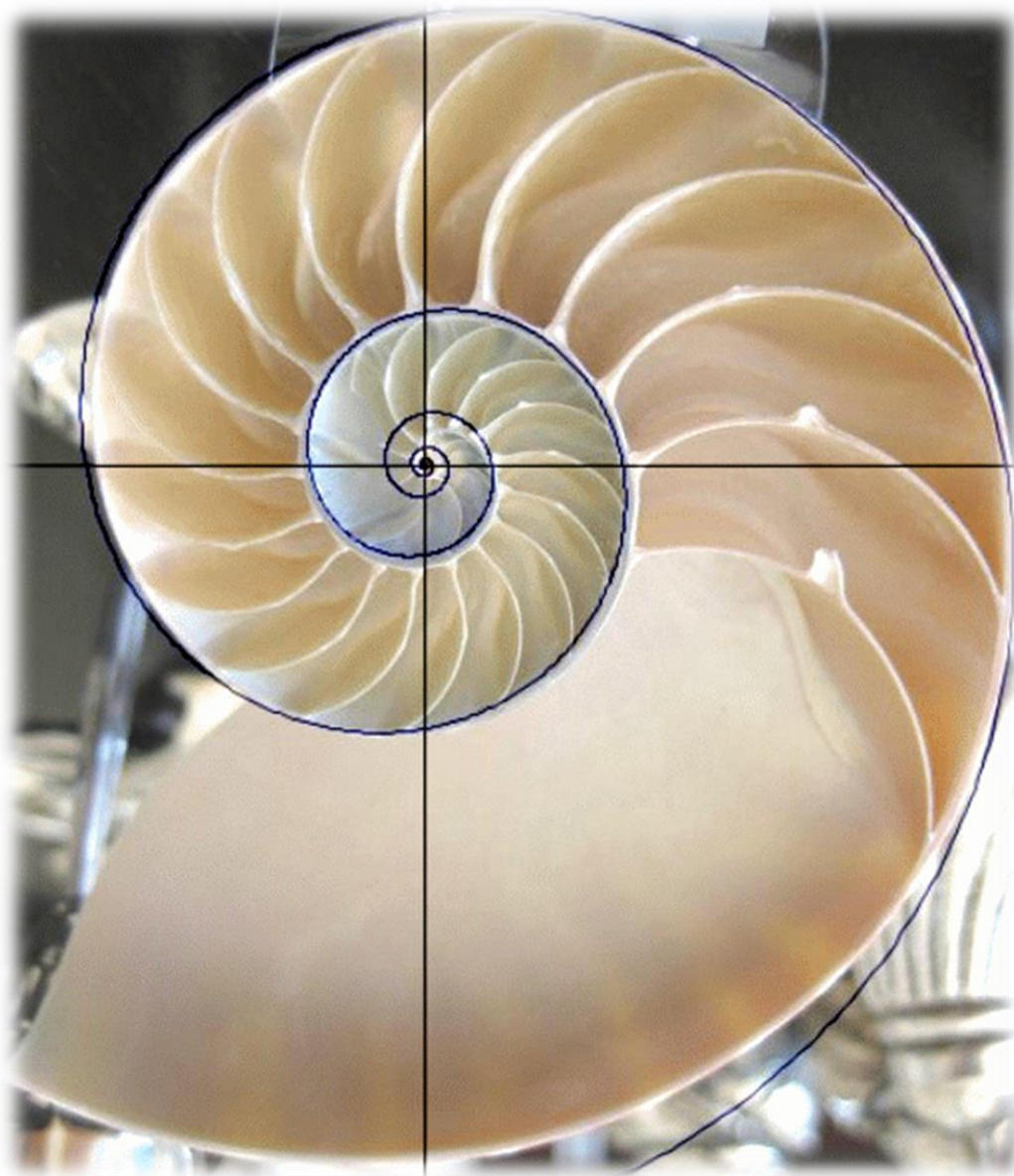




ARANYMETSZÉS

KARAKTERALKOTÁS V1.1





Bevezető

Ahogy mindannyian tudjátok, a Krónikák kronológiája halad, s közben fejlődik vele Ynev idővonala is. Valamint nem csak a fantázia világa evolválódik, de mi magunk – a szervezőség – is igyekszünk új és új gondolatokat kipróbálni, fejleszteni, hogy színesebbé, érdekesebbé tehessük a játékot, de közben igyekszünk megtalálni az arany középutat, az egyensúlyt, hogy ne a „tápolás” legyen az egyik véglet és a „használatlan” poén karakter a másik. Már csak azért is, mert sokkal nehezebb úgy kalandot írni, ha a spektrum két végpontja távol áll egymástól. Ekkor könnyen előfordul, hogy az egyik csapat hiányolja a kihívást, a másik pedig már félúton kivérzik, megreked.

Ezek miatt futunk neki új és új alkotási rendszereknek. Tudjuk, hogy sokak számára ez már unalmas és fárasztó, de közben vannak itt is ellentétes megélelések. Olyanok, akik szeretnek játszani a számokkal vagy szimplán csak új koncepciókat megismerni. Ígérem, hogy a következő oldalakon nem a bonyolítás, hanem a színesítés, árnyalás a cél, valamint kicsit a rugalmatlan kasztrendszer határainak feszegetése. Ha valaki fél életét a veszélyes úton töltötte, miért ne tanulhatná jobban megvédeni magát fizikailag, vagy ha odaadó a hite, miért ne lehetne érdemes egy istene egy pillantására, hatalmának egy aprócska szikrájára? Kérünk, legyetek türelemmel és tartsatok velünk!

Amennyiben úgy gondold, hogy neked elég volt az újabb és újabb rendszerekből, vagy csak egyszerűen ragaszkodsz egy korábbi karakteredhez, a [karakteralkotás lépései](#) fejezet elején arra is találhatsz módot.

Amennyiben ezt a dokumentumot elektronikus formában használod, felhívjuk figyelmed, hogy belső hivatkozásokat ültettünk bele, hogy segítségével bárholnan gyorsan navigálhass. Ilyen hivatkozás például a lap jobb alsó sarkán az ugrás a tartalomjegyzékre, illetve maga a tartalomjegyzék is.

Használható könyvek és kiadványok

- Kézikönyv Kalandozóknak és Útmutató Kalandmestereknek (KKUK)
- Első- és Második Törvénykönyv (ETK és MTK)
- Harcosok, Gladiátorok, Barbárok (HGB) kézikönyve
- Papok, Paplovagok kézikönyve I-II (PPL I-II).
- [AranyTenger avagy Amundok Könyve \(ATAK\)](#)
- [Az Ikek szektája és fejedelemsége](#)
- [Viadomo – a Törhetetlen Pajzs](#)
- [Varázslók könyve](#)
- [Dalok Hat Városból \(DAHV\)](#)
- [Ynevi csillagjegyek 2.0](#)
- Rúna magazinok (*vonatkozó részek*)
- A [Krónikák.hu](#) oldal további, ebben az alkotásban említett anyagai.

Tartalomjegyzék

Bevezető	2	Dzsenn	31
Használható könyvek és kiadványok	2	Elf	31
Tartalomjegyzék	3	Félelf	32
Karakteralkotás lépései	4	Khál	33
Faj és kaszt kiválasztás	5	Törpe	34
Mond ki vagy s honnan jöttél?	7	Udvarik ork	34
Csillagok ideje	7	Wier	35
Származás	8	Kyr vérű	37
Neveltetés	8	III.Melléklet: kasztok és alkasztok kie- gészítései	38
Kalandozóvá válás	9	Fejvadász	38
És azt meséltem már mikor...	10	Bajvívó	38
Első szinten	10	Bárd	38
Második szinten	10	Nomád Sámán	38
Harmadik szinten	11	Rumataraszerzetes	38
Negyedik szinten	12	Sámánpap	38
Ötödik Szinten	13	Uwel paplovag	38
Hatodik szinten	14	Harcművész	38
Alap pontelosztás	16	Kardművész	39
Tulajdonságok	16	Shenar	39
Trófeaterem	17	Pszi-mester	39
Induló csomag	17	Boszorkánymester	39
Elmosódó határok	18	Pusztító Tűz útját járó tűzvarázsló	39
Karmikus csomagok és rutin	19	Dorani varázsló	39
Előnyök és hátrányok	19	Elf álomtáncos	39
Szerzett rutinok	21	IV.Melléklet: Harci stílusok és harc- művészetek	40
Képzettségek	23	Bajvívó stílusok	40
Világi és varázslatos javak	26	Harcművészetek	41
I. Szabályrendszer GyIK és kiegészítések, módosítások	27	Kardművész iskolák	47
II. Melléklet: játszható fajok	28	V. Melléklet: felszerelések és áruk	48
Ember	28	VI. Melléklet: varázstárgyak	50
Amund	30	VII.Módosítások	54



Karakteralkotás lépései

Mindenekelőtt el kell döntened, hogy az alábbi három lehetőség közül melyikkel kívánsz élni:

1. Végigcsinárod!

Ebben az esetben teljes mértékben ezen dokumentumban foglaltak szerint, az összes lépésen végig haladva alkotod meg a karakteredet. A beadott karakterhez tartoznia kell részletes, de nem kis regény méretű előtörténetnek és a karakteralkotás menetét, helyességét igazoló leírásnak, amiben tisztán látszik, hogy mire és mennyi pontot költött, miket választott belőlük.

2. Hozod, ami volt, ha...

Hozhatod egy korábbi karakteredet, ami a XXII. Kalandorkrónikákon, az V. Regélő Főnixen vagy a kettő közötti bármely egyéb, Kronikak.hu által szervezett M.A.G.U.S. rendezvényen részt vett. Változatlan formában, változatlan szinten, úgy ahogy az meg lett akkor alkotva, amikor játszottál vele. Ennek feltétele, hogy jelentkezéskor pontosan le kell írnod, hogy az adott karakter melyik rendezvényen, milyen csapatnév alatt játszott. Így egy gyors kereséssel érvényesíthető lesz az igényed.

3. Alap ETK, kis fűszerrel.

Nem akarsz újabb rendszerrel bajlódni és nincs is korábbi karaktered, akit szívesen hoznál, de régi motoros vagy már a M.A.G.U.S. ETK-s világában. Válassz egy fajt, kasztot, és dolgozz ki **7. TSz-re** egy karaktert az alapkönyvek szerint! Tulajdonságai átlaga 15, választhatsz még egy előnyt, egy rutint és kapsz 150 aranyat [felszerelésre](#). Ennyiből gazdálkodhatsz és nem használhatod ennek az alkotásnak a többi lépcsőjét. A benyújtott karakternél tüntesd fel, hogy ezt a módszert választottad!

Ha azt választottad, hogy végigcsinárod:

Amennyiben út döntöttél, hogy végig mész e szerint a dokumentum szerint, úgy az alábbi lépéseken kell majd sorban haladnod. Minden így alkotott karaktert **7.TSz-re** kell kidolgoznod.

1. Válaszd ki a karaktered fajtát és kasztját!
2. Határozd meg a karaktered csillagjegyet, származását, neveltetését és hogy miként vált belőle kalandozó!
3. Válaszd ki, hogy az eddigi élete során merre sodorta a sors, milyen kalandokat élt át, és jegyezd fel az azzal szerzett ismereteit (képzettségeit)!
4. Számok nyelvére fordítva válaszd ki a tulajdonság csoportokra fordítható pontjaidat, ezek függvényében az aranyaidat és ne feledd korábbi tevékenységeidet rendezvényeinken a [Trófeateremben!](#)
5. Amennyiben szeretnéd kicsit finomhangolni választott kasztod a saját szád íze szerint, ebben a lépésben lehetőséget kapsz a szintenként járó értékek módosítására. Ez a lépés nem kötelező.
6. A kettes pontban meghatározottak szerint rendelkezhetsz előnyökkel, hátrányokkal. Ezeket itt tudod kiválasztani vagy megváltani. Továbbá itt lesz lehetőséged úgynevezett rutinokat felvenned.
7. Írd össze a karaktered által kasztból és eddigi útjából kapott képzettségeket, valamint költsd el a Kp-odat!
8. Végezetül lásd el mindenféle világi és mágikus javakkal karakteredet aranyaidból! Utána pedig számítsd ki induló készpénzállományod!

Faj és kaszt kiválasztás

Az alábbi táblázat mutatja meg a választható fajokat és főbb kasztokat. Az egyes fajokról bővebben az [II. Mellékletben](#) találsz leírást, ami adott esetben eltéréseket tartalmazhat az alap kiadványokhoz képest (ilyen például az elfek CÉ alapja a KKUK alapján vagy a törpék fegyverzetére vonatkozó kiegészítések a Rúna magazin nyomán).



	Ember	Kyr vérű	Wier	Elf	Félelf	Törpe	Udvari ork	Amund	Dzsenn	Khál
Harcos főkaszt	Harcos	I	I	I	I	I	I	I	I	I
	Gladiátor	I	I	I	I	I	I	I	I	I
	Fejvadász	I	I	I	I	N	I	I	I	I
	Lovag*	I	I	I	I	N	I	I	I	I
	Barbár	I	N	N	N	N	N	N	N	N
	Bajvívó*	I	I	I	N	I	N	N	I	I
Szerencseváldász	Amazon	I	N	I	N	N	N	N	N	N
	Tolvaj	I	I	I	N	I	I	N	I	N
	Bárd	I	I	I	I	I	N	I	I	N
Pap főkaszt	Illuzionista	I	I	I	I	I	I	I	I	N
	Pap	I	I	I	I	I	I	I*	N	I
	Paplovag	I	I	I	N	I	N	I	N	I
	Nomád sámán	I	N	I	N	N	N	N	N	I
	Sámánpap	I	N	I	N	N	N	N	N	N
Slán főkaszt	Szerzetes	I	I	I	N	I	I	I	N	N
	Harcművész	I	N	N	N	I	N	N	N	N
	Kardművész	I	N	N	N	I	N	N	N	N
Varázshasználó főkaszt	Shenar	I	N	I	N	I	N	N	N	N
	Pszi-mester	I	I	I	N	I	N	N	N	N
	Boszorkány	I	I	I	N	I	N	N	I	N
	Boszorkánymester	I	I	I	N	I	I	I	N	I
	Tűzvarázsló	I	I	N	N	N	N	N	N	N
	Renegát tűzvarázsló	I	I	I	N	I	I	N	I	I
Varázshasználó főkaszt	Varázsló	I	I	I	I	I	I	N	I	N
	Csatamágus	I	I	I	N	I	N	I	N	N

* A csillaggal jelölt kaszt és faj esetén kötelező a Nemesi származás előtörténeti motívum kiválasztása a következő lépésben.



Ebben a karakteralkotásban az alábbi táblázat szerinti kasztok választhatóak. Az egyes kasztokhoz további szabályrendszeri pontosítások a [III. Mellékletben](#).

Harcos főkaszt	Szerencsevadász	Pap	Slan	Varázshasználó
Harcos/Hebet	Tolvaj	Minden pap és paplovag a PPL-ből	Harcművész	Boszorkány
Amazon	Bárd (<i>Bárdvarázslatok száma 35+k10, lásd Rúna</i>)	Szerzetes	Kardművész	Boszorkánymester
Barbár/Rhó	Illuzionista	Sámán	Shenar	Tűzvarázsló
Gladiátor	Illuzionista, az új iskola	Sámánpap	Pszi-mester	Renegát tűzvarázsló (<i>Ismert varázslatok száma MTK szerint</i>)
Fejvadász/Sznofru	Lombhullás Árvái (Rúna IV/1.)	Törpe papok a Rúnából		Varázsló
Bajvívó	Vándor dalnok (Rúna IV/1.)	Ravator		Dorani és Lar-dori varázslók (Rúna II/4.)
Lovag	Sötét bárd (Rúna IV/1.)	Acél Lótusz		Varázslói specialisták
Hevioso		Navigátor		Álomtáncos (Rúna III/3.)
Árnyvadász				Sangorik klán
Hassidis (Rúna II/3.)		Raddaq és Rumatara szerzetesek		Gianagi vízvarázsló
Nomád harcos (Rúna IV/5.)				Ködsóhaj boszorkány
Gyöngykeresők (Dalok Hat Városból)				
Vértestvér (Rúna II/1.)				
Hegyi barbár				
Arshur karma				
Kotariai hegyi vadász				
Manteca				
Ikrek szektája				
Kai-Meada				

Mond ki vagy s honnan jöttél?

Csillagok ideje

A karakter születésének és jellemének megfelelően az alábbiak közül választhat magának a világra jöttekor domináns asztrológiai erőt. Javasolt a bővebb leírások olvasása az egyes [csillagképekről](#) a Krónikák honlapján.



Név	Jellem	Statisztika	Név	Jellem	Statisztika
Áspiskígyó	Élet	+ 2 Méregellenállás - 3 Mágiaellenállás	Karakka	Káosz	Állóképesség faji maximum +1 - 5 VÉ meglepetten
Déli Tőr	Élet	+ 5 Té zúzófegyverek Asztrál faji maximum - 1	Kék Vadon	Élet	Asztrál faji maximum + 1 - 5 % próbadobásra településeken
Délsarok	Rend	+ 10 % képzettség - 4 CÉ szomjasan	Lailat	Halál	Mágikus kifáradás x 1,5 - Akaraterő módosító leütésnél
Démon szeme	Káosz	+ 2 Tudatalatti ME Erő faji maximum - 1	Lámpás-emelő	Rend	Látás x 1,5 - 5 E szimpatikus mágia ellen
Diss Tüze	Élet	+ 3 Kp tudományos képzettségre - 7 % képzettségre	Lándzsa	Káosz	+ 5 TÉ szálfégyverrel - 4 KÉ hosszúkardnál rövidebbel
Egyszarvú	Halál	Szépség faji maximum + 1 - 5 E nekromancia, átok	Mantikor	Halál	+ 5 VÉ sérülten Akaraterő faji maximum - 1
Elátkozott utas	Rend	+ 3 Kp alvilági képzettségre - 10 % helyismeret	Orkölő	Halál	+ 5 KÉ más fajúak ellen Nem tanulhat Lélektan Mf-ot
Északi Tőr	Káosz	+ 5 VÉ védekező harcban Érzékelés faji maximum - 1	Rusenor Trónusa	Rend	Akaraterő faji maximum + 1 Asztrál próbát kétszer kell dobni
Gyémánt	Élet	Intelligencia Kp bónusz x 1,5 - 1 fok választott nyelvből	Sárkánygerinc	Káosz	+ 3 Kp világi képzettségre - 2 KÉ idegen környezetben
Holló	Halál	+ 5 KÉ alkonyattól pirkadatig - 5 CÉ nappal	Vérgyűrű	Élet	Érzékelés faji maximum + 1 - 5 % szerencse nézők előtt
Igazak menedéke	Rend	Akaraterő Fp bónusz x 2 Ügyesség Kp bónusz nincs			





Származás

Mindenki jött valahonnan. Gondold át, hogy a te karaktered milyen környezetből származott és aszerint válassz az alábbi előtörténeti motívumok közül:

- **Nincstelen:** árvaként, rossz körülmények között született a karakter, ahonnan nehéz volt kitörni, megvolt az ára, de sikerült neki, hogyha elfeledni soha nem is képes. Indulásból kap egy **Helyismeret Mf**-ot a környezetére, ahol felnőtt és túlélte, **+ 20 %-ot Rejtőzésre**, valamint **+ 1 Hátrányt**.
- **Nemes:** az élet úgy tűnt könnyű, nehézségek sem látszanak a horizonton azoknak, akik beleszületnek egy számukra előkészített életbe és ameddig a szabályok szerint él, nem vállal kockázatot, úgy tűnhet az állapot örökké fenntartható. Indulásból kap **Etikett Af**-ot a saját kultúrájára, valamint **+ 1 Előnyt**. Bizonyos kasztokhoz, illetve faji képességekhez ez kötelező választás. A karakter rendelkezhet saját, hiteles nemesi pecséttel, címmel vagy kutyabőrrel, amit származási országában elismernek.
- **Városi:** urbánus életbe születettek számára sok minden kézenfekvőbb és egyértelműbb, kevesebb az illúzió, de a csodák mindennaposak. Ameddig ki nem lép onnan ... Indulásból kap szülővárosára **Helyismeret Af**-ot, valamint **+ 1 Előnyt**.
- **Törzsi:** közösség, biztonság és egyedi értékek jellemzik, amikkel azonban egy szabad szellem nem mindig tud a legvégsőkig azonosulni. Indulásból kap a területére jellemző **Természetjárás Af**-ot, ami lehet például erdő-, sivatag-, sztyeppe- vagy tengerjárás, valamint **Vadászat/halászat Af**-ot.
- **Vidéki:** ide születni sokak szerint kiváltság, és némi szerencsével vannak helyek, amiket a világ és a történelem elkerül. A vidéken nevelkedett karakter induló képzettségei között kap **Állatismeret Af**-ot általa választott fajra, **Időjósítás Af**-ot, valamint **+ 1 Hátrányt**.
- **Enoszukei:** származása sok helyen megbélyegzi, máshol pedig ajtókat nyithat meg, amelyek mások előtt örökre zárva maradnak. Az ilyen háttérrel induló karakterek a [Speciális szabály](#) szerint számolandóak. Az karakteralkotási rendszerből származó képzettségek nem beválthatóak.

Neveltetés

Ahhoz, hogy a karakter szert tehessen képességeire, tudására, azt valahol meg kellett tanulnia. Hogy hol, s hogyan képezték azt az alábbiak szerint határozhatod meg:

- **Magányos mester / házi tanító:** vannak mesterek, akik bár egykor talán egy nagyobb szervezet szolgálatában álltak, manapság már csak kiválasztottakat tanítanak. Az értő, odaadó, egy az egyben csak a karakterre fordított tanítási időnek köszönhetően induláskor **+ 10 Kp**-val gazdálkodhatsz.
- **Klán:** alvilági testvériségek, orgyilkos klánok követelik meg a feltétlen engedelmisséget az árnyak között és cserébe hatalmat ígérnek. Az előbbre kerülés a hierarchiában pedig szükségszerű és fájdalmas. A karakter gyakorlottan mozog hasonló körökben. Az őt felnevelő szervezet szociális viszonyaira **Etikett Af**-nak megfelelő képzettséggel rendelkezik, valamint, ha van **titkos jelrendszerük, jelnyelvük**, azt érti és képes használni.
- **Rend:** lovagrendek és szigorú, harcosokat képző szervezetekben kiszámolt és biztos élet vár. A szabályok és az egyformaság sokszor azokat is kikezdi, akik nem hinnék magukról. Egy rend sok mindenhez nyújthat hozzáférést, illetve alapos képzést vagy épp isteneknek tetsző életet biztosíthat. Segítheti a tehetségek kibontakozását. **+ 1 Előnyt** kapsz.
- **Vallás:** az egész életet egyetlen vallás szigorú regulái között eltölteni egyeseknek áldás, másoknak átok, de az bizonyos, hogy sok igazságot feltár a kíváncsi elme előtt, sokszor még azelőtt, hogy a



kérdés fontos lenne.

A karakter rendelkezik indulásból az **Erkölc**s Af-ú képzettséggel, valamint egyházi ranggal/tisztséggel, amit a szervezetén belül elismernek.

- **Egyetem / iskola:** minden élethez nagy felkészülés és tudás kell, ehhez pedig mindenhol kiépültek olyan helyek, ahol kiképezik a tanulni vágyókat.
Tanulmányai során a karakter rengeteget olvasott és akár még sok értekezést, dolgozatot is írhatott. Indulásból rendelkezik **Írás/olvasás Mf**-al *vagy* **Művészettörténet Af**-al és **Irodalom Af**-al.
- **Céh / kétkezi szakma:** ősi mesterségek elsajátítása és üzése közben évek telnek el, miközben sokminden másban is erősödik és bővül a mester. Tisztességes, becsületes foglalkozás, feladat amire mindig és mindenhol szükség lesz.
Induláskor a karakter rendelkezik egy gyakorlati **Szakma Mf**-ával és **Értékbecslés Af**-al.
- **Rabszolgaság / gladiátor:** sokféleképpen lehet szolgálni, de könnyel, vérrel és verejtékkal a legnehezebb és legkegyetlenebb. A tudat, hogy a sikereket mások aratják le, hogy az élet értéktelen, láthatatlan hegeket mar a lélekbe. A remény sokszor megengedhetetlen luxus. A nem épp áldásos körülmények és bánásmód hatására a karakter **+ 10 Fp**-vel és a **Kínzás elviselése Af**-ával rendelkezik. De a körülmények nem csak megedzik, ám ki is kezdik a szervezetet. **+ 1 Hátrányt** kap aki ilyen háttérrel rendelkezik.

Kalandozóvá válás

Válaszd ki melyik motívum fejezi ki legjobban a karaktered élettörténetében azt, ahogyan és amiért kalandozóvá vált az alábbiak közül:

- **Renegát / üldözött:** könnyebben válhat valakiből, mint azt valaha is gondolná. Elég egy olyan helyzet, amire morálisan nem készítették fel a szigorú regulák, vagy egy olyan döntés, amitől élőbbnek érzi magát, mint bármikor azelőtt. Azonban mindennek ára van ... ebben az esetben pedig egy életen át tartó menekülés és rejtőzés.
Indulásból **+ 20 % Rejtőzés** képzettséghez, de még ennyi év után is jóformán bárhol van **5 %** esélye, hogy régi szervezete egy tagja felismeri és valamiképp megkeseríti életét.
- **Száműzetés:** lehet könnyörületesebb büntetésnek tűnik a halálnál, de idővel a kényszer, hogy valaki idegen kultúrákban megállja a helyét sokszor nehezebb.
A karakter **Futás Af** *vagy* **Lovaglás Af**-al indul.
- **Bosszú:** az érzés, hogy a világot csak egy véres tett billentheti vissza az igazságos és becsületes mederbe, sokakat készített már otthonuk elhagyására, edzésre és hosszú kalandos útra.
Így vagy úgy, de sokat kerested bosszúd tárgyát. Talán meg is lelted már, mindenesetre az úton megtanultál olvasni a nyomokból vagy az emberek megnyilvánulásaiból. **Nyomolvasás Af** *vagy* **Emberismeret Af** képzettséggel indulsz.
- **Tartozás:** olykor nem a megfelelő személytől/lénytől kérünk szívességet és a törlesztés módja anyagi vagy szívesség terén beláthatatlan ideig tart vagy nehézséget okozhat.
Kénytelen kellelten megtanultad mi mennyit ér. Akár azért ami miatt a kölcsönt felvetted, akár a társadalmi bonyodalmak miatt, amiért a szívességet kérted. Indulásból **Értékbecslés Af**-al *vagy* **Politika / diplomácia Af**-al rendelkezel.
- **Sorsszerű találkozás:** olykor a csapatot az a tény hozza össze, hogy egy helyen és időben vannak, egy fogadóban, egy rajtaütésben vagy a börtönben és hamar kiderül, hogy egymásra lesznek utalva...
Bepillantást nyertél egy olyan világba, amit eddig nem ismertél. **Kultúra Af** *vagy* **Etikett Af**.
- **Szerelem:** ha van érzés, ami hegyeket mozgat és világokat képes megváltoztatni azzal, hogy a négy sarkából kirázza, akkor ez az. S van, hogy ez az érzés nyughatatlan, örökké tartó útra vezet ...
Annak függvényében, hogy szerelmed beteljesült, netán csak plátói volt és hosszan, hasztalan udvaroltál, indulásból választhatsz egyet a következő képzettségek közül: **Szexuális kultúra Af** *vagy* **Tánc Af** *vagy* **Éneklés / zenélés Af** *vagy* **Irodalom Af**.

És azt meséltem már mikor...

Ezen a ponton ki kell választanod hat kalandmodult, minden korábbi tapasztalati szintedre egyet. Ennek célja több rétvű. Egyrészt kihúzza a méregfogát annak a játékon újra és újra felmerülő kérdésnek, hogy mivel is találkozhatott már a karakter eddigi útjai során. Látott-e már crantai kóborlót, vámpírt, találkozott-e már Morgena újra ébredező hitével, vagy akadt-e össze démonnal és tudja mit lehet vagy nem lehet ellene?

Másfelől lehetőséget ad arra, hogy ténylegesen kocsmában eldicsekedni való kalandokkal lássa el a kalandozó karaktert, miközben a játékosoknak is kínál adott esetben általuk nem ismert modulokat.

A kalandokból szerzett ismeretek egy része képzettség formájában is felkerülhet a karakterlapra, de ha többszörösen is megkapnál egyet, az nem adódik össze.



Első szinten

- **Aki farkast kiált:** (*Északi Városállamok*) egy Zászlóháború óta portyázó ork csapat levadászása közben különös szertartás részeseivé váltak a karakterek.
Ismeretek: vadorkok, sámánmágia, ork hitvilág, Morgena vallás, Antiss
Képzettségek: **Mágiaismeret (sámánmágia) Af, Kultúra (vadork) Af**
- **Rémület temploma:** (*Gorvik*) egy reményteli nemes kísérelőjeként ősi romok között kerestétek a legendás Vérkő nyomait, de hamarosan egy ősi szellem csapdájában találtátok magatok.
Ismeretek: gorviki történelem, kísértetek, élőhalottak, mentál- és asztálmágia
Képzettségek: **Történelemismeret Af**
- **Vihar a hágón:** (*Sheral*) egy különös idegekkel teli karaván átkelése a Világgerincen egy közeli démonörző kolostorban történt baleset eseményeit keresztezi.
Ismeretek: hegyvidékjárás, ansinatis élőhalott, szerzetesi mágia, khinn diszciplínák
Képzettségek: **Hegyvidék járás Af, Mágiaismeret (szerzetes) Af**
- **Dreonnar küldetése:** (*Északi vagy Déli Városállamok*) több elveszett kereskedő nyomát kutatva hamarosan egy rablóbanda nyomaira bukkantok és annak enigmatikus vezetőjére, aki nagy terveket dűdelget.
Ismeretek: Dreina vallás, boszorkánymesteri mágia, zaurak
Képzettségek: **Vallásismeret (pyar) Af, Mágiaismeret (boszorkánymester) Af**
- **A kísértetjárta ház:** (*Új-Pyarron*) betörésnek látszó munkának indult a Kastélyok Völgyében álló elhagyatott kúria felderítése, de a titokzatok megbízó információi hiányosak voltak a helyről.
Ismeretek: óriás patkányok, alkímia, boszorkánymesteri mágia, Pyarron történelme, zaurak
Képzettségek: **Történelemismeret Af, Mágiaismeret (boszorkánymester) Af**

Második szinten

- **Váratlan vendég:** (*Déli Városállamok*) egy meghíúsított rajtaütés hírért hoztátok a közeli Bel Estesso birtokra, ahol hamarosan az örökösödési kérdés kiélekedett.
Ismeretek: Shadon történelme, Ranagol vallás, Noir Vallás, Etikett, Átkok
Képzettségek: **Történelemismeret Af, Vallásismeret (Ranagol vagy Noir) Af**
- **Gyilkosság Caedonban:** (*Caedon*) senki sem szereti, hogyha gyilkossággal vádolják és ti sem, így mindent megtettetek, hogy tisztázzátok magatokat és lemassátok a foltot becsületetekről.
Ismeretek: fejjavadászok, mérgek, varázslói mágia, alkímia
Képzettségek: **Mágiahasználat Af**



- **Láplidérc:** (*északnyugati vadon*) ritkán járnak utazók keresztül a mocsáron és a helyiek kihasználva az alkalmat visszautasíthatatlan ajánlatot tettek, hogy megöljétek a falvakat rettegésben tartó szörnyet.
Ismeretek: káoszlények, mocsárjárás, boszorkánymesteri mágia, mérgek, zaurak, Orwella vallás, papmágia
Képzettségek: **Mocsárjárás Af, Vallásismeret (Orwella) Af**
- **A démon átka:** (*Déli Városállamok*) Roxenben egy báró kalandozókat keres legújabb üzleti vállalkozásának támogatására és az érdekeit sértő átkozott törpék ellen.
Ismeretek: zaurak, varázslói mágia, boszorkánymesteri mágia, orkok
Képzettségek: **Mágiismeret (boszorkánymester) Af**
- **A törpék kincsestára:** (*Déli Városállamok*) az átkozott törpe nemzetség titkos és elveszett széfjének megtalálása a Vadjáratokban, régimódi kincsvadászoknak.
Ismeretek: barlangjárás, úszás, élőhalottak, föld alatt élő állatok (gider, siramor, büdösgyík, raghas)
Képzettségek: **Barlangjárás Af, Úszás Af**
- **Madarak szigetek:** (*Gályák-tengere*) kincskeresés egy ősi térkép alapján a kalózvezér mesés vagyona után a misztikus szigetre.
Ismeretek: hajózás, pyarroni bürokrácia, egzotikus állatok, kalóztestvériségek
Képzettségek: **Jog és törvénykezés Af, Hajózás Af**

Harmadik szinten

- **Észak és Dél:** (*Fenyvesföld és Déli Puszták*) két nép szokatlan összeköttetést talál egymással és a játékosok feladata, hogy diplomaták legyenek mindkét oldalon.
Ismeretek: ork kultúra, crantai történelem, nomád kultúra, láma, wisty, térmágia
Képzettségek: **Kultúra (ork) Af, Kultúra (nomád) Af**
- **Vérengzés kardja:** (*Északi Városállamok*) egy ősi párviadal újabb fejezete készülődik, amikor előbb kell összerakni egy ősi fegyvert, mint azok, akik rosszra használnák hatalmát.
Ismeretek: történelem, démonok, tolvajklánok, varázslói mágia
Képzettségek: **Történelemismeret Af**
- **Maszkok ünnepe:** (*Eren, Masgar*) fontos küldemény kallódik el a titkosszolgálatok között, ami eldöntheti egy Zászlóháború kimenetelét.
Ismeretek: Ikrek fejedelmek, történelem, Inkvizítorok Szövetsége, drágakőmágia
Képzettségek: **Történelemismeret Af, Mágiismeret (drágakő) Af**
- **Külvárosi éj:** (*Hat Város, Bacchirátana*) a kalandozókat egy különös gyilkosság kinyomozására kéri fel a helyiek, akik félnek a halálból visszatérő gyilkostól.
Ismeretek: történelem, beid élőhalott
Képzettségek: **Helyismeret (Bacchirátana) Af, Történelemismeret Af**
- **Jó széllel toroni partra:** (*Quiron-tenger, Ifin*) a toroni fejedelmek segítséget kérnek egy olyan ellenséggel szemben, amivel nem voltak képesek megbirkózni.
Ismeretek: Ikrek klánja, kráni harcikutya, mantikór, hajózás, boszorkánymesteri mágia, bannara, kráni fejedelmek
Képzettségek: **Hajózás Af, Mágiismeret (boszorkánymester) Af**
- **Az úrnő bajnokai:** (*Erion, Elátkozott vidék*) egy bajbajutott hölgy kéri fel a karaktereket egy ritka és értékes grimórium megszerzésére busás jutalom ígéretével.
Ismeretek: Orwella vallás, Elátkozott vidék bestiái, boszorkánymágia
Képzettségek: **Mágiismeret (boszorkány) Af, Állatismeret (Elátkozott vidékről) Af**
- **Nap papok titka:** (*Dawalon*) a dwoonok fővárosába érkező csapat tévedésből egy titkosszolgálatok közötti háborúba csöppen, aminek tétje könnyen a háború kimenetele lehet.
Ismeretek: Ranil vallás, Dwyll-únió helyismeret, dwoon történelem, Ranil papmágia, Ikrek



fejvadászklánja

Képzettségek: **Vallásismeret (Ranil) Af, Helyismeret (Dwyll-únió) Af**

- **Jöjj vissza vándor:** (*Új-Pyarron*) egy elveszett kegytárgy megkeresése és a főváros közelében fosztogató lények megzabolázása.
Ismeretek: rochalea (bestia), időmágia, Krad vallás
Képzettségek: **Vallásismeret (Krad) Af**
- **Az elrabolt királykisasszony:** (*Északi Városállamok, Sabrata*) egyszerű lányszöktetésnek indult, hamarosan Tharr neve is felmerült és még messze volt a vége...
Ismeretek: Tharr vallás, papi mágia, ogár, alakváltó
Képzettségek: **Vallásismeret (Tharr) Af, Mágiaismeret (pap) Af**

Negyedik szinten

- **Testvérvizsály:** (*Ravanói-öböl*) két szembenálló hatalom készül megvívni az utolsó harcát, amely születésük és képzésük óta tart közöttük s ebbe Kalandozókat is belevonnak egy kataklizma elkerülése végett.
Ismeretek: mozaikmágia, manatúlcordulás, élőhalottak
Képzettségek: **Mágiahasználat Af**
- **Sodrásban:** (*Ediomad*) a rév elérése általában a problémák végét jelenti a kalandok során, de olykor kiszámíthatatlan következményekkel jár a biztonságtudat és sötét helyekre vezethet el.
Ismeretek: aquirók és hatalomszavak, boszorkánymesteri mágia, Kobrák klánja
Képzettségek: **Barlangjárás Af, Mágiaismeret (boszorkánymester) Af**
- **Rossz csillagzat alatt:** (*Gro-Ugon*) jóslatok és égi jelek jövendölik meg egy ősi szövetség tagjának visszatértét, de a Fekete Lobogók hívei már mozgolódnak, hogy a maguk javára fordítsák.
Ismeretek: sárkányok, enoszukei kultúra, ork kultúra, énekmondó mágia, sacron, Orwella vallás, sárkánykígyó, kino-baruko
Képzettségek: **Kultúra (Enoszuke) Af, Kultúra (ork) Af, Mágiaismeret (énekmondó) Af**
- **Kürtszó a ködben:** (*Tarin-hegység*) a régi és az új elvek találkoznak a havas tájon álló kis Góztóvárban, de a törpék zárt világa sem olyan egységes, mint a felszínlakók gondolják és bár a klánok védelme sok meglepetést tartogat, maguktól mégsem tudják megúszeni ezt az üzletet.
Ismeretek: törpe kultúra, Sugró hite, lőpor
Képzettségek: **Kultúra (törpe) Af, Vallásismeret (Sugró) Af**
- **Vérszín hold alatt:** (*Quiron-tenger, Feruggia*) különös esküvés és bál készülődik Feruggia szigetén, amire így vagy úgy de a játékosok is hivatalosak. Nagy játszmák zajlanak a háttérben, rövidebb és hosszabb idő óta dédelgetett bosszúk beteljesülése készül, s mindez Toron rettegett flottájának célkeresztjében.
Ismeretek: toroni hadviselés, kyyr-cranta háború történelme, Latenhuur hite, shadoni párbajkódex
Képzettségek: **Történelemismeret Af, Kultúra (toroni) Af**
- **A Hetedik:** (*Shadon*) egy örökösödési küzdelembe csöppennek a játékosok, amely ugyan Shadon visszafogott határain belül zajlik, de a résztvevők nem válogatnak Ynev egyetlen elérhető eszközében sem.
Ismeretek: shadoni öröklési jog, tricerós, boszorkánymágia, vámpír
Képzettségek: **Kultúra (shadoni) Af, Mágiaismeret (boszorkány) Af**
- **Hercegi játékok:** (*Riegoy Városállamok, Jem-irre*) az öböli vizek különös és színes forgatagában találunk munkát a játékosok, hogy a városállam legnevesebb viadorát megvédelmezzék a soron következő küzdelméig, de a helyzet ennél bonyolultabb és összetettebb most is...
Ismeretek: dhír, zaurak, harci kutyák, crantai álomkristály, törpe kalózok, riegoy-i kultúra
Képzettségek: **Állatismeret (harci kutyák) Af, Kultúra (Riegoy) Af**
- **Ünnepre készülve:** (*Erion, Szórakozónegyed*) Godora a hercegének életénél is többet köszönhet a tenger vándorainak és hálája révén hetedhét határról vonzza ide a városóriás a különcöket,



szerecnevadászokat, ahogy általában a fokozott helyzetben az alvilág éppoly óvatlan lehet, mint a nemzedékek óta jóslatra váró utódok közül sokan.

Ismeretek: Kobrák klánja, Antoh hite, Morgena hite, árnyvadászok, ereklyék

Képzettségek: **Vallásismeret (Antoh) Af, Vallásismeret (Morgena) Af, Helyismeret (Erion – Szó-rakozónegyed) Af**

- **A lemenő nap fényében!**: (*Dwyll-unió*) néhány buzgó térítő a Szövetségből az Únió gyepűjére téved és a lánglelkűek között egy neme gyermeke is van.
Ismeretek: sicchel, boszorkánymesteri mágia és tetoválások, Ranil, Tharr, Sogron hite
Képzettségek: **Mágiismeret (tetoválás) Af, Vallásismeret (Sogron) Af**
- **Rettegés Hefreminben:** (*Predoc, Hefremin*) titokzatos gyilkosság tartja rettegésben a várost, annak lakói az idegenekhez fordulnak ... bizalommal.
Ismeretek: amundok, kineták, Alborne hite
Képzettségek: **Kultúra (amund) Af, Vallásismeret (Alborne) Af**
- **Koszt és Kvártély:** (*Taba-el-Ibara, Ash'aara*) a nagy kockázat nagy haszonnal kecsegtet és a si-vatagból elszármazott Al-Ratta bankház nagyban játszik, amikor visszatér ősei földjére és hatalmas beruházásokba kezd, új szövetségeket kötve, megalapozva a dzsádok népének új korát a megváltozott Ibarában.
Ismeretek: Al-Ratta bankház, amundok, gianagi vízvarázsló, mentálmágia, ősmágia, hassidis, si-vatagi óriás, mahrahadi, siopa pszi, márid, awerigorg
Képzettségek: **Kultúra (amund) Af, Mágiismeret (vízmágia) Af**
- **Volt egyszer egy Enysmon:** (*Enysmon déli vidéke*) a déli határvidéken sohasem lehetett egyértelműen megkülönböztetni az ellenséget a baráttól, ezt az itt élők pontosan tudják és bizalmatlanok az idegennel, ahogy évszázadok óta nézik az új és újabb vallások születését és olykor halálát is...
Ismeretek: Pyarroni Inkvizíció, átokfarkasok, rémvadászok, ordas éj, ordas vándor, árnyfarkas, zabáló, kacagó, éji kódorgó, tűzfegyverek
Képzettségek: **Vallásismeret (pyar) Af, Állatismeret (puszta szörnye) Af**

Ötödik Szinten

- **Árnyékháború:** (*Gorvik*) ritka alkalom, hogy külvilágiak segítségét kérik Gorvikból, de mindig tanulságos és olykor meg is éri. A helyi harcokban a tartományok és uraik szinte elvesznek olykor...
Ismeretek: Ranagol vallás, Gorvik politikája és történelme, mérgek
Képzettségek: **Vallásismeret (Ranagol) Af, Kultúra (Gorvik) Af**
- **Álmodó kövek:** (*Eren nyugati határa*) álmok zavarják meg azokat, akik e különös vidékre tévednek és akár a Noir kegyhelyet keresik fel, akár egy ősi jóslat sugallatára érkeznek a romvároshoz több lesz a jussuk, mint kincs.
Ismeretek: Noir vallás, tűzmágia, Morgena vallás, Liviniai gyülekezet, Sogron hite, Kyr kultúra, fantom, hekator, rutilicus, hastya, árny, rémlátó, álomrabló, álomangyal
Képzettségek: **Mágiismeret (tűzmágia) Af, Kultúra (kyr) Af**
- **Kígyófészek:** (*Erion*) mindenki ismeri a történetet a városóriásban rossz sarkon befordult vándorokról és helyekről, amelyek földön túli gyönyört ígérnek...
Ismeretek: Pyarroni Inkvizíció, Orwella hit, A Kígyó lehellete méreg, papmágia
Képzettségek: **Vallásismeret (Orwella) Af**
- **A Kapu kitáru!** (*Abaszisz*) ősi varázstárgy és egy paktum mételyezi a pyar hitű aszisz nemest és háza népét, a kastély kitakarítása azonban csak a kezdet.
Ismeretek: Dreina hite, démonok, démoni sík, varázstárgyak
Képzettségek: **Demonológia Af**
- **Karakrin titka:** (*Ediomad*) a senkiföldjén is élnek olyanok, akik nem kívánnak egy országhoz sem tartozni, ez azonban nehéz és ára van.



- Ismeretek:** beid, gahul, testvérek, torz
Képzettségek: Erdőjárás Af
- **Hajnalvár:** (*Pyarron*) egy bevándorolt enoszukei család esküvő előtt álló leányát elrabolják pyarron földjén, ami nem vet jó fényt a befogadó népre, de az sem, amit az út végén lelhetnek.
Ismeretek: enoszukei kultúra, hilvar, Filozófusok, Orwella hite
Képzettségek: Kultúra (enoszuke) Af, Vallásismeret (Orwella) Af
 - **A Dúlás kincse:** (*Pyarron, Sempyer*) nem minden titok van még felderítve a Kegyelteket elpusztító kráni támadás történetéről és az Örök Város az elveszett arany nyomába küldi kalandozóit.
Ismeretek: Dúlás történelme, Filozófusok, Pyar vallár, entrópia, hatysa, kacagó, éji kódorgó, hilvar, romboló erő
Képzettségek: Vallásismeret (pyar) Af, Történelemismeret Af, Kultúra (nomád) Af
 - **Ököljog:** (*Vinisila-síkság*) kincsvadászatnak is lehet nevezni, de bérgyilkosságnak is azt, hogy egy nagyravágyó szekta vezérét elpusztítsák, s mivel mindenkinek van célja, a kalandozóknak is kell.
Ismeretek: crantai történelem és vallás, crantai kóborló, őrző, elf kultúra, fajháborúk történelme, snil nép, Cronquist követők szektája
Képzettségek: Mocsárjárás Af, Történelemismeret Af, Kultúra (elf) Af
 - **A zenedoboz:** (*Vinisila-síkság*) a gonosznak sokféle arca van, olykor emberibb, mint hinnénk és ilyenkor olyan belátást kaphatunk természetébe, amely magával sodró és erős.
Ismeretek: kyr történelem, aquir mágia, hatysa, carnomak, őrző, seidal, álomrabló, árny, fantom
Képzettségek: Történelemismeret Af, Mágiaismeret (aquir) Af
 - **A Hieda-összeesküvés:** (*Erion, Shadlek, Enoszuke, Abaszisz*) nem minden problémával tudnak az inkvizítorok sem foglalkozni ekkora kontinensen, bár ügynökeik szinte mindenhol jelentenek. Kalandozóknak kell bizonyítani, hogy Tharr hite terjeszkedik-e a különböző esetek hátterében.
Ismeretek: Lánctaratók, Dreina hit, Ragaenoszuke, Inkvizítorok Szövetségek, hiedafa, Tharr hit
Képzettségek: Vallásismeret (Dreina) Af, Vallásismeret (Tharr) Af
 - **Oroszlánok ítélete:** (*Viadomo*) a Negyedik Pajzs ostrom alatt és még épp utoljára bejuttok a várba, hogy segítségére legyetek a lovagoknak és papoknak, akik felkészültek utolsó leheletükig, emberig és khálíg védelmezni a hitüket jelképező falakat.
Ismeretek: Dreina hit, nomád haderő, khálok, éhező árny, entrópia, Uwel hit, vámpír
Képzettségek: Vallásismeret (Dreina) Af, Helyismeret (Viadomo) Af

Hatodik szinten

- **Dioráma:** (*Elátkozott vidék*) a papi szék megbízásából egy esetlegesen újra előkerülő ereklye nyomába ered a csapat, hogy megküzdjön mocsárral, örült szokásokkal és barátkozzon egy valódi óriással.
Ismeretek: Della vallása, óriások, bosszúálló, ceph.
Képzettségek: Mocsárjárás, Vallásismeret (Della) Af
- **A gorviki meló:** (*Erion*) míg a Shíren kerület feletti uralom a gorviki családok között egy bálon dől el, a pincében szerencsevadászok munkálkodnak és egy lány is szöktetésre vár.
Ismeretek: gorviki kultúra, etikett, Kapzsi Vámos, gorviki-szuke háború
Képzettségek: Helyismeret (Erion - Shíren negyed) Af, Kultúra (gorviki) Af
- **Ígéretek tanúi:** (*Ifin, Sheral*) eredetileg csak egy eltűnt alak kiszabadításának indult egy fura szekta köreiből... Ám a végén valami egészen óriási kaland kerekedett belőle Sheral egy eldugott völgyében.
Ismeretek: Tútorony, szerafizmus, Antiss, óriások, Dreina hite, Zub'tum
Képzettségek: Vallásismeret (Dreina) Af, Kultúra (óriások) Af

- **Öbölmélyben:** (*Hat Város Szövetsége, Equassel városa*) sürgős megbízatásra sietne az özönvíz előtt álló városba a karakterek, hogy kisértés valami ismeretlen veszedelemmel szemben a város őrzőit, bár azt Antoh Kegyeltje sem tudta megmondani pontosan mi leselkedik rájuk.
Ismeretek: Gyöngykeresők fejtánczai, Antoh hite, Equassel, aknumorok
Képzettségek: **Helyismeret (Equassel) Af, Kultúra (Hat Város) Af, Vallásismeret (Antoh) Af**
- **A sziget:** (*Tysoni-öböl, Tolladan sziget*) egy első ránézésre lakatlan szigeten vetődnek partra a játékosok, igen szerencsétlen körülmények folytán, csak hogy valami megdöbbenőt és ősit találjanak a hegy gyomrában.
Ismeretek: dzsungel, hüllők, gyíklény, erdőilla, óriás krokodil, vízimanó, Ordani Titkosszolgálat
Képzettségek: **Dzsungeljárás Af, Úszás Af**
- **Monsturo:** (*Új-Godon, Ronna-gella*) borzalmas, embertelen gyilkosságok tartják rettegésben a haderő hiányában szenvedő déli tartományt, ahol a helyiek minden reménye a szörny megfékezésére a kalandozókba vetett hitük.
Ismeretek: Orwella vallása, Felföld, boszorkánymesteri mágia, rablólovagok
Képzettségek: **Vallásismeret (Orwella) Af, Mágiaismeret (boszorkánymester) Af**



Alap pontelosztás

Tulajdonságok

A rendezvényeinken 10 tulajdonságot használunk, mivel az ETK tulajdonságai mellé a későbbi rendszerpróbálkozásokból adaptáltuk az Érzékelést. Cserébe az MTK Éberség/észlelés százalékos képzettségét nem alkalmazzuk.

A tulajdonságokra kapott pontokat az alábbi szabályok figyelembevételével kell elosztani:

- A fajok tulajdonság módosítói közvetlenül nem érvényesülnek a pontelosztásos rendszer miatt, mindössze a maximális értéket módosítják, az adott fajnál leírt értékre.
- Alapesetben a faji maximum a zárójel előtti érték. Amennyiben a választott kaszt az adott tulajdonságra olyan kidobási kóddal rendelkezik, ami természetesen is eredményezhetne 20-as értéket (pl.: 1k10+10) vagy dobhatna rá különleges felkészítést (+kf), úgy a zárójeles érték tekintendő maximumnak.
- Ha egy embertől eltérő fajnál nincs felsorolva egy tulajdonság, annak maximális értéke az emberivel azonos, azaz 18.
- A fejudász, tolvaj, boszorkánymester kasztok valamelyikébe, illetve a slan főkasztba tartozó karakterek **Érzékelés** maximuma egygel magasabb.
- Nincs kasztokra vonatkozó minimum meghatározva.
- Azon kasztok esetében, amik tulajdonság alapján kapnának Manapontot szintenként, fix érték kerül meghatározásra a [III. Mellékletben](#).



A tulajdonságokat két csoportba osztjuk. Az elsősorban fizikai, azaz szomatikus tulajdonságok csoportjába tartoznak: **Erő, Gyorsaság, Ügyesség, Állóképesség, Egészség.**

Az inkább szellemi jellegű tulajdonságok, azaz a psziché csoportját pedig a következők: **(Szépség), Intelligencia, Akaraterő, Asztrál, Érzékelés.** Utóbbi ugyan függ az érzékszervektől, ám a figyelemtől és a helyzetben való jelenlét képességétől is, ezért soroljuk ide.

Fizikai tulajdonságok (Szoma)	Szellemi tulajdonságok (Psziché)
Erő	Szépség*
Gyorsaság	Intelligencia
Ügyesség	Akaraterő
Állóképesség	Asztrál
Egészség	Érzékelés

*A **Szépség** tulajdonságot részben a karizma megfelelőjének is használjuk, így mint ilyen erősen fakad az egyén jelleméből, belső kisugárzásából. Ezért kerülhet kis jóindulattal a psziché csoportba. Viszont **értéke szabadon választott!** Itt meg kell jegyezni, hogy egy feltűnő megjelenés, azaz akár nagyon alacsony, akár nagyon magas érték, minden esetben feltűnő tud lenni és akár nehezhítheti is a gyors rejtést. Különösen hosszabb rákészülés és teljes kellék készlet nélkül egy Álczás/álruha képzettség sem tud csodát tenni.



Trófeaterem

A trófeateremben plusz aranyakhoz juthat a **játekos**. Itt kívánjuk meghálálni, ha valaki akár játékosként, akár kalandmesterként látogatta rendezvényeinket az elmúlt évek során. Minden egyes eseményért, amin részt vett, **25 arany** jár a karakteralkotás ezen szakaszában. Kérjük, hogy a beküldött jelentkezés során tüntesd fel a trófeaid eredetét!

1. [XV. Vándorkrónikák](#), 2021. Abádszalók, A Fény Ünnepe, írta: többen
2. [XXIII. Kalandorkrónikák](#), 2021. Budapest, Az Öt Arc Háza, írta: Peter McSky
3. [IV. Regélő Főnix](#), 2021. Debrecen, Dioráma, írta: Ishidu
4. [XXIV. Kalandorkrónikák](#), 2022. Budapest, A Gorviki Meló, írta: Mera, Novan
5. [III. Hullámkirály](#), 2022. Csopak, írta: Unity, Lucius un Draco
6. [XVI. Vándorkrónikák](#), 2022. Abádszalók, Ígéreték Tanúi, írta: Ishidu és Draxxar
7. [XV. Hősök Napja](#), 2022. Alsónána, Memento Mori, írta: Shalafi, Lucius
8. [XXV. Kalandorkrónikák](#), 2022. Budapest, Öbölmélyben, írta: Gulandro
9. [V. Regélő Főnix](#), 2023. Debrecen, Bolondok Abbitja, írta: Pusztító és a Don

Induló csomag

Eljött az ideje, hogy a karakterhez kiválaszd a pontjait. A rendszer célja, hogy ne a végső értékek domináljanak, azaz ne lehessen cél a tápolás. Az eredmény helyett inkább az ötlet, ihlet, netán hangulat diktálja, hogy ki mit választ.

Az alábbi táblázat **Szoma**, **Psziché** és **Arany** oszlopaiból kell válassz magadnak, mindhárom oszlopból egy-egy sort. Az adott szint értékét az első, **Érték** oszlop adja meg. A későbbiekben ezekből az aranyakból költhetsz előnyre, rutinra, induló felszerelésre. Az értékek összege **7 pont** lehet. Azaz a tulajdonság

Érték	Szoma (5 tulajdonság)	Psziché (4 tulajdonság)	Arany
4 pont	90	72	700
3 pont	80	64	600
2 pont	70	56	500
1 pont	60	48	100
0 pont	50	40	10

Ne feledd, hogy a **Szépség** tulajdonság értékét szabadon választhatod meg!

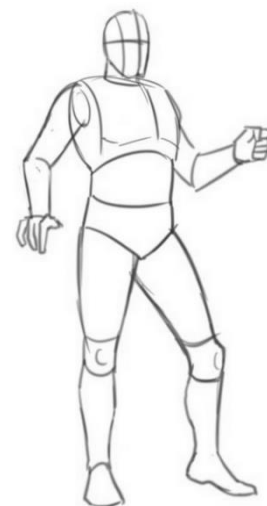
Például:

- Egy harcos választhat magának magas **(4)** fizikai értékeket (szoma 90 = 18-as átlag), alacsony **(1)** szellemi tulajdonságokat (psziché 48 = 12-es átlag) és tisztességes mennyiségű **(2)** univerzális valutát, azaz 500 aranyat. **4+1+2=7**
- Egy harcias mágiahasználó dönthet úgy, hogy nem akar tárgyaktól függeni, neki aránylag magas **(3)** fizikai értékek (szoma 80), erős **(3)** szellemi tulajdonságok (psziché 64) és moderált mennyiségű **(1)**, azaz 100 arany kell, hogy pár dolgot még válogathasson később. **3+3+1=7**

Elmosódó határok

A M.A.G.U.S. kasztrendszere nagyon szeret sablonokban gondolkodni, ám szoktuk hallani, hogy az élet nem csak fekete és fehér. Léteznek bizony árnyalatok és ennek megfelelően vannak a legszerényebb papok között is harciasabbak, a legvérmesebb harcosok között is művelt művészelkeek vagy épp olyanok, akik több időt szenteltek az árnyak között mozgásnak vagy az egyensúlyozásnak.

Ennek megfelelően az alábbiakban lehetőséget adunk arra, hogy a karakter kasztjából adódó, szintenkénti értékeket módosítsd. Ezt persze nem korlátlanul! Ha valaki egy adott iskola/kaszt tagja, gyakorlója, akkor a fő hangsúly csak ott lehet. Amennyiben a választott érték a vásárolt plusz pontokkal az alábbi táblázat szerinti maximum fölé jönne ki, úgy az új szintenkénti érték megáll a maximumnál. Azaz, ha például egy harcművész (aki a slan főkasztba tartozik) vesz plusz 40%-ot szintenként, akkor sem 62%-ot fog kapni, hanem csak 60%-ot. Ez alól csak az a kivétel, ha egy kaszt az itt leírt maximumnál eleve többet kap már a kasztleírása szerint is.



Főkaszt	Max. HM/TSz	Max. Kp/TSz.	Max. %/TSz.	Max. Mp/TSz.
Harcos	13	16	45%	-
Szerencsevadász	10	14	60%	8
Pap	10	14	30%	9
Slan	10	10	60%	-
Varázshasználó	9	10	30%	10

Az alap kaszt szerint járó értékek fölött **40 aranyért** vásárolható **+2 HM** vagy **+1 Mp** vagy **+2 Kp** vagy **+10%** szintenként.

Például:

- Egy bajvívó nem sajnálja rá az energiát, hogy a legjobb párbajhős, a halálos szúrás leghíresebb gyakorlója legyen és vesz plusz harcérték módosítót 40 aranyért, plusz képzettségpontot 120 aranyért. Így lesz **160 aranyért** cserébe **13 HM/TSz-e** (mert beleütközik a főkaszt limitbe) illetve **9 Kp/TSz-e**.
- A Fény Ösvényét járó tűzvarázsló, aki sokat foglalkozott mágiaelméleti kutatásokkal, ősi tekercsek bújásával, valamint feszegette elméje befogadóképességének határait. Karakteralkotáskor ezt letükrözi azzal, hogy 160 aranyért vesz plusz manát, valamint 120 aranyért plusz képzettségpontot. Így pedig **280 aranyért** cserébe lesz neki **10 Kp/TSz-e** és nagyon hathatós **10 Mp/TSz-e**.

Karmikus csomagok és rutin

Előnyök és hátrányok

A karakter szerezhethet előnyöket és kaphat hátrányokat az előtörténeti motívumaiból, valamint előbbi, azaz előnyt, vásárolhat **75 aranyért** is magának. Az első után minden rákövetkező előny ára duplázódik (1x, 2x, 4x, stb.). Hátrányt hangulatilag vehet fel magának bárki, aki akar, de azt ingyen teszi, aranyat nem kaphat érte!

Ha előtörténeti motívumból már rendelkezik előnnyel, úgy a következőt már a fentebb leírt emelt áron veheti csak meg aranyért.



Előnyök:

- **Tehetség:** szabadon kiválasztható egy olyan szakma vagy ismeretbeli tudás, ami nem harci vagy százalékos képzettség. A karakter a választott képzettség ismert és elismert művelőjévé válik. Csak egyetlen képzettség választható ki.
- **Szerencsés:** kalandonként három alkalommal a karakter ugyanúgy módosíthatja dobásait, mintha Szerencse amulett varázstárgy birtokában lenne. Ez az előny nem adódik össze a konkrét varázstárgy képességével, azaz nem lehetséges így a kockán kétszer módosítani az értéket!
- **Veszélyérzék:** Elsősorban egyes természeti népek, vadállati ösztönökkel rendelkező barbárok, illetve a khál faj sajátja az ilyesfajta veszélyérzék. A karakternek 25% esélye van a veszél megérzésére, amely 50%-ra emelkedik, ha az életét is fenyegeti. Khálok +10/20%-ot kap a faji képességére.
- **Mágiatűrés:** valamilyen oknál fogva a karakter ellenállóbb egy konkrét mágiaforma ellen, úgy, mint átkok, nekromancia, asztrális vagy mentális operációk, szimpatikus mágia. Kategóriánként külön-külön lehet felvenni, nem pedig egybe az összeset. A választott mágiaforma 15E-t veszít erősítéséből a karakter ellen. Egy mágiaformára csak egyszer vehető fel.
- **Kétnyelvű:** vegyes családi háttér miatt vagy neveltetése okán, indulásból a karakter két élő nyelvet beszél anyanyelvi szinten. Amennyiben otthon tanulta az írás művészetét, úgy mindkét nyelven gyakorlott tollforgató.
- **Dicsőség Útján:** ezzel az előnnyel válik elérhetővé, hogy a karakter Doldzsah papjává váljon. Az ilyen karakter első három szinten tolvaj, harcos (hadzsi) vagy gladiátor (bahrada), majd negyedik szinten válik első szintű Dolzsah-pappá. Ennek módjáról és részleteiről a PPL I.-ben találsz további információkat.
- **Boldogság nyomában:** kemény kitartással valamiként megtaláltad a gyógyírt, ledolgoztad a hátrányt. Játéktechnikailag az esetleges előtörténeti motívumok által kötelezően felvett hátrányt nem kell kiválasztania a karakternek.

Hátrányok:

- **Senki bolondjai:** a szerencse nem sűrűn áll a karakter oldalán. Ha csak a mázlin múlik, hogy valami kedvez-e neki, az jellemzően nem az ő területe. A karakternek k100-as szerencsedobások esetén 10k10%-al kevesebb esélye van a kedvező kimenetelre. Ezt az értéket egyszer, a játék előtt kell kidobni és feljegyezni.
- **Fóbia:** a lehetőségeknek a játékos képzelete és a kalandmester jóváhagyása szab határt. Ha a karakter látja és/vagy tudatában van félelme tárgyának jelenlétével, akkor a harc félelem bénultán módosítói érvényesek rá.
- **Szétszórtság:** nevezhetjük gyenge koncentráloképességnek is. A karakternek gyenge a koncentráloképessége. Minden elmélyülést, odafigyelést jelentő dolognál (ilye a pszi használat és a varázslás is) sikeres akaraterő próbát kell tennie, különben nem tudja megőrizni fókuszát.



- **Allergia:** a jellemző meghatározásakor az allergia típusát kell meghatározni. A lehetőségeknek a játékos képzelete és a kalandmester jóváhagyása szab határt. A heves allergiás reakció az ETK 381.o.-án leírt rosszullét hatásait okozza, mikor a kiváltó inger megjön.
- **Sötétség peremén:** ha valaki sikeresen a karakter asztrális mágiaellenállása mögé tekint Asztrál-szemmel vagy Auraérzékeléssel, egyértelműen megpillantja a Feketemágia nyomait. Az efféle le-leplezés Ynev számtalan országában kellemetlenségekkel, zaklatással, kitoloncolással járhat.
- **Hangos horkolás:** saját kalandozó létét és a környezetét is gyakran megkeseríti, hogy képtelen csendben aludni. Egy kisebb közös helység vagy táborhely esetén a többiek nem képesek a rendszer szerinti pihentető alváásra, ha a közelében vannak. A hátrány hordozója pedig olyan jól tud aludni saját hangos tevékenysége közben, hogy külső zajokra, szinte esélytelen, hogy felébredjen. A környéken tartózkodók is pontosan tisztában vannak azzal, hogy itt valaki alszik, valamint 20 ynevi láb körzetben mindenki +25%-ot kap lopózásra, ha ráér a horkolás ütemére mozogni.
- **Kyr vérbaj:** csak kyr-vérűek vehetik fel. Tulajdonságvesztés esetén az érték a faji maximumból kerül levonásra. Egyet válassz az alábbiak közül:
 - **Sylchas-kór:** A nyavalya általánosan testi elgyengüléssel jár, szenvedő alanyának járása, szinte egész mozgása bizonytalanná válik. Aki Sylchas-kórban szenved minden %-os képzettségpróbára -10 levonást kap, gyorsasága pedig, hogyha futásról és mozgásról van szó -2t kap a próbadobás során.
 - **Elchian-himlő:** Igen ritka és rettegett kórság a kyr-vérű famíliák között, többnyire kirekesztik azt a szerencsétlent, aki elkapja. Az Elchian-himlő különösen visszataszító kiütések, fekélyek formájában jelentkezik, melyek szinte az áldozat egész testét beborítják. Az a kyr-vérű, aki Elchian-himlőben szenved, a Szépség tulajdonságértékéből 4-et veszít véglegesen.
 - **Yrchian-köszvény:** A betegség az ízületekbe, csontokba fészkel magát, többnyire kínzó fájdalommal gyötörve áldozatát, melynek következtében a precizitást igénylő mozdulatok elvégzése komoly nehézségekbe ütközhet a kórság gyötörte szerencsétlennek. Az Yrchian-köszvény elszenvedői -2t veszítenek Ügyesség tulajdonságukból és további 5-5 pontot Támadó- és Védő Értékükből.
 - **Chalistid-kór:** A kórság a balszerencsés Chalistid am-Ryennor kapitány utána kapta a nevét, ki a császári légiók hőseként ifjú korában soha nem gondolta volna, hogy nem hőstettei, hanem különös nyavalyája folytán emlékszik majd rá az utókor. Azonban a ritka kórságnak ő sem állhatott ellen, és a szokatlan betegség csakhamar szinte magatehetetlen ronccsá alázta a hajdan erős férfit. Szerencséire a kórság rendszerint sokkal enyhébb formában jelentkezik, ám elszenvedői még így is -2t veszítenek Erő Tulajdonságukból és 5 pontot veszítenek Támadó Értékükből.
 - **Császárbaj:** A korábban szinte csak a császári famílián belül ismert – és titkolt – nyavalya mára a keresztházasságok révén a kevésbé előkelő származású famor családokba is beszivárgott. A kórság különös vérzékenységgel és a szervezet általános legyengülésével jár, minek következtében a karakter Egészség Tulajdonsága (és azon keresztül Eleterő Pontjainak száma) 2-vel csökken. Továbbá annak, aki császárbajban szenved, a természetes gyógyulási ideje jóval lassabb, mint egészséges társaié, s az elveszett Fájdalomtúrás – és Eleterő pontjait fele olyan gyorsan szerzi vissza, mint mások.
 - **Anasian-kór:** A kyr-vérűek körében közelmúltban felbukkant nyavalyát Tharr átkának is tekintik. A betegség következtében a szenvedő alany teste elgyengül, és különösen érzékenyé válik mindenfajta fájdalommal szemben. Az Anasian-kórban szenvedők minden egyes elszenvedett sérülés után, a normálisan meghatározott sebződésen túl, további 4 Fp-t veszítenek a rendkívül fájdalom miatt (ami beleszámít a kötelező Ép sebzés értékébe is).

Szerzett rutinok

Útjuk, megpróbáltatásaik során, mestereik, iskoláik jóvoltából vagy ritka kéziratokat tanulmányozva a kalandozók felszedhetnek, megtanulhatnak olyan fortélyokat, készségeket, amikkel rutinosabbaknak mondhatóak társaiknál.

Három egész szintenként van lehetősége minden karakternek, hogy egy-egy ilyen szerzett rutint elsajátítson. Minden egyes rutinért **75 aranyat** kell fizetnie a karakteralkotás ezen szakaszában. Az alábbiak között lesznek mindenki számára elsajátítható rutinok és olyanok is, amik csak bizonyos kaszt/főkaszt képviselői számára érhetőek el vagy épp tilalmasak. Ez a rutin neve után zárójelben kerül feltüntetésre.

- **Bivaly:** +1 szintnyi Fp-t és +2 Ép-t kap a karakter.
- **Orvgylkos:** ha a hátbaszúrás képzettséget használod 25 a túlütés küszöbe.
- **Otthoni terep:** Egy választott környezetben a százalékos képzettségekre +20% bónuszt kapsz. Pl.: város, erdős vidék, mocsár, sivatag, hegyvidék.
- **Tapasztalt:** +30 szabadon elkölthető Kp világi képzettségekre és élő nyelvre.
- **Könyvkukac:** +30 szabadon elkölthető Kp tudományos képzettségekre.
- **Árnyak lakója:** +30 szabadon elkölthető Kp százalékos képzettségekre.
- **Késdobálók törzsvendége:** +20 szabadon elkölthető Kp alvilági képzettségekre.
- **A kobra fürgesége:** (*Harc- és Kardművész nem veheti fel*)
ha számít a lövésre, minden pontért amivel a gyorsasága meghaladja a 16-ot, +10 Vé-t adhat a célzással szemben állított védőértékéhez.
- **Skorpiókirály:** (*Harc- és Kardművész nem veheti fel*)
a távolsági Vé-hez a pajzs teljes Vé-je számolható és a használat fegyver harcértéke is védelmet adhat lövéssel szemben.
- **Erős lélek:** ereklyével szemben +TSz x 2 Egoval rendelkezik.
- **Egy szusszanás és mehetünk:** 10 perc zavartalan pihenővel összeszedheti magát a karakter. Ez alatt 10 Fp-t és ha rendelkezik pszivel, 10 Ψ p-t nyer vissza. Egy lepihenésre csak egyszer érvényesül ez a bónusz. 10 percnél túl a normál ETK szabályok lépnek érvénybe.
- **Macska talp:** zuhanás esetén nem kettő, hanem három lábanként szenved el a zuhanásból adódó k6 Sp sebzést.
- **Mutass valami olyat, amit még nem láttam:** (*Fejvadász nem veheti fel*)
ha olyan fegyvert fog a kezébe, amihez nincs képzettsége, akkor is csak a fejvadászokéhoz hasonló képzetlenségi módosítókat kapja, azaz Ké: -5, Té: -5, Vé: -10, Cé: -15.
- **d'Avrem fogás:** sikeres lefegyverzés után az ellenfél fegyverével +1 támadás adható le az adott körben a meglepetés módosítóival. Egy ellenféllel szemben és egy harcban csak egyszer alkalmazható. Alkalmazásához szükséges a Lefegyverzés képzettség és legalább egy szabad kéz.
- **Kívül tágasabb:** szándékos leütés esetén a megfelelő céleszközzel az ETK 83.o.-án található leütés szabály táblázatán további 10 pontot kap a karakter, mintha sebzés lenne, de nem okoz Sp veszteséget.
- **Tengeri medve:** megkapja a Csomózás, Tengerjárás és Hajózás képzettségek Af-át.
- **Hegylakó:** megkapja a Hegyjárás és Vadászat Af-át, valamint +40% Mászást természetes falakon.
- **Dűnék vándora:** megkapja a Sivatagjárás Mf-át és a Lovaglás Af-ot tevére.
- **Erdőkerülő:** megkapja az Erdőjárás Af-át, valamint a Vadászat/halászat Af-ot.
- **Szerpap:** (csak *Harcos főkaszt és Szerencsevadász főkaszt beheti fel*)
A karakter elkötelezett és bizonyos mértékig beavatott híve, diakonusa egy Isternek. Rendelkezik szent szimbólummal és a papokhoz hasonlóan imával naponta egyszer képes feltölteni elméjét 18 Manaponttal, amiből csak a Papmágia, Általános Varázslatok részből (ETK 154.o.) a Kis Arkánium Litániáit, illetve az Egyedi varázslatok közül az Isten specifikus varázslatok Kis Arkánium Litániáit és Rituáléit képes alkalmazni, saját tapasztalati szintje szerint. A Szférikus Varázslatokat fejezetben



leírtakat nem. Adron követése ilyen módon nem választható. Ő nem foglalkozik mágikus értelemben amatőrökkel.

- **Mikor arat a Halál:** *(Harcos főkaszt és Paplovagok vehetik fel)*
A karakter nagy gyakorlatot szerzett kétkezes fegyverek lendület megtartó forgatásában és méretük, hosszuk kihasználásában. Egy támadásával több, egymáshoz közel álló ellenfelet is támadhat egyszerre. Ilyenkor csak egy támadó dobást kell tenni és külön-külön összehasonlítani Vé-kel. Sebzést viszont külön kell kidobni a találatokra. Kisebb, egykezes fegyverekkel szemben pedig +8 Ké-t kap a használó. Azt, hogy hány ellenfélre adhatja le az egy támadását, a mesélő feladata elbírálni a szituáció függvényében. Rohamból nem alkalmazható, valamint elegendő hely szükséges hozzá, hogy kényelmesen forgolódhasson a karakter a fegyverrel.
- **Önmérgező:** egy a karakter által választott méreghöz elkezdte hozzászoktatni szervezetét. Hosszú hónapokon, éveken át adagolta magának apró dózisokban, hogy ellenállóvá váljon. Amennyiben fel van tüntetve a méregnél a hatási mechanizmus típusa (I-től IV-ig, ETK 381.o.), úgy mindenképpen eggyel enyhébb hatást szenved el a karakter, valamint eleve kap +4-et az ellenállásdobásra. Al-Bahra-kahremre felvenni tilos és az enyhébb hatás miatt értelmetlen is.
- **Mágiaérzékenység:** *(Varázshasználó főkaszt veheti fel, kivéve Varázslót)*
A karakter a varázslókhöz hasonlóan koncentrációval képes lesz megérezni a mágia jelenlétét.
- **Chi harc egyedi fegyverrel:** *(Harc- és Kardművész kaszt veheti fel)*
Ritkán, de előfordul, hogy egy harcművész elmélyed annyira egy fegyverben, hogy képessé válik a sárkány felébresztésére magában annak forgatásakor. Ugyanennyire ritka, de nem példa nélkül való, hogy egy kardművész kardkészletén túl más fegyverben is komoly jártasságot szerezzen.
- **Szentséges szertartás:** *(Pap és Paplovag kasztok vehetik fel)*
Hetente egyszer a karakter áldozat bemutatása mellett mágiától feszülő misét celebrálhat és a Kis- illetve a Nagy Arkánus Rituáléit alkalmazva. Ekkor Manapontjai másfélszeresét használhatja fel egyetlen varázslathoz, ami nem lehet varázstárgy alkotása. A szertartás ideje negyedóra vagy ha a varázslás ideje eredetileg hosszabb lenne, akkor az eredeti idő háromszorosa.
- **Erősebb aura:** *(Pap és Varázshasználó főkaszt veheti fel)*
A karakter hozzáadhatja a mágikus akaratának határait jelző zónájához a Tapasztalati Szintjét. Azaz a zóna átmérője 20 + TSz ynevi láb lesz.



Képzettségek

Számold össze képzettségpontjaidat a tulajdonságaidból, kasztodból, esetleges rutinjaidból és válogass az itt felsorolt képzettségek listájából. A lista a kasztspecifikus képzettségeket nem tartalmazza.

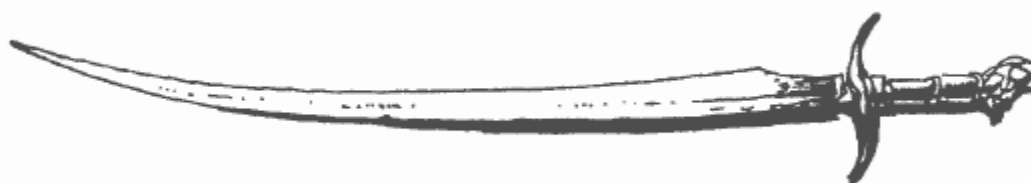
A Rúna magazinban megjelent helyreigazítás alapján az Af megtanulása után nem kell a Mf-nál szereplő teljes költséget megfizetni, csak a kettő közötti különbséget.

Indulásból minden karakter rendelkezik az **anyanyelve** ismeretével **5-ös szinten**, a **közös nyelv ismeretével 4-es szinten** és neveltetésének megfelelő **Kultúra Af**-al. Amennyiben a közös az anyanyelve, úgy csak azt kapja meg 5-ös szinten.

A táblázatba foglaltakon túl a Rúna III/1.-ben leírt **pszi diszciplínák egyenként tanulhatóak Af-on 2 Kp-ért, Mf-on 4 Kp-ért.**



Harci képzettségek		Af	Mf			
Ökölharc	ETK	3	15	Közös harcmodor	MTK	7 10
Birkózás	ETK	8	15	Ikerharc	MTK	12 45
Fegyverhasználat	ETK	3	30	Harci láz	HGB	8 15
Pajzs használat	ETK	5	30	Hadrend	HGB	3 20
Fegyverdobás	ETK	4	40	Hadvezetés	HGB	5 20
Fegyvertörés	ETK	5	20	Harc helyhez kötve	HGB	4 12
Lefegyverzés	ETK	7	18	Kínokozás	HGB	9 20
Nehézvért viselet	ETK	3	27	Pusztítás	HGB	15 30
Kétkezes harc	ETK	15	25	Kiegészítő támadás	HGB	7 15
Vakharc	ETK	10	30	Különleges fegyver	HGB	15 30
Fegyverismeret	ETK	10	20	Lovas íjászat	HGB	15 30
Hadvezetés	ETK	5	20	Célzás	HGB	20 35
Hárítófegyver használata	MTK	8	15	Ahmrit-meditáció	ATAK	8 16
Földharc	MTK	5	12	Ne-Fhup	ATAK	11 24
Belharc	MTK	3	10	Ostromgép kezelése	DAHV	5 20





Tudományos képzettségek		Af	Mf				
Írás/olvasás	ETK	5	25	Alkímia	ETK	10	40
Nyelvtudás	ETK	5	20	Élettan	ETK	15	45
Ősi nyelv ismerete	ETK	10	60	Mágia használat	ETK	15	45
Démonok nyelve - Rúna VI/2.	20	70	Demonológia	ETK	20	55	
Időjósítás	ETK	3	15	Rúnamágia	ETK	18	45
Térképészet	ETK	10	17	Drágakőmágia	ETK	-	52
Heraldika	ETK	5	15	Emberismeret	MTK	7	22
Legendaismeret	ETK	10	50	Mágiaismeret	MTK	5	25
Történelemismeret	ETK	5	20	Mechanika	MTK	8	25
Vallásismeret	ETK	5	25	Jog/törvénykezés	PPL	10	30
Építészet	ETK	5	20	Antisszárás	PPL	15	45
Méregkeverés/seml.	ETK	15	60	Művészettörténet	PPL	10	25
Méregsemlegesítés - Rúna I/8.	10	40	Balzsamozás	PPL	5	10	
Herbalizmus	ETK	5	35	Mértan - Rúna I/4.		5	9
Sebgyógyítás	ETK	15	30	Asztrológia	ATAK	6	12
Pszi	ETK	10	55	Ásványtan - Orkok a játékban		4	13

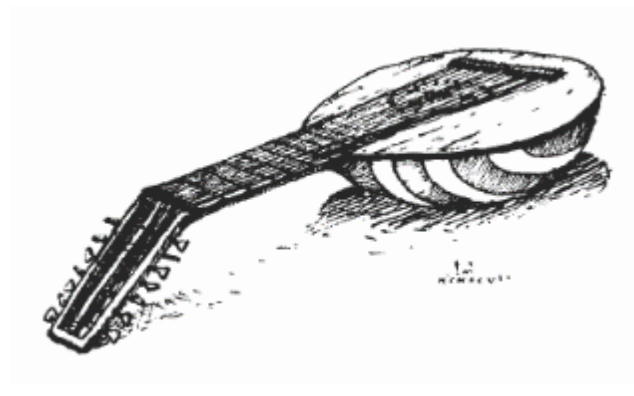
Világi képzettségek		Af	Mf				
Idomítás	ETK	8	20	Esés%	ETK	1 Kp/3 %	
Etikett	ETK	8	15	Ugrás%	ETK	1 Kp/3 %	
Nyomolvasás/elt.	ETK	10	45	Szájrólolvasás	MTK	7	10
Erdőjárás	ETK	5	14	Mellébeszélés	MTK	3	9
Vadászat/halászat	ETK	8	15	Kínzás	MTK	2	15
Lovaglás	ETK	1	15	Kínzás elviselése	MTK	5	12
Kocsihajtás	ETK	2	15	Helyismeret	MTK	1	8
Úszás	ETK	2	10	Festészet/rajzolás	MTK	3	18
Szexuális kultúra	ETK	5	30	Kultúra	PPL	2	30
Hajózás	ETK	15	40	Pénzügyek/birtokig.	PPL	10	30
Éneklés/zenélés	ETK	5	30	Politika/diplomácia	PPL	10	25
Tánc	ETK	5	30	Erklöcs	PPL	10	45
Hangutánzás	ETK	3	16	Lélektan	PPL	8	25
Értékbecslés	ETK	5	11	Rajzolás	PPL	5	25
Csapdaállítás	ETK	10	20	Festészet/rajzolás	PPL	5	30
Csomózás	ETK	7	24	Szobrászat	PPL	8	30
Zsonglörködés	ETK	3	10	Irodalom	PPL	7	22
Futás	ETK	9	24	Színészet	PPL	12	35
Szakma	ETK	2	15	Ékszerészet	PPL	8	30
Mászás%	ETK	1 Kp/3 %		Állatismeret	HGB	1	6



Alvilági képzettségek	Af	Mf	Kötéltánc%	ETK	1 Kp/3 %	
Kocsmai verekedés	ETK	3	15	Zsebmetszés%	ETK	1 Kp/3 %
Hátbaszúrás	ETK	10	25	Csapdafelfedezés%	ETK	1 Kp/3 %
Hamiskártya	ETK	10	20	Zárnyitás%	ETK	1 Kp/3 %
Kötélékből szabadulás	ETK	8	16	Titkosajtó keresés%	ETK	1 Kp/3 %
Álcázás/álruha	ETK	12	24	Követés/lerázás%	MTK	1 Kp/3 %
Lopózás%	ETK	1 Kp/3 %		Hamisítás	MTK	11 24
Rejtőzés%	ETK	1 Kp/3 %				

Bizonyos képzettségek felvétele az alábbi táblázat szerinti fokon további előnyöket biztosít a karakteralkotás folyamán.

Képzettség	Bónusz
Pajzshasználat - Mf	További 10 arany pajzsra
Nehézvértviselet - Mf	További 100 arany merev vértekre
Méregkeverés - Af	Szint x 3 adag elkészíthető méreg
Méregkeverés - Mf	Szint x 5 adag elkészíthető méreg
Herbalizmus - Af	Szint x 3 adag elkészíthető szer
Herbalizmus - Mf	Szint x 5 adag elkészíthető szer
Sebgyógyítás - Af	Alapellátáshoz szükséges felszerelés
Kocsihajtás - Mf	10 arany valamilyen szekérre
Szakma - Mf	A szakma ellátásához felszerelés
Hamiskártya - Mf	Cinkelt kocka vagy kártyapakli
Éneklés/Zenélés - Mf	Egy választott hangszer
Művészetek - Mf	A művészet gyakorlásához szükséges eszközök
Alkímia - Mf	Utazó, egyszerű alkimista felszerelés
Álcázás/álruha - Af	Alapvető álcázó felszerelés
Pénzügyek/birtokigazgatás - Mf	Nem kell az induló pénzt elosztani 10-zel



Világi és varázslatos javak

Természetesen senki nem indul anyaszült meztelen a nagyvilágba kalandozni, pláne nem egy már rutinos kalandozó. Arra vonatkozólag, hogy ki milyen felszereléssel indul, valamint egyes korábban nem beárazott világi felszerelések árai a [V. Mellékletben](#) található információ.

Fegyverek esetén 2x-es, páncélok esetén 2,5x-es árért el lehet készíttetni abbitacélból az eszközöket. Elég magas az abbit tartalma, hogy a villámmágia szemszögéből már szigetelőnek minősüljön, valamint félmágikus anyagnak számítsón.

A hétköznapi világi javak után a karaktereknek lehetősége van **mágikus tárgyak** és **aktív varázslatok** megvásárlására, amennyiben annak hatóideje legalább 1 hónap. Utóbbinak számít az is, ha az adott varázslatot saját maga hozta létre, például élőholt teremtéssel vagy vérlény idézéssel. Ezek ára Mp x 1 arany, amennyiben maga hozza létre, úgy feleзве.

A legdrágább varázstárgyat/ mágiát az itt feltüntetett áron lehet megvenni. A következőt az eredeti ár duplájáért. Az azutánit a háromszorosáért és így tovább. Amennyiben egy tárgyat maga is képes elkészíteni a karakter, úgy csak az árat feleзnie kell (előkészületek, szükséges anyagok, utánajárás a kellékeknek stb. okán semmi sincs ingyen). Ugyan ez vonatkozik az aktív varázslatokra is, **kivéve az Áldást**.

Mindenki készíthet rúnamágikus tárgyat **Rúnamágia Mf**-al, ha van elég Manapontja, ám szükség van hozzá egy vonatkozó kézműves szakma mesterfokára is. Azaz bőrös, ruhadíszító, ötvös, ékszerész, rézverő stb.

A mágikus tárgyak árazását a [VI. Mellékletben](#) találod. A drágakövek esetén az ár már mindent tartalmaz a hordozó tárgyat kivéve. Azaz nem kell külön fizetni az átlényegítésért és a kőért.

Például:

- Fejvadász barátunk vesz magának egy Érzékelés gyűrűjét (120a), egy 63 Mp-os fejvadászkardot ($70 \times 2=140a$) és egy 6 Ép-s gyógyitalt ($24 \times 3=72a$), azaz költ összesen 332 aranyat mágikus felszerelésére.
- Támogató pap barátja sokat nem kíván, de betárazna gyógyitalokból, mert tudja, úgy is mindig ő lapátolja össze a partit. Készít 2 db 10 Ép-s italt ($40/2=20a$ az első, $80/2=40a$ a második), 2 db 4 Ép-s italt ($48/2=24a$ és $64/2=32a$) és megáldja a saját fegyverét (0a, mert az a fentebbiek értelmében kivétel). Így költ összesen 116 aranyat.

A karakteralkotás végén megmaradt pénzt el kell osztani tízzel! Az így kapott összeg lesz az induló vagyona az új karakternek!



I. Szabályrendszer GyIK és kiegészítések, módosítások

Karakteralkotás:

- Minden kaszt megkapja első szinten is a HM/Kp/Fp-t, ami szintenként jár.
- Minden karakteralkotás során alkalmazott K6 maximumnak számít Fp és Mp kidobásnál.
- Százalékos képzettségeknél hozzáadható az Ügyesség 10 fölötti része az induló százalékokhoz.
- Faji és kaszt alap Cé érték nem adódik össze (ld. ETK).
- A pallos, a kétkezes csatabárd és a kétkezes buzogány sebzéséből az egyik K6 maximumnak számolandó, azaz 3K6+X helyett, 2K6+6+X.
- **A páncélatok, hogy tükrözzék valódi védelmi képességeiket, más SFÉ-vel számolandóak.** Elvégre nem véletlen vállal terhet, meleget, kényelmetlenséget a harcos, aki hordja! A páncélok a legtöbb kézfegyver ellen hathatós védelmet nyújtanak, könnyebb őket kikerülni, mint átütni.
 - Posztó vért nem változik.
 - Kivert bőr **SFÉ-je 2.**
 - Rugalmasabb vérték, azaz keményített bőr, gyűrűs vért, bringantin, láncing, sodronying, pikkelyvért **SFÉ-je 1-gyel nagyobb**, mint az ETK-ban.
 - Lemezvértetek, mint rákozott páncél, lemezes vért, lemezvértetek **SFÉ-je 2-vel nagyobb.**
 - Merev vérték, azaz mellvért, félvértetek, teljes vértetek **SFÉ-je 8**, mindegyiknek, azon a területen, ahol véd. A teljes vértetek is rendelkeznek fedetlen részekkel, de legfeljebb tenyérszerű területen, amit láncinggel lehet fedni plusz súly ellenében.
 - Bőr sisak és keményített bőr alkar- és lábszárvédő **SFÉ-je 3.**
 - Fém sisak és fém alkar- és lábszárvédő **SFÉ-je 5.**
 - Vérték SFÉ-je túlütés esetén csak akkor csökken, ha rugalmas vértékenél legalább az SFÉ értékét, merev vérték esetén legalább az SFÉ dupláját eléri a sebzés.
- **Mágiahasználat** képzettség Mf-a a Mágiaismeret képzettség Mf-ához hasonló mágiaérzékenységet ad.
- Az **emberismeret** képzettség elsősorban a viselkedésre vonatkozó pillanatnyi megfigyelésre és az alap személyiség felismerésére jó, illetve a mellébeszélés és színészkedés ellen szere. A **lélektan** képzettség elsősorban a motiváció, ok-okozati lehetőségek pszichológiája. A lelki mozgatórugók és lehetséges reakciókra való következtetésekre jó.



II. Melléklet: játszható fajok

Ember

Különleges képesség: az ember fajú karakter a származásától függő **Bónuszt** könyvelheti el
Tulajdonság faji maximum: 18 (20) minden tulajdonságnál (bizonyos kasztokkal magasabb)

Korkategóriák	I.	II.	III.	IV.	V.	VI.
Ember	13-	17-	31-	43-	56-	76+

Ynev kontinensén bár rengeteg faj osztozik egyértelmű tény, hogy a legtöbben közülük az emberfajba tartoznak a Hetedkor végére. Nagyvárosaik és civilizációs központjaik északon és délen hirdetik az embernem diadalát és még olyan helyeken is megtalálhatóak, ahová más fajok nem jutottak el. Álljon itt az ismertebb és elterjedtebb embernépek listája, amikből a karakter származhat.

- **Asziszok:** zömök termetű, sötét bőrű nép. Hajuk fekete és göndör, testszőrzetük erőteljes. **Bónusz:** +3 KP Alvilági képzettségekre
- **Bukánok:** ébenfekete bőrű, kiemelkedő fizikumú embercsoport, amelyik Dél-Yneven terjedt el elsősorban a Gályák-tengerének szigetvilágán és Taba-el-Ibara északi részének őserdeiben. Hajuk erős szálú és mindig sötét színű, nagy figyelmet is fordítanak az ápolására, formára vágására. **Bónusz:** +1 Egészség
- **Dwoonok:** zömök testalkatú, méz-szőke vagy világosbarna hajú embernép. Darabos vonású arcukból kitekintő szemük sötét színű. **Bónusz:** +5 TÉ nappal, -5 TÉ éjszaka
- **Dzsadok:** középmagas, sötétbarna bőrű embernép, melynek haja fekete, szeme pedig sötét. Arcukat horgas orruk uralja. Sokuk ereiben több-kevesebb dzsenn vér is kering. **Bónusz:** +1 Intelligencia
- **Elarok:** a Keleti Szigetvilágból származó, beriqueli embernép. Magasak, erős testalkatúak, hajuk fehér. Keveset tud róluk a világ, csak kevesen fordulnak meg Yneven, máig Beriquelen élnek, ahonnan kiszorították a törpéket. **Bónusz:** Állóképesség FP bónusz kétszer
- **Enoszukei:** röviden "szuke"-ként ismert embertípus a niarei (nara) ősök és az Enoszuke szigetén élő őslakók keveredéséből született. Bőrük a sárgás árnyalathoz képest szürkébb, sápadtabb, amit tovább erősítenek erős arcfestésekkel és kozmetikumaikkal, testfelépítésük pedig arányosabb és kidolgozottabb, többszáz évnyi folyamatos és kényeszerű háborúzás eredménye. **Bónusz:** pihenés közben dupla gyorsasággal térnek vissza a pszi-pontok
- **Ervek:** ez a Hatodkorban kialakult embertípus magas növésű, erőteljes felépítésű, sötét hajú; bőr- és szemszínük világos, vonásaik élesek, kevélységet sugallók. Egyedül Erigowban sok a kyr származású lakos. **Bónusz:** +3 KP Világi képzettségekre
- **Gohr:** Beriquel elzárt Völgyében és szigorú hierarchiában élő embernép, ami az óidők és papok jóslatai mellett az elarokkal szembeni gyűlöletre épül. Sötét, gyakran hollófekete hajukat varkocsba kötik, kiemelkedettjeik sima homlokkal és ragyogó tekintettel bírnak, de ez utóbbi sokszor csak kíméletlenséget tükröz. Orruk keskeny, horgas vércsecsőr, vékony ajak jellemzi őket. A hegyvidéki élet a lételemük. **Bónusz:** Akaraterő FP bónusz kétszer
- **Gorvikiak:** a kontinens egyik legjellegzetesebb népe. Vékonyak, középmagas termetűek, bőrük kreol, hullámos hollóhajuk olajosan fénylik. Orruk sólyomcsőr, szép arcukból romlottság sugárzik. **Bónusz:** +5 KÉ más fajúak ellen



- Hat városiak: a kyr eredetű állam népe magas, aranybarna bőrű és hullámos, sötét hajú. A kyrvérűek száma is jelentős. **Bónusz:** +3 KP Világi képzettségekre
- **Ilanoriak:** magas, karcsú ember nép. Hajuk erős szálú, sötét árnyalatú, olykor hollófekete, szemük legtöbbször sötét árnyalatú. **Bónusz:** Lovaglás Af és Lócsiszár szakma Af
- **Keleti barbárok:** magas, vaskos csontozattal rendelkező, feltűnően izmos testalkatú nép. Testszörzetük dús, és gyakoriak köztük a szőke és a vörös hajúak. **Bónusz:** +1 Erő
- **Krániak:** a tipikus kráni magas, vékony testalkatú, kreol bőrű; haja fekete, szeme alig észrevehetően ferde vágású. **Bónusz:** 1 OP csak védekezésre
- **Mawini:** alacsony termetű, sárgásbarna bőrű, fekete szemű, vékony testalkatú emberek, akik Fenyvesföldön élnek **Bónusz:** Nekromancia/Átkok/Halál szférájú varázslatok ellen +5 ME
- **Niareiek (narák):** a Sárga Császárság lakóit a sárgás bőr, az alacsony termet a vágott szem és az egyenes szálú, fekete haj jellemzi. Csontozatuk finom. **Bónusz:** +1 maximum asztrál
- **Nomádok:** a sztyeppék népe alacsony termettel bír, ám csontozata vaskos. Arcuk széles járomcsontú, bőrük barnássárga. Durva szálú hajuk fekete, sötét szemük vágott. **Bónusz:** +5 KÉ Íjjal
- **Pierék:** Sempyer, az örök végvár harcias népe pyarok shadoniak és nomádok keveredéséből alakult ki. **Bónusz:** +3 KP Harci képzettségekre
- **Predoc és Edorl, az Ikerhercegségek:** a két országot elvándorolt pyar nemesek és csatlósaik alapították, akik az eltelt évszázadok során beolvasztották az itt talált népeket, melyek közül egyedül a nomád kashanokat ismeri a történetírás. **Bónusz:** +2 ME
- **Pyarok:** magas, szalmaszőke hajú, fehér bőrű emberek. Vonásaik nemesek, arcélük finoman metszett, szemük világos. **Bónusz:** +2 ME
- **Raganok:** eme nép a Déli Városállamok Kráni régióját lakja. Hordószerű mellkasuk azt mutatja, hogy jól alkalmazkodtak a magashegység életkörülményeihez. Széles pofacsontjuk, zömök testalkatuk és aránylag rövid lábaik arról tanúskodnak, hogy egy nomád nép utódaival állunk szemben. **Bónusz:** +5 TÉ zúzófegyverekre
- **Shadoniak:** a shadoniak sokfélék, viszont muszáj említést tenni négy, évezredek óta együtt élő törzsről, avagy "vérről", ahogy a Birodalom lakói mondják. Ezek az északi ellánok, a nyugati, lovas ősoktól származó derindák, az alföldi rónok és a déli, hegyi hossalok. Az ellánok sötétbarna árnyalatú bőrük, sötét hajuk és szemük révén különböztethetőek meg a többtől. A rónok ellenben zömök termetűek, bőrük világos. A féldominiumokban sok a tisztavérű nomád, vagy nomádszármazék, míg a Felföldön a da-ronnának nevezett, sötét titkokat őrző emberek élnek. **Bónusz:** +5 TÉ más fajúakkal ellen
- **Syburriak:** az elnevezés a pyar és a shadoni - főleg rón - vér szerencsés keveredését jelenti. A férfiak magasak és erőteljesebb testalkatúak, mint a pyarok, míg a nők alacsonyabbak, teltebbek. **Bónusz:** pajzssal való támadáshoz + 5 TÉ
- **Tarranok:** rézvörös üstökű, világos bőrű, magas termetű, robusztus testalkatú hegyi népcsoport. **Bónusz:** Állóképesség FP bónusz kétszer
- **Tiadlaniak:** a Hármaskirályság lakossága szigetvilági és niarei vérrrel keveredett erv. **Bónusz:** +1 Asztrál
- **Tongoriaiak:** e rejtélyes nép tagjait az alacsony termet és a beteges, vékony testalkat jellemzi. Bőrük betegesen sápadt, homlokereszük kiugró, hajuk pedig sötét színű. **Bónusz:** +1 Állóképesség
- **Toroniak:** a kyr ősökkel bíró toroniak magas termettel rendelkeznek, hajuk ezüst- vagy hamuszín. Bőrük kreol, szemük pedig világos. **Bónusz:** +2 mérreg ellenállás



Amund

Különleges képesség:

(a papi társadalmi kasztba tartozók, Nemesi származás Előtörténeti motívummal elérhető)

- **Telekinézis:** szintenként 10 kg súly mozgatható 10 percig, naponta egyszer.
- **Telepátia:** akit egy amund lát, azzal bármikor, bármilyen hosszán képes telepatikus úton üzeneteket közölni, elegendő a feladatra összpontosítania. Két amund esetében ez hosszú társalgást is jelenthet. Ha az üzenet küldője nem látja a címzettet, alaposan ismerniük kell egymást ahhoz, hogy az összeköttetés létrejöjjön. (Lásd még a Pszi Telepátia diszciplínáját)
- **Perzselő tekintet:** ha összpontosít, az amund képes tekintete erejével egy kör alatt lángra lobbantani az éghető anyagokat. (Lásd még az azonos nevű Tűzvarázsló varázslatot.)
- **Ultralátás:** az uralkodó-papok kasztjába – azaz a különleges képességekkel – születettek 20 méter távolsáig olyan tökéletesen látnak a legmélyebb sötétségben is, mint mások napfénynél.
- **Egység:** Amhe-Ramun papjainak különleges képessége, amely által képesek egyesíteni híveik fent említett mágikus képességeit. Egyszerre legfeljebb annyi amundot kovácsolhatnak egységbe, amennyi a Tapasztalati Szintjük, s mindnek folyamatosan a pap közvetlen közelében (10 láb sugarú körön belül) kell tartózkodnia. Az Egységbe kovácsoló hívek Életerővel, asztrálishoz és mentálisan is összetartoznak. (Lásd a hasonló papvarázslatokat.) Ezenkívül különleges képességeik hatalma is összeadódik. A Telekinézissel mozgatható súly növekszik, a Perzselő tekintet hőfoka emelkedik, fejenként K6 Sp-vel (lásd még Tűzvarázslatok).

Elméjükét a Pszi Dinamikus pajzsához hasonló **Asztrál és Mentál pajzs** övezi. Ezen a külső mágikus hatások szintúgy csak akkor képesek átjutni, ha erősségük meghaladja a pajzs erősségét. A pajzsok erőssége Tapasztalati Szintenként növekszik, közrendű amundok esetében 4-gyel, uralkodó-papnak alkalmas, különleges képességekkel születetteknek pedig 5-tel. A pajzsok a dinamikus pajzsokhoz hasonlóan bonthatók a Pszi idevonatkozó diszciplínájával. Az amundnak nem szükséges meditálnia lerombolt pajzsainak újraépítéséhez, azok folyamatosan, maguktól regenerálódnak: az elveszített erősség (E) pontok a Pszi-pontokhoz hasonlóan térnek vissza.

Tulajdonság maximum: Erő 19 (21) / Állóképesség 18 (20) / Szépség 20 (22) / Asztrál 17

Az

Korkategóriák	I.	II.	III.	IV.	V.	VI.
Amund	11-	18-	47-	79-	90-	100+

amund faj tagjai, kiket korábban csak, mint az Ősi Nép neveztek, a P.sz. 3703-ban véget ért Manifesztációs Háború után egyre nagyobb számban tűntek fel a sivatagon kívül is kalandozóként. A háború óta eltelt időben a kezdeti ellenségesség velük szemben előbb távolságtartássá, majd tiszteletté szelídült. Isteneik lassú visszatérésével Amhe-Ramun uralma már nem jellemzi őket és hírükre sem nyomja rá a bélyegét. A fajról részletesebben Isidor de Sediarta lovag [AranyTenger](#) című írása szól.



Dzsenn

Különleges képesség:

A dzsennnek magas mentális felkészültsége, gondolkodásmódja és kivételes intellektusa egyaránt hozzájárul ahhoz, hogy mindannyian ismerik és magas szinten alkalmazzák a Pszit. Habár saját Pszi-iskolát alakítottak ki, ez szinte semmiben sem különbözik a **Pyarroni-módszer mesterfokától** – ezért a M.A.G.U.S. szabályrendszerében is ez utóbbinak feleltetjük meg. Ezzel minden dzsenn karakter már első Tapasztalati Szinten rendelkezik, bármelyik karakterkaszt tagja is legyen. Ha a karakter kasztja különleges Pszi-iskolát kíván, akkor az oda tartozó diszciplínák használatát is elsajátítja.

A dzsenn elme alapvetően alkalmasabb a Pszi-használatra az emberinél, ezért a dzsenn karakter minden Pszi-használati **Szinten 1-gyel több Pszi-pontot** kap, mint amennyi az adott iskola leírásában szerepel. A dzsennnek legfontosabb különleges képessége szorosan összefügg a Pszivel – hiszen fajuk leginkább az elme csiszoltságában, a mentális önuralomban jeleskedik. Az általuk kidolgozott és használt Pszi-iskola diszciplínaként képes használni olyan mentális hatásokat, amelyek más fajok számára csak mágiával érhetők el – a Pszi és a Mentálmágia rokonsága a pyarroni mentalisták számára is egyértelmű.

A dzsenn – bármilyen kasztú is – Psziből alkalmazhatja a varázslói mágia **Mentál mozaikjait**. Az időtartamok, hatások és erősítések az ott leírtakkal azonosak, de 1 Mana-pont 1 Pszi-pontnak felel meg.

A róluk elnevezett szabályán kívül a dzsennnek általában két dzsad dzsambiát (hajlított pengéjű tör - Tám/kör: 2; Ké: 10; Té: 8; Vé: 4; Sp: 1k6) használnak fegyverként - ezzel minden dzsenn mesterfokon képes a kétkezes harcra.

Tulajdonság maximum: *Intelligencia 20 (22)*

Korkategóriák	I.	II.	III.	IV.	V.	VI.
Dzsenn	18-	25-	111-	186-	215-	235+

A dzsennnek népe évezredekkel ezelőtt az emberfajjal való elkeveredést választotta, amiből a dzsad nép született meg, idővel azonban feltűnt neki, hogy mennyit veszítenek képességeikből, így igyekeztek elhatárolódnival tőlük és megőrizni vérük tisztaságát. Hamarosan a dzsad nép vezetői, uralkodói lettek, akik azonban emiatt sok helyen ellenük fordultak és végül titkolniuk kellett kilétüket, származásukat. A Manifesztációs Háború újabb csapást mért rájuk és a sivatagból teljesen kiszorultak, hogy nagyvilági famíliák és kalandozók legyenek nagyobb bankházak és kulturális központok közelében gyülekezve.

Elf

Különleges képesség:

Az elfeknek néhány olyan érzékszerve és képessége is kifejlődött az idők során, mellyel más fajok egyedei nem dicsekedhetnek. Ezek a következők:

- Hallásuk élessége kétszerese a közönséges ynevi halandókének.
- Éles szemükkel két és félszer messzebről felfedeznek mindent, mint az emberek.



- Kiváló futók: annyiszor két óráig képesek könnyű futással haladni, amennyi az Állóképességük tíz feletti része.
- Rendelkeznek infralátással, mely vaksötétben is ötvenméternyi látótávolságot jelent.
- Minden elf természetes képessége – nem kell Kp-t áldozniuk a megtanulására! – a Mesterfokú Lovaglás, a Mesterfokú Erdőjárás és az Idomítás.
- Alaphelyzetben minden elf 30-as CÉ-vel rendelkezik (a kasztjától és egyéb értékeitől függő Harcérték módosítón kívül).

Az elfek természetétől leginkább a feketemágia – Nekromancia – esik távol, ezért az efféle varázslatoknak kevésbé tudnak ellenszegülni, mint mások. Ez számokban kifejezve -8-at jelent bármely Nekromancia típusú varázslattal szembeni Mágiaellenállásukra.

Tulajdonság maximum: Erő 16 (18) / Állóképesség 17 (19) / Gyorsaság 19 (21) / Ügyesség 19 (21) / Szépség 19 (21) / Érzékelés 20

Korkategóriák	I.	II.	III.	IV.	V.	VI.
Elf	30-	50-	1401-	1601-	1801-	1901+

Az elfek a legrégebbi faj Yneven, ami alapvetően jó szándékkal viseltetik (legtöbbször megtűri) az utódnépek iránt és harcaikban támogatja, kultúrájukat erősíti, azonban ez korántsem jelenti azt, hogy feltétel nélküli a jelenlétük és barátságok. Értékeiket és kultúrájukat kevélyen védelmek minden (baráti vagy ellenséges) behatás ellen és gondolkodásmódjuk sokszor nemcsak hosszú élettartamuk miatt különböző más fajoktól Vallásuk is más alapon szerveződik, isteneikkel való viszonyuk egyedi.

Félelf

Különleges képesség:

Elf szülőjüktől az alábbi képességeket kapják örökül:

- Hallásuk élessége másfélszerese az emberének, míg látásuk kétszerte élesebb.
- Kiváló futók: annyiszor 1 óráig képesek könnyű futással haladni, amennyi az Állóképességük tíz feletti része.
- Rendelkeznek infralátással, mely vaksötétben is tíz méternyi látótávolságot biztosít nekik.
- Minden félelf természetes képessége – nem kell Kp-t áldozniuk a megtanulására! – a Mesterfokú Lovaglás és az Idomítás.
- Alaphelyzetben minden félelf 10-es CÉ-vel rendelkezik (a kasztjától és egyéb értékeitől függő Harcérték módosítón kívül).

A félelfek természetétől – akárcsak elf szülőikétől – leginkább a Nekromancia esik távol, ezért az efféle varázslatoknak kevésbé tudnak ellenszegülni, mint mások. Ez számokban kifejezve -6-ot jelent bármely Nekromancia típusú varázslattal szembeni Mágiaellenállásukra.

Tulajdonság maximum: Erő 17 (19) / Gyorsaság 19 (21) / Érzékelés 19

Korkategóriák	I.	II.	III.	IV.	V.	VI.
Félelf	16-	23-	111-	131-	151-	171+

A félelfek a kontinens leggyorsabban fejlődő faja az ember után, csak azért nem alkotnak önálló közösséget, mert tagjai általában az emberi vagy elf oldaluk felé húznak inkább. A két faj



legrosszabb és legjobb tulajdonságait ötvözik egymással. Az emberekhez tartozók általában az urbánus, városi közegben teljednek ki a legjobban, az elf oldalukat keresők pedig a természet közelségét igénylik inkább. (fél)Hosszú életüket ez a kettősség és helyük keresése határozza meg, ami potenciális kalandozókká teszi őket.

Khál

Különleges képesség:

Kifinomult ösztöneiknek köszönhetően megérik a rájuk leselkedő veszedelmet, bármily formában is nyilvánuljon az meg. A veszélyt azonban csak akkor fedezik fel, ha rájuk irányul, s annak mibenlétét, irányát ekkor sem képesek megállapítani. A veszély megérzésére 20% esélyük van, ami 40%-ra emelkedik, ha az életüket is fenyegeti.

- Hallásuk és látásuk élessége kétszerese az emberének, szaglásuk az udvari orknál leirtakal azonos.
- Pusztá mancsuk sebzése K6, TÉ-je és VÉ-je 20, KÉ-je 10.
- Khál mancsa pusztakezes technikának ~ harcművészetnek minősül, nem fegyvernek.
- Minden khál képes két kézzel harcolni, két egykezes fegyverrel – ez körönként legkevesebb két támadást jelent.
- Ordításával képes megvadítani az állatokat – ez alól csak a legjobban idomított csatalovak és egyéb harcra tanított állatok képeznek kivételt.

Vadászösztöneik és gyakorlatuk révén +30%-al lopakodnak és rejtőzködnek, erejükből és testfelépítésükből következően +20%-ot kapnak Esésre, Mászásra és Ugrásra; kezük (mancsuk) alkalmatlansága miatt pedig -30%-ot Zárnyításra és Zsebmetszésre. Ezek az értékek hozzáadódnak a kasztból fakadó alapértékekhez.

Ösztöneik révén Alapfokú jártassággal rendelkeznek Erdőjárásban, Vadászatban, Időjóslásban és Úszásban, valamint Mesterfokon Futnak. Az ősi hagyományok alapján felnevelt khál mindezekén felül Alapfokú jártassággal bír a Démonológiában is.

Asztrálisan erősen sebezhetőek: minden Asztrál varázslat (és diszciplína) +20-szal nagyobb erősséggel hat rájuk.

Tulajdonság maximum: Erő 21 (23) / Állóképesség 20 (22) / Gyorsaság 20 (22) / Ügyesség 19 (21) / Egészség 21 (23) / Intelligencia 17 / Asztrál 13 / Érzékelés 21

Korkategóriák	I.	II.	III.	IV.	V.	VI.
Khál	5-	13-	25-	30-	37-	42+

A khálok régóta róják Ynev kontinensét száműzött páriákként és az eltelt időben gyakran előfordult, hogy egymásra találva családot alkottak és utódokat hoztak világra, akik már e világot tartották otthonuknak és védelmére fegyvert is hajlandóak voltak ragadni. Sok helyen még mindig a legendák szörnyekkel szemben embereket támogató bestiája, de ahová eljutott egy khál is, ott már tudják nem ellenséget, hanem barátot kell látni az oroszánemberekben. [Részletesebb a fajról.](#)



Törpe

Különleges képesség:

- Rendelkeznek infralátással, mely vaksötétben is 30 méternyi hőlátást jelent számukra.
- Minden törpe természetes képessége – nem kell Kp-t áldozniuk a megtanulására! – a Csapdafelfedezés 35%-ban, a Titkosajtó keresés 30%-ban.
- Időérzékük kiváló, a föld alatt, teljes sötétben is tisztában vannak vele, milyen napszak van éppen.
- A föld alatt – barlangrendszerben, kiépített pincékben és labirintusokban is (2 méter eltéréssel) meg tudják mondani, hogy milyen mélységben járnak. Ugyancsak tisztán érzik azt, hogy az út, amelyen haladnak, lejt vagy emelkedik, sőt jó közelítéssel megmondják a lejtés vagy emelkedés fokmértékét is.
- Képesek (plusz-mínusz 5 év eltéréssel) megmondani egy építményről, hogy mikor építeték.

Tulajdonság maximum: Erő 19 (21) / Állóképesség 19 (21) / Egészség 19 (21) / Szépség 15 / Asztrál 16

Korkategóriák	I.	II.	III.	IV.	V.	VI.
Törpe	25-	41-	351-	601-	681-	751+

A törpék népe Beriquel szigetéről érkezett évezredekkel ezelőtt és mostanra szakértelmük révén eljutottak és kirajzottak Ynev minden szegletébe. A Korforduló közeledtével Tarin kapuinak bezárására készül és sok felszínen élő fajtársukhoz eljutatták ennek a hírért akiknek meg kell küzdeniük az ezzel járó döntéssel is Homálytestvérük mellett. Sokszor félreértett, mély érzésű faj, akinek tagjai (másokhoz képest) testi hátrányaikat ezer és egy módon tanulták meg kompenzálni és ezek közül csak egy a sírig tartó bajtársiasság.

A törpék igen harcias népség, ám hagyományaik, szokásaik és nem utolsósorban méretük igencsak meghatározza, hogy milyen fegyvereket, vértetet, pajzsot használhatnak. Kedvelik a csatabárdokat, csatacsákányokat, harci kalapácsokat és a buzogányt. Előfordul, hogy a hajítóbárd, netán a nyílpuska kezelését tanulják meg. Kardot ritkán fognak kezükbe, akkor is csak a rövidet vagy hosszút (kétkezesként). A szálfegyvereket és a nagyobb lőfegyvereket méretüknél fogva nem kedvelik. Ha nem kétkezes fegyvert forgatnak, szinte biztos, hogy baljukra pajzsot csatolnak, ez azonban legfeljebb közepes nagyságú lehet.

Csak a fém vértetet becsülik, vacak, fércelt bőrholmikat nem szívesen hordanak, csak ha nincs más lehetőség. Kedvelik a láncinget és a sodronyinet, de nem vetik meg a pikkely és lemezevértetet sem. Mellvértet általában csak a Törpe Seregek Hosszúszakállú Atyja visel, rajta annak a törpe ezrednek a harci jelvényével, amelyeket vezet. Félvértet és teljes vértet a törpék ritkán készítenek, és akkor is kevesek kiváltsága, hogy hordhassák. Ha tehetik, sisakot viselnek, rajta a Thongli, az orkölő harcosok jele.

Udvarik ork

Különleges képesség:

- Rendelkeznek infralátással, mely vaksötétben is 15 méternyi hőlátást jelent számukra.
- Minden udvari ork természetes képessége – nem kell Kp-t áldozniuk a megtanulására! – a Csapdafelfedezés 20%-ban, a Titkosajtó keresés 10%-ban.



- A Föld alatt – barlangrendszerben, kiépített pincékben, és labirintusokban is (4 méter el-téréssel) meg tudják mondani, milyen mélységben járnak. Ugyancsak tisztán érzik azt, hogy az út, melyen haladnak, lejt vagy emelkedik, sőt jó közelítéssel megmondják a lejtés vagy emelkedés százalékos mértékét is.
- Az udvari orkok szaglása igen kifinomult: ötször jobb, mint az embereké, így tájékozódni is kiválóan tudnak ez alapján.

Számokban kifejezve:

- 2 óránál frissebb nyomot 80% eséllyel képesek követni,
- 4 óránál nem régebbi nyomot 60% eséllyel követnek,
- 8 óránál frissebb nyomot 30%-ban képesek követni,
- 12 óránál frissebbet 15%-ban követnek,
- 24 óránál nem régebbit pedig 5% eséllyel követnek. Egy napnál régebbi nyomra nem tudnak rábukkanni. A fenti esélyekre óránként kell dobni, s amennyiben a százaléktértnél kevesebb a dobás eredménye, az udvari ork képes követni a nyomot. Ha több, úgy elve-szítette, de -10-es módosítóval újra próbálkozhat, egészen addig, míg meg nem leli a nyo-mot, vagy esélye nullára nem csökken.

Tulajdonság maximum: Erő 20 (22) / Állóképesség 19 (21) / Egészség 20 (22) / Szépség 13 / Intelligencia 16 / Asztrál 15

Korkategóriák	I.	II.	III.	IV.	V.	VI.
Udvari ork	15-	20-	121-	201-	231-	261+

Az udvari orkok az eltelt évszázadokban egyre többen és többen lettek a Zászlóháborúk minden oldalán és lassan délre is eljutottak közülük többen is. Vonzza őket a tudásvágy, képességeik fejlesztése és az, hogy egyenrangúnak tekintsék őket magukkal. A legfiatalabb fajként még hosszú út áll mögöttük hozzá, de jó ösvényt választottak hozzá azzal, hogy békében és háborúban is egyaránt hasznos és tevékeny részei a világnak, kalandozóként is egyre több hírnevet szereznek maguknak. Mindent megtesznek, hogy viselkedésben és kinézetben is a lehető leginkább különbözzenek az általuk megvetett vadorkoktól.

Wier

Különleges képesség:

A wierek egyetlen állandóan fennálló különleges képessége, hogy semmiféle vér-mágiának nem eshetnek áldozataiul. Az ilyen varázslat a vérivón létre sem jön. Ugyanakkor az éppen aktív vérmágiát 20 méteres körzetben megérzi, akár leplezett, akár nem. A Wierek összes többi képes-sége időleges, azaz csak akkor rendelkeznek velük, ha rendszeresen hódolnak vérivó szenvedé-lyüknek. Amikor ezt elmulasztják, képességeiket időlegesen elveszítik. A vérivók látszólag kö-zönséges emberekként is élhetik életüket, azonban lelkük mélyén mégis ott lappang a vér utáni szomj. Sokan a leplezéstől való félelmükben vagy saját állati természetüktől elborzadva választ-ják az emberibb, ámde gyötrelmesebb utat, s csak mértékkel hódolnak szenvedélyüknek. Ők csak a legvégső esetben élnek vérivással, s jószerével csak állatok vérért fogyasztják serlegekből,



ivókupákból. Mások szinte tobzódna a szenvedélyük nyújtotta előnyökben, s szó szerint az utolsó cseppig kiélvezik sötét hatalmukat.

Az alábbi képességekhez elegendő állatvért fogyasztani kupából, serlegből, egyéb edényből. Pontos mennyiségi megkötés nincs, de szomjukat maradéktalanul vérrel kell oltaniuk – naponta egy kisebb pohárnyi vér semmiképp nem elegendő. Ha egy wier egy teljes napon át nem fogyaszt vért, arca elkínzottá válik (Szépsége 1-gyel csökken), gondolatai minduntalan visszatévednek szenvedélyére, amelynek elmulasztott hódolni (Intelligenciája és Érzékelése is 1-gyel csökken). Gyötrelme napról napra fokozódik, mind ingerültebbé válik (Asztrálja naponta 1 ponttal csökken, maximum 5-tel). Öt nap után már erős fizikai fájdalmat okoz neki táplálékának hiánya, Képességei lecsökkennek, ingerlékeny, levertté válik (a Kábulat módosítók érvényesek rá). Ilyenkor a vér szaga vagy egy nyílt, vérző seb látványa könnyen az örületbe kergetheti: ha elvétí Akaraterő- és Asztrál-próbáját, ráveti magát a „táplálékra”. Saját és más vérivók testnedvei nem oltják szomját, sőt attól undorodik, miként beteg emberek véréből vagy az alvadt vértől is. Utóbbiakat az első korty során megérzi, s ha tovább fogyaszt belőlük, maga is megbetegszik. (A Mesterfokú alkimisták ismernek egy különleges eljárást, melynek segítségével az élőlények testnedvei lepecsételt amforákban huzamosabb ideig friss állapotban tárolhatók, alvadás nélkül.) A nem egyenesen élőlényből kiszipolyozott vér nem jelent Életerőt – azt sem sebeinek gyógyítására, sem varázserejének fokozására nem fordíthatja a vérivó.

Rendszeres vérivással (naponta minimum egy serlegnyi állati vagy emberi vér felhajtásával), a wier a következő tulajdonságok birtokába jut:

- Infralátás, 30 m távolságig
- Hallása és szaglása az emberinek kétszeresére nő
- Azon a napon, melyen embervért vesz magához, nem öregszik

Minden wier képes az Élet Csókjának (lásd. Boszorkánymágia) alkalmazására, vérszívás formájában. Maximum annyi Ép kiszipolyozására képes, ahánnyal áldozata rendelkezik. Ebből az Ép mennyiségből gyógyíthatja saját (Ép) sebeit – azok heg nélkül beforradnak -, vagy pedig élet-erőt raktározhat el különleges varázshatalmának gyakorlásához. A wier rendelkezik ugyanis egy különleges, mágikus szervvel, amely a vérként kiszipolyozott életerőt varázserővé alakítja. Ez maximum annyi életerő (Ép) elraktározására képes, amennyi a wier Egészségének 10 feletti része. (példa: Egy 14-es Egészséggel rendelkező wier egyszerre legfeljebb 4 Ép-t képes elraktározni és varázserejének gyakorlására használni. Újbóli vérivással sem képes 4-nél több Ép-t összegyűjteni, ám az időközben elhasználtakat természetesen pótolhatja.)

Az összegyűjtött életerőből a wier az alábbi, a Boszorkánymágiára hasonlító varázslatokat hozhatja létre:

Életerő	Varázserő
1 Ép	Árnyak
1 Ép	Elkoppintás (a Tűzgyújtás fordítottja, a gyertyák kialszanak)
1 Ép	Rettegés
2 Ép	Búbáj az azonos, avagy Szerelemvarázs az ellentétes neműekre
3 Ép	Parancs
3 Ép	Felejtés Csókja
4 Ép	Halál Csókja



A varázslatok 5 E erősséggel jönnek létre, és semmiképpen nem erősíthetők. Egyéb jellemzőikben az azonos boszorkányvarázslatokra hasonlítanak: a szint a wier Tapasztalati Szintjével egyezik, míg a varázslási idő minden esetben mindössze 1 szegmens. A Búbáj avagy Szerelemvarázs, a Rettegés és a Parancs alkalmazásához a wiernek elegendő rápillantania áldozatára, ám a hatás csak akkor jön létre, ha az óvatlanul egyenest a vérivó szemébe néz.

A wier 1 Ép elraktározott életerő feláldozásával 1 napra mellékhatás nélkül elfojthatja a vérutáni szomját. Ezen napon nem sújtják Képesség-csökkenések és különleges képességeit is használhatja, ám, ha nem iszik embervért, természetes módon öregszik.

Ha súlyosan megsebesül, de nem talál a környezetében alkalmas áldozatot, akinek véréet kiszívva magát gyógyíthatná, a wier az elraktározott Életerőből is fordíthat a gyógyulásra. Természetesen saját vére sem erre, sem más képességeinek használatára nem alkalmas.

A wierek harapása K3 Fp sebet okoz és – más vérivó teremtményekével ellentétben – nem fertőző.

Tulajdonság maximum: Szépség 19 (21) / Intelligencia 19 (21) / Érzékelés 19

Korkategóriák: lásd a különleges képességeknél

Kyr vérű

Különleges képesség:

(abban az esetben, hogyha a Nemesi származás Előttörténeti motívumot VAGY a Kyr vérbaj Hátrányt felvette a karakter)

A kyr vérű karakter neveltetése során megismeri és elsajátítja a **Kyr metódus** pszi alkalmazás bizonyos diszciplínáit (gyakorlatilag az *Energiagyűjtésen kívül* mindet, de azt is képes felismerni, hogyha éppen lát egy varázslót alkalmazni) külön erre költött Képzettség Pontok nélkül. A pyaroni módszer Mf-ának megfelelő pszi pontokkal fog rendelkezni alap és szintenkénti tekintetben, illetve azokat a diszciplínákat is használhatja.

Tulajdonság maximum: Erő 17 (19) / Állóképesség 17 (19) / Szépség 19 (21) / Egészség 17 (19) / Intelligencia 19 (21) / Asztrál 19 (21)

Korkategóriák	I.	II.	III.	IV.	V.	VI.
Kyr vérű	17-	31-	43-	56-	76-	92+

A kyr faj valaha hódítóként lépett Ynev történelmének színpadára és évtízredekig tartotta Birodalmát, míg halandóként szembe szálltak egy istennel és győzelmük ára fajuk uralkodó szerepe volt. Ez a folyamat is lassú, történelmi léptékű volt és Korokon keresztül tartott és most, a Hetedkor alkonyán is vannak országok, ahol a hatalmukhoz görcsösen ragaszkodók éltben tartják Kyria álmát, nem nézve azt milyen áron teszik. Ezzel együtt is rengeteget köszönhetnek az északi és déli népek a kyrek kultúrájának és legendáikban legtöbbször még mindig pozitív, de tragikus hősként jelenik meg alakjuk, az életben pedig jobbra teljesen elkeveredtek azt emberi kultúrákkal és „csak” külső jegyeik, nemesi kiállásuk hirdeti az egykori nagy nép túlélését.

III. Melléklet: kasztok és alkasztok kiegészítései

Az itt felsorolásra kerülő kiegészítések csak azokra a karakterekre vonatkoznak, akiket teljes egészében az Arany Metszét karakteralkotással készítették.

Fejvadász

A fejvadászok az ETK-val ellentétben képesek túlütés esetén Ép-t sebezni **pusztakezüikkel**, valamint, ha fegyvertelenül harcolnak kezük és lábuk **Ké/Té/Vé** értékeik egységesen **10-esnek** számolandó. Sebzésük változatlan.

Megfelelő háttérrel **8 Kp-ért** tanulhatnak más pusztakezes **harcművészetet**.

Bajvívó

A HGB-vel ellentétben már akkor is **tanulhat új nyelvet**, ha az összes korábbi megtanulta 5-ös szinten, hiszen az ETK szerint már akkor is akcentus nélkül beszél. Valamint felveheti utazásai során a **Kultúra képzettségét** is egy-egy népre vonatkozóan.

Indulásból választania kell egy **bajvívó stílust**, amit megkap ingyen. További stílusokat is meg tanulhat, ám ahhoz ki kell fizetnie az ottani képzettségeket és további **16 Kp-t**.

Bárd

Intelligenciától függetlenül a bárdok **5 Mp-ot kapnak szintenként**, hacsak nem vásárolnak többet az alkotás **5. lépésében**. A Lombhullás Árváinak jár a +1 Mp/TSz, ahogy az a Rúnában le van írva.

Alapból csak **35+k10** varázslatot ismer, ahogy az a Rúna I/8.-ban is leírásra kerül. Lehetősége lehetett útja közben tovább képéznie magát vagy akár ellátogatni a Legendák Tornyaiba is. Azaz **30 aranyért** további **10+k10** varázslatot ismer, vagy **75 aranyért az összeset**.

Nomád Sámán

Akarterőtől függetlenül a sámánok **7 Mp-ot kapnak szintenként**.

Az általuk elkészíthető tárgyak ára nem többszöröződik varázstárgy vásárláskor.

Rumatara-szerzetes

Tanulhat az induló mellé újabb pusztakezes **harcművészetet 16 Kp-ért**.

Sámánpap

A **Képességjavítás** és a **Roham** különleges képességüket mindkét esetben 1 szegmens alatt tudják aktiválni, ha a PPL-ben leírtak szerint megdobját a százalékot. Előbbinél a **tulajdonságuk annyival nő (faji maximumig), amennyi a TSz-ük, utóbbinál TSz x 5-öt kapnak Té-re**.

Egy-egy sámánpap csak a saját Istenéhez tartozó speciális varázslatokat ismeri.

Uwel paplovag

A bosszúhoz használt **fegyverük** az első szent küldetésen már biztosan túl van. **10 aranyanként** egy-egy újabb gazembert ért utol Uwel bosszúja, **maximálisan 4-ig**.

Harcművész

Indulásból kap **Kötéltáncból 30%-ot**, valamint az **V. Mellékletből** egy pusztakezes **harcművészetet**. Továbbiakat a Rúna I/4. szerinti **8 Kp-ért** tanulhat.



Kardművész

Indulásból kap **Kötéltáncból 20%-ot.**

8 Kp-ért sajátíthat el kardművész stílust az [V. Mellékletből](#).

Shenar

Indulásból kap **Kötéltáncból 40%-ot.**

További pusztakezes harcművészetet sajátíthat el **16 Kp-ért.**

Pszi-mester

Minden Pszi-mesternek tartoznia kell egybe az alábbi iskolák közül:

- **Siopa:** hozzáférést kapnak a D20-as rendszerből konvertált **Siopa diszciplínákhoz**, valamint megkapják a **Politika/diplomáca Af-át** és az **Erkölc Mf-ot.**
- **Khinn:** hozzáférést kapnak a **Khinn diszciplínákhoz**, nem kapnak egyáltalán Lélektan és Etikett képzettségeket, ellenben **Hegyvidék járás Af-al** és **Demonológia Af-al** indulnak.
- **Kino-Baruko:** hozzáférést kapnak a **Kino-Baruko diszciplínákhoz**, nem kapnak egyáltalán Álcázás/álruha képzettséget, viszont **Írás/olvasás Mf-et** és **Rúnamágia Af-et** igen.
- **Aknumor:** hozzáférést kapnak a Dalok a Hat Városból kiegészítőben leírt **Aknumor diszciplínákhoz**, valamint megkapják a **Mértan Af-ot** és **Asztrológia Af-ot.**

Boszorkánymester

Lehetőség van a **Hergoli Villámmestert** indítani **100 aranyért.** Ők ha úgy akarják az őstűz szabályai szerint sebezhetnek villámaikkal, valamint képesek a mozaikmágia Távobahatás mozaikjánál leírtak szerint kitolni, megfelelő Mana költségért a hatótávolságot, ám a villám minden esetben továbbra is tőlük indul.

Pusztító Tűz útját járó tűzvarázsló

Nem vásárolhat magának plusz Mp/TSz-t, ellenben 10 HM/TSz-t kap, visszamenőlegesen is 1.TSz-től.

Dorani varázsló

A varázsló **botját** úgy kell tekinteni, mintha 50-et dobott volna alkotáskor, azaz **30 Mp-ot** képes benne tárolni.

Elf álomtáncos

Szintenként 10 Mp-ot kapnak és képesek a varázslókhoz hasonlóan 20 lábón belül megérezni a leplezetlen mágiát.

Indulásból megkapja az **Antissjárás Af-át**, valamint képes Manapontjaiból a varázslói **Aszt-rálmágia** mozaikjait használni. Varázslási ideje ezen mozaikoknak számukra 2 kör, hatótávolság 100 ynevi láb.

IV. Melléklet: Harci stílusok és harcművészetek

Bajvívó stílusok

Minden bajvívó egy itt leírt stílussal kezd alaptól. 16 Kp-ért sajátíthat el újabbat.

Shadleki stílus Nevét a városról kapta, ahol kidolgozták. Jellegzetessége, hogy a többi stílushoz viszonyítva agresszívebb; követői HM-ből 4 pontot kötelesek minden alkalommal TÉ-jük növelésére fordítani. Az itteni Bajvívók bal kezükben míves tört forgatnak, így mindjárt első szinten megkapják a Kétkezes Harc Alapfokát, aztán harmadik szinten a Mesterfokot is. A tör kezeléséhez szükséges Fegyverhasználat Képzettséget első szinten megkapják Alapfokon, hatodik szinten pedig Mesterfokon.

Aleggehri-stílus A nagyhírű mester által tökélyre vitt irányzat, igazi defenzív stílus. Kiegészítő fegyverként háritótört alkalmaznak, melynek használatát első szinten Alapfokon ismerik. A Mesterfokot harmadik szinten kapják meg. E stílus a kiválás művészete, lényege, hogy a vívó áttörhetetlen védelmet épít fel, és ennek védelmében a fedezékéből támadja az ellenfél védtelen pontjait. Az Aleggehri-stílus követői a HM-ből 4 pontot kötelesek minden alkalommal VÉ-jükre tenni. Elsajátítják az Ugrás Képzettséget, az első szinten 20%-ot kapnak, ami Tapasztalati Szintenként 3%-al nő. Természetesen saját Kp-ikből is fordíthatnak ennek növelésére.

Den Aliud-stílus A három stílus közül a legkülönösebb, több szempontból is. A legfontosabb eltérés egyben a legfurcsább: a stílus kidolgozója, Enrich Den Aliud erigowi nemesember volt. Ő az egyetlen igazán híressé vált északi Bajvívó. Tetteiről és személyéről legendák és dalok szólnak, híre vetekszik a leghíresebb bárdokéval. Enrich Den Aliud a háromezer-kétszáz éves derekén született Erigowban, ám hároméves korában Shadonba került: apja, Erigow egyik főnemese afféle nagyköveti posztot töltött be Domvik birodalmában. Természetes tehát, hogy a lehető legjobb mesterek keze alá került, s miután tehetsége, „az istenek ajándéka” igen figyelemre méltónak bizonyult, az akkori idők legnevesebb bajvívó mestere, Rianaldo Scaddano lett tanítója. Közel járt már a negyvenedik évéhez, mikor hazatért Északra, s ekkorra tehető, hogy saját stílusát oktatni kezdte. Nem csodálkozhatunk tehát, hogy az északi Bajvívók többsége a Den Aliud iskolát követi. A Den Aliud-stílus a „köpenyvívás” iskolája. Művelői bal kezükön felcsavart köpönyegüket viselik, melynek egy része lelóg karjukról. Ennek segítségével háritanak ütéseket. Természetesen csak a törkardhoz hasonló kategóriájú fegyverek, illetve a felsorolt fegyverek ellen alkalmazható: rövidkard, tör, hosszúkard, szablya, jatagán, fejjadéskard, kígyókard, kés, ramiéra, Slan-csillag, dobótör, Slan-tör, illetve, ha a KM szerint a támadó fegyvere ebbe a kategóriába esik. E képzettség első szinten +10, harmadik szinttől +20 VÉ-t ad. Köpenyes háritás alkalmazható a következő célzófegyverek ellen abban az esetben, ha a Bajvívó csak a lövés kivédésére koncentrál: kézi és kahrei nyílpuska, parittyá. Ezek ellen a lövésznek +40-et kell hozzáadni a célpont Védő Értékeihez. A Den Aliud-stílus követői minden alkalommal kötelesek HM-jükből 4 pontot a KÉ fejlesztésére fordítani.

Ab Artia stílus, avagy ríposzt-vágás Lovagi körökből átvett vívóstílus, amit először a Radovikánus gorkviki lovagok alkalmaztak és népszerűsítették lovagi tornák és párviadalok során. Gyalogosan, párharcban alkalmazható a leginkább és használójának lehetőséget ad rá, hogy minden, csak a fegyverével levédett (sem ugrás, sem pajzs, sem más védekező eszköz) támadás után kap egy támadási lehetőséget közvetlen azt megelőzően, ugyanabban a körben, saját támadásain



felül. A stílus azonban nem minden veszély nélküli ugyanis csak párharcban alkalmazható eredményesen, ilyenkor ugyanis használója elveszíti védekezése nagy részét más ellenfelekkel szemben: a kijelölt ellenfelén túl minden egyes személy már túlerősnek minősül vele szemben és mind-egyik úgy támadhat rá, mintha félhátulról tenné (tehát Alap Vé értékkel szemben). Mély, stabil védekező alapállásból indul a technika és legtöbbször csak egyetlen egykezes pengével használják, de tanítani, bizonyosan csak így teszik. Elterjedtsége kinőtte a délvidéki lovagi tornákat és Gorvik eleste, Új-Godon felemelkedése után utat talált Erion vívóiskolaiba és észak termeibe is, ahol az Ezüstkard Bajnokok előszeretettel vallják magukat a stílus követőinek.

Harcművészetek

Minden harcművész egy itt leírt stílussal kezd. Amennyiben nem harcművész kasztú karakter a megfelelő árért (Harc- és kardművész, fejjavadás 8 Kp, shenar és rumatara-szerzetes 16 Kp) el-sajátít egyet ezek közül, úgy csak a harci részt és az esetleges speciális technikákat ismerheti meg, a képzettségeket és esetleges Ψp , illetve HM/TSz módosításokat nem kapják meg.

Shien-ka-to

Az egyik legősibb harci irányzat, az iskola alapítását a P.sz.-i XXII. évszázadra teszik. Leghí-resebb mestere Twien Loo Ka, Niaréből származott, harminc évesen telepedett le Tiadlanban. Itt ismerkedett meg a Shien-ka-to stílussal, s hamarosan a legtehetségesebb tanítványnak számított. Ötven éves korára ő lett az iskola nagymestere, ekkor látott hozzá a technikák megreformálásá-hoz és bővítéséhez. Az addigi stílusjegyekhez igazította Niaréből származó tudását, s majd tíz év tökéletesítés és csiszolás után létrejött az a tudásanyag, amit ma Shien-ka-to néven ismer a világ.

Szimbólumuk sárga kör alapon fekete lángnyelv, s ezt előszeretettel viselik fejkötőiken, vagy tunikájuk hátán. Fegyvereket nem szívesen használnak, ha mégis, úgy a botot részesítik előny-ben. A kemény, ám könnyű drakfa husángjából csiszolják e botot, amelynek erezte vöröses színű, s igen ellenálló - egy képzett Shien-ka-to kezében méltó ellenfele bármely acélből kovácsolt fegyvernek. Eltörni, elvágni nem könnyű, sebzése, amennyiben a megfelelő technikákkal forgat-ják 2k6. Ez az egyetlen fegyver, amelyet egy Shien-ka-to harcos Chi-harc közepette is tud hasz-nálni. Az iskola egyik legnagyobb hátránya, hogy más stílussal használni igen nehéz, így a Shien-ka-to harcosnak 16 Kp-t és legalább két évet kell áldoznia rá, ha egy másik iskola technikáit is szeretné elsajátítani.

A technikák sokkal inkább támadás-, semmint védelemcentrikusak. A cél minél gyorsabban ártalmatlanná tenni az ellenfelet, könnyed mozgással, mintha a harcművész valóban szélben lo-bogó lángnyelvként táncolna. Viszonylag széles, lendületes mozdulatok jellemzik, az ütések és rúgások erejét inkább gyorsaságuk és pontosságuk adja. Szeretik távol tartani ellenfeleiket, a köz-elharc idegen a Shien-ka-to-tól. Kezüket és lábukat közel azonos arányban használják harc köz-ben, állásaik magasak, s kiváló az egyensúlyérzékük.

A stílus harci értékei:

Shien-ka-to	Ké	Té	Vé	Sebzés
Kéz	10	15	9	K6-1
Láb	11	15	5	K6



Dart-nid-kinito

Kelet-Tiadlan legnevesebb stílusirányzata, szinte érintetlenül őrizte meg a Niarei kolostorokból származó hagyományokat. Magányos, kevés tanítványt oktató mesterek jellemzik, akik a szellem épülésére nagyobb gondot fordítanak, mint magára a harcra. A küzdelem mintegy melléktermékként jelentkezik a szellemi út mellett, igaz e mellékterméket messze földön emlegetik kiválósága okán. A Dart-nid-kinito követői semmiféle fegyvert nem használnak, a harcot inkább megpróbálják elkerülni, ám ha ez nem lehetséges inkább legyőzni kívánják, semmint megsemmisíteni. Miután a szellemi útra összpontosítanak - vagyis a Slan-pszí alkalmazására - mindenkinél kiválóbbak e téren. Ez számszerűségeiben úgy nyilvánul meg, hogy szintenként +1 Pszi-pontot kapnak a Dart-nid-kinito követői.

Szimbólumuk a víz, s mesterektől, iskolától függően, a víz valamely stilizált ábrázolását hordják ruhájukon. A stílusok között ez a leglágyabb. Egyetlen szögletes mozdulatot sem találhatunk benne, a kezek és lábak - mi több, maga a test - inkább körívek mentén mozog. A technika nagy hangsúlyt fektet a védelemre, az ellenfél saját támadásának lendületét próbálja elvezetni, ezt a maga javára kihasználni. A Dart-nid-kinito megtanulása meglehetősen időigényes feladat, kevés harcművész választja. Miután technikáik egyaránt használják a kezet és lábat, gyakran ugyanabban a mozdulatsorban, így nincs értelme a kéz vagy láb harcértékeit külön bontani. Testük általános harcértékei:

Dart-nidkinito	Ké	Té	Vé	Sebzés
Kéz	7	10	19	K3+1

Avad-ka-kinito

Eredeti Niaréből származó stílus, változtatás nélkül tanítja a Sárga Kolostorok technikai anyagát. Gyakran ma is Niaréből érkezett mesterek oktatják, igen magas színvonalon. A női tanítványok igen ritkák, hisz elsősorban a fizikai erőre és állóképességre épülő technikákból áll. Egyformán, és talán a legmagasabb színvonalon tanítja a kilenc alapfegyver forgatását, igaz a fegyvereket Chi-harc közepette nem tudják használni.

Jelképük a Sidar hegy stilizált körvonala, ezt általában a tunikájukra hímezve viselik.

Meglehetősen stabil állásokat tartalmaz, romboló erejű ütésekkel. A harcművész nem csak karjának erejét, hanem szinte egész testsúlyát beleadja a jól kiszámított pillanatban leadott ütésbe. Ezért a technika sebzése nagyobb a többiénél, nem k6, hanem 2k6+1, viszont körönként csak egy támadásra nyílik lehetőség, mivel a sebzés nagysága a jó időzítésen múlik. Rúgásokat csak ritkán és csak igen alacsony szekcióban - tehát derék alatt - alkalmaznak. A harcértékeik:

Avad-ka-kinito	Ké	Té	Vé	Sebzés
Kéz	2	18	5	2K6+2
Láb	3	8	5	K6+1

Nisen-nid-to

Vien wri Dara, tiadlani Dorcha által kidolgozott stílus, azóta is a Dorcha testőrségének fő irányzata. Megtanulására egyedül Par-Elyaban vagy Di'Maremben van mód. A gyengébbik nem körében talán ez a leginkább kedvelt harci metódus, ám a Nisen-nid-to iskolák jó néhány férfi



hírességet is adtak Ynevnek. A legharcosabbnak tartott stílus, elegáns, látványos és igen hatékony. Oktatását némely mester egybeköti - egy Niaréből származó, igen ritka és igen speciális - mágiafajta tanításával, s ezért a Nisen-nid-to tanítványairól kering a legtöbb legenda.

E stílus a kilenc alapfegyvert használatát is oktatja, a legnagyobb hangsúlyt azonban egy különlegesen kiképzett, egykezes, ún. Nisen-kard forgatásának tanítására fordítja. A Nisen-kardot a tanítványok Chi-harc közben is képesek használni.

A Nisen-nid-to jelképeül a szelet választották, ám a tanítványok nem hordanak ruházatukon jeleket, mégis jellegzetes láb és kéztartásukról azonnal felismerhető stílusuk. A közelharc szintén nem erősségük, ám lábsöpréseik, legváratlanabb helyzetekben végrehajtott gáncsaik messzeföldön híresek. A lábsöprés és a gáncs használata a következő képpen működik: A harcművész a kör elején bejelenti szándékát, majd Támadó dobást tesz. Amennyiben a Támadó dobás sikeres, az ellenfél Ügyességpróbát tehet, ám ha elvétí a földre kerül, és két körbe kerül amíg sikerül felállnia. Addig a Harc Fekve szabályai érvényesek rá. Ha a Nisen-nid-to harcos legalább 25-el túldobja ellenfele Védő Értékét, akkor annak nincs lehetősége az Ügyességpróbára - automatikusan a földre kerül és a fenti módosítók érvényesek rá.

A négy stílus közül ez kívánja a legnagyobb gyorsaságot és ügyességet, viszont nem épít túlságosan a testi erőre. Az alkalmazó harcművész szélesebben mozog, villámként csap le, de a támadások gyorsasága miatt viszonylag kevés erő vihető bele egy-egy csapásba. Inkább a láb használata dominál, de a különbség nem túl nagy: 60%-40% a lábtechnikák javára. A technika rengeteg ugrást, kitérést foglal magába, így a védekezés sem szenved csorbát. A harci értékek:

Nisen-nid-to	Ké	Té	Vé	Sebzés
Kéz	11	13	14	K6-2
Láb	12	15	9	K6-1
Nisen kard	7	12	11	K6+1

Riavel-jiu-baroshi

A Tiadlant Niarétől elválasztó öböl melletti, Yian-Yiel hegység bércei közt élnek még azok a tradíciók, melyekről azt állítják gyökerük egészen a titokzatos ország legbelsejéből származnak. Útjukat Riavel Kilenc Ékkővének is szokták fordítani. Meglepő módon viszont Ynev szerte legismertebb művelője nem ebből az elzárkózó országból származik. Bár inkább gyermekeit szokták ismerni kalandozó körökben, Roln Cossagor, a kilenc sárkány bölcsességének fegyvereit mestereien forgató slan sem ismeretlen a Tiadlani művészeteket jobban értők körében.

A fent említett fegyverek konkrétan egy szokatlan kardpárost takarnak, amit a külvilág általában csak horgas kardok néven emleget. A markolat körül különböző pengékkel, a penge végén pedig visszafelé ívelő éllel, kampóval rendelkező kard avatott kézben elképesztően hatékony. Ami pedig a pusztakezes technikáit illeti, a stílus kiegyensúlyozottnak mondható. A harcot kívülről szemlélő számára mesterkéltnek tűnhet ugyan a mozdulatok némelyike, valamint pusztaszínjátéknak ahogy büszke ragadozó, lassú vonulása és a lecsapó, teljes teste erejét kihasználó bestia vehemenciája váltakozik, ám az egész igazodik az iskola ideológiájához, a szimbólumukban is megtalálható, egymást kör alakban kergető fehér és fekete sárkány mintázatához.

Maga a stílus sok erőt igényel az alkalmazó részéről, különösen a kezeket veszi igénybe. Mind a nehéz kardok, mind a tépő jellegű támadások erős alkart igényelnek a technikák biztos kivitelezéséhez. Arányaiban a kézzel történő támadások a hangsúlyosabbak, bár nem kizárólagosak. Ugyan test tudatosságuk művelése kapcsán tanulják az iskola követői a többi klasszikus



harcművész fegyvert is, ám legtöbb időt a horgas kardoknak szentelik, amit előszeretettel használnak párban. Ezekkel a Riavel-jiu-baroshi követője Chi-harcra is képes.

Riavle-jiu-baroshi	Ké	Té	Vé	Sebzés
Kéz	9	16	14	K6+1
Láb	8	11	7	K6-1
Horgaskard	4	16	18	2K6+2

Fengniao-tian-to

Tiadlanban, a Minquin városát felölelő tartományban igen népszerű stílus. Eredete nem olyan ősi, mint az iskolák többségének, alig pár emberöltőnyire nyúlik vissza, ám a régi utakat újrakoncoló alapítómester a sűrűn lakott városban hamar nagy népszerűsége tett szert és szándékán túlnöve sok-sok követőt szerzett iskolája számára.

A stílus igen gyors, alapvetően a megelőzésre épít, ám magas állásaival, az ütés mögül hiányzó testsúly megtámasztásának hiányával egyszerre kevés kár okozására képes. Ha valaki az iskola gyakorlójára támad, amaz igyekszik belépni, megelőzni a támadót és minél hamarabb elvenni a kedvét a folytatástól. Fegyvereket ritkán használnak, ugyanakkor repertoárjuknak sok lefegyverző technika a része. Amennyiben a fengniao-tian-to a harcművész első iskolája, úgy az induló képzettségei közt a fegyvertörés helyett a lefegyverzés képzettséget kapja meg pusztakézzel és ebből szerzi mesterfokát is a 4. tapasztalati szinten.

Jelképük, szimbólumuk nincsen, minthogy régi tradíciók nem kötik, az alapítómester pedig igen szerény személy lévén, hivalkodásnak tekintette volna, ha jelképpel hirdetik különységüket, lépten nyomon mások orra alá dörgölve. Hozzáállása azonban már így bő száz évvel később kevésbé jellemző minden tanítványra. Hatékonysága és látványossága okán közkedvelt azon fiatalok körében, akik előszeretettel indulnak a tiadlani rendszerű gladiátor viadalokon. A stílus alkalmazója villámgyors támadásaival nem 2, hanem 3 támadást adhat le körönként pusztakézzel és a +1 támadást előnyét Chi-harcban is megőrzi más stílusokkal szemben.

Fengniao-tian-to	Ké	Té	Vé	Sebzés
Kéz	12	18	14	K3
Láb	10	12	12	K3+1

Neihe-de-renshi

A neihe-de-renshi avagy a Belső Folyó Ismerői talán a Dart-nid-kinito iskolához állnak a legközelebb, mind mozgásukban, mind elmélyültségükben. Gyakori meditáció helyett ők azonban úgy gondolják, hogy az elme helyett egy olyan összetevőjüket tökéletesítik, ami csak itt az elsődleges anyagi síkon jellemző rájuk és nem viszik magukkal a túlvilágra. A lélek odaát is fejlődhet, de hogy igazi stabil alapjai legyenek sokat foglalkoznak az általuk metuknak nevezett csatornákkal, amikben állításuk szerint az életenergia áramlik.

Kétségtelen tény, hogy megfelelő nyomáspontok segítségével elfszabásúakon szinte hihetetlen dolgokat tudnak pár, látszólag súlytalan érintés, ujjal történő bökés segítségével elérni, mind harcban, mind harcon kívül. Lábat jóformán nem is használnak, de legalább is semmiképp nem elkülönítve a kéz, az egész test mozgulataitól. Ha magasra is emelik, azt is inkább védekezés részeként teszik. Támadásaikhoz nem járulhat hozzá az erőmódosító.

A stílust induló irányzatként választó harcművészek egy szinttel korábban kapják meg a sebgyógyítás képzettség alap és mesterfokát, valamint az életerő manipulálásával kötszer nélkül is képesek külső vagy akár belső vérzések elállítására is. A nyílt sebeket ettől még fedetlenül elfertőződhetnek. Amennyiben az a szándékuk, hogy az ellenfél valamely végtagját megbénítsák,



akkor az ETK 95. oldala szerint leírtakhoz képest ez számukra annyiban módosul, hogy ilyenkor 2k10-el dobják a sebzést, de csak és kizárólag Fp-t sebeznek. Siker esetén a végtag 1k6-szor 10 percre lebénul. A Halálos ujj diszciplínát kétszeres hatékonysággal képesek alkalmazni, azaz szintenként 2 Ép veszteséget okozhatnak. A fentebbiek kizárólag emberekre és egyéb elfszabásúakra működnek, a merev páncélok pedig teljes védettséget jelentenek ellenük az adott végtagon.

Neihe-de-renshi	Ké	Té	Vé	Sebzés
Kéz	8	12	14	K6

Shi-mian-mai-fu

A shi-mian-mai-fu nem tartozik az ismertebb iskolák közé. Eredetét tekintve a

Kenzal-havasok hegységétől tóvidékéről származik sejtethetően, de minthogy követő klánjai régi sérelmek és a Dorcha követőivel való ősi ellenszenv miatt gyakran rejtőzködő életmódot folytatnak, biztosan nem tudhatunk. A stlus könnyed, gyakorlói elképesztő légiességgel tudnak mozogni, s szellőként tartják a távolságot, megfoghatatlanok.

A tartott távolságot pedig sajátos módon ki is használják. Bár közelharcban sem kell szégyenkezniük, különösen jellemző rájuk a hajítófegyverek, apró, ívelt hajítótörök használata, melyekből tucatjával hordanak maguknál. Induló stílus esetén a harcművész kasztú karakter 5-el kevesebb fegyverhasználatot és csak egy fegyverdobás képzettséget kap, de utóbbit mesterfokon. Továbbá 30% kötél tánc képzettséget is kapnak.

Pusztakezes technikáik sorában nagyjából azonos szerep jut a kéz és láb technikáknak. Ezek mind könnyednek tűnő, gyors mozdulatok, amik az akrobatikus magasságokból adódóan sokszor kénytelen mellőzni a stabil talajt. További sajátossága az iskolának, hogy rendkívül gyorsan képesek testsúlyukat megváltoztatni. Számukra a Testsúlyváltoztatás diszciplína meditációs ideje mindössze 2 szegmens.

Shi-mian-mai-fu	Ké	Té	Vé	Sebzés
Kéz	10	13	13	K6-1
Láb	10	14	12	K6-1

Chow-gar-to

Tiadlan szerte elterjedt stílus bár inkább a magányos mesterek és azok kisebb csoportjai jellemzőek rá, mint a nagy iskolák. A chow-gar-to ihletését az állatvilágból merítette harci technikáihoz. Jelképük egy stilizált imádkozó sáskát formáz, amit mintha papírból hajtogattak volna. Követői csendes, nyugodt emberek, akiket azonban nem szabad visszafogottságuk miatt alábecsülni.

Harcban a mély állások és a kivárás jellemző rájuk. Követői megkapják a Harc helyhez kötve képzettség mesterfokát. Kivárásra játszanak, mert tudják, ha az ellenfél a támadással van elfoglalva, lendülete okán képtelen tökéletesen védekezni, reagálni. Mesterien kombinálják a védekezést és ellentámadást egyetlen összetett mozdulatba, ahol a láb sokszor ha el is emelkedik, azt csak azért teszi, hogy akadályozza az áldozatot az eltávolodásban, gáncsot vetve, rálépve lábára. Amennyiben mégis megszerzi a kezdeményezést, dönthet úgy, hogy az MTK-ban leírt kivárást alkalmazza, de a kör végén nem csak egyetlen, hanem az összes támadását leadhatja gyors egymásutánban az ott leírt módosítóval.

Chow-gar-to	Ké	Té	Vé	Sebzés
Kéz	1	19	20	K6+2



Muay

Már bőven Roln Cossagor előtt is járták tiadlani kalandozók Ynev kontinensét és volt már korábban is ki eredeti hazájától távol letelepedett és később tanítványokat fogadott. A taiquan-taiguot is egy nyughatatlan lélek, egy kalandozó honosította meg a Nyugati városállamok partjain. A kalandokkal, harccal töltött évek már őt magát is eltávolították az eredeti szellemiségtől, ám a rítusokba kövült meditációk, azokhoz kötődő szellemi gyakorlatok segítettek neki megőrizni azt a szellemi felkészültséget, ami a test tökéletes uralásához, a slan diszciplínák gyakorlásához kell. Azonban ezen rítusok már nem elegendő magukban a tökéletességhez vezető út tisztántartására. A mögöttes elmeállapot tényleges megértése nélkül a meditációk rendszeressége sokszor csak menekülés a külvilág megoldásai elől.

A stílus már magával a mesterrel is eltolódott a gyakorlatiasság felé és bár a tudás, amit tovább örökített tanítványaira, gazdagítva maga tapasztalataival, technikai kiegészítéseivel még mindig működik, tartalmazza a szükséges szellemi gyakorlatokat, képzettségszinteket, az iskola követői más harcművészekhez képest kevesebb pszi ponttal rendelkeznek. Pontjaikat a pyarroni pszi mesterfok szerint kapják csak.

Ugyanakkor a nyomatékosabb harci gyakorlás, a fizikai megtapasztaláson alapuló technikai fejlődés más téren meghozta gyümölcsét. Azon harcművész aki ezt az iskolát választja indulásból szintenként 9 harcértékmódosítóval gazdálkodhat.

A stílus sajátja a könyök és térd hangsúlyos használata. Közvetlen, erős, direkt technikákat alkalmaznak és nem rettennek meg a fájdalom lehetőségétől. Mi több, szoktatják is magukat hozzá, lábszárukat kifejezetten feledzik facölöpök ütemes rugdosásával. Úgy tartják belharcban nem sokan maradnak állva velük szemben.

Muay	Ké	Té	Vé	Sebzés
Kéz	10	16	13	K6+1
Láb	9	15	13	K6+2

U-dzsai (csak megfelelő kasztú Amund sajátíthatja el)

A mindenféle rettegett és gyűlölt sinobik, a néma és varázslatos képességű gyilkosok harcművészete. Szó szerint "test-művészet", "a testtel végzett küzdelem". És ez így is van: a testtel végzhető összes támadási/védekezési lehetőséget kihasználják. Küzdenek kézzel, karral, vállal, könyökkel, lábfejjel, lábszárral, térdel, a törzsükkel, a fejükkel; a leghihetlenebb ütés- és rúgástípusokat használják a legelképzhetlenebb helyzetekből és szögekből; leszorítanak, dobznak, csavarnak, fojtanak, törnek; idegpontokra támadnak, lábat söpörnek, elvezetnek.... Csak a kéz ujjáival való támadásnak tucatnyi alapformáját ismerik, a szemekbe való karmolástól kezdve a megfeszített bőrbe való csípésen át a köveket zúzók ökölcsapásig. Az ellenfél megzavarása céljából tétovázás nélkül köpnek annak szemébe, taposnak lábára; vagy földbemarkolva és a kezük ügyébe került tárgyakkal megdobva zökkennek ki támadásából. Látható, az U-dzsain belül a többi harci művészettel szemben nincsenek ortodox módon értelmezett és megkövetelt alapállások/ütések/rúgások - az alkalmazókat mindig a pillanatnyi helyzet kihasználására tanítják mestereik. Azt vallják: a merev stílusjegyek mankók, melyek kezdetben segítik ugyan a gyakorlót, de ha előre nem látott helyzetbe kerül, harcának halálos korlátaivá válnak, ólomsúlyokkal húzzák a mélybe. Ezek után érthető, hogy e stílus megtanulása miért kíván egész életet, s hogy a sinobik miért kezdik már négy-öt éves korukban a rendszeres gyakorlást... Mivel egész testükkel harcolnak, az alábbiakban harcértékeiket is az egész testre nézve adjuk meg. A klánok közelharcot oktató mesterei, a "lopakodók" pusztakezes harcra szakosodott halál-specialistái ismerik ilyen mesteri fokon a képzettséget. Amely ezen a szinten a szó szoros értelmében valódi művészet - még a



nagyhírű pyarroni esztétika-elméleti iskola, a Lardahasi Műhely rendkívül merev kategóriái szerint is: hiszen az U-dzsai művelői esztétikai szempontból abszolút önzetlenül, teljesen más céloktól vezéreltetve érik el ténykedésük közben a szépség bizonyos magaslatait...(No persze a tisztességben megőszült esztéták rendkívül felháborodnának, ha valaki csak célozni merne makulátlan elveik és az efféle jelenségek közti esetleges párhuzamra.) !!!Körönként egy támadás lehetséges!!!

U-dzsai	Ké	Té	Vé	Sebzés
Kéz és láb	10	12	6	K6+1

Kardművész iskolák

Maga a kardművész már alpból is igen erős, mondhatni a legerősebb harci potenciállal rendelkezik a MAGUS rendszerében. Ám még közöttük is vannak specialisták. Alpból nem kap plusz iskolát a kardművész karakter, ám elsajátíthat egyet az alábbiak közül 8 Kp-ért.

Takeru

A Takeru stílus ösvénye népszerű a dél-tiadlani kolostorok és több nara vívóterem körében. Lényege, hogy a kardművész emberfeletti gyorsasággal képes kardot vonni. Így első körben fegyvere a szálfegyverekhez hasonló előnyhöz juttatja akkor is, hogyha csupasz pengéssel áll szemben és ő maga nem vont kardot még. Népszerű párbajstílus.

Aramaka

Az Aramaka módszer egy különleges harci gyakorlattal teszi képessé alkalmazóit, hogy a küzdelem során körönként „áramoltathassák” a fegyveres (fegyver harcértékei és a kapcsolódó képzettség módosítói) harcértékeiket a különböző értékek között aszerint, hogy éppen mire van szükségük. Így előfordulhat, hogy egy örült roham megtörése után minden TÉ pontjukat aztán a VÉ értékükbe töltésük, ameddig a soraik fel nem zárkoznak újból. Ez a stílus Tiadlan keleti és nyugati határain terjedt el elsősorban, de szuke iskolák is előszeretettel tanítják. (Csak egy fegyver használatával lehetséges, pajzs nélkül, tehát kétkezes harcban NEM használható!)

Shien-shu

Shien-shu iskola talán a legismertebb a külvilág számára is, hiszen a vándorló kardművészek leggyakoribb stílusa. Képessé teszi az alkalmazóját, hogy a használt kardkészletének harcértékeit összeadva küzdjön és valóban rettegett harcossá váljon. A stílus azonban csak a Slan-kard és Slan-tör együttes használatával alkalmazható.

Ki-Riyaji-ten-kinito

A Ki-Riyaji-ten-kinito kolostorban tanított „íjművészet” különleges hírhedséget mondhat magának: a Tiadlan déli határhegyei között, a Riyaji hegyen álló filozófiai iskolában gyakran megfordulnak külvilágiak mellett Oni orkok és enoszukei kardszentek is. Az itteniek kiemelkedő képzettségben részesülnek és részesítenek az Erkölc, Irodalom és Lélektan képzettségekből. A stílus eszköze a riyaji-íj (Tám/kör: 1; Ké: 3; Cé: 11; Táv: 100; Sp: 1k6+4), mely egy aszimmetrikus hosszú íj (a fenti képzettségek felvételével érdemelhető ki és kapható meg). Az íjművészek képesek az Összpontosítás diszciplínát Ψ_p befektetése nélkül alkalmazni a szintjüknek megfelelő módon (ld. a diszciplína leírásának utolsó bekezdését). Aki felveszi a stílust, megkapja hozzá mesterétől az íjat.

V. Melléklet: felszerelések és árak

Indulásból a különböző kasztok az alábbi felszerelésekkel indulnak. Valamint mindenki rendelkezik egy váltás, normál minőségű, utazásra alkalmas ruházattal.

Karakterkaszt	Felszerelés
Harcos	Ami az adott kasztnál le van írva (ld. HGB). Leírás hiányában 1 normál fegyver + 1 pajzs.
Gladiátor	Iskolájának megfelelően 2 fegyver és gladiátor vért.
Fejvadász	Klánjának megfelelő fegyvere (max. 2) és vértet.
Lovag	Rendjének megfelelő 2 fegyver, 120 arany vértet, nehéz harci ló felszereléssel.
Barbár	2 fegyver <i>vagy</i> 1 fegyver és 1 pajzs.
Bajvívó	Törkard, nemesi ruházat.
Amazon	Emrelin kard (értékei ld. Predoci kard).
Tolvaj	-
Bárd	Választott hangszer (ld. Rúna II/1.) és 1 fegyver.
Illuzionista	-
Pap	Szent szimbólum, valamint ha a kasztleírásnál szerepel, akkor fegyverzet.
Paplovag	Szent szimbólum, rendjének megfelelő 1 fegyver, 120 arany vértet, nehéz harci ló felszereléssel.
Nomád sámán	Hangszer, sámán ruházat MTK-nak megfelelően.
Sámánpap	1 fegyver, alap áldozati holmik.
Szerzetes	Rendjének megfelelő 1 fegyver.
Harcművész	1 választott fegyver, ha akar (ld. Rúna II/1.).
Kardművész	Slan-kard és kardművész vért <i>vagy</i> slan-tőr.
Shenar	Shenar-kard.
Pszi-mester	-
Boszorkány	5 Hatalom itala.
Boszorkány-mester	5 Hatalom itala.
Tűzvarázsló	Lángkard (hosszúkard), plusz ha az alkaszt leírása szerint kap vértet.
Renegát tűzvarázsló	1 normál fegyver.
Varázsló	Iskolájának megfelelő bot (ld. Rúna II/4. vagy Varázslók könyve).
Csatamágus	-



Eddig nem beárazott tárgyak	Ár		
Keményített bőr alkarvédők	2e	Ívkard (sho-khot) - Rúna II/1.	1a 5e
Keményített bőr alkar- és lábszárvédők	5e	Sryn tör - Rúna II/1.	1a
Acél alkarvédők	1a	Horgaskard (shil-kadakno-to-ukami)	1a 8e
Acél alkar- és lábszárvédők	2a 5e	Sai - Rúna II/1.	2e
Bőr sisak	5e	Tonfa - Rúna II/1.	3e
Lánccsuklya béléssel	2a	Holdsarló (hagai) - Rúna II/1.	3e
Fém sisak	3a	Láncos sarló - Rúna II/1.	8e
Gladiátor vért	5a	Acélkorbács - Rúna II/1.	5e
Kardművész vért	40a	Nunchaku - Rúna II/1.	1e
Széles kard (khot) - Rúna II/1.	1a 5e	Vaskígyó - Rúna II/1.	3e
Sárkányfullánk (khiel) - Rúna II/1.	2a	Két- vagy háromrészes bot - Rúna II/1.	1e
Hollószárny (khrin-kaó) - Rúna II/1.	8e	Marokfegyverek - Rúna II/1.	5e

Lóvérték - MTK 75.o.	Ár		
Lemez - homlokvért	3a	Sodrony - homlokvért	2a
Lemez - szügyvért	30a	Sodrony - szügyvért	20a
Lemez - nyakvért	20a	Sodrony - nyakvért	15a
Lemez - farvért	10a	Sodrony - farvért	7a
Pikkely - homlokvért	2a 5e	Bőr - homlokvért	1a
Pikkely - szügyvért	25a	Bőr - szügyvért	10a
Pikkely - nyakvért	18a	Bőr - nyakvért	8a
Pikkely - farvért	8a	Bőr - farvért	5a

Standard Kalandozó Csomag (SKCS) - ára 1a 2e

1 db közepes hátizsák	Rövid nyelvű ásó
2 db tarisznya	2 fémtál, 2 kanál, 2 bögre
Tűzszerszám	Kis kondér + állvány
Fenőkő	Váltás ruha
2 db takaró	5 db vékony bőrszíj (60cm)
5 db fáklya	Szeg (3 tucát) + kalapács
3 db gyertya	Mécses + olaj bele (5 adag)
20 m kötél + kis csáklya	3 db tömlő
Kulacs (2 liter) megtöltve	Írószerek: toll, 5 db kréta
5 napi tartós élelem csomagolva	5 ív papír, tinta + tintatartó
Szekerce (bőr tokkal a fején)	Tekerstartó
Kés + hüvely	Varrótű + cérna
Borotva bőrtokban	3 zsák
Borotvaszappan és fürdőszappan	Tömb só

VI. Melléklet: varázstárgyak

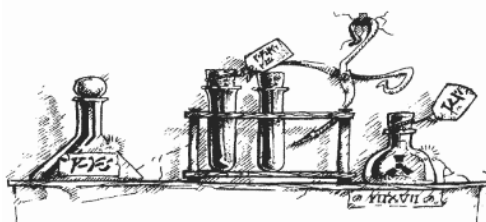
Az alábbi varázstárgyak elérhetőek ezen karakteralkotás során. Mivel maga az alap rendszer sem konzekvens, már az ETK-n belül sem, valamint mivel szeretnénk ösztönözni ritkábban alkalmazott tárgyak használatára és ritkítani az aránytalanul sokat felbukkanó tárgyak garmadáját, az árazás nem feltétlen áll egyenes arányban az elkészítés Manapont költségével!

Fegyverzet esetén ki kell fizetni a fegyver vagy vértezet árát is. Drágakőmágikus tárgyak esetén pedig a hordozó tárgy árát.

Minden a táblázatokban feltüntetett ár aranyban értendő.

Italok	Ár	Sebezhetetlenség italai	Mp x 1
Gyógyital	Mp x 1	Repülés itala	100
Életvíz	200	Láthatatlanság itala	100
Istenek italai	Mp x 1	Átváltozás itala	120 (240)
Szerelmi bájjital	45	Szellemi frissesség itala	60
Bátorság itala	50	Szerelem itala - Rúna I/7.	60
Gondolatolvasás itala	60	Jellemtorzítás itala - Rúna I/7.	Mp x 1
Kicsinyítés itala	80	Asztrálmágia itala - Rúna I/7.	25
Akaratátvitel itala	100	Kapcsolat főzete - Rúna I/7.	45
Sárkánylehellet itala	Mp x 1		
Sárkányfióka apró szusszantása	30		

Amulettek/gyűrűk/ékszerek	Ár		
Mérgektől óvó amulettek	Mp x 1	A légiesség gyűrűje - Rúna II/2.	200
Észrevétlenség amulettje	100	Holtak gyűrűje - Rúna V/3.	70
Érzelmek amulettjei	Mp x 1	Kígyókarperec - Rúna V/3.	Mp x 1
Tuadtvédő amulettek	Mp x 1	Papagáj amulett - V/3.	Mp x 1
Szerencse amulett	240	Léleklátás gyűrűje - Rúna II/4.	90
Igazság amulett	120	Méregészlelés amulettje - Rúna II/4.	70
Hatalom amulettje	10	Szentségtelen kapu medálja - R. II/4.	300
Acélos akarat medálja	80	Érzékelés gyűrűje - lkrek kieg.	120
Kiegyensúlyozottság medálja	80	Szolgák amulettje - ATAK	25
Látógyűrű - Rúna II/2.	150	Villámfogó - HGB 97.o.	75
A védelem gyűrűje - Rúna II/2.	200	Kígyóvér - HGB 97.o.	50
		Jégacél - HGB 97.o.	50





Fegyverzet	Ár
Rúnakard - 63 Mp	90
Rúnakard - 93 Mp	130
Rúnakard - 123 Mp	190
Rúnakard - 153 Mp	270
Rúnapáncél - 63 Mp	70
Rúnapáncél - 93 Mp	115
Rúnapáncél - 123 Mp	165
Rúnapáncél - 153 Mp	230
Rúnapajzs - 63 Mp	70
Rúnapajzs - 93 Mp	115
Rúnapajzs - 123 Mp	165
Rúnapajzs - 153 Mp	230

Fegyverbot	110
Tűzij / őselemi íj	90
Lord Gamor cs.bárdja - R. III/1.	85
Sahred tőre - Rúna III/1.	75
Sogron pallosa - Rúna III/1.	75
Orgyilkos tör - Rúna III/1.	75
Rid-net - ATAK	100
Érzelmek korbácsa - ATAK	160
Elemi erő íj	90
Tisztogatók buzogánya	75

Varázshotok/pálcák	Ár
Sárkánybot	150
Varázstörés botja	100
Barátság botja	70
Telekinézis botja	75
Rémület botja	75
Nekromanták botja	90
Fény botja	85

Kígyóbot	60
Vándorbot	30
Átváltoztatás botja	120
Illúzió pálca	75
Utazás pálcája	165
Halottűző bot - Rúna V/3.	MP x 1

Viseletek	Ár
Mélytarisznya	75
Lopakodó lábbeli	75
Ugrás lábbelije	45
Rohanó lábbeli - KKUK	50
Rohanó lábbeli - ETK	175
Láthatatlanság köpenye	140
Rejtőzés köpenye	75
Meleg zeke	45

Fürge ujjak kesztyűje	85
Erő kesztyűje	160
Nyelvek sisakja	115
Mászókesztyű	50
Védőköpeny - 63 Mp	70
Védőköpeny - 93 Mp	115
Védőköpeny - 123 Mp	165
Védőköpeny - 153 Mp	230

Profánmágikus tárgyak	Ár
Rozsdarongy	1
Élfésű	0.5
Iroh kupája	1
Király-kő	0.5

Unikornis szarv kupa	15
Ezüstveder	3
Húslepel	1
Komarkó	1



Tetoválások (Rúna IV/4.)	Ár
<i>Ezeket a BM csak saját magára képes tetoválni:</i>	
Erő bélyege	22
Méregtől óvó jel	36
Átoktól óvó jel	36
Rontástól óvó jel	36
Harci bélyeg	30
Lidérctest	29
Méregpohár	36
Fantomtest	29
Kígyószem	22
Befolyás bélyege	32
Villámtagadó bélyeg	35
Sárkánypikkely jele	32
Érzelmek bástyája	32
Smaragd jele	24

Tetoválások (Rúna I/5.)	Ár
Látójel	28
Hallójel	28
Macskaszem	28
Őrző szem	34
Szellemtest I.	27
Szellemtest II.	42
Hatalom bélyege	10

Tetoválások (Ynevi kóborlások)	Ár
Láthatatlanság	42
Láthatatlanság felfedezése	20
Méreglátás	19
Macskatalp	19
Biztos kéz	25
Pusztító akarat	19
Elmerő	25

Egyéb tárgyak	Ár
Repülő szőnyeg	100
Feneketlen korsó	120
Hősök zászlaja	115
Harci nyereg	75
Varázstekercs	Mp x1
A megsemmisítés tekercse - Rúna II/2.	600

A légelemek szólító tekercse - R.II/2.	400
A félelem tekercse - Rúna II/2.	400
Fénykő - Rúna V/3.	Mp x1
Pillanat vörös homokórája - ATAK	300
Öröklámpás	50
Fürkész	130





Drágakő mágikus kövek	Ár		
Azurit, védelem, 15E Megvéd a csillagjegyek negatív hatásától	30	Alexandrit, detekció, 10E Hordozója megérzi, ha 10 méteren belül démon tartozkodik, ha a démon nem használ 10 E-nél nagyobb leplezést.	50
Holdkő, védelem, 15E Túlvilági lények Té-je és varázslataik E-je a viselő ellen 15-el csökkennek	60	Gránát, védelem, 5E Viselőjét a kő megvédi a meleg hatásaitól és a hőségutatótól. Érzékeli a hőséget, de komfortérzete + 25 fokkal kitolódik.	50
Lapis Lazuli, okozás, 10E Viselője +10 Ψp-t kap.	100	Borostány, védelem, 20E A kő hordozója +2-t kap egészségpróbára betegségek ellen.	30
Korall, okozás, 10E Viselője 10 percig képes levegő vétel nélkül víz alatt tartózkodni. Feltöltődési idő 10 kör.	100	Hegyikristály, detekció, 10E Hordozója megérzi, ha 10 méteren belül élőholt tartózkodik.	30
Rózsakvarc, védelem, 20E ETK szerinti 2-es SFÉ-t ad.	140	Jade, detekció, 20E A kő viselője hallását élesíti. Ellene -20 %-ot kap mindenki lopózásra, valamint pontosabban képes megmondani a hangok forrásának irányát.	40
Alexandrit, védelem, 20E Démonok Té-je és varázslataik E-je a viselő ellen 20-al csökkennek	120	Türkiz, detekció, 10E A kő viselője képes korlátozott kapcsolatot kialakítani hatásával és megérzi, ha az állat nyugtala, örül vagy netán ellenséget szimatol.	20
Achát, detekció, 5E Ha viselőjére álmában támadnának és a támadó TSz-e kisebb, mint 6. a viselő felébred.	50		
Krizopráz, detekció, 5E Viselője képes érzékelni a láthatatlanságot, mintha Kyr Láthatatlanság diszciplínát alkalmazna.	50		
Hematit, okozás, 10E Viselője vagy a fegyver amibe foglalták +10 Té-t kap.	75		
Ametiszt, védelem, 5E Viselője +5E ellenállást kap alkohollal szemben.	30		



VII. Módosítások

- Javításra került a Karakka csillagkép bűnuszainak első sorában a – jel +-ra.
- Pontosítva lett a Szerpap rutin leírása.
- A tartós varázslatok ára véletlen korábban kimaradt, ez pótlásra került.
- Elmosódó határok második példájának elírása javításra került.
- Kimaradtak véletlen az egyéb varázstárgyak, ezek pótlásra kerültek.
- Bekerült még pár választható drágakőmágikus kő.