

~ A napi út ~

Terep	Gyalog	Lovon	Hajón
Könnyű terep (síkidék, part, tó)	6 Std	10 Std	10 Std
Közepes terep (erdő, dombok, folyó le)	4 Std	8 Std	6 Std
Nehéz terep (hegyek, mocsár, folyó fel)	2 Std	2 Std	4 Std
Istenkísértés (magas hegyek, stb.)	1 Std	1 Std	—

1) Út vagy lejtő = 1 sor fel; vihar vagy más kalamitások = 1 sor le

2) A szekerek sebessége úton normális, máshol a leírt érték fele



~ Ágon-berken: az eredmények ~ ~ gyászos katalógusa ~

1d12	Eredmény
1-2.	Vad s madár gyomra lőn földi koporsója
3.	Nyom nélkül vészett el a vadon útjain
4.	Zavarodottan találták, kik arra jártak
5.	Rablók vagy mások kezére jutott, s ki tudja, hogyan szabadul fogságából
6-7.	Élve, de kirabolván taláztatik a havasok alatt
8.	Hosszas tévelygéssel, sebesülvén de céljához ér
9.	Különös helyet látván tér meg útjáról
10-12.	Épségben ér vissza, hová útja vezetett

Módosítók: +1/3 szint; +1 út; +2 főút; +1 magas vagy alacsony Virtus

Ezen a táblázaton akkor kell dobnia a játékosnak, ha karaktere huzamosan elszakadt társaitól, vagy a vadonban tévelyegve próbál kiinduló pontjához visszatérni. Egyúttal mindenkinek rendelkezésére álló megmenekülési esély. Ha csoportosan dobják, az 1-3. pont helyett a csapat elvész a rengetegben, s a kalandok erről az új, ismeretlen helyről folytatódnak.



~ A hét Erény és a hét Főbűn ~

Alázatosság (<i>Humilitas</i>)	Önzetlen és szerény modor, tisztelettudás. Bátorság a nehéz cselekedetekre és áldozatokra, hűség az adott ígérekhez s.a.t.	Kevélyesség (<i>Superbia</i>)	Elfajzott büszkeség, ú.m. túlzott becs ön maga, s lenézés mások felé. Más érdemének lekicsinylése, rátartóság.
Adakozás (<i>Caritas</i>)	Áldozathozatal másokért, különösképp mértéken felül. Önfeláldozó szeretet, egyben generózus és rendszeres alamizsna.	Fősvénység (<i>Avaritia</i>)	Szerzett javakhoz való túlságos ragaszkodás, rendetlen birtoklás. Világi javak túlzott szeretete, vakság a rászorulókra.
Tisztaság (<i>Castitas</i>)	Önmegtartóztató és egyszerű életmód, lovagias szerelem és házassági hűség. Egyszersmind egészségre törekvő élet.	Bujaság (<i>Luxuria</i>)	A gyönyör rendetlen kívánása és élvezése, öncélú vágy. Féketlenül szabados életmód, mások romlásba döntése.
Jóakarát (<i>Humanitas</i>)	Együttérzés és öncélú barátság. Ítélezés nélküli bizodalom, valamint kedvességre és vidám életre törekedés.	Irigység (<i>Invidia</i>)	Mások javainak megkívánása avagy útálata. Baj fölötti öröm; rágalomra, közönyre és gúnyra való hajlam; kételkedés a jóban.
Mértékletsg. (<i>Temperantia</i>)	Igazságos és másokra figyelmes modor, mely önmagát megtartóztatja, s tetteiben mérlegeli ön maga s mások javát és kárát.	Torkosság (<i>Gula</i>)	Mértéktelenség a táplálkozásban és az anyagi javak hajhászásában; vágyaknak való eltúlzott és okatlan engedelmesség.
Szelídség (<i>Patientia</i>)	Kitartás a baj elviselésében, békesség a viszályokban, kegyelem a harcban és a bocsánatos bűnökkel szemben.	Harag (<i>Ira</i>)	Indulatosság, a megsértett lélek bosszúvágya. Kegyetlenség a megtorlásban, mérgeesség a hirtelen gondban, megszállottság.
Buzgóság (<i>Industria</i>)	Gondos, kitartó munka, a hitben való állhatatosság. Elvhűség minden körülményekben, s különösen a magányban.	Restség (<i>Acedia</i>)	Vonakodás a szükséges cselekvéstől, áldozathozatal és önzetlen magatartás megtagadása.

~ Példa erényes és bűnös cselekedetekre ~

	Erény	Bűn
1 pontos	<ul style="list-style-type: none"> • éhezőknek enni adni • jogos tulajdont visszajuttatni • más ellenünk tett bűnét megbocsátani • erényes iratok olvasásában szorgoskodni 	<ul style="list-style-type: none"> • valakit tulajdonában meglopni • holtakat kifosztani • hamis hőstettekkel hencszegni • ellenséget orvul megtámadni s megverni • böjt idején húst enni avagy bort inni • deák varázslatokat alkalmazni
2 pontos	<ul style="list-style-type: none"> • valakit nagy bajban megsegíteni • gonosz tettétől mást visszafordítani • bűnöst a törvénynek átadni • az Anyaszentegyház munkáját elvégezni 	<ul style="list-style-type: none"> • valakit veszekedésben halálra sújtani • fegyverét letett ellent megölni • szodómiában részt venni • libertinus nézeteket terjeszteni • az Urat káromolni, valakit megátkozni
3 pontos	<ul style="list-style-type: none"> • ártatlant biztos veszedelemből kimenteni • vagyont és épséget másokért feláldozni • igen nagy bűnöst jó útra téríteni 	<ul style="list-style-type: none"> • senyvedőktől utolsó kenyereket ellopni • szadomazochisztikus orgián részt venni • ártatlanokat megkínózni avagy megölni • hamis tanúsággal valakit bitóra juttatni • az Ördöggel czimborálni
6 pontos	<ul style="list-style-type: none"> • nemes czélokért meghalni • bűnbánattal utolsó kenetet fölvenni • világraszóló hőstettet végrehajtani 	<ul style="list-style-type: none"> • jótévőt, atyát vagy testvért elveszejteni • a Gondviselést és az emberi jóakaratot megtagadni



0

7

14

21



Alacsony Virtus

+1 támadásra, nem tanulhat papi imákat, szerencse a kockában és kártyában

Közepes Virtus



Magas Virtus

+1 a mentődobásokra, nem tanulhat deák ígéket

~ Lényeges próbadohások ~

Típusa	Módja	Magyarázata
Általános	<p>próbadobás $rdzo + \text{módosítók} \geq \text{Nehézségi Fok (NF)}$</p> <p>ellenpróba $rdzo + \text{módosítók} \geq rdzo + \text{módosítók} + 5$</p>	<p>NF₁₂ = Közepes (leggyakrabban) NF₁₈ = Nehéz (kiemelkedő tettekre) NF₂₄ = Hősies (csak ritka esetekben)</p> <p>5 pont különbség alatt az eredmény döntetlen. Az ellenpróba visszajára is fordulhat, ha a kihívó 5 ponttal veszít!</p> <p>Mindenki használhatja az osztályában elérhető képzettségeket, de ha képtelen, csak tulajdonságbónuszát adhatja a dobásaihoz. Utóbbi áll a tulajdonságpróbákra (pl. Erőpróba) is.</p>
Képzettség- és tulajdonságpróba	$rdzo + \text{szint} + \text{tulajdonságbónusz} \geq \text{NF}$	<p>Jobb mentők értéke: $[\text{szint}/2] + 2$ Rosszabb mentők értéke: $[\text{szint}/2]$</p>
Mentődobás	$rdzo + \text{alap} + \text{tulajdonságbónusz} \geq \text{NF}$	Csökkenő sorrendben következnek.
Kezdeményezés	$rdzo + \text{Ügy bónusz}$	Csökkenő sorrendben következnek.
Támadásdobás	<p>$rdzo + \text{Közelharcz} + \text{módosítók} \geq \text{VO}$</p> <p style="text-align: center;">vagy</p> <p>$rdzo + \text{Czélzás} + \text{módosítók} \geq \text{VO}$</p>	<p>Sebzés: fegyver értéke + Erőbónusz (lőfegyverekre nem jár) Kritikus ütés: fegyverek kritikus zónájában, újabb sikeres találatnál. Harczi Manőverek: ellenpróbaival; a legtöbb cselre vagy fogásra jó.</p>



~ Az ördög bibliája ~

Ördögi segítséget nyújt egy helyzetben. Egy kártyapakliból kell lapot húzni úgy, hogy az eredményt csak a mesélő láthatja. A pontos hatásokat is ő állapítja meg a lapok száma szerint, ezek pedig a csodálatos segítség, előny vagy megmenekülés különböző formáit öltik.

- 1 lap** Kisebb szerencse vagy a Sors finom befolyásolása; a hatások nem feltűnőek és természetesnek hatnak.
- 2 lap** Nagyobb szerencse vagy kisebb közvetlen segítség; a hatások különös, de nem látványos mellékhatásokkal járnak.
- 3 lap** Közvetlen ördögi segítség, látványos és kísérteties elemekkel és a természetfeletti erők nyílt megnyilvánulásával.

A módszerrel bárki folyamodhat segítségért vagy szerencséért, és befolyásolhatja a játék menetét, de a kihúzott lapokkal a kaland végén el kell számolni. A karakter helyzetével összefüggő lapok eldobhatók.

- < 21** A lapok 1, 2 vagy 3 Virtus súlyú bűnnel vagy 1, 2, 3 at-vel licitálva megválthatók. A licit laponként, sorban történik; a lapok értékét csak a mesélő látja.
- = 21** A karakter fizetség nélkül visszanyeri az ördögtől a lapjait.
- > 21** Egy nagy szolgálattal tartozik az ördögnek, amit időben teljesítenie kell.

Aki nem tudja rendben leróni a tartozását, azt az ördög elviszi.

Ász	11 pont	3 Virtus
Szám	értékén	2 Virtus
Király	4 pont	1 Virtus
Felső	3 pont	
Alsó	2 pont	
Különleges lapok		
Ász	Tavaszi	Településen
Felső	Gezler Hermann	Felsőbbségnél
Alsó	Kuoni pásztor	Szegényeknél
Ász	Nyár	Mezőn
Felső	Stüszai vadász	Vándorúton
Alsó	Reding Itell	Törvénynél
Ász	Ősz	Erdőben
Felső	Rudenz Ulrich	Cselvetésben
Alsó	Fürst Walter	Alkukban
Ász	Tél	Hegyvidéken
Felső	Tell Vilmos	Nagy bajban
Alsó	Harras Rudolf	Harczban
Király	--	5. és 6. szinten

[2.]

[1.]

[7.]

[3.]

[10.]

[6.]

~ Helveczia karakterlap ~

Rudenz Ulrich, 2. szintű vagabund, német
név, szint, osztály, nép +1 tám. +1 ment.

[7.]

Erő:	13	[+1]	Kezdeményezés:	+1	Kitartás:	+0	Alap Bónusz	=(+1) +(-1)
Ügyesség:	13	[+1]	VO: 13 (köpönyeg, ügyesség)		Reflex:	+4	=(+3) +(+1)	
Egészség:	7	[-1]			Akara terfő:	+2	=(+1) +(+1)	
Intelligencia:	13	[+1]	Hp: 13	[4.]	Virtus:	11		
Bölcsesség:	14	[+1]						
Karizma:	18	[+3]						

~ Mentődobások ~

~ Speciális képességek ~

Közelharc	+2	=(+1) +(+1)	Mondák: 12 általános, 18 speciál., 24 titkos
Célzás	+2	=(+1) +(+1)	Úti szerencse: kalandonként 1d3-szor +2 mentő v. kezdeményezés
Rapír (1d6+1, 18-20*2)	+2	=(+1) +(+1)	
Dobót. (d4+1, 18-20*2)	+2	=(+1) +(+1)	

~ Képzettségek ~

Diszkovác (Ügy)	+3	=(+2) +(+1)	Zárnyítás (Ügy)	+3	=(+2) +(+1)
Mondák (Bű)	+3	=(+2) +(+1)			
Állatfomítás (Kar)	+5	=(+2) +(+3)			
Élőadás (Kar)	+5	=(+2) +(+3)			
Kockavetés (Kar)	+5	=(+2) +(+3)			

~ Tapasztalat ~

Arany Tallér	3	Érlelt Pénztag		Réz Groschen	
--------------	---	----------------	--	--------------	--

Következő szint: 6000

~ Felszerelés ~

Út ruha és köpönyeg	Alkulosok	
Tollas kalpap	Szappan	
Rapír		
Dobótér*2		
Máshas zsák		
Szentírás		
Kártya	X	
	X	

[9.]

[9.]

~ Jegyzetek ~

Rudenz Ulrich meggyerő orcájú fiatal férfi. Zöld ruhájára arannyal szegett veres köpönyeget terített, s tollas kék kalpagot visel. Oldalán mives kard függ, csizmába pedig egy-egy eles tört és eszűtarot. Laujtát, melyen oly szépen jázott, két haramia ragadta el, s nem hagyának neki mást, csak bibliját, s néhány kis szemmiséget.

~ Bűntástrom ~

Lopás (hört és minden földi jó) a szőlősgazdánál, 1 pont)
Torkosság (czimbórkákkal töltött dühajkódás, 1 pont)
Resttség (hunyulás és jó élet, míg a pénz tartott, 1 pont)
Hamis ezimel és származással való bevezetés (1 pont)
Jóakarát (haramiaknak való megbocsátás, +2 pont)

Karakteralkotás (példa)

1. Alaptulajdonságok meghatározása: Dobjunk hatszor 4d6-tal, és a dobásból mindig vonjuk ki a legalacsonyabb kocka eredményét. Két hatos sorozatból válasszuk ki a rokonszenvesebbet, majd számítsuk ki a tulajdonságmódosítókat.

Példánkban a játékos a következő sorozatokat dobta: 13, 13, 7, 13, 14, 18 és 15, 10, 8, 8, 15, 7. Az első választva sorban felírja az értékeket a karakterlapra, és rögzíti a belőlük számított tulajdonságmódosítókat.

2. Nép, osztály és név kiválasztása: Döntsük el, hogy a karakter melyik néptől származik, és melyik osztály hivatását gyakorolja. Jegyezzük fel a hozzájuk tartozó speciális képességeket.

A játékos – az előbb kidobott tulajdonságok alapján is – egy német vagabund mellett dönt, akit Rudenz Ulrichnak nevez el, és képzeletében a magyar kártya lapján látható jó kedélyű, kicsit szelhámos vándorzenész alakja jelenik meg. Felír magának egy szakmát (Diszkovác), osztályra képességei közül pedig a Mondák speciális képzettséget és az Úti szerencsét választja.

3. Képzettségek kiválasztása: Döntsük el, hogy a karakter milyen kiegészítő ismeretekben jártas (ezek száma több, az alfejezetben leírt tényezőtől függ), majd számítsuk ki azok értékeit.

Rudenz Ulrich népéből és osztályából adódóan már rendelkezik két képzettséggel. Játékosa még négyet tud választani (ebből egyet magas Intelligenciája miatt), és olyan ismeretek mellett dönt, amelyek az úton járó, városról városra vándorló lantos dolgát segíthetik.

4. Életerő: A játékos karakterek első szintjükön maximális életerőt kapnak, ezután viszont véletlenszerűt: dobjunk az osztálynak megfelelő kockával, és minden szinten adjuk hozzá az Egészségbónusz értékét. Ez a karakter összesített Hp-je.

Rudenz Ulrich vagabundként első szinten 8 Hp-t kap, másodikon még 1d8-at (erre a játékos 7-et dob), de gyenge Egészsége miatt az összegből összesen 2-t le kell vonni: így az eredmény $8 + 7 - 2 = 13$.

5. Mentődobások: Ez a három érték szint és tulajdonságbónuszok függvénye.

Rudenz Ulrich mentődobásai: $+0/+4/+2$. Könnyen megmenekül a gyorsaságot és reagálást követelő helyzetekből, de gyenge szervezete, és bátorsága sem kiemelkedő.

6. Felszerelés: Dobjuk ki 2d6 segítségével, hogy osztálya szerint járó tárgyakon kívül a karakter hány aranyból vásárolhat magának felszerelést. Ha szükséges, vegyünk fel hitelt. Egyben határozzuk meg a karakter maximális megterheltségét.

Rudenz Ulrich javai elég szerények, a játékosnak csak pár kicsinységre telik. Erejéből adódóan egyszerre 14 tárgy lehet nála.

7. Harczi értékek: a Védekezési Osztályt a pánczélből és az Ügyességbónuszból, a kezdeményezést az Ügyességbónuszból, a közelharczi támadások és a célzás értékeit a szintből, valamint az Erő- illetve Ügyességbónuszból lehet kiszámolni.

Rudenz Ulrich nem harcra termett, és VO-ja sem valami magas, de elboldogul a rapírral és a törrel is.

8. Virtus: A kezdő Virtust 3d6 segítségével dobjuk ki.

Rudenz Ulrich értéke 11, ami átlagos; jelenleg sem erre, sem arra nem hajlik – de a játék során majd elvlik, a bűnök csábítása vagy az üdvözülés ígérete bizonyul erősebbnek.

9. Háttér: Írjunk egy rövidke (néhány soros) leírást a karakter kinézetéről, esetleg személyiségéről – nem részletes „előtörténetre”, hanem inkább valami érdekes alapkonceptióra összpontosítva. Segíthet ebben a karakter pár újabb keletű bűnös és erényes cselekedetének feljegyzése is.

10. Tapasztalat: A kezdő karakterek egységesen 2. szintűek, és 2000 Tapasztalati Ponttal rendelkeznek. A következő szinthez 6000 (vagyis még 4000) szükséges. Magasabb szintre lépve a karakter következő értékei javulhatnak:

- Hp minden szinten
- Képzettségek értéke
- Támadásbónuszok
- Mentődobások
- Alaptulajdonságok: 4. és 6. szinten
- Osztály által adott speciális képességek
- Varázslatok száma, ereje

Jó összefoglalót nyújt erről a 12. oldalon található táblázat