

Harmadik Törvénykönyv

A karakterek Kalandozók, akik kiválasztottak. Nemcsak kimagasló tulajdonságaik és tapasztalataik emelik az átlagemberek fölé őket, hanem hihetetlen szerencsájük is, mintha csak a sors pártfogolná őket. Mivel azonban ez a kiválasztottság-tudat minden esetben önfejjűséggel párosul, minden szervezetben kialakultak azok a szokások, amelyekkel a Kalandozóknak rejltő lehetőségeket ki lehet aknázni. Például, még a legendásan szigorú fejjadász szervezetek némelyikében is lehetőséget kapnak hosszabb pórázon maradni, mert arra már régen rájöttek, hogy lehetetlen rövid pórázon tartani őket, ám a kivégzésükkel szintén nem érné el a célját a klán. (Természetesen ilyen szóba sem jöhet például az Ikrek klánjában, ahol szinte korlátlan számú jelentkező közül válogathatnak, és a látens Kalandozókat inkább levadászzák.)

A csapatban játszó karakterek mind régről ismerik egymást, a játékosok feladata kitalálni, hogy ez miért alakult így. Lehetnek egy szervezet tagjai, származhatnak azonos városból, netán ugyanannak az erioni felhajtónak végezhetek számos megbízást.

Minden karakter több kasztban is rendelkezhet szinttel, és a Kaszt Szintek összege a Karakter Szint. A karakter akkor léphet Kaszt Szintet egy adott kasztban, ha a Tapasztalati Pontok jelentős részét a kasztjának megfelelő cselekedetekkel szerezte. Ennek hiányában a karakter csak Harcosként, Tolvajként, Kegyeltként, Varázshasználóként,

vagy Kalandozóként tud szintet lépni, ennek megállapítása a Mesélő feladata. Harcoshoz elég ellenfeleket leölnie, Tolvajhoz elég lootolnia, Kalandozóhoz elég lobogó köpennyel hősies cselekedeteket végrehajtania, Kegyelthez és Varázshasználóhoz meg ugye varázsolnia. A többi kasztnál viszont kutatnia kell vagy visszavonulni elmélkedni (varázshasználóknál fordul ez elő); a klán/rend érdekében kell cselekedni (fejvadász vagy tűzvarázsló), hogy képezze; netán szigorú erkölcsi kódexet kell követni (lovag, paplovag vagy harcművész) a tökéletesedéshez. Nyilván a karakter nem csak egyféle dolgot cselekszik két szint között, így a Mesélő feladata meghatározni, hogy mely kasztokban engedélyezett a szintlépés.

A Képzettségek növelése ugyanígy mesterekhez kötött. Az Alapfokot még bárki meg tudja tanulni, elég csak az előtörténetbe beleírni. A Mesterfokhoz már mestert kell keresni, és megfelelő időt hagyni a fejlődésre, de ennek nem muszáj játék közben történnie. Nagymesterfokot viszont csak hírneves mesterek vagy szervezetek oktatnak, akik minden esetben megkérlik az árát, és általában nem aranyban, hiszen az nekik is van elég, hanem szívességekben. Az ilyen kalandokat célszerű játékban megoldani, amikor is a karakter a társai segítségét kérheti a küldetések (szívességek) megoldásában. Nyilvánvalóan, ha a karakter nem tud speciális kasztban szintet lépni, akkor nem kaphatja meg a csak a kasztjának elérhető Képzettségeket sem.

Karakterkészítés

A karaktereknek nincs jelleme a játékban, feltételezzük, hogy egyéniségek, és a saját céljaik szerint fognak cselekedni. Ha nem követik a kasztjának megfelelő kódexet, akkor csak nem léphetnek az adott kasztban szintet, de más büntetéssel nem kell számolniuk. (Kivéve a kegyeltek természetesen, akiknek komoly problémát okozhat, ha megorrol rá istenük.)

A karaktereknek lehetnek hátrányaik, amiket a Mesélővel közösen dolgozhatnak ki (bármi lehet). Ha a karaktert a hátrányai miatt valami negatív dolog éri a történetben, akkor arra dupla Tapasztalati Pontot kap a karakter. (Például, ha a karakter *Kártyacsaló*, akkor ha lebukik, és emiatt kocsmai késelésbe és tömegverekedésbe torkollik az este, az neki dupla TP-t ér.) Ha a játékos nem a karakter hátrányai szerint játssza ki a karaktert, azt a Mesélő érdekes helyzetekben Akaraterő vagy Asztrál próbával is kikényszerítheti. Ezért mindenki jól gondolja meg, hogy a *Kleptomániás* felvétele megéri-e...

A karaktereknek az alábbi Képzettségeik vannak: Erő, Állóképesség, Gyorsaság, Ügyesség, Egészség, Intelligencia, Akaraterő, Asztrál, Érzékelés (ÚT 10). Az Asztrál az asztrális mágiának való ellenállás mérőszáma, semmi köze nincs a karakter érzelmeinek sokszínűségéhez, inkább amolyan érzelmi kiegyensúlyozottság, és a saját érzelmeinek felismerése. A különféle fajoknak más-más a

maximum értéke az egyes Képzettségeknek, és bónuszt kapnak bizonyos Képzettségeik induló értékére. A Képzettségek induló értékének meghatározásához bizonyos dobáskódokat ki lehet osztani a Képzettségek között, és az értékeket ki kell dobni (de ez itt hely hiányában nem szerepel). A másik megoldás, hogy az alábbi értékeket kell elosztani: 15,15,14,13,12,11,10,10,10 vagy 16,15,14,13,12,11,10,9,8 vagy 17,15,14,13,12,11,10,8,6. A faj specifikus bónuszokat ezután lehet hozzáadni. Nyilvánvalóan a játékosnak célszerű ilyenkor már tudni a kiválasztott kasztot, hogy hasznos Képzettségeket növeljen.

A karaktereknek egy vagy több kasztjuk is van, mindegyikben valahány Kaszt Szinttel. A szintlépéskor, és így első szinten is, a kaszt meghatározza a Harcérték Módosítók, amit harcértékekre, és a Karakter Alkotó Pontok számát, amit Képzettségekre és Fp-re lehet költeni. Ha a karakternek már létezik olyan Képzettsége, amit a kaszt az adott Kaszt Szintjén ingyen megkapna, akkor ehelyett megkapja a Képzettség árát KAP-ban. Függetlenül a kaszttól, a karakter minden páros Karakter Szinten (tehát nem Kaszt Szinten) növelheti eggyel egyik Képzettségét, de annak értéke nem mehet a faji maximum fölé.

Az Életerő pontok maximális száma mindig megegyezik az Egészség értékével, és a sérülések csökkentik. Ezt

pihenéssel, vagy isteni beavatkozással lehet gyógyítani az Egészség értékéig.

A Fájdalomtűrés pontok (Fp) maximális száma az Állóképesség és az Akaraterő összegéről indul, szintlépéskor lehet növelni, de maximum az Állóképesség és az Akaraterő összegégen kétszereséig. Ezen kívül léteznek még Képzettségek, amik bónuszt adnak az Fp-re.

A KÉ, TÉ, CÉ 0-ról indul, míg a VÉ 60-ról. Ezek nem mehetnek 100, illetve 160 fölé.

A szintekhez tartozó Tp értékek:

1	0	7	4000
2	150	8	8000
3	300	9	16000
4	600	10	32000
5	1000	11	64000
6	2000	12	96000
13+	Minden további szinthez +35000 kell.		

A Képzettségpróba

A cél, hogy egységesen legyenek kezelve az Af-Mf és a százalékos Képzettségek, mindegyikre lehessen dobni, a dobás adja meg a Siker Mértékét, ha szükséges, ám megőrizze az Af-Mf biztos tudást. Emellett a személyes preferenciáimat is tükrözi, hogy ne kelljen ± módosítókkal számolgatni (meg nyilvántartani őket), hanem inkább valami egyszerű előny/hátrány rendszer legyen, még ha az nem is próbálja meg szimulálni a helyzetek minden körülményét (de ez engem úgy sem érdekel).

Ha a karakter valami olyat akar tenni, aminek a kimenetele kétséges, és mind a siker, mind a kudarc érdekes, és előreviszi a történetet (netán csak vicces), akkor próbát kell dobni. Ha a kudarc nem érdekes (például mászás próbánál leesve csak sebződne a karakter, de azután mehet tovább), akkor inkább automatikusan kapja meg átlagos szinten a karakter amit akart, végtére is Kalandozókról van szó. Nem kerülhető el viszont a próbadozás, ha kíváncsiak vagyunk a Siker Mértékére (vagy Kudarc Mértékére), vagy pedig két karakter egymás ellen cselekszik.

A Képzettségeknek három fokozata van:

- Alapfok – a karakter éppen csak ki lett képezve valamire.
- Mesterfok – a karakter nagyon jó abban a dologban.
- Nagymesterfok – a karakter akár mestereket is taníthat, akár messzi földön is ismert névvel.

A próbáknak (feladatoknak) három nehézségi szintje van:

- Könnyű – akár képzetlen Kalandozó (nem átlagember!) is meg tudja csinálni egy kis szerencsével, vagy megfelelő rákészüléssel (már ha a Képzettség képzetlenül is megpróbálható). Ennél könnyebb dolgok automatikusan sikerülnek, nem kell a kilincs lenyomásához is próbát dobni.
- Nehéz – képzetlen karakternek mindenképpen lehetetlen megcsinálnia.

- Legendás – ha sikerül megcsinálni, azt még sokáig fogják emlegetni.

Akár egyszerű feladatról van szó, akár két karakter cselekszik egymás ellen, a cselekvőre hathat egy vagy több előnyös és/vagy hátrányos tényező, amik komoly körülményeket takarnak, kis piszlicsáré dolgokkal nem foglalkozunk. Ha az előnyös tényezőkből egy vagy kettővel több van, mint a hátrányos tényezőkből, akkor a karakter Előnyvel teszi a próbát, ha az előnyös tényezők száma legalább hárommal nagyobb, akkor Döntő Előnyvel. Ugyanígy beszélhetünk Hátrányról és Döntő Hátrányról. A Mesélő dönthet úgy, hogy akár egyetlen előnyös (hátrányos) tényező is annyira jelentős, hogy Döntő Előnyhöz (Döntő Hátrányhoz) vezet, nem kell a karakternek három kis előnyös (hátrányos) tényezőt összeszednie. Ebben az esetben ezt nem is lehet semlegesíteni három hátrányos (előnyös) tényezővel, hanem csak egy olyannal, ami magában Döntő Hátrányt (Döntő Előnyt) jelent.

A Képzettség valamely fokának megléte a karakter biztos tudását is jelképezi. Ezt azt jelenti, hogy ha a karakternek nem kell Hátránnyal (vagy Döntő Hátránnyal) dobnia a próbát, és a Nehézség nem nagyobb a foktól függő maximumnál, akkor a karakter próba nélkül is sikeres. Alapfoknál a legfeljebb Könnyű Nehézségű próbák (amiket képzetlenül is meg lehet próbálni) automatikusan sikeresek. Mesterfoknál a legfeljebb Nehéz Nehézségű próbák, míg Nagymesterfoknál minden próba automatikusan sikeres (persze feltéve, ha nem kell Hátránnyal dobni). Képzetlenül a Nehéz vagy Legendás Nehézségű próbák automatikusan kudarccal végződnek, függetlenül az esetleges Előnytől.

Hasonló módon, ha két karakter egymás ellen cselekszik, és nincs Hátránya (vagy Döntő Hátránya), akkor a magasabb fokozatú automatikus sikert ér el az alacsonyabb fokozatúval szemben. Ez azt jelenti, hogy az alacsonyabb fokozatúnak muszáj valamilyen módon Előnyt (vagy Döntő Előnyt) elérnie a történetben, hogy egyáltalán esélye legyen dobni. Itt a képzetlen még az Alapfoknál is alacsonyabb fokozatot jelent.

A cselekvő karakter ha próbára dob (szürke), és ha másik karakter ellen dob (jobb oldal):

Cselekvő	Könnyű	Nehéz	Legendás	Képzetlen	Alapfok	Mesterfok	Nagymester
Képzetlen	próba ^b	kudarc	kudarc	próba ^b	kudarc ^a	kudarc ^a	kudarc ^a
Alapfok	siker ^a	próba	próba	siker ^a	próba	kudarc ^a	kudarc ^a
Mesterfok	siker ^a	siker ^a	próba	siker ^a	siker ^a	próba	kudarc ^a
Nagymester	siker ^a	siker ^a	siker ^a	siker ^a	siker ^a	siker ^a	próba

a) Csak ha nincs Hátránya (vagy Döntő Hátránya), különben próba.

b) Csak ha a Képzettség képzetlenül is megpróbálható, különben kudarc.

Ha dobásra kerül a sor, akkor több Képesség esetén a játékosnak és a Mesélőnek ki kell választani a megfelelőt a cselekedetnek megfelelően (ha több Képesség is használható, akkor azt, ami jobban illik a szituációhoz, vagy ha például két Képességet egyszerre kell használni, akkor az alacsonyabbat), és az alábbi dobáskódot kell használni:

Képesség + Képzettség + k20 > Nehézség

A Képzettségek az alábbi bónuszokat biztosítják próba esetén:

Alapfok	+2
Mesterfok	+5
Nagymester	+10

A Nehézség célszáma az alábbi:

Könnyű	22
Nehéz	25
Legendás	30

A Mesélő belátása szerint módosíthatja ezeket a nehézségeket, de inkább célszerű Előnyt vagy Hátrányt alkalmazni, mintsem számolgatni.

Amennyivel meghaladja az eredmény a Nehézséget, annyi a Siker Mértéke. Ha nem sikerül meghaladni a Nehézséget, vagy a kockadobás természetes 1-es (függetlenül attól, hogy megvolt-e a Nehézség vagy sem), akkor a próba kudarc; netán a próba nem kudarc, de a karakter nem éppen azt kapja, amit szeretett volna; vagy pedig a próba nem kudarc, de valami bonyodalom lépett fel a próba során (üröm az örömben). Természetes 1-es dobásnál célszerű, ha a Mesélő narratívája igencsak kellemetlen a karakternek. Ha a kockadobás természetes 20-as, akkor ha a próba amúgy sikertelen lett volna még 20-as dobással is, akkor sikeres lesz. Ha a próba amúgy sikeres lett volna 20-as dobással, akkor a karakter nemcsak, hogy sikeres, de még valami extra eredményt is elért (ezt célszerűen javasolja a játékos, de a Mesélőnek vétőjoga van rá).

Például, a karakter át akar mászni egy kötélén a szakadék felett. Normálisan ez egy Könnyű feladat, hiszen ezt bárki (aki Kalandozó) képzetlenül is megpróbálhatja.

Mivel a karakternek van Alapfokú Mászás Képzettsége, ezért ebben az esetben ez automatikus siker lenne. Ám éppen vihar van, a kötélen nagyon hosszú, és a karakter teljes menetfelszerelésben parádéz, így a Mesélő szerint ez Nehéz Nehézség. A Képesség, amit használni kell, az Állóképesség, a kötélen hossza és az erőfelfejtés miatt (más helyzetben talán az Ügyesség számítana). Ha a karakter Állóképessége mondjuk 15, akkor a sikert az jelenti, ha $15 + 2 + d20 > 25$. Ha a játékos 20-ast dob, akkor a karakter valami extrát is kap, például az átmászás után még le is tudta oldani a kötelet valahogy úgy, hogy a végén nála maradt. Ha viszont az Állóképessége csak 2 lett volna, akkor $2 + 2 + 20 > 25$ nem igaz, így csak annyi történik, hogy bár mindenki a halálára fogadott, valami csoda folytán mégsem esett le a táv felénél, hanem utolsó akaratát összeszedve, mégis csak kitartott. Ha a Nehézséget nem sikerül túlszárnyalni, vagy a játékos 1-est dob, akkor a karakter vagy leesik a kötélről (ha nem unalmas ennek a következménye, például fogságba esik); vagy netán a kötélen elszakad, és a karakter átleng a túlsátra, egy elhagyatott járatba esve (elszakadva a társaitól); esetleg a karakter átér, de közben elejt egy fontos tárgyat.

Ha két karakter egymás ellen cselekszik, akkor az aktív (támadó) fél dob a passzív (védekező) ellen. Ha mindketten aktívak (ezt a Mesélő dönti el), akkor egy dobás párt kell tenni, és a Mesélő a két eredményből kisakkozza, hogy mi történt, és megfelelően leírja. A dobáskód:

Képesség + Képzettség + k20

>

Képesség + Képzettség + 10

Ha a karakternek Előnye (Hátránya) van, akkor kétszer dobhat, és a jobb (rosszabb) értéket kell figyelembe vennie. Döntő Előnynél (Döntő Hátránynál) ugyanez, csak három dobással. Ha két karakter egymás ellen dob, és mindketten aktívak, akkor az Előnyt élvező a saját dobását Előnnyel dobja, ám ellenfele a saját dobását nem dobja Hátránnyal, még akkor sem, ha ez logikusan hangzana. Megjegyzendő, hogy ha többszörös dobásnál történik természetes 1-es és 20-as is, akkor Előnynél nyilvánvalóan csak a 20-as számít (mintha az 1-es nem is történt volna), Hátránynál meg csak az 1-es.

Képzettség lista

Képzettség	Af	Mf	Nmf
Ökölharc	3	15	30
Birkózás	5	15	30
Fegyverhasználat	10	20	40
Pajzshasználat	5	15	30
Fegyverdobás	5	15	30
Fegyvertörés	10	20	40
Lefegyverzés	8	25	50
Nehézvért viselet	8	25	50
Kétkézes harc	10	20	40
Vakharc	8	25	50
Fegyverismeret	3	5	10
Hadvezetés	10	20	40
Írás/olvasás	3	5	10
Nyelvtudás	3	5	10
Ősi nyelv	10	20	40
Időjólás	3	5	10
Térképészet	5	15	30
Heraldika	3	5	10
Legendsmeret	3	15	30
Történelemism.	3	5	10
Vallásismeret	3	5	10
Építészet	5	15	30
Méregkeverés	8	25	50
Herbalizmus	10	20	40
Sebgyógyítás	5	15	30
Pszi	8	25	-
Alkímia	10	20	40
Élettan	10	20	40
Demonológia	8	25	50
Rúnamágia	10	25	50
Drágakőmágia	10	25	50
Idomítás	3	15	30
Etikett	5	15	30
Nyomolvasás	3	15	30
Erdőjárás	3	15	30

Képzettség	Af	Mf	Nmf
Vadászat/halász.	3	5	10
Lovaglás	3	5	10
Kocsihajtás	3	5	10
Úszás	3	5	20
Szexuális kultúra	1	5	50
Hajózás	3	15	30
Éneklés/zenélés	3	15	30
Tánc	3	5	20
Hangutánzás	3	5	20
Értékbecslés	5	10	20
Csapdaállítás	5	10	20
Csomózás	3	5	20
Zsonglörködés	3	5	20
Futás	3	5	20
Szakma	5	15	30
Mászás	5	15	30
Kocsmai verekedés	5	15	30
Hátbaszúrás	10	20	40
Hamiskártya	3	5	10
Kötéléből szabadulás	3	5	20
Álcázás/álruha	3	15	30
Lopózás	10	20	40
Kötéltánc	3	5	10
Zsebmetszés	10	20	40
Csapdafelfedezés	3	10	20
Zárnyítás	3	15	30
Titkos ajtó keresés	3	10	20

Az alábbi Képzettségek nem léteznek: ~~Esés, Ugrás, Rejtőzködés, Mágia használata~~

A KAP szükségletet azért még át kéne nézni, de valahogy így nézne ki a táblázat, de persze ez csak játékeszt közben derülne ki, hogy mennyire kiegyensúlyozott.

Ide még pár Képzettségnek jönnie kéne, főleg a harci manővereknek. Például ilyen lenne a Testőr, ami a védett személyre való támadásokat blokkolná, hogy a varázslók se feküdjenek ki olyan könnyen.

Harc

A harcnál az volt a cél, hogy lehetőleg integrálszámítás nélkül is le lehessen játszani, emiatt nincsenek módosítók, csak Előny/Hátrány rendszer. A harc nem lett egységesítve a Képzettség próbával, hogy megtartsak ennyit az ETK-ból.

A harc nagyon hasonlóan zajlik, mint a Képzettség próba, azzal a különbséggel, hogy a speciális M.A.G.U.S.© Kocka™ szükséges hozzá. Ennek 20 oldala van, amin 5-től 100-ig található 5-el osztható számok, pentagramma háttéren, ezt a továbbiakban mk100-al fogjuk jelölni. A Képzettségek is 5-ször annyit számítanak, mint a Képzettség Próbánál:

Alapfok	+10
Mesterfok	+25
Nagymester	+50

A harc körökre van osztva, aminek hossza nincs pontosan definiálva, hanem azt mondjuk, hogy egy kör egy átlagos rövid varázslat elvarázslásának a hossza, körülbelül 10 másodperc. Ezalatt mindenki képes rengeteg támadást leadni közelharc fegyverekkel, de ezt egyetlen dobásba sűrítjük, és az egy fegyverrel elért összes sebzést is ugyanígy összevonjuk. Ezt a Mesélő leírhatja, mint hosszas helyezkedés utáni egyetlen csapást, vagy pedig több kisebb vágást, ez az ő döntése, hogy mi illik jobban a helyzethez, de mechanikailag nincs különbség, és feltételezzük, hogy mindez az előző támadás dobás és a mostani között történt.

A harci jelent lehet Részletezett vagy Egyszerűsített. Utóbbit akkor használhatja a Mesélő, ha az ellenfelek kis senkik, akit a karakterek úgyis legyőznek, és az egyetlen kérdés, hogy kapnak-e sérülést közben, vagy elhasználnak-e varázslatot. Emellett még vannak opcionális szabályok, amiket a Mesélő alkalmazhat a harc gyorsítására.

Részletezett harcnál minden harci kör elején minden játékos elmondja, hogy mit szeretne tenni, és egy (vagy kettő) cselekedettől függő Kezdeményezés dobást tesz:

**KÉ + Fegyver Képzettség KÉ + Fegyver KÉ + mk100
vagy KÉ + Kezdeményezés Képzettség + mk100
→ Kezdeményezés**

Ezeket a Kezdeményezés értékeket kell összehasonlítani, és a kör sorrendje a legmagasabbtól a legalacsonyabbig tart. Egyenlő értékek esetén a Mesélőtől óramutató járásával egyező irányban történik, ha az egyik fél NJK, akkor a játékos karaktere jön előbb. A Mesélő ezt felgyorsíthatja, ha csak a nevesített NJK-knak dob Kezdeményezést, és a névtelen NJK-k ugyanakkor jönnek, amikor az őket irányító JK vagy NJK. Egyszerűsített harcnál Kezdeményezést csak az első körben kell dobni, és a sorrend utána a harc végéig úgy marad, hacsak a Mesélő úgy nem dönt, hogy annyira megváltozott a szituáció, hogy újra kell dobni. Ha a karakter két kézzel képes támadni (például két fegyverrel, vagy fegyverrel és pajzzsal), akkor két külön Kezdeményezést kell dobni, hiszen más-más

értékei vannak a fegyvereinek (akkor is, ha véletlenül pont egyenlőek lennének az értékek).

A Kezdeményezés Képzettség nem harci cselekedetek esetén használható, például varázslásnál a Csataágus Képzettség ad gyors helyzetfelismerést a karakternek. Ilyen Képzettség hiányában (mert nem minden cselekedethez van ilyen), csak a KÉ és mk100 számít.

Amennyiben a karakter sorra kerül, de már nem lehet a cselekedetet végrehajtani, például mert a kiszemelt ellenfél már meghalt, akkor a karakter elpocsékolta a körét, ám a következő körben Előnnel dobja majd a kezdeményezést.

Rajtaütés esetén a támadók Előnnel dobják a Kezdeményezést, ha a megtámadottak teljesen gyanútlanok, akkor Döntő Előnnel. Ekkor, azokkal az ellenfelekkel szemben, akiket legalább 50-el sikerült túlkezdeményezni, a karakter egy extra támadásra jogosult (feltéve, ha megtámadja őket, és nem számít, hány kézzel támad, akkor is csak egy extra támadást kap).

Amikor a karakter sorra kerül, akkor az alábbi fő cselekedetek egyikét teheti:

- támad (fegyverrel)
- harci taktikát alkalmaz, ami egy Képzettség próba a megfelelő Harci Taktika Képzettséggel
- mozog (sokat)
- kivár (vagy védekezik vagy mást véd vagy mozgást blokkol)
- tárgyat használ (nála vagy a helyszínen lévő)
- varázsolni kezd (vagy folytatja az előző körben elkezdett varázslást)

Emellett még tehet egy kiegészítő cselekedetet (például kis mozgás, ajtó kinyitása, tárgy elővétele, fegyver felkapása a földről), ami miatt Hátránnyal teszi a fő cselekedetet. Ezt a Mesélő Döntő Hátránnyá változtathatja, vagy esetleg el is engedheti a szituáció függvényében. Utóbbira példa, ha a karakter eldob egy tárgyat, ami a kezében van, ezt különösebb büntetés nélkül meg lehet tenni. Egyszerűsített harcnál a kiegészítő cselekedetekkel nem foglalkozunk, bármelyiket ingyen meg lehet tenni.

A karakter forgathatja a fegyvert Erőből, Ügyességből vagy Gyorsaságból. Bizonyos fegyverek megszabják, melyik Képességet kell használni, bizonyosak adnak választási lehetőséget.

- Erőből forgatott fegyvernél a másik kézzel nem lehet támadni, még pajzzsal öklelni vagy hasonlót tenni sem, csak a pajzs VÉ-je érvényesülhet (ha van). Ilyenkor Túlütés esetén a karakter extra sebzést ér el, aminek nagysága a karakter Erő Képessége 5-el osztva (lefelé kerekítve).
- Ügyességből forgatott fegyver esetén a másik kézzel tartott fegyverrel vagy pajzzsal támadni is lehet, és nem csak a pajzs, de a másik fegyver VÉ-je is érvényesül (ha van); ilyenkor két Kezdeményezést kell dobni (emiatt nyilvánvalóan a forgatás módját a kör elején kell bejelenteni).

Ebben az esetben a karakter nem jogosult Erő alapú extra sebzésre. Kétkezes harchoz nehézvértben Nehézvért Af szükséges, amikor a támadás dobást Döntő Hátránnyal dobja, Nehézvért Mf esetén Hátránnyal, míg Nehézvért Nmf esetén normálisan dobhat.

- Gyorsaságból forgatott fegyver esetén a karakter választhat, hogy egy vagy kettő extra támadást tesz-e, ha nem Hátránnyal dob normálisan. Egy extra támadás esetén Hátránnyal, kettő esetén Döntő Hátránnyal dobja az összes (2 vagy 3) dobást. Ha valamelyik dobása nem talál, akkor a további dobások automatikus kudarcnak minősülnek. Ilyenkor a karakter szintén nem jogosult extra Erő alapú sebzésre, sem pajzs vagy másik fegyver használatára, sem vért viseletére, ráadásul nagyon korlátozott a Gyorsaságból forgatható fegyverek tárháza (legfontosabb kivételek a Puszta kéz, Slan kard vagy Slan csillag, valamint a rapír).

A Slan kard az egyetlen fegyver, ami mind Erőből, Ügyességből és Gyorsaságból is forgatható, ám kizárólag Kardművészek által. Harcművészek ugyanezt tehetik a Puszta kézzel.

Támadás esetén az alábbi dobáskódot kell használni, közelharc fegyver esetén:

TÉ + Fegyver Képzettség TÉ + Fegyver TÉ + mk100 > VÉ + Fegyver Képzettség VÉ + Fegyver VÉ

Így kizárólag közvetlen közeli ellenfelet lehet támadni. Ha a támadás kudarc, akkor a Mesélő döntése, hogy a narratíva szerint a támadó nem tudott helyzetbe kerülni, vagy a támadás csak a levegőt kaszálta, a védő félreütötte a támadó fegyvert, vagy lecsúszott a csapás a páncélról. Ez az szabadság akkor is megvan, ha például a fegyver VÉ-je 0, attól még a narratívában kivédhet egy csapást. Célzott támadás külön nincs a rendszerben, feltételezzük, hogy a karakterek nem hülyék, és inkább a páncéllal nem védett részekre támadnak, de ez már bele van számítva a páncél VÉ-jébe.

A fegyver dobása ugyanígy a TÉ-vel történik, a különbség csak annyi, hogy messzebb lévő (de nem túl messzi) célpont is támadható (de közvetlen közeli is), viszont a támadó ezután lefegyverzett lesz, és a fegyver sebzésének felével/harmadával (lefelé kerekítve) kell kalkulálni a találat esetén. Az eldobott fegyvereket nem lehet erőből forgatni.

Támadás esetén az alábbi dobáskódot kell használni, célzó fegyver esetén:

CÉ + Fegyver Képzettség CÉ + Fegyver CÉ + mk100 > Távolság + Páncél Képzettség VÉ + Páncél VÉ

A Távolság a távolság méterben 5-re kerekítve, de legalább 50. Célzással nem lehet közvetlen közeli ellenfelet támadni, kivéve, ha az teljesen készületlen (például háttal áll). Messzebb lévő ellenfél (de nem túl messzi) csak akkor

támadható, ha a támadó megnyerte a Kezdeményezést abban a körben vele szemben (egyszerűsített harcban ez a szabály nyilván nem érvényes). Részleges takarás, vagy kiszámíthatatlanul mozgó ellenfél Hátrányt jelent; teljes takarás Döntő hátrányt. A rossz időjárás a Mesélő döntése alapján Hátrányként, vagy Döntő Hátrányként jelentkezhet (utóbbira példa a vihar).

Siker (találat) esetén sebzés dobást kell tenni, aminek a dobáskódja a fegyvernél van megadva. A teljes sebzés az Fp-ből vonódik le, és ennek valamennyi része az Ép-ből (kötelező Ép vesztes), ez is fegyver függő (/3 azt jelenti, hogy az SFÉ-vel csökkentett teljes sebzést hárommal kell osztani, lefelé kerekítve). Ha a Siker Mértéke legalább 50, akkor Túlütés következik be, és a támadónak dobnia kell egy sebzést, ami közvetlenül az Ép-ből vonódik le.

A Mesélő gyorsíthatja a harcot, ha a névtelen NJK-k az első Ép elvesztésekor kiesnek a harcból; hogy ez a halálukat jelenti-e, vagy csak leütik őket a Kalandozók, csupán narratív kérdés, senki sem kíváncsi a sorsukra. Egyszerűsített harc esetén a névtelen NJK-kat lehet csoportokban kezelni, ahol összesen annyi Ép-jük van, amennyi tagja van a csoportnak (vagy kétszer annyi, ha kemény legények). Megjegyzendő, hogy ilyenkor Fp-t nem számolunk, csak a túlütés, és a kötelező Ép vesztes az érdekes.

Ugyanúgy, ahogy Képzettség próbánál, ha a dobás természetes 5-ös, akkor a támadás mindenképpen sikertelen (netán sikeres, csak nem okoz sebzést), emellett a Mesélő valamilyen negatív hatást is mondhat (például a karakter túlságosan megnyitja védelmét támadása közben, vagy a csapástól félig kifordul a kezéből a kard). Ez az ellenfél következő támadásának Előnyt jelent. Ha a dobás természetes 100-as, akkor ugyanúgy ahogy a Képzettség próbánál, sikerré változtatja a kudarcot, vagy a siker mellé valami extrát is ad (például kibillentti az ellenfelet az egyensúlyából, vagy a sarokba szorítja). Ez az extra a következő körre ugyanazzal az ellenféllel szemben egy Előnyt biztosíthat, ha a Mesélő úgy dönt. Ezek az Előnyök átadhatók csapattagoknak, ha a narrációban ennek van értelme.

A fegyverkategóriák itt előnyös tényezőként jelentkeznek. Normális harcnál, akinek nagyobb fegyvere van, annak Előnye van a kisebbel szemben. Ellenben, ha a szituáció megfordul, akkor ez az ellentettjébe is válthat. Például, a kard Előnnyel dob a tör ellen, de szűk helyeken, vagy belharcban, a tör dob Előnnyel a kard ellen. A szűk hely eldöntése a KM hatásköre, míg belharcba harci manőverrel kerülhet a karakter. Ugyanígy, ha a támadónak nem alkalmas a fegyvere páncél ellen, az Hátránynak minősül, például a rapír bármiféle páncél ellen Hátránnyal dob, nem véletlenül csak városi ficsúrok használják.

A különféle harci szituációk is csak előnyös-hátrányos tényezőként jelentkeznek: Hátulról, magasabbról, túlerőben (4 kézkezes harc ellen, 3 egyébként) támadás Előnyt jelent; körbekerítés (benne van már a túlerő) Döntő Előnyt. Félhomályban, helyhez kötve, félelem hatása alatt Hátrányt jelent; földön fekvő vagy foglyul ejtésért harcolni Döntő Hátrányt. Vakon harcolni képzetlenül lehetetlen, Vakharc Af

Döntő Hátrány, Vakharc Mf Hátrány, míg Vakharc Nmf hátrány nélkül harcolhat, ez utóbbi egyesek szerint már varázslatos, mert mintha hatodik érzékét használná, nem is a hallását.

Az ellenfélen lehet páncél, aminek SFÉ-je csökkenti a találat által elszenvedett Fp vagy Ép nagyságát. Az SFÉ-t csökkenti a fegyvertől függő Átütőerő, ami az SFÉ-ből vonódik le, de azt nem csökkenti 0 alá. Például ha a páncél SFÉ-je 3, akkor egy 8 pontos találatot 5-re csökkent, de ha van 5 átütőerő, akkor 8 pont marad a találat (nem lesz 10).

Fegyverek

Itt az volt a cél, hogy sokféle tulajdonsága legyen egy fegyvernek, mert úgy vettem észre, hogy a játékosok szeretik az ilyet. Megtartottam azt az elképzelést, hogy a tőr gyorsabb a kétkézes kardnál, pedig IRL ez nem éppen így van.

Fegyver	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	Átütő	Sebzés	Ép/Fp	Forgat	Dobás
Tőr	20	5	10	-	0	k4	-	Ügy	/1
Kard	10	15	30	-	1	k6+2	4	Erő/Ügy	/3
Kétkézes kard	5	25	20	-	2	2k6	5	Erő	/3
Buzogány	0	20	0	-	2	k10	10	Erő	/2
Alabárd	0	10	20	-	2	k10	5	Erő	/3
Rapír	20	15	30	-	0	k6	6	Ügy/Gyo	/3
Rövid íj	10	-	5 ^a	5	1	k6	6	-	-
Hosszú íj	0	-	5 ^a	15	2	k10	8	-	-
Elf íj	10	-	10 ^a	25	3	2k6	8	-	-

a) Íjjal is ki lehet védeni csapásokat, ez a fantázia birodalma, ahol ettől nem törik el.

A Fegyverhasználat Képzettség fegyvercsoportra vonatkozik, van Tőr, Kard, Rapír, Zúzófegyver, Szálfegyver, Íj, meg még biztos kihagytam párat, de például Kard és Kétkézes kard ugyanaz, nem kell túl sok, mert nem is kapnak a karakterek ugyanannyi Fegyverhasználat Képzettséget, mint ETK-ban. Maga a Fegyverhasználat használható Képzettség próbára is, ha ismeretekről van szó, vagy valamiféle formagyakorlatról, de nem harcról.

Mágia

Itt a cél az volt, hogy szakítsak az ETK kiskapu-kereső hozzáállásával, a mágia nem fizika. Ha a játékosnak nem tetszik, akkor inkább jótsszon az ETK-val.

Satralis egy mágikus világ, amit a Nagyok mágiával teremtettek, és azóta is az működteti. Ez, a halandók számára felfoghatatlan mértékű, energia tartja mozgásban a szférákat, táplálja a külső síkaktól védő pecséteket, és szolgál erőforrással az embernek által ismert kisebb istenek számára. Megcsapolni halandóknak nagyon veszélyes vállalkozás, bár a felmérhetetlen hatalom ígérete sokakat pusztulásba döntött már. A hetedkorban a mágiának egy sokkal kevésbé közvetlen, ámde szintén sokkal kevésbé veszélyes ága a legelterjedtebb, ami ennek az energiának a mana-hálóban lecsapódott töredékét igyekszik felhasználni. Hasonlóan indirekt módon működik a papoknak adományozott isteni hatalom is, csak itt a mana-háló megzabolázása helyett az isten által megszárt energiákat hasznosítja a kegyelt.

Varázslásnak azt a folyamatot nevezzük, amikor a világ természetes rendjébe a kegyelt vagy varázshasználó beavatkozik, és valamilyen pillanatnyi vagy tartós hatást hoz létre. Normális esetben a világ folyása előbb-utóbb magától visszatér a Nagyok által lefektetett természeti törvények által megszabott rendbe, ezért tartós hatásokhoz folyamatos varázslatot kell létrehozni. Ez varázshasználók esetén egy mágikus konstrukció, ami valahogyan biztosítja a folyamatos mana utánpótlást. Kegyeltek esetén ez valamilyen felszentelés, ahol is kiépül a szimpátiás kapcsolat a varázslat tárgya és az isten, netán csak az egyház vagy más szentség, között. A harmadik lehetőség, ha az elérni kívánt hatás összhangban van a természet rendjével, és a mágikus hatás magától maradandóvá válik. Hasonló történik a profán mágiában is, ahol a sokszor feltöltött mágikus tárgyak hatása egy idő után permanenssé válik.

A valóságnak a természeti rendbe visszatérése az alapja mindenféle mágia-ellenállásnak is. Maga a varázslás egy holisztikus tudomány, ahol a varázslatok működése nem bontható a végtelenségig atomi hatásokra, hanem a varázslatnak vagy sikerül a valóságot eltorzítani, vagy nem, de fél hatás nem lehetséges. Ugyanígy, a varázslat célpontja is egy teljes tárgy kell, hogy legyen, mert a varázshasználó a varázslatot úgy irányítja, hogy a célpont ideájára összpontosít. Ha a varázslat a célpont egy részének átalakításával megváltoztatná annak ideáját, akkor meta-mágikus szempontból, nem különbözik semmiben sem egy egész célpontra ható varázslattól. Például egy lakat nyelvének egy darabkáját dezintegrálva a lakat „lakatság” ideája szűnik meg, és emiatt ez a varázslat nagyjából ugyanannyira energiaigényes, mint a teljes lakat dezintegrálása. És ez nem a dezintegrálás varázslat hiányossága, hanem satralisi valóság működésének a következménye, a mágia egyik axiómája. Persze ez nem tántorítja el a sok ígéretes dorani tehetséget, akik eltékozzák karrierjüket holmi „lokalizált meta-mágia”

kifejlesztésére, eddig még mindenféle eredmény nélkül, természetesen. Hasonló módon, a varázsló a célpontra összpontosítva hozza létre a varázslatot, de ez egyáltalán nem egy tökéletes módszer, például még ha a villámvarázsló létre is jön, nem feltétlenül találja el az ellenfelet, netán egy tűzszőnyeg még hunyorítva sem fog hasonlítani egy 2x2 méteres négyzetre; ez is a mágia egyik korlátja, amit el kell fogadnia minden praktizálóknak.

A varázshasználók az iskolájuknak megfelelő varázslatokat tudják, és a különféle iskolák általában különböző mágia formákat oktatnak. Például nem minden boszorkánymester tanít tűzvarázslatokat, vagy nem minden boszorkánymester konklávé tanít villámmágiát. A Mágia-forma Képzettségeket a karakterek szintlépéskor kapják, és egyúttal meg is tanulják az adott fokra jellemző varázslatokat is.

A varázslat létrehozása egy Képzettség próba a megfelelő Mágia-forma Képzettséggel, amit normálisan el lehet hagyni, a biztos tudás miatt. A próba célszáma a varázslattól függ (Könnyű, Nehéz, Legendás az Af, Mf, Nmf szinteken), de ez csak akkor kerül elő, ha a varázshasználó Hátránnyal dob. Ha a karaktert támadják varázslat közben, akkor Hátránnyal dob, ha el is találják, akkor Döntő Hátránnyal.

Ha támadó jellegű a varázslat, akkor egymás elleni próbát kell dobni, ahol a védekező fél a varázslatnak megfelelő Képzettséggel és Képességgel védekezhet. A Siker mértéke megadja a varázslat sikerültségét (például mentál mágiánál, mennyire hisz az elmébe plántált emlékeknek az áldozat), míg sebző varázslatoknál ki kell dobni a sebzést. Területre ható varázslat esetén mindenki az adott területen Képzettség próbát kell dobjon (a varázshasználó ellen), hogy mennyire hat rá a sebzés, például el tud-e ugrani a tűzkitörés elől. Területre ható mágiák mindig csak Fp-t sebeznek, Ép-t csak a kötelező Ép sebzés szabályai szerint, aminek a mértéke a varázslatnál van megadva.

A mágia rendszerben az Mp és a mágikus kifáradás varázslat rekeszekkel van modellezve, amiket nem kell memorizálni, hanem csak megadják, hogy bizonyos szintből mennyi varázslatot lehet varázsolni két pihenés között. Ennek a célja, hogy egyrészt ne kelljen Mp-t számolgatni, másrészt ne lehessen minden Mp-t egy tűzkitörésbe sűríteni, mert az unalmas. (És a mana amúgy sem a varázshasználó elméjében van eltárolva.) Adott szintű varázslat ugyanolyan szintű rekeszt igényel, ha erősíthető, akkor az erősítéshez magasabb szintű rekeszt kell felhasználni. A varázslat rekeszeknek csak a legfelső három szintjét tartjuk nyilván, az alsóbb szinteken végtelen számú rekesz áll a varázshasználó rendelkezésére. Ez azt modellezi, hogy a nagy mágusok a kisebb varázslatokat bármiféle megerősítés nélkül végzik, és így ráadásul még könnyvelni sem kell a rekeszeket.

Ha a varázshasználó egy varázslatot magasabb szinten varázsol el, akkor harcban a varázslás ideje annyi körrel

nyúlik, amennyivel emeli a szintet (E-t). Tehát, amelyik varázslat még az adott körben létrejönne, az 1 E emeléstől csak a következő körben fog elsülni, 2 E emeléstől a következő utániban, és így tovább. Ha a varázshasználó félbehagyja a varázslatot, akkor nem használja el a varázslat rekeszt, csak az idejét vesztegette. Ugyanígy, ha a varázslatnak nincs már értelme, mire a varázshasználó jön, félbehagyhatja a varázslat rekesz elhasználása nélkül.

Asztrál-mentál varázslatok alapállapotban nem egymás elleni próbának minősülnek, a Nehézség csak a varázslattól függ, példa írásra:

Nehézség	Asztrál	Mentál
Könnyű	Meglévő érzelmek felerősítés/gyengítés	Felszínes gondolatok szuggesztívója
Nehéz	Új érzelemcsíra készítése	Meglévő specifikus gondolat módosítása
Legendás	Érzelmek ellentétesre fordítása	Specifikus gondolat elültetése, törlése

Ilyenkor a célpont csak annyit tehet, hogy a körülményeket úgy alakítja (például a szeretett személyre összpontosít), hogy a varázshasználó Hátránnyal dobjon.

Pszi

A karakter a Pszit kizárólag magára alkalmazhatja, ezzel nem lehet másokat tápolni. (Kivéve a Siopa, de az nincs itt kifejtve.)

A Pszi Pajzs Képzettséget meg lehet tanulni, és akkor az védelmet ad az asztrál és mentál támadások ellen (Af Hátrány, Mf Döntő Hátrány, Nmf immunis). Nincs statikus pajzs, amit építeni lehetne (másoknak), regényekben ilyen nem szerepel úgyszemint. A Pszi képzettséggel nem csak ellent lehet állni az Asztrál-Mentál befolyásolásnak, de fel is lehet fedezni, mikor megtörténik. Ez a Pszi Képzettséggel egy próba.

Mozaikmágus (ETK 76)

A Varázsló a mágiának olyan magas fokára jutott, hogy átlátja annak működését, és varázslatait mozaikokból képes összeállítani. Ez egy hosszú folyamat, amikor is megtervezi a varázslat működését, és gyakorolja azt. Ezután képes játék közben alkalmazni, ha a játékos és a Mesélő közös nevezőre jutott a varázslat képességeivel és nehézségével (és nevet is adtak neki). A játékos azt is bejelentheti, hogy a Varázsló az adott pillanatban találja ki az egyedi varázslatot, ami tökéletesen illik az adott szituációhoz, de ekkor jelentős nehézséggel tudja csak varázsolni, hiszen nem gyakorolta. A Varázsló szintén képes más (tapasztalati) varázshasználók varázslatait tanulmányozni, és hasonlóan működő mozaikvarázslatot alkalmazni, de ez neki nehezebb, mint az ezredévek során tökéletessé csiszolódott tapasztalati mágiák. A mozaikok maguk nem jelennek meg a szabályrendszerben, hanem a varázsló csak egy elég bő varázslatlistával indul, amit tetszés szerint bővíthet (a Mesélővel egyetértésben természetesen).

Fajok

A fajok ugyanúgy működnek, mint az ETK-ban, az hátrányoknak nagyjából ki kell egyenlíteni az előnyöket. Az ember itt plusz KAP-ot kap, amit valami háttérre (Képzettség, Szakma) költthet.

Elf

-2 Erő, -1 Állóképesség, +1 Gyorsaság, +1 Ügyesség

Sötétben (de nem vaksötétben) előnnyel dobja az Érzékeléssel történő próbákat. Nekromancia ellen Döntő Hátránnyal dob. Alapból van Erdőjárás Mf, ezt, valamint a Lovaglás és Idomítás Képzettségeket fele KAP-ért kapja (ha egy kaszt miatt kapná szintlépéskor, akkor a fele KAP-ot megkapja a Képzettség mellé). Kötelező hátrány, hogy: *Megvédi a természetet*, vagy valami hasonló, amit a Mesélő kikényszeríthet.

Törpe

+1 Állóképesség, +1 Egészség, -1 Gyorsaság, -1 Intelligencia, -1 Asztrál

Vaksötétben Döntő Előnnyel dobja az Érzékeléssel történő próbákat. Alapból van Csapdafelfedezés Af és Titkos ajtó keresés Af. Kötelező hátrány, hogy: *Kapzsi*, vagy valami hasonló, amit a Mesélő kikényszeríthet.

Kasztok

A cél, hogy minden kaszt egy kicsit többet adjon, mintha a játékos KAP-ból próbálná megvenni a Képzettségeket, vagy pedig olyan speciális Képzettségeket adjon a kaszt, ami egyedivé teszi. Ezeket a magasabb szintekig ki kell dolgozni, hogy érdemes legyen nem kevert kasztú karakterrel játszani. Az általános kasztok (Harcos, Tolvaj, Kegyelt, Varázshasználó, vagy Kalandozó) emiatt nem annyira jók, nagyjából csak HM-et vagy varázslat rekeszeket adnak, így a játékosnak megéri a kaszt elvárásai szerint játszani ki a karaktert. Mivel valószínűleg mindenkinek kevert kasztjai lesznek, ezért az első szinten nem ad annyi Képzettséget, mint az ETK, inkább úgy kell elképzelni, hogy az ETK 1. szint itt a 2-3. szint körül van. A szintlépéshez egységes táblázat van, ami a Karakter Szintet veszi figyelembe, és nem a Kaszt Szintet – azzal nem foglalkozunk, hogy ez nem reális, például egy 10. szintű

Varázslónak sokkal tovább tart elsajátítania az 1. szintű Tolvaj Képzettségeit, mint egy 1. szintű Varázslónak.

Minden szintlépéskor, a karakter a kasztjának megfelelő mennyiségű KAP-ot kap, amiből meg van szabva, hogy maximum mennyit költhet Harci, Ismereti vagy Gyakorlati Képzettségekre (hiszen ennek a háromnak az összege több, mint a kapott KAP).

Kaszt	KAP	Har	Ism	Gya	HM
Boszorkánymester	12	2	12	6	1
Tolvaj	17	6	8	10	2
Harcos	13	8	5	8	3
Lovag	8	8	8	8	3

Minden HM pont 5-tel növeli a KÉ, TÉ, VÉ vagy CÉ értékeket. A HM 5, a KAP 2 Fp-re beváltható.

Boszorkánymester (ETK 73)

A cél, hogy ez kizárólag varázshasználó kaszt legyen, és az összes sunnyogós és alvilági Képzettséget Tolvaj kasztból szerezzék, ha a játékosnak szüksége van rá.

Boszorkánymesterként akkor lehet szintet lépni, ha a karakter a szekta/klán/iskola céljaiért cselekszik, és emiatt oktatják, vagy pedig kutatásokat végez (ez az elvonult nekromanta típus). Ilyenkor kap újabb varázslatokat (Mágia-forma Képzettségek), és növekszik a varázslatok maximális szintje. Ha Varázshasználó kasztban lép szintet, akkor a maximális szint nem növekszik, de a varázslat rekeszek száma igen. (Megjegyzendő, hogy ebben a kiadványban nincs kidolgozva a több kasztú mágia – a varázslatrekeszek száma.)

Minden Boszorkánymester képes a Hatalom Itala elkészítésére, ami az életerőt kisajtolva tölti fel elméjét hatalommal (nem manával, mert az nem az elmében van eltárolva), újra használhatóvá téve varázslat rekeszeit. Ezután a karakter abban a jelenetben, amiben megitta, minden dobást Döntő Hátránnyal dob. A nap hátralévő részében, a következő pihenésig, minden dobást Hátránnyal dob. Ha a következő pihenés előtt még egy Hatalom Italt megiszik, akkor minden dobást Döntő Hátránnyal dob a következő pihenésig. Ezeket a hátrányokat a Mesélő felülbíráhatja.

1	0 – 0 – 0 – 0 – 2	Herbalizmus Af, 2 Varázslat Af
2	0 – 0 – 0 – 1 – 2	Varázslat Af
3	0 – 0 – 0 – 2 – 3	Méregkeverés/semlegesítés Af
4	0 – 0 – 1 – 2 – 3	Varázslat Af
5	0 – 0 – 1 – 3 – 6	Herbalizmus Mf
6	0 – 0 – 2 – 4 – 10	Varázslat Mf ^a
7	0 – 1 – 2 – 5 – ∞	Varázslat Mf ^a
8	0 – 1 – 3 – 6 – ∞	Méregkeverés/semlegesítés Mf
9	0 – 2 – 3 – 10 – ∞	Rontás Nmf vagy Villám Nmf vagy Nekromancia Nmf ^a
10	1 – 2 – 3 – ∞ – ∞	Méregkeverés/semlegesítés Nmf vagy Herbalizmus Nmf ^{a,b}

a) Csak akkor választhatja a megfelelő Mf (vagy Nmf) Képzettséget, ha már meg van az Af (vagy Mf) hozzá, függetlenül attól, hogy szintlépéskor kapta, vagy KAP-ból vette.

b) A megfelelő küldetést teljesíteni kell a Nagymesterfok tanulásához.

A boszorkánymester az alábbi mágiaformákat (Képzettségeket) ismeri (I-V szint):

Rontás	Af	I. Betegség azonosítása, II. Betegség befolyásolása, I. Átokfejtés, I. Álomkór, I. Fájdalom, I. Izzó idegek, I. Vakság okozás
---------------	----	---

	Mf	III. Betegség gyógyítása, III. Betegség átadása, II. Átokűzés, III. Gyilokvágó, III. Bélsorvadás, III. Bűvragály, III. Fekete halál, III. Idegromcsolás, III. Izomsorvadás, III. Rútság, II. II. Tüdősorvadás, II. Végtagsorvasztás, III. Vérdermesztés, II. Veszettség
	Nmf	III. Átokvarázs, IV. Sötét gyalázás, IV. Agyhalál, IV. Lepre, III. Nyelvrohadás, V. Szívbenulás, IV: Vérékenység, IV. Vörös halál, III. Enyészet posvány
Villám	Af	I. Villámtűk, II. Villámkeltés, I. Kisülés, II. Villámvarázs ^a , II. Villámtagadás
	Mf	II. Villámpenge, II. Villámvért, III. Visszaverődő villám, III. Forduló villám
	Nmf	IV. Villámlánc, III. Bebörtönzés
Nekromancia	Af	I. Öregedés, II. Életerőszívás, I. Halottak nyelve, II. Élőholt parancsnoklás, I. Csontészlelés, I. Bomlás megfékezése
	Mf	III. Életerő átadása, III. Életerő-begyűjtés (varázslat rekeszek újra használhatóak), III. Élőholt teremtes, III. Élőholt idézésfeltámasztás, III. Szépség elorzása, II. Beszéd holtakon keresztül, III. Érzékelés holtakon keresztül
	Nmf	IV. Azonosítás, V. Szentségtelen kapu, IV. Életerő raktározása, IV. Húsmaszk, III. Démoni birtok
Természet	Af	I. Bagolyszem, I. Szélirányítás, II. Tenger felkorbácsolása
	Mf	II. Láthatatlanság felfedezése, III. Jégverés, III. Földmozgás, III. Homokvihár, IV. Lavina, IV. Örvény
	Nmf	V. Lávafolyam, V. Szökőár, IV. Tornádó
Anyag	Af	I. Méregismeret, II. Méreg semlegesítése, I. Folyadékpusztítás, I. Szilárd anyag pusztítás, II. Szilánkokra robbantás
	Mf	III. Méreg átadása, II. Savteremtés, III. Tűzalak
	Nmf	IV. Savfelhő, IV. Tűzvihar

- a) Sajnos nem volt idő a Villámágia sebzésének kidolgozására, de a lényeg az lett volna, hogy az alacsony szintű Villámvarázslatot lehet erősíteni, meg más varázslatokkal kombinálni (ami több körös varázslattá teszi). A láncvillámnak meg növelni a sebzését, mert az már egy magas szintű varázslat (ami nem nagyon erősíthető).

Mágia felfedezése mindegyik Mágia-forma Képzettségben benne van, de ha a karakter a rossz Képzettséget használja, akkor a Mesélő növelheti a Nehézséget titokban. Varázstárgy készítés létezik, csak nem ebben a kiadványban. Szintén ki kéne dolgozni, hogy milyen ellenállások vannak a kissé durva rontásokra, de erre sincs idő (viszont ezek mind rituálék, nem pár szegmens alatt varázsolhatók). A természeti mágiák is mind rituálék, és mind ellen van valamilyen próba, amivel a sebést el lehet kerülni, csak nagyon nehezek. Élőholtak mindig hullából lesznek, és mindig buták, hacsak egy lelket nem börtönöz beléjük a Boszorkánymester (itt nincs ilyen varázslat). Jobb szolgálkhoz idézzen demont (de nincs itt a Démonológia sem kifejtve).

Az alábbi varázslatok nincsenek: Méregvarázs, Orgyilkosság, Haláltánc, Villámvarázs II és III, Kombináció, Életerő-rablás, Életerővel felruházás, Értelemmel felruházás, Tudattal felruházás, Személyiséggel felruházás, Magzat megrontása

Megjegyzendő, hogy az itt található varázslat – Képzettség szint összerendelés csak azt jelenti, hogy a Boszorkánymester biztosan megtanulja az adott varázslatot amikor megkapja a Képzettség szintet, de ez nem zárja ki, hogy a KM engedélyével már hamarabb megtanulja egy kalandban. Persze ebben az esetben kérdéses, hogy van-e varázslat rekesze az elvarázslásához.

Tolvaj (ETK 44)

Tolvajként az lép szintet, aki csak kirabolta a legyilkolt ellenfeleket, és eladta a talált felszerelésüket. Minden tolvajklánra külön speciális kasztot kell alkotni, ami több Képzettséget és lehetőséget az, mint ez. Az egyéb generikus kasztokkal ellentétben ez elég használható.

1	Zárnyítás Af vagy Kocsmai verekedés Af, Értékbecslés Af
2	Zsebmetszés Af vagy Hátszúrás Af, Titkos ajtó keresés Af
3	Csapdafelfedezés Af, Kötelékből szabadulás Af
4	Lopózás Af vagy Mászás Af, Csomózás Af
5	Zárnyítás Mf vagy Kocsmai verekedés Mf ^a

6	Zsebmetszés Mf vagy Hátbaszúrás Mf ^a
7	Titkos ajtó keresés Mf
8	Lopózás Mf vagy Mászás Mf ^a
9	Csapdafelfedezés Mf
10	Zsebmetszés Nmf vagy Hátbaszúrás Nmf ^{a,b}

- a) Csak akkor választhatja a megfelelő Mf (vagy Nmf) Képzettséget, ha már meg van az Af (vagy Mf) hozzá, függetlenül attól, hogy szintlépéskor kapta, vagy KAP-ból vette.
- b) A megfelelő küldetést teljesíteni kell a Nagymesterfok tanulásához.

Harcos (ETK 33)

Harcosként az lép szintet, aki csak gyakta az ellenfeleket. Minden más harcos típusra külön speciális kasztot kell alkotni, ami több Képzettséget és lehetőséget az, mint ez.

1	Futás Af vagy Úszás Af, 1 Fegyver Af
2	Lovaglás Af, 1 Fegyver Af
3	1 Fegyver Af
4	Pajzshasználat Af
5	1 Fegyver Mf ^a
6	Hadvezetés Af
7	1 Fegyver Mf ^a
8	Pajzshasználat Mf
9	Hadvezetés Mf
10	1 Fegyver Nmf ^{a,b}

- a) Csak akkor választhatja a megfelelő Mf (vagy Nmf) Képzettséget, ha már meg van az Af (vagy Mf) hozzá, függetlenül attól, hogy szintlépéskor kapta, vagy KAP-ból vette.
- b) A megfelelő küldetést teljesíteni kell a Nagymesterfok tanulásához.

Lovag (ETK 39)

A Lovag a harcmező tankja, teljes vértetben szinte sebezhetetlen. A nehéz vért viselethez viszont Képzettség szükséges, mert anélkül teljes vértetben a karakter magatehetetlen. Nehézvért Af esetén minden nem harci próbát Döntő Hátránnyal dob (ez az MGT, harci cselekedetnél ügyességből forgatott fegyver is ilyen), Nehézvért Mf Hátrány, Nehézvért Nmf pedig normálisan dobhat. Ez pont nincs kidolgozva ebben a rendszerben, de 5-6 SFÉ simán elképzelhető.

1	Lovaglás Af, Pajzshasználat Af, 1 Fegyver Af
2	Nehézvért Af, 1 Fegyver Af
3	Lovaglás Mf, Etikett Af
4	Fegyverismeret Af, Hadvezetés Af
5	1 Fegyver Mf ^a , Heraldika Af
6	Pajzshasználat Mf
7	Nehézvért Mf
8	Hadvezetés Mf
9	1 Fegyver Mf ^a , Heraldika Mf
10	Nehézvért Nmf vagy 1 Fegyver Nmf ^{a,b}

- a) Csak akkor választhatja a megfelelő Mf (vagy Nmf) Képzettséget, ha már meg van az Af (vagy Mf) hozzá, függetlenül attól, hogy szintlépéskor kapta, vagy KAP-ból vette.
- b) A megfelelő küldetést teljesíteni kell a Nagymesterfok tanulásához.

Alternatív dobáskódok

Ha nincs a játékos tulajdonában a speciális M.A.G.U.S.© Kocka™, akkor két megoldás közül választhat:

Egyrészt dobhat normális k20 kockával, és az ott kapott értéket szorozza meg 5-el.

A második megoldás, hogy k20 kockával dob, és az alábbi statisztikáknál használ 5-el leosztott értékeket: KÉ,

TÉ, VÉ, CÉ. A VÉ így 12-ről indul. Ilyenkor szintlépéskor is ötödannyi értéket kap a karakter egy HM-ért. A túlütés és túlkezdeményezés küszöbe is 10 lesz 50 helyett, valamint a Képzettség fokokért kapott bónusz is ötödére csökken (vagyis a Harci és Képzettség próba bónuszok megegyeznek).

Karakterlap

Név, Faj, Leírás, Hátrányok, Kasztok (az azok szintje), Karakter szint, Tp, Következő Karakter szint Tp, Tartalékolt KAP pontok (Harci, Ismereti és Gyakorlati részre bontva), 9 Képesség, Ép, Fp

Minden Képzettséghez 1 sor: Képzettség neve, Képzettség foka, Normálisan használt Képesség a Képzettség próbánál, Képesség+Képzettség érték (hogy ne kelljen számolgatni)

Minden fegyverhez 1 sor: Fegyver neve, KÉ, TÉ, VÉ, CÉ (Képzettséggel megnövelt értékek), Átütőerő, Sebzés dobás kódja, Kötelező Ép vesztes kódja, Hogyan forgatható (Erő/Ügyesség/Gyorsaság). Ha van Fegyverdobás Képzettsége a karakternek, akkor azoknak a fegyvereknek, amit valószínűleg el is fog dobni, van egy extra sora is, ahol is a KÉ, TÉ, VÉ, CÉ és a Sebzés más értékű.

Licenc

Rajongói kiegészítő a M.A.G.U.S szerepjátékhoz és 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

Rafás András Harmadik Törvénykönyv című műve. Creative Commons Nevezd meg! - Ne add el! - Ne változtasd! 4.0 Nemzetközi Licenc alatt publikált.