

Harmadik Törvénykönyv

(„Symur” írása)

„A M.A.G.U.S regények által inspirált rajongói játék. 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”

A következők szempontokat vettem figyelembe az írásnál

- 1, A szerepjáték műfajából adódóan „közös” történetmesélés. A legfontosabb dolog az, hogy a KM, aki az egészet koordinálja megfelelően „szakértő” legyen. Ha lenne „Kalandmester Oktatás”, biztos támogatnám. A könyvben több helyen olvasni, hogy a KM így meg úgy figyelmeztesse vagy rendszabályozza a játékosokat. Egységes szabályok (minél kevesebb kiskapuval) megfelelően korlátozzák a játékosok túlzásait, a KM pedig a történettel tud foglalkozni.
- 2, Nincs új a nap alatt. Biztos vagyok benne, hogy ha átnéznénk 10-30-50 másik rendszert, ott lennének hasonló ötletek. Nem is állítom, hogy ezeket én „találtam fel”, inkább csak összeszedtem őket.
- 3, A megadott „ETK komolyabb hiányosságait” igyekeztem orvosolni. A rendszer alapját (DI00) úgy hagytam, ahogy van, inkább csak máshogy akartam felhasználni vagy módosítani a meglévő elemeket. Amit lehet egyszerűsítettem és egyértelműsítettem, máshol viszont összevontam a hasonló szabályokat.
- 4, Valószínűleg volna értelme egy „rendes” rajongói vagy hivatalos modernizálásnak. A legjobb viszont olyan kiegészítő lenne, amely a rendszerjavításon túl végre „kitágítaná” Ynev univerzumát, azaz részletesen foglalkozna a múlttal és a jövővel. Így új környezetben is lehetne kalandozni.
- 5, Minden, ami a regényekben megjelent: Legenda. Nem vitatom, hogy megtörtént, de a „dalnokok” mindig eltúlozzák a tényeket.

Tartalomjegyzék

Játszható fajok	2. oldal	Mágiarendszer	12. oldal
Előtörténet, Képességek	3. oldal	Példavarázslatok; Papi példavarázslatok	13. oldal
Kasztok	4. oldal	Az elemi tűzről, Tűzvarázslói példavarázslatok	15. oldal
Kasztok: közember, fegyverforgató,	5. oldal	Boszorkányi példavarázslatok	16. oldal
Kasztok: szerencsevadász, hívó	5. oldal	Boszorkánymesteri példavarázslatok	17. oldal
Kasztok: pszi használó, mágiahasználó	6. oldal	Élőholtak; Illúziók	18. oldal
Szintlépés és fejlődés	7. oldal	Bárd és Illuzionista példavarázslatok	19. oldal
Szakértelmek; Pszi	8. oldal	Mozaikmágia; Bestiárium; Karakterlap	20. oldal
Pszi diszciplínák	9. oldal	Példakarakter: Átlagember, Gladiátor, Boszorkánymester	21. oldal
Harcrendszer	10. oldal	Példakarakter: Varázsló, Pap	22. oldal

Játszható fajok

Ynev világán nemcsak az emberi faj honos, hanem számtalan más ősi vagy keverék faj is él. Egy játékos vagy NJK karakter ezekhez a fajok egyikéhez tartozhat. Bármely faj tagjai többnyire bizalmatlanok az idegenekkel szemben, főleg ha azok más fajba tartoznak, mint ők. Ilyen esetekben bármely Karizma próbához negatív módosító járulhat, a KM döntésének függvényében.

Az emberi faj tagjai „egyes esetekben” képes közös utódot nemzeni elfekkel, törpékkel, kyrekkel vagy udvari orkokkal. Ilyen esetekben az újszülött félvér lesz. A félvérek és emberek gyermekei 25%-os eséllyel félvérek, 75%-os eséllyel emberek. A félvérek csak emberekkel, magukhoz hasonló félvérekkel vagy „ősfajuk” tisztavérű egyedekkel képesek gyermeket nemzeni. Félvérek és tisztavérű fajok esetében 25% esély, hogy az utód félvér lesz és 75%, hogy tisztavérű. Két azonos fajú félvér gyermeke, mindig félvér lesz.

A fajok a következő különleges képességeket minden esetben megkapják:

Elf: Hallásuk kétszerese az emberének. Látásuk két és félszer jobb, mint egy embernek. Szürkületi látásuk van, azaz kevés fényben is jól látnak teljes látótávolságban. Érzékenyek a Fizikai hatást okozó varázslatokra és hatásokra. Ezek ellen életkor kategóriának megfelelő módosítót kapnak az ellenállásukra. Egy „átlagos elf” a következő szakértelmeket tanulhatja meg előtörténet pontokból: Akrobatika, Állatismeret, Célzófegyverek, Csapdák, Észlelés/rejtőzés, Gyógynövények, Idomítás, Időjóslás, Lovaglás, Nyomolvasás, Úszás, Vadonismeret (erdő), Szakma.

Törpe: Ultralátásuk van, azaz fény nélküli sötét barlangjáratban is jól látnak, de színeket ilyenkor nem. Föld alatt érzékelik a mélységet 2 méter eltéréssel, egy út lejtését vagy emelkedését jó eséllyel megállapítják. Egy „átlagos törpe” a következő szakértelmeket tanulhatja meg előtörténet pontokból: Zárak, Vértviselés, Vadonismeret (hegyvidék), Rejtekhelykutató, Régészet, Szakma, Mechanika, Pajzshasználat, Kereskedelem, Építész, Csapdák, Birkózás, Atlétika. Javasolt a homálytestvér hátrány alkalmazása.

Félelf: Hallásuk másfélszerese az emberének VAGY Látásuk kétszer jobb, mint egy embernek. Szürkületi látásuk van, azaz kevés fényben is jól látnak teljes látótávolságban. Érzékenyek a Fizikai hatást okozó varázslatokra és hatásokra. Ezek ellen -4-ot kapnak az ellenállásukra. A fülük és arcvonásuk minden esetben elfszerű. Az elf szülőjétől tanulhat olyan képzettségeket előtörténet pontokból, amelyek az elfnél fel vannak sorolva.

Udvari ork: Szürkületi látásuk van, azaz kevés fényben is jól látnak teljes látótávolságban. Kiváló szaglás, 5x jobb, mint az embereké. 2 óránál frissebb nyomot 80% eséllyel követnek, max 4 órás nyomnál 60%, legfeljebb 8 órás nyomnál 30% esélyük van a nyomkövetésre. 12 óránál frissebb nyomot 15%-os eséllyel követnek, legfeljebb 18 órás nyom követésére pedig 5% esélyük van. Kétféle, jól elkülönülő irányzat van. Ez egyik csoport tagjai a következő szakértelmek közül válogathatnak előtörténet pontokból: Atlétika, Birkózás, Kétkézes fegyverek, Észlelés/rejtőzés, Fegyverismeret, Hangutánzás, Nyomolvasás. A másik csoport inkább elmélkedéssel foglalkozik, így ezekből a szakértelmekből válogathatnak: Csillagászat, Alkímia, Ékesszólás, Etikett, Filozófia, Írás/olvasás, Lélektan. Javasolt a „kezdetleges” lelkük miatt, hogy nem lehet őket feltámasztani.

A fenti szakértelem példák „átlagos” esetben megfelelőek, de a KM beleegyezésével lehet rajtuk módosítani.

A többi faj különleges képességeinek a részletezésére most itt nem volt lehetőség.

Fajok várható életkora és életkor kategóriái

Faj	Gyerekkor/0	Serdülőkor/1	Ifjúkor/2	Középkor/3	Meglett kor/4	Időskor/5	Aggastyánkor/6
Ember	0-11	12-18	19-35	36-50	51-60	61-70	71-
Elf	0-49	50-100	101-900	901-1200	1201-1500	1501-1800	1801-
Törpe	0-24	25-200	201-400	401-600	601-700	701-800	801-
Kyr	0-18	19-45	46-199	200-298	299-349	350-399	400-
Udvari ork	0-9	10-25	26-50	51-75	76-90	91-110	111-
Félelf	0-14	15-40	41-70	71-100	101-130	131-160	161-
Ork vérű	0-11	12-18	19-40	41-65	66-76	77-90	91-
Féltörpe	0-13	14-60	61-130	131-190	191-250	251-300	301-
Kyr vérű	0-11	12-33	34-70	71-100	101-130	131-160	161-
Jann	0-20	21-50	51-105	106-153	154-204	205-240	241-
Amund	0-12	13-24	25-45	46-63	64-82	83-112	113-
Életkor miatti módosítók	spec.	-3	nincs	-3	-9	-27	-81

A karakter maga döntheti el, hogy az életkor miatti módosítók melyik tulajdonságait, mennyivel csökkentse. Mindig a legsúlyosabb módosítók számítanak, a koroknál lévő értékek nem adódnak össze. Gyerekkorban a felső határ százalékos arányában számítanak a tulajdonságok. *Pé. 2 éves ember vagy 5 éves elf kb. az ifjúkori tulajdonságainak 10%-ával rendelkezik.*

Minden faj a kezdeti életkora alapján ennyi Előélet pontot kap

Faj	előélet pontok száma	Faj	előélet pontok száma	Faj	előélet pontok száma
Ember	életkor	Udvari ork	életkor/2	Ork vérű	életkor/2
Elf	életkor/10	Félelf	életkor/2	Jann	életkor/3
Törpe	életkor/5	Féltörpe	életkor/3	Amund	életkor/2
Kyr	életkor/4	Kyr vérű	életkor/2	minden esetben lefelé kell kerekíteni	

Példa: Egy 18 éves ember 18 előélet pontot kap, de egy 18 éves elf csak 1 pontot. Egy 50 éves törpe 10 pontot kap, egy 50 éves Ork vérű, már 25 pontot oszthat el.

A Tulajdonság változások rövid leírása

Fizikum: megegyezik a korábbi erővel. A test ellenállása nekromancia típusú varázslatok ellen annyi, mint a Fizikum értéke.

Reflex: reakcióidő, gyorsaság.

Mozgékonyosság: a test rugalmassága, hajlékonysága, egyensúlyérzéke.

Kézügyesség: a szem-kéz koordinációt jelképezi. Első szinten, teljes értékben beszámítódik a kapott Kp-ba.

Kreativitás: új dolgok feltalálása, ha rá kell jönni dolgokra, akkor ezt használja a karakter.

Emlékezet: tanulás, meglévő információ felhasználása. Hosszú száraz tényadatok felhasználása. Első szinten, teljes értéken beszámítódik a kapott Kp-ba.

Karizma: vezetőképesség, határozottság, társas kapcsolatok esetén használható.

Mágia: a nem papi mágiahasználóknak kötelező (bárd, boszorkány, boszorkánymester és varázsló), ez a varázslásuk alapja.

Előttörténet

Minden karakter rendelkezik előélettel, ami azt az időszakot jelenti, mielőtt megkezdte a választott kasztján belül a képzést. Az ezekben az időkben elért „eredményeket” jelképezik ezek a pontok. Minden karakter elkészítését azzal kell kezdeni, hogy annyi pontból „vásárolhat” magának Tulajdonságokat, Szakértelmeket vagy Egyediségeket, amennyi az induló életkorából adódik. Ez fajonként eltérő érték. Részletesen lásd az életkor táblázatnál. Előfordulhatnak olyan esetek, hogy bizonyos Szakértelmek vagy Előnyök nem választhatók ezekből a pontokból, ha azt a karakter előttörténete nem indokolja. Az ilyen esetekben a KM szava a döntő. Azt, hogy egy 500 éves elf vagy egy 400 éves törpe miért indul el a nagyvilágot járni, a játékos és a KM közös döntése meghatározni. Feltehetően valami tragikus vagy nagy fontosságú esemény lehet a mozgatórugója egy ilyen késői kalandozóvá válásnak. Könnyen lehet, hogy akár a családot vagy már elért státuszt is hátra kell hagyni ilyen esetekben. Természetesen az életkor miatti negatív tulajdonság módosítókkal minden esetben számolni kell. Hosszabb terjedeleminél tetszés szerint bővíteni lehet a listát.

Adottság [X pont]

A karakter előélet pontokból fejlesztheti bármely tulajdonságát. A faji maximum fölé ezzel a módszerrel nem növelheti egyetlen tulajdonságának az értékét sem. Bármennyi tulajdonságát fejlesztheti, a pontértékek mindegyikre külön-külön számítódnak. 1 pontért 1-gyel növelhető 1 tulajdonság.

Különleges felkészítés [X pont]

A karakter ezzel az egyediséggel a faji maximum fölé is fejlesztheti a tulajdonságát. Bármennyi tulajdonságát fejlesztheti, a pontértékek mindegyikre külön-külön számítódnak. Az eddig felsorolt fajknál bármely tulajdonság felső határa maximum 22.

tulajdonság növelés	pontérték
+1 a faji maximum felett	2
+2 a faji maximum felett	4

Szépség [X pont]

A karakter kinézete gyönyörű, sokkal szebb, mint egy átlagos fajtársának. Minden egyes alkalommal, amikor Karizma próbát tenne, a szépségéből adódó módosítót beszámíthatja Karizmája értékéhez. Ez többnyire csak az első néhány alkalommal hatásos, olyanokkal szemben, akik jól ismerik pedig hatástalan, hiszen nem dőlnek be a csábító pillantásoknak. Mivel a legtöbb fajnál mások a szépségideálok, a hatás csak saját fajú egyedeknél használható teljes érteken. Más fajú egyedek elcsábításához a KM negatív módosítókat rendelhet. Egyedi esetben a „riválisai” ellenségesen is viselkedhetnek.

karizma módosító	pontérték
+1	1
+2	2
+3	4
+4	6
+5	9
+6	12

Szakértelem tanulása [X pont]

A karakter Kp pontokra válthatja az előélet pontokat. Ezekből bármilyen olyan szakértelmet tanulhat, amely az előttörténetéből következik. A fel nem használt Kp pontok a kasztal járó szakértelmek tanulására is fordíthatók. Háromszor annyi Kp-t kap, amennyi pontot rákölt erre az egyediségre.

Kapcsolatok [X pont]

A karakter „ismert” személy, barátokra, informátorokra tett szert, még mielőtt kalandozóvá vált volna. A segítők több típusba is tartozhatnak, ettől függően jobban vagy kevésbé tudják segíteni a karaktert. A segítők maguk is adhatnak megbízást a karakternek. Ha a karakter nem segít nekik, megszakíthatják vele a kapcsolatot. Az előttörténetben meg kell említeni

Informátor: tippeket, híreket esetleg szállást vagy élelmet biztosít. 2 fő informátor 1 pontba kerül.

Barát: közös érdeklődési kör, közös múlt miatt jóban vagytok. Néha meglátogatják egymást, ha arra vetődtek, amerre a másik „lakik”. Fegyveres segítségen kívül, szinte bármiben tud hasznodra lenni, ingyen. 1 barát 1 pontba kerül.

Harcostárs: a közös múlt köt össze benneteket, együtt szolgáltatok, együtt dolgoztatok korábban. Ha összefuttok, adott esetben akár fegyveresen is segít rajtad, egy szívességért cserébe vagy ingyen. Egy harcostárs 2 pontba kerül.

Befolyásos barát: Egy magas rangú személy pártfogását bírod. Valamit tenned kellett neki, vagy valamilyen fokon a rokonságába kell tartoznod. Az biztos, hogy már találkoztatok. Havonta egyszer

nagyobb segítséget is tud adni, vagy beveti rangját és befolyását érted. Az biztos, hogyha „bajba kerül”, rögtön téged fog megkeresetni a problémájával. Egy befolyásos barát 4 pontba kerül. Persze csak saját „területén” képes segíteni, külföldön vagy más tartományban semmit sem tehet érted.

Mester: egy „mester” vállalja, hogy oktat téged. Hogy ez szívességért cserébe történik, vagy később kell törlesztened, az előttörténetben meg kell említeni. Nem kalandozó kasztú mester 4 pont, fegyverforgató vagy szerencsevadász mester 6 pont, pszi vagy mágiahasználó, vagy pap kasztú mester 8 pont.

Harci tapasztalat [X pont]

A karakter sokkal több időt szentelt harcértekeinek fejlesztésére, mint kasztjának más tagja. 1 pontért +2 HM-et kap.

Erős mag (méh) [2 vagy 4 pont]

Képes vagy félvéreket nemzeni más fajok tagjaival. Ha ember vagy, akkor 4 pontba kerül az egyediség és bármely faj egyedeivel lehet közös gyermeked. Ha nem ember vagy, akkor az egyediség 2 pont, de csak az emberekkel tudsz közös gyermeket nemzeni. Ha birtoklod ezt az egyediséget, akkor szépséged és karizmad más fajú ellentetes nemű egyedekre is hatással lehet (ha tudnál velük gyermeket nemzeni). Szükséges, hogy megérezzék a „szagod”, a testedben lévő feromon csak így fejtik ki hatásukat. (Az amund és Jann nép a feromonok ellenére sem tud gyermeket nemzeni az emberekkel, de a Karizma módosítót megkaphatják.)

Fenegyerek [2 pont]

Bármilyen helyzetben, ha természetes félelem hatna rád (szörnyek látványa, erősebb ellenfelekkel folytatott harc, szinte garantált halál, stb.), akkor te ezt előnnyé kovácsolod. Az ilyen félelmek nem hatnak rád, inkább bátorra és vakmerővé tesznek. Harc esetén KÉ: +5, TÉ: +10, VÉ: +10 ilyen esetekben.

Fájdalomtűrés fokozása [X pont]

A karakter tudatosan edzi a szervezetét, hogy jobban elviselje a fájdalmat. Minden egyes pontért 2-vel növelheti az Fp-i számát.

Vagyon [X pont]

A karakter hosszú időn át dolgozott, akár fizikai munkát is végzett. Ezt az összeget most felhasználhatja, azaz a karakter indulásakor ennyi plusz pénzzel rendelkezhet. Akár örökölhetett is vagy tisztességtelen módon is juthatott pénzhez.

szerzett vagyon értéke	pontérték
az induló vagyon kétszerese	1
az induló vagyon háromszorosa	2
az induló vagyon négyszerese	4
az induló vagyon ötszöröse	6
az induló vagyon hatszorosa	9
az induló vagyon hétszerese	12

Rang [X pont]

Elértél egy rangot a társadalomban. A rang tisztelettel és politikai hatalommal jár, de a vagyont külön kell felvenni, ha a tisztség fizetéssel is jár. Nem öröklő nemes 2, kisenemes 5, középnemes 10.

szerzett rang mértéke	pontérték
egy falu befolyásos embere, egy városi céh tagja	1
egy városi céh, rend befolyásos embere	2
egy város vezetői közé tartozik	3
egy nagyobb rend, szervezet befolyásos tagja	5
egy főváros befolyásos embere	6
egy tartomány befolyásos embere	10

Képességek

Minden karakter az előttörténetében szerzett tulajdonság értékektől függetlenül 144 pontot oszthat el azokra. A faji maximumot nem lépheti át egyetlen tulajdonság értéke sem, ezekből a pontokból. A minimum minden tulajdonságnál 1, de a 4-nél kisebb érték gyakorlatilag súlyos és gyógyíthatatlan, de nem fertőző betegséget jelent, vagy olyan egyedi körülményt, mely magyarázza a jóval átlag alatti értéket. Minden tulajdonság 1 pontért 1-gyel növelhető. A tulajdonságpróbákat 2k10-zel kell dobni. A tulajdonságpróba csak akkor van meg, ha alá dob a tulajdonság értéknek.

Pl. 1-es és 2-es tulajdonság értékkel alapesetben minden próbát elbukik a karakter. 20 feletti értékek esetén alapesetben nem kell próbadobást tenni. A KM a próba ismeretében módosítót rendelhet a próbához -5 és +5 között, attól függően, hogy van-e segítsége a karakternek vagy csinált-e már ilyet és akkor sikerült, vagy látta, hogy miként kell csinálni.

Új fajokat igény szerint be lehet építeni a rendszerbe: Egy erősen különböző faj az emberi 18-as maximumhoz képes 5 ponttal tér el pozitív és 5 ponttal tér el negatív irányba. Egy kevésbé különböző vagy félvér faj 2 ponttal tér el pozitív és 2 ponttal tér el negatív irányba. Nem javasolt olyan faj, amely vagy túlzottan pozitív vagy túlzottan negatív eltérésekkel rendelkezik.

Fajok maximális tulajdonság értékei

Tulajdonság	Elf	Udvari ork	Törpe	Kyr (tisztavérű)	Jann	Amund	Félelf	Ork vérű	Féltörpe	Kyr vérű
Fizikum (erő)	16	20		*	17	19	17	19		**
Reflex (gyorsaság)			16	*	17	19			17	**
Mozgékonyosság (ügyesség)	20		17	*	17	19	19			**
Kézügyesség (új képesség)		16	20	*				17	19	**
Állóképesség	16	20	19	17	17	19	17	19		
Egészség		19		16	17	19				17
Karizma (szépség helyett)				19						
Kreativitás (intelligencia)	17			20	19	16				19
Emlékezet (intelligencia)	19	16		*	20	17		17		**
Akaraterő		17	20		20				19	
Asztrál			16	20		16			17	19
Érzékelés	20			*			19			**
Mágia = Aura távolság	bármely fajnál alapesetben 0, maximális értéke nincs korlátozva, bármennyi lehet mindegyik fajnál.									

Az embereknek minden értéke maximum 18 lehet (kivéve mágia), a táblázatban ahol az emberekhez képest nincs változás, ott nem lett feltüntetve a 18-as érték. Az adott részek üresen maradtak, hogy az előnyök és hátrányok jobban láthatóak legyenek. A nem emberi fajoknál, a 18-nál kisebb értékekre nem vehető fel különleges felkészítés.

: manapság a kyrek változatos örökletes betegségekkel rendelkeznek. A játékos választhat egyet a „”-gal jelöltek közül, ennek a maximuma számára csak 16. Ez egy örökletes betegség miatt van, ha lesz gyermeke, annak ezt átadhatja. Erre a tulajdonságra nem vehet fel különleges felkészítést.

** : egy Kyr vérű örököl valami betegséget a tisztavérű szülőjétől. A játékos választhat egyet a „***”-gal jelöltek közül, ennek a maximuma számára csak 17. Ha lesz gyermeke, annak ezt átadhatja, ha a gyermek kyr vérű vagy tisztavérű kyr lenne. Erre a tulajdonságra nem vehet fel különleges felkészítést.

A mágia tulajdonságra a játékosnak kell pontokat osztania. Mivel összesen 144 pont osztható el a legfeljebb 13 tulajdonságra, ha minden képességet kiválaszt magának a játékos, akkor kerekítve 11-es átlag jön ki. Az előélet pontokból természetesen fejleszthető bármely tulajdonság, de az könnyen észrevehető, hogy egy nem mágiahasználó karakternek több pontja marad a többi tulajdonságára.

A fajok a következő kasztokba tartozhatnak

Kaszt	Elf	Udvari ork	Törpe	Kyr (tisztavérű)	Jann	Amund	Félelf	Ork vérű	Féltörpe	Kyr vérű
Gladiátor	R	GY	GY	R	GY	GY	GY	GY	GY	GY
Katona	R	GY	GY	GY	GY	GY	GY	GY	GY	GY
Nomád	GY	GY	R	N	R	R	R	R	R	R
Lovag	N	N	N	GY	R	GY	R	R	R	GY
Fejvadász	R	R	N	R	N	GY	R	GY	R	GY
Bajvívó	N	N	N	GY	R	GY	N	R	R	GY
Felfedező	R	N	R	R	GY	R	GY	R	GY	GY
Bűnöző	N	GY	GY	GY	R	R	GY	GY	GY	GY
Harcművész	N	N	N	R	R	R	GY	R	R	GY
Törtáncos	R	N	N	GY	R	N	R	N	N	GY
Szerzetes	N	N	N	N	GY	R	N	R	R	R
Pszí mester	N	N	N	N	GY	R	N	R	R	R
Paplovag	N	R	N	R	N	GY	N	GY	R	GY
Elementalista	N	N	N	GY	N	R	N	R	N	GY
Pap	R	R	GY	GY	N	R	GY	GY	GY	GY
Sámán	N	GY	N	N	N	R	N	R	N	R
Bárd/Illuzionista	N	N	R	GY	R	GY	N	R	R	GY
Boszorkány/Mentalista	R	N	N	GY	GY	R	GY	R	R	GY
Boszorkánymester/Nekromanta	N	GY	N	GY	R	R	R	GY	R	GY
Varázsló	GY	N	R	GY	GY	R	GY	R	R	GY

Az emberek bármely kasztba tartozhatnak, de bizonyos országokban vagy területeken egyes kasztok gyakoribbak, mások ritkábban fordulnak elő. Az „GY” azt jelenti, hogy az adott kasztba gyakran tartozik az adott faj képviselőre. az „R” azt jelenti, hogy ritkán, a KM engedélyével lehetséges az adott faj és kaszt kombináció. Az „N” azt jelenti, hogy az adott faj egyedei nem lehetnek az adott kaszt tagjai. Ezek a játékos kalandozókra vonatkoznak, NJK-ra nem.

Kasztok

A kasztok leírásánál megtalálható a főcsoport és a kaszt neve. Utána felsorolva azon országok, ahol a könyv szerint is létezik szervezett oktatás. A Mentalista és a Nekromanta specializált varázsló az illuzionistához hasonlóan, itt most nincsenek kidolgozva. A táblázatban szereplő adatok a következők:

Zárt, rögzített, kötött vagy szabad: megmutatja a kaszthoz tartozó iskolák, rendek és szervezetek nyitottságát és nehézségét. Befolyásolja a szintlépéshez szükséges Tp-k számát, és a későbbi kaszton belüli fejlődést.

Hm/szint: a karakter minden szinten ennyi Hm-et oszthat szét a harcértékei között. Az első szinten is.

Fp/szint: a karakter minden szinten ennyi Fp-t kap. Az első szinten is. Ehhez hozzájön első szinten az állóképesség és akaraterő teljes értéke Fp formában.

Kp 1 szinten: a karakter első szinten ennyi plusz kp-t kap, amiből megtanulhatja a kasztjánál elérhető szakértelmeket. Nincsen kötött szakértelem választás, a játékos döntheti el, hogy melyikeket tanulja meg. Az első szinten megkapja még az emlékezet és kézügyesség teljes értékét Kp formájában.

Nyílt, óvatos, rejtett, tiltott: a karakter kasztjának ilyen az általános társadalmi megítélése. Természetesen ez országonként, régióként változhat, de ha idegenben jár, akkor számolhat ezzel.

Kp/szint: a karakter a 2. szinttől kezdve ennyi Kp-t kap szintenként. Az első szinthez ez nem adódik hozzá.

Psz: ha a kaszt tagjainak már első szinten is oktatnak pszi szakértelemet, akkor itt szerepel annak elérhető, maximális foka. Ez nem ingyenes szakértelem.

Mágia: ha a karakter kasztja oktat mágiahasználatot, akkor itt szerepel a kapott Mp-k értéke. A varázslatok megtanulása Kp-kból történik, a pszi diszciplínáknál leírt módon.

Közemberek esetében

Parasztok, polgárok vagy más nem kalandozó kasztú

személyek esetében

Bármelyik országban lehetnek ilyenek

Kötött HM/szint: 0 Fp/szint: 0 Kp 1. szinten: 30
Nyílt Kp/szint: 0 Pszi: nincs Mágia: nincs

Választható képzettségei

Bármelyik világi szakértelem választható vagy olyan, mely egyedi esetben elérhető az NJK-nak. Sokuk földhöz vagy városhoz van „kötvé”, ezért a kaszt típusa is kötött. Általában 5, max. 10 szakértelemmel rendelkeznek, de lehetnek mesterei egy adott szakmának vagy tudománynak. Az életkoruktól függően előtörténet bónuszokat kaphatnak értékeikre, de szintet nem lépnek. Ahogy öregsznek, úgy kapnak az életkor miatt új előtörténet pontokat.

Fegyverforgató főcsoport

Gladiátor

Eren, Haonwell, Tarin, Gro-ugon, Új-pyarron, Hat város, Yllinor, Krán, Gorvik

Zárt HM/szint: 20 Fp/szint: 8 Kp 1. szinten: 70
Nyílt Kp/szint: 6 Pszi: nincs Mágia: nincs

Választható képzettségei

Egykezes fegyverek, Kétkezes fegyverek, Kétkezes harc, Vértviselet, Pajzshasználat, Fegyverismeret, Atlétika, Birkózás, Állatismeret, Akrobatika, Kocsihajtás, Harci Technika, Szálfegyverek, Dobófégyverek, Verekedés

Katona (igény szerint országonként különbontható)

Dwyll Unió, Eren, Erigow, Gianag, Haonwell, Tarin, Abaszisz, Tarin, Új-Pyarron, Hat város, Edorl, Sempyer, Syburr, Enysmon, Lar-dor, Yllinor, Kereskedő hercegségek, Dzsad államalakulatok, Shadon, Krán, Gorvik

Szabad HM/szint: 14 Fp/szint: 6 Kp 1. szinten: 90
Óvatos Kp/szint: 12 Pszi: nincs Mágia: nincs

Választható képzettségei

Egykezes fegyverek, Heraldika, Célzófégyverek, Dobófégyverek, Ostromgépezés, Verekedés, Pajzshasználat, Vértviselet, Állatismeret, Helyismeret, Kocsihajtás, Vallatás, Szálfegyverek, Atlétika, Szerencsejáték

Lovag

Dwyll Unió, Eren, Erigow, Új-Pyarron, Predoc, Sempyer, Syburr, Viadomo, Lar-dor, Gorvik

Rögzített Hm/szint: 16 Fp/szint: 8 Kp 1. szinten: 60
Nyílt Kp/szint: 6 Pszi: nincs Mágia: nincs

Választható képzettségei

Egykezes fegyverek, Kétkezes fegyverek, Pajzshasználat, Vértviselet, Lovaglás, Atlétika, Etikett, Stratégia, Térképészet, Heraldika, Írás/olvasás, Nyelvismeret, Jog/törvénykezés, Legendaismeret, Történelemismeret, Hadvezetés, Harci technika, Művészet, Birtokigazgatás, Szervezet ismeret

Nomád

Ilanor, Gro-ugon, Új-Pyarron, Sempyer, Syburr, Enysmon, Yllinor, Dzsad államalakulatok, Krán

Kötött HM/szint: 12 Fp/szint: 6 Kp 1. szinten: 100
Óvatos Kp/szint: 8 Pszi: nincs Mágia: nincs

Választható képzettségei

Egykezes fegyverek, Kétkezes fegyverek, Célzófégyverek, Dobófégyverek, Lovaglás, Idomítás, Állatismeret, Gyógynövények, Vadonismeret, Úszás, Birkózás, Atlétika, Nyomolvasás, Térképészet, Észlelés, Csapdák, Hadvezetés, Hangutánzás, Időjósítás, Szakma

Szerencsevadász főcsoport

Fejvadász

Eren, Gianag, Ilanor, Toron, Új-Pyarron, Kereskedő hercegségek, Dzsad államalakulatok, Shadon, Krán, Gorvik

Zárt HM/szint: 10 Fp/szint: 4 Kp 1. szinten: 120
Rejtett Kp/szint: 10 Pszi: nincs Mágia: nincs

Választható képzettségei

Jelbeszéd, Észlelés/rejtőzés, Egykezes fegyverek, Úszás, Vallatás, Verekedés, Dobófégyverek, Lélektan, Lopakodás, Nyelvismeret, Követés/lerázás, Hangutánzás, Orvgyilkosság, Szervezet ismerete, Helyismeret, Nyomolvasás, Álcázás/álruha, Kultúra, Akrobatika, Célzófégyverek

Felfedező

Eren, Toron, Ó-Pyarron, Új-Pyarron

Szabad HM/szint: 4 Fp/szint: 0 Kp 1. szinten: 180
Nyílt Kp/szint: 14 Pszi: nincs Mágia: nincs

Választható képzettségei

Térképészet, Hajózás, Holt nyelv, Írás/olvasás, Kereskedelem, Lovaglás, Történelemismeret, Úszás, Titkosírás, Legendaismeret, Mechanika, Kocsihajtás, Kultúra, Vadonismeret, Építészet, Nyelvismeret, Régészet, Csapdák, Dobófégyverek, Egykezes fegyverek

Bajvívó

Eren, Ilanor, Abaszisz, Toron, Edorl, Yllinor

Rögzített HM/szint: 12 Fp/szint: 4 Kp 1. szinten: 110
Nyílt Kp/szint: 9 Pszi: nincs Mágia: nincs

Választható képzettségei

Lovaglás, Kétkezes harc, Heraldika, Helyismeret, Nyelvismeret, Lélektan, Szerencsejáték, Művészet, Kultúra, Fegyverismeret, Egykezes fegyverek, Csábítás, Akrobatika, Etikett, Ékesszólás, Írás/olvasás, Történelemismeret, Jog/törvénykezés, Legendaismeret, Harci Technika

Bűnöző

Haonwell, Abaszisz, Gro-ugon, Toron, Új-Pyarron, Sempyer, Syburr, Enysmon, Kereskedő hercegségek, Dzsad államalakulatok, Gorvik

Kötött HM/szint: 8 Fp/szint: 2 Kp 1. szinten: 130
Tiltott Kp/szint: 8 Pszi: nincs Mágia: nincs

Választható képzettségei

Követés/lerázás, Kereskedelem, Jelbeszéd, Helyismeret, Hangutánzás, Hajózás, Titkosírás, Verekedés, Zsebmetszés, Észlelés/rejtőzés, Ékesszólás, Egykezes fegyverek, Lélektan, Lopakodás, Mesterség, Kocsihajtás, Kultúra, Nyelvismeret, Dobófégyverek, Csapdák, Szervezet ismerete, Szerencsejáték, Akrobatika, Álruha/álcázás, Zárak

A fegyverforgató és szerencsevadász kasztokban a pszi használatot vagy a varázslást nem oktatják első szinten. Ha a karakter meg szeretné tanulni bármelyiket, akkor magának kell megoldania a szakértelem megtanulását. (Mágiahasználat csak MÁGIA tulajdonság birtokában tanulható)

Hívó főcsoport

Paplovag (igény szerint vallásonként különbontható)

Dwyll Unió, Abaszisz, Új-Pyarron, Viadomo, Lar-dor, Shadon, Krán, Gorvik

Kötött HM/szint: 12 Fp/szint: 4 Kp 1. szinten: 65
Nyílt Kp/szint: 6 Pszi: pyar. Af Mp/szint: k6+3

Választható képzettségei

Egykezes fegyverek, Kétkezes fegyverek, Pajzshasználat, Vértviselet, Lovaglás, Atlétika, Etikett, Holt nyelv, Filozófia, Vallásismeret, Írás/olvasás, Nyelvismeret, Jog/törvénykezés, Legendaismeret, Történelemismeret, Ékesszólás, Harci Technika, Csillagászat, Lélektan, Szervezet ismerete

Pap (igény szerint vallásonként különbontható)

Dwyll Unió, Eren, Erigow, Tarin, Abaszisz, Toron, Új-Pyarron, Hat város, Lar-dor, Yllinor, Shadon, Krán, Gorvik

Rögzített HM/szint: 0 Fp/szint: 0 Kp 1. szinten: 150
Nyílt Kp/szint: 12 Pszi: pyar. Mf Mp/szint: k6+3

Választható képzettségei

Jog/törvénykezés, Írás/olvasás, Időjósítás, Holt nyelv, Helyismeret, Etikett, Legendaismeret, Történelemismeret, Vallásismeret, Gyógynövények, Lélektan, Kultúra, Ékesszólás, Szervezet ismerete, Filozófia, Nyelvismeret, Alkímia, Egykezes fegyverek, Csillagászat, Anatómia

Őselemi varázsló (tűzvarázsló)*

Gianagi vízvarázsló, Ordani tűzvarázsló

Zárt HM/szint: 8 Fp/szint: 2 Kp 1. szinten: 90
Óvatos Kp/szint: 8 Pszi: pyar. Mf Mp/szint: k3+6

Választható képzettségei

Jog/törvénykezés, Írás/olvasás, Energiagyűjtés, Holt nyelv, Drágakőmágia, Titkosírás, Legendaismeret, Történelemismeret, Vallásismeret, Régészet, Démonológia, Rúnamágia, Szimpatikus mágia, Szervezet ismerete, Filozófia, Nyelvismeret, Alkímia, Egykezes fegyverek, Csillagászat, Térképészet

Sámán

Szabad HM/szint: 4 Fp/szint: 4 Kp 1. szinten: 125
Tiltott Kp/szint: 8 Pszi: pyar. Af Mp/szint: k6+3

Választható képzettségei

Lovaglás, Kereskedelem, Időjósítás, Idomítás, Holt nyelv, Mesterség, Úszás, Vallás, Vadonismeret, Legendaismeret, Nyomolvasás, Orvgyilkosság, Szimpatikus mágia, Gyógynövények, Egykezes fegyverek, Állatismeret, Lélektan, Démonológia, Birkózás, Alkímia

Ezekben a kasztokban a pszi használatot már első szinten kötelezően oktatják, de erre kell Kp-t költeni. A karakter annyi pszi pontot kap, mint amennyi a használat típusából és fokából következik. A karakter első szinten annyi Kp-t költhet pszi diszciplínákra, amennyibe a szakértelme került. További Kp-kért is tanulhat diszciplínákat.

Első szinten maximális Mana pontot kap, és ismeri az összes olyan varázslatot, mely „istene” szférájába tartozik és képes lenne azt első szinten használni is.

*: az őselemi varázsló mágiája az őselemekből fakad. Ezeknek sokkal egyszerűbb a felhasználása, mint a többi papi mágiának, ezért több Mp-t használhat fel szintenként. A papi varázslatok közül ismeri a szertartást és az általános varázslatokat. Nincs szociális módosítója a nép körében.

Pszi használó főcsoport

Harcművész

Niare, Tiadlan, Toron, Új-Pyarron, Enoszuke

Zárt HM/szint: 18 Fp/szint: 6 Kp 1. szinten: 80
Nyílt Kp/szint: 6 Pszi: slan metód. Mágia: nincs

Választható képzettségei

Harcművészet, Egykezes fegyverek, Kétkezes fegyverek, Írás/olvasás, Történelemismeret, Művészet, Kultúra, Dobófegyverek, Filozófia, Atlétika, Anatómia, Akrobatika, Harci Technika, Fegyverismeret, Kétkezes harc

Törtáncos

Niare, Tiadlan, Enoszuke

Kötött HM/szint: 10 Fp/szint: 4 Kp 1. szinten: 140
Nyílt Kp/szint: 10 Pszi: slan metód. Mágia: nincs

Választható képzettségei

Művészet, Nyelvismeret, Kultúra, Álcázás/álruha, Akrobatika, Szakma, Egykezes fegyverek, Írás/olvasás, Atlétika, Dobófegyverek, Csábítás, Lélektan, Harcművészet, Jelbeszéd, Legendaismeret

Szerzetes

Dwyll Unió, Niare, Tiadlan, Ó-Pyarron, Dzsad államalakulatok, Shadon, Enoszuke

Szabad HM/szint: 4 Fp/szint: 0 Kp 1. szinten: 120
Nyílt Kp/szint: 9 Pszi: pyar. Af Mágia: nincs

Választható képzettségei

Holt nyelv, Heraldika, Gyógynövények, Térképészet, Filozófia, Egykezes fegyverek, Legendaismeret, Titkosírás, Szervezet ismerete, Építészet, Történelemismeret, Kocsihajtás, Kultúra, Vallásismeret, Démonológia, Atlétika, Anatómia, Állatismeret, Írás/olvasás, Csillagászat, Mesterség, Régészet, Mechanika, Nyelvismeret, Jog/törvénykezés

Pszi mester

Dwyll Unió, Erigow, Toron, Viadomo, Lar-dor, Dzsad államalakulatok, Shadon

Rögzített HM/szint: 6 Fp/szint: 2 Kp 1. szinten: 145
Nyílt Kp/szint: 14 Pszi: siopa metód. Mágia: nincs

Választható képzettségei

Akrobatika, Lélektan, Legendaismeret, Írás/olvasás, Etikett, Vallás, Történelemismeret, Ékesszólás, Csábítás, Észlelés/rejtőzés, Egykezes fegyverek, Szervezet ismeret Kultúra, Nyelvismeret, Mágiaismeret

***: a szerzetesek a belső egyensúlyuk, a szellemi megvilágosodás miatt képesek varázshasználatra, de nem imádnak egyetlen istenséget sem. Csak az általános varázslatokat és a kis arkánum litániáit használhatják, de abból

bármelyik szférához tartozót. Kivéve a szertartás és aszkézis varázslatot. Varázslataik csak akkor jönnek létre, ha kellőképpen koncentrálnak, azaz sikeres akaraterő próbát tesznek. Varázslataikat Pp-ből hozzák létre. Sikertelen próbakor a Pp-k elvesznek. Aura nélkül csak magára vagy arra varázsolhat, akit megérint. Minden varázslat Kp-ba kerül.

Ezekben a kasztokban a pszi használatot már első szinten kötelezően oktatják, de erre kell Kp-t költeni. A karakter annyi pszi pontot kap, mint amennyi a használat típusából és fokából következik. A karakter első szinten annyi Kp-t költhet pszi diszciplínákra, amennyibe a szakértelme került. További Kp-kért is tanulhat diszciplínákat.

Egyik kasztnak sem oktatnak mágiahasználatot.

Mágiahasználó főcsoport

Bárd/Illuzionista

Erigow, Gianag, Haonwell, Ilanor, Gro-ugon, Új-Pyarron, Hat város

Szabad HM/szint: 8 Fp/szint: 0 Kp 1. szinten: 105
Óvatos Kp/szint: 6 Pszi: pyarroni Af Mp/szint: aura/2

Választható képzettségei

Legendaismeret, Történelemismeret, Ékesszólás, Dobófegyverek, Célzófegyverek, Hangutánzás, Energiagyűjtés, Varázslás, Egykezes fegyverek, Csábítás, Álruha/alcázás, Szervezet ismeret, Szimpatikus mágia, Művészet, Csillagászat, Szerencsejáték, Régészet, Etikett, Nyelvismeret, Lélektan

Boszorkány/Mentalista

Erigow, Ilanor, Abaszisz, Toron, Új-Pyarron, Hat város, Gorvik

Kötött HM/szint: 0 Fp/szint: 0 Kp 1. szinten: 145
Rejtett Kp/szint: 10 Pszi: pyarroni Af Mp/szint: aura/2

Választható képzettségei

Észlelés/rejtőzés, Gyógynövények, Helyismeret, Szimpatikus mágia, Energiagyűjtés, Egykezes fegyverek, Legendaismeret, Csábítás, Varázslás, Lopakodás, Lélektan, Időjósítás, Dobófegyverek, Alkímia, Kultúra, Álcázás/álruha, Mesterség, Nyelvismeret, Vadonismeret, Állatismeret

Boszorkánymester/ Nekromanta

Erigow, Ilanor, Abaszisz, Gro-ugon, Toron, Új-Pyarron, Dzsad államalakulatok, Gorvik

Rögzített HM/szint: 6 Fp/szint: 2 Kp 1. szinten: 70
Tiltott Kp/szint: 8 Pszi: pyarroni Mf Mp/szint: aura/2

Választható képzettségei

Észlelés/rejtőzés, Gyógynövények, Holt nyelv, Írás/olvasás, Energiagyűjtés, Egykezes fegyverek, Legendaismeret, Vallás, Varázslás, Verekedés, Démonológia, Csillagászat, Célzófegyverek, Alkímia, Anatómia, Álcázás/álruha, Orvgyilkolás, Nyelvismeret, Vadonismeret, Kereskedelem

Varázsló

Doran, Erigow, Új-Pyarron, Tiadlan, Lar-dor

Zárt HM/szint: 0 Fp/szint: 0 Kp 1. szinten: 115
Nyílt Kp/szint: 10 Pszi: kyr metódus Mp/szint: aura/2

Választható képzettségei

Legendaismeret, Történelemismeret, Jog/törvénykezés, Írás/olvasás, Holt nyelv, Filozófia, Energiagyűjtés, Varázslás, Egykezes fegyverek, Drágakőmágia, Démonológia, Szervezet ismeret, Szimpatikus mágia, Rúnamágia, Nyelvismeret, Csillagászat, Régészet, Mechanika, Anatómia, Alkímia

***: a mágiahasználók saját erejükből képesek varázslásra, aurával rendelkeznek. Szintenként aura/2 mana pontot kapnak. A varázslatokat közvetlenül a manahálóból hozzák létre. Elméletileg bármilyen varázslatot képesek lehetnek megtanulni, de 1. szinten csak saját kasztjuk varázslataiból válogathatnak. Kivéve a Varázslót. A varázsló szinte bármilyen varázslatot képes megtanulni, bármilyen kaszté legyen is az. A varázslásra költött Kp-kért a karakter választhat magának varázslatokat is, de ezen felül is költethet el Kp-t.

Ezekben a kasztokban a pszi használatot már első szinten kötelezően oktatják, de erre kell Kp-t költeni. A karakter annyi pszi pontot kap, mint amennyi a használat típusából és fokából következik. A karakter első szinten annyi Kp-t költhet pszi diszciplínákra, amennyibe a szakértelme került.

Szintlépés és fejlődés

Szintlépés

Minden karakter minden szinten kaphat egy „ingyenes” szakértelem fejlődést, ha bírja „iskolája” vagy rendje támogatását. Kf és Mf esetén a játékos döntheti el, hogy karakterének melyik szakértelme fejlődjön, de csak olyat választhat, amelyet aktívan használt a két szintlépés között. Kf esetén csak olyat választhat, amelyiket már Alapfokon ismeri. Mf esetén csak olyat választhat, amelyet már Kf-on ismeri. Amikor Af-ú szakértelmet kapna, akkor a kaszt képzettségei közül szabadon választhat olyat, amelyet még nem birtokol. Ha nem talál olyan szakértelmet, melyet a kaszt képzettségei közül még nem birtokol, akkor szabadon felvehet egy olyan képzettséget, melyet a két szintlépés közt használt, vagy ráragadt. Ebben az esetben a KM belegegyezése is kell az új szakértelem felvételéhez. Ha olyan helyzet adódik, hogy egy szinten a karakter nem tudja kihasználni az ingyenesen kapott fejlődést, akkor szabadon elosztható Kp-t kap. Af-ért 6-ot, Kf-ért 12-öt és Mf-ért 18-at. Ahogy az évek telnek, minden „születésnapján” választhat valami HM, Fp vagy Kp fejlődést a karakter, az előtörténetben írtak szerint.

Szabad Karakterfejlődés

Nem beszélhetünk erős hagyományokról vagy szokásokról. A kaszt rendjei vagy iskolái nagyon laza felépítésűek, egyenesen számolnak is azzal, hogy a tagok elhagyják majd egyszer a közösséget. Ez alapján a kilépett tagoknak nagyon kevés segítséget adnak a továbbiakban, de nem is marasztalják őket nagyon. Természetesen lehet egy minimális idő (pár év), amit a tagoknak a rendben belül kell tölteni. A szintlépéshez minden szinten 100 Tp kell.

2. szinten fejlődhet 1 Kf-ot	7. szinten fejlődhet 1 Af-ot	12. szinten fejlődhet 1 Kf-ot	17. szinten fejlődhet 1 Mf-ot
3. szinten fejlődhet 1 Af-ot	8. szinten fejlődhet 1 Kf-ot	13. szinten fejlődhet 1 Mf-ot	18. szinten fejlődhet 1 Kf-ot
4. szinten fejlődhet 1 Kf-ot	9. szinten fejlődhet 1 Mf-ot	14. szinten fejlődhet 1 Kf-ot	19. szinten fejlődhet 1 Af-ot
5. szinten fejlődhet 1 Mf-ot	10. szinten fejlődhet 1 Kf-ot	15. szinten fejlődhet 1 Af-ot	20. szinten fejlődhet 1 Kf-ot
6. szinten fejlődhet 1 Kf-ot	11. szinten fejlődhet 1 Af-ot	16. szinten fejlődhet 1 Kf-ot	21. szinten fejlődhet 1 Mf-ot

Kötött Karakterfejlődés

A kaszt saját hagyományok szerint szerveződik vagy önként vállalt közösséget alkot, ahová viszonylag könnyű bekerülni. Tagjait a közös életvitel köti össze, céljaikban jelentős eltérések lehetnek. Innen viszonylag könnyű kitörni, még akkor is, ha egy új életvitel jelentős változásokat eredményez a tag életében. Általában a kasztok tagjaival szemben már rendelkeznek bizonyos előítélettel. Általában a kaszt rendjei, iskolái fel vannak készülve arra, hogy tagjaik különválnak tőlük, de visszatérésre legtöbbször nem adnak lehetőséget. A kilépő tagnak el kell hagynia a „szervezet” területét. A szintlépéshez minden szinten 120 Tp kell.

2. szinten fejlődhet 1 Kf-ot	7. szinten fejlődhet 1 Kf-ot	12. szinten fejlődhet 1 Kf-ot	17. szinten fejlődhet 1 Mf-ot
3. szinten fejlődhet 1 Af-ot	8. szinten fejlődhet 1 Kf-ot	13. szinten fejlődhet 1 Mf-ot	18. szinten fejlődhet 1 Kf-ot
4. szinten fejlődhet 1 Kf-ot	9. szinten fejlődhet 1 Mf-ot	14. szinten fejlődhet 1 Kf-ot	19. szinten fejlődhet 1 Af-ot
5. szinten fejlődhet 1 Mf-ot	10. szinten fejlődhet 1 Kf-ot	15. szinten fejlődhet 1 Kf-ot	20. szinten fejlődhet 1 Kf-ot
6. szinten fejlődhet 1 Kf-ot	11. szinten fejlődhet 1 Af-ot	16. szinten fejlődhet 1 Kf-ot	21. szinten fejlődhet 1 Mf-ot

Rögzített Karakterfejlődés

A kaszt erős belső hagyományok szerint szerveződik vagy önként vállalt, speciális közösséget alkot, ahová nem könnyű bekerülni. Tagjai hasonló célokat tűznek ki maguk elé. Innen nem könnyű kitörni, hiszen a tagok a jelenlegi életvitelükre specializálódtak. Általában a kaszt „iskolái” vagy rendjei nem nézik jó szemmel, ha valaki elhagyja ezt a belső, zárt köteleket. A kilépő tagnak ajánlott messzire mennie. A szintlépéshez minden szinten 140 tp kell.

2. szinten fejlődhet 1 Kf-ot	7. szinten fejlődhet 1 Kf-ot	12. szinten fejlődhet 1 Kf-ot	17. szinten fejlődhet 1 Mf-ot
3. szinten fejlődhet 1 Kf-ot	8. szinten fejlődhet 1 Kf-ot	13. szinten fejlődhet 1 Mf-ot	18. szinten fejlődhet 1 Kf-ot
4. szinten fejlődhet 1 Kf-ot	9. szinten fejlődhet 1 Mf-ot	14. szinten fejlődhet 1 Kf-ot	19. szinten fejlődhet 1 Kf-ot
5. szinten fejlődhet 1 Mf-ot	10. szinten fejlődhet 1 Kf-ot	15. szinten fejlődhet 1 Kf-ot	20. szinten fejlődhet 1 Kf-ot
6. szinten fejlődhet 1 Kf-ot	11. szinten fejlődhet 1 Kf-ot	16. szinten fejlődhet 1 Kf-ot	21. szinten fejlődhet 1 Mf-ot

Zárt Karakterfejlődés

A kaszt szigorú belső szabályok szerint szerveződik vagy zárkózott, elitista közösséget alkot, ahová nagyon nehéz külsősnek bekerülni. Tagjai adott, közös célt kitűzve élnek. Innen kitörni nehéz, hiszen az a jelenlegi életvitel felhagyása akadályozna a további fejlődést. Általában a kaszt „iskolái” vagy rendjei megtiltják a tagjaiknak, hogy elhagyják a rendjüket. A kilépő tagoknak gyakorlatilag „soha” nem bocsátanak meg. Más esetben külső kényszer hatására képtelen a karakter évekig elhagyni a kaszt szervezetét. A szintlépéshez minden szinten 160 tp kell.

2. szinten fejlődhet 1 Kf-ot	7. szinten fejlődhet 1 Mf-ot	12. szinten fejlődhet 1 Kf-ot	17. szinten fejlődhet 1 Kf-ot
3. szinten fejlődhet 1 Kf-ot	8. szinten fejlődhet 1 Kf-ot	13. szinten fejlődhet 1 Mf-ot	18. szinten fejlődhet 1 Kf-ot
4. szinten fejlődhet 1 Mf-ot	9. szinten fejlődhet 1 Kf-ot	14. szinten fejlődhet 1 Kf-ot	19. szinten fejlődhet 1 Mf-ot
5. szinten fejlődhet 1 Kf-ot	10. szinten fejlődhet 1 Mf-ot	15. szinten fejlődhet 1 Kf-ot	20. szinten fejlődhet 1 Kf-ot
6. szinten fejlődhet 1 Kf-ot	11. szinten fejlődhet 1 Kf-ot	16. szinten fejlődhet 1 Mf-ot	21. szinten fejlődhet 1 Kf-ot

Váltott kasztúság

Bármely karakter bármikor dönthet úgy, hogy jelenlegi életvitelét befejezi és egy másik kasztba szeretne tartozni. Nagyon fontos, hogy erre önerejéből nem képes, csak egy legalább „mester” fokú személy segítségével. A következő szintlépése során már az új kasztjába fog tartozni, az ott leírt követelményeket vagy reális életmódot azonban fel kell vennie. *Pl. egyetlen városi katona sem lesz nomád, ha nem költözik ki pár évre a vadonba, egy boszorkánymester sem lesz magától gladiátor, hacsak nem „költözik” be egy arénába és vesz részt kiképzéseken.*

Természetesen a katona is ismerhet vadonjáró szakértelmeket vagy a boszorkánymester is használhat kézkezes fegyvereket, de a hangsúly azon van, hogy a kasztváltás életmódváltást is jelent. Amikor megtörténik az életmódváltás, a karakter „elfelejtheti” aktuális szakértelmeit, vagy azok egyes fokait, mely azt jelenti, hogy azokra az új kasztjában kevesebb időt szentel, vagy úgy véli, hogy nem használná őket. *Pl. egy gladiátor úgy dönt, hogy pap lesz, és felhagy a kétkezes csatabárd használatával, hiszen inkább az írás/olvasás és vallásismeret szakértelmet fogja elsősorban alkalmazni. Ekkor visszakapja azokat a Kp-eket, amelyek a csatabárd használatában „voltak”, ebből felvehet papi szakértelmeket.*

Minden „elfelejtett” szakértelmenél visszakapja azokat a Kp pontokat, amelyekbe az került neki. Így lehet elég Kp-ja arra, hogy megtanulja az új kasztjának induló képzettségeit. Természetesen a tanulási idő hosszu is lehet ezért kell a mester, aki részletesen kitanítja a karaktert az új kasztjának szakértelmeire. A tanulási folyamat akkor lesz teljes, ha a karakter annyi Kp-t elkölt az új szakértelmeire, amennyi az új kasztnál le van írva az 1. szinten kapott Kp értéknél. (Ez akár több évbe is telhet (addig 0. szintűnek számít), ezekre az évekre a karakter megkapja az évek után járó Kp-kat) Egy „átlagember” számára nagyon nehéz a kasztváltás, mivel kevés Kp-t kap, és sok évbe kerül a váltás. Mivel a kasztok közt van átfedés, lehet, hogy sok olyan képzettséget ismer a régi kasztja miatt, mint ami az újban „követelmény” lenne. Ez esetben akár hamarabb is létrejöhet a kaszt és életmódváltás. A karakter a HM, Fp és Kp szintenkénti értékeit már az új kasztja szerint fogja kapni. Az új kaszthoz megkapja annak életmód szigorúságát és esetleges szociális módosítóit is.

Ikerkasztúság

A karakter két kasztba tartozik egyszerre. A KM döntésétől függ, hogy mely kasztokat engedélyezi, de biztos, hogy a papok csak egyetlen istenséghez tartozhatnak, így nem lehet olyan karakter, aki egyszerre két istenség papja. Figyelembe kell venni, hogy a paplovag karakter már lovag és pap is egyszerre, így ő nem választhat másik kasztnak lovagot vagy papot. A karakter szabadon eldöntheti, hogy szintlépéseknél melyik kasztja után kapja a HM, Fp és Kp módosítókat és nem szükséges neki mindet ugyanabból a kasztból származtatnia. *Példa: egy ikerkasztú karakter a HM-et lovagként, a Kp-t pedig varázslóként kapja szintenként.*

Egy ikerkasztú karakter, ha kasztot vált, egyszerre csak az egyiket válthatja le. Az ikerkasztú karaktereknek annyi TP kell a szintlépéshez, mint a két kasztjához szükséges Tp összege, így később lép szintet. Azt, hogy a karakter faja tartozhat-e az adott kasztba, mindkét kasztjánál meg kell nézni.

A sorsdobás

A kalandozók abban különböznek a többi Ynevi lakostól, hogy képesek „irányítani” saját sorsukat. Ez azt jelenti, hogy minden szinten kapnak egy sorsdobás lehetőséget, az elsőt is. A játékosnak be kell jelentenie, hogy sorsdobást szeretne, ekkor a következő dobásának az értékét szabadon meghatározhatja. Természetesen csak a kocka vagy kockák lehetőségein belül. Egy D100-as támadó dobás esetén a játékos kérheti, hogy ennek értéke 01 legyen. Egy 3k6 sebzdobás esetén kérheti, hogy ez a maximális 18 legyen. Ez a játékos karakterének a pillanata, amikor az adott esemény a neki tetsző módon fog lezajlani. Ha egy szinten nem használja fel a sorsdobását a játékos, akkor azt átviszi a következő szintre. Azaz aki 1. szinten nem használja el, az a 2. szinten két sorsdobási lehetőséget birtokol. A játékos azt is kérheti, hogy egy a karakterére ható NJK dobása legyen olyan, amelyet ő szeretne. Ez a kérés is 1 sorsdobásnak felel meg. Játékos nem határozhatja meg így más játékos dobását. A KM sem. A sorsdobási lehetőségeket nem lehet „visszaszerezni”, csak a szintlépéskor kapni egy újat, függetlenül attól, hogy van-e neki vagy nincs.

Szakértelmek

Minden szakértelmnek tulajdonság követelménye van. Az alapfokhoz egységesen 8-as, a középfokhoz 12-es, míg a mesterfokhoz 16-osnak kell lenni a szükséges tulajdonságoknak. Szakértelmenként egyszer dupla Kp-ért fel lehet venni egy fokot akkor is, ha a tulajdonság minimum nincs meg. A szakértelmek Af-a 33%-ot, a Kf-a 66%-ot, a Mf pedig 99%-os tudást feltételez. 00-as dobás balsikert jelent. A nyelvismeret (anyanyelv): Kf, kultúra (saját): Kf, Helyismeret (lakóhely, oktatás helye): Kf képzettségeket minden karakter ingyenesen megkapja. Minden szakértelmpróba esetén a szükséges tulajdonság követelmények átlagának teljes értékét hozzá lehet adni a képzettség értékéhez. Képzetlenül, csak erre az alapra lehet dobni. *Pl. Akrobatika esetén képzetlenül (MOZ+REF)/2 = 15% esély van, de alapfokon már 33+15% = 48% esély.*

Szakértelem neve	Af	Kf	Mf	Tulajdonság	Szakértelem neve	Af	Kf	Mf	Tulajdonság	Szakértelem neve	Af	Kf	Mf	Tulajdonság
Akrobatika	11	22	33	MOZ REF	Harci technikák	2	10	18	fejtől függ	Orvoslás	15	22	30	EML KÉZ
Alkímia	12	31	50	EML KRE	Harcművészet	6	18	30	spec spec	Ostromgép kezelése	3	11	20	ÉRZ FIZ
Állatismeret	4	10	16	ÉRZ ASZ	Helyismeret	5	9	14	EML ÉRZ	Pajzshasználat	5	17	30	FIZ MOZ
Áruha	12	18	24	KRE KAR	Heraldika	5	10	15	KRE KÉZ	Politika/diplomácia	10	26	42	EML KAR
Anatómia	15	30	45	EML AKA	Holt nyelv	10	35	60	EML ÉRZ	Pszé	10	30	50	AKA ASZ
Atlétika	11	22	33	ÁLL FIZ	Idomítás	8	14	20	AKA KAR	Régészet	15	27	40	EML ÉRZ
Birkózás	8	11	15	FIZ MOZ	Időjósítás	3	9	15	EML ÉRZ	Rejtekhelykutató	11	22	33	KRE ÉRZ
Birtokigazgatás	5	15	25	EML KAR	Írás/olvasás	5	15	25	EML KÉZ	Rúnamágia	18	31	45	KÉZ EML
Célfőgyverek	9	24	40	ÉRZ ASZ	Jelbeszéd	3	12	21	ÉRZ KÉZ	Stratégia	5	12	20	EML KRE
Csapdák	11	22	33	KÉZ KRE	Jog/törvénykezés	12	31	50	EML KAR	Szálfejtő	5	17	30	MOZ FIZ
Csillagászat	15	27	40	EML ÉRZ	Kereskedelem	5	8	11	KRE KAR	Szerencsejáték	10	15	20	KÉZ ASZ
Démonológia	20	37	55	EML AKA	Kétkezes fegyverek	7	18	30	FIZ REF	Szervezet ismerete	5	12	20	EML KAR
Dobőfegyverek	4	22	40	FIZ ÉRZ	Kétkezes harc	15	20	25	MOZ REF	Szexuális kultúra	5	17	30	ÁLL ASZ
Drágakőmágia	12	32	53	AKA ÉRZ	Kocsihajtás	2	8	15	REF ÉRZ	Szimpatikus mágia	20	37	55	EML AKA
Egykezes fegyverek	3	16	30	REF MOZ	Követés/lerázás	5	17	30	ÉRZ KRE	Titkosírás	8	16	24	KRE KÉZ
Ékesszólás	5	12	20	KAR ASZ	Kultúra	6	18	30	KAR ASZ	Párbaj és tornarend	5	15	25	EML ASZ
Energiagyűjtés	12	32	52	AKA ÁLL	Legendaismeret	10	30	50	EML KRE	Történelem	5	12	20	EML KRE
Építészet	8	19	30	EML ASZ	Lélektan	8	16	25	ASZ EML	Úszás	2	6	10	ÁLL FIZ
Észlelés/rejtőzés	11	22	33	ÉRZ KRE	Lopakodás	11	22	33	KRE MOZ	Vadonismeret	5	9	14	EML ÉRZ
Etikett	6	11	15	EML KAR	Lovaglás	1	8	15	REF MOZ	Vallásismeret	5	15	25	EML ASZ
Fegyverismeret	10	15	20	EML ÉRZ	Mechanika	10	27	45	KRE KÉZ	Vallatás	10	27	45	KRE KAR
Filozófia	15	27	40	EML KRE	Mesterség	5	10	20	KRE KÉZ	Varázslás	15	30	45	EML AKA
Térképészet	10	13	17	EML ÉRZ	Művészet	5	17	30	művészettől függ	Verekedés	3	9	15	MOZ REF
Gyógynövények	5	20	35	ÉRZ EML	Nyelvismeret	2	6	10	ASZ EML	Vérviselés	3	15	27	ÁLL FIZ
Hadvezetés	5	12	20	KAR ASZ	Nyomolvasás	10	27	45	ÉRZ KRE	Zárak	11	22	33	KRE KÉZ
Hajózás	15	27	40	EML ÉRZ	Orvgyilkosság	10	17	25	ASZ REF	Zsebmetés	11	22	33	REF KÉZ
Hangutánzás	3	9	16	ASZ EML	Mágiismeret	8	20	32	EML ASZ					

Most nincs lehetőség az összes szakértelem minden fokát meghatározni. A legfontosabb különbség a fegyverforgatási szakértelmeknél van:

Bármely fegyverforgató szakértelem alapfoka 33 HM-et ad a karakternek az adott (csak azzal az egy) fegyver használatkor. Általában a megfelelő védekezést sajátítják el, így ezeket sokan a VÉ-jük növelésére használják, de bárhogy el lehet osztani ezeket a pontokat, akár mindent a KÉ-re is lehet tenni. Ez a karakter saját/tanult harcstílusa. Célfőgyevert esetén a KÉ és CÉ egyértelmű, de a VÉ-re is lehet tenni vagy a TÉ-re is, a fegyvertől függően.

Bármely fegyverforgató szakértelem középfoka +33 HM-et ad a karakternek az adott (csak azzal az egy) fegyver használatkor. Általában a megfelelő védekezést sajátítják el, így ezeket sokan a VÉ-jük növelésére használják, de bárhogy el lehet osztani ezeket a pontokat, akár mindent a KÉ-re is lehet tenni. Ez összeadódik az alapfok 33 HM-jével. Ez a karakter saját/tanult harcstílusa. Célfőgyevert esetén a KÉ és CÉ egyértelmű, de a VÉ-re is lehet tenni vagy a TÉ-re is, a fegyvertől függően.

Bármely fegyverforgató szakértelem mesterfoka +33 HM-et ad a karakternek az adott (csak azzal az egy) fegyver használatkor. Általában a megfelelő védekezést sajátítják el, így ezeket sokan a VÉ-jük növelésére használják, de bárhogy el lehet osztani ezeket a pontokat, akár mindent a KÉ-re is lehet tenni. Ez összeadódik az alapfok és a középfok HM-jével. Ez

Pszé

A karakterek egységesen annyi Pp-tal rendelkeznek amennyit szintenként az adott metódus biztosít nekik. Minden pszé diszciplínát meg kell tanulni.

Alapfokú használat: Pyarroni metódus Af

A pyarroni módszer alapfoka egy olyan pszé használatot jelent, mely a szinte bárki számára megtanulható, általános jellegű diszciplínát foglalja

a karakter saját/tanult harcstílusa. Célfőgyevert esetén a KÉ és CÉ egyértelmű, de a VÉ-re is lehet tenni vagy a TÉ-re is, a fegyvertől függően.

Célfőgyevert is lehet védekezésre használni, de ilyenkor van esély a fegyver megsérülésére. Egyes számszerűk dőfő hegygel is fel vannak szerelve, így támadásra is lehet használni őket. A pajzshasználat nem ad HM bónuszt.

A veredezés, birkózás és harcművészet fokként csak 25 HM-et ad. A harcművészet azonban a szükséges tulajdonság követelmény alapján összesen plusz 8 HM-et ad. A harcművészet tulajdonság követelménye a stílustól függ. A Fizikum követelménnyel rendelkező harcművészet +4 Támadás bónuszt ad, a Reflex követelménnyel rendelkező +4 KÉ bónuszt, a Mozgékonyág követelménnyel rendelkező +4 VÉ bónuszt. Bármely harcművészet a fenti három közül két követelménnyel és így két plusz bónusszal rendelkezik, az alap 25 mellé.

A varázslás minden foka annyi Kp-t ad varázslatok tanulására, amennyibe került. A Kf és a Mf egyaránt +10-et ad a karakter Tudati Kezdeményező értékéhez. Az energiagyűjtés minden foka 30 perccel csökkenti a mágikus kifáradást és minden foka ad +10-et a karakter Tudati kezdeményező értékéhez.

magában. Ezekhez a követelmény 8-as Asztrál, 8-as Intelligencia és 8-as Akaraterő. Közös bennük, hogy ezen a fokon a használó csak saját magára használhatja őket. A karakter ezen a fokon 3 Pp-t kap szintenként.

Középfokú használat: Pyarroni metódus Mf

A „nagyképűen” Mesterfokúnak titulált használat a valóságban középfokú tudást jelent, de az avatatlan és kevésbé hozzáértő tanoncoknak ezt így hirdetik. Ez a használati fok még mindig elérhető szinte bárkinek, de inkább csak a nagyobb városokban, fővárosokban található hozzá megfelelő egyetem. Ezekhez a követelmény 12-es Asztrál, 12-es Intelligencia és 12-es Akaraterő. A mesterfokú metódus tartalmazza a pyarroni metódus alapfokában lévő diszciplínákat is. Közös bennük, hogy a metódus megtanulása után képessé válik azokat másokon is használni. A karakter 6 Pp-t kap szintenként.

Középfokú használat: Slan metódus

A harcművészek psi tudása nem Ynevi eredetű, a niarei mesterek hozták magukkal és nagyon lassan terjedt el azok használat. A legfontosabb különbsége a Pyarroni metódusokhoz képest, hogy használói inkább a saját fizikai testük tökéletes uralására törekedtek. A harcművészek és Történcosokon kívül egyes fejedélszereplők ismerhetik a slan metódus alapjait. Ezekhez a követelmény 12-es asztrál, 12-es intelligencia és 12-es akaraterő. A slan metódus tartalmazza a pyarroni metódus alapfokában lévő diszciplínákat is. A karakter 6 Pp-t kap szintenként.

Mesterfokú használat: Siopa metódus

A siopa diszciplínák a psi mesterek tudása. Ezek alapjai nagyjából egyszerre jelentek meg Yneven és Tíadlanban is. Fókuszában immár nem az elme vagy a test van, hanem a psi erők kisugárzása a testen kívülre, ezért varázslatszerű hatások érhetőek el vele. Ahhoz, hogy bárki megtanulja őket, a következő tulajdonságokkal kell minimum rendelkeznie: 16-es asztrál, 16-es akaraterő, 16-es intelligencia. A siopa metódus tartalmazza a pyarroni metódus mesterfokában lévő diszciplínákat is. Egyes niarei mesterek viszont a slan metódusból fejlesztették ki ezeket a technikákat.

Mesterfokú használat: Kyr metódus

A kyr metódus alkalmazása a varázslók privilégiuma. A kyr mágiarendszer megalkotásakor a tudatot fel kellett készíteni egy sor hasznos képességre, mely jelentősen segíti bármely varázshasználó munkáját. Ahhoz, hogy bárki megtanulja őket, a következő tulajdonságokkal kell minimum rendelkeznie: 16-es asztrál, 16-es akaraterő, 16-es intelligencia. A legtöbb kyr diszciplína a mágikus varázslatokhoz hatásokhoz hasonló hatást hoz létre, illetve használóját számos mágikusnak is nevezhető képesség birtokosává teszi. A Kyr metódus alapja a Pyarroni Mf, így a karakter azokat a diszciplínákat is ismeri.

Psi diszciplínák

Név	Metódus	Megjegyzés
A hely szelleme	Kyr	Tanulása: 6 Kp. Megérzi, ha az auráján belüli területen történt valami jelentős asztrális vagy mentális esemény. A Pp költség attól függ, hogy milyen távoli múltban kutat.
Abszolút látás	Kyr	Tanulása: 9 Kp. Mindennel tisztában lesz, ami az aurájában történik, akkor is, ha egy fal vagy más fizikai akadály miatt ténylegesen nem érzékeli. Ki kell választania egy adott érzékszervét és utána az aurája egy pontját. Pontosan tudni fogja, hogy mit érzékelné, mintha az adott helyen állna. Természetes érzékszervei nem működnek, transzban van. Plusz a láthatatlanság észlelése.
Aranyharang	Slan	Tanulása: 6 Kp. Nincs változás.
Auraérezkelés	Pyarroni Mf	Tanulása: 4 Kp. Nincs változás, de nemcsak varázslók használhatják.
Ballisztikus támadás	Siopa	Tanulása: 4 Kp. Felgyorsít egy tárgyat, az lövedékként becsapódik a célpontba.
Bumeráng	Siopa	Tanulása: 6 Kp. Az eldobott tárgy visszarepül a kezébe.
Chi-harc	Slan	Tanulása: 4 Kp. Nincs változás.
Csettintés	Pyarroni Af	Tanulása: 1 Kp. Amennyi Pp-t költ annyi méteren belül hallatszik a csettintése.
Dinamikus pajzs	Pyarroni Af	Tanulása: 4 Kp. Csak önmagán alkalmazhatja.
Ébredés (ébresztés)	Pyarroni Af	Tanulása: 2 Kp. A diszciplína önmagán használva 1 Pp-ba kerül. Egyéb célpont legfeljebb érintés távolságban lehet, és akaraterő próbát dobhat akkor negatív módosítóval, mint az ébresztésre elköltött Pp-k.
Emlékfelidézés (másón is)	Pyarroni Mf	Tanulása: 6 Kp. Az emlék tárolása vagy visszafejtése évenként 1 Pp-ba kerül. Egyéb célpont esetén szükséges érintés.
Energiagyűjtés	Kyr	Tanulása: 6 Kp. Csökkenti a mágikus kifáradást, mely a mana pontok felhasználásával jelentkezik. Nem a Mp-eket szívja a használó elméjébe, mivel azok nincsenek ott. Más változás nincs.
Erősített statikus pajzs	Slan	Tanulása: 9 Kp. Nincs változás.
Érzékelésítés	Pyarroni Mf	Tanulása: 2 Kp. Nincs változás, de csak önmagára használhatja.
Érzékelhetetlenség	Kyr	Tanulása: 9 Kp. 1-es erősítésű láthatatlanságnak felel meg 8 Pp-ért. Bármeddig fenntartható, gyenge transz állapotot jelent. 16 Pp-ért 2-es erősségű, 24 Pp-ért hármas erősségű.
Érzéketlenség	Slan	Tanulása: 4 Kp. Nem ájul el 0 Fp-n, az Fp sérülései miatt nem kaphat negatív módosítót.
Érzéktisztítás	Pyarroni Af	Tanulása: 2 Kp. Csak önmagán alkalmazhatja. Új tekercsek.
Fájdalomcsillapítás	Pyarroni Af	Tanulása: 4 Kp. Csak önmagán alkalmazhatja.
Halálos ujj	Slan	Tanulása: 9 Kp. Kábításra is használható. 1 Pp-ért 6 Fp sebezhető vele vagy 3 Pp-ért 1 ÉP. Fp sebzésnél nincs kötelező ÉP vesztes.
Harmadik szem	Pyarroni Mf	Tanulása: 4 Kp. Vagy Asztrálszemként vagy Mentálszemként használhatja. Csak evilági lényekre hat, akik fizikai testtel is bírnak.
Hatodik érzék	Pyarroni Mf	Tanulása: 6 Kp. 5 Pp-ért 6 körig működik a megérzése. Csak önmagán használhatja, a saját tudata gondolja át a lehetséges veszélyeket és esetleges problémákat.
Jelentéktelenség	Slan	Tanulása: 2 Kp. Nincs változás.
Képességjavítás	Slan/Pyarroni Mf	Tanulása: 6 Kp. Csak önmagára használhatja.
Kitérés	Slan	Tanulása: 9 Kp. 10 Pp. Használatkor kitérhet egy lövedék elől. A siker szinte garantált, csak olyan lövedék elől nem térhet ki, melynek „hegye” már érintkezik a testével, a kilövés pillanatában. 20 Pp-ért két lövedék elől, 30 Pp-ért három lövedék elől térhet ki. Több lövedék ellen nem használható. A kitérés körében minden szempontból normálisan cselekedhet, a kitérés csak a lövedék becsapódásakor számít, más tevékenységében nem akadályozza.
Koncentráció	Pyarroni Af	Tanulása: 2 Kp. Egy szakértelem végzésekor +15%-ot kap a tevékenységére, a kiváló összpontosítása miatt. A Pp költsége változó, a folyamat hosszától függ, gyenge transzállapotba kerül.
Láthatatlanság észlelése	Siopa	Tanulása: 6 Kp. Kombinált asztrál és mentálszem. A kettő együtt a láthatatlan személyeket vagy testetlen lényeket is észleli, ha elrontják valamely ellenállásukat. Varázslatokra nem hat.
Lélegzet visszatartás	Pyarroni Af	Tanulása: 1 Kp. A hagyományos lélegzet visszatartás tripla ideje vonatkozik rá. Szükséges, hogy jó nagy levegőt tudjon venni előtte.
Levitáció	Siopa	Tanulása: 9 Kp. Mint a leírás, de nem Slanra vonatkozik. Kivétel, hogy nem lesz mágikus a teste.
Mágikus tekintet	Kyr	Tanulása: 12 Kp. Mint a leírás.
Membrán	Siopa/Kyr	Tanulása: 6 Kp. Mint az új tekercsek leírás.
Psi bontás	Pyarroni Af	Tanulása: 2 Kp. Dinamikus pajzsokat bonthat le vele. Egyéb célpont legfeljebb érintés távolságban lehet tőle. 1 Pp-ért 1 pont bontható a pajzsokból.
Psi csapás	Siopa	Tanulása: 12 Kp. 6 Pp villámszerű k6 Fp-t okoz. Ez energia, nyers tudati erőnek számít.
Psi lökés	Siopa	Tanulása: 9 Kp. 2 Pp-ba kerül 1 kg-nyi „lökési energia” kifejtése. A lökés ereje minden méter után csökken 1-gyel. 3 kg-nyi lökés a 3. méteren már csak 1 kg-ot jelent, a 4. méterre pedig megszűnik.
Psi ostrom	Pyarroni Mf	Tanulása: 4 Kp. Dinamikus és statikus pajzsokat bonthat le vele. Egyéb célpont legfeljebb érintés távolságra lehet. 1 Pp-ért 2 pont bontható a pajzsokból.
Psi roham	Pyarroni Af	Tanulása: 4 Kp. Minden 1 Pp után +1 TÉ-t kap, Minden 2 Pp után +1 KÉ-t kap. 10 Pp felhasználása KÉ +5-öt és TÉ +10-et jelent. Nem jelent automatikus kezdeményezést. Csak önmagára használhatja.
Statikus pajzs	Pyarroni Mf	Tanulása: 6 Kp. Saját magán és másón is alkalmazhatja.
Álca	Siopa	Tanulása: 4 Kp. Képes megváltoztatni az aurája lenyomatát, auraérezkelés mást jelez.
Telekinézis	Siopa	Tanulása: 9 Kp. A tárgy mozgékonyasága annyi, mint a használó akarateréje. A tárggyal végezhető ügyességet igénylő tevékenységnél a használó intelligencia tulajdonsága számít. A tárgy fizikuma a tárgy súlyának a tizede. Ezek alapján akár harcolni

		is lehet, egy telekinézissel mozgatott karddal. Mindenképpen látnia kell a tárgyat. A célpont legfeljebb annyi méterrel belül lehet, mint a használó Akaraterő értéke.
Telepátia	Pyarroni Mf	Tanulása: 6 Kp. Mindenképpen látnia kell a célpontját. A célpont legfeljebb annyi méterrel belül lehet, mint a használó Akaraterő értéke.
Testhőmérséklet változtatás	Pyarroni Af	Tanulása: 4 Kp. 3 fokként 1 Pp-ba kerül, csak önmagára alkalmazhatja.
Testsúlyváltoztatás	Slan	Tanulása: 6 Kp. Nincs változás.
Tetszhalál	Slan	Tanulása: 1 Kp. Nincs változás.
Tiszta elme	Kyr	Tanulása: 4 Kp. Amíg fenntartja, immunis a mentális hatásokra. Sajnos közben más pszi diszciplínát lehetetlen alkalmazni, mert lezárja az elmét.
Transz	Pyarroni Mf	Tanulása: 2 Kp. Nincs változás, kivéve, hogy nem Kyr metódus.
Tudati háló	Kyr	Tanulása: 9 Kp. Összeköthet pszi használó személyeket. A kapocs csak saját tudatos beleegyezés alapján jöhet létre. Aki létrehozta a kapcsot, felhasználhatja társai Pp és Mp pontjait úgy, mintha a sajátjai lennének. Illetve a létrehozó átadhat Pp és Mp pontot a társainak. A hálóban részt vevő személyek folyamatos gondolatátvitel alatt állnak. A létrehozó transzba kerül, mert tudatát teljesen leköti a háló fenntartása, pszi diszciplínákat használhat és varázsolni is képes lehet, de mást nem csinálhat.
Tudatklónozás	Kyr	Tanulása: 12 Kp. Levásztja elméje egy részét. A rész kap Pszi pontokat. A levásztott elme a kapott Pp-kból, az igazi tudattól függetlenül képes pszi hatások létrehozására, akkor is, ha az igazi tudat alszik, ájult, stb. Védelmi szerepe van, mert ha a személy alszik, a klón tudat akkor is éber és figyel, akár fenntarthat fontos diszciplínákat/varázslatokat is. A klóntudat varázslásra is képes, így akár több varázslat is létrehozható egyszerre. Emiatt nem kap negatív koncentráció módosítókat a használó. A klóntudat, ha elveszti Pp-it, megszűnik, de nem jár káros hatással, a használó főértékei nem csökkennek. Amíg van klóntudat, a karakter nem kap vissza pihenéssel Pp-t, mivel tudata nem pihen akkor sem, ha alszik a teste. Asztrális és mentális varázslatok először a klóntudatra hatnak, mert az van kívül. A rajta létrejövő varázslatok megsemmisítik a klóntudatot, de a „támadó” varázslat is megszűnik.
Vágy kioltása	Kyr	Tanulása: 4 Kp. Amíg fenntartja, immunis az asztrális hatásokra. Sajnos közben más pszi diszciplínát lehetetlen alkalmazni, mert lezárja az elmét.
Zavarás	Siopa	Tanulása: 6 Kp. Nincs változás.

Harcrendszer

A harcrendszer dobási módszerei változatlanok. A harci helyzeteken már módosítottam, és bekerül egy cselekménylista, amelyet a „hozzáértők” képesek végrehajtani. Néhány fegyver harcértéke megváltozott. A harcértékek számítása megváltozott.

Fegyveres kezdeményező érték

Alap: KRE/2 + REF/2 + HM

Fegyverenként változó érték: fegyver KÉ-je + Képzettségéből adódó HM + Akrobatika képzettség módosítója + harci cselekvések módosítói

Fegyveres támadó érték

Alap: MOZ/2 + REF/2 + FIZ/2 + HM

Fegyverenként változó érték: fegyver TÉ-je + Képzettségéből adódó HM + Atlétika képzettség módosítója + harci cselekvések módosítói

Fegyveres védő érték

Alap: MOZ + REF + HM

Fegyverenként változó érték: fegyver VÉ-je + Képzettségéből adódó HM + Akrobatika képzettség módosítója + harci cselekvések módosítói

Fegyveres célzó érték

Alap: ÉRZ/2 + HM

Fegyverenként változó érték: fegyver CÉ-je + Képzettségéből adódó HM + Akrobatika képzettség módosítója + harci cselekvések módosítói

Tudati kezdeményező érték

(csak pszi- és mágiahasználóknak)

Alap: KRE/2 + AKA/2

A létrehozandó hatástól függő érték: a varázslási idő + Varázslás és Energiagyűjtés képzettség módosítója + harci cselekvések módosítói

Képzetlen fegyverforgatás

A képzetlen fegyverforgató nem kap VÉ-t a fegyverhasználat miatt, csak a fegyver harcértékeit kapja meg. Nincs neki biztos találata, alapesetben Fp-t sebez. Ép-t akkor sebez, ha 50-nél több a támadóértéke, mint a védekező VÉ-je. (mostani szabály)

Minimális sebzés

A minimális sebzés annyi, mintha minden sebzéscockával 1-et dobna a támadó. Egy fegyver 3k6-os sebzése esetén a minimumsebzés 3. Az erőbónuszából adódó pluszsebzészt hozzá kell adni a minimális sebzéshez.

Biztos találat

A legalább alapfokon képzett fegyverforgatóknak biztos találata van az adott fegyverrel. Biztos találat esetén, ha a TÉ összeg akár 1-gyel nagyobb, mint a védekező VÉ-je, akkor Ép sebzészt okoz. Ha a TÉ összeg nem nagyobb, mint a védekező VÉ-je, akkor a sebzése annyi Fp, amennyi a fegyver minimum sebzése. Ha biztos találat is lenne és rendes Fp vagy Ép sebzés is, akkor mindig a nagyobb sebzészt kell választani.

Képzett fegyverforgatás

Alapfok	Ha a dobás 1-33 között van, akkor biztos a találat. Egyéb esetben, ha a TÉ összege nagyobb a védekező VÉ-nél, Fp-t sebez. Ép-t akkor sebez, ha 50-nél több a támadóértéke, mint a védekező VÉ-je. A 00 dobás balsikert jelent.
Középfok	Ha a dobás 1-66 között van, akkor biztos a találat. Egyéb esetben, ha a TÉ összege nagyobb a védekező VÉ-nél, Fp-t sebez. Ép-t akkor sebez, ha 50-nél több a támadóértéke, mint a védekező VÉ-je. A 00 dobás balsikert jelent.

Mesterfok	Ha a dobás 1-99 között van, akkor biztos a találat. A 00 dobás balsikert jelent.
-----------	--

Balsiker

A többi szakértelemhez hasonlóan, a 00 dobás jelent balsikert.

Túlerő

Alapesetben egyetlen ellenféllel szemben nincs túlerő. A különböző fegyverek és szakértelmek módosíthatják, hogy mennyi ellenféllel szemben van túlerő.

Ellenfél	Túlerővel kapcsolatos módosítók
2	alapesetben ennyi ellenfél már túlerő
3	kétkezes fegyver esetén ennyi fő a túlerő
3	pajzshasználat esetén ennyi fő a túlerő
4	szálfegyver esetén ennyi fő a túlerő
4	kétkezes harc esetén ennyi fő a túlerő
+1	körkörös harc vagy lőtáncoltatás szakértelem Af
+2	körkörös harc vagy lőtáncoltatás szakértelem Kf
+3	körkörös harc vagy lőtáncoltatás szakértelem Mf

Túlerő esetén a többletellenfelek miatt a túlerőben lévő fél – minden ellenfél – kap módosítókat.

KÉ +5	TÉ +10	VÉ +10	CÉ -10
-------	--------	--------	--------

Túlerő esetén a további harci helyzetek további módosítókat adhatnak a résztvevőknek. A túl sok résztvevő zavarja a pontos célzást.

Pszi használat és varázslás

A pszi használatot ugyanúgy kezeljük, mintha varázslás volna, azaz a pszi diszciplínákat fenn lehet tartani vagy bevethetők fegyveres ellenféllel szemben.

Harc vs. harc vagy Mágia vs. mágia

Két fegyveres a Fizikai kezdeményező értékét használja egymással szemben. Két mágiahasználó a Tudati kezdeményező értékét használja egymás ellen.

Harc és Varázslás

Fegyveres és mágia- vagy pszi használó karakter egymással szemben eltérő kezdeményező dobást tesz.

A fegyveres a Fegyveres Kezdeményező Értékét veszi alapul és dob a D10-zel, ezt hozzáadja a kezdeményező értékéhez.

A mágia vagy pszi használó pedig a Tudati kezdeményező értékét használja, ehhez adja hozzá a D10 dobásának értékét.

Akinek a KÉ értéke nagyobb, az hajthatja végre először a cselekvését. Abban az esetben, ha egy közelharc fegyveres az adott körben nem juthat elég közel a varázshasználóhoz, akkor ott mindig a varázshasználó nyeri a kezdeményezést. A lőfegyveres ellenfelek többnyire távolabbról képesek rállni a varázshasználókra, így ebben a helyzetben ők nyerik automatikusan a kezdeményezést.

Varázslatok száma

Egy harci körben több varázslat vagy pszi diszciplína is létrehozható. Minden varázslat után 1 szegmenst „pihenni” kell a tudatnak, a létrehozó ez alatt felkészül a következő varázslat létrehozására. Ez alapján akár 5 db 1 szegmenses varázslatot is lehet használni vagy 2 db 4 szegmens ideg

tartót létrehozni. De akár egy 9 szegmenses varázslat is végrehajtható 1 körben. Nagyobb varázslat is, de akkor a köv. kör „pihenő”-vel kezdődik.

Varázslat (pszi használat) harc közben

Harc közben, ha valaki hosszabb varázslási idejű mágiát vagy diszciplínát használ, könnyen lehet, hogy megsérül közben. Ilyen esetben akaraterő próbát kell dobni tized annyi negatív módosítóval, amennyi Fpt-t sebzett rajta az ellenfele. Felfelé kell kerekíteni. Pl. 17 fp sebzés esetén -2-vel kell dobni az akaraterő próbát. Sikeres próba esetén nem szakad meg a varázslat vagy pszi használat. Ép sebzés esetén, a negatív módosító annyi, mint a teljes sebzés. Azaz 5 Ép sebződés esetén a módosító -5 az akaraterő próbához. A körben a sebződések összeadódnak, azaz ha egy támadás sebez 8 Fp-t, akkor ott -1 az akaraterő módosító, de ha a körben egy újabb támadás 12 Fp sebződést okoz, akkor ott már -1 és -2 azaz összesen -3 módosítóval kell dobni az akaraterő próbát.

Harci módosítók

Többféle harci helyzet létezik. Van, amelyik előnyös, míg más hátrányos a karakterekre. Egységesen azonban a harcértékek módosulása a következő módosítókkal történik. A TÉ vagy CÉ módosító teljes értékével módosítja a biztos találat esélyét, azaz a szakértelem használatát is.

Végzetes hátrány: KÉ: -40, TÉ: -80, VÉ: -80, CÉ: -80

Kritikus hátrány: KÉ: -20, TÉ: -40, VÉ: -40, CÉ: -40

Súlyos hátrány: KÉ: -10, TÉ: -20, VÉ: -20, CÉ: -20

Zavaró hátrány: KÉ: -5, TÉ: -10, VÉ: -10, CÉ: -10

Apró előny: KÉ: +5, TÉ: +10, VÉ: +10, CÉ: +10

Jelentős előny: KÉ: +10, TÉ: +20, VÉ: +20, CÉ: +20

Lehengerlő előny: KÉ: +20, TÉ: +40, VÉ: +40, CÉ: +40

Győzedelmes előny: KÉ: +40, TÉ: +80, VÉ: +80, CÉ: +80

Harci helyzet példák

Támadás hátulról

Védekező részére: Alapesetben: Súlyos hátrány

Támadó részére: Alapesetben: Jelentős előny

Orvgyilkolás Af esetén: Jelentős előny, dupla sebzés

Orvgyilkolás Kf esetén: Lehengerlő előny, dupla sebzés

Orvgyilkolás Mf esetén: Győzedelmes előny, dupla sebzés

Támadás oldalról

Védekező részére: Alapesetben: Zavaró hátrány

Támadó részére: Alapesetben: Apró előny

Harc, mozgó lórol

Támadó részére: Alapesetben: nincs módosító

Lovaglás és Fegyverh. Af esetén: Apró előny

Lovaglás és Fegyverh. Kf esetén: Jelentős előny

Lovaglás és Fegyverh. Mf esetén: Lehengerlő előny

Védő részére: nincs módosító

Harc, vakon vagy vaksötétben

Alapesetben: Végzetes hátrány

Vakharc Af esetén: Kritikus hátrány

Vakharc Kf esetén: Súlyos hátrány

Vakharc Mf esetén: Zavaró hátrány

Harc, fekve

Alapesetben: Súlyos hátrány

Földharc Af esetén: Súlyos hátrány, VÉ módosító nincs

Földharc Kf esetén: Zavaró hátrány

Földharc Mf esetén: Zavaró hátrány, VÉ módosító nincs

Harci technikák példák

Ezek a módosítók egyetlen támadásra vonatkoznak, speciális hatásuk csak az adott támadásra vonatkozik. A különleges mozdulatokhoz külön-külön Harci technika szakértelem szükséges. Akár minden támadásával más-más harci cselekedettel próbálkozhat, aki többször támadhat egy körben. Minden harci cselekedet alapfoka -40 TÉ levonást ad, a Középfok -20 levonást, míg a mesterfok esetén nincs TÉ levonás. Ahol más szabály vonatkozik, ott külön meg van említve. Minden harci technika igényel tulajdonság minimumot és adott típusú fegyverhasználatot.

Elsőpró roham

Szükséges: FIZ 15+, pajzshasználat vagy kétkezes fegyver

Alapeset: csak az 1. támadásra kapod meg a roham módosítóit, az ellenfél pedig normál módon visszatámadhat rád

Sikeres roham esetén a védekező nem tud visszatámadni egyszer sem ebben a körben. A rohamozó minden támadására megkapja a roham módosítóit a körben.

Futás közben lövés

Szükséges: MOZ 13+, FIZ 13+, ÉRZ 13+, célzófegyver vagy dobófegyver

Alapeset: nem tudsz futás közben célzó vagy dobófegyvert használni (CÉ -100-at kapsz rá)

Futás közben is tudsz célzó vagy dobófegyvert használni. A technika foka a CÉ-t módosítja nem a TÉ-t.

Gáncsolás

Szükséges: MOZ 11+, FIZ 11+, verekedés, birkózás vagy harcművészet

Alapeset: a gáncsolás nem okoz sebzést

A gáncsolás mellett normál sebzést is tudsz okozni az ellenfelednek, aki földre kerül és a harc fekvé módosítókat kapja meg.

Gyors újratöltés

Szükséges: MOZ 13+, REF 13+, célzófegyver vagy dobófegyver

Alapeset: nem kapsz +1 támadási lehetőséget

Ebben a körben +1-szer tudsz löni vagy dobni a fegyvereddel, de minden támadásodra megkapod a technika foka miatti módosítót a CÉ-dre.

Hárítás

Szükséges: MOZ 13+, REF 13+, FIZ 13+, bármilyen közelharc szakértelem

Alapeset: nem tudsz háritani

Ha nem használod ki egy támadásodat, akkor ezt az ellenfél támadásának az elhárítására is használhatod. A használat foka miatti levonás után, ha pozitív a TÉ-d, akkor azt hozzáadhatod a VÉ-dhez. Legfeljebb annyi támadást háritatsz, amennyi támadási lehetőség neked lenne, a többi támadáshoz már nem adhatod hozzá a háritásból származó bónuszt.

Kapáslövés

Szükséges: FIZ 13+, REF 13+, célzófegyver vagy dobófegyver

Alapeset: nincs kapáslövés miatti bónusz

Ebben a körben +15 KÉ-t kapsz az első lövésedre, a használat foka miatti levonás a CÉ-dre vonatkozik, nem a TÉ-re.

Öklelés

Szükséges: FIZ 15+, pajzshasználat

Alapeset: a pajzsot csak védekezésre használhatja

Ha sikerül a támadás, a sebzésen kívül fel is dönti a védekezőt.

Összeroppantás

Szükséges: FIZ 15+, birkózás vagy harcművészet

Alapeset: szakértelem nélkül ÁLL mentődobást tehet az ellenfél

Sikeres támadás esetén a célpont elájul, mentődobást nem tehet ellene.

Pajzsbénítás

Szükséges: FIZ 13+, ÉRZ 13+, dobófegyver

Alapeset: szakértelem nélkül nem lehetséges

Siker esetén a dobófegyverét az ellenség pajzsába dobja. 1 dárda vagy 3 hajítóbárd lehetetlenné teszi a pajzs használatát.

Riposzt:

Szükséges: MOZ 13+, REF 13+, egykezes fegyver

Alapeset: nem használhatod ezt a technikát

Csak akkor használhatod, ha tudatosan átengeded ellenfelednek az elsőseget. Ha ellenfeled elrontja a támadását, +10 támadást kapsz, amikor te következelsz. A bónusz nem adódik össze két elrontott támadással sem, mindet külön kell kezelni. Ez a harci technika nem csökkenti a TÉ-t, semelyik használati fokon sem. A kapott bónuszt nem viheted át a következő körre.

Támadó taktika:

Szükséges: MOZ 15+, REF 15+, egykezes fegyver vagy kétkezes fegyver, vagy harcművészet, vagy verekedés

Alapeset: nem használhatod ezt a technikát

Hatása a teljes körre vonatkozik. A taktika miatt kapott negatív módosítók ebben a körben a Védő értékedet csökkentik. Te kapsz +20 Támadó értéket.

Egyedi harci szituációk példa

Néhány egyedi harci szituációt felsorolva bővíttem a lehetőségeket.

Lovagi torna – kopjatörés

A két lovag mindegyike hasonló felszerelésben versenyez, hasonló feltételek mellett. Tornakopját használják, ami gyengített, sebzése megegyezik a könnyű kopjával, de találat esetén eltörik. KÉ dobás nem szükséges, hiszen adott jelre egyszerre indulnak meg egymás felé, a lovon. Megkapják a roham és a harc, mozgó lórol módosítókat. A TÉ dobásokat egyszerre dobják.

Aki túlüti az ellenfelet, az kiüti a másikat a nyeregből, a kötelező 3 Ép sebzés megvan, de a tornakopja csak Fp-t sebezhet (mert eltörik). Az elvesztett Fp-k után bekövetkező kötelező Ép vesztes viszont jelentkezik a leesett lovasnál. Ha mindketten túlütik a másikat, akkor mindketten leesnek. Állapotuk szerint folytathatják a viadalt, gyalogosan közelharccal.

Ha nem következik be túlütés, de találat igen, akkor a tornakopja Fp-t sebez (kötelező Ép sebződés számít), és eltörik. Ilyenkor nem esnek le a nyeregből, folytathatják új kopjával a rohamot. (visszamennek a kezdő pozíciójukra) Aki nem találja el az ellenfelét, de nem célzott direkt mellé, akkor a pajzsán találja el a másikat, így sebzést nem okoz, de a tornakopja eltörik. Aki direkt mellé célzó, az nem találja el az ellenfelét és a kopjája sem törik el.

Egyes „sötét lelkű” lovagok a kopjával megpróbálják ellenfelük fejét eltalálni, ilyenkor megfelelő módosítókkal dobják a TÉ dobásukat. Fejen a túlütés és a kötelező Ép vesztes könnyen halált okozhat, utólag pedig sűrű bocsánatkéréssel takaróznak a vétkesek és a véletlent okolják.

Általában csak teljes vérttel és nehéz harci lóval rendelkező lovagokat engednek egymással küzdeni. Egyedi esetben „gyengébb” felszerelésű lovagok is küzdhetnek egymással, de csak ha a felszerelésük közel azonos.

Párbaj – első szúrásig

A két fegyveres hasonló felszerelésben harcol, könnyű egykezes fegyvert használnak, általában törkardot vagy ramierát. Felrajzolnak egy kört, amelyet nem hagyhatnak el a vívó felek. Ha valaki kilépne ebből a területből, akkor a vívás érvénytelen. Mivel ez nagy szégyen lenne a kilépőre nézve, önmaguktól alávetik magukat a harc helyhez kötve módosítóknak, ez ebben az esetben súlyos hátrány: KÉ: -10, TÉ: -20, VÉ: -20. A vívást „bíró” felügyeli, aki ellenőrzi a sérülés meglétét vagy azt, ha valaki elhagyná a kört. A legtöbb esetben Ép sérülés szóba sem jöhet, így mindkét fél visszafogja magát, ami zavaró hátránynak felel meg. KÉ: -5, TÉ: -10, VÉ: -10. Látható, hogy elég jelentős hátránnyal harcolnak egymással, a két negatív módosító összeadódik. Országonként vagy szokásonként változó, hogy hol kell megejteni az első szúrást. A legművészebb fajtában egy kendőt kötnek a mellkasukra, nagyjából a szív fölé, és a szúrást arra kell kivitelezni. Mondanom sem kell, hogy a kicsi célpont további -30 módosítót jelent a harcolók támadására. Másol a bőrfelületen kell apró vágást ejteni, általában kézen vagy bármely testfelületen vagy ruházaton. Egyes sötét lelkű bajvívók halálos szúrást alkalmaznak, ez esetben csak a szíven szúrás jöhet szóba. Az igen apró célpont -50 TÉ módosítót jelent, de ha sikerül egy támadás, akkor a sebzés halálos. Nem biztos, hogy maga a szúrás rögtön megöli a célpontot, de mivel a szív fontos belső szerv, gyakorlatilag mágikus gyógyítás nélkül kő kör alatt elvérzik a célpont. A párbaj során vértket tilos viselni, egyes helyeken az alkarvédő

Mágiarendszer

A mágiaellenállás

Háromféle mágikus ellenállás van, ezek a személyes aura miatt léteznek: Fizikai, Asztrális és Mentális.

A Fizikai ellenállás a test „egységét” jelképezi, az ellenállását a testre ható nekromancia típusú varázslatok ellen, de ide tartozik a testbe teleportálás, az életerősítés vagy a testen magával történő sebkozás. A vérre ható varázslatok, a test „beleegyezés nélküli” átalakítása is ide tartozik. A fizikai test köré ugyanúgy lehet psi pajzsot tenni, mint az asztrálest vagy a mentálest köré. Egyesek ezt „rontáspajzsok” nevezik. A fizikai TME értéke a test Fizikum tulajdonságának teljes értéke.

Az asztrális és mentális ellenállás nem változik. Az asztrális TME az asztrál teljes értéke, a mentális TME az akaraterő teljes értéke.

A tárgyak, állatok és növények nem tehetnek ellenállást semmilyen varázslat ellen (kivéve az állatszellemeket vagy mágikus lények és tárgyak).

A varázslatoknál meg kell határozni, hogy melyek esnek fizikai ellenállás alá, példaként legyen itt a papi varázslatok felsorolása:

Nekromancia típusú papi varázslatok

Csapás: ha rúd vagy kopja formában használják és keresztülmegy a célponton. Ha az ellenállás sikeres, a csapás nem halad át a célponton, így nincs sebzés. **Időtlen álmom:** mentál és nekromancia típusú. Ha bármelyik ellenállás sikeres, akkor nem jön létre a varázslat. **Izzó vér:** Ha az ellenállás sikeres, nem jön létre a varázslat. **Intő jel:** Ha az ellenállás sikeres, nem jön létre a varázslat. **Véráldozat:** Ha az ellenállás sikeres, nem jön létre a varázslat. **Vérgát:** Ha az ellenállás sikeres, át tudják lépni a vértörést. **A halál szava:** nekromancia, asztrál és mentál típusú. A varázslatnak többféle eredménye lehet az elrontott ellenállások függvényében. A pap befolyásolni tudja, hogy a célpont mely részére legyen hatással a varázslata. (lásd a papi példavarázslatoknál) **Átok:** nekromancia típusú, ha a fizikai értékeket csökkenti. Ha az ellenállás sikeres, nem jön létre a varázslat. **Vízlelégzés:** mivel a fizikai testet módosítja, ezért nekromancia típusú. Ha sikeres az ellenállás, nem jön létre a varázslat. (beleegyezés esetén nincs ellenállás) De szárazföldön átalakított légzés az halált okoz. **Vérgyűjtés:** Ha az ellenállás sikeres, nem jön létre a varázslat. **Vérvés:** Ha az ellenállás sikeres, nem jön létre a varázslat. **Lélekáldozat:** nekromancia típusú, de nem a fizikai testre hat. Asztrális és Mentális ellenállás tehető ellene. Ha bármelyik sikeres, a varázslat nem jön létre. Az elpusztult lélek után hátramaradó fizikai testből tudatlan élőholt jön létre. **Lélekcspada:** nekromancia típusú, de nem a fizikai testre hat. Asztrális és Mentális ellenállás tehető ellene. Ha bármelyik sikeres, a varázslat nem jön létre. A halál szavával kombinálva egy fizikai ellenállás az első. Ha ez sikeres, akkor a test nem pusztul el, így a lélek ki sem szakad a testből és nem kell Asztrális és Mentális ellenállást sem figyelni. **Összetartozás – életerővel:** nekromancia típusú, ha a célpont(ok) nem egyeznének bele a varázslatba. Ilyen esetben csak a papon múlik, hogy ad-e vagy vesz-e el életerőt. Aki nem sérült, abba nem kerülhet életerő a tagokból. **Úzás – túlvilági lények:** az elűzendő lény az Ép-i helyett a nekromancia elleni ellenállását használja, ha ellenszögül a varázslatnak. **Vérbéklyó:** Ha az ellenállás sikeres, nem jön létre a varázslat. **Vérdermesztés:** Ha az ellenállás sikeres, nem jön létre a varázslat.

engedélyezett lehet. A párbajt minden esetben „bejelentik”, így a végeredményért nem lehet utólag senkit sem felelősségre vonni. Azok akik, csak a vívás pillanatában jönnek rá, hogy ellenfelük túl erős számukra csak egyetlen módon menekülhetnek meg. Ki kell lépniük a körből, és így hivatkozhatnak a párbaj érvénytelenítésére. Természetesen ez nagy szégyen a kilépőre nézve, automatikusan elismeri a másik győzelmét.

Fegyverek sebzése

A nagy kétkezes fegyverek esetén a sebzéshez a fizikum 12 feletti része adható hozzá. Pl. fizikum 18, kétkezes csatabárd sebzése: 3k6+6

Az átlagos méretű egykezes fegyvereknél a sebzéshez a fizikum 16 feletti része adható hozzá. Pl. fizikum 18, hosszúkard sebzése: 1k10+2

A kisméretű, könnyű fegyvereknél, tör és társai, nincs semmilyen sebzésbónusz.

Általános megjegyzések a harchoz

Az alap Védő értékek (fegyver nélküli) jelentősen csökkentek. Azaz egy fegyveres személy, egy fegyvertelen (se verekedésben, se birkózásban se harcművészetben nem járatos) ellenfelén szinte biztos, hogy Ép-t sebez.

A fegyverhasználat már magába foglal harcstílust, ezért jár hozzá HM módosító. Így a különféle fegyveres szakértelmeket lehet eltérő stílusban forgatni, ráadásul jelentős a különbség a különböző fokok között.

A különböző típusú fegyverekhez különböző (eltérő Kp igényű) szakértelmek tartoznak. (egykezes, kétkezes, szálfegyver, célzófegyver, stb.)

Ha az MGT miatt a harci szakértelmekhez tartozó tulajdonságok kisebbek lesznek, mint a szükséges minimum, akkor a karakter nem kapja meg az adott szakértelemről származó HM módosítókat.

Általános javaslatok a mágiarendszer „frissítésére”

A varázslatokat át kell nézni és egymáshoz mérten erősíteni vagy gyengíteni őket. Összességében a különböző kasztok varázslatainak Mp költségének és erősségének egyezőnek kell lennie. A varázslatoknak egymáshoz képest „logikusnak kell lennie”. A papoknál több szférát kellene létrehozni, és ez alapján besorolni a varázslatokat. Így nagyobb különbségek lennének az egyes istenségek mágiái között. A tűzvarázslatok mellett kidolgozni a „vízvarázslatokat” is, hiszen már az ETK is említi a gianagi vízvarázslókat. Ők valószínűleg Antoh varázslórendje, hiszen ő a vizek parancsolója.

Törvények mágia és kalandozók esetén

Érdemes megemlíteni, hogy mivel léteznek mágiahasználók, így a közösségben biztosan vannak törvények, amelyek az átlagembert védik a mágiahasználók zsarnokságától vagy ártó mágiáitól. Valószínűleg ennek a papok a fő betartatói, akik „vadásznak” a boszorkányokra vagy boszorkánymesterekre, akiknek eleve rossz a híre. De bármilyen ártó mágia esetén lehet kártérítést vagy pénzbírságot fizetni a károsultnak.

A kalandozókat külsőre nem lehet felismerni. Nincsen semmilyen olyan jel vagy mágikus „írás” rajtuk, amely meg tudja állapítani, hogy valaki kalandozó. Ez alapján mindenkire a helyi országok törvényei vonatkoznak, amit „erőszakkal” tartanak fenn az ország uralkodói. Megfelelő képzettségekkel vagy kiváló kapcsolatokkal persze minden elintézhető „kedvezőbben” is. A nagy tetteket elkövető, híres-neves karakterek élete már annyiban más, hogy ismerhetik történeteiket, így azok alapján kedvezőbb vagy rosszabb elbírázásban lehet részük. Az igazán nagyhatalmú vagy hihetetlen kalandokat átélő személyekről kezdenek olyan pletykák terjedni, hogy már istenek prófétái vagy jelhordozók, vagy más módon kiemelkedtek az átlag kalandorok közül.

Varázslatok tanulása

A papok szintenként annyi új varázslatot kapnak, amennyit dobhatnak a kockával az Mp-k meghatározásakor (első szinten maximális lehetséges db varázslatot, amennyit létre tudnak hozni). A többi varázshasználónak általános esetben a varázslat Mp költsége/10 értékben kell Kp-t költeni egy új varázslat meg tanulásakor. (mindig felfelé kell kerekíteni)

Varázslatok létrehozása

Az MÁGIA tulajdonsággal (aurával) rendelkező személyek akkora méter sugarú gömbben hozhatják létre a varázslataikat, mint a MÁGIA tulajdonság értéke. Az összes célpontnak benne kell lennie az aurában. A varázslat létrejötte után a célpontok elhagyhatják az aura területét, hacsak a varázslat leírása mást nem mond.

A papoknak nem szükséges rendelkezniük MÁGIA tulajdonsággal, hiszen önerőből többnyire képtelenek a varázslásra. A varázslatainak a hatótávolsága így kizárólag attól függ, hogy mennyire közel áll istenéhez, azaz mennyire a Tapasztalati szintje. Egy 3. szintű pap 3 méter sugarú gömbben hozhat létre varázslatokat, egy 8. szintű pap 8 méter sugarú gömbben. Ha egy pap rendelkezik MÁGIA tulajdonsággal és így saját aurával is, akkor a papi varázslatait létrehozhatja a saját aurája területén.

Mágikus kifáradás

Papok és tűzvarázslók esetén nincs semmilyen mágikus kifáradás, de más gátló tényező igen. Egy pap vagy tűzvarázsló naponta legfeljebb Tsz alkalommal imádkozhat, azaz naponta ennyi alkalommal képes újra istene kegyéért folyamodni. Egy imával Tsz*6 Mp-t használhat újra. A Mp-k az esetükben azt a varázserő mennyiségét jelenti, amennyiért fohászkozhat isteni csodákért.

Egy tűzvarázsló estében az ima egyenlő a Tűzgyűjtés ceremóniával, amit naponta csak Tsz alkalommal vehet igénybe. A tűzgyűjtés létrejöhet saját maguk által keltett vagy saját szentélyeikben égő mágikus tüzek közelében is. A tűzvarázsló használhat speciális Mp kinyerési módozatokat is, mint a tűznyelés vagy a tűzelvonás. Ezeknél a tűz erőssége vagy sebzése alapján Fp-t veszít, de képes lesz arra, hogy újra varázsoljon (úgy mondják, hogy az Fp vesztés egyfajta áldozat Sogronnak, aki cserébe megjutalmazza hűséges híveit). A tűznyelés nem akadályozza meg cselekvésben, de a tűzelvonás közben más varázslatot vagy diszciplínát nem használhat.

A többi mágiahasználó esetében, mivel MÁGIA tulajdonsággal bírnak, a Mp-k azt jelentik, hogy két óránként ennyi Mp-t képes probléma nélkül felhasználni. Egy MÁGIA tulajdonsággal rendelkező varázshasználó, bármikor képes elérni a manahálót, örvény nyithat rajta és abból az energiákból varázsolhat. Egyszerre legfeljebb akkora örvényt nyithat, mint maximális Mp-je, tehát egyszerre ekkora Mp igényű varázslatot hozhat létre. Azonban jobban teszi, ha beosztja erejét, mert ha elhasználta a kétóránkénti maximumot, akkor onnantól kezdve, ha újra varázsolna, minden egyes Mp-ért 1-gyel csökken a Fp-i száma. Ezt mágikus kifáradásnak hívjuk, a varázsló túlzásba vitte a varázslatok használatát. Semmi sem akadályozza azonban a varázslásban, ezek az Fp-k nem jelentkeznek azonnali fájdalomban, hanem a test „életerejének” elszívargásában. Akár 30-40 Fp-t is veszíthet a varázshasználó, de ettől nem csökken a varázslat létrehozásának az esélye. Egyvalamire kell figyelnie, hogy ne ájuljon el egy ilyen hatás miatt. Ha ugyanis elájulna, mikor egy túlcsoordulás miatt Fp-kezt veszít, akkor a felszabaduló zabolátlan mágikus energiák kitörnek az irányítása alól (hiszen már így is nehezére esett a koncentráció) és pusztító kitörésként sebzik őt és a közelben állókat. Minden 10 Mp felhasználásakor egy k10 sebzésű „villám” kitörés keletkezik, melynek a középpontja a varázsló teste. Azaz egy 33 Mp-s túlcsoordulás közben (33 Fp vesztést okozott), a varázsló elájul, ekkor 3k10-es energiakitörés (elektromosság, villám) keletkezik, mely mindenkin seben a kitörés varázslat szabályai szerint. Mivel a varázslónak már nem volt Fp-je, minden sebzés az Ép-jéből vonódik le, ami könnyen a halálát okozhatja.

Manaháló

Elméletileg a manaháló több százas erősségű, azaz nem korlátozza a varázsló tevékenységét. Viszont minden egyes varázslás gyengíti a gyengülést pedig szegmensenként 1-es „mennyiséggel” regenerálja vissza a manaháló. Egyszeri 5, 10 vagy 50 Mp felhasználása az adott helyen 5, 10 vagy 50-nel csökkenti a manaháló erősségét. Az olyan területeken, ahol több száz Mp-s varázslatok léteznek, könnyen előfordulhat, hogy ideiglenesen vagy akár véglegesen lecsökken a manaháló mérete. A nem papi mágia útján készülő varázstárgyak minden esetben csökkentik a manaháló méretét. Azaz egy 50 Mp-os varázstárgy 50-nel csökkenti a manaháló erejét. Egy varázsló könnyen kerülhet olyan helyzetbe, ha

Példavarázslatok

Papi példavarázslatok

A halál szava (Nagy arkánium, litánia)

Halál	Mp: 65	Erősség: Tsz*6
Var. idő: 1 szegmens	Célpont: 1 élőlény	
Időtartam: maradandó	Ellenállás: fizikai és asztrális és mentális	

A varázslat elpusztíthat egy élőlényt. Amelyik ellenállását elrontja a célpont, az a része elpusztul. Elrontott fizikai ellenállás esetén megsemmisül az anyagi test. Elrontott asztrális ellenállás esetén az asztrálest, míg elrontott mentális ellenállás esetén a mentálest pusztul el. A varázslat következtében nagy esély van arra, hogy egy élőholt jön létre. A következő táblázat megmutatja, hogy adott részek pusztulásakor, mi történik a célponttal. Állatok vagy növények nem állhatnak ellent a varázslatnak.

Sikeres ellenállás	Eredmény
Egyik sem sikerül	A test és a lélek is teljesen elpusztul, semmivé lesz. Csak a tárgyai maradnak utána...
Fizikai	A célpont lelke meghal, de a testéből tudattalan élőholt jön létre. (izar)
Asztrális	Asztrális testtel rendelkező élőholt, kísértet jön létre, mindenkiel szemben ellenséges. (árny vagy tórtor spiritus)
Mentális	Tudattal rendelkező, testetlen élőholt jön létre, csak a pappal szemben ellenséges. (testetlen bosszúálló vagy

túlzásba viszi a varázstárgy készítést, hogy a nála lévő varázstárgyak, teljesen lepassztják a manaháló méretét, így ő már nem képes varázsolni. Minden MÁGIA tulajdonsággal rendelkező varázshasználó esetében az számít rá káros hatásának, amely tárgyak az aurájában vannak. Azaz egy 20 méter sugarú aurával rendelkező varázslóra minden olyan varázstárgy hat, mely ebben a 20 méter sugarú gömbben benne van. A varázshasználók nem szeretik a kötött varázstárgyak alkalmazását, mert megfosztja őket attól, hogy szabadon felhasználják a manaháló erőit. Ez az oka annak, hogy ritkák a varázstárgyak és a legnagyobb hasznukat olyan személyek látják, akik önmaguktól nem képesek varázslásra, így rájuk semmilyen káros hatással nincsenek. A végtelenített vagy időmágiával megnövelt varázslatok is a manahálót befolyásolják.

Varázslás más varázsló aurájában

Két MÁGIA tulajdonsággal bíró személy, ha belekerülnek egymás aurájába, akkor kölcsönösen akadályozzák egymás a varázslatok végrehajtásában. Ilyen esetben ugyanis, ha egyszerre varázsolnak, akkor mindketten (vagy többen) egyszerre nyitnak örvényeket a manahálón, amelyek kismértékben ugyan, de kihatnak egymásra. Olyan esetben, mikor két mágiahasználó, akik egymás aurájában vannak és egyszerre (1 körön belül) varázsolnak, akkor mindkettőnek dobni kell D100-zal. Az, aki aládob a másik varázslatához szükséges Mp mennyiség felének (lefelé kerekítés), az képtelen megformázni a saját varázslatát, így az nem jön létre. Pl. Egy varázsló 45 Mp-s varázslatot hoz létre, ellene egy boszorkánymester 23 Mp-s varázslatot hoz létre. Egymás aurájában vannak. A varázslónak 11% esélye van, hogy nem jön létre a saját varázslata. A boszorkánymesternek 22%-os esélye van, hogy nem jön létre a saját varázslata. Olyan is lehet, hogy egyiküknek sem jön létre a varázslata. Abban az esetben, ha két mágiahasználó közül, csak az egyik van benne a másik aurájában, akkor csak ez a személy szenved a D100-as dobás esélyét. Ilyen akkor jöhet létre, ha egy 15 méter sugarú aurával rendelkező találkozik egy 5-ös aurájú személlyel. Ilyenkor az 5-ös aurájú személy már benne van a nagyobb aurában, így csak neki kell dobni. Ha a két varázshasználó nincs bent egymás aurájában, akkor egyiknek sem kell dobni. Viszonylag ritka az, hogy valakinek van MÁGIA tulajdonsága, ráadásul az „iskolákon” kívül nem szívesen „közösködnek” a mágiahasználók egymással.

Ellenvarázslat

Egyes varázslatok megakadályozhatják más varázslók varázslatát. Ezeket ellenvarázslatoknak (destrukció) hívjuk. Ezek egy szegmenses destruktív Mp löketek, amelyek szétbomlasztják a varázslatot alkotó erőket. Ha egy 1 szegmenses varázslat ellen akarnak ellenvarázslatot végrehajtani, akkor mindkét fél akaraterő próbát dob. Az ellenvarázslat csak akkor lehet sikeres, ha az a személy jobban aládob a másik varázslónak. Legalább annyi Mp-t kell az ellenvarázslatba fektetni, amennyi a létrejövő varázslat erőssége volt. Óselemi (tűz, víz, föld, levegő, villám) varázslatok esetén azok mérete számít. Egy 2k6-os sebzésű tűzfal 12-es méretű. Legalább 12 Mp-be kell kerülni a destrukciónak. Egyéb esetben egy 5-ös erősségű varázslat szétbomlasztásához 5 Mp kell. A varázslók bármilyen mágiát meg tudnak semlegesíteni, a többi kaszt csak a sajátjukét vagy azt, amelyiket ismerik. A papi mágiák is semlegesíthetők.

	rémlátó)
Fizikai, Asztrális	A mentálest elpusztul, a célpontot állati ösztönök irányítják. (Akaraterő és Intelligencia 0 lesz) Nem lesz immunis mentális varázslatokra.
Fizikai, Mentális	Az asztrálest elpusztul. Egyes ranagol papok saját magukra használják a varázslatot, hogy így „levethessék” asztrálestüket és közelebb kerülhessenek urukhoz. Sajnos „nem örülnek” az eredménynek, mivel nem érznek utána már érzelmeket. (Karizma és Asztrál 0 lesz) Nem lesz immunis asztrális varázslatokra.
Asztrális, Mentális	A fizikai test halálával, a lélek megmarad és tudattal rendelkező élőholtá válik. (kóbor lélek, de jó ideig „értelmes” marad)
Mindegyik sikeres	A varázslatnak nincs hatása

Átok (Nagy arkánium, litánia)

Halál	Mp: 40	Erősség: Tsz*6
Var. idő: 4+d6 szegmens	Célpont: hatótávon belül minden	
Időtartam: egyszeri	Ellenállás: fizikai v. asztrális v. mentális	

A varázslat tulajdonságcsökkenést okoz. Amilyen fajta tulajdonság csökkenne, olyan ellenállás tehető. Intelligencia vagy Akaraterő esetén mentális, Karizma vagy Asztrál esetén asztrális, egyéb esetben fizikai. A tulajdonságcsökkenés mértéke naponta 1, de maximum annyi napig

csökken, amennyi a pap Tsz-e. Emiatt, ha valamelyik képzettséghez tartozó minimumot nem éri el az adott tulajdonság, akkor azokat a képzettségeket csak alacsonyabb fokon tudja használni a célpont.

Bénítás (Kis arkánium, rituálé)

Lélek, Halál	Mp: 12	Erősség: Tsz*3
Var. idő: 3 szegmens	Célpont: 1 élőlény	
Időtartam: 1 kör/Tsz	Ellenállás: fizikai vagy mentális	

A varázslatot kétféleképpen lehet alkalmazni. Vagy magát a testet bénítja meg, ekkor fizikai ellenállás tehető a hatás ellen, vagy az agyat, így viszont a mentális ellenállás számít. A pap döntheti el, hogy melyik formában használja, élet vagy lélek jelleműek, általában mentális bénítást használnak, míg halál vagy káros jelleműek, inkább a fizikai bénítást alkalmazzák. A bénítás állatokra is használható vagy növényekre is, de ezek nem fejthetnek ki a hatás ellen ellenállást. A sikeres bénítás következtében az áldozat mozdulatlaná dermed, és képtelen bármilyen fizikai tevékenységet végezni, a tudat működését a varázslat azonban nem befolyásolja.

Csapás (Kis arkánium, litánia)

Természet, Halál	Mp: 8	Erősség: Tsz
Var. idő: 1 szegmens	Célpont: 1 élőlény vagy 1 tárgy	
Időtartam: egyszeri	Ellenállás: nincs vagy fizikai	

A pap kétféleképpen használhatja a varázslatot. Létrehozhat vele egy „elemi erőlkést”, mely képes hátrébb lökni álló célpontot vagy megállítani egy mozgót. A hatás akkor következik be, ha az varázslat erőssége nagyobb a célpont Erő tulajdonságánál. Másik felhasználási módban az „elemi erőlkést” rúd alakban a célpont felé lövi. Ekkor a célpont fizikai ellenállást tehet a hatás ellen. Sikertelen ellenállás esetén, a varázslat áthatol a testén és 2k6+Tsz sebést okoz. A varázslattal mágikus lények is megsebezhetőek. A varázslattal tárgyak is roncsolhatóak, elrepedhetnek, kettétörhetnek a hatására. Tárgyak, növények vagy állatok nem fejthetnek ki ellene ellenállást.

Életerőzökés (Kis arkánium, litánia)

Élet	Mp: 2	Erősség: Tsz
Var. idő: 5 szegmens	Célpont: hatótávon belül minden	
Időtartam: egyszeri	Ellenállás: mágikus vagy fizikai	

A pap érzékeli a hatótávon belül az összes életet. A környezettől függően, olyan alsórendű lények életjelei is érzékelhetőek, mint apró bogarak vagy férgek. A növények vagy állatok és értelmes lények azonban mind-mind más „mintájú” jelként tudatosulnak a pap elméjében, aki meg tudja egymástól különböztetni a fejlettségi fokokat. A mágikusan leplezett vagy láthatatlan, de fizikai testtel rendelkező lények esetében a varázslat csak akkor fedi fel őket, ha az érzékelés erőssége nagyobb az álcázó vagy leplező mágia erősségénél. A pap pontosan tudni fogja a hatótávon belül tartózkodó magasabb rendű élőlények helyét. A varázslat képes megállapítani azt is, ha egy lény elveszítette már valamennyi életerőpontját, azaz megsérült. Akik tudatosan tiltakoznának a varázslat e hatása ellen azok Fizikai ellenállást is kifejthetnek. Ez esetben a pap nem érzékeli, hogy mennyi Ép-t veszített az adott célpont, csak azt, hogy az adott helyen van élet.

Külső síkok lényeiének idézése (Nagy arkánium, rituálé)

Természet	Mp: 100	Erősség: Tsz*9
Var. idő: 2 óra	Célpont: a külső síkok egy elementál lordja	
Időtartam: max. 1 nap	Ellenállás: mágikus	

A pap képes megidézni a külső síkok nagyhatalmú lényeit. Az adott lény csak akkor jelenik meg, ha varázssereje vagy életereje kisebb, mint ennek a varázslatnak az erőssége. A varázslat segítségével dzsinnek, ifriték vagy máridok is megidézhetőek, esetleg a harcok elementáloknál 5-10-szer erősebb elementál lordok. Ezek a lények mind intelligensek és sokuk mágiahasználatra is képes. A varázslat köti ugyan őket, de ajánlott tisztelettel beszélni velük, inkább kérni őket, mint parancsolgatni. Ugyan a hatóidő lejártával visszakerülnek saját síkjukra, de sokuk képes lehet arra, hogy önjerejéből visszatérjen és revansot vegyen az őt ugráltató személyen. Az elementál lordoknak nem feltétlenül van humanoid alakja, inkább a Ynevi világ saját törvényszerűsége kényszeríti rá őket, hogy ilyen formában jelenjenek meg. Az elementálurak semmilyen formában nem sebezhetőek nem mágikus elemektől. Sem a természetes levegő, sem a természetes víz nem sebzí őket, akkor sem, ha testük ellentétes elemből áll, de kellemetlen a számukra. A megidéző hamarabb is visszaküldheti az érkezett lényt, ha akarja.

Szertartás (Általános, rituálé)

Mindegyik szféra	Mp: változó	Erősség: Tsz*9
Var. idő: 30 perc	Célpont: változó	
Időtartam: maradandó	Ellenállás: nincs	

A papi mágia legalapvetőbb kelléke. Többféle szertartás létezik, a magasabb rendű papok erősebb szertartásokat hozhatnak létre, mint az alacsonyabb rendű papok.

A következő szertartások biztosan vannak:

1, Templomszentelés: (Mp: 60), mint a könyvben

2, Névadás: (Mp: 6), általában áldást is kap, a gyülekezet részévé válik az újszülött

3, Felszentelés: (Mp: a tárgyra mondott varázslat költsége + 3 Mp) papi varázstárgyak felszentelés útján készülnek. Egy meghatározott tárgyra felkerül egy általa ismert varázslat, ehhez az áldás során a pap az adott varázslatot is elmondja egyszer, így hozzáköti azt a tárgyhoz. A tárgy, amíg rajta az áldás van (1 hónap/Tsz), aktívan kisugározza az adott varázslatot. Ezek a tárgyak csak a pap vallásával megegyező hívők által használhatóak. Mivel az áldás erőssége egyenlő a Tsz-tel, viszonylag könnyű semlegesíteni az ilyen varázstárgyakat. A szenteltvíz egyenlő áldott víz. A varázslat hátránya, hogy a pap nem kapja vissza azokat az Mp-eket, amibe a tárgyra mondott varázslata került, hisz a varázslatot gyakorlatilag a pap tartja fenn. Ha a pap meghal, a felszentelt tárgyon lévő mágia szertefoszlik. Ha a tárgyra lévő mágiait semlegesítették, akkor a pap ezt megérzi, hiszen újra visszakapja a lekötött Mp-it.

4, Áldozat: (Mp: 0), a pap az áldozattól függetlenül újra elmondja esküjét istene felé, így újra használhatja maximális Mp-it. Egy nap korlátozott számú áldozatot fogadnak el az istenségek, általában 3-at.

5, Áldás – étel, ital: (Mp: 3), mint a könyvben, de a mérgezett étel és ital a varázslattal felfedhető.

6, Áldás – föld, termés: (MP: 9*négyzetmérföld terület), mint a könyvben.

7, Összeesketés: (Mp: 9), mint a könyvben, általában a Termékenység szertartását is tartalmazza. A házások közt társszimpatia viszony alakul ki. A fordítottja a Válás szertartása, mely megszünteti a társszimpatiát a két személy közt.

8, Termékenység: (Mp: 3), biztosítja a gyermekáldást, inkább Ellana papnői alkalmazzák, de fordítva is működik, ha nem kívánt terhességet szakítanak meg vele (nagyon korai stádiumban, 1-2 hetesen) vagy előre használva, nem történhet gyermekáldás a hatóidő alatt.

9, Szent szerződés: (Mp: 18/szerződő fél), szerződéseket szentesítenek vele, inkább Dzsah papjai alkalmazzák, legalább két szerződő fél kell.

10, Temetés: (Mp: 3/fő), az elhunyt természetes módon nem térhet vissza a halálból, semmiféle mágikus együttállás hatására. Mágiával azonban visszaidézhető a lelke vagy animálható a teste. A Darton papok Nyugalom varázslata egy erősebb temetési szertartás.

11, Gépszellem: (Mp: 47), a Gilron papok képesek mágikus szerkezeteket létrehozni, úgy hogy a szerkezet véglegesen működjön a manaháló jövőtábol. Az így létrehozott „alkotás” működéséért vagy mozgási energia vagy hőenergia felelhet, és minden más szempontból a fizika törvényszerűségeit be kell tartania. A legtöbb szerkezet bonyolult mechanikai műremek, és csak a meghajtást végzi a mágia. Mivel az ilyen tárgyak a manahálóból nyerik az erejüket, nem kötődnek a paphoz és nem csökkentik annak Mp-it.

12, Gyóntatás: (Mp: 4 vagy 37), miként a papok képesek saját bűneikért bocsánatot részesülni, úgy lehetőségük van a hívek bűneit megbocsátani. Az elkövetett vétségek arányában szabhatnak ki rájuk fizikai vagy lelki (esetleg anyagi) kötelezettségeket. Ha a hívő ezt megteszi, bűnei megbocsátódnak. A pap, ha a 37 Mp-os változatot használja képes átlátni a hívő esetleges megtévesztési kísérletén vagy hazugságain (igaz szó varázslat).

13, Kiátkozás: (Mp: 40), a magasabb rendű papok képesek a nagyon súlyos vétkű híveket kiátkozni a gyülekezetből. A kiátkozás egy Átok, mely végleges és bármely pap számára egyértelműen megállapítható. A kiátkozott személyen semmilyen pozitív mágia nem jöhet létre, mely az adott istenségtől fakad, ráadásul halála esetén garantált, hogy túlvilági büntetésben lesz része. A szertartás fordítottja a Megbocsátás, mely során egy kiátkozott személyről lekerül az átok és bűnei megbocsátást nyernek és újra a gyülekezet része lehet.

14, Ereklje létrehozása: (Mp: min. 93), a „szentéletű” papok is kerülhetnek olyan helyzetbe, mikor képességeikre haláluk után is szükség volna vagy nem fejezhettek be valami, számukra fontosat. Vészterhes, háborús időkben is előfordulhat, hogy 1-1 nagyhatalmú pap meghal, mikor még szükség lenne az egyháznak az adott személyre. Ereklje akkor keletkezik, ha egy pap, felajánlja saját életét, istene és az egyháza számára. Az indoknak nyomós és fontosnak kell lennie. A pap, miután meghal, lelke a szertartás során bent marad egy testrésztében, legyen az bármilyen apró töredék. A lélek teljesen tudatánál marad és mágikus hatalma egy részét is képes halála után is használni. Aki a lélekkel bíró ereklyét hordozza, annak a személyes aurájába kerül, így képes lesz vele kommunikálni, hiszen amúgy a külvilágot nem érzékeli. Az Erekljehordozó megkérheti az ereklyébe zárt lelket, hogy mikor melyik varázslatát alkalmazza, a „jó” ügy

érdekében. Az Mp költség az áldás és a lélekcspada varázslat költsége, Egy idő után az összes ereklyében lévő lelkét kiengedik, hiszen a bezárt lélek kirekesztődik az örök körforgásból. A kiüritült ereklyék néha továbbra is képesek néhány mágikus hatásra, általában arra, amit a leggyakrabban használt a belé zárt lélek. Ha egy ereklye elveszik, esetleg évezedek alatt nem fér hozzá senki, vagy az adott istensége „eltűnik”, akkor a tárgyba zárt lélek hajlamos lehet az örületre.

Az elemi tűzről

A tűz ereje

Minden tűz ereje játéktechnikailag akkorának számít, mint a lehetséges maximális sebzése. Azaz egy 1k6-os sebzésű tűz 6-os erejűnek számít. Egy varázslat, ha erre a tűzre hatna, akkor legalább 6-es erősségűnek kellene lennie. Egy 10k6-ot sebző tűz 60-as erősségű. A tűz kiterjedése nem feltétlenül van összefüggésben az erősséggel. Egy lángoló tarló nagy kiterjedésű, de minden pontján csak 2k6-ot sebez. Egy erős tűzvarázslat, lehet, hogy egy pontban hat, viszont akár 10k6-ot is sebezhet. Hogy ne keveredjen össze a varázslat erőssége és a tűz erőssége, a tűz e jellemzőjét, a tűz méretének nevezem.

A tűz sebzése

A tűz égési sérülést okoz. Egy harci helyzetben, hol minden mozgásban van elfogadható az a sebzésszámítás, hogy mérete alapján 1k6-ot sebez a tűz, hiszen a tűz sem éri folyamatosan a célpontot. Egy mozdulatlan célpont esetén, vagy ha az áldozat nem képes ösztönszerűen elhúzódni a hőforrástól, a tűz minden esetben maximális sebzést okoz, ráadásul minden körben, míg érintkezik az áldozat testével.

A tűz által okozott sebek

A harci helyzetben okozott Fp sebek első fokú égési sérülések, azaz a szervezet képes azt lassan regenerálni. Általános szabályként kimondható, hogy a tűz által elvesztett Fp-eket kétszer olyan lassan kapja vissza a karakter. Ezt bármilyen herbalista vagy szakértő orvos a normál tempóra tudja gyorsítani, megfelelő szerek alkalmazásával. Mágikus gyógyítás normál módon alkalmazható.

A harci helyzetben elszenvedett Fp sebződésekből adódó kötelező Ép veszteségek már súlyosak. Természetes úton a szervezet ezt nem képes meggyógyítani. Megfelelő herbalista vagy orvos készíthet kenőcsöket vagy olyan szereket, amelyek segítik a bőr és a „szövetek” regenerálódását. Mágikus gyógyítás is segíthet, de kimondható, hogy megfelelő ellátás nélkül, ezeket az Ép és Fp pontokat nem kapja vissza a karakter.

Minden olyan esetben, mikor a karakter nem képes elhúzódni a tűzforrástól, és így az maximális sebzést okoz neki, akkor végzetes sérülések keletkeznek. A bőr elfeketedik, a hús elég, a szövetek visszavonhatatlanul károsodnak. Az áldozat nem biztos, hogy meghal, hiszen ha valakinek leég a keze, de nem vérzik el, túlélheti. Ilyen esetekben semmilyen szakértelem vagy természetes regeneráció nem segíthet, csak a mágikus gyógyítás. Az ilyen esetekben elszenvedett Fp-eket vagy Ép-eket csak mágikus gyógyítás után kaphatja vissza a karakter.

Tűzvarázsló példavarázslatok

Tűznyíl (mozaikmágia maradvány)

Tűzvarázsló	Mp: 4 (erősíthető)	Erősség: Tsz
Var. idő: 2 szegm. + célp.	Célpont: 1 célpont (változtatható)	
Időtartam: egyszeri	Ellenállás: mágikus	

A varázslat létrehoz egy vagy több tűznyíllal, mely a tűzvarázsló bal mutatóujjából tör elő. A tűznyíllakkal normál módon célozhat, de ha sikeres Akaraterő próbát dob, akkor a CÉ-hez +30-at adhat. Több nyíl esetén ezek egy vagy több különböző célpontba is csapódhatnak. Több célpont esetén mindre külön kell CÉ dobást tenni. A varázslási idő 1 célpontnál 2 szegmens, minden plusz célpont 1-gyel növeli a varázslási időt. 4 Mp-ért egy 1k6-os sebzésű (6-os méretű) tűznyíl jön létre, 8 Mp-ért létrejöhet két 1k6-os sebzésű (6-os méretű) vagy egy 2k6-os (12-es méretű) sebzésű. Az összes tűznyíl egyszerre indul el a tűzvarázsló ujjából, a varázslás végén. A kilőtt tűznyíllak egyenes vonalú mozgást végeznek, kanyarodni vagy visszafordulni nem képesek. A tűzvarázsló csak olyan célpontokba lőhet, akiket „lát”, a periférikus látásában lévő célpontjaira -30 CÉ-t kap.

Tűzkitörés (mozaikmágia maradvány)

Tűzvarázsló	Mp: 12 (erősíthető)	Erősség: Tsz
Var. idő: 3 szegmens	Célpont: hatótávon belül minden	
Időtartam: egyszeri	Ellenállás: mágikus	

A tűzvarázsló meghatározhat egy tetszés szerinti pontot, amely tűzrobbanás epicentrumaként fog szolgálni. A robbanás mindazoknak, akik a középpont 1 lábnyi körzetén belül tartózkodnak, k6+1 sebzést fog okozni. A tűzkitörést több Mp-ből is létre lehet hozni, ekkor a sebzése is többszöröződik. 24 Mp-ből 2k6+2-es sebzésű tűzkitörés hozható létre, mely a központi 1 méter sugarú körben 2k6+2-ot sebez, ettől 1 méterre

már csak 1k6+1-ot. Figyelembe kell venni a varázslatnál, hogy a tűzkitörés mindenkire és mindenre hat, akár a tűzvarázslóra is, ha túl közel van a tűzkitöréshez. Akiket a robbanás teljes mértékben betérít, és Ép-t veszítenek (kötelező ép veszteség), azok súlyos égési sérüléseket szenvednek, amiket a test önmaga nem képes regenerálni.

Szalamandrabőr (Kis arkánium, rituálé)

Tűzvarázsló	Mp: 10 (erősíthető)	Erősség: Tsz*3
Var. idő: 5 szegm. + célp.	Célpont: 1 célpont (változtatható)	
Időtartam: 6 kör	Ellenállás: nincs	

A tűzvarázsló képes védővarázslatot rakni célpontokra. Legfeljebb annyi célpontot választhat, amennyi a Tsz-e, de a célpontok lehetnek tárgyak vagy személyek is. Tárgyak esetén a súlykorlát Tsz*3 kg, valamint a tárgynak és személynek teljes egészében benne kell lennie a tűzvarázsló aurájában. A varázslat Mp költsége célpontonként 10 Mp. 1 célpontnál a varázslási idő 5 szegmens. Ezen felül minden újabb célpont 1 szegmensen növeli a varázslási időt. A célpontok tűz elleni SFÉ-t kapnak, akkora mértékben, mint a varázslat erőssége. Azaz egy 9-es erősségű varázslat 9-es tűz SFÉ-t ad a célpontoknak, azaz minden tűzsebzésből a célpontok 9-cel kevesebbet sebződnek. A varázslat „tárgyként” kezeli az élőlényeket is, így csak az élőlények testére hat, személyes aurájuk hatása nem számít. Tárgyai, ruházatuk továbbra is teljes sebzést szenved el tűztől.

Lángfestés (Nagy arkánium, rituálé)

Tűzvarázsló	Mp: változó	Erősség: Tsz*9
Var. idő: 5 szegmens	Célpont: egy tűz a hatótávon belül	
Időtartam: maradandó	Ellenállás: nincs	

A tűzvarázsló képes egy meglévő vagy általa létrehozott tüzet mágikus tulajdonsággal felruházni. A célpont tűznek a mérete nem lehet nagyobb, mint a varázslat erőssége. A varázslat végén megváltozik a tűz színe.

Néhány szín felsorolása:

Fehér: (Mp: 1*tűz eredeti mérete)

Hatása könyv szerint, de bármilyen mágikus vagy természetes tűzre hat. Fizikai mérete viszont nem változik meg. Legfeljebb akkora méretű tüzet tud magába szívni, mint az eredeti mérete, azaz sebzése az eredeti duplájára nőhet csak.

Ha egy akkora tüzzel érintkezik, amelyet nem tudna egészében magába szívni, akkor is elszív belőle annyit, amennyi csak „belé fér”. *Pl. egy 2k6 sebzésű (12-es méretű) fehér lángú fáklya hozzáér egy 8k6 sebzésű (48-as méretű) máglyához, ekkor a fáklya elszív a máglyából 2k6 sebzést. A fáklya sebzése 4k6 (24-es méretű) lesz, a máglya sebzése pedig 6k6 (36-os méretű) marad. A fáklya fehér lángúvá tétele 12 Mp-ba kerül.*

A fehér tűz, ha más festett tüzzel találkozik és magába szívná azt, semlegesíti annak festését. A magába olvasztás folyamata 1 szegmens alatt végbemegy.

Kék: (MP: 0,5*a tűz eredeti mérete)

Mint a könyvben. Az ósvízzel való találkozása után a megmaradt erősséget vissza kell felelni. *Pl. egy 3k6 sebzésű (18-as méretű) kéklángú tűznyíl beleszapódik egy 4k6 védelmű (24-es méretű) vízaurába. A lángfestés miatt a tűznyíl 6k6-os sebzésűnek (36-os méretűnek) számít. A vízaura megszűnik, a tűznyíl az auránál még 2k6 sebzésű (12-es méretű). A tűznyíl becsapódáskor pedig 1k6-ot sebez a célponton. A tűznyíl kéklángúvá tétele 9 Mp-be, az eredeti varázslat 12 Mp-be.*

Méregzöld: (MP: 0,5*a tűz eredeti mérete)

Mint a könyvben. Annyi célpontot tud maximum kiválasztani, amennyi a Tsz-e. A lángfestés hatása az is, hogy ezek a lángok a természetet nem károsítják, hiszen célpontnak nem lehet kijelölni a „talajt” vagy a „levegőt” (egyeseivel fűszálakat már lehet, vagy bokrokat és fákat). A varázslattal meggyújtott tárgyak vagy személyek lángja már minden tekintetben természetesen viselkedik, azaz képes átterjedni más éghető anyagokra. *Pl. egy tűzvarázsló Tsz-e 4, társai harcolnak 4 banditával. Létrehozhat egy 3k6 sebzésű (18-es méretű) zöldlángú tűzkitörést, és kiválasztja a 4 banditát célpontnak. A varázslat létrejön, a tűzvarázsló társai nem sebződnek, a banditák viszont a robbanás epicentruma és helyzetük alapján sebződnek. A zöldlángú tűzkitörés 36+ 18 Mp-ba kerül.*

Izzó érintés (Kis arkánium, rituálé)

Tűzvarázsló	Mp: 20	Erősség: Tsz*3
Var. idő: 3 szegmens	Célpont: érintés	
Időtartam: 6 kör	Ellenállás: mágikus	

A tűzvarázsló érintése 3k6+Tsz tűzsebzést okoz. Ez a sebzés súlyos égési sérüléseket jelent, melyek csak akkor gyógyulhatnak be, ha egy szakértő orvos vagy herbalista hosszú ideig ápolja a sebet vagy mágiával gyógyítják meg. Ha a sebet nem látják el szakszerűen, akkor elfertőződhet, és ezeket az Fp-eket és Ép-eket az áldozat nem kaphatja vissza. A varázslat tűztől védő hatásokkal semlegesíthető.

Tűzlények megidézése (Nagy arkánium, rituálé)

Tűzvarázsló	Mp: változó	Erősség: Tsz*9
-------------	-------------	----------------

Var. idő: 5 kör	Célpont: a tűzszik egy lények
Időtartam: változó	Ellenállás: nincs

A tűzvarázsló megidézheti a tűz síkjának egy lényét. Ezek a lények általában szolgák, de +34 Mp befektetéssel egy harcos rangú érkezik. A szolgák önálló cselekvésre képtelenek Yneven, mivel egyáltalán nem ismerik a mi világunkat, ezért a tűzvarázslónak folyamatosan irányítani kell a lényt. Ez nem kerül külön Mp-ba, mert a megérkező szolga automatikusan hozzákapcsolódik a megidéző tudatához, tőle várva az utasításokat. A harcos rangú tűzlények intelligensek, és bár sosem jártak Yneven képesek alkalmazkodni a helyi viszonyokhoz. Önállóan támadnak és védekeznek, de a kapocs megvan közöttük és a megidéző között is, de legfeljebb a célpontválasztásukba kell beleszólnia a Tűzvarázslónak. A szolgák sebzése egyenesen 2k6+a tűzvarázsló Tsz-e (kivéve a lángdarazsak), a tűzvarázsló fegyver nélküli harcértékeivel + egyedi módosítóikkal harcolnak. A harcosok sebzése 5k6, a saját harcértékeiket használják. A lények csak ÉP-kel rendelkeznek, és mivel nem érzik a fájdalmat, csak túlütéssel sebezhetőek. Mágikusak, ezért testüket csak mágikus fegyver vagy ósvíz, fehér tűz sebz. A mi világunk eltérő szabályai miatt képesek repülni Yneven. Mivel Sogron feltétlen hívei a tűzlények, ezért nem ellenkeznek a tűzvarázsló hívásának. Néhány tűzlény felsorolása:

Boszorkányi példavarázslatok

Varázssitalfőzés (bűbáj tárgyra)

Boszorkány	Mp: változó + 6 Mp	Erősség: Tsz
Var. idő: 1 óra	Célpont: üstben lévő varázsfolyadék	
Időtartam: maradandó	Ellenállás: nincs	

A boszorkány készíthet varázssitalokat. Bármilyen mágiáját belefoglalhatja egy varázssitalba, amely arra fog majd hatni, aki megissza az egész folyadékot. A varázslat Mp költsége 6 Mp + annyi amennyi az italban lévő varázslat költsége. A boszorkánynak egy „üstre” és rengeteg mágikus hatású fűre, alkimista hozzávalóra van szükség a varázssital elkészítéséhez. A művelet közben „kifőzi” az anyagokból a nyers mágikus esszenciájukat. A varázslat végén képes csapdába ejteni egy üvegcsében ezt az esszenciát, amit felruházhat mágikus hatalmával. Bármilyen hozzávalóból elkészíthető bármilyen főzet, a lényeg itt, hogy tartalmazzon mágikus esszenciát. Szám szerint legalább annyit, amennyi a varázslat MP költsége. A természetben általánosan és bárhol található anyagokból kb. 5 kg-nyit kell összegyűjteni egyetlen Mp kinyeréséhez. Ezzel szemben egyes lények (Bestiárium alapján) vagy különleges, mágikus anyagok egyetlen darabja is 2k10 Mp-nyi esszenciát tartalmazhatnak. A varázslattal egyszerre egyetlen ital készíthető, az üstben hátramaradó folyadék általában valamely nyelvre mérgező lötyty vagy ártalmatlan, de undorító massa. Egy varázssital legtöbbször maximum 1 deci, hisz figyelembe kell venni, hogy egy ital nem lehet túl sok, mert akkor nem képes egyszerre meginni azt a célpont. A varázssital véglegesen megmarad, mágiát sugároz. A hatalom ital is így készül, de annyi Mp-vel csökkenti a mágikus kifáradást, amennyi a belé főzött mágikus anyagok Mp értéke.

Bűbáj (szimpatikus mágia)

Boszorkány	Mp: változó	Erősség: változó
Var. idő: változó	Célpont: 1 élőlény	
Időtartam: egyszeri	Ellenállás: asztrális vagy mentális	

A varázslattal asztrális vagy mentális hatás hozható létre a célponton. Fontos eleme, hogy erőssége attól függ, hogy a boszorkány milyen viszonyban van a célponttal. Minél jobb viszonyt ápolnak, annál jobban képes leküzdeni a varázslat a személyes aura vagy az asztrális pajzsok védelmét. Fontos megállapítani, hogy e viszony alapja csak természetes úton létrejött érzelmek lehet, ráadásul a pillanatnyi érzelmek számít.

Természetes érzelmek/kapcsolat	Erősség
A célpont gyűlöletet érez a boszorkánnyal szemben	Tsz
A célpont bizalmatlan a boszorkánnyal kapcsolatban	Tsz*3
A célpont semleges a boszorkánnyal	Tsz*6
A célpont barátságos a boszorkánnyal	Tsz*9
A célpont szerelmes a boszorkányba	Tsz*12

Látható, hogy a legerősebb hatást azokon tudják létrehozni, akiket korábban már saját személyiségük „erejével” magukba bolondítottak. Igyekeznek viszont kerülni az ellenségeskedést, a nyílt konfrontációt, mivel akik gyűlölik őket, azokra sokkal nehezebben varázsolnak.

A varázslási idő is változtatható. Egyetlen szó gyors, de rövid ideig tart. Egy hosszabb litánia már óráig tartó hatást is eredményezhet. A bűbáj hatása annyi alapérték, amennyivel az erősség meghaladta a célpont adott típusú védelmét. A hosszabb varázslat azonban több Mp-be is kerül. *Pl. egy asztrális hatás erőssége: 24, ez 10-zel több, mint a célpont asztrális védelme, így az alapérték (X) az 10. Ha egy szegmens alatt hozta létre, akkor a hatás 10 körig marad meg.*

1. Tűzkigyó: (MP: 16 v. 50)

Időtartam: 6+Tsz kör

Szolga harcmodosítója: 10, ÉP: 6

Harcos harcértéke: KÉ: 45, TÉ: 105, VÉ: 115, ÉP: 10

Támadása: körönként 1x támad vagy a fejével vagy a farkával

2. Tűzpárdúc: (MP: 20 v. 54)

Időtartam: 6+Tsz kör

Szolga harcmodosítója: 15, ÉP: 9

Harcos harcértéke: KÉ: 45, TÉ: 105, VÉ: 120, ÉP: 16

Támadása: körönként 2x harap, 1 célpontra

3. Tűzmadár: (MP: 24 v. 58)

Időtartam: 8+Tsz kör,

Szolga harcmodosítója: 15, ÉP: 8

Harcos harcértéke: KÉ: 50, TÉ: 95, VÉ: 125, ÉP: 15

Támadása: körönként 1x támad rohamozva, levegőből

4. Tűzféreg: (MP: 30 v. 64)

Időtartam: 10+Tsz kör

Szolga harcmodosítója: 20, ÉP: 12

Harcos harcértéke: KÉ: 45, TÉ: 115, VÉ: 115, ÉP: 20

Támadása: körönként 1x rohamozik, túlütésnél teljes testével átmegy a célpontján.

Varázslás ideje	Mp költség	Hatóidő
1 szegmens (1 szó)	1x	X kör
1 kör	2x	X perc
1 perc	4x	X óra

A boszorkány bevetheti csábítását vagy szexuális tudását is bármilyen bűbáj létrehozásakor, ezek a módszerek jelentősen megnövelik a varázslat hatóidejét. Csók és Ölelés esetén nincs szükség szavakra a varázslat végrehajtásához, de a boszorkánynak sikeres Akaraterő próbát kell dobnia a koncentrációhoz. Ha a koncentráció próba nem sikerül, a varázslat nem jön létre. Ölelés közben van lehetőség beszélni, de ekkor a partnere észreveheti, hogy varázsol, ahogy érintés közben is van lehetőség a varázslat szavait elmondani. Csók esetén legalább olyan „hosszú” csók kell, mint a varázslás ideje.

Fizikai kontaktus	Módosító
Érintés	hatóidő duplázódik
Csók (csak „visszacskolás” esetén számít)	körből perc percből óra órától nap
Szexuális ölelés (a partnernek saját akaratóból kell kivánni az együttléte)	körből óra percből nap órától maradandó (természetes úton nem múlik el)

A következő hatások hozhatóak létre a varázslattal: (nincs mind felsorolva)

Hatás	Alap Mp	Ellenállás
Barátságosság maga iránt	4	asztrális
Szerelem maga iránt	15	asztrális
Viszály mások közt	7/fő	asztrális
Igazmondás célpontra	5	mentális
Fájdalomokozás célpontra	25	fizikai
Düh kioltása célpontra	17	asztrális
Szerelem kioltása célpontnál	15	asztrális
Felelősségérzet megszüntetése célp.	15	mentális
Érzelmek átírása magára	15	asztrális
Gyűlölet keltése másoknál	15	asztrális
Irtózat keltése másoknál	12	asztrális
Üldözési mániák keltése	12	asztrális
Rettegés okozása	8	asztrális
Tudatrablás	30	mentális
Bódulat	5	mentális
Parancs	2	mentális
Sugallat	4	mentális
Kínokozás	20	fizikai
Nyelvbéklyó	8	mentális

Átváltoztatás (Nekromancia)

Boszorkány	Mp: 1/kg (spec)	Erősség: Tsz*6
Var. idő: 5 szegmens	Célpont: 1 élőlény	
Időtartam: speciális	Ellenállás: fizikai	

A boszorkány képes élőlényeket átváltoztatni. Önmagát is, ekkor nem kell a fizikai ellenállással számolnia. A varázslathoz szükséges Mp igény a célpont élőlény súlyától függ. Mindenképp szükséges valami „testrészt” a célponttól és abból a fajból is, amivé a célpontot át akarja alakítani. Ez a szimpatikus viszony tartja fenn a varázslatot. Ilyen „testrészt” lehet, haj, toll

vagy karom, fog vagy bármi más. A varázslattal állatok is átváltozathatók más állattá vagy akár emberi külsőt is kaphatnak. Más esetben emberekből lehet másik ember vagy állat. Az állatok a varázslat ellen nem fejthetnek ki ellenállást, kivéve ha „állatszellemelek” a varázslat célpontjai. Állatok esetében a varázslat végleges, de az új test állandó mágiát sugároz, így a varázslat észrevehető és megszüntethető. Új állati formában az állat mindenben az új faj természete szerint viselkedik. Állatok emberré változtatása is lehet, de minden esetben a nagyobb súly szerint kell kiszámítani az Mp költséget. Egy emberivé változtatott állat semmiféle lelki változáson nem esik át, intelligenciát vagy emberi érzelmeket nem kap. Asztrál és mentál teste állati marad, azaz nem fejthet ki semmilyen asztrál vagy mentálmágia ellen ellenállást. Így a boszorkány képes lehet mágiával uralni az emberi testben élő állatot. Az emberek esetében csak a fizikai test változik át, az asztrál és mentáltest nem változik, így az állattá változtatott ember tudni fogja, hogy egy varázslat hatása alá került, de csak arra lesz képes, amire az állati forma engedi. Értelmes, lélekkel bíró lények esetében a varázslat annyi napig tart, amennyivel több a varázslat erőssége a célpont fizikai ellenállásánál. A fókuszaként használt „testrészek” megsemmisülnek a mágia létrehozásakor. Mivel a mágia létrehozásához az eredeti test egy darabkája kell, a boszorkánynak érdemes többet elrakni belőle, amíg lehet, különben nem tudja megismételni a célponton a varázslatát.

Összetartozás (nekromancia)

Boszorkány	Mp: 6/perc	Erősség: Tsz*6
Var. idő: 5 kör	Célpont: 1 állat az aurán belül	
Időtartam: speciális	Ellenállás: nincs	

A boszorkány képes „megszállni” egy állatot. Képes irányítani, érzékszerveit használni, saját testét addig nem érzékeli, azzal nem mozdulhat, nem reagálhat semmire. Az állati testet használva képes mindarra, amire az állat is képes, de csak a saját tudását használhatja. Az állat bármilyen információja a világról számára nem hozzáférhető, mivel a testet uralja, de az állat tudatát elnyomja. A varázslatot önmaga bármikor megszakíthatja, ekkor tudata visszatér a testébe. Semmiféle problémája nem lesz akkor, hogyha az állatot a saját teste mágikus auráján belül hagyja el. Ha máshol kényszerül erre, akkor k6 órára „kómába” kerül. Állati testben érzi az állat fájdalmát, azaz Fp-it elveszítheti, az állat halálakor tudata azonnal kilökődik belőle és a fentiek alapján visszatér a testébe. Ha mágikus auráján kívül történik ez, akkor 2k6 óras kómába esik. Igazi teste normál módon sebezhető a varázslat alatt, ráadásul ő erről semmilyen tudomást nem szerez, így ajánlott biztonságba helyezni.

Familiáris létrehozása (nekromancia)

Boszorkány	Mp: 15	Erősség: Tsz
Var. idő: 5 kör	Célpont: 1 állat az aurán belül	
Időtartam: végleges	Ellenállás: nincs	

A boszorkány képes intelligenciával felruházni egy állatot, aki ez által szolgája is lesz. A kapocs közötti fizikai, a boszorkánynak saját testéből kell adnia az állatnak, egy darabka hús vagy egy kis vér megteszi. A mágia más természetű hatással is jár. A boszorkány képes csökkenteni bármelyik fizikai tulajdonságán, az így kapott pontokból ruházza fel intelligenciával (emlékezet tulajdonsággal) a célpont állatot. Megteheti, hogy fizikuma csökken 1-gyel vagy a mozgékonyasága vagy akár több testi tulajdonsága is. Van lehetőség a szépség csökkentésére is, ez esetben minden csökkenés -1-es karizma módosítónak felel meg. Legalább 1 ponttal muszáj egy fizikai jellemzőt csökkentenie. Az állat olyan intelligens lesz, amennyi tulajdonságpontot kapott a boszorkánytól, de már egyetlen pont is elég, hogy megértse a boszorkány beszédét. Az állat, képes lehet bármilyen „szakértelem” megtanulására, ha elég időt foglalkoznak vele. Auráján belül a boszorkány a gondolatával is képes utasítani az állatot, aki a legjobb tudása szerint megteszi, amit kérnek tőle. Hűsége a boszorkány felé megkérdőjelezhetetlen, de mivel lelke továbbra is állati, ezért asztrális vagy mentális varázslatok ellen továbbra sem tehet ellenállást. Ez a varázslat azonban nem semlegesíthető sehogyan sem. Asztrál és mentálfonál köti össze a boszorkányt és az állatot. Az állat és a boszorkány közt társzimpátia alakul ki és inentől kezdve bármikor átveheti az irányítást a célpont állat felett (összetartozás varázslat), nem kell, hogy az állat az aurájában legyen. Egy boszorkány bármennyi állatot szolgájává tehet így, de mindnél legalább 1 pontos fizikai értéksökkenést el kell szenvednie. A boszorkány nem tudja megszüntetni máshogy e köteleket, csak az állat halálával. Az állatra költött pontokat nem kapja vissza akkor sem, ha az állat meghal.

Egygyválás (nekromancia)

Boszorkány	Mp: 36	Erősség: Tsz
Var. idő: 5 kör	Célpont: 1 állat az aurán belül	

Időtartam: végleges	Ellenállás: nincs
---------------------	-------------------

A boszorkány képes saját lelkének egy darabját elhelyezni egy célpont állat testében és elpusztítani belőle az állati lelket. Az állati test is a boszorkány saját testének fog számítani és az emberi teste is. Az állati teste körül is megjelenik a mágikus aurája, és akár állatalakban is képes lehet pszi használatára. A mágiahasználatra nem lehet képes az állatteste, mivel ahhoz beszéd és olyan mozdulatok kellenek, aminek egy állat nem lehet a birtokában. Az állat segítségével nagyobb aurára tehet szert, képes egyszerre irányítani az állati és az emberi testet. A testek minden fizikai jellemzőjét külön kell számolni, de ha az állatteste meghal, akkor k6 percre kómába esik. Ráadásul az állatban lakó lelke halálával maradandóan veszít egy akaraterő pontot. Állati testét más állatok „emberként” kezelik, mert megérik belőle a magasabb rendű lelket. Nem lehetséges hát, hogy egy egérttestben lévő boszorkánylelket megtámadjon egy macska. A macska „embernek” fogja tekinteni az eget, de más egerek sem közösködnek a boszorkány állattestben élő lelkével, de adott esetben a boszorkány fizikailag rá tudhatja kényszeríteni őket, akár „párosodásra” vagy lakhely átadásra, stb. Érzékelő mágiák az állattestben lakó lelket felismerhetik.

Boszorkánymesteri példavarázslatok

Varázstalfőzés (bűbáj tárgya)

A boszorkánynál leírtak szerint.

Villámmágia

A villám nyers energia. Képes megsebezni csak mágiával sebezhető lényeket is, tartozzanak azok bármilyen őselemhez. Viszont fizikai testtel nem rendelkező lényekre bármilyen villám hatástalan (asztrál és mentál lények). A villámmal is sebezhető ÉP, a kötelező ÉP vesztes szabályai szerint. A villám nem védhető ki fémvérttel vagy fém pajzzsal, de száraz fa pajzzsal vagy bőrvérttel igen. A víz és más víz alapú folyadékok képesek elvezetni a villám hatását, de ilyenkor minden újabb célpont esetén a villám erőssége 1-gyel gyengül. Egy nagy víztócsában 3 élőlény van, egy a tócsába lőtt 2k10 sebzésű villám, az első személyen 2k10-et sebez, a másodikon már csak 1k10-et, míg a 3. célpont nem sebződik. Tárgyakon a villámmágia az anyagok szerint sebez, egyes tárgyak „immunisak” rá, másokat képes lehet tönkretenni. A létrehozott villámok erőssége annyi, mint a maximális sebzésük, azaz egy k10-es sebzésű villám 10-ez erősségű, egy 5k10-es sebzésű villám 50-es erősségű. A villámokra ható egyéb varázslatok ez alapján semlegesíthetik a varázslatot. A villámok erősségét, méretnek nevezem, hogy ne keveredjen össze a varázslat erősségével.

Villámkeltés (villámmágia)

Boszorkánymester	Mp: 3	Erősség: Tsz*9
Var. idő: 3 szegmens	Célpont: önmaga	
Időtartam: Tsz kör	Ellenállás: nincs	

A boszorkánymester képes saját testét „katalizátorként” használni a villám alapú varázslatainál. Amíg a Villámkeltés tart, minden villám típusú varázslata fele Mp-be kerül (min. 1, felfelé kerekítve), és a sebzésük is nő a Tsz-jével. A varázslat hátránya, hogy minden k10 sebzés után a boszorkánymester is sebződik k6 fp-t. A varázslatai miatt Ép-t nem sebződhet, a kötelező Ép vesztes szabályai ekkor rá nem vonatkoznak. Ha elveszti az Fp-it elájul, és a varázslat megszakad. Bármikor meg tudja szüntetni ezt a varázslatot.

Kisülés (villámmágia)

Boszorkánymester	Mp: 5 Mp/kör	Erősség: Tsz*6
Var. idő: Tsz kör	Célpont: 1 élőlény	
Időtartam: egyszeri	Ellenállás: mágikus	

A boszorkánymester koncentrálnak több körön át, de legfeljebb annyi körig, mint a Tsz-e. Amennyi körig koncentrált, az befolyásolja a varázslat Mp költségét és sebzését. Minden egyes koncentrált kör 1k10-et ad a sebzéshez. Miután befejezi a varázslatot, 1 köre van arra, hogy megérintsen egy élőlényt a kezével. Tárgyakra a varázslat nem hat. A megérintett személy annyit sebződik, mint az összegyűjtött energia sebzése. Ha sikerül a célpont csupasz testfelületét megérinteni az okozott sebzés a maximális lesz. A kötelező Ép veszteszt számítani kell. Ha a Boszorkánymester nem képes senkinek átadni a kezében felgyűlt energiát az adott körben, akkor az visszahat rá, annyit sebezve, ahány körig koncentrált, majd az energia elszivárog a manahálóba. Mágikus módszerrel lehet védekezni a villám sebzése ellen. Pl. egy 5. Tsz-ű BM 5 körig koncentrált, érintése 5k10 sebzését okozza, de nem tud célpontot választani, akkor sebződik 5-öt, az energia pedig ártatlanul távozik a tenyeréből.

Villámvarázs (villámmágia)

Boszorkánymester	Mp: 7/szegmens	Erősség: Tsz*3
Var. idő: Tsz szegmens	Célpont: 1 élőlény	
Időtartam: egyszeri	Ellenállás: mágikus	

A varázslatot segítségével villámot „lőhet” a Bm egy célpontjába. A sikeres célzásához, akaraterő próba kell. Sikeres próba esetén, amennyivel sikerült alá dobni a tulajdonságnak, annyiszor +5-öt kap a CÉ értékéhez. *Pl. Egy Bm akaratereje 16, a dobása 8. A különbség 8 azaz +40-et kap a villámmal való célzásához.* Sikertelen próba esetén a villám biztosan célt téveszt, de nagy tömegben van esély, hogy más találjon el. A villám sebzése annyiszor k10, amennyi szegmensig koncentrált rá. Mágikus módszerrel lehet védekezni a villám sebzése ellen.

Rontásmágia

A rontás ellen első körben a célpont fizikai ellenállása véd, ha távolról, mágia segítségével juttatja az áldozat testébe a „betegséget”. Ha ez sikertelen, akkor a mágia bejuttatja a kórokozót a célpont testébe. Ha bal kezével megérinti a célpont bőrét, akkor fizikai ellenállás nem tehető. Ezután a rontástól függően kötelezően egészségpróbát kell tenni akkora negatív módosítóval, amennyi a rontás erőssége. Sikeres egészség próba esetén semmilyen hatás nincs. Elrontott egészségpróba esetén létrejön a rontás hatása, mely addig a testben marad, amíg a szervezet vagy gyógyítás leküzdí a kórokozót vagy a célpont meg nem hal. A rontásoktól függően mágikus gyógyítás is segíthet vagy szakértő orvos vagy herbalista gyógyító tudománya.

Egyszerre legfeljebb annyi célpont választható ki, amennyi a Bm Tsz-e. Minden célpontra ugyanakkora erővel sújt le az adott rontás, és minden célpontba ugyanaz a rontás kerül. Egyszerre vagy az összes célpontot meg kell érintenie vagy egyet sem.

Álomkór (rontás)

Rontás	Mp: 9/fő	Erősség: Tsz
Var. idő: 5 szegmens	Célpont: Tsz élőlény	
Időtartam: maradandó	Ellenállás: nincs vagy fizikai	

Mágikus jellegű betegség, amelyet a szervezet önerőből nem küzdhet le. Ezért nincs ellene egészségpróba. Hatására az áldozat minden nap +1 órát kénytelen aludni. Ha ezt nem tudja teljesíteni, akkor a hiányzó alvási órák után -5 módosítót kap szakértelmeire és harcértékeire. Ha a beteg olyan stádiumba kerül, hogy a teljes napot végig kell aludnia, akkor „kómaszerű” állapot jön létre, melyből, önerőből képtelen kitörni. Külső segítség nélkül pár napon belül éhen vagy szomjan hal, hiszen nem ébred fel, hogy – szükségleteit kielégítse.

Izzó idegek (rontás)

Boszorkánymester	Mp: 9/fő	Erősség: Tsz
Var. idő: 5 szegmens	Célpont: Tsz élőlény	
Időtartam: Tsz kör	Ellenállás: fizikai és egészségpróba	

A varázslat ellen dobható egészségpróba, mely, ha sikeres, akkor semmilyen hatása nincs a rontásnak. Ellenkező esetben k6+Tsz körig ható idegrendszer stimuláló betegség jön létre, ami alatt a célpont „vad” rángatózásba kezd. A tudatára nem hat a betegség, így Pszi-t használhat. Mágiával csak akkor próbálkozhat, ha sikeres akaraterő próbát dob, akkora módosítóval, mint a rontás erőssége volt. Ekkor képes csak tudatával koncentrálnia a varázslatra. Érintést igénylő varázslatok így nem hozhatók létre. A hatóidő lejártával a rontást automatikusan legyűri a szervezet. A varázslat Tsz órás bénulást okoz, ha a célpont bármilyen más betegségben is szenvedett.

Vörös halál (rontás)

Boszorkánymester	Mp: 45/fő	Erősség: Tsz
Var. idő: 5 szegmens	Célpont: Tsz élőlény	
Időtartam: változó	Ellenállás: nincs vagy fizikai	

Mágikus természetéből adódóan csak fizikai ellenállás tehető ellene az is csak akkor, ha a nem érintéssel kerül a bőrre a „kórokozó”. Mivel a betegséget a szervezet önerőből nem küzdheti le, ezért nem dobható ellene egészségpróba, a hatás mindig jelentkezik. Az áldozat bőre elvékonyodik, pórusaiból vérezni kezd. Körönként k6 Fp-t veszít. Ha az Fp-it elveszti, akkor elájul és utána körönként k6 Ép-t veszít. A betegség ellenére, amíg van Fp-je, teljesen cselekvőképes és tudatánál is van. Sajnos pont ez a lényege a varázslatnak, hogy az áldozat az utolsó pillanatig tudja, hogy nincs reménye. A halál előtt még mágiasegítségével a hatás megszüntethető. Ekkor 1 kör alatt a bőr visszaváltozik, a vérzés megszűnik.

Élőholtak

Az élőholtak az univerzum kifordított szabálya szerint létezhetnek. Ahogy egy élőnek szüksége van „halott” táplálékra, egy élőholtak pedig az „élők” életére van szüksége. Természetesen ezt lehet helyettesíteni varázserővel, de látható és tudható, hogy egyes nagyhatalmú élőholtak (vámpirok, ghoulok) egyenesen az élők életerejéből táplálkoznak. Azoknak az élőholtaknak, akiknek már szükségük van táplálékra, kötelezően kell

enniük. Ha adott ideig nem esznek, elsorvadnak és visszafejlődnek alacsonyabb rangú élőhalottá, akár véglegesen elveszíthetik mágikus képességeiket is és végül elpusztulnak. Az élőholtak nem regenerálódhatnak természetes úton, csak mágikus képességeik miatt. 5 nagyobb kategória van az élőholtaknál:

- 1, nem képesek önerőből táplálkozni, fejlődésre képtelenek: zaurak, lánglidérc, árny, múmia (csak addig „él”, amíg elpusztítja a betolakodókat)
- 2, élőlények asztrál vagy mentáltestén élősöknek, fejlődésre képtelenek: tórtor spiritus, rémlátó, fantom, carnok
- 3, élőlények fizikai testével táplálkoznak, nem értelmesek: ragályhalál, izar, árny, vámpírfa, torz
- 4, élőlények fizikai testével táplálkoznak, értelmesek, de fejlődni nem képesek: gahul, syvan, vámpír, egyéb értelemmel felruházott élőhalott
- 5, élőlények életerejét elszívja, értelmes és fejlődésképes: hatysa, lesath

Az illúziók mágija

Létrehozásakor egy illúzió nem lehet nagyobb a „varázsló” aurájánál. Az ennél nagyobb illúziók aurán kívüli részei nem jelennek meg.

Ez alapján az aurán kívül nem hozható létre illúzió.

Egy illúzió 5+1 féle jellemzővel rendelkezhet, de ezek közül legalább 1-gyel mindenképp rendelkeznie kell.

- 1, Kép: fény alapú illúzió, lehet „kép” vagy „térhatású”.
- 2, Hang: a mágia létrehozhat bármilyen hangot egy adott pontban.
- 3, Szag: mágia útján elő lehet állítani bármilyen szagot. (nincs részletezve)
- 4, Íz: lehet érzékelést okozó illúziót is létrehozni. (nincs részletezve)
- 5, Tapintás: a tapintás alapú illúziókat meg lehet fogni, akadályt lehet belőle állítani. Hasonló az elemi erőhöz, de sokkal gyengébb annál. Súlyuk nincs, így gravitáció nem hat rájuk. Mivel valójában súlytalanok, lehetetlenség eldobni őket, sebzést csak speciális esetben okozhatnak. Kép nélküli tapintás alapú illúzióval olyan hatás érhető el, mintha lenne valami (érintés működik), de láthatatlan volna. (részletezve)

+1, Asztrális és mentális hatások: ezek nem számítanak illúzióknak, hanem rendes mágikus hatásnak.

A hatások kombinálhatóak egymással. Ha egy illúzió az összes fenti tulajdonsággal rendelkezik, akkor az egy valódi varázslat, nem pedig illúzió. Az állati intelligenciájú lények nem tehetnek ellenállást az illúzió varázslatok fizikai, asztrális vagy mentális hatásai ellen. Viszont természetüknél fogva „gyanakvóak” lehetnek a tökéletlen illúziók miatt. Egy szelet sonka illúziója, mely nem társul szaghatással, nem ejt át egyetlen kutyát sem.

Aurán belül léteznek olyan illúziók, amelyeket a „varázsló” folyamatosan fenntart, adott időnként (szegmens, kör, stb) Mp-t költ rá. Ezek nem hagyhatják el az aurája területét, de a létrehozó bármikor megváltoztathatja az illúziót vagy növelheti a hatóidőt, esetleg megszünteti korábban a varázslatot. Ezek az illúziók képesek lehetnek mozgás érzetét kelteni, hiszen egy folyamatos koncentrációjú madár illúziója nézhet ki úgy, mintha repülne. (a folyamatos koncentráció miatt a létrehozó mozgathatja az aurájában az illúzió pozícióját)

Léteznek a Manahálóhoz kötött illúziók, melyek adott ideig léteznek. Ezt az Mp költséget előre kell kifizetni. Az illúzió a „varázsló” auráján kívül is megmarad, de azt a pontot, ahová rögzítették, nem hagyhatja el. Ez a pont lehet a levegőben is, mivel nem egy fizikai ponthoz van rögzítve, hanem a manahálóhoz. Ezek az illúziók mozdulatlanok.

Tárgyakhoz vagy személyekhez kötött illúziók is léteznek. Ez esetben az illúzió egy „hordozóhoz” van kötve, a „hordozót” mozgathatja az illúzió is mozgatható. A kötött illúziók felveszik annak az alakját, akire kötötték őket, így együtt mozognak a hordozóval.

A nem a Manahálóhoz vagy nem hordozóhoz kötött illúziók az aurán kívülre kerülve azonnal megszűnnek.

Néhány példa az illúziók használatára és korlátaira

Egy 2 méteres gömb aurával rendelkező „varázsló” nem jeleníthet meg egy 6 méter magas óriást, mivel ebből csak 2 méter lenne bent az aurájában. A többi nem jelenik meg.

Egy térhatású kép (forma) esetén kisebb méretű illúzió hozható létre, mintha egy kizárólag egyetlen oldalról látható, festményeszerű képet alkotna az illuzionista.

Egy illúziópénz, mely nem kötődik valódi tárgyhöz, de rendelkezik a tapintás illúziójával odaadható bárkinek (ha folyamatosan koncentrált rá a létrehozója). A „turpisság” azonban azonnal kiderül, hiszen nincsen súlya, így aki megfogja, rögtön érzi, hogy nem valódi. Ezért szokták ilyen esetben egy „hamis pénzre”, gombra vagy kis kavicsra mondani az illúziót, hogy aki megfogja, érezze a leplezett tárgy súlyát és ne gyanakodjon. Persze a „refináltak” a szájukba veszik az érmét, megnézní, hogy van-e fém íze vagy

menyire lehet harapni. Egy jól felkészült illuzionista, azonban társíthat „hamis ízt” is az illúziópénzhez vagy szagot.

Egy 3-as erősségű „kőfal illúzió”, tapintás érzettel felruházva meg tud állítani egy legfeljebb 3-as fizikumú személyt az áthaladásban. Egy 4-es fizikumú személy már elég erőt tud kifejteni, hogy gond nélkül átjusson rajta. Egy 10-es erősségű fizikai tapintással rendelkező illúzió át tud kelni 3 személy, ha fizikumuk összege 10 felett van, és egyszerre nekifeszülnek az illúziófalnak. Ilyen esetben az illúzió nem foszlik szét, csak megszakad, ott, ahol átkelnek rajta.

A tapintás érzettel felruházott illúziók megtartanak erősségük $\times 9$ kg-nyi súlyt, de csak akkor, ha ez csak hozzájuk ér vagy rajtuk van. Egy 5-ös fizikumú ember suhintása az illúziófalra egy 1 kg-os karddal már nem 1 kg-osnak számít, hanem az 5-ös fizikumú személy „áthatalásának”.

Egy ócska kupára mondott képillúzió a kupán marad. Így a kupa felemelhető és az illúzió vele együtt mozog. A kupába töltött folyadék nem folyik ki, mert a kupa valódi és megtartja anyaga szerint. Egy ilyen kupa elhagyhatja a „varázsló” auráját, mivel a tárgyhoz van kötve.

Egy 2-es erősségű illúziókupa, mely rendelkezik tapintás érzettel képes megtartani akár 18 kg-nyi folyadékot is. Egy ilyen kupából inni is lehet. (felemelni csak akkor, ha folyamatosan koncentrálnak rá) De, ha telítöltik, már egy 1-es fizikumú személy is képes áthatalni a kupán, mert abban már van 2 „fizikumnak” megfelelő folyadék. Mivel összeadódik az illúzióra ható erő, az megszakad. A kéz átnyúl a kupán, a folyadék pedig kifolyik. Amikor annyi folyadék kifolyik, hogy az átnyúló személy fizikuma (1) és a folyadék össz súlya (9kg) annyi, mint amit az illúzió „elbír”, akkor az illúzió rendeződik és megtartja a többi folyadékot. Ebben a példában az illúziókupa képes „foglyul ejteni” a rajta átnyúló kezét, mivel erőssége alapján 2-es fizikumú személyt megfog, megtart.

Egy 10-es erősségű illúzióbilincz vagy illúzióbörtön képes foglyul ejteni egy maximum 10-es fizikumú személyt. A hatás azért jön létre, mert a mágia „megakadályozza” az illető távozását, vagy, hogy levegye magáról a bilincset.

Egy illúzió képet lehetetlen összefirkálni, egy szelet illúzió sonkából nem lehet kiharapni egy darabot. A 3-as erősségű illúziósonka egy 7-es fizikumú ember szájánál megszakad a harapás miatt, de ha elveszi a száját az ételtől.

Egy illúzió megszüntetése más által annyi Mp-ba kerül, amennyi az erőssége. Elég egy minimális zavar az illúziót alkotó mágiában és az egész „megszakad”.

Az illúziót létrehozó „varázsló” bármikor meg tudja szakítani azt, ha benne van az aurájában. Hogyha egy manahálóhoz vagy tárgyhoz (vagy személyhez) kötött illúzió kikerül az aurájából, akkor nem képes hatni rá. Egy térhatású tapintással rendelkező illúziótűske megsebezhet bárkit, ha az illúzió erőssége nagyobb, mint a célpont fizikai ellenállása. A hatás a mágia miatt jön létre, a sebzés annyi k3, mint amennyivel erősebb a mágia a célpontnál. 12-es erősségű tűske, ha belelép egy 8-as fizikai ellenállású személy, akkor 4k3-ot sebez. Látható, hogy a mágia erőssége miatt sebez, nem a tűske tényleges alakja miatt.

Egy tapintás érzettel rendelkező illúziótűz képes sebet okozni a célponton, ha az illúzió erőssége több mint a célpont fizikai ellenállása. Ekkor az illúziót alkotó mágia hozza létre a tűz okozta sebeket, de a hatás ellen a tűztől védő varázslatok nem védenek. 12-es erősségű lobogó illúziótűz, ha hozzáér egy 8-as fizikai ellenállású személy, akkor 4k3-ot sebez. Látható, hogy a mágia erőssége miatt sebez, nem a tűz tényleges sebzése miatt.

A bárd és az illuzionista közti különbség

A bárdok eredendően a dalmágiát és a hangmágiát ismerik. A fénymágiát nem. Az illuzionisták a hang és a fénymágiát ismerik, de a dalmágiát nem. Ezek egy első szintű karakterre vonatkoznak. Élete során lehet lehetséges bármelyik csoportnak megtanulni a másik „alkaszt” varázslatait. A bárdok mágija alapesetben az érzelmek manipulációján alapszik, illetve az általuk létrehozott hangok a saját „művészetükhöz” köthetőek. Az illuzionisták a klasszikus varázslói hagyományokból „fejlődtek ki”. Képesek bármilyen illúziót létrehozni, ezzel többnyire szórakoztatni a „közönséget”.

Varázstárgyak létrehozása (bárd és illuzionista)

Koncentráció nélküli varázstárgyakat a bárd és illuzionista csak akkor készíthet, ha legalább alapfokon jártas lesz a rúnamágia vagy középfokon a drágakőmágia ismeretében. Ezek nélkül nem ismer olyan módszereket, amely segítségével varázstárgyakat készíthet.

Varázslatok időtartamának növelése (illuzionista)

Egy illuzionista bármelyik varázslatát képes „korlátlan” ideig fenntartani a varázslói időmágiához hasonlatos módon. Ehhez természetesen megfelelő mennyiségű Mp szükséges.

Időtartam növelése	Kép	Hang	Szag	Íz	Tapintás
--------------------	-----	------	------	----	----------

+1 szegmens	+1 Mp	+1 Mp	+1 Mp	+1 Mp	+1 Mp
+1 kör	+2 Mp	+2 Mp	+2 Mp	+2 Mp	+2 Mp
+1 perc	+3 Mp	+3 Mp	+3 Mp	+3 Mp	+3 Mp
+1 óra	+4 Mp	+4 Mp	+4 Mp	+4 Mp	+4 Mp
+1 nap	+6 Mp	+6 Mp	+6 Mp	+6 Mp	+6 Mp
+1 hét	+10 Mp	+10 Mp	+10 Mp	+10 Mp	+10 Mp
+1 hónap	+15 Mp	+15 Mp	+15 Mp	+15 Mp	+15 Mp
+1 év	+24 Mp	+24 Mp	+24 Mp	+24 Mp	+24 Mp
Örökkévalóság	+38 Mp	+38 Mp	+38 Mp	+38 Mp	+38 Mp

Egy alap időtartamot, minden esetben ki kell fizetni.

Az illúzió csatolási költsége	Mp	Megjegyzés (a módosítás és megszüntetés az illúzióra vonatkozik)
Koncentráció (nincs csatolás)	+0	bármikor módosíthatja, megszüntetheti vagy növelheti az időtartamot
Manahálóhoz	+0	a varázslat az időtartamig létezik, módosítani/megszüntetni nem tudja
Tárgyhoz	+1 Mp	a varázslat az időtartamig létezik, módosítani/megszüntetni nem tudja
Növényhez	+2 Mp	a varázslat az időtartamig létezik, módosítani/megszüntetni nem tudja
Állathoz	+4 Mp	a varázslat az időtartamig létezik, módosítani/megszüntetni nem tudja
Önmagához	+10 Mp	bármikor módosíthatja, megszüntetheti vagy növelheti az időtartamot
Értelmes lényhez (Evilági)	+10 Mp	a varázslat az időtartamig létezik, módosítani/megszüntetni nem tudja

Egy üvöltő szörny illúziója (mely kép és hang alapú) +80 Mp-ért akár az örökkévalóság is fenntartható. Ekkor a szörnynek nem szükséges az aurán belül maradni. Egy állatra mondva +4 Mp a költsége, és akkor az állattal együtt mozoghat. (felveszi annak mozgását)

A csatolt illúzió mindig követi annak a „dolognak” az alakját, amihez csatolják. A Manahálóhoz kötött illúziók mozdulatlanok és mozdíthatatlanok. A többi csatolt illúzió a „dologgal” együtt mozog, így elhagyhatja a létrehozó aurájának a területét. A koncentrációval fenntartott illúziót a létrehozója mozgathatja, változtathatja az auráján belül.

Varázslatok fenntartása (bárd)

Egy bárd bármely dalát képes a végtelenségig játszani a mágikus hangszerén, ennek csak saját testének kifáradása vethet gátat. A mágikus hangszerrel létrehozott hangok a hangszert fókuszálva szintén a végtelenségig fenntarthatóak. A bárdnak feltétlenül koncentrálnia kell a fenntartott varázslatára, azaz ha elveszi az eszméletét vagy elalszik, a varázslata megszakad. Egyetlen szegmensre sem szabad megszakítania a dalt vagy a zenét, különben a fenntartott varázslat szintén megszakad. Csak a saját hangszerével tudja ezt a hatást létrehozni, nem mágikus hangszerrel vagy más bárd hangszerével nem. A bárdok a hangszerük segítségével bármennyig fenn tudják tartani a kívánt hangmágiát, de addig nem használhatnak más dal vagy hangmágiát.

A dalmágia felépítése és hatása

A bárdnak bármelyik dalt legalább 1 percig kell játszania, de bármennyi percig játszhatja. Percenként kell a szükséges Mp-t felhasználni. Minél tovább játszik a hangszerén a varázslat annál erősebb lesz. Az erősségre a Tsz-e is beleszámít. Egyszerre annyi célpontot választhat, amennyi a Tsz-e. Az időtartam addig tart, amíg játszik. Ha befejezte a dalt utána még k6+Tsz körig megmarad a hatás a célpontokon. Minden célpontnál külön kell/lehet dobni. A célpont, ha elhagyja a bárd auráját, akkor megszűnik rajta a varázslat folyamatos hatása, és a k6+Tsz kör hatóidő lép érvénybe. Ha ez alatt újra bekerül a bárd aurájába, akkor a varázslat ismét folyamatosan hat rajta. A bárd a dal kezdete után nem változathatja a célpontokat. Új célpontok kiválasztásához újra kell kezdenie a dalt, előlről. Ekkor újra 1-től indul a dal erőssége, 1 perc zenélés után.

Bárd és Illuzionista példavarázslatok

A nyugalom dala (dalmágia)

Bárd	Mp: 1	Erősség: Tsz + var. idő
Var. idő: min. 1 perc	Célpont: Tsz élőlény	
Időtartam: változó	Ellenállás: asztrális	

A bárd énekének hatására, akik elrontják az ellenállásukat és a bárd aurájában tartózkodnak, elvesztik a harci kedvüket. A varázslat nem akadályozza az életöszönt, azaz akit megtámadnak a dal hatása alatt normál módon védekezik a rájuk támadóktól. Nem támadnak rá a bárdra, hacsak nem ő támadja meg őket. (bár ez hangszeren játszva nem könnyű)

Álom dala (dalmágia)

Bárd	Mp: 12	Erősség: Tsz + var. idő
------	--------	-------------------------

Var. idő: min. 1 perc	Célpont: Tsz élőlény
Időtartam: lásd varázslatfenntartás	Ellenállás: asztrális

A bárd énekének hatására, akik elrontják az ellenállásukat és a bárd aurájában tartózkodnak, elszenderednek. A tényleges elalvás d3 körön belül következik be, ez alatt az idő alatt „igyekeznek” kényelembe helyezni magukat. Leülhetnek, nekidőlhetnek valaminek, stb. Ha van a közelben kényelmes fekhely, akár abba is megpróbálhatnak befeküdni. Ha elhagyják a bárd auráját az elalvás előtt, akkor a varázslat megszakad. Azok, akik elalszanak, de folyamatosan hallják álmukban is a bárd dalát, nem kelthetők fel természetes módszerekkel. Ha a bárd abbahagyja az énekét, akkor még d6+tsz körig tart a mágikus álom, utána normál módszerrel vagy maguktól is fel tudnak ébredni az elaludtak.

Bélelem dala (dalmágia)

Bárd	Mp: 4	Erősség: Tsz + var. idő
Var. idő: min. 1 perc	Célpont: Tsz élőlény	
Időtartam: lásd varázslatfenntartás	Ellenállás: asztrális	

A bárd dala félelmet ébreszt azok szívében, akiket célpontként kijelöl. Ha elrontják az ellenállásukat megrémülnek és elmenekülnek a bárdtól. Miután elhagyják annak auráját még k6+Tsz körig rohannak.

Bénítás dala (dalmágia)

Bárd	Mp: 8	Erősség: Tsz + var. idő
Var. idő: min. 1 perc	Célpont: Tsz élőlény	
Időtartam: lásd varázslatfenntartás	Ellenállás: mentális	

A bárd dala „mozdulatlanná” dermeszti a célpontokat, de ez nem igazi mozdulatlanság. Inkább csak annyira leköti a figyelmüket, hogy nem mozdulnak a helyükről, nem tesznek semmit, hanem „átszellemlen” hallgatják a bárd dalát. A varázslat nem nyomja el az életösztönt, ha veszélybe kerülnek vagy súlyosan megsérülnek, a fájdalomérzet (legalább 1 Ép, lehet kötelező vesztésből származó is) elnyomja a bénítás hatását. Ha a bárd abbahagyja a zenét, a célpontok még k6+Tsz körig ebben az „elrövedő” állapotban maradnak. Bármilyen figyelemmel kapcsolatos próbájukra -33%-ot kapnak. De ha észre is vesznek valamit, de az nem fenyegeti őket közvetlen veszéllyel, akkor nem tesznek semmit.

Zajkeltés (hangmágia)

Bárd, Illuzionista	Mp: 1	Erősség: Tsz
Var. idő: 1 szegmens	Célpont: aurán belül bárhol	
Időtartam: lásd varázslatfenntartás	Ellenállás: nincs	

A varázslat segítségével zaj kelthető. A varázslat hangereje nem okozhat semmilyen sérülést az azt hallóknak. A hang nem hagyhatja ez a létrehozó aurájának területét, de más tekintetben „mozoghat” az aurán belül.

Nyelvagyváltás (hangmágia)

Bárd, Illuzionista	Mp: 6	Erősség: Tsz
Var. idő: 1 szegmens	Célpont: 1 élőlény hangja	
Időtartam: lásd varázslatfenntartás	Ellenállás: nincs	

A varázslat segítségével egy célszemély hangja, beszéde megváltoztatható, összekeverhető. A varázslat hangereje az marad, mint a célszemély hangereje, az összekevert hang a célpont szája felől fog hallatszódni. Ha a létrehozó ismer több nyelvet, képes lefordítani a célpont beszédét más, saját maga által ismert beszédre. Ez esetben folyamatos koncentrációt igényel a varázslat és tapasztalható egy szegmenses szünet a kimondott szavak vagy mondatok között. Egyéb esetben a célpont által kimondott szavakban a betűk felcserélődnek, így értelmezhetetlen zagyvaságnak hallatszik.

Hangorkán (hangmágia)

Bárd, Illuzionista	Mp: 22	Erősség: Tsz+ var. Idő
Var. idő: min. 1 szegmens	Célpont: Tsz élőlény aurán belül	
Időtartam: lásd varázslatfenntartás	Ellenállás: fizikai	

A varázslatot segítségével hatalmas erejű hang hozható létre. A hatás erőssége folyamatosan nő, minél tovább tartja ki a hangot a létrehozó. A varázslat hangereje folyamatosan növekszik. Az aurán belül eső élőlények fizikai ellenállást fejthetnek ki a hang ellen. Ha ez nem sikerül, akkor k6+tsz Fp-t veszítenek, és örökre megsüketülnek. Mivel a hangerő fokozatosan növekszik, vérmérsékletüktől függően az áldozatok vagy elmenekülnek a bárd aurájából vagy megtámadják azt. Az aurán kívül a hang természetesen jól hallható, de csak k6+tsz körös sükettséget okoz, de Fp vesztést nem.

Láthatatlanság

Illúzió (kép, térhatású)	Mp: 30	Erősség: Tsz
Var. idő: speciális (min. 1 szegmens)	Célpont: önmaga	
Időtartam: lásd. varázslatfenntartás	Ellenállás: nincs	

A fény körülötte halad el, nem ér a testéhez. Nem lát természetes módon a szemével. Ha mozdulatlan marad, láthatatlan lesz, ha mozogna, akkor „elmosódott” fénytörés jelenhet meg a körvonalainál (csak +50%. a rejtőzéshez). Addig tart alapesetben, amíg koncentráll rá, de ekkor más varázslatot nem használhat. +10 Mp-ért hozzáfűzhető az aurájához.

Aura

Illúzió (kép, térhatású)	Mp: 10	Erősség: Tsz
Var. idő: speciális (min. 1 szegmens)	Célpont: önmaga vagy célpont	
Időtartam: lásd, varázslatfenntartás	Ellenállás: nincs	

Fénylő kontúrvonal a célponton. Hatalmat sejtető „derengő” fényaúra, mely Karizmát +1-gyel növeli, de egyben közelharcú VÉ -10 és távolsági fegyver VÉ -20 módosítót ad. Addig tart alapesetben, amíg koncentráll rá, de ekkor más varázslatot nem használhat. +10 Mp-ért hozzáfűzhető saját vagy a célpont aurájához.

Részleges láthatatlanság

Illúzió (kép, térhatású)	Mp: változó	Erősség: Tsz
Var. idő: speciális (min. 1 szegmens)	Célpont: önmaga vagy célpont	
Időtartam: lásd. varázslatfenntartás	Ellenállás: nincs	

A láthatatlanság varázslat, de nem teljes testre hat, hanem csak annak egy részére. A fejre használva 2 Mp. Egy teljes karra használva 4 Mp (felkar 2 Mp, alkar 2 Mp). A törzs eltüntetése 8 Mp. Egy láb eltüntetése 6 Mp (Comb 3 Mp, Lábszár 3 Mp). A korábbi vakságokozás varázslat 2 Mp alapesetben, plusz az esetleges csatolás és fenntartás költsége.

Mozaikmágia

Általános használata a mozaikmágiának

A mozaikmágia játék vagy harc közben ne legyen használva, hanem a kaland elején a varázsló dolgozzon ki vele előre varázslatokat (Kp-ért) és 1. szinten azokat használhatja, amiket így megtanult. Minden szinten dolgozhat ki új varázslatokat a mozaikmágia segítségével, vagy tartalékolhatja a Kp-it, hogy magasabb szinten megalkosson 1-1 erősebb varázslatot. Természetesen a varázslatok egyedisége miatt azokat más varázslók nem biztos, hogy ugyanúgy, ugyanolyan paraméterekkel ismerik. Akár több mozaikot létrehozni, hogy bármely a könyvben szereplő varázslat elkészíthető lehessen. Így elérhető szerintem, hogy a varázsló se tudjon mindent azonnal megoldani, de ha megtanul Kp-ból egy varázslatot, azt bármikor probléma nélkül használhassa. Az erősíthető mozaikok 3 Kp-ba kerülnek, a nagyobb varázskörök és egyéb mozaikok az Mp költség tizedébe. (felfelé kerekítve).

Bestiárium – Állatszellemelek

Miként az értelmes lények rendelkezhetnek varázserővel (aura érték) vagy pszi képzettséggel (belső erő), úgy egyes állatok is rendelkezhetnek ezekkel. Természetesen az ő személyes aurájuk, lelkiük „egyszerűbb”, ezért más hatások keletkeznek bennük. Az ilyen „kiemelkedett” lényeket állatszellemelek nevezzük.

A belső erővel rendelkező állatok általában nagyobbak társaiknál, erősebbek és képesek ellenállni a fizikai, mentális vagy asztrális hatásoknak. Sokuk értelmesebb is, de ez az értelem nem érheti el egy gyermek szintjénél magasabb értéket. Fontos tény, hogy csak tanulás útján lehetnek tisztában bármilyen emberi vagy más civilizációban értékes tudással vagy szakértelemmel.

Azok, akik testét aurával járó MÁGIA járja át, általában egy adott terület bírnak magukénak. Ez általában Aura *50 méter sugarú kör. Ők e helynek az állatszellemei. Bár jobb fordítás őket a természet „lelkeinek” hívná. Minden esetben intelligenciájuk az értelmes lényekével vetekszik, képesek mágikus hatásokat létrehozni. Sokuk alakváltásra is képes. A Nardael is ilyen „természetszellem”.

Karakterlap

Gyakorlatilag szinte ugyanazok az értékek szerepelnek egy karakterlapon, mint eddig. A papoknak és mágiahasználóknak egy külön lapon lennének a varázslatai és mágikus értékei felsorolva.

Példakarakterek**Átlagember**

Tom, 28 éves ember. Minden tulajdonsága 12, Mágia tulajdonsága nincs. Kasztja nincs. Előttörténet pontból 10 HM-et „vásárol”, 4-ből vagyont vásárol (ötvös szakma miatt), 6-ból 6 barátot szerez (falusiak közül), 8-ért pedig 24 Kp-t választ. Alap harcértékei KÉ: 12, TÉ: 18, VÉ: 24+10(vett hm), CÉ: 6. Ép: 12, Fp: 24. Kp pontja $30 + 12 + 24 = 64$. A következő szakértelmeket tanulta meg eddig:

Kultúra (saját) Kf: ingyen, Nyelvismeret (saját) Kf: ingyen, Helyismeret (lakóhely) Kf: ingyen, Mesterség (ötvös) Kf: 10 Kp, Kereskedelem Kf: 8 Kp, Atlétika Af: 11 Kp, Egykezes fegyverek (tőr) Af: 3 Kp, ezt használva +33 VÉ-je van (fegyver harcértékeit nem írrom le), Fegyverismeret (hazája fegyverei) Af: 10 Kp. Verekedés Kf: 9 Kp, ezt használva +10 megy a TÉ-re, +40 a VÉ-re (ököl harcértékeit nem írrom le), Kocsihajtás Af: 2 Kp, Szakma (kovács): Af (5 Kp) Úszás: Af (2 Kp), Állatismeret (ló) Af: 4 Kp Behívják katonának, kötelező mennie a helyi törvények miatt.

Katona

Minden tulajdonsága 12, Mágia tulajdonsága nincs. Kasztja: Katona. 1 éves kiképzése alatt kapott 3 Kp-t (előélet évek múlása), az ötvös tudása Af-ra csökkent +5 Kp, a kereskedelem tudása szintén Af-ra csökkent: +3 Kp, ezekből felvette a kiképzés alatt az egykezes fegyverek (hosszú kard) Af: 3 Kp, A pajzshasználat (közepes pajzs) Af: 5 Kp, Egy harci technikát is megtanult (lefegyverzés) Af-on: 2 Kp. 1 Kp-ja maradt.

A diplomáciai helyzet ez után olyan lett, hogy 4 évig háborúban volt országa egy másik országgal. Emiatt 1. szintű katona lett. (90 Kp-nyi katona szakértelme lett)

A szintlépés miatt alap harcértékei a következőképpen változnak: KÉ: 12+4, TÉ: 18+5, VÉ: 30+5 (14 HM-et kapott), Ép: 12, Fp: 24+6.

Kapott +12 Kp-t. Ebből többek közt megtanulta a Lovaglás Kf: 7 Kp, Szálfegyverek (lándzsa) Af: 5 képzettségeket. Leszerelték, mert béke lett.

Bűnöző

Tom, 33 éves ember, hazatért falujába, de sajnos azt lerombolták a háborúban. Vagyonát elvesztett, barátai meghaltak vagy máshová költöztek. 2 évig próbált beilleszkedni a társadalomba, de nem volt szerencséje. Rossz társaságba keveredett, kényszerből bűnöző lett. A 2 év miatt kap 6 Kp-t, teljesen elfelejté ötvös szakmáját +5 Kp és Kocsihajtás képzettségét +2 Kp. Útonálló „komái” megtanítják neki a következő szakértelmeket a két év alatt: Kötetés/lerázás Af: 5 Kp, Hangutánzás Af: 3 Kp, Jelbeszéd (bandanyelv) Af: 3 Kp, Technikájuk az, hogy egy bandatag elszegődik „kísérőnek” kereskedők mellé és nyomokat hagy a többieknek. Aztán mikor rajtaütés van, akkor a „belső” ember elárulja a kereskedőt, vagy álmában végez vele. Sajnos egy alkalommal fegyveres kalandozók törnek rá a bandára és megölik Tomot 35 éves korában.

Gladiátor – 25 éves, ember, Gro-ugon

Egyszerű előttörténet egy a gladiátor-rabszolga sorsból kitörő fegyveresről, aki szabad emberként elhagyhatja már az arénát. Olyan helyen él, ahol rabszolgák a gladiátorok.

Előttörténetből 25 pontot oszthat el, már gyerekként rabszolga lett

HM-et választ 8 pontért, Fájdalomtűrés: 3 pontért, Adottságot 10 pontért, Fegyverek előnyt 2 pontért, Rangot 2 pontért (már harcolt és győzött, kivívta a szabadságát, Km-el megbeszélve)

Tulajdonságai (144 + 10 pontot oszt el)

Fizikum	14	Állóképesség	14	Emlékezet	11
Reflex	16	Egészség	13	Akaraterő	13
Mozgékonyosság	14	Karizma	17	Asztrál	13
Kézügyesség	9	Kreativitás	12	Érzékelés	8

Ép: 13, Fp: 14 + 13 + 8 + 6 = 41

Ellenállások – Fizikai: 14, Mentális: 13, Asztrális: 13

Szakértelmek (70 + 11 + 9 Kp) 2 Kp maradt

Ingyen

Nyelvismeret (saját nyelve): Af (Km-mel megbeszélve), Helyismeret (a város, ahol az aréna van): Kf, Kultúra: (a helyi kultúra (öt elrabolták máshonnan gyerekként)): Kf

Kaszt miatt választható

Egykezes fegyver Csatabárd: Kf (16 Kp) +16 TÉ, +50 VÉ ezt használva, Egykezes fegyver Tőr: Af (3 Kp) +10 KÉ, +23 TÉ ezt használva, Szálfegyver Lándzsa: Af (5 Kp) +33 VÉ, ezt használva, Vértviselet (bőrvért): Af (3 Kp), Pajzshasználat (kis pajzs): Af (5 Kp),

Fegyverismeret (helyi fegyverek): Af (10Kp), Atlétika: Af (11 Kp), Állatismeret (helyi vadak): Af (4 Kp), Verekedés: Af (3 Kp) +33 VÉ, ezt

használva, Harci technika (fegyvertörés): Kf (10 Kp), Harci technika (pusztítás): Kf (10 Kp)

Km belegegyezésével:

Szexuális kultúra: Af (5 kp), Nyelvismeret (helyi nyelv): Kf (2 Kp)

Megbeszélték, hogy az anyanyelvét csak Af-on tudja, mert azt itt nem használják, abból visszakapott 4 Kp-t.

Harcértékek (20 + 16 HM)

KÉ alap: KRE: 6 + REF: 7 + HM: 10 = 23

TÉ alap: FIZ: 7 + REF: 7 + MOZ: 7 + HM: 10 = 31

VÉ alap: REF: 14 + MOZ: 14 + HM: 16 = 44

CÉ alap: ÉRZ: 4 + HM: 0 = 4

Tőr esetén

KÉ: 23 + 10 + 10 = 43, TÉ: 31 + 23 + 8 = 62, VÉ: 44 + 2 = 46, Sebzés: 1k6

Kis pajzzsal VÉ: 46 + 20 = 66

Csatabárd esetén

KÉ: 23 + 5 = 28, TÉ: 31 + 16 + 12 = 59, VÉ: 44 + 50 + 11 = 105, Sebzés: 1ki0

Kis pajzzsal VÉ: 99 + 20 = 125

Kétkezes Lándzsa esetén

KÉ: 23 + 4 = 27, TÉ: 31 + 12 = 43, VÉ: 44 + 33 + 12 = 89, Sebzés: 1ki0

Boszorkánymester – 50 éves, udvari ork, Toron

Erős volt, de amúgy jó eszű, nem harcosnak való. Az Északi szövetség területén élt. Sokáig építkezéseken dolgozott és más fizikai munkát végzett, de mindig igyekezett új lehetőséget keresni. Később egy „varázsló” alkalmazta, fizetség nélkül, de megígérte neki, hogy majd kitanítja. Teltek az évek a „varázsló” több tanoncot fogadott, de az udvari ork még mindig csak szolgálta volt. Mikor nem takarított, szorgalmasan képezte magát, írás/olvasásra, filozófiára, de az etikettet is ismerte. Meg akarta mutatni, hogy több mint egy „ostoba” barom. Egyszer véletlenül kihallgatta mesterét, aki azzal dicsekedett, milyen könnyen átvette. Idomított szörnyként beszélt róla. Bosszút állt, megölte. Elbujdosott, de előtte magával vitt pár könyvet, amiből első pszi diszciplínáit tanulta. Később boszorkánymesterek „fogadták be” Toronban.

Előttörténetből 25 pontot oszthat el.

Adottságot választ 15 pontért, Kp-t 10 pontért

Tulajdonságai (144 + 15 pontot oszt el) Mágia: 6

Fizikum	16	Állóképesség	12	Emlékezet	14
Reflex	11	Egészség	12	Akaraterő	15
Mozgékonyosság	10	Karizma	9	Asztrál	15
Kézügyesség	12	Kreativitás	14	Érzékelés	13

Ép: 12, Fp: 12 + 15 + 2 = 29, Pszi pont: 6, Mp: 3, aura 6 méter s. gömb

Ellenállások – Fizikai: 16 +6, Mentális: 15 +6, Asztrális: 15 +6

Szakértelmek (70 + 14 + 12 + 30 Kp) 2 Kp maradt.

Ingyen

Nyelvismeret (erv): Kf, Helyismeret (a város, ahol élt): Kf, Kultúra: (a helyi kultúra): Kf

Faj miatt választható

Írás/olvasás (erv): Af (5 Kp), Etikett (helyi): Af (6 Kp), Filozófia: Af (15 Kp)

Kaszt miatt választható

Holt nyelv (északi): Af (10 Kp), Energiagyűjtés: Af (12 Kp), (harc közben +10 a Tudati KÉ-re), Varázslás: Af (15 Kp), (15 Kp-ért válogathat varázslatokat), Nyelvismeret (toroni): Af (2 kp),

Alkímia: Af (12 Kp), Legendaismeret (északi legendák): Af (10 Kp), Pszi: Af (30 Kp), (30 Kp-ért válogathat pszi diszciplínákat)

Km belegegyezésével:

Kétkezes fegyverek (Kétkezes csatabárd): Af (7 Kp) +33 VÉ ezt használva. Megbeszélték, hogy egy kétkezes fegyver jobban illik egy „dühös” udvari orkhoz, álcának sem rossz, mert így mindenki harcosnak hiszi.

Harcértékek (6 HM)

KÉ alap: KRE: 7 + REF: 5 + HM: 0 = 12

TÉ alap: FIZ: 8 + REF: 5 + MOZ: 5 + HM: 3 = 21

VÉ alap: REF: 11 + MOZ: 10 + HM: 3 = 24

CÉ alap: ÉRZ: 6 + HM: 0 = 6

Tudati KÉ alap: KRE: 7 + AKA: 7 = 14 + 10 = 24

Kétkezes csatabárd esetén

KÉ: 12 + 0 = 12, TÉ: 21 + 8 = 29, VÉ: 24 + 33 + 6 = 63, Sebzés: 3k6+4

Diszciplínák (30 Kp-ért válogathat)

Auraérzékelés (4 Kp), Dinamikus pajzs (4 Kp), Ébredés (2 Kp), Fájdalomcsillapítás (4 Kp), Képességjavítás (6 Kp), Koncentráció (2 Kp), Statikus pajzs (6 Kp), Transz (2 Kp)

Varázslatok (15 Kp-ért válogathat)

Tűzalak (3 Kp), Bebörtönzés (5 Kp), Villámvarázs (1 Kp), Szilánkokra robbantás (2 Kp), Izzó idegek (1 Kp), Kisülés (1 Kp), Méreg semlegesítése (2 Kp)

Varázsló – 700 éves, elf, krán

Éppen szokásos vadász körútján volt a csapatába tartozó harcosokkal, amikor olyan történt vele, mint még soha. Egy szőke, ember nőstény (a préda) láttán, furcsa érzés töltötte el. Úgy meglepődött, hogy nem lőtte le a szokásos jégnyílal, hanem megállt, és csak bámult. Már akart volna a prédától kérdezni valamit, de a csapat egyik íjásza leterítette a nőt. A másik elf nem vette rajta észre a „furcsa” viselkedést, a szokásos módon elkezdte nyúzni az embert. Neki most nem volt hozzá kedve. Nem fiatal már, ismeri a testét. Ez nem a szokásos fizikai vágy volt, amit a „nőstények” iránt szokott érezni. Úgy döntött, hogy elhagyja a csapatot – úgysem értenék meg – és megnézi magának a külsországi embereket, hogy vajon más is kiváltja-e belőle azt a furcsa érzést. Ha nem, nos, akkor néhány tróféával és izgalmas történetekkel fog hazatérni.

Előtörténetből 70 pontot oszthat el

Adottságot választ 31 pontért, Különleges felkészítést 4 pontért, Kp-t 25 pontért. Rangot 5 (kránban az elf faj magasabb rendűnek számít, mint a „legtöbb” ember) pontért. Barátokat (elf csapatának tagjait) 5 pontért.

Tulajdonságai (144 + 31 pontot oszt el) Mágia: 15

Fizikum	10	Állóképesség	12	Emlékezet	20, kf
Reflex	10	Egészség	12	Akaraterő	16
Mozgékonyosság	10	Karizma	12	Asztrál	14
Kézügyesség	14	Kreativitás	18, kf	Érzékelés	14

Ép: 12, Fp: 12 + 16 = 28, Pszi pont: 6, Mp: 8 (felfelé kerekítve páratlan szinten), aura: 15 méter sugarú gömb
Ellenállások – Fizikai: 10 -8 +6, Mentális: 16 +6, Asztrális: 14 +6

Szakértelmek (115 + 14 + 20 + 75 Kp)

Ingyen

Nyelvismeret (kráni elf): Kf

Helyismeret (a város, ahol élt): Kf

Kultúra: (kráni elf): Kf

Faj miatt választható

Állatismeret (kráni vadak): Af (4 Kp), Gyógynövények: Af (5 Kp), Nyomolvasás: Af (10 Kp), Vadonismeret (erdő): Af (5 Kp), Lovaglás (lovak): Kf (8 Kp + 7 Kp, mert nincs meg a tulajdonságkövetelmény)

Kaszt miatt választható

Alkímia: Af (12 Kp), Pszi (pyar Mf): (30 Kp) (Mesterfokú ismerete is lehetne, de még csak középfokon tudja, a Kyr diszciplínát még nem, 30 Kp-t költethet diszciplínákra)

Anatómia: Af (15 Kp), Legendaismeret (kráni): Af (10 Kp), Csillagászat: Af (15 Kp), Nyelvismeret (pyar): Af (2 Kp), Varázslás: Kf (30 Kp) +10 Tudati KÉ, 30 Kp-t költethet varázslatokra), Energiagyűjtés: Af (12 Kp) +10 Tudati KÉ, Filozófia: Af (15 Kp),

Írás/olvasás: Af (5 Kp), Holt nyelv (aquir): Af (10 Kp), Jog/törvénykezés: Af (12 Kp), Egykezes fegyverek (tőr): Af (3 Kp) +33 VÉ ezt használva

Km beleegyezésével:

Dobófegyverek (tőr): Af (4 Kp) +33 TÉ ezt használva

Térképészet: Af (10 Kp), a KM jóváhagyta ezt a szakértelmet, minthogy a karakter krán középső tartományából igyekszik ki, így tanulhat tájékozódást, mert tényleg szükséges van rá. (a csapatában más végezte a szokásos felderítést)

Harcértékek (HM 0)

KÉ alap: KRE: 9 + REF: 5 + HM: 0 = 14

TÉ alap: FIZ: 5 + REF: 5 + MOZ: 5 + HM: 0 = 15

VÉ alap: REF: 10 + MOZ: 10 + HM: 0 = 20

CÉ alap: ÉRZ: 7 + HM: 0 = 7

Tudati KÉ alap: KRE: 9 + AKA: 10 = 19 +10 +10 = 49

Tőr dobása esetén

KÉ: 14 + 10 = 24, TÉ: 15 + 8 + 33 = 56, VÉ: 20 (dobás után nincs a kezében tőr, így csak alap VÉ számít, más esetben az egykezes fegyverek (tőr) szakértelmét használja, Sebzés: 1k6

Tőr közelharc esetén

KÉ: 14 + 10 = 24, TÉ: 15 + 8 = 23, VÉ: 20 + 2 + 33 = 55, Sebzés: 1k6

Diszciplínák (30 Kp-ért válogathat)

Transz (2 Kp), Testhőmérséklet változtatás (4 Kp), Telepátia (6 Kp), Statikus pajzs (6 Kp), Pszi ostrom (4 Kp), Koncentráció (2 Kp), Hatodik érzék (6 Kp)

Varázslatok (30 Kp-ért válogathat)

Fagy teremtése (3 Kp), Sötét teremtése (3 Kp), Aura forma (3 Kp), Fal forma (3 Kp), Nyíl forma (3 Kp), Csóva forma (3 Kp) Bénultság mozaik (3 Kp), Irányítás mozaik (3 Kp) Idómágia (kőr) (3 Kp), Fűrészés (3 Kp)

Pap (krad papja) – 60 éves, félelt

Egyszerű papként került a kalandokba. Az évek során persze képezte magát, de semmi rendkívül nem tett. A dűlős után aztán hirtelen kinevezték egy felderítőcsapat „élére”, mivel pont megfelelő lexikális tudása van a godoni régiségekkel kapcsolatban. Nem örült a kinevezésnek, de munkáját most is a legnagyobb precizitással fogja végezni. Felesége ember volt, már meghalt, így egyedül élt. 3 felnőtt fia és 1 felnőtt lánya szomorúan vette tudomásul, hogy el kell utaznia. Minden eshetőségre felkészülve, már a végrendeletét is átadta a város bírójának.

Előtörténetből 60 pontot oszthat el

Adottságot választ 10 pontért, Kp-t 30 pontért, Erős mag egyediséget 4 pontért, Befolyásos barát (egy helyi nemes) 4 pontért, Rang 3 pontért (Egyházon belül), Vagyon 9 pontért.

Tulajdonságai (144 + 10 pontot oszt el)

Életkor miatt Reflex, Mozgékonyosság és Fizikum 1-gyel csökkentve.

Fizikum	11	Állóképesség	10	Emlékezet	15
Reflex	11	Egészség	12	Akaraterő	15
Mozgékonyosság	9	Karizma	16	Asztrál	16
Kézügyesség	12	Kreativitás	12	Érzékelés	12

Ép: 12, Fp: 12 + 15 = 27, Pszi pont: 6, Mp: 9, aura: 1 méter sugarú gömb

Ellenállások – Fizikai: 11 + 6, Mentális: 15 + 6, Asztrális: 16 + 6

Szakértelmek (150 + 12 + 15 + 90 Kp) 1 Kp maradt

Ingyen

Nyelvismeret (pyar): Kf, Helyismeret (a város, ahol élt): Kf, Kultúra: (a helyi kultúra): Kf

Faj miatt választható

Állatismeret (lovak): Af (4 Kp), Gyógynövények: Af (5 Kp), Vadonismeret (erdő): Af (5 Kp), Lovaglás (lovak): Af (1 Kp)

Kaszt miatt választható

Jog/törvénykezés: Kf (31 Kp), Írás/olvasás: Kf (15 Kp), Holt nyelv (godoni): Kf (35 Kp), Etikett: Af (6 Kp), Legendaismeret: Kf (30 Kp)

Történelemismeret: Af (5 Kp), Vallásismeret (pyarroni): Kf (15 Kp), Lélektan: Af (8 Kp), Nyelvismeret (shadoni): Kf (6 Kp)

Nyelvismeret (nomád dialektus): Af (2 Kp), Ékesszólás: Af (5 Kp), Filozófia: Af (15 Kp), Szervezet ismerete (krad egyház): Kf (12 Kp)

Egykezes fegyverek (hosszú kard): Af (3 Kp) ezt használva +33 VÉ

Pszi (pyar: Mf): (30 Kp), 30 Kp-ért válogathat diszciplínák között

Km által jóváhagyva

Régészet: Kf (27 Kp) (a Krad papokhoz köthető a régi korok emlékeinek gyűjtése, a KM engedélyezte a szakértelem felvételét)

Építészet: Af (8 Kp), a KM engedélyezte a szakértelem felvételét

Harcértékek (HM 0)

KÉ alap: KRE: 6 + REF: 5 + HM: 0 = 11

TÉ alap: FIZ: 5 + REF: 5 + MOZ: 4 + HM: 0 = 14

VÉ alap: REF: 11 + MOZ: 10 + HM: 0 = 20

CÉ alap: ÉRZ: 6 + HM: 0 = 6

Tudati KÉ alap: KRE: 6 + AKA: 7 = 13

Hosszú kard esetén

KÉ: 11 + 6 = 17, TÉ: 14 + 14 = 28, VÉ: 20 + 33 + 16 = 69, Sebzés: 1k10

Diszciplínák (30 Kp-ért válogathat)

Transz (2 Kp), Ébredés (2 Kp), Statikus pajzs (6 Kp), Dinamikus pajzs (4 Kp), Koncentráció (2 Kp), Auraérzékelés (4 Kp), Érzékelésítés (2 Kp), Harmadik szem (4 Kp), Lélegzet visszatartás (1 Kp), Csettintés (1 Kp), Pszi bontás (2 Kp)

Varázslatok (istenétől a következő varázslatokat kapta, Élet, Lélek)

Áldás, Mágia kifürkészése, Mágia szétosztatása, Szerterítés (nem mindre elég a Mp-ja), Szent fény, Rendreutasítás, Parancs, Élelmenteremtés, Gyógyítás