

HATODIK FEJEZET: RENDSZER ÉS DRÁMA



Mivel a mágusoknak csodálatos hajlamuk van arra, hogy mindenféle különös helyzetben kerüljenek, gyakorta kell majd kitalálnod, hogyan juthat ki a karaktered egy húzósaabb helyzetből. Az alapszabályok az Ötödik fejezetben leírják a kimenetek meghatározásának gyors műveletét, ha véletlenszerű tényezők jelennek meg a játékban. A nagyobb részletesség érdekében használhatod az alábbi rendszert, mely lefed mindent a lopkodástól kezdve a harcon át a karizmatikus szónoklásig és még azon is túl.

Természetesen az itt ismertetett rendszer csak javaslat. Kétségtelen, hogy előállnak majd olyan helyzetek, ahol egy másfajta – vagy egyáltalán semmilyen – módszer alkalmazása sokkal megfelelőbb. Használd azt, ami a legésszerűbb az adott szituációban, egészen addig, míg az igazságos és következetes! Ne felejtse el megítélni az esélyeket a szerepjáték alapján is! Egy játékos megindító előadása (vagy ihletlen játék) feltétlenül valamilyen szerepet kell, hogy játsszon a karakter törekvéseinek sikerében vagy kudarcában. A karakter jobb lehet valamiben, mint a játékos, de a játékosnak legalább próbálkoznia kellene minden esetben. Onnantól hagyhatod, hogy a kockák oda essenek, ahová kell, és aztán a véletlen, az előadás vagy a kettő valamilyen kombinációja alapján határozod meg a kimenetelt.

DRÁMA



A karaktered a különböző területeken mutatott tehetsége a karakterlapodon található Tulajdonságok és Képességek alapján jellemezhető. Ezeket mind kifejtettük a Harmadik fejezetben. Mindenesetre, a Jellemzők csak akkor hasznosak igazán, ha tudod, hogyan kell őket használni. A következő szabályok viszonylag részletes leírást adnak a karakterek útjába gördülő akadályok, megoldandó feladatok széles választékáról. Az esetek nagy többségében, egyszerűen csak összeadod egy Tulajdonság és egy Képesség pontértékét, majd dobod az annak

Az itt felsorolt szabályok közel sem foglalnak mindet magukba. Ha egy feladat merül fel, mely nincs itt felsorolva, a Mesélő következtessen ki a megadott példák alapján egy új feladatot! Sok esetben, a legegyszerűbb módszer először eldönteni, hogy a feladat könnyű, némileg nehéz vagy nagyon nehéz. Aztán a Mesélő ez alapján megad egy célszámot, és meghatározza a pontos kimenetelt a dobott sikerek szerint. Gyakran felmerülő feladatok esetén hasznos lehet a Mesélőnek leírni szabályokat, melyek hasonlóak az ebben a fejezetben szereplőkhöz, hogy megtartsa a következetességet és igazságosságot. Ne feledd, hogy ha egy karakternek nincs legalább egy pontja egy szükséges Ismeretben, akkor annak a játékosnak még dobnia sem szabad, és a szükséges Képzettség nélkül eggyel nő a célszám, ha a Tulajdonságait veszi a alapul a dobásnál.

megfelelő számú kockával. Ha a feladat a karakter specializációi közé tartozik (lásd 121. oldal) a játékosnak lehetősége van rá, hogy további kockákkal dobjon, ha egy vagy több 10-est dob.

AUTOMATIKUS CSELEKEDETEK

Az automatikus cselekedetek végrehajtásához nincs szükség kockadobásra. A következők a leggyakoribbak közülük:

- **Cselekvés átengedése:** A karakter hagyja a kezdeményezésben következő (246. oldal) karaktert először cselekedni. Még mindig cselekedhet a kör végén, miután a többiek már végeztek. Ha minden karakter (mind játékos, mind mesélő) átengedi cselekvését, senki nem cselekszik abban a fordulóban.

- **Fegyver előkészítése:** Mindegy, hogy egy hüvelyben lévő kard előrántásáról vagy egy üres tárú pisztoly újratöltéséről van szó, egy fegyver előkészítése egyetlen kört vesz igénybe és általában nem szükséges hozzá dobni. Mindenesetre, ha egyéb cselekedeteket is végre szeretne hajtani a karakter ugyanabban a körben (ide értve az épp előkészített fegyver használatára tett kísérletet), az összetett cselekvést igényel. A játékosnak csökkentenie kell a kockatartalékát (lásd „Megosztott cselekvések”, 224. oldal) és Ügyesség + Közelharc/Lőfegyverek dobást (4-es célszámra) kell tennie a fegyver sikeres előkészítéséhez.

- **Fókusz megragadása:** Mindegy, hogy az egy zsebben lévő kristály vagy egy nagy szerkezet a karakter hátizsákjában, feltételezhető, hogy a mágusok tudják, hol tartják a fókuszukat, és könnyűszerrel elérhetik őket. Végül is a fókuszok a mágia eszközei és csak a legbutább mágus tenné rossz helyre őket. Mégis egy karakter egy nagy, esetlen fókuszokkal teli hátizsáknál eltölthet köröket azzal, hogy megtalálja a megfelelőt a nagy rendtelenségben. Még egy könnyen elérhető zsebben tárolt fókusz elővétele és előkészítése is egy akcióba kerül. Ha a karakter elő akarja készíteni, és használni is akarja a fókuszát azonos körben, akkor a játékosnak ennek megfelelően csökkentenie kell a kockatartalékát (lásd „Megosztott cselekvés”, 224. oldal).

- **Jármű beindítása:** Ehhez nem szükséges dobni, de egy cselekvésbe kerül.

- **Mozgás:** A karakterek sétálhatnak, kocoghatnak vagy futhatnak. Sétálás közben a karakter hét métert halad körönként és elvégezhet számos egyéb cselekvést is büntetés nélkül. Kocogás közben a karakter (12 + Ügyesség) métert tesz meg körönként, futva pedig (20 + [3 x Ügyesség]) métert.

A karakterek legfeljebb a legnagyobb futási sebességükkel elérhető távolság felét tehetik meg egy körben, és végezhetnek el mellette egy normális cselekvést. Általában ez azt jelenti, hogy mozog, aztán megáll, hogy végrehajtsa egy cselekvést. Lehetséges mozgás közben is cselekedni, de minden méter, amit megtesz, eggyel csökkenti az akció kockatartalékát (további részletek a 249. oldalon). Fontos, hogy a sérült karakterek (256. oldal) mozgási sebességét levonások sújthatják.

- **Talpraállítás:** A karakterek általában dobás nélkül felkelhetnek a földről egy kör alatt. Felkelni és ugyanabban a körben egy másik cselekvést végrehajtani összetett cselekvésként lehet (lásd „Megosztott cselekvések”, 224. oldal), és egy sikeres Ügyesség + Atlétika (4-es célszám) dobás kell hozzá.

FIZIKAI CSELEKEDETEK

- **Betörés [Ügyesség vagy Intelligencia + Technológia]:** Ha egy karakter nem rendelkezik egy zárt ajtóhoz tartozó kulccsal, vagy titokban kell bejutnia egy riasztóval védett helyre, akkor betörés próbára van szükség. Míg a karakterek többször is megpróbálhatnak kinyitni egy zárat és még akár dobássorozattal, lassan és óvatosan felnyithatják a zárat, egy biztonsági rendszer kicselezésénél azonban elsőre kell sikert aratni. Minden betöréshez kell valamilyen szerszám. Az olyan rögtönzött

segédeszközök, mint a hitelkártya legalább eggyel növelik a célszámot, míg a kidolgozott zárnitató pisztolyok és kódanalizátorok az ilyen dobások célszámát csökkentik kettővel – vagy többel is, ha kifejezetten olyan zár ellen használják, aminek nyitására kifejlesztették. Bármilyen sikertelenség beindítja a riasztókat, ahogy hasonló esetben zárnitátnál is beindul minden, az ajtóhoz csatlakoztatott riasztó. A balsikerek azt jelentik, hogy a segédeszköz eltörik, ujjlenyomatokat vagy egyéb árulkodó jeleket hagyta a zár körül, vagy bármilyen egyéb hasonló szerencsétlenség történik.

Míg az autóriasztókat általában figyelmen kívül hagyják a Sötétség világában, a legtöbb épülethez tartozó riasztó azonnal jelez a rendőrségnek vagy valamilyen magán biztonsági szolgálatnak. Általában a mechanikus záruk felnyitásához Ügyesség + Technológia dobás, míg elektromos záruk nyitásához vagy riasztók hatástalanításához Intelligencia + Technológia dobás szükséges.

A karaktereknek minimális képzettséggel kell rendelkezniük, hogy egyáltalán megpróbálhassanak kinyitni egy bonyolultabb zárat. 1-es Technológiával ki lehet nyitni a legtöbb épület vagy autó zárját, de egy széf vagy billentyűs zár feltöréséhez már két pont szükséges az említett Képzettségben.

A Technológia Képzettség lehetővé teszi a játékosok számára, hogy kidolgozott biztonsági rendszereket készíthessenek saját laborjukhoz, házukhoz vagy templomukhoz. Akár egy mechanikus zárról, akár egy láthatatlan lézerekkel és automata gépfegyverekkel felszerelt hordozható riasztó rendszerről van szó, a folyamat ugyanaz. A karakternek (a megtervezett rendszer összetettségétől függően) néhány órájába vagy hetébe kerül, és a játékosnak Intelligencia + Technológia dobást kell tennie. Használj az alap 6-os célszámot, hacsak a karakter nem rendelkezik különösen rossz vagy jó készülékekkel és felszereléssel! Egy siker egy 4-es célszámmal rendelkező rendszert hoz létre, és minden további siker eggyel, növeli a célszámot.

Zárak

Célszám

| | |
|--|----|
| Aktatáska vagy régi autó | 4 |
| Modern autó vagy lakás | 5 |
| Széfek | 6 |
| Hivatali billentyűs zár vagy kártyaleolvasó | 7 |
| Bank széf, szigorúan titkos billentyűs zár vagy kártyaleolvasó | 8 |
| Magas biztonsági szintű hang vagy retinaleolvasó | 9 |
| Fort Knox vagy az NSA fegyverlaboratóriuma | 10 |

- **Dobás [Ügyesség + Atlétika]:** Tárgyak, amik 1,5 kilogrammot vagy annál kevesebbet nyomnak (mint a gránátok vagy kések) el lehet dobni [Erő x 5] méterre. Minden további egy kilónyi csökkenti ezt a távolságot 5 méterrel (nehéz dolgokat nem lehet nagyon messzire dobni). Ha egy tárgyat fel lehet emelni, de nem lehet eldobni, akkor csak egy vagy két yardra lehet elgörgetni.

A Mesélő növelheti a dobási távolságot aerodinamikus tárgyaknál, mint a frizbi vagy csökkentheti ormótlan tárgyaknál, mint egy televízió esetén. Csupán messzire eldobni egy tárgyat nem igényel kockadobást. Egy célpont pontos megdobásához szükség van egy Ügyesség + Atlétika dobásra 6-os célszám ellen (legfeljebb a tárgy maximum dobási távolságának feléig) vagy 7-es ellen (a maximum dobási távolság felétől a teljesig). Ez a célszám változhat könnyen dobható tárgyak, nagy szél és hasonló külső körülmények esetén. A sikertelenség a célpont eltévesztését jelenti és a balsiker, általában azt jelenti, hogy a tárgyat elejtik, mielőtt eldobnák, vagy véletlenül eltalálja a dobó egyik társát.

• **Emelés/Törés [Erő vagy Akaraterő]:** A következő táblázat tartalmazza a minimális Erő értékeket, amik szükségesek bizonyos tömegek megemeléséhez vagy eltöréséhez, dobás nélkül. A játékosok olyankor is dobhatnak, ha a karakter erejét meghaladó tömegű tárgyakat akarnak megmozdítani. Ez a dobás Akaraterővel történik Erő helyett, és 9-es a célszáma. Minden siker eggyel, mozdítja előre a karaktert a listán.

| Erő | Cselekvés | Tömeg |
|-----|--|---------|
| 1 | Sörösdoboz összelapítása | 20 kg |
| 2 | Faszék összetörése | 50 kg |
| 3 | Faajtó betörése | 125 kg |
| 4 | Egy 60x120-as deszka eltörése | 200 kg |
| 5 | Fémajtó betörése | 325 kg |
| 6 | Motorkerékpár eldobása | 400 kg |
| 7 | Kisebb autó feldöntése | 450 kg |
| 8 | 90-es vezeték eltörése | 500 kg |
| 9 | Cementfal átütése | 600 kg |
| 10 | Fémartály feltépése | 750 kg |
| 11 | 2,5-es fémlap átütése | 1000 kg |
| 12 | Fém lámpaoszlop kitépése vagy eltörése | 1500 kg |
| 13 | Álló vagon eldobása | 2000 kg |
| 14 | Limuzin kettétépése | 2500 kg |
| 15 | Teherautó eldobása | 3000 kg |

A karakterek összedolgozhatnak (gyakran szükségük is lehet erre), hogy felemeljenek egy tárgyat. Ezt nevezik általában csapatmunkának. A karakterek összesített Erő értéke adódik hozzá minden Akaraterő dobással szerzett sikerhez. Mind az emelés, mind a törés egy mindent vagy semmit típusú cselekedet – ha sikertelen a dobás semmi nem történik. A Mesélő döntése alapján, egy pont híján sikertelen Erő dobás esetén engedélyezheti a karakternek, hogy elhúzzon egy nehéz tárgyat rövid távon vagy eléggé megrongáljon egy stabil ajtót ahhoz, hogy több próbálkozás esetén feltörje azt. Balsikernél a karakter túlterheli valamijét vagy ráejti a tárgyat a lábára. Bármelyik esetben a karakter általában egy pontnyi zúzódást kap.

• **Követés [Ügyesség + Lopakodás]:** Egy célpont követése sok hasznos információhoz is juttathat. Egy bepoloskázott vagy műholdas megfigyelés alatt álló célpont követése roppant egyszerű. Az üldözőnek ritkán, ha egyáltalán, van szüksége, hogy a célponttól látótávolságba legyen. Még a különösen elővigyázatos célpontoknak is Intelligencia + Éberség dobást kell tenniük 9-es célszám ellen, hogy észrevegyék a közelben ólálkodó karaktert. Mindenesetre, ha a karakter nem rendelkezik ilyen magas fejlettségű felszereléssel, akkor ténylegesen kell követnie a célpontot.

A követéshez egy Ügyesség + Lopakodás dobás kell, Észlelés + Éberség ellen. A körülmények mindkét dobás célszámát befolyásolhatják. Azon célpontok, akiknek elterelték a figyelmét, elmerültek gondolataikban, vagy más feladatokat hajtanak végre nagyobb célszámra, kell dobniuk, míg az elővigyázatos célpontok, akik gyanítják, hogy követik őket alacsonyabb célszámra, kell dobniuk. Hasonlóképpen, lopakodni valaki után egy kevésbé megvilágított, zsúfolt, zajos utcán csak 4-es célszámú, míg délben észrevétlenül követni valakit egy üres parkolón keresztül akár 9-es célszámú is lehet.

Ha a karakter segítőtársakat szerez a célpont követéséhez, a feladat sokkal könnyebb lesz. Kettő vagy több karakter, akik felváltva követik a célpontot, lehetővé teszik a követők számára a csapatmunkát. Ha autóval vagy motorral erednek valaki nyomába, helyettesítsd a Lopakodást Vezetéssel. Ne felejtsetd el, hogy a *Rejtelem* Háttér minden pontja eggyel növeli az üldözés észlelésének célszámát!

• **Lopakodás [Ügyesség + Lopakodás]:** Akár az Örökítők egyik laborba való beszivárgásról vagy egy rendőri megfigyelés

elkerüléséről legyen szó a lakásodon, a karakternek osonnia kell, hogy ne vegyék észre. A Lopakodás egy ellendobás Ügyesség + Lopakodás valamennyi lehetséges megfigyelő Észlelés + Éberség dobása ellen. Mindkét célszáma általában 6-os. Figyelemelterelés, álruha vagy rossz megvilágítás csökkentheti a lopakodó karakter dobásának célszámát kettővel, ahogy az is, ha tudja, hol vannak a megfigyelők. Előnyös kilátóhelyek, infravörös érzékelők vagy egyéb hasonló előnyök semlegesíthetnek minden sötétségből adódó levonást és csökkentik a megfigyelő dobásának célszámát is (legfeljebb kettővel). Jusson eszedbe, hogy az *Rejtelem* Háttér minden pontja eggyel csökkenti a lopakodás dobások célszámát! Balsiker esetén a lopakodó karakter véletlenül nekimegy az egyik megfigyelőnek, hangos zajt csap, vagy másképp hívja fel magára a figyelmet.

• **Lopás [Ügyesség + Lopakodás, Észlelés + Helyismeret]:** Akár egy számítógépes adathordozóra van szüksége egy mágusnak az ellenség asztaláról, vagy egyszerűen csak egy tál ételre egy nyilvános boltból, a lopás figyelemreméltóan hasznos tevékenység lehet – egészen addig, míg a karaktert nem kapják el. Egy tárgy ellopásához tégy Ügyesség + Lopakodás dobást valamennyi lehetséges megfigyelő Észlelés + Éberség próbájának sikereivel szemben. Mindkettő célszáma a tárgy nagyságától és az elterelés mértékétől függ. A poloskák elhelyezésére vonatkozó szabályoknál (a „Megfigyelés” címszó alatt) további információkat találhatsz. Terjedelmes ruhák és hasonló trükkök használata csökkentheti a célszámot (legfeljebb kettővel). A sikertelenség azt jelenti, hogy a tolvajt észrevették, míg a balsiker azt, hogy még azok számára is nyilvánvaló a lopás, akik nem is figyelték a dolgot. Egy sikeres Észlelés + Helyismeret dobás (8-as célszám) lehetővé teszi a karakternek, hogy előre meghatározza, mind a feladat célszámát, mind a lehetséges megfigyelők viszonylagos éberségét.

• **Mászás [Ügyesség + Atlétika]:** Ha egy karakter egy dőlt vagy függőleges felületen mászik (köves emelkedő, ház fala), Ügyesség + Atlétika próbát kell tennie. A mászás általában dobássorozat. Egy átlagos mászásnál a karaktered 5 métert halad sikerenként. A Mesélő szabadon változtathatja ezt a távolságot a célszám alapján (könnyebb a mászás sok kapaszkodóval vagy jó mászó felszereléssel: 7 vagy 10 méter sikerenként; nehezebb függőleges felületen vagy mászófelszerelés nélkül). Az időjárás, a mászófelszerelés minősége, a kapaszkodók fajtája és sok egyéb hasonló tényező befolyásolja a mozgás sebességét. A dobássorozat addig tart, míg a karaktered elég sikert szerzett ahhoz, hogy elérje a célját. A sikertelenség csupán azt jelenti, hogy a karakter nem halad előre, míg a balsiker azt jelenti, hogy elakadt vagy valószínűleg le is esett.

• **Terhelés [Erő]:** Jóllehet egy mágusnak magával kell hordania fókuszait, talizmánjait és csecsebecsét, nem tarthat magánál túl sokat. A könyvfüggő tudósnak, akinek mindenképpen magával kell cipelnie egész könyvtárát, a fizikai korlátozások hátrányosak lehetnek. Egy karakter körülbelül 10 kilónyt tud magával hordani Erő pontonként, megerőltetés nélkül. Ha ezt túllépi, egyponos célszám büntetést kap minden fizikai jártassághoz a tömeg és terjedelem miatt, és minden további 10 kg felezi a karakter alap mozgási sebességét. Az átlagos tömegkorlátozás kétszerese esetén a karakter egyáltalán nem tud mozogni.

Fontos, hogy a karakter nagyobb tömeget is elbír tolni vagy húzni, mint amit fel tud emelni, és egy tárgy nagysága lehetetlenné teheti a szállítást a kanyarokban való fordulás, a fogás megtalálása és hasonlók miatt.

• **Ugrás [Erő vagy Erő + Atlétika távolugrás esetén]:** Az Ugrás dobásoknak általában 3-as a célszáma. Minden siker egy méter függőleges és két méter vízszintes elmozdulást jelent. Rugóval felszerelt felületről – mint a medence ugródeszkája – történő elugrás fél méterrel növeli mindkét távolságot, és egy

hajlékony rúd használata megháromszorozza az ugrás távolságát. A rúdugrás azonban 4-esre növeli a célszámot. A sikeres ugráshoz a karakternek elég sikerre van ahhoz szüksége, hogy az lefedje a közte és a célja közti távolságot. Sikertelenség esetén a karakternek nem sikerül megurani a kívánt távolságot, de a játékos tehet egy Ügyesség + Atlétika dobást (általában 6-os célszám ellen), hogy a karakter esés közben biztonságosan megkapaszkodhasson egy párkányban, zászlórúdban vagy más kapaszkodóban. A balsiker általában azt eredményezheti, hogy a karakter megbotlik a saját lábában, vagy végzetébe zuhan az adott helyzettől függően.

Ugrás előtt a karakter eltölthet egy kört azzal, hogy megállapítsa az ugrás célszámát. Három vagy több siker egy Észlelés + Atlétika dobás esetén (6-os célszám) lehetővé teszi az ugráshoz szükséges sikerek számának pontos meghatározását.

- **Úszás [Állóképesség + Atlétika]:** Minden karakter, akinek az Atlétikája egy vagy több pontos, arról feltételezhető, hogy tud úszni. Hosszú távú vagy sokáig tartó úszás sikeréhez egy Úszás dobásra van szükség, a célszámot az időjárási viszonyok határozzák meg. A medencében történő úszás általában 4-es célszámú, míg ugyanez sarki vizekben, egy erős viharban 10-esre nő. Csak egy dobás szükséges óránként a felszínen maradáshoz; tényleges távolság megtételéhez minden 15 percben dobni kell. Sikertelenség esetén a karakter fuldokolni kezd, és a játékosnak dobnia kell, vagy a karakter a fulladástól sebzést szenved el. Balsiker esetén a karakter azonnal Egészség-szinteket veszít.

- **Üldözés [Ügyesség + Atlétika/Vezetés]:** Míg valakit biztonságos távolságból követni hasznos információkhoz juttathat, ugyanígy valakinek az üldözése és elkapása is. Az üldözés történhet gyalog, Ügyesség + Atlétika kombinációt használva, vagy járművel, Ügyesség + Vezetés próbával. Mindkét esetben a folyamat hasonló. Általában nincs szükség dobásra; a gyorsabb személy vagy jármű utoléri a lassabbat. Mindenesetre, ha a két személy vagy jármű közel azonos sebességűek, vagy ha szűk vagy elágazó síkatorok lehetővé teszik az üldözöttnek, hogy lerázza az üldözőt, akkor használhatod az itt leírt rendszert.

Az üldözés dobássorozatnak minősül. Az üldözés célpontja annyi sikerrel kezd, amilyen távol van az üldözőjétől. Futásnál a célpont egy sikert kap minden két méter távolságért; járműves üldözésnél 10 méterért jár egy siker.

Minden körben mindkét fél dob és hozzáadja az új sikereket az eddigiekhez. Ha az üldöző több sikert ér el, mint a célpontja akkor utoléri és megpróbálhatja megtámadni vagy hátráltatni. Ha a célpont továbbra is szerez sikereket, akkor egyre távolodik az üldözőtől. Minden siker, amit a célpont szerez az üldöző összes sikerén felül, egyet ad minden Észlelés dobás célszámához, amit tennie kell, ha a célpont el akar rejtőzni vagy el, akarja kerülni, hogy észrevegyék. Ha bármelyikük balsikert dob, a karakter megbotlik, megtorpan és megáll vagy bármilyen más módon, abbahagyja az előrehaladást, lehetővé téve a másiknak, hogy elmeneküljön vagy utolérje.

- **Vezetés [Ügyesség + Vezetés]:** Egy vezetés dobás felesleges a jármű átlagos körülmények között történő irányításához. Bárki egy vagy több pont Vezetéssel el tud jutni „A” pontból „B” pontba nehézségek nélkül. Azonban azoknak akik nem jártasak a járművezetésben, dobniuk kell minden alkalommal, amikor vezetni próbálnak. A rossz időjárás, a nagy sebesség, a szabálytalankodó gyalogosok, az akadályok és az összetett manőverek valami sokkal nehezebbé változtathatnak egy rutinműveletet. A vezetés közben felmerülő problémák sokasága miatt a pontos célszám meghatározása a Mesélőre van bízva. Az alap célszáma bármilyen vezetés dobásnak 3-as, ami csupán egy közepesen nehéz situációt foglal magába, mint a nagy forgalom vagy a rossz időjárás. Az egyszerű sikertelenség egy Vezetés dobásnál ritkán jelent súlyosabb dolgot, mint egy

megcsúszást megállásakor vagy egy kisebb büntetőcédulát (ha van rendőr a közelben). A balsiker általában valamilyen balesetet vagy műszaki hibát eredményez. Alacsony sebességnél ez egy eldurrint gumitól a meggörcbült lökhárítóig lehet bármi. Nagy sebességnél vagy rossz úton azonban egy balsiker végződhet halálos balesettel is.

Különösen nehéz vezetési körülmények között egy egyszerű hiba szükségessé tehet egy második dobást. A hiba ebben az esetben azt jelenti, hogy a vezető elvesztette uralmát a jármű felett vagy egy közepes balesetet okozott, míg a balsiker halálos karambolt jelenthet. A siker azt jelenti, hogy a komoly következményeket elhárította és a vezető csupán habozva vagy megcsúszva állt meg. Az üldözéseket leszámítva (lásd „Üldözés”) több siker a dobásnál ritkán jelent többet, mint igazán jártas vezetést. Emellett a következő célszám módosítók hozzáadódnak minden, járművel történő üldözéshez:

| Veszély | Célszám módosító |
|--|------------------|
| Nagy forgalom | +1 |
| Rossz időjárás (komoly felhőszakadás) | +1 |
| Veszélyes időjárás (szélvihar, jégvihar) | +2 |
| Rossz utak (csak ha 30 kilométer/óránál nagyobb a haladási sebesség) | +1 |
| Vezetés terepen | +2 |

A jármű fajtája befolyásolja mind azt, hogy a karakter milyen gyorsan vezetni a járművet, mind azt, hogy mennyire képes irányítani azt. A következő táblázatban, a *biztonságos sebesség* oszlop azt mutatja, milyen gyorsan vezetheti a karakter a járművet célszámnövekedés nélkül. Minden 15 kilométer, amivel meghaladja ezt, eggyel növeli minden vezetéssel kapcsolatos dobás célszámát. Ugyanígy a kockák maximuma, ami a vezető játékosának kockatartalékában van, megegyezik a jármű *irányíthatóságával*. Még egy nagyszerű sofőr is csak ennyire tud irányítani egy tankot.

| Jármű | Biztonságos sebesség | Maximális sebesség | Irányíthatóság |
|-----------------|----------------------|--------------------|----------------|
| Moped | 30 | 50 | 5 |
| Tank | 60 | 100 | 4 |
| Busz | 60 | 100 | 3 |
| 18-kerekű | 70 | 110 | 4 |
| Személyautó | 70 | 120 | 5 |
| Kisbusz | 70 | 120 | 6 |
| Kombi | 70 | 120 | 6 |
| Kis motor | 60 | 100 | 8 |
| Sport kombi | 100 | 140 | 7 |
| Sport autó | 110 | 160 | 8 |
| Nagy motor | 110 | 150 | 8 |
| Luxusautó | 85 | 155 | 7 |
| SUV | 70 | 115 | 6 |
| Forma-1-es autó | 140 | 240 | 10 |

- **Zsebmetszés [Ügyesség + Lopakodás]:** Míg elhelyezni valakin egy apró poloskát viszonylag könnyű, addig kilopni valakinek a zsebéből valamit vagy egy nagyobb tárgy elhelyezése valakin sokkal nehezebb. Igaz, minden ilyen tolvajlás folyamata hasonló. Általában, egy ellendobást kell használni szembeállítva a tolvaj Ügyesség + Lopakodás dobását a célpont Észlelés + Éberség dobásával, mindkét oldalon 6-os célszámmal. Növeld a célszámot eggyel, ha az elhelyezett vagy eltávolított tárgy akkora, mint egy pénztárca vagy akár egy zsebóra! A célpont szintén eggyel alacsonyabb célszámra dob, hogy észreveszi-e. Később, a zseb bármilyen esetleges ellenőrzése általában felfedi egy várt tárgy hiányát vagy egy ismeretlen jelenlétét. Mindenesetre a célpont nem lesz tudatában annak, hogy a tárgy hogyan került



hozza vagy hogy hogyan tűnt el. A sikertelenség egyszerűen azt jelenti, hogy a karakternek nem sikerült elhelyeznie vagy ellopnia a kérdéses tárgyat, és a szokásos levonásokkal jár, ha a karakter újra próbálkozik (minden sikertelen dobás balsikernek számít). A balsiker azt eredményezi, hogy tetten érik az illetőt.

SZOCIÁLIS CELEKEDETEK

- **Beilleszkedés [Karizma + Kifejezőkészség és/vagy Felfogás + Természettudományok]:** Néha a legjobb módszer arra, hogy megszerezzünk egy információt az, ha közvetlenül annál a személynél próbálkozunk, aki ismeri. Ennek a megkísérlése azt jelentheti, hogy a karakternek meg kell próbálnia beilleszkednie egy idegen kultúrába vagy szubkultúrába. Míg az első világ legtöbb lakosa ismeri a középosztály társadalmának alapszabályait, beilleszkedni a bevándorlók, a város hajléktalan lakosai közé vagy egy zárkózott és paranoiás értelmiségi közösségbe szükségessé teszi a kérdéses kultúra vagy szubkultúra széleskörű ismeretét és megértését.

Az első lépés az, hogy tagként nézzünk ki. Egy sikeres Karizma + Kifejezőkészség dobás lehetővé teszi a karakternek, hogy úgy öltözzön, mint a jól ismert kultúra vagy szubkultúra bármelyik tagja. A dobás célszáma általában 5-ös, de akár 7-ig növekedhet nehezebb cselekedetek esetén (mint például egy hihető keresztény viselet vagy ha utcai szintű öltözködésre kell alacsonyodni). Egy sikerrel a karakter úgy nézhet ki, mint a kívánt típusú személy és a további sikerek növelik a karakter beilleszkedésének mértékét. Csupán ezzel a dobással egy karakter megszemélyesítheti egy bizonyos társadalmi osztályba tartozó egyént, valamely sajátos szubkultúra divatja szerint öltözködhet

vagy egy jól ismert hivatásos közösség, mint a rendőrség vagy a katonaság tagjának tetteheti magát.

Mindenesetre ahhoz, hogy egy teljesen idegen szubkultúra tagját személyesítse meg, mint a hajléktalanok, vallási vagy bevándorló közösség vagy az NSA-hez hasonló titkos szervezet, aligha elégséges a megfelelő külső. A Kifejezőkészség dobás után szükség van egy Felfogás + Természettudományok dobásra; a célszámot a közösség alapján kell meghatározni. Viszonylag nyitott bevándorló közösségek esetén a célszám 6-os, zárt közösségek vagy a hajléktalanok esetén a célszám 7-es, és kifejezetten titkos csoportok, mint a vallási szekták vagy a Technokrácia esetén a célszám 8-as vagy magasabb.

Egy siker lehetővé teszi, hogy a karakter úgy mozogjon, reagáljon és viselkedjen, mint egy új vagy viszonylag tapasztalatlan (vagy lassú felfogású) tagja a közösségnek. További sikerek növelik a karakter látszólagos státuszát és szakértelmét. A sikertelenség azt jelenti, hogy a megszemélyesítés sikertelen volt és a balsiker pedig azt, hogy a karaktert olyasvalakinek tartják, aki szándékosan kémkedik a közösség bizonyos tagjai után. További Felfogás + Természettudományok dobások szükségesek olyan esetekben, mikor a karakter egy ismeretlen szituációval kerül szembe az adott kultúrában.

- **Megszemélyesítés [Karizma + Kifejezőkészség és Manipuláció + Rászedés]:** Elhitetni másokkal, hogy te olyasvalaki vagy, akit ismernek és akiben megbíznak, nagyszerű és különösen veszélyes módszere nagy mennyiségű információ megszerzésének. Még ha a karaktered tökéletesen álcázva is rendelkezik (valami, amit a megfelelő mágia könnyen biztosít) és sok mindent tud a megszemélyesítendő illetőről, minden azon múlik, hogy a karakter milyen sikeresen tudja eljátszani.

A legjobb színészek valakinek a legjobb barátját is meg tudják személyesíteni, míg egy ideges, félénk vagy egyszerűen csak gyakorlatlan valaki még egy rég elveszett harmadik unokatestvért sem képes eljátszani. A megszemélyesítéshez két dobásra van szükség. Az első azért kell, hogy a karakter úgy nézzen ki, beszéljen és mozogjon, mint a célpont. Egy Karizma + Kifejezőképesség dobásra (8-as célszám) van szükség, hogy elérje a kívánt megjelenést. Ha a karakter nem látta még a célpontot, vagy legalábbis nem rendelkezik terjedelmes kép- és hangfelvétellel a célpontról mozgás közben, akkor a dobás célszáma *legalább* eggyel növekszik. Egy olyan személlyel kötött ismeretség, aki elegendő időt töltött a célponttal, és aki segíthet a nyilvánvaló hibák kijavításában, eggyel vagy kettővel csökkenti a célszámot. Egy siker alapvető hasonlóságot jelent, de a három vagy több siker lehetővé teszi, hogy a karakter kicszelezen bárkit, aki jól ismeri a célpontot. Öt vagy több siker azt jelenti, hogy még a célpont szülei sem vennék észre a különbséget.

Ha a karakter képes a kapcsolatokat alkalmi üdvözlések és helyeslő biccentések szintjén tartani, nincs szükség több dobásra. Mindenesetre a karakter valószínűleg rákényszerül, hogy hitelesen alakítsa a szerepét, amikor olyan személyekkel beszélget, akik ismerik a célpontot. Ha a karakter beszélget valakivel, a játékosnak Manipuláció + Rászedés dobást kell tennie; a célszám meghatározása azon alapszik, hogy az illető mennyire ismeri a célpontot. Alkalmi ismeretség esetén a célszám 5-ös, munkatársak és átlagos barátok esetén 7-es, házastársak, régi barátok és hasonló személyek esetén a célszám 8-ra vagy 9-re növekedhet. A sikertelenség szokatlan és oda nem illő viselkedést jelent. Ezen a ponton a játékosnak újból dobni kell egy ellendobást a megfigyelő Észlelés + Éberség kockatartaléka (6-os célszám) ellen. A siker eloszlatja ezt a félelmet, míg egy újabb sikertelenség vagy egy balsiker bármelyik dobásnál nyilvánvalóvá teszi, hogy a karakter egy csaló.

- **Mellébeszélés [Manipuláció + Rászedés]:** Míg a teátrális előadások és a szenvedélyes beszédek egyaránt befolyásolhatják a tömeget, néha egyszerűen csak rá kell beszélned egy rendőrt, hogy ne ordítson le és kutasson át; egy bírót, hogy engedjen el még egyszer vagy egy vásárlót, hogy vegye meg drága kígyóolajodat. Ha ilyen esetekben féligazságok sorozatával, részleges magyarázatokkal és egy kevés gondosan elrejtett hazugsággal hozakodsz elő, akkor lehetséges, hogy eléggé összezavarod a célpontot, hogy belemenjen az egységbe. Ez egy ellendobás, ahol a karaktered Manipuláció + Rászedés próbát tesz a célpont Akaraterével szemben. Aki a legtöbb sikert éri el, az nyer. Döntetlen esetén a felek újra dobnak és a beszélgetés folytatódik. Ha a karakter győz, akkor az áldozat belemegy valami hasonlóba, mint amit a karakter akart. Több siker növeli a megállapodás komolyságát és annak mértékét, hogy a célpont mennyit hajlandó megtenni a karakterért. A sikertelenség egyszerűen azt jelenti, hogy a cselekedet eredménytelen, a balsiker pedig általában azt jelenti, hogy a karakter felidegesítette az illetőt.

- **Szempárbaj [Karizma + Megfélemlítés]:** A hatalmas ego és lehengerlő büszkeség általános következményei annak, ha valaki rájön, megvan az ereje ahhoz, hogy a valóságot saját elgondolása szerint újraalakítja. Ha két karakter megpróbál egymással farkasszemet nézni, mindketten arra számítva, hogy a másik pislant vagy néz félre először, használj ezt a rendszert: Mindketten dobnak egy Karizma + Megfélemlítés próbát, a célszám az ellenfél aktuális Akarateréje. Az első, aki elér Felfogás + 5 (itt az ellenfél Felfogását kell figyelembe venni) sikert, az nyer. Ezen a ponton a másik karakter pislant, félrenéz vagy elkölt egy Akaraterő pontot, hogy tovább ellenálljon, kikényszerítve ezzel egy újabb dobásorozatot. Lenyűgöző mágiák használata és hasonló kellékek csökkenthetik a dobás célszámát.



• **Szereplés [Karizma + Szereplés]:** Néha a művészettel és a drámával nagyobb befolyásra lehet szert tenni, mint fenyegetésekkel, pénzzel vagy akár mágiával. Ha rendesen művelik, a művészet jobban alakíthatja a véleményeket és a hitet, mint a legszenvedélyesebb beszéd. Egy samhain-i rituálét vezető pogány papnőtől egészen a Hamletet játszó színészig minden szereplés gondosan alakított érzéseket, tervezést és improvizációt igényel. Ahhoz, hogy a megfelelő hangulatot és hangszínt közvetítsük a közönségnek, koventagoknak vagy egyéb megfigyelőknek, a játékosnak egy Karizma + Szereplés dobást kell tennie. Míg a célszám általában 6-os, addig egy fogékony vagy ellenszenves közönség (és egyéb külső körülmény) változtathat ezen. Egyetlen siker azt jelzi, hogy az előadás sikeres volt, ha nem is különösebben megindító, míg öt vagy több siker esetén egy olyan előadást láthatnak a közönség tagjai, amelyre hátrálévo életük során emlékezni fognak.

• **Szónoklás [Karizma + Irányítás]:** Akár egy tömeg feltüzélése, prédikálás a hitgyülekezetnek vagy egyszerűen csak egy vállalat vezetőségének meggyőzése arról, hogy finanszírozza legújabb örült találmányodat, egy embertömegek érzelmeire és hiedelmeire ható képesség átvitt értelemben nemzeteket hozhat létre és semmisíthet meg. Ha a karaktered megszólít bármilyen közönséget, egy kis bizottságtól egészen egy hatalmas gyülekezetig, tégy egy Karizma + Irányítás próbát. Míg a célszám általában 6-os, csökkenthető, ha a karakter egy olyan üzenetet közvetít, amire a tömeg fogékony. Ha a tömeg zavarónak vagy fenyegetőnek találja az üzenetet (vagy ha már eleve ellenszenves vagy visszatetsző bármilyen okból), akkor a célszám növelhető. Egy pap, aki a békéről próbál prédikálni két rivális utcai bandához egy harc küszöbén, sokkal nehezebb feladat elé néz, mint a sámán, aki lelkesítő beszédet intéz a törzséhez egy fontos csata előtt.

Míg egy siker arra indíthatja a tömeget, hogy megegyezzenek veled az alapvető dolgokban, addig teljes pénzügyi támogatást szerezni a vezetőségtől vagy hosszú benyomást, tenni egy közönségben több sikert igényel. Sikertelenség esetén a tömeg elveszti érdeklődését vagy nem ért egyet, a balsiker pedig azt eredményezi, hogy felidegesítetted vagy eléggé magadra haragítottad őket ahhoz, hogy jobban ellenezzék elképzelésedet, mint eddig. Egyes körülmények esetén a balsiker erőszakos reakciókat is kiválthat. Versengő beszédek, mint két ellenséges ügyvéd egy per során, ellendobásként kezelendők, a célszámot pedig a két fél által bemutatott bizonyítékok, és tanúk alapján kell meghatározni.

• **Vallatás [Manipuláció + Megfélemlítés vagy Karizma + Megfélemlítés]:** A valóságért folyó háborúban ellenfeled titkainak megszerzése életbevágóan fontos lehet. A kihallgatásnak több különböző módja létezik: óvatos kérdegetés, fenyegetések és testi vagy szellemi kínzás. Mindegyik egyaránt megfelelő módszer, de akkor a leghatékonyabbak, ha kombinálják őket.

A vallatás egy Karizma + Megfélemlítés ellendobással valósítható meg, az áldozat Akarateréjével szemben. Mindkettő célszáma általában 6-os, bár ígéretek és egyéb indítékok (mint

amilyen egy vonzó étkezés felajánlása a fogolynak) a megfélemlítő dobást illetően csökkenthetik ezt. Jól kidolgozott hazugságok, mint az alany társaitól kapott hamis vallomások említése, ugyancsak segíthetik a kikérdezést. Általában minden egyes elkülönülő kérdéssorozat kezdeténél újra kell dobni.

Mind fenyegetés, mind kínzás esetén a kérdező játékosának Manipuláció + Megfélemlítés dobást kell tennie, aminek az áldozat játékos a Akaraterő vagy egy Állóképesség + 3 (amelyik a magasabb) dobással áll ellen. A fenyegetések, az ordibálás és talán egy pofon vagy egy pohár víz az alany arcába nem fog kárt tenni benne, mégis ezek a taktikák szokták megtörni az ember ellenállását.

Ha ténylegesen kínozzák az áldozatot, akár hangos zajokkal meg villogó fényekkel, vagy fémcspeszekkel és autó akkumulátorral, dobj minden egyes körben! Mentális kínzás esetén az áldozat minden jelenetben ideiglenesen veszít egy Akaraterő pontot; fizikai kínzások pedig körönként egy Egészség szintet (a kínzó döntése szerint zúzódás vagy halálos seb). A halálos seb kettővel csökkenti a megfélemlítő dobásainak célszámát, de ezzel megkockáztatja, hogy az áldozat meghalhat.

A fenyegetésekkel vagy egy „jó zsarú/rossz zsarú” kínzási trükkel alkalmazott kikérdezés igen hatásos tud lenni. A két kérdező csapatmunkával összeadhatja sikereit.

Sikertelenség esetén az áldozat hazudik, össze-vissza beszél, vagy csak egyszerűen hallgat. Balsiker esetén az áldozat nagyon hihetően hazudik, eszméletét veszti vagy lehetséges, hogy meg is hal (ha fizikai kínzást alkalmaznak).

MENTÁLIS CSELEKEDÉTEK

• **Alkotás [változó]:** A mágusok eredendően kreatív és dinamikus személyek, így tehát természetes, hogy néhányan a művészetekben, az írásban vagy a kézművességben találják meg az önkifejezés lehetőségét. Az ilyen nem technológiai alkotások szépek, hasznosak, értékesek vagy sokféle tulajdonság tetszőleges kombinációja jellemzi őket. Végző esetben a művészi alkotások rálátást biztosítanak a mágus érzelmeire és céljaira, a megvilágosult akarat mértékei.

A dobások, melyek egy műalkotás elkészítéséhez szükségesek, változók, akárcsak a művészi kifejezés formái. Megírni egy érthető prózát vagy egy elgondolkodtató verset vagy dalt egy Észlelés + Kifejezőkészség dobást kívánhat, míg a festéshez vagy a szobrászathoz egy Észlelés vagy Ügyesség + Mesterség dobást kell tenni. Számítógép által készített grafikák és sablonok akár egy Intelligencia + Számítógép dobásból is eredhetnek. Az alkotás célszáma gyakran változik az átlagoshoz mérten, de alkotni sohasem könnyű. El kell döntened, mit készíti a karaktered és dobni a Mesélő által megítélt paraméterek és a célszám szerint. Több siker mestermunkát jelent, míg egy-két siker egy érdekes, de nem éppen hatásos vagy megindító darabot eredményez. Balsiker esetén a karakter vagy teljesen elrontja az alkotást vagy létrehoz valami teljesen visszaszátítót úgy, hogy közben nincs tisztában hibáival.

A kreatív munkák néha felszínre hozhatják a mágus belső természetét, az avatárja üzeneteit vagy misztikus meglátásokat.

Készülék

| Készülék | Célszám | Sikerek száma |
|---|---------|---------------|
| Egyszerű mechanikus vagy villamos készülék | 4 | 2 |
| Egyszerű elektronikus készülék (rádió, kazetta lejátszó) | 5 | 3 |
| Összetett mechanikus vagy villamos készülék (autó, összetett óramű szerkezet) | 6 | 5 |
| Személyi számítógép vagy egyéb összetett elektromos készülékek | 7 | 10 |
| Nagy, kifejezetten összetett készülékek (szuperszámítógép, vadászrepülőgép) | 8 | 20 |
| Összetett kísérleti prototípusok (Szokatlan és különös készülékek) | 9 | 30 |

Egy mágus, aki egyszer belelendül, és szabadon fest vagy ír, találhat titkos üzeneteket munkájában, amik akár egy Kereséshez is vezethetnek.

• **A természetfeletti észlelése [Észlelés + Tudatosság]:** Míg a legjobb módja annak, hogy észleljük a természetfeletti különböző megnyilvánulásait az, ha rendelkezünk egy ponttal a megfelelő Szférában, ám még az e képességekkel nem rendelkező mágusok (és néhány *alvó*) is képesek „észlelni” ilyen dolgokat. Észlelés + Tudatosság dobás a megszokott módja annak, hogy felfedezzünk bármit, a mágiától az élőhalottakig. A közelben érzékelni az egybeeső mágiát átlagos 6-os célszámú, míg egy közeli vulgáris mágiát felfedezni ritkán magasabb, mint 5-ös célszámú.

Észlelni a közelben levő góccokat, vámpírokat vagy alakváltókat kicsivel nehezebb, vadászokat, tündéreket és különösen a szellemeket kifejezetten nehéz (legalább 8-as célszámú). Minden esetben egyetlen siker feltárja a jelenlétét valami furcsának a közelben, míg több siker további információkat adhat.

Ha egy karakternek elegendő ideje van, tehetsz Tudatosság dobáSOROZATOT. A mágus ilyenkor alaposan átvizsgálja a területet, vagy csak kiűrti a fejét, hogy „valami fura” után kutasson. A sikertelenség egy Tudatosság dobásnál azt jelenti, hogy nem sikerült információt gyűjteni, míg a balsiker azt eredményezi, hogy a karakter teljesen meg van győződve arról, hogy egy tökéletesen világi célpont szörnyen veszélyes vagy különös, esetleg *vica versa*.

• **Készülékek fejlesztése [Intelligencia + Technológia]:** Mindenki szeretne egy gyorsabb autót vagy egy nagyobb teljesítményű számítógépet. Ha nincsenek meg a kapcsolataid vagy a pénzed, hogy valaki mással fejlesztesd tovább a felszerelésedet, akkor magadnak kell! Kicsi vagy időleges fejlesztések általában viszonylag egyszerűek. Míg bármilyen jelentős vagy tartós fejlesztést végrehajtani egy készüléken sok munkát igényel, főleg ha a tárgyon már eredetileg is jó munkát végeztek.

A helyben improvizált fejlesztések ideiglenesen teljesítménynövekedést eredményezhetnek. Habár egy (de legfeljebb két) jelenet után a készülék vagy jármű kisebb sérüléseket szenved vagy meghibásodik, ami akadályozza a további működését. Ezeket a „fejlesztéseket” el kell távolítani, vagy a készülék súlyosan megsérülhet a következő használatnál. Ezekre ugyanazok a szabályok vonatkoznak, mint a gyors összetákolásokra: csökkentsd a célszámot kettővel és felezd a

szükséges sikerek számát! Ezért az ilyen fejlesztések könnyen kivitelezhetőek, de nem tartósan építik őket.

Minden maradandó fejlesztés dobáSOROZATOT igényel. Míg látványos fejlesztéseket végezni egy készüléken kifejezetten nehéz, általában viszonylag könnyű a hasonló eredményeket szolgáltató mágiahasználat. Ez a varázslási mód általában egybeeső mivel a mágus valójában babrálja a készüléket valamilyen célravezető módon. Természetesen a határ a technomágia és egy jól kivitelezett készülék között vékony, gyakran még egybe is esnek.

• **Készülékek összerakása [Intelligencia + Technológia]:** Egy készülék összerakása rögtönzött anyagokból kifejezetten nehéz, de nagyon is kifizetődő lehet. A karakterek játékosainak, akik kacsatokból akarnak készíteni működő szerkezetet, Intelligencia + Technológia dobást kell tenniük. Ez szinte minden esetben dobáSOROZATKÉNT kell végrehajtani.

Ha a készülék már létezik, akkor elég egy másolat készítése, amihez a játékosnak egy elfogadható dobást kell tennie, hogy többet megtudjon róla. Kifejezetten összetett és titkos készülékek esetén, mint a katonai szuperszámítógépek és irányított rakéták, a karakternek ezeket az adatokat illegálisan kell megszerezniük. Egyszerű szerkezetek, mint az óra vagy rádióvevő elkészítéséhez nem szükséges kutatás, hiszen a legtöbb valamirevaló feltaláló feltehetőleg már ismeri, hogyan működnek az ilyen berendezések. Az ilyesfajta kutatások általában külön cselekedetek, és természetesen megelőzik a készülék tényleges elkészítését.

Valójában a szerkezet megépítéséhez a karakternek rendelkeznie kell a megfelelő felszereléssel és alkatrészekkel. Míg egy nagyszerű feltaláló képes lehet egy sárkányrepülő elkészítésére vállfákból, ragasztószalagból és egy fűnyírógép motorjából, ez korántsem egyszerű. Minden esetben a karakter feltételezhetőleg kacsatokból építi meg a készüléket. Pusztán összeszerelni a tárgyat egy csomagból, mely az összes szükséges alkatrészt tartalmazza sokkal egyszerűbb (hasonló célszámú, mint a készülék összetákolásánál, leszámítva, hogy ez teljesen működőképes).

Mint a fejlesztéseknél és a javításoknál, egy készülék megalkotásánál is lehetőség van improvizációra, ha sürget az idő, vagy a szerelő híján van a szükséges eszközöknek. A gyors összetákolás csökkenti az összes dobás célszámát kettővel és felezi a szükséges sikerek számát (felfelé kerekítve)! Az ilyen tárgyak egy-két jelenet után tönkremennek. Általában, ha egy ilyen szerkezet elromlik, az alkatrészei használhatatlanná

Készülék fajtája

| | Célszám |
|--|---------|
| Olcso és rosszul elkészített | 5 |
| Közepes kereskedelmi minőség | 6 |
| Drága és jól megtervezett | 7 |
| A legjobb kereskedelmi minőség | 8 |
| Megrendelésre készült | 9 |
| Tudományos áttörést hozó prototípus (szokatlan és rendkívüli készülékek) | 10 |

A fejlődés nagysága

| | Sikerek száma |
|--|---------------|
| Kicsi (legfeljebb 20%) növekedés a sebességben vagy más könnyen változtatható tulajdonságban | 5 |
| Jelentős (50-100%) fejlődés egy könnyen változtatható tulajdonságban | 10 |
| Új képességeket adni a készüléknek | 20 |

Találmány

| | Célszám | Sikerek száma |
|--|---------|---------------|
| Közepesen tovább fejlesztett változata egy már létező modern készüléknek | 8 | 5 |
| Jelentősen tovább fejlesztett változata egy már létező modern készüléknek | 9 | 10 |
| Egy készülék, ami teljesen új és forradalmi megvalósításon alapszik, mint az első lézer vagy a tranzisztor | 10 | 20 |

Készülék**Célszám**

| | |
|---|---|
| Egyszerű mechanikus vagy villamos készülék | 8 |
| Egyszerű elektronikus készülék (rádió, kazetta lejátszó) | 7 |
| Összetett mechanikus vagy villamos készülék (autó, összetett óramű szerkezet) | 6 |
| Személyi számítógép vagy egyéb összetett elektromos készülékek | 5 |
| Nagy, kifejezetten összetett készülékek (szuperszámítógép, vadászpilóta) | 4 |
| Összetett kísérleti prototípusok (szokatlan és különös készülékek) | 3 |

Adj +1-et vagy +2-t ehhez a célszámhoz, ha a készüléket különösen strapabírónak készítették.

Sebzés nagysága**Sikerek száma**

| | |
|---|---|
| Kis sérülés, ami komolyan megrongálja a készüléket, míg egyszerűbb javításokat nem végeznek rajta | 1 |
| Kis sérülés, ami teljesen leállítja a készüléket, míg egyszerűbb javításokat nem végeznek rajta | 3 |
| A készülék működésképtelenné válik, míg egy vagy több lényeges alkatrészt ki nem cserélnék | 5 |
| A készülék megsemmisült és felrobbanhat (már ha fel tud robbanni) | 8 |

válnak, és más célra már nem lehet őket olyan könnyen felhasználni.

• **Készülékek megsemmisítése [Észlelés + Technológia]:** Minden készülékre, amit egy őrült tudós megalkot, jut egy hős vagy gonosztevő, akinek el kell pusztítania azt. Mindegy, hogy a karakter egy gyorsan haladó autót próbál leállítani vagy egy veszélyes robotot akar megsemmisíteni, a magas Technológia értéke lehetővé teszi számára, hogy megtalálja egy összetett készülék gyenge pontjait, és hatékonyan célba vegye azokat. Minden ilyen dobáshoz Észlelés + Technológiára van szükség. Míg általában egy-egyszeri gyors dobással is meg lehet oldani, egy tárgy gyenge pontjainak megtalálása elvégezhető dobássorozatként is, ha a karakternek 10 vagy annál több perc áll rendelkezésére, hogy gondosan tanulmányozza a készüléket. A siker azt eredményezi, hogy a karakter talált egy kritikus pontot a gépen. Minden támadás, ami erre a pontra irányul és áthatol a készülék védelmén, hatástalanítja vagy megsemmisíti azt. Ahhoz, hogy egy ilyen gyenge pontot találjon a karakternek legalább egy teljes kört, azzal kell töltenie, hogy megvizsgálja a tárgyat.

• **Feltalálás [Intelligencia + Természettudományok]:** Elkészíteni egy teljesen új készüléket nagyon összetett feladat. Mielőtt megpróbálkozhatnál egy Feltalálás dobással, először ki kell gondolnod, hogyan valósíthatnád meg a készüléket, és dobnod kell a Intelligencia + Természettudományok kockatartalékodra, amely a karaktered fejlesztési terveit és finomításait jelképezi az elképzeléssel kapcsolatban. Jusson eszedbe, hogy akármilyen sok sikert is dob a karakter, mágiahasználat nélkül nem szegheti meg az ismert fizikai szabályokat! Örökmozgó készülékeket, teleportáló csizmákat és anti-gravitációs repülőket egyszerűen lehetetlen feltalálni földi módszerekkel. Bár elkészíteni az eddigi leggyorsabb számítógépet vagy egy autót, amit a vezető agyhullámai irányítanak, csupán rendkívül nehéz, nem lehetetlen.

A feltaláláshoz szükséges Természettudomány dobásokat mindig dobássorozatként kell végrehajtani, és mágikus segítség nélkül sok találmány esetén hetek, hónapok vagy akár évek telnek el a dobások között, mivel a feltaláló az új ötleteit kutatással ellenőrzi. Ráadásul, amikor a feltalálás elméleti része befejeződött, a készüléket még ténylegesen meg kell építeni. Mint mindenben, a feltaláló vénájú mágusok ritkán szorítkoznak csupán földi módszerekre, mikor ezeket a kutatásokat végzik. Akár egyetlen pont az Anyag vagy az Erők Szférájában csökkentheti e dobások célszámát.

Ha egyszer sikerrel jártál egy találmány megtervezésével, használhatod a *Készülékek összerakása* vagy *Alkotás* részeknél leírtakat (lásd feljebb), hogy ténylegesen megépítsd. Ne felejtssd

el, hogy a karakternek meg kell szereznie valahonnan a szükséges alkatrészeket! Ha a készüléknek, például, dústított plutónium üzemanyagra van szüksége, máris adva van egy rakás történet alapja.

• **Gyűjtögetés [Intelligencia + Túlélés]:** Míg egy felkészületlen, modern városlakónak több problémája is lehet, ha a vadonban ragad megfelelő felszerelés nélkül. Olyasvalaki, aki tudja, mit teyen, általában találhat ételt, vizet és megfelelő menedéket. Egy Intelligencia + Túlélés dobás lehetővé teszi egy karakternek, hogy megtalálja a felsoroltakat egy személynek elegendő mennyiségben egy vagy két órán belül. További sikerekre van szükség minden egyes képzetlen személy után, akinek a karakter segít. Ha szükséges, ez lehet dobássorozat is, de így kevés időt hagy a karakternek egyéb tevékenységekre. Különösen termékeny vidékek vagy évszakok, mint a nyár vagy késő tavasz csökkentik a célszámot. Kietlen környékek, mint a sivatagok vagy sarkvidékek és a rosszabb időjárás, jelentősen növelhetik ezen feladatok célszámát. A túlélés egy zöldellő, mérsékelt övi erdőben késő tavasszal 4-es célszámú lehet, míg egy hasonló dobás a Szahara forróságában 9-es célszámú lenne. A balsiker azt jelenti, hogy a karakter elesik, megeszik valami mérgezőt, vagy egyéb módon szenved kárt a vadonban, ami általában valamilyen mértékű sebzéssel is jár (a Mesélő határozza meg mekkorával).

• **Hackelés [Intelligencia/Felfogás + Számítógép]:** Mindenki, aki jártas a számítógépek használatában, képes használni a leghétköznapibb és legális számítógépes alkalmazásokat. Ezzel szemben betörni mások számítógépébe általában kifejezetten nehéz. A lentebb található táblázat részletezi a különböző rendszerek feltöréséhez szükséges időt és ezek célszámát. Minden hackeléshez Intelligencia (hosszabb kalózkodás esetén) vagy Felfogás (gyors reakciók esetén) + Számítógép dobás szükséges. A sikertelenség azt jelenti ennél a dobásnál, hogy a hacker nem tud behatolni a rendszerbe, míg a balsiker azt, hogy a betörést észlelték – ami gyakran azt jelenti, hogy egy rendszergazda a vonal túlsó végén azonnal megpróbálja kideríteni a garázdálkodó helyzetét. A siker azt eredményezi, hogy a hacker bejutott a rendszerbe.

A Hackelés dobáson gyűjtött sikerek száma határozza meg a kockák számát, melyekkel dolgozhatsz ameddig a rendszerben vagy. Még akkor is, ha egy hackernek az Intelligencia + Számítógép értéke 9-es, ha csak két sikert szerez, akkor csak ezt a két kockát használhatja, míg a rendszerben tartózkodik. A Hackelés lehet dobássorozat, de ez növeli a veszélyeket, hiszen a hacker hosszabb ideig dolgozik a rendszerben. Fontos, hogy lehetséges „bővíteni a hozzáférést” miután a hacker bejutott a rendszerbe, azzal hogy további sikereket ad a hozzáférés

szintjéhez. Azonban ez a cselekedet eggyel nagyobb célszámot jelent minden egyes alkalommal, mikor megpróbálsz növelni a hozzáféréseidet. Ha nem találsz meg azonnal a kiskapukat és jelszavakat, akkor fokozatosan több munkára van szükséged, hogy jobbakat találj ki.

Ha egyszer bent vagy a rendszerben, akkor további dobásokra van szükséged, hogy megváltoztasd a programokat vagy megtalálj egy konkrét adatot. Megtalálni egy fájlt, ami egy bizonyos témával kapcsolatos információkat tartalmaz, általában 6-os célszámú. Ha a hacker ismeri a fájl aktuális nevét vagy annak egy részét és a helyét, akkor a célszám lényegesen csökken, legfeljebb hárommal. Több siker további fájlokat mutat meg, melyek kapcsolódnak a témához (ha léteznek ilyenek), vagy hajszálpontosan megtalálja a fájlt. Ha különböző kapcsolódó adatrészek között válogatunk, vagy egyéb összetett és megerősített cselekedeteket végzünk, a célszám növekszik. Ténylegesen megváltoztatni egy programot nehéz feladat; a hackernek meg kell találnia a megfelelő adatokat, bele kell merülnie és (remélhetőleg a megfelelő szerkesztő programok segítségével) rá kell jönnie, hogyan működik, majd meg kell változtatnia. Az információk fel- és letöltése mellett a hacker lehetőségei korlátozottak, hacsak nem akar megkockáztatni egy futó programban történő adatváltoztatást, ami általában szükségessé tesz egy másik különálló és sikeres dobássorozatot. A kifejezetten összetett műveletek esetén legjobb a mágiára hagyatkozni. Még egyszer: a balsiker e dobások bármelyikénél felfedi a hacker jelenlétét a rendszergazda előtt.

Ha a behatolót észreveszik, minden dobás ellendobássá válik a hacker és a rendszergazda között (ami jól is elülhet, ha utóbbi nem egy hozzáférő személy). Ha a rendszergazda öt vagy több sikert szerez egy ilyen ellendobásnál, akkor a hackert azonnal kizárja a rendszerből, majd tehet egy másik dobást, hogy megtalálja a kiskapukat, amiket a hacker esetlegesen hátrahagyott. A célszám és a szükséges sikerek száma változik attól függően, hogy a hacker mennyire volt körültekintő és képzett. Ha a hacker nyer öt vagy több sikerrel, akkor teljesen bejut a rendszerbe (még akkor is, ha eddig nem volt bent), és további adatokat szerezhet, mielőtt a rendszergazda megpróbálhatja újra kidobni. Ezekre a dobásoknál figyelembe kell venni a hacker kezdeti sikereiből adódó általános korlátozásokat, mivel élnek még a hozzáférési korlátozások.

| Rendszer | Órák | Célszám |
|--|-------|---------|
| Palmtop | 1 | 5 |
| Laptop vagy PC | 2 | 6 |
| Mini vagy kis hálózat | 3 | 7 |
| Csúcsteljesítményű vagy nagy hálózatok | 4 | 8 |
| Szuperszámítógépek | 5 | 9 |
| Biztonsági programok | +/-2 | +/-1 |
| Hanyag feltöltés | +1/-3 | +1/-3 |
| Trináris számítógépek | +1/-3 | +1/-3 |
| Feltörő programok | -1/-3 | -1/-3 |
| Social engineering | -1/-3 | -1/-3 |
| Kiskapuk | -4 | -2 |

A nagy vállalatok és a kormányok által használt biztonsági rendszerek rendszergazdái rendszeresen kutatnak hackerek után. Négy-, de legfeljebb tizenkét óránként (a rendszer biztonsági szintjétől függően) egyszer végrehajtanak egy letapogatást. A Mesélő dob a rendszergazda Intelligencia + Számítógép értékével, a hacker Intelligencia + Számítógép értéke adja a célszámot. Néhány kifejezetten biztonságos rendszer esetén, mint a hadsereg, az állami hírszerzés vagy a Technokrácia, a rendszergazdák folyamatosan keresik a hackereket és a letapogatások óránkénti gyakorisággal futnak le.

Ha egy hackert felfedeznek, a rendszergazda megpróbálhatja kidobni vagy várhat, hogy megnézze, mit akar tenni a behatoló. A rendszergazdának lehetősége van egy helymeghatározó programot vagy egy kellemetlen vírust küldeni a hackerre. Bár ez általában törvénytelen, mégis egy lehetséges veszélyforrás nagyon biztonságos vagy titkos rendszereknél. Ebben az esetben a rendszergazda lényegében a „hackert hackeli”, de nincs szüksége dobni a hozzáféréshez (végül is a hacker már a rendszergazda rendszerében van). Tény, hogy akár egy program bombát is indíthatna a vezetéken keresztül a felkészületlen hacker gépének magjába. Szerencsére ezek a programok csak letörölhetnek vagy újraírhatnak adatokat a számítógépen vagy nagyon ritkán, arra kényszeríthetik a gépet, hogy fizikailag rongálja meg saját magát. Nem lehet programokat készíteni melyek, arra kényszerítik a számítógépet, hogy technomágikus befolyás nélkül felrobbanjanak.

Órák: A dobássorozat minden egyes dobása alatt eltelt órák száma a játékon belül. Ez a szám arra az időre vonatkozik, ami szükséges ahhoz, hogy a hacker ténylegesen bejusson a rendszerbe és megtalálja a kívánt adatokat. Ha eljut odáig, akkor a hacker bizonyára megváltoztatja vagy letölti ezeket a fájlokat.

Trináris számítógépek: A trináris számítógépek lényegesen fejlettebbek, mint az átlagos bináris számítógépek. Ha egy hacker trináris számítógépet használ, akkor két órával csökkentti a rendszerbe való bejutáshoz szükséges időt és eggyel minden számítógéppel összefüggő dobás célszámát. Viszont, ha a hacker próbál meg bejutni egy rendszerbe, mely egy vagy több trináris számítógépet is használ, akkor a szükséges idő két órával, a számítógéphez kapcsolódó dobások célszáma pedig eggyel nő. Ha egy hacker egy trináris számítógéppel akarja feltörni egy másik ugyanilyen védelmét, akkor a bónuszok és a büntetések megszűnnek.

Biztonsági programok: Ezek a programok titkosítják fájlokat és megakadályozzák az illetéktelen behatolókat. A karakterek megírhatják saját biztonsági programjaikat, de ez hetekbe telhet. Ennek az időnek a végén egy egyszeri Intelligencia + Számítógép dobást kell tenni 7-es célszám ellen. Minden két siker után (felfelé kerekítve), a program eggyel növeli az illetéktelen behatolások célszámát. A legtöbb vállalat megvásárolja a saját biztonsági rendszerét. A kereskedelmi biztonsági programok legfeljebb hárommal növelik a Hackelés dobások célszámát.

Hanyag feltöltés: Néhány ember nem nevezi el fájljait semmilyen logikus módszer alapján, és nem figyel arra, melyik jegyzékbe helyezte el őket. Mindenki, aki egy ilyen számítógépet használ (még ha van is hozzáférési joga), eggyel nagyobb célszám ellen dob minden, ezzel a számítógéppel kapcsolatos Számítógép és Kutatás próbát. Ráadásul minden feladat, melyet végrehajtanak ezen a számítógépen, tovább tart, mint egy tisztább rendszer esetén – egyszerű irányelveként duplázd meg a szokásos időtartamot!

Feltörő program: Egy feltörő program lehetővé teszi a hacker számára, hogy lássa a programkódot, sémákat találjon és könnyebben előállítsa a lehetséges jelszavak hossz sorát. Ha egy jó biztonsági programmal ellátott rendszerről van szó, mind a feltörő programot, mind a social engineeringet ajánlott bevetni. A karakternek lehetősége van saját feltörő programot írni. (Tény, hogy sok hacker ezt teszi.). A folyamat megegyezik a biztonsági rendszer megalkotásánál leírtakkal, leszámítva a célszámot, ami itt 8-as. Az is megoldható, hogy egy bizonyos rendszerhez készítsünk feltörő programot. Ez azt jelenti, hogy a program csak bizonyos programokat futtató rendszerek esetén működik, de egy meghatározott biztonsági rendszerhez crackelő programot készíteni csak 6-os célszámú.

Social engineering: Sok esetben a hackelés túlságosan nehéz és veszélyes külső segítség igénybevétele nélkül. Ezen a ponton az

ún. „social engineering”, az emberi tényező kijátszása sokszor jöhet szóba. Akár egy diszkrét kémkedéssel megszerzett jelszó (vagy a vállalat szemetének átkutatása) eggyel vagy kettővel csökkentheti a Hacklés dobás célszámát. Ha minden egyéb csődöt mond, valakinek a megvesztegetése vagy megfenyegetése, hogy adja meg a jelszavát, csodákat művelhet, egészen addig, míg az illető nem jelenti az esetet.

Kiskapu: Ha egyszer a hacker bejutott egy rendszerbe hátrahagyhat pár bitnyi kódot, mely lehetővé teszi számára, hogy a jövőben sokkal gyorsabban és könnyebben bejusson ugyanabba a rendszerbe. A rendszergazdák felfedezhetik ugyan a kiskapukat, de csak akkor, ha keresik őket. Az átlagos kereskedelmi és egyetemi rendszereket általában csak néhány havonta nézik át, de magas biztonsági fokú rendszereket hetente, vagy néha naponta (minden szigorúan biztonságos állami, technokrata és más összeesküvés-szintű rendszerek esetén).

Palmtop: Zseben elérő PDA (Personal Data Assistant – Személyes Adat Segéd) vagy mini-laptop.

PC vagy laptop: Egy átlagos otthoni vagy irodai számítógép.

Mini vagy kis hálózat: Egy közepes teljesítményű számítógép vagy egy tuat PC egy hálózatba kötve. Mindkét elrendezés a közepes méretű vállalatokra vagy kis helyi kormányzatokra jellemző.

Csúcsteljesítményű vagy nagy hálózatok: Nagy, kifejezetten jó teljesítményű számítógépek és/vagy több száz PC összekapcsolva. Mindkét elrendezés nagy vállalatokra, kormányokra vagy egyetemekre jellemző.

Szuperszámítógépek: Nagy, ultramodern a számítógép fejlesztő cégek, a NASA, a hírszerzési hivatalok vagy a Technokrácia által használt számítógépek.

További ötleteket a **Mágus** világában való hackelésről, a Hálóról és a Hálózatról a **Digital Web 2.0 (Digitális Háló 2.0)** című kiegészítőben találsz.

• **Javítás [Ügyesség + Technológia]:** Néha az egyetlen mód, hogy helyrehozz valamit az, ha magad szereled meg. Ha egy karakter meg szeretne javítani bármilyen mechanikus vagy elektromos készüléket, akkor dobnia kell **Ügyesség + Technológia** próbát. A célszámot a feladat összetettsége határozza meg (lásd a mellékelt táblázatban). A legegyszerűbb javításokat leszámítva mindegyikhez több sikerre van szükség. Mivel a legtöbb javítás természeténél fogva dobássorozatnak számít, több dobás eredményezi a szerelés befejezését. Bár minden egyes újabb dobás növeli a javítás időtartamát.

| Készülék | Célszám |
|---|---------------|
| Egyszerű mechanikus vagy villamos készülék | 4 |
| Egyszerű elektronikus készülék (rádió, kazetta lejátszó) | 5 |
| Összetett mechanikus vagy villamos készülék (autó, összetett óramű szerkezet) | 6 |
| Személyi számítógép vagy egyéb összetett elektromos készülékek | 7 |
| Nagy, kifejezetten összetett készülékek (szuperszámítógép, vadászrepülőgép) | 8 |
| Összetett kísérleti prototípusok (szokatlan és különös készülékek) | 9 |
| Feladat | Sikerek száma |
| Kis sérülés (laza huzal, lapos kerék) | 1 |
| Technikai hiba | 2 |
| Elektronikai meghibásodások | 5 |
| Jelentős sérülés | 5 |
| Feljavítás, csere alkatrész beszerelése | 10 |
| Teljes generáljavítás vagy újjáépítés | 20 |

Gyors, összecsapott javítások is lehetségesek. Az ilyen műveletek sokkal kevesebb időbe és megerőltetésbe kerülnek, de rövid idő múlva ismét hibát okoznak, tönkretéve ezzel a készüléket. Ha összecsapott javításokat végzünk, kettővel csökkentsd a célszámot és felezd (lefelé kerekítve) a szükséges sikerek számát! Bár a készülék csak egy jelenetig fog működni, mielőtt újabb javításokra lesz szüksége (ami már eggyel magasabb célszám ellenében történik). Megpróbálkozni a javítással szükséges felszerelés nélkül automatikusan növeli a célszámot kettővel. Szerencsére, az anyagmágia sokszor helyettesítheti az eszközöket, és egybeesően is használható úgy, hogy az elsőre súlyosnak tűnő sérülés komolyságát enyhítsük.

A balsiker általában azt eredményezi, hogy a javító személy vagy pedig a szerelés alatt álló készülék megsérül.

• **Jövendőmondás [Észlelés + Tudatosság]:** Noha az idő- és a térmágia segítségével betekintést nyerhetünk a jövőbe vagy távoli helyekre, vannak egyéb kevésbé pontos, de teljesen egybeeső módszerek szokatlan információk szerzésére. Bármelyik karakter, aki rendelkezik Tudatossággal, használhat valamiféle jóslási módszert, mint például Tarot kártyákat, ingát vagy akár kristálygömböt. Ez általában, a médiumtól függően, rövid ideig tart. A művelet végén dobj **Észlelés + Tudatosság** próbát!

A jövendőmondás csak meghatározott kérdésre vonatkozik egy adott eseménnyel kapcsolatban, mint mikor a karakter azon töpreng, hogy társa titokban egy áruló-e, vagy hogy egy kedves barát melyik ajándékot becsülné a legtöbbre. Minden feltett kérdésre viszonylag egyszerű választ kell adni. A jövendőmondás által biztosított feleletek általában egy „igen”-ből, „nem”-ből vagy „talán”-ból állnak, és ritkán utalnak rá, hogy a kérdéses esemény valószínű vagy valószínűtlen. Minden jövendőmondás dobásnak legalább 8-as a célszáma, nehéz és összetett kérdések növelhetik a célszámot 9-re vagy 10-re. Általában három sikerre van szükség, hogy értelmes választ kapjunk. További sikerek kicsivel több információt szolgáltatnak. A sikertelenség nem ad választ, míg a balsiker helytelen választ eredményez.

További kérdéseket lehet feltenni, hogy tisztázzuk a kérdést, de minden egyes újabb kérdés eggyel növeli a dobás célszámát. A jövendölés soha nem ad határozott vagy részletes válasz, de hasznosnak bizonyulhat, ha a karakternek nincs egyéb lehetősége, hogy válaszokhoz jusson. Továbbá, míg a jövendölés mindig megkövetel valamilyen kellékeket, és legalább néhány kört rá kell szálni, könnyen az alapjául szolgálhat egy egybeeső mágianak.

• **Kriptográfia [Intelligencia + Nyelvismeret vagy Számítógép]:** Sok mágus természeténél fogva titkolódzó és paranoiás. Emiatt a fontosabb mágiával kapcsolatos könyvek és az ehhez kapcsolódó témák legtöbbje titkosírással készült. A legparanoiásabb mágusok még naplójukat és feljegyzéseiket is rejtjelezve írják. Egy egyszerű Tudat-hatás lehetővé teszi a mágus számára, hogy egy ismert kódot felhasználva írjon vagy olvasson, de egy ismeretlen rejtjelezés megfejtése sokkal nehezebb. Néhány tradíciós kriptográfiát arra használja, hogy rétegezze művének megértési szintjeit – így hát a titkosírás fontos tudományág a mágusok között.

Manapság két módon lehet megfejteni a rejtjeleket: kézzel vagy számítógéppel. Az írott kódolás megfejtése mindkétféleképpen megoldható, de ahhoz, hogy használhasd számítógéped, először fel kell vinned rá a szöveget. A kódolt számítógépes adatok esetén is alkalmazható mindkét módszer, mindenesetre az általános számítógépes kódfejtést és kódtörést a Hacklés szabályai segítségével szokás megoldani (lásd a 238-240. oldalon).



A választott módszertől függően a rejtjelfejtés egy Intelligencia + Nyelvismeret vagy egy Intelligencia + Számítógép dobással oldható meg. Általában ezeknek a dobásoknak a célszáma 8 és 10 között mozog. A legmodernebb vagy egy szuperszámítógép felhasználása eggyel vagy kettővel csökkentheti a célszámot, míg kizárólag ceruzával és egy rakás papírral dolgozni egy összetett matematikai kódon nehezebb, így a célszám is még magasabb lehet. A kriptográfia egy dobássorozat: minden egyes dobás a kód egy újabb részének megfejtése. A művelet során dobott balsiker nem válik nyilvánvalóvá egészen a végéig, amikor is értelmetlen eredményt kapunk.

A számítógép felhasználásának elsődleges előnye, hogy nagymértékben gyorsítja a kód megfejtését. Kézzel történő kódtörés esetén addig napok, hetek vagy akár hónapok is eltelhetnek játékon belül, míg a játékos játékon kívül megdobja a sikereket. Egy számítógép másodpercekre, órákra vagy napokra csökkenti a játékon belüli időt a dobások között. Egy kifejezetten fejlett számítógép felhasználása még inkább lecsökkentheti ezt az időt. Persze, a végtelenségig összetett számítógépes kódok vetekedhetnek ezzel az előnnyel. Az olyan kódolási sémák, amelyek a nagy prímszámok törvényén alapulnak, továbbra is heteket vagy hónapokat, vehetnek igénybe és az ilyen összetett számítógépes kódok gyakorlatilag megfejthetetlenek kézi számolással.

A megérzések és találgatások fontos szerepet játszhatnak a kódfejtésben. Használhatsz Felfogás + Rejtélyek dobást, hogy egy kapaszkodót találj egy egyszerű rejtjelenben; minden két siker egy ilyen kiegészítő dobásnál eggyel (de legfeljebb hárommal) csökkenti a következő rejtjelfejtés célszámát. A sikertelenség azt jelenti, hogy a karaktered időt fecselelt azzal, hogy értelmetlenül rágódott a rejtjelen, míg a balsiker automatikusan sikertelenné teszi a következő kódfejtési kísérletet (mivel a karaktered egy rossz elképzelés alapján közelíti meg a kódot). Néhány rejtjel esetében a megérzések követése az egyetlen járható út – néhány

matematikai kód nem visszafejthető és ezek esetében tényleg csak találni lehet.

A Kriptográfia ugyancsak szükséges a kódok készítéséhez. Egy rejtjeles szöveg megalkotása dobássorozatnak számít, és a kódkészítő annyi sikert gyűjthet össze, amennyit csak kíván. Az így elért sikerek száma adja meg, mennyi siker kell ahhoz, hogy valaki megfejtse azt. A balsiker egy ilyen bővített dobás esetén azt eredményezi, hogy a karakter helytelen kódokat használ vagy összekeveri a feljegyzéseit, ezzel elveszítve minden addigi munkáját. A kódolás általában 5-ös célszámú – igazságosan könnyű.

• **Kutatás [Intelligencia + Nyomozás/Számítógép]:** Tradíciótól vagy Konvenciótól függetlenül a mágusok nagy többségét lenyűgözi a tudás és az információk minden fajtája. Ráadásul, az a legjobb módja annak, hogy legyőzd ellenségedet, ha kiderítesz róla mindenféle titkos információt. Míg a számítógépes ismereteket legtöbbször a számítógépes fájlok használata és internetes adatok megtalálása esetén alkalmazzák, a Kutatás magában foglal mindent a poros könyvekben való keresgéléstől egy régi könyvtárban egészen egy újságcikk megtalálásáig az apró hirdetések közt.

Egy nyilvános könyvtárban egy könyv megtalálásához nincs szükség Kutatás dobásra. Ez arra szolgál, hogy olyan ritka vagy sötét információkra bukkanjon, mint egy magánlaboratórium anyaga vagy pár ritka archívumban található eltitkolt tények. Minden esetben Intelligencia + Nyomozás dobást kell tenni. Egy siker a legkönnyebben elérhető forrásokból származó információkat jelent. Kettő vagy három siker minden információt feltár a közepes hozzáférésű forrásokból, és négy vagy több pedig azt jelenti, hogy a karakter megtalált minden a témához kapcsolódó információt az átkutatott könyvtárban vagy levéltárban. Különösen ritka információk esetén további sikerekre lehet szükség, hogy felfedezzük őket, és néha a keresett információk egyszerűen elérhetetlenek. Nem rövidíthetsz le egy

történetet egy egyszeri Nyomozás dobással egy teljesen ismeretlen információ esetén.

• **Meditáció [Állóképesség/Intelligencia + Meditáció]:** A mágusok összetett és veszélyes életében a képesség, hogy a tudatot, a testet és a lelket összhangba hozzák (még ha csak rövid időre is), megfizethetetlen. A meditációnak sok haszna van. A legegyszerűbb példa az, hogy a fáradt mágusok a meditációt használják az elhanyagolt alvás gyors bepótolására. Állóképesség + Meditáció dobás 8-as célszám ellen. Minden siker egy óra alvásnak felel meg. Ez a fajta meditáció körülbelül 20 vagy 30 percet vesz igénybe. A sikertelenség azt jelenti, hogy a mágus képtelen megfelelően összpontosítani, hogy megnyugtassa elméjét; a balsiker pedig, hogy a karakter elalszik.

A test és a lélek egysége abban is segíthet, hogy a karakter megértsen egy összetett szituációt. Ha a karakter 5 vagy 10 percet medítál egy dolgon, dobhatsz Intelligencia + Meditáció próbát 8-as célszám ellen és minden sikert hozzáadhatsz egy, a tárgyhoz kapcsolódó Rejtélyek vagy Tudatosság dobáshoz. A sikertelenség ennél a Meditáció dobásnál nem jelent igazi sérülést; egyszerűen azt jelenti, hogy a mágus nem jutott semmilyen különös rálátáshoz, bár ez természetesen időt vesz el. A balsiker azt jelenti, hogy a mágus egy hibás következtetéshez jut, ami kézzel növeli a rákövetkező – a tárgyhoz kapcsolódó – dobás célszámát.

• **Megérteni a megmagyarázatlant [Intelligencia + Rejtélyek/Okkultizmus]:** Ha a nefandusok romlott mágiájával, a martalócok örületével vagy teljesen idegen, az Umbra távoli részeiből származó lények szándékaival van dolguk, a mágusok gyakran kerülnek olyan helyzetekbe, melyek a pusztá emberi értelmet és felfogást meghaladják. Legyen az akár egy nefandus rituálé céljának meghatározása megfigyelés alapján, akár egy újonnan talált umbrabéli lény vagy tartomány megértése, a karakternek túl kell lépnie a szokványos logikán és érveken és talányokban, ezoterikus filozófiákban, vagy egyszerűen az önelemzésben kell keresnie a válaszokat. Ezekben a helyzetekben egy Intelligencia + Rejtélyek dobás szükséges, hogy a karakter megérti-e a zavaros rendszert a nyilvánvaló káoszban. Ha ismeretlen mágikus elméletek, megértéséről van szó, a tanoncok támaszkodhatnak egy Intelligencia + Okkultizmus dobás eredményére is.

A viszonylag ismert témákkal kapcsolatos kérdések, mint a mágia (legalábbis mágusok esetén ez annak számít), általában 6-os célszámú. Megérteni a bizzar szellemekkel vagy hasonló nem emberi lényekkel kapcsolatos dolgokat általában 7-es vagy magasabb célszámú, különösen, ha a kérdéses lény a Horizonton túlról származik. Egy siker elég bizonytalan és alapvető rálátást biztosít. Három vagy több siker az jelenti, hogy a karakter megért mindent a különlegességről, amit egy egyszerű ember tudhat. Őt vagy több siker ennél a dobásnál azt eredményezi, hogy olyan jelentős megvilágosodásban lesz része, hogy megmagyarázhatatlanul nemcsak azt érti meg, mire való egy rituálé, de az egész tervet is átlátja, melynek része. A sikertelenség ennél a dobásnál azt eredményezi, hogy a karakter nem ért semmit. A balsiker általában helytelen rálátást jelent, ami veszélyes lehet, ha a karakter pontatlan ismeretek alapján cselekszik. Bár, ha egy különösen hatalmas vagy egzotikus helyzettel van dolga, a balsiker esetén a karakter félelemmel vagy dühvel is reagálhat, mivel a tudata egyszerűen képtelen feldolgozni a helyzet furcsaságait. Néhány esetben a balsiker eredményezhet egy időleges elmebajt is.

• **Megfigyelés [Észlelés + Éberség, Észlelés + Technológia vagy Ügyesség + Lopakodás]:** Mások lehallgatása vagy megfigyelése sok hasznos információt tárhat fel. Mindenesetre ennek az alapja, hogy mindent óvatos módszerekkel kell végezni. Manapság két fő módszere létezik a megfigyelés eme fajtájának: vagy használod a két szemedet és

füledet, vagy igénybe veszel valamilyen megfigyelő készüléket, mint a lézermikrofon, rejtett kamerák vagy az örökzöld poloska. Ha a karakter valakit titokban megfigyel közvetlen módszerekkel, a játékosnak Észlelés + Éberség dobást kell tennie. A célszám és a szükséges sikerek száma attól is függ, hogy a célpont milyen messze van, és milyen információ után kutakodik a karakter. Elolvasni egy újság vezércikkének címét a szoba másik végéből vagy kihallgatni egy beszélgetést általában 5-ös célszámú, míg a másik asztalnál elhangzó, suttogva lefolytatott beszélgetést kihallgatni vagy észrevenni egy felvillanó jelvény részleteit a szoba másik végéből, 9-es célszámú is lehet. A dobott sikerek száma határozza meg, hogy a karakter pontosan mennyi információhoz juthat. Egy siker alapszintű, bizonytalan információkat ad, három siker általában minden információt feltár, amire a karakter kíváncsi volt, és háromnál több siker további hasznos információkra vet fényt, amikre a karakter nem számított.

Közvetlen elektronikus megfigyelés, puszkamikrofonok vagy hasonló készülékek használata hasonlóképpen működik, mint a közvetlen megfigyelés. Ilyenkor Észlelés + Technológia dobás szükségeltetik. A kapott információ mértéke a sikerek számától függően ugyanaz, mint a közvetlen megfigyelésnél, azonban a dobás célszámát a helyzet sajátosságai határozzák meg. Ha puska- vagy lézermikrofont használunk egy közeli iroda épületben végbemenő jól látható beszélgetésnél, a célszám 5-ös lehet. Míg ha a karakter egy poloskát próbál elhelyezni egy nagy teremben, hogy az rögzítse az ott később elhaladó emberek beszélgetéseit, akkor 9-es célszám ellenében dob.

Egy poloska elhelyezése egy személyen lehetővé teszi, hogy a karakter megtudja az illető helyzetét, és könnyűszerrel meghallja, mit mond. Bár nem árt, ha vigyázunk, nehogy észrevegyenek a lehallgató elhelyezésekor! A poloska gondos elrejtéséhez szükséges egy Ügyesség + Lopakodás ellendobás a célpont Észlelés + Ébersége dobásával szemben, ha az illető figyelmét nem terelték el kellőképpen.

A lehallgató elhelyezésének nehézsége a leleményességedtől függ. Ahhoz, hogy a karaktered a célpont mellett elhaladva észrevétlenül hozzáérjen annak hátához, 5-ös célszám ellen kell dobnod, de a zsebébe helyezni a poloskát már 7-es célszámú cselekedet. Ha a karakter a lehallgatón ragasztóanyagot helyez el és megvárja, míg a célpont arra sétál és az rátapad, a célszámot 3-asra csökkenti – feltéve, hogy eléri, hogy az illető a megfelelő helyre menjen. Ha hangos veszekedést keltesz vagy egyéb határozott figyelemelterelésekkel élsz, a célszám 9-es. A természetes cselekvéseket végző (mint üldögélő, és közben étkező) célpontok 7-es célszámra dobnak, míg azok, akik gyanakvóak és óvatosak, 5-ösre.

A sikeres dobás lehetővé teszi a karakternek, hogy észrevétlenül elhelyezze a poloskát, a sikertelenség azonnal nyilvánvalóvá válik, hogy a karakter valami különöset akar tenni, balsiker esetén pedig a célpont leleplezi a lehallgatót. Minden siker eggyel csökkenti minden további, a poloska észrevételére irányuló, Észlelés + Éberség dobáson szerzett sikerek számát. Természetesen a célpont játékos nem tesz ilyen dobásokat egészen addig, míg nincs oka feltételezni, hogy egy poloskát helyeztek el rajta. Ne feledd, hogy az elektronikus poloska-kereső készülékek általában minden különösebb dobás nélkül észreveszik az átlagos lehallgatókat, egészen addig, míg a használó tudja, mit keres!

• **Navigáció az Umbrában [Észlelés + Kozmológia]:** A Leszámolás és az eljövendő Armageddon fényében, a világok közti válaszfal sokkal veszélyesebbé vált, így az umbrabéli utazás még inkább. Belépni a szellemvilágokba már önmagában is halálos lehet. Mégis az Umbrába való bejutás csak a kezdet. Amikor odaért, a karakternek meg kell határoznia, hol is van, és hogy hogyan juthat el a kívánt helyre. Azok a mágusok, akik

nem rendelkeznek sem a tudással, sem a hatalommal, hogy ott jelenjenek meg, ahol kívánnak, gyakran hosszú és kellemetlen utazásokat kell, hogy megtegyenek. Minden esetben egy Észlelés + Kozmológia dobást kell tenned, hogy a karakter sikeresen elnavigálja magát az Umbrában. Ha csak egyszerűen meg akarsz jelenni egy kívánt helyen (feltéve, hogy egy ilyen utazás lehetséges), akkor ez a dobás azt jelképezi, milyen közel kerülsz a kívánt ponthoz. Hosszabb utazásoknál, a navigáció dobás megadhatja, mennyi időbe kerül eljutni a kívánt helyre, és azt is, hogy a karakter milyen ügyesen kerül el a különböző veszélyeket.

Egy siker ennél a dobásnál biztosít egy kivitelezhető (gyakran veszélyes) utat ehhez a helyhez, míg több siker egy egyszerűbbet és rövidebbet. Ha két különböző csoport egyszerre utazik ugyanazon helyre, akkor általában az ér előbb oda, aki a több sikert dobja. A sikertelenség esetén a karakter nem emlékszik vagy nem talál rá a helyes útra; elindulhat anélkül, hogy tudná, merre megy, vagy kiderülhet, hogy a régi út járhatatlan. A balsiker azt eredményezi, hogy a karakter eltéved és a számára járatlan, és talán meg sem ismerhetetlen vidékek felé halad.

Ha a karakter eltéved az Umbrában, dobnod kell egyet az alább feltüntetett célszámok ellen, hogy meghatározd a karaktered helyzetét, mielőtt bárhova is megpróbálnál elindulni. Az Umbra változó természetéből adódóan a célszám inkább a célállomástól függ, mint az utak és mellékutak szövevényességétől. Mindig könnyebb visszatérni a Mélyumbrából a Penumbra, mint eljutni az előbbibe.

| Világ | Célszám |
|---|---------|
| Penumbra | 5 |
| Közép- vagy Felső-Umbra | 6 |
| Alsó-Umbra | 7 |
| Maja és egyéb különböző umbrabéli tartományok | 8 |
| Mélyumbra | 9 |

- **Nyomkövetés [Észlelés + Túlélés]:** Általában a nyomkövetés a legtöbb városi környezetben különösen nehéz, határozottan intenzív szaglás (ezt az életmágia biztosíthatja) vagy hasonló mágikus segítség nélkül. A nyomkövetés sokkal könnyebbé válik a vadonban, üres síkatorokban, tetőkön vagy bármely egyéb helyen, ahol az ember a nyomait nem zavarja össze semmi. Bár a lábnyomok vagy vércseppek a legkönnyebben felismerhető nyomok, a tapasztalt nyomkövetők tájékozódhatnak finom jelzések alapján is, mint például törött ágak, kopásnyomok a linóleumon vagy akár a növényzeten fennakadt szövetdarabkák.

A nyomkövetéshez Észlelés + Túlélés dobás szükséges. Sár, por és hasonló anyagok, amik megőrzik a nyomokat, jelentősen csökkentik a célszámot. Az eső vagy egyéb rossz követési körülmények akár 9 fölé is emelhetik azt. Egy siker lehetővé teszi a karakternek, hogy ráleljen egy

a nyomra, és kövesse azt, bár csak lassan és kis bizonyossággal. Az újabb sikerek további információkkal szolgálnak a dologgal kapcsolatban, fényt deríthetnek olyan tényekre is, mint a hozzátvetőleges sebesség, a célpont súlya vagy, hogy volt-e az illetővel valaki (esetleg követők-e).

A mágikusan felerősített szaglás vagy látás alapján való követés némileg hasonlít a korábban részletezett hétköznapi nyomkövetési módszerhez, ám itt Észlelés + Éberség dobást kell tenni. Ebben esetben a környék ismerete sokkal lényegtelenebb, mint a pusztá érzékelőképesség.

- **Nyomozás [Észlelés + Nyomozás]:** Egy szoba gondos átkutatásakor, helyszíni nyomok keresésekor egészen kevés lehetőség áll a szorgalmas nyomozó rendelkezésére. Egy egyszerű Észlelés + Éberség dobással a karakter kiszűrhatja a kívánt nyomokat, amelyek más különben elvesznének az összevisszaságban. Ahhoz azonban, hogy szándékosan elrejtett vagy apróbb árulkodó nyomokra is fény derüljön, Nyomozás szükséges. Észlelés + Nyomozás dobást kell tenned, a célszámot a nyom elrejtettsége és frissessége határozza meg. A kicsi, oda nem illő dolgok keresése 4-es vagy 6-os célszámú cselekedet, míg egy szándékosan elrejtett tárgy vagy panel felkutatása esetén – főleg, ha a karakter nem is tudja, mit keressen – 9-es vagy 10-es is lehet a célszám. Egy siker alapvető információkat, egyértelmű nyomokat és gyakori rejtkehelyeket fed fel, míg több siker részletes információkkal szolgál, és nem ritkán az ezekből levonható nyilvánvaló következtetéseket is a nyomozó tudtára adja. A balsiker rossz nyomok helyét fedi fel, esetleg a nyomok vagy rejtett tárgyak véletlenszerű megsemmisítését eredményezi.

- **Műveltségi ismeretek [Intelligencia + Humán tudományok]:** Nem minden konfliktusban vetnek be fegyvereket és fejlett technológiákat. Ha a valóságért folyó harcot szeretnéd megnyerni, életbevágóan fontosak a történelmi, filozófiai és irodalmi ismeretek is. Amikor egy műveltségi kérdéssel kerülnek szembe azok a karakterek, akiknek egy vagy több pontja van a Humán tudományok Ismeretben, feltételezhető, hogy tisztában vannak a történelem és az irodalom alapjaival. Tudják, ki írta a Moby Dicket és hogy mikor fogadták el az amerikai alkotmányt. Minden egyéb összetettebb kérdés esetén dobnod kell. Értelemszerűen az általános műveltséget érintő kérdések célszáma 3-as vagy 4-es, míg egy ismeretlen eredetű XVI. századi népdal szerzőjének vagy Sir Tomas Moore legidősebb unokájának ismerete, akár 8-as vagy 9-es célszámú is lehet. Egy siker alapvető ismeretekkel szolgál, három vagy több siker pedig részletes információkat nyújt az ügyben, és a karakter eszébe juttat néhány könyvet és internetes oldalt hiteles forrásként. Ne feledd, hogy a karaktered végrehajthat egy dobássorozatot azzal, hogy átmézi az ismeretanyagot, elmélkedik a tényeken, így logikával és éleslátással eljuthat egy következtetésig!

HARCRENDSZER



A harc golyók, öklök, varázslatok és fegyverek kaotikus vihara, de meg lehet állítani, ha különböző folyamatokra osztjuk. Azzal, hogy néhány egyszerűbb szabály szerint részletekre bontod a küzdelmet, lemesélheted a mágikus pusztítás és a fékevesztett dúlás minden elképesztő pillanatát.

Sokak szerint a harc nem igazán pótolhatja a hosszú távú szerepjáték örömeit, de a legtöbb játékban elkerülhetetlen. A konfliktusok mozdítják előre a mágusokat és végül valami baj mindig beüt.

Mindemellett, egy jól lemesélt harc nagyon jó szórakozás lehet.

HARCI KÖRÖK

A valós életben vívott harcok alatt gyakran rengeteg dolog történik csaknem egyszerre. A játékban különösen zavaró és nehéz lenne ezt a sok cselekedetet egyszerre mesélni. Ezért a harc körökre (ez általában három másodperc) van felosztva. Mindegyik harci kört további három szakaszra bontjuk.

ELSŐ SZAKASZ: KEZDETIÉNYEZÉS

Ebben a lépésben határozzuk meg, milyen sorrendben cselekednek a karakterek, és itt döntheted el, mit fog tenni a karaktered. Először is, mindenki – mesélő és játékos egyaránt – dob egy-egy kockával, majd ennek az eredményét hozzá kell adni az egyes karakterek kezdeményező értékéhez [Ügyesség + Felfogás]. A legnagyobb



összértékkel rendelkező karakter cselekszik először, a többiek pedig utána jönnek csökkenő sorrendben. Ha két karakter azonos eredményt ért el, akkor az kezd, akinek magasabb a kezdeményező értéke. Ha ez is megegyezik, akkor a két karakter egyszerre cselekszik.

Azok a Mesélők, akik nem kívánják külön-külön számon tartani a számtalan mellékszereplő kezdeményező értékét, dobhatnak egyszerre mindegyiknek. Ne feledd, hogy a sebzésből

származó büntetések csökkentik a karakterek kezdeményezés értékét!

Ha túlestünk a kezdeményező dobásokon, minden játékosnak (és a Mesélőnek) el kell mondania, mit fog(nak) tenni a karaktere(i) abban a körben. Ezen a ponton kell azt is eldönteni, hogy a karaktered megosztott cselekvést hajt-e végre, mágikus hatásokat idéz-e elő, felhasznál-e Akaraterőt vagy Kvintesszenciát, vagy egyéb furcsaságokkal rúkkol-e elő esetleg. A játékosoknak a karaktereik kezdeményezéséhez képest fordított sorrendben kell leírniuk cselekedeteiket, vagyis a legkisebb kezdeményezéssel rendelkező (utolsó) karakter határozza meg először, mit tesz, és a legnagyobb kezdeményezésű (első) mondja el utoljára. A gyorsabb karaktereknek lehetőségük van megérezni a lassabbak szándékait és reagálni rájuk.

Minden karakter cselekedete a kezdeményezésének megfelelő sorrendben következik be. Csak három kivétel létezik e szabály alól.

Egy: a karakterek késleltethetik tevékenységüket és cselekedhetnek hármikor a rendes kezdeményezésüket követően. Ez a késleltetés általában lehetővé teszi a karakter számára, hogy felkészüljön egy cselekvés megakadályozására vagy egyéb meglepetésekre. A karakterek, akik késleltették cselekedeteiket, automatikusan következhetnek egy alacsonyabb kezdeményezésű előtt. Ha két karakter él ezzel a lehetőséggel és egyszerre kívánnak cselekedni, akkor az kezd közülük, akinek magasabb az arra a körre vonatkozó kezdeményező értéke.

A második a védekezés (lásd „Cselekedetek megszakítása” és „Védekező manőverek” részeknél); ezt a karakter bármikor végrehajthatja a körben, egészen addig, míg van szabad cselekedete. A védekezés az *egyetlen* olyan tevékenység, melyet a körben a karakter kezdeményezése *előtt* végre lehet hajtani.

Végül, a harmadik: minden megosztott cselekvés (beleértve az extra cselekedeteket is, melyeket a mágia segítségével szerez valaki) a kör végén következik. Ha több karakter is megosztott cselekvést hajt végre, akkor ezek sorrendjét a kezdeményezésük határozza meg. Mint mindig, azok a védekező cselekedetek,

VÁLASZTHATÓ SZABÁLY: CSOPORTOS ÖSSZECSAPÁS

Egy harc orientált történetben a sok kezdeményezés dobás lassítaná a játékmenetet, így a Mesélő élhet a csoportos kezdeményezés szabályával. (Forrás: *Mesélők kézikönyve – Storytellers Handbook*)

A csoport kap egy alap kezdeményező értéket, amit a tagok száma, képzettsége és összhangja határoz meg. Azok, akik nehezen tudnak együttműködni bizonyos tagokkal, kisebb csapatokra oszthatóak.

Rendszerint ilyenkor kár vesződni a részletes statisztikák kidolgozásával, elég ha pár alapértékkel jellemezzük az ellenséges csapatokat, amelyek a megfelelő harci kockatartalékjaikat jelzik.

- **Gyenge ellenfelek**
Felbérelt gorillák, utcai huligánok, felbőszült csőcselék.
Alap kezdeményezés: 4, Akaraterő: 3, Kockatartalék: 4.
- **Méltó ellenfelek**
Profí verőemberek, testőrök, feketeruhások.
Alap kezdeményezés: 5, Akaraterő: 4, Kockatartalék: 5.
- **Komoly ellenfelek**
Profí bérgyilkosok, kommandósok, képzett zsoldosok.
Alap kezdeményezés: 6, Akaraterő: 6, Kockatartalék: 6.

melyek egy megosztott cselekvés részei, akkor következnek, amikor szükség van egy támadás elhárítására. (Sokkal valószínűbb lehet a megosztott cselekvéseket fázisokra bontani a körben, bár ez szükségtelenül összetetté tenné a játékot.)

MÁSODIK SZAKASZ: TÁMADÁS

A támadás a harc központi része. Ebben a szakaszban a játékosok és a Mesélő azért dob, hogy megpróbálja megsebezni, megölni, vagy egyéb módon hatni a másik karakterére. Itt dől el mindezen törekvések sikeressége és a célpontra gyakorolt lehetséges hatása: különböző Tulajdonság + Képesség dobásokat kell tenni a harc fajtájától függően.

- **Közelharc:** Ügyesség + Kézitusa fegyvertelen küzdelem, és Ügyesség + Közelharc kézfegyverrel vívott harc esetén.

- **Távolsági harc:** Ügyesség + Lőfegyverek tűzharcnál vagy Ügyesség + Atlétika hajtófegyverek esetén.

Ne feledd, hogy a nem mágikus harcban kizárólag az alapértéket használod (általában az Ügyességet), ha a karakternek nincs pontja a szükséges Képességben!

A közelharcban és a távolsági harcban a karakter fegyvere határozza meg a bevitt sebzést, és valószínűleg a támadó dobást is. Nézd meg a fegyverstatistikákat a *Közelharc fegyverek*, illetve a *Lőfegyverek* táblázatában.

Bár sok módosító változtathat ezen az értéken, a legtöbb támadás 6-os célszámú. Egy ellendobásként kezelt támadásnál a siker hiánya minden esetben azt jelenti, hogy az nem talált. A balsiker valamilyen kisebb-nagyobb katasztrófát idéz elő, esetleg véletlenül megsebezve a karakteredet, az egyik társát vagy kárt okoz a fegyverében.

HARMADIK SZAKASZ: LEVEZETÉS

Miután a támadások megtörténtek, a Mesélőnek ki kell találnia, és le kell írnia, mi történt. Magyarul a harmadik szakasz

FILTSZERŰ SÉRÜLÉS

Az akciódús játékokban a mágusoknak tűzharcokat, nagy sebességű autós üldözéseket kell kiállniuk, és általában a penge élén táncolnak. Az ilyen krónikáknál dönthetsz úgy is, hogy megváltoztatod a sebtűrés szabályait. Mint minden mást, a szabályokat is szabadon változtathatod, hogy jobban illeszkedjenek az elképzelésedhez, bár ebben az esetben fontos megjegyezni, hogy egy apró változás is nagy hatással lehet a játék egyensúlyára.

Egy akciódús játék esetén egyszerűen tedd lehetővé a mágusok számára, hogy a halálos sebeknek is ellenállhassanak 8-as célszám mellett! Ez a rendszer még mindig kellemetlenné teszi a halálos sebeket, de ad egy kisebb előnyt a gyengébb támadásokkal szemben, és így a halálos csaták kevésbé lesznek életveszélyesek. Természetesen, ha ezt a szabályt használod, a többi mágusnál és kalandnál is alkalmaznod kell; a mágusok fizikailag egyébként is megkülönböztethetetlenek az emberektől.

Ne feledd, hogy ez könnyen felfokozhatja a történetet annyira, hogy izgalmas akciójátékká váljon, és elég neveltséges dolgok is történhetnek („Az a golyó csak úgy lepattant a mellkasáról?”, úghogy fontold meg, mit tesz!

VÁLASZTHATÓ SEBZÉSI SZABÁLYOK

Az alapszabályok szerint egy sikeres támadás után is előfordulhat, hogy valaki sérülés nélkül megússza, mivel a sebzés mértéke is a kockák függvénye. Előfordulhat, hogy elakadt a golyó a laposüvegben, vagy hasonló, de talán egyik magyarázat sem lenne túl reális. A *Mesélők kézikönyve* (*Storytellers Handbook*) az alábbi lehetőségeket említi:

- **Nincs 1-es szabály sebzéskor:** Alapesetben az 1-es eredményű kockák csökkentenék a sebzés dobás sikereit. Opcionális szabályként ezt figyelmen kívül lehet hagyni.

- **Mínimális sebzés:** A realisabb játékelmény kedvéért használhatjátok a következő szabályt: minden sikeres találat legalább egyszintnyi sérülést okoz (bár sebtűréssel ez is mérsékelhető). Ha valaki rendkívül sok sikert ért el a támadó dobásnál, a minimális sebzés is megnő. Minden három siker után további egy kockányi mínimális sebzés jár – tehát például hét siker esetén kétkockányi mínimális sebzést okoz a találat.

- **Halálos fegyverek:** Az alapszabályok szerint szinte lehetetlen lenne lelőnie valakit annak, aki nem ért a lőfegyverekhez. Például egy átlagos karakter 2-es Ügyességgel is legfeljebb ötkockányi sebzést okozhat. Elég neveltségesen hangzik, hogy egy pisztollyal csak rendkívül szerencsés esetben végezhet valaki a másikkal.

Erre találták ki ezt az opcionális szabályt, mely minden sebzés dobást *specializációnak* vesz, vagyis a 10-es eredményű kockák újradobhatóak. Tehát, ha egy játékos sebzésdobásának eredménye 10, 2, 5, 7, akkor az két sikernek számít és a 0-ást újradobhatja. Ha ismét 10-est dob, megint dobhat vele, és így tovább. Ezáltal halálosabbá válhatnak az ilyen veszélyes helyzetek – különösen ha egyéb opcionális sebzési szabályt is figyelembe vesznek a játékosok.

Ne feledd, hogy ha a játékosok élnek ezzel a lehetőséggel, akkor az ő karaktereikkel is ugyanilyen könnyen végezhetnek!

- **Golyófogók és ágyútoltelekek:** A késsel hadonászó kultisták, csuklyás szerzetesek, géppuskás gorillák általában nem élik túl a nagyobb összecsapásokat, szerepük csak a karakterek akadályozása, elállni a főellenséghez vezető utat. Ezeknek a jelentéktelen mellékszereplőknek elég csak négy Egészség szintet számon tartani (*könnyen sérült -1, sebesült -2, roncsolt -5, halott*). Ez drámaibbá teszi a történetet, és megkönnyíti annak lemesélését.

nagyjából azt jelenti, hogy a Mesélő elmondja, hány szintnyi sebesülést szenvedett el a karaktered vagy hogy milyen hatással volt rá egy varázslat. Természetesen az, hogy „A lövésed pontosan fejbe talált; holtan zuhan a földre, miközben az agyveleje szétloccsan a kövezeten,” sokkal drámaibb, mint az, hogy „A lövésed nyolc Egészség-szintnyi halálos sebzést okoz, azonnal elterül.” A hangsúlynak még a harcban is a történeten és a drámán kell lennie, nem csupán a számokon és a szabályokon!

Bár a szabályok és a számok is ugyanolyan fontosak a harcban. A támadó dobásban szerzett első sikeren felüli sikere számával egyenértékű kockát hozzáadhatsz a sebzési kockatartalékodhoz. Míg a kés alapesetben csak két Egészség-szintnyi sebzést képes okozni egy gyenge karakter kezében, ugyanaz a kés nyolckockányi sebzéssel járhat – ezzel könnyedén megölve egy védtelen ellenfelet –, ha a játékos

hat sikert dob a támadásnál. Így egy képzett ellenfél is lehet ugyanolyan veszélyes, mint egy izmos vagy egy erős fegyvert használó.

Gyarapodó sérülések

Ha egy mágus többfajta sebzést szenved el, a legveszélyesebbek kerülnek az Egészség rovat tetejére, míg a maradék mindig egygel „lentebbre tolul”. Ha a mágusod kétszintnyi zúzódást, majd egyszintnyi halálos sebet szenved el, akkor egy további vonalat kell húzni a rovat legfelső sorába – ezzel a perjelt „X”-re változtatva – és ezután egy-egy perjel kerül a következő két üres rubrikába. Ha a mágusod ezután még kritikus sebzést is kap, akkor a legfelső rubrikába még egy vonal kerülne, ezzel az „X”-et csillaggá változtatva, míg a következőbe egy másik perjel, ezzel ott „X” állna és a maradék két zúzódás alulra kerülne.

SEBTŰRÉS

A karakterek képesek mérsékelni bizonyos mennyiségű fizikai sérüléseket; ezt *sebtűrésnek* nevezzük. A karaktered sebtűrés kockatartaléka megegyezik az Állóképességével. A mágusok és egyéb, testileg normálisnak minősülő emberek csak a zúzódásos sebzéseket próbálhatják meg csökkenteni ezzel a dobással (tükrözve a test természetes ellenálló képességét az ilyen támadásokkal szemben). A mágusok normális esetben nem mérsékelhetik a vágó, szúró, égési illetve egyéb halálos vagy kritikus sebzésfajtaikat. Élet-hatások (vagy különböző, anyagmágiát felhasználó védővarázslatok) szükségesek ahhoz, hogy egy mágus képes legyen kibírni a halálos sebeket. Vámpírok, vérfarkasok és egyéb természetfeletti szörnyetegek mérsékelhetik mind a zúzódásos, mind a halálos sérüléseket – többek közt ez az egyik oka annak, hogy kifejezetten veszélyeseknek tartják ezeket a lényeket.

Miután egy támadás betalált és sebzést okozott, a célpont játékos megpróbálhatja egy sebtűrés dobással csökkenteni a sebzést. Ez szabad cselekvés; a karakternek nincs szüksége egy körre vagy megosztott cselekvésre, hogy végrehajtsa. Hacsak mást nem állítunk, a sebtűrés dobás célszáma 6-os. Minden siker a sebtűrés dobásnál egy szinttel csökkenti az okozott sérülést. Akárcsak a sebzés, a sebtűrés is lehet sikertelen, de balsiker esetén nem történik semmi különös.

Példa: *Mioshinak a shinto álomszólónak 4-es Állóképessége van. Egy bunkót használó utcai rabló megtámadja, és három Egészség-szintnyi zúzódást okoznak rajta. Mioshi négy kockával (egyfel minden pontnyi Állóképesség pontja után) megpróbálhatja mérsékelni e csapást. Dobásai: 1, 7, 9, 8. Az 1-es levon egy sikert, így marad kettő. Sebtűréssel elkerül kettőt a három Egészség-szintnyi sérülésből, amit a bunkó okozott, így csak egy pontnyit sebződik. Ha a rabló egy kést használt volna, nem tudta volna csökkenteni a sebzést, és mind a hármat elszenvedte volna.*

PÁNCÉLZAT

A páncélzat elnyeli a sebzést, így növeli a karakter sebtűrés esélyeit. A páncélzat foka a sebesülés csökkentésének érdekében hozzáadódik a karakter alap sebtűrés értékéhez. A legjobb páncélzat védelmet nyújt még a halálos sérülés különböző formái és a pusztán fizikai eredetű kritikus sérülésekkel szemben is. Egy 3-as Állóképességgel rendelkező karakter, aki egy kétpontos páncél értékkel rendelkező védőruhát visel, ötkockányi sebtűréssel rendelkezik zúzódásokkal szemben és kétkockányival halálos és (fizikai) kritikus sebzésekkel szemben.

A MANŐVEREK JELLELTZŐI

A harci manőverek általában 6-os célszámúak. Egyedi hatásokkal rendelkező manőverek esetén változhat a támadó dobás, a célszám vagy a sebzési kockatartalék.

Jellemzők: A manőverhez szükséges értékek kombinációja. Ha a karaktered nem rendelkezik a szükséges Képességgel, a Tulajdonságot vedd alapul!

Pontosság: Az ellenfél eltalálásához szükséges kockák száma. A „+3” három kockát ad a manőver kockatartalékához.

Célszám: Bármilyen pozitív vagy negatív célszámmódosító (az alapérték 6-os). A „+2” azt jelenti, hogy a célszám 6-ról 8-ra növekszik.

Sebzés: Az alap sebzési kockatartalék nagysága.

A könnyű páncélzat kis mértékű (bár gyakran életmentő) védelmet nyújt, de nem gátolja a mozgást. A nehéz páncélzat nagy mértékű védelmet ad, de jelentősen le is lassítja a karaktert. Emellett a páncélzat sajnos nem elpusztíthatatlan. Ha egy támadás sebzésének értéke nagyobb vagy egyenlő, mint a páncélzat értékének kétszerese, a páncél megsemmisül. Ha összetett szabályokat akarsz, akkor használhatsz átütési értékeket; minden esetben, amikor a védőfelszerelést átütik (a támadásból származó sebzés nagyobb, mint a páncél értéke), akkor a páncélzat egyet veszít az értékéből egészen addig, míg az el nem fogy. A páncélok fajtáiról bővebben a 252. oldalon olvashatsz.

HARCI MANŐVEREK

Az ellenfelek akár egész nap lövöldözhetnek egymásra, de hol van abban a változatosság? Ezek a manőverek számos lehetőséget adnak arra nézve, hogy mit tehet a karaktered a harcban. Ahelyett, hogy csak egyszerűen találatot, sebzést és sebtűrés dobálgatnál, megtervezheted a karaktered mozdulatait és kidolgozhatsz egy (remélhetőleg) eredményes stratégiát. A legtöbb itt szereplő manőver végrehajtásához egy cselekvés szükséges.

ÁLTALÁNOS MANŐVEREK

• **Céltott támadás:** Egy bizonyos területet célzó támadás növeli a dobás célszámát, de elkerülheti a fedezéket vagy a páncélzatot, növelve ezzel az okozott sebzést. A Mesélő döntése alapján egyes céltott támadásoknak (például egy fegyvertörési próbálkozásnak) lehetnek egyedülálló szabályai.

| Célpont mérete | Célszám | Sebzésmódosító |
|-------------------------------------|---------|----------------|
| Közepes (kar, aktatáska) | +1 | nincs |
| Kicsi (kéz, fej, laptop számítógép) | +2 | +1 |
| Precíz (szem, szív, zár) | +3 | +3 |

• **Cselekedetek megszakítása:** Bármilyen cselekvéssel felhagyhatsz a védelem érdekében egészen addig, míg a karakterednek van legalább egy szabad cselekedete. Egy 6-os célszám ellen dobott sikeres Akaraterő próba (vagy egy Akaraterő pont elköltése) szükséges ahhoz, hogy a karakter felhagyjon egy cselekedettel, és blokkolást, hátrítást vagy kitérést hajtson végre helyette. Az Akaraterő pont elköltésének szándékát elég bejelenteni a megszakítással egyidőben. Egy cselekedet megszakítása szabad cselekvésnek számít, és nem igényel külön cselekedetet.

- **Megosztott cselekvés:** Ha megosztott cselekvést jelentettél be, akkor csökkentsd a teljes kockatartalékodat a végrehajtható cselekedtek számával. Minden, az elsőt követő cselekvés veszít még egyet kockatartalékából. Ha a karakter egy egész kört kizárólag védekező cselekedetek végrehajtásával tölt, a Kétségbeesett védekezés szabálya lép életbe (lásd lejjebb).

- **Mozgás:** A karakterek egy kör alatt legfeljebb maximális futási sebességük felével megtehető távolságot tehetnek meg, és cselekedhetnek mellette levonások nélkül (lásd a „Mozgás”-nál a 231. oldalon).

- **Oldalról vagy hátulról támadás:** Az oldalról támadó karakterek egy kockát kapnak a támadás dobásukhoz, míg a hátulról támadó karakterek két ráadás kockát kapnak.

- **Rajtaütés:** A rajtaütés egy meglepetésszerű, lopakodásból végrehajtott támadás. A támadó Ügyesség + Lopakodás ellendobást tesz a célpont Észlelés + Éberség dobása ellen. Ha a támadó nyer, végrehajthat egy szabad támadást a célponton és hozzáadhatja a Lopakodás dobásából származó ráadás sikereket a támadáshoz. Döntetlen esetén továbbra is a támadó cselekszik először, de a célpontnak lehetősége van védekező manővert végrehajtani. A már harcban álló célpontokra nem lehet rajtaütést végrehajtani. Természetesen egyes helyzetek lehetetlenné tehetik, hogy egy célpontra lesből támadjanak. A Mesélő határozza meg mikor kivitelezhető egy lesből támadás és mikor nem.

- **Vakharc/vaktában tüzelés:** A vaksötétben vagy vakon végrehajtott közelharc támadások esetén általában kettővel nő a célszám, és távolról sem lehet pontosan támadni. Egy sikeres Észlelés + Éberség dobás (8-as célszám) lehetővé tesz egy távolról végrehajtott támadást +3-as célszámmódosítóval, különböző mágiák az Erők, a Tudat, az Élet vagy a Tér Szférából teljesen semlegesíthetik ezt a büntetést.

VÉDEKEZŐ ITANŐVEREK

Feltételezhetően mindenki el akarja kerülni, hogy eltalálják a harcban. Ezért van szükség támadó dobásokra. Nem kell dobni lekötözött foglyok vagy egyéb mozdulatlan, helyhez kötött célpontok esetén, akik nem térhetnek ki a csapás elől. Bár jelentős különbség van a között, hogy valaki csak mozog ide-oda, hogy el ne találják, miközben valami mással is foglalkozik, és a között, hogy valaki teljes erejéből védekezik.

Egészen addig, míg van szabad cselekvésed, a többi karakter támadó dobása előtt is bejelentheted, hogy a karaktered védekező manővert hajt végre. Ezt a kezdeményezési szakaszban kell bejelenteni a Mesélőnek, de később is megszakíthatod egy eltervezett cselekedetet, hogy helyette elvégezz egy védekező manővert. Mint azt már korábban is említettük, egy cselekedet megszakításához egy sikeres Akaraterő próbára van szükség. Sikertelenség esetén a karakter az eredetileg bejelentett cselekvést hajtja végre. Egy Akaraterő pont elköltése lehetővé teszi egy karakternek, hogy automatikusan megszakítson egy cselekvést.

Három különféle védekező manőver létezik: blokkolás, kitérés vagy háritás. Ezeket alkalmazva a karaktered majdnem mindenféle támadással szemben képes védekezni, de mindegyik manőver más-más esetben használható. Például, a karakter kitérhet minden támadás elől – még egy ismeretlen helyről jövő elől is –, de ehhez elegendő helyre van szükség. Képtelenség kitérni egy zsúfolt, szűk folyosón. Noha mind a blokkoláshoz, mind a háritáshoz jóval kevesebb helyre van szükség, egyik sem alkalmazható, ha a karaktered nem tudja, honnan jön a támadás.

A védekező manőverek mind ugyanazt az alaprendszert használják: az ellenfél támadó dobásával szemben ellendobást kell tenni. Egészen addig, míg a támadó nem dob több sikert, mint a védekező, nem találja el célpontját. Még akkor is, ha a

támadás sikeres, a védekező manővernél szerzett sikereket le kell vonni a támadó sikereiből, csökkentve ezzel az esetleges sebzést. Még ha nem is sikerül megfékezni egy ütést, a védekező manőver általában csökkenti, felfogja azt.

- **Kitérés:** Egy Ügyesség + Kitérés manőver, ahol a karakter egyszerűen elugrik, elhajol vagy ellendül egy közelharc támadás elől. A kitéréshez a karakternek több méternyi helyre van szüksége, különben háritást vagy blokkolást kell alkalmaznia. Távolsági fegyverek elől is lehetséges elugrani, de a karakternek legalább egy métert kell megtennie, és végül hason fekve vagy fedezék mögött kell kikötnie. A folyamatos tűzharc vagy más távolról végrehajtott támadások esetén egy sikeres kitérést követően a fedezékre vonatkozó szabályok lépnek életbe. A két alábbi manőverrel ellentétben nem kötelező meghatároznod, hogy pontosan melyik támadás elől akarsz kitérni. Ez azt jelenti, hogy a karakter elugrik az első rá irányuló támadás elől, hacsak nem határoz meg egy bizonyos támadást, ami elől ki akar térni.

- **Blokkolás:** Egy Ügyesség + Kézitusa manőver, amelynek során a karaktered pusztá testét használja arra, hogy megakadályozzon egy közelharc támadásból eredő zúzódasos sérülést. Halálos vagy kritikus támadásokat nem lehet blokkolni, hacsak a védekező nem visel páncélt, használ mágiát vagy nem kapott valamilyen különleges képzést (mint Akasha Testvérisége esetében a Do).

- **Háritás:** Egy Ügyesség + Közelharc manőver, amelynek során egy fegyvert használ egy közelharc támadás kivédéséhez. Ha egy karakter pusztakezes támadást véd ki egy fegyverrel, akkor az halálos sebzést okoz, a támadót meg lehet sebezni a háritással. Ha védekező több sikert dob a háritás ellendobásánál, akkor a védekező dobhat egy rendes támadó dobást, amihez társulnak a támadóval szemben megmaradt sikerek.

A védekező manőverek mindegyikét végre lehet hajtani egy megosztott cselekvés részeként is. Egy fegyveres támadást követő háritás, vagy egy lövés utáni kitérés egyaránt népszerű és különösen hasznos kombinációk. Míg mindkét manőver kevésbé hatásos külön-külön végrehajtva, a támadó és védekező manőverek kombinálása lehetővé teszi a karaktered számára, hogy mindkettőt elvégezze egyetlen kör alatt.

- **Kétségbeesett védekezés:** A karakter néha csak el akarja kerülni a támadást. Ahelyett, hogy védekező manővereket alkalmaznál egy megosztott cselekvés részeként, bejelentheted, hogy a karaktered egy egész kört tölt azzal, hogy kizárólag védekező manővereket használ. Ezt nevezik kétségbeesett védekezésnek. Ilyenkor nem érvényesülnek a szokásos megosztott cselekvés szabályai, helyette a karaktered teljes kockatartalékát használhatja az első támadásnál, és azt követően egyet-egyet veszít minden további, a körben még végrehajtott védekező manővernél. Ne feledd, hogy minden cselekvés, beleértve a védekezőket is, célszámnövekedéssel jár több támadó esetén! Több támadás elhárítása sokkal nehezebb, mint egyet blokkolni, de még ennél is nehezebb a több célponttól származó támadásokat kivédeni.

KÖZELHARCI ITANŐVEREK

Az alábbi felsorolás egy koránt sem teljes összegzése a leggyakrabban használt közelharc manővereknek. Nyugodtan dolgozz ki a karakterednek sokkal egyedibb manővereket (a Mesélő beleegyezésével)! A legtöbb pusztakezes támadás sebzése zúzódasos, míg a legtöbb fegyver halálos sérüléseket okoz. Nézd meg a sebzés fajtáját a manővereknél, és további adatokhoz tanulmányozd a *Közelharc fegyverek* táblázatát! A mágia, a körülmények és a drámai hatások módosíthatják az itt felsorolt manőverek célszámát és sebzését. Ne feledd, hogy még a harcban is, a jó és élvezetes történetnek fontosabbnak kell lennie, mint a szabályoknak!



- **Fegyveres támadás:** a fegyver típusától függően lehet döfés, vágás vagy letaglózó ütés. Lásd még a *Közelharc fegyverek* táblázatot a 251. oldalon további információkért!

Jellemzők: Ügyesség + Közelharc **Célszám:** normális
Pontosság: normális **Sebzés:** Erő + fegyver
 (lásd a *Közelharc fegyverek* táblázatot)

- **Gáncs:** a karakter nekiront az ellenfelének, és a földre dönti őt. Ez a támadás +1-es célszám büntetést von maga után, és Erő + 1 sebzést okoz. A harcoló feleknek sikeres Ügyesség + Atlétika (célszám 7) dobást kell tenniük, vagy elesnek (lásd *Bonyodalmak* 250. old). Ha a célpont (nem a támadó) mégsem esne el, akkor is elveszti az egyensúlyát, és +1 célszám módosító sújtja az összes cselekvését a következő körben.

Jellemzők: Ügyesség + Kézitusa/Do **Célszám:** 8
Pontosság: normális **Sebzés:** Erő + 1 (zúzódos)

- **Harc több ellenféllel:** A közelharcban több ellenfél ellen küzdő karakterek minden egyes plusz támadó után +1 (de legfeljebb +4) célszám módosítóval végzik mind a támadó, mind a védekező manővereket. Egy három ellenféllel küzdő karakter tehát kétpontos büntetést kap minden támadás és védekezés dobására.

- **Közelkerülés:** Megnehezíti a küzdelmet, ha a harcoló felek eltérő hosszúságú fegyvert használnak – például az egyik késsel vagy pusztá kézzel, ellenfele pedig karddal vagy baseballütővel küzd. A hosszabb fegyverrel harcolót a karakternek meg kell közelítenie legalább egy méternyire, és csak ezután támadhat rá. A közelkerülés következtében a karakter veszít egy kockát a támadási kockatartalékából.

- **Lefegyverezés:** Ha az ellenfél fegyverére támad valaki, akkor a támadó +1 célszámra dob (ami általában 7-est jelent). Ha sikerrel jár, a támadó a szokásos módon dobja a sebzést. Ha az elért sikerek száma meghaladja az ellenfél Erő Tulajdonságát

(nincs sebtűrés), az ellenfél nem szenved sebzést, de elejti fegyverét. A balsiker általában azt eredményezi, hogy a támadó ejti el a fegyverét, vagy pedig megsebesül, ha pusztá kézzel próbálkozik.

Jellemzők: Ügyesség + Közelharc **Célszám:** +1
Pontosság: normális **Sebzés:** speciális

- **Lefogás:** Mivel e manőver célja az, hogy a célpontot mozgásképtelenné tegye, nem okoz sérülést. Sikeres dobás esetén a támadó fogva tartja a célpontot annak következő cselekedetéig. Ekkor a harcoló felek egy Erő + Kézitusa ellendobást tesznek. A célpont mindaddig mozdulatlan marad (cselekvésre képtelenül), amíg a játékos nem dob több sikert, mint a támadó.

Jellemzők: Erő + Kézitusa **Célszám:** +1
Pontosság: normális **Sebzés:** Nincs

- **Lövés testközelből:** Sikeres dobás esetén a karakter közvetlenül az ellenfél testének szegezi a pisztolyt és meghúzza a ravaszt. Mivel ebből a közelségből leadott lövés jóval komolyabb sérülést okoz, növelj kettővel az alap sebzést ilyen esetekben. (Vaktöltény esetén a sebzés nem nő, de halálössá válik.) Ez a manőver nem légyszívűeknek való, és sokszor azt eredményezi, hogy a karakter csupa vér lesz. Ráadásul, egy képzett ellenfél lefegyverezhet egy támadót, aki ezt a manővert használja. Mivel a pisztolyt közelharcban használják, ezért a Közelharc Képzettséget kell alkalmazni. Csak pisztolyt lehet használni ehhez a manőverhez.

Jellemzők: Ügyesség + Közelharc **Célszám:** normális
Pontosság: normális **Sebzés:** fegyvertől függő + 2 (halálos)

- **Rúgás:** Ez a manőver az egyszerű frontális rúgástól a fordulatból végrehajtott rúgásig magában foglal mindent. Az alap támadó dobás +1 célszámot kap, a sebzés pedig megegyezik a támadó Erő értékével, amihez jár még egy kocka. A Mesélő mindkét értéket megváltoztathatja, a célszámtól és a sebzés

hatásosságától függően. Az acélbetétes csizmák és hasonló lábbelik akár meg is növelhetik a sebzést egy-két kockával.

Jellemzők: Ügyesség + Kézitusa **Célszám:** +1
Pontosság: normál **Sebzés:** Erő + 1 (Zúzódás)

- **Söprés:** a karakter a lábait használva gáncsolja el az ellenfelét. A célpont a támadó Erő értékével megegyező sebzést szenved el, és a játékosnak Ügyesség + Atlétikára kell dobnia (célszám 8), vagy elesik (lásd *Bonyodalmak*, 250. oldal). A támadó botot, láncot vagy hasonló készüléket is használhat a söpréshez. A hatás ugyanaz, de a sebzés változik a fegyver típusától függően.

Jellemzők: Ügyesség + Kézitusa/Közelharc **Célszám:** +1
Pontosság: normális **Sebzés:** Erő / fegyvertől függő (zúzódásos), ésés

- **Szorítás:** Sikeres támadás esetén a támadó elkapja a célpontot és elkezd összeszorítani. Az első körben a támadó Erejével megegyező számú kockával dobja a sebzést. Minden ezt követő körben a harcoló felek a kezdeményezésüknek megfelelően cselekedhetnek. A támadó megpróbálhat automatikusan sebezni (a sebtűrés a szokásos módon történik), a fogvatartott pedig megkísérelhet kitörni a szorításból. Addig semmilyen egyéb cselekedetet nem végezhet egyikük sem, amíg szét nem válnak. A szorításból való kiszabaduláshoz tégy egy Erő + Kézitusa ellendobást. Ha a szabadulni akaró karakter sikeres, kijut a szorításból, egyéb esetben a lefogás érvényes a következő körre is.

Jellemzők: Erő + Kézitusa **Célszám:** normális
Pontosság: normál **Sebzés:** Erő (Zúzódás)

- **Ütés:** A támadó csap egyet az öklével. Az alap sebzés a támadó Erő értéke. A Mesélő beleegyezésével a ütése kombinációk más-más sebzést okozhatnak.

Jellemzők: Ügyesség + Kézitusa **Célszám:** normális
Pontosság: normális **Sebzés:** Erő (Zúzódás)

LŐFEGYVERES ITIANŐVEREK

Napjainkban a legtöbb halálos küzdelemben lőfegyvereket alkalmaznak. Az alábbi felsorolás csak egy kiindulási lista a tűzharc során lehetséges manőverekről. Nehogy azt hidd, hogy a cselekvések csak erre a felsorolásra korlátozódnak! A Mesélő belátása szerint is kitalálhat más kreatív manővereket. Lásd még a *Lőfegyverek* táblázatot (252. old) a különböző fegyverek különleges tulajdonságait illetően.

- **Automata tüzelés:** A támadó egyetlen támadással a fegyver teljes tárát beleüríti egy célpontba. A szokásos dobás tartalékához 10 kockát adunk hozzá. A fegyver visszarúgása miatt +2-es a célszám módosító jár. Mint mindig, az extra sikereket hozzáadjuk a sebzés kockatartalékához. Ennél a manővernél nem lehet különböző testrészekre célozni, és csak teljesen automata fegyverekkel lehet végrehajtani.

Jellemzők: Ügyesség + Lőfegyverek **Célszám:** +2
Pontosság: +10 kocka **Sebzés:** speciális

- **Célzás:** A támadó egyszeri lövésre minden egyes célzással töltött körrel egy újabb kockát kap a kockatartalékaihoz. A plusz kockák száma legfeljebb a karakter Észlelés értéke lehet. Legalább 1 pontos Lőfegyverek képzettség szükséges a használatához. A távcső vagy lézeres célzófény plusz két kockát jelent az első célzással töltött körben (az Észlelésen kívül). A támadó ez idő alatt semmi mással nem foglalkozhat. Ezen kívül nem lehet több körön keresztül célozni olyan célpontra, aki gyaloglási sebességnél gyorsabban halad (hacsak a karakter nem használ lézeres célzóberendezést).

- **Fedezék:** Nehezebben találunk el, ha nagy dolgok mögé bújsz. Fedezékben lévő célpont esetén nem csak a támadó dobásainak célszáma nő, hanem a célpont visszatámadásainak célszáma is. Mindegyik fedezéktípusnál megtalálható mindkét módosító. Ha mindkét fél fedezék mögött van, a módosítók összeadódnak. Ha az egyik karakter egy telefonpózna mögé bújt, a másik meg egy fal mögött guggol, akkor mindkettejükénél +2 lesz a célszám módosító, ha egymásra támadnak.

| Fedezék típusa | Célszám módosító | |
|------------------------------------|---------------------|------------------------|
| | hogyan eltaláljanak | hogyan eltalál valakit |
| Könnyű (hason fekve, telefonpózna) | +1 | 0 |
| Jó (fal mögött) | +2 | +1 |
| Kiváló (csak a fej látszik ki) | +3 | +3 |

- **Lőtáv:** A *Lőfegyverek* táblázat a fegyverek rövidtávra vonatkozó adatait tartalmazza. Ilyenkor a támadás célszáma 6. A fegyver *maximális* lőtávja ennek kétszerese. Ekkor a támadás célszáma 8-ra nő. Két méteren belüli támadás esetén *közvetlen közeli* lőtávról beszélünk, ekkor a célszám 4. Igazából, ha a fegyvert valaki testéhez toljuk, közelharc manővernek tekinthetjük (lásd *Lövés testközéltől*, 248. old)

- **Kaszálás:** Ahelyett, hogy egyes célpontokat külön-külön célozná meg a karakter, automata tüzelésre képes fegyverek segítségével egy kisebb területet is megszórhathat. A kaszálás 10 kockát ad a pontosságához, viszont a tárat cserélni kell utána. A támadó egyenletesen elosztja a támadás sikereit a kaszálás útjába esett célpontok között (az így elosztott sikerek ugyanúgy hozzáadódnak majd a sebzés kockatartalékához). Maximum három méteres területet lehet befogni ezzel a manőverrel. A rengeteg visszarúgás miatt a célszám kettővel emelkedik.

A kockák szétválogatása után a támadó a fennmaradó sikereket belátása szerint osztja el. Ha kevesebb sikert ér el, mint a célpontok száma, akkor egyesével kell szétszórnia az érintett célpontok között. Ha csak egy célpont esik bele a megszórt területbe, csak a sikerek fele használható fel.

Jellemzők: Ügyesség + Lőfegyverek **Célszám:** +2
Pontosság: +10 **Sebzés:** fegyvertől függő

- **Két fegyver:** Két fegyverrel tüzelve nagyobb sebzés érhető el és az elrettentő hatása sem lebecsülendő. Sajnos, sokkal bonyolultabb is. Az ilyen támadás megosztott cselekvésnek számít. Ráadásul, a támadó +1-es célszámot kap a gyengébbik kezére (hacsak nem kétkezes). Ha még több cselekvésre osztja a körét, a támadó több lövést is leadhat, a fegyver tűzgyorsaságának maximumáig.

Jellemzők: Ügyesség + Lőfegyverek **Célszám:** normális/+1 (gyengébbik kéz)
Pontosság: megosztott cselekvés **Sebzés:** fegyvertől függő

- **Rövid sorozatok:** A támadó plusz két kockát kap a támadó dobáshoz és 3-5 töltényt használ fel a tárból. Ezt a manővert csak az erre tervezett fegyverekkel lehet végrehajtani (lásd a *Lőfegyverek* táblázatot). A visszarúgás miatt +1 célszám módosítót kap a támadó.

Jellemzők: Ügyesség + Lőfegyverek **Célszám:** +1
Pontosság: +2 **Sebzés:** fegyvertől függő

- **Több lövés:** A támadó több lövést is leadhat fegyveréből egy körben, megosztott cselekvésként. Mint mindig, az első lövés kockatartaléka annyival csökken, ahány lövést le akar adni, minden további lövést pedig egy-egy kockával kevesebb kockatartalékkal dobja. A támadó a fegyver tűzgyorsaságától

függően tüzelhet egy körben. A részletekért lásd a *Lőfegyverek* táblázatot!

Jellemzők: Ügyesség + Lőfegyverek **Célszám:** normális
Pontosság: megosztott cselekvés **Sebzés:** fegyvertől függő

- **Újratöltés:** Az újratöltés egy teljes kört vesz igénybe, viszont nem kell dobni rá. Más manőverekhez hasonlóan ez is használható megosztott cselekvésként.

BŐNYÖDALÍTÁK

A következőkben a harci manőverek legfontosabb következményeit soroljuk fel. A Mesélő természetesen szabadon bővítheti a listát.

- **Elesés:** Az áldozat a földre kerül, a játékos ilyenkor tehet egy Ügyesség + Atlétika dobást. Ha sikeres, a karakter azonnal talpra áll, de a következő körben a kezdeményezése kettővel csökken. Ha sikertelen, a következő körét azzal kell tölteni, hogy megpróbál talpra állni. Balsiker esetén rosszul esik és veszít egy Egészség szintet. A fekvő karakterek elleni támadáshoz plusz egy kockányi sebzés adódik. A földön fekvő karakter minden pusztakezes vagy fegyveres támadásához +2-es célszám módosító jár.

A söprés, a gáncs és a dobások kifejezetten arra szolgálnak, hogy a célpont a földre kerüljön. Azonban más különösen erőteljes támadások is ledönthetik a lábáról az áldozatot. Ilyen helyzetekben a Mesélő dönt, s többnyire a lehető legdrámaibb pillanatra időzít.

- **Kábulat:** Ha valaki egyetlen támadás során nagyobb sérülést szenved el, mint az Állóképessége (természetfölötti lények esetében Állóképesség + 2), az elkábul. A következő kört azzal kell töltenie, hogy kiheverje a támadás hatását. Csak a sebtűrés után megmaradt sebzések számítanak.

- **Mozgásképtelenség:** Plusz két kocka adódik a mozgásképtelen (pl. lefogott, megbilincselte vagy egyéb módon korlátozott) célpont elleni támadásokhoz, ha még képes harcolni. A támadás automatikusan sikeres (a támadó összes kockatartaléka hozzáadódik a sebzéshez), ha a célpont teljesen mozgásképtelen (gúzsba kötött, eszméletlen vagy más módon lebénított).

- **Vakság:** A megvakult karakterek minden cselekedetükre +2-es célszám módosítót kapnak. Ezen felül két kocka járul a megvakult karakterek elleni támadásokhoz. Bizonyos mágikus hatások semlegesíthetik a levonásokat.

KÜLÖNLEGES FEGYVEREK

Elektromos sokkoló: Az elektromos sokkolók kis tüket lőnek ki, amik egy vékony huzallal csatlakoznak a fegyverhez. Elég könnyű használni, így csökkenti a célszámot. Természetesen, ha a tű egyszer eltalálja a célpontját, a támadó a következő körben ismételten megrázhhatja ellenfelét. A huzal körülbelül 5 méterig nyúlhat, a tűk kiszédésére pedig egy teljes kört kell áldozni.

Harci lánc: Japánban manrikiguszariként ismerik, fél centi vastag és másfél-két méter hosszú nehéz lánc, mindkét végén egy-egy szilva nagyságú nehezéssel. Ezzel nem lehet hatalmas sebzéseket okozni, viszont hajlékonyságának köszönhetően +2-es célszám módosító járul a kivédéséhez. Ráadásul, a lánc feltekeredik vagy az ellenfél testére vagy a fegyverre, ha a blokkolás, illetve háritás sikertelen. Ilyenkor a támadó a láncot használva ellenfelét a földre kényszerítheti, vagy lefegyverezheti, ha a támadó sikeres Erő + Közéltárc

ellenpróbát tesz az ellenfél Erő + Atlétika kockatartalékával szemben.

Nuncsaku: Ez egy japán fegyver, amely egy rövid láncsal összekötött két nehéz botból áll. A támadó gyorsan pörgetve a botokat, váratlan irányokból csaphat le ellenfelére. Bár nuncsakut sokkal nehezebb forgatni, mint a legtöbb fegyvert, a pillangópengékhez hasonlóan párosával is lehet őket használni (vagyis plusz egy kockát kap a két fegyverrel végrehajtott támadások kockatartalékához).

Pillangópengék: Mind széles pengéjű, mind rövid vadászkeszserű változatban előfordulnak, s általában párosával használják ezeket az ellenfél aprítására és összevagdolására tervezett fegyvereket. Párosával forgatva megosztott cselekvésként (két támadás, két háritás vagy egy támadás és egy háritás), a képzett karakterek plusz egy kockát kapnak minden támadásra és háritásra. Ebből az előnyből adódóan az első cselekedetnél csak egy kockát veszít, a másodiknál pedig csak kettőt.

Szai: Ezt a japán fegyvert eredetileg a rövid, háromágú vasvillából alakították át. Kardok megfogására tervezték, és kiváló a lefegyverzéshez. Ezzel a fegyverrel megkísérelt lefegyverzés célszáma kettővel csökken (rendszerint ötre).

Suriken: A dobócsillag néven is ismeretes kicsi fegyverek önmagukban nem okoznak komoly sérüléseket, de többet is könnyen el lehet dobni belőlük egymás után. Ahelyett, hogy „szokásos” megosztott cselekvés szabályait alkalmazzunk, a surikenek elhajításakor minden egyes dobócsillag +1-es célszám módosítót és +1 sebzés kockát kap.

Tonfa: Az okinawai rizs-darálóból származtatják, a tonfa egy L-alakú fadarab, amely támadásra és védekezésre is egyaránt használható. Védekezésnél a rövidebb végénél fogják meg, így a hosszabb része a használó alkarját folyamatosan védi, így a blokkolás célszáma eggyel csökken. A tonfával biztonságosan blokkolhatunk különböző fegyvereket (akár a halálos vagy kritikus sebzéseket is).

X-5 Protector: A Technokrácia által legtöbbször használt kézfegyver. Olyan ötvözetből készítik, amely láthatatlan a fémdetektorok számára, noha a röntgen és más érzékelők még észrevehetik. Rengetegféle löszertípust befogad, beleértve az összes különleges löszert a fenti listáról. Minden polikarbonát löszert hüvely nélkül kell a fegyverbe tölteni, így az X-5 több lövedéket tud befogadni. Ezen tulajdonsága miatt a benne tárolt töltényeket sem jelzi a fémdetektor.

Az X-5 lehet revolver vagy fél-automata típusú, és mindkettőre lehet lézeres célzófényt szerelni. Revolverként használva, a karakter gombnyomással választhat a különböző betárazott löszerek közül. A fél-automata típusnál nincs meg ez az előny, viszont képes az automata tüzelésre és sorozatok leadására. Gáz vagy robbanó lövedékeket használva, egy programozott szerkezet lehetővé teszi a használója számára, hogy a könnygáz vagy robbanó töltetet fölrobbantja bárhol a röppályáján. Így lehetséges a célpont felett vagy mellett felrobbantani, de így nem közvetlenül őt sebzí.

KÜLÖNLEGES LŐSZEREK

Ektoplazmikus bomlasztók [sebzés: 5, kritikus, speciális]: Ezek a töltények csak a Technokrácia ügynökei és azon kevés tradíciós mágus (leginkább a Virtuális Adeptusok és az Éter fiai) számára hozzáférhetőek, akik ellopták vagy lemásolták azokat. Lidércek ektoplazmikus maradványainak követésére tervezték. Az ektoplazmikus nyommal kapcsolatba kerülve felrobban, és így keletkezett energialöket megsebzí a lidérceket és más élőhalottakat, de nincs hatással az emberekre és más élőlényekre.

KÖZELHARCI MŰNŐVEREK

| Manőver | Jellemző | Pontosság | Célszám | Sebzés |
|--------------------|--------------------------|-----------|----------|---------------------|
| Blokkolás | Ügy + Kézitusa | speciális | normális | (Cs) |
| Hárítás | Ügy + Közelharc | speciális | normális | (Cs) |
| Kitérés | Ügy + Kitérés | speciális | normális | (Cs) |
| fegyveres támadás | Ügy + Közelharc | normális | normális | fegyver |
| Gáncs | Erő + Kézitusa/Do | normális | +1 | Erő + 1 (E) |
| Lefegyverzés | Ügy + Közelharc | normális | +1 | speciális |
| Lefogás | Erő + Kézitusa | normális | normális | (F) |
| Lövés testközelből | Ügy + Közelharc | normális | normális | fegyver sebzése + 2 |
| Rúgás | Ügy + Kézitusa | normális | +1 | Erő + 1 vagy 5 |
| Söprés | Ügy + Kézitusa/Közelharc | normális | +1 | Erő (E) |
| Szorítás | Erő + Kézitusa | normális | normális | Erő (F) |
| Ütés | Ügy + Kézitusa | normális | normális | Erő vagy 4 |

(Cs): csökkenti az ellenfél sikereit

(E): a célpont elesik

(F): a hatása folytatólagos

Minden Kézitásával való támadás *zúzódásos* sebzést okoz, kivéve a fejre mért ütést.

Minden Közelharcra való támadás *zúzódásos* vagy *halálos* sebzést okoz, a használt fegyvertől függően.

LŐFEGYVERES MŰNŐVEREK

| Manőver | Jellemző | Pontosság | Célszám | Sebzés |
|------------------|-------------------|-----------|-------------------|---------|
| Automata tüzelés | Ügy + Lőfegyverek | +10 | +2 | fegyver |
| Kaszálás | Ügy + Lőfegyverek | +10 | +2 | fegyver |
| Két fegyver | Ügy + Lőfegyverek | speciális | +1/gyengébbik kéz | fegyver |
| Rövid sorozat | Ügy + Lőfegyverek | +2 | +1 | fegyver |
| Több lövés | Ügy + Lőfegyverek | speciális | normális | fegyver |

KÖZELHARCI FEGYVEREK

| Fegyver | Sebzés | Célszám | Rejthetőség |
|---------------|-------------|-----------------------------|-------------|
| Fejsze | Erő + 3 (H) | normális | N |
| Harci lánc | Erő + 2 (Z) | +1 | K |
| Husáng | Erő + 1 (Z) | normális | K |
| Kés | Erő + 1 (H) | normális | D |
| Kard | Erő + 2 (H) | normális | K |
| Katana | Erő + 3 (H) | normális | K |
| Nuncsaku | Erő + 2 (Z) | +1 (páros használat esetén) | D |
| Ólmosbot | Erő + 1 (Z) | normális | ZS |
| Pillangópenge | Erő + 2 (H) | +1 (páros használat esetén) | D |
| Szai | Erő + 1 (H) | -2 a Lefegyverzéshez | D |
| Tonfa | Erő + 1 (Z) | -1 a Blokkoláshoz | K |

(Z): a fegyver *zúzódásos* sérülést okoz

(H): a fegyver *halálos* sérülést okoz

LŐFEGYVEREK

| Típus | Sebzés | Lőtáv | Tűzgyorsaság | Tár | Rejthetőség |
|---|--------------------|-------|--------------|------|-------------|
| Revolver (.38 <i>Special</i>) | 4 | 12 | 3 | 6 | ZS |
| Revolver (.44 <i>Magnum</i>) | 6 | 35 | 2 | 6 | D |
| X-5 Protector (revolver) | 6 (vagy speciális) | 40 | 3 | 8 | D |
| Pisztoly (9 mm) | 4 | 20 | 4 | 17+1 | ZS |
| Pisztoly (Colt.45) | 5 | 30 | 3 | 7+1 | D |
| X-5 Protector (félautomata) | 5 (vagy speciális) | 40 | 4 | 12+1 | D |
| Elektromos sokkoló | 5 | 5# | 2 | 2 | D |
| Karabély (30.06) | 8 | 200 | 1 | 5+1 | N |
| Géppisztoly (kicsi)* <i>Ingram Mac-10</i> | 4 | 25 | 3 | 30+1 | D |
| Géppisztoly (nagy)* <i>Uzi (9 mm)</i> | 4 | 50 | 3 | 32+1 | K |
| Gépkarabély* <i>Steyr-Aug (5.56 mm)</i> | 7 | 150 | 3 | 42+1 | N |
| Sörétes puska (12-kaliber) | 8 | 20 | 1 | 5+1 | K |
| Félautomata sörétes (12-kaliber) | 8 | 20 | 3 | 8+1 | K |
| Nyílpuska | 5 | 20 | 1 | 1 | K |
| Összetett íj** | 4 | 30 | 1 | 1 | N |
| Suriken | 2 | 5 | speciális | 1 | ZS |

Sebzés: a kockatartalékra utal. Minden lőfegyver, íj és nyílpuska *halálos* sebzést okoz, kivétel az elektromos sokkoló, amely csak *zúzódásos*at.

Lőtáv: az optimális távolság, méterben mérve. A maximális távolságuk a megadott táv kétszerese, viszont ekkor *hosszútávnak* minősülnek (+2 célszám)

Tűzgyorsaság: az egy kör alatt kilőhető töltények vagy rövid sorozatok maximális száma. Nem vonatkozik a teljesen automata vagy szórt tüzelésre, kizárólag azokra a manőverekre, amelyeket egy szokványos kör alatt végre lehet hajtani.

Tár: az egy tárban elérő töltények száma. A +1 jelöli, ha csőre lehet tölteni a fegyvert.

Rejthetőség:

ZS – zsebben elfér

D – dzsekiben elfér

K – nagykabátban elfér

N – nem lehet elrejtteni

5 méter az elektromos sokkoló maximális lőtávja is.

* jelzi, hogy ha a fegyver hármassorozat leadására, automata tüzelésre, valamint szórt lövésre is alkalmas.

** jelzi, hogy a fegyver használatához legalább 3-as Erő szükséges.

PÁNCÉLZAT

| Típus | Erősség | Levonás |
|--|---------|---------|
| Egyes osztályú (erős ruházat) | 1 | 0 |
| Kettes osztályú (golyóálló ing) | 2 | 1 |
| Hármas osztályú (kevlár mellény) | 3 | 2 |
| Négyes osztályú (golyóálló zubbony) | 4 | 3 |
| Ötös osztályú (teljes golyóálló ruházat) | 5 | 4 |

A páncélzat erőssége a sebtűrészhez adódik hozzá, zúzódásos, halálos és kritikus sebzéssel szemben. Ugyanakkor csökkenti a mozgáskoordinációhoz és fürgeséghez kapcsolódó dobások kockatartalékát (általában az Ügyesség alapú dobásoknál). Ezt jelöli a levonás rész. A támadók célzott támadásokat tehetnek a páncél által nem védett testrészek ellen. A Mesélő dönti el a célszám módosítást, általában +1 az egyes osztályútól hármass osztályúig, +2 a négyes és ötös osztályú páncélokánál.

Előállításakor a töltényekbe Kvintesszenciát olvasztanak bele (2-es Eredet-hatást alkalmazva). Mindazonáltal nem minősülnek *csodáknak*, csupán rendkívüli készülékeknek.

Flechettek [sebzés: 7, halálos]: A flechettek kicsi, túszerű dárdák, amiket óriási mennyiségben ki lehet löni bármilyen sörétes puskából vagy X-5 Protectorból. Kiváltképp arra jók, hogy áthatoljanak a modern páncélokra. Vonj le kettőt a vértezet Erősségéből, ha ilyen lövedék találja el! A flechettek meglehetősen ritkák és illegálisak. Megjegyezzük, hogy a kemény felületeken szétlaposodnak, így használhatatlanná válnak (a régi fémpancélok és a vadonatúj összetett lemezek védelmének Erőssége kétszeresen számít).

Könnygáz [sebzés: speciális, zúzódásos]: Csak sörétes puskákba és X-5 Protectorba lehet őket betölteni, s két méter sugarú körben könnygáz-felhőt bocsátanak ki. Ha elvették a sebtűrés dobásukat, a felhőben tartózkodók egy Egészség-szintnyi zúzódásos sérülést szenvednek el minden körben. A gázfelhőben ráadásul mindenkinek kettővel csökken a kockatartaléka, mivel a szemük elkezd könnyezni, köhögnek és fulladoznak. Miután kiléptek a felhőből, 30 percen belül megszűnnek a módosítók. Gázmaszk vagy más hasonló védőfelszerelés viselése megvédi a karaktereket a könnygáz minden hatásától. Hacsak nem egy szűk helységben használták, a könnygáz zárt térben 20 kör alatt oszlik el, a szabadban pedig 5 kör alatt. Ha sörétes puskából lövik ki a töltényeket, azok becsapódáskor robbannak, X-5 Protector esetén pedig a röppályán belül bárhol felrobbanthatóak.

Gumilövedékek [sebzés: változó, zúzódásos]: Ezek ugyanakkorát sebeznek, mint a normál töltények, ám lepattannak a célpontról, ahelyett, hogy belefúródjanak. Emiatt sebzésük *zúzódásos*, nem pedig *halálos* kategóriájú.

Gyújtós töltény [sebzés: 4, kritikus]: Foszforból és más hasonló, gyúlékony anyagú összetevőkből készített töltények, amelyek már a levegőben elkezdnek égni, és égési sérüléseket okoznak találatkor. Ráadásul az alap sebzésen kívül meggyújtják a gyúlékony dolgokat, így körönként további két kockányi kritikus sebzéssel járnak, amíg el nem oltják a lángokat.

Robbanó töltetek [sebzés: 6, halálos]: Ezek gyakorlatilag apró gránátok, így csak sörétes puskákba vagy X-5 Protectorba lehet őket betölteni. Amikor felrobban, 6 kockányit sebez bármin, amit eltalál. A robbanás középpontjától számítva méterenként 1 kockával csökken a sebzés. Ha sörétes puskából lövik ki a töltényeket, azok becsapódáskor robbannak, X-5 Protector esetén pedig a röppályán belül bárhol felrobbanthatóak.

Sokkoló lövedékek [sebzés: 5, zúzódásos]: A Technokrácia saját készítésű töltényei, melyek egy különlegesen megerősített burkolatból és egy rendkívül erős kondenzátorból állnak, ami becsapódáskor magasfeszültségű áramütést okoz. A hatás megegyezik az elektromos sokkolónál leírtakkal, azzal a kivétellel, hogy a fegyverekből hagyományosan kilöve a sokkoló lövedékek hatótávolsága jóval nagyobb. Ezeket a töltényeket nem lehet feltölteni, és bár gyártásuk fejlett technikán alapul, hétköznapi eszközök csupán. A sokkolótól eltérően ezek nem kapnak kedvező célszámmódosítót, azonban hatásuk ugyanúgy két körön keresztül tart. Az alap sebzésük a gumilövedékekéhez hasonlóan csak *zúzódásos*.

Teflonlövedékek [sebzés: változó, halálos]: A teflonlövedékek hagyományos töltények teflon bevonattal. Arra tervezték őket, hogy belefúródjanak a vértekbe, így csökkentve annak értékét egy kockával. A teflon töltények

használata kifejezetten illegális. Sörétes puskák töltényeit nem lehet teflon réteggel bevonni.

EGÉSZSÉG

Ahogy már korábban is szó esett róla, a karaktered testi épségét hét, úgynevezett *Egészségi szint* jellemzi. Mivel fizikailag halandók, a sebesülések, balesetek és betegségek komolyan megrongálhatják a mágusok egészségét – sőt, akár meg is ölhetik őket.

AZ EGÉSZSÉG TÁBLÁZAT

A karakterlap *Egészség* rovata segítségével nyomon lehet követni a karakter fizikai állapotát. Itt található meg a sérüléseknek megfelelő módosítók listája is, ami a kockatartalékokból levonandó értékeket mutatja. Minél több, minél komolyabb sebesüléseket szenved el a karaktered, annál erőtlenebb lesz, míg végül mozgásképtelenné válik vagy meghal. Minden karakternek 7 szintre oszlik az Egészsége: a *horzsolttól* a *tehetetlenig*. Ha nem esik bele ebbe a keretbe, akkor vagy teljesen ép (ilyenkor nincs jelölés az Egészség rovatban), vagy halott. Ha egy támadó sikeres sebzés dobást tesz, a karaktered Egészség szintet veszít, amit a karakterlapon a megfelelő négyzetben jelölni kell; ennek formája a sebzés típusától függ (lásd a következő oldalon: *Az elszívott sérülés*).

A legalsó bejelölt négyzet mellett található szám jelzi a kockatartalékokra vonatkozó kötelező levonást. Mivel súlyos sérülések is eredményezhetnek levonásokat, ez a büntetés annál súlyosabb, minél komolyabb(ak) a karaktered sérülése(i). A levonások valamennyi kockatartalékra érvényesek (leszámítva a szabad cselekvéseket, mint például a sebtűrés), egészen addig, amíg be nem gyógyulnak. A levonások a mozgást is érintik, ahogy az a táblázatban látható.

| Egészség Szint | Levonás | Mozgásmódosítók |
|-------------------|---------|--|
| Horzolt | 0 | A karakter csak felhorzsolta a bőrét, ez még nem jár levonásokkal. |
| Könnyen sérült | -1 | Felületes sérülés, a karaktert nem korlátozza mozgásában. |
| Sérült | -1 | Enyhébb, kisebb sebek, amik megnehezítik a mozgást (a maximális futási sebesség a felére csökken). |
| Sebesült | -2 | A karakter komolyan megsérült, képtelen futni (járni tud). |
| Súlyosan sebesült | -2 | Nagyon csúnya sebek, a karakter csak sántikálni tud (3 méter/kör). |
| Roncsolt | -5 | Katasztrófális sérülés, a karakter csak kúszni képes (1 méter/kör). |
| Tehetetlen | - | A fájdalom és a trauma miatt a karakter elveszíti az eszméletét. Semmilyen cselekedetet sem hajthat végbe. |
| Halott | - | Megfogták, zsákba rakták és értesítették a legközelebbi rokonokat. |

AZ ELSZENVEDETT SÉRÜLÉS

A Mágusban háromfajta sebzés- vagy sérüléstípus létezik, mint azt korábban említettük. A *zúzódások* közé tartoznak az átmeneti sebesülések, horzsolások, kisebb vágások vagy más, ökölcsapásokkal, botokkal és egyéb tompa tárgyakkal okozható sérülések. A *halálos sérülések* maradandóbb, végzetes sebeket jelentenek, amiket fegyverekkel, kardokkal, késekkel és más halálos fegyverekkel okozhatnak. Az emberek könnyen belehalhatnak az ilyenekbe. A *kritikus sérülések* a mágiától, természetfeletti lényektől és más halálos anyagoktól (például magas fokú sugárzástól) származhatnak. Minden sérülésfajta összeadódik, és a végeredmény szabja meg a karaktered aktuális Egészségi szintjét.

Példa: *Ithica, a hermetikusk, ősi mágiát kutat egy gócnál, amikor egy vérfarkas megtámadja. A nekijáratott kő sikeresen eltalálja, egyszintnyi zúzódást okozva. (Ithica a Horzolt rubrikájába egy „/” jelet tesz.) A vérfarkas ekkor közelebb kerül és karmait belemélyeszi a mágus testébe; ez kétszintnyi kritikus sebzéssel jár. Ithica egy „*” jelet rak a Horzolt és a Kömven sérült rovatba, és egy „/” jelet a Sérült négyzetbe (lényegében a kövek által okozott sebesülés kétszintnyit vándorolt lefelé). Most – 1 kockányi levonás sújtja az összes kockatartalékát. Végül elkeseredettségében a mágus a botjával a földre csap, hogy a góc Kvintesszenciáját egy halálos kitérőssé formázza, ami nyomban végez a lényel.*

ZÚZÓDÁS

Zúzódások csupán ideiglenes sebesülések vagy károsodások. Bár jelentős mennyiségben akár meg is ölhetnek valakit, nem okoznak vérző sebeket. Ezek általában tompa sérülések: ökölcsapások, szorítások, kisebb esések (6 méter alatt), vagy Tudat-támadások miatt keletkeznek. Természetesen ide értendőek az olyan energia vagy vegyi támadások is, amiknek célja, hogy az áldozatot eszméletlenné tegyék – például kábító és altató gázok. Amikor karakter *tehetetlenné* válik a zúzódásoktól, és további zúzódások érik, minden új sebesülést (még a sebtűrővel felfogottakat is) egy újabb vonással kell jelölni a legfelső négyzetben. Ezáltal az első zúzódása halálössá fajul, majd fokozatosan a többi is, amíg sebződik. Ha egyszer a karakter Egészség táblázatának minden szintje halálos jelzésű, a következő sérülés – legyen az zúzódásos, halálos vagy akár kritikus – megöli a karaktert. Bár meglehetősen ritka, előfordulhat, hogy valakit halálra vernek.

HALÁLÓS SÉRÜLÉS

A halálos sérülés önmagáért beszél (értsd: „a vérző sebek súlyosabbak, mint a felületi vágások”). A törések, szúrt sebek, izom- és ínszalag-szakadások vagy a bőr felhasadása mind ilyennek minősül. A bekövetkező sérülések tehát eléggé súlyosak ahhoz, hogy megzavarják a belső szervek működését. Az olyan vegyi hatások, amelyek nagy számban ölnek meg sejteket szintén ebbe a kategóriába tartoznak. Kések, löszerek, csőbombák, 6 méter feletti magasságból való lezuhanás, jégcsákányok, taposó elefántok, fulladás, mustárgáz és a tompa tárgyakkal a fejre mért ütések halálos sebzésűek. Ezek mindegyikét általában ölési vagy csonkítási szándékkal használják. Vannak más, kevésbé közvetlen, de hasonló mértékű sérüléseket okozó dolgok: például az elektromosság és a legtöbb mérge. Az ebbe a kategóriába tartozó sebesülések gyógyulása meglehetősen lassú, és a karakter valószínűleg kórházi kezelésre szorul, hogy teljesen

felgyógyuljon. Ha a karakter *tehetetlenné* válik az ilyen sérülésektől, a következő találat – mindegy, hogy milyen fajta sebzés – megöli őt.

KRITIKUS SÉRÜLÉS

Némelyik sebesülés olyan súlyos és halálos lehet, hogy még a leghatalmasabb varázslatok is csak nehezen képesek helyrehozni a károkat. A vulgáris mágia által okozott sebzések, amelyek az áldozat *mintázatát* roncsolják, ebbe a kategóriába esnek. Ilyennek minősülnek az agyarakkal, karmokkal vagy egyéb természetfeletti erővel rendelkező lények – például vérfarkasok vagy vámpírok – támadásai. Ezenkívül a karakter egész testére ható támadások, úgymint sugárzás vagy a vákuum, a robbanások vagy más komoly traumák, szintén kritikus sérülésnek minősülnek. Ezeket csak *vulgáris Élet-hatásokkal* lehet gyógyítani, vagy hosszú pihenés után jönnek rendbe. Mindennek tetejébe, a mágusnak legalább egy Kvintesszencia-pontot fel kell áldoznia, hogy minden a kritikus sérülésének egy-egy szintjét begyógyítsa. Minden más szempontból, ezeket a sebesüléseket úgy kell tekinteni, mintha halálosak lennének. A mágus hosszú kezelésre szorul, és bármikor meghalhat.

SÉRÜLÉSEK GYÓGYULÁSA

ZÚZÓDÁSOK GYÓGYULÁSA

A zúzódások ellátása *sebesült* állapotig nem igényel kórházi ellátást. Pár óra elteltével ezek maguktól begyógyulnak. E kategórián túli sérüléseknek súlyosabb következményei adódhatnak. A karaktered látása vagy hallása károsodást szenvedhet, a belső sérülések iszonyú fájdalmakat okozhatnak. Ezeket csak kellő orvosi kezeléssel (vagy megfelelő mágikus *hatással*) lehet csak megszüntetni.

| Egészség szint | Gyógyulási idő |
|-----------------------|----------------|
| Horzolttól sebesültig | egy óra |
| Súlyosan sebesült | három óra |
| Roncsolt | hat óra |
| Tehetetlen | tizenkét óra |

Ha a zúzódások következtében a karakter *tehetetlenné* válik, az ezen felül elszenvedett zúzódások, az addig egy vonallal jelölt sebesülések egyenként „X”-re változnak, tehát halálos sebesülésekként kezelendők. Ilyenkor a gyógyulási idő is ehhez mérten megnő.

HALÁLÓS ÉS KRITIKUS SÉRÜLÉSEK GYÓGYULÁSA

A halálos sérülések könnyen végzetesek lehetnek, innen a név. Az ilyen sebek vérzenek, elfertőződnek vagy más módon tovább súlyosbodnak. Csak életmágia vagy orvosi ellátás tudja megelőzni ezeket a problémákat. A *könnyen sérült* állapoton túli sérülések orvosi ellátást igényelnek.

A nem kezelt halálos sérülések naponta egy újabb egészségi szint elvesztését jelentik. Ha egy súlyos sérülést nem látnak el egy bizonyos időn belül, a karakter meghal.

Minden sikeres dobás az Intelligencia + Orvostudomány képességpróbán stabilizálja a sebet, és a sebesült normálisan fel tud épülni. Azonban, még ha a kezdeti elsősegély után kezelték is, a *roncsolt* szintről *tehetetlen* állapotba eső karakter intenzív orvosi ellátást

igényel, hogy teljesen meggyógyuljon. A tehetetlen karaktereknek állandó segítségre van szükségük, hogy tisztán tartsák és megegyessék őket, mivel lényegében magatehetetlenek és mozgásra képtelenek. Ha az ilyen állapotban lévő karakter bármilyen további sérülést szenved, akkor meghal.

| Egészség szint | Gyógyulás idő |
|-------------------|---------------|
| Horzolt | egy nap |
| Könnyen sérült | három nap |
| Sérült | egy hét |
| Sebesült | egy hónap |
| Súlyosan sebesült | két hónap |
| Roncsolt | három hónap |
| Tehetetlen | öt hónap |

FELEPÜLÉS

A kisebb sebeknek elég, ha idővel begyógyulnak, viszont a zúzódások a sebesült szinttől lefelé, illetve a halálos sérülések a könnyen sérült rubrikától lefelé kórházi ellátást vagy mágikus gyógyítást igényelnek. A mellékelt táblázatokban megtalálható, hogy mennyi idő szükséges a különböző sebesülésekből való felépüléshez. Minden esetben össze kell adni a sebesülések időtartamát. Tehát az, aki háromszintnyi halálos sebet kapott, 11 nap alatt fog teljesen felépülni (egy nap + három nap + egy hét). Az a karakter, akit kétszintnyi halálos sebés és egyszintnyi zúzódás ért, 1 órát pihenve visszanyeri a zúzódás miatt elvesztett Egészség szintet, és négy nap múlva a két halálos sérülése is helyrejön.

A gyógyulás ideje a táblázatokban csak arra vonatkozik, hogy ha a karakter csak pihen, és alapvető elsősegélynyújtást is kap. Ez az időtartam jelentősen lecsökken, ha korszerű orvosi ellátásban részesül. Ha a karaktert egy teljesen képzett (legalább kétpontos Orvostudománnyal rendelkező) orvos kezeli, akinek modern gyógyszerek és segédeszközök állnak rendelkezésére, akkor minden egyes szintnél az adott időtartam feletti mezőt kell figyelembe venni. Hosszan tartó gyógyulás esetén a karakternek hetente legalább egyszer meg kell látogatnia az orvost. A roncsolt és tehetetlen karaktereket naponta meg kell vizsgálni. Ha a karakter megszakítja a kezelést, szokványos módon fog tovább gyógyulni addig, amíg a kezelés nem folytatódik.

Szakképzett (négy vagy több pontos Orvostudomány) kezelés, ami a legfejlettebb technológiát alkalmazza, két kategóriával gyorsítja a gyógyulást. Ha a kezelést félbeszakítják, a gyógyulás ideje visszaesik a normálisra. Mágikus segítség nélkül, minden zúzódást legalább egy óra pihenéssel lehet csak helyreállítani, és minden halálos sebesülés csak egy teljes nap pihenés árán gyógyul be. Természetesen, a megfelelő Élet-hatásokkal nagymértékben fel lehet gyorsítani a gyógyulás idejét.

Példa: *Aeont, a tehetős virtuális adepptust, megtámadták az utcán és otthagyták meghalni. Az Egészsége roncsolt szintre csökkent, kétszintnyi zúzódásos és négy szintnyi halálos sebésztől. Szerencséjére elsietettek vele a legfejlettebb kórházba, ahol kitűnő magánorvos*

(Orvostudomány 4) várta, és az ellátás olyan jó volt, hogy két kategóriával gyorsabban gyógyult fel. A roncsolt és súlyosan sebesült mértékű zúzódásai egy-egy óra alatt rendbe jöttek, a sebesült szintű halálos sebe pedig három nap alatt gyógyult be. Immentől kezdve minden sebesülés csak egy-egy napi pihenést igényel, így Aeon hat nap és két óra alatt újra talpra állt, ahelyett, hogy több, mint egy hónapot pihent volna. Ha már orvosi segítségre szorulunk, válasszuk a legjobbat!

A SÉRÜLÉSEK EGYÉB OKAI

A harc csak egy a sok közül, aminek következtében a karakter sérülést szenvedhet.

BETEGSÉGEK, KÁBÍTÓSZEREK ÉS ITÉRGEK

A drogok és betegségek minden halandóra hatással vannak: az enyhe gyengeségtől kezdve a gyors, fájdalmas halálig sokféle következménnyel járhat fogyasztásuk. Mivel rengeteg kábítószer, mérég és betegség van, amivel a karakter találkozhat, itt csak a leghétköznapibbak hatásait soroljuk fel:

- **Alkohol:** Minden kétpohárnyi elfogyasztott ital egy kockányi zúzódásos sebzést okoz. A kockatartalékot sújtó módosító mértéke úgy csökken, ahogy a karakter kijózanodik. Rémesen sok ital olyan hatásokat is kiválthat, amelyek még óráig hatnak az utolsó pohár után is, ezek a sebzések általában másnaposság és hasonló formában jelentkeznek.

- **Hallucinogének:** A peyotl, az LSD, a pszilocibin gombák és más hasonló drogok enyhén szólva gyökeresen megváltoztatják a felfogóképességet a bevett anyag fajtájától és adagjától függően. A legkevesebb, hogy minden kockatartalék egy kockával csökken, mivel a karakter szétszórt lesz és képtelen koncentrálni. Ráadásul, az erősebb hallucinogének növelhetik vagy csökkenthetik a mágikus hatások célszámát. Az Éter fiai számára talán megnehezíti majd a műhelymunkát, addig az Álomszólók vagy az Eksztázis Kultuszának tagjai ideiglenes célszámlevonásokat kaphatna a Szellem és Idő Szféra varázslatainál. Ennek hatása hat-tizenkét óráig tarthat. Semmilyen közvetlen sérülést nem okoznak a hallucinogének.

- **Heroin/morfium/altatószerek:** Minden egyes adag levon egyet a karakter Ügyesség alapú kockatartalékaiból és egyszintnyi zúzódásos sérülést okoz. Ezek a drogok egy rövid időre semlegesítik a fájdalom hatásait. Minden adag kettővel mérsékli a sebesülésekből adódó levonásokat.

- **Kokain/crack/speed:** Az ilyen erős stimuláló hatású szerek fogyasztásakor a karakternek egy extra cselekedete lesz minden körben, mintha Idő-hatást használt volna, hogy felgyorsuljon (a Paradoxon veszélye nélkül). Akárhogy is, a kokain és más hasonló drogok vakmerővé, túlságosan magabiztossá tehetik a karaktert, és kétszintnyi zúzódásos sérülést szenved el minden adag után, ha egyszer elmúlik a drog hatása. Az ismétlődő adagok beadása késlelteti ezt a reakciót, de a végeredmény még rosszabb lesz utána. Egy adag kokain vagy crack általában csak egy óráig hat, míg egy adag speed hat óráig.

Méreg foka

Egy

Kettő

Három

Négy

Öt

Hat

Hét

Betegség

megfázás (Z)

bárányhimlő (Z), kanyaró (H), ételmérgezés (Z)

influenza (Z), tüdőbaj (H)

TBC (H)

AIDS (H)

fekete pestis (H)

ebola (H)

Méreg vagy Drog

alkohol (Z), kokain (Z)

metilalkohol (H)

szalmonella (B)

ammónia (L)

fehértő (H)

erős mérgek (H)

cián (H)



- **Marihuána:** A marihuána megváltoztatja a karakter időérzékét, mérsékelt euforikus érzés keríti hatalmába, és egykockányi levonás jár minden Észlelés alapú kockatartalékból. Nem okoz sérülést, és a hatása is csak egy-két óráig tart.

MÉRGEK FOKA

A legtöbb betegség, drog vagy mérge, ami tényleges fájdalommal jár, zúzódásos jellegű sebzést okoz, bár a rendkívül végzetes kórságok ténylegesen halálos sebzést vonnak maguk után. A sebzés típusára való tekintet nélkül a *mérgek foka* oszlop jelzi az elszenvedett károsodás mértékét. Noha a nefandusok és a Technokrácia által készített ritka mérgek lehetnek kritikus sebzésűek is, Élet-hatásokkal a legtöbbjüket ki lehet mosni a szervezetről.

Ha a betegségből fakadó összes sérülést elmúlt, a beteg meggyógyult. Az alábbi táblázat néhány általános betegség vagy mérge sebzését tünteti fel. A zúzódással járókat (Z) jelöli, a halálosokat pedig (H). A *mérgek foka* oszlopban jelzett sebzések mértéke egy adagra értendő. Több adag sebzése összeadódik. A legtöbb betegség halálos sebzést okoz, és addig tart a hatása, míg az áldozatot ki nem kúrálják vagy meg nem hal.

ÁRAMTÜTÉS

Az elektromosság szörnyű veszélyforrás lehet, de potenciális fegyver is. Az áramerősség határozza meg az elszenvedett halálos sérülés mértékét áramütés során. A táblázatban feltüntetett sebzés minden körben érvényesül mindaddig, amíg az áldozatot el nem szakítják az áramforrástól. Míg a kapcsolat fenn áll, az áldozat izmai lebénulnak, ami meggátolja, hogy elmozduljon a jelenlegi helyzetéből. Bizonyos esetekben Erő dobás szükséges (célszám 9), hogy elrántásuk. Az áramütés tehát halálosnak minősül és a legtöbb páncél nem véd ellene.

Egészség szint/kör

Kettő
Négy
Hat
Nyolc

Áramforrás

kiseb; fali konnektor
komolyabb; elektromos kerítés
súlyos; elosztószekrény
végzetes; metróvezeték, főkábel

Azok a karakterek, akiket *tehetetlen* szintre juttatott az áramütés, maradandó égési vagy idegi sérülést szenvednek el. A roncsolódás lehetnek fizikai károsodások (csökkentett testi Tulajdonságok), agyi vagy idegi sérülések (csökkentett mentális Tulajdonságok) vagy az égési hegek, forradások (csökkentett Megjelenés). A részletek a Mesélőre vannak bízva.

ZUHANÁS

Mászás vagy ugrás közben elvett Ügyesség + Atlétika dobás következménye általában a zuhanás. A karakter egykockányi zúzódást szenved el a földet éréstől számított minden harmadik méter után (lefelé kerekítve). A zuhanás általában tompítható sebtűréssel, de ha a karakter éles felületre esik, az halálos sérüléssel jár. Ha valaki 30 méternél is tovább zuhan, eléri a végsebességet. A zuhanásból adódó sebzés legfeljebb 10 kocka lehet. Harminc méteres magasság felett a sérülés halálos sebzésnek minősül, hacsak nem valami különösen puhára esik. Ami még rosszabb: bármilyen páncél, amit a karakter visel, csak a felét tompítja (lefelé kerekítve), mivel nem ilyen ütésre tervezték őket.

TŰZ

A tűz méltán az egyik legszörnyűbb halálnem és rettenetes sérüléseket képes okozni elég rövid idő alatt. A tűz nagysága szabja meg a körönként elszenvedett sebzés mértékét. A tűz sebzése mindig kritikus – természetéből fakadóan felbomlasztja a

mintázatot és kaotikus Kvintesszenciává változtatja vissza – és a páncélok sem védenek a szélsőséges hőmérséklettel szemben. Hőfoka a sebtűrés célszámát adja meg, ha a karakter valamilyen (általában mágikus) módszerrel semlegesíteni próbálja a tűz sebzését.

| Egészség szint/kör | Tűz mérete |
|--------------------|---|
| Egy | fáklya; csak egy testrészt (vagy hasonló nagyságú testfelületet) ér a tűz |
| Kettő | máglya; a fél testet tűz éri |
| Három | lángoló pokol; az egész test lángokban áll |
| Sebtűrés célszáma | Tűz hőfoka |
| 3 | gyertya (elsőfokú égés) |
| 5 | fáklya (másodfokú égés) |
| 7 | Bunsen-égő (harmadfokú égés) |
| 8 | elektromos tűz |
| 9 | vegyi tűz |
| 10 | olvadt fém |

FULLADÁS

A levegő nélkülözhetetlen az emberi élethez. Egy karakter az Állóképessége függvényében tudja visszatartani a lélegzetét (lásd az alábbi táblázatot), bár a karakterek megnyújthatják ezt az időtartamot Akaraterő pontok elköltésével. Minden egyes pont 30 másodpercet ad. Ha az idő lejártá után sem jut levegőhöz, megfullad – körönként egy Egészség szintnyi zúzódásos sérülést szenved el. Ezt nem lehet semlegesíteni sebtűréssel. A fulladás sebzése automatikus, és ha a karakter eléri a *tehetetlen* szintet, a következő körben meghal. Ha valaki képzett elsősegélynyújtásban (Orvostudomány 1+), magához térítheti az

áldozatot, ha öt percen belül próbálkoznak vele. Ha a karakter hideg vízben fuldoklik, az idő fél órával kitolódik.

| Állóképesség | Lélegzet visszatartása |
|--------------|------------------------|
| 1 | 30 másodperc |
| 2 | Egy perc |
| 3 | Két perc |
| 4 | Négy perc |
| 5 | Nyolc perc |
| 6 | 15 perc |
| 7 | 20 perc |
| 8 | 30 perc |

TERMÉSZETFÖLÖTTI EREDETŰ SÉRÜLÉSEK

SZELLEITEK

A szellemvilág lakóinak is megvannak a maguk erői – a *bűvöletek* –, amelyekkel árthatnak ellenfeleiknek. A sebzés típusa bűvöletenként és szellemenként változó. A szellemvilágból érkező *csapásaikkal* zúzódásokat, nyers *dühükkel* halálos jellegű sérüléseket okozhatnak az anyagi világ minden létezőjében, anyagiasulva pedig bevethetik kritikus sebzésű förtelmes agyaraikat és karmaikat. Némelyikük képes szörnyű kínokat okozni, éles fájdalmat keltve régi vagy létező sebekben (a mozgási korlátozások ilyenkor nem változnak, de a sérülésből fakadó kockalevonások megnőnek egy jelenet erejéig), mások pedig gyors lefolyású halálos kórt szabadíthatnak áldozataikra (halálos sebzés, a részletekért lásd a 255. oldali táblázatot).



Ne feledjük, hogy az Umbrában a szellemeknek nem szükséges anyagiasulniuk, hogy használhassák hatalmukat! A bűvöletekről és egyéb szellemképességekről bővebben a **Storytellers Companion** (*Kiegészítő mesélőknek*) c. könyvben, vagy a **Werewolf** játék kiegészítőiben (**Axis Mundi: Book of Spirits, Umbra: Velvet Shadow** stb.) olvashattok.

A szellemek kritikus sérüléseket szenvednek a szellemmágiától és a Paradoxon-robbanásoktól, bár némelyikük képes regenerálódni.

ÜTIBRA

- **Mezsgye:** Az Umbra számos veszélyt rejt, különösképp a mágusokra nézve. Amikor a Szellem Szféra segítségével megpróbál átjutni a karakter túloldalra (lásd: *Átallépés*, 188. oldal), nagy kockázatot vállal. Ha elvétí az Areté dobást, egyszintnyi kritikus sérülést szenved el a Mezsgye gátló ereje miatt. Ez azonban csak a kisebbik gond, kellő felkészüléssel elkerülhető a hiba.

- **Avatárvihar:** A fő veszélyt a Mezsgyében dúló *avatárvihar* jelenti. A hatodik és a világvége elérkezével szörnyű katasztrófák rázták meg a Tellúriát. Atombomba robbant az Alvilágban, az Umbrán végigsöpört a hatodik szélvihar, Doissetep Horizont-rendháza egy hatalmas erejű robbanásban megsemmisült, a Tradíciók fellegvárát, Concordiát elfoglalták és lerombolták, a Digitális háló összeomlott és újraindult. Mindezek következtében rengeteg mágus halálozott el szörnyűséges körülmények közt, avatárjaik szétszakadtak, eltorzultak és tébolyultan kísértének a Mezsgyében.

Minden avatárral rendelkező dolog, ami áthalad a világok közti válaszfalon, avatárszilánkok ezreit vonzza magához, amelyek darabokra szaggatják az átlépők avatárjait. Minél erősebb egy mágus, annál inkább ki van téve a veszélynek, így az odaát rekedt mesterek sem tudnak személyesen kapcsolatba lépni magukra maradt tanítványaikkal. A Mezsgye átlépésekor minden egyes alkalommal (akár a szellemvilágba, akár onnan visszatérve) dobni kell a mágus/csoda saját Aretéje, plusz a benne tárolt permanens Paradoxon számú kockával (6-os célszám), és annyi szintnyi kritikus sérülést szenvednek el, ahány siker született. Ez könnyen az életükbe kerülhet, így jó okkal ritkultak meg a szellemvilágba való utazások.

Az avatárvihar sem az alvókra, sem a többi természetfölötti lényre (umbralakók, vérfarkasok, tündérek, stb) nincs semmilyen hatással, mert ők nem rendelkeznek *felébredett* avatárral.

- **Umbraviharok:** Az Umbrán belül is dúlnak kisebb-nagyobb viharok, förgetegek, melyek a szellemvilág természetes időjárásaként néha komolyan megnehezíthetik a tájékozódást és az előbbre jutást. Emellett páratlan mesélői kellékek a helyszínek színesítéséhez. Bővebben az **Umbra: Velvet Shadow** c. **Werewolf** kiegészítőben, valamint a magyarul is elérhető **Lidérc: a Feledés** c. szerepjáték kötetében olvashatsz ezekről.

MINTÁZAT-SÉRÜLÉSEK

Mint azt már az előzőekben kifejtettük több helyen is, a közvetlen mágikus támadások és a mágikus lények természetes fegyverei (agyarak, karmok, tüskék stb.) kritikus sebzést okoznak, mert közvetlenül áldozatuk mintázatát roncsolják. Ezekon kívül azonban más módon is sérülhet a mintázat.

- **Mintázatvérvzés:** Ha a mágus egy olyan hatást tart fenn, ami természetellenes módosulásokat idéz elő mintázatában (lásd *Test fejlesztése* – 166. oldal, *Alakváltoztatás* – 167. oldal, *Tudati megerősítés* – 195. oldal), az *élet-mintázata* felszakad, mintázatvérvzés következik be. Ez történik, ha anélkül növeli meg egyik testi Tulajdonságát, hogy arányosan csökkentené a



másikat, vagy teljesen új tulajdonságokkal ruház fel egy élőlényt. Magyarul, ha a karakter nem tartja be az életmágia alapját jelentő „adok-kapok” elvet, akkor mintázatvéréssel kell számolnia.

Az ilyen hatások olykor permanens Paradoxon ponttal is járnak, de alapvetően igaz az, hogy mintázatvéréskor a mágus naponta (súlyosabb esetekben gyakrabban) egyszintnyi kritikus sérülést szenved. Ez utóbbi egy Kvintesszencia pont elköltésével elodázható, de ha kifogy a varázserőből, a tünetek ismét jelentkeznek. Ez a sérülés *semmiképp sem* mérsékelhető sebtűréssel, még előnyök segítségével sem. Gyógyításához vissza kell állítani a mintázat eredeti rendezettségét, vagyis meg kell szüntetni a varázslatot. Ha valamilyen okból már maradandóvá vált a hatás, akkor csak egy életmágiával ötvözött 3-as Eredet hatással lehet helyrehozni.

• **Mintázat felszabadítása:** A mágusok számára felbecsülhetetlen kincs a Kvintesszencia, így néha szörnyű dolgokat is képesek tenni, hogy gyarapítsák tartalékaikat. 5-ös Eredet hatással bármely élőlény mintázata felszabadítható és a benne lévő Kvintesszencia visszaáramoltatható a világegyetembe vagy bárhova, ahova a mágus kívánja. Ez körönként akkora kritikus sebzéssel jár az áldozatra nézve, ahány sikert a mágus elért az Areté dobásánál.

Egy alvóban általában egy-három Kvintesszencia pontnak megfelelő energia van, ám a felébredett lények (mágusok, vámpírok, vérfarkasok, tündérek) mintázata 10-20 vagy akár több Kvintesszenciát is tartalmazhat – mindenesetre tőlük már jóval nehezebb is megszerezni azt.

GILGUL

1470-ben, az Első Kabal mágusai Heylel Teomimot, maguk közt csak a Förtelennek is nevezett mágust démonimádattal, árulással és más hasonlóan súlyos bűnökkel vádoltak meg. Büntetésként végrehajtották rajta a rettenetes *gilgul rítust*, melynek következtében kitörölték őt a létezésből.

Ez a nagyerejű varázslat (Szellem 5, Eredet 5) végez az avatárral, megsemmisíti mindazt, ami egyedivé és különlegessé teszi az embert. Ennek következtében az avatár nem vándorolhat át új testbe, nem születhet újjá a mágus. Kizárólag nefandusokra szabják ki ezt a büntetést, és bár nem mindig hal meg a bűnös az avatárjával együtt, alvóként leélt néhány nap után szinte biztosan öngyilkosságot követ el.