

Harmadik Törvénykönyv

Erioni kalandozások

Rajongói kiegészítő a M.A.G.U.S regényekhez.

Ynev és a kapcsolódó kifejezések a világot megalkotó szerző Wayne Chapman (Gáspár András és Novák Csanád) szellemi tulajdona. A M.A.G.U.S, avagy a kalandorok krónikája a Gameskút Kft. bejegyzett védjegye.

Készítette: Dronner

Előszó

A Harmadik Törvénykönyv – Erioni kalandozások (HT-EK) – az első kiadvány lenne abban a sorban, ami szűkebb fókusszal indítva, újabb kiegészítőkkal mozaikszerűen fedné le Ynev világát. A kiadványsorozat első eleme az általános a játéktechnika mellett Erionba viszi el a játékosokat, míg a további kiadványok különböző területi alapon szerkesztett kiegészítők lennének. Pl. Taba-el-Ibara, ami a Manifesztációs háború köré szerveződne, és az alapkönyvvel (HT-EK) együtt önálló játékot alkotna, részletes világleírással, kiegészítő játéktechnikával - új fajok (homoki elf, amund és dzsenn), kasztok (papok, paplovagok – dzsad és amund), homoki elf megtartó, harcosok, dzsenn mentalista, stb.. Mivel a motor közös, ezek az alrendszer mozaikszerűen kompatibilisek egymással.

Erionra azért esett a választásom, mert kellően nagy és zárt ahhoz, hogy önálló kalandozások, sőt életutak helyszíne legyen. Népszerűsége összetett, a legtöbb kultúra képviselteti magát falai között, így sokrétegű játékokra ad lehetőséget. A város a térkapu-háló révén kiemelt helyszín, ahonnan bárhova és ahova bárhonnán el lehet jutni, így az innen induló életutak más kiegészítő világában is átívelhetnek, illetve az azok alapján indított karakterek is szabadon átjárhatnak akár Erionba, akár Erionon „keresztül” más kiegészítő világába. A kiadvány így éppúgy a M* szíve lenne, mint ahogy Erion Ynev vérkeringésének központja.

A HT-EK felépítése

1. **Hangulatteremtő novella** – egy a M* jelenében aktuális konfliktust mutat be, például Pásztiferenc (Hiúz) novellája a Híradások a Második Manifesztációs Háborúról¹ írása megfelelő lenne.
2. **Erion leírása** - pl. a Rúna magazinban megjelent cikksorozat átemelésével, hogy a játékosok el tudják képzelni, hogy hol játszanak, milyen lehetőségeik vannak.
3. **Karaktersablonok**, amelyekkel azonnal elkezdhető a játék.
4. Erionba a világ minden részéről érkeznek be hírek, a **Karaktersablonok között rövid novellák/kocsmái történetek** segítségével vázolnám a főbb ynevi konfliktusokat, kedvcsinálóként az adott vidéken való játékhoz, illetve az adott karaktersablon háttérének színesítéséül.
5. **„Hagyományos” karaktergenerálásról szóló részek** – fajok, jellemek, kasztok
6. **Kapcsolatok**
7. **Életerő és Harcrendszer**
8. **Képzettségek**
9. **Pszi és mágiarendszer**
10. **Világleírás** - a jelenlegi ET terjedelmében

¹[http://www.kalandozok.hu/magus/szurkecsuklyas/geoframia/tortenelem/haboruk/manifesztacioshaboru/amasodikmanifesztacioshaborurol\(pasztiferenc\)szurkecsuklyas.pdf](http://www.kalandozok.hu/magus/szurkecsuklyas/geoframia/tortenelem/haboruk/manifesztacioshaboru/amasodikmanifesztacioshaborurol(pasztiferenc)szurkecsuklyas.pdf)

11. **Mesélők könyve** – tanácsok, példakaland, NJK-tár és bestiárium
12. **Tartalomjegyzék** ☺

A mostani pályamunka egy szemelvény abból, ami a HT-EK lehetne.

Fajok

A HT-EK keretében azokat a fajokat tenném játszhatóvá, amelyek Erionban nagyobb lélekszámban fellelhetőek: ember, elf, félelf, törpe. Ezek közül most két faj, az ember és az elf került kidolgozásra. A lenti információk a hivatalos dokumentumokat alapvetően kiegészítik, kivéve, ha deklaráltan másként nem rendelkeznek.

Ember

Különleges képességek: Az ember karakterek, az ötödik életévüket követően, betöltött minden életévük után 1 képzettségpontot kapnak (nem csak a karakteralkotáskor, hanem életük során folyamatosan), amelyet – a KM egyetértésével – szabadon felhasználhatnak (természetesen az aktív játék előtti időben szerzett képzettségek esetén a karakter háttértörténetében magyarázattal illik szolgálni a képzettség megszerzésének módjára).

Elf

Elf típusok: Yneven az elfeknek az alábbi alfajai léteznek: *elfendeli és sirenari elfek, homoki elfek* valamint *kráni elfek*. Ezek közül játszható karakter a HT-EK szerint csak az *elfendeli és sirenari elf* alfajból származhat (ezen egy esetleges későbbi Taba el Ibara és Krán kiegészítő természetesen módosíthat), az emberlakta vidékeken található szórvány-kolóniákban élők is eredetileg ebből a két elf birodalomból származó őseikre vezetik vissza családfájukat.

Elf karakterek esetében fontos kérdés, hogy saját fajtársai között (védett környezetben) nevelkedett-e, vagy kevésbé ideális módon másfajúak (ez általában embereket jelent) által dominált idegen környezetben.

Elf környezet: Az elf környezet többé-kevésbé autonóm elf közösséget feltételez, így pl. a haonwelli elf közösségek ide tartoznak, egy elf rabszolgá tábortoronyban nem.

Idegen környezet: ide tartoznak azok a tájak, ahol nincs lehetőség az elfek hagyományos életvitelére, például azért, mert egy másik nép dominanciája ezt nem teszi lehetővé. Erion városa ebbe a kategóriába tartozik.

Különleges képességek: Élettapasztalat: élettapasztalatuknak köszönhetően könnyebben tanulnak, mint másfajú társaik, ezért minden képzettség Kp igénye korkategóriájuk szintjének megfelelő Kp-val csökken (de a Kp-igény így sem csökkenhet 1 Kp alá). Így egy 75 éves elf (II. korkategória) szakma Af képzettséget 2 helyett 1 Kp-ért (1 alá nem csökkenhet a Kp igény), ezt követően a Mf-ot 13 helyett (15 Kp-ból az alapfok eredeti 2 Kp költségé levonva) 11 Kp-ért sajátíthatja el, azaz a teljes Mf 15 Kp helyett 12 Kp-ba kerül számára.

Ezen felül az ET 26. oldalán szereplő elf különleges képességek közül az elf környezetben nevelkedett elf karakterek valamennyi képességet, míg az idegen környezetben nevelkedett elfek csak az első három képességet kapják meg.

Az idegen környezetben nevelkedett elfek nem a fajuknak ideális ütemben kell, hogy nevelkedjenek. Ennek hatására karakteralkotáskor 4/8/12 további Kp-t kapnak (Játékos döntése szerint), amelyet szabadon elkölthetnek, azonban az Mentál képességük 1-gyel,

Asztrál képességük pedig a választott Kp-mennyiség függvényében 1/2/3 ponttal maradandóan csökken.

Az elfek esetében az ET-ben szereplő nekromanciával kapcsolatos negatív módosítót a HT-EK nem használja, mert véleményem szerint az több problémát vet fel, mint amennyit hozzáad a játékelményhez.

Az elfek a másfajúakkal szemben bizalmatlanok, így a személyes kapcsolat fejlesztése velük 1Kp 3% helyett csak 1%-ot növel másfajúak számára.

Kasztok, Karaktersablonok

A HT-EK-ban a következő karaktersablonok lennének:

- erioni városőr (harcos),
- dzsad gladiátor,
- Vértestvér fejedő,
- Krad lovag
- Családhoz tartozó tolvaj,
- vándorszínész (bárd)
- Darton, és Tharr-pap,
- Orwella-papnő
- Darton-paplovag,
- szuke kardművész (Imeko Torony),
- boszorkány
- boszorkánymester
- Ordani tűzvarázsló
- bérvarázsló

Fejvadász

Minden fejvadász az 1. Tsz-en az alábbi képzettségeket kapja:

Képzettségek 1. Tsz-en:

- 6 Fegyverhasználat Af
- fegyverismeret Af
- Pszi Af
- Álcázás Af
- Színészet Af
- Úszás Af
- Helyismeret Af
- 2 Kultúra Af
- 2 Nyelvtudás Af.3.2
- Akrobatika 15%
- Lopózás/rejtőzés 20%
- Csapdafelfedezés 10%

Minden tapasztalati szinten (az első is) 20%-ot szétoszthat a fenti százalékos képzettségei között.

Ismert harcmódorok 1. Tsz-en:

- ökölharc Af
- hátbaszúrás Af

A további szinteken:

- Tsz 2. Képzett (harc helyhez kötve) Af
- Tsz 2. ökölharc Mf
- Tsz 3. Képzett (harc vakon) Af
- Tsz 4. álcázás Mf
- Tsz 5. pszi Mf
- Tsz 7. Képzett (harc vakon) Mf
- Tsz 9. Képzett (harc helyhez kötve) Mf

A fejdázások attól függően, hogy milyen hagyományt követnek, további képzettségeket/harcmodort sajátítanak el, így például

Vértestvériség klánbeli fejdázás: az 1. Tsz-en jártasak lesznek az alábbi három harcmodorban:

- Hadrend (falkataktika) Af
- Kétkézes harc Af
- Kobratánc* Af

*Kobratánc (kizárólag gorviki fejdázás hagyománnyal rendelkező fejdázásklánok számára elérhető), alapfokon a fejdázáskardok szakértő forgatását teszi lehetővé, e nélkül a fegyver rövidkardként (annak értékeivel) forgatható, mesterfokon a Rúna magazinban ismertetett Kobratáncot teszi lehetővé, de nincsen a cikkben szereplő képességküszöbe. A Kobratánc alapfokon együtt használható a Kétkézes harc és Hadrend (falkataktika) harcmodorokkal, mesterfokon a kétkézes harc harcmodorral. A Kobratánc mesterfokú alkalmazása sok helyet igényel, így szűk helyen illetve belharcban nem alkalmazható.

Kedvelt fegyverek: ramiera, fejdázáskard, alkar- és lábszárvédő.

Képzettségek a későbbi Tsz-eken

- Tsz 4. Képzett (belharc) Af
- Tsz 6. Kétkézes harc Mf
- Tsz 8. Kobratánc Mf

Mindezeket túl a 3. Tsz-en megkapják a Képzett (belharc) Af, míg 7. Tsz-en a Mf képzettséget.

Különleges képességek

A fejdázásklánok feltétlen hűséget követelnek meg tagjaiktól, viszont a klán támogatására jó eséllyel számíthatnak a tagok. Kapcsolatuk a saját klánjukkal 1 Tsz-en 10%-ról indul, és ez a százalék minden ezt követő Tsz-en 2%-kal nő.

Ezen kívül megkapják az ET-ben szereplő különleges képességeket, a sebzés növekedés kivételével.

Lovag

Minden lovag az 1. Tsz-en az alábbi képzettségeket kapja:

Képzettségek 1. Tsz-en:

- 3 Fegyverhasználat Af
- Fegyverismeret Af
- Hadvezetés Af
- Etikett Af
- Lovaglás Mf
- 4 Nyelvtudás Af 4.2.2.2
- 3 Kultúra Af
- Helyismeret Af
- Írás/olvasás Af
- Heraldika Af

Ismert harcmodorok 1. Tsz-en:

- Nehézvérték Af
- Ökölharc Af
- Lovagi virtus* Af

*Lovagi virtus a, amely a lovagi neveltetés folyamán alakul ki a lovagokban, így más kasztba tartozók nem sajátíthatják el, alapvetően a nehézvértes harcmódor még jobb kihasználását teszi lehetővé. Alapfokon képessé válik arra, hogy harconként egyszer képzettségpróbát tegyen (erő). A próba a nehézsége 50%, amely sikere esetén a sikerek számának megfelelő körön keresztül a páncélja minden öt érő sebzést SFÉ-jének kétszeresével csökkent. Mesterfok esetén a próba nehézsége a lovag által elszenvedett sérülés mértékével csökken, és egy próba mindenképpen sikeresnek minősül. A leírásból egyértelmű, hogy ez a harcmódor nehézvértek harcmódorral együtt alkalmazható.

A további szinteken:

- Tsz 3. Heraldika Mf
- Tsz 4. Pszi Af
- Tsz 5. Fegyverhasználat Mf
- Tsz 7. Kiegészítő támadás Af
- Tsz 8. Nehézvértek Mf
- Tsz 9. Lovagi virtus Mf
- Tsz 10. Kiegészítő támadás Mf
- Tsz 12. Pszi Mf

A lovagok attól függően, hogy melyik rendhez tartoznak, további képzettségeket/harcmódort sajátítanak el, így például:

Krad lovag: az 1. Tsz-en az alábbi képzettségeket kapják

- Túlélő ismeretek Af
- Pszi Af
- Legendaismeret Af
- Történelemismeret Af

Kedvelt fegyverek, vértek: mivel Krad lovagjai sokszor vannak úton, fegyvereiket és vértetüket ennek megfelelően választják meg. ritkán mutatkoznak teljesvérten pajzsot is inkább a lovuk hátára szerelve, a rendi hovatartozásuk demonstrálására visznek magukkal, semmint hogy ténylegesen védekezzenek vele.

Képzettségek a későbbi Tsz-eken

- Tsz 2. Térképészet Af
- Tsz 6. Történelemismeret Mf
- Tsz 7. Írás/olvasás Mf
- Tsz 8. Legendaismeret Mf

Különleges képességek

A nyíltan működő lovagi rendeknek általában nagy presztízzsel bírnak, így azokban a városokban, illetve a környező vidékeken ahol rendházaik működnek, tagjaik 10%-os Kapcsolattal indulnak.

Közember - NJK kaszt (Mesélők Könyve)

Képességeiket 3k6 (2x) dobáskóddal határozzák meg. Harcértékeik: Ké alap: 0 Té alap: 15 Vé alap: 70, HM/Tsz 4 (1). Ép alap 4, Fp alap 4, Fp/Tsz K6. Kp alap 4, Kp/Tsz 5. Tapasztalati szintet a Tolvaj kaszt táblázata szerint lépnek.

A Közember az 1. Tsz-en az alábbi képzettségeket kapja:

Képzettségek 1. Tsz-en:

- Nyelvismeret Af3
- Helyismeret Af

- Szakma Af
- Kultúra Af

A további szinteken:

- Tsz 3. Szakma Mf
- Tsz 4. Helyismeret Mf

A közemberek hivatásuktól függően attól függően, további képzettségeket/harcmodort sajátítanak el, így például:

Kereskedő: az 1. Tsz-en az alábbi képzettségeket kapják

- Túlélő ismeretek Af
- 2 Nyelvismeret Af.2
- Fegyverhasználat Af
- kultúra Af

Kedvelt fegyverek, vérték: mivel Krad lovagjai sokszor vannak úton, fegyvereiket és vértetüket ennek megfelelően választják meg. ritkán mutatkoznak teljesvértben pajzsot is inkább a lovuk hátára szerelve, a rendi hovatartozásuk demonstrálására visznek magukkal, semmint hogy ténylegesen védekezzenek vele.

Képzettségek a későbbi Tsz-eken

- Tsz 3. Értébecslés Af
- Tsz. 4.Helyismeret Af
- Tsz 6. Gazdaság Af
- Tsz 7. pszi Af
- Tsz 8. Gazdaság Mf

Minden tapasztalati szinten a közembereknél leírtakon túl további 5Kp-t kapnak Kapcsolataik fejlesztésére.

Különleges képességek

A közemberek Tapasztalati szintenként kapnak 10 Kp-t, amit Kapcsolatrendszerük fejlesztésére fordíthatnak.

Boszorkány

Minden boszorkány az 1. Tsz-en az alábbi képzettségeket kapja:

Képzettségek 1. Tsz-en:

- Fegyverhasználat Af
- Pszi Mf
- 2 Nyelvtudás Af 3.3
- Írás/olvasás Af
- Mérgek Af
- Kultúra Af
- Helyismeret Af
- Mágikus hagyomány* Mf
- Lélektan Mf

*Mágikus hagyomány: Képzettség, amellyel ismerője Alapfokon képessé válik egy adott mágikus hagyomány felismerésére, míg mesterfokon lehetővé is teszi az adott mágikus hagyomány használatát.

Ismert harcmodorok, képzettségek 1. Tsz-en:

- Harc helyhez kötve Af

A további szinteken:

- Tsz 5. Helyismeret Mf
- Tsz 7 Nyelvtudás Mf

A boszorkányok attól függően, hogy melyik hagyományt követik, további képzettségeket sajátítanak el, így például:

Hatalom italát használó hagyományok az 1. Tsz-en megkapják

- herbalizmus Af
- alkímia Af

Képzettségek a későbbi Tsz-eken

- Tsz 4. herbalizmus Mf
- Tsz 6. Mérgek Mf

Példa hagyományok:

„Vajákos”

Azok a hagyományok, amelyek legegyszerűbben a „vajákos”-ként leírhatóak, általában kisebb vidéki közösségek javasasszonyai. Varázslataikat fizikai hordozón (varázssitalok, varázstárgyak) keresztül hozzák létre. Értenek az orvosláshoz, az átokűzéshez.

Az 1. Tsz-en megkapják:

- Orvoslás Af
- Éneklés Af
- Tánc Af
- Túlélő ismeretek Af
- Úszás Af

A további szinteken:

- Tsz 4. Túlélő ismeretek Mf
- Tsz 6. Orvoslás Mf

Ismert varázslatcsoportok:

- Alapvető varázslatok
- Misztikus képességek
- Anyagi mágia
- Asztrálmágia
- Átkok
- Mentálmágia
- Térkép mágia
- Familiáris mágia

„Csábító”

Ebbe a kategóriába tartozó boszorkányok legtöbbször valamely nemesúr mellett tűnnek fel, mint rosszabb esetben, mint szeretők, legtöbbször mint feleségek. Varázslataikat varázsigékkel hozzák létre.

Az 1. Tsz-en megkapják:

- Etikett Af
- Éneklés Af
- Tánc Af
- Művészettörténet Af
- Színészet Af
- Élő nyelv Mf
- Álcázás Af
- Heraldika Af

A további szinteken:

- Tsz 2. Etikett Mf
- Tsz 4. Éneklés vagy Tánc Mf
- Tsz 5. Történelem Af

Számukra létfontosságú a társasági élet, így minden Tapasztalati Szinten kapnak 10 Kp-t, amit a Kapcsolataik fejlesztésére használhatnak.

Ismert varázslatcsoportok:

- Alapvető varázslatok (varázstárgy készítés kivételével)
- Asztrálmágia
- Átkok
- Mentálmágia
- Szexuálmágia
- Szimpatikus mágia

Különleges képességek

A boszorkányok legfontosabb különleges képessége, hogy **elsajátítják valamely boszorkány mágikus hagyományt**. EA boszorkány kaszt egy összefoglaló elnevezés, amely több mágikus hagyományt magába foglal, amelyek eltérő eredettel rendelkeznek. A hagyomány meghatározza a mana visszanyerésének módját, a varázslás módját illetve az ismert varázslat-csoportokat.

A hagyományuk függvényében a boszorkányok mágikus energiájukat (manájukat) vagy hatalom italából vagy nemi aktussal szerzik. A varázslás módja szintén hagyomány függvénye, vagy az ET szerinti módon varázsolnak (ekkor varázstárgyakat nem hozhatnak létre) vagy varázslataik megidézésére kizárólag főzetekkel, vagy egyéb tárgyakkal (gyertyák, viaszbabok) van lehetőségük. Szintén a hagyományuk határozza meg, hogy mely varázslatcsoportokhoz értenek.

A hagyományok eredetük szerint nagyon változatosak, vannak köztük éppúgy démoni kyr vagy szakrális eredetűek, mint olyanok, amelyek ősi természeti népek hagyományainak átörökítése. Szintén szólnak legendák ősi elf boszorkányszektről is, amelyek tudásának eredete az Óidők homályába vész.

Testi lánc: képesek az ET Szexuális kultúra Mf-nál leírtak alkalmazására.

Varázslat módosítás: boszorkányonként egy csóktípus maximum egy személyen lehet egyszerre.

Képzettségek:

Az ET képzettségeket négy csoportba osztottam a HT rendszerében: Ismeretek, Alkotó képzettségek, illetve harci képzettségek (ezen belül: fegyverhasználat, Képzett illetve Harcmódor).

Ismeretek azok a képzettségek, amelyek alapvetően lexikális tudást jelentenek, a képzettséget passzívan alkalmazzuk miután megszereztük. Ezek esetében szinte soha nem szükséges képzettségpróbát tenni, ezek a tradicionális ET képzettségek.

Alkotó képzettségek alapfokú használata nem igényel képzettségpróbát a gyakorlat miatt, így például egy képzett kovácsnak egy egyszerű patkó elkészítése éppúgy nem okoz problémát, mit egy képzett táncosnak egy udvari bálon hiba nélkül keringőzni. Ezzel szemben a mesteri teljesítmény már kihívást jelent a mesterek számára is, ők sem lehetnek teljesen biztosak az átütő sikerben, így ezek esetében már többször lehet szükség képzettségpróbára.

Képzettség és képességpróba

A próba nehézségét a KM vagy a KM és a Játékos együtt határozzák meg. A nehézség 50%-120%-ig terjed, attól függően, hogy a feladat mekkora kihívást jelent vagy a Játékos mekkora kihívást állít maga elé (konzultálva a KM-mel). A képzettségpróba akkor sikeres, ha sikerül k100-zal a nehézség fölé dobni. Minden karakter legfeljebb a próba sikerében leginkább érintett tulajdonságának 10 feletti részének megfelelő alkalommal dobhat (ha az adott képesség 11 alatt van, akkor a nehézség annyiszor 10%-kal csökken amennyivel képesség a 11-es értéktől elmarad, és csak 1 próbára van lehetőség). A siker annál nagyobb, minél több próbadozás sikeres (de legtöbbször egy siker is elég).

A dobott értéket a Játékos módosíthatja felfelé; minden próbalehetőség, amiről lemond a dobás előtt, 10%-kal növeli a próbadozás értékét (akár 100% fölé is). Amennyiben a képzettségpróba ellenpróbát igényel, az ellenpróba nehézségét a legsikeresebb próbadozás határozza majd meg.

Példa: Alduin némi ingyen étel és ital reményében felajánlja a kocsmárosnak, hogy az este folyamán zenéjével szórakoztatja a közönséget a Pajkos Narvál kikötői kocsmában (helyi késelő). Mivel képzett zenész, pár kocsmai tengerésznóta nem jelent számára kihívást, így nem szükséges Művészet (zenélés) próbát tennie (automatikus siker). Amennyiben az este folyamán felönt a garatra, ha csak alapfokon képzett, akkor lehetséges, hogy a KM úgy dönt, hogy tegyen próbadozást, máskülönben a helyi – szintén nem túl józan – népek kedvenc dalába belerondít. Mesterfok esetén ez továbbra sem túl valószínű, így a siker automatikus. Ha azonban az előadás egy nemes által szervezett estélyen történik, akkor alapfokú tudás esetén is szükséges lehet a képzettségpróba, míg ha messze földön híres virtuózként játszik műértő közönség előtt, akkor a képzettségpróba nehézségét mesterfok esetén is csak az határozza meg, mennyire kívánja lenyűgözni a hallgatóságot.

Kapcsolatrendszer

A társadalmi kapcsolatokat a HT-EK a kapcsolatrendszerrel modellezi. A kapcsolat nem feltétlenül jelent jó viszonyt, éppúgy lehetséges, hogy az megfélemlítésen, zsaroláson alapszik, mint ahogy az is, hogy a karakter a kikötői kocsmában töltött dorbézolások során haverkodott össze a helyi népek színe-javával.

A kapcsolat százalék értéke egyrészt azt mutatja meg, hogy az adott (körbe tartozó vagy konkrét) személy mekkora eséllyel hajlandó megtenni egy kis kockázattal járó szívességet a Karakternek, másrésztől annak az esélye, hogy az adott körbe tartozó „ismeretlenek” megismerik, (abszolútértéken) ennek a százaléknak a kétszerese. Természetesen a kapcsolat mértékkel csak akkor élhet a karakter, ha az illető felismerte (pl. viseli az adott nagy presztízsű rend jelvényeit), ha az illető inkognitóban marad, és nem fed fel kilétét, értelemszerűen nem.

Az értéket módosíthatja eseti alapon felfelé: sikeres képzettségpróba (pl. Lélektan), vagy ha a karakter rendelkezik ismertetőjegyekkel, amelyeket visel is, vagy lefelé ha a Karakter nehezen felismerhető, esetleg ha az adott ügyben ellenérdekelte a megkért személy. Természetesen a szívesség nagysága tovább csökkentheti a siker esélyét, ennek meghatározása a KM feladata a kérés és a lehetőségek ismeretében.

Ha az adott személy több érintetti kör része, akkor a(z abszolútértéken) legmagasabbra kell dobni. A dobást a KM, rejtve teszi.

A kapcsolatrendszer fejleszthető, de van alsó és felső határa:

Érintetti kör	Minimum/ Maximum %	Kp költség
Ország	20%	1%/3 Kp
Nagyobb város	20%	1%/2 Kp

Kisebb település, nagyobb klán/rend	30%	1%/1 Kp
Kisebb klán	40%	2%/1 Kp
Személy	80%	3%/1 Kp

A közép- illetve főnemes származású karakterek, amennyiben előtörténetük alátámasztja, ismertek hazájukban, így Kapcsolatuk származási országukban 5% ill. 10%-ról, városukban 10% illetve 20%-ról indul.

Amennyiben a karakter jól beazonosíthatóan és az adott érintetti kör (utólagos) tudomásával olyan tetteket hajt végre, ami az érintetti kör számára előnyt/hátrányt okoz, a KM az adott értéket maradandóan vagy ideilenesen növelheti illetve csökkentheti. Amennyiben a konkrét személy egy olyan társaság tagja, amiről a Karakter nem tud, és az adott társaság vonatkozásában a Karakter a kapcsolati hálóját csökkenti, az az adott személyhez kötődő kapcsolatára is kihathat, amelyet a KM külön vezet.

Például Karakterünk jó viszonyt próbál ápolni a helyi alvilággal, köztük a Kupicás nevű kocs márossal. Kapcsolat értéke Kupicással 40%. Karakterünk rálép a Szürkecsuklyások tyúkszemére egy nem elég körültekintően végrehajtott – vagy épp ellenkezőleg; szándékos – akcióval, ami miatt a KM 5%-kal csökkenti karakterünknek a helyi Szürkecsuklyásokkal a kapcsolati hálóját. Igen ám, de Kupicás valójában a Szürkecsuklyások embere, ami nem köztudott, így a KM saját nyilvántartásában a 40%-os kapcsolati hálót 35%-ra csökkenti.

Ha a dobás sikertelen, kisebb sikertelenség (max. 40%-os vétés esetén) esetén az illető habitusától függően a kérés csak visszautasításra kerül, vagy súlyos vétés esetén (40% nál nagyobb rontás felett) szintén habitustól függően akár rosszindulatú reakciót is kiválthat az illetőben (pl. látszólag csak visszautasít, de valójában le is jelenti az olyan helyen, ahol az nem előnyös a szívességet kérő számára)

Érdekes lehet egyes karakterek számára, hogy mások kapcsolati hálójával is lehet élni, például ha valaki másnak adják ki magukat, és így a megszemélyesített illető lehetőségeit szeretnék a saját előnyükre fordítani.

Harcrendszer

Helyzeti módosítók

A HT harcrendszere az alábbi helyzeti módosítókat ismeri: **előny** vagy **hátrány**, mértékük **enyhe**, **közepes**, illetve **súlyos**. A harcérték módosítók mértékét az alábbi táblázat tartalmazza.

	KÉ módosító	TÉ.VÉ vagy CÉ módosító
	+/-	+/-
<i>enyhe</i>	5	10
<i>közepes</i>	10	25
<i>súlyos</i>	25	50

A konkrét harci helyzetre érvényes módosító meghatározása a KM feladata, de pár példa segítségképp:

- *Harc magasabbról:* KÉ, TÉ és CÉ enyhe előny. (+5 KÉ, +10 TÉ, +10 CÉ)
- *Harc helyhez kötve:* KÉ súlyos hátrány, TÉ közepes hátrány, VÉ enyhe hátrány (-25 KÉ, -25 TÉ, -10 VÉ)
- *Harc gyűlölettel:* KÉ enyhe előny, TÉ enyhe előny, VÉ és CÉ közepes hátrány (5 KÉ, +10 TÉ, -25 VÉ, -25 CÉ)
- *Harc vakon vagy vaksötétben:* KÉ, TÉ, VÉ, CÉ súlyos hátrány (-25 KÉ, -50 TÉ, -50 VÉ, -50 CÉ)

- *Harc mozgó lóról:* KÉ, TÉ, enyhe előny, VÉ közepes előny, CÉ közepes hátrány (+5 KÉ, +10 TÉ, +25 VÉ, -25 CÉ)

További lehetséges helyzeti módosítók az ET 92-94. oldalán találhatóak.

Amennyiben a harci helyzetben egyszerre több helyzeti módosító is hatna a karakterre, a KM dönt, hogy azok együtt hogyan fejtik ki hatásukat (pl. mozgó lovon ülve a karakter magasabban is van a gyalogossal szemben). Célszerű nagyjából következetesnek maradni, kivéve, ha két hasonló helyzet valóban valamilyen szempontból lényegesen eltér egymástól.

Harci képzettségek

A harci képzettségeket három csoportra osztottam: Fegyverhasználat, Képzett illetve Harcmodor.

Képzett

Egyes harci iskolák felkészítik növendékeiket bizonyos harci helyzetekre. A **Képzett** karakter **Alapfokú** tudással általában részben vagy teljes mértékben semlegesítheti az adott harci helyzet negatív (és pozitív) hatásait, míg **Mesterfokú** tudás esetén vagy teljes mértékben semlegesítheti a hatást, vagy előnyt is tud a helyzetből kovácsolni. Pár példa:

- *Képzett (harc helyhez kötve):* ld. HGB 111. oldal Karc helyhez kötve képzettség leírása.
- *Képzett (belharc):* ld. MT 77. oldal belharc képzettség leírása.

Fegyverhasználat és Harcmodor

A **fegyverhasználat képzettség** teszi lehetővé, hogy valaki az adott fegyvert, vagy fegyvercsaládba tartozó fegyverek összességét (ld. HGB 106. oldal, kiegészítve: „kis-, közepes- és nagypajzs” valamint a „hárítótőr, alkarvédő, tör*, kés*, slan tör*, sequor*, pugoss*”) rendeltetésszerűen használja. **Megfelelő Fegyverhasználat nélkül** a karakter harcértékei a közepes hátrálynak megfelelő mértékben csökkennek az adott fegyver használatával (*képzettlen fegyverhasználat:* -10 KÉ, -25TÉ, -25VÉ, -25 CÉ). Amennyiben a karakter rendelkezik **alapfokú fegyverhasználat képzettséggel** egy fegyvercsaládra, úgy az ide tartozó fegyverek forgatásakor az említett hátrányt nem szenved el, valamint a nem az adott fegyvercsaládba tartozó, de azonos fegyverkategóriába tartozó fegyverek esetében (ld. HGB 106. oldal, kiegészítve: „pajzsok és hárítófegyverek”) a harcértékei csak az enyhe hátrálynak megfelelően mérséklődnek (-5 KÉ, -10 TÉ, -10 VÉ, -10 CÉ).

Az alapfokkal ellentétben, a **fegyverhasználat képzettség mesterfokát** fegyverfajtánként (pl. hosszúkard) lehet tanulni. Mesterfokú fegyverhasználat az adott fegyver használatakor enyhe előnyt biztosít a harcértékekre (+5 KÉ, +10 TÉ, +10 VÉ, +10 CÉ). A mesterfokú fegyverhasználat további előnye, hogy bizonyos Harcmodorokat csak ennek birtokában sajátíthatja és alkalmazhatja a karakter, így a harci lehetőségei jelentősen kibővíülhetnek a mesterfok elsajátításával.

Az egyes fegyverhasználatok esetleges egyedi szabályait az ET, a HGB illetve a MT vonatkozó képzettségleírásai tartalmazzák.

* a MT hárítófegyver használat képzettség leírásában megfelelő módon használva, egyébként külön fegyverhasználat képzettség szükséges.

A különböző **Harcmodorok** általában jelentős előnyt biztosítanak használójuk számára. Használatukat megnehezíti, hogy nem csak külön képzés, de megfelelő fegyverhasználat képzettség is szükséges hozzájuk. Például:

Fegyverhasználat képzettségtől függetlenül használható Harcmódorok: birkózás, harci láz, ikerharc, kocsmai verekedés, közös harcmódor, nehézvértek valamint ökölharc.

Alapfokú fegyverhasználatl használható Harcmódorok: célzás, hadrend, hátbaszúrás és kétkezes harc.

Mesterfokú fegyverhasználat esetén használható Harcmódorok: fegyvertörés, kiegészítő támadás, kínokozás, különleges fegyver használata, lefegyverzés, lovas íjászat, pusztítás.

Léteznek továbbá Harcmódorok, amelyek feltételeznek egyfajta neveltetést (kasztot), így azok csak egy szűk kör számára elérhetőek.

Harcmódorok használata: A Játékos választ egy fő harcmódort, amit alapesetként használ. Amennyiben változtatni szeretne, azt a harci kör elején kell bejelenteni, és a harc végéig, vagy újabb változtatásig azt a Harcmódort fogja alkalmazni. A harcmódorok általában kizárják egymást, azaz nem lehet pl. hadrendben birkózni, de például a nehézvértek harcmódorral együtt használható a hadrend. Az adott párosítások ügyében a KM szava a döntő, azonban célszerű a lehetséges kombinációkat a Harcmódor felvételekor tisztázni.

Pszi, mágiahasználat és mozaikmágia

A mágiatémakör kapcsán gyors foltozásként az alábbi pontokon módosítanék:

- Az egy személyre ható Asztrál és mentál varázslatok esetében, ha a varázslatot elmondó rendelkezik lélektan alapfokkal, akkor a varázslat folyamatosan erősíthetővé válik. Ez azt jelenti, hogy 2Mp-nként 1E-vel emelheti az erősséget folyamatosan, míg az illető pajzsain át nem jut. Mesterfok esetén 1Mp/E. Minden 1 Mp 1 szegmenssel megnöveli a varázslási időt.
- A TME úgy alakul át, hogy ha a varázslat átjut az illető pajzsain, a varázsló mágikus hagyomány képzettségpróbát tesz, amivel szemben a megtámadott vonatkozó képességével képesség-ellenpróbával védekezik. A sikerek száma dönt a varázslat eredményességéről. Ez működik Asztrál, Mentál és Természetes anyagok mágijája esetén is, azaz a személyes aura védelme egy ellen-képességpróbára mérséklődik.

A fentiek szerinti módosítás a Korona és Kehely c. könyv végén szereplő mágikus harchoz közelebb áll, mint a jelenlegi rendszer.

- a bárdok szintenként fixen 6 Mp-t kapnak.

Karakterlap

Mivel a rendszer alapjaiban az ET-t követi, a karakterlapon a Kapcsolatok és az ismert varázslatok számára kell csak új mezőt biztosítani.

Képzettség-konverzió:

ET/MT/HGB/PPL1-2 képzettség	H-EK képzettség		ET/MT/HGB/PPL1-2 képzettség	HT-EK képzettség
Álcázás/álruha	Ismeret (álcázás)		Kínokozás	Harcmodor (kínokozás)
Alkímia	Ismeret (alkímia)		Kínzás elviselése	nincs
Állatismeret	nincs		Kocsihajtás	Ismeret (kocsihajtás)
Antisszjárás	Antisszjárás		Kocsmai verekedés	Harcmodor (kocsmai verekedés)
Balzsamozás	Ismeret (anatómia)		Kötélékből szabadulás	Képzett (harc helyhez kötve)
Belharc	Képzett (belharc)		Kötéltánc	Kötéltánc
Birkózás	Harcmodor (birkózás)		követés/lerázás	Lopózás/rejtőzés
Célzás	Harcmodor (célzás)		Közös harcmodor	Harcmodor (közös harcmodor)
Csapdaállítás	Ismeret (csapdák)		Kultúra	Ismeret (kultúra)
Csapdafelfedezés	Ismeret (csapdák)		Különleges fegyver használata	Harcmodor (különleges fegyver)
Csomózás	Szakma (hajós)		Lefegyverzés	Harcmodor (lefegyverzés)
Demonológia	Ismeret (démonok)		Legendaismeret	Ismeret (legendák)
Drágakőmágia	nincs		Lélektan	Művészet (lélektan)
Éberség/észlelés	nincs		Lopózás	Lopózás/rejtőzés
Ékszerészet	Szakma (ékszerész)		Lovaglás	Ismeret (lovaglás)
Élettan	Ismeret (orvoslás)		Lovas íjászat	Harcmodor (lovas íjászat)
Emberismeret	Művészet (lélektan)		Mágia használat	nincs
Éneklés/zenélés	Művészet (ének), Művészet (zene)		Mágiaismeret	Ismeret (mágikus hagyomány)
Építészet	Szakma (építészet)		Mászás	Mászás
Erdőjárás	Ismeret (túlélő ismeretek)		Mechanika	Szakma (gépépítő)
Erkölc	nincs		Mellébeszélés	nincs
Értékbecslés	Ismeret (értékbecslés)		Méregkeverés/semlegesítés	Ismeret (mérgek)
Esés	Akrobatika		Művészettörténet	Ismeret (művészettörténet)
Etikett	Ismeret (etikett)		Nehézvért viselet	Harcmodor (nehézvértek)
Fegyverdobás	Fegyverhasználat		Nyelvtudás	Ismeret (nyelv)
Fegyverhasználat	Fegyverhasználat		Nyomolvasás/eltűntetés	Ismeret (álcázás)
Fegyverismeret	Ismeret (fegyverek)		Ökölharc	Harcmodor (ökölharc)
fegyvertörés	Harcmodor (fegyvertörés)		Ósi nyelv ismerete	Ismeret (nyelv)
Festészet	Művészet (festészet/rajzolás)		Pajzshasználat	Fegyverhasználat
ET/MT/HGB/PPL1-	HT-EK képzettség		ET/MT/HGB/PPL1-	HT-EK képzettség

2 képzettség			2 képzettség	
Festészet/rajzolás	Művészet (festészet/rajzolás)		Pénzügyek/birtokigazgatás	Ismeret (gazdaság)
Földharc	Képzett (földharc)		Pszi	Pszi
Futás	nincs		Pusztítás	Harcmodor (pusztítás)
Hadrend	Harcmodor (hadrend)		Rajzolás	Művészet (festészet/rajzolás)
Hadvezetés	Ismeret (hadvezetés)		Rejtőzködés	Lopózás/rejtőzés
Hajózás	Szakma (hajós)		Rúnamágia	Rúnamágia
Hamisítás	Szakma (hamisító)		Sebgyógyítás	Ismeret (orvoslás)
hamiskártya	Ismeret (szerencsejátékok)		Szájról olvasás	nincs
Hangutánzás	Művészet (színészet)		Szakma	Szakma
Harc helyhez kötve	Képzett (harc helyhez kötve)		Szexuális kultúra	nincs
Harci láz	Harcmodor (harci láz)		Színészet	Művészet (színészet)
Hárítófegyver használat	Fegyverhasználat		Szobrászat	Művészet (szobrászat)
hátbaszúrás	Harcmodor (hátbaszúrás)		Tánc	Művészet (tánc)
Helyismeret	Ismeret (helyismeret)		Térképészet	Szakma (térképész)
Heraldika	Ismeret (heraldika)		Titkosajtó keresés	Titkosajtó keresés
Herbalizmus	Ismeret (herbalizmus)		Történelemismeret	Ismeret (történelem)
Idomítás	nincs		Ugrás	Akrobatika
Időjósítás	nincs		Úszás	Ismeret (úszás)
Ikerharc	Harcmodor (ikerharc)		Vadászat/halászat	Ismeret (túlélő ismeretek)
Írás/olvasás	Ismeret (írás/olvasás)		Vakharc	Képzett (vakharc)
Irodalom	Ismeret (művészettörténet)		Vallásismeret	Ismeret (vallások)
Jog/törvénykezés	Ismeret (jog/törvénykezés)		Zárnyítás	Zárnyítás
Kétkezes harc	Harcmodor (kétkezes harc)		Zsebmetszés	Zsebmetszés
Kiegészítő támadás	Harcmodor (kiegészítő támadás)		Zsonglőrködés	nincs

Új képzettségek

ET/MT/HGB/PPL1-2 képzettség	HT-EK képzettség		ET/MT/HGB/PPL1-2 képzettség	HT-EK képzettség
nincs	Harcmodor (kobratánc)		nincs	Kapcsolat
nincs	Harcmodor (Lovagi virtus)		nincs	Mágikus hagyomány(vonatkozó képesség A vagy I)

Licenc

AZ ALÁBBIKBAN MEGHATÁROZOTT MŰVET A CREATIVE COMMONS LICENC NYILVÁNOS FELTÉTELEI („CCPL” VAGY „LICENC”) ALAPJÁN BOCSÁTJÁK RENDELKEZÉSRE. A MŰVET A SZERZŐI JOG, ILLETVE EGYÉB VONATKOZÓ JOGSZABÁLY VÉDI. A MŰNEK BÁRMINEMŰ, A JELEN LICENCEN FOGALTAKTÓL, ILLETVE A SZERZŐI JOGBAN MEGHATÁROZOTTAKTÓL ELTÉRŐ FELHASZNÁLÁSA TILOS.

AZ E LICENCEN ALAPULÓ, A MŰRE VONATKOZÓ FELHASZNÁLÁSI JOG GYAKORLÁSÁVAL A FELHASZNÁLÓ A JELEN LICENCEN FOGALTAKAT MAGÁRA NÉZVE KÖTELEZŐNEK ISMERI EL. A JOGOSULT AZ ITT MEGHATÁROZOTT JOGOKAT CSAK EZEN FELTÉTELEK ELFOGADÁSA MELLETT BIZTOSÍTJA A FELHASZNÁLÓNAK.