

# V.I.T. ALAPÚ KARAKTERALKOTÁS

Aki bármilyen hasonlóságot vél felfedezni az elmúlt évek karakteralkotásai és a mostani anyag között, az NEM a véletlen műve! ☺ Szeretnénk köszönetünket nyilvánítani **Shalafinak**, **Amundnak** és **Unitynek**, valamint megannyi embernek, hogy inspirálták az anyag létrejöttét.

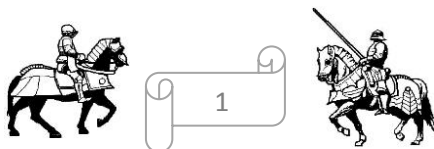
Az alábbi karakteralkotás alapja, hogy a **HÁROM fő szempont** (*Vagyon, Ismeretek, Tapasztalat* = **V.I.T.**) közül a játékos eldönti, hogy melyik skálán hol szeretne állni. Ezen döntései bizonyos pozitív és negatív változásokat eredményeznek az alkotandó karakterrel kapcsolatban, de legfőként az történik, hogy **Dicsőség Pontokban (DP)** részesül egy későbbi táblázat szerint. Ezt követően az így kapott Dicsőség Pont meghatározza, hogy mennyi **Tulajdonság Pontból** alkothatja meg a karakterét. Amennyiben úgy alakul, hogy a karakter Dicsőség Pontjai pozitív számot eredményeznek, akkor ezen értékből vásárolhat a *Vagyon, Ismeretek* és *Tapasztalat* skálákból az ott leírtak alapján. **Minden skála értéke 0-tól 5-ig terjed.** Ennek értelmében olyan is előfordulhat, hogy egy skálát (vagy akár mindegyiket) 0-ás értéken hagyod. A különböző fokoknak vannak egyéb járulékos előnyei vagy hátrányai is, melyek hatással lehetnek a karakterre.

## HASZNÁLHATÓ SZABÁLYKÖNYVEK

- Kézikönyv Kalandozóknak és Útmutató Kalandmestereknek (KKUK)
- Első- és Második Törvénykönyv (ETK és MTK)
- Harcosok, Gladiátorok, Barbárok (HGB) kézikönyve
- Papok, Paplovagok kézikönyve I-II (PPL I-II).
- Új Tekercsek (*vonatkozó részek*)
- Summarium (*vonatkozó részek*)
- Ynevi Kóborlások (*vonatkozó részek*)
- Alapkönyv (*vonatkozó részek*)
- [AranyTenger avagy Amundok Könyve](#)
- [Az Ikrek szektája és feivadászklánja](#)
- Rúnák (*vonatkozó részek*)
- A [Kronikák.hu](http://Kronikak.hu) oldal különböző anyagai.

## A KARAKTERALKOTÁS ALAPSZABÁLYAI

- A **fajok Tulajdonság módosítói** a pontelosztás elve miatt **nem számítanak** a karakteralkotásban, csupán a lentebbi táblázat alapján a faji maximumok változnak.
- **A játszható fajok listáján kívül mással nem lehet játszani.** Ebből következően kérjük figyelembe venni a faj/kaszt kombinációkat is.
- Csillagjegy választása nem kötelező, de amennyiben valaki választja, akkor további 1 Dicsőség Pontban részesül, amit az utolsó, **Hátterek** skálán költhet el. (Valamint a csillagjegy után járó pozitív módosítók is járnak.)

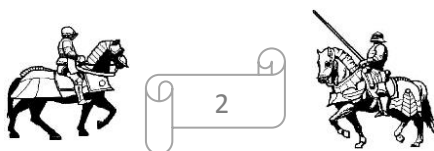


- Az anyag használathoz a [Kisokos Kalandozóknak](#) is tartalmaz fontos információkat, amelyek színesíthetik és kiegészíthetik a karakter megalkotását. A fajok leírásai, különleges képességei és a nyelvek listája onnan használandó.
- **Minden karakter 100 Tulajdonság Ponttal kezd.** A 3 skálából (*Vagyon, Ismeretek, Tapasztalat*) kapott Dicsőség Pont határozza meg, hogy e mellé mennyi pluszt kap.
- Minden szempontból figyelembe kell venni a Dicsőség Pont rendszert, így **az átjárhatóság itt is lehetséges.**

## Csillagjegyek

Az alábbi 21 csillagkép közül választhatsz egyet a karaktered számára, ami azt hivatott szimbolizálni, hogy milyen jegyben született. (Amennyiben több elnevezése is van a csillagképnek, úgy szabadon eldöntheted, hogy a karaktered beállítottsága és hovatartozása alapján melyik elnevezést részesíti előnyben). Ezért rögtön **1 DP-t** könyvelhetsz el magadnak, amit később a karaktered fejlesztésére fordíthatsz. A csillagjegyek ezen felül egy különleges Statisztikát is adnak a karakterhez, ami befolyásolhatja annak tulajdonságait és képességeit a játék folyamán. Mondják, a csillagok sokféleképpen befolyásolják és determinálják későbbi sorsunkat, így az egyes csillagképekhez tartozó Jellemnek szerepelnie kell a karakter későbbi jellemében (és ez érdekes módon amnézia, vagy jellemtorzulás esetén sem tud megváltozni majd). Hogy önmagában csak ez lesz, első vagy második komponense, az a te döntésedre van bízva.

Név	Eredet	Más elnevezés	Sajátosságai	Statisztika	Jellem
Áspiskígyó				+ 2 Méregellenállás	Élet
Déli Tőr				+ 5 Té zúzófegyverek	Élet
Délsarok	pyar	Starsas Enigie		+ 10 % képzettség	Rend
Démon szeme				+ 2 Tudatallati ME	Káosz
Diss Tüze		Máglyatűz (kyr)	21 csillagból áll	+ 3 Kp tudományos képzettségre	Élet
Egyszarvú		Méregpohár (kyr)	9 csillagból áll	Faji maximum + 1 Szépség	Halál
Elátkozott utas				+ 3 kp alvilági képzettségre	Rend
Északi Tőr		Keresztút (kyr)	5 csillagból áll	+ 5 Vé védekező harcban	Káosz
Gyémánt				Intelligencia képzettség bónusz másfélszer	Élet
Holló		Élő vért (kyr) csak 7 csillag, Hafet Heper (amund)	8 csillagból áll	+5 Ké alkonyattól pirkadatig	Halál
Igazak menedéke				Akaraterő fájdalomtűrés bónusz kétszer	Rend
Karakka	toroni	Igazgyöngy (kyr) csak 5 csillag	18 csillagból áll	Faji maximum + 1 Állóképesség	Káosz



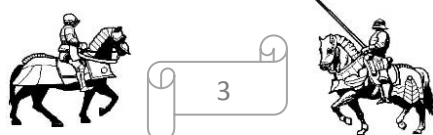


<b>Kék Vadon</b>				Faji maximum + 1 Asztrál	Élet
<b>Lailat</b>	dzsad		Dzsahhot kötik hozzá	Másfélszeres mágikus kifáradás	Halál
<b>Lámpásemelő</b>				Másfélszeres látás	Rend
<b>Lándzsa</b>		Kristálykard (kyr)	9 csillagból áll	+ 5 Té szálfegyverrel	Káosz
<b>Mantikor</b>				+ 5 Vé sérülten	Halál
<b>Orkölő</b>	erv	Tharr Pörölye - Sagarr Tridat (toroni)		+ 5 Ké más fajba tartozók ellen	Halál
<b>Rusenor Trónusa</b>				Faji maximum + 1 Akaraterő	Rend
<b>Sárkánygerinc</b>				+ 3 Kp Világi képzettségek	Káosz
<b>Vérgyűrű</b>		Amulett (kyr)	5 csillagból áll	Faji maximum + 1 Érzékelés	Élet

## FAJ/KASZT KOMBINÁCIÓS TÁBLÁZAT

**Emlékeztetőül:** a faji Tulajdonságmódosítók nem érvényesek ebben a karakteralkotásban!

	Amund	Dzsenn	Ember	Elf	Félelf	Khál	Törpe	Udvari ork	Wier
Harcos	I	I	I	I	I	I	I	I	I
Gladiátor	I	I	I	I	I	I	I	I	I
Fejvadász	N	N	I	I	I	I	N	I	I
Lovag*	I	I	I	I	I	I	N	I	I
Tolvaj	N	I	I	N	I	N	I	I	I
Bárd	I	I	I	I	I	N	I	N	I
Pap	I*	N	I	I	I	I	I	I	I
Paplovag	N	I	I	N	N	I	N	I	I
Harcművész	N	N	I	N	I	N	N	N	N
Shenar	N	N	I	N	I	N	N	N	I
Kardművész	N	N	I	N	I	N	N	N	N
Pszí-mester	N	N	I	N	I	N	N	N	I
Boszorkány	I	N	I	N	I	N	N	N	I
Boszorkánymester	N	N	I	N	I	I	N	I	I
Tűzvarázsló	N	I**	I	N	I**	N	I**	N	N
Varázsló***	N	I	I	I	I	N	I	N	N
Illuzionista	I	I	I	I	I	N	I	I	I
Nomád sámán	N	N	I	N	N	I	N	N	I
Szerzetes	I	N	I	I	I	I	I	I	I
Amazon	N	N	I	N	N	N	N	N	N
Barbár	N	N	I	N	N	N	N	N	N
Bajvívó*	I	I	I	N	I	N	N	I	I



\*-al jelölt kasztok és fajok esetén a Vagyon skálán legalább a 4. szint választása kötelező

\*\* -al jelölt fajok csak magányos mestertől tanulhattak tüzvarázslónak (szabályait lásd külön ETK és MTK)

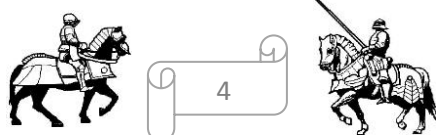
\*\*\* a Dorani varázslóbot úgy tekintendő, mintha 50-et dobott volna a játékos a kapcsolódó táblázaton rá. 30 Manapont tárolására alkalmas, de nem ad a Tulajdonság Pontokra.

## KASZTOK KÉPESSÉGEINEK MINIMUM ÉS MAXIMUM ÉRTÉKEI

Kaszt	Erő	Állók.	Gyors.	Ügye.	Egészs.	Széps.	Intel.	Akar.	Aszt.	Érz.
Harcos	13/20	9/20	8/20	8/20	11/20	6/18	6/18	8/18	6/18	8/18
Gladiátor	13/20	13/20	8/20	8/20	11/20	8/18	6/18	6/18	6/18	8/18
Fejvadász	8/18	13/20	13/20	9/18	11/20	6/18	6/18	6/18	6/18	13/18
Lovag	13/20	9/20	6/18	6/18	11/20	8/20	8/18	9/18	6/18	8/18
Tolvaj	6/18	6/18	9/20	13/20	6/18	8/18	8/18	6/18	6/18	13/18
Bárd	9/18	8/18	9/20	9/18	8/18	13/20	9/18	8/18	9/18	9/18
Pap	8/18	8/18	6/18	6/18	9/18	11/20	9/18	9/20	13/20	9/18
Paplovag	9/20	9/18	6/18	6/18	11/20	9/18	8/18	9/18	13/18	9/18
Harcművész	9/18	13/18	15/20	13/18	11/20	6/18	6/18	13/18	9/18	13/18
Shenar	8/18	13/18	13/20	11/20	9/18	6/18	8/18	9/18	8/18	13/18
Kardművész	9/18	9/18	13/20	15/20	9/18	6/18	8/18	13/18	9/18	13/18
Pszí-mester	6/18	6/18	6/18	6/18	6/18	6/18	13/18	15/18	13/18	9/18
Boszorkány	6/18	6/18	8/18	9/18	8/18	15/20	8/18	8/18	13/20	8/18
Boszorkánymester	6/18	6/18	9/18	13/20	8/18	6/18	8/18	8/18	13/20	8/18
Tüzvarázsló	8/18	8/18	6/18	6/18	8/18	6/18	8/18	8/18	8/18	8/18
Varázsló	6/18	6/18	6/18	6/18	6/18	6/18	13/20	13/20	13/20	8/18
Illuzionista	6/18	8/18	8/18	13/20	6/18	9/18	8/18	8/18	8/18	13/18
Nomád sámán	6/18	8/18	6/18	6/18	7/16	6/18	8/18	13/20	9/20	9/18
Szerzetes	8/18	13/18	8/18	8/18	6/18	6/18	8/18	13/20	13/20	9/18
Amazon	8/18	8/18	9/18	9/18	8/18	9/18	6/18	8/18	6/18	9/18
Barbár	15/20	15/20	9/18	8/18	11/20	6/18	6/18	8/18	6/17	9/18
Bajvívó	8/18	6/18	9/20	9/20	6/18	6/18	6/18	6/18	13/18	9/18

### Az ezekhez tartozó faji maximumok

Faj	Erő	Állók.	Gyors.	Ügye.	Egészs.	Széps.	Intel.	Akar.	Aszt.	Érz.
Amund	20	20				22			17	
Dzsenn							22			
Elf			21	21		21				
Félelf			21							
Khál	22	22	22	21	23		17		13	
Törpe	21	21			21	15			16	
Udvari ork	22	21			22	13	16		15	
Wier						21	21			



# A KARAKTER MEGALKOTÁSÁNAK SZEMPONTJAI

A 0-tól 5-ig terjedő skálák magyarázatát és a hozzájuk tartozó pontszámítást lásd lejjebb, a **Főértékek meghatározása** résznél.

## I. Skála: Vagyon

Meghatározza, hogy a karakter megalkotásánál mekkora vagyonnal rendelkezik. (A bizonyos fokoknál írt megnevezések csupán hangulati elemek.)

**0. Életművész:** A karakter a kaszt kezdő felszerelésén kívül mással nem rendelkezik, valamint köteles a játékos előtörténetébe szőni azt, hogy tetemesebb tartozása van valaki felé.

**1. Szegény:** A karakter rendelkezik a kaszt alap felszerelésén kívül 60 arannyal, amit *nem mágikus* felszerelésre költhet el.

**2. Polgári:** A karakter a kaszt alap felszerelésén kívül rendelkezik 150 arannyal, amit *nem mágikus* felszerelésre költhet, valamint a képzségeinek megfelelő felszereléseket is magával vihet (Lásd lentebb).

**3. Küldetést már teljesített kalandozó:** A karakter a kaszt alap felszerelésén kívül rendelkezik 200 arannyal, amiből 50-et költhet mágikus felszerelésre. A képzségeinek megfelelő felszereléseket is magával viheti (Lásd lejjebb).

**4. Kisnemes:** A karakter a kaszt alap felszerelésén kívül rendelkezik 250 arannyal, amiből 150-at költhet mágikus felszerelésre. A képzségeinek megfelelő felszereléseket is magával viheti (Lásd lejjebb). Ettől nevezhető a karakter nemesi származásúnak és megkapja a *nemesi múlt* minden előnyét. Amennyiben a karakter előtörténetébe nem illik bele a nemesi múlt, az ezzel egy szinten lévő *kapcsolati hálót* kapja meg. (Pl. tolvajcéhben betöltött fontos szerep, adott rendben vagy iskolában elért rang). A kapcsolati háló választása esetén fontos megnevezni legalább egy fontos összekötő NJK-t, és azt az előtörténetben megmagyarázni. Fontos, hogy vagy nemes a karakter, vagy kapcsolati hálóval rendelkezik, nem kaphatja meg mind a két előnyt. A Lovag és Bajvívó kasztba tartozó, valamint a kaszt leírásánál ezt megkövetelő (Pl: Predoc) karakterek számára e fok választása nemesi előnnyel kötelező!

**5. Befolyásos:** A karakter a kaszt alap felszerelésén kívül rendelkezik 350 arannyal, amiből 200-at költhet mágikus felszerelésre. A képzségeinek megfelelő felszereléseket is magával viheti (Lásd lejjebb). Szerepjáték tekintetében a karakter rendelkezik mind a nemeseknek járó előjogokkal, valamint kiterjedt kapcsolati hálóval is (A kapcsolati hálóval minimum 3 NJK leírása szükséges, és kérjük őket az előtörténetbe beleszőni).





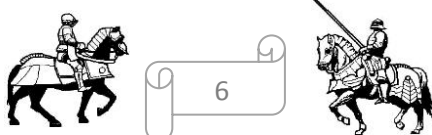
## Képzettségekhez tartozó felszerelések

Az következő táblázatban található képzettségek esetén a kalandozó felszerelése az alább felsoroltakkal egészül ki:

Pajzs használat – Mf	További 10 arany pajzsra
Nehézvért viselet – Mf	további 100 arany vértekre
Méregkeverés/Semlegesítés	Af – Szint x 2 adag elkészíthető méreg Mf – Szint x 4 adag elkészíthető méreg
Sebgyógyítás – Af	Alap ellátáshoz szükséges felszerelés
Kocsihajtás – Mf	10 arany valamilyen szekérre
Szakma – MF	A szakma ellátásához felszerelés
Hamiskártya – Mf	Cinkelt kocka vagy Kártyapakli
Éneklés/Zenélés – Mf	Egy választott hangszer

## Kasztok alap felszerelése

Karakterkaszt	Induló vagyon és felszerelés
Harcos	ami az adott alkasznál meghatározásra kerül (ld. HGB)
Gladiátor	iskolájának megfelelően két fegyver és a gladiátorvért
Fejvadász	klánjának és származási helyének megfelelő fegyverek (max. 2 db) és vértzet
Lovag	két darab tetszőleges fegyver és 120 arany értékű vértzet és 10 arany értékű pajzs, utazó ló
Tolvaj	-
Bárd	választott hangszer (ld. Rúna I/1. szám)
Pap	hitének megfelelő szent szimbólum (ha az istene leírásában szerepel, akkor vértzet), maximum 2 kegytárgy
Paplovag	szent szimbólum és egy Istenének megfelelő fegyver és 100 arany értékű vért és 10 arany értékű pajzs
Harcművész	egy választott fegyver (ld. Rúna II/1. szám)
Shenar	shenar-kard
Kardművész	slan-kard, és kardművész vért vagy slan tör
Psi-mester	-
Boszorkány	10 adag hatalom itala
Boszorkánymester	10 adag hatalom itala
Tűzvarázsló	Lángkard (hosszúkard), ordani Pusztító Tűz útján járónak rendje szerinti vért
Varázsló	iskolájának megfelelő bot 3. Tsz-en (ld. Rúna II/4. szám)
Illuzionista	-
Nomád Sámán	amit az adott szinten a sámán képes elkészíteni
Szerzetes	-
Amazon	emrelin kard (értékeit ld. predoci egyenes kard)
Barbár	egy darab kétkezes vagy két darab egykezes fegyver
Bajvívó	rapír (ld. törkard)





## II. Skála: Ismeretek

Fontos különbség, hogy mostanában vált kalandozóvá valaki, vagy világléteiben kalandozóként élte napjait. A kezdő nyelvek számát, a helyismeretet és a további képzettség pontokat határozza meg ez a skála.

**0. Friss hús:** Most váltál kalandozóvá, és arra a kérdésre a KM-től, hogy „mit tudhatok erről?” a válasz az, hogy: „ha nincs rá képzettséged, akkor semmit!”. Egész eddigi életed normális körülmények között élted, és nem nagyon történt veled semmi, amit a vándor igricek megénekelhetnének. A tapasztalati szinted az eddig a kasztoddal végrehajtott tapasztalataid és nem a kalandozásaid tükre. (Pl. tolvajként egy városban végezted a munkád, de azt még eddig nem nagyon hagytad el.) Anyanyelveden (Af 5.) kívül más nyelvet nem kapsz.

**1. Kezdő:** Most már túl lehetsz 1-2 kalandon és a kalandmester is szabadabban mondhatja neked, hogy „ilyet már láttál”. Egy kis ideje járod már a vidéket, de nem mondhatnád, hogy magát a földrészt ismered. Ingyen megkapod az anyanyelvedet és még egy, az égtájra jellemző nyelvet (Af 5/3).

**2. Haladó:** Kalandor léted már megkérdőjelezhetetlen. Anyanyelveden kívül egy szabadon választott nyelvet is beszélsz (Af 5/4) és 40%-os helyismerettel rendelkezel egy általad választott helyre.

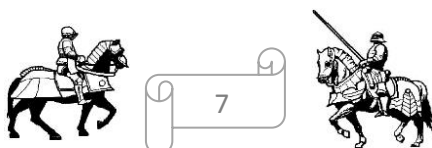
**3. Tapasztalt:** Léteddé kezd válni, hogy egyik helyről a másikra utazol, és kalandról kalandra vándorolsz. Szörnyek, legendák és népek - minderről nagy valószínűséggel hallottál már, valamint Ynev majd felén koptattad már a csizmád talpát. Anyanyelveden kívül rendelkezel még két további nyelv ismeretével (Af 5/4/2), emellett egy 50%-os, vagy két 30%-os helyismerettel, az általad választott helyekre. (A bárd kasztok számára a 3. fok felvétele kötelező.)

**4. Ynev látott:** A nagy betűs Kalandozó. Bejártad már (ugyan csak futólag) majd egész Ynevet, és sok mindenről hallottál, sok mindent láttál. A 3. fokban leírt előnyökön felül megkapod az Intelligenciád és az Ügyességéd 10 feletti részét Kp-ban, amit csak és kizárólag Világi vagy a Tudományos képzettségekre költhetsz.

**5. Kalandozó anyától, Kalandozó apától:** Erre születél és mást el sem tudnál képzelni. A véred jobban pezseg, mint bárki másé és megállíthatatlan vagy. Kalandot eszel reggelire és veszéllyel öblíted le. A 4. pontban leírtakon kívül a Legendaismeret Af képzettséget is megkapod. Amennyiben a kasztodból adódóan már megvan ez a képzettség, úgy további 10 szabadon elosztható Képzettség pontban részesülsz.

## III. Skála: Tapasztalat és főkaszt

Ahogy az lentebb látható, **minden kaszt 5. TSZ-en hozható**, kivéve amennyiben a 0. skála kerül kiválasztásra, mert abban az esetben 3. TSZ-en.





0. Bármely fókaszt: hozhat 3-as Tsz.-en bármilyen karaktert
1. Tolvaj, Szerzetes
2. Gladiátor, Lovag, Harcos, Pap, Barbár, Bajvívó
3. Tűzvarázsló, Boszorkánymester, Paplovag, Harcművész, Kardművész, Illuzionista
4. Boszorkány, Fejvadász, Bárd, Nomád sámán, Amazon, Pszi-mester
5. Varázsló

*Sirenari erdőjáró, Kyel-pap, Arel-pap, Főnix*, és az ETK szerint elkészített *Uwel-paplovag* egy sorral lejjebb kerülnek, így olyan mintha magasabb kategóriába tartoznának.

## A FŐÉRTÉKEK MEGHATÁROZÁSA

Amennyiben választottál a fenti skálákból, a következő szabály szerint kapja a karaktered a **Dicsőség Pontot**, amiből tovább haladhatsz. Ennek értelmében mind a 3 skála fog valamilyen pontösszeget adni:

Fok	Dicsőség Pont
0	+3
1	+2
2	+1
3	0
4	-1
5	-2

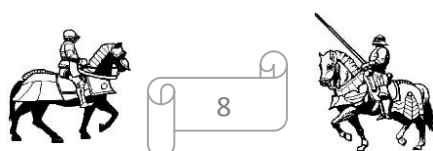
A korábbiak értelmében **maximum 9 Dicsőség Ponttal rendelkezhet a karakter**, míg **minimum -6-al**. Az így kapott DP érték meghatározza, hogy a 100 Tulajdonság Ponton felül mennyiből gazdálkodhat.

**Például:** A Vagyonból a 4. fok kerül kiválasztásra (-1 DP), a Tapasztalatból a 2. fok (+1 DP), és végül az Ismeretekből az 1. fok (+2 DP), így a végösszeg +2 DP.

Pluszba kapott **Tulajdonság Pontok** valamint a K6-os dobások értéke (Fp és Mp számításnál):

Dicsőség Pont	+ Tulajdonság Pont	K6-os dobás értéke
-6	20	6
-5 / -4	30	6
-3 / -2	40	6
-1 / 0 / +1	45	6
+2 / +3	50	5
+4 / +5	55	5
+6 / +7	60	4
+8 / +9	65	4

Itt fontos megjegyezni azt is, hogy lehetőség nyílik rá, hogy amennyiben a játékos túl soknak érzi a Tulajdonság Pontjait, választhat kisebb sort is ebből a táblázatból. **Ahány sorral visszább választ sort, annyiszor +1 DP-ben részesül!**





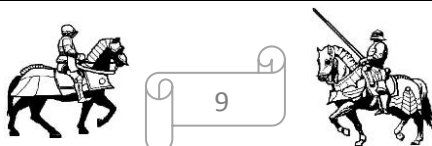


A következő lépésben, amennyiben a Karakter rendelkezik még további Dicsőség Pontokkal, azt a **Háttér** skálán elköltheti. A csillaggal megjelölt hátterek többször is felvehetőek. Egy Háttér annyi DP-ért vehető fel, ahányadik szintje a skálának.

## Háttér

A karakter előtörténetét valamilyen különleges módon kiegészítő plusz információ vagy statisztika. Itt az 5 fok közül, ha rákölt a játékos, akkor több sorból is választhat egyszerre, vagy bizonyos esetekben egy sorból több alkalommal is. Mint ahogy az ábrán is látható, egy sorban több oszlop is található, így ha például 4 DP-t ráköltünk, akkor nem kapjuk meg az összes ott lévő Háttérrel, csak a választott cellában lévő – viszont, ha kettő alkalommal költjük ezt el, akkor a sorban lévő mind a két Háttérrel megvehetjük.

<b>0. Mint mindenki más</b>	A karakter nem rendelkezik semmilyen megkülönböztető tulajdonsággal vagy kimagasló teljesítménnyel.		
<b>1. Híresség</b>	Egy képzettségben a karakter legendásan járatos, további 5 kp rááldozásával a Mf felett. Ez annyit tesz, hogy Ynev-szerre híres művelője szakmájának, ami sok rajongót vagy éppen ellenlábast is jelenthet. (*)	A karakter szociális érzéke, avagy kisugárzása átlag feletti, születésétől kezdve. Az ezzel összefüggésbe hozható bármilyen próbára úgy kell dobni, mintha 2-vel nagyobb lenne a szépsége.	
<b>2. Klánok, rendek, iskolák</b>	A karakter valamilyen stílusban járatos, kasztja különleges fajtájának képviselője (felsorolás lentebb).	Rendjében fontos szerepet tölt be, így magasabb ranggal rendelkezik, és amennyiben valamilyen lovagrend vagy harcos iskola tagja, megkapja annak minden felszerelését ingyen. (Nem kell pl. a vértre plusz pénz költenie.)	
<b>3. Az alfa</b>	A karakter az elosztható pontjain felül kap egy Tulajdonság Pontot, amit ráoszthat a választott fajára leginkább jellemző tulajdonságra. (Az sem probléma, ha ez a faji maximum felé megy.) Az ember ebben az esetben azért különleges, mert ő bármely értékére oszthat.	Lehetősége nyílik a karakternek, hogy a kasztjából adódó két Alapfokú képzettséget, vagy egy Mesterfokú képzettséget Kp-kra váltson. (Azt is megteheti, hogy két mesterfokot csökkent alapfokra.) Az így kapott Kp-kat csak azonos képzettségcsoportban lehet elkölteni (Pl: Világiból kapottat csak világra).	
<b>4. Isteni áldás</b>	A karakter isteni szerencsével megáldott, és ahogy az a Hit hatalma nevű varázslatnál le van írva, szintenként 1%-al rendelkezik arra vonatkozóan, hogy Istene letekint rá, mert különleges számára (Ez a szám a papoknál hozzáadódik a varázslat százalékához.) (*)	Saját maga által kitalált isten papjaként járhatja a világot. (**)	
<b>5. Mágia szülötte</b>	Szintenként +5 AME vagy MME elosztható.	Kap egy mozaik mágia iskolában 10 MP-t. Ha már rendelkezik Magasmágia Mf-el, akkor az úgy kapott 10 MP-hoz még hozzáadódik a háttér 10 MP-ja.	<a href="#">Szerafizmus</a> áldozatává vált a karakter valamikor a múltban.





(\*) – A Karakter több alkalommal is felveheti ezeket a háttereket

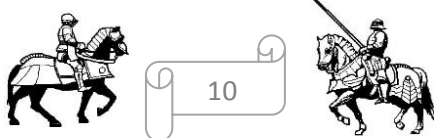
(\*\*) - Háttér révén a pap, paplovag és szerzetes kasztú karakterek egy eddig kevésbé ismert (Ranagol valamelyik angyala), vagy hatalmának nagy részétől megfosztott istenség (Cranta bukott félistenségei, Kaoraku) szolgálatába állva hirdethetik annak tanait. Van lehetőség nem hivatalos hatalmasságok (Bordak/Aknilap vagy Építő) mellett saját isteneket is kidolgozni, ez azonban különösen frappáns előtörténetet igényel. Természetesen más kasztú karakterek a csapatban Dicsőség Pont vagy Előny rááldozása nélkül felvehetik a társuk új hitét. A választott égi/földi/túlvilági hatalmasság két választott szféra Kis Árkánium Litániáinak használatát teszi lehetővé egy követőjének. (Plusz képzettség: Vallásismeret Af a hatalom mibenlétének ismeretiről + egy választott képzettség Af a hatalom természetére jellemző csoportból)

## VARÁZSTÁRGYAK

A karakter a kezdő vagyonából vásárolhat varázstárgyat is. Ekkor először a varázstárgy komponenseinek árát fizeti ki, majd a varázstárgy elkészítéséhez szükséges mana mennyiségének 1,5 szeresét adja meg aranyban.

Megjegyzés: ha egy karakter kasztjából és szintjéből adódóan (pl. boszorkány) képes a varázstárgy előállítására, akkor értelemszerűen csak az alaparat kell kifizetnie.

Varázstárgy	Ár
Gyógyital	1Fp/3 arany + 5 ezüst
	1 Ép/6arany + 1 arany
Enyhe lefolyású betegséget gyógyító ital	11 arany
Kevésbé súlyos betegséget gyógyító ital	20 arany
Súlyos betegséget gyógyító ital	29 arany
Nagyon súlyos betegséget gyógyító ital	33 arany
Kritikus betegséges gyógyító ital	55 arany
Bármely mérgezést gyógyító ital	73 arany
Életvíz	316 arany
Istenek italai	+1 Tulajdonság/15 arany + 4 arany
Szerelmi bájital	74 arany
Bátorság itala	80 arany
Gondolatolvasás itala	95 arany
Kicsinyítés itala	121 arany
Akaratátvitel itala	154 arany
Sárkánylehelet itala	sárkányfiók 90 arany+ 3 arany
Sebezhetetlenség itala	
Óselemek és tűz, Mentál, Savak	122 arany
Természetes mágia	123 arany
Asztrál	121 arany
Méregellenállás	152 arany
10 SFÉ	154 arany
Védelem (légiesség II)	184 arany
Repülés itala	152 arany





Láthatatlanság itala	153 arany
Átváltozás itala	ideiglenes 190 arany
Szellemi frissesség itala	92 arany
Mérgektől óvó amulett	+1 60 arany+ 2 ezüst
Észrevétlenség amulettje	150 arany+ 4 ezüst
Érzelmek amulettje	+5 /99 arany + 2 ezüst
Tudatvédő amulett	+5 /105 arany + 2 ezüst
Szerencse amulett	180 arany+2 ezüst
Igazság amulettje	90 arany + 2 ezüst
Rúnakard	+1 101 arany
Rúnapáncél	+1 96 arany + vért árának kétszerese
Fürkész	198 arany
Sárkánybot	143 arany
Varázstörés botja	206 arany
Barátság botja	147 arany + 8 ezüst
Fegyverbot	165 arany
Telekinézis botja	114 arany
Rémület botja	116 arany
Nekromanták botja	140 arany
Fény botja	126 arany + 8 ezüst
Kígyóbot	93 arany
Vándorbot	96 arany + 5 ezüst
Átváltoztatás botja	203 arany
Illúziópálca	173 arany
Utazás pálcája	156 arany + 2 ezüst
Tűzij	89 arany
Mélytarisznya	81 arany
Védőköpeny	+1 96 arany + 4 arany
Rúnapajzs	+1 96 arany + 6
Lopakodó lábbeli	113 arany
Ugrás lábbelije	68 arany
Rohanó lábbeli	83 arany
Repülő szőnyeg	155 arany
Feneketlen korsó	126 arany+ 3 ezüst
Láthatatlanság köpenye	109 arany
Rejtőzés köpenye	73 arany
Meleg zeke	72 arany
Hősök Zászlaja	180 arany
Fürge ujjak kesztyűje	128 arany
Erő kesztyűje	114 arany
Acélos akarat medálja	118 arany
Kiegyensúlyozottság medálja	118 arany
Nyelvek sisakja	175 arany
Harci nyereg	72 arany
Mászókesztyű	75 arany
Szerelem itala (Rúna I/7. + ETK)	130 arany





Jellemtorzítás itala (Rúna I/7. + ETK)	96 arany
Kapcsolat főzete (Rúna I/7 + ETK)	75 arany
Asztrálmágia itala (Rúna I/7 + ETK)	39 arany + 3 ezüst
Látógyűrű (Rúna II/2.)	750 arany
Védelem gyűrűje (Rúna II/2.)	1500 arany
Légiesség gyűrűje (Rúna II/2.)	900 arany
Megsemmisítés tekerce (Rúna II/2.)	600 arany
Légelemet szólító tekercs (Rúna II/2.)	4000 arany
Félelem tekerce (Rúna II/2.)	800 arany
Fénykő (Rúna V/3.)	30 vagy 60 arany + 2 ezüst
Papagáj amulett (Rúna V/3.)	1 szó/24 arany + 3 ezüst
Halottúzó bot (Rúna V/3.)	Necrográfia I. 54 arany + 1 arany
Holtak gyűrűje (Rúna V/3.)	56 arany
Kígyókarperec (Rúna V/3.)	I. kígyóvarázs 69 arany + 1 arany
Lord Gamor csatabárdjai (Rúna III/1.)	101 arany
Sahred tőre (Rúna III/1.)	147 arany
Sogron pallosa (Rúna III/1.)	105 arany
Orgyilkos tör (Rúna III/1.)	141 arany
Léleklátás gyűrűje (Rúna II/4.)	143 arany
Méregészlelés amulettje (Rúna II/4.)	108 arany
Szentségtelen kapu medálja (Rúna II/4.)	325 arany
Érzékelés gyűrűje (Ikrek kiegészítő)	92 arany
Szolgák amulettje (Amundok Könyve)	23 arany + 4 ezüst
Ridnet (Amundok Könyve)	119 arany
Érzelmek korbácsa (Amundok Könyve)	167 arany
Pillanat Vörös Homokórája (Amundok Könyve)	247 arany
Tetoválások (Rúna IV /4. és I/5.)	
Erő bélyege	33 arany
Méregtől óvó jel	54 arany
Átoktól óvó jel	54 arany
Rontástól óvó jel	54 arany
Harci bélyeg	45 arany
Lidérc test	45 arany
Méregpohár	54 arany
Fantom test	45 arany
Kígyószem	33 arany
Befolyásolás bélyege	48 arany
Villámtagadó bélyeg	54 arany
Sárkánypikkely jele	48 arany
Érzelmek bástyája	48 arany
Smaragd jele	36 arany
Látójel	21 arany
Hallójel	21 arany
Macskaszem	21 arany
Őrzőszem	27 arany
Szellemtest	42 vagy 63 arany



# KÜLÖNLEGES STÍLUSOK, ISKOLÁK

## Harcművész stílusok

### Shien-ka-to

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

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

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

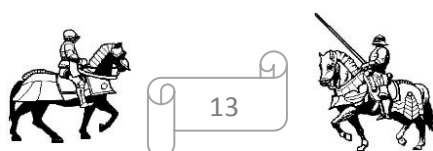
A stílus harci értékei:

	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Kéz	10	15	9	k6-1
Láb	11	15	5	k6

(A harcművész minden harci kör elején bejelentheti, hogy kezével vagy lábával kíván e támadni. E támadásokkor a megjelölt testrész értékei adódnak hozzá a Harcértékekhez, a fegyverek módosítói helyett - természetesen aktuálisan az, amelyiket használni kívánja. Ez igaz az alább következő iskola harcosaira is.)

### Dart-nid-kinito

Kelet-Tiadlan legnevesebb stílusirányzata, szinte érintetlenül őrizte meg a Niarei kolostorokból származó hagyományokat. Magányos, kevés tanítványt oktató mesterek jellemzik, akik a szellem épülésére nagyobb gondot fordítanak, mint magára a harcra. A





küzdelem mintegy melléktermékként jelentkeznek a szellemi út mellett, igaz e mellékterméket messze földön emlegetik kiválósága okán. A Dart-nid-kinito követői semmiféle fegyvert nem használnak, a harcot inkább megpróbálják elkerülni, ám ha ez nem lehetséges inkább legyőzni kívánják, semmint megsemmisíteni. Miután a szellemi útra összpontosítanak - vagyis a Slan-psi alkalmazására - mindenkinél kiválóbbak e téren. Ez számszerűségeiben úgy nyilvánul meg, hogy szintenként +1 Pszi-pontot kapnak a Dart-nid-kinito követői.

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

KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
7	10	19	k3+1

### **Avad-ka-kinito**

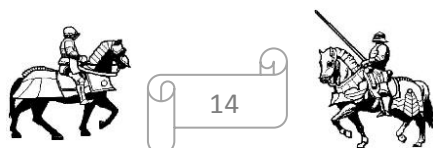
Eredeti Niaréből származó stílus, változtatás nélkül tanítja a Sárga Kolostorok technikai anyagát. Gyakran ma is Niaréből érkezett mesterek oktatják, igen magas színvonalon. A női tanítványok igen ritkák, hisz elsősorban a fizikai erőre és állóképességre épülő technikákból áll. Egyformán, és talán a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

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

	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Kéz	2	18	5	2k6+2
Láb	3	8	5	k6+1

### **Nisen-nid-to**

Vien wri Dara, tiadlani Dorcha által kidolgozott stílus, azóta is a Dorcha testőrségének fő irányzata. Megtanulására egyedül Par-Elyaban vagy Di'Maremben van mód. A gyengébbik nem körében talán ez a leginkább kedvelt harci metódus, ám a Nisen-nid-to iskolák jó néhány férfi hírességet is adtak Ynevnek. A legharcosabbnak tartott stílus, elegáns, látványos és igen hatékony. Oktatását némely mester egybeköti - egy Niaréből származó, igen ritka és igen speciális - mágiafajta tanításával, s ezért a Nisen-nid-to tanítványairól kering a legtöbb legenda.





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

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

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

	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Kéz	11	13	14	k6-2
Láb	12	15	9	k6-1
Nisen kard	7	12	11	k6+1

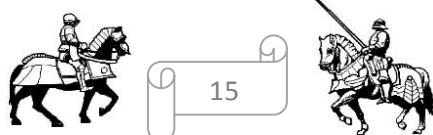
## Bajvívó stílusok

*„Nem kifogásolhatjuk, ha két férfi élet-halál kérdésként fogja fel a becsületsértést. Viszont elvárjuk tőlük, hogy a lehető legudvariasabban intézzék a dolgot.”*

Románcok és balladák lapjairól elevenednek meg azok a hősök, akik a halál és az acél útját nemcsak sikerrel járják, hanem stílusosan is. Yneven nagynevű és ősi vívóiskolák találhatóak sokfelé, akik a mezei harcosokból jó pénzért nemcsak sikeres kardforgatót, hanem úriembert és úrhölgyet is faragnak. Óhatatlan, hogy a technikák és gyakorlás közepette szavalt példaversek, erkölcsi monológok ne váljanak eggyé az izzasztó mozdulatok során a hússal, ami az acélt forgatja. A Bajvívó stílusok tehát nemcsak előnyökkel és kedvező játéktechnikával bírnak, hanem szellemi útravalóval is járnak, mely minden harcában elkíséri a Kalandozót.

### Shadleki stílus

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





kezeléséhez szükséges Fegyverhasználat Képzettséget első szinten megkapják Alapfokon, hatodik szinten pedig Mesterfokon.

### **Aleggehri-stílus**

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

### **Den Aliud-stílus**

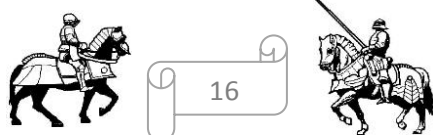
A három stílus közül a legkülönösebb, több szempontból is. A legfontosabb eltérés egyben a legfurcsább: a stílus kidolgozója, Enrich Den Aliud erigowi nemesember volt. Ő az egyetlen igazán híressé vált északi Bajvívó. Tetteiről és személyéről legendák és dalok szólnak, híre vetekszik a leghíresebb bárdokéval. Enrich Den Aliud a háromezer-kétszáz éves derekén született Erigowban, ám hároméves korában Shadonba került: apja, Erigow egyik főnemese afféle nagyköveti posztot töltött be Domvik birodalmában. Természetes tehát, hogy a lehető legjobb mesterek keze alá került, s miután tehetsége, „az istenek ajándéka” igen figyelemre méltónak bizonyult, az akkori idők legnevesebb bajvívó mestere, Rianaldo Scaddano lett tanítója. Közel járt már a negyvenedik évéhez, mikor hazatért Északra, s ekkorra tehető, hogy saját stílusát oktatni kezdte. Nem csodálkozhatunk tehát, hogy az északi Bajvívók többsége a Den Aliud iskolát követi.

### **Den Aliud-stílus (a „köpenyvívás” iskolája)**

Művelői bal kezükön felcsavart köpönyegüket viselik, melynek egy része lelóg karjukról. Ennek segítségével háritanak ütéseket. Természetesen csak a törkardhoz hasonló kategóriájú fegyverek, illetve a felsorolt fegyverek ellen alkalmazható: rövidkard, tör, hosszúkard, szablya, jatagán, fejtadászkard, kígyókard, kés, ramiéra, Slan-csillag, dobótör, Slan-tör, illetve, ha a KM szerint a támadó fegyvere ebbe a kategóriába esik. E képzettség első szinten +10, harmadik szinttől +20 VÉ-t ad. Köpenyes háritás alkalmazható a következő célzófegyverek ellen abban az esetben, ha a Bajvívó csak a lövés kivédésére koncentrálna: kézi és kahrei nyílpuska, parittyá. Ezek ellen a lövésnek +40-et kell hozzáadni a célpont Védő Értékeihez. A Den Aliud-stílus követői minden alkalommal kötelesek HM-jükből 4 pontot a KÉ fejlesztésére fordítani.

### **Ab Artia stílus (avagy ríposzt-vágás)**

Lovagi körökből átvett vívóstílus, amit először a Radovikánus górviki lovagok alkalmaztak és népszerűsítették lovagi tornák és párviadatok során. Gyalogosan, párharcban alkalmazható a leginkább és használójának lehetőséget ad rá, hogy minden, csak a fegyverével levédett (sem ugrás, sem pajzs, sem más védekező eszköz) támadás után kap egy támadási lehetőséget közvetlen azt megelőzően, ugyanabban a körben, saját támadásain felül. A stílus azonban nem minden veszély nélküli ugyanis csak párharcban alkalmazható eredményesen, ilyenkor ugyanis használója elveszíti védekezése nagy részét más ellenfelekkel szemben: a kijelölt ellenfelén túl minden egyes személy már túlerősnek minősül vele szemben és mindegyik úgy







támadhat rá, mintha félhátulról tenné (tehát Alap Vé értékkel szemben). Mély, stabil védekező alapállásból indul a technika és legtöbbször csak egyetlen egykezes pengével használják, de tanítani, bizonyosan csak így teszik. Elterjedtsége kinőtte a délvidéki lovagi tornákat és Gorvik eleste, Új-Godon felemelkedése után utat talált Erion vívóiskoláiba és észak termeibe is, ahol az Ezüstkard Bajnokok előszeretettel vallják magukat a stílus követőinek.

## Kardművész stílusok

*„A szembenálló kardművészek egymás testtartásából kiolvasták a másik iskoláját és stílusát.”*

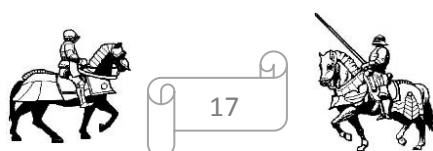
A szabályrendszerben némileg mostoha módon kezelték a kardművészek által járható Ösvényeket. A karakteralkotás során létrehozott slan vívó dönthet úgy, hogy egy speciális iskola előnyeivel indul vagy megelégszik a kaszt nyújtotta alapelehetőségekkel. Természetesen több iskolaformát jegyeznek Tiadlan, Niare és Enoszuke tekercei, mint az alább felsoroltak, hatékonyságuk okán lettek kiemelve ezek.

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

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

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

A **Ki-Riyaji-ten-kinito** kolostorban tanított „íjművészet” különleges hírhedséget mondhat magáénak: a Tiadlan déli határhegyei között, a Riyaji hegyen álló filozófiai iskolában gyakran megfordulnak külvilágiak mellett Oni orkok és enoszukei kardszentek is, hogy a világ dolgairól és a szellem emelkedettségéről elmélkedjenek közösen. Az itteniek kiemelkedő képzésben részesülnek és részesítenek az Erkölcs, Irodalom és Lélektan Képzettségekben (egy alkalommal az eretnességük híre miatt őket kivizsgálni/eltörölni érkező Duin seregét is sikerült harc nélkül visszafordítani). A stílus eszköze a riyaji-íj (Tám/kör: 1; Ké: 3; Cé: 11; Táv: 100; Sp: 1k6+4), mely egy aszimmetrikus hosszú íj. Az íjművészek képesek az Összpontosítás diszciplínát  $\Psi_p$  befektetése nélkül alkalmazni a szintjüknek megfelelő módon (ld. a diszciplína leírásának utolsó bekezdését).





## Pszi-mester stílusok

*„Kiterjesztette a tudatát és hallgatta, csak hallgatta az elmék között cikázó üzeneteket.”*

Az elme különleges erejét Ynev minden fejlett kultúrájában felismerték. A legteljesebb felhasználását azonban csak Siopa tanain keresztül ismerte meg az emberem. A Pszi-mesterek tudománya túlmutat a példaként ismert diszciplínáikon és képességeik tárházának fejlesztéséhez megismerhetnek és elsajátíthatnak ősi hagyományokat is. (megjegyzés: a III/1. Rúnában megjelent Új Pszi diszciplínák elsajátítására mindenkinek van lehetősége az ott megjelölt Kp kifizetése után)

**Mentát** képzésen átesett pszi-mesterek elsősorban nemesi házaknál teljesítenek szolgálatot, pyar érdekeltségű állomáshelyeken tevékenykednek. Tudástárunk kiterjed az fehér D20 Alapkönyv Siopa diszciplínáira is.

A karakterek bebocsátást nyernek a Sheral-bércei között található **khinn** kolostorok szerzeteseinek tudásába, akik alkut kötöttek Pyaronnal. Az Ynevi kóborlások Vihar a Hágón című kalandjában található egyed diszciplínákkal bírnak.

Egy niarei eredetű pszi-mester iskola a **Kino-Baruko**, mely az alkalmasnak bizonyuló jelöltek ruházza fel az elme ősi útjának tanaival. Egyedi eszköztáruk az Ynevi kóborlások Rossz csillagzat alatt című kalandjában található meg.

## Boszorkánymester stílusok

*„Széttárta a mellkasa felett a ruhát és végigsimított a tetoválások buja egymásba fonódó rajzolatain. Igen, így már képesnek érezte magát az előtte álló feladat teljesítéséhez.”*

Boszorkánymesterek számára nyílik meg az a lehetőség, hogy képességeik igazi csúcsát elérjék. Mestervizsga révén bizonyíthatják, hogy egyes iskolaformáikban kiemelkedtek a pályatársaik közül és egyedi rendekben szereznek beavatást magasabb misztériumokba.

**Hergoli Villámmesterek** között a mágikus erők pusztító hatása felett szereznek uralmat az arra érdemesek. A Rúna V/1. számának Magisztériumában megfogalmazottak szerint villámvarázslataik sebzése a mágikus tűzéhez válik hasonlatossá.

Elsősorban északi boszorkánymesterek rendek és klánok között vált a **mágikus tetoválások hagyománya** okkal titkolt tudássá. A Rúna I/5 és IV/4 számában található tetoválásokat ismerheti az ilyen boszorkánymester.

## Bárd stílusok

*„Ahogy az idős bárd elhelyezkedett a színpadon minden zaj elcsendesült és kíváncsi tekintetek követték a hosszúnyakú lant húrjait feszítő ujjait, hogy milyen új dalra készül az öreg ezen az estén.”*





Aki a Dal útját járja, az kedves minden halandónak és halhatatlannak egyaránt. Ilyenek Ynev bárdjai is, akik hatalmukat nem egyszerűen varázserejű hangszerükből, a csillagképek együttállásából és szellemi képességeikből nyerik, hanem a mesterüktől megtanult dalok számából is eredeztetik. A bárdok a RÚNA I/8. számban olvasható cikk alapján kezdetben 35+k10 varázslatot ismerhetnek csak, amelyet kalandozásaik során gyarapíthatnak, a következők szerint:

A karakter élete során rátalált egy olyan kötetre, ami újabb 10+k10 bárdvarázslatot tartalmazott a számára. Akik legalább ennyit elmondhatnak már magukról, azokat pályatársaik már igricnek nevezik egymás között. A karakter élete során (de minimum 4. szintje után) látogatást tett már a Legendák Tornyában és ott betekintést nyert két órára Enika Gwon híres művébe, a Legendák és Enigmákba, amelyből intelligencia + 2k10 varázslatot jegyzett meg. Azok, akik műveltségükben már ezen a szinten állnak, teljes joggal nevezik magukat dalnoknak.

A karakter hosszú élete során olyan mennyiségű ismeretre tett szert választott művészetében, hogy minden bárdvarázslatot ismer és ennek megfelelően is kezelik őt pályatársai, mint bonvivánt (amennyiben férfi) vagy dívát (amennyiben nő).

**Minden kalandozónak és kalandmesternek  
jó játékot kívánunk!**





## Közös M.A.G.U.S. világunk

A közös szerepjátékhoz elengedhetetlennek tartjuk, hogy olyan világot képzeljünk el amiben egy nyelvet tudunk beszélni. Hosszas vitákra adhat okot a szabályok mellett a játszott Ynev arányai, méretei és kölcsönhatásai. Hisszük, hogy annyi Ynev létezik ahányan évről évre írják, olvassák, mesélik és játsszák. A rendezvényeinken is mesélt világ a felsorolt használható szabálykönyvek mellett a Rúna teljes évfolyamának anyagát öleli fel. Ezek mellett, közös megegyezéssel, az alábbi regényekben és antológiákban megjelenő világot szeretnénk bemutatni nektek, amelyek elemeiből, eseményeiből és hangulatából a találkozók kalandjai is meríthetnek, mesélések során hivatkozhatunk rájuk. Újabb megjelenésekkel, illetve az eddigi írások többek által ismeretével a lista a későbbiekben gyarapodhat majd.

- **Wayne Chapman:**  
*Csepp és tenger*
- **Wayne Chapman:**  
*Halál havában*
- **Wayne Chapman:**  
*Észak Lángjai*
- **Wayne Chapman:** *Két hold*
- **Wayne Chapman:**  
*Karnevál*
- **Wayne Chapman:**  
*Keleti szél 1*
- **Wayne Chapman:**  
*Garmacor címere*
- **Dale Avery:** *Renegát*
- **Raoul Renier:** *Acél és oroslán*
- **Raoul Renier:** *Korona és kehely*
- **Jan van den Boomen:**  
*Jó széllel toroni partra*
- **Jan van den Boomen:**  
*Morgena könnyei*
- **Jan van den Boomen:**  
*Fekete vizek*
- **Ryan Hawkwood:**  
*Farkasének*
- **Ray O'Sullivan:** *Sötét zarándok*
- **Ray O'Sullivan:** *Sötét térítő*
- **Martin Clark Ashton:**  
*Shadoni krónika*
- **Alan O'Connor:** *Kék éjszakák árnyai*
- **Peter McSky:** *Tizedik*
- *Holtak légiója*
- *Kráni krónikák*
- *Kyria örök*
- *Erioni regék*
- *Átkozott esküvések*
- *Hideg karok ölelése*
- *Halál hét arca*
- *Hadak árja*
- **Eric Crowe:** *Ryeki tűz*
- **Aalish D'Mohlen:**  
*Homokszem csupán*
- **Indira Myles:** *Sorsvető*
- **John J. Sherwood:**  
*Százháború*
- *Karr-Khazad kapui*
- *A világ közepe*
- *Bíborgyöngyök 2:*  
*Ármányok és álcák*
- **Eric van Dien:** *Uwel nevében*

