

magus.

avagy a kalandorok krónikája

M.A.G.U.S. Örökség szerepjáték kiegészítő

M.A.G.U.S. Első Törvénykönyv rendszeréhez

Évfordulós karácsonyi kiadvány



Előszó

Húsz év múlva

Húsz év telt el a M.A.G.U.S. szerepjáték első kiadása és huszonhárom az első Yneven játszódó regény megjelenése óta. E két évtized alatt tucatnyi „mágusos” szerepjáték és félszázat bőven meghaladó irodalmi kiadvány került ki a nyomdagépek súlyos vasai alól. Rajongók közreműködésével több ezer írás és szabály-kiegészítés látott virtuális napvilágot, bizonyítva, hogy a szerepjáték az önkifejezés egy különleges, szórakoztató formája.

A Földön mindezen idő alatt szemünk láttára váltak valóra a XX. század sci-fi alkotóinak víziói, és a sci-fi/fantasy kultúra, mely egykoron fura emberek alkotta szűk kör szórakozását jelentette, meghódította a világot, betört hétköznapjainkba. Kétezer-tizenháromban már nem kapjuk fel a fejünket, ha a filmkockákon feltűnik egy sárkány és minden napra akad egy hős, aki megment egy kitalált univerzumot.

Jelenünk és kapcsolataink jelentős részét online éljük meg, minden hullámhosszon folyik felénk az információ, minden újdonság csak öt percig tűnik annak, mert a következő percben már újra nagy intenzitású inger ér el hozzánk. Messzebbre látunk a világunkat mozgató erők és motivációk tengerében, hogy izgalommal vagy aggodalommal töltsön el mindaz, amire ilyen váratlanul találtunk.

Mielőtt azonban fáradtan rognánk le, kezünkbe vesszünk egy könyvet, bekapcsolunk egy filmet, vagy kóla, chips és sör felett dobókockát szorongatva kapunk új erőre, és lépünk át egy csodálatosan félelmetes világba, melyet mi magunk is alakítunk. Ynevre utazunk, ahol a jó és rossz könnyebben azonosítható, ahol a kalandok jutalma újabb kaland, miközben a kolostorok szerzetesei fáradhatatlanul jegyzik fel történeteinket.

Hetedkor alkonya

Megváltozott a világ, vagy csak mi magunk változunk meg, egyre megy. A szokásaink, az igényeink, a hétköznapjaink, a fiataljaink mind mások lettek. Mi, akik egykor a túloldalon ültünk, felismertük ezt és elhatároztuk, hogy új életet lehelünk a hazai szerepjátékszásba, melynek legfőbb tartópillére a „mágus”. Alapos, hosszan tartó hadviselésre készültünk fel, hogy munkánk eredménye tartós lehessen.

A játérendszer modernizációja mellett a rajongó közösség összegyűjtése, a rajongókkal történő kommunikáció és a szerepjáték online támogatása volt legfőbb célunk, miközben álmodunk arról, hogy nemzetközivé tehetjük a szerepjátékok „hungarikumát”. Hivatalos bejelentkezésünk óta pontosan hét hónap telt el.

Mi történt ez idő alatt? Lefektettük az új rendszer alapjait, kitöltöttük a háttérben tátongó réseket, 14 ezer főre duzzadtunk facebookon, dolgoztunk rajongói termékeken, rendezvényeken és online felületeink tervezésén, meséltünk az új szabályok szerint nektek és külsős tesztelőinknek, beszéltünk hozzátok, kérdeztünk benneteket és válaszoltunk.

Mindezt egy egyedülálló együttműködés keretein belül, melyet M.A.G.U.S. Örökség néven nevezünk, ahol az írókkal és a Delta Vision kiadóval vállalva evezünk egy irányba. Hatalmas munka, sokrétűek a feladatok: üzlet, pénzügy, marketing, grafika, fejlesztés, tesztelés, szerkesztés és ki tudja még mennyi minden. Sok-sok előkészítő, a jövőt megalapozó feladaton vagyunk túl, melynek egyes részeit apró réseken keresztül

fürkésztétek kíváncsi tekintettel, miközben mi is és ti is türelmetlenül várjuk az újabb lábnyomokat lépéseink nyomán.

Köszönjük a rengeteg biztatást, kritikát és segítséget, azaz a figyelmet, mely minden fizetésnél többet jelent annak, aki alkot. Viszonzásul odafigyelést, alázatos munkát és egy nagyszerű szerepjátékot ígérünk a továbbiakban is.

Megjelenésről, különböző fázisokról vannak tervezett időpontjaink, de figyelembe véve a feladat összetettségét, csak véglegesített és maradéktalanul felvállalható anyagok birtokában vállalunk konkrét megjelenési időpontot. Miközben dolgozunk az újdonságokon, betekintést engedünk munkánkba és rendszeresen hozzájárulunk ahhoz, hogy érdekesebb, színesebb legyen minden játékkalkalom.

Játék kiegészítők

A mostani is egy ilyen alkalom, amikor karácsony és a huszadik évforduló alkalmából az Első Törvénykönyv rendszeréhez adunk adalékokat. A célunk nem csak adni, hanem alakítani is a régi rendszer örökségét.

A kiegészítő egyes elemei azt a célt szolgálják, hogy betekintést nyerjete az új újdonságokba, melyek az új rendszerben (melyre M*2*0-ként szoktunk hivatkozni) stabil elemként jelennek majd meg a későbbiekben. Más elemek (mint a kétkezes fegyverek használatát támogató újdonságok is) azért felelnek, hogy a régi rendszer elhanyagolt fejezeteit erősítsük.

A kiegészítő egyes részeinek használatát a kalandmester és a játékosok engedélyével javasoljuk, bízunk benne, hogy izgalmasabbá és élvezhetőbbé válik a játék általuk.

Mindaddig, amíg az új rendszer kiadásra nem kerül, rendszeresen adunk ki az Első Törvénykönyv rendszerére szabott kiegészítőket, és alkalmat adunk még megjelenés előtt kipróbálni az új szabályokat különböző rendezvényeken, ahol sok szeretettel várunk benneteket. Legutóbb a Társasjátékok ünnepén került erre sor, ahol az egyik csapat sikeresen megoldotta a könnyűnek semmiképpen sem nevezhető modult, már az új szabályok szerint kalandozva. A játékosok jutalma egy-egy „Lélekereklye”, melynek mibenlétéről következő kiegészítőnkben olvashattok, ahol részletesebben szólunk majd a lélekvándorolásról és a Kiválasztottak sorsáról.

Fegyvertársak

Mielőtt útra engedjük képzeletünket, szeretnék köszönetet mondani azoknak, akik a M.A.G.U.S. szerepjátékot és világát gondozták és építették húsz hosszú éven át.

Ami a jelent és közelmúltat illeti, köszönetet érdemel Terenyei Róbert, a Delta Vision kiadó tulajdonosa, aki üzleti logikán túlmutató lelkesedéssel támogatja a „mágus” ügyét. Gáspár András, aki Ynev szférái felett őrökdi anyatigrisként és Erdélyi István, aki a novellapályázatok és írópalántáink sorsát egyengeti.

Nem tudok elég hálás lenni „luniros” szerepjátékos és nem szerepjátékos kollégáimnak, akik gyakran szabadidejük terhére tolták velem együtt a „mágus” szekerét. Külön átkot és áldást érdemelnek azon kalandozó társaim, akik közel két évtizede elviselnek és inspirálnak. Remélem, hogy velem tartanak a következő húsz év minden csütörtök estéjén, immár füstmentesített törzshelyünkön.

Kalandra fel!

udvari norbert

lunir kft.

Varázstárgyak

Varázsitalok

Hősök itala

Készítheti:	Pap
Mp:	Tapasztalati szint kilencszerese
Időtartam:	Tapasztalati szint számú perc
Ára:	Lásd a leírásban
Adományok:	Harcérték növekedés Életerő és Fájdalomtűrés növekedés Pszi és Mana pont növekedés

A Hősök itala Ynev legmegbecsültebb varázsitalainak egyike. Elkészítésének körülményessége és egyházi jelentősége miatt pénzért sosem bocsátják áruba készítői. A kilenc napon át tartó szertartás során egy hősi halált halt kalandozó vére telítődik meg isteni erővel. A varázsital felhajtását követően a felhasznált vér tulajdonosának tapasztalati szintjétől függ a hatás időtartama és határfoka. A szerencsés felhasználó harcértékei, életerejének, fájdalomtűrésének, pszi és mana pontjainak maximuma átmenetileg a hős tapasztalati szintjével egyező értékkel megnő. Neves kalandozók hősiességéből született varázsitalok egyházi rendek szent ereklyéinek számítanak.

Mozgás itala

Készítheti:	Pap, Boszorkány
Mp:	16
Időtartam:	1k6-szor 10 perc
Ára:	1 arany
Adományok:	Speciális

Aki az italt megissza, annak mozgása mentes lesz minden olyan hátránytól, melyet izomláz, zsibbadtság, húzóadás, zúzódás, fáradtság vagy ehhez hasonló fizikai hatások okoznak. A hatóidő lejártát követően a negatív hatások újra jelentkeznek.

Mágikus zavar itala

Készítheti:	Pap, Boszorkány, Boszorkánymester
Mp:	60
Időtartam:	felhasználó mana pontjaival egyező kör
Ára:	35 arany
Adományok:	Speciális

Az ital hatására 10 méteres körzetben felbolydul a manaháló. Az ital felhajtója a hatóidő alatt képtelen lesz bármilyen varázslásra, mivel saját, szivárgó varázserejéből ered a zűrzavar. Ez idő alatt 10 méteren belül kihívást jelent létrehozni varázslatot: a felhasználó tapasztalati szintjével egyező értékkel nő a varázsláshoz szükséges mana pontok száma. Amennyiben a létrehozó nem rendelkezik elegendő mana ponttal, úgy varázslata nem jön létre és mana pontjai is elvesznek. A hatás ideje alatt a felhasználó mana pontjainak száma körönként eggyel csökken. Az ital hatása akkor ér véget, amikor a felhasználó varázsereje elfogy.

Mágikus érzékek itala

Készítheti:	Pap, Boszorkány, Boszorkánymester
Mp:	35
Időtartam:	1 óra
Ára:	3 arany
Adományok:	Érzékelés esélye: saját + célpont Mp %

Aki az italt felhajtja, annak mágikus érzékei javulnak, és akkor is képes lesz érzékelni a mágiát, ha előtte erre egyáltalán nem volt fogékony. A felhasználóban egyértelműen tudatosulni fog, hogy mágikus hatást érzékel. A mágia mibenlétéről nem lesz tudomása, de erősségét és helyét annál pontosabban érzékeli, minél több mana pont munkál a mágikus hatásban. A pontos érzékelésre annyi százalék esélye van a karakternek, amennyi saját mana pontjainak és a mágikus hatás mana pontjainak összege. Sikeres próbádobás esetén tisztában lesz a mágikus hatás mana pontjainak számával és a mágikus hatás helyével, de a mágikus hatás formájáról így sem szerez tudomást. Leplezett mágikus hatásokat nem képes érzékelni és a destrukcióhoz sem elegendő az így nyert információ. A hatóidő alatt az alkalmazó minden varázslata dupla mennyiségű mana pontba kerül. Az érzékelés hatósugara 10 méter.

Életérzékelés itala

Készítheti:	Pap, Boszorkány, Boszorkánymester
Mp:	35
Időtartam:	1k6-szor 10 perc
Ára:	5 arany
Adományok:	Érzékelés esélye: Életerő x 5 %

Aki az italt felhajtja, az 10 méteres körzetben képes lesz érzékelni az élőlényeket. Az érzékelés közvetlenül az életerőt érzékeli, ezért mágia ellenállás nem tehető ellene. Az érzékelt élőlények helyét és mibenlétét annál pontosabban érzékeli, minél több az élőlény aktuális életerő pontjainak száma. A pontos érzékelés esélye egyenlő az élőlény aktuális életerő pontjainak ötszörösével. Sikeres próbádobás esetén a felhasználó tisztában lesz az élőlény helyével és típusával (pld. humanoid, hüllő, élőhalott stb.). A hatás ideje alatt az alkalmazót ért összes életerő sérülés 1-gyel nő.

Hatalom itala – keserű vér

Készítheti:	Boszorkány, Boszorkánymester
Mp:	9
Időtartam:	maradandó
Alapanyag ára:	6 arany / 10 adag
Adományok:	Speciális

A Hatalom itala a boszorkányok és boszorkánymesterek varázshatalmának záloga. Különleges főzet, mely képes felhasználója életerejét varázserővé alakítani. Céltudatos felhasználóin kívül mindenki más számára csupán gyilkos mérge. Kesernyész ízű, sűrű, már-már feketébe hajló, vörös színű, ragacsos folyadék. Szükséges alapanyagainak sokszínűsége miatt elkészítése a szokásosnál körülményesebb. Minden Hatalom itala közül a leghatékonyabban képes életerőt varázserővé alakítani, és számos további előnyt nyújt: élesíti felhasználója érzékeit, fokozza koncentrációját. Kellemetlen mellékhatása, hogy a felhasználót jobban megviselik az őt ért lelki és fizikai megrázkódtatások. Az ital felhasználója 1-gyel kevesebb életerőpont veszteséget szenved el, mint a hagyományos Hatalom itala esetében. A felhajtást követő 3 órában érzékelés és koncentráció típusú próbáit, tulajdonságpróbáit +1, százalékos próbádobásait +10 módosítóval dobhatja. Fájdalomtűrés veszteségei pedig a sebző kockák számával nőnek (pld. 4k6 Fp sérülés esetén 4k6 + 4 Fp sérülést szenved el).



Hatalom itala – delírium

Készítheti:	Boszorkány, Boszorkánymester
Mp:	12
Időtartam:	maradandó
Alapanyag ára:	2 arany / 10 adag
Adományok:	Speciális

Az émelyítően édes ízű, híg, sárgás színű folyadékot könnyű összetéveszteni az édes fehér borokkal. Az a boszorkány és boszorkánymester, aki felhajtja, k6 körön belül más tudatállapotba kerül, mana pontjai maximumra töltődnek és 1-gyel kevesebb életerőpontot veszít el, mint hagyományos Hatalom itala esetében. A delíriumos állapot 3 órán át tart, mely idő alatt bódult állapot módosítóival cselekedhet a felhasználó, és képes lesz érzékelni a túlvilági lényeket és megérteni beszédüket.

Hatalom itala – kaloda

Készítheti:	Boszorkány, Boszorkánymester
Mp:	0
Időtartam:	maradandó
Alapanyag ára:	1 réz / 1 adag
Adományok:	Speciális

Sötétszürke, kellemetlen ízű, maró, zavaros folyadék, mely nehéz helyzetbe került Boszorkányok és Boszorkánymesterek menedéke. Nem igényel különleges felszerelést, elkészítéséhez elegendő a varázshasználó két keze, és egy marékra való bármilyen moha vagy gombafajta szolgálhat alapanyagként. A kaloda névre hallgató Hatalom italának felhasználója dupla annyi életerő veszteséget szenved el, mint hagyományos Hatalom itala esetében, miközben maximális mana pontjainak csak fele tér vissza. A kaloda Hatalom italának alkalmazására szorult varázshasználó a felhajtást követő 3 órán át akaraterő próbáit +2-vel dobhatja.

Amulettek

Tűz amulettje

Készítheti:	Tűzvarázsló
Mp:	70
Ára:	130 arany
Adományok:	Tűzvarázslatok +1 sebzés / Erősség

Godoni mágusok hagyatéka ez a tekintélyes támogatást nyújtó amulett, mely a hetedkorban Sogron jelével díszített. Viselője tűzvarázslatai erősségeként 1-gyel nagyobb sebzésűek lesznek, köszönhetően az amulett őselem fókuszáló képességének. Az amulett erős mágikus képességének mellékhatása, hogy a viselője által létrehozott tűzmágia nem leplezhető. Nem Sogroniták az itt megadott ár többszöröséért juthatnak csak hozzá, ha készítője, birtokosa hajlandó egyáltalán megválni tőle. Tűz amulettjének birtokában számonkérésre vagy baráti támogatásra számíthatunk Sogron követőitől.

Bajnokok amulettje

Készítheti:	Pap, Sámán
Mp:	44
Ára:	lásd a leírásban
Adományok:	asztrális és mentális mágia ellenállás

Bajnokok amulettje a legyőzött és megölt ellenfél csontjából készül pap vagy sámán segítségével. A medál nem trófeaként, hanem az ellenfél iránti tisztelet szimbólumaként szolgál. A

szertartás hasonló a természeti népek vadászatot követő kiengesztelő szertartásaihoz és emlékezteti a bajnokot, hogy az igazi győzelem sosem öncélú. Amennyiben a bajnokjelölt nem így áll diadalához, az amulett nem lesz más, mint haszontalan csecsebecse. A bajnokok amulettjének adománya, hogy viselőjének céljába vetett hitét erősíti meg. Az amulett a legyőzött ellenfél maximális életerő pontjainak megfelelő számú asztrális és mentális ellenállást ad abban az esetben, ha szövetségesei ellen fordítanak, vagy eltértenék céljától, mely ellenfeleivel kapcsolatos. Az amulett adományait természetesen csak a bajnok élvezheti.

Bosszú amulettje

Készítheti:	Pap, Sámán, Boszorkány
Mp:	44
Ára:	lásd a leírásban
Adományok:	asztrális és mentális mágia ellenállás +10 KÉ, TÉ

Bosszú amulettje megölt, elpusztított szövetségeseik, családtagok csontjából készül. A szertartás során fogadalmat tesz, hogy felkutatja az áldozat gyilkosát, vagy annak megbízóját, felbujtóját. Az amulett birtokában bárki, aki az ügyben jár el, a következő előnyöket élvezi: az áldozat maximális életerejének megfelelő számú módosítóval növeli asztrális és mentális mágia ellenállását minden olyan hatás ellen, mely megtévesztené, vagy eltértené a bosszútól, a célpont elleni küzdelem során +10 KÉ és TÉ módosítót nyújt. Uwel felkentjei által készített amulettek a fenti előnyök dupláját adományozzák. Az amulett áldásos hatását bárki élvezi, aki azonosul a bosszúval. Egy áldozat bosszújáért akár több amulett is készíthető.

Fogadalom amulettje

Készítheti:	Pap, Boszorkány, Sámán
Mp:	44
Ára:	lásd a leírásban
Adományok:	asztrális és mentális mágia ellenállás

Fogadalom amulettje esküvétel szakrális megerősítésére és támogatására szolgál, az eskütevő egy csontdarabkájának felhasználásával készül. A szükséges csonkítás miatt kevésbé elterjedt, de számos alvilági rend beavatási esküjének részét képezi. Az amulett segíti birtokosának fogadalmát megőrizni, az ez ellen irányuló asztrális és mentális hatások ellen megnöveli mágia ellenállását annyival, amennyi a maximális életerő pontjainak száma. Megtörés elleni akaraterő próbáit és megtévesztés elleni intelligencia próbáit +3-mal teheti meg mindaddig, míg az amulettet viseli vagy láthatja. Az amulett adományait természetesen csak az eskütevő élvezheti.

Mesterjelvény, mesterek amulettje

Készítheti:	Pap, Boszorkánymester
Mp:	44
Ára:	lásd a leírásban
Adományok:	speciális

A mesterjelvényt leggyakrabban világi jelképként, büszkén viselik, adományait kevésbé tartják fontosnak. Elkészítésében a mesterfokú képzettséggel rendelkező aktívan részt vesz, együtt készíti a varázshasználóval. A mesterjelvény hatása leginkább a hatalom szavához hasonlatos, a mester bemutatkozását, hozzáértésének bemutatását szolgálja mágikus erővel. Hatása minden olyan



képzettségre vonatkozik, melyben mesterfokú jártassággal rendelkezik viselője. A hatás erőssége megegyezik viselőjének életkorával, mely ellen mentális mágia ellenállás próba tehető.

Uralkodók jelvénye

Készítheti: Pap, Sámán
Mp: 44
Ára: lásd a leírásban
Adományok: asztrális és mentális mágia ellenállás

Az Uralkodók jelvénye a felelősségvállalás és a hatalom párosának jelképe. Elkészítésében a vezető és némely alattvalói egyaránt részt kell vegyenek. Az uralkodói jelvény viselőjének asztrális és mentális ellenállását megnöveli az uralkodó életkorának számával, azon esetekben, amikor alattvalói ellen fordítanak. Az uralkodói jelvény örökölhető, egy, az elkészítésnél egyszerűbb szertartással ruházható át az új vezetőre.

Mágiaérzékelés amulettje

Készítheti: Boszorkány, Boszorkánymester, Bárd
Mp: 59
Ára: 40 arany
Adományok: mágiaérzékelés

Az amulett viselője 10 méteres körzetén belül képes érzékelni a leplezetlen mágikus hatásokat. A hatás erősségét, mibenlétét nem képes megbecsülni, ahogyan helyét sem, csupán a hatás, hatások jelenléte, születése tudatosul benne. További következtetéseket egyéb jelekből, ismereteiből kell levezetnie.

Varázsszöveg

Érzelmek ruhája

Készítheti: Boszorkány
Mp: asztrális szimbólum mozaik duplája
Ára: speciális
Adományok: lásd a leírásban

Boszorkányok varázstudományának legnőiesebb eredménye az Érzelmek ruhája. Működése a varázslók asztrális szimbólumaihoz hasonlatos, ám hatása nem azonnali. A ruhát a hatás kiváltásához viselni kell és tenni róla, hogy a célpontok felfigyeljenek rá. Figyelemről függően 1-6 órát szükséges a ruha viselőjének környezetében eltölteni, hogy a hatás létrejöhessen (ennek megítélése a kalandmester feladata). A hatás ezután annyi napon át tart, amennyi a ruhát készítő boszorkány tapasztalati szintje volt. A ruha elkészítéséhez mesterfokú szakmai ismeretek, drága alapanyagok (15 arany), szobányi felszerelés és k10+10 nap szükséges. A készítés során meg kell határozni az érzelem típusát, irányultságát és tárgyát/alanyát is (mely legtöbbször a ruha viselőjének személye). Az asztrális hatás erősségét úgy kell meghatározni, mint a varázsló asztrális szimbólumának esetében, azzal a különbséggel, hogy a varázstárgy mana pont igénye duplája az azonos hatású szimbóluménak. A ruha mágikus hatása 1E erősségű leplezést tartalmaz. A ruha könnyű sérülése is a mágikus tulajdonságok megszűnéséhez vezet.

Fogoly gúnya

Készítheti: Boszorkány, Boszorkánymester
Mp: 70
Ára: speciális
Adományok: lásd a leírásban

A fogoly gúnyja rabságban tartja viselőjének gondolatait és akaratát egy jól körülhatárolt téma, gondolatsor tekintetében. Mentális bélyeghez hasonlóan hatása ellen nem tehető védő dobás, felvételét követően az áldozat engedelmessékedik létrehozója akaratának. A legtöbb esetben ténylegesen rabruhaként tölti be funkcióját, ezáltal akadályozva meg a rabot abban, hogy szökésen gondolkodjon. A ruhába szőtt mentális akarat olyan erős, hogy viselője hajthatatlan a téma tekintetében, még beszélni vagy vitázni sem hajlandó róla. A ruha elkészítéséhez mesterfokú szakmai ismeretek, drága alapanyagok (3 arany), szobányi felszerelés és k6+3 nap szükséges. A ruha súlyos sérülése szükséges a mágikus tulajdonságok megszűnéséhez.

Varázslatok és pszí diszciplínák

Pszí diszciplínák

Bénító érintés

Típus: Slan
Pszí pontok: 10/25
ME: -
Meditáció: 1 szegmens
Időtartam: 2 kör / 2 perc

Alkalmazásához sikeres támadó dobás vagy érintés szükséges, mely során a célpont életere-áramlása szünetel az adott testrészben. A megérintett végtag 2 körig használhatatlan lesz, az ebből eredő következményeket a kalandmester határozza meg. A támadó dobást -25 módosító sújtja. Nyaki vagy feji rész támadva a célpont 2 percig eszméletét veszti. Végtagok bénítása 10, az eszméletvesztés előidézése 25 pszí pontba kerül. Fejvadászok 7. szinttől kezdve alkalmazhatják.

Merülés

Típus: Slan
Pszí pontok: 3
ME: -
Meditáció: 1 kör
Időtartam: 1 perc

A diszciplína alkalmazója a diszciplína hatására levegővétel nélkül is képes cselekedni, anélkül, hogy a légszomj negatív hatásai érvényesülnének. Az időtartam a pszí pontok többszörözésével tetszés szerint növelhető. Fejvadászok 1. szinttől kezdve alkalmazhatják.

Kilépés

Típus: Slan
Pszí pontok: 10
ME: -
Meditáció: 1 szegmens
Időtartam: 1 kör

A diszciplína alkalmazója képes lerázni magáról a külső kényszerítő erők béklyóit. Hatóideje alatt nem érvényesülnek a mérgezésből, betegségből, asztrális vagy mentális befolyásoltságból eredő korlátozások és negatív módosítók. Fejvadászok 6. szinttől kezdve alkalmazhatják.



Pszíérzékelés

Típus:	Mesterfok
Pszí pontok:	6
ME:	-
Meditáció:	1 kör
Időtartam:	1 kör

Pszí érzékelés segítségével információ gyűjthető a célpont pszí pajzsainak létezéséről. A formula alkalmazása előkelő körökben az udvariatlanság, a tiszteletlenség jele, mely jó eséllyel következményeket von maga után. Psziben járatlanok tolaokodó, zavaró, támadó szándékként érzékelik a tekintetet. Psziben jártas célpontban minden esetben tudatosul, hogy ki alkalmazta ellene a diszciplínát, így használata remek lehetőséget nyújt mások ellenszenvének megszerzésére. A pszí pajzsok nagyságáról a diszciplína nem ad felvilágosítást.

Mágiaérzékelés

Típus:	Kyr metódu
Pszí pontok:	1
ME:	-
Meditáció:	1 szegmens
Időtartam:	1 kör

Aki a diszciplínát alkalmazza, annak mágikus érzékei javulnak, és akkor is képes lesz érzékelni a mágiát, ha előtte erre egyáltalán nem lett volna képes. A felhasználóban egyértelműen tudatosulni fog, hogy mágikus hatást érzékel. A mágia mibenlétéről nem lesz tudomása, de erősségét és helyét annál pontosabban érzékeli, minél több mana pont munkál a mágikus hatásban. A pontos érzékelésre annyi százalék esélye van a karakternek, amennyi saját mana pontjainak és a mágikus hatás mana pontjainak összege. Sikeres próbadozás esetén tisztában lesz a mágikus hatás mana pontjainak számával és a mágikus hatás helyével, de a mágikus hatás formájáról így sem szerez tudomást. Leplezett mágikus hatásokat nem képes érzékelni és a destrukcióhoz sem elegendő az így nyert információ. A hatóidő alatt az alkalmazó minden varázslata dupla mennyiségű mana pontba kerül. Az érzékelés hatósugara 10 méter. A hatóidő a pszí pontok többszörözésével megnövelhető. Pszí pontok felhasználása nélkül a pontos érzékelés esélye a mágikus hatás mana pontjainak számával egyező.

Varázslatok

Oltalmazó varázskör

Típus:	Jelmágia
Alkalmazó:	Boszorkány, Boszorkánymester, Sámán
Mana:	12 Mp / E
Var. idő:	rajzolás ideje + 2 szegmens
Hatótáv:	rajzolat
Időtartam:	amíg a rajzolat sértetlen, maximum TSz óra
Mágia ellenállás:	-

Az Oltalmazó varázskör felrajzolása azonnali védelmet nyújt a körön belül elhelyezkedők számára. A rajzolat lényegesen eltér a varázslók által készített, tartós alkalmazásnál, inkább átmeneti rajzolatot jelent. A rajzolat lehet egy gyors kör a porba, homokba vagy éppen valamilyen egynemű anyaggal szórt alakzat. Elegendő idő rendelkezésre állása esetén akár egy egész birtok is körbe keríthető ilyen módon, védelmének erőssége független méretétől. Az oltalmazó varázskör minden, a rajzolon kívülről érkező mágikus hatás ellen erősségének

megfelelő védelmet nyújt. A védelem a létrehozó tapasztalati szintjének megfelelő számú óra elteltével, vagy a rajzolat megszakadásával megszűnik, a rajzolat nem feltölthető, újabb védelemhez új rajzolat készítése szükséges.

Oltalmazó Tűzkör

Típus:	Jelmágia
Alkalmazó:	Tűzvarázsló
Mana:	10 Mp / E
Var. idő:	rajzolás ideje + 2 szegmens
Hatótáv:	rajzolat
Időtartam:	amíg a rajzolat sértetlen, maximum TSz óra
Mágia ellenállás:	-

Az oltalmazó varázskör godoni eredetű változata, melynek rajzolatát nem mágikus tűz alkotja. Mindaddig, amíg a rajzolatot alkotó tüzet táplálják, vagy a maximális hatóidő le nem jár, a védelem fennáll. A tűzkör fennmaradása vagy létrehozása mágikusan segíthető, de a kört folyamatosan égő, természetes tűznek kell alkotnia.

Döntésképtelenség

Típus:	Jellemtorzító átok
Alkalmazó:	Boszorkány
Mana:	3 Mp / E
Var. idő:	5 kör
Hatótáv:	Érintés
Időtartam:	Végleges
Mágia ellenállás:	Asztrális

A varázslat áldozata bizonytalanabb lesz és minden döntésének meghozatala ötször annyi időt vesz igénybe olyan helyzetekben, amikor nem ösztönös döntéseket végez. Így harci vagy mágikus jártasságainak alkalmazása során nem szenved hátrányt, de stratégiai kérdésekben nehezen hoz döntést, látványosan gondban van a döntési helyzetekkel, tervek készítésével, véleményének kialakításával. Az átok hatása alatt álló személy éppen ezért kerül a döntési helyzeteket, lehetőség szerint másra hártva azokat.

Kapzsóság

Típus:	Jellemtorzító átok
Alkalmazó:	Boszorkány
Mana:	5 Mp / E
Var. idő:	5 kör
Hatótáv:	Érintés
Időtartam:	Végleges
Mágia ellenállás:	Asztrális

A varázslat áldozata betegesen kapzsivá válik, döntései során rövid távú érdekeit tartja szem előtt. Minden lehetséges helyzetben alkudozásba bocsátkozik és csalódással tölti el, ha nem sikerül további előnyöket kicsikarni. Adott szavát az átok hatására ugyan nem feltétlenül szegi meg, de szerződéseinek, vállalásainak előnyösebbre történő módosítását minden erejével megpróbálja elérni. Vállalásai során már előre kibúvókat, kerülőutakat tervez. Sosem azt nézi, hogy hosszú távon mennyit nyer, hanem azt, hogy úgy érezze, előnyre tett szert vagy jobban járt, de elégedett sosem lesz, bármilyen kedvezményt is ért el.



Hatalomvágy

Típus: Asztrálmágia
 Alkalmazó: Boszorkánymester
 Mana: 2 Mp / E
 Var. idő: 1 szegmens
 Hatótáv: Érintés
 Időtartam: 1 nap / szint
 Mágia ellenállás: Asztrális

A varázslat áldozatán eluralkodik a hatalomvágy. A környezetében mindent uralni és birtokolni akar, mely célokért minden eszközt bevet. A közvetlen életvesztélyt ritkán kockáztatja, de emberi kapcsolatait nem kímélve tör uralomra a látszólag jelentéktelen ügyekben is. Szövetségesek helyett alattvalókban, szolgákban, kihasználható emberekben és helyzetekben gondolkodik.

Vigasz

Típus: Asztrálmágia, Élet, Lélek szféra, kis árkánium
 Alkalmazó: Boszorkány, Pap
 Mana: 1 Mp / 5E
 Var. idő: 1 óra
 Hatótáv: Érintés
 Időtartam: 1 nap / tapasztalati szint
 Mágia ellenállás: Asztrális

A varázslat alkalmazója képes vigaszt nyújtani a gyász és egyéb veszteségek okozta szomorúság felett. A vigasz során a célponttal beszélgetés és gyengéd fizikai érintkezés egyaránt szükséges. A célpont a vigaszban partnerként viselkedik, amennyiben elvétí asztrális mágia ellenállását, vagy önként hajlik rá. Baráttól, közeli ismerőstől, kedvelt személytől a vigasz varázslat kétszeres erősséggel hat. A vigasz nyújtásával megelőzhetőek a meggondolatlan cselekedetek.

Agónia

Típus: Asztrálmágia, Halál, Lélek szféra, kis árkánium
 Alkalmazó: Boszorkány, Pap
 Mana: 1 Mp / 2E
 Var. idő: 1 óra
 Hatótáv: Érintés
 Időtartam: 1 nap / tapasztalati szint
 Mágia ellenállás: Asztrális

A varázslat alkalmazója a vigasszal ellentétes módon képes beteges agóniába taszítani áldozatát. A mágia alkalmazásához ugyanolyan bizalomszerzés szükséges, mint a vigasz esetében, azaz beszélgetés és fizikai érintkezés egyaránt szükséges. Baráttól, közeli ismerőstől, kedvelt személytől az agónia varázslat kétszeres erősséggel hat. Az agónia előidézésével meggondolatlan cselekedeteknek ágyazhat meg a varázslat alkalmazója.

Felfedés

Típus: Dal, fény és asztrál/mentál/anyagmágia
 Alkalmazó: Bárd
 Mana: 1 Mp / 1E
 Var. idő: 1 kör
 Hatótáv: 10 méter
 Időtartam: 1 perc
 Mágia ellenállás: Asztrális/mentális/nincs

A bárd a felfedés dallamait vegyítheti dalaiba, melynek segítségével felfedheti az elrejtett dolgokat. A bárdnak meg kell neveznie az általa keresett egyedi tárgyat, szélsőséges érzelmet

vagy gondolatot, mely a varázslat hatására megmutatja magát. A bárd elvárásainak megfelelő tárgyat vagy személyt látványos, de nem ijesztő fényjáték veszi körül. Tárgyak megtalálásának esélye a varázslat erősségének ötszöröse százalékban kifejezve, melyet a tárgy egyedisége és a bárd ismeretei módosítanak. Ezen tényezők megítélése a mesélő feladata, az adható módosító +/- 50%. Néhány példa a tipikus alkalmazásokra: forrón szerelmes vagy gyilkosságon gondolkodó személyek, esetleg kabátba rejtett garot azonosítása. A módszerrel mágikus tárgyak vagy mágikusan előidézett asztrális, mentális hatások nem azonosíthatóak.

Időfátyol

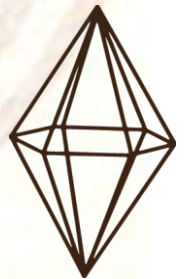
Típus: Mozaikmágia, időmágia
 Alkalmazó: Varázsló
 Mana: 5 Mp / 1E
 Var. idő: 1 perc
 Hatótáv: Erősség / méter átmérőjű gömb
 Időtartam: 1 perc
 Mágia ellenállás: -

A mozaik hatására a hatóidőnek megfelelő időre lehetetlen bármilyen mágikus fürkészéssel betekinteni az adott hely történéseibe, múltjába, legyen az a betekintés tapasztalati vagy mozaikmágia eredetű. A varázslat a helyszín múltját és jelenét elrejt a vizsgálódó szeme elől, fürkészései a fürkészési, azonosítási módszertől függetlenül eredménytelenek lesznek. A formula alkalmazása leplezéssel javasolt.

Kutatás

Típus: Mozaikmágia, természetes anyagmágia
 Alkalmazó: Varázsló
 Mana: 1 Mp / 1 E
 Var. idő: 1 kör
 Hatótáv: Zóna
 Időtartam: 1 perc
 Mágia ellenállás: -

A formula segítségével nem mágikus tárgyak és anyagok kutathatók fel. A kutatás sikere annál nagyobb, minél több mana pontot áldoz fel a varázsló a formula létrehozására. A kutatás annál nehezebb, minél ritkább és összetettebb a keresett tárgy/anyag. A varázsló csak olyan dolgokat kereshet, melyeket jól ismer. Ennek eldöntése a kalandmester feladata. A kutatás sikerességének eldöntéséhez k100-al kell dobni és összeadni a formula erősségével. Ha az így kapott összeg nagyobb, mint a keresés nehézsége, akkor a varázsló biztosan tudni fogja, hogy zónáján belül megtalálható-e az adott tárgy vagy anyag. Ha az összeg ötvennel nagyobb, mint a nehézség, akkor azt is pontosan meg tudja mondani, hogy a zónáján belül hol található a keresett dolog. Az alábbi táblázat nyújt segítséget a nehézség meghatározására



Nehézség	Gyakoriság	Összetettség
10	Mindennapos	Egynemű, természetes
20	Gyakori	Egynemű, mesterséges
30	Átlagos	Összetett, természetes
50	Ritka	Összetett, mesterséges
75	Nagyon ritka	Különleges összetételű, természetes
100	Egyedi	Különleges összetételű, mesterséges

A nehézség a két besorolás szerinti szám összege. Az alábbiakban egy példán keresztül mutatjuk be a nehézség meghatározását.

Vasérc (50):	Gyakori (+20), összetett, természetes (+30)
Kinyert vas (40):	Gyakori (+20), egynemű, mesterséges (+20)
Acél (60):	Átlagos (+30), összetett, mesterséges (+30)
Acélkard (80)	Ritka (+50), összetett, mesterséges (+30)
Aranymedál (95)	Nagyon ritka (+75), egynemű, mesterséges (+20)
Aranyérc (175)	Egyedi (+100), különleges, természetes (+75)
Ásványi víz (40)	Mindennapos (+10), összetett, természetes (+30)

Hangulatkeltés

Típus:	Asztrálmágia
Alkalmazó:	Varázsló Boszorkány
Mana:	10 Mp / 1 E
Var. idő:	1 kör
Hatótáv	Zóna (varázsló) 10 méter sugarú kör (boszorkány)
Időtartam:	1 perc (varázsló) Tapasztalati szint x perc (boszorkány)
Mágia ellenállás:	Asztrális

A varázslat segítségével a varázshasználó képes felerősíteni vagy csillapítani a hatóterületen belül tartózkodók pillanatnyi hangulatát. Aki elvétí mágia ellenállását, az a varázslat hatása alá kerül és eluralkodik rajta, felerősödik vagy éppen enyhül a hangulata. A következő hangulatpárokra lehet hatással a varázslat: felindultság/türelmesség, lelkesedés/csalódottság, levertség/öröm, harciasság/békesség. A hangulat foka lehet semleges, enyhe vagy erős, melyet alapesetben egy fokkal lehetséges megváltoztatni. Mana pontok többszörözésével a célpontok hangulatai több fokozattal is módosítható. Erős hangulati állapotban szélsőséges, személyiségükkel ellentétes cselekedeteket tehetnek a célpontok. Enyhe hangulatban csak a személyiségüknek megfelelő cselekvést várhatunk a befolyásoltaktól.

Felkészültség

Képességek

Sebzett vad

Követelmény: Gladiátor, Barbár kaszt

Gladiátor és Barbár kasztúak különleges képessége, melynek hatását már sokan saját bőrükön tapasztalták meg. A képesség akkor lép életbe, amikor a karakter életerő pontjainak legalább felét elveszítette valamilyen fizikai sérülés következtében. Mindaddig, amíg a sebet el nem látták, a karakter támadó és kezdeményező értékéhez a tapasztalati szintje is hozzáadható. A képesség hátulütője, hogy a karakter vakmerőbbé válik és minden rá irányuló sérülés +1 sebzést okoz.

Ösztönösség

Követelmény: Pszi képzetlenség

Pszi használatban járatlanok ösztönös képessége, hogy lelki erejüket képesek szembe fordítani az ártó hatásokkal. Ha a karakter asztrális vagy mentális befolyásra gyanakszik, melynek ártó szándékában bizonyos, akkor életösztönei működésbe lépnek. Asztrális és Mentális varázslatokkal szemben

Természetes mágia ellenállása tapasztalati szintjével egyező mértékben megnő. A képesség hátránya, hogy az ösztönös ellenállás kimeríti a karakter szervezetét, körönként 1 Fp sérülést okozva.

Képzettségek

Riposzt

Követelmény: Mesterfokú fegyverhasználat
Egykezes kard vagy tör

Kp igény: Af: 12, Mf: 26

A harci riposzt könnyű fegyverek felhasználásának egy kivételes lehetősége. Igazi mesterei a bajvivók, akik előszeretettel alkalmazzák ellenfeleik látványos legyőzéséhez.

A kezdeményező dobás megtétele előtt egykezes kardot vagy tört forgatva a karakterek dönthetnek úgy, hogy riposztolni szeretnének az adott körben. A riposztoló karakter a kezdeményezésből kimarad, és az adott körben normál támadást sem tehet. Amikor azonban sikertelen támadást tesznek ellene, válaszul azonnali támadást tehet. A riposzt során támadó értéke annyival nő, amennyivel az ellenfél támadása alulmúlta védekező értékét. További támadási módosítókat Riposzt képzettségétől függően kap. Képzetlenül -30, Alapfokú képzettség esetén: -10, míg Mesterfokú képzettség esetén negatív módosító nélkül vághat vissza ellenfelének. Az alkalmazó második fegyverként csak tört, hártótört vagy alkarvédőt alkalmazhat. A riposzt hátránya, hogy az okozott sérülés minden sebzés kocka után 1-gyel csökken.

Bajvivó kasztú karakterek első szinten megkapják a képzettség alapfokát.

Vértoltalom

Követelmény: Mesterfokú nehézvértviselet
merev vértezet

Kp igény: Af: 9, Mf: 20.

Nehéz vértezetben harcoló karakter a képzettség birtokában dönthet úgy, hogy jobban kihasználja vértezetének előnyét. A képzettség alkalmazásakor nem igyekszik elkerülni a csapásokat, hanem vértjének legerősebb részeit kínálja fel támadójának, annak csapását vértjének erős pontjaira vezeti el, míg más esetben apró testmozdulattal éri el, hogy a becsapódó fegyver kedvezőtlenebb szögben érje páncélzatát. A képzettség használatával a vértezet SFÉ értéke 1-gyel nő, míg Támadó értékéhez +5 járul. A védő értéke képzettségtől függően változik: Képzetlenül -30, alapfokú képzettség esetén: -10, míg mesterfokú képzettség esetén negatív módosító nélkül védekezhet. A képzettség használatáról a kezdeményező dobást megelőzően kell dönteni, mely döntés hatása az adott kör végéig érvényes marad.

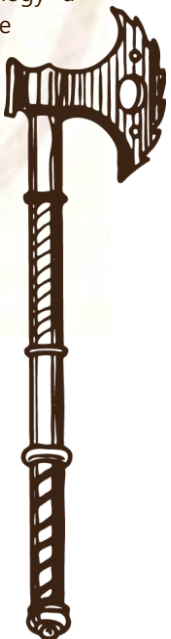
Lovag kasztú karakterek első szinten megkapják a képzettség alapfokát.

Harci tekintély

Követelmény: Mesterfokú fegyverhasználat
Kétkezes fegyver

Kp igény: Af: 10, Mf: 22

Képzett karakter képes kétkezes fegyverének súlyát és méretét ellensúlyozva harci tekintélyét



megnövelni. A két kézzel forgatott fegyver így mozgékonyabbá, fürgébbé válik. Alapfokon képzett karakter harcértékei +2 Ké, +5 Té és +5 Vé-vel, míg a mesterfokon képzett karakterek harcértékei +5 Ké, +10 Té és +10 Vé-vel növekednek. A képzettség alkalmazásának hátránya, hogy a kétkezes fegyver sebzése minden sebző kocka után 1-gyel csökken és az erőből származó bónusz is feleződik.

Oltalmazás

Követelmény: nincs
Kp igény: Af: 10, Mf: 30

Harci helyzetben lehetőség van a védelem kiterjesztésére, melyben a képzettség elengedhetetlenül hasznos. Az oltalmazó karakter így képes lesz mások ellen induló támadásokat is elhárítani. Az oltalmazást kezdeményező dobást megelőzően kell bejelenteni, ahol meg kell nevezni az oltalmazandó célpontokat is. Kezdeményező dobást követően is van lehetőség oltalmazást alkalmazni, de ez esetben minden harci értékére -15 módosító járul a kör végéig. Ugyanez igaz arra az esetre is, amikor az oltalmazott személye változik meg az adott harci körön belül. Az oltalmazott elleni támadások ellen az oltalmazó és az oltalmazott Védő értéke közül a magasabb érvényesül.

Képzetlenül az oltalmazást nyújtó fél összes harcértéke csökken, az oltalmazott személyek számának huszonötöszörösével. Alapfokú képzettség esetén az oltalmazott személyek számának tízszeresével, míg mesterfokú ismeret esetén csupán az oltalmazott személyek számának ötszörösével egyező értékű a harcérték csökkenés.

Felszerelés

Páncéltörő nyílvesző

Ár: Hagyományos nyílvesző árának ötszöröse

A különleges nyílhegygel és tollazattal ellátott nyílvesző elsődleges feladata a vértet az átütése. Az ilyen nyílvesző ellen a vértetek SFÉ értékének fele érvényesül (felfelé kerekítve). A nyílvesző alkalmazásának hátránya, hogy kiszámíthatatlanabb a mozgása, melynek köszönhetően -10 járul használójának célzás dobásához.

Kínokozó nyílvesző

Ár: Hagyományos nyílvesző árának ötszöröse

Szokás „aljas nyílveszőnek” is nevezni, mert találat esetén igen alattomos módon, lassan végez áldozatával. Az áldozatba fúródva képes további sérüléseket okozni mindaddig, míg az áldozat megerőltető cselekedetet végez. Normál sebzés esetén további Fp, túlütés esetén további Ép sérüléseket okoz. Minden olyan körben, amikor a célpont erőteljes mozgást végez (pld. normál harcot folytat), Fp/Ép pontjai 1-gyel csökkennek. A nyílvesző kirántása 2k6 Fp vagy k6 Ép sérüléssel jár. Alapfokú sebgyógyítás képzettséggel 10, mesterfokon 5 kör alatt további sérülés nélkül eltávolítható a nyílvesző. A nyílvesző alkalmazásának hátránya, hogy kiszámíthatatlan a mozgása, melynek köszönhetően -25 járul használójának célzás dobásához.

Mesterlövész nyílvesző

Ár: Hagyományos nyílvesző árának tízszerese

A mesterlövész nyílvesző értő kezekben páratlan pontosságú találatra képes. Kialakításának köszönhetően a célpont védő

értékének távolságtól függő értéke csak fele részben érvényesül. Alkalmazásának hátránya, hogy a becsapódás ereje kisebb, ezáltal a találat sebzése felére csökken (felfelé kerekítve).

Tolvajméreg

Ár: 2 ezüst / adag

Az Yneven számos helyen honos „őrült gomba” főzetéből készült kivonat nevét arról kapta, hogy besurranók használják előszeretettel. A tolvajméreg áldozatának vérébe jutva nemcsak bódít, hanem emlékezetkiesést is okoz. Sikertelen egészségpróba esetén a célpont a vétés mértékének megfelelő számú körön át bódult lesz és csak homályosan emlékszik majd a mérgezést megelőző 2k10 körre. A kiesett rész gondolatolvasással vagy pszi emlékfelidézéssel sem állítható helyre teljes mértékben. A méreg erőssége: 8, ételméregként alkalmazva 12.

Ölelés (ajzószer, méreg)

Ár: 9 ezüst / adag

Ellana szentélyben vendégeskedők italba keverve kedvelik, ahogyan Doldzsah követői is, csak éppenséggel más céllal. Lótusz leányainak ölelése előtt és közben ugyanúgy könnyű ellazulást ígér a szer használata, mint ahogyan együttműködő készséget és nagyobb bizalmat a tárgyalások során. Amennyiben az áldozat elvétí egészség próbáját, úgy a hatás k10 + vétés számú percig hat rá. Mindez idő alatt engedelmesebb, együttműködőbb, fesztelenebb, és ezáltal könnyebben meggyőzhetővé válik a szer használója/áldozata. Meggyőzésére, befolyásolására irányuló próbákhoz +4 módosító járul. Másodlagos hatásként egy napon át jobb kedélyállapotot nyújt, melynek következtében asztrál tulajdonsága eggyel nő. A szer erőssége 8. Jellegzetes, fűszeres íze miatt alkalmazása körültekintést igényel.

YNEVI HAJÓTÍPUSOK

Méretkategóriák

Noha Yneven ismert fogalom a szabvány, és bizonyos használati tárgyak sorozatban készülnek, a különféle kultúrák hajóépítői még egy-egy koron belül sem dolgoznak azonos tervek és előírások alapján. Az alábbi táblázat a hajótípusok méretében megmutató esetlegesség mellett a „kicsi” és a „nagy” fogalmának viszonylagosságát is tükrözi.

kicsi: 5-25 láb

közepes: 25-100 láb

nagy: 100-200 láb

óriási: 200 láb felett



Folyami/tavi típusok

Ladik

Kisméretű, lapos fenekű, rendszerint egyetlen nyártörzsből készülő, legfeljebb kétszemélyes halászcsonak. Legkorábbi változata, az ős- vagy lupári ladik olyan könnyű, hogy egyetlen ember is víztől vízíg cipelheti.

Kanúz

Kisméretű – a ladiknál azonban majd' kétszer nagyobb – folyótorkolatok és árterek "lassú" vizeire szánt személy- és

áruszállító. Északon sarló-, délen sequor-ívelésűnek mondott törzse méretéhez és súlyához képest csekély merülésű, ezért páros tatevezőjével egyetlen ember is könnyen boldogul. Eredete a crantai időkig nyúlik vissza, a hetedkorban (a legkülönbözőbb neveken és változatokban) kontinens-szerte használatos. Ellenállhatatlannul romantikusnak/baljóslatúnak csak azok találják, akik egykori szülőhelyén, Dél-Quironában, közelebbről a narvani karneválon ismerik meg közelebbről.

Dereglye

Méretében és formájában folyónként, sőt, folyószakaszonként különböző, rendszerint közepes nagyságú, széles és lapos fenekű, felhajló vagy felhúzott orrú, fenyőből ácsolt szállítójármű. Olyan helyeken is használják, ahol egy pár vágóvezőjével sosem jutna a célig – az ilyen lovas, byzonos vagy ogáros dereglyéket a két partról vontatják.

Tengerjárók, Északföldre

Karavel

Közepes méretű, három-ötárbocos, óceáni és beltengeri használatra egyaránt alkalmas kereskedelmi hajótípus. A hetedkor hajnala óta északi és déli változatban is létezik; az előbbi kyr emlékkristályokban fennmaradt tervek alapján tökéletesítették a godorai és riegarai műhelyek.

Brigg

Közepes méretű, jellemzően kétárbocos beltengeri hajótípus; partok közti közlekedésre csak korlátozottan alkalmas.

Bark

Kisméretű, egyárbocos és kormányvezős, főként part menti közlekedésre használt hajótípus.

Wym

Változó méretű, egy evezősoros, fektethető árboccal és vízhatlan tolótetővel felszerelt hosszúcsónak. Az északi és a keleti barbárokon kívül a Quiron-tenger mellékén tanyázó orkok is használják.

Urra'hín

Közepes méretű, változtatható merüléséről és valószínűtlen fordulékonyágáról elhíresült elf konstrukció, a sirenari konvojok állandó kísérője a Nyugati-óceán vizein. Yllinor haditengerészete is alkalmazza.

Kvassz

Óriás méretű, vízzáró héjszerkezettel, önhelyesbítő kormányművel és automata vitorlázattal felszerelt hajótípus, az ynevi mítoszok kyr kontinensjárója. A hetedkorig fennmaradt – rendszerint hullámsírból kiemelt – hajótörzsek toroni császárszigetek talpazataként szolgálnak a Quiron-tengeren.

Hílkvassz

A kyr kontinensjáró Bórog őslakói által rekonstruált változata; a mai Tarint benépesítő törzsek ilyeneken érték el Ynev partjait. A nagyméretű, zárható (de tömíttelen) héjszerkezetű jármű, melyet mechanikusan táv irányítható vitorlázata és izomerővel forgatott lapátkerekei tettek különlegessé. A hetedkor második fele óta egzotikusnak számít.

Karakka

Nagyméretű, osztályától függően három-határbocos beltengeri hadihajótípus, melyet az ötödkor óta alkalmaznak a Quironeia vizein. Hatékonyságát – a kiforrott technológia, az erős fegyverzet és a magasan képzett legénység mellett – a boszorkánymesteri mágia támogatásának köszönheti. Valódi karakát csak Toronban készítenek, sinemossai, kyr helyett arszil és obsz technológiával készülő változatai kark vagy kyrrah néven ismeretesek.

Szkogg

Közepes vagy nagy méretű, kettő-négyárbocos, a Quironeia déli partvidékén különféle formában a negyedkor óta használt hadihajótípus. Készítésének igazi mesterei az asziszok, akik arszil őseik hagyományára alapozták a magukét.

Transzkogg

Nagyméretű, fémmel borított vagy fémből készült törzsű szkogga; a Ragg-foknál megsemmisült aszisz abbitflotta gerincét alkotó hajótípus. Toroni karakáktól elszenvedett vereségét a szakértők többsége technológiai vagy összeszerelési fogyatékoságok helyett az emberi tényezővel magyarázza.

Szkún

Kisméretű, egy vagy kétárbocos beltengeri hajótípus; csekély merülése miatt a kételtű hadműveletek hagyományos eszköze a Quironeia térségében.

Galeasz

Közepes méretű, crantai eredetű hajótípus; hetedkorban épült példányai jobbára szertartási és reprezentációs célokra szolgálnak. Magas építése és egyetlen súlyeloszlása miatt hullámtűrő képessége korlátozott, mágikus rásegítés nélkül csak folyami vagy partmenti közlekedésre alkalmas.

Tengerjárók, Délvidék

Manova

Nagyméretű, három-határbocos, lakún és arszil tervezési sajátosságokat egyesítő hajótípus. Nincs merev viharhéja, mint a kvassznak – a beltengderi viharok átcsapó hullámainól magasítható oldalpalánkok és bordázott vászontetők védik. A Keleti-óceán part menti vizein is félelmetes ellenfele az útjába akadóknak – hatalma az állandó szelek zónájának mezsgyéjén ér véget, azon túlra kapitányai a maguk jószántából ritkán merészkednek. A típus Külső-Galliomara és Corma-dina vizein gorviki sorhajó" néven híresült el. Hogy mi okból, még vita tárgya, a manováknak ugyanis nem szokásuk sorba rendeződni: jobban kedvelik a kisebb, gyorsabb és nehezebben észlelhető alakzatokat.

Dromon

Arszil, lakún és gdon hagyományokat ötvöző, három-határbocos, szárnyvitorlás óceáni hajótípus; kizárólag Shadonban készül a Triatos hajóhada számára. A hetedkor leggyorsabb vízi járműveként tartják számon: egy korai példánya az Úr-Arcok XX. századának legendás raveari tengerésze, Eramon Del Siecas parancsnoksága alatt másfél hónap alatt oda-vissza megjárta a Sinemosa-Garesso útvonalat.



Gallion

Karakka méretű, godorai eredetű beltengeri hajótípus; a galliomarai térség névadója és leggyakoribb járműve.

Karavel

Az azonos nevű északi típus galliomarai változata; tervrajzai a közvélekedés szerint khiddóni közvetítéssel találtak utat a térségbe a hatodikor alkonyán. A rajta végzett módosítások eredményeként a Keleti-óceán mellékén is képes megállni a helyét, de képtelen követni a dromonokat az óceáni szelek zónájába.

Frigát

Közepes méretű, gyors járatú, jellemzően kétárbocos felderítő- és hadihajó. A Hat Várostól a kereskedő hercegségeken át Shadonig és Gorvikig széles körben alkalmazzák.

Dzsebut

Frigát méretű, lantvitorlái miatt összetéveszthetetlen megjelenésű dzsad konstrukció. Hagyományos („férfi”) alaptípusa teherszállító Baida (teve) és kísérő Uglá (kopó) változatban készül az abadana El-Zaszrában. Az erioni Kis-Ibara műhelyei egy kisebb és könnyebb „női” változatot gyártanak Hyrrem (kánya) néven, a Godorai-öböl vizein járőröző hercegi haditengerészeti és a kalmárdinasztiák saját flottillái számára.

Szkiff

Elf eredetű, dupla vagy tripla törzsű, a Nyugati- és Keleti-óceán partvidékén egyaránt ismert, de viszonylag szűk körben használt hajótípus. A Vihar-szoros kalózái körében különösen kedvelté teszi az a tulajdonsága, hogy jégen való haladásra is alkalmassá tehető.

Gallo

A szkún délvidéki megfelelője; kisméretű, Új-Pyarrontól a Hat Városon át Corma-dináig használt beltengeri hajótípus.

Veszedelmek

Bestiák

Empodor (démonherceg)

Előfordulás:	Rendkívül ritka
Megjelenés:	1
Termet:	Emberi
Sebesség:	120
KÉ/TÉ/VÉ/CÉ:	70/100/180/30
Sebzés:	2k10
Ép/Fp:	60/200
AME/MME:	150
MéregE:	Immunis
Intelligencia:	Kivételes

Az Empodor, más néven „fertőzött” a legveszélyesebb démonok egyike. Számos hatalmasabb démon létezik, de kivételes szervező ösztöneinek és egyedi démonteremtő módszereinek köszönhetően igen kemény ellenfél, aki mágikusan hűséges Empodarjain és Empodirjain kívül senki mást nem tűr meg környezetében. Amely démoni területen megveti lábát, onnan gyakorlatilag

lehetetlen elűzni, szomszédai jobban teszik, ha költözésbe fognak. Démonseregeit kegyúrként irányítja, mégis gyakran alámerül a halandók világában, hogy Empodarokká alakított kalandozókkal térjen vissza. Saját alakjában magas, erőteljes emberre emlékeztet, akinek bőrét mindenhol trapéz formájú pikkely fedi. A pikkelynek köszönhetően minden fizikai sérülés ellen 8-as SFÉ-vel rendelkezik. Harc során acélkeménységű végtagjait használja. Ritkán bocsátkozik harcba, halandók között inkább alakváltó képességét kihasználva vegyül el. Ynevre (megidőzésén kívül) kétféle célból látogathat el. Kalandozók lelkének megszerzésére vagy Empodarok oldalán Empodir közdémonok létrehozására. A közlekedés során a szférák védelmét is képes kijátszani, köszönhetően alattvalói lelkének Satralishoz való kötődésének. Ynev szerafistái gyakran követnek Empodor urat, aki követően tapasztalati szintenként 6 Mana pontot biztosít, melyet felhasználhatnak Halál és Lélek szférájú papi varázslatok létrehozására, valamint a varázslók természetes anyagmágiájával egyező hatású varázslatok létrehozására.

Empodar (démonúr)

Előfordulás:	Rendkívül ritka
Megjelenés:	k6
Termet:	Emberi
Sebesség:	120 v. spec.
KÉ/TÉ/VÉ/CÉ:	50/100/140/10 v. spec.
Sebzés:	k10 v. spec.
Ép/Fp:	40/100
AME/MME:	100
MéregE:	Immunis
Intelligencia:	Emberi

Az Empodar démonurak az Empodor démonherceg zászlóvivői. Feladatuk létrehozni és irányítani Empodir közdémonokat. Saját erőből nem képesek a síkok közötti közlekedésre, de uruk társaságában képesek halandó síkokra utazni. Az Empodarok különlegessége, hogy egykoron Kiválasztott, többnyire Kalandozó létben éltek. Amint egy kalandozó életet olt ki, az Empodor abban a pillanatban hozzáférhet lelkéhez. Az Empodor ezért legtöbbször kalandozók megbízójaként kíséri el áldozatait és férkőzik hozzá lelkükhöz abban a szakrális jelentőséggel bíró pillanatban. A kalandozó ezt követően rontáshoz hasonlatos tünetek mellett haldokolni kezd, és naponta 1 életerő pontot veszít. Valójában Halhatatlan lelke kezd átalakulásba és hagyja hátra halandó porhüvelyét. Amikor a kalandozó életeroje nullára csökken, végleges lesz a változás és az Empodor magával viszi saját síkjára, ahol engedelmes szolgája és seregeinek vezetője lesz. Az átváltozás ideje alatt csakis Papi mágiával lehetséges a hatást megszüntetni. Már a probléma felismeréséhez is demonológia mesterfokú ismerete szükséges. Megszüntetése annyiszor 10 mana pontot vesz igénybe, ahány életerő pontot az áldozat már elveszített. Az átalakulást felgyorsítja, ha a kalandozót maradék életerejétől megszabadítják. Erre sok esetben az Empodor is kísérletet tesz. Az Empodarok megjelenése Empodor urukhoz hasonlatos, de nem olyan tekintélyes, pikkelyeik csupán 4-es SFÉ-t biztosítanak. Yneven járva csak egyetlen, eredeti alakjukat képesek felvenni, olyankor azonban birtokolják mindazt a tudást és emlékezetet, mellyel egykor kalandozóként rendelkeztek, de testükben továbbra is démoni erő munkál. Az általuk megölték (nem Kiválasztottak) lelke Empodirként térhet vissza uruk síkjára.



Démoni testük elpusztításával halhatatlan lelkük visszakerül a körforgásba, sajnálatos módon jelentősen torzulva és lealacsonyodva.

Empodir (közdémon)

Előfordulás:	Rendkívül ritka
Megjelenés:	3k6+10
Termet:	Emberi
Sebesség:	150
KÉ/TÉ/VÉ/CÉ:	50/100/90/0
Sebzés:	2k6+5
Ép/Fp:	30/80
AME/MME:	70
MéregE:	Immunis
Intelligencia:	Korlátozott

Az Empodirok igazi közkatonák, akik mindig a frontvonalban harcolnak, vagy éppen uraikat védik. Mágikus hűséggel engedelmessé válnak démonuruknak, annak halálával értelmetlen kóborlásba kezdenek, melynek pusztulásuk vet véget. Megjelenésükben csupán uraik halvány másai, démoni pikkelyeik csupán 2-es SFÉ-t nyújtanak. Önmagukra nem gondolva rontanak ellenfeleikre. Alakváltásra nem képesek, pusztulásukat követően lelkük a lélekvándorlás legalacsonyabb lépcsőfokára esik vissza. Empodirokat csak egyedi esetekben hoznak magukkal démonurak.

Növények

Erv csalán

Előfordulás:	Erv kertekben
Ép/Fp:	4/-
KÉ/TÉ/VÉ/CÉ:	30/100/50/0
Sebzés:	k6 + méreg
AME/MME:	-/12
Intelligencia:	Állati

A hűsevő növények közé tartozó, aranybarna színű, derékig erő mágikus növény az erv kertek házi kedvence. Népszerűségét annak köszönheti, hogy a veteményesek rovar kártevőit magához vonzza és bekebelezi őket. Az összegyűjtött rovarok napokig a növény szárán pihennek, mielőtt a növény emésztőnyílásába kerülnének. A rovarokat a csalán mágikus ereje irányítja, mely a növény 30 méteres körzetében érvényesül. Az erv csalán képes mágikusan érzékelni és megkülönböztetni az élőlényeket, s amikor támadást, ártó szándékot érzékel, akkor rovarraival védekezik ellenük. Növények felett befolyással bíró sámánok és egyéb varázshasználók akár rá is vehetik ilyen támadásra az erv csalánt, melyre a legendák szerint az erv otthonok háziasszonyai is képesek. A rovarraj támadása megfelel a boszorkányok rovarfelhő varázslatának. Vágófegyverrel könnyen kárt lehet benne tenni, egyetlen jól irányzott csapással elpusztítható.

Urmyss (kúszónövény)

Előfordulás:	Toroni építmények falán
Ép/Fp:	35-500/-
AME/MME:	-/35
Intelligencia:	Állati

A mágikusan létrehozott, ujjhosszúságú tüskével gazdagon borított világosszürke kúszónövény sok behatolónak okozott már kellemetlen meglepetést. Az urmyss az évek során folyamatosan körbefonja az épületeket, megkapaszkodva

résekben és kiszögellésekben. Terjeszkedésében metszéssel lehetséges megállítani, mely körültekintést és nagy szakértelmet igényel. Növekedése nem igényel sem vizet, sem napfényt, de a manahálótól elzárta hamarosan elpusztul. Közvetlen közelében képes érzékelni és azonosítani az élőlényeket, és ha kárt tesznek benne, vagy mágiával ráveszik, akkor sebesen mozgó csápjával lecsap célpontjaira. Sikeres támadás esetén tüskéi komoly sebzést okoznak és növénykarjai átölelik az áldozatot, míg nagyobb magasságokban egyszerűen letaszítják a magasból. A tüskék mérge erős, de nem okoz komoly vagy maradandó károkat (8. szintű, sikertelen egészségpróba esetén 2k6 körön át -2 ügyesség, gyorsaság és -10 harcérték módosítót okoz). A szorításából történő szabaduláshoz le kell metszeni a szorongató csápokot vagy sikeres erőpróbát kell tenni -3 módosítóval. Éppen ezért magányosan harcolni ellene igencsak reménytelen. Egyetlen csapással maximum 5 életerő pont sebzése lehetséges, mely sebzés elegendő egy növényi kar lemetszéséhez. Életerejé fejlettségétől függ, a legnagyobb méretű urmysok legyőzése kisebb hadsereget igényelhet. Azon mentálmágikus formulák, mellyel a növény érkei olvashatóak és akarata irányítható féltve őrzött titoknak számítanak a kyr múltú vidékeken. Kalandorok beszámoltak ősi romvárosokat ellepő, vad, fékezhetetlen urmysokról, melyek őrzik otthonuk titkát és kincseit.

Kígyóhínár

Előfordulás:	Folyóvizek, tavak
Ép/Fp:	1/-
AME/MME:	-/ismeretlen
Intelligencia:	Állati

A sárgásbarna kígyóhínár méternyi hosszúságú, ujjnyi vastagságú, víz tetején nagy tömegben lebegő-mozgó, mágikus növény. Ahol megtelepedtek, ott a vízi élőlények megtanulták elkerülni az ezernyi apró tüskével felszerelt úszó rajokat. Keletkezésük magyarázatára több elmélet is napvilágot látott. Északon úgy tartják, hogy az elátkozott vidék egy mutánsa, míg délen kráni származást emlegetnek. Létezésük látszólag céltalan, hiszen szaporodásuk lassú és megtámadnak minden lassan úszó vagy sodródó élőlényt, mely útjukba kerül. Táplálékra nincs szükségük, létezésük mágikus erőkhöz kötött. Áldozatukra százával tekerednek és apró tüskéik nyomán a boszorkánymesterek izzó idegek rontásával azonos hatású mérgezést okoznak, éppen ezért elsősorban a szárazföldi élőlényekre veszélyesek, akik így könnyen vízbe fulladhatnak. A mérgezés ellen -2 módosítóval kell egészségpróbát tenni. Ruházaton, vértelenen is pillanatok alatt képesek átfurakodni, ezért bölcs kalandozók inkább elkerülik őket. Időnként mindig felbukkan valaki, aki azt állítja, hogy képes uralma alá hajtani a kígyóhínárt, de szemtanúja ilyen esetnek még nem volt. Ynev egyik rejtélye létezésük, melyről annyi bizonyos, hogy mágikus erők erős dagályakor képesek szaporodni. A kígyóhínár adott feltételek mellett percek alatt képes megkettőzni önmagát, egyetlen példányuk fél nap alatt beboríthat egy kisebb tavat. Szárazföldön csak nagyon lassan képesek közlekedni és olyankor a legsebezhetőbbek, mégis gyakran kelnek vándorútra, ritkán időznek egy-egy helyen hosszabb ideig.



Tartalomjegyzék

ELŐSZÓ	2	RIPOSZT	8
HÚSZ ÉV MÚLVA	2	VÉRTOLTALOM	8
HETEDKOR ALKONYA	2	HARCI TEKINTÉLY	8
JÁTÉK KIEGÉSZÍTŐK	2	OLTALMAZÁS	9
FEGYVERTÁRSÁK	2	FELSZERELÉS	9
VARÁZSTÁRGYAK	3	PÁNCÉLTÖRŐ NYÍLVESSZŐ	9
VARÁZSITALOK	3	KÍNOKOZÓ NYÍLVESSZŐ	9
HŐSÖK ITALA	3	MESTERLÖVÉSZ NYÍLVESSZŐ	9
MOZGÁS ITALA	3	TOLVAJMÉREG	9
MÁGIKUS ZAVAR ITALA	3	ÖLELÉS (AJZÓSZER, MÉREG)	9
MÁGIKUS ÉRZÉKEK ITALA	3	YNEVI HAJÓTÍPUSOK	9
ÉLETÉRZÉKELÉS ITALA	3	MÉRETKATEGÓRIÁK	9
HATALOM ITALA – KESERŰ VÉR	3	FOLYAMI/TAVI TÍPUSOK	9
HATALOM ITALA – DELÍRIUM	4	LADIK	9
HATALOM ITALA – KALODA	4	KANÚZ	9
AMULETTEK	4	DEREGLYE	10
TŰZ AMULETTJE	4	TENGERJÁRÓK, ÉSZAKFÖLDE	10
BAJNOKOK AMULETTJE	4	KARAVEL	10
BOSSZÚ AMULETTJE	4	BRIGG	10
FOGADALOM AMULETTJE	4	BARK	10
MESTERJELVÉNY, MESTEREK AMULETTJE	4	WYRM	10
URALKODÓK JELVÉNYE	5	URRA'HÍN	10
MÁGIAÉRZÉKELÉS AMULETTJE	5	KVASSZ	10
VARÁZSSZÖVÉS	5	HÍLKVASSZ	10
ÉRZELMEK RUHÁJA	5	KARAKKA	10
FOGOLY GÚNYA	5	SZKOGG	10
VARÁZSLATOK ÉS PSZÍ DISZCIPLÍNÁK	5	TRANSZKOGG	10
PSZÍ DISZCIPLÍNÁK	5	SZKÚN	10
BÉNÍTÓ ÉRINTÉS	5	GALEASZ	10
MÉRÜLÉS	5	TENGERJÁRÓK, DÉLVIDÉK	10
KILÉPÉS	5	MANOVA	10
PSZÍÉRZÉKELÉS	6	DROMON	10
MÁGIAÉRZÉKELÉS	6	GALLION	11
VARÁZSLATOK	6	KARAVEL	11
OLTALMAZÓ VARÁZSKÖR	6	FRIGÁT	11
OLTALMAZÓ TŰZKÖR	6	DZSEBUT	11
DÖNTÉSKÉPTELENSÉG	6	SZKIFF	11
KAPZSISÁG	6	GALLO	11
HATALOMVÁGY	7	VESZEDELMEK	11
VÍGASZ	7	BESTIÁK	11
AGÓNIA	7	EMPODOR (DÉMONHERCEG)	11
FELFEDÉS	7	EMPODAR (DÉMONÚR)	11
IDŐFÁTYOL	7	EMPODIR (KÖZDÉMON)	12
KUTATÁS	7	NÖVÉNYEK	12
HANGULATKELTÉS	8	ERV CSALÁN	12
FELKÉSZÜLTÉG	8	URMYSS (KÚSZÓNÖVÉNY)	12
KÉPESSÉGEK	8	KÍGYÓHÍNÁR	12
SEBZETT VAD	8	TARTALOMJEGYZÉK	13
ÖSZTÖNÖSSÉG	8	IMPRESSZUM	14
KÉPZETTSÉGEK	8		

Impresszum

M.A.G.U.S. Örökség szerepjáték kiegészítő kötet

Készült a Lunir Kft. és a Delta Vision kiadó együttműködésében,
a „M.A.G.U.S., avagy a kalandorok krónikái” szerzői jogtulajdonosainak hozzájárulásával.

A játérendszer részt írta: Udvari Norbert
„Ynev hajóitpusai” részt írta: Gáspár András
Szerkesztés és illusztráció: Lunir Kft.

M.A.G.U.S. szerepjáték hivatalos oldala:

www.magus.hu



M.A.G.U.S. szerepjáték facebook oldala:

www.facebook.hu/MAGUSSzerepjatek



Delta Vision kiadó:

www.deltavision.hu

info@deltavision.hu



Sárkánytűz könyvesbolt:

1092 Budapest, Ferenc körút 40.

bolt@deltavision.hu

+36 (70) 322-3755

Lunir Kft.

www.lunir.hu

info@lunir.hu



M.A.G.U.S. Örökség szerepjáték kiegészítő kötet

© 2013 Lunir Kft.