

Martion Szerepjáték

Rövidített világleírás és szabálykönyv 2015

[Részletes Világleírás](#)
[Részletes Szabálykönyv](#)

[Karakterlap](#)
Letölthetőek továbbá a nyomtatható verzióhoz tartozó [betűkészletek](#)
[Karakterlap kitöltési útmutató](#)

Kérdés, kérés esetén a martion@alomvilag.hu címen lehet érdeklődni.
Készült az ÁlomVilág Alapítvány által. Minden jog fenntartva©

Világleírás

A mágiamentes világ pontosan megegyezik az általunk, felhasználók által megismert világgal. Nemrég hagytuk el az ezredfordulót, a világ folyamatosan tágul, az életünket megkönnyítő találmányok sorra követik egymást, ahogy a hatalmas felfedezések is, csak hogy felgyorsult életünkben ezt nem nagyon vesszük észre.

Emellett a szörnyű valóság mellett, ezzel párhuzamosan létezik egy másik világ, melyet mágusok és egyéb mondabéli lények laknak. A mágusok ugyanúgy születnek, élnek és halnak, mint az általuk talannak nevezett, a varázsvilágot nem ismerő emberek, és pontosan úgy, ahogy a suttának hívottak, akik ugyan tisztában vannak a mágia létezésével, azonban alkalmazni nem képesek azt. Saját magukat sokféleképpen nevezik (például mágusok, boszorkányok, varázslók), hiszen életüket teljesen különböző módokon élik. Vannak, akik elvegyülnek a talanok közt, és vannak, akik teljesen zárt világukba burkolóznak.

Saját törvényeik tiltják, illetve korlátozzák a talanok beavatását a létezésük ismeretébe, legfőképp azért, mert képtelenség lenne fenntartani a békét, ha mindenki tudna erről a hihetetlen világról. Ez a gondolat a Martion. Vagyis a martionizmus egy eszme, mely azt mondja ki, hogy a mágusoknak szükségképpen meg kell védeniük a talanokat maguktól, különben a világ pusztító mágus-talan és mágus-mágus háborúba süllyedne. A hosszú üldöztetések és viszályok után végül az 1289-es Fehér Mágia napján győzedelmeskedett végképp ez a nézet, és így fejlődhetett tovább a világ ebbe az irányba.

Az eszme szükségképpen azt is kimondja, hogy a mágusoknak el kell rejteniük a talanok elől a színesebb, mágikus világot - és tulajdon létezésüket is, s pontosan emiatt a földi ésszel fel nem fogható tulajdonsággal megáldott lényeket és helyeket is elzárva, eltitkolva tartják előlük.

A már ismert történelem nem sokban tér el a Martion világában sem. Ennek az az oka, hogy bár a mágusok mindenhol jelen voltak, és mindenben részt vettek, kiírták magukat a talan történelemtöredékekből.

A Föld lakosságának mindössze fél százalékát teszik ki a varázshasználók, és még egy felet a varázslatot ismerők, így Magyarországon nagyjából 50.000 varázshasználó és 50.000 suttá él.

Mivel a Föld összes mágusa sem töltene meg egy közepes méretű országot, a pénznemük közös, megnevezése Nemzetközi Mágus Tallér (IMC)

A varázslók ahányan vannak, annyiféleké, elvégre ők is emberek. Egy dologban azonban mind hasonlítanak: Képesek tudatukkal (és bizonyos segédeszközökkel) irányítani a mágiát, pontosabban a mindent átszövő, és mindenhol megtalálható manát. Ennek ellenére nem ritka a születés alapján történő megkülönböztetés, így a talan-, kevert- és mágusszármazású mágusokról lehet beszélni. Ennek azonban csak a tisztavérűek egy maréknyi (természetesen magukat elitnek tartó) csoportjában van hatalmas divatja. Mágia szempontjából nincs különösebb jelentősége, ki született varázslócsaládba. Pontosabban csak egyetlen szempontból lehet fontos: csupán varázslók gyermeke lehet született mágus, vagyis olyan személy, aki bizonyos mágiákat könnyebben hoz létre (miközben az ellentettjére érzékeny). Ezek közé az elemisták, vagyis a pyro- (tűz), hydro- (víz), terro- (föld) és aeromágusok (levegő) tartoznak, illetve az élet- és halálmágusok (vitaemágus és nekromágus [gyakoribb elnevezése: nekromanta]).

Az emberek között élnek továbbá vámpírok, szerviensek és vérfarkasok is, akiket közös nevükön éjlényeknek neveznek. Ők különleges tulajdonságokkal rendelkeznek, ám ez nincs mindig előnyükre, ráadásul sokak kifejezetten nem szívelik őket, és lépten-nyomon megjelenő diszkriminációba ütköznek. A népesség nagyjából 0,05 %-a tartozik az éjszaka lényei közé, ily módon 3500 likantróp (mintegy 3200 vérfarkas, és 300 valamiféle egyéb ragadozó "vérállat") és 1500 vámpír él Magyarországon.

A mágia működése

Minden varázslatnak megvan a maga feltétele. Alapvetően megkülönböztetünk nyugati (zárt/hermetikusan) és keleti (nyitott) mágiát. Előbbihez az esetek döntő többségében fókuszszerszökre (lehet ékszer, pálca) és ígére (ez legtöbbször egy latin vagy latin eredetű szó) van szükség.

A nyugati mágiához tartozó varázslatokat négy varázslatjártasságba és kilenc elemtípusba soroljuk. A négy varázslatjártasság: átkok (ártó hatásúak, és a célpontot követők, hacsak nem lép be egy hasonló fajú lény a varázslat elé); ígézések (egyszeri, azonnali hatású, célpontot nem követő, többnyire látványos, fizikai jelenségek); bűbajok (rögtön a célpont körül jön létre az esemény, mely változó ideig tart); és átváltoztatások (azonnali és legtöbbször visszafordíthatatlan hatásúak, valamiből valami mást hoznak létre). A kilenc elemtípus: tűz, víz, föld, levegő, élet, halál, asztrál, mentál, semleges.

A keleti mágiák jóval bonyolultabbak a nyugatinál, mivel ahhoz, hogy valamit létrehozzon a mágiahasználó, nem csak egy képzettségre van általában szüksége. A távoljáráshoz (mágiával történő gyors utazás) muszáj ismerni a meglátogatni kívánt helyet, amíg a jóslásokat meg sem érdemes próbálni bizonyos kellékek nélkül - A bájitalok pedig értelemszerűen ugyanebbe a kategóriába tartoznak. Az abeomágiához (azaz a saját test állattá formáláshoz) precíz ismeretek kellenek az átváltoztatásokból. Az idézés a már felírt rúnákat tölti fel mágiával. Az asztrál- és a mentálmágia talán az egyedüli kivétel, ez alól, mivel alkalmazásukkor mindig egy másik emberre hatunk, akinek azonban van alapvető védelme. Ha még kezdők vagyunk, nem biztos, hogy minden sikerülni fog. Mitöbb, eléggé valószínű, hogy nem.

Minden embernek, állatnak, de bizonyos mágikus tárgyakkal és növényeknek is van aurája. Ez az őket körülvevő egyedi energiamező, mely a lélek egyfajta kivetülése. Az aurán nem csak a született és a szerzett hátterek látszanak, hanem a pillanatnyi érzelmek is. Gyakran megjelennek továbbá a testi, lelki betegségek, melyek fekete foltként, törésvonalakként vetülnek az aura felszínére.

A mágusok körében a másik, szinte az aurával egyenértékű jellegzetesség és meghatározó elem a név. Mindenkit neveznek valahogy és a személy arca és neve adja meg összességében kiről is van szó. A keresőmágiák névvel, arccal illetve e kettő ötvöztetésével működnek. A távoli üzenet varázslat (mely egy gondolati üzenetküldési forma a mágusok között) is e két tényező alapján tud ismeretleneket megtalálni. Ésszerű tehát, hogy a tapasztalt tradicionális máguscsaládok, főleg, ha van veszténivalójuk, vagy kellő arroganciájuk, óvatosan bánnak a saját nevükkel: a név hatalom és definíció, könnyen vissza lehet vele élni.

A mágikus lények egyik érdekes fajtáját képezik az úgynevezett entitások, melyek lehetnek földi származásúak (szellemek), vagy épp más, merőleges dimenzióból ide szakadt démonok. Habitusuk alapján lehetnek segítőkészek (pozitív), semleges és negatív (vagyis kifejezetten rosszindulatú) entitások. A szellemek többnyire emberi jellemmel rendelkeznek, ilyenképpen semlegesnek nevezzük őket - vagyis saját céljukat kergetik, saját döntésükből adódóan segítenek vagy ártanak. A merőleges síkokról érkezett entitásokat általában démonoknak hívjuk, függetlenül attól, hogy milyen típusúak (semleges, negatív vagy pozitív). Tíz szintre osztják őket a mágusok, ebből az első szintűek általában csak kisebb bosszúságokat, esetleg rövidtávú megkönnyebbülést okozhatnak, míg a legnagyobbak képesek a leghatalmasabb pusztításra vagy jótéteményekre.

Mágia az oktatásban, szakmákban

A fiatal mágusok varázsereje 10-13 éves koruk között szokott megmutatkozni, vagyis középiskolai tanulmányok keretei között sajátítják el a mágia fortélyait, amit állami szinten szabályozott módon kötelesek kitanulni (ellenkező esetben vadmágiákat okozhatnak, veszélybe sodorva önmagukat, környezetüket, a mágikus világ titoktartását). Magyarországon a legnagyobb ilyen iskola a hat évfolyamos Martion, ahol a képzés végén mágikus érettségi vizsgát tehetnek a diákok.

Több egyetem is rendelkezik mágikus karral, illetve van kifejezetten mágusok számára fenntartott felsőoktatási intézet is. Némely szakmának megvan a mágikus változata is, a rendfenntartók gemmáriusok, míg az egészségügyben dolgozók a szerpentáriusok.

Szerepjáték szabályok

Ahhoz, hogy akár egy asztali játékban, akár egy fórumos kalandban tevékenyen részt vehess, először is rendelkezned kell egy kidolgozott karakterrel.

Karakterlap

Letölthetőek továbbá a nyomtatható verzióhoz tartozó [betűkészletek](#)

Karakterlap kitöltési útmutató

A tulajdonságok határozzák meg a karakter tehetségét az egyes dolgokban. Az értékük egytől húszig terjedhet, de az egyszerű halandó ember karakterek csak négytől tizennyolcig vehetik fel az egyes tulajdonságokat. A négy alatti értékek ugyanis orvosi esetnek számítanak, a tizennyolc fölöttiek pedig emberfeletti tulajdonságot takarnak. A tulajdonságpontokat az életkor és az előnyök, hátrányok határozzák meg, ezek szabadon eloszthatóak az alábbiak között. Az átlagos tulajdonságérték 10.

A karakter kialakításakor az egyik legfontosabb feladatod, hogy előnyöket és hátrányokat válogass neki. Ezzel lesz ugyanis igazán egyedi a személyisége, így lesz élhető, könnyen játszható. Az előnyök plusz képességeket, tulajdonságokat, lehetőségeket adnak a karakterednek, cserébe viszont hátrányokat kell felvenni, melyek hátráltatják, korlátozzák őt, de színesítik játékodat.

A képzettségek a karakter tapasztalatait, megszerzett tudását hivatottak mutatni. Az egyes képzettségeket tapasztalati pontokból lehet fejleszteni, amiket az előtörténet, illetve a későbbi játékok alapján kap a karakter. A képzettségek alapértéke 0-tól 20-ig terjedhet, azonban minden egyes képzettséghez hozzászámoljuk még a hozzátartozó, két tulajdonságmódosító értékét is, így az aktuális érték ez alá és fölé is mehet. A képzettségeket külön kategóriákba soroljuk, melyeknek fejleszthetősége különböző nehézségű (más szorzójú).

A származtatott tulajdonságok a tulajdonságpontok és előnyök-hátrányok alapján számolódik ki. Ilyen az Életerő és a Fizikai/Mentális Fáradáspont is. Amennyiben a fáradáspontok vagy az életerő egy körben az aktuális értéke felére vagy nullára esik, a karakter elájul.

A Kezdeményezés, Reflex, Fizikai és Mágikus Ösztön a harcok során játszik szerepet.

Amikor a karakternek valamilyen feladatot kell végrehajtania, képzettség- vagy tulajdonságpróbát kell tennie. A cselekedet nehézségét általában a Mesélő határozza meg, bár ha ismert az ellenfél ereje, vagy megszokott feladatról van szó (pl. nyugati varázslatok), a célszám többnyire adott.

A próba akkor sikeres, ha a kijelölt célszámot eléred vagy meghaladod. Ha a Mesélő nem jelzi külön, hogy nincs szükség rá, a próbáért mindig fáradáspontot kell levonni.

Képzettségpróbák esetén a képzettség aktuális értékéhez kell hozzáadni egy (hatoldalú) kockadobás eredményét. Amennyiben ez az eredmény egyes, balsikerpróbát kell tenni, vagyis még egy kockával kell dobni. Ha nem egyes, az eredeti próbához egy adódik hozzá, ha viszont igen, a próba balsikerbe fulladt, vagyis valamilyen szerencsétlenség éri a végrehajtót, még ha meg is lett volna a célszám. Ennek a szerencsétlenségnek a mérete megegyező az eredeti célszám értékével. (A második kockával általában a Mesélő dob.)

A nyugati mágiákhoz fókuszszerszeggel végrehajtott mozdulatra és kimondott ígére van szükség. Amennyiben a fókuszszerszegt, s így a mozdulatot is elhagyja a karakter, úgy a varázslat célszáma hárommal nehezedik, míg ha a verbális komponens marad el, úgy kettővel lesz több az elérni kívánt nehézség célszáma. A fókuszszerszög formája lehet bármilyen (pl: ékszer, pálca, bot), de abban mind megegyezik, hogy van egy foglalata és egy bázisa, melyek különböző képességgel ruházzák fel. Egy átlagos karakter 2-es gyakoriságig választhat magának az alábbiak közül, minden más Mesélői elbírálás alá esik.

Harc

A harc fázisai

1. Kezdeményezés

A harc kezdetekor minden játékos Kezdeményezéspróbát dob, vagyis dob egy kockával, majd a kapott számot hozzáadják a karakterlapon feltüntetett Kezdeményezés értékhez. A legmagasabb értékkel rendelkező játékos lesz a leggyorsabb, és őt követik csökkenő sorrendben egymás után a többiek.

A kezdeményezés sorrendje nem változik a harc során.

2. Cselekvés

A soron következő játékos bejelenti, mit szeretne tenni a karaktere. Van lehetőség várakozni, ekkor a játékos mindenki után fog cselekedni, illetve lehetséges passzolni is, ekkor a játékos nem cselekszik a körben.

A cselekvésnek megfelelően képzettségpróbát kell tenni, melynek célszáma lehet a körülményeknek megfelelő Mesélői kitűzés vagy lehet a játékos által előre meghatározott érték. Az elért szint alapján meg kell határozni a reagálás nehézségét, ezt követően pedig a fáradástábla alapján fáradni kell.

3. Reflex

Minden cselekedetre van lehetőség reagálni, többszereplős harc esetén azonban egy körben csak egyetlen reflexpróbát lehet dobni, és annak az értékét lehet felosztani. A Reflexpróba során egyetlen kockával kell dobni, és a dobás eredményét kell hozzáadni a karakterlapon szereplő Reflex értékhez. Egy cselekvésre akkor lehet reagálni, ha a próba végeredménye eléri a reagálási nehézséget. Többszereplős harc során a reflexből ki kell vonni a nehézséget, és a kör további részében ez az az érték, amivel további cselekedetekre lehet reagálni.

Mivel mindenki reagálhat mindenre, ezért többen is reagálhatnak ugyanarra a cselekedetre. A sorrendjük ekkor a reflexpróba során kapott érték szerint csökkenő sorrendje.

A reflexben végrehajtott cselekedet csak védekező lehet. Ez képzettségpróbát igényel, melynek sikeressége a helyzettől és a várható sebzésértéktől függ.

Ha a reflexpróba sikertelen volt, de a Mesélő úgy ítéli meg a helyzetet, hogy a támadás a karakter életét kívánná, egy harcban egyszer ajánlhat neki Ösztönpróbát. Ha az ösztönpróba sikeres volt, a Mesélő leírja a karakter cselekedetét. Mágikus ösztön esetén figyelembe kell venni a genotípusokat is.

4. Hatások

Az akciók és reakciók után dől el, hogy a cselekedetnek mi lett a hatása, ilyenkor lehet felvezetni a sebesüléseket is. A sebzés értéke függ ugyanis a testtájtól is, a legérzékenyebb területek szorzója 3 (arckoponya, halánték, tarkó, nyak, szegycsont, gyomorszáj, gerinc, hónalj, lágyék), a közepesen sérülékeny részeké 2 (koponya, törzs), míg a végtagok sérülése az eredeti sebzésértékkel történik. Egy sérülésnek lehet befolyásolóereje a további körökre (pl: bokatorés - futás), ezért fel kell vezetni a sérülés milyenségét is (+ magától gyógyuló/ellátandó). Bizonyos találatok kritikusak, vagyis a sebzéstől függetlenül azonnali halált eredményez. Ilyenkor Mesélő belátása szerint van lehetőség alkalmazni a morális szabályt, vagyis a jelenlevő karakterek megpróbálhatják még feltámasztani az elpusztult karaktert.