

# ÖTÖDIK FEJEZET: SZABÁLYOK



A Mágus olyan legendás személyek köré szőtt mondákról szól, kik képesek voltak áthágni minden lefektetett szabályt, ám mint minden szerepjáték, rendelkezik alapszabályokkal. Ezek a szabályok a kiegyensúlyozott játékményt hivatottak biztosítani, segítségükkel képet kaphatunk a világ működéséről, vagy eldönthetünk vitás, illetve véletlenszerű helyzeteket.

Természetesen a játék alapszabályaitól is eltekinthetünk pont úgy, ahogy a karakterek kerülgetik a valóság törvényeit.

A jó Mágus játék lényege a szórakozás, és teljesen mellékes, hogy ezt egy kis akcióval vagy csak a régi idők felelevenítésével érjük el. Mivel mindenki a játékelményért játszik, nem szabad megfélekedni arról, hogy a szórakozás fontosabb, mint a szabályok betartása. A játék öröme számít és nem az, mennyire ragaszkodik valaki az elképzelt reguláihoz. Bár a nagyobb történetek leginkább olyan hősről szólnak, akik kibújnak minden létező szabály vagy törvény alól, ha nincsenek szabályok, akkor nincsenek hősök sem. Használjátok józan eszeteket, hogy eldöntsétek, mikor kell változtatni a szabályokon, mikor kell áthágni, és hogy mikor kell teljesen elvetni őket, így a játék továbbra is kiegyensúlyozott és gyors marad!

## IDŐ



A játékban tekintettel kell lennünk az idő befolyásoló szerepére is. Tudod, hogy épp hol tartanak a karakterek? Tudod, hogy mikor érnek el oda, ahova mennek? Vajon elég idejük lesz megvalósítani céljaikat, és marad-e közben idejük bedobni egy fánkot?

A játék során a karakterek számára is telik az idő: a délután követi, a nap folyamatosan kel és nyugszik (feltéve, hogy a Földön játszotok!) és így tovább, ám nem kell a karakter életének minden pillanatát eljátszani. Néha a „játékidő” viszonylag ugyanolyan gyorsan halad, mint a

beszélgetés, ám a Mesélő dönthet úgy is, hogy órák, éjszakák vagy akár hetek telnek el, ha semmi érdekes vagy lényeges dolog nem történik. Harc közben vagy más, komplikált helyzetekben a valós idő sokkal gyorsabban telhet, mint a harc részletezésekor, az autós üldözések és hasonlók eljátszásakor.

A hosszadalmas táblázatnézegetés vagy számolgatások elkerülése végett a Mágus hat alapvető időegységgel határozza meg a játékidőt:

**Forduló:** Egy egyszerű cselekedet végrehajtásához elegendő idő. A játék tempójától függően egy forduló időtartama három másodperctől kezdve három percig terjedhet. Harcban vagy hasonlóan feszült helyzetekben egy forduló általában három másodpercig tart. Nevezik még körnek is.

**Jelenet:** Csakúgy, mint a filmekben és színdarabokban, ez is egyetlen helyszínen lezajló eseményt takar. Bősz harc az X Iteráció egyik laborjában, hosszadalmas és összetett tárgyalás a karakterek Rendházában, vagy a telihold fénye alatt elvégzett rituálé – ezek mind egy jelenetig tartanak. A jelenet időtartama pár perctől akár óráig is terjedhet, és mindig annyi fordulóból áll, amennyit a helyzet megkövetel. A beszélgetéssel vagy más jellegű szociális tevékenységgel töltött események esetében szükségtelen fordulókból mérni az időt.

**Fejezet:** Lejátszása – a történet független részeként – általában egy játékkalkulátort vesz igénybe. A fejezet általában

több, köztes idővel tagolt jelenetből áll, amelyek így a regények fejezeteihez, vagy a színdarabok felvonásaihoz válnak hasonlónak. Tarthatnak órákig, hetekig vagy akár hosszabb ideig is.

**Történet:** Néha forgatókönyvnek vagy kalandnak is nevezik, voltaképpen fejezetek összefüggő sorozata, amely a bevezetéstől kezdve a bonyodalmon át a tetőpontig tart. Vannak történetek, amelyek több fejezeten keresztül zajlanak, mások egyetlen fejezetből állnak.

**Krónika:** Történetek sorozata, melyet a karakterek pusztá léte vagy kivülről események láncolata indít el. Van olyan krónika, amely több, egymáshoz kapcsolódó történetet tartalmaz, míg mások független történetekből állnak, amelyeket a karakterek pusztá jelenléte köt össze. A krónikák játékidéje pár héttől pár évig terjedhet, így egy krónika valós ideje hónapokban vagy akár években is mérhető.

**Köztes idő:** Az az időszak, amit a Mesélő rövid leírással szokott „átugrani”, ahelyett, hogy fordulóról fordulóra vagy jelenetről jelenetre végigjátszaná. Amikor csak annyit mond: „A karakterek két napot pihennek és gyógyulnak” vagy „A karaktereitek a nagy rituáléhoz szükséges eszközök és kellékek felkutatásával töltik a következő két órát”, akkor már köztes időben cselekednek a karakterek, mivel nem játszókat el

részletesen az eseményeket. Köztes idő hosszabb, eseménytelen időszakok bekövetkeztékor lép érvénybe.

## A KÖZTES IDŐ KEZELÉSE

A beiktatott köztes idők igen jól használhatók a játékosok figyelmének fenntartására, és a játék iramának megtartására. Akkor is használható, ha a karakter világi életével, tanulással vagy egyéb módon a saját fejlődésével foglalkozik (nem is említve a tapasztalati pontok elköltését). A karakternek néha pihenniük kell, hogy felgyógyuljanak és feldolgozzák a kalandozásaik okozta szellemi és testi megpróbáltatásokat. A Mesélőnek néha időt kell hagynia a karaktereknek a pihenésre, hogy aztán ismét a józan ész végső, jelöletlen határáig üldözhesse őket.

A köztes idő alkalmazásának egy másik módszere, amikor a Mesélő két játékkalkalom közé iktat be egy hosszabb pihenőidőt, és megkéri a játékosokat, hogy írják le, mit tesznek karaktereik ez idő alatt. A karakterek ekkor foglalkozhatnak önmagukkal, intézhetik időigényesebb vagy világi dolgaikat. A Mesélő ilyenkor akár újabb cselekményszálakat indíthat a karakterek ténykedéseiből.

## CSELEKVÉSEK



A karakterek rengeteg dolgot tehetnek a játék alatt, ezek többségét *cselekvésnek* nevezzük. Röviden megfogalmazva, cselekvésnek minősül minden olyan tevékenység, amelynek végrehajtására kihatással van a szerencse, a szakértelem és a külvilág, tehát esély van a tevékenység sikertelenségére. Az olyan természetes dolgok, mint például a beszéd vagy a levegővétel nem minősülnek cselekvésnek, de minden ezeknél összetettebb dolog igen. Egy cselekvés általában egy fordulónyi játékidéig tart.

Ezek végrehajtásához nem kell mást tenned, mint közölnöd a Mesélővel, hogy a karaktered mit szeretne tenni. A Mesélő ekkor eldönti, hogy a cselekvés bonyolult-e annyira, hogy próbát igényeljen, vagy egyszerűen megmondja, hogy sikerült-e vagy sem.

Háromféle cselekvés létezik: automatikus, lehetetlen és kétes kimenetelű. A karakter cselekedetének feldolgozásakor a Mesélőnek először el kell döntenie, hogy szükség van-e kockadobásra. Az automatikus és lehetetlen cselekvésekhez nem kell próbát tenni, a kétes kimenetelűek sikerességét azonban kockadobással kell eldönteni.

Számos cselekvés automatikusnak minősül. Ezek veszélytelen vagy teljesen kiszámítható tevékenységek, például átmenni egy üres utcán, enni, elolvasni egy anyanyelven írt utcatáblát és így tovább. Az ilyen cselekvések automatikusan, kockadobás nélkül sikerülnek.

A lehetetlen cselekvéseket ugyanilyen egyszerű kezelni. Egy számítógépes ismeretek hiányában levő mágus képtelen feltörni a Technokrácia rendszerét, és egyetlen mágus sem képes megállítani a Föld Nap körüli forgását. Ilyen képtelenségek megkísérlésekor a Mesélőnek fel kell hívni a játékos figyelmét a cselekvés esélytelenségére.

A legtöbb cselekvés kétes kimenetelű, mivel rengeteg külső és belső tényező játszik szerepet egy tevékenység során. Egy autós

üldözéskor, egy nagyhatalmú talizmán készítésekor vagy egy tűzharcban megvan a karakter esélye arra, hogy sikerrel járjon vagy elbukjon. Ilyenkor a Mesélő megkérhet rá, hogy tégy egy próbát, hogy eldönthesse a cselekvések kimenetelét.

## KOCKADOBÁS

A bizonytalan helyzetek kezelésére a legmegfelelőbb megoldás a kockadobás, amely nem más, mint a karakter képességei és a vakszerencse kombinálása. Tízoldalú dobókockákat használunk a játékban, amelyek beszerezhetők a legtöbb szerepjáték-szaküzletben. A Mesélőnek legalább egy tucatnyival kell felszerelkeznie, a játékosoknak azonban elég, ha maximum tízet tartanak maguknál. A kockákat természetesen meg lehet osztani, egyetlen társaságnak sem kell húsznál több kocka.

Kockadobásra akkor kerül sor, amikor egy cselekvés kétes kimenetelű. A karakter képességei, és tudása határozza meg a dobott kockák számát, és ez közvetlenül befolyásolja az esélyeket.

## ÉRTÉKEK

A karaktered személyiségének, reményeinek és álmainak csak képzelőerőd szabhat határt, képességeinek – ösztönös adottságai és tanult jártasságai – pedig a Jellemzők. Az Areté, a Kvintesszencia, a Paradoxon és az Akaraterő kivételével egy 0 és 5 közötti érték határozza meg az adott Jellemzőt. A nullás értékű Jellemző az ismeretek teljes hiányát vagy alkalmatlanságot jelenti, míg az ötös az emberi teljesítőképeség csúcspontját jelképezi. A *Sötétség világán* az emberek Jellemzői általában 1 és 3 között mozognak. A 4-es érték már kiemelkedő jártasságot jelent, míg az 5-ös hihetetlenül ritka és szinte páratlan. Bizonyos természetfeletti lények ellenben rendelkezhetnek 5-nél magasabbal, és a mágusok is időlegesen emberfelettié nővelhetik értékeiket a mágiájuk segítségével.



A Jellemzők értékeit tekintjük úgy, mint egy hotel csillagainak a számát. Egy egycsillagos hotel még csak hotelnek sem mondható, míg az ötcsillagos már kiválónak számít. Igen balszerencsés esetekben a karakter adott Jellemzője akár nulla is lehet. Ez általában azt jelenti, hogy ezeket jártasságokat a karakter sohasem tanulta vagy fejlesztette, de egy mágikus baleset, brutális fizikai sérülés vagy súlyos mentális károsodás is nullára csökkentheti áldozata egyik Tulajdonságát.

A Jellemzők értéke általában így fest:

X	Mérhetetlen/Teljesen képzetlen
•	Gyenge/Kezdő
••	Átlagos/Szakmájában kezdő
•••	Jó/Szakértő
••••	Kivételes/Élvonalbeli szakember
•••••	Rendkívüli/Világbajnok
••••••	Legendás

Kockadobáskor a Jellemző értékével megegyező számú kockával kell dobni. Ha például karakterednek egy bonyolult fejtörőt kell megfejtenie, *Intelligencia* Tulajdonsága pedig hármas, akkor három kockával dobhatsz. A próbákhoz – az Akaraterő, az Areté és a Paradoxon kivételével – azonban majdnem mindig *kockatartalék* társul. Ha egy Tudajdonságodat (lásd ???-oldal) teszed próbára (például Érzékelésre dobsz, hogy megtalálj valamit), akkor legtöbbször az egyik Képességed (lásd ??? oldal) értékének megfelelő számú kockát is hozzáadsz az adott dobáshoz.

Ha például Colin, a hermetikus egy összetett metafizikai filozófiával foglalkozó könyvet szeretne megérteni, akkor *Intelligencia* + *Humán tudományok* dobást kell tennie. A kockatartalékot Colin *Intelligencia* Tulajdonságának (3) és *Humán tudományok* Ismeretének (4) összértéke (7) alkotja. A kockatartalékok egyetlen társított cselekvéshez használhatók, ám elképzelhető, hogy a cselekvés tovább tart, mint egy forduló (főleg nehezebb feladatok esetén) vagy csökken az értéke, ha a karakter többször is cselekszik egy fordulóban. További információk a „Megosztott cselekvések” és a „Dobássorozatok” részben találhatóak.

Vannak olyan kivételes esetek, amikor a karakter csak a Tulajdonságával dobhat. Ez általában akkor történik, amikor a karakter nem rendelkezik felhasználható Képességgel. Olyan helyzet ellenben sohasem állhat elő, hogy a karakter kockatartalékát két Tulajdonság adja. Mivel az Areté és az Akaraterő maximális értéke 10, a Tulajdonságoké és a Képességeké pedig 5, egy átlagember kockatartaléka sohasem haladhatja meg a tízet. A mágusok képesek manipulálni a valóság szövedékét, így néha előfordulhat, hogy a karakter több mint 10 kockával dob, ám ezek kivételes és ritka alkalmak.

## CÉLSZÁMÍTÓK

Ha már tisztában vagyunk a próbákon előforduló összes dobáskombinációval, már csak a feladat nehézségét kell meghatározni. A különböző dobások során a Mesélő meghatároz egy 2-től 10-ig terjedő célszámot. Ha egy kocka eredménye eléri, vagy meghaladja ezt, akkor az egy sikernek minősül. Ha például a cselekvés célszáma 6-os (amely a leggyakoribb célszám), dobásaidnak értéke pedig 2, 3, 4, 6, 8, 9 és 10, akkor négy sikert értél el. Minél több sikert érsz el, annál ügyesebben hajtottad végre a próbát. Míg a legtöbb cselekvés végrehajtásához általában egyetlen siker is elegendő, három vagy több siker már tökéletes megoldást jelent.

Minél alacsonyabb a célszám, annál könnyebb a feladat. Az

## SZABAD CSELEKVÉSEK

Nem számít minden cselekvésnek, amit a karaktered tesz. Az Akaraterő automatikus sikerre váltása például nem igényel külön próbát vagy összpontosítást, a társított cselekvéssel egyszerre jön létre. Ezeket nevezzük *szabad cselekvéseknek* – azaz olyanok, amikhez nem kell igazán kockadobás.

Ide tartozik a sebtűrés, az Akaraterő dobás vagy például egy „Vigyázz, épp mögötted van!” kiáltás. Ezek nem számítanak teljes cselekvéseknek. Ha a karaktered megsérül a harcban és sebtűrés dob, akkor tüzelés közben nem kell lecsökkentened a kockatartalékaidat. Egyes szabad cselekvések, mint például a sebtűrés vagy a szembeütő varázslás észrevétele automatikus és nem kell bejelenteni őket. Ellenben a Kvintesszencia vagy Akaraterő elköltését be kell jelenteni. Mindkét fajta valós időt nem igénylő szabad cselekvés.

átlagos célszám 6, az ilyen cselekvések se nem különösen bonyolultak, se nem túlságosan egyszerűek. Persze számtalan módosító közrejárhat az dobás eredményében, szóval ne számíts arra, hogy minden feladat ugyanolyan nehézségű lesz!

A Mesélő határozza meg a cselekvések célszámát. A legegyszerűbb feladatok célszáma 2 vagy 3. Kettes célszámú cselekedetknél szinte alig kell bajlódni. A 9-es célszám elképesztően nehéz, s csak a legképzettebbek járhatnak sikerrel. A 10-es célszám szinte lehetetlen nehézségű feladatokat jelöl, hiszen ugyanannyi esélyed van a balsikerre, mint a sikerre. A legtöbb esetben tehát 4 és 8 közé esik a célszám.

Ha sikertült 10-est dobnod, akkor megoldottad a legbonyolultabb problémát is – tehát ez minden esetben sikernek számít. Egyedül azzal ronthatshz el egy ilyen szerencsés dobást, ha a Mesélő úgy dönt, hogy a feladat végrehajtása lehetetlen, de csak azért is dobott veled egy próbát.

## SIKERTELENSÉG

Ha a dobás sikertelen, a karaktered képtelen végrehajtani a cselekvést – mellélő, órákig kántál és összpontosít egy rituáléra hasztalanul vagy képtelen feltörni a biztonsági rendszer kódját. A részletek kidolgozása a Mesélő feladata, ám a sikertelenség közel sem annyira katasztrofális, mint a balsiker.

Példa: A *Verbena Tradícióba* tartozó Raven épp egy feltételezett Szindikátu-ügynök és egy virutális adeptus ismerőse beszélgetését próbálja meg kihallgatni. Balszerencséjére a beszélgetés egy zsúfolt földalatti megállóban zajlik, ahol folyamatosan járnak a szerelvények. Mivel nem kockáztathatja, hogy észrevegyék, egy közeli nyilvános telefonnál várakozik, a társalgóktól 15 lábnyira. A Mesélő Észlelés + Éberség dobást (a célszám 8) kér Raven játékosától. Raven kockatartaléka 5 kockából áll. A dobás eredményei 2, 7, 6, 4 és 5, így nem születik siker. Ravennek csak egy-két szót sikerül elcsípnie a beszélgetésből, ami édeskevés a két összeesküvő céljainak kiderítéséhez.

## BALSIKER

Néha a dolgok annyira rosszra fordulnak, hogy próbálkozásaidat – s olykor az egész napodat – kudarc kíséri. A kockadobásokra vonatkozó utolsó fontos szabály az „egyes szabály”, amit balsikernek is nevezünk. Vonjuk ki az 1-es eredményt mutató kockák számát a sikerek számából! Ha



## CÉLSZÁMOK ÉS SIKEREK

Az alábbi felsorolás a különböző cselekvések célszámának meghatározását segítheti.

### Célszám

Három	Könnyű (átugrani egy keskeny patakot)
Négy	Rutin (gumicsere)
Öt	Egyértelmű (telepíteni egy közepesen felhasználóbarát programot)
Hat	Átlagos (harcban elűzni egy pisztolyt)
Hét	Kihívás (feltörni egy minőségi zárat)
Nyolc	Nehéz (megjavítani egy szétroncsolódott motorblokkot)
Kilenc	Csaknem képtelenség (rögtönzött eszközökkel feltörni egy minőségi zárat)

## A SIKER ÉRTÉKE

### Sikerek száma

Egy	Elégséges (elgurulni az autóval a legközelebbi szerelőig)
Kettő	Megfelelő (figyelemfelkeltő, de nem túl megragadó beszéd)
Három	Teljes (megjavítani valamit úgy, hogy az olyan jó legyen, mint egy új)
Négy	Kivételes (best-seller könyvet írni)
Öt	Rendkívüli (olyan teljesítmény, amelyre az emberek még hosszú évek után is emlékeznek)

tehát három sikert és három egyest dobsz, az olyan, mintha egyetlen sikert sem értél volna el – az élet már csak ilyen.

A szabály alkalmazásának legegyszerűbb módja, ha féltetesszünk minden 1-est mutató kockát egy-egy siker társaságában. Ha ez után marad sikered, akkor a karaktered végrehajtotta a cselekvést, ha nem, akkor sikertelenség esete áll fenn. Mint korábban említettük, a dobás sikertelen, ha a játékos ugyanannyi vagy több 1-est dob, mint sikert.

A karaktered időnként igencsak csávéba kerülhet. Ha egyáltalán nem dobtál sikert, és egy vagy több 1-esed van, akkor az balsikert jelent. Ha sem sikert, sem 1-est nem dobsz, vagy ha nyolc 1-est dobtál egy siker mellett, az ugyanúgy pusztán sikertelenségnek számít. A balsikerhez legalább egy darab 1-est kell dobnod – tisztán, egyetlen siker nélkül. Vagyis ha a sikerek kiütése után maradna 1-es eredményű kockád, az csupán sikertelenség, nem balsiker.

A balsiker szinte mindig katasztrófális kimenetelű. Ha például a karakter Lopakodás próbája egyszerűen sikertelen, akkor még *nem biztos*, hogy észreveszik, ám balsiker esetén a karakter valami olyat tesz (például lelök valamit, ami hangosan széttörik, vagy rálép egy száraz gallyra), ami biztosan felkelti üldözői figyelmét. A helyzet még rosszabb, ha mindez harcban történik – a karakter ekkor nem csak egyszerűen elhibázza a célpontot, hanem akár a fegyverét is tönkre teheti, vagy véletlenül megsebesítheti egyik társát.

A balsiker pontos kimenetele és súlyossága a Mesélőn múlik. Általános szabályként használhatjuk, hogy minél több 1-es születik a dobáson, annál katasztrófálisabbá válik a helyzet. Jó példa erre a tűzfegyveres harc. Ha a játékos csak egyetlen 1-est dob, akkor csak a fegyvere ragad be, amit könnyedén

## MEGOSZTOTT CSELEKVÉS

A mágusok veszélyes és túlszűfolt életében több olyan alkalom is adódhat, amikor a karaktereknek több cselekvést kell végrehajtaniuk egyetlen forduló alatt. Ha egy kultista megpróbál vezetés közben visszalőni az üldöző autóra, vagy ha egy akasha testvér szeretne kitérésből visszatámadni egy harcművész versenyen, akkor megosztott cselekvés szabályai szerint zajlik a próba. A karakter ezzel a módszerrel több cselekvést is végrehajthat, ám mivel több dologra is figyelnie kell, csökken az esélye a sikerre.

Első lépésben a játékosnak meg kell állapítania a fordulóban elvégzendő cselekvések számát. Az első cselekvés kockatartalékát a cselekvések számával kell csökkenteni. Az ezután következő cselekvések kockatartalékát további egy-egy kockával kell csökkenteni. A levonások összeadódnak, így ha a karakter kockatartaléka nullára csökken, akkor képtelen végrehajtani a kiválasztott cselekvést. A kitérő manőverek (lásd 249. oldal) kivételével a karaktert irányító játékos határozza meg a karakter cselekvéseinek sorrendjét. Mondani sem kell, hogy általában a legfontosabb cselekvések jönnek először, mivel ezek kapják a legkisebb büntetést.

Példa: *Jeff karaktere az Akasha Mary Chen egy labor – ami gyaníthatóan az Örökítőké – előtt posztoló öröket akarja meglepni. Egy közeli épület párkányán guggolva azt tervezi, hogy ráugrik a két örre, és leveri mindkettőt, mielőtt azok észbe kaphatnának. Egyetlen forduló alatt akarja végrehajtani az egészet, hogy megtarthassa a meglepetés előnyét. Chen Ügyessége 4, Kézitusája 3, Atlétikája pedig 2. Mivel Mary Chennek egy pontos ugrással kell kezdenie, így Jeff kiszámítja a kockatartalékait az ugrásra (Ügyesség + Atlétika, 4 + 2, az összesen 6), majd levon belőle három kockát (mivel Mary összesen három cselekvést hajt végre), s így a tartalék háromra csökken. A földre érkezés utáni első ütés kockatartaléka hét lenne (Ügyesség + Kézitusa, 4 + 3 = 7), ám a megosztott cselekvések szabályai miatt először háromra, majd a második ütésnél kettőre csökken Mary kockatartaléka. Sok szerencsét Mary...*

Az Idő Szféra hatásait (lásd 174. oldal) kiaknázó mágusok többször is cselekedhetnek egy fordulóban mindenfajta büntetés nélkül. Az így szerzett tevékenységek ellenben nem oszthatók tovább.

megjavíthat, ám ha mondjuk négy vagy több 1-est dob, akkor lelőheti egyik társát, de a puska akár szét is robbanhat a kezében.

## AUTOMATIKUS SIKEREK

Jó móka a kockadobálás, ha a karakter egy elképesztően hatalmas technomágikus konstrukció belső munkálatait szeretné megérteni, de már kevésbé hoz lázba, ha a mágusodnak egy kisebb javítást kell elvégeznie az autóján. Nyilvánvaló, hogy míg egy rutinfeladat is megizzaszthat egy hozzá nem értőt, addig ugyanezt a feladatot álmából felkeltve is könnyedén elvégzi egy szakértő. Ezt tükrözi a **Mágusban** az automatikus sikerek szabálya.

Ha a karakter kockatartalékának értéke eléri vagy meghaladja a célszámot, akkor a karakter automatikusan sikerrel jár. Ebben az esetben nincs szükség dobásra. Mivel azonban az automatikus siker egyetlen (elégséges) sikernek felel meg, aligha használható ellendobásokhoz, harcban vagy hasonlóan feszült helyzetekben. A játékos dönthet úgy, hogy a szabály alkalmazása helyett mégis dob (főleg, ha több sikert szeretne elérni), míg más,

gyakran ismétlődő cselekedetekenél jelentősen gyorsíthatja a játékot.

Az automatikus siker egy Akaraterő pont elköltésével is elérhető (lásd ??? oldal). Ezt a lehetőséget körönként csak egyszer lehet használni, és mivel véges e tartalék, veszélyes helyzetekben éri csak meg igazán.

## ÚJRAPRÓBÁLKÖZÁS

A sikertelenség okozta stressz a legnagyobb lelkesedést is kiolthatja, így az ismételt próbálkozások egyre nehezebbé válnak. Ha a karakter képtelen kinyitni egy zárat vagy megjavítani valamit, akkor az egyszerűen annyit jelent, hogy jelen pillanatban nem sikerült neki, s nem azt, hogy soha nem lesz képes elvégezni a feladatot. A karakterek általában újrapróbálkozhatnak. A Mesélő minden sikertelen próba után eggyel növelheti a feladat célszámát, egészen addig, amíg a karakter sikerrel nem jár, vagy amíg a célszám el nem éri a kilencet. Ekkor már *annyira* nehézzé válik, hogy esély sincs elvégezni a feladatot (lásd Küszöbszint).

A célszámnövelést csak bizonyos esetekben lehet alkalmazni, például falmászásnál, egy számítógépes hálózat feltörésekor, javításkor vagy egy fegyenc kihallgatásakor, azaz ahol előfordulhat, hogy a karakter nem tudja teljesen elvégezni a feladatot. Esetleg a fal túlságosan csúszós vagy a biztonsági rendszer túl bonyolult és ismeretlen.

Egyes esetekben büntetések nélkül is újrapróbálkozhat a karakter – ha újabb hasznos információkra vagy segédeszközre bukkan. Egy jobb álkulcskészlet, egy jelszó megszerzése tökéletesen megteszi. A dolog pikantériája, hogy ha első próbálkozásra nem sikerül ezeket a segédeszközöket beszerezni, akkor az ismételt próbálkozások célszáma ebben az esetben is nőhet!

Az olyan összetett és gyorsan változó szituációkban, mint például a harc vagy az autós üldözés, a helyzet annyira gyorsan értékelődik át, hogy nincs szükség a célszám növelésére. Vannak persze olyan esetek is, amikor a sikertelenség végzetes, és nincs mód dobások ismétlésére (például bombák hatástalanításakor, vagy egy szakadék átugrásakor).

Példa: *Michael atyának, a Mennyei Kórus egyik papjának igen rossz napja van. Találkozóán vesz részt püspökével és egy ingatlankereskedővel. Az ügynök megvenné az atya templomát és egy irodaépületet emelne a helyére. Ám mivel a templom egy nagyerejű göcön fekszik, az atya próbálja meggyőzni a püspököt, hogy az egyháznak inkább szüksége van egy gyönyörű régi épületre, mint hétmillió dollárra. Szenvedélyes szónoklatba kezd arról, hogy a tradíció fontosabb a pénznél. A Mesélő a szónoklat eljátszásán kívül Karizma + Kifejezőkészség dobást (célszám: 6) kér Michael atya játékosától, Dawntól. A próba sikertelen, Michael atya szavait meg sem hallja a püspök, mivel már azon gondolkodik, hogy a kapott milliókat milyen, fiataloságot érintő programokba lehetne befektetni. Az atya észreveszi hogy hibázott, és ezúttal megemlíti a templom közösségben betöltött szerepét, illetve azt, hogy az épület lerombolásával mennyi hitét vesztené el az Egyház. Az előző hiba miatt a Mesélő úgy dönt, hogy a célszám 7-re nő. Egy újabb sikertelenség esetén a püspök már csak azért is aláírja a szerződést, hogy elhallgattassa az atyát.*

## BONYOLULTABB

## CSELEKEDETEK

Az előzőekben leírt alapszabályok könnyű megoldást kínálnak a legtöbb helyzetre, valamint elengedhetetlenek az

olyan krónikákban, ahol a kockadobások száma minimális. Ám ezek sem alkalmazhatóak mindenhol. Mi történik például akkor, ha a karakter egy olyan számítógépes rendszerbe akar betörni, amit egy operátor véd? Mi van akkor, ha az előbb említett rendszer feltörésében a karakter egyik barátja is segít?

A továbbiakban felsorolt lehetőségek és komplikációk tovább színezhetik a krónikákat, bár használatuk egyáltalán nem kötelező. Mint minden esetben, ilyenkor is a Mesélő szava dönt – esetleg a játékosokkal történő megbeszélés után. Ezek a szabályok tovább bonyolíthatják a játérendszeret. Ez korántsem szimpatikus azoknak, akik a gyors játékot szeretik, és csak pár szabályt használnak, viszont örömet okozhatnak azoknak, akik a realitást és részletességet kedvelik.

## DOBÁSSOROZATOK

Az összetett vagy nehéz feladatok, mint például bonyolult gépek tervezése vagy foglyok hosszadalmas vallatása rengeteg sikert követelhetnek, amit nagyon nehéz egyetlen dobással elérni. Ezek a feladatok ráadásul időigényesek is, így a próba több körig (vagy akár jelenetekig) is eltarthat. Ilyenkor dobássorozatokat használunk, amelyek tovább tartanak, mint egy hagyományos feladat, és több dobást is igényelhetnek.

Az egyszerű cselekvések egyetlen feladattól állnak, ezek sikere vagy sikertelensége egyetlen dobáson múlik. Ilyen egy pisztoly elsütése, egy szakadék átugrása vagy egy rövid beszéd. Az olyan cselekvések, amelyek végrehajtásához több siker is szükséges, *dobássorozatot* igényelhetnek. Ennek minőségül, például, egy repülőgép tervezése és megépítése, egy egyszerű idézet forrásának felkutatása egy könyvtárban vagy egy személy elcsábítása. A legtöbb cselekvés a **Mágusban** egyszerű cselekvésnek számít, ám vannak olyan ambiciózus feladatok is, amelyek rengeteg befektetett energiát igényelnek, mint például a mágikus képességek alkalmazása vagy a komolyabb rituálék.

A dobássorozat alatt a karakter többször is dob kockatartalékával. A körülményektől függően az újabb dobásra minden munkával töltött kör, jelenet vagy hét végén kerül sor. A dobássorozat célja, hogy a karakter elérje a megfelelő számú sikert, ám minden újabb dobással nő a feladat végrehajtásának ideje és a balsiker lehetősége. Míg a sikertelenség csak elvesztegetett időt jelent, a balsiker valami katasztrófális hibát sejtet. Ekkor nemcsak az addig összegyűjtött sikerek vesznek el, hanem a kitűzött célt is nehezebb lesz elérni.

Ha például a karakter egy nagyhatalmú umbralakót készül megidézni, minden dobás egy újabb összpontosítással és kántálással töltött órát jelképez. Ha emellett tudod, hogy egy aljas nefandus öt órán belül meg fogja a karakteredet támadni, akkor a dobássorozat legfeljebb 5 dobásból (5 órából) állhat. Ha bármelyik dobás balsikerral végződik, akkor nem csak az addig összegyűjtött sikerek vesznek el, hanem a rituálé kellékei is megsérülhetnek, így a karakter, tévedésből, egy ellenséges szellemet is előhívhat. Bizonyos esetekben már nem lehet újramezdeni a folyamatot a balsiker után. Egy összetett berendezés javításakor elkövetett szarvashiba, például, azt jelentheti, hogy a készülék ócskavassá vált vagy megsemmisült.

Ha nincs időbeli korlát, a karakter akármeddig folytathatja a dobássorozatot, bár ezekben a vészterhes időkben melyik mágusnak van ideje 36 órán keresztül megállás nélkül kántálni? A Hatodik fejezetben megtalálhatók a különböző cselekvések nehézségére és hosszára vonatkozó részletek. Éppen emiatt nem szabad a dobássorozatokat ész nélkül, folyamatosan alkalmazni. Ha minden játékos végtelennek tűnő, 12 órás rituálékkal hadakozik, akkor nem biztos, hogy élvezetes marad a játék. A Mesélő az idő sürgetésével vagy más zavaró tényezőkkel kényszerítheti a játékosokat a dobássorozatok mellőzésére.



Példa: Az egyik iterációs labor kifosztása után Jag, a rentház virtuális adeptusa végre megszerezte a csúcstechnológiájú virtuálisvalóság-felszereléshez szükséges trináris számítógép alkatrészeit. A számítógép sajnos megsérült egy lövedéktől, amelyet eredetileg Jagnak címeztek, így javítást igényel. Mivel a cucc 2 szintnyi sérülést szenvedett, a javításhoz 5 sikert ítélt elegendőnek a Mesélő. Mivel a berendezés egy kísérleti prototípus, a dobás célszáma 9. Jag Intelligencia + Technológia kockatartaléka 7, így nagy valószínűséggel dobássorozatára lesz szüksége, hogy elvégezze a javítást. A Mesélő szerint a szerelés hosszú ideig tart, így Jag csak naponta egyszer dobhat. Az első nap Jag egyetlen sikert ér el, ám a sikerszeriája ezzel egyelőre ki is merült – a második és harmadik nap nem ér el sikert. Okulva a hibáiból a negyedik napon két sikert ér el, majd még egyet az ötödik és hatodik napon. Jag egy hét szorgos meló után végre elkészült a géppel, és egy nagyon hosszú zuhany után neki is tesztelni. Ha egyetlen egyszer is balsikert dobott volna, a gép azonnal elromlott volna, még hozzá javíthatatlanul. A szabály segítségével Jag hatnapi munkáját könnyedén elintéztük pár egyszerű dobással.

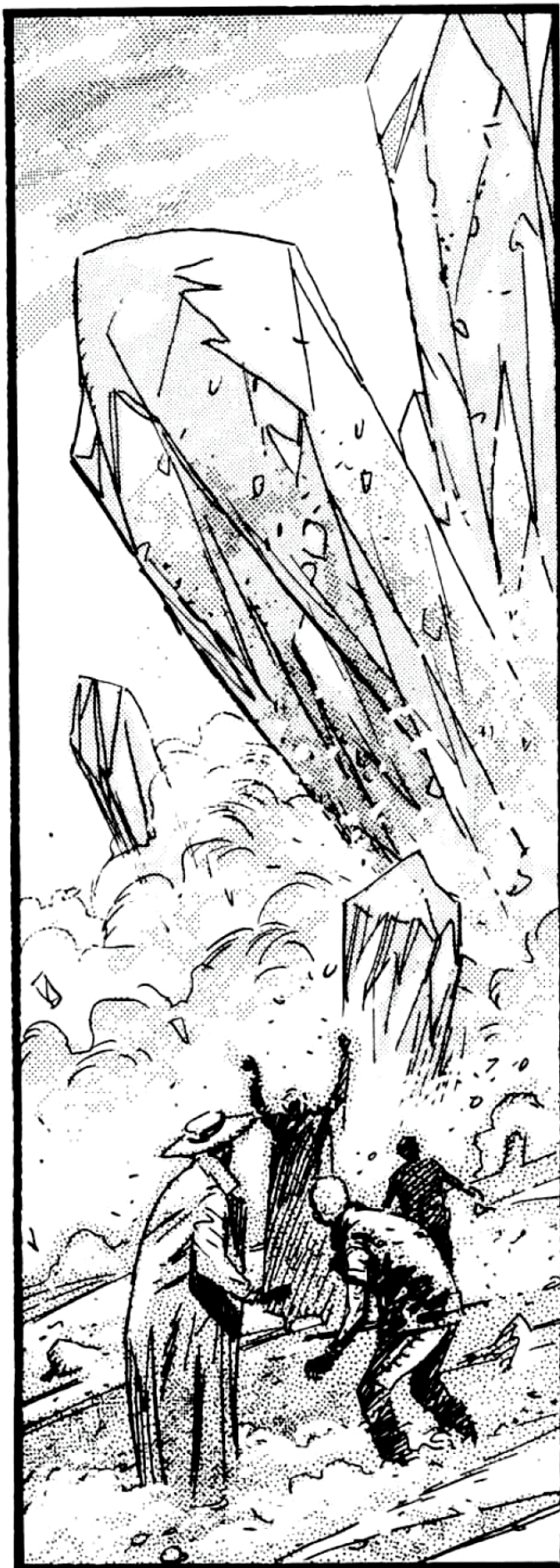
## ELLENDOBÁS

A meghatározott célszám ellenében tett próbák gyakran nem jelképezik jól a két karakter közt zajló küzdelmet. Például, két karakter egy nagyerejű varázshotot próbál megkaparintani, akkor ellendobásra van szükség az egymással szemben álló felek között. Az ellenpróba során minden fél próbát dob, és a legtöbb sikert elérő nyer. Az ellendobás célszáma gyakran a normális (ellenfél nélküli) próba célszámával egyezik meg. Ha azonban az egyik fél előnyösebb helyzetben van, az alacsonyabb célszámra dob; de az is előfordulhat, hogy az ellenfél valamelyik Jellemzője adja meg a nehézség fokát.

Függetlenül attól, hogyan határoztuk meg a célszámot, csak annyi sikert érsz el, amennyivel meghaladtad ellenfeled sikereinek számát. Vegyünk példának egy bokszmérkőzést, ahol öt tiszta siker szükséges az ellenfél kiütéséhez. Ha a karaktered elér öt sikert, az ellenfél meg négyet, akkor csak egyetlen tiszta sikered marad. Ez nem elég a kiütéshez, de valamivel jobban fogsz festeni, amikor a küzdelem tovább folytatódik. Az ellendobások általában a legnehezebb próbák közé tartoznak, mivel csak akkor érhetünk el sok sikert, ha az ellenfél teljesen alkalmatlan (vagy szerencsétlen).

A lefogáshoz, autós üldözéshez vagy számítógépes kalózkodáshoz hasonló hosszabb versengések gyakorlatilag ellenpróbákból álló dobássorozatoknak minősülnek. Ezekben az esetekben a feleknek meghatározott számú sikert kell elérniük, hogy megnyerjék a versengést. Mivel az ellendobások szabályai szerint a felek sikerei „kiütik” egymást, az ellendobásokból álló dobássorozatokat igen hosszú ideig tarthatnak, és nagy erőbedobást igényelnek mind a karakterektől, mind a játékosoktól.

Példa: Új felszerelésétől Jag vérszemet kap. Már nem elégszik meg azzal, hogy nagyobb vállalatok pénzügyi nyilvántartásába betörve pénzt szerezzen, úgy dönt, hogy visszafizeti tartozását egy régi barátjának, és utánanéző az Allco Chemicals nevű vállalatnak, amiről gyanítják, hogy a Technokrácia bábja. Gyakorlatilag olyan vállalati szemetet keres, amelyet a nyilvánosság elé tárva megkárosíthatja a céget. Ha a terhelő információk nem is teszik tönkre a céget, lerombolhatják annak hírnevét. Jag balszerencséjére az Allco is tisztában van ezzel, így neves rendszergazdákat szerződtettek szennyesük védelmére. Éppen egy Cass nevű operátor van szolgálatban Jag támadásakor, aki azonnal észreveszi a jogtalan behatolót. Cass képtelen azonnal kirúgni Jaget a rendszeréből, mivel álcázó programja jól működik. Miután a Mesélő elmondta Robertnek, hogy Jag igencsak gyanítja, hogy észrevették őt, így ellenpróba kerül sor. Ha Robert ér el több sikert, akkor átverheti Cass-t, ha azonban





Cass ér el több sikert, akkor megkerülheti Jag programját, és megpróbálhatja kizárni vagy azonosítani a támadót. Ellenpróbára kerül sor Jag Intelligencia (4) + Számítógépek (4) kockatartaléka és Cass Intelligencia (3) + Számítógépek (3) kockatartaléka között. Az Alco hatalmas hálózata biztonsági szoftverrel védett, ám Jag egy trináris számítógéppel és feltörő-programmal száll szembe vele, így az ő célszáma végül 7 lesz. Cass hazai pályán mozog, azonban csúcstechnológiai felszerelés ellen kell dolgoznia, szóval az ő célszáma is 7 lesz. Jag négy sikert ér el, míg Cass csak kettőt. Jag feltűnés nélkül keresgélhet tovább, bár csak korlátozott jogosultsággal rendelkezik egyelőre. Ha igazán szerencsésnek érzi magát, újabb ellenpróbák után mélyebbre áshatja magát a rendszerben.

## CSAPATMUNKA

Bár időnként hihetetlenül nehéz mágiát használni, a mágusok szerencsére számíthatnak barátaik és szövetségeseik támogatására. Ha többen dolgoznak együtt, akkor a karakterek összehajthatják sikereiket. Bár főként dobássorozatok alkalmával szokás használni, az elsősegély nyújtástól, egy szoba átkutatásán át egy ajtó betöréséig bármikor alkalmazható. Az együttműködő karakterek mindegyike próbát tesz, ám összehajthatják a sikereik számát. A dobásokat tehát külön-külön kell lebonyolítani, és nem alkothatók közös kockatartalékok sem. Míg a sikerek összehajthatók, a sikertelenségeket és a balsikereket egyénre szabottan számítjuk. A balsiker nem csak adott karakterre, hanem bizonyos esetekben az egész csapatra is kihathat.

A csapatmunka a mágikus rituálék elvégzésétől kezdve egy gyanús ellenség követéséig rengeteg helyzetben használható – de nem alkalmas minden feladat végrehajtására. Vannak olyan esetek, amikor helyhiány vagy más körülmények miatt egyszerre csak néhány karakter dolgozhat össze, más speciális szituációkban pedig (mint például csábítás vagy mellébeszélés esetén) a lézengő karakterek csak útban vannak. A Mesélőnek kell döntenie adott helyzetben a csapatmunka használhatóságáról.

Példa: *Lorraine-t, Jag egyik társát elrabolták az otthonából. Jag és két rendháztársa felforgatják a lakást, abban a reményben, hogy találnak valami nyomot, ami az elrablókra utal. Mindhárman nekiállnak feltúrni a lakást, így külön tesznek próbát. A Mesélő titokban tudja, hogy Lorraine-t egy HIT Mark rabolta el, és az egyedüli nyom egy parányi darab mesterséges hús, amit az elrabolt nő dulakodás közben tépett le a robot arcáról. A Mesélő Észlelés + Nyomozás dobást kér (célszám: 7), amin a játékosoknak legalább öt sikert kell szerezniük. Jagnek 4-es Észlelése és 1-es Nyomozása van. Egyik társának, Nessának 3-as mindkét Jellemzője, míg a harmadik kereső – Jules – Észlelése 3-as, Nyomozása pedig 1-es. Jag játékos a következőket gurítja: 7, 4, 1, 9, 8 – ez három siker és egy 1-es. A Nessát alakító játékos eredménye 2, 8, 10, 6, 6, 7 – három siker. A harmadik játékos 5, 3, 4, 4 dobásaival nem jár sikerrel. Összesen pontosan öt sikert értek el, amely elég a parányi szintetikus szövet megtalálásához. A Mesélő úgy dönt, Nessa veszi észre a darabkát (mivel neki köszönhető a legtöbb siker).*

## KÜSZÖBSZINT

A küszöbszintre vonatkozó szabályok kissé eltérőek a más szerepjátékokban megszokottaktól. A Mesélőnek érvényesítenie kell a célszámokat növelő módosítókat, ám a **Mágus** módosítói gyakran túl magasra helyezik a mércét. Ha minden próba célszáma 10-re emelkedik, akkor már nem biztos, hogy mindenki számára élvezetes lesz ez a játék.

Ha egy cselekvés célszáma 9 fölé emelkedne, akkor alkalmazd a **küszöbszintet**. Minden pont, amellyel tovább nőne a célszám, egy sikert von le a dobás végeredményéből. Ezek a sikerek nem érvényesülnek. Ha a sikerek levonása után nem

marad siker, akkor a karakter dobása sikertelenné válik – ebben az esetben a karakter keményen dolgozott, de a feladat kifogott rajta. Ha a küszöbszint miatt levont sikerek után nem marad siker, csak 1-es, akkor balsikerral állunk szemben (ami igen gyakori küszöbszintes dobásoknál). Ha sikerek és 1-esek is maradtak, akkor az 1-esek a megszokott szabályok szerint kiütik a sikereket. Szerencsére a küszöbszint önmagában nem okozhat balsikert: ha a levont sikerek száma nagyobb az elért sikereknél, akkor csak sikertelenséggel szembesülhetünk, balsikerral nem.

Alkalmanként előfordulhatnak olyan küszöbszintes dobások is, amelyek célszáma kisebb, mint 9. Ilyen eset lehet például egy olyan javítás, amely nem nehéz (célszám: 6), de nagyon sok munkát igényel (levonunk valahány sikert).

Példa: *Egy esős estén Mark Gillannak fel kell másznia egy csúszós létrán, hogy elmenekülhessen hermetikus üldözője elől, és hazaérjen fókuszaihoz. Normális esetben 6-os vagy 7-es célszám lenne csak a gyors létramászás, ám az esőzés miatt a célszám 8-ra emelkedik. A Hermetikus egy gyors mágikus hatással fokozza a csúszósságot, így Mark célszáma további kettővel nő. Ahelyett, hogy a Mesélő 10-re növelné, csak 9-ig emeli – de egyes küszöbszinttel. Mark Ügyesség + Atlétika próbáján négy siker születik, amelyből egyet le kell vonni a küszöbszint miatt. Mark hihetetlen teljesítményt nyújt, ám a borzasztó körülmények miatt nem mászik fel elég gyorsan!*

## AZ ARANYSZABÁLY

A legfontosabb szabály, amelyet mindig észben kell tartani az, hogy **nincsenek megszeghetetlen szabályok!** Ti játszotok, így döntsetek Ti a szabályokról! Ha nem akartok kockát látni a játékban (vagy jelentősen kevesebbel is beéritek), akkor játszatok úgy! Még ha csak kísérletképpen mindenki négy, különböző erejű mágussal akar játszani, akkor - amíg mindenki jól szórakozik - nem szeged meg a szabályokat (a te szabályaidat). A könyvben található szabályok csak irányelvek, nem pedig kööttségek. Ha nem tetszik az egyik, akkor nyugodtan felejtsetek el, vagy fogalmazzatok át!





Víz csöpögött le a növény gyökereiről; a mai eső átáztatta és sárossá tette a talajt. A ritkás esőcseppek kör alakú foltokat ütöttek a sárba és környező kert sötét levelein játszottak.

Csipp-csöpp.

Ahol gyökeret vert volna, ott a közeli fák megfojtották volna a növényt. A gyökerei összegabalyodtak volna, és nem kapott volna napfényt. Természetes volna egyszerűen csak otthagyni, hogy elpusztuljon, de Kamugishanak szüksége volt rá, hogy életben maradjon. Ha egy nyíltabb helyre tennék, a palántának lenne esélye növekedni, és több levelet és szárat növeszteni, melyek elengedhetetlenek voltak Kamugisha munkájához.

Csipp-csöpp.

Kamugisha gondosan kiásott egy sekély lyukat a sárban, aztán visszahelyezte a növényt a talajba.

– Biztonságban, ahová tartozol – mormolta miközben gondosan szétbontott néhányat a gyökerek közül, mielőtt újból befedte volna őket. Letaposta a földet, hogy biztos lehessen abban, hogy nem erodálódik és hagyja a növény gyökereit védtelenül és sebezhetően.

Kamugisha egyhelyben állt és hagyta, hogy az eső alaposan lemossa a kezeiről a sárát. Visszasétált az ütött-kopott furgonhoz, ami a közelben parkolt és odahúzta a lekötözött sertés testét a nyitott plató ajtajához. Nehezen és tehetetlenül csúszott végig a furgon fémfelületén, ficánkolva és visítózva a pániktól, majd nedves csobbanással a sárba zuhant. Levette a fatálat az övén levő akasztóról, és a sertés nyakához tartotta, miközben hozzáértően elvágta azt. Forró sugárban ömlött ki a vér, ami beivódott a lakkozott fába azután csurig feltöltötte. A vér életerővel töltötte fel az edényt, összekeveredve a könnyű esővel. Az eső tisztává tette a vért és így biztonságosan lehetett a növénynek adni.

Mikor végzett, Kamugisha álldogált egy darabig, majd visszatért a növényéhez. A palántának életben kellett maradnia – és neki is szüksége volt rá, hogy életben maradjon. Ismét letérdelt és az edényt maga mellé helyezte. Mormogott valamit, miközben ujjait az edénybe mártotta, aztán bekente a vérrel a növény szárát, leveleit, ágait és törzsét. A vér elszivárgott a földbe és végigfutott a növény szárán egészen a levelek csúcsáig.

Csipp-csöpp.

A véres kezek életet csalogattak elő a nedves talajból, és Kamugisha tovább indult következő feladata felé.



SHY



Stacy még egyszer utoljára megigazította a ruháját, mielőtt kiszállt a liftből. A kezében tartott papírcetlire tekintve újra ellenőrizte a szobaszámot, majd elment a 201-es lakosztályig. Megállt az ajtó előtt, s mély levegőt vett. – Oké, kislány, most vagy soha. Meg tudod csinálni – biztatta magát, miközben legbájosabb mosolyát arcára varázsolva ismét megigazgatta ruháját. – Meglesz az, csak mosolyogj, bővöld el őket, és a tenyeredből esznek majd. Szerezd meg az információt, aztán húzás, nem lesz gond.

Benyitott a szobába és nekiindult, mint aki tudja, mit csinál – aztán hirtelen ledermedt. A titkárnői székben a legvénebb, legbegyepesedettebb titkárnő ült, akit valaha látott. Ó, a franca – gondolta, de nem hagyta, hogy érzelmei kiüljenek arcára, miközben odalépett az asztalhoz.

Önbizalmát pajzsként használva lélegzetet vett, és mosolyogva megszólította az asszonyt.: – Stacy Zurck vagyok, FBI különleges ügynök, azért vagyok itt, hogy átnézzem Johnathan Hart miniszter feljegyzéseit. Az irodám már idetelefonált, hogy jövök. – A lány elméje zakatolt. *Oké, épp ahogyan tanította neked. Tudod, mit akarsz, hogy gondoljon. Hát érd el, hogy azt is gondolja! Használd a tekintélyed, a testbeszéded, a pszichológiád!*

Egy pillanatra a vénasszony összerúncolta szemöldökét – épp csak egy pillanatra. – Hadd nézzem csak, hogy fogadta-e valaki a hívást – mormogta, majd elkezdett átfutni a híváslistát. Stacy ránézett a papírra, majd rábökött az egyik sorra. – Ott van. Most pedig, ha lesz szíves, engedjen be, hogy átnézzem a feljegyzéseket. Melyik az ő irodája?

A titkárnő ránézett az üres bejegyzésre, majd felnézett Stacyre és bólintott. – Balról a harmadik ajtó. Nyitva kell legyen. Ha szüksége van bármire, csak szóljon!

Stacy ismét elmosolyodott, és elindult az iroda felé, miközben kiengedte a levegőt, amit észre sem vett, hogy benntartott. – Oké, első lépés letudva. Még pár hátra van. Dante, bárhol is vagy, kinyírlak, amiért rávétél, hogy keresselek meg.