

Ciritischio

Exorcist



A JÁTÉK

Az Exorcist egy szerepjáték, melyben a játékosok a Vatikán szolgálatában álló Exorcista Rend tagjait személyesítik meg a XXI. század eleji Földön, ahol a titkos jóslatok szerint vésszen közeleg a bibliai végítélet.

Az exorcisták tehát közöttünk járnak, küldetéseiket pedig kis csoportokban (általában 2-6 fő), teljes titoktartás mellett hajtják végre. Létezésükről és céljaikról mit sem tud a külvilág, sőt a Vatikán legmagasabb rangú bizalmasai közül is csak kevesen vannak tisztában a létükkel, személy-azonosságukkal pedig még ennyien sem.

Feladatuk bonyolult és veszélyes: beszivárogni, felkutatni, kifürkészni, feltárni és megsemmisíteni a sátánista csoportokat, azok közül is elsősorban a démoni megszállottságot és a gonoszt szolgáló, annak áldozó szektákat és feketemágusokat, hogy a közelgő Apokalipszist enyhítsék és elodázzák. Minden feladatukat a legnagyobb körültekintéssel, gondosan kidolgozott álca leple alatt hajtják végre, lehetőség szerint anélkül, hogy akár gyanúja is kiszivárogha a ténykedésüknek. Tagjai rendkívül távol állnak a hagyományos értelemben vett papi rendek tagjaitól, mi több elenyészően csekély számban akadnak közöttük valódi papok. Döntő többségüket képességei, szakértelmei, vagy egyéb speciális helyzete miatt szemelte ki és szervezte be a Rend annak reményében, hogy a Vatikán lesújtó öklében hatékonyan kamatoztathatják a tudásukat. Sokuk korábban többször került szembe a világi hatóságokkal, többen a törvény előli megmenekülésüket, a szabadságukat, sőt egyenesen az életüket köszönhetik Szentszék képviselői beavatkozásának. Különleges adottságaik ugyanakkor, amik a világi, törvényes hatalommal szembehelyezték őket, pontosan kapóra jönnek az új feladatkörükben. A Vatikán pedig – most, hogy megkezdődött a visszaszámlálás a Világvége felé – már maga sem válogat az eszközökben a gonosz elleni harcban.

TÖRTÉNELEM

... bíboros 1964. január 23-án kelt jelentéséből:

„Mint azt korábban már jeleztük Szentatyámnak, az Újév napján történt események kivizsgálása a vártnál is aggasztóbb következtetések levonását látszik kényszeríteni. A jelentett észlelések alapján indított hírszerző mozgósítás a legbaljósabb feltételezéseket támasztja alá, miként azt az előzetes elemzések is előrevetítették. A Föld legkülönbözőbb pontjairól, látszólag véletlenszerű helyszínekről, egymáshoz tökéletesen hasonló eseményekről érkezett jelentések (a helyszínekről és az érintettekről készült listát a jelentés 1. számú melléklete tartalmazza) a legcsekélyebb gyanúját is eloszlatják annak, hogy szervezett, vagy véletlenszerű egybeesésekről volna szó. Mi több, az időpontok összehasonlítása során arra a megállapításra jutottunk, hogy a kérdéses események egy időben, egyazon pillanatban történtek, nevezetesen 1964. január elsején, názáreti idő szerint éjjel után pontosan egy perccel, ami további alátámasztásul szolgál a legsötétebb gyanúnak. *szentföldi*

Az összegyűjtött adatok szerint a jelenések mindenhol ugyanolyan formában zajlottak le: a nevezett időpontban az érintettek egyfajta transzszzerű állapotba kerültek, majd egymás után megjelentek rajtuk az ismert stigmák - előbb a homlokon, majd a jobb és a bal csuklón, végül a jobb és a bal lábfejen. A Jelhordozók (akiket azóta több helyütt Hírhozónak tituláltak a szűk vallási közösségeikben) sebeikről látszólag tudomást sem véve egy zsolozsmaszerű rigmus ismételtetésébe kezdtek, melyek fordítása minden esetben szóról szóra megegyezik (a fordítást a 2/A. számú melléklet tartalmazza). [...]

Mint azt Szentatyám is látni fogja, az említett vers értelmezése (részletesen a 2/B. számú mellékletben) kevés kétségnek hagy helyet az eljövendőt illetően. Habár kezdetben kételkedtünk a hitelességében, meggyőződésünk, hogy immáron semmiképp sem hagyható figyelmen kívül az üzenete, melynek forrása a legvalószínűbb feltételezésünk szerint egyenesen a mi urunk, Jézus Krisztus. A mai napig összesen egyszázötvenkettő újévi jelenést sikerült felderítenünk, de semmi okunk feltételezni, hogy a világ összes hasonló történése a tudomásunkra jutott. Természetesen Ön is tisztában van vele, hogy a katolikus egyház történetében soha nem

regisztráltak még ilyen volumenű próféciaikat, sem ilyen egyértelmű utalásokkal üzenőt. Ezért ennek, valamint a közelmúltban tapasztalt, a gonosz befolyásának riasztó megnövekedését mutató tendenciáknak a fényében javaslom egy mielőbbi zsinat összehívását, valamint a közelgő Antikrisztus felderítése és semlegesítése érdekében teendő intézkedések soron kívüli meghatározását és egy közvetlenül a Szentszéknek alárendelt végrehajtó szervezet felállítását [...]"

... bíboros 1964. január 23-án kelt jelentésének 2/A. számú mellékletéből:

*„[...] az őrszemek fattyai fényre jönnek a barlangokból
és éjbe fordítják a fényt;
és hússzor száz után meghasad az ég,
mert a Vénuszgyermek bábja tűzzel perzseli a napkeltét,
hogy a három és még fél szétörje a béklyót [...]"*

... bíboros 1964. január 23-án kelt jelentésének 2/B. számú mellékletéből:

„[...] ezért az említett őrszemek nem lehetnek tehát mások, mint az egykori Figyelők, fattyaik pedig a nephilimek, akik fényre jövele nyilvánvaló utalásnak tűnik a közelmúltban megfigyelt sátánista mozgalmak és démoni jelenségek megszorodására [...]"

Arra jutottunk tehát, hogy a Vénuszgyermek egyenes utalás magára a Sátánra, akit a héber nyelvű iratok – mint ismeretes – Hélé ben Sáhár, vagyis „Ragyogó, Hajnal Fia” néven emlegetnek, s így a Vénusz gyermeke más néven a Hajnal gyermeke, tehát maga a Gonosz. Alátámasztani látszik mindezt a közismert bibliai prófécia, mely szerint az Antikrisztus (a Jóslat szerint a Sátán bábja) napkeletről kél majd, hogy három és még félévnyi uralmával elhozza az Apokalipszist, melynek időpontját – „hússzor száz után” – valamikor a XXI. század fordulója utánra véljük valószínűsíteni [...]"

A fentiek fényében meggyőződésünk tehát, hogy a Végítélet eddigi legegyszerűbb és legdokumentáltabb, megkérdőjelezhetetlen utalásokkal üzenő prófécijával figyelmeztetett és szólított harcba bennünket az Úr Újév hajnalán [...]"

(A szemelvények a vatikáni Pápai Szentszék személyes külön-könyvtárának titkos, úgynevezett „E” szekciójából valók)

Az Exorcista Rendet az úgynevezett Újévi Prófécia nyomán, a fenti megállapításokat elfogadva 1964. február 29-én hozta létre a Vatikán legfelső vezetőségéből és a pápa legbelső tanácsadóiból álló zsinat azzal a céllal, hogy elodázza és enyhítse a közelgő Apokalipszist. Az újév napján regisztrált és dokumentált stigmákat és kinyilatkoztatásokat a tizenkét tagú Titkos Vatikáni Zsinat (mely számát tekintve a baljós tizenharmadik volt a történetjegyzés szerint) hosszas és vehemens viták után isteni jövendölésekként ismerte el és úgy ítélte meg, hogy csupán egyetlen esemény előjelei lehetnek: a közelgő Végítéleté, miként azt a hivatalosként elfogadott értelmezés is egyértelműsítette. Az ellene való harcra történő felkészülés és az első összecsapások megvívására pedig létrehozták az Exorcista Rendet. Ekkortól datálódik tehát az Új Kereszteslovagok történelme.

A Rend kezdettől a legnagyobb titokban működött. A Vatikán az első pillanattól ügyelt arra, hogy a kényes információk ne szivároghassanak ki az

érintettek köréből, sőt már a Próféciát és kísérőjelenségeit is igyekeztek csak a lehető leginkább eltitkolni és hiteltelen színben feltüntetni. Mindent elkövettek, hogy a hírek a legkevésbé se terjedjenek el, s mint a történelem mutatja, jóformán tökéletes munkát végeztek, hiszen a történeteket a mai napig homály fedi a külvilág előtt. Ezzel egyidejűleg pedig megindult a felderítés is.

Az Exorcista Rend kezdetben kizárólag papokból állt. Hitbuzgó és megkérdőjelezhetetlen elkötelezettségű hittestvéreket avattak be a titokba, hogy kutassák és irtsák a sátáni jelenségeket. Viszonylag hamar be kellett azonban látniuk, hogy a pusztá hit - bármily erős is – nem képes fölvenni a harcot a sátánimádók gyilkos elszántságával, a megszállottak démoni erejével és a túlvilági patrónusuktól nyert hatalmukkal ellenfeleiket elevenen elemészto feketemágusokkal. A legtöbben el sem jutottak odáig, hogy megtalálják az ellenséget: az gyakran már a célba érkezés előtt felfigyelt a kutakodó papokra, akiket a világi

gyakorlat hiánya kiszolgáltatottá tette - és idő előtt elbuktak a küldetésekben.

1972. április 08-án a Rend vezetősége precedens nélküli lépésre szánta el magát. Először a Rend történetében egy megtért kívülállót, egy egykori besurranó tolvajt fogadtak a soraik közé, hogy szakértelmével segítse az egyik különösen veszélyes és gyilkos szekta felderítését. Az akció kiemelkedően sikeresen zárult, a tucatnyi korábbi kudarc után páratlan győzelmet arattak a szektán, így ezután nem volt megállás. Hosszas és alapos tanulmányozást követően egymás után avatták be az ilyen, vagy olyan téren hasznosítható, harci, vagy egyéb szakértelemmel rendelkező személyeket, akikből a Vatikán lesújtó ökle szerveződött. Így történt, hogy korábbi bűnözők, katonák, utcai bandák tagjai is rendtársakká válhattak a tudásuk miatt összegyűjtött történész- és ezoterika-, valamint csillagászat- és teológiaprofesszorok mellett.

Hatalmas fordulatot hozott továbbá a Benedictus néven ismertté vált teológiaprofesszor is, akinek a felfedezése kifordította a sarkaiból az ismert világot. A hatvanas évek második felére teljesen nyilvánvalóbbá vált, hogy a fenyegetés valós, a Prófécia minden bizonnyal igaz, a démoni megszállások pedig kiléptek a misztikum homályából és immár kézzel fogható tények sorra bizonyította a veszélyt. Eddigre a Rend a kudarcai ellenére is már számos sikeres üzésen esett túl, amik egyértelműen megmutatták: a démonok valóban a Földön járnak, seregeket és szektákat szerveznek a Sötétség Ura számára, s közülük egyesek a világi hatalmon felül valamiféle pusztító és ellenállhatatlan mágikus erővel is rendelkeznek, s ezzel a Rend alig volt képes felvenni a harcot, ezért a háttérben lázas munka folyt a hatékony fegyverek felfedezésére. Benedictus teológus és történész volt – s nem utolsó sorban a Rend beavatottja – s mindemellett megszállott kutatója az ősi misztikus hagyományoknak. Egy napon pedig megváltoztatta a történelmet, amikor felettesei előtt pusztá akarásával, valamiféle idegen hangzású szavak és mozdulatok kíséretében megmozdított egy tőle közel három méteres távolságra álló tárgyat. Természetesen hasonló észlelések már korábban is történtek, de ennyire megkérdőjelezhetetlen hitű és elkötelezettségű alanytól még sosem. Benedictus személye olyannyira kétségen felül állt, hogy, immár nem lehetett sötét praktikákra, vagy gonosz boszorkányságra fogni a történeteket, mint korábban századokon keresztül.

Azonnal teljes átvizsgálásnak vetették alá mind a személyét, mind az általa tanulmányozott tudományterületet és fantasztikus megállapításra jutottak. Az egykor üldözött és szó szerint tüzzel-

vassal irtott hermetikus rendek tudománya valós alapokon nyugodott! Felfedezték, hogy a mágia létezik, mi több nem lehet a gonosz műve, ha a tisztas életű szerzetes is uralhatja. Ismét előkerültek hát az eddig elzárt, tiltott kódexek, amikre még az eretneküldözések századaiban tett szert a Vatikán, hogy azokat avatott kezek és elmék újra tanulmányozva ismételten felfedezhessék a tudományt, amit immáron a háborúhoz nyújtott isteni ajándékként csodált a rendtagság. A mágia fokozatos újrafelfedezése soha nem látott lendületet adott a gonosz elleni harcnak. Az egyre bővülő tudás által nyújtott hatalom végre hatékony eszköznek bizonyult a túlvilági hatalmakkal szemben, valamint a hetvenes évek végére felfedezett elmebeavatkozások rengeteget segítettek a Rend létének titokban-tartásában is. Hamarosan szándékosan is keresni kezdték azon ifjakat, akik rendelkeztek az isteni szikrának is nevezett adománnyal, amivel az ősi tanok nyomán manának elnevezett isteni energiákat manipulálni lehetett, s ily módon megváltoztathatóvá vált a teremtett világ. Ezen felül a legnagyobb meglepetésre egyre több jel mutatott arra is, hogy e hagyományok nem haltak ki teljesen, egyes elszigetelt csoportok a mai napig birtokolják az ősi tudást, s őket valami miatt a sötétség erői mindennél jobban üldözték. Így történhetett, hogy az évek során ilyen sátánisták által elpusztított ősi szervezetek egy-egy túlélője is csatlakozott a Rendhez, tudásával tovább gyarapítva az időközben valóságos tudománnyá bővült manakutatást.

Napjainkra, a XXI. század elejére, a Rend kiforrott, megalapozott mágikus tudást halmozott fel és óriási erőket latba vetve keresi azokat a személyeket, akik ennek használatára képesek lehetnek, hogy sorai közé emelje őket. Segítségükkel hatékonyan szállnak szembe a túlvilági erőket forgató mágusokkal, valamint hatalmas szerepet játszanak a mágia és a Rend létének titokban-tartásában is. Mellettük számtalan harcos, informátor, kém és tudós alkotja még az exorcisták derékhadát, akik így ütőképes csapatokat alkotva derítik fel és semmisítik meg a túlvilági jelenéseket és a Gonosz világi szolgálóit egyaránt. Feladatuk a purgálás, a világ megtisztítása a Gonosz csatlósaitól, a sátánista, emberáldozó szekták kiirtása, valamint – amit nevük is mutat – maga az exorcizmus, a démonok pokolra üzése. Munkájukat a Vatikán megbízásából, még a többi csoport személyeit és tevékenységét sem ismerve, teljes titoktartás mellett végzik, s hivatalosan nem is állnak a Vatikán szolgálatukban, még vezetőjük személyét - aki állítólag közvetlenül a pápának felel - is a

legnagyobb titok övezi. Alárendeltjei önállóan végzik a munkájukat és minden eszköz megengedett számukra az ártatlanok életének elvételén kívül, mivel elmúlt már azaz idő, amikor válogatni lehetett az eszközökben. Mégsem tehetnek azonban meg bármit, mivel ahogy ők vadásznak a Gonosz erőire, úgy azok is vadásznak őrjük és kíméletet egyik fél sem ismer, ezért a felfedezés legcsekélyebb veszélyét is kerülni kényszerülnek. Tovább nehezíti a munkájukat, a Rend

létének titkát is őrizni kötelesek. Kényszer szülte módszereik a világ legtöbb részén törvényekbe ütköznek, így gyakran kerülnek szembe a törvény szolgálóival is, elfogatásuk esetén pedig – tekintve, hogy a Vatikán nyíltan nem fedheti fel magát – csak önmagukra számíthatnak. A Szentszék csak a legkritább esetben képes közvetetten nyomást gyakorolni a katonái érdekében.

VILÁGKÉP

Kezdetben Isten megteremtette az angyalokat, hogy szolgálják őt, dicsőségét hirdessék és igazgassák a teremtett világokat. Az angyalok közül a leghatalmasabb Lucifer volt, a Fényhozó, a Ragyogó, Hajnal fia, aki a legnagyobb volt Jézus Krisztus után. Első volt ő a kerubok között, akik az Úr trónusát őrizték, vezérlő tábornok a mennyei seregek felett és abban a megtiszteltetésben lehetett része, hogy az Úr Isten balján állhatott, ha az a trónusán székelt, míg jobbról Jézus Krisztus állott. Szépségével, bölcsességével és tökéletességével kiemelkedett a többi angyal közül, akik szerették és tisztelték őt emiatt. Hatalma alá tartozott továbbá az emberi világ felügyelete és patronálása is.

Megirigyelte azonban Jézus pozícióját, aki egyetlen volt, közte és Isten között, s aki a leghatalmasabb volt a mennyek hadának tábornokai közül. Önnön tökéletességétől megrészegülve kétségbe vonta az Úr bölcsességét, mellyel följük helyezte egyetlen fiát és elégedetlenséget szított a Mennyek Birodalmában. „Mi is az Úr gyermekei vagyunk” mondta, „Hisz mindannyiunkat ő teremtett. Miért kivételezik hát Jézussal?” S mivel nagy becsben és tiszteletben állott, sokan hajlottak is a szavára, így csellel, ármánnyal, hitszegéssel és megtévesztéssel elkezdte megszervezni a saját seregét. Az általa keltett széthúzás hamarosan háborúba torkollott, melyben ezer éven át angyalok gyilkolták az angyalokat. A háború végén Lucifer és követői kivették a Mennyek Országából és a Pokolba zárattattak. Így lettek ők a bukott angyalok, s így kapta Lucifer az új nevét, s lett belőle Sátán, az Ellenség.

Az emberek világának felvigyázására pedig Isten egy angyali rendet rendelt, a Figyelőket, akik az emberek között járva segítették és vezették azok boldogulását. Ám Lucifer hatalma sosem szűnt meg teljesen az egykori domíniuma fölött, sokan ennek tulajdonítják a Figyelők fordulását. Hogy így történt-e, nem tudni, de az emberek közé küldött angyalok, meglátva a nők szépségét és báját, a bujaság bűnébe estek és gyermekeket nemzettek nekik. Ők lettek a

nephilimek, akik óriások voltak az emberek között és angyali szülőjüktől örökölt hatalmukat a bujaság, a kék és a még több hatalom iránti olthatatlan vágyuk csillapítására használták, és uralkodókká lettek a Földön. Megelégelte ezt az Úr és özönvizet bocsátott alá, mellyel eltörölte a nephilimeket, valamint az általuk képviselt eszméket, a Figyelőket pedig a Sátán és bukott angyalai közé zárta a Pokolban. A nephilimek azonban nem pusztultak el az árban. Testük megfulladt és megsemmisült ugyan, ám angyali ősüktől örökölt halhatatlan lelkük nem veszett oda, hanem a Pokolra szállt és örök kárhozatra ítéltetett. Ezek lettek a démonok - a gonosz és ártó szellemek.

Időről időre azonban némelyiknek sikerül meggyőznie Abaddont, a feneketlen Pokol őrét, aki a leghatalmasabb a Sátán után az alvilágban, hogy engedje őt az emberek közé. Ott aztán a természetét követve a bujaságon, a kék- és a hatalomvágyon keresztül beférkőzik az emberek lelkébe és uralma alá hajtja a testüket, hogy vágyait kielégíthesse.

Az egyház pedig századokig adósa maradt az emberiségnek, nem sikerült teljesen kiszorítania a Sátán birodalmát, sőt e helyett az egyház elnyomását ismerhették meg hosszú időn át a társadalmak. Bár hitük és képességeik szerint küzdöttek a Gonosz ellen, elvakultságukban gyakran legalább ennyire szolgálták is azt. A XX. század során, de még inkább a XXI. századra pedig a közelgő végítélet és a bilincseit feszegető Sátán hatására átalakult a világ. A démonoknak már alig kell félniük, hogy leleplezik őket az Isten szolgálóinak hitt emberek, mint ahogy ezt Jézus és apostolai tették. Soha nem élt a Földön annyi bálványimádó, drogtól, alkoholtól, nikotintól, szexuális perverzításoktól függő ember, mint napjainkban, s a megtévesztés, a hazugság és a képmutatás is alapvető mozgatórugójává vált a társadalmaknak. A történelemben nem volt még ennyire könnyű dolga a Gonosz szolgálóinak, hogy híveket gyűjtsenek, bizonytalanokat hódítsanak meg és ármánnyal és árulással terjesszék a hatalmukat. A Sátán pedig elérkezettnek látta az időt, ezért a világra bocsátja a

démonait. Ők készítik elő uruk seregét, hogy amikor majd az Antikrisztust a Földre küldve kettéválasztja az emberiséget, a neki hódoló felét hadba szólítsa majd a Mennyek Királysága ellen a bukott angyalai oldalán.

A démonok tehát a földön járnak és híveket gyűjtenek. Egyelőre az árnyakban maradnak, onnan hálózák be és irányítják gyakran tudatlan áldozataikat, vagy szervezik meg a Sátánnak hódoló sötét szektákból álló hordájukat, hogy káoszt és pusztulást hozzanak a világra. Ördögimádó és sátánista szekták azonban természetesen nem csak démoni segítséggel jöhetnek létre, a hatalom és a gonoszság megszállottjai gyakran maguk is megtalálják a módját, hogy választott uruknak felajánlják magukat. Közülük a kiválasztottak pedig

hatalmat és tudást kaphatnak a patrónusuktól a mágia irányítására, hogy minél inkább képesek legyenek terjeszteni a káoszt. Tevékenységük gyakran csaknem ugyanolyan pusztító, mint a démonoké, emberáldozataik és sötét szertartásaik kiirtandó fekély az Exorcista Rend szemében.

A Rend tehát ellenük esküdött fel és őket vadássza. Közvetett, vagy közvetlen árulkodó jelek után kutatva járják a világot és pusztítják a tisztátalanokat, akik akár mágia, akár világi eszközök, gyilkosságok, vagy manipulációk segítségével a Gonosz eljövételén dolgoznak.

KARAKTERALKOTÁS

A játékosok az Exorcista Rend tagjait, az úgynevezett exorcistákat személyesítik meg a Mesélők által kitalált és előadott, a XXI. század elején, napjainkban játszódó eseménysorokban, a kalandokban, melyek célja a fentiek szerint elsősorban a sátánista szekták, esetleg démonok, vagy rejtőzködő feketemágusok felkutatása és megsemmisítése. Miképpen a gonosz szolgálói között, közöttük is vannak, akik mágikus adottságokkal rendelkeznek, vagy a fegyveres harcban, az információszerzésben, a beszivárgásban, esetleg egyes tudományokban képzetek, s ezen képességüket állítják a Rend céljainak szolgálatába.

A játék megkezdése előtt szükséges a játékosok által megszemélyesíteni kívánt karakterek és előéletük (ezt hívjuk előtörténetnek) kitalálása, adottságaik és képzettségeik értékeinek a meghatározása. Ezt a folyamatot karakteralkotásnak hívjuk és pontelosztási rendszeren alapul. Ennek során az úgynevezett alappontok (AP) szétosztásával határozhatja meg a játékos az általa játszani kívánt karakter adottságainak és szakértelmeinek az értékét, valamint mágikus képességeinek a fajtáját és erejét.

KARAKTERALKOTÁS:

A játék kezdetén összesen 90 AP osztható szét az alábbiak szerint:

Adottságok (elöl látható az adottság-érték, mögötte kötőjellel az ára AP-ban):

1 – 1 AP, 2 – 2 AP, 3 – 3 AP, 4 – 5 AP, 5 – 7 AP, 6 – 9 AP, 7 – 11 AP, 8 – 14 AP, 9 – 17 AP, 10 – 21 AP

A kilenc adottság mindegyikére a fentiek szerint a kívánt adottság-értéknek megfelelő mennyiségű AP-t szükséges elkölteni. Az a játékos, aki nem szeretné, ha karaktere mágiahasználó lenne, a Mana képességet 0 értéken is hagyhatja, de ez az egyetlen ilyen adottság. A többi adottság értéke kezdéskor nem kevesebb, mint 3.

Képzettségek: Elsajátításuk szintén AP-okból történik a karakteralkotás folyamatában. Az adottságok értékeinek meghatározását követően a játékos eldöntheti, hogy mely képzettségekben

szeretné, ha a karaktere jártas lenne és azokat a kívánt fokra fejleszti a fennmaradt AP-okból. Ennek módja az, hogy annyi AP-ot költ el az adott képzettségre, ahányadik fokon szeretné kitanulni. Egyetlen szabályt szükséges csupán szem előtt tartani: ha a képzettség foka meghaladja a kapcsolódó adottság értékét, akkor a többletpontok egy helyett kettő AP-ba kerülnek.

(Pl. ha a játékos a karaktere 5-ös Mozgékonyságához 6-os fokú ökölharcot szeretne fölvenni, akkor az összesen 7 AP-ba fog kerülni, mivel 5. fokig fokonként 1 AP lesz a képzettség, a fölött pedig, mivel ez már a természetes képesség értéke fölött van, fokonként 2 AP-ba kerül).

Amennyiben több adottság is kötődik egy képzettséghez, a képzettség induló értéke a legmagasabbhoz igazodhat.

Ezen kívül kizárólag passzív és mágikus képzettségekre szétosztható még további négyszer annyi AP is, amennyi a karakter Memória

adottságának a négyeszerese. Vagyis a passzív és a mágikus képzettségek akár ezekből, akár az általános AP-ból is fejleszthetők, míg az aktív képzettségek főszabályként csak az alap 90 pontból. Azonban ezen Memóriából adódó AP-k mégis felhasználhatók aktív képzettségek elsajátítására is, de ilyenkor kétszer annyi AP-ba kerül egy-egy képzettség.

Mesélők figyelmébe: A karakterek előtörténetének ismeretében a Mesélők ne habozzanak kötelezővé tenni egyes képzettségek felvételét a karaktereknek, ha meggyőződésük szerint az előéletük ezt feltétlen indokolja. Vonatkozik ez elsősorban az ismereti képzettségekre, amiket bizonyos hatékonyságorientált, a tényleges szerepjátékra keveset adó játékosok hajlamosak lehetnek háttérbe szorítani.

ADOTTSÁGOK

Az adottságok, más néven képességek, vagy főjellemzők határozzák meg a karakterek fizikai és mentális felépítését. Értékük 1 és 10 közötti szám, ahol az 1 a mélyen átlag alatti, alig életképes szintet jelképezi (pl. 1-es Int: nyáladzó debil, 1-es erő: 2 éves gyermek), 4-6-ig számít átlagosnak, a fölött pedig kiemelkedő képességről beszélünk. A 9-es képesség már az emberi teljesítőképeség felső határa, szinte csodának tűnik, hogyha ilyen teljesítményt lát valaki, a 10-es szint pedig az, amire egyértelműen azt mondjuk: emberfeletti.

Az Exorcist rendszere az alábbi adottságokat különbözteti meg:

ERŐ (E.): A karakterek fizikai erejét határozza meg, vagyis azt, hogy mekkora súlyt képes megemelni, eltolni, elhajlítani, mekkorát képes ütni, vagy rúgni, stb.

FIZIKUM (Fiz.): Az általános fizikai állapotot, a testi álló- és ellenálló képességet meghatározó adottság. Ettől függ a fizikai kitartás, az, hogy mennyi sérülést képes valaki elviselni, továbbá hogy egyes mérgek és betegségek ledöntik-e a lábáról.

MOZGÉKONYSÁG (Moz.): A szem-kéz-test koordináció, az egyensúlyérzék és fürgeség mérésére szolgál. Megmutatja, hogy a karakter milyen gyorsan képes futni, vagy mekkora esélye van félreugrani egy felé hajított tárgy elől. E képesség a legtöbb harci képzettség alapja.

KÉZÜGYESSÉG (Kéz.): Talán kevés magyarázatot igénylő adottság, minden kezűgyességet igénylő tevékenység végzése során e képességét használja a karakter (pl.: zárnyitás, csomózás, rajzolás, műtéti beavatkozások, szerelés, stb.)

INTELLIGENCIA (Int.): Problémamegoldó- és megfigyelőképesség. 20-szal megszorozva az IQ hozzávetőleges értékét mutatja meg, valamint kifejezi, hogy a karakter mennyire jó megfigyelő, mennyire szúrnak neki szemet a nem odaillő dolgok, valamint mekkora eséllyel és milyen gyorsan fedezi fel a rejtett összefüggéseket.

AKARATERŐ (Ake.): A lélek erejét és kiegyensúlyozottságát jelképezi. Ettől függ többek között, hogy valaki milyen mértékben ura az érzelmeinek, vagy mennyire képes megőrizni a higgadságát egy-egy krízishelyzetben. Egyben a kitartás szellemi komponense, meghatározza, hogy karakter mennyire képes kitolni a fizikai korlátait pusztán azáltal, hogy nagyon akar valamit. Fordított esetben a gyenge akaraterű ember a testi képességeinél kisebb teljesítmény után is föladhatja a küzdelmet. Alapvető fontosságú továbbá az elmére és a lélekre ható beavatkozások leküzdésében.

MEMÓRIA (Mem.): Az emlékezőtehetség és az általános műveltség mérésére szolgáló számadat. Erre támaszkodik, aki régebbi eseményekre, képekre, információkra próbál visszaemlékezni.

KARIZMA (Kar.): Egyszerre fizikai és szellemi képesség, a karakterek szépségének, megjelenésének, fellépésének, valamint a másokra – pusztán a jelenléte és kisugárzása által - gyakorolt hatásának mérésére szolgál.

MANA (Man.): A Gnosztikus Zsinat által elismert természetes adottság az azonos nevű, mindenben és mindenkinben jelen lévő isteni eredetű energia formázására. Az egyetlen adottság, melynek az értéke nulla is lehet, ha a játékos ezen erők manipulálására nem kívánja képessé tenni a karakterét.

KÉPESSÉGPRÓBÁK:

Amikor valaki olyan cselekvést kíván végrehajtani, aminek során valamely Adottságát kell próbára tennie (pl. egy logikai feladvány megoldása - Intelligencia, egy méreg leküzdése – Fizikum, egy korábbi emlék felidézése – Memória), akkor egy d6-os dobás (d6 = hatoldalú dobókocka) eredményét hozzáadja a próbára tett Adottságának az értékéhez. Ha az eredmény nagyobb, vagy egyenlő a Mesélő által meghatározott célszámmal, akkor a karakter sikerrel vette az akadályt, ha viszont kisebb, akkor elbukott a próbán. Ezt hívjuk képességpróbának.

A célszám meghatározása (természetesen a külső körülményeket is figyelembe kell venni, azok a nehézséget - s így a célszámokat – növelhetik, de akár csökkenthetik is.):

- 1-6: Rendkívül könnyű, mindennapi cselekvés. Egy átlagos képességű felnőtt számára rutinfeladat, semmilyen, vagy csak minimális kihívást jelent
- 7-10: Átlagos nehézségű, vagy kicsit nehéz feladat (tehát egy átlagos képességű ember kisebb-nagyobb erőlködéssel, de képes lehet végrehajtani)
- 11-13: Rendkívül nehéz kihívás, átlagos képességű ember számára csak ritkán sikerül. Végrehajtásához szinte mindig kiemelkedő képességek szükségesek.

14- Kizárólag emberfeletti képességekkel lehetséges megoldani. Ilyen akadály leküzdése csodával határos tett.

A Képességpróbák másik típusa az ellenpróbák rendszere. Ezt abban az esetben alkalmazzuk, ha a Képességet egy másik karakter valamely Képességgel, vagy Képzettségével szemben kívánja használni valaki. Tipikus példája ennek a kötélhúzás, esetleg a futóverseny. Ez esetben mindkét karakter képességpróbát dob, s amelyik karakter próbájának az eredménye magasabb, az került ki győztesen a párbajból. Egyenlőség esetén a próbát újra kell dobni.

Mint a fentiekből látszik, a pillanatnyi hevület, a lelkesedés, vagy a szerencse hozzásegítheti ugyan a karaktereket időnként egy náluknál akár lényegesen jobb Adottságú ellenfél lebírásához is, de minél nagyobb a különbség, ennek az esélye annál kisebb, egy bizonyos mértékű különbség fölött pedig esélytelen a próbálkozás.

A szükségtelenül gyakori kockadobások elkerülése érdekében a Mesélő, ha úgy ítéli meg, hogy a kérdéses Adottsággal a kívánt tevékenység elvégezhető - vagy semmiképp nem végezhető el - a kockadobástól belátása szerint eltekinthet.

KÉPZETTSÉGEK

A képzettségek, vagy más néven szakértelmek azon ismeretek halmazát jelképezik, amiket a karakter az oktatása, vagy az előélete során elsajátított. Ezek bármilyen megtanulható, begyakorolható és memorizálható ismeretet, vagy készséget jelenthetnek. A képzettségekben való jártasság mértékét az Exorcist rendszere számadatokkal fejezi ki, melyek 1-től 10-ig terjedhetnek. A skálán az 1 azt jelenti, hogy a karakter éppen csak belekóstolt az adott képzettségbe, az alapjait sajátította el (aminek bizonyos helyzetekben akár életmentő szerepe is lehet), 6-7-es érték már professzionális szintű ismereteket takar (olyanok szintje ez, akik a képzettségből élnek, vagy nap, mint nap használják), míg a 10-es az emberi lehetőségek és ismeretek felső határát jelenti. Elméletileg 10-nél magasabbra is fejleszthető egy-egy képzettségben való jártasság, de az már általában messze túlmutat a józanésszel felfogható határon, ezért a játékosok számára nem engedélyezett. A képzettség-rendszeren belül megkülönböztetünk úgynevezett aktív és passzív képzettségeket.

AKTÍV KÉPZETTSÉGEK:

A képzettségek egy része gyakorlati jellegű, többnyire fizikai cselekvéssel járó, úgynevezett aktív képzettség. Elsajátításuk során a karakter gyakorlás és tanulás útján gyakorlatilag a természetes képességeit fejleszti tovább az adott cselekvéstípusra fókuszálva. Épp ezért az aktív képzettségek mindegyike egy, vagy több főjellemzőhöz társítható, használatuk azokra alapszik.

KÉPZETTSÉGPRÓBÁK:

Ha valaki egy aktív képzettséget kíván használni, a kapcsolódó adottságának az értékéhez hozzáadhatja a képzettségben való jártasságának a fokát, majd egy d6 dobás eredményét. A végeredmény a képzettségpróba eredménye (ami mint látható, gyakorlatilag egy az előképzettségnek megfelelő mértékben módosított képességpróba), ami mindig valamilyen célszám ellen irányul. Ha a célszámnál nagyobb, vagy azzal egyenlő az eredmény, akkor a próba sikeres volt, ha kisebb, sikertelen.

A célszám meghatározása (természetesen a külső körülményeket is figyelembe kell venni, azok a nehézséget - s így a célszámokat - növelhetik, de akár csökkenthetik is.):

①

0-9: Rendkívül könnyű, mindennapi cselekvés a képzett karakternek. Egy átlagos képességű és képzettségű felnőtt számára rutinfeladat, semmilyen, vagy csak minimális kihívást jelent.

①

10-14: Átlagos nehézségű, vagy kicsit nehéz feladat (tehát egy átlagos képességű és képzettségű ember kisebb-nagyobb erőlködéssel, de képes lehet végrehajtani)

①

15-19: Rendkívül nehéz kihívás, átlagos képességű és képzettségű ember számára többnyire alig lehetséges. A végrehajtásához kiemelkedő képességek és/vagy képzettség szükséges.

①

19- Nagyon magas szintű, professzionális kihívás. Kizárólag kiemelkedő képességek és rendkívüli képzettség kombinációjával lehetséges megoldani – ha egyáltalán...

A szükségtelenül gyakori kockadobások elkerülése érdekében a Mesélő, ha úgy ítéli meg, hogy a kérdéses képzettségfokkal a kívánt tevékenység elvégezhető - vagy semmiképp nem végezhető el - a kockadobástól belátása szerint eltekinthet.

A képzettségpróba másik típusa, ha egy másik személy által használt képzettség - vagy képzettség hiányában valamely adottság - szembeeszel a képzettség használójával. Ebben az esetben a célszám az ellenfél képzettség-próbájának (vagy képességpróbájának) az eredménye. Ez esetben csak akkor érhető el siker, ha a próbálkozó próbájának az eredménye nagyobb, mint a célszám, ha kisebb, vagy egyenlő, akkor sikertelen a próba.

(pl.: A karakter meg akarja ütni B karaktert. Mivel a Pusztakezes közelharc képzettség a Mozgékonyág adottságához kötődik, A karakter a Mozgékonyág adottságának az értékéhez hozzáadja a képzettségének az értékét, majd a d6 dobásának az eredményét. Ha ennél az összegnél B karakter közelharc képzettségpróbájának az összege nagyobb, vagy egyenlő, akkor sikeresen kitért a támadás elől. Ha kisebb, akkor a támadás talált.)

Ilyen

Egyes képzettségek használata több főjellemezőhöz is kapcsolódik, mivel azok mindegyikét igénybe veszi az adott cselekvés. Ez esetben a próbák során a két adottság átlaga (fölfelé kerekítve) fog a képzettségpróba alapjául szolgálni.

A próbák szempontjából megkülönböztetjük továbbá az egy- és a többfázisú cselekvéseket. Egyfázisú cselekvésnek nevezzük azokat, melyek során egyetlen döntésen, felismerésen, vagy helyes mozdulaton áll a siker. Tipikus példái a löfegyverhasználat, a közelharc támadások és védekezések, az észlelés típusú próbák, a zártörés, akrobatika, meggyőzés, stb. Ezek mindegyikénél azon múlik az eredmény, hogy a karakter a kellő pillanatban megfelelően mozdult-e, felismerte-e a szükséges összefüggést, vagy éppen rátapintott-e a legmegfelelőbb érvre. Az ilyen egyfázisú cselekvések esetében érvényesül a „vak tyúk is találhat szemet” elv, vagyis előfordulhat, hogy valaki a megfelelő képzettség hiányában is - akár a megérzéseinek, akár a szerencséjének köszönhetően - helyesen dönt, vagy mozdul. A játék során ez úgy jelentkezik, hogy amikor az egyfázisú cselekvéshez kapcsolódó próbán a karakter 6-ost dob, újra dobhat a kockával és az eredményeket összeadhatja. Ezt hívjuk rádobásnak. Egészen addig folytathatja ezt, amíg 6-ost dob, s így lényegesen magasabb értékeket is elérhet, mint amire a képzettségének foka egyébként feljogosíthatná.

A próbák másik típusa az úgynevezett többfázisú cselekvésekhez kapcsolódó képzettségpróba. Ezek olyan tevékenységekhez kötődnek, melyek során a cselekvéssorozat minden fázisa, az egymást követő rész-cselekvések és döntések folyamatosan igénylik a szakértelmet és a gyakorlottságot. Tipikusan ilyen többfázisú cselekvéssorozat a járművek vezetése (de az egyes különleges „kunsztok” végrehajtása velük, általában már nem), a biztonságtechnikai rendszerek, vagy bombák tervezése és összeszerelése, de a kintúrás és a kitartás is. Ezen próbák esetében a szerencse lényegesen kevesebb szerepet játszhat, mivel a szakértelmet folyamatosan, minden fázisban

igénylő cselekvések ^{esetén} nem csak egy helyes döntésen áll, vagy bukik minden, amit akár a szerencse is segíthetne, hanem e tevékenységek folyamatukban csak a megfelelő hozzáértés birtokában végezhetők hatékonyan. Ezért a többfázisú cselekvésekhez kapcsolódó próbák esetén rádobásra nincs lehetőség.

Annak eldöntése, hogy egy cselekvés egy-, vagy többfázisúnak minősül-e, minden esetben a Mesélő feladata.

KÉPZETLENSÉG:

Ha valaki képzetlenül, vagyis a szükséges képzettség hiányában próbál olyan cselekvést végezni, amihez valamely képzettség ismerete volna szükséges (pl. csapdát kutatni), abban az esetben értelemszerűen csak a természetes adottságaira támaszkodhat (hiszen azon kívül további képzettséggel nem rendelkezik), vagyis csupán képességpróbara jogosult a célszám ellen a szükséges képzettséghez tartozó adottságával. Egyes cselekvések végzése ugyanakkor fokozottan igényli a szakértelmet (pl. helikoptervezetés), ezért amikor ilyesmivel próbálkozik a képzetlen személy, további levonások sújtják a próbáját. Ennek mértékéről a képzettségek leírása ad tájékoztatást. Az esetleges negatív módosítók egyesével csökkennek a képzettség minden egyes fokán, s így amint a karakter eléri a képzettségben azt a fokot, amennyi a képzettség képzetlenségi módosítója volt, azután a negatív módosító nulla. Ez azért van, mert ezen képzettségeknek a reális használatához általában legalább ilyen fokú képzettség szükséges, de alacsonyabb fokkal is lehetséges próbálkozni, ami a körülményektől – és a szerencsétől – függően akár sikeres is lehet.

(Pl. A karakter képzetlenül próbál elvezetni egy Jumbo Jetet. Ehhez a szükséges képzettség a Járművezetés – óriásgépek volna, melyhez a kapcsolódó adottság az Intelligencia. Ennek értéke az esetében 6. Mivel a képzettséggel nem rendelkezik, ezért Int. képességpróbara jogosult csak, vagyis az Int. értékéhez hozzáadhat d6-ot. Mivel négyet dobott, ezért a teljes próbájának az összege 10. De az óriásgépek vezetésének képzetlenségi módosítója -7, ezért eredménye valójában csak 3, ami tekintetbe véve a képzettség leírásában található minimum célszámot, abszolút esélytelen. Mivel beindítania sem sikerült a gépet, elkezd oktatásra járni és 4. fokra kitanulja az óriásgépek vezetését. Ekkor újrapróbálkozva, Int. értékéhez már hozzáadhatja a képzettségének a fokát, mely így összesen 10. Ehhez járul még további d6,

mely ismét 4 lett, így a teljes összeg 14. Azonban mivel az óriásgép-vezetés képzetlenségi módosítója továbbra is -7, az ő képzettsége pedig még mindig csak 4. fokú, ezért a fennmaradt módosító $7-4=3$. Vagyis a képzettségpróbájának eredményéből le kell vonni hármat, s így a tényleges eredmény 11, ami a minimális célszámhoz képest szintén kevés, hacsak valamilyen külső segítséget nem kap. Sikertelenségén feldühödve tovább képezi magát és elsajátítja 7. fokon a képzettséget. Ekkor az Intelligenciájának értéke, plusz a képzettségének foka már $6+7=13$, melyhez további d6 járul, ami ismét 4 lett. Így a próbájának a teljes összege 17. Mivel elérte a szükséges 7. fokot a képzettségben, ezért a negatív módosítók nullára csökkentek, vagyis az eredményt már semmi nem csökkenti, s így elégséges is arra, hogy karakter biztonságosan elvezesse a kívánt gépet.)

A fentiekből is látható, hogy egy jó képességű, de képzetlen személy – bizonyos fokig – képes lehet fölvenni a versenyt egy adott képzettségben alacsony fokon jártas személlyel is, de minél képzetlenebb a másik fél, annál kisebb erre az esélye.

KORRESPONDENS KÉPZETTSÉGEK:

Szót kell továbbá ejtenünk az úgynevezett korrespondens képzettségekről. Ezek jellemzően hasonló jellegű cselekvések végzésére szolgálnak, de különbözőségük okán mégis külön képzettségként kell fölvenni őket (pl. a különböző fajtájú lőfegyverek használata). Hasonlatosságuk mégis abban nyilvánul meg, hogy amennyiben egyikben, vagy másikban bizonyos szakértelmet, rutint szerez a karakter, ezt a rutint könnyebben adaptálhatja a rokon képzettséghez tartozó tevékenysége során is. Vagyis bár soha nem tanulta, másik, hasonló jellegű szakértelmének a rutinja mégis segíti őt a cselekvés elvégzésében. (pl. Aki pisztollyal tud löni, az jobban fog tudni a puskával is, mint aki egyikhez sem ért.)

Játéktechnikailag ez annyit jelent, hogy egyesével külön-külön kell kitanulni e képzettségeket, de hatással is vannak egymásra. Ezért amennyiben valaki legalább 4. fokon képzett valamelyik ilyen képzettségben, az a korrespondens képzettségekhez kapcsolódó próbák során automatikusan 1. fokon képzettnek minősül, ha egyébként nem volt bennük képzett. Ha pedig a bármelyik képzettségben eléri a 7. fokot, akkor a korrespondens képzettségek próbáit is úgy végezheti, mintha 2. fokon képzett volna - ha egyébként nem, vagy csak alacsonyabb fokon volt bennük jártas.

Fontos megjegyezni, hogy ez nem valóságos képzettséget jelent, csupán egyfajta rutinból adódó érzéket, ezért kizárólag a próbák során kezelendő úgy, mintha megvolna a képzettsége. Amennyiben az így kapható szinteket már elérte valamely szakértelme, akkor további bónusz nem jár. A bonuszok két korrespondens képzettségben elért megfelelő fok után összeadódhatnak, három azonban már nem adható össze. Az így kapható legmagasabb bónuszfok a hármas, e fölé tényleges tanulás nélkül nem emelkedhet az érték akárhány rokon képzettségben éri el, vagy haladja meg a karakter jártassága a 4., vagy akár a 7. fokot. Ha azonban ezután megkezdí a tanulást, az így szerzett érzéke segítségével lesz az újabb képzettség elsajátításában, ezért arról a fokról indul a képzése, ahányadiknak a korrespondencia miatt minősült a próbák során.

(pl.: Ha a karakter a Pisztoly típusú lőfegyver használata és a Puska típusú lőfegyver használata képzettségekben egyaránt eléri a 4. fokot, akkor a Gépfegyver típusú lőfegyver használata képzettségben minden próba során 2. fokúnak minősül a jártassága, ha egyébként abban ennél magasabb fokon nem volt képzett. Ugyanakkor azonban hiába éri el a képzettsége a nyílpuska típusú lőfegyver használata képzettségben is a 4. fokot, a gépfegyverek használatában akkor sem lesz ügyesebb, mivel három

korrespondens képzettség bonusza már nem adható össze. Ha később úgy dönt, el kívánja sajátítani a gépfegyverek kezelését is, akkor a fentiek szerint 2. fokról indul a képzése, vagyis egyből harmadik fokúvá képezheti magát.)

Fontos azonban szem előtt tartani, hogy a képzetlenségből eredő negatív módosítók a korrespondencia használata esetén semmilyen fok után nem csökkennek, ugyanis az – mint fentebb már szóba került - nem tényleges képzettséget jelent, a módosítók által megtestesített képzetlenségi hátrányok leküzdéséhez pedig a képzettségek különbözősége miatt nem elég, ha csak a korrespondens képzettségeiből fakadó rutint próbálja valaki kamatoztatni. Ezért ahhoz, hogy a képzetlenségi levonások csökkenjenek, a karakternek valóban foglalkoznia kell az adott képzettséggel, és legalább egy foknyira ténylegesen fejlesztenie kell a tudását.

A korrespondencia szabályának használatától a körülmények ismeretében a Mesélő egyes próbák során eltekinthet, ha úgy ítéli meg, hogy a másik képzettség rutinja nem segíthet egyes specifikusan csak az adott képzettségre jellemző tevékenységeket. A korrespondens képzettségek leírásánál e jellemzőjük feltüntetésre kerül.

A KÉPZETTSÉGEK LISTÁJA

Az alábbiakban a leggyakoribb aktív képzettségek felsorolása és rövid jellemzése található, annak feltüntetésével, hogy mely adottsághoz kötődik a használatuk. A felsorolás távolról sem teljes, bármilyen egyéb ismeret is elsajátítható az alábbiakon kívül, amennyiben a Mesélő azt megengedi:

Lőfegyver-használati képzettségek (Korrespondens csoport):

Az alábbi képzettségek tartoznak ebbe a kategóriába:

Lőfegyver használata - pisztoly típusú (Moz.)

Pisztoly típusú, tehát egykezes markolattal, és legfeljebb félautomata elsütőszerkezettel ellátott lőfegyverekkel történő célzásra és célzott lövés leadására szolgál. Képzetlenség esetén –1 módosító járul a próbához.

Lőfegyver használata - puska típusú (Moz.)

Puska típusú, tehát hosszú (legalább 40 cm) csővel és legfeljebb félautomata elsütőszerkezettel ellátott, általában kétkezes használatra tervezett lőfegyverekkel történő célzásra és célzott lövés

leadására szolgáló képzettség. Képzetlenség esetén –1 módosító járul a próbához.

Lőfegyver használata - gépfegyver típusú (Moz.)

Gépfegyver típusú, tehát ismétlődérendszerrel ellátott, automata lőfegyverekkel történő célzásra és célzott lövések, sorozatok leadására szolgáló képzettség. Képzetlenség esetén –2 módosító járul a próbához.

Lőfegyver használata – nyílpuskák (Moz.)

Nyílpuskákkal történő célzásra és célzott lövés leadására szolgál. Képzetlenség esetén –1 módosító járul a próbához.

Rakétavető (Moz.)

A különböző vállról indítható rakétákkal és aknavetővel végzett támadásokhoz szükséges képzettség. Képzetlenség esetén -3 módosító járul a próbához.

Nehéztüzérség (Int.)

Önjáró, vagy helyhez rögzített rakétaütegek és aknavető használatára szolgáló képzettség. Képzetlenség esetén -7 módosító járul a próbához.

Íjászat (Moz. és Kéz.)

A különböző íjakkal végrehajtott célzott lövések végrehajtására szolgál. Képzetlenség esetén -3 módosító járul a próbához.

Mesterlövészet (Kéz. és Ake.)

A hosszas célra tartás képzettsége. Célszáma 7, plusz annyi, ahány percig célra kell tartani a lövés előtt. Sikeres Mesterlövészet képzettségpróba esetén módosító nélkül dobhat célzást a karakter a várakozást követően is, míg sikertelenség esetén a rontás mértéke, mint negatív módosító járul a célzó dobáshoz, de a Mesélő döntése alapján automatikus tévesztést is okozhat (ha pl. csak rövid időre tűnik föl a célpont)

Közelharc képzettségek (Korrespondens csoport):

Közelharcot fegyverekkel, valamint fegyvertelenül is lehet folytatni, s a harc minden típusa külön képzettséget igényel. Az ezen képzettségek bármelyikében való jártasság egy általános harci rutint és érzéket is fejleszt a karakterben, ezért ezek egymással korrespondens képzettségek.

Az alábbi képzettségek tartoznak ebbe a kategóriába:

Fegyvertelen közelharc (Moz.)

Ennek típusai (a képzettség fölvételekor el kell dönteni, hogy melyikben kíván jártasságot szerezni a karakter):

Öklözés – Általános fegyvertelen közelharc képzettség, más néven boksz, vagy utcai verekedés

Defenzív harcművészet – Védekezésre összpontosító harcművészetek, védekező bonuszként +1-et kapnak, de ugyanekkora negatív módosító jár a támadásaikhoz

Offenzív harcművészet – Támadásra összpontosító harcművészetek, támadó bonuszként +1-et kapnak, de ugyanekkora negatív módosító jár a védekezésükhöz

A képzetlenül pusztakezes harcot vívni kívánó karakter nem válogathat, általános öklözéssel próbálkozhat csak.

Fegyveres közelharc tör típusú fegyverrel (Moz.)

Bármely 40 cm-nél rövidebb pengehosszúságú egykezes vágófegyverrel (vagyis törökkel, rövidkardokkal) végzett támadás és védekezés képzettsége. Képzetlenség esetén -1 módosító járul a próbához.

Fegyveres közelharc kard típusú fegyverrel (Moz.)

Bármely 40 cm-nél nagyobb pengehosszúságú egy-, vagy kétkezes vágófegyverrel (karddal) végzett támadás és védekezés képzettsége. Képzetlenség esetén -2 módosító járul a próbákhoz.

Fegyveres közelharc buzogány típusú fegyverrel (Moz.)

Bármely pengével nem rendelkező egy-, vagy kétkezes zúzófegyverrel (buzogány, bunkó, asztalláb, baseball-ütő, puskatus, stb.), valamint a bárdokkal és baltákkal végzett támadás és védekezés képzettsége. Képzetlenség esetén -2 módosító járul a próbákhoz.

Fegyveres közelharc szál fegyverrel (Moz.)

Bármely szál fegyverrel (vagyis legalább nagyjából másfél méter hosszú nyéllal ellátott fegyverrel) végzett támadás és védekezés képzettsége. Képzetlenség esetén -2 módosító járul a próbákhoz.

Dobás képzettségek:

A fegyverek dobása hasznos helyettesítője lehet a löfegyvereknek, ha a helyzet úgy kívánja. Az ebben való jártasság segítségével a karakter megkísérelheti hozzáválni a fegyverét, vagy bármely egyéb tárgyat a célpontához. Ennek célja lehet az, hogy a hajított eszköz az ellenfélben közvetlenül kárt okozzon (pl. dobótör, vagy gerely), de az is, hogy a célba érve a dobott tárgy egyszerűen csak elérje a célpontot, majd ott egyéb hatásait – ha vannak - kifejtse (pl. gránát, méregfiola, szentelt víz, stb.). A Dobás három típusát külön képzettségként kell fölvenni.

Fegyverdobás hajítófegyverrel (Moz., vagy Kéz.)

Dobótörök, hajítóbárdok, dobócsillagok célba juttatása dobás által. Képzetlenség esetén -2 járul a próbákhoz. Amennyiben nem dobásra kialakított fegyvert kíván dobni valaki, a módosító -1-gyel nő, ha pedig a Mesélő megítélése szerint a használni kívánt fegyver nem alkalmas a dobásra (pl. pallos), a módosító további -1.

*Fegyverdobás szálfegyverrel (Moz.)*

Dárdák, lándzsák, gerelyek célba juttatása dobás által. Képzetlenség esetén -2 járul a próbákhoz. Amennyiben nem dobásra kialakított fegyvert kíván dobni valaki, a módosító -1-gyel nő, ha pedig a Mesélő megítélése szerint a használni kívánt fegyver nem alkalmas a dobásra (pl. lovaskopja), a módosító további -1.

*Célba dobás (Moz., vagy Kéz.)*

Egyéb, egy kézzel hajítható tárgyak célba juttatása dobás által, aminek során nem az erővel történő becsapódás a legfontosabb, hanem csupán a cél eltalálása.

*Támadás egyéb fegyverrel (Moz.)*

A fenti típusokba be nem sorolható fegyverekkel történő harc képzettsége. Ilyen lehet pl. az ostor, a korbács, a parittyá, vagy a fúvócső, de ide tartozik a lasszó, a bola és a dobóháló is.

A képzettséget minden fegyverre külön-külön kell fölvenni.

Harc két fegyverrel (Moz.)

Rendkívüli szem-kéz koordinációt igénylő képzettség, melynek segítségével két egykezes közelharc fegyverrel folytathat közelharcot a karakter, vagy két egykezes löfegyverrel tüzelhet egyszerre. Ennek köszönhetően a körönkénti támadásainak a száma duplájára növekszik.

Amennyiben ilyen közelharcba kezd egy képzetlen karakter, az ügyesebbik kezét -2, az ügyetlenebbik kezét pedig -4 módosító terheli minden próba során. Képzett karakter esetén szintén megmaradnak a levonások, de a képzettség minden egyes foka után egy negatív módosító elvész (a játékos eldöntheti, hogy melyik kezéről). A fentiekből kiszámolható, hogy a 6. fokot elérve a karakter minden negatív módosítója megszűnik a két kézzel folytatott harc során. Ennél magasabb szinten pedig szintenként egy módosító adható az ügyesebbik kéz támadásaihoz a két fegyver bámulatos összhangja miatt. A képzettség a védekezőképességet pozitív irányban nem

változtatja, ellenben a játékos választhat, hogy melyik fegyverét használja védeésre.

Amennyiben löfegyverrel folytat valaki kétkezes harcot, akkor azonos célpontra leadott lövések esetén az ügyetlenebbik kéz támadását -2, az ügyesebbiket pedig -1 módosító terheli. Különböző célpontokra leadott lövések esetén a negatív módosító -4 és -2, azonban ezek minden egyes leadott lövés után eggyel növekszenek (vagyis a második lövéspárnál -5 és -3, a harmadiknál -6 és -4, stb.), mivel ilyen mértékben egyszerre kétfelé figyelni még e képzettséggel is képtelenség. A módosítók a képzettség minden foka után a közelharcnál leírtaknak megfelelően csökkennek, de pozitív módosítók a közelharc ellentétben soha nem lesznek.

Robbantás (Int. és Kéz.):

A különböző robbanószerek és bombák használata, valamint hatástalanítása. Képzetlenség esetén -4 módosítóval lehetséges a próbálkozás, de a valószínűsíthető következmények ismeretében érdemes alaposan megfontolni.

Kíntúrás (Ake.):

Egyes személyek és szekták akár perverzióból (mazochizmus), akár saját jól felfogott érdekükben edzik magukat a fájdalom elviselésére. Az ebben a képzettségben magas fokon jártas személy olyan sérülések és fájdalmak után is képes talpon maradni és folytatni a harcot, vagy egyéb tevékenységet, ami másokat már ledöntött volna a lábáról.

Kínzás (Int. és Kéz.):

A fájdalom okozásának a legtöbb XXI. századi kultúra által tiltott tudománya. Mindazonáltal bizonyos körökben az információszerzés rendkívül hathatós eszköze. Célszáma a célpont Kíntúrás-próbájának az eredménye.

A sebészet képzettséggel korrespondens.

Sebészet (Kéz.)

A sebesülések kezelésére és az egyéb orvosi beavatkozások elvégzésére szolgáló gyakorlati képzettség. Hangsúlyozandó, hogy csupán a gyakorlati oldalát jelképezi a gyógyításnak, az elméleti alapokat nem tartalmazza. A sebesülések kezeléséhez elméleti alapként az Anatómia, a betegségek és belszervi elváltozások művi kezeléséhez pedig az Élettan képzettség szükséges. A gyakorlatban ez azt jelenti, hogy a beavatkozás jellegétől függően szükséges az elméleti alapképzettség a Sebészet használatához, vagyis aki a Sebészetet elsajátította, az a gyakorlati képzettségét

legfeljebb olyan fokon képes alkalmazni, amennyi a beavatkozáshoz szükséges elméleti alapismeretének szintje.

Sebesülések gyógyulását olyan mértékben segítheti elő a Sebészetben képzett személy, amennyi a képzettség szintje, vagyis a heti életerőpont-regenerálódás mértékét ennyi ponttal növelheti meg (persze csak akkor, ha ezt az Anatómia képzettségi fok is megengedi). Belső mütéti beavatkozásokkal pedig akár szív-mütét is végezhető, ha a Sebészet és az Élettan képzettséggel is megfelelő fokon rendelkezik valaki.

Megjegyzendő, hogy a képzettség egyszerű elsősegély-felszereléssel legfeljebb 3. fokon használható, felcserkészlettel 5. fokon, ennél magasabb szintű használatához mütő és orvosi segédeszközök szükségesek. Vagyis hiába képzett valaki magasabb fokon, a beavatkozásai legfeljebb olyan fokúnak fognak minősülni, amilyen felszerelést használ hozzá.

Képzetlenség esetén -3 módosítóval lehetséges a próbálkozás.

Kitartás (Fiz és Ake.)

Gyakorlás és edzés során szerezhető, kitartó testmozgások végzését lehetővé tevő képzettség. Hosszútáv-futásra, úszásra, gyaloglásra, vagy maratoni hosszúságú harci küzdelemre egyaránt használható.

Járművezetés képzettségek

E képzettségek – mint a nevük mutatja - a különböző járművek vezetésére szolgálnak. Segítségükkel alacsony szinten viszonylag rutintalanul, magasabb szinten profi, akár versenyzői, vagy kaszkadőri szinten képes közlekedni a karakter. A különböző képzettségeket a járműtípusoknak megfelelően külön-külön kell felvenni.

Járművezetés – motorkerékpár (Moz.)

Képzetlenség esetén -2 járul a próbákhoz.

Járművezetés – gépkocsi (Moz.)

Képzetlenség esetén -2 módosító járul a próbához.

Járművezetés – lovas kocsi (Moz.)

Járművezetés – hajó

Külön kell fölvenni vitorlás és motoros vízi járművekre. Képzetlenség esetén motoros hajók kapcsán -2, vitorlások esetén -3 járul a próbákhoz.

- Motoros hajókra (Moz.)

- Vitorlás hajókra (Moz. és Kéz.)

Járművezetés - helikopter (Int. és Kéz.)

Képzetlenség esetén -5 járul a próbákhoz. „Egyszerű” föl és leszálláshoz, valamint közlekedéshez a minimum célszám: 14.

Járművezetés – repülőgép (Korrespondens csoport)

A repülőgépeken belül a képzettséget külön szükséges fölvenni az alábbiak közül arra, amelyiknek a kezelését el kívánja sajátítani a játékos:

- Siklórepülő (Int. és Kéz.)

A sárkányrepülő is e képzettséggel vezethető. Képzetlenség esetén -3 járul a próbákhoz. „Egyszerű” föl és leszálláshoz, valamint közlekedéshez a minimum célszám: 12

- Rotorlapátos repülőgépek (Int. és Kéz.)

Képzetlenség esetén -4 járul a próbákhoz. „Egyszerű” föl és leszálláshoz, valamint közlekedéshez a minimum célszám: 13

- Sugárhajtású repülő (Int., Kéz. és Moz.)

Képzetlenség esetén -7 járul a próbákhoz. „Egyszerű” föl és leszálláshoz, valamint közlekedéshez a minimum célszám: 15

- Óriásgépek (Int.)

Hatalmas méretű, modern utas- és teherszállító repülőgépek vezetéséhez szükséges képzettség. Képzetlenség esetén -7 járul a próbákhoz. „Egyszerű” föl és leszálláshoz, valamint közlekedéshez a minimum célszám: 15

Ejtőernyőzés (Moz. és Kéz.)

Az ejtőernyős ugrások végrehajtásához és a biztonságos talajfogáshoz szükséges képzettség. Képzetlenség esetén -3 járul a próbákhoz. Biztonságos talajfogáshoz a minimum célszám: 10, irányított repüléshez, bázisugráshoz, siklóernyőzéshez ennél lényegesen több is lehet.

Lovaglás (Moz.)

Nem csak a ló, hanem minden egyéb háttas állat (teve, szamár, stb.) hátán történő közlekedés képzettsége.

Úszás (Moz.)

Az úszás még napjainkban sem mindenki számára magától értetődő. A képzettség alacsony fokán épp csak fennmaradhat a karakter a víz színén, magas

szinten – megfelelő kitartással - több kilométer leúszására, vagy akár mások kimentésére is vállalkozhat. Képtelenség esetén –3 járul a próbákhoz.

Akrobatika (Moz.)

Az akrobatikus mozgások, az ügyes ugrások, a szaltók és bukfencek képzettsége. Amennyiben löfegyverrel, vagy íjjal szemben kitérésre összpontosít a karakter, e képzettségi fokának a felét (lefelé kerekítve) hozzáadhatja a kitéréspróbájához, közelharc esetén pedig a harmadát (lefelé kerekítve) a védekezéshez. Természetesen csak abban az esetben, ha a Mesélő megítélése szerint ehhez elegendő hely áll a rendelkezésére.

Mászás (Moz.)

Fára, falra, sziklákra való fel-, vagy lemászásra szolgál.

Egyensúlyérzék (Moz.)

Billegő, vagy döntött felületen, avagy keskeny pallón, kötélén az egyensúly megőrzését segítő képzettség. Amikor valamilyen lökés fellökhetné, vagy kibillenthetné a karaktert, e képzettség segítségével lehet esélye a talpon maradásra.

Gépírás (Kéz.)

A tízujjas vakon gépelés képzettsége. Rendkívül hasznos gyakorlati szakértelem.

Gyorsírás (Kéz.)

A kézírásos jegyzetelés magas foka, akár beszédek folyamatos, hallás utáni lejegyzésére is alkalmas. Egyszerűbb kriptográfiának is használható, ugyanis kizárólag hozzáértő által olvasható, magas szinten pedig szinte egyedül a szöveg eredeti lejegyzője képes hibátlanul visszaolvasni a bonyolult és egyedi rövidítésrendszer miatt. Képtelenség végezni lehetetlen.

Grafológia (Int.)

Az íráselemzés és ennek segítségével a különböző személyiségjegyekre való következtetés képzettsége. Képtelenség –5 járul a próbákhoz, mivel így legfeljebb tippelhet a karakter, tudás nem alapozza meg az elemzéseit.

Informatika (Int.)

A felhasználói számítógép-kezelés, magasabb fokon a programozás és a hekkelés szakértelem. Képtelenség esetén egyáltalán nem alkalmazható, de a XXI. században rendkívül ritka az a személy, aki legalább

első, vagy második fokon ne ismerkedett volna össze a számítógép használatával.

A Biztonságtechnika képzettséggel korrespondens.

Biztonságtechnika (Int.)

Bizonyos értelemben a zártöréssel, az informatikával és a hardware-el rokon képzettség, a zárt helyekre való behatolásra – vagy éppen bizonyos helyek elzárására – használatos. Szakértelme az elektronikai védelmi berendezések (riasztók, érzékelők, beléptetőrendszerek, kamerarendszerek) használatára, felderítésére és hatástalanítására terjed ki. Javítás, szerelés esetén az Int. és a Kéz. képesség együttesen szolgál a próba alapjául. Képtelenség –3 módosítóval lehetséges a próbálkozás.

Az informatika és a hardware képzettségekkel korrespondens.

Kémtechnológiák (Int.)

A gomb- és egyéb rejtett kamerák, puszkamikrofonok, a telepített, vagy hordozható lehallgató- és megfigyelő-berendezések, valamint az elhárítóeszközök használata, felderítése, és magas szinten szerelése is. Javítás, szerelés esetén a próba alapja az Int. és a Kéz. együtt. Képtelenség esetén –3 módosítóval lehetséges a próbálkozás.

Zártörés (Kéz.)

Mechanikus záruk roncsolásmentes kinyitására, feltörésére szolgáló képzettség. Egyaránt alkalmazható lakatok és páncélszekrények felnyitására. Segítségével a karakternek lehetősége van felmérni is a zárszerkezetet, s ily módon megállapítani hogy egyéb feltörés elleni védelem (pl. helytelen irányú erőhatásra megpattanó és nyithatatlan fészülő üvegcsapok, stb.) került-e beépítésre. Ez esetben a próba alapja az Int. képesség. Képtelenség esetén –4 járul a próbákhoz.

Rejtőzködés (Moz.):

A csendes, észrevétlen mozgás képzettsége. Segítségével a gyakorlott karakter az emberi érzékelés hiányosságait, a fedezékeket és az egyéb környezeti körülményeket kihasználva észrevétlenül akár lépésnyire is megközelíthet más személyeket. Egyben annak a képességét is magában foglalja, hogy a fedezékeket és takarásokat kihasználva mekkora eséllyel képes valaki észrevétlen maradni, vagy az előle elbújni kívánó, vagy őt észrevétlenül megközelíteni akaró személyt felfedezni. Célszáma ellenfél Lopózás-próbájának az eredménye, úgy, hogy az észlelő személy próbájának alapjául az

Intelligencia képesség szolgál (mivel az észlelésben az Intelligencia képessége kap szerepet).

Csapdaállítás (Kéz.):

Alacsony fokon csapdázásos vadászatra, magasabb fokon akár emberek foglyul ejtésére, vagy elpusztítására is alkalmas csapdák elkészítésére, vagy felderítésére és hatástalanítására szolgál. Különösen hatékony és veszélyes tud lenni a biztonságtechnika, vagy a robbantás képzettséggel együtt használva. Amennyiben csak a csapdák felderítése a cél, a képzettségpróba alapjául szolgáló adottság az Intelligencia lesz (mivel az észlelésben az Intelligencia kap szerepet).

Hangszer (Kéz.):

Az adott hangszerrel való muzsikálás képzettsége, hangszerenként külön kell elsajátítani. Azonos hangszertípusba tartozó hangszerek esetén (pl. furulya és fuvola) a képzettségre a korrespondencia szabálya alkalmazható. Képtelenül képtelenség hangszereken játszani.

Emberismeret (Int.)

Az emberi viselkedés, a mimikri és a testbeszéd, valamint az észlelhető szomatikus jelenségek megfigyelésére és elemzésére szolgáló képzettség. Elsajátítása és használata gyakran nem tudatos, hanem az emberekkel való társas érintkezések során kialakuló ösztönös képesség, de egyesek képezhetik is magukat benne. Segítségével könnyebben leplezhetőek le a hazugságok és a mellébeszélés, sőt esetenként a hazugságok ellenére is kiszűrhető az igazság.

Célszáma a vizsgált személy mellébeszélés képzettségpróbájának az eredménye.

A képzettség a pszichológia képzettséggel korrespondens.

Mellébeszélés (Kar.)

A hazugság kétes értékű képzettsége. Elsajátítása a legkritikábban történik tudatosan, általában inkább a gyakorlat alakítja ki valakiben a szemrebbenés nélkül való hazudás képességét. Segítségével elleplezhető, sőt magasabb fokon akár eséllyel meg is hamisíthatók az árulkodó arc és kézmozdulatok, a testbeszéd, rendkívül magas fokon (7. fok fölött) pedig már a szomatikus kísérőjelenségek meghamisításával is lehetséges próbálkozni, amivel akár a poligráfus hazugságvizsgáló-készülékek is átverhetők.

Amennyiben valaki megpróbálja leleplezni a hazugságot, az a mellébeszélő képzettségpróbájának eredménye, mint célszám ellen tett Emberismeret (Int.) képzettségpróbával lehetséges.

Poligráffal szemben a hazugság elleplezéséhez képzettségpróba szükséges, melynek alapja ekkor nem Kar., hanem Ake., célszáma pedig a készülék fejlettségétől függ, de minimum 20.

Meggyőzés (Kar.)

A meggyőzés képzettsége nagyon hasznos tud lenni a XXI. században, ahol ritka, hogy valaki önzetlenül, netán érdekei ellenére segítene a másoknak. A képzettség célszáma a célpont Kar. és Int. átlagával végzett próbájának az eredménye, amit nagyban befolyásol, hogy amire rá kívánják venni, mennyire van a saját érdekei ellen. Amennyiben semleges, a módosító ritka esetben nulla is lehet, de a meggyőzendő személy habitusától függően általában 1-től 6-ig terjed (ötös-hatos módosítót már meglehetősen zsémbes és magának való, netán embergyűlölő személyeknél alkalmazunk, semleges cselekvésekkel kapcsolatban ugyanis ritka az ilyen fokú ellenállás), ha azonban a céljaival gyökeresen ellentétes, akár 10-ig is emelkedhet. Ha egyébként érdekében áll a cselekvés elvégzése, a módosító akár a meggyőző személy javára is szolgálhat.

A képzettség a pszichológia képzettséggel korrespondens.

Etikett (Kar.)

A társas érintkezés, a társaságban való megfelelő viselkedés ismerete és képessége. Aki magas fokon ismeri e képzettséget, az akár a legmagasabb körökben is elvegyülhet. A képzettséget kultúrkörönként szükséges fölvenni, ami nem feltétlenül igazodik országhatárokhöz, sőt egyes határokon belül több szubkultúra is létezhet, melyek etikettje más és más (nyilván a politikai, vagy üzleti etikett kevés sikert arat a külvárosi bandák körében és fordítva).

Kriptográfia (Int.)

A titkosítások és a rejtjelezés, valamint a rejtjelek visszafejtésének a tudománya.

Szakmák

Ács, kőműves, elektroműszerész, lakatos, autószerelő, stb. Önálló képzettséget igénylő szakmák, melyek bizonyos helyzetekben rendkívül hasznosak lehetnek, vagy megélhetést biztosíthatnak. Külön képzettségekként kell fölvenni őket.

A szakmunkás-végzettségek többségének a Kézügyesség az alapja, de a Mesélő egyes esetekben másként is dönthet.

Exorcizmus (Ake.)

Egyfajta mágikus rítus, aminek során a démonok lelkei visszaűzésre kerülnek a túlvilágra. A részleteket lásd az Exorcizmus fejezetében.

PASSZÍV KÉPZETTSÉGEK:

Külön kategóriát képeznek a képzettségek rendszerében az ismereti képzettségek. Ezek jelképezik a karakterek jártasságát a különböző tudományokban és egyéb, tanulással könyvekből, vagy oktatóktól elsajátítható elméleti ismeretekben. Jellemzőjük, hogy lexikális tudást jelentenek – ezért nevezik őket összefoglaló néven passzív képzettségnek.

A ~~E~~ képzettségekre jellemző, hogy a tudományterületükben csak az 5. fokig jelentenek általános jellegű ismereteket, előlött ki kell választani egy-egy szakirányt és a magasabb fokokra való képzés csak abban folyik (pl. a Történelmen belül lehetséges specializálódni az egyiptológiára, az Árpád-házi királyok korára, az ipari forradalom korára, stb.). Ha valaki több szakirányban is specializálódni akar egy tudományterületen belül, akkor azt külön-külön ki kell tanulnia.

KÉPZETTSÉGPRÓBÁK:

A passzív képzettségek kivétel nélkül elsősorban a Memória főjellemzőhöz kötődnek, elsajátításuk és az általuk jelképezett lexikális ismeretek használata pusztán ennek a függvénye. Annak eldöntése, hogy egy bizonyos ismeretnek a karakter birtokában van-e, a Mesélő által meghatározott célszám ellenében végzett, Memória-alapú képzettségpróba függvénye. Amennyiben az eredmény nagyobb a célszámnál, a próba sikeres, ha kisebb, sikertelen. Egyenlőség esetén bár érzi a karakter, hogy már találkozott az információval, de nem jut eszébe – ott motoszkál a tudata szélén. Ha elegendő idő áll rendelkezésére a töprengésre, akkor ez esetben újra dobhat.

A célszám meghatározása:

1-8 Általános jellegű információ, aki az adott tudományba beleásta magát, jó eséllyel már a tanulmányai kezdetén találkozott vele.

9-12 Mélyebb ismeretet takar, általában a tudománnyal legalább hobbi szintjén rendszeresen foglalkozó személy ismerheti az információt.

13-16 Ezen információkkal jellemzően azok vannak tisztában, akik hivatásszerűen mélyedtek el az adott

tudományban, különös szerencse esetén azonban előfordulhat, hogy hobbi-tudósok is találkoztak az ismerettel

①

17- Az igazi szakértők színvonala, magasabb szinten pedig még a tudorok körében is unikumnak, kuriózumnak számító ismeretek köre. Az adott szakma legmélyebb fokú ismeretét igényli, vezető tudósok és teamek friss kutatási eredményei tartozhatnak ebbe a nehézségi szintbe

Egyes ismereti képzettségek (pl. kémia, fizika, mechanika, elektronika, építészet, gyógynövény- és méregismeret, stb.) azonban azon túl, hogy lexikális tudást jelképeznek, aktív, elméleti probléma- és feladatmegoldásra is fölhasználhatók, vagyis aktív szellemi tevékenység végezhető a segítségükkel (pl. új képletek megalkotása, vagy egy-egy mérge elleni ellenanyag kitalálása, netán egy elektromos berendezés kapcsolási rajzának az elkészítése). Ez értelemszerűen problémamegoldó tevékenység, vagyis nem a Memóriához kötődik, tehát a helyett az ilyen próbálkozások során a képzettségpróba alapja az Intelligencia adottság.

①

Ezen próbák során a képzettség úgy működik, mintha aktív képzettség volna, ezért a célszámok meghatározására az ott leírtak az irányadók.

A szükségtelenül gyakori kockadobások elkerülése érdekében a Mesélő, ha úgy ítéli meg, hogy a kérdéses képzettségfokkal a kívánt ismeret rendelkezésre állhat, vagy a probléma megoldható - vagy semmiképp sem - a kockadobástól belátása szerint eltekinthet.

A KÉPZETTSÉGEK:

Az alábbiakban a leggyakoribb passzív képzettségek listája következik (távrolról sem teljes felsorolás, a Mesélő jóváhagyásával bármilyen egyéb témában is felvehető ismereti képzettség, amiben a lexikális tudás reálisan elképzelhető és körülírható):

Történelem - Az Antropológia képzettséggel korrespondens →

Kémia

Fizika

Biológiai képzettségek:

- Növénytan
- Zoológia
- Anatómia (az emberi test felépítése, mozgása, csontozat, erek, stb.)
- Élettan (az ember belszervi működése, élettani folyamatai, stb.)

Hardware (a számítógép felépítése, működése)

- A Biztonságtechnika képzettséggel korrespondens

Közgazdaságtan

Pénzügy

Antropológia

- A Történelem képzettséggel korrespondens.

↳ Irodalomtudomány

Csillagászat

Teológia

Ezoterika

- Szakterületei: Asztrológia, Számmisztika, Auratan, Spiritualizmus

Jogtudomány (országoként külön képzettség!)

Építészet

Mechanika

Elektronika

Kultúraismeret

Zeneelmélet

①

Gyógynövény- és méregismeret

A gyógyuláshoz Sebészettel együtt alkalmazva annyit ad hozzá, amennyi a képzettség fokának az egyharmada (felfelé kerekítve), mérgek és betegségek ellen pedig ellenszer keverhető, ami annyit ad a próbákhoz, mint a képzettség fokának a fele (felfelé kerekítve).

A Gyógyszerészet képzettséggel korrespondens. →

①

Gyógyszerészet

A mérgek és betegségek ellen ellenszer keverhető a segítségével, ami annyit ad a próbákhoz, amennyi a képzettség foka.

A Gyógynövény- és méregismeret képzettséggel korrespondens.

①

Pszichológia

Az Emberismeret és a Meggyőzés képzettségekkel korrespondens.

①

Nyelvek

Külön-külön képzettségként kell elsajátítani őket és egyedüli kivételként a passzív képzettségek közül, ezekben nem szükséges a specializáció. A nyelvtudásban a 3-5. fok képviseli a középfokú nyelvvizsga szintjét, a 6-8. fok a felsőfokúét. 9. fokon gyakorlatilag anyanyelvi szinten beszél a nyelvet a karakter, de az akcentusát nem tudja levetkőzni. 10. fokon csak azok képesek elsajátítani egy nyelvet, akiknek anyanyelve, vagy évekig, még gyakrabban évtizedekig éltek az adott nyelvterületen. Ezen a fokon akcentus sincs, tökéletesen anyanyelvi a színvonal. *Hasonló szín*

①

Jelbeszéd

Elsajátítására a nyelveknél írottak az irányadók, de értelemszerűen akcentus nem létezik, vagyis a jelbeszéd maximuma a 9. fok. *Hasonlólag csak a próbák alapja a ké.*

FEJLŐDÉS

Tapasztalati pontok: A kalandok (küldetések) sorozatában a karakterek tapasztalatot gyűjtenek, aminek a segítségével képességeiket és képzettségeiket továbbfejleszthetik, vagy új képzettségeket sajátíthatnak el. A tapasztalatot Tapasztalati Pontokban (Tp) mérjük, amiket a Mesélő a játékosok teljesítménye alapján oszthat ki a kalandok után. Egy kaland után általában 1-15 ~~Tp~~ osztható ki attól függően, hogy a kaland mennyire jelentett kihívást és a játékos mennyire vett részt a problémák megoldásában. Szintén szempont lehet a Tp-k kiosztásában a jó szerepjáték, ha valaki a jellemének megfelelően cselekedett, vagy különösen kreatív ötletekkel segítette elő a megoldást. 1 Tp általában akkor adható, ha a karakter gyakorlatilag csak végignézte a kalandot, aktívan semmit sem cselekedett, csak koloncként követte a többieket. 15

Tp a világmegváltó kalandok során alkalmazott kreatív megoldások és kiemelkedő szerepjáték kombinációjáért adható.

Fejlődés: A fentiek alapján kapott Tp-k a karakterek fejlődésére fordíthatók a következő módon:

①

Az adottságok egy-egy foknyi fejlesztése annyi Tp-ba kerül ahányas a soron következő tulajdonságérték.

①

A képzettségek (mágikus és világi egyaránt) egy-egy foknyi fejlesztése harmadannyi Tp-ba kerül ahányas a soron következő képzettségfok (felfelé kerekítve).

Természetesen a fejlődéshez nem elegendő csak rááldozni a megfelelő mennyiségű Tp-t, hanem rengeteg befektetett idő, gyakorlás és képzett oktató, vagy edző is szükséges hozzá.

ÉLETERŐ ÉS SEBESÜLÉSEK

Az életerő fejezi ki azt, hogy valaki mennyi sérülést és fájdalmat képes elviselni és túlélni. Ezt az Exorcist rendszere egy pontértékkal fejezi ki, ami függ a karakter Fizikumától, Akaraterójától, valamint az esetleges Kíntűrés képzettség fokától.

ÉLETERŐPONT:

A maximális életerőpontok számának meghatározásához a karakter Fizikum adottságának a kétszereséhez hozzáadható az Akaraterő képesség értéke, plusz az esetleges kíntűrés képzettség a fokát. Az így kapott számértéket hívjuk maximális életerőpontnak. Az esetleges sebesülések ezt az összeget csökkenthetik, miáltal az aktuális életerőpontok száma a maximális alá csökken.

SÉRÜLÉSEK ÉS HÁTRÁNYOK:

Ha a karaktert megsebzik, a sebesülés értékét le kell vonni a meglévő életerőpontok számából. Amennyiben a sérülések mértéke eléri, vagy meghaladja a maximális életerőpontok számának a felét (fölfelé kerekítve, vagyis a megmaradt életerőpontok száma kevesebb, vagy egyenlő a maximális felével), akkor a sebesülések elkezdik akadályozni a karaktert a mozgásban, ezért minden fizikai adottságának az értéke eggyel csökken. Ha a maximális negyedére (fölfelé kerekítve), vagy az alá csökken az életerőpontok száma, akkor tovább romlik a fizikai teljesítőképesség (további eggyel csökkennek a fizikai adottságok), de az ilyen mértékű sérülés már a szellemi teljesítőképességet is zavarja, ezért a szellemi adottságok értékei is eggyel csökkennek. Ha az életerőpontok száma 2-re, vagy az alá csökken és a karakter még eszméleténél maradt, további eggyel csökkennek az értékei. Amennyiben az életerőpontok száma nullára, vagy az alá csökken, a karakter azonnali újraélesztés és életmentő beavatkozás híján meghal.

Az adottságok csökkenése - hacsak a Mesélő a sérülések jellege miatt úgy nem ítél - a Karizmat általában nem érinti.

A Mana adottságot a sebesülések szintén nem csökkentik, azonban a manafókuszálás képességét igen, vagyis bár a az adottság értéke nem változik (s így a maximális manapontok száma sem), azonban az egyszerre, egy varázslatban felhasználható manapontok mennyiségének szempontjából úgy kell tekinteni, mintha a Mana adottság a szellemi

képességekkel együtt csökkent volna. A Mana adottságról és a manapontokról részletesebben lásd a Mana fejezetet.

Vérzés: A sebesülések vérvesztést is okoznak, aminek a mértéke azonban nem feltétlen jelentős és a szervezet regenerálóképessége ezeket viszonylag gyorsan elállítja. A nagyobb sérülések viszont folyamatos vérzéssel járnak, ezeket a test magától nem képes legyűrni. Mivel a Fizikum képessége a test regeneráló, öngyógyító képességét is jelöli, ezért a magas Fizikumú ember viszonylag nagyobb sebesüléseket is könnyebben le bír gyűrni, mint a kisebb Fizikummal megáldottak. Játéktechnikailag ez azt jelenti, hogy ha egyetlen sebesülés egyszerre több életerőpontnyi veszteséget okoz, mint a karakter Fizikum adottságának az értéke, akkor a vérzést a szervezet egyedül már nem képes elállítani, ezért az ilyen sérülés folyamatos vérzéssel jár és amennyiben ezt nem állítják el és nem kezelik, tízpercenként további egy életerőpontnyi vér folyik el a sebből. Ha több ilyen sebesülése is van a karakternek, vagy egy-egy sérülés a Fizikum adottság értékének a többszörösét sebezte az életerőpontokból, akkor a vérzés – és az életerővesztés – arányosan rövidebb időközönként következik be.

Eszméletvesztés: A test és a legnagyobb akaraterő is a halál előtt is föladhatja a küzdelmet az eszméletért és ez esetben a karakter elájul. Annak megállapítására, hogy erre mikor kerül sor, a játékosok a karakterlapon kötelesek számon tartani azt, hogy a legutóbbi pihenő (kiadás, egész éjszakányi alvás) óta hány sebesülés érte őket. Minden újabb sérülés alkalmával eggyel növekszik tehát ez az érték A sebesülések számát minden újabb sérülés után össze kell adni az összes hiányzó életerőpontok számával (a frissen szerzett sebesülés is beszámít) és ez az összeg fogja az eszméletvesztés elleni próba célszámát képezni. A próba alapját a Fizikum képesség duplája, vagy pedig a Fizikum, és az Akaraterő adottságok értékének az összege (szabadon választható) fogja

képezni, amihez egy további d6 dobás eredménye járul. Ha a karakter rendelkezik Kíntűrés képzettséggel, annak fokát is hozzáadhatja a próba eredményéhez. Ha a próba végeredménye nagyobb, vagy egyenlő a célszámmal, akkor sikeres és a karakter megőrizte az eszméletét, ha kisebb, akkor nem sikerült. Ha a játékos próba során 6-ot dob, rádobásra van lehetőség.

Mint a fentiekből látszik, az eszméletvesztést mind a magas Fizikum, mind a magas Akaraterő képes lehet megakadályozni.

A próbát a vérzés miatti életerővesztések alkalmával is (tehát folyamatosan vérző seb esetén tíz percenként) meg kell ismételni, de ilyenkor a vérzés a sebesülések számát természetesen nem növeli.

GYÓGYULÁS:

Ha nyugodt körülmények között, ágyban, pihenéssel töltheti az idejét a karakter, akkor a szervezete hetente annyi életerőpont regenerálására képes, amennyi a Fizikum adottságának az értéke. A gyógyulást a Sebészet képzettség és az azt kiegészítő Gyógynövény- és méregismeret képzettségek is segíthetik (lásd ott).

A rosszabb körülmények azonban növelhetik is a gyógyulás időtartamát. Ha adott napon a karakter huzamosabb ideig megerőltető tevékenységet végez (közelharc, túrázás, hegymászás, stb.), akkor a gyógyulás időtartama akár a háromszorosára is növekedhet, ha ennél kevésbé intenzív és megerőltető tevékenységet végez valaki, akkor a gyógyulás ideje annak intenzitása szerint változhat.

HARC

A harc a karakterek életének gyakran mindennapi része, bár saját jól felfogott érdekükben általában igyekeznek elkerülni. Vadászataik közben számtalanszor kényszerülnek élet-halál harcba a sátánista szekták és a démonok felszámolása során, ezért ilyen, vagy olyan mértékben de gyakorlatilag mindannyian kapnak képzést önmaguk megvédésére, ami a harci képzettségek elsajátításának formájában mutatkozik meg.

A harc körökre oszlik, egy harci kör pedig hozzávetőleg 5 másodpercnyi időtartamot jelent. A legelső dolog a harci kör megkezdésekor a kezdeményezés eldöntése, vagyis annak meghatározása, hogy az egyes karakterek támadásai (vagy egyéb cselekvései) milyen sorrendben követhetik egymást. Amennyiben a cselekvések sorrendje meghatározásra került, akkor minden karakter a kezdeményezésének megfelelő időpontban végrehajthatja a cselekvéseit. Amennyiben támadás történt, azzal szemben a védekezés automatikus, vagyis külön cselekvést nem igényel. Ha a támadás sikeres volt, kiosztásra kerül a sebzés, majd ezt követően továbbfolytatódik a kör a soron következő karakter cselekedeteivel. Mikor mindenki végrehajtotta a körben számára lehetséges számú cselekvést, a kör lezárul, és új kör kezdődik.

KEZDEMÉNYEZÉS:

A kezdeményezés határozza meg, hogy az egyes karakterek cselekedetei milyen sorrendben követik egymást a harci körben. A közelharc során ezen kívül a kezdeményezés annak képességét is jelöli egyben, hogy a karakter mennyire képes irányítani a küzdelmet, rákényszeríteni a saját ritmusát a másik félre, ezért arra külön szabályok is vonatkoznak.

A kezdeményezés meghatározása kapcsán szóba jöhető cselekvések a közelharc, a távolsági harc és a mágia. Egyéb cselekvések kezdeményező próbát nem igényelnek, amennyiben valaki más típusú cselekvést kíván végezni, abban az esetben kívül esik a harci szabályokon - és így a kezdeményezésen is - ami természetesen ettől függetlenül nem jelenti azt, hogy mások támadásainak sem válhat áldozatává.

A kezdeményezés eldöntése kezdeményező dobással történik, mely valójában a használt harci képzettség célszám nélküli képzettségpróbája. A mágiahasználat esetében a kezdeményező dobás a mágiahasználati képzettség intelligencia alapú képzettségpróbája (tehát ez esetben a képzettségpróba alapja nem a Mana képesség, mint a mágiahasználattal kapcsolatos egyéb próbák során, hanem az intelligencia). A kezdeményező dobásoknál rádobásnak akkor sincs helye, ha a d6 dobás eredménye hatos lett.

A kezdeményező próba eredményének sorrendjében következnek soron egymás után a karakterek. Először a legnagyobb eredménnyel rendelkező karakter cselekedhet, majd a második, a harmadik és így tovább.

A TÁMADÁSOK SZÁMA:

Az, hogy valaki körönként hányszor támadhat, a kezdeményező próba eredményének, mint a gyorsaság fokmérőjének a függvénye. A kezdeményezés-próbán kapott értékek határozzák meg a kör időegységeinek számát és ezek sorrendjében követik egymást a támadások. A kezdeményezési próba eredményeképp kapott számértékeket a legnagyobbtól (a leggyorsabb karakter kezdeményezése) számoljuk visszafelé és mindenki akkor támadhat, amikor erre őt a saját kezdeményezése, valamint az általa alkalmazott harcmodor feljogosítja. A közelharc támadások, és a fegyverdobások öt kezdeményezési pontonként követhetik egymást, a lőfegyverek használata pedig három pontonként. Ez azt jelenti, hogy mindenki a saját kezdeményező pontszámának minden ötödik, vagy harmadik pontja után támadhat egyet.

(Pl. A karakter kezdeményező próbájának eredménye 16, B karakteré 10. Mindketten közelharcban vannak, pusztá kézzel küzdenek egymás ellen. Mivel A kezdeményezése 16 volt, ezért ő támad elsőként, majd azt követően 5 pontnyi egység által jelképezett idő elteltével támadhat ismét, ezért 11-nél $[16-5=11]$ támadhat következőnek. B kezdeményezése azonban csak 10 volt, így A második támadása is megelőzi az ő első támadását. A támad tehát 11-nél is, majd ezt követően B következik 10-nél, azután A 6-nál $[11-5]$, majd ismét B 5-nél, végül pedig A 1-nél. Mivel B következő támadása 0-nál következne, ezért azt már nem adhatja le, hanem új kör kezdődik új kezdeményező dobással. Amennyiben bármelyikük lőfegyverrel harcolna, annak a karakternek a támadásai hármas egységek után követhetnék egymást a lőfegyverek nagyobb tűzgyorsasága miatt.)

A kezdeményezést és a támadások számát egyéb körülmények is befolyásolják:

Különböző fegyvercsaládok: A közelharcot folytató karakterek kezdeményezése egyben azt is jelenti, hogy mennyire képesek a saját ritmusukat és harcmodorukat rákényszeríteni az ellenfelükre - ennek is köszönhető a támadások különböző száma. A saját harcmodor kikényszerítését elősegíti az, ha valaki hosszabb fegyverrel támad az ellenfelére, ugyanis könnyebben, gyorsabban elérheti azt, valamint az ellenfélnek ez esetben különösen ügyelnie kell, jobban elő kell készítenie a támadásait, továbbá mind a támadás, mind a védekezés során is nehéz helyzetbe kerül (erről részletesebben lásd a Közelharc fejezetben). Természetesen a fegyverek mérete nem

centiméteres pontossággal számít, hanem ez a szabály a különböző fegyvercsaládok (puszta kéz, tör, kard, zúzófegyver, szálfegyver) közötti különbségeket hivatott szimbolizálni. Az előnyök és hátrányok mértékéről az alábbi táblázat tudósít (függőlegesen az egyik, vízszintesen a másik karakter fegyverének típusa található, a kettő metszéspontjában lévő szám pedig megmutatja a módosítót, amit a kisebbik osztályba tartozó fegyvert forgató harcos kezdeményezéséből le kell vonni, de csak akkor, ha egymás ellen folytatnak közelharcot, mivel az „erősebb” fegyver csak ekkor segít a forgatójának elnyomni a gyengébbet):

X	ököl v. tör	v. kard zúzó	v. szálfegyver
ököl v. tör	0	-2	-4
kard v. zúzó		0	-2
szálfegyver			0

* zúzófegyver címen a buzogány típusú fegyverek kerültek feltüntetésre a táblázatban.

Fegyverrántás: Amennyiben a használni kívánt fegyver tokban, vagy hüvelyben van a harci kör megkezdésekor, akkor az első cselekvés annak az előrántása kell, hogy legyen. Ez egy 7 kezdeményezési pontot felemészítő cselekedet, vagyis amikor sorra került a karakter, akkor kezdheti meg a fegyver előrántását és 7 pontnyi ideig tart, ezt követően máris támadhat vele, ha a körbe még belefér. Amennyiben a fegyverrántás zárt tokból történik (pl. a rendvédelmi erők biztonsági tokjai, vagy a kiesést gátló patentokkal és csatokkal ellátott hónaljtokok), akkor a fegyver elővétele 10 pontos cselekedet a 7 helyett.

Új célpont: A távolsági harc során, ha a támadó új célpontot keres, akkor az egy teljes távolsági támadását elemészti és még ezután is csak „csípőből” tüzelhet (részletes leírását lásd a Távolsági harc fejezetben). Amennyiben nem csípőből kíván tüzelni, a célra tartás miatt további egy távolsági támadását kell erre rááldoznia.

Újratöltés: A félautomata és automata fegyverek, valamint az íjak és nyílpuskák újratöltése (vagy újra felajzása) 15 pontos cselekedet, vagyis általában a támadás csak a következő körben folytatható tovább. Ez alól csak az öntöltős nyílpuskák jelentenek kivételt, melyeknél a felhúzással egyidejűleg a fegyver mechanikája új vesszőt helyez az idegre. Ezek esetében az újratöltés csupán 10 pontot emészti fel. A forgótáras

lőfegyverek újratöltése gyorstöltővel szintén 15 pontos cselekedet, **D**élkül két teljes körre van hozzá szükség.

Ha a kört valaki üres fegyverrel kezdi meg, akkor értelemszerűen az első cselekedete az újratöltés kell, hogy legyen, ha azt a fegyvert kívánja a továbbiakban is használni.

KÖZELHARC:

Közelharcnak nevezzük azt a harci helyzetet, mikor a küzdő felek – akár fegyverrel is – test-test elleni harcot folytatnak. Ez gyakorlatilag a két küzdő fél közelharcra képzettségének a versenye, ezért eldöntésére képzettségeik ellenpróbáinak a sorozata szolgál.

A közelharcra támadás során a támadó személy képzettségpróbát dob a megfelelő közelharcra képzettségével (attól függően, hogy pusztakezes harcot folytat, vagy valamilyen fegyvertípust – törtípusú, kardípusú, buzogány ípusú, szálfegyver, vagy egyéb fegyver – használ). Ezt hívjuk támadó dobásnak. A védekező szintén képzettségpróbát dob az általa forgatott fegyvernek megfelelő közelharcra képzettségével (ez a védekező dobás), majd a két végeredmény összehasonlításra kerül. Ha a támadó próbájának az eredménye nagyobb a védekezőénél, akkor célba talált a támadása (ez esetben lehetőség van a sebzés kiosztására), ha kisebb, vagy egyenlő, akkor az ellenfél sikeresen háritotta a támadást.

Amennyiben a védekező túlélte a támadást és továbbfolytatják a harcot, a további támadások és védekezések is a fentiek szerint folynak egészen a harc befejezéséig.

A közelharcra dobások (támadó és védekező egyaránt) során a rádobás szabálya minden esetben érvényesül.

A közelharcra próbákat a harci körülmények nagymértékben befolyásolhatják.

Különböző fegyvercsaládok: Amennyiben a harcosok különböző típusú fegyvereket használnak, akkor a hosszabb, nagyobb elérési távolsággal rendelkező fegyverek előnyt jelenthetnek a rövidebbekkel szemben nem csak a kezdeményezésben, hanem a támadások és a védekezés során is. Támadás során azért, mert a hosszabb fegyver nagyobb átütőereje általában segíti a támadást, védekezés közben pedig azért, mert a rövidebb fegyvert forgató támadónak először közel kell kerülnie ahhoz, hogy a támadását leadhassa, s így a védekezőnek több esélye van a helyes ellenlépés megtételére. Természetesen a fegyverek mérete nem

centiméteres pontossággal számít, hanem ez a szabály a különböző fegyvercsaládok (puszta kéz, tör, kard, zúzófegyver, szálfegyver) közötti különbségeket hivatott szimbolizálni. Az előnyök és hátrányok mértékéről az alábbi táblázat tudósít (függőlegesen a támadó, vízszintesen a védekező fegyver típusa található, a kettő metszéspontjában lévő szám pedig megmutatja a módosítót, amit a támadó harcos értékeihez kell hozzáadni):

X	ököl v. tör	kard v. zúzó	szálfegyve r
ököl v. tör	0	-2	-3
kard v. zúzó*	+2	0	-1
szálfegyver	+3	+1	0

*zúzófegyver címen a buzogány típusú fegyverek kerültek feltüntetésre a táblázatban.

Akrobatika: A magas fokan képzett akrobata a fejlett mozgáskoordinációját a közelharcra védekezés során is kamatoztathatja korlátozott mértékben. Ennek megfelelően ha a Mesélő megítélése szerint van hely kihasználni a képzettséget, akkor a védekezéshez hozzáadható az akrobatika képzettség értékének harmada (lefelé kerekítve).

Védekező harcmodor: A harcosok dönthetnek úgy, hogy a védekezésre jobban koncentrálnak a támadásaik kárára. Ebben az esetben a támadásaikat akár teljes mértékben is feladhatják a védekezés hatékonyabbá tétele érdekében. Ezt minden kör elején be kell jelenteniük és a döntés a kör minden támadására és védekezésére egyformán vonatkozik. Játéktechnikailag ez úgy néz ki, hogy a támadás során a próba alapjául szolgáló támadó harcérték (kapcsolódó adottság értéke, plusz a használt közelharcra képzettség foka) minden fölládozott két pontja után eggyel növelhető a védekezés próbáiban a harcérték. Tehát pl. amennyiben valaki a támadásai alapjául szolgáló értékből fölládoz négy pontot, akkor a védekezésének az alapértékét kettővel megnövelheti. Egészen addig lehetséges ily módon „átkoncentrálni”, míg van fölládozható támadó érték. A különböző fegyvertípusokból adódó módosítók ily módon nem fordíthatók védekező pontokká, ellenben ha a támadó érték nullára csökken, akkor a módosítók is automatikusan nullázódnak, vagyis nem lehetséges tovább támadni.

Támadó harcmodor: A védekező harcmodor pontos ellentéte, ahol a védekező harcmodornál leírt metódusnak megfelelően a támadások javára 2:1 arányban feláldozható a védekezőképesség. Az akrobatikából és a különböző fegyvertípusokból adódó módosítók ily módon nem fordíthatók támadópontokká, ellenben ha a védekező érték nullára csökken, akkor a módosítók is automatikusan nullázódnak.

Meglepetés: Ha a támadó meglepi a védekező személyt, a támadás azt készületlenül éri, akkor a megtámadott kevésbé hatékonyan tud védekezni, ezért a védekezéshez az *első* támadás ellen -5 járul és ha a támadó folytatja a támadást, a megtámadott fél legkorábban csak a második támadást követően (mely ellen már negatív módosító nélkül védekezhet) lehet képes először visszatámadni.

Harc korlátozva: Amennyiben valamelyik fél a szabad mozgásában valamilyen okból korlátozva van (pl. megkötözött lábbal, vagy fekvő helyzetből, esetleg rendkívül akadályozó ruházatban és felszereléssel – pl. merev vázas hátizsákkal a hátán – kénytelen fölvenni a harcot), akkor minden harci cselekményéhez (védekező és támadó egyaránt) -4 módosító járul.

Harc vakon: Ha valaki vakon, vaksötétben, vagy bekötött szemmel kénytelen fölvenni a harcot, minden harci értékéhez (támadó és védekező egyaránt) -8 módosító járul.

Több ellenfél: Ha valaki egyszerre több ellenfél ellen kényszerül fölvenni a harcot, az mind a kezdeményező-, mind a védekező- és a támadóképességére hatással van. Két ellenfél ellen még csak a kezdeményező és a védekezőképessége csökken, az előbbihez -5, utóbbihoz -2 módosító járul. Kettőnél több ellenfél esetén minden további ellenfél újabb -2 módosítót ad mind a kezdeményezéshez, mind pedig a támadáshoz és védekezéshez.

(Pl. három ellenfél ellen küzdve tehát -7 módosító terheli a kezdeményező, -4 a védekező és -2 a támadó próbákat)

TÁVOLSÁGI HARC:

Távolsági harcnak hívjuk azt, amikor a küzdő felek nem folytatnak test-test elleni küzdelmet, vagyis a támadásokhoz nem szükséges testközelség, vagy kontaktusba kerülni a védekezővel. A távolsági harc

során célzott támadásokat adnak le egymásra a karakterek. Ennek szabályai alá esnek a különböző löfegyverek és a dobóképzettségek.

A távolsági harcban a megfelelő képzettség (lőfegyver-használat, rakétavető, íjászat, egyéb dobófegyver használat, vagy dobás) próbája egy célszám ellen irányul (ez lesz a célpont célzás elleni védőértéke, ami nem azonos a közelharc védőértékkel), s amennyiben a képzettségpróba eredménye nagyobb a célszámnál, a próba sikeres, ha kisebb, vagy egyenlő, akkor a támadó célt tévesztett.

A távolsági harc kockadobásai során a rádobás szabálya minden esetben érvényesül.

A célszám (a célpont védőértékének) meghatározása:

A célzott támadás célszámának meghatározásakor meg kell különböztetnünk a harci szituációban leadott célzott lövéseket és azokat, amiket tényleges, gondos célzás előzi meg. Utóbbi akár három-négykörnyire is könnyedén elnyúlhat, mialatt a lövő rendezzi a gondolatait, ráfókuszál a célpontra, megfékezi a keze remegését, stb. Harci szituációban természetesen nincs mód a lövéseket ennyire gondosan előkészíteni, ezért ott (valamint minden a fenténél lényegesen kevesebb időráfordítással történő lövés esetén) más célszámokra lőhet a karakter.

A harci szituációban leadott célzott támadás – amennyiben emberre, vagy ember méretű célpontra irányul - alap célszáma 3 plusz a távolsági támadó és a célpont közötti távolság méterben kifejezve.

A gondos célzással előkészített célzott támadás – amennyiben emberre, vagy ember méretű célpontra irányul - alap célszáma szintén egyenlő 3-mal, azonban ehhez pisztoly, íj és nyílpuska esetén csak a távolsági támadó és a célpont közötti távolság fele (fölfelé kerekítve, méterben) adható hozzá. Puskával leadott lövés esetén a 3 alap célszámhoz csupán a célpont és a lövő közötti távolság egyharmada adható (fölfelé kerekítve, méterben). Dobófegyverek esetén a gondos célzás csupán -1 módosítót ad a célszámhoz, az egyéb fegyverek közül pedig egyedül a fűvócső alkalmas gondos célzásra, amivel ilyenkor -2 járul a célszámhoz.

Gondos célzással tűzfegyverekből csak egyes lövés adható le, a sorozatok és rövid sorozatok automatikusan leugranak a célról, továbbá a sörétes puskák sajátos természete miatt azok lövésein semmit sem változtat.

Az így kiszámított célszámot különböző egyéb körülmények is módosíthatják:

A célpont mérete: Az alap célszám ember méretű és mozdulatlan célpontra vonatkozik. Amennyiben kisebb a célpont, a célszám növekszik, nagyobb méret esetén pedig csökken az alábbiak szerint:

Célpont mérete:	Célszám módosítója:
Ló méretű	-3
Félembernyi	+2
Emberfej méretű	+4
Gyufáskatulya méretű	+8

A célpont mozgása: A mozgó célpontot nehezebb eltalálni, még a kiszámítható, egyenes vonalú mozgást-végzőt is. A célzást nehezíti továbbá, ha a mozgás nagy sebességű, vagy hiába kiszámítható, de szakaszos, szaggatott. A sebesség nagyságának megítélésakor a célzó szempontjából kell megvizsgálni a mozgást, vagyis az a mérvadó, hogy a lövő szemszögéből gyors-e a mozgás (néhány méteren belül akár egy futó ember is ilyen lehet, távolabb esetleg egy lovas, még messzebb pl. egy repülőgép, de bizonyos távolságból már az sem). Annak megítélése, hogy a célzó szempontjából a mozgás gyors, vagy lassú, mindig a Mesélő feladata.

Célpont mozgása:	Célszám módosítója:
Kiszámítható, egyenletes	+1
Kiszámítható, szakaszos	+3
Gyors	+2
Kiszámíthatatlan (pl. közelharcot folytató)	+5
Kitérésre összpontosító	+célpont
Moz.	

A kitérésre összpontosító célpont elleni lövés célszámához tehát a célpont Mozgékonyságának az értéke adható hozzá. Továbbá ezen felül a célpont akrobatika képzettségének a fele (lefelé kerekítve) is hozzáadható, ha a Mesélő úgy ítéli meg, hogy van hely az alkalmazásához, ha pedig nem lövés, hanem dobás elöl kíván kitérni az erre összpontosító személy, akkor a teljes akrobatika képzettség beleszámít a célszámba.

Ugyanakkor a kitérésre összpontosító személy ennek során mást nem csinálhat, csak erre koncentrálni.

A célzó mozgása: Előfordul, hogy a célzó személy mozog, ami szintén nehezíti a célzást. Ilyen esetben a célpont mozgásának a módosítói vonatkoznak rá. (kiszámíthatatlan pl. a lovaglás közbeni, vagy egy ugráló terepjáróról történő célzás, de az is, ha valaki

közelharc közben próbálkozik célzott lövés leadásával). A kitérésre összpontosító célpont módosítója ebben a vonatkozásban természetesen nem értelmezhető.

Puska: A fentebb bemutatott célszám-meghatározás általában vonatkozik a célzó és dobófegyverekre, azonban puskákkal ezek közül könnyebb célozni, mint a többi fegyvertípussal (ebből a szempontból a géppuskák is puskának minősülnek). Ez a játéktechnikában úgy jelenik meg, hogy a puskával leadott célzott lövés esetén a távolság csak a harmadik méter után ad védelmet a célpontnak (gondos célzás esetén is), vagyis a védő célszám csupán a harmadik métertől számítható.

Sörétes puska: A sörétes puska használata előny, de egyben hátrány is. Előnye, hogy a sörétnek nagy szórása van, ezért sokkal könnyebb vele eltalálni a célpontot, valamint közeli célpont esetén a rengeteg sörét miatt a sebzése nagyobb, mint az egyéb löfegyvereké. Hátránya viszont, hogy egy bizonyos távolság fölött drasztikusan csökken a lövedékek energiája, s így a sebzés is. Játéktechnikailag ez úgy jelentkezik, hogy a harmadik méter után is csak minden második méteren növekszik eggyel a lövés célszáma, továbbá a legfeljebb öt méteres távolságra leadott lövés sebzéséhez +2 járul, azonban cserébe az ötödik méter után minden méteren eggyel csökken a sebzés.

(Vagyis az öt méterre lévő célpont célszáma csak 4 és itt a sebzés módosítója még +2, a hét méterre lévő célpont célszáma 5, viszont a sebzéshez már 0 módosító járul, a kilenc méterre lévő célpont célszáma még mindig csak 6, de a sebzés módosítója már -2 és így tovább.)

Sörétes puskával a gondos célzás nem jelent különbséget.

Sorozat: Az egyszerű célzott lövéstől meg kell különböztetni az automata löfegyverek sorozatait és rövid sorozatait. Sorozatnak nevezzük azt, amikor az automata löfegyver elsütőbillentyűjét nyomva tartva az nagy sebességgel gyors egymástutánban lövi ki a lövedékeket. Rövid sorozatnak hívjuk a három lövésből álló sorozatot, amit egyes automata fegyverek külön beállítása tesz lehetővé. A sorozatok és rövid sorozatok a fegyver visszarúgó-ereje miatt egyre nehezebbé teszik a célzást. A sorozat minden egyes lövésének a célzására külön kell próbát dobni méghozzá oly

módon, hogy az első és a második lövést még nem terheli módosító, azt követően azonban minden egyes lövés eggyel növeli a célpont célszámát, ahogy egyre nehezebb a célponton tartani az ugráló löfegyvert. Az ily módon halmozódó módosító maximum +3-ig emelkedik, ha a negyedik lövésig sikerült célon tartani a fegyvert, akkor tovább már nem nehezedik a kihívás. Ugyanakkor azonban amennyiben a célpontról „leugrott” a fegyver (vagyis legalább egy lövés célt tévesztett), a következő lövések szintén elcsúsznak, ezért a sorozat megszakítása és újabb célzás nélkül a további lövedékek automatikusan célt tévesztenek.

„Csípőből” tüzelés: Csípőből tüzelésnek hívjuk azt, ha a távolsági támadást (akár lövés, akár dobás) leadó személy nem tart célra és nem célzást követően támad (ami esetenként legalább egy-két másodperces veszteséget jelent, lásd feljebb), hanem a célzást kihagyva kapásból adja le a lövést a célpont felé. Ez természetesen nagyban megnehezíti a támadást és rontja a pontosságot, ami a célszám +3-mal való növekedésében mutatkozik meg. A Fegyverdobás szálfegyverrel képzettség, valamint az egyéb dobófegyverek használata esetén nem lehetséges így támadni. Ha fegyverrántásból lő így a támadó, akkor a fegyverrántás 3-mal kevesebb kezdeményezési pontot emészt fel.

Kispisztolyok: Kispisztolynak nevezzük a kifejezetten a könnyebb elrejtettség céljából apróbb mérettel ellátott „retikulipisztolyokat”. Ezek a könnyebb rejtettség érdekében a célzások pontosságát áldozták föl (valamint a tüzerőt is, lásd Sebzés fejezet), ezért ilyen fegyverrel a célzás alap célszáma +1 módosítót kap.

Mesterlövész fegyver: Egyes tüzfegyverek (puskák, vagy pisztolyok) kifejezetten a minél pontosabb célzás érdekében lettek kialakítva. Csövük hosszabb, visszarúgó erejük különböző gázvezetési technikákkal minimalizálva lett, szórásuk elhanyagolható. Amennyiben valaki ilyen fegyvert használ, a célszám pisztolyok esetén -1, puskák esetén -2 módosítót kap. Ezen fegyverek automatikával soha, de még félautomata szerkezettel is csak a legritkább esetben vannak ellátva, vagyis úgy kezelendők, mintha minden lövés után újratöltést igényelnének. Beszerzésük nehéz, áruk az egyszerűbb tüzfegyverek 10-15-szörösét is eléri.

Távcső: A gondos célzással leadott lövések hatékonyságát tovább növelheti, ha a fegyver el van

látva megfelelő távcsővel és távolságállító célzóberendezéssel. A legmodernebb mesterlövész-fegyverek távcsövei akár 3-szorosak is lehetnek (nem a távcső felbontását jelenti, hanem játéktechnikai fogalom), ami azt jelenti, hogy a fentiek szerint kiszámolt teljes célszámot képesek harmadolni. Azonban a feketepiacokon beszerezhető célzóberendezések nem mindegyike ilyen erősségű, általában 1,2 és 3 közötti az erősségük. Használatuk esetén ~~mindenképpen~~ <sup>ilyen-
Eon</sup> gondos célzásra van szükség, s a teljes célszám osztható a távcső erősségével (az eredményt fölfelé kell kerekíteni).

Távcső csak mesterlövész-pisztolyokra és a különböző puskatípusokra, valamint egyes nyílpuskákra szerelhető.

AZ „EGYÉB FEGYVEREK”:

Az egyéb fegyverek kategóriájába soroljuk a lasszókat, bolákat, ostorokat, korbácsokat, a fúvócsövet, a parittyát és a dobóhálót. Közös jellemzőjük, hogy használatukhoz a fegyverhasználat-képzettséget külön-külön kell felvenni, mivel használatuk módja semmi mással nem sorolható egy csoportba. Ez alól részbeni kivétel az ostor és a korbács, melyek használata egymással korrespondens képzettségnek számít. Az egyéb fegyverek további közös vonása, hogy védekezésre nem, vagy csak olyan csekély mértékben alkalmasak, hogy a szabályrendszer szerint az nem értelmezhető. Ezért aki ilyen fegyvert használ, közelharcban csupán a pusztakezes védekezőképességére támaszkodhat.

Bola: Használata két teljes kört igényel. Hatótávja hozzávetőleg 20-40 méter, ami a képzettség fokától függ (20 m + a vonatkozó képzettség duplája), alap sebzése pedig 0, amihez erő-bonusz nem járul (bővebben lásd a sebzés fejezetben). Amennyiben a támadó próba eredménye legalább hárommal több, mint a célszám, a bola rátekeredik a célpontra, ha pedig legalább hattal több a célszámnál, akkor a sebzésen kívül ráadásul egyenesen a nyakára tekeredik a kötél és fojtogatni kezdi. Eltávolítása három teljes kört igényel, melynek során a megtámadott mást nem cselekedhet. Amennyiben a torkára tekeredett és mégsem veszi le magáról, tíz másodpercenként, vagyis két körönként egy életerőpontot veszít a megtámadott a levegővesztéstől, s ha az életerőpontjai elfogynak, meghal. A veszteség azonban csak ideiglenes, amennyiben újra

levegőhöz jut, az életerőpontok ugyanebben a tempóban vissza is térnek. Ha „csak” egyszerűen rátekeredett a bola a célpontra, akkor a leszedéséig a *Harc korlátozva* harci helyzetének módosítói sújtják az áldozatot.

Lasszó: A lasszó használata két teljes kört igényel, ami után ismételt előkészítése még legalább ennyit a következő használat megkezdése előtt. Hatótávja legfeljebb 10-12 méter. Képzetlenség esetén -3 járul a próbákhoz. Sebzést nem okoz, de sikeres támadás esetén „elkapja” a célpontot, akit ekkor a leszedéséig a *Harc korlátozva* harci helyzetének módosítói sújtják. Leszedése két teljes kört igényel, melynek során a karakter mást nem cselekedhet. A törnél hosszabb fegyvert forgató személy eséllyel ütheti félre a lasszót, ezért az ilyen célpont ha kitérésre összpontosít, akkor távolsági védőérték helyett közelharcit használhat, ugyanúgy, mint egyszerű közelharc során.

Dobóháló: Közelharcban is használatos dobófegyver, ilyenkor a harcos általában a bal kezében tartja és a megfelelő pillanatban veti ki az ellenfélre. Ha így történik az alkalmazása, a *Harc két fegyverrel* képzettségre van hozzá szükség. Használata egy teljes kört igényel, ami után ismételt előkészítése még legalább három kört vesz igénybe a következő használat megkezdése előtt (és mindkét kézre szükség van hozzá). Hatótávja legfeljebb 5-6 méter. Képzetlenség esetén -1 járul a próbákhoz. Sebzést nem okoz, de sikeres támadás esetén „elkapja” a célpontot, akit ekkor a leszedéséig a *Harc korlátozva* harci helyzetének módosítói sújtják. Leszedése két teljes kört igényel, melynek során a karakter mást nem cselekedhet. A törnél hosszabb fegyvert forgató személy eséllyel ütheti félre a dobóhálót, ezért az ilyen célpont ha kitérésre összpontosít, akkor távolsági védőérték helyett közelharcit használhat, ugyanúgy, mint egyszerű közelharc során.

Fúvócső: Használata nem, csak hatótávja és sebzése tér el az átlagos célzófegyverétől. Hatótávja legfeljebb 15 méter, sebzése pedig -5 (lásd Sebzés fejezet). Ha találat történik de nincs sebzés, az esetleges méreg akkor is kifejti a hatását.

Ostor: Közelharcban is használatos fegyver, de a támadás sikeressége szempontjából úgy működik, mint egy dobófegyver (vagyis a támadás a távolsági harcnál leírtak szerinti célszám ellen irányul). Képzetlenségi módosítója -2. A törnél hosszabb fegyvert forgató személy eséllyel ütheti félre az

ostorszíjat, ezért az ilyen célpont ha kitérésre összpontosít, vagy tényleges közelharcban van az ostor forgatójával, akkor távolsági védőérték helyett közelharcit használhat, ugyanúgy, mint egyszerű közelharcban.

Ha a támadás talál és eredménye legalább 3-mal nagyobb a célszámnál, akkor az ostorszíj rátekeredhet a célpontra. Ha ekkor az ostor forgatója sikeres Erő képességpróbát tesz a célpont Erő képességpróbája ellen, akkor maga felé ránthatja a célpontot. Az ebben az esetben a támadó előző Erő-próbájának eredménye ellen mozgékonyág képességpróbára jogosult, melynek sikertelensége esetén elesik, s ekkor a felállásáig a *Harc korlátozva* módosítói vonatkoznak rá, ha pedig sikeres a próbája, akkor állva maradt és ez esetben csupán egyetlen támadás erejéig kénytelen -2 módosítókat elszenvedni a támadására és a védekezésére egyaránt.

Védekezésre az ostor nem alkalmas, ezért forgatója az ökölharc képzettségét használhatja, ha megtámadják.

Korbács: A korbács főként fenyítőeszköz, de közelharcban is használható. Sebzése 0, de ehhez az Erő 6 feletti része hozzáadható (lásd Sebzés fejezet).

Parittyá: A parittyá távolsági fegyver, hatótávja általában legfeljebb 15-20 méter. Egy egész kört vesz igénybe a használata, újratöltése pedig ugyanennyi ideig tart a következő használat megkezdése előtt. Alap sebzése 0, melyhez Erő-bonusz nem adható (lásd Sebzés fejezet).

SEBZÉS:

A harcban okozott sebzés minden esetben a fegyver típusának és a találat sikerességének a függvénye. Vagyis azonos típusú fegyverrel minél jobban eltalálnak valakit, annál nagyobb az okozott sebzés, valamint a nagyobb fegyver nagyobb sebzést okoz.

A sebzés kiszámításakor tehát a fegyver típusát és a találat sikerességét kell figyelembe venni a következőképpen: A támadás sebzése mindig annyi, amennyivel az nagyobbra sikerült, mint a célszám, vagyis a védekező érték.

(Pl. Ha A karakter támadásának az eredménye 13, B védekezése pedig csak 9 volt, akkor a támadás sebzése $13-9=4$)

A támadás sebzéséhez hozzá kell továbbá adni a fegyverek alap sebzését, ami fegyvertípusonként más és más:

Tőr: A tőr alap sebzése 0, vagyis a teljes sebzés egyenlő a támadó és a védekező próba eredményének a különbségével.

Kard: A kard alap sebzése 1, ehhez járul még a támadó és a védekező próba eredményének a különbsége.

Bárdok, balták: alap sebzésük szintén 1, ehhez járul még a támadó és a védekező próba eredményének a különbsége.

Pengével ellátott szálfejszer: A lándzsa, a dárda és az alabárd típusú fegyverek alap sebzése ugyancsak 1, amihez hozzáadható a támadó és a védekező próba eredményének a különbsége.

Dobás - hajítófejszer: Amennyiben a játékos dobni kívánja a fegyverét, annak sebzése annyi méterig, amennyi az Erő adottság értéke, annyi, mint közelharcban, onnantól kezdve azonban minden második méteren eggyel csökken.

Dobás - szálfejszer: A dobott szálfejszer hatótávolsága az Erő adottság négyszeresével egyenlő, melyen végig megőrzi a sebzésüket, azonban az Erőből adódó bónusz (lásd alább) csak annyi méterig jár, amennyi az Erő adottság duplája.

A vágóéllal is ellátott fenti fegyverek sebzéséhez továbbá hozzá lehet még adni az Erő adottság 6 feletti részét akkor is, ha nem közelharcban forgatja, hanem dobja őket a támadó.

Más a helyzet a zúzófejszerekkel. Ezek nem feltétlen okoznak sebzést, mint a pengével ellátottak, amik mindenképp megvágják a célpontot sikeres támadás esetén. A zúzófejszer sebzése nagyban függ a forgatójuk fizikai erejétől, ezért alap sebzésük nulla alatt van, tehát találat esetén sem okoznak sebzést, ha a találat nem elég ügyes, vagy nincs mögötte erő, azonban a sebzésükhöz minden esetben hozzá lehet adni az Erő adottság 2 fölötti részét. Ezen kívül a vassal kivert, vagy fémből készült, netán tüskével is ellátott zúzófejszer sebzéséhez további +1 adható, s ugyanígy a pusztakezes harcban használt boxeréhez is.

Pusztakéz: Alap sebzése -3, amihez a fentiek szerint a támadó és a védekező próba eredményének a

különbségétől kívül hozzá lehet még adni a támadó erejének 2 fölötti részét is.

Buzogány típusú fegyverek: Alap sebzése -2, amihez a fentiek szerint a támadó és a védekező próba eredményének a különbségétől kívül hozzá lehet még adni a támadó erejének 2 fölötti részét is.

Penge nélküli szálfejszer: A hosszú botok sebzése szintén -2, amihez a fentiek szerint a támadó és a védekező próba eredményének a különbségétől kívül hozzá lehet még adni a támadó erejének 2 fölötti részét is.

Ismét másként alakul a lőfejszer sebzése, mivel azokhoz pedig erőből adódó bónusz egyáltalán nem jár.

Pisztoly: A pisztolyok alap sebzése 0, amihez csak a támadó és a védekező próba eredményének a különbsége adható hozzá. Ebbe a kategóriába sorolhatók az automata géppisztolyok is.

Kispisztoly: Ezek a rejthetőség oltárán áldoztak a pontosság mellett a sebzésből is, ezért – egyetlen kivétellel a lőfejszer között – ezek alap sebzése -1, amihez csak a támadó és a védekező próba eredményének a különbsége adható hozzá.

Puska: A puskák általában nem csak csőhosszukban, hanem az úgynevezett csőtorkolati energiában (a lövedék energiája a csőtorkolat elhagyásakor) és a kaliberben (a lövedék méretét határozza meg) is eltérnek a pisztolyoktól. Ennek köszönhetően a sebzésük is nagyobb azoknál, a támadó és védő próba eredménye közötti különbséghez esetükben +1 adható. Ebbe a kategóriába sorolhatók az automata géppuskák is.

Sörétes puskák: A sörétes fegyverek sebzéséhez (mint az a Távolsági harc fejezetben már feltüntetésre került) +2 adható, viszont az ötödik méter után minden méteren eggyel csökken a sebzés a sörétek szórása és drasztikusan csökkenő energiája miatt.

Ij és nyílpuska: Alap sebzésük 0, amihez csak a támadó próba eredményének és a célszámnak a különbsége adható hozzá. Ugyanakkor a tűzfegyverek lövedékeihez képest a nyílveszők lényegesen kevésbé képesek megőrizni a mozgási energiájukat, ezért az ijak és nyílpuskák sebzése a tizedik méter után két méterenként eggyel csökken.

Speciális löszerek: Egyes speciális löszerek arra vannak kialakítva, hogy nagyobb, vagy esetleg kisebb sérülést okozzanak az átlagosnál. Ezek általában +/-2 módosítót jelenthetnek a sebzéshez. Beszerzésük körülményes, áruk az átlagos löszerek sokszorososa, valamint nem is minden fegyver alkalmas a használatukra.

Robbanószerek: A robbanószerek és robbanások sebzése nem ennyire konkrétan meghatározható, ugyanis a robbanás hatása lényegesen kiszámíthatatlanabb. Emiatt ezek sebzése kockadobással határozható meg. Egy átlagos

kézigránát, vagy akna sebzése 5*d6, de egyes típusok esetén ennél magasabb is lehet. A rakéták, páncélöklök többnyire minimum 8*d6-ot sebeznek. A bombák sebzése kialakításuktól függ, ezért csak konkrét bombák kapcsán határozható meg.

A sebzés a robbanás epicentrumától távolodva egyre csökken, méghozzá úgy, hogy a sebesülés mértékét minden méter után eggyel kevesebb kockával kell kidobni. Miután a dobható kockák száma nullára csökkent, a következő méteren a sebzés még pontosan 1, azután pedig már semennyi.

MANA

A mana a mindenütt és mindenben jelen lévő, a megfelelő képességekkel szabadon alakítható mágikus energia. A kifejezést mindig is ismerte a katolikus egyház. A szóval a mindenben jelen lévő isteni lényet, az isteni energiát jelölték, ami áthatja a világ dolgait: a tárgyakat, a növényeket, az állatokat, a levegőt. Egyes tárgyban ez az energia erősebb, míg másokban gyengébb, ezt is régóta felismerték már, legfőbb megjelenési formájának pedig a különböző ereklyéket és szent kegytárgyakat tekintették, amik ennek az isteni lénynek köszönhetően a csodálatos hatásait és épp ezért kiemelt szentségben állottak az egyház előtt. Paradox módon ugyanakkor, ha emberben fordult elő a mana túlzott koncentrációja, vagy a képesség ezen energia befolyásolása, azt századokon át boszorkányságnak bélyegezték, és máglyahalállal büntették.

A már közel száz éve fennálló gyakorlatot, miszerint az egyház jótékonyan elsiklik a paranormális jelenségek fölött, immáron ideológiailag is megtámogatták és a Rend tapasztalatai, de legfőképp Benedictus felfedezésének a hatására elfogadásra került a tény, miszerint Isten csakúgy, ahogy a tárgyakat, az élőlényeket is különböző mértékben tölti meg manával. Ennek köszönhetően – habár természetesen a zsinat döntései soha nem kerülhettek nyilvánosságra – a Vatikán a továbbiakban semmilyen keretek között nem támogatta e jelenségek feltárását, vagy kivizsgálását. A felszínen. A felszín alatt azonban a frissen felállított Exorcista Rend egyik fő feladatává lépett elő Isten Lovagjainak, vagyis azon személyeknek a felkutatása, tanulmányozása és beszerzése, akik ebből az isteni adományból részesültek. Valamint azoknak a likvidálása, akik a hatalommal visszaélve a közelgő Apokalipszist készítik elő. Mert a beavatottaknak sem voltak illúzióik. Pontosán tisztában voltak vele, hogy bár az adomány Istentől származik, sokan mégis istentelen célokra használják fel, s az ilyen személyek voltak éppen azok, akik ellen az újszülött rend felesküdt.

A mana tehát nem más, mint a mindenekben jelen lévő, mindent átlényegítő isteni lény, amit a megfelelő adottságokkal rendelkező személyek képesek lehetnek befolyásolni, s ily módon megváltoztatni a valóságot. Az adottság Istentől való, ezért önmagában nem lehet gonosz, de felhasználása már gyakorta szolgálja a gonoszt. Ettől függetlenül a manipulálás módszere nem különbözik akár jó, akár rossz célra történik, ezért a képességek mindkét oldalon egyformák – noha kívülálló számára ez másként tűnhet, de csak azért, mert az egyik oldal nem válogat az eszközeiben a céljai elérése érdekében.

HERMETIKUS MÁGIA:

A hermetikus mágia ősi tan, igazi tudomány, melynek tárgya a mana formázása. A Vatikán századokon keresztül üldözte és tüzzel vassal irtotta a művelőit, de teljesen kiirtania soha nem sikerült őket a világból. Ugyanakkor bölcs előrelátással maguk is megőrizték mindent, amit az elmúlt korokban össze tudtak gyűjteni róla, s Benedictus

felfedezését követően gőzerővel kezdték meg a mágia tudományának az újrafelfedezését a feljegyzések alapján és a felkutatható beavatottak bevonásával.

A hermetikus mágia beavatottjai kutatják és tanulmányozzák a manát, és az így szerzett ismereteket használják föl a varázslás során. Elsajátítása rendkívüli elkötelezettséget, rengeteg befektetett energiát, tanulást és nem utolsósorban veleszületett adottságot igényel.

Mindezek fényében nem meglepő, hogy miért olyan alacsony a valódi mágusok száma.

Tevékenységük varázslás, melynek során varázsigéket ejtenek ki és rúnákat rajzolnak a levegőbe. Mióta a tudomány ismételen felfedezésre került, azóta kutatják, hogy mi oka lehet, hogy a használók szavakkal és mozdulatokkal befolyásolják az isteni energiákat. A jelenleg legelfogadottabb feltételezés szerint ezek a mozdulatok és szavak csak az egyes varázslatokhoz szükséges megfelelő meditációs állapot elérését segítik elő (mint egyes meditációs kéztartások a medítáló szerzeteseknél), melyben azután képesek a manát befolyásolni. Tehát a mozdulatok és a szavak valójában nem a varázslás, csak az ahhoz szükséges tudatállapotot készítik elő. Ezt támasztja alá az is, hogy magasabb fokán a művészetüknek (5. képzettségi fok fölött) már el is hagyhatják valamelyik összetevőt, 8. fokot pedig akár mindkettőt is.

A hermetikus mágia a varázsigék kiejtésén és a rúnák levegőbe rajzolásán kívül igényli továbbá anyagi komponensek használatát is. Ennek vélhető magyarázata az, hogy a formázni kívánt manával ezen keresztül teremt kapcsolatot a varázsló. A komponensek a sikeres varázslatok során megsemmisülnek.

Minden hermetikus varázslatnak két fő jellemzője van: a szférája (és azon belül alszférája), valamint a módszere (azon belül varázslattípusa).

A SZFÉRA:

A hermetikus mágia a mana négy különböző típusát ismeri attól függően, hogy minek a lényegét adja, mit lényegít át. Ezen típusok alapján határozták meg a mana – és a varázslás – szféráit, mivel a különböző anyagokat átlényegítő manák különböző tulajdonságokat is mutatnak és másféle módszereket igényel az irányításuk. A szférák tovább tagolódnak, úgynevezett alszférákra is.

A szférák:

Élő

Minden élőlény, élő szervezet manája ebbe a szférába tartozik.

Alszférái:

- *Állat*: Az állatok testével és életerejével kapcsolatos varázslatokhoz szükséges alszféra.
- *Növény*: A növények „testével” és életerejével kapcsolatos varázslatokhoz szükséges alszféra.
- *Ember*: Az emberi lények testével és életerejével kapcsolatos varázslatokhoz szükséges alszféra.

- *Betegség*: Bármilyen betegségekkel és vírusokkal kapcsolatos varázslatokhoz szükséges alszféra. Segítségével tehát az élőlények olyan elváltozásai válhatnak a varázslatok tárgyává, amik nem az adott test szervezetéből fakadnak, hanem betegségek, vagy vírusok okozzák. Ezen alszféra nélkül a betegségek nem deríthetők föl, legfeljebb az általuk okozott elváltozásokból lehet rájuk következtetni, valamint nem lehet őket gyógyítani sem, legfeljebb csak a szervezetet megerősíteni ellenük.

Élettelen

Minden élettelen anyag manája ebbe a szférába tartozik.

Alszférái:

- *szerves*: A szerves élettelen anyag (fa, bőr, vagy bármely egyéb, élő manát nem tartalmazó szerves anyag) alszférája.
- *szervetlen*: A nem szerves eredetű, élettelen anyagok szférája a fémek kivételével.
- *fém*: A fémek minden típusának az alszférája.

Energia

A tiszta energiák manája sorolható e szférába.

Alszférái:

- *fény*: A látható fény minden spektrumának és az illúzióknak az alszférája.
- *hő*: A hőenergia minden megnyilvánulásának az alszférája, éghető anyagokon alkalmazva elég magas fokon tüzet okoz.
- *elektromosság*: Ezen alszféra segítségével a varázsló befolyásolhatja az elektromos áramot, vagy akár meg is szüntetheti azt, esetleg villámot, vagy áramkiszülést idézhet a levegőből.
- *erő*: Egyfajta láthatatlan erőterhez hasonlatos energia, segítségével tárgyak mozgathatók, vagy szilárd ellenállású fal is alkotható.

Lélek

Az élőlények szelleme, lelke, az abban lévő, azt alkotó mana szférája. A csak szellemi lények (démonok, visszajáró lelkek) is e szférába tartoznak.

Alszférái:

- *érzelem*: Az érzelmek és érzések manája és lelki összetevője, az élőlények (állatok is) összes érzelmek és érzése ebbe az alszférába tartozik, többek között a szeretet, a gyűlölet, de a fáradtság is.
- *akarát*: A tudati folyamatok, a gondolkodás, az intelligencia és a memória alszférája.
- *érzékelés*: Az érzékszervek által közvetített jelek feldolgozása az élőlények elméjében. Befolyásolásával lehetséges mások érzékszervei által

érezkelni, vagy az érzékszervek információit meghamisítva hallucinációkat kelteni.

Mára már bizonyossá vált továbbá, hogy a fentiekén kívül egyéb szférák is léteznek, amiket a modern kori mágiatudomány még csak most próbál felfedezni magának. A tanulmányozást rendkívüli mértékben megnehezíti azonban az, hogy az egyéb szférákat ismerő tradíciók napjainkra teljesen, vagy csaknem teljesen kipusztultak. Ilyen újabb szféra lehet majd egyszer az időjárás, vagy általánosságban a természet (egyész feltételezések szerint a jelenleg ismert Élő szféra ennek csupán egy alszféra volna), amit az ősi indián és nomád sámáni hagyományok kutatásán keresztül próbálnak újra felfedezni, vagy a dimenziók - mint az idő és a tér - szférái. Ez utóbbiak léte ma még csupán a legmerészebb hipotézisek mitikus legendáiban létezik, azonban a logika - valamint egyre több új felfedezés - azt sugallja, hogy a létezés ezen területei sem eshetnek kívül az isteni energiák domíniumán.

A METÓDUS:

A mana manipulálására (bármely szférában) összesen háromféle mód, úgynevezett metódus létezik, ezek határozzák meg a manában végrehajtandó beavatkozás jellegét. Az egyes metódusok végtelenféleképp kivitelezhetők, a konkrét varázslatok kizárólag a varázsló fantáziájától függenek.

A metódusok:

Percepció

Vagyis érzékelés. Ennek segítségével érzékeléseket, vizsgálódásokat, elemzéseket végezhet a varázsló.

A következő varázslattípusok tartoznak ide:

- *Észlelés* - Az adott szféra, vagy alszféra manájának a jelenlétét fedi fel (pl. életérzékelés, adott faj keresése, érckeresés, hőérzékelés, stb.)

- *Keresés* - Egy konkrét dolog manájának a jelenlétét fedi fel (pl. konkrét személy, vagy tárgy keresése). A kereséshez a célpont manájának rendkívüli ismerete, vagy tökéletes Teírása szükséges, ellenkező esetben a keresés nem lehet eredményes. Ez élőlények esetén személyes ismeretséget igényel, vagy olyan komponenst, ami a célponttól származik, tárgykeresés esetén pedig tökéletesen pontos leírás kell, hogy a mana felismerje a keresett tárgyat. Lelki jelenségek

keresésekor pontosan körül kell határolni a keresett célt.

- *Elemzés* - egy konkrét dolog, vagy jelenség manájának elemzése és vizsgálata (pl. vegyelemzés, sérülések keresése, betegségek elemzése, betegségek, mérgek keresése az okozott elváltozások elemzése útján, gondolat-, vagy emlékolvasás, stb.)

Ennek az varázslattípusnak az alkalmazása nyújt lehetőséget továbbá arra is, hogy a manát vizsgálva az abban lévő mesterséges elváltozásokat megfejtse a varázsló (mágiafejtés).

Manipuláció

Vagyis befolyásolás. Segítségével a manát, vagy a mana által átlényegített tárgyat, élőlényt, jelenséget át lehet alakítani - gyengíteni, erősíteni, vagy megváltoztatni a természetét.

A következő varázslattípusok tartoznak ide:

- *Javítás* - az adott konkrét mana (konkrét tárgy, vagy jelenség manaja) megerősítése, miáltal lehetséges keményebbé, ellenállóbbá tenni dolgokat, esetleg fizikai, vagy egyéb jellemzőikben megerősíteni, feljavítani őket (pl. képességjavítás, keményítés, gyógyítás, hőmérsékletnövelés, stb.). A Javítás specifikus, vagyis egy varázslattal csak egy jellemzőjében erősíthető meg a célpont.

- *Rontás* - a javítás ellentéte, a mana gyengítésével konkrét jellemzőjében rontja a célpontot (pl. anyaggyengítés, sötétítés, képességrontás, sebzés, stb.). A Rontás szintén specifikus, vagyis egy varázslattal csak egy jellemzőjében gyengíthető le a célpont.

- *Átalakítás* - a meglévő minőségek, anyagok, vagy azok egyes jellemzőinek, természetének megváltoztatása, átirányítása és mozgatása anélkül, hogy akár rontást, akár javítást végeznénk benne (pl. tárgy, vagy élőlény átformázása, emlék átírása, hallucináció keltése, életerő átadása, telekinézis, erőter-pajzs, stb.).

A nem csak egyszeri, hanem folyamatos változtatás (pl. folyamatos mozgatás, irányítás, akaratos folyamatos írása, vagyis nem csak egyetlen parancs kiadása) megszakítatlan koncentrációt igényel, mivel ha ez megszakad, akkor a kapcsolat a varázsló elméje és a célpont között csak újabb varázslattal állítható helyre. Ilyen esetben a varázslat hatóidejének végéig kitart ugyan az utolsó módosítás, de új utasítás már nem adható. A folyamatos koncentráció ideje alatt egyéb varázslás nem lehetséges, harc közben pedig csak egy körönként megismételt, 11-es célszám ellen tett Akaraterő-próbával tartható fenn, amit nem csak körönként, de minden sérülés után is meg kell

ismételni, a sebesülés mértékének, mint negatív módosítónak a használatával.

Pusztítás

E metódussal mind az adott szféra manája, mind a mana által átlényegített dolgok megsemmisíthetők. Valójában a mana, mint isteni adomány nem pusztítható, ezen metódussal igazából a végleges szétesztetésére kerül sor (ez azonban a végeredményen nem változtat). Az ilyen beavatkozás a mana természetével nagymértékben ellenkezik, ezért az rendkívüli ellenállást fejt ki ellene.

A Pusztítás ellen a dolgok manája egyben védekezik, ezért a varázslat vagy az egészlet legyőzi, vagy elenyészik a próbálkozásban. Ezért a fentiek szerint részleges pusztítás nem lehetséges minden csak egyben pusztítható el, ami ha sikeres, tökéletes a megsemmisítés, míg ha sikertelen, semmi nem történik. Ugyanakkor a pusztítást segítheti, ha előtte a tárgy, vagy jelenség pusztításnak ellenálló adottságát (Fizikum, Akaraterő, erősség, stb.) egy másik varázslattal meggyengítik (rontás).

A következő varázslattípusok tartoznak ide:

- *Megsemmisítés* – az adott mana, vagy az általa átlényegített dolog, vagy jelenség megsemmisítése (pl. emléktörlés, érzélem kioltása, dezintegráció, stb.).

Ez ad lehetőséget a felderített varázslatok manájának a megsemmisítésére is (varázslattörés).

- *Pajzs* – többnyire védekező célzatú metódus, ami egyfajta negatív zónát hoz létre a körül, ami az adott manatípust megkísérli elpusztítani a határain belül. Hátránya, hogy az adott szféra varázslatait a pajzs létrehozója is nehezebben hozza létre azon belül (pl. hőpajzs, villámpajzs, valamely szféra varázslatai ellen védő pajzs, stb.)

A pajzs egy célpontot vesz körül, ami maximum emberi méretű lehet. Ennél nagyobb kiterjesztése méterenként eggyel csökkenti a varázslat erősségét.

Kezdetől kutatják továbbá a teremtés lehetőségét is, de ha létezik is ilyen metódus, azt a mai napig még nem sikerült felfedezni. A legvalószínűbbnek tűnő magyarázat erre az, hogy a teremtés privilégiuma Istent illeti, halandó ezt a hatalmat nem birtokolhatja. Egyetlen kivételnek az energia szféra manipuláló metódusának egyes alkalmazásai tűnhetnek, amik azt a képzetet kelthetik, hogy az adott energiát megteremti a varázsló. Valójában mégsem ez történik, hanem a környezetben jelen lévő energiát gyűjti össze, koncentrálja és formázza meg a mágus, ami külső szemlélő szempontjából

úgy tűnhet, mintha a semmiből teremtené, valójában azonban az adott energia mindig is ott volt, csak más formában és koncentrációban.

A VARÁZSLÓ KARAKTER:

Varázsló abból lehet, aki rendelkezik mágikus potenciállal, azaz Mana adottságának az értéke legalább 1. A Mana adottság határozza meg ugyanis, hogy valaki mennyi mágikus energiát képes manipulálni.

A manapontok száma: Minden karakter csak meghatározott mennyiségű mana koncentrálására képes pihenés nélkül. Ezt jelképezi a manapontok száma, vagyis azt a kapacitást, amennyi mágikus energia megformázására képes a karakter. A manapontok maximuma a Mana adottság duplájával egyenlő.

A mágikus képzettség: A különböző metódusokat minden szférán belül külön-külön képzettségként kell elsajátítani, vagyis a teljes mágiarendszer ismerete tizenkettő képzettségből áll – mind a négy szférához három-három metódus, vagyis képzettség kapcsolódik. Rendkívül ritka az a mágus, aki mindegyikben jártas, öt-hatnál több mágikus szakértelemmel meglehetősen kevesen rendelkeznek.

Az egyes szférákon belül egyetlen alszférát már kezdéskor ki kell választani, a karakter számára ez lesz az elsődleges alszféra. Ebben a képzettségi fok pontosan annyi, ahányas szinten a karakter elsajátította az adott képzettséget. Az összes többi alszféra másodlagos a szférán belül, ezért azokban a tudása eggyel alacsonyabb fokú. A szféra összes metódusánál ehhez a választáshoz kell igazodni, vagyis nem lehet egy szféra metódusain belül más-más alszférát elsődlegesnek kijelölni.

Lehetséges továbbá a varázslattípusokra is specializálódni (tehát ez az alszférákkal szemben nem kötelező), ami azzal jár, hogy az adott szféra adott metódusában (vagyis a mágikus képzettségben) a kiválasztott varázslattípus vonatkozásában eggyel magasabb fokúnak minősül a varázsló tudása, mint a felvett képzettség foka, míg az összes többiben eggyel alacsonyabbnak.

(Pl. a karakter 4. fokon kitanulja az Élő szféra Percepció metódusát. Az Élő szférán belül az emberi mandt választja elsődleges alszférául, így ebben a szakértelme ténylegesen 4. fokú lesz, ahányadik fokon a képzettséget fölvette, a többi alszféra percepciója azonban eggyel alacsonyabb fokú. A többi Élő szférához tartozó metódus kitanulásakor is e választását kell figyelembe vennie, vagyis az ember

alszféra lesz az elsődleges mindegyikben. Az Élő-percepció képzettségén belül dönthet továbbá úgy, hogy pl. az elemzés varázslattípusához jobban szeretne érteni, mondjuk azért mert gyógyító szeretne lenni és szükséges hozzá, hogy az elváltozásokat és a sebesüléseket elemezni tudja. Ez esetben specializálódhat az elemzés varázslattípusra, mely így eggyel magasabb, vagyis 5. fokú lesz, míg a többi varázslattípusa a képzettségén belül eggyel alacsonyabb, vagyis harmadik fokúnak fog minősülni.)

Az elsajátításkor a mágikus képzettségek foka a Memória adottsághoz igazodik, vagyis maximum annyiadik fokig, amennyi a Memória adottság értéke, a mágikus képzettségek elsajátítása fokoként 1 AP-ba kerül, a Memória adottságnál magasabb fokok fokoként 2 AP-ba kerülnek. Ezután a mágikus képzettségek minden tekintetben az egyéb képzettségekhez hasonlóan működnek.

A VARÁZSLÁS MENETE:

Ha a játékos varázsolni szeretne, először is megnevezi a hatást, amit ki szeretne váltani a varázslatával, majd azt, hogy ehhez mely szféra, mely alszférájának melyik metódusát és varázslattípusát kívánja alkalmazni. Amennyiben a Mesélő kéri, azt is el kell mondania, hogy a kombinációval milyen módon gondolja kivitelezni a varázslatot, vagyis pontosan milyen úton fogja a választott manatípus manipulálása a kívánt hatást eredményezni.

(Pl. a karakter egy másik karakternek a saját életerejéből szeretne átadni. Ezt bejelentve a Mesélőt tájékoztatja, hogy ehhez az Ember alszféra Átalakítás varázslattípusát fogja alkalmazni. A Mesélő kérésére elmondja, hogy a saját életenergiájára kíván varázsolni és azt átalakítás keretében átírnyítja a célpont testébe.)

A varázslás során a karakter elmormolja a varázsigéket és a levegőbe rajzolja a szükséges rúnákat. Eközben eldönti, hogy mekkora mágikus energiát kíván a varázslatba fókuszálni, ennek az összegét levonja az aktuális manapontjainak a számából, majd egy a befektetett mana mennyiségére alapozott képzettségpróbával eldöntésre kerül a varázslat sikeressége. Siker esetén az anyagi komponens megsemmisül.

A varázslat végrehajtásával

manapontjaiból mennyit fordít a varázslat megformálására és ez lesz a mágikus képzettségpróbájának az alapja (tehát nem a teljes Mana adottság, csak amennyit a varázslatra kíván fordítani). Egyetlen varázslatba sem fektethet több energiát, mint a Mana adottságának az értéke, vagy mint az összes aktuális manapontjainak a száma.

(Pl. a karakter Mana adottságának az értéke 4, aktuális manapontjainak száma pedig 6. A következő varázslásánál eldöntheti, hogy mekkora energiát kíván a varázslatba fektetni, de ennek összege nem haladhatja meg a 4 pontot, mivel annyi a karakter Mana adottsága. Ha az aktuális manapontjainak száma már csak 3 volna, akkor ennyi lenne a maximális befektethető energia is, hiába több ennél egyébként a Mana adottságának az értéke.)

Ne felejtjük el, hogy a sebesülésekből származó hátrányok miatt az egyszerre felhasználható manapontok mennyisége csökkenhet (lásd Életerő fejezet)!

A varázslatokba befektetett manamennyiséget (a felhasznált manapontokat) a meglévő manapontok számából le kell vonni (akár sikeres a varázslat, akár nem), így azok csak feltöltődés után válnak újra használhatóvá. Ha a manapontjai elfogytak (mágikusan kimerült), a varázsló addig egyáltalán nem varázsolhat újra, míg manaformáló lépcsége meg nem újul. Ugyanúgy, ahogy a kimerítő fizikai tevékenységek után, a varázslás kifáradásából is pihenéssel lehet regenerálódni. A varázsló, ha pihenhet (nyugodt körülmények, mintha fizikai fáradtságot pihenne ki), két óránként annyi manapontot tud regenerálni, amennyi a Mana adottságának az értéke, vagyis összesen négy óra alatt képes a teljes feltöltődésre. Ha ráadásul meditációval, vagy alvással tölti az időt, az időtartam feleződik. Ha ellenben megerőltető tevékenységet végez, a feltöltődés lelassul, sőt akár le is állhat. Ha nincs módja igazán nyugodt körülmények között pihenni, akkor három óránként képes a Mana adottságával megegyező számú manapontot regenerálni, ha ráadásul harcol, vagy egyéb, hasonlóan megerőltető tevékenységet végez, pl. hegyet másik, túrázik, stb., akkor pedig négy órára nő ez az időtartam.

A varázslás ideje: A varázslás ideje attól függ, hogy milyen szférában és milyen varázslattípust kíván valaki alkalmazni. A részleteket lásd a Szférák varázslatainak jellemzőinél.

A befektetett energia: Varázslás előtt a játékos meghatározza, hogy az aktuálisan meglévő

Komponensek: A varázslás ideje alatt a varázslónak fizikai kontaktusban kell lennie a komponenssel, ami a

varázslat által befolyásolt manatípust tartalmazza. Minél specifikusabb egy varázslat, annál specifikusabb a felhasználandó anyagi komponens is. Ez a gyakorlatban azt jelenti, hogy olyan anyagi komponensre van szükség, amit a felhasználni kívánt alszféra manája lényegit át.

(Pl. Ha általános életérzékelést kíván valaki végezni, akkor bármi olyan komponens megfelel, ami az élet manáját tartalmazza - akár egy csepp friss vér is. Ha azonban egy adott élőlénytípust - pl. egy mezőn egy féle növényt - keres, akkor növényi manát hordozó komponens kell. Ha emberre kíván valaki varázsolni, akkor valami olyasmire lesz szükség, ami az emberi manát hordozza, pl. vér, emberi váladékok, köröm, haj, testrészek, stb.)

A komponens minimum és maximum néhány grammnyi kell, hogy legyen, kiterjedését tekintve pedig maximum néhány négyzetcentiméter területű. Ennél kisebb komponens a feltételezések szerint azért alkalmatlan, mert nincs benne elegendő mennyiség a szükséges manából, hogy a varázsló általa kapcsolatot teremtesse a befolyásolni kívánt manával, a több pedig túlságosan ellenáll a varázslásnak és önálló varázslatot igényelne.

A komponens a sikertelen varázslat esetén is elenyészik.

Az energia szféra kivételével (melynek komponensei eleve asszociáción alapulnak - lásd később) lehetséges úgy is varázsolni, ha valaki nem a megfelelő alszférához tartozó komponenssel rendelkezik. Ez esetben a szféra más alszférájának komponense is használható, azonban ekkor a varázslat célszámához +2 járul.

A célszám: A mana ellenáll, ha manipulálni próbálják, ezért a varázslatok nem jönnek létre automatikusan, hanem egy célszám ellen dobott mágikus képzettségpróba eredményén múlik a siker. A célszám tehát más néven a célpont mana ellenállása. A célszám meghatározása a Mesélő feladata a varázslat típusának, a célpontnak és a beavatkozás jellegének ismeretében. Az egyes szférák célszámaival kapcsolatban lásd a Szférák varázslatainak jellemzőit.

A mágikus képzettségpróba: Ha meghatározásra került a célszám, a játékos képzettségpróbát tesz ellene. A képzettségpróba alapjául az a Manamennyiség szolgál, amennyit a varázsló befektet a varázslatba (ne felejtjük el, hogy ez nem

lehet több sem a Mana adottság értékénél, sem az aktuális manapontok számánál). A befektetni kívánt manapontok számához a játékos hozzáadhatja a használt mágikus képzettség fokát és ehhez járuló d6 dobással kerül meghatározásra a képzettségpróba eredménye.

A varázslat eredménye: Ha a célszámot a mágikus képzettségpróba eredménye meghaladja, a varázslat sikeresen, a kívánt formában létrejön. Ha kisebb, vagy egyenlő, a célpont mana sikeresen ellenállt a manipulációs kísérletnek.

Egyes varázslatok számokban mérhető változást okoznak. Ilyenek pl. a képességjavítás / rontás, vagy a gyógyítás. Ezen varázslatok közül azok, amik az élőlények, vagy tárgyak (esetleg szellemi lények) természetes alapképességeire (adottságait) vannak hatással (főként a javítások, rontások, és a pusztítás), a mágikus képzettségpróba sikerének minden két pontja után egy-egy pontnyi változást eredményeznek. Az egyéb számértékkel mérhető eredményt okozó varázslatok (gyógyítás, érzelemerősítés, fényerősítés, stb.) képzettségpróbáinak minden pontnyi sikere egy-egy értéknyi változást okoz.

A varázslatok ellen létrehozott varázslatok (akár felderítő, akár varázslatfejtő, vagy - pusztító) akkor sikeresek, ha a célpont varázslatot létrehozó próba eredménye kisebb volt, mint a beavatkozása. Ha nagyobb, vagy egyenlő, akkor a beavatkozás sikertelen. -beavatkozás Létrehozott varázslatok módosítása nem lehetséges, az ilyen kísérletekre a mesterségesen megformázott mana ugyanúgy reagál, mintha pusztítás volna, vagyis ha az erősség eléri a megfelelő szintet, akkor a célpont varázslat szétesik. Mint ebből látszik, a varázslatok bontása a manipuláció és a pusztítás varázslattípus alkalmazásával egyaránt lehetséges.

A varázslat hatóideje: A létrejött varázslatok hatása meghatározott ideig áll csak fenn, utána a mana legyőzi a rákényszerített változást. Hogy erre mennyi idő után kerül sor, az a beavatkozás jellegétől függ:

Percepció: egyszeri, vagyis megtörténik az észlelés és kész.

Manipuláció: Annyi perc, amennyivel a mágikus képzettségpróba eredménye meghaladta a célszámot.

Pusztítás: Végleges

Pajzs: A Pajzs feleannyi percig áll fenn, amennyivel a mágikus képzettségpróba eredménye meghaladta a célszámot, de az általa okozott pusztítás végleges.

Ha valaki hosszabb hatóidőt szeretne, az ahhoz szükséges többletenergiát már a varázslatba bele kell szőni és ez megnöveli a célszámot és a varázslás idejét is:

plusz idő óra	célszám módosító	varázslási idő + 2 kör (10 mp)
nap	+4	+5 kör (25 mp)
hét	+9	+ 12 kör (60 mp)

Az időmágiával megtoldott varázslathoz a fenti módosítókkal kell dobni a mágikus képzettségpróbát, ami ha sikeres, a varázslat a megnövekedett időtartammal létrejön, ha nem, akkor egyáltalán nem jön létre (hiába lett volna egyébként sikeres az időmágia módosítója nélkül).

Percepció esetén is lehetséges az érzékelést folyamatossá tenni. Ekkor +2 járul a célszámhoz, valamint egy körrel megnő a varázslási idő és így a varázslat hatóideje annyi perc lesz, amennyivel a mágikus képzettségpróba eredménye meghaladta a célszámot. Ezután az időtartam a fenti táblázat szerint tovább hosszabbítható.

Természetesen az is lehetséges, hogy a varázslat hatóidejét a varázsló rövidebbre szabja, mint amire egyébként lehetősége lenne, ez sem többletenergiát, sem hosszabb varázslási időt nem igényel, csak be kell jelentenie a varázslás alkalmával ebbéli szándékát és a kívánt maximális hatóidőt.

Miután a mágia ideje letelt, az megszűnik tovább működni, és az általa kifejtett közvetlen hatás is eltűnik, vagyis visszaáll az eredeti állapot. Azonban azok az elváltozások, amik a mágiának köszönhetően, de nem annak közvetlen hatásaként jöttek létre, megmaradnak.

(Pl. ha a varázslattal megrepesztünk egy edényt, akkor abból kifolyik a tartalma. A varázslat lejártát követően az edény újra visszanyeri az eredeti alakját, de a folyadék nem mászik vissza belé. Ugyanígy a megnövelt hőmérséklet nyomán keletkezett tűz sem alszik el a varázslat hatóidejének leteltével, amikor a hőmérséklet egyébként visszaáll az eredetire, és a forróság miatt kiszáradt növényekbe sem röppen vissza a nedvesség.)

Fontos, hogy az időmágiával is megtoldott varázslatok erősségének és okozott hatásainak kiszámításakor a mágikus képzettségpróba eredményéből le kell vonni azt az értéket, amennyivel a hozzáfűzött időmágia megnövelte a varázslat célszámát. Az így kapott különbözet

szolgál alapul a varázslat erősségének és az okozott hatásoknak a kiszámításához.

A Varázslat hatótávja: A varázslat a varázslótól számított legfeljebb annyi méteren belül tud létrejönni, amennyi a varázsló Mana adottságának a háromszorosa, ugyanis ekkora távolságra a varázsló nehézség nélkül képes kiterjeszteni a hatalmát. Ezt hívják a varázsló zónájának. Az érzékelés típusú varázslatok ugyancsak ekkora körben nyújtanak információt. Lehetőség van azonban növelni a távolságot: minden méter +1-gyel növeli a célszámot.

A SZFÉRÁK VARÁZSLATAINAK JELLEMZŐI:

1.) Élő: Fontos, hogy a szféra varázslatainak jelentős része a Anatómia, vagy az Élettan szakértelem magas fokú ismeretét igényli. Feltétlenül ilyen terület az Elemzés varázslattípus összes varázslata (hisz hiába fedi föl a pontos állapotokat a varázslat, ha a megfelelő ismeretek hiányában ezeket a varázsló nem képes értelmezni), de a Manipulációk döntő többsége is. Annak megítélése, hogy egy adott beavatkozás elvégezhető-e az élettan beható ismerete nélkül, a Mesélő feladata, de a figyelmébe ajánljuk a tényt, hogy ezek a varázslatok úgy működnek, mintha sebészeti beavatkozást végezne a varázsló a mágia segítségével.

a) A varázslás ideje:

Észlelés, Keresés: 1 kör (5 másodperc)

Elemzés: 2 kör (10 másodperc)

Javítás, Rontás: 1 kör (5 másodperc)

Átalakítás: 2 kör (10 másodperc)

Megsemmisítés, Pajzs: 1 kör (5 másodperc)

b) Lehetséges komponensek:

Feltétlen olyan komponensre van szükség, ami még hordozza az élet manáját. Ez nem kell, hogy élő dolog legyen (sőt minden élőlény komponensként való felhasználását fekete mágiának tartja és ezért a legszigorúbban tiltja, valamint kiátkozással és üldözéssel sújtja a Vatikán). Az élő dolgok ugyanis a halál után egy rövid ideig még hordozzák az élet manáját. Az emberi testrészek mintegy egy napig, ugyanígy a gerinces állatoké is, a gerinctelen állatok pedig mintegy egy óráig. A növények tovább megőrzik az élő manájukat, a virágok akár egy hétig is, a fák akár egy egész hónapig is hordozzák azt a kivágás után.

A fentiekkel ellentétben mégis szót kell ejteni az élőlények életenergiájának a felhasználásáról. Ez az úgynevezett életáldozat, amikor a varázsló a varázslás során megöli az áldozatát és egyfajta komponensként használja fel az életerejét. Igazából nem minősül

szokványos értelemben vett komponensnek, mert valódi anyagi összetevőre is szükség van így is, de ha a megfelelő formulát hajtotta végre a mágus, akkor az áldozat életenergiája a varázslatba áramlik és megerősíti azt. Játéktechnikailag ez azt jelenti, hogy az áldozat Fizikum adottságának az értéke, mint az élet erősségének a mércéje, a varázslatot erősíti – sőt mérhető Akaraterővel rendelkező áldozatok esetében (gerincesek és ember) az Akaraterő is, mint a lélek ereje. Az ilyen áldozat a legfeketébb feketemágia és a Vatikán azonnali halállal rendeli büntetni.

Aki ilyen mágiát használ, annak a varázslás (bármilyen típusú) a rituálé végrehajtása miatt legalább tíz körrel hosszabbodik meg áldozatonként, azonban aki ilyesmire adja magát, az általában rituális szertartásrendet követ, aminek köszönhetően a varázslás még hosszabbra nyúlik, akár órákra is.

A betegség alszféra varázslataihoz olyan komponens kell, ami nagy arányban hordozza a betegségek manáját. Ilyesmi lehet egy fertőzött szövetminta, egy köpőt, egy beteg vizelete, vére, stb. Továbbá valamilyen máig ismeretlen okból kifolyólag a Manipuláció metódusának alkalmazása kizárólag pontosan ugyanolyan betegségekre lehetséges, amihez a komponens kötődik (tehát ha valakinek egy pestissel fertőzött minta szolgál komponensként, akkor kizárólag pestissel kapcsolatos manipulációkat végezhet). Szerencsére gyógyítás során ez nem probléma, mert a célszemélytől levett vér is szolgálhat komponensként, ám ártó varázslatok esetén komoly akadály lehet. Ugyanakkor a másik két metódus, a Percepció és a Pusztítás esetében ilyen kötöttség nincs.

c) Célszám:

Az Élő szféra varázslatai során az élőlények éltető manája áll ellen a varázslatnak, ezért az élőlények a Fizikum adottságukkal (ami az életerőt is jelképezi) szegülhetnek szembe a varázslatnak. A varázslat célszáma tehát a célpont Fizikumához kötődő képességpróbájának a módosított eredménye.

A növények Fizikuma:

virág:	1
cserje:	2-5
facsemete:	3-6
fűzfa:	20-35
mamutfenyő:	80-100

Az állatok Fizikuma:

egér:	1
macska:	2-3
kutya:	3-5

póni:	7-12
ló:	12-20
elefánt:	35-50

A varázslatokkal tehát az élőlények élő manája száll szembe. Ennek a manatípusnak a jellemzője, hogy aktív, úgynevezett dinamikus mana. Ez azzal jár, hogy a rontó jellegű, valamint a fizikai test alakváltoztató beavatkozásainak sokkal nagyobb mértékben ellenáll, mint a javítóknak. Az adott varázslatok célszámainak kiszámításáról az alábbiak adnak tájékoztatást (mindig a Fizikum aktuális értékéből kell számolni és ahol szorzás szerepel, ott felfelé kell kerekíteni):

Észlelés, Keresés: Különleges kategóriák, mivel minél erősebb a célpont manája, annál inkább megkönnyíti a felkutatását. Ezért ezen varázslattípusok ellen a célpontok akkora értékkel dobhatnak ellenpróbát, amennyivel a Fizikum jellemzőjük kevesebb tíznél (10-Fizikum + d6).



Elemzés:	Fizikum + d6
Javítás:	Fizikum*1,5 + d6
Rontás, Átalakítás:	Fizikum*2 + d6
Alakváltoztatás:	Fizikum*3 + d6
Pusztítás:	Fizikum*4 + d6

d) Hatóidő:

Fontos jelenség, hogy az élő anyag manája, a dinamikus manája ha maradandó negatív hatás érte (rontás, sebesülés, stb.), utána egy bizonyos ideig még „emlékszik” az eredeti állapotára. Ha egy ellenkező hatás ebbe az állapotba az emlékezés időtartamán belül visszaállítja, akkor a jótékony varázslat hatását a test manája megköti és így az eredmény végleges lesz. Ilyen véglegessé váló változtatás lehet a gyógyítás, a rontások eltávolítása, stb.

Az élőlények teste a negatív elváltozás bekövetkezte után annyi óráig emlékszik a „normális” állapotára, amennyi a Fizikum jellemzője. Ha ezen az időn túl kívánja valaki visszajavítani őket, akkor az eredmény csak időleges lesz.

e) Betegség alszféra:

A betegség alszféra kicsit különbözik a többitől. Először is magas fokú élettani ismereteket igényel a használata, ezért legalább 4. fokú Élettan képzettség nélkül a egyáltalán nem lehetséges. Az Elemzéshez és a Manipulációkhoz ennél magasabb fokú ismeretek is szükségesek lehetnek, ha a Mesélő megítélése szerint az adott képzettségfokkal a betegség pontos jellemzőit, hatásait és összetételét a karakter nem ismerheti.

A célszámok is másként alakulnak, legalábbis ami az Észlelés és a Keresés varázslattípusokat illeti. Ugyanis ezen varázslatoknak az általánostól eltérően ugyanúgy,

ahogy az elemzésnek, a célpont Fizikuma áll ellen, mivel teljes erősségével védi a testen belüli betegségeket a felfedezés elől, mintha azok a szervezet részei lennének. Ezért ezen varázslattípusokkal szemben a célszám a betegség alszférában: Fiz + d6.

Az egyéb betegségvarázslatokkal szemben (elemzés, manipulációk, pusztítás) az általános leírásnak megfelelően a Fizikum adottság száll szembe, csakúgy mint a többi alszféra esetében, ugyanis a varázslat a testen belül jön létre, amivel szemben a test manája ellenáll, vagyis az ellenállás kiszámítása ugyanúgy történik, mintha magára a testre hatna a varázslat. A Manipuláció metódus betegségkeltő varázslatai ellen azonban a célszemély - ha sikeresen létrejött a varázslat - még egy próbára jogosult, ezáltal nem a mágia, hanem az azzal keltett betegség ellen (meg kell jegyezni, hogy a varázslat nem teremt betegségeket, hanem azt használja ki, hogy a testben minden létező betegség csírája megtalálható és ezek megerősítésével lehetséges a betegségokozás). A betegség ellen a célpont Fizikum-próbát tehet, melynek célszáma a betegség erőssége. A betegségek erősségének meghatározása a Mesélő feladata, de általában 3 és 15 közötti számérték (3 a legenyhébb náthák erőssége, 14-15 pedig az eboláé, a pestisé és a hasonló rendkívül erős gyilkos kóroké). A varázslat sikeressége (amennyivel a mágikus képzettségpróba eredménye nagyobb volt a célszámnál) ekkor a betegséget erősíti, vagyis a betegség erőssége a varázslat sikereinek számával magasabb lesz. Ha a betegség elleni Fizikum-próba sikeres, akkor hiába hozta létre a varázslat a kívánt betegséget a szervezetben, de a Fizikum mégis legyőzte azt, ami így nem képes legyőzni az immunrendszert. Ha a betegség elleni próba sikertelen, akkor a betegség azonnal kifejti a hatását a célponton.

A mágikusan okozott betegség a hatóidő letelte után eltűnik a testből, és a közvetlen hatásai is megszűnnek (pl. rosszullet, láz, stb.), de ha a betegség miatt az áldozat meghalt, vagy maradandó elváltozást szenvedett – pl. megvakult, kihullott a haja, stb. – akkor az elváltozás – mivel nem közvetlen a mágiától, jött létre – továbbra is megmarad. Azon betegségek ellen ugyanakkor, amik a fentiek szerint kifejtették a hatásukat, a hatóidő leteltekor az áldozat ismételt próbát köteles dobni, amit ezáltal már nem módosít a varázslat sikeressége. Ha ez a próba sikertelen, akkor a betegség a varázslat ideje alatt megvetette a lábát a

szervezetben, ezért hiába szűnik meg a betegséget erősítő mágia, a fertőzés ezúttal már természetes úton burjánzásnak indul. Ez esetben a betegségtől függő lappangás után a felszínre tör természetes betegségként. Ha a mágia letelte utáni próba sikeres a betegség ellen, akkor a varázslat megszűnése után a betegség is eltűnik a szervezetből.

2.) Élettelen: E szféra egyes varázslatai (főként az Elemzések és Manipulációk) jelentős mértékben kötődnek a Kémia, vagy a Geológia ismereteihez, esetleg a Gyógynövény- és Méregismeret, vagy a Gyógyszerészet képzettséghez ugyanúgy, ahogy az Élet szféra varázslatai az Anatómiához és az Élettanhoz. Az ok ugyanaz: az élettelen anyagok módosítása és elemzése azok beható ismeretét igényli, ellenkező esetben a varázsló képtelen végrehajtani a változtatásokat, vagy értelmezni a szerzett információkat. A szükséges képzettségek megítélése a Mesélő feladata.

a) A varázslás ideje:

Észlelés, Keresés: 1 kör (5 másodperc)

Elemzés: 2 kör (10 másodperc)

Javítás, Rontás: 1 kör (5 másodperc)


Átalakítás: 2 kör (10 másodperc)

Megsemmisítés, Pajzs: 1 kör (5 másodperc)

b) Komponensek:

Csupán egyetlen szabályt szükséges betartani: a befolyásolni kívánt manát kell, hogy hordozza a komponens (lehetőség szerint alszférára pontosan).

c) Célszám:

A tárgyak Fizikuma a varázslás szempontjából a célpont méretéhez, térfogatához igazodik. Mivel csakis és kizárólag egész tárgyak egyben módosíthatók, csak a részleteik külön nem, ezért először a céltárgy Fizikum jellemzőjét kell megállapítani: 

1 dm³: 1

1/2 m³: 3

1 m³: 5

2 m³: 10

4 m³: 20

stb.

A fémek ellenállása a beavatkozásokkal szemben kiemelkedő, ezért az elemzés, a manipulációk és a pusztítás ellen +3 módosítót kapnak. A kristályok még ennél is ellenállóbbak, módosítójuk +10, a gyémánt pedig +20 módosítóval rendelkezik.

Ez a Fizikum érték fogja a mágiákkal szembeni ellenállás célszámának az alapját képezni. A célszám kiszámítása az alkalmazott metódustól függ: \mathcal{C}

Észlelés, Keresés: 10-Fizikum+d6

Elemzés: Fizikum + d6

Manipuláció: Fizikum*2 + d6

Pusztítás: Fizikum*4 + d6

3.) Energia: A szféra különlegessége, hogy látszólag a semmiből teremti meg az energiát, de mint erről korábban már esett szó, a valóságban csak az egyébként is jelen lévő manát módosítják a varázslatok. Az Energia manájának értelemszerűen nincsen Fizikum adottsága, de a módosításnak mégis ellenállnak. Erről részletesebben a célszámoknál.

a) A varázslás ideje

Észlelés, Keresés: 3 másodperc (10 Kezdeményezési pont)

Elemzés: 2 kör (10 másodperc)

Javítás, Rontás, Átalakítás: 3 másodperc (10 Kezdeményezési pont)

Megsemmisítés, Pajzs: 3 másodperc (10 Kezdeményezési pont)

b) Komponensek:

Külön érdekessége az Energia szférának, hogy alszféráinak varázslása során, melyek látszólag nem kapcsolódnának fizikai komponensekhez, olyan komponensek is felhasználhatók, amik közvetlen asszociációval összekapcsolhatók a szférával. Ennek magyarázatát egyesek abban vélik látni, hogy a komponens a varázslót segíti megfelelőképpen fókuszálni, nem annyira ténylegesen a benne lévő mana szükséges a varázslatokhoz. Néhányan e tézist azzal vitatják, hogy a tárgyokban jelen lévő potencia létesít kapcsolatot a befolyásolni kívánt manával. Akárhogy is, a tény tény marad: az Energia szféra varázslataihoz az asszociáció mutatja meg a szükséges komponenseket. \mathcal{C}

(Pl. a hó alszféra tűzszerszámokat, vagy magas égéshőjű anyagokat, az elektromosság alszféra rézdrótokat, elemeket, vagy félvezetőket, vezetőket igényelhet komponensként. Az Erő alszférájához pedig általában kristálytisztá, átlátszó üvegtárgyakat, vagy nagy keménységű kristályokat használnak komponensként.) \mathcal{C}

Az asszociációk terén a Mesélők figyeljenek oda, hogy túlzottan távoli asszociációkat ne engedélyezzen, viszonylag közvetlenül felfedezhető kapcsolat azért legyen a komponens és az alszféra között.

c) Célszám:

Észlelés, Keresés: 4+d6

Elemzés: 5 + d6

Manipuláció: 6 + d6

Pusztítás: 7 + d6

Az energiák „teremtése” a környezetben lévő energia megerősítésével történik, vagyis Javítás varázslattípussal. Mivel tökéletesen energiamentes környezet csak az abszolút nulla fokú légüres térben lehetséges, ezért az energia típusú varázslás gyakorlatilag bárhol és bármikor végrehajtható.

d) A varázslatok eredménye:

1) Észlelés, Keresés:

Ezen varázslattípusok sikerességét az határozza meg, hogy a mágikus képzettségpróba eredménye mennyivel haladja meg a célszámot:

1-es siker: Az alszférába tartozó energiatípus zónán belüli minden olyan megnyilvánulását megmutatja, ami egyébként emberi érzékszervekkel is észlelhető volna.

3-as siker: elnagyolt hőlátásra (hő alszféra, harc -3 módosítóval lehetséges), vagy éjszakai látásra (fény alszféra) is alkalmas. Észlelhetők a működő készülékek, sőt akár a nem túl mélyen falba húzott áramvezetékek is.

5-ös siker: Tökéletesen pontos hőlátásra (szörszálak is látszanak), vagy ultralátásra (fény alszféra) is alkalmas, a harci módosító 0. Ekkora sikerrel akár az áram alatt lévő de inaktív készülékek is észlelhetők.

6-os siker: Az élőlények bioárama is észlelhető, így ez alapján is lehetséges a tájékozódás.

2) Elemzés:

Sikeres próbával a jelenség erőssége, összetétele tárható fel.

3) Erősítés, Gyengítés:

Energia létrehozása, erősítése és gyengítése.

Az energiák létrehozása - a fentebb már ismertetteknek megfelelően - a környezetben jelen lévő, játéktechnikai értelemben nulla erősségűnek tekinthető energia felerősítésével, tehát javítás varázslattípussal történik. A létrehozott energiák kb. fél köbméteres gömb formájában jelennek meg, vagy ekkora objektumot körbevéve hozhatók létre. A már meglévő energiajelenségek erősítése, gyengítés és az átalakítása ugyancsak ekkora körben hat. Ha ennél nagyobb úrmértéket akar a varázsló manipulálni (egy ember körül \uparrow vételéhez ennek általában a háromszorosára van szükség), az további fél köbméterenként eggyel növeli a célszámot. (a kétszeres

kiterjedés +1 célszámot jelent, háromszoros kiterjedés +2-t és így tovább).

A gömb a létrehozás helyén helyben lebeg, de Átalakítással (lásd ott) formázható és olyan sebességgel mozgatható is, ahol a varázsló Intelligencia adottsága számít a gömb Mozgékonyságának. Az objektum köré teremtett energia a célpont körül marad (de azt nem sebzí, kivéve a hőt, ami felforrósítja a belsejében lévő levegőt is, habár maga az energia a felszínen marad).

Az energiatípusok erőssége:

Hő: az erősítés, vagy gyengítés sikerének minden pontja után 10 foknyi változás okozható (egy erősség). 100 Celsius fölött percenként 1 életerőpontot sebez, 120 fölött félpercenként, 150 fölött körönként, valamint a sebzés további 10 Celsius fokként eggyel nő. 150 fokon az erősen gyúlékony, 250 fokon pedig már az éghető anyagok is meggyulladnak.

A tűz sebzése:

gyertya (1): 1 életerőpont / kör
fáklya (2): d6/2 életerőpont / kör
kandallótűz (3): d6 életerőpont / kör
tábortűz (4): d6*2 életerőpont / kör
máglya (6): d6*3 életerőpont / kör
erdőtűz (9): d6*5 életerőpont / kör

A tűz lelohasztása és erősítése már nehezebb, mint a sima hőé. A fent zárójelben lévő érték a tűz erőssége, melynek egy-egy értéknyi megváltoztatása 2 pontnyi sikert igényel.

A hideg 0 Celsius fok alatt 1 életerőpontot sebez percenként, mínusz 20 foktól körönként ugyanennyit, ami 10 fokként további egy ponttal nő.

Fény: 0 erősség a vaksötét, 8-as a felhőtlen, nyári nap fényereje, ami ennél erősebb, az pedig már vakító. A 4-es fokozat félhomályt jelent, az ennél gyengébb fény pedig már nehezíti a harcot és az ügyességet és mozgékonytságot igénylő cselekvéseket, ezért minden fényerő-fokozat annyi negatív módosítót jelent a próbákhoz, amennyivel a fényerő 4 alatt van.

A mágikus képzettségpróba sikerének minden pontja egy fényerő-fokozatnyi változást okoz.

Elektromosság: Az erősség minden foka 1 életerőpont sebzést okoz. A mágikus képzettségpróba sikerének minden pontja egy fokozatnyi változást jelent.

Erő: Minden erősségi fokon 8 kg súly megtartására képes, minden 2 erősség pedig 1 pontnyi sebzést képes fölfogni. A siker minden pontja 1 erősségnyi változást okoz.



4) Elektromosság „teremtése”:

Külön szót kell róla ejteni, ugyanis a tapasztalatok szerint megterhelőbb a manára ezen energiatípus semmiből való megteremtése, és fenntartása mint a többié. Ez abban mutatkozik meg, hogy ha a semmiből hozza létre az elektromosságot a varázsló, akkor az a többi energiatípustól eltérően csupán egyetlen pillanatra villan fel, majd azonnal semmivé enyészik. Ha valaki ennél hosszabb időre kívánja egyben tartani a teremtett elektromosságot, akkor arra többletenergiát kell áldoznia. Erre a Percepciók folyamatossá tételénél leírtak szerint van lehetőség, vagyis a célszám +2-vel, a varázslási idő pedig egy körrel megnő, s ekkor a varázslat annyi percig marad egyben, amennyivel a mágikus képzettségpróba eredménye meghaladja a célszámot (csakúgy, mint a többi alszféra varázslatai esetén). Az időtartam természetesen ez esetben is tovább hosszabbítható.

5) Átalakítás:

Az Átalakítás varázslattípus beavatkozásai a mágikus képzettségpróba sikerének minden pontja után az energiajelenségek egy-egy erősségnyi részét képesek manipulálni és mozgatni. A kiterjedés tekintetében az Erősítés, Gyengítésnél leírtak irányadók, vagyis ugyanúgy fél köbméter területen hatnak az Átalakítás varázslattípus varázslatai is és a térfogat növelése is az ott leírtaknak megfelelően történhet.

6) Pusztítás:

A siker minden pontja egy erősséget pusztít el, de a Pusztítás szabályai itt is érvényesek, azaz az energiajelenségek kizárólag egyben pusztíthatók el, részleges megsemmisítésük nem lehetséges.

e) Illúziók:

Az illúziók a fény manipulálásán, átalakításán alapulnak. Varázslásuk során a mágus képzettségpróbát tesz átalakításra és a siker minden pontja egy fényerősséget alakít át a jelen lévő fényből illúzióvá. Amennyiben a teljes fényerősséget nem sikerül átalakítani, akkor az illúzió a fennmaradt erősségnek megfelelő mértékben áttetsző lesz.

(Pl. a szobában 6-os fényerősség van, ami valamivel gyengébb a verőfénynél. Ha tökéletes illúziót akar a

varázsló, akkor legalább hat sikerre van szüksége az átalakítás próbáján és ekkor tökéletes illúziót hoz létre. Ha ennél kevesebb sikerül, akkor annak megfelelő mértékben áttetsző lesz az illúzió. Őt siker még csaknem tökéletes illúziót jelent, a felületes szemlélőnek esetleg fel sem tűnik a különbség, de ha csak kettő, vagy három sikert ér el a próbán a varázsló, akkor az illúzió keresztül lehet látni és bárki automatikusan felfedezi.)

Mint a fentiekből látszik, minél gyengébb a fény, annál könnyebb benne tökéletes illúziót alkotni, verőfényben viszont rendkívül nehéz meggyőzött létrehozni.

A létrehozható illúzió méretére az általános szabály vonatkozik, vagyis fél köbmétert tölthet ki. Ennél nagyobb mérethez fél köbméterenként eggyel nő a célszám. Ember méretű illúzióhoz általában ennek a háromszorosára van szükség.

Az illúziókép mozgatásához a teremtéstől kezdve folyamatos koncentrációra van szükség (mint minden átalakítás és mozgatás típusú varázslat esetében). Ha a koncentráció megszakad, az illúzió megmerevedik és további mozgatása csak újabb varázslattal lehetséges.

4.) Lélek: A szférát egyesek az Élő szféra alszférájának vélik, mivel a visszajáró lelkeken és a démonokon kívül csak élő szövethez tartozhat és jellegében is hasonló az Élő manához. Ettől függetlenül, mivel egyes tulajdonságai e jellemzőjét nem támasztják alá (pl. elsajátítása és manipulálása más metódusokat igényel), ezért külön szféraként kezelik. Fontos, hogy a varázslatok mindig kizárólag egy konkrét jelenségre irányulhatnak (egy érzékszerv jelei, egy érzelem, vagy érzés, egy annyi ideig tartó emlék, mint a varázslat ideje, stb.), vagyis egy varázslattal nem írható át egy egész személyiség.

a) A varázslás ideje:

- Észlelés, Keresés: 1 kör (5 másodperc)
- Elemzés: 2 kör (10 másodperc)
- Javítás, Rontás: 1 kör (5 másodperc)
- Átalakítás: 2 kör (10 másodperc)
- Megsemmisítés, Pajzs: 1 kör (5 másodperc)

b) Komponensek:

Mint az élet szféránál: annak az alszférának a komponensére van szükség, amelyikhez a lélek

tartozik (állat, vagy ember) – tehát a Lélek szférán belül nem különböznek az egyes alszférák manipulálásához szükséges komponensek.

c) Célszám:

A Lélek manája az Élő anyagéhoz hasonlóan dinamikus, de esetében a lélek „Fizikuma” a karakter Akaraterő adottsága.

Állatok Akarateroje:

Gerincteleneké:	0	
Hüllő, kételtű, madár:	1	
Emlős:	1-3	(hármastól az emberszabású majmoké és a delfineké)

A célszám kiszámítása:

Észlelés, Keresés: Különleges kategóriák, mivel minél erősebb a célpont manája, annál inkább megkönnyíti a felkutatását. Ezért ezen varázslattípusok ellen a célpontok akkora értékkel dobhatnak ellenpróbát, amennyivel a Fizikum jellemzőjük kevesebb tíznél (10-Fizikum+d6).

Elemzés:	Akaraterő + d6
Javítás:	Akaraterő * 1,5 + d6
Rontás, Átalakítás:	Akaraterő * 2 + d6
Pusztítás:	Akaraterő * 4 + d6

d) Az érzelem alszféra manipulációja

Külön ki kell rá térni, mivel az érzelmek skálán mozognak. A semlegesség a 0 a skálán, +5 a rendkívül heves pozitív érzelem az adott cél irányában, - 5 pedig a rendkívül heves negatív, akár gyilkos indulat a cél ellenében. Az erősítés az érzelmek vonatkozásában a 0 értéktől való távolodást, a gyengítés pedig az afele közelítést jelenti. Ahhoz, hogy teljesen ellentétesé tegyünk egy érzelmet, ahhoz azt előbb nullára kell gyengíteni, majd a kívánt erősségre erősíteni. A manipulációk a mágikus képzettségpróba sikereinek minden pontja után eggyel módosíthatják a kívánt irányba a célpont érzelmet (~~ebből a szempontból tehát úgy működik, mintha az érzelem egy adottság volna~~).

Ha erősségében nem változtatja meg a varázsló a célpont érzelmet, csak célpontjában, vagy jellegében, akkor az érzelem erőssége nem bír jelentőséggel, mivel egy érzelmet más irányba terelni könnyebb, mint természetes ereje ellenében erősíteni, vagy gyengíteni - ugyanúgy, ahogy egy folyót is könnyebb új mederbe terelni, mint megállítani.

PÉLDAVARÁZSLATOK:

Az alábbiakban néhány példavarázslat kerül leírásra, amik a fenti szabályok szerint kerültek kidolgozásra. A játékosok használhatják a varázslatokat, de kreativitásuk szerint a szabályok alapján, vagy az alábbiak analógiájára végtelen számú egyedi varázslat is kigondolható.

A leírásokban a varázslat neve szerepel, zárójelben a szféra, vagy ha annak használata a szükséges, akkor az alszféra, valamint a varázslattípus, amelybe a varázslat tartozik. Feltüntetésre került továbbá az alkalmazandó célszám (Csz) és varázslási idő (Vi), majd egy rövid leírás a sikeres mágikus képzettségpróba utáni hatásról. A szükséges komponensekről és hatóidőről a fentebb leírtak adnak tájékoztatást.

Életérzékelés (élő, észlelés)

Csz: 10-Fiz. + d6 Vi: 1 kör

A zónán belül minden élet jelenlétét megmutatja, aminek a fenti képlet szerinti ellenpróbájánál nagyobb a mágikus képzettségpróba eredménye.

Emberi élet észlelése (ember, észlelés)

Csz: 10-Fiz. + d6 Vi: 1 kör

A zónán belül minden emberi élet jelenlétét megmutatja, aminek a fenti képlet szerinti ellenpróbájánál nagyobb a mágikus képzettségpróba eredménye.

Személy keresése (ember, keresés)

Csz: 10-Fiz. + d6 Vi: 1 kör

A zónán belül megmutatja a konkrét keresett személy jelenlétét, ha annak a fenti képlet szerinti ellenpróbájánál nagyobb a mágikus képzettségpróba eredménye. A varázslat sikeréhez szükséges a célpont személyes ismerete, vagy a célszemélytől származó komponens használata.

Sebesülések és elváltozások észlelése (ember, elemzés)

Csz: Fiz + d6 Vi: 2 kör

A varázslat valójában egy pontos térképet mutat a célszemély testéről. Megfelelő Élettan vagy Anatómia képzettséggel ennek elemzése a sérülések és egyéb elváltozások jellegét mutatja meg, ami alapvető szükséglete lehet a gyógyításnak.

Betegségkeresés (betegség, észlelés)

Csz: Fiz. + d6 Vi: 1 kör

A zónán belül felfedi az aktív betegségeket.

Betegségfejtés (betegség, elemzés)

Csz: Fiz + d6 Vi: 2 kör

A célszemély testében lévő betegségeket mutatja ki. A kapott eredmény értelmezése a Gyógyászat képzettség megfelelő fokát igényli, ellenkező esetben az elemző nem képes beazonosítani a kapott ~~adatok~~ ^{információkat}.

Varázslat észlelés (Élő, észlelés)

Csz: A varázslat mágikus képzettségpróbájának az eredménye

Vi: 2 kör

A hatótávon belül kimutatja a mesterséges mágikus elváltozásokat, amennyiben azok varázslásakor a varázsló mágikus képzettségpróbájának az eredménye kisebb volt, mint az észlelni kívánó személy próbája. Ha a felfedezni kívánt varázslat próbája sikeres az észleléssel szemben, akkor az észlelés nem ismeri föl mesterséges elváltozásként a varázslatot, hanem természetesnek észleli, ezért az rejtve marad az észlelő elől.

Varázslatfejtés (Élő, elemzés)

Csz: A varázslat mágikus képzettségpróbájának az eredménye

Vi: 2 kör

A mágikus beavatkozás elemzése megmutatja, hogy milyen alszférát érint a varázslat és pontosan milyen hatással jár, valamint az erősségéről is tájékoztatást ad.

Gyógyítás – sebesülések (Ember, Javítás)

Csz: Fiz.*1,5 + d6 Vi: 1 kör

A siker minden pontja egy életerőpontot gyógyít a célponton. Ha a gyógyításra a sebesüléstől számítva legfeljebb annyi órán belül kerül sor, amennyi a célpont Fizikuma, akkor az eredmény maradandóvá válik. Ahhoz, hogy pontosan tudja a varázsló, hogy mit és hogyan szükséges változtatnia, a varázslat előtt szükséges lehet a Sebesülések észlelése varázslat alkalmazása, vagy részletes kivizsgálás, hacsak a sebesülés nem tökéletesen nyilvánvaló. Ha az, akkor az elemzésre nincs szükség, de a Anatómia képzettség ez esetben is elengedhetetlen, hogy a beavatkozás a megfelelő formában valósuljon meg.

Sebzés (ember, rontás)

Csz: Fiz*2 + d6 Vi: 1 kör

A gyógyítás ellentéte. A siker minden pontja 1 ponttal gyengíti az ellenfél életerejét, aminek köszönhetően vérző sebek nyílnak a testén. A sebekre – ha elég súlyosak – a vérzés szabálya alkalmazandó. Az időtartam leteltével az életerő visszaerősödik, a sebek

bezárulnak, azonban az elfolyt vérrel veszített életerő nem jön vissza, valamint ha az időtartam során elhalálozott a célpont (akár a varázslat miatt, akár egyéb okból), akkor az időtartam lejártával sem tér vissza az életbe. Főként az ellenfél meggyengítésére használatos, mivel sebzett állapotában könnyebb végezni vele, hiszen kevesebb életerőponttal rendelkezik. Amennyiben azonban nem sikerül ártalmatlanná tenni, akkor az időtartam lejártával a fentiek szerint az áldozat visszaerősödik.

Betegséggyógyítás (betegség, rontás)

Csz: Fiz.*2 + d6 Vi: 1 kör

Valójában a már megfejtett betegségtypust gyengíti meg az áldozat szervezetében. A siker minden két pontja eggyel csökkenti a betegség erősségét az ellene irányuló próbákban. Ha a betegség Mesélő által megállapított erősségével egyenlő, vagy annál nagyobb az így szerzett módosító, akkor a betegség ártalmatlanná gyengül és a szervezet automatikusan legyőzi. Ha azonban a betegség elleni Fizikum-próba így is sikertelen, a betegség az időtartam lejártával visszaerősödik. A betegség elleni próba naponta ismételt meg, vagy mágikus beavatkozásonként.

Képességrontás (ember, rontás)

Csz: Fiz.*2 + d6 Vi: 1 kör

A célszemély egy kiválasztott fizikai adottsága rontható a varázslattal. A siker minden két pontja egy pontnyi értékrontással jár.

Képességjavítás (ember, javítás)

Csz: Fiz.*1,5 + d6 Vi: 1 kör

A célszemély egy kiválasztott fizikai adottsága javítható a varázslattal. A siker minden két pontja egy pontnyi értékjavítással jár. Képességpróbák és betegségpróbák előtt különösen hasznos.

Átalakítás (ember, átalakítás)

Csz: Fiz*3 + d6 Vi: 2 kör

A varázslattal az emberek teste alakítható más formába. A kívánt forma életképességéhez megfelelő szakértelem (Anatómia és Élettan, vagy Zoológia) szükséges. Ha ezzel a varázsló nem rendelkezik, a létrejövő eredmény életképtelen lesz. Ez esetben az életenergiája annyi percig tartja meg benne az élet manáját, amennyi az eredeti Fizikum adottsága. Ezt követően a lény menthetetlenül elpusztul. Térfogatnövelés, vagy -csökkentés nem lehetséges, mivel az anyag elveszejtése csak Pusztítással volna lehetséges, teremtése pedig sehogy.

Mozgatás (ember, átalakítás)

Csz: Fiz*3 + d6 Vi: 2 kör

A varázslattal varázsló a célpont testének irányítását veszi át az áldozattól, aki mindvégig tisztában lesz a történésekkel, vagyis tudni fogja, hogy akarata ellenére mozog. Hatékonyan az érzékelés varázslattal együtt alkalmazható.

Életerő átadása (ember, átalakítás)

Csz: Fiz*3 + d6 Vi: 2 kör

A célpont életenergiáját a varázsló „átvándoroltatja” egy másik személybe. A siker minden pontja egy életerőpont átáramlását eredményezi. A két lénynek fizikai kontaktusban kell lennie, mivel az életenergia élőlényből nem léphet ki, csak közvetlenül egy másikba és a fogadó személynek nincs szüksége próbára, mivel a többletenergiát a test automatikusan befogadja. A fogadó személy testén a sérülések eltűnnek, befornak, a forrás teste pedig eközben meggyengül, a bőre kiszárad, esetleg megrepedezik, stb. A többletéleterőt a test beépíti, ezért az vissza nem tér a forrás testébe, vagyis ezen manipuláció eredménye végleges.

Dezintegráció (állat/szervetlen, megsemmisítés)

Csz: Fiz*4 + d6 Vi: 1 kör

A célpont élőlény/szervetlen tárgy fizikai testét pusztítja el a varázslat. Csak tökéletes megsemmisítés létezik, átmenet nem lehetséges. A tökéletes megsemmisítés akkor következik be, ha a célpont minden Fizikum pontját el tudja pusztítani egyetlen varázslat. A varázslat sikeressége két pontonként egy pontnyi Fizikum elpusztításának felel meg. Ha nem elég a sikerek száma ahhoz, hogy egyetlen varázslattal teljesen elpusztítsa a célpontot, akkor semmi nem történik, ellenben ha az élőlény volt, akkor érzékeli a próbálkozást.

Varázstörés (élő, megsemmisítés/átalakítás)

Csz: A varázslat mágikus képzettségpróbájának az eredménye

Vi: 1 kör

A felderített és kiismert (elemzett) varázslat megtörésére szolgál, ha a próba eredménye meghaladja az elpusztítandó varázslat próbájának az eredményét, akkor a varázslatba fektetett mana – és így maga a varázslat is - szétoszlik.

Varázspajzs (élő, pajzs)

Csz: A varázspajzs minden szférában úgy működik, mintha energiapajzs lenne, vagyis a célszáma 7 + d6

Vi: 1 kör

Siker esetén olyan pajzsot hoz létre a célpont (maximum ember méretű) körül, amin a pajzsnál gyengébb Élő szférájú varázslatok nem képesek áthatolni.

A behatoló varázslatok próbára jogosultak a pajzsot létrehozott próba ellen (úgy mintha a pajzs varázslója és a behatoló varázslat létrehozója képzettség-ellenpróbát tennének egymás ellen azzal a manamennyiséggel, amit a varázslatba áldoztak). Ha sikeresek, gond nélkül átjutnak, ha sikertelen, megsemmisülnek a pajzson. Hátránya, hogy a pajzson belül is csak a fentiek szerint lehetséges a szféra varázslatainak létrehozása. A pajzs kiterjesztése minden méterrel eggyel csökkenti az erősségét.

Az életkereső varázslatok elleni védekezésre is szolgálhat.

Ásványok észlelése (fém, észlelés)

Csz: 10-Fiz.+3 + d6 Vi: 1 kör

A varázsló szándékától függően minden fém, vagy egy bizonyos fémfajta jelenlétét fedi fel a hatótávon belül.

Anyagelemzés (szervetlen, elemzés)

Csz: Fiz + d6 Vi: 2 kör

A célpont szervetlen tárgy anyagát elemzi a varázslat, aminek köszönhetően a pontos vegyi összetétele állapítható meg. A kapott eredmény értelmezéséhez a Kémia, vagy Geológia képzettség szükséges. Mérgek elemzése is lehetséges, ez esetben Gyógyszerészet, vagy Gyógynövény- és méregismeret képzettség kell az értelmezéshez.

Átformázás (fém, átalakítás)

Csz: Fiz.*2 + d6 Vi: 2 kör

A célpont fémtárgy formája, vagy kémiai összetétele változtatható meg. A kémiai összetétel csak olyanra változtatható, amit a varázsló ismer, ami a Kémia, vagy egyéb képzettség ismeretét igényelheti.

Anyaggyengítés (szervetlen, rontás)

Csz: Fiz.*2 + d6 Vi: 1 kör

A célpont szervetlen tárgy anyagszilárdságát gyengíti meg a térfogat megváltozása nélkül, aminek köszönhetően az törékenyebbé válik. A siker minden második pontja egy ponttal gyengíti a tárgy ellenállását a fizikai behatásokkal szemben.

Hőlátás (hő, észlelés)

Csz: 4 + d6 Vi: 3 mp

1-es siker: A zónán belül minden hőforrást megmutat.

3-as siker: elnagyolt hőlátásra (hő alszféra) alkalmas. Harc -3 módosítóval lehetséges.

5-ös siker: Tökéletesen pontos hőlátásra (szőrszálak is látszanak) is alkalmas, a harci módosító 0.



Fényérzékelés (fény, észlelés)

Csz: 4 + d6 Vi: 3 mp

Már egyes siker esetén is felfed minden fényforrást a zónában, ami segíthet elválasztani az illúziókat a valóságtól.

3-as siker: éjszakai látás.

5-ös siker: ultralátás.

Forrósítás/hűtés (hő, javítás/rontás)

Csz: 6 + d6 Vi: 3 mp

A siker minden pontja 20 Celsius foknyi hőemelkedést/csökkenést okoz. 100 Celsius fölött percnként 1 életerőpontot sebez, 120 fölött félpercnként, 150 fölött körönként, valamint a sebzés további 10 Celsius fokként eggyel nő. 150 fokon az erősen gyúlékony, 200 fokon pedig már az éghető anyagok is meggyulladnak.

A hűtés 0 Celsius fok alatt 1 életerőpontot sebez percnként, mínusz 20 foktól körönként ugyanennyit, ami 10 fokként további egy ponttal nő.

A varázslattal fél köbméternyi területen módosítható a hőmérséklet, vagy ekkora objektumot vehet körül a varázslat. A méret növelésére az Energia szféránál leírtak az irányadók.

Villámkisülés (elektromosság, javítás)

Csz: 6 + d6 Vi: 3 mp

A varázslat egy legfeljebb fél köbméter átmérőjű villámgyömböt hoz létre. A varázslás sikerének minden foka egyes erősséget teremt, ami érintésre egy-egy életerőpontnyi sebzést okoz. A sebzést a vastag bőr-, vagy szövetruházat csökkenti, akár 3-mal is, de ennél többel csak kifejezetten szigetelő céllal készített speciális ruházat képes. A fémpancél ugyanakkor a hatást legfeljebb ugyanennyivel föl is erősítheti.

Másik alkalmazási módjában egy legfeljebb fél köbméternyi objektum vehető körül a villámaurával, amit az így nem sebez, viszont minden mást igen, ami közvetlenül, vagy fémtárggyal megérinti.

A méret növelésére az Energia szféránál leírtak az irányadók.

A varázslat által keltett elektromos jelenség csupán egyetlen pillanatra villan fel, azután semmivé enyészik.

Ha a varázsló hosszabb hatóidőt szeretne, arra az

Energia alszféra jellemzőinél leírtak szerint van lehetősége.

Az időmágiával hosszabb ideig fenntartott gömb az Átalakítás varázslattípus alkalmazásával mozgatható is (részleteket lásd a Telekinézis leírásánál), de ez esetben folyamatos koncentrációt igényel. Ha az megszakad, az irányítás csak újabb varázslattal indítható meg ismét.



Illúzió (fény, átalakítás)

Csz: 6 + d6 Vi: 3másodperc

A varázslat a fényt fél köbméternyi területen átformázza, akár át is színezi, miáltal illúzió hozható létre. Ahhoz, hogy tökéletes legyen, legalább a környezeti fényerősség értékével megegyező számú siker szükséges, ennél kevesebb esetén az illúzió áttetsző marad. A részleteket lásd az Energia szféra varázslatainak jellemzőinél.

Lökés (erő, javítás)

Csz: 6 + d6 Vi: 3 mp

A varázslat egy hirtelen a semmiből „előugró” erögömböt hoz létre, ami ellöki a megjelenése helyén lévő tárgyakat és élőlényeket. A siker minden pontja 8 kg megmozgatására képes. Az erögömb a lökés után az időtartam lejártáig helyben marad, így akár úttorlasznak is alkalmas lehet.

Telekinézis (erő, javítás+átalakítás)

Csz: 6 + d6 Vi: 2*3 másodperc

Valójában két varázslat egybefűzve (ezért a kétszeres varázslási idő), melyek közül az első erőt hoz létre, a második azt megformázza és irányítja, aminek a segítségével tárgyak is mozgathatók. Összesen két próbára van tehát szükség, az első a létrehozásra, a második a mozgásra. Előfordul, hogy a mozgás próbája rosszabbul sikerül, ez esetben csak annyi erőt képes a létrehozottból irányítani a varázsló, amennyire az átalakítás-próbája is feljogosítja. A fennmaradó erő a létrehozás helyén marad az időtartam leteltéig.

A siker minden pontja 8 kg súly mozgatására képes, de a mozgás során gondolni kell a gyorsulásból adódó súlynövekedéssel is, ami miatt túlzott gyorsítás esetén a tárgy elejthető.

Páncél (erő, javítás)

Csz: 6 + d6 Vi: 3másodperc

Egy fél köbméter méretű objektum vehető körbe e pajzzsal. A mágikus képzettségpróba sikerének minden pontja 8 kg súly megtartására, vagy minden két pontja pedig egy életerőpontnyi sebzés

felfogására képes. A páncél mérete növelhető, háromszoros mérettel már egy ember is körülvehető, többszörös alá pedig akár többen is beférnek.

A méret növelésére az Energia szféránál leírtak az irányadók.

Illúziótörés (fény, megsemmisítés) *(+ átalakítás)*

Csz: 7 + d6 Vi: 3 mp

Az illúzióban lévő fényt pusztítja el, miáltal az eltűnik. A siker minden pontja eggyel csökkenti az illúziót alkotó fény erősségét, amikor az erősség 0-ra csökken, az illúzió megszűnik létezni. Nem szabad elfelejteni, hogy a Pusztításra vonatkozó szabály itt is érvényes, vagyis az illúziók részleges megsemmisítése nem lehetséges, vagy tökéletesen megsemmisítésre kerül (0-ra, vagy az alá csökken egyetlen beavatkozástól a fényerőssége), vagy semmi változás nem történik.

Hő / fény / elektromosság / erő-pajzs (hő/fény/elektromosság/erő, pajzs)

Csz: 7 + d6 Vi: 3 mp

A pajzson belül minden olyan természetes energiát megkísérel elpusztítani, ami ellen létrehozták (hő, vagy fény, vagy elektromosság). Ha az energia erőssége nagyobb, vagy egyenlő mint a pajzsot létrehozó mágikus képzettségpróba sikereinek a száma, akkor gyengítetlenül megmarad, ha gyengébb, a pajzs maradéktalanul kioltja.

Másik alkalmazási módja az adott alszféra manáját manipuláló varázslatok ellen irányul. Ekkor ezen varázslatok ellenpróbára jogosultak a pajzs mágikus képzettségpróbája ellen; siker esetén gyengítetlenül áthatolnak, sikertelenség esetén szétoszlanak a pajzson.

Intelligencia felmérése (akarat, elemzés)

Csz: Ake + d6 Vi: 2 kör

Felméri a célpont Intelligenciáját.

Lélekkeresés (akarat, észlelés)

Csz: 10-Ake. + d6 Vi: 1 kör

Valójában a lélek akaraterő-komponensét kutatja fel a zónán belül, megmutatja az ezen adottsággal mérhető mértékben rendelkező lényeket (fizikai és szellemi egyaránt), aminek segítségével akár az anyagi testtel nem rendelkező szellemek és démonok is felfedezhetők.

Gondolatolvasás (akarat, elemzés)

Csz: Ake + d6 Vi: 2 kör

A pillanatnyi gondolatok olvashatók ki általa, segíthet pl. a hazugságok kiszűrésében. Hátránya, hogy mint minden elemzés, egyetlen pillanat alatt megy végbe, ezért csak egy pillanatnyi szándékot fed fel. Tényleges

gondolatolvasáshoz az időtartam meghosszabbítása szükséges.

Emlékolvasás (akarat, elemzés)

Csz: Ake + d6 Vi: 2 kör

Egy konkrét időponthoz, vagy eseményhez kötődő emlékek olvashatók ki, de csak olyan hosszúságban, ameddig a varázslat fennáll, vagyis egyetlen pillanatnyinál hosszabb emlék kiolvasásához az időtartam meghosszabbítása szükséges.

Érzéssel érzékelés (érezkelés, elemzés)

Csz: Ake + d6 Vi: 2 kör

A célpont egyetlen érzékszervének a jeleit olvashatja ki a varázsló, vagyis a célpont érzékszervével érzékelhet a varázslat hatóideje alatt (hosszabbítás nélkül mindössze egyetlen pillanatig).

Érzelemfejtés (érzelem, elemzés)

Csz: Ake + d6 Vi: 2 kör

A célpont pillanatnyi, legerősebb, leginkább felszínen lévő érzelmeiről nyújt tájékoztatást. Egy-egy konkrét dologgal kapcsolatos érzelmek elemzéséhez arra van szükség, hogy az érzelmeket akkor olvassák, mikor a célpont bizonyosan a kérdéses dologra gondol. Hosszabbítás nélkül az érzelmek olvasása mindössze egyetlen pillanatra vonatkozik, de hosszabbítással akár folyamatossá is tehető az érzelmek figyelése.

Hallucináció (érezkelés, átalakítás)

Csz: Ake*2 + d6 Vi: 2 kör

Siker esetén egyetlen érzékszervbe hamis, valótlan jelek küldhetők, vagyis a varázslat az áldozat elméjében hallucinációkat okoz.

Telepátiaként is alkalmazható.

Képességrontás (akarat, gyengítés)

Csz: Ake*2 + d6 Vi: 1 kör

A szellemi képességek (Akaraterő, Intelligencia, vagy Memória) csökkenthetők ily módon, ami a kapcsolódó próbákra is hatással van. A varázslat sikerének minden második pontja eggyel csökkenti a célpont adottságot, ami döntésképtelenséget, zavarodottságot, stb. okozhat.

Igazmondás (érzelem, rontás + javítás)

Csz: Ake*2 + d6 Vi: 2*1 kör

A varázslat a célpont igazmondással szembeni ellenérzését csökkenti, majd megerősíti az akaratát az igazmondásra. A Mesélő határozza meg, hogy az érzelmi skálán hányas értéken áll a célpont igazmondással szembeni szándéka és a varázslattal

először ezt szükséges nullára gyengíteni, majd erről a semleges állapotról felerősíteni az igazmondás vágyát, tehát ennek megfelelően két varázslatra van szükség a teljes sikerhez. A beavatkozások sikerei pontonként eggyel tolják el a célpontot az érzelmi skálán a kívánt irányba. Lehetőség van azonban rész megoldásra is, amikor a varázsló csak csökkenti valamennyire az ellenérzést, ami a meggyőzést még így is segítheti. Ugyanígy bármilyen egyéb érzelem is módosítható. Az érzelem a hatóidő letelte után természetesen visszaalakul.

Érzelem átirányítása (érzelem, átalakítás)

Csz: Ake*2 + d6 Vi: 2 kör

Siker esetén a célpont érzelemnek új tárgyat határozhat meg a varázsló.

Emlékírás (akarat, átalakítás)

Csz: Ake*2 + d6 Vi: 2 kör

Mivel mana nem teremthető, ezért emlék sem teremthető a semmiből. Ugyanakkor a már meglévő emlékek átalakíthatók. Sikeres próba esetén a varázsló olyan hosszúságú emlékeket írhat át, amennyi a varázslat hatóideje. A varázslat által írt emlék ugyanoda fog visszailleszkedni a célpont emlékei között, ahol az eredeti emlék volt, vagyis ha egy két évvel ezelőtti emlék került átírásra, akkor az újonnan született emlékről is azt fogja hinni az áldozat, hogy két évvel korábban származik. Az időtartam lejártával az emlék visszaalakul.

Tompítás (érezkelés, rontás)

Csz: Ake*2 + d6 Vi: 1 kör

A varázslat sikerességének minden második pontja eggyel tompítja a célpont érzékszervet, vagyis az észleléshez kapcsolódó Intelligenciapróbák ezen érzékszerv használata esetén ekkora módosítót kapnak.

Akaratátvitel (akarat, átalakítás)

Csz: Ake*2 + d6 Vi: 2 kör

Siker esetén a varázsló legfeljebb annyi időn keresztül, amennyi a varázslat hatóideje, rákényszerítheti az akaratát a célpontra, aki ennek köszönhetően azt fogja tenni, amit a varázsló akar, ráadásul meg lesz róla győződve, hogy ez az ő akarata. Az akaratátvitellel történő irányítás folyamatos koncentrációt igényel, ugyanis a varázslatot az akaratok folyamatos kapcsolata tartja fenn. Ellenkező esetben csak egyszeri utasítás adható (bár a hatása kitart a hatóidő alatt). Ha a koncentráció bármilyen okból akár egy pillanatra is megszakad, a varázslat megtörik és miután az utolsó utasítást végrehajtotta a célpont (vagy lejárt a hatóidő),

a saját akarata szerint cselekedhet tovább – ugyanígy tesz akkor is, ha nem kap újabb utasítást.

A varázslat csak konkrét cselekvések végrehajtására irányulhat (ezt, vagy azt csinálja meg a célszemély), szándékok és vágyak elültetésére nem alkalmas, arra az érzélem alszféra szolgál.

Érzélem kioltása (érezlem, megsemmisítés)

Csz: Ake*4 + d6

Vi: 1 kör

Egy konkrét érzélemet (akár pozitív, akár negatív) tökéletesen megsemmisít. Ennek módja, hogy az

érezlem érzémi skálán elfoglalt helyének minden pontját el kell pusztítani, még hozzá egyszerre, egyetlen varázslattal. Ha ez sikerül, az érezlem örökre kitörlődik, ha nem, semmi sem változik. A varázslat próbájának minden második sikere egy-egy pontot pusztít el.

Emléktörlés (akarat, megsemmisítés)

Csz: Ake*4 + d6

Vi: 1 kör

Egy konkrét időponthoz, vagy eseményhez fűződő emlék semmisíthető meg végérvényesen még hozzá annyi percnyi hosszúságban, amennyi a mágikus képzettségpróba sikere. Az időtartam hosszabbítható.

EREKLYÉK

Ereklyéknek nevezzük azokat a tárgyakat, amik a mana különlegesen magas koncentrációját tartalmazzák ezért – köznapi kifejezéssel élve – csodálatos tulajdonságaik vannak. Mágikus értelemben tehát eltérhet az ereklyék köre azoktól, amiket az egyház, vagy egyes közösségek annak tekintenek, hiszen ez utóbbiak lehetséges, hogy semmilyen mágikus tulajdonsággal nem rendelkeznek, míg a mágikus tulajdonsággal bíró holmik jó részét vallási értelemben nem tekinthetik ereklyének. Többségében azonban – az ereklyék keletkezésének módjai miatt - a két kategória egybeesik.

Az ereklyék leggyakrabban olyan tárgyakból jöhetnek létre, melyekben különlegesen erős a mana koncentrációja, ahol az isteni lényeg különösen erősen és hosszabb időn keresztül hatja át a dolgot. Emiatt a leggyakoribb ereklyék a szentek, vagy nagy hatalmú mágusok csontjai (ez utóbbiakat az egyház nem ismeri el vallási értelemben vett ereklyeként, de a mágia szempontjából feltétlen annak kell őket tekintenünk), állandó használati tárgyai, netán az olyan eszközök, amiket az ő lényegük valami miatt rendkívüli mértékben áthatott (pl. azért, mert az adott eszköz a szent, vagy mágus életét vette, esetleg valamikor megmentette azt).

Az ereklyék számtalan félek lehetnek, csodálatos tulajdonságaik szinte minden esetben – ha másban nem is, legalábbis mértékét tekintve – egyediek. Leggyakoribb hatásaik, hogy megerősítik a varázslatokat, ha a használójuk az ereklye kézben tartásával szövöi őket, esetleg a hatóidejét, vagy a hatótávját növeli meg. Az ilyen ereklyékkel kapcsolatban megjegyzendő, hogy szinte kivétel nélkül csak egy-egy konkrét varázslathoz nyújtanak segítséget (pl. életérzékelés, szellemlátás, gyógyítás, stb.) attól függően, hogy honnan, kitől, milyen módon nyerték mágikus tulajdonságukat. Az ereklyék másik típusa a gyógyulást gyorsítja meg a vele kapcsolatba kerülő élőlényekben, esetleg az elme befolyásolása, vagy a rontások ellen védhet, sőt olyanok is léteznek, amik a túlvilági lényeket taszítják, egyfajta pajzsot hozva létre ellenük, amin csak a hatáznál erősebb lények képesek áthatolni, a gyengébbek pedig – ereklyétől függően - esetleg el is pusztulnak a próbálkozásban. Létezik továbbá olyan ereklye is, ami pedig az exorcizmust könnyíti meg, az ilyenek használója az üzéshez kap erősítést.

Az ereklyék egyedi képességeit a Mesélők saját belátásuk szerint kidolgozhatják, két dolgot azonban figyelembe kell venniük: az ereklyék rendkívül értékes, védett és ritka kincsek, ezért az ismert ereklyéket a Vatikán minden erejével őrzi és csak a legkritkább, legkülönlegesebb okokból adja ki a kezei közül, akár a saját tagjai számára is. Másrészt az olyan ereklye, ami egynél több mágikus tulajdonsággal rendelkezik, rendkívül ritka, összesen alig egy tucatról van tudomása az egyháznak, a pontos holléte pedig még ennyinek sem ismert, ezért ezek még az „egyszerű” ereklyéknél is nagyobb védelmet kapnak.

Az átlagos ereklye a különböző próbákhoz általában +1-10 módosítót ad az erejétől függően, de a 10-es erősségű már szinte sűt a mágiától ezért különösen ritka. Megjegyzendő, hogy a sötét oldalon is megvannak a saját, ördögi ereklyéi, amik rontást hoznak, vagy az ártó varázslatokat erősítik fel. Ezek felkutatása és

elpusztítása - csakúgy, mint az isteni ereklyék felkutatása és megszerzése - számtalan küldetést biztosítanak az Exorcista Rend tagjai számára.

FEKETEMÁGUSOK:

A fekete mágia sem lehetőségeiben, sem kivitelezésének módjában nem különbözik a hermetikus mágiától; a különbség a hatalomszerzés módjában mutatkozik meg. A Sátánnal paktálók saját adottságaik révén általában nem képesek a mana manipulálására. Ők sötét szertartások keretében ajánlják fel magukat az Ördögnek, s cserébe, hogy eladják neki a lelküket, megkapják a hatalmat, amivel korábban nem rendelkeztek. Így szerzett hatalmukat a feketemágusok csak ismételt felajánkozások keretében újíthatják meg, melynek során életet áldozva kell kapcsolatot teremteniük a patrónusukkal.

A gyakorlatban ez azt jelenti, hogy a megfelelő formula végrehajtása közben életet kell áldozniuk, s cserébe egészen pontosan annyi manapontot kapnak az uruktól, amennyi az áldozat Akaraterő adottsága volt - ugyanis a Sátán főként az erős lélekáldozatokért jutalmazza a híveit. A hatalom érdekében a sátánisták gyakorta két-három áldozatot is bemutatnak egyszerre, de azt szem előtt kell tartani, hogy Akaraterő adottságuk duplájánál több manapontot nem képesek elraktározni. A rituálé, mellyel a lelkeket a Sátánnak ajánlják és mely cserébe a fentiek szerint manapontokkal látja el őket, minimum fél-háromnegyed óráig tart.

Természetesen a gonosz szolgálói között vannak az adottsággal születésüktől fogva rendelkező személyek is, akiknek nem szükséges a fenti rituálé a megújuláshoz, ugyanúgy képesek saját jogon hozzáférni a mana-hoz, akár csak a többi mágus, ami különösen nehezen felderíthetővé teszi őket.

EXORCIZMUS

Az exorcizmus, más néven ördögűzés az Exorcista Rend legfőbb feladata, mellyel a felderített ártó szellemek visszaűzhetők a Pokolba, ahová valók. A démonok az egykor volt nephilimek halhatatlan és gonosz szellemei, akik létének egyetlen célja, hogy egy testbe fészkelve magukat bűnös, buja vágyaiknak, hataloméhségüknek hódolhassanak, káoszt és pusztulást szítsanak, valamint előkészíthessék uruk, a Sötétség Fejedelmének visszatérését a világra. Miután kiszabadultak pokolbéli börtöneikből, olyanokat keresnek, akiket saját természetükhöz való hasonlatosságuk okán (vagy éppen azért, mert attól oly távol állnak, hogy a démonok befolyása ellen semmiféle védelemmel nem rendelkeznek) a legkönnyebben a befolyásuk alá tudnak vonni, s elfoglalják a testét. A démonok tehát lehetőleg nagy hatalmú, bűnös szenvedélyeikben tobzódó lelkeket keresnek maguknak, hogy megszállva azt a céljaikat megvalósíthassák, vagy éppen ellenkezőleg, a legártatlanabb és legvédtelenebb lelkeket szemelik ki maguknak, hogy ezzel is a lehető legtöbbet ártsanak. Ezután csatlósokat gyűjtenek maguk köré, sátánista szektákba, magas rangú, dekadens arisztokrata körökbe, vagy a lehető legváltozatosabb helyekre fészkelve be magukat, ahol a háttérből vezényelve építgetik hatalmuk pókhálóját, kivéve csápjaikat mindenre, amihez csak hozzáférnek.

A démonok természetes formájukban tisztán szellemi lények, anyagi testtel, vagy bármilyen hatalommal, ami az anyag világát befolyásolhatná, szellemalakjukban nem rendelkeznek. Épp ezért követnek el minden tőlük telhetőt, hogy mielőbb testet szerezzenek. Ha sikerrel járnak, és elbirtokolták egy halandó testét, akkor azt önszántukból csak a legritkább esetben hagyják el, általában csak egy erősebb, vagy befolyásosabb test megszállásának reményében. Mindaddig, míg a testet birtokolja a démon, annak a fizikai jellemzőit veszi át, vagyis a fizikai adottságai a befogadó testé maradnak – ez az egyik legsebezhetőbb pontjuk. Ugyanez vonatkozik a Mana adottságára is, amivel a démonok – lévén pusztán szellemi entitások – önmaguk nem rendelkeznek. Képzettségük a mágia terén mégis gyakorta kiemelkedő, létezésük évezreidei alatt többségük (bár nem mindannyian) magas szinten elsajátították a mágia tudományát. Így megfelelő (a mana manipulálására alkalmas) testet elfoglalva félelmetes varázshatalom birtokába juthatnak, míg annak hiányában hatalmukat maguk is csak fekete mágiaként űzhetik. Mágiájuk legtöbbször egészen szűk fókuszú, ritka közülük az, aki több szférát is kiemelkedően ismerne. Általában egy alszférát – ami a habitusukhoz legközelebb áll – különösen jól tudnak használni, a többiben azonban a tudásuk meg sem közelíti ezt. Persze

kivételek mindig akadnak. Szellemi jellemzőiket megőrzik szellem-mivoltukból, s ennek terén – csakúgy, mint az emberek – rendkívül sokszínű képet mutatnak az ostobáktól a lángelméig, a megtörhetetlen akarnokoktól a sunyi, meghunyászkodó cselszövőkig. Ám egyvalamiben soha nem változnak: jellemüket mindig a gonoszság, az ártás és a hatalomszerzés vágya hatja át.

A démonok kiűzése az elfoglalt testből két módon is lehetséges. A legkézenfekvőbb a test elpusztítása, amíg a démon még benne lakozik, ez azonban a Vatikán elvei szerint – főként ártatlan áldozatok esetén – lehetőség szerint kerülendő. Már csak azért is, mert ha a démon bármit megneszel belőle, egy körön belül képes elhagyni a testet, ami akkor már hiába pusztul el, a démon elszabadult és újabb áldozatot kereshet.

①

Megjegyzendő azonban, hogy szellem-alakjában is érzékelhető a megfelelő mágikus metódusokkal, s akár varázsolni is lehetséges rá. Megfelelő hatalom birtokában a Lélek szférát alkalmazva megköthető, uralható, sőt akár el is pusztítható (teljes akarat és érzelempusztítással, melyek közül ha bármelyiket nem sikerül végrehajtani, akkor a démon afféle csonka lélekként létezik tovább, amit vagy csak az érzelmek és benyomások, vagy a pusztító számító logika vezérel – mindkettő félelmetesen veszélyes jelenség, ezért az exorcisták lehetőség szerint tartózkodnak az efféle kísérletektől).

①

A másik módszer lényegesen körülményesebb, ám siker esetén bizonyos az eredmény. Ekkor egy bonyolult rituálét szükséges végrehajtani, melynek során a megfelelő formulák kiejtésével az Istennek elkötelezett exorcista Jézus Krisztus nevében kiutasítja a gonosz lelket a testből. A szertartás mintegy fél óráig tart, melynek során a démon – amennyiben öntudatánál van - mindent elkövet ígéretekkkel, meggyőzéssel, megvesztegetéssel, vagy mágiával (s ha a botor démonúzó nem kötözték le, akkor harccal is), hogy meghiúsítsa a sikert. Önszántából szabadulni azonban ekkor nem képes a testből.

az érzelmek
szféráján belül

FELSZERELÉS

Az Exorcista Rend a Vatikán alá rendelve elméletileg szinte kimeríthetetlen forrásokkal rendelkezik, a valóságban azonban a létezésük titokban tartása megakadályozza, hogy korlátlanul szórják a pénzt. A játékban ez úgy jelenik meg, hogy a Rend tagjai az egyház forrásai által biztosított jólétben élnek (igényeik szerint), s a Vatikánból induló küldetéseikhez is minden szükséges felszerelést és anyagi forrást megkaphatnak. Néhány dolgot azonban mégis szem előtt kell tartani. A Vatikán csak készpénzt bocsát a Rend tagjai számára a küldetésekhez, mivel az átutalások és csekkek nyomon követhetők és így az egyház szerepére esetleg fény derülhetne, ami egyelőre megengedhetetlen volna. Ez természetesen viszonylag végessé (és múlandóvá – gondoljunk csak egy tűzre, vagy tolvajokra) teszi a rendelkezésre álló kereteket. Számos fegyver és egyéb felszerelés továbbá a világ legtöbb országában tiltott, ezért ha a hatóságok megtalálják őket a karaktereknél, azonnal elfogásukat, vagy körözésüket rendelik el, vagyis nagyon óvatosan

működés

Az üzés során használatos formulák nem közismertek, azokat el kell sajátítani, valamint a gyakorlás is szükséges. Játéktechnikailag ezt szimbolizálja az exorcizmus képzettsége. Amikor valaki a kiűzéssel kísérletezik, félóránként próbát tehet az Exorcizmus (Ake.) képzettségével a démon szellem-próbája ellen (Ake. + Int. + d6). Amennyiben a próba sikeres, vagyis eredménye nagyobb a démonénál, akkor az exorcizmus sikerrel befejeződött. Sikertelenség esetén azonban a szellem ellenállt az üzésnek, ez esetben újabb félórányi rítust követően dobható újabb próba. Egyenlőség esetén az üzés sikertelen, de a démon fáradni kezd, s a fenti módon kiszámított szellem-próbájának alapszáma eggyel csökken, így a következő próba alkalmával az üzés esélyei javulnak. Ha a rituálé bármilyen okból megszakad, a démon félelmetes gyorsasággal képes regenerálódni, mindössze öt percre van szüksége, egy-egy szellem-pontja visszaszerzéséhez, így nagyon hamar semmivé enyészhet egy szertartás nehezen elért eredménye.

①

Tovább növelheti azonban az üzés esélyét, ha többen vesznek részt benne, mivel minden egyes további résztvevő +1 módosítót jelent az exorcizmus-próba-hoz. Azok számítanak csak azonban, akik a teljes fél órát a rítussal töltik az üzés vezetőjének irányítása alatt hajtva végre a szakrális feladatokat (szenteltvíz hintés, keresztvetés, felolvasás a Bibliából, stb.).

①

Az üzés esélyeit növelhetik továbbá az e téren hatalommal bíró ereklyék is.

kell eldönteni, hogy milyen tárgyakkal vág neki valaki az utcáknak. A Vatikánból induló küldetések hátránya továbbá, hogy számtalanszor más földrészekre kell utazni, márpedig a repülőterek szigorú ellenőrzése folytán itt gyakorlatilag lehetetlen keresztülvinni a fegyvereket és egyes egyéb tárgyakat, ezért ezek beszerzése az exorcisták elsődleges (és gyakran rendkívüli nehézségekbe ütköző) feladatai közé tartozhat a küldetés tényleges megkezdése előtt.

①

A nem Vatikánból induló akciók során a szükséges felszerelések beszerzését a legális üzletek és a feketepiac mellett segíthetik a Rend kimondottan e célból telepített ügynökei is, akikből a világ legtöbb országában akad, s akik kiterjedt kapcsolataik révén – ha nem is mindenben – sok mindenben segítségére lehetnek a karaktereknek. Fontos azonban szem előtt tartani, hogy személyük titkos, velük kapcsolatba lépni csak közvetve, a közvetlen felettesükön keresztül képesek az exorcisták, valamint inkognitójuk megőrzése elsőrendű szempont. Épp ezért egy-egy átadás rendkívüli körülményt és szervezést igényel. Nem szabad továbbá elfelejteni azt sem, hogy e kapcsolatok sem mindenhatók, ezért távolról sem képesek olyan széles körű ellátást biztosítani, mint a vatikáni központ, valamint az egyes különlegesebb kívánságok kielégítése hosszabb időt is igénybe vehet (ha egyáltalán megoldható), ami gyakran megengedhetetlen késlekedéssel járna a küldetések szempontjából.

NÉHÁNY INFORMÁCIÓ A MESÉLŐK FIGYELMÉBE

Végezetül néhány szó a sátánizmusról, mint jelenségről és a szektáikról. Meg kell különböztetni az úgynevezett divat-sátánistákat a tényleges ördögimádóktól. Míg az előbbieket csupán látszólag fordulnak el a szokványos konvencióktól, hogy egyfajta lázadásként játsszák el a sötétség hatalmainak imádatát, addig az utóbbiak ténylegesen a lelküket ajánlják a Sátánnak és akár az életüket is hajlandók feláldozni a Sötétség oltárán. A divat-sátánizmus ugyanakkor – bár önmagában kevésbé veszélyes – magában hordozza annak a fenyegetését, hogy a Gonosz erői felfigyelve rájuk, rajtuk keresztül találnak utat a világba. E szerencsétlenek – leggyakrabban tudatlan tinédzserek és fiatal lázadó szellemű egyetemisták körében fordul elő a jelenség – többnyire először föl sem fogva, mit tesznek, a vagány színjátéknak gondolt szertartásaik során akaratlanul, saját maguk invitálják meg körükbe a Gonosz túlvilági szolgálóit, amiknek aztán maguk is áldozataivá válnak. A démonok eszközként használják és áldozzák fel őket a céljaik érdekében, vagy alázzák a hatalomvágyuk akaratlan és szenvedő szolgálóivá. E megtévedt lelkek elpusztítása ugyanúgy kerülendő, akár a többi ártatlané, sokkal inkább felszabadításuk lehet egy-egy küldetés célja. Más a helyzet az elkötelezett sátánimádókkal, akik pontosan tisztában vannak tetteik következményeivel és lelketlen, mások pusztulásával mit sem törődő, sőt abban tobzódó odaadással szolgálják a remélt jutalom - az örök élet, a befolyás, vagy éppen a pénz - után sóvárogva a Sötétség Fejedelmét. Közülük kerülnek ki az igazi emberáldozó és pusztítást szító, vagy befolyásos hatalmi szálakat mozgató szekták tagjai, elpusztításuk pedig esküvel vállalt kötelessége az Exorcista Rendnek. E szekták és személyek azonban minden eszközt bevetnek a céljaik és túlélésük érdekében, tagjaik közül sokan a harcban, a robbanóanyagokban, a tudományokban, vagy akár a mágiában is felveszik a versenyt a Vatikán lovagjaival, és hatalmukat nem haboznak az ellenségeik elpusztítására használni.

①

Ilyen csoportosulások bárhol felüthetik a fejüket. Gyakran befolyásos konszernek hataloméhes vezetői, vagy politikai ambíciókat dédelgető opportunisták lépnek a titkos szervezetekbe, vagy azok élére, és hatalomvágyukban fordulnak a sötétség hatalmai felé, ami aztán egyre inkább behálózza a lelküket. Ők a legnehezebben felderíthető és elérhető ellenfelei az exorcistáknak, miközben világi befolyásuknak és intelligenciájuknak köszönhetően a legnagyobb kár okozására is ők képesek. De a Sátán valódi imádata felütheti a fejét ugyanígy a paneldzsunglek kábítószerektől bódult elméjű tinédzserei, vagy a kertvárosok unalomba fúló polgárai körében is. A Gonosz mindannyiuk lelkében képes megtalálni azt a motivációt, aminek segítségével a saját oldalára csábíthatja őket. Hasonlóképp a démonok is bárhol megjelenhetnek, s ahol megvetik a lábukat, azonnal megkezdik pusztító, szektaszervező tevékenységüket. Kedvelt célpontjaik az említett divat-sátánisták, de bárki mást is megszállhatnak, ha utat találnak a lelkéhez a kiegyensúlyozatlanságon, a vágyakon, vagy a kiszolgáltatott naivitáson keresztül. Mindannyian – sátánisták, démonok és mágusok - titokban végzik tevékenységüket, hiszen a Vatikánon kívül a világi hatalom is üldözi

öket. Épp ezért felkutatásuk és elpusztításuk komoly információgyűjtő nyomozómunka elé állítja az Exorcista Rendet. Szomorú segítséget jelent ebben, hogy az Ördög az odaadáson kívül tényleges áldozatokat is kíván a valódi híveitől, így aztán szokatlan, megmagyarázhatatlan eltűnések, megcsonkított, kivéreztetve előkerült holttestek, elpusztított állatok, vagy ok nélkül romlásba döntött életek szolgálhatnak iránymutatásul a felkutatásukhoz. E jelenségek feltárása, kinyomozása előbb-utóbb elvezethet a Gonosz szolgálóihoz, akik azonban kötelességük gyakorlása mellett rendkívül ügyelnek az inkognitójukra, s az utánuk nyomozókra – ha azok nem elég óvatosak - sokkal korábban is lecsaphatnak, mint hogy kilétükre fény derülne.

Természetesen a sátánimádók körében a démonokon kívül különösen veszélyesek még a fekete mágiát is űző ördögimádók, akik a Sátántól kapott hatalmat felhasználva törnek a körülöttük élők és az utánuk kutakodók életére. Tekintve azonban, hogy hatalmuk megújításához újabb és újabb áldozatokra van szükségük, tevékenységük szinte fároszként adja tudomására a hollétüket bárkinek, aki tudja, milyen nyomokra kell odafigyelnie. Megjegyzendő továbbá, hogy a sátánisták – bármely csoportba tartozzanak is – szertartásaikat többnyire meghatározott előírások alapján végzik, tetteiket, rituáléikat gyakran különböző természetfeletti jelenségekhez igazítják, azok sugalmi alapján hajtják végre. Ez az ezoterikus, a teológiai, netán történelmi, vagy csillagászati ismeretekkel rendelkező exorcisták számára szintén számos támpontot nyújthat az ellenük vívott harcban.

Többnyire fentiek szerint hagyott jeleket, nyomokat követve rendeli ki a Exorcista Rend az egységeit a jelenségek kivizsgálására, valamint a szükséges beavatkozások megtételére. Ennek megfelelően számtalanféle kaland és küldetés adódhat a játékosok életében, melyek akár hosszas, logikázó nyomozásokat, akár életre-halálra menő harcokat is tartogathatnak a Mesélő és a Játékosok kreativitásától és fantáziájától függően.

