



Heimurinn – az északi szél birodalma

Bűbajos tárgyak

Írta: Seress Gábor (Nocturna)

Heimurinn kiegészítő

v. 2021.11.29

Ez a dokumentum a **Heimurinn szabálykönyv** *Bűbajos tárgyak* fejezetét hivatott kiegészíteni, így az ott olvasható, a Bűbajos tárgyra vonatkozó szabályokat nem ismétli el. Noha a szabálykönyvben szerepelnek különböző példahatások, alább konkrét bűbajos tárgyak kerülnek bemutatásra, az alapanyagukkal, elkészítési módjukkal és leírásukkal együtt. A Mesélő jóváhagyásával ezekből a receptekből a *Bűbáj megkötése* Képességgel rendelkező karakterek induláskor kettőt választhatnak, vagy hármat véletlenszerűen sorsolhatnak.

Az alábbi lista a tervek szerint folyamatosan bővül majd, ezt hivatott jelezni a dokumentum aktuális verziószáma. A lajstrom főleg Apró és Kisebb Bűbájokat tartalmaz (ABC sorrendben bemutatva), mivel Heimurinn világán ezek fordulnak elő gyakrabban, és a Karakterek is ezeket készíthetik el nagyobb eséllyel. A Valódi bűbáj kategóriába eső tárgyak kifejezetten ritkák és egyediek, így ahelyett, hogy a Karakterek ilyen varázstárgyak elkészítési módjával (receptjével) rendelkezzenek, javasolt, hogy inkább a kalandjaik során, erőfeszítéseik gyümölcseként tehessenek szert az efféle holmikra.

Az alább bemutatott tárgyak alapján (és a szabálykönyvben leírtak szerint) újabb receptek is alkothatók. Ugyanakkor, nem javasolom olyan Bűbajos tárgyak kidolgozását, melyek a vadonbeli túlélést és világ környezeti kihívásaival való küzdelmet jelentősen megkönnyítenék: így érdemes elkerülni pl. az élelmet teremtő vagy megtisztító, a tűz melegét pótló, a hidegtűrést nagyban fokozó vagy a gyors, mágikus gyógyulást lehetővé tévő hatásokat. A Heimurinn egyik fókusza éppen az elemekkel és a barátságtalan vadonnal való küzdelmen van, amit erősen kilúgozna az ezeket negáló varázstárgyak gyakorisága – sőt, hamar „kötelezővé válhatna” ezek használata a játék során. Ugyanilyen megfontolásból, az ilyen típusú varázslatok jórészt a mágiaforgatók repertoárjából is hiányoznak.





Ægishjálmur (Kisebb Bűbáj)

Megalkotás: NF 16

Elkészítési idő: 3 óra (+ 10 óra várakozás)

Hatóidő: egyszeri (egy harcjelenet, de legfeljebb 1 nap)

E bűbáj **alapanyaga** egy életerős, sudár körísről metszett gally és olyan tinta, melybe az alkalmazó a saját vérét (1 ÉP) keverte. Az alkalmazó előbb írópalcát farag a vesszőből és varázsmondókat ismételve előkészíti a különleges tintát, majd egy ágas-bogas, pajzsszerű motívumot rajzol a célpont két szeme közé, annak homlokára. Ha a jelet saját magának rajzolná fel, úgy ehhez szüksége lesz egy tiszta, tükröződő felületre, ám az elkészítés nehézsége emelkedik (+2 NF). A felrajzolást követően a mintát el kell fedni, míg a jel el nem készül. Ha a jelet viselő személy ez idő alatt aludni tér, úgy rémálmok gyötrik (a gyógyulásra tett próbadozás +5 NF). Az elkészült rajzolat mindig feltűnő és nem kopik le a homlokról (1 hétig), ám ha a viselője szándékosan elfedné valamivel, úgy az ereje végleg szertefoszlik.

A rajzolat viselője úgy aktiválhatja a jelet, ha metszést ejt a homlokán (1 ÉP). Az Ægishjálmur hatása rövid ideig tart (3 kör), ám ez idő alatt az első ellenfél, aki rápillant a sötét szimbólumra, a hatása alá kerül és megtörik a harci kedve (Akarat mentődobás NF 16): elvétett mentődobás esetén rémület lesz úrra rajta (*Rémült* állapot, 10 körig), míg sikeres próba esetén *Zavaró hátrány* sújtja 3 körig, mely idő alatt nem támad az alkalmazóra (legfeljebb védi magát, kitér előle, stb.). Az alkalmazó dönthet úgy, hogy a jel aktiválásakor a saját életerejéből felerősíti az Ægishjálmur hatását: +2 ÉP/ +1 NF, illetve +2 ÉP/ +1 célpont (összesen max. 1 lény/2 szint). Az Ægishjálmur csak emberi lényekkel szemben hatásos, ám azok, akik *nem* az Ősi vallást (svenkar hit) követik, +3-at kapnak a mentődobásukra.

A pajzsom a váram! (Kisebb Bűbáj)

Megalkotás: NF 16

Elkészítési idő: 3 óra (+ 6 óra várakozás)

Hatóidő: egyszeri (egy harcjelenet, de legfeljebb 1 nap)

E bűbáj **alapanyaga** olyan, jobbra csavarodó csigaház melyet az alkalmazó maga örölt porrá mozsárban. A meszes porhoz asszony nyála és valamilyen élénk pigment keverendő. Az így nyert festéket pajzsra kenve az megerősödik: pajzstörés értéke +2-vel nő a harc idejére, valamint meglepetés esetén is védelmet nyújt. Ráadásul, ha a pajzssal védekezve a támadás és a védekezés értéke megegyezik (TÉ = VÉ), akkor a sebzést követően a támadó fél fegyvere 50% eséllyel eltörik (csak közönséges fegyverek esetében). A festék könnyen lepereg, így egy harcjelenet után, de legkésőbb egy nap múltán a bűbáj erejét veszíti.

Bosszú eszköze (Apró/Kisebb/Nagyobb Bűbáj)

Megalkotás: NF 11/16/21

Elkészítési idő: 2 óra (+2/12/48 óra várakozás)

Hatóidő: 1 hónap, egy harcjelenet

Ez a bűbáj a *Választott fegyver* (II) Tyr papi varázslat gyengébb formája (azzal nem kombinálható). Az alkalmazó előkészíthet egy fegyvert egy előre meghatározott ellenséggel (vagy ellenség típusal) szemben. A bűbáj létrehozásának nehézsége és időtartama a választott ellenfél típusától függ:

- NF 11: állat vagy közönségesebb szörnyeteg (pl. medvék, rém- vagy dérfarkasok);
- NF 16: különleges szörnyeteg vagy egyedi bestia (pl. a Szürke-dombban lakó troll);
- NF 21: konkrét személy (pl. Ake Tryggson, a *jarl* bajnoka). Emberek vagy népcsoportok (pl. uthgardt barbárok), mint általános csoport nem jelölhető ki a bűbáj célpontjául.

A bűbáj **alapanyaga** minden esetben olyan tárgy, mely a célponthoz kötődik (állat esetén lehet a szőre, hullatéka vagy egy marék avar az odújából). A tárgyat az alkalmazó elégeti, a kihűlő hamvakat a nyálával és a saját vérével (1d2 ÉP) keveri, majd az így kapott tintával felrója a választott célpont azonosságát a fegyverre. Az első alkalommal, mikor a fegyvert a megnevezett célpont ellen



használják, megnyilvánul annak ereje: az első találatnál +1d8, a másodiknál +1d6, a harmadiknál +1d4 bónusz sebzést okoz a bűbáj készítésekor megnevezett célpontnak. Három találat után, vagy a harcjelent végén a hatás szertefoszlik. A választott célpont az elkészíthető fegyverek számát is limitálja: NF 11 esetén az alkalmazó a kijelölt csoport (pl. rémfarkasok) ellen legfeljebb 2 szint/1 fegyvert készíthet elő, NF 16 és 21 esetén viszont csakis egyetlen fegyvert ruházhat fel ezzel a bűbájjal – míg azt fel nem használják, újabbat nem készíthet (de más célpontok ellen igen).

Bűbajos fegyver (Kisebb Bűbáj)

Megalkotás: NF 16

Elkészítési idő: 2 óra (+ 6 óra várakozás)

Hatóidő: 1d4+4 óra

E bűbáj **alapanyaga** ezüstreszelék és egy öreg fenyő gyantája. Az alkalmazó finom forgáccsá reszeli az ezüstöt, majd a felforrósított, sűrű gyantához keveri azt, miközben régi mondókákat mantráz. A forró keveréket aztán vékony rétegben felviszi a kiválasztott fegyverekre, majd bebugyolálja, vagy a hüvelyükbe rejti azokat. Fontos, hogy a bűbáj megfogásáig az ily módon előkészített fegyvereket nem szabad harcban használni, különben a bűbáj szertefoszlik. Az elkészült bűbajos fegyverek éle halovány, alig látható ezüstös színben játszik, és míg kitart, képes kárt tenni a csak mágikus fegyverrel sebezhető kreatúrákban – más hatása azonban nincsen. Egy ráolvasással legfeljebb 6 adag massa készíthető, minden adag 2 ep értékű ezüst felhasználását igényli (egykezes fegyver, nyílvesző: 1 adag; kétkezes fegyver: 2 adag).

Cifra páncél (Kisebb Bűbáj)

Megalkotás: NF 16

Elkészítési idő: 4 óra (+ 6 óra várakozás)

Hatóidő: egyszeri (egy harcjelentet, de legfeljebb 15 perc)

E bűbáj **alapanyaga** egy jó minőségű, cifra tunika (értéke min. 10 ep), amibe a vajákos feltűnő helyekre, élénk színű fonállal hímzi bele a védelem jeleit (leggyakrabban pajzsszerű motívumokat). Aki ezt a tunikát egy harcban vagy párbajban magára ölti, s megbontja a varázsjeleket, azt a ruha bőrpáncélként óvja (2 SFÉ) a küzdelemben. A harc során az alkalmazó *egyetlen egyszer* dönthet úgy is, hogy az épp elszenvedett sebzést felezi – ám ekkor a tunika varázsereje menten szertefoszlik. A bűbáj csak akkor hatásos, ha az alkalmazó semmilyen egyéb páncélt nem visel (sisakot sem), és nem óvja öt SFÉ-t biztosító varázslat sem. A bűbáj hátulütője, hogy a *kritikus találatoktól egyáltalán nem véd* (lévén ezek a fejet érik). Ugyanazt a tunikát csak egyszer lehet felruházni ezzel a bűbájjal, így az elkészítéshez minden alkalommal új ruhadarabra van szükség – ám ha a bűbáj különösen jól sikerül (NF 21 a készítéskor), akkor a Cifra páncél összesen két alkalommal használható.

Éltető szív (Kisebb Bűbáj)

Megalkotás: NF 16

Elkészítési idő: 3 óra (+ 12 óra várakozás)

Hatóidő: egyszeri

E bűbáj **alapanyaga** egy kisebb élőlényből kimetszett, viszonylag friss szív. A szív közönséges állatból is származhat, ám fontos, hogy az valamilyen szempontból (küllemében, viselkedésében, előfordulásában, stb.) kirívó vagy szokatlan legyen. Az elkészítés során az alkalmazó ráolvasásokat hajt végre, majd forró parazsat töm a szívbe és tüvel-cérnával belevarrja azt. Innentől fogva a parázs nem alszik ki addig, míg a Bűbajos tárgyat fel nem használják. Aki a nyers szívet egyben lenyeli, az 1d3 ÉP-t gyógyul, melyhez az állat méretétől függően további bónusz járulhat: rágcsáló méretnél nincs bónusz, galamb méretű állat esetén +1, nyúl vagy macska méretű állat esetén pedig +2 ÉP jár a gyógyuláshoz. A meleg, nyers szívet lenyelő személynek Kitartás mentődobást kell tennie (NF 11 + gyógyult ÉP), melyet elvétele azonnal kihányja a szívet (a bűbajos tárgy megsemmisül) és a gyógyulás



is elmarad. A bűbáj haldokló ($0 \geq \text{ÉP}$) vagy eszméletlen célponton nem segít. További különlegessége, hogy a sikeresen lenyelt szív az éhséget egyáltalán nem csillapítja. (*Ennél a Bűbájos tárgynál a gyógyerő megfogadásához szükséges tűz közelségét – ami általános szabály a gyógyító varázslatoknál, lásd a Szabálykönyv Mágia fejezetét – különleges módon a tárgyba zárt parázs helyettesíti.*)

Ez a legjobb receptem! (Apró Bűbáj)

Megalkotás: NF 11

Elkészítési idő: 1 óra (+negyedóra / minden további fő)

Hatóidő: egyszeri (egy őrség ideje)

E bűbáj **alapanyaga** szemgolyó, mely olyan lénytől származik, amit éles érzékekkel vagy éberséggel, esetleg éjszakai életmóddal társít a hiedelem (pl. számos ragadozó, bagoly vagy örkutya). Az alkalmazó levest főz a szemgolyók hozzáadásával, miközben többször ráolvasást hajt végre. A bűbáj pikantériája, hogy a gusztustalan hozzávalók mindig felismerhetők maradnak a levesben – ezeket kidobva a bűbáj erejét veszíti. Aki bekanalazza a levest, azt az őrsége ideje alatt *természetes* álom nem gyűri le, figyelme lankadatlan (mentesül a Kitarítás mentődobás vagy Áks. próba alól, *Észlelés* próbadozásaihoz +2 jár). Ráadásul úgy tehet gyógyuláspróbát, mintha ő maga is pihenőjét töltené (pl. táborozás esetén így NF 16-ra dob gyógyulás próbát NF 21 helyett). Más tényezőket e bűbáj nem befolyásol! Ha többen is ennének a levesből, úgy az elkészítési idő minden újabb kedvezményezett után félórával nő (tehát pl. 5 kedvezményezetttnél összesen 2 óra), továbbá $5 <$ fő esetén a szükséges alapanyag mennyisége is duplázódik.

Győzelmi szalag (Apró / Kisebb Bűbáj)

Megalkotás: NF 11 / 21

Elkészítési idő: 1 óra / 2 óra (+3 óra / +6 óra várakozás)

Hatóidő: egyszeri (spec.)

E bűbáj **alapanyaga** olyan szövetből lefejtett fonál, melyet egy párját féltő, szerelmes asszony keze szőtt-font. A bűbáj elkészítése közben az alkalmazó a szálakat csomózva ősi dalokat énekel, s végül az elkészült szalagra felfesti a harc rúnáit. Ha a szövetben a kék színek dominálnak, a bűbáj a védekezést segíti, míg a vörös szín a támadást. A szalagot a fegyvert vagy pajzsot tartó kézre szokás felcsomózni, onnan levéve az erejét veszíti. Hatás (NF 11): +2 bónusz a *sonon* következő egyetlen TÉ vagy VÉ dobásra, 3 körön belül.

A hatás fokozható, ha az alkalmazó *jarl* asszonyának szötteséből kifejtett szálakat használ fel alapanyagként, és a szalag elkészítése során bonyolultabb csomókat alkalmaz (NF 16; ez még a próbadozás előtt meghatározandó): +2 bónusz a *sonon* következő 3 TÉ vagy VÉ dobásra, 6 körön belül.

Iszkiri! (Apró Bűbáj)

Megalkotás: NF 11

Elkészítési idő: 2 óra (+3 óra várakozás)

Hatóidő: egyszeri (egy harcjelenet vagy menekülés, de legfeljebb 15 perc)

E bűbáj **alapanyaga** olyan testrész, mely egy, a néphit szerint gyorsasággal társított állattól (pl. nyúlláb, kígyó vagy gyík farka) vagy egy sebes léptű embertől származik. Az alkalmazó varázsénekeket dúdol, miközben aprólékosan megtisztogatja a tárgyat, majd végül olyan helyre lógatja fel, ahol a szél kedve szerint játszhat vele. A bűbájos tárgyat felhasználó személy +3 bónuszt kap a Kezdeményező Értékére (KÉ), valamint az első, harcból kibontakozási kísérletére (*ld. Szabálykönyv, a Harc menete*).



Kabala (Apró Bűbáj)

Megalkotás: NF 11

Elkészítési idő: 1 óra (+6 óra várakozás)

Hatóidő: egyszeri (1d3 töltet)

E bűbáj **alapanyaga** valamilyen selejtes, csalé, vagy hibás holmi, ami elfér az ember kezei közt. Fontos, hogy a felhasználandó holmi már az elkészültekor hibás legyen, utólagos csorbulás vagy sérülés nem megfelelő. Az alkalmazó varázsmondókákat alkalmaz, majd ráköp a tárgyra és ezüstporral (3 ep) dörzsöli be, ezután pedig egy időre elrejtí valamilyen küszöb vagy mezsgye alá. A kabala bármilyen típusú dobás *előtt* aktiválható, és a kapott eredményhez +1 járul. Nagyon ritkán (kiemelkedő sikerű jártasságpróba a készítéskor: NF 21) előfordul, hogy a Kabala a szokásosnál többször használható (2d3 töltet).

Lopott szerencse (Apró Bűbáj)

Megalkotás: NF 11

Elkészítési idő: 1 óra (+2 óra várakozás)

Hatóidő: egyszeri (egy szerencsejáték, de legfeljebb 1 óra)

E bűbáj **alapanyaga** valamilyen szerencsejátékon nyert holmi, ami a vesztes vagy a nyertes fél számára értékkel bír (pénz nem lehet, de vagyontárgy igen, és a holmi szentimentális értéket is képviselhet). A bűbajt még a játszma megkezdésekor aktiválni kell, és a játék alatt (de legfeljebb egy óráig) az alkalmazó egy alkalommal elcserélheti a saját dobásának eredményét az ellenfelével. *(Megjegyzés: a szerencsejáték-partikat a leggyakrabban egymás ellen tett Szerencsejáték jártasságpróba képezi le).*

Mentsvár (Apró Bűbáj)

Megalkotás: NF 11

Elkészítési idő: 2 óra (+ egy éjjel várakozás)

Hatóidő: egyszeri (spec.)

E bűbáj **alapanyaga** valamilyen páncélos bogár váza és apróra zúzott dió héja, amit az elkészítő egy méhviaszból formált tallérba ágyaz bele, miközben ősi mondókákat ismételt. A tárgy elkészülte után a tallért egy éjszakára ki kell helyezni a fagyba (vagy egy hidegvízű forrásba), ahol az másnapra csontkeménnyé dermed. Aki ezt a talizánt a nyakában viseli, az mérsékelheti a sérüléseit: közönséges, fizikai támadás esetén egy alkalommal egy rá irányuló sebzéskockák újradozását kérheti a Mesélőtől és választhat a kapott eredmények közül. Ha a bűbáj különösen jól sikerül (NF 16 a készítéskor), akkor a talizmán összesen két alkalommal használható, mielőtt szétmállana.

Metsző rosszindulat (Kisebb Bűbáj)

Megalkotás: NF 16 (éjjel) / NF 21 (nappal)

Elkészítési idő: 3 óra (+8 óra várakozás)

Hatóidő: maradandó (spec.)

E bűbáj **alapanyaga** valamilyen csontvelő, korom és egy bakmacska taknya. Miközben az alkalmazó elkészíti ezt a sötét, bűzös és ragacsos kotyvalékot, folyamatosan átkokat mormol az orra alatt. A végeredmény 1d3+1 adag fekete massa, mellyel fegyverek élet lehet preparálni (egykezes fegyver, nyílvessző: 1 adag; kétkezes fegyver: 2 adag). A bűbajos anyaggal kezelt fegyver pengéje megfeketül, akárha kormos lenne (de nem minősül mágikus fegyvernek). A fegyver sikeres sebzés esetén további +1d2 ÉP-t sebez, ám csak akkor, ha az alkalmazó *fennhangon* káromkodik a harc közben. A bűbáj minden találat után d6/1-2 eséllyel letörlődik a fegyverről. A ráolvasás különlegessége, hogy nappal nehezebb létrehozni (NF 21), mint éjszaka (NF 16), ám éjjel a sok átkozódás visszaszállhat az alkalmazó fejére (d6/1 eséllyel: egy véletlenszerű Tulajdonság 2-vel csökken 1d4 napra). Anyós nyálát felhasználva a próbadozáshoz +3 jár.



Uthgardt vész (Kisebb Bűbáj)

Megalkotás: NF 16

Elkészítési idő: 1 óra +félóra / minden további fegyver (+8 óra várakozás)

Hatóidő: maradandó (egy támadás)

E bűbáj **alapanyaga** olyan, sötét kovakőből pattintott kés, lándzsafej, dárda- vagy nyílhegy, melyet az alkalmazó maga készít el, majd aztán valamilyen nagyragadozó vérében hagy ázni. Uthgardt vért felhasználva a próbadobásához +3 bónusz jár. Az így kapott fegyverhegy uthgardt vérűek ellen +1 TÉ és +1d4 sebzésbónuszt biztosít, ám roppant törekeny és egyetlen támadás után tönkremegy. Egy ceremónia keretein belül legfeljebb öt fegyverhegy készíthető. Az egyik legősibb rítus, amit a svenkarok ismernek, de mára nagyrészt feledésbe merült.

Serfőzők szégyene (Apró Bűbáj)

Megalkotás: NF 11

Elkészítési idő: 1d3+1 óra, minden óra 1 adagot eredményez (+1 óra várakozás)

Hatóidő: maradandó (egy pihenő)

E bűbáj **alapanyaga** olyan méhser, melyet a bűbáj készítője újra felforral, különös fűszerszámokkal és alapanyagokkal dúsít fel. Ezek között mindig található valamilyen tojás, mely megjelenésében vagy típusában különleges (pl. két sárgája van, vagy ritka állattól származik). Aki az így készült italból megiszik egy ivószarunyit, annak sebei nem sajognak tovább és lelke is megnyugszik. Ha eztán nyugovóra tér, úgy gyógyulás próbáját a legmostohább körülmények közt is csak NF 11-re dobja (más körülmény ezt tovább már nem javítja), és sikeres gyógyulás próbadobás esetén +1 Morált is nyer (ha Csatlós). A sör nincs hatással a gyógyulásra, ha megivása után a karakter nem tér hamar nyugovóra. A bűbáj sajnálatos velejárója, hogy az ital íze mindig csapnivaló, bármilyen kiváló alapanyagot is használjon fel az alkalmazó – előnye viszont, hogy soha nem romlik meg, lévén már eleve pocsek.

Sorsfonat (Kisebb Bűbáj)

Megalkotás: NF 16

Elkészítési idő: 3 óra (opcionális: 1 Sorspont), spec.

Hatóidő: egyszeri

E bűbáj **alapanyaga** bármilyen fonál vagy gyapjúszál, melynek szálai közé az alkalmazó egy szűzleány hajszárait fonja, majd bonyolult csomókkal látja el. A fonatot a szív fölött vagy a fegyverforgató kézre hurkolva szokás viselni, ám **csak akkor készül el, ha viselője Kritikus találatot ér el a harcban**. Ebben a pillanatban a fonat „feltöltődik”, és ezután a szálait megbontva 1 Sorspont nyerhető ki belőle. Ha az alkalmazó maga is felhasznál 1 Sorspontot a bűbáj elkészítéséhez („beletölti” azt), úgy az elkészítés próbadobásához +3 bónuszt kap és a Sorsfonat *sikeres* megalkotása esetén d6/1-2 eséllyel vissza is kapja a felhasznált Sorspontot – ráadásul ekkor a Sorsfonatból 2 Sorspont nyerhető ki. Akármelyik eset is áll fenn, a Sorsfonat szálait csak egyszer lehet megbontani, ezután a tárgy megsemmisül. Az így nyert Sorspontok a maximális szám fölé nem emelkedhetnek. Egy ember egyszerre csak egyetlen Sorsfonatot birtokolhat.

