KRÓNIKÁK.HU
ELŐTÖRTÉNET
ALAPÚ KARAKTERALKOTÁS
P.SZ. 3721-RE

Előtörténet alapú karakteralkotás P.sz. 3721-re

A karakter alkotása a következő elemekből áll össze, amelyeket később részletesen tárgyalunk, most egy rövidebb áttekintéssel szeretnénk egyértelműbbé tenni az összefüggéseket.

Minden játékos karakter 6. SZINTŰ és SZABADON VÁLASZTHAT FAJT.

1. A játékos kiválasztja a karakter csillagjegyét *(opcionális)*
2. A játékos kiválaszt **3 (három)** előtörténeti motívumot aszerint, hogy milyen a karakter **Származása, Neveltetése** és **Kalandozóvá válása** (összeadja az értük járó *Dicsőségpontokat*)
3. Hogyha a kiválasztott motívumokkal járt együtt **Előny vagy Hátrány**, akkor a játékos kiválasztja a listából melyek lesznek azok a karakter számára
4. A játékos kiválaszt **5 (öt)** modult, aszerint, hogy a karaktere milyen kalandokat élt át, milyen kihívásokat oldott meg, **Első szinten**, **Második szinten**, **Harmadik szinten, Negyedik szinten és Ötödik szinten** (összeadja az értük járó *Dicsőségpontokat* és aranyban számolt jutalmait). *Megjegyzés: mivel összeszokott kalandozócsapatokat várunk a rendezvényre, legalább egy kalandmodulnak azonosnak kell lennie a többi csapattaggal, amit adott esetben a rendezvényre készülve a csapat le is játszhat közösen a karaktereivel.*
5. A **Trófeateremben** a más rendezvényeken való esetleges részvételért a játékos elkönyvel 1-1 Dicsőségpontot
6. A játékos három szintenként vásárolhat **Dicsőségpontból 1 (egy) Szerzett rutint** *(tehát ez alkalommal maximum kettőt)*
7. A játékos az összegyűjtött *Dicsőségpontjaiból* (maximum) 10 elköltésével és a karakteralkotási táblázat alapján kiválasztja a karaktere **Kasztját, Tulajdonságainak átlagát**, kasztjától függetlenül és azon felül elkölthető **Harcérték Módosítókat** és **Hogy mennyi varázstárgy lehet nála**.
8. A játékos karakter, amennyiben van még *Dicsőségpontja* az elköltött maximum 10-en felül további **Előnyöket** vásárolhat a karakterének, illetve, hogyha a kasztnál található további **Különleges Képzés** lehetőség, akkor azokra is költhet ebből a pontból *(minden első **Előny** felvétele ezen a ponton, illetve első **Különleges Képzés** megvásárlása 1 pontba kerül. A második előny és Különleges képzés felvétele már két Dicsőségpont, a harmadiké pedig három. Ebben a növekedésben az Előnyök és Különleges Képzések külön kezelendők és számolandók!!!)*
9. A játékos összeadja a karakter értékeit, feljegyzi előnyeit és hátrányait, elkölti az összegyűjtött és –számolt vagyonát, kitölti a karakterlapját *(különös tekintettel a felszerelésre és a **Képzettségekhez tartozó felszerelésekre**)* és a **KARAKTER KÉSZ**.

A karakteralkotás ezen (hetedik) pontjáig fel nem használt Dicsőségpont (amivel már nem tudsz újabb Előnyt vagy Különleges Képzést felvenni) alapján átváltódik 40 (negyven) arannyá vagy 10 (tíz) Képzettségponttá, a karakter fejlesztéséről és továbbvitelével kapcsolatos részletekről az előbbi link után találsz majd további tájékoztatást.

TARTALOMJEGYZÉK

HASZNÁLHATÓ SZABÁLYKÖNYVEK **4**
I. Fejezet: Csillagok ideje **4**
II. Fejezet: Mindannyian másvalakiként kezdtük… **5**
1. rész: Származás ... 7
2. rész: Neveltetés ... 8
3. rész: Kalandozóvá válás ... 10
III. Fejezet: Előnyök és Hátrányok **12**
IV. Fejezet: Az eddig megtett út… **19**
1. rész: Első szinten ... 20
2. Rész: Második szinten ... 21
3. rész: Harmadik szinten ... 22
4. rész: Negyedik szinten ... 24
5. rész: Ötödik szinten ... 27
6. rész: Trófeaterem ... 30
V. Fejezet: Szerzett Rutinról szólva, Kalandozóknak **30**
VI. Fejezet: Az abbit-acélt megedzik… **32**
Fajok ... 32
EMBER ... 32
AMUND ... 35
DZSENN ... 36
FÉLELF ... 38
KHÁL ... 39
TÖRPE ... 40
UDVARI ORK ... 41
WIER ... 42
KYR VÉRŰ ... 45
I. táblázat: Párosítható Fajok és Kasztok ... 46
II. Táblázat: Kasztok képességeinek minimum és maximum értékei ... 47
III. Táblázat: Dicsőségpontok felhasználása ... 47
IV. Táblázat: A M.A.G.U.S. kasztjai ... 49
V. Táblázat: Kasztok induló felszerelései és vagyona ... 50
VI. Táblázat: Varázstárgyak ... 51
VII. Táblázat: Képzettségek listája ... 54
VII. Fejezet: Utolsó simítások és finomítások, Különleges képzések **57**
Harcművész stílusok ... 58
Bajvívóstílusok ... 66
Kardművész stílusok ... 68
Pszi-mester stílusok ... 69
Boszorkánymester stílusok ... 69
Bárd stílusok ... 70
Alternatívák a harcművészetekre ... 70
Közös M.A.G.U.S. világunk **81**

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*)
- Geofrámia Kivonatok: Enoszuke *(vonatkozó részek)*
- Alapkönyv (*vonatkozó részek*)
- AranyTenger avagy Amundok Könyve
- Az Ikrek szektája és fejvadászklánja
- Viadomo – a Törhetetlen Pajzs
- Rúnák (*vonatkozó részek*)
- A Krónikák.hu oldal különböző anyagai.

FONTOS! A karakter előtörténete részét képezi a verseny pontozásának, ezért kérjük, hogy a karakterek **előtörténeteit és karakterlapjait minden csapat egyben** küldje el a **gulandro@gmail.com** e-mail címre a határidő lejárta előtt! (Megjegyzés: egy-egy karakter és a csapat közös előtörténetének hosszúsága kb. egy gépelt oldal **Book Antiqua 11-es betűtípussal** és tartalmaznia kell a karakterek nevét, kasztját, faját, életkorát, szintjét és az esetlegesen felvett előnyeit és hátrányait is, illetve előtörténeti motívumait és teljesített kalandokat)

Nem kötünk ki semmilyen formulát rá vagy űrlapot, de az előtörténetben tovább **jól láthatóan** kell majd jelezni, hogy melyik előtörténeti motívumokból lett összeállítva a karakter és milyen előnyöket-hátrányokat, különleges képzéseket választott magának. Itt is kiemeljük, hogy egy „lejátszott" előtörténeti **kalandmodulnak egyeznie kell a csapattagoknál** legalább az összeszokott kalandozó csapat jellege miatt, ami elvárt. **Erről mindenképp egyeztessetek karakteralkotás előtt egymással!**

I. Fejezet: Csillagok ideje

Az alábbi **21 csillagkép** közül választhatsz egyet a karaktered számára, amit azt hivatott szimbolizálni, hogy milyen jegyben született (amennyiben van több elnevezése a csillagképnek szabadon eldöntheted, hogy a karakter beállítottsága, hovatartozása alapján melyik elnevezést részesíti előnyben). A csillagjegyek két különleges **Statisztikát** is adnak a karakterhez, ami befolyásolhatja annak tulajdonságait, 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, jellemtorzulás esetén sem tud megváltozni majd*). Hogy önmagában csak ez lesz, első vagy második komponense az a te döntésedre van bízva. **Ynev Csillagképei**

II. Fejezet: Mindannyian másvalakiként kezdtük…

A M.A.G.U.S. szerepjátékban a játékosok kalandozókat személyesítenek meg. Kalandozónak lenni nehéz és sokszor még egy első szintű háta mögött is rögösebb út áll, mint az a karakterlapjáról leolvasható lehet. Éppen ezért ez alkalommal szeretnénk súlyt fektetni azon lehetőségekre, amelyek kihatnak a későbbi kalandozó életére. Mikor elképzeljük a karaktert érdemes végiggondolnunk helyét és szerepét a világban, s hogy mivel járhat ez.

„Kalandozók: különös népség: Ynev városaiban, falvaiban babonás tisztelet övezi őket – a kiválasztottakat. Történeteiket, kalandjaikat szívesen mesélik tábortüzek körül, tetteiket udvari dalnokok éneklik meg, de nincs az az épeszű ember, aki szívesen töltene társaságukban egy fertályóránál többet. A veszély aurája lengi körül mindet, s ahol felbukkannak, valami biztosan történni fog. Az események pedig a legritkább esetben alakulnak a köznép számára kedvezőem. Ha megszállnak egy fogadóban, a háznép azonnal a kármentő mögé hordja értékeit, mert a legjobb esetben „csak" kocsmai verekedés tör ki, ám érkezésük nemritkán a hely teljes pusztulásával jár. Ha hajóra szállnak, a kapitány rettegve indul útnak, hiába járja húsz éve baj nélkül a tengert. Egy kalandozó jelenléte valószínűsíti, hogy viharba keverednek; ha többen is vannak, majdnem bizonyos, hogy sosem látott tengeri szörnyek támadása fenyeget. Ellentmondani nekik mégsem mer senki – ez azonnali katasztrófához vezet-, legfeljebb fohászkodni és reménykedni lehet, hogy valamely csoda folytán mégsem történik semmi.

A világ szerencséjére igazi kalandozó csak kevés akad. Felismerni sem mindig könnyű őket, hisz ruházatuk, fegyverzetük, felszerelésük gyakorta összetéveszthető a különböző rendű és rangú kalandorokéval. Szokásaikat zsoldosok utánozzák, elveiket szerencsevadászok vallják magukénak. A tisztánlátás csupán bölcseknek és egynémely tapasztalt, hosszú életet leélt világfinak adatott meg.

Kalandozó nem lesz valakiből – e sorsra születni kell. A nevelés és az életkörülmények elnyomhatják ideig óráig a hajlamokat, de azok előbb vagy utóbb a felszínre törnek, s akkor nincs mit tenni. Jellembéli különbözőségük hamar kiütközik, s ez az, amitől mások, mint a többiek. Ettől kiválasztottak. Életelemük a veszély, az izgalom. Képtelenek huzamosabb ideig egyhelyben maradni, ráadásul értékrendszerük alapjaiban tér el az általánosan elfogadottól. Gyakorta vállalnak életveszélyt a kaland kedvéért, máskor – ha érdektelen a feladat – hatalmas summákért sem kaphatóak. A legkülönösebb eseményeket is hideg fejjel szemlélik – számukra az efféle helyzetek minősülnek köznapinak. Tetteik miatt sokszor kerülnek szembe a törvénnyel, ám az uralkodók és tanácsnokaik nem erőltetik elfogatásukat – inkább megelégszenek a kétes értékű eredménnyel, ha sikerül birtokon kívülre tessékelni őket.

Nem törődnek a pénzzel sem, olykor – ha tehetik – kisebb vagyonokat költenek el napok alatt, s mikor megszorulnak, inkább éheznek, semhogy kedvelt tárgyaiktól – melyek áraiból egész uradalmat vehetne bárki – megváljanak. Hiába a gazdagság, a megbecsülés, hiába a rangok, hosszabb időre sehol nem lelnek maradást. Néha persze megpróbálnak letelepedni egy szerelem vagy eszme miatt, de néhány hét, hónap, esetleg év múltán csendesen odébb állnak, s legfeljebb a hírük jut vissza elhagyott szeretteikhez.

Életük során külvilági lényekkel, elfeledett vallások titkaival, az óidők megelevenedett legendáival találják szembe magukat. Olyan lehetetlen feladatokra vállalkoznak, melyek végrehajtására – józan ésszel mérlegelve – nincs esély. Talán éppen ezért sikerülhet nekik. Az efféle életmódba minden átlagos halandó belepusztulna, s valóban ésszerű magyarázat nemigen van arra, miért maradnak meg ők.

Abban minden bölcs megegyezik, hogy a kalandozó hajlam valamiféle különleges mutáció. Némelyek egyszerűen az őrültség egy ritka fajtájának tartják, s mint mondják, a tébolyodottakat isteni kegyelem kíséri. A papok álláspontja szerint a kalandozók az égiek kiválasztottai – a világi gondolkodásúak ehelyütt a Sorsot emlegetik. Áldás vagy átok – mind mást mond. Egy bizonyos. A kalandozók tetteinek mozgatórugóit illetőest még a M. A. G. U. S. kolostorában is csak találgatni tudnak. Megelégszenek annyival, hogy cselekedeteiket, figyelemmel kísérik és lejegyzik. Főképp pedig nem keverik őket össze a nagy számban nyüzsgő kalandorokkal. És ez máris több, mint amit a legtöbben elmondhatnak magukról."

1. rész: Származás

Válassz egyet a karakteredre legjellemzőbb származási motívumnak az alábbiak közül:

	Nincstelen Árvaként, rossz körülmények között született a karakter, ahonnan nehéz volt kitörni, megvolt az ára, de sikerült neki, hogyha elfeledni soha nem is képes.	**+ 3 Dicsőségpont** **+ 2 Hátrány**
+ 1 Dicsőségpont **+ 2 Előny** **vagy** **+1 Előny és 20 arany**	**Nemes** Az élet úgy tűnt könnyű, nehézségek sem látszanak a horizonton azoknak, akik beleszületnek egy számukra előkészített életbe és ameddig a szabályok szerint él, nem vállal kockázatot úgy tűnhet az állapot örökké fenntartható …	
	Urbán / Városi életbe születettek számára sokminden kézenfekvőbb és egyértelműbb, kevesebb az illúzió, de a csodák mindennaposak. Ameddig ki nem lép onnan …	**+2 Dicsőségpont** **+1 Előny**
+2 Dicsőségpont **+1 Előny**	**Törzsi** közösséget, biztonságot és egyedi értékeket nyújt, amikkel azonban egy szabad szellem nem mindig tud a legvégsőkig azonosulni.	
	Vidéken születni sokak szerint kiváltság, és némi szerencsével vannak helyek, amiket a világ és a történelem elkerül.	**+ 3 Dicsőségpont** **+ 1 Hátrány**

+ 1 Dicsőségpont **+ 1 Hátrány** **Speciális szabály**	**Enoszukei** származással sok helyen megbélyegezhetnek, máshol olyan ajtók nyílnak ki, amelyek mások előtt örökre zárva maradnak.	

2. rész: Neveltetés

Válassz egyet a karakteredre legjellemzőbb neveltetési motívumnak az alábbiak közül:

	Magányos mester / Házi tanító Vannak mesterek, akik bár egykor talán egy nagyobb szervezet szolgálatában álltak, manapság már csak kiválasztottakat tanítanak.	**+ 1 Dicsőségpont** **+ 1 Előny vagy Különleges Képzés**
+ 3 Dicsőségpont **+ 1 Hátrány**	**Klán (Kötelesség)** Alvilági testvériségek, orgyilkos klánok követelik meg a feltétlen engedelmességet az árnyak között és cserébe hatalmat ígérnek. Az előbbre kerülés a hierarchiában pedig szükségszerű és fájdalmas.	
	Rend (Hűség) Lovagrendek és szigorú, harcosokat képző szervezetekben kiszámolt és biztos élet vár. A szabályok és az egyformaság sokszor azokat is kikezdi, akik nem hinnék magukról.	**+ 2 Dicsőségpont** **+1 Előny vagy Különleges Képzés**
+ 2 Dicsőségpont **+ 1 Hátrány** **vagy** **+ 1 Új Hit Előny**	**Vallás (Hit)** Az egész életet egyetlen vallás szigorú regulái között eltölteni egyeseknek áldás, másoknak átok, de az bizonyos, hogy sok igazságot feltár a kíváncsi elme előtt, sokszor még azelőtt, hogy a kérdés fontos lenne.	

	Egyetem / Iskola Minden élethez nagy felkészülés és tudás kell, ehhez pedig mindenhol kiépültek olyan helyek, ahol kiképezik a tanulni vágyókat megfelelő ellenszolgáltatásért vagy mert úgy érzik, hogy a tehetsége révén valóban hasznára válhat a világnak vagy a kutatásoknak.	**+ 1 Dicsőségpont** **+ 1 Előny vagy Különleges Képzés**
+ 2 Dicsőségpont **+ 1 Előny vagy Különleges Képzés**	**Céh / Kétkezi szakma** Ősi mesterségek elsajátítása és űzése közben évek telnek el, miközben sokminden másban is erősödik és bővül a mester. Tisztességes, becsületes foglalkozás, feladat amire mindig is mindenhol szükség lesz. Álmok beteljesülésének kapujában.	
	Rabszolgaság / Gladiátor Sokféleképpen lehet szolgálni, de könnyel, vérrel és verejtékkel a legnehezebb és legkegyetlenebb. A tudat, hogy a sikereket mások aratják le, hogy az élet értéktelen, láthatatlan hegeket mar a lélekbe. A remény sokszor megengedhetetlen luxus.	**+ 3 Dicsőségpont** **+ 1 Hátrány**

3. rész: Kalandozóvá válás

Válaszd ki, melyik motívum fejezi ki legjobban karaktered élettörténetében azt, ahogyan és amiért kalandozóvá vált az alábbiak közül:

+ 3 Dicsőségpont	**Renegát / Üldözött** könnyebben válhat valakiből, mint azt valaha is gondolná. Elég egy olyan helyzet, amire morálisan nem készítették fel a szigorú regulák, vagy egy olyan döntés, amitől élőbbnek érzi magát, mint bármikor azelőtt. Azonban mindennek ára van… ebben az esetben pedig egy életen át tartó menekülés és rejtőzés.	
	Száműzetés lehet könyörületesebb büntetésnek tűnik a halálnál, de idővel a kényszer, hogy valaki idegen kultúrákban megállja a helyét sokszor nehezebb.	**+ 2 Dicsőségpont**
+ 2 Dicsőségpont	**Bosszú** Az érzés, hogy a világot csak egy véres tett billentheti vissza az igazságos és becsületes mederbe, sokakat késztetett már otthonuk elhagyására, edzésre és hosszú kalandos útra.	
	Tartozás Olykor nem a megfelelő személytől/lénytől kérünk szívességet és a törlesztés módja anyagi vagy szívesség terén beláthatatlan ideig tart vagy nehézséget okozhat.	**+ 1 Dicsőségpont**

+ 3 Dicsőségpont	**Küldetés** Vannak feladatok, amiknek elvégzéséhez egy kiválasztottra van szükség, aki hátrahagyva mindent, amit ismer bizonytalan, misztikus vándorútra indul azzal a hittel, hogy a számára kijelölt tett végrehajtására csak ő képes, minden nehézség és kihívás ellenére is.	
	Sorsszerű találkozás Olykor a csapatot az a tény hozza össze, hogy egy helyen és időben vannak, egy fogadóban, egy rajtaütésben vagy a börtönben és hamar kiderül, hogy egymásra lesznek utalva…	**+ 1 Dicsőségpont**
+ 1 Dicsőségpont	**Wierré válás** Az átváltozás nem marad észrevétlen, mert senki sincs felkészítve rá, nem is lehet. Ez az „élmény” sokszor olyan áldozatokkal és lemondással jár, hogy (így vagy úgy) de a wiernek el kell hagynia mindent, amit addig ismert és szeretett.	
	Szerelem Ha van érzés, ami hegyeket mozgat és világokat képes megváltoztatni azzal, hogy a négy sarkából kirázza, akkor ez az. Akár elveszett, akár megtalált, senkinek sem ugyanolyan az élete, miután egy végzetes pillanatban az istenek letekintettek rá és kiválasztottjára. S van, hogy ez az érzés nyughatatlan, örökké tartó útra vezet…	**+ 2 Dicsőségpont**

III. Fejezet: Előnyök és Hátrányok

A kalandozók Yneven töltött napjaikban számtalan vidéken járhattak és ugyanannyi kalandban állhattak már helyt. Ezen kóborlásaik hozadékaként több jobb vagy rosszabb elemmel gazdagodott életük. Életre szóló barátságokat köthettek, vagy csak értékes üzleti kapcsolatokat szerezhettek vándorútjaik során, de lehet, hogy egy halálukra fenekedő haragost, szervezetet is köpenyük sokat látott redői mögött tudnak. A karakteralkotás nyitottságára való tekintettel szeretnénk lehetőséget adni, hogy ezeket a jellemzőket az előtörténeten kívül is nyomatékosíthassák a játékosok.

Előnyök	Hátrányok
Tehetség	Senki bolondja
Mázli	Fóbia
Kapcsolat	Mánia
Veszélyérzék	Szétszórtság
Mágiatűrés	Allergia
Új Hit	Torzulás
Kétnyelvű	Kyr vérbajok
Bölcsek Könyve	Aylarth-szindróma
Dicsőség Útja	Sötétség peremén
Boldogság Nyomában	

***Bizonyos előnyök/hátrányok több lehetőséget és variációt is tartalmaznak, ezeknél kérjük, hogy jól megfontolt döntés után pontosan válasszátok ki és határozzátok meg milyenségét. ***

Előnyök és pozitív jellemzők

„A művészt a mestertől az különbözteti meg, ami a Lótusz Leányait egy toroni kéjnőtől."

A **Tehetség,** úgy mondják, istenek áldása és átka is egyben. Azonban kétségtelen, hogyha valakit a választott mesterségében tehetséges, azt sok helyen elismerik a mesterek is, nevét és alkotásait nemesek és közemberek is ismerhetik. Így könnyebben bejuthat olyan körökbe ahová pályatársai nemigen és biztos kenyérkeresetet is magáénak tudhat életének alkonyára. Szabadon kiválasztható egy olyan szakma vagy ismeretbeli tudás, ami nem harci vagy százalékos képzettség. Sem nem gyakorlati tapasztalat, hanem érzék. ***A karakter a választott képzetség ismert és elismert művelőjévé válik.*** Fontos, hogy csak egyetlen képzettség választható ki! *Mestermunka értéket ad 1 felszerelési tárgyra, ha el tudja készíteni, és ha céhből jön (ld. neveltetés), akkor 2 tárgyra. Vagy, ha pl. építész (azaz nem cipelhető a dolog), vagy tudós, akkor választhat 1-2 dolgot, ami hozzá köthető (nem az erioni Nekropoliszt ☺). Kovácsnak fegyvere, építész dicsekedhet egy hazai épülettel, történész meg tanulmányokat jelentet meg (vagy tárt fel valamit).*

„Egylövés Ragor történetét ismeritek? Mielőtt ez megesett még nem így hívták…"

A kalandok és nehézségek megéléséhez, túléléséhez sokszor a harci tapasztalat és gyors észjárás is kevés lehet. Ezért nem árt, ha segítőtársak és égi istenek pártfogása mellett akad a kalandozó fegyvertárában némi **Mázli** is. Sikertelen próbadobások és végzetes hibák kiküszöbölésére, szélsőséges esetben a karakter halálának elkerülésére is alkalmazható ez a jellemző tulajdonság. A játék közben a mesélő által alkalmazott szerencsepróba dobását az

előny 7k10%-ban pozitívan befolyásolja. Ezt a játék megkezdése előtt kell kidobni a kalandmester előtt. **Fontos, hogy a százalékérték a játék elején, a mesélő előtt kerüljön kidobásra és Szerencse vagy Mázli névvel a százalékos képzettségek között felsorolásra kerüljön. A képzettség párhuzamosan felvehető a 'Senki bolondja' hátránnyal, de ekkor annak a százaléka levonandó a Mázli értékéből!**

„Madarat tolláról, embert **KAPCSOLAT***áról."*

Meglehet a kalandozók tetteikkel világhírt nem is, de lekötelezetteket vagy adósokat szereztek az útjaik során. Olyan emberek vagy titkos testvériségek is lehetnek ezek, amelyekkel a köznapi ember nemigen találkozik, vagy csak nem is tud róla. Alvilági személyek vagy egyházak területi megbízottjai lehettek részesei kalandozók egykori küldetéseinek. **Ennek megfelelően van mód az előny többszöri felvételének (játékos karakterre nem lehet felvenni).** Alkalmas lehet összekötőkkel vagy felhajtókkal való kapcsolatfelvételre, helyismerettel rendelkező barátok megkeresésére szorult helyzetben, vagy csak valakire a dorani városállamban, ha a kelleténél nagyobb titokra akadt az egyszerű fegyverforgató. Barát vagy fontosabb kapcsolat az adott (előre meghatározott) városban (vidéken). Bizonyos helyzetekben egy rivalizáló volt ellenség, esetleg egy megcsalt és elhagyott kedves hasznosabb lehet a bűnbak szerepére, mint a karakter maga. ***Vagy*** kapcsolat egy helyi szervvel.

„Erre nem megperdült az a vadember, az utolsó pillanatban, mikor már csak egy hüvelyknyire voltam az övétől… aztán már csak a felém zubogó öklére emlékszem"

Egyesek kifinomult ösztöneiknek és természetfeletti érzékeiknek köszönhetően egyfajta hatodik érzékkel rendelkeznek. Ezt nevezzük **Veszélyérzéknek.** Hiszen ez nem azonos a hatodik érzék nevezetű pszi diszciplínával, sem működésében, sem hatásában, legfeljebb csak sokban hasonlít rá. Ők azok, akik megérzik a rájuk (és csak is rájuk!) irányuló veszedelmet, bármilyen formában is nyilvánuljon az meg, ám annak mibenlétét, illetve irányát, ekkor sem képesek megállapítani. Egyes természeti népek, vadállati ösztönökkel rendelkező barbárok, illetve a Khál faj sajátja elsősorban az ilyesfajta veszélyérzék. **A karakternek 25% esélye van a veszély megérzésére, amely 50%-ra emelkedik, ha az életét is fenyegeti.**

„A boszorkánymester döbbenten nézte végig, ahogyan az ostoba barbár lerázza magáról a varázslat béklyóit, amelyek padlóra küldték társait, és állatias kiáltással meglendíti láncos buzogányát."

Ynev kontinensén több olyan nép él, amely közelebb él a természethez és a világokat elválasztó résekhez. Természeti népek, ősfajok leszármazottjai, akiken a „civilizált mágia" kevésbé vagy egyáltalán nem talál fogást. Hasonlóan a nomádok névadás szertartásához, a korgok természetes mágiaellenállásához több olyan hagyomány létezik, ami követőit felvértezi a **Mágiatűrés** képességével. Természetesen egy jól elsütött villám vagy egy tűzlabda mindenkit ugyanúgy sebez, mint a kard vagy nyíl. ***A következő mágiaformák ellen lehet az előnyt felvenni külön-külön: Átkok, Nekromancia, Asztrális – vagy Mentális operációk, Szimpatikus mágia.*** *A* karakter a közösségének egy kiemelt tagja, akinek különleges sorsot szánnak a hitvilágukban. Az őt célzó mágiák 15E-t veszítenek a mágiaellenállás próbát megelőzően és így fejtik vagy éppen így nem fejtik ki hatásukat. 10% hogy a mágia eleve létre sem jön vele szemben. **Példa vagy alternatíva a mágiatűréshez: *SZELLEMTÁRS*** – nomád vérből származó, különleges névadási szertartáson és beavatásokon átesett karakterre ható asztrális és mentális mágia ellen először ez a lény veszi fel a harcot. 10E-s védelmet biztosít neki, ha nem győzi le a mágiát, akkor is gyengíti. Ha a

nomád vérű elájul és veszélyben van, a szellemtárs átveszi a test feletti irányítást, és menekíti. Álmában nem lehet meglepni.

„Minden szem rám szegeződött és én az ég felé löktem istenem hatalmától ragyogó pörölyömet: – Legyen meg az Építő akarata!"

Senki sem tudja bizonyosan mi szükséges ahhoz, hogy valakiből vagy valamiből isten váljon. Azonban annyi biztos, hogy a hívekkel kezdődik el minden. Ynev világán számtalan szekta, klán és más egyesülés keresi a módját, hogy saját „túlvilági" hatalmasságukat „evilági" hatalomhoz juttassák és így általa ők maguk is kiemelkedjenek a halandók tömegéből. Az **Új Hit** Előny 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 kidolgozni, ez azonban különösen frappáns előtörténetet igényel. Természetesen más kasztú karakterek a csapatban Dicsőségpont vagy Előny rááldozás nélkül felvehetik a társuk új hitét. *A* választott égi/földi/túlvilági hatalmasság két választott szféra Kis Árkánum Litániáinak használatát teszi lehetővé egy követőjének. ***(Plusz képzettség: megkapja a PPL kiegészítőből a papok vagy paplovagok kezdő képzettségeit az alapján, hogy milyen kaszttal veszi fel az Előnyt)***

„A nemes arcán látszott a meglepettség, majd az elismerés, midőn a külhoni, hibátlan kiejtéssel, anyanyelvén köszöntötte."

Van aki kisebbségbe született, egy az országától alapvetően idegen, távolabbról odatelepült közösségbe. Van kinek egyik szülője származik más királyságból vagy fajból. Tehetősebb házaknál, udvarokban az is előfordul, hogy szándékosan fogadnak idegen ajkú nevelőt a gyermek mellé, így tudatos választás eredményeként lesz felnőtt korára **Kétnyelvű** az illető. **Az ilyen egyén az induló nyelvek között nem egy, hanem két élő nyelvet beszél anyanyelvi szinten, értelemszerűen mindenféle kiejtési nehézség nélkül**, az neveltetésének megfelelő akcentussal. Amennyiben otthon tanulta az írás művészetét, úgy mindkét nyelven gyakorlott tollforgató.

„Bár mondják a bölcsek, hogy van, amit nem lehet könyvekből megtanulni gyakran sietve hozzáteszik: azért a legtöbb fontos dolgot igen."

Ynev nagyvárosainak és univerzitásainak könyvtáraiban sok olyan tudás megtalálható, ami hasznos lehet a kalandozók mindennapi életében, hogyha tudják, mit-hol keressenek és valamilyen módon hozzáférést kapnak ezekhez az értékes művekhez. A **Bölcsek Könyve** előny révén két (2) kiválasztott darabhoz juthatott hozzá a karakter használhatta fel előnyére az azonos nevű Rúna cikkekben szereplő könyveket (*I. évfolyam 3. és 4. szám*) és az ATAK-ban szereplő műveket.

Könyvek:

Abdul al-Sahred: Necrografia – *élőholtak, kísértetek és démonok nevei megidézésükhöz*
Ibn al Beithar: Drágakövek varázsa – *drágakőmágia alapjai*
Mohamed el Nezafi: Legszebb Rózsa – *Szexuális kultúra Mf 25 Kp*
al Kindi nagyvezír tanulmányai – *Hadvezetés, Legendaismeret, Vallásismeret, Filozófia képzettségek 2 Kpval kevesebbért*
Bamashar el Sobira – *mágiahasználat képzettség mester nélkül*
Kusta ibn Meda: Mechanika – *szakma képzettségek 3 Kpval kevesebbért*
Khálid ibn Jazid és Jufusz al Razi: Alkímia – *3 Kpval kevesebbért*

Párostánc – *Kétkezes Harc Af 5 Kp Mf 10 Kp Fegyverhasználat Mf 15 Kp 3 Tám/kör 15 Kp* **(asziszoknak!!!)**
Két arc tükre – *Álcázás/álruha 3Kpval kevesebbért*
Sötét arc tükre – *Álcázás/álruha 5 Kpval kevesebbért*
Saronnhai Fekete Kompandium – *Méregkeverés/semlegesítés ¾ Kpért megtanulható*
Isidor de Sedierta: AranyTenger – *hadvezetés és sivatagjárás képzettség 10 Kpval kevesebbért*
Ostrom Therion: Legszárazabb mezők – *Taba-el-Ibara helyismeret +10%*
Befalazott palota – *(alternatív) szexuális kultúra 5 Kpval kevesebbért Kínzás 3Kpval kevesebbért, Kinzás elviselése Af ingyen* **(utóbbi mű az Államszövetség területén indexen van, Krad és Kyel híveinek van hozzáférése egyedül)**

A fenti gyűjtemény ellenére is érdemes konzultálni az eredeti művek szövegével, hogy jobban beilleszthetőek legyenek a karakter előtörténetébe.

„Ahol nincs kockázat a feladatban, ott nem lehet dicsőség *a megvalósításában."*

A dzsad vallások között kiemelkedik egy, amely különös módon szólítja el híveit, hogy addigi életükből kilépve aztán a **Dicsőség Útján** járjanak, példamutató módon társaiknak a harcban és veszélyben. Doldzsah, az ibarai embernép egyik istenének papja csak olyasvalaki lehet, aki már bizonyított élete addigi részében és megkapja az jelet, hogy ideje szent tahdzsival felövezni magát és magánál fontosabb célért küzdeni ezután. Az ilyen karakter első három szinten tolvaj, harcos (hadzsi) vagy gladiátor (bahrada) majd negyedik szinten válik első szintű Doldzsah-pappá. Ennek módjáról és részleteiről a PPL I-ben találsz további információkat.

„Amikor összetörnek az álmaink, nagyobbat keresünk."

A **Boldogság Nyomában** előnnyel rendelkezők mindent megtesznek azért, hogy az élet által rájuk teherként rakott nehézségek ne akadályozzák őket céljaik, álmaik elérésében. Szinte természetfeletti lelki tartalékokkal és állhatatossággal feszülnek neki az akadályoknak. Játéktechnikailag ez azt jelenti, hogy az Előtörténeti motívumok által kötelezően felvett hátrányt NEM kell kiválasztania a karakternek. Ez az előny többször is felvehető.

Hátrányok és negatív jellemzők

„Egylövés Ragor történetét ismeritek? Mielőtt ez megesett még nem így hívták…"

A világon mindig voltak és lesznek olyanok, akik úgy érezték, hogy az ág is húzza őket és van amikor ez így is van. **Senki bolondjai** ők, akik vélt vagy valós balszerencséjük révén léptek a kalandozók útjára. A szerencsétlenségük értékét a karakterlapon kell jegyezniük, amelynek értéke a választott kategóriától függ. Hasonlóan a Mázli jellemzőhöz, a dramaturgiailag fontos alkalmak és vitás kérdések megoldása lehet a KM döntésének megfelelően. A mesélő által alkalmazott szerencsepróba kimenetelét negatívan befolyásolja ez a hátrány. A Senki bolondja és a Mázli jellemző együttes meglétekor az előbbi kidobott értéke kivonandó az utóbbi kidobott értékéből (negatív érték is lehet). A karakter szerencsétlensége 10k10% lesz a kaland folyamán. amelyet a játék elkezdése és a kalandmester előtt kell kidobni.

„…és mire elértük végre a nyavalyás völgyet a vezetőnk sikítozva elkezdett visszafelé futni."

Az emberek, de más fajok is őriznek magukban természetes, ősi félelmeket. Az érzékenyebbek nem is tudják ezeket mind elnyomni magukban és félelmünket nevet is adott az ismert tudomány: **Fóbia.** A jellemző meghatározásakor annak típusát kell meghatározni (pl. tériszony, arachnofóbia, klausztrofóbia). A lehetőségeknek a játékos képzelete és a kalandmester jóváhagyása szabhat csak határt. **Ha a karakter látja és/vagy tudatában van félelme tárgyának jelenlétében akkor a harc félelem bénultan módosítói érvényesek rá**

„Előbb csak egy senkiházi bandavezér volt. Aztán meg már tábornok hirtelen. Ma ő dönt életről és halálról."

Az emberek életében mindig van egy meghatározó eszme, ami a körülöttük lévő világ és a szellemük találkozásakor alakul ki. Ezek lehetnek akár semleges gondolatok és érzések, de elvakult vallásos fellángolás is, de lehetnek **Mániák**. Vannak, akik idővel megváltoznak, jellemük formálódik, vagy torzul, de vannak akik bizonyos ideáikból nem engednek semmiért és van, hogy saját démonjaikat sem képesek szabadon ereszteni. A megszállottság is ezen lista tagja lehet, azonban ők már nem játékos karaktereknek minősülnek. Ezt érdemes figyelembe venni a karakter elképzelésekor. **Üldözési mánia**, amely lehetetlenné teszi, hogy sikeres vagy sikertelen észlelés esetén ne mindig veszélyt és gyanús jeleket vegyen észre a karakter, még hatodik érzékkel is.

„Tudtuk, hogy az út egyik végén végre a menedék vár ránk, a másikon pedig a biztos halál… de vajon melyik is volt a helyes irány?"

Nevezik a koncentrációkészség hiányosságának, vagy egyszerűen **Szétszórtság**nak, de vannak babonásabb vidékek, ahol a káosz lenyomatának, csírájának tekintik eme személyiségjegyeket. Kétségtelen, hogy az efféle emberek olykor igen zavaróak lehetnek, és sokszor megnehezíthetik társaik dolgát, ezért sokan nem is kedvelik a fajtájukat. Megjegyzendő, hogy valóban a Káosz jellemű karakterekhez és fajzatokhoz állnak legközelebb ezek a jellemvonások, jellemhibák. **A Karakternek gyenge a koncentrálóképessége. Minden elmélyülést, odafigyelést jelentő dolognál, (pl. pszi, varázslás stb.) Akaraterő próbát kell dobnia.**

„Az ünnepelt hadvezér, az aszisz bika, a tengermellék megbecsült alakja… egy méhcsípés majdnem elvitte."

Allergiának nevezik a testünk eme hibáját, a szervezetünk gyengepontja ez – mondják, akiket ilyen hátránnyal sújtottak az égiek, avagy a felmenőik. Hiszen érthetünk ezalatt veleszületett, avagy az idők során kialakult rendellenességet is. A jellemző meghatározásakor az allergia típusát is meg kell határozni (értsd: mire allergiás a karakter). A lehetőségeknek a játékos képzelete és a kalandmester jóváhagyása szabhat csak határt. **Heves allergiás reakció: igen súlyos rosszullét, fulladás, ájulás.**

„Csáklyákat készíts! – üvöltött az ősz duhaj, miközben a csonka kezét ékesítő aranyszín kampóval vadul hadonászott"

Nevezhetjük **Torzulásnak,** avagy vele **Született hiányosságnak** is, hiszen ahány féle fajzat, annyi féle hiányosság. Vannak, akik hiányzó vagy csonka végtaggal születnek, és vannak kiket ütközetben fosztanak meg a lábuktól, vagy egyik szemük világától, de az sem elképzelhetetlen, hogy a szerencsétlen mióta az eszét tudja hadar és a dadogás gyötri. A torzulások tárháza végtelen, a lehetőségeknek pedig a játékos képzelete és a kalandmester

jóváhagyása szabhat csak határt. Alant igyekszünk több példával is szolgálni az érzékelhetőség kedvéért. Egyik végtag teljes, vagy részleges hiánya (nem feltétlen szükséges a tőből csonkoltság, de azért a pl. kéz ujjainál itt többről van szó). Ez a már jól ismert kalózos falábat vagy kampókezet is jelentheti, de más megoldás is könnyen elképzelhető, hiszen, ha az emberfia kalandor akar maradni, akkor valamit illik kitalálnia, ha megfosztották egyik testrészétől… és mint tudjuk a papok sem mindenhatóak. Itt a két eshetőséggel különféleképpen kell számolnunk.

Állandó zavaró beszédhiba. Stresszhelyzetben a beszéd érthetetlenné torzul (értelemszerűen így a Mágiahasználat is lehetetlenné válik), ha a karakter nem tudja Akaraterő-próbáját sikeresen letenni. Az Akaraterő-próbát három körönként kísérelheti meg. Egy sikeres próba a veszély elmúltáig biztosítja a Karakter számára az érthetőséget. A közvetlen veszély elmúltával azonban, a Karakter beszédhibája 1k10+10 percre visszatér olyan hevesen, hogy semmilyen Akaraterő-próba nem képes azt legyőzni.

Félszem, avagy az egyik szem – esetlegesen csak világának – hiánya. A karakter, mivel látása nem tökéletes, minden Éberséget, illetve Ügyességet igénylő képességpróbájára negatív módosítókat kap. Ügyességpróbáit – 1; Éberségpróbáit pedig – 2 módosító sújtja. Ezen kívül folyamatosan elszenvedi a *Zavaró hátrány*ból fakadó (lásd. ETK 84. old) negatívumokat is (minden harcértékre 10-es Negatív módosító). Egyéb kérdéses esetben a Kalandmesterrel kéretik egyeztetni.

Sántaság: A karakter sántít, többé-kevésbé nehezére esik a mozgás. Így mivel mozgás korordinációja korántsem tökéletes, minden Gyorsaságot, illetve Ügyességet igénylő képességpróbájára negatív módosítókat kap. Ügyességpróbáit – 1; Gyorsaságpróbáit pedig – 2 módosító sújtja. Ezen kívül folyamatosan elszenvedi a Zavaró hátrányból fakadó (lásd. ETK 84. old) negatívumokat is (minden harcértékre 10-es Negatív módosító). Valamint mozgási sebessége feleződik.

Egyik kéz hiánya: Minden Ügyességpróbáját – 2 illetve minden Gyorsaságpróbáját – 1 módosító sújtja, valamint folyamatosan elszenvedi a *Jelentős hátrány*ból fakadó (lásd. ETK 84. old) negatívumokat is (minden harcértékre 25-ös Negatív módosító). Ezenkívül a kezek meglétét igénylő százalékos képzettségekre is (*zárnyitás, zsebmetszés, mászás, csapdafelfedezés, titkosajtó keresés*) – 25% módosító sújtja a karaktert, illetve ne feledkezzünk meg arról sem, hogy vannak képzettségek (pl. Kétkezesharc) és fegyverek, amiket ezentúl nem használhat/tanulhat.

Egyik láb hiánya: Minden Ügyességpróbáját – 2 illetve minden Gyorsaságpróbáját – 2 módosító sújtja, valamint folyamatosan elszenvedi a *Jelentős hátrány*ból fakadó (lásd. ETK 84. old) negatívumokat is (minden harcértékre 25-ös Negatív módosító). Ezenkívül a lábak meglétét igénylő százalékos képzettségekre is (*mászás, esés, lopózás, ugrás, kötéltánc*) – 25% módosító sújtja a karaktert, illetve mozgásának sebessége feleződik.

Illetve itt kell megemlítenünk a **Teljes vakságot** is. Elszenvedi a Harc vakon (igen jelentős!) módosítóit (ETK 92 oldal), minden körülmények között (természetesen a vakharc képzettség enyhít rajta). Valamint, Ügyességpróbáit: -2, Éberség próbáit: -4 módosító sújtja alap esetben

is. Illetve hátrányt szenved, minden olyan képzettség használatában ahol jelentős szerepet játszik a látás. Ezen képzettségek, és hátrányaik részletezése a KM feladata, de hogy egy példát is említsünk, a Célzás képzettség megléte pl. teljességgel kizárható egy ilyen karakternél. Valamint természetesen a mindennapi teendők közt, az életben is jelentős hátrányokkal kell szembenéznie.

„Mint ahogy minden nyavalya mélyre ereszti gyökerét, ha ki nem irtjuk, midőn csírába hajt, úgy a szomorúságot, nyomorúságot és önemésztést is maga a kesergés szítja fel szüntelen, s a boldogtalan lélek kegyetlen gyönyörévé válik a fájdalom."

Kyr vérbaj A vérük tisztaságára oly kényesen felügyelő családokat már hosszú nemzedékek óta sújtják a beltenyészettel járó átkok, a különféle testi, lelki torzulások. A kyr-vérűek között manapság már egyre gyakrabban tűnnek fel a legkülönfélébb, korábban ismeretlen, általában gyógyíthatatlan kórságok. Ezek rendszerint már gyerekkorban megmutatkoznak, ám az sem ritka, hogy egy ereje teljében lévő kyr-vérű nemest vigyen el idő előtt valamiféle váratlanul felbukkanó nyavalya. Tulajdonság vesztés esetén az érték a faji maximumból kerül levonásra, nem a már elköltött pontokból. ***A kyr-vérű játékos karakter nem szenvedhet egynél több örökletes nyavalyában!***

Sylchas-kór: A nyavalya általánosan testi elgyengüléssel jár, szenvedő alanyának járása, szinte egész mozgása bizonytalanná válik. Aki Sylchas-kórban szenved minden %-os képzettségpróbára -10 levonást kap, gyorsasága pedig, hogyha futásról és mozgásról van szó -2t kap a próbadobás során.

Elchian-himlő: Igen ritka és rettegett kórság a kyr-vérű családok között, többnyire kirekesztik azt a szerencsétlent, aki elkapja. Az Elchian-himlő különösen visszataszító kiütések, fekélyek formájában jelentkezik, melyek szinte az áldozat egész testét beborítják. Az a kyr-vérű, aki Elchian-himlőben szenved, a Szépség tulajdonságértékéből 4-et veszít véglegesen.

Yrchian-köszvény: A betegség az ízületekbe, csontokba fészkeli magát, többnyire kínzó fájdalommal gyötörve áldozatát, melynek következtében a precizitást igénylő mozdulatok elvégzése komoly nehézségekbe ütközhet a kórság gyötörte szerencsétlennek. Az Yrchian-köszvény elszenvedői -2t veszítenek Ügyesség tulajdonságukból és további 5-5 pontot Támadó- és Védő Értékükből.

Chalistid-kór: A kórság a balszerencsés Chalistid am-Ryennor kapitány utána kapta a nevét, ki a császári légiók hőseként ifjú korában soha nem gondolta volna, hogy nem hőstettei, hanem különös nyavalyája folytán emlékszik majd rá az utókor. Azonban a ritka kórságnak ő sem állhatott ellen, és a szokatlan betegség csakhamar szinte magatehetetlen ronccsá alázta a hajdan erős férfit. Szerencsére a kórság rendszerint sokkal enyhébb formában jelentkezik, ám elszenvedői még így is -2t veszítenek Erő Tulajdonságukból és 5 pontot veszítenek Támadó Értékükből.

Császárbaj: A korábban szinte csak a császári famílián belül ismert – és titkolt – nyavalya mára a kereszttházasságok révén a kevésbé előkelő származású famor családokba is beszivárgott. A kórság különös vérzékenységgel és a szervezet általános legyengülésével jár,

minek következtében a karakter Egészség Tulajdonsága (és azon keresztül Életerő Pontjainak száma) 2–vel csökken. Továbbá annak, aki császárbajban szenved, a természetes gyógyulási ideje jóval lassabb, mint egészséges társaié, s az elveszett Fájdalomtűrés – és Életerő pontjait fele olyan gyorsan szerzi vissza, mint mások.

Anasian-kór: A kyr-vérűek körében közelmúltban felbukkant nyavalyát Tharr átkának is tekintik. A betegség következtében a szenvedő alany teste elgyengül, és különösen érzékennyé válik mindenfajta fájdalommal szemben. Az Anasian-kórban szenvedők minden egyes elszenvedett sérülés után, a normálisan meghatározott sebződésen túl, további 4 Fp-t veszítenek a rendkívül fájdalom miatt (ami beleszámít a kötelező Ép sebzés értékébe is).

„Illékony formát öltött álomban élt; ha nem koncentrált elég erősen, a valóság szertefoszlott körülötte, akár a kósza füst, s nem látott egyebet, csak azt a barbár ősvilágot, a tamtamdobokat kongató, csapott homlokú vadakkal."

Az **Aylarth-szindróma** megosztja az ynevi tudósfőket eredetéről és természetéről. Egyesek szerint az anur hitvilág megismerésének felkészületlen elmére gyakorolt hatása váltja, mások átoknak tartják. Lehet születni is vele, de terjedhet is bizonyos körülmények között. A Lélektan legnagyobb szakértői abban egyeznek meg róla, hogy az asztrál – és mentáltestet egyformán megtámadó jelenség hatására az áldozat egy alternatív világ képeit látja maga körül, legpontosabban megfogalmazva egy olyat, amelyben a kyrek nem léptek Ynev partjaira és nem hódították meg. Így minden olyan épület, személy, amely ehhez a kultúrához vér szerint, hagyományokban vagy másféleképpen kötődik homályos ködként jelenik meg az áldozat előtt. **Játéktechnikailag azt jelenti, hogy majd minden esetben Akaraterő próbára kötelezett a játékos karakterével, amikor valamit nézni, figyelni kell és ha toroni-kyr hagyományokhoz köthető ellenséggel kerül szembe (és elvéti a próbát) kimarad az első harci körből.**

„Aki egyszer belekóstolt a tiltott tanok ízébe sohasem szabadulhat a könnyebbik út csábításától …"

Sötétség Peremén Lehet valójában romlott erkölcsi érzéke vezette oda, de az is lehet, hogy a körülmények és a szükség áldozata lett egykor karakter és nyúlt azon eszközökhöz, melyek nyomot hagytak asztráltestén és auráján. Ha valaki sikeresen asztrális mágiaellenállása mögé tekint *Asztrál Szemmel* vagy *Auraérzékeléssel*, egyértelműen megpillantja a Fetekemágia nyomát. Az efféle leleplezés Ynev számtalan országában (Pyarroni Államközösség, Shadon, Északi Szövetség) kellemetlenségekkel, zaklatással, kitoloncolással jár.

IV. Fejezet: Az eddig megtett út…

Az alábbi kalandmodulok közül ötöt kell kiválasztanod a karakter hatodik szintre lépéséig. Összeszokott kalandozócsapat lévén fontos, hogy legalább egy kaland azonos legyen a csapattársaid által választottakkal. Figyelembe kell venni a kalandok kiválasztásánál, hogy milyen szinten játszhatóak minimum. Tehát első szintű kalandot mindenképpen választani kell, másodikhoz kell elsőt, és ahhoz, hogy egy harmadik szintűt választhass egy második szintűt kell és így tovább. Elképzelhető, hogy három első szintű kalandot válassz, vagy egy első és két második szintűt (két első és egy második szintűt). Erről mindenképp konzultálj a

csapatoddal és az előtörténetetekben egyezzen az, hogy melyik kalandot hogyan teljesítettétek. *A jutalom a zsákmány és fizetség rád eső részét jelenti.*

Egyes kalandmodulok ugyan specifikus időben játszódnak, de ezt most az egyszerűség kedvéért nem kell figyelembe venni, amikor az eseményeit az előtörténetbe illesztitek. **Emlékeztetőül**: **a karakter vagyona a kezdő felszerelésnél meghatározott pénzből (ld. később) + a nemesi származástól (opcionálisan + a teljesített kalandokért járó fizetségből tevődik össze.** Ezen felül a kalandokhoz tartoznak bizonyos ismeretek, amelyek a karakter világból megismert részeiből, bestiáiból, vallásaiból nyújtanak támaszkodót: mit ismerhetett meg a karakter kalandok során (pl. aki nem találkozott még élőhalottakkal a kalandok szerint, az inkább babonaként ismeri őket). Természetesen a kalandok közötti időt feltölthetitek az előtörténetben más elfoglaltságokkal (pl. karaván kíséret, felderítés, testőrködés) azok azonban nem járnak plusz ismerettel/Dicsőségponttal és zsákmánnyal.

1. rész: Első szinten

+ 1 Dicsőségpont **15 arany jutalom** **Krónikák.hu** **Ismeretek:** vadorkok, sámánmágia, ork hitvilág, Morgena vallás, Antiss	**Aki farkast kiált** (Északi Városállamok) Egy Zászlóháború óta portyázó ork csapat levadászása közben különös szertartás részeseivé váltak a karakterek	
	Rémület temploma (Gorvik) Egy reményteli nemes kísérőjeként ősi romok között kerestétek legendás Vérkő nyomait, de hamarosan egy ősi szellem csapdájában találtátok magatok	**+ 2 Dicsőségpont** **10 arany jutalom** **Krónikák.hu** **1-4. szint** **Ismeretek:** gorviki történelem, kísértetek, élőhalottak, mentál és asztrálmágia
+ 1 Dicsőségpont **15 arany jutalom** **Ynevi kóborlások** **1-4. szint** **Ismeretek:** hegyvidékjárás, Ansinatis élőhalott, szerzetesi mágia, khinn diszciplinák	**Vihar a hágón** (Sheral) Egy különös idegenekkel teli karaván átkelése a Világgerincen egy közeli démonőrző kolostorban történt baleset eseményeit keresztezi	

	Dreonnar küldetése (Északi vagy Déli Városállamok) Több elveszett kereskedő nyomát kutatva hamarosan egy rablóbanda nyomaira bukkantok és annak enigmatikus vezetőjére, aki nagy terveket dédelget	**+ 2 Dicsőségpont** **10 arany jutalom** **Első Törvénykönyv/ KKUK** **1. szint** **Ismeretek:** Dreina vallás, Boszorkánymesteri mágia, Zaurak
+1 Dicsőségpont **15 arany jutalom** **1. modulgyűjtemény** **1-4. szint** **Ismeretek:** óriás patkányok, Alkímia, boszorkánymesteri mágia, Pyarron történelme, zaurak	**A kísértetjárta ház** (Új-Pyarron) Betörésnek látszó munkának indult a Kastélyok Völgyében álló elhagyatott kúria felderítése, de a titokzatos megbízó információi hiányosak voltak a helyről	

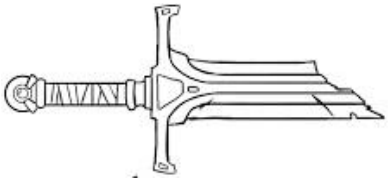
2. Rész: Második szinten

	Váratlan vendég (Déli Városállamok) Egy meghiúsított rajtaütés hírét hoztátok a közeli Bel Estesso birtokra, ahol hamarosan az örökösödési kérdés kiélesedett	**+ 1 Dicsőségpont** **25 arany jutalom** **Krónikák.hu** **2-4. szint** **Ismeretek:** Shadon történelem, Ranagol vallás, Noir vallás, Etikett, Átkok
+ 2 Dicsőségpont **20 arany jutalom** **1. modulgyűjtemény** **2-4. szint** **Ismeretek:** fejvadászok, mérgek, varázslói mágia, alkímia	**Gyilkosság Caedonban** (Caedon) Senki sem szereti, hogyha gyilkossággal vádolják és ti sem, így mindent megtettetek, hogy tisztázzátok magatokat és lemossátok a foltot becsületetekről	

	Láplidérc (északnyugati vadon) Ritkán járnak utazók keresztül a mocsáron és a helyiek kihasználva az alkalmat visszautasíthatatlan ajánlatot tettek, hogy megöljétek a falvakat rettegésben tartó szörnyet	**+ 2 Dicsőségpont** **20 arany jutalom** **2. modulgyűjtemény** **2-3. szint** **Ismeretek:** káoszlények, mocsárjárás, boszorkánymesteri mágia, mérgek, zaurak, orwella vallás, papmágia
+ 1 Dicsőségpont **25 arany jutalom** **3. modulgyűjtemény** **2-5. szint** **Ismeretek:** zaurak, varázsló mágia, boszorkánymesteri mágia, orkok	**A démon átka** **(**Déli Városállamok) Roxenben egy báró kalandozókat keres legújabb üzleti vállalkozásának támogatására és az érdekeit sértő átkozott törpék ellen	
	A törpék kincsestára (Déli Városállamok) Az átkozott törpe nemzetség titkos és elveszett széfjének megtalálása a Vadjáratokban, régimódi kincsvadászoknak	**+ 1 Dicsőségpont** **25 arany jutalom** **3. modulgyűjtemény** **2-5. szint** **Ismeretek:** barlangjárás, úszás, élőhalottak, föld alatt élő bestiáriumi állatok (gider, siramor, büdösgyík, raghas)
+2 Dicsőségpont **20 arany jutalom** **Rúna I/6. szám** **2-4. szint** **Ismeretek:** hajózás, pyarroni bürokrácia, egzotikus állatok, kalóztestvériségek	**Madarak szigete** (Gályák-tengere) Kincskeresés egy ősi térkép alapján a kalózvezér mesés vagyona után a misztikus szigetre	

3. rész: Harmadik szinten

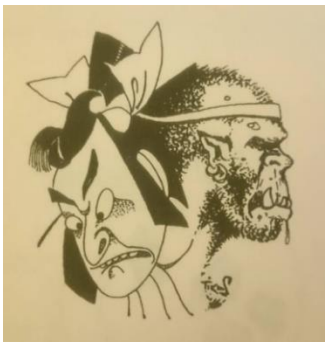
	Észak és Dél (Fenyvesföld és Déli Puszták) két nép szokatlan összeköttetést talál egymással és a játékosok feladata, hogy diplomaták legyenek mindkét oldalon	**+ 1 Dicsőségpont** **20 arany jutalom** **Krónikák.hu** **3-5. szint** **Ismeretek:** ork kultúra, crantai történelem, nomád kultúra, láma, Wysty, térmágia

+ 1 Dicsőségpont **20 arany jutalom** **Krónikák.hu** **3-4. szint** **Ismeretek:** történelem, démonok, tolvajklánok, varázslói mágia	**Vérengzés kardja** (Északi Városállamok) Egy ősi párviadal újabb fejezete készülődik, amikor előbb kell összerakni egy ősi fegyvert, mint azok, akik rosszra használnák hatalmát	
	Maszkok ünnepe (Eren, Masgar) Fontos küldemény kallódik el a titkosszolgálatok között, ami eldöntheti egy Zászlóháború kimenetelét	**+ 2 Dicsőségpont** **15 arany jutalom** **Krónikák.hu** **3-4. szint** **Ismeretek:** Ikrek fejvadászai, történelem, Inkvizítorok Szövetsége, Drágakőmágia
+ 1 Dicsőségpont **10 arany jutalom** **Krónikák.hu** **3-4. szint** **Ismeretek:** történelem, Beid élőhalott	**Külvárosi éj** (Hat Város, Bacchirátana) A kalandozókat egy különös gyilkosság kinyomozására kérik fel a helyiek, akik félnek a halálból visszatérő gyilkostól	
	Jó széllel toroni partra (Quiron-tenger, Ifin) A toroni fejvadászok segítséget kérnek egy olyan ellenséggel szemben, amivel nem voltak képesek megbirkózni	**+ 2 Dicsőségpont** **20 arany jutalom** **Ynevi kóborlások** **3-4. szint** **Ismeretek:** Ikrek klánja, Kráni harcikutya, Mantikór, Hajózás, Boszorkánymesteri mágia, Bannara, Kráni fejvadászok
+ 1 Dicsőségpont **20 arany jutalom** **2. modulgyűjtemény** **3. szint** **Ismeretek:** Orwella vallás, Elátkozott vidék bestiái, boszorkánymágia	**Az úrnő bajnokai** (Erion, Elátkozott Vidék) Egy bajbajutott hölgy kéri fel a karaktereket egy ritka és értékes grimórum megszerzésére busás jutalom ígéretével	
	Nap papok titka (Davalon) A dwoonok fővárosába érkező csapat tévedésből egy titkosszolgálatok közötti háborúba csöppen, aminek tétje könnyen a háború kimenetele lehet	**+ 2 Dicsőségpont** **20 arany jutalom** **Rúna VI/1.** **3-4. szint** **Ismeretek:** Ranil vallás, Dwyll-Unió helyismeret, dwoon történelem, Ranil papmágia, Ikrek

		fejvadászklánja
+ 2 Dicsőségpont **15 arany jutalom** **Krónikák.hu** **3. szint** **Ismeretek:** Rochalea (bestia), Időmágia, Krad vallás	**Jöjj vissza vándor** (Új-Pyarron) Egy elveszett kegytárgy megkeresése és a főváros közelében fosztogató lények megzabolázása	
	Az elrabolt királykisasszony (Északi Városállamok, Sabrata) Egyszerű lányszöktetésnek indult, hamarosan Tharr neve is felmerült és még messze volt a vége …	**+2 Dicsőségpont** **10 arany jutalom** **Ynevi kalandozások** **3-6. szint** **Ismeretek:** Tharr vallás, papmágia, ogár, alakváltó

4. rész: Negyedik szinten

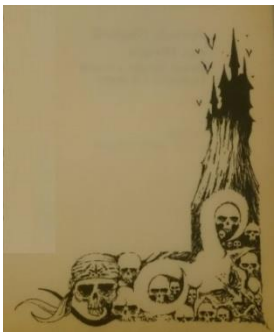
+1 Dicsőségpont **15 arany jutalom** **Ynevi kóborlások** **4-6. szint** **Ismeretek:** mozaikmágia, manatúlcsordulás, élőholtak	**Testvérviszály** (Ravanói-öböl) Két szembenálló hatalom készül megvívni az utolsó harcát, amely születésük és képzésük óta tart közöttük s ebbe Kalandozókat is belevonnak egy kataklizma elkerülése végett	
	Sodrásban (Ediomad) A rév elérése általában a problémák végét jelenti a kalandok során, de olykor kiszámíthatatlan következményekkel jár a biztonságtudat és sötét helyekre vezethet el	**+ 2 Dicsőségpont** **0 arany jutalom** **Ynevi kóborlások** **4-5. szint** **Ismeretek:** aquirok és hatalomszavak, boszorkánymesteri mágia, Kobrák klánja

+1 Dicsőségpont **10 arany jutalom** **Ynevi kóborlások** **4-5. szint** **Ismeretek:** sárkányok, enoszukei kultúra, ork kultúra, énekmondó mágia, sacron, Orwella vallás, sárkánykígyó, kino-baruko	**Rossz csillagzat alatt** (Gro-Ugon) Jóslatok és égi jelek jövendölik meg egy ősi szövetség tagjának visszatértét, de a Fekete Lobogók hívei már mozgolódnak, hogy a maguk javára fordítsák	
	Kürtszó a ködben (Tarin-hegység) A régi és az új elvek találkoznak a havas tájon álló kis Gőztóvárban, de a törpék zárt világa sem olyan egységes, mint a felszínlakók gondolják és bár a klánok védelme sok meglepetést tartogat, maguktól mégsem tudják megúszni ezt az üzletet	**+ 1 Dicsőségpont** **0 arany jutalom** **Ynevi kóborlások** **4-5. szint** **Ismeretek:** törpe kultúra, Sugró hite, lőpor
+2 Dicsőségpont **10 arany jutalom** **Ynevi kalandozások** **4-5. szint** **Ismeretek:** toroni hadviselés, kyr-cranta háború történelem, Latenhuur hite, shadoni párbajkódex	**Vérszín hold alatt** (Quiron-tenger, Feruggia) Különös esküvés és bál készülődik Feruggia szigetén, amire így vagy úgy de a játékosok is hivatalosak. Nagy játszmák zajlanak a háttérben, rövidebb és hosszabb idő óta dédelgetett bosszúk beteljesülése készül, s mindez Toron rettegett flottájának célkeresztjében	
	A Hetedik (Shadon) Egy örökösödési küzdelembe csöppennek a játékosok, amely ugyan Shadon visszafogott határain belül zajlik, de a résztvevők nem válogatnak Ynev egyetlen elérhető eszközében sem	**+1 Dicsőségpont** **15 arany jutalom** **Ynevi kalandozások** **4-6. szint** **Ismeretek:** shadoni öröklési jog, triceros, boszorkánymágia, vámpír

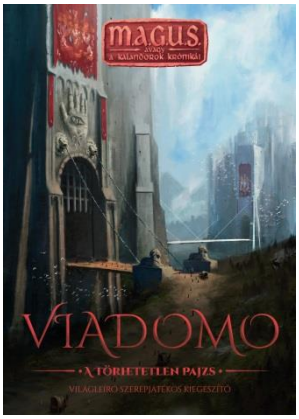
+1 Dicsőségpont **5 arany jutalom** **Rúna VI./2.** **4. szint** **Ismeretek:** dhír, zaurak, harci kutyák, crantai álomkristály, törpe kalózok, riegoy-i kultúra	**Hercegi játékok** (Riegoyi Városállamok, Jem-irre) Az öböli vizek különös és színes forgatagában találnak munkát a játékosok, hogy a városállam legnevesebb viadorát megvédelmezzék a soron következő küzdelméig, de a helyzet ennél bonyolultabb és összetettebb most is …	
	Ünnepre készülve (Erion, Szórakozónegyed) Godora a hercegének életénél is többet köszönhet a tenger vándorainak és hálája révén hetedhét határról vonzza ide a városóriás a különcöket, szerencsevadászokat, ahogy általában. A fokozott helyzetben az alvilág éppoly óvatlan lehet, mint a nemzedékek óta jóslatra váró utódok közül sokan.	**+2 Dicsőségpont** **10 arany jutalom** **Krónikák.hu** **4. szint** **Ismeretek:** Kobrák klánja, Antoh hite, Morgena hite, árnyvadászok, ereklyék
+2 Dicsőségpont **10 arany jutalom** **Krónikák.hu** **4-5. szint** **Ismeretek:** sicchel, boszorkánymesteri mágia és tetoválások, Ranil, Tharr, Sogron hite	**A lemenő nap fényében!** (Dwyll-Unió) Néhány buzgó térítő a Szövetségből az Unió gyepűjére téved és a lánglelkűek között egy nemes gyermeke is van	
	Rettegés Hefreminben (Predoc, Hefremin) Titokzatos gyilkosság tartja rettegésben a várost, annak lakói az idegenekhez fordulnak … bizalommal	**+ 2 Dicsőségpont** **10 arany jutalom** **Krónikák.hu** **4-5. szint** **Ismeretek:** amundok, kineták, Alborne hit

+2 Dicsőségpont **15 arany jutalom** **Krónikák.hu** **4-5. szint** **Ismeretek:** Al-Ratta bankház, amundok, gianagi vízvarázsló, mentálmágia, ősmágia, hassidis, sivatagi óriás, mahrahadi, siopa pszi mester, márid, awerigorg	**Koszt és Kvártély** (Taba-el-Ibara, Ash'aara) A nagy kockázat nagy haszonnal kecsegtet és a sivatagból elszármazott Al-Ratta bankház nagyban játszik, amikor visszatér ősei földjére és hatalmas beruházásokba kezd, új szövetségeket kötve, megalapozva a dzsadok népének új korát a megváltozott Ibarában	
	Volt egyszer egy Enysmon (Enysmon déli vidéke) A déli határvidéken sohasem lehetett egyértelműen megkülönböztetni az ellenséget a baráttól, ezt az itt élők pontosan tudják és bizalmatlanok az idegennel, ahogy évszázadok óta nézik az új és újabb vallások születését és olykor halálát is ….	**+2 Dicsőségpont** **10 arany jutalom** **Krónikák.hu** **4-6. szint** **Ismeretek:** Pyarroni Inkvizíció, átokfarkasok, rémvadászok, ordas éj, ordas vándor, árnyfarkas, zabáló, kacagó, éji kódorgó, tűzfegyverek

5. rész: Ötödik szinten

+1 Dicsőségpont **10 arany jutalom** **Ynevi kóborlások** **5-7. szint** **Ismeretek:** Ranagol vallás, Gorvik politikája és történelme, mérgek	**Árnyékháború** (Gorvik) Ritka alkalom, hogy külvilágiak segítéségét kérik Gorvikból, de mindig tanulságos és olykor meg is éri. a helyi harcokban a tartományok és uraik szinte elvesznek olykor …	

	Álmodó kövek (Eren nyugati határvidék, Daroveen városa) Álmok zavarják meg azokat, akik e különös vidékre tévednek és akár a Noir kegyhelyet keresik fel, akár egy ősi jóslat sugallatára érkeznek a romvároshoz több lesz a jussuk, mint kincs	**+1 Dicsőségpont** **5 arany jutalom** **Ynevi kalandozások** **5-8.szint** **Ismeretek:** Noir vallás, tűzmágia, Morgena vallás, Liviniai gyülekezet, Sogron hite, Kyr kultúra, Fantom, Hekator, Rutilicus, Hatysa, Árny, Rémlátó, Álomrabló, álomangyal
+1 Dicsőségpont **5 arany jutalom** **Rúna V./1.** **5-7. szint** **Ismeretek:** Pyarroni Inkvizíció, Orwella hit, A Kígyó lehellete méreg, papmágia	**Kígyófészek** (Erion) Mindenki ismeri a történetet a városóriásban rossz sarkon befordult vándorokról és helyekről, amelyek földön túli gyönyört ígérnek …	
	A Kapu kitárul (Abaszisz) Ősi varázstárgy és egy paktum mételyezi a pyar hitű aszisz nemest és háza népét, a kastély kitakarítása azonban csak a kezdet	**+1 Dicsőségpont** **10 arany jutalom** **Rúna II./4.** **5. szint** **Ismeretek:** Dreina hite, démonok, démoni sík, varázstárgyak
+1 Dicsőségpont **10 arany** **Krónikák.hu** **5-7. szint** **Ismeretek:** beid, gahul, testvérek, torz	**Karakrin titka** (Ediomad észak) A senkiföldjén is élnek olyanok, akik nem kívánnak egy országhoz sem tartozni, ez azonban nehéz és ára van	
	Hajnalvár (Pyarron) Egy bevándorolt enoszukei család esküvő előtt álló leányát elrabolják pyarron földjén, ami nem vet jó fényt a befogadó népre, de az sem, amit az út végén lelhetnek	**+2 Dicsőségpont** **15 arany** **Krónikák.hu** **5-6. szint** **Ismeretek:** enoszukei kultúra, hilvar, Filozófusok, Orwella hite
+2 Dicsőségpont **20 arany** **Krónikák.hu** **5. szint** **Ismeretek:** Dúlás történelme,	**A Dúlás kincse** (Pyarron, Sempyer) Nem minden titok van még felderítve a Kegyelteket elpusztító kráni támadás	

Filozófusok, Pyar vallás, entrópia, hatysa, kacagó, éji kódorgó, hilvar, romboló erő	történetéről és az Örök Város az elveszett arany nyomába küldi kalandozóit	
	Ököljog (Vinisila-síkság) Kincsvadászatnak is lehet nevezni, de bérgyilkosságnak is azt, hogy egy nagyravágyó szekta vezérét elpusztítsák, s mivel mindenkinek van célja, a kalandozóknak is kell	**+2 Dicsőségpont** **20 arany** **Krónikák.hu** **5-7. szint** **Ismeretek:** crantai történelem és vallás, crantai kóborló, őrző, elf kultúra, fajháborúk történelme, snil nép, Cronqvist követők szektája, Al Ratta bank
+ 2 Dicsőségpont **10 arany** **Krónikák.hu** **5-7. szint** **Ismeretek:** kyr történelem, aquir mágia, hatysa, carnomak, őrző, seidal, álomrabló, árny, fantom	**A zenedoboz** (Vinisila-síkság) A gonosznak sokféle arca van, olykor, emberibb mint hinnénk és ilyenkor olyan belátást kaphatunk természetébe, amely magával sodró és erős	
	A Hieda-összesküvés (Erion, Shadlek, Enoszuke, Abaszisz) Nem minden problémával tudnak az inkvizítorok sem foglalkozni ekkora kontinensen, bár ügynökeik szinte mindenhonnan jelentenek, Kalandozóknak kell bizonyítani, hogy Tharr hite terjeszkedik-e a különböző esetek hátterében	**+2 Dicsőségpont** **10 arany** **Krónikák.hu** **5-6. szint** **Ismeretek:** Láncbarátok, Dreina hit, Ragaenszuke, Inkvizítorok Szövetsége, Hiedafa, Tharr hit
+2 Dicsőségpont **15 arany** **Krónikák.hu** **5. szint** **Ismeretek:** Dreina hit, nomád haderő, khálok, éhező árny, entrópia, Uwel hit, vámpír	**Oroszlánok ítélete** (Viadomo) A Negyedik Pajzs ostrom alatt és még épp utoljára bejuttok a várba, hogy segítségére legyetek a lovagoknak és papoknak, akik felkészültek utolsó leheletükig, emberig és khálig védelmezni a hitüket jelképező falakat	

6. rész: Trófeaterem

A kalandozók az alábbi történeteken kívül is vehettek részt kalandokban, amikről visszatérve kincsekkel, tapasztalatokkal és tudással tértek vissza. Ezen „trófeákat" mind **1-1 Dicsőségponttal** díjazzuk a karakteralkotásban, amit felhasználhat, hogyha a játékos ugyanazon karakterrel vett részt a különböző rendezvényeken, amelyeken az Előtörténet Alapú metódust alkalmazták. Ebben az esetben kérjük, hogy az előtörténetben fogalmazza meg azt is a játékos, hogy az adott kalandot hogyan élte meg a karakter és milyen eredménnyel zárult.

1, XIII. Kardok Ünnepe, 2020. Szombathely, Ősi Árnyak visszhangjai, írta: Anárion
2, XIV. Vándorkrónikák, 2020, Online, Bíbor nap, írta: Komattre és Shalafi del Necro

V. Fejezet: Szerzett Rutinról szólva, Kalandozóknak

Ennyi különleges kaland, küldetés és feladat teljesítése közben és után óhatatlan, hogy a Kalandozók megtanulnak vagy begyakorolnak néhány olyan fogást, fortélyt és lesznek benne rutinosabbak társaiknál, amelyek nem illenek bele feltétlenül abba a tudásba, amelyet kasztjuk megszerzéséhez szükséges képzésük során sajátítottak el és nem nevezhetőek Képzettségeknek sem.

Hiszen kalandozás közben egy varázshasználó is kerülhetett sokszor olyan szituációba, amiből csak társaitól ellesett fogásokkal tudta kivágni magát és egész más képességeit kellett kamatoztatnia. Éppúgy a harcosok is kerülhettek sokszor olyan helyzetbe, ahol kardjuk erejének fitogtatása nem hozott hosszú távú sikert és így olyan ismeretekre tettek szert, amelyekre egykori mestereik is furcsán tekintetének vagy éppen fejcsóválva.

Három szintenként van lehetősége minden karakternek, hogy egy ilyen Szerzett Rutint elsajátítson és minden ilyen alkalommal két (2) Dicsőségpontot kell áldoznia ezért a tudásért. Ennek megfelelően ez alkalommal maximum két ilyen tudást birtokolhat a játékos, az első három szintnyi kaland után, majd a hatodik szintre lépve. Jelen alkalommal az alábbi Szerzett Rutinok közül választhatnak a Játékosok. **Mindegyik egyszer választható!**

Szerzett Rutin	Hatása
Harcedzett (Bivaly)	+1 szintnyi FP és +2 ÉP
Fegyvermester	1 fegyvercsalád (HGB szerint) minden tagjával a következő harcértékeket kapja: Ké: +2 Té/Vé/Cé: +4
Orvgyilkos	Ha a hátbaszúrás képzettséget használod 25 a túlütés küszöbe
Otthoni terep	Egy választott terepen a százalékos képzettségekre +20% bónuszt kapsz. Pl.: Város, erdős vidék, tengervidék, sivatag. Minden más terepen -20%-ot kapsz ezekre a képzettségekre
Belső béke/mediátor	naponta 1× egy ellenséges lényt megnyugtathatsz (asztrál próba a lénynek, ha sikeres ellenáll)

Tapasztalt	+30 szabadon elköltheto KP világi képzettségekre és élő nyelvre
Könyvkukac	+30 szabadon elköltheto KP Tudományos képzettségekre
Árnyak lakója	+30 szabadon elköltheto KP százalékos képzettségekre
Késdobálók törzsvendége	+30 szabadon elköltheto KP alvilági képzettségekre
A kobra fürgesége	Ha számít a lövésre, minden pontért amivel a gyorsasága meghaladja a 16-ot +10 Vé-t adhat a célzással szembe állított védőértékéhez. Ezt körönként legfeljebb szintje felével megegyező számú nyílvessző ellen teheti meg, lefelé kerekítve. (harc- vagy kardművésznek felvenni felesleges és tilos)
Skorpiókirály	A Távolsági Vé-hez a Pajzs teljes Vé-je számolható és a használt fegyver (harci stílus) harcértéke is védelmet adhat lövéssel szemben (harc- vagy kardművésznek felvenni felesleges és tilos)
Átlát a szitán	Ha rajtaütés szerűen csapdába akarják csalni a karaktert vagy valakit a közvetlen környezetében TSZx10% esélye van megsejteni, hogy veszély leselkedik.
Erős akaratú	+TSZ-nyi Tudatalatti Mentális Mágiaellenállás
Szíve ura	+TSZ-nyi Tudatalatti Asztrális Mágiaellenállás.
Erős lélek	Ereklyével szemben +TSZx2 Egoval rendelkezik.
Egy szusszanás és mehetünk	Képes 8 helyett 6 óra alatt kipihenni magát játéktechnikailag (pszi pont/hatalom itala stb.) és a végén természetesen ébred.
Macska talp	Zuhanás esetén nem kettő, hanem három lábanként szenvedi el a zuhanásból adódó k6 sp sebzést.
Mutass valami olyat, amit még nem láttam	Ha olyan fegyvert fog a kezébe, amihez nincs képzettsége, akkor is csak a fejvadászokéhoz hasonló képzetlenségi módosítókat kapja, azaz: Ké: -5, Té: -5, Vé: -10, Cé: -15. (fejvadásznak felesleges és tilos)
d'Avrem fogás	Sikeres lefegyverzés után az ellenfél fegyverével +1 támadás adható le az adott körben a Meglepetés módosítóival. Egy ellenféllel szemben és harcban csak egyszer alkalmazható.
Az élet császára	+ 1 elköltheto Tulajdonságpont, amivel a faji és kasztból származó maximum fölé is lehet vinni az értéket
Kívül tágasabb	Szándékos leütés esetén megfelelő céleszközzel a leütés szabály táblázatán további 10 pontot kap a karakter mintha sebzés lenne, de NEM sebzés
Félelem Bére	Bármely védekezés esetén (a támadó dobás megtörténte előtt) dönthet úgy, hogy kockáztat és 30 VÉ levonásáért jogosult egy 7k10-es dobásra, ami viszont hozzáadódik az aktuális támadás elleni Védekező Értékéhez.

VI. Fejezet: Az abbit-acélt megedzik…

Ebben a fejezetben lehet kiválasztani a karakter faját, kasztját és további Harcérték Módosítókat, illetve az induló varázstárgyak lehetséges számát az összegyűjtött Dicsőségpont mennyiségből. Maximum 10 költhető el (az afölöttiek további előnyök és különleges képzések vásárlására fordítandók) és ha kevesebb van, mint tíz is el kell költeni őket ebben a fejezetben.

Általános szabályok minden karakterre vonatkozóan:

- Akinek anyanyelve a közös megkapja 5-ös szinten, és egy másik nyelvet kettes szinten
- Akinek NEM anyanyelve a közös az a saját anyanyelvét kapja 5-ös szinten és a közös nyelvet 4-es szinten
- Saját kultúrára Mf-ú képzettség jár, saját helyismeretre 60%
- Minden szintlépésnél a k6-os dobás (Fp/szint, Mp/szint meghatározásánál) 6-osnak számolandó.
- A fajok tulajdonságmódosítói nem érvényesek a pontelosztás rendszere miatt.
- A fajoknál és kasztoknál megjelölt maximum értékek közül minden esetben a magasabbat kell figyelembe venni a Tulajdonságok meghatározásánál.
- Ahol nincs külön megjelölve a Tulajdonság faji maximum ott 18 értendő.
- Az osztott tulajdonságok legkisebb és legnagyobb értéke között maximum 10 pont különbség lehet.
- Képzettség tanulásánál/vásárlásánál Alapfokról Mesterfokra való fejlesztésnél csak a két Képzettségpont igény közötti különbséget kell kifizetni (ld. Rúna I./6.)
- Ökölharc Képzettséggel, Harcművészettel vagy Különleges képzéssel sebezhető ÉP pusztakézzel Túlütés esetén.

Fajok

EMBER

Különleges képesség: az ember fajú karakter a származásától függő **Bónusz**t könyvelheti el

Tulajdonság faji maximum: 18 mindegyiknél *(bizonyos kasztokkal magasabb)*

Korkategóriák	I. kat.	II. kat.	III. kat.	IV. kat.	V. kat.	VI. kat.
Ember	13-16	17-30	31-42	43-55	56-75	76+

Ynev kontinensén bár rengeteg faj osztozik egyértelmű tény, hogy a legtöbben közülük az emberfajba tartoznak a Hetedkor végére. Nagyvárosaik és civilizációs központjaik északon és délen hirdetik az embernem diadalát és még olyan helyeken is megtalálhatóak, ahová más fajok nem jutottak el. Az emberfaj a legszínesebb és legváltozatosabb, hiszen alkalmazkodóképessége és kompatibilitása más fajokkal nyilvánvalóvá vált az évezredek alatt. Álljon itt az ismertebb és elterjedtebb embernépek listája, amikből a karakter származhat.

- **Pyarok:** magas, szalmaszőke hajú, fehér bőrű emberek. Vonásaik nemesek, arcélük finoman metszett, szemük világos. **Bónusz:** +2 ME
- **Ervek:** ez a Hatodkorban kialakult embertípus magas növésű, erőteljes felépítésű, sötét hajú; bőr- és szemszínük világos, vonásaik élesek, kevélységet sugallók. Egyedül Erigow-ban sok a kyr származású lakos. **Bónusz:** +3 KP Világi képzettségekre
- **Asziszok:** zömök termetű, sötét bőrű nép. Hajuk fekete és göndör, testszőrzetük erőteljes. **Bónusz:** +3 KP Alvilági képzettségekre
- **Ilanoriak:** magas, karcsú embernép. Hajuk erős szálú, sötét árnyalatú, olykor hollófekete, szemük legtöbbször sötét árnyalatú. **Bónusz:** Lovaglás Af és Lócsiszár szakma Af
- **Toroniak:** a kyr ősökkel bíró toroniak magas termettel rendelkeznek, hajuk ezüst- vagy hamuszín. Bőrük kreol, szemük pedig világos. **Bónusz:** +2 méreg ellenállás
- **Gorvikiak:** a kontinens egyik legjellegzetesebb népe. Vékonyak, középmagas termetűek, bőrük kreol, hullámos hollóhajuk olajosan fénylik. Orruk sólyomcsőr, szép arcukból romlottság sugárzik. **Bónusz:** +5 KÉ más fajúak ellen
- **Kániak:** a tipikus kráni magas, vékony testalkatú, kreol bőrű; haja fekete, szeme alig észrevehetően ferde vágású. **Bónusz:** 1 OP csak védekezésre
- **Dwoonok:** zömök testalkatú, méz-szőke vagy világosbarna hajú embernép. Darabos vonású arcukból kitekintő szemük sötét színű. **Bónusz:** +5 TÉ nappal, -5 TÉ éjszaka
- **Keleti barbárok:** magas, vaskos csontozattal rendelkező, feltűnően izmos testalkatú nép. Testszőrzetük dús, és gyakoriak köztük a szőke és a vörös hajúak. **Bónusz:** +1 maximum erő
- **Tongoriaiak:** e rejtélyes nép tagjait az alacsony termet és a beteges, vékony testalkat jellemzi. Bőrük betegesen sápadt, homlokereszük kiugró, hajuk pedig sötét színű. **Bónusz:** +1 maximum állóképesség
- **Elarok:** a Keleti Szigetvilágból származó, beriqueli embernép. Magasak, erős testalkatúak, hajuk fehér. Keveset tud róluk a világ, csak kevesen fordulnak meg Yneven, máig Beriquelen élnek, ahonnan kiszorították a törpéket. **Bónusz:** Állóképesség FP bónusz kétszer
- **Gohr:** Beriquel elzárt Völgyében és szigorú hierarchiában élő embernép, ami az óidők és papok jóslatai mellett az elarokkal szembeni gyűlöletre épül. Sötét, gyakran hollófekete hajukat varkocsba kötik, kiemelkedettjeik sima homlokkal és ragyogó tekintettel bírnak, de ez utóbbi sokszor csak kíméletlenséget tükröz. Orruk keskeny, horgas vércsecsőr, vékony ajak jellemzi őket. A hegyvidéki élet a lételemük. **Bónusz:** Akaraterő FP bónusz kétszer

- **Dzsadok:** középmagas, sötétbarna bőrű embernép, melynek haja fekete, szeme pedig sötét. Arcukat horgas orruk uralja. Sokuk ereiben több-kevesebb dzsenn vér is kering. **Bónusz:** +1 maximum intelligencia
- **Bukánok:** ébenfekete bőrű, kiemelkedő fizikumú embercsoport, amelyik Dél-Yneven terjedt el elsősorban a Gályák-tengerének szigetvilágán és Taba-el-Ibara északi részének őserdeiben. Hajuk erős szálú és mindig sötét színű, nagy figyelmet is fordítanak az ápolására, formára vágására. **Bónusz:** +1 maximum egészség
- **Nomádok:** a sztyeppék népe alacsony termettel bír, ám csontozata vaskos. Arcuk széles járomcsontú, bőrük barnássárga. Durva szálú hajuk fekete, sötét szemük vágott. **Bónusz:** +5 KÉ Íjjal
- **Tarranok:** rézvörös üstökű, világos bőrű, magas termetű, robusztus testalkatú hegyi népcsoport. **Bónusz:** Állóképesség FP bónusz kétszer
- **Niareiek:** a Sárga Császárság lakóit a sárgás bőr, az alacsony termet a vágott szem és az egyenes szálú, fekete haj jellemzi. Csontozatuk finom. Bónusz: +1 maximum asztrál
- **Enoszukei:** röviden "szuke"-ként ismert embertípus a niarei (nara) ősök és az Enoszuke szigetén élő őslakók keveredéséből született. Bőrük a sárgás árnyalathoz képest szürkébb, sápadtabb, amit tovább erősítenek erős arcfestésekkel és kozmetikumaikkal, testfelépítésük pedig arányosabb és kidolgozottabb, többszáz évnyi folyamatos és kényszerű háborúzás eredménye. **Bónusz:** pihenés közben dupla gyorsasággal térnek vissza a pszi-pontok
- **Shadoniak:** a shadoniak sokfélék, viszont muszáj említést tenni négy, évezredek óta együtt élő törzsről, avagy "vérről", ahogy a Birodalom lakói mondják. Ezek az északi ellánok, a nyugati, lovas ősöktől származó derindák, az alföldi rónok és a déli, hegyi hossolok. Az ellánok sötétbarna árnyalatú bőrük, sötét hajuk és szemük révén különböztethetőek meg a többitől. A rónok ellenben zömök termetűek, bőrük világos. A féldomíniumokban sok a tisztavérű nomád, vagy nomádszármazék, míg a Felföldön a da-ronnának nevezett, sötét titkokat őrző emberek élnek. **Bónusz:** +5 TÉ más fajúakkal ellen
- **Pierek:** Sempyer, az örök végvár harcias népe pyarok shadoniak és nomádok keveredéséből alakult ki. **Bónusz:** +3 KP Harci képzettségekre
- **Syburriak:** az elnevezés a pyar és a shadoni – főleg rón – vér szerencsés keveredését jelenti. A férfiak magasak és erőteljesebb testalkatúak, mint a pyarok, míg a nők alacsonyabbak, teltebbek. **Bónusz:** pajzzsal való támadáshoz + 5 TÉ
- **Raganok:** eme nép a Déli Városállamok Kráni régióját lakja. Hordószerű mellkasuk azt mutatja, hogy jól alkalmazkodtak a magashegység életkörülményeihez. Széles pofacsontjuk, zömök testalkatuk és aránylag rövid lábaik arról tanúskodnak, hogy egy nomád nép utódaival állunk szemben. **Bónusz:** +5 TÉ Zúzófegyverekre
- **Predoc és Edorl, az Ikerhercegségek:** a két országot elvándorolt pyar nemesek és csatlósaik alapították, akik az eltelt évszázadok során beolvasztották az itt talált népeket, melyek közül egyedül a nomád kashanokat ismeri a történetírás. **Bónusz:** +2 ME
- **Hat városiak:** a kyr eredetű állam népe magas, aranybarna bőrű és hullámos, sötét hajú. A kyrvérűek száma is jelentős. **Bónusz:** +3 KP Világi képzettségekre

- **Tiadlaniak:** a Hármas Királyság lakossága szigetvilági és niarei vérrel keveredett erv. **Bónusz:** +1 maximum asztrál
- **Mawini:** alacsony termetű, sárgásbarna bőrű, fekete szemű, vékony testalkatú emberek, akik Fenyvesföldön élnek **Bónusz:** Nekromancia/Átkok/Halál szférájú varázslatok ellen +5 ME
- **Lupárok és Dolaminok:** Az átlagnál sötétebb bőr, a mélyen ülő mogyoróbarna vagy fekete szemek, előreugró homlokeresz a lágy ívű, széles arccsonttal és az erős, drótszerűen sűrű, göndör, rézvörös vagy fekete haj, Quiron-tenger déli partján útód-crantai nép. **Bónusz:** + 3 Kp Világi/Túlélő képzettségre
- **khinn:** alacsony, szürkés bőrű, vékony alkatú emberek, akik a Sheralban élnek. **Bónusz:** +1 maximum állóképesség

AMUND

Különleges képesség:

(a papi társadalmi kasztba tartozók, Nemesi származás Előtörténeti motívummal elérhető)

- **Telekinézis:** szintenként 10 kg súly mozgatható 10 percig, naponta egyszer.
- **Telepátia***:* akit egy amund lát, azzal bármikor, bármilyen hosszan képes telepatikus úton üzeneteket közölni, elegendő a feladatra összpontosítania. Két amund esetében ez hosszú társalgást is jelenthet. Ha az üzenet küldője nem látja a címzettet, alaposan ismerniük kell egymást ahhoz, hogy az összeköttetés létrejöjjön. (Lásd még a Pszi Telepátia diszciplínáját)
- **Perzselő tekintet:** ha összpontosít, az amund képes tekintete erejével egy kör alatt lángra lobbantani az éghető anyagokat. (Lásd még az azonos nevű Tűzvarázsló varázslatot.)
- **Ultralátás***:* az uralkodó-papok kasztjába – azaz a különleges képességekkel – születettek 20 méter távolságig olyan tökéletesen látnak a legmélyebb sötétségben is, mint mások napfénynél.
- **Egység***:* Amhe-Ramun papjainak különleges képessége, amely által képesek egyesíteni híveik fent említett mágikus képességeit. Egyszerre legfeljebb annyi amundot kovácsolhatnak egységbe, amennyi a Tapasztalati Szintjük, s mindnek folyamatosan a pap közvetlen közelében (10 láb sugarú körön belül) kell tartózkodnia. Az Egységbe kovácsolt hívek Életerővel, asztrálisan és mentálisan is

összetartoznak. (Lásd a hasonló papvarázslatokat.) Ezenkívül különleges képességeik hatalma is összeadódik. A Telekinézissel mozgatható súly növekszik, a Perzselő tekintet hőfoka emelkedik, fejenként K6 Sp-vel (lásd még Tűzvarázslatok).

Elméjüket a Pszi Dinamikus pajzsához hasonló ***Asztrál és Mentál pajzs*** övezi. Ezen a külső mágikus hatások szintúgy csak akkor képesek átjutni, ha erősségük meghaladja a pajzs erősségét. A pajzsok erőssége Tapasztalati Szintenként növekszik, közrendű amundok esetében 4-gyel, uralkodó-papnak alkalmas, különleges képességekkel születetteknél pedig 5-tel. A pajzsok a dinamikus pajzsokhoz hasonlóan bonthatók a Pszi idevonatkozó diszciplínájával. Az amundnak nem szükséges meditálnia lerombolt pajzsainak újraépítéséhez, azok folyamatosan, maguktól regenerálódnak: az elveszített erősség € pontok a Pszi-pontokhoz hasonlóan térnek vissza.

Tulajdonság maximum: Erő 20 / Állóképesség 20 / Szépség 22 / Asztrál 17

Korkategóriák	I. kat.	II. kat.	III. kat.	IV. kat.	V. kat.	VI. kat.
Amund	11-17	18-46	47-78	79-89	90-99	100+

Az amund faj tagjai, kiket korábban csak, mint az Ősi Nép neveztek, a P.sz. 3703-ban véget ért Manifesztációs Háború után egyre nagyobb számban tűntek fel a sivatagon kívül is kalandozóként. A háború óta eltelt időben a kezdeti ellenségesség velük szemben előbb távolságtartássá, majd tiszteletté szelídült. Isteneik lassú visszatérésével Amhe-Ramun uralma már nem jellemzi őket és hírükre sem nyomja rá a bélyegét. A fajról részletesebben Isidor de Sedierta lovag **AranyTenger** című írása szól.

DZSENN

Különleges képesség:

A dzsennek magas mentális felkészültsége, gondolkodásmódja és kivételes intellektusa egyaránt hozzájárul ahhoz, hogy mindannyian ismerik és magas szinten alkalmazzák a Pszit. Habár saját Pszi-iskolát alakítottak ki, ez szinte semmiben sem különbözik a Pyarroni-módszer mesterfokától – ezért a M.A.G.U.S. szabályrendszerében is ez utóbbinak feleltetjük meg. Ezzel minden dzsenn karakter már első Tapasztalati Szinten rendelkezik, bármelyik karakterkaszt tagja is legyen. Ha a karakter kasztja különleges Pszi-iskolát kíván, akkor az oda tartozó diszciplínák használatát is elsajátítja.

A dzsenn elme alapvetően alkalmasabb a Pszi-használatra az emberinél, ezért a dzsenn karakter minden Pszi-használati Szinten 1-gyel több Pszi-pontot kap, mint amennyi az adott iskola leírásában szerepel. A dzsennek legfontosabb különleges képessége szorosan összefügg a Pszivel – hiszen fajuk leginkább az elme csiszoltságában, a mentális önuralomban jeleskedik. Az általuk kidolgozott és használt Pszi-iskola diszciplínaként képes használni olyan mentális hatásokat, amelyek más fajok számára csak mágiával érhetők el – a Pszi és a Mentálmágia rokonsága a pyarroni mentalisták számára is egyértelmű.

A dzsenn – bármilyen kasztú is – Psziből alkalmazhatja a varázslói mágia ***Mentál mozaikjait***. Az időtartamok, hatások és erősítések az ott leírtakkal azonosak, de 1 Mana-pont 1 Pszi-pontnak felel meg.

A róluk elnevezett szablyán kívül a dzsennek általában két dzsad dzsambiát (hajlított pengéjű tőr – Tám/kör: 2; Ké: 10; Té: 8; Vé: 4; Sp: 1k6) használnak fegyverként – ezzel minden dzsenn mesterfokon képes a kétkezes harcra.

Tulajdonság maximum: Intelligencia 22

Korkategóriák	I. kat.	II. kat.	III. kat.	IV. kat.	V. kat.	VI. kat.
Dzsenn	18-24	25-110	111-185	186-215	216-234	235+

A dzsennek népe évezredekkel ezelőtt az emberfajjal való elkeveredést választotta, amiből a dzsad nép született meg, idővel azonban feltűnt neki, hogy mennyit veszítenek képességeikből, így igyekeztek elhatárolódni tőlük és megőrizni vérük tisztaságát. Hamarosan a dzsad nép vezetői, uralkodói lettek, akik azonban emiatt sok helyen ellenük fordultak és végül titkolniuk kellett kilétüket, származásukat. A Manifesztációs Háború újabb csapást mért rájuk és a sivatagból teljesen kiszorultak, hogy nagyvilági famíliák és kalandozók legyenek nagyobb bankházak és kulturális központok közelében gyülekezve.

ELF

Különleges képesség:

Az elfeknek néhány olyan érzékszerve és képessége is kifejlődött az idők során, mellyel más fajok egyedei nem dicsekedhetnek. Ezek a következők:

- Hallásuk élessége kétszerese a közönséges ynevi halandókénak.
- Éles szemükkel két és félszer messzebbről felfedeznek mindent, mint az emberek.
- Kiváló futók: annyiszor két óráig képesek könnyű futással haladni, amennyi az Állóképességük tíz feletti része.
- Rendelkeznek infralátással, mely vaksötétben is ötvenméternyi látótávolságot jelent.

- Minden elf természetes képessége – nem kell Kp-t áldozniuk a megtanulására! – a Mesterfokú Lovaglás, a Mesterfokú Erdőjárás és az Idomítás.
- Alaphelyzetben minden elf 30-as CÉ-vel rendelkezik *(a kasztból fakadó CÉ alap az elfek esetében nem jár, csupán a későbbiekben erre áldozott HM számít ~ ETK 26. oldal)*.

Az elfek természetétől leginkább a feketemágia – Nekromancia – esik távol, ezért az efféle varázslatoknak kevésbé tudnak ellenszegülni, mint mások. Ez számokban kifejezve -8-at jelent bármely Nekromancia típusú varázslattal szembeni Mágiaellenállásukra.

Tulajdonság maximum: Gyorsaság 21 Ügyesség 21 Szépség 21, Érzékelés 20

Korkategóriák	I.	II. kat.	III. kat.	IV. kat.	V. kat.	VI.
Elf	30-	50-	1401-	1601-	1801-	1901+

Az elfek a legrégebbi faj Yneven, ami alapvetően jó szándékkal viseltetik (legtöbbször megtűri) az utódnépek iránt és harcaikban támogatja, kultúrájukat erősíti, azonban ez korántsem jelenti azt, hogy feltétel nélküli a jelenlétük és barátságok. Értékeiket és kultúrájukat kevélyen védelmezik minden (baráti vagy ellenséges) behatás ellen és gondolkodásmódjuk sokszor nemcsak hosszú élettartamuk miatt különböző más fajoktól Vallásuk is más alapon szerveződik, isteneikkel való viszonyuk egyedi.

FÉLELF

Különleges képesség: Elf szülőjüktől az alábbi képességeket kapják örökül:

- Hallásuk élessége másfélszerese az emberének, míg látásuk kétszerte élesebb.
- Kiváló futók: annyiszor 1 óráig képesek könnyű futással haladni, amennyi az Állóképességük tíz feletti része.
- Rendelkeznek infralátással, mely vaksötétben is tíz méternyi látótávolságot biztosít nekik.
- Minden félelf természetes képessége – nem kell Kp-t áldozniuk a megtanulására! – a Mesterfokú Lovaglás és az Idomítás.

- Alaphelyzetben minden félelf 10-es CÉ-vel rendelkezik *(a kasztból fakadó CÉ alap az félelfek esetében nem jár, csupán a későbbiekben erre áldozott HM számít ~ ETK 26. oldal)*.

A félelfek természetétől – akárcsak elf szülőikétől – leginkább a Nekromancia esik távol, ezért az efféle varázslatoknak kevésbé tudnak ellenszegülni, mint mások. Ez számokban kifejezve -6-ot jelent bármely Nekromancia típusú varázslattal szembeni Mágiaellenállásukra.

Tulajdonság maximum: Gyorsaság 21, Érzékelés 19

Korkategóriák	I. kat.	II. kat.	III. kat.	IV. kat.	V. kat.	VI. kat.
Félelf	16-22	23-110	111-130	131-150	151-170	171+

A félelfek a kontinens leggyorsabban fejlődő faja az ember után, csak azért nem alkotnak önálló közösséget, mert tagjai általában az emberi vagy elf oldaluk felé húznak inkább. A két faj legrosszabb és legjobb tulajdonságait ötvözik egymással. Az emberekhez tartozók általában az urbánus, városi közegben teljesednek ki a legjobban, az elf oldalukat keresők pedig a természet közelségét igénylik inkább. (fél)Hosszú életüket ez a kettősség és helyük keresése határozza meg, ami potenciális kalandozókká teszi őket.

KHÁL

Különleges képesség: Kifinomult ösztöneiknek köszönhetően megérzik a rájuk leselkedő veszedelmet, bármily formában is nyilvánuljon az meg. A veszélyt azonban csak akkor fedezik fel, ha rájuk irányul, s annak mibenlétét, irányát ekkor sem képesek megállapítani. A veszély megérzésére 20% esélyük van, ami 40%-ra emelkedik, ha az életüket is fenyegeti.

- Hallásuk és látásuk élessége kétszerese az emberének, szaglásuk az udvari orknál leírtakkal azonos.
- Puszta mancsuk sebzése K6, TÉ-je és VÉ-je 20, KÉ-je 10.
- Khál mancsa pusztakezes technikának ~ harcművészetnek minősül, nem fegyvernek.
- Minden khál képes két kézzel harcolni, két egykezes fegyverrel – ez körönként legkevesebb két támadást jelent.
- Ordításával képes megvadítani az állatokat – ez alól csak a legjobban idomított csatalovak és egyéb harcra tanított állatok képeznek kivételt.

Vadászösztöneik és gyakorlatuk révén +30%-al lopakodnak és rejtőzködnek, erejükből és testfelépítésükből következően +20%-ot kapnak Esésre, Mászásra és Ugrásra; kezük (mancsuk) alkalmatlansága miatt pedig -30%-ot Zárnyitásra és Zsebmetszésre. Ezek az értékek hozzáadódnak a kasztból fakadó alapértékekhez.

Ösztöneik révén Alapfokú jártassággal rendelkeznek Erdőjárásban, Vadászatban, Időjóslásban és Úszásban, valamint Mesterfokon Futnak. Az ősi hagyományok alapján felnevelt khál mindezeken felül Alapfokú jártassággal bír a Démonológiában is.

Asztrálisan erősen sebezhetőek: minden Asztrál varázslat (és diszciplína) +20-szal nagyobb erősséggel hat rájuk.

Tulajdonság maximum: Erő 22 / Állóképesség 22 / Gyorsaság 22 / Ügyesség 21 / Egészség 23 / Intelligencia 17 / Asztrál 13, Érzékelés 20

Korkategóriák	I. kat.	II. kat.	III. kat.	IV. kat.	V. kat.	VI. kat.
Khál	5-12	13-24	25-29	30-36	37-41	42+

A khálok régóta róják Ynev kontinensét száműzött páriákként és az eltelt időben gyakran előfordult, hogy egymásra találva családot alkottak és utódokat hoztak világra, akik már e világot tartották otthonuknak és védelmére fegyvert is hajlandóak voltak ragadni. Sok helyen még mindig a legendák szörnyekkel szemben embereket támogató bestiája, de ahová eljutott egy khál is, ott már tudják nem ellenséget, hanem barátot kell látni az oroszlánemberekben. Részletesebben a fajról.

TÖRPE

Különleges képesség:

- Rendelkeznek infralátással, mely vaksötétben is 30 méternyi hőlátást jelent számukra.
- Minden törpe természetes képessége – nem kell Kp-t áldozniuk a megtanulására! –

a Csapdafelfedezés 35%-ban, a Titkosajtó keresés 30%-ban.

- Időérzékük kiváló, a föld alatt, teljes sötétben is tisztában vannak vele, milyen napszak van éppen.
- A föld alatt – barlangrendszerben, kiépített pincékben és labirintusokban is (2 méter eltéréssel) meg tudják mondani, hogy milyen mélységben járnak. Ugyancsak tisztán érzik azt, hogy az út, amelyen haladnak, lejt vagy emelkedik, sőt jó közelítéssel megmondják a lejtés vagy emelkedés fokmértékét is.
- Képesek (plusz-mínusz 5 év eltéréssel) megmondani egy építményről, hogy mikor építették.

Tulajdonság maximum: Erő 21 / Állóképesség 21 / Egészség 21 / Szépség 15 / Asztrál 16

Korkategóriák	I. kat.	II. kat.	III. kat.	IV. kat.	V. kat.	VI. kat.
Törpe	25-40	41-350	351-600	601-680	681-750	751+

A törpék népe Beriquel szigetéről érkezett évezredekkel ezelőtt és mostanra szakértelmük révén eljutottak és kirajzottak Ynev minden szegletébe. A Korforduló közeledtével Tarin kapuinak bezárására készül és sok felszínen élő fajtársukhoz eljutatták ennek a hírét akiknek meg kell küzdeniük az ezzel járó döntéssel is Homálytestvérük mellet. Sokszor félreértett, mély érzésű faj, akinek tagjai (másokhoz képest) testi hátrányaikat ezer és egy módon tanulták meg kompenzálni és ezek közül csak egy a sírig tartó bajtársiasság.

UDVARI ORK

Különleges képesség:

- Rendelkeznek infralátással, mely vaksötétben is 15 méternyi hőlátást jelent számukra.
- Minden udvari ork természetes képessége – nem kell Kpt áldozniuk a megtanulására! – a Csapdafelfedezés 20%-ban, a Titkosajtó keresés 10%-ban.
- A Föld alatt – barlangrendszerben, kiépített pincékben, és labirintusokban is (4 méter eltéréssel) meg tudják mondani, milyen mélységben járnak. Ugyancsak tisztán érzik azt, hogy az út, melyen haladnak, lejt vagy emelkedik, sőt jó közelítéssel megmondják a lejtés vagy emelkedés százalékos mértékét is.
- Az udvari orkok szaglása igen kifinomult: ötször jobb, mint az embereké, így tájékozódni is kiválóan tudnak ez alapján.

Számokban kifejezve:

- 2 óránál frissebb nyomot 80% eséllyel képesek követni,

- 4 óránál nem régebbi nyomot 60% eséllyel követnek,
- 8 óránál frissebb nyomot 30%-ban képesek követni,
- 12 óránál frissebbet 15%-ban követnek,
- 24 óránál nem régebbit pedig 5% eséllyel követnek. Egy napnál régebbi nyomra nem tudnak rábukkanni. A fenti esélyekre óránként kell dobni, s amennyiben a százalékértéknél kevesebb a dobás eredménye, az udvari ork képes követni a nyomot. Ha több, úgy elveszítette, de -10-es módosítóval újra próbálkozhat, egészen addig, míg meg nem leli a nyomot, vagy esélye nullára nem csökken.

Tulajdonság maximum: Erő 22 / Állóképesség 21 / Egészség 22 / Szépség 13 / Intelligencia 16 / Asztrál 15, Érzékelés 19

Faj	I. kat.	II. kat.	III. kat.	IV. kat.	V. kat.	VI. kat.
Udvari Ork	15-19	20-120	121-200	201-230	231-260	261+

Az udvari orkok az eltelt évszázadokban egyre többen és többen lettek a Zászlóháborúk minden oldalán és lassan délre is eljutottak közülük többen is. Vonzza őket a tudásvágy, képességeik fejlesztése és az, hogy egyenrangúnak tekintsék őket magukkal. A legfiatalabb fajként még hosszú út áll mögöttük hozzá, de jó ösvényt választottak hozzá azzal, hogy békében és háborúban is egyaránt hasznos és tevékeny részei a világnak, kalandozóként is egyre több hírnevet szereznek maguknak. Mindent megtesznek, hogy viselkedésben és kinézetben is a lehető leginkább különbözzenek az általuk megvetett vadorkoktól.

WIER *(a Wierré válás Előtörténeti motívum felvételével választható)*

Különleges képesség: A wierek egyetlen állandóan fennálló különleges képessége, hogy semmiféle vér-mágiának nem eshetnek áldozataiul. Az ilyen varázslat a vérivón létre sem jön. Ugyanakkor az éppen aktív vérmágiát 20 méteres körzetben megérzi, akár leplezett, akár nem. A Wierek összes többi képessége időleges, azaz csak akkor rendelkeznek velük, ha rendszeresen hódolnak vérivó szenvedélyüknek. Amikor ezt elmulasztják, képességeiket időlegesen elveszítik. A vérivók látszólag közönséges emberekként is élhetik életüket, azonban lelkük mélyén mégis ott lappang a vér utáni szomj. Sokan a leleplezéstől való félelmükben vagy saját állati természetüktől elborzadva választják az emberibb, ámde gyötrelmesebb utat, s

csak mértékkel hódolnak szenvedélyüknek. Ők csak a legvégső esetben élnek vérivással, s jószerével csak állatok vérét fogyasztják serlegekből, ivókupákból. Mások szinte tobzódnak a szenvedélyük nyújtotta előnyökben, s szó szerint az utolsó cseppig kiélvezik sötét hatalmukat.

Az alábbi képességekhez elegendő állatvért fogyasztani kupából, serlegből, egyéb edényből. Pontos mennyiségi megkötés nincs, de szomjukat maradéktalanul vérrel kell oltaniuk – naponta egy kisebb pohárnyi vér semmiképp nem elegendő. Ha egy wier egy teljes napon át nem fogyaszt vért, arca elkínzottá válik (Szépsége 1-gyel csökken), gondolatai minduntalan visszatévednek szenvedélyére, amelynek elmulasztott hódolni (Intelligenciája is 1-gyel csökken). Gyötrelme napról napra fokozódik, mind ingerültebbé válik (Asztrálja naponta 1 ponttal csökken, maximum 5-tel). Öt nap után már erős fizikai fájdalmat okoz neki táplálékának hiánya, Képességei lecsökkennek, ingerlékennyé, levertté válik (a Kábulat módosítók érvényesek rá). Ilyenkor a vér szaga vagy egy nyílt, vérző seb látványa könnyen az őrületbe kergetheti: ha elvéti Akaraterő- és Asztrál-próbáját, ráveti magát a „táplálékra”. Saját és más vérivók testnedvei nem oltják szomját, sőt attól undorodik, miként beteg emberek vérétől vagy az alvadt vértől is. Utóbbiakat az első korty során megérzi, s ha tovább fogyaszt belőlük, maga is megbetegszik. (A Mesterfokú alkimisták ismernek egy különleges eljárást, melynek segítségével az élőlények testnedvei lepecsételt amforákban huzamosabb ideig friss állapotban tárolhatók, alvadás nélkül.) A nem egyenesen élőlényből kiszipolyozott vér nem jelent Életerőt – azt sem sebeinek gyógyítására, sem varázserejének fokozására nem fordíthatja a vérivó.

Rendszeres vérivással (naponta minimum egy serlegnyi állati vagy emberi vér felhajtásával), a wier a következő tulajdonságok birtokába jut:

- Infralátás, 30 m távolságig
- Hallása és szaglása az emberinek kétszeresére nő
- Azon a napon, melyen embervért vesz magához, nem öregszik

Minden wier képes az Élet Csókjának (lásd. Boszorkánymágia) alkalmazására, vérszívás formájában. Maximum annyi Ép kiszipolyozására képes, ahánnyal áldozata rendelkezik. Ebből az Ép mennyiségből gyógyíthatja saját (Ép) sebeit – azok heg nélkül beforradnak -, vagy pedig életerőt raktározhat el különleges varázshatalmának gyakorlásához. A wier rendelkezik ugyanis egy különleges, mágikus szervvel, amely a vérként kiszipolyozott életerőt varázserővé alakítja. Ez maximum annyi életerő (Ép) elraktározására képes, amennyi a wier Egészségének 10 feletti része. (példa: Egy 14-es Egészséggel rendelkező wier egyszerre legfeljebb 4 Ép-t képes elraktározni és varázserejének gyakorlására használni.

Újbóli vérivással sem képes 4-nél több Ép-t összegyűjteni, ám az időközben elhasználtakat természetesen pótolhatja.)

Az összegyűjtött életerőből a wier az alábbi, a Boszorkánymágiára hasonlító varázslatokat hozhatja létre:

Életerő	Varázserő
1 Ép	Árnyak
1 Ép	Elkoppintás (a Tűzgyújtás fordítottja, a gyertyák kialszanak)
1 Ép	Rettegés
2 Ép	Bűbáj az azonos, avagy Szerelemvarázs az ellentétes neműekre
3 Ép	Parancs
3 Ép	Felejtés Csókja
4 Ép	Halál Csókja

A varázslatok 5 E erősséggel jönnek létre, és semmiképpen nem erősíthetők. Egyéb jellemzőikben az azonos boszorkányvarázslatokra hasonlítanak: a szint a wier Tapasztalati Szintjével egyezik, míg a varázslási idő minden esetben mindössze 1 szegmens. A Bűbáj avagy Szerelemvarázs, a Rettegés és a Parancs alkalmazásához a wiernek elegendő rápillantania áldozatára, ám a hatás csak akkor jön létre, ha az óvatlanul egyenest a vérivó szemébe néz.

A wier 1 Ép elraktározott életerő feláldozásával 1 napra mellékhatás nélkül elfojthatja a vér utáni szomját. Ezen napon nem sújtják Képesség-csökkenések és különleges képességeit is használhatja, ám, ha nem iszik embervért, természetes módon öregszik.

Ha súlyosan megsebesül, de nem talál a környezetében alkalmas áldozatot, akinek vérét kiszívva magát gyógyíthatná, a wier az elraktározott Életerőből is fordíthat a gyógyulásra. Természetesen saját vére sem erre, sem más képességeinek használatára nem alkalmas.

A wierek harapása K3 Fp sebet okoz és – más vérivó teremtményekével ellentétben – nem fertőző.

Tulajdonság maximum: Szépség 21 / Intelligencia 21

Korkategóriák: lásd a különleges képességeknél

KYR VÉRŰ

Különleges képesség:

(abban az esetben, hogyha a Nemesi származás Előtörténeti motívumot VAGY a Kyr vérbaj Hátrányt felvette a karakter)

A kyr vérű karakter neveltetése során megismeri és elsajátítja a **Kyr metódus** pszi alkalmazás bizonyos diszciplínáit (gyakorlatilag *az Energiagyűjtésen kívül* mindet, de azt is képes felismerni, hogyha éppen lát egy varázslót alkalmazni) külön erre költött Képzettség Pontok nélkül. A pyarroni módszer Mf-ának megfelelő pszi pontokkal fog rendelkezni alap és szintenkénti tekintetében, illetve azokat a diszciplínákat is használhatja.

Tulajdonság maximum: Erő 17 / Állóképesség 17 / Szépség 19 / Egészség 17 / Intelligencia 19/ Asztrál 19

Korkategórák	I. kat.	II. kat.	III. kat.	IV. kat.	V. kat.	VI. kat.
Kyr vérű	17-30	31-42	43-55	56-75	76-91	92+

A kyr faj valaha hódítóként lépett Ynev történelmének színpadára és évtízezredekig tartotta Birodalmát, míg halandóként szembe szálltak egy istennel és győzelmük ára fajuk uralkodó szerepe volt. Ez a folyamat is lassú, történelmi léptékű volt és Korokon keresztül tartott és most, a Hetedkor alkonyán is vannak országok, ahol a hatalmukhoz görcsösön ragaszkodók éltben tartják Kyria álmát, nem nézve azt milyen áron teszik. Ezzel együtt is rengeteget köszönhetnek az északi és déli népek a kyrek kultúrájának és legendáikban legtöbbször még mindig pozitív, de tragikus hősként jelenik meg alakjuk, az életben pedig jobbára teljesen elkeveredtek azt emberi kultúrákkal és „csak” külső jegyeik, nemesi kiállásuk hirdeti az egykori nagy nép túlélését.

I. táblázat: Párosítható Fajok és Kasztok

Emlékeztetőül: a Faji Tulajdonságmódosítók nem érvényesek ebben a karakteralkotásban

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

*-al jelölt kasztok és faj esetén szükséges a Nemesi Származás Előtörténeti motívum kiválasztása

**-al jelölt új fajnál a pyarroni pszi mesterfokának megfelelő pontokkal megkapja a karakter a pszi Kyr Metódusának diszciplináinak a használatát (a pyarroniak mellett) hogyha kiválasztotta hozzá a Nemesi Származás motívumot VAGY a Kyr Vérbaj hátrányt, ha nem választotta egyiket, akkor „csak” a fajra jellemzú külső jegyekkel rendelkezik különleges képességek nélkül

***-al jelölt fajok csak magányos mestertől tanulhattak tűzvarázslónak (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 tulajdonságpontokat

II. Táblázat: 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	14/19
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	14/19
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	14/19
Shenar	8/18	13/18	13/20	11/20	9/18	6/18	8/18	9/18	8/18	14/19
Kardművész	9/18	9/18	13/20	15/20	9/18	6/18	8/18	13/18	9/18	14/19
Pszi-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
Tűzvarázsló	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

III. Táblázat: Dicsőségpontok felhasználása

A megszerzett Dicsősgépontokat a következő táblázat alapján lehet elkölteni olyan módon, hogy az egyes sorok és oszlopok metszéspontjában lévő kockát választja ki valaki (tehát nem egész sorok vásárolhatóak meg így!!!).

- A kívánt kasztot a **IV. Táblázat** alapján kell kiválasztani és kifizetni érte a megfelelő mennyiségű Dicsőségpontot az alábbi módon (Kalandozó kaszt=1 DP; alkaszt = 3 Dp; kiemelt alkaszt = 5 Dp)
- Tulajdonságokra elkölthető pontokat/ átlagot is hasonló módon kell megvásárolni (140/14-es átlag= 1 Dicsőségpont; 150/15-ös átlag= 3 DP; 160/16-os átlag= 5 DP)
- Harcérték Módosítókat is lehet vásárolni így (3 Hm=1DP; 9 Hm=3 DP; 15 Hm= 5 DP)
- A Harcérték Módosítók a kaszt Alap és szintenkénti értékén FELÜL értendőek, tehát bónuszban, pluszban, egyszeri eloszthatóó érték.
- A Harcérték Módosítók többször is felvehetőek a táblázatból, hogyha a Kaszt és Tulajdonság oszlopból már választott a játékos.
- A karakter sok különböző okból nem mászkálhat a világban végtelen varázstárggyal (pl. manaháló, térkapuk) ezért a **LEHETSÉGES INDULÓ varázstárgyainak darabszámát** határozhatja meg és kell is, hogyha varázstárgyat szeretne a karakter birtokolni. Ez az érték nem adható át másik karakternek és a kaland folyamán talált, szerzett tárgyak számára nincsen hatással. Beleértendők a karakter által elkészíthető

és elkészített tárgyak is, egyetlen kivétel a Hatalom Itala, amely ezen az értéken felül értendő. (1 db Varázstárgy= 1 DP; 2 db varázstárgy = 3 Dicsőségpont; 3 db varázstárgy = 5 DP)

- A Lehetséges Induló Varázstárgyak Darabszáma **NEM** jelenti azt, hogy a karakter automatikusan kap annyi varázstárgyat, mint amennyit megjelölt!!!
- A választható és vásárolható varázstárgyakról a **VI. Táblázatban** találtok egy terjedelmes és teljes listát, amelyeket a karakterek birtokolhatnak kezdéskor.
- Az eddig összegyűjtött Dicsőségpontokból 10-et lehet és 10-et kell elkölteni ezen a ponton, mert az afölötti értékekből lehet csak további Előnyöket vagy Különleges Képzést tanulni.
- Tehát maximum 10 DP-t lehet elkölteni, de a 10-ből fel nem használt pontok elvesznek. A tíz feletti pontok használhatóak fel előnyökre, Szerzett Rutinra és Különleges Képzésre *(ld VI. Fejezet)*

	Kaszt	Tulajdonság	Harcérték Mód	Varázstárgyak
1 Dicsőségpont	kalandozó kaszt	140 (14-es átlag)	3	1
3 Dicsőségpont	alkaszt	150 (15-es átlag)	9	2
5 Dicsőségpont	kiemelt alkaszt	160 (16-os átlag)	15	3

IV. Táblázat: A M.A.G.U.S. kasztjai

Kaszt (KKUK, ETK, ÚT, ATAK)				
Harcos	**Szerencsevadász**	**Pap**	**Harcművész**	**Varázshasználó**
Harcos/Hebet Amazon Barbár/Rhó Gladiátor Fejvadász/Sznofru Bajvívó Lovag/Hevioso	Tolvaj Bárd *(Bárdvarázslatok száma 35+k10, lásd Rúna)* Illuzionista	Pap Paplovag Szerzetes Sámán	Harcművész Kardművész Shenar Pszi-mester	Boszorkány Boszorkánymester Tűzvarázsló Varázsló
Alkaszt (HGB, PPL. I-II, MTK, Rúna)				
Harcos	**Szerencsevadász**	**Pap**	**Harcművész**	**Varázshasználó**
Árnyvadász Hassidis (Rúna II/3) Nomád harcos (Rúna IV/5.) Gyöngykeresők (Rúna V/1.) Vértestvér (Rúna II/1.) Hegyi barbár Arshur karma Kotariai hegyi vadász Manteca Ikrek szektája	Lombhullás Árvái (Rúna IV/1) Vándor dalnok (Rúna IV/1)	Kadal pap (Rúna I/5.) Tooma pap (Rúna I/9.) Felice híve (Rúna I/10.) Ravator Arel pap (PPL) Uwel paplovag (PPL) Acél Lótusz Sarrag papnő Mnemenél pap		Álomtáncos (Rúna III/1.) Orfenita mágus Sangorik klán Gianagi vízvarázsló
Kiemelt Alkaszt				
Harcos	**Szerencsevadász**	**Pap**	**Harcművész**	**Varázshasználó**
Sirenari erdőjáró (HGB v TF) Yllinori sas (HGB v TF)	Sötét bárd (Rúna IV/1)	Kyel-pap Arel pap (KKUK, ETK), Morgena pap Noir pap Főnix Uwel paplovag (KKUK, ETK) Adron pap		Dorani varázsló (Rúna II/4.) Lar-dori varázsló (Rúna II/4.)

A Lovagok Könyvéből választhatóak az alkasztok (és annak is minősülnek, második kategória), de a kráni elf lovag nem játszható.

V. Táblázat: Kasztok induló felszerelései és vagyona

Karakterkaszt	Induló vagyon és felszerelés
Harcos	18 arany és ami az adott alkasztnál meghatározásra kerül (ld. HGB)
Gladiátor	12 arany és iskolájának megfelelően két fegyver és a gladiátorvért
Fejvadász	6 arany és klánjának és származási helyének megfelelő fegyverek (max. 2 db) és vértezet
Lovag	12 arany és két darab tetszőleges fegyver, utazó ló
Tolvaj	10 arany
Bárd	10 arany és a választott hangszer (ld. Rúna I/1. szám)
Pap	6 arany és hitének megfelelő szent szimbólum (ha az istene leírásában szerepel, akkor vértezet)
Paplovag	6 arany és szent szimbólum és egy Istenének megfelelő fegyver
Harcművész	3 arany és egy választott fegyver (ld. Rúna II/1. szám)
Shenar	3 arany és shenar-kard
Kardművész	6 arany és slan-kard, és kardművész vért vagy slan tőr
Pszi-mester	3 arany
Boszorkány	12 arany
Boszorkánymester	12 arany
Orfenita	12 arany és külön 20 arany varázstárgyra
Tűzvarázsló	18 arany és Lángkard (hosszúkard), ordani Pusztító Tűz útján járónak rendje szerinti vért
Gianagi vízvarázsló	18 arany
Varázsló	18 arany és iskolájának megfelelő bot 3. Tsz-en (ld. Rúna II/4. szám)
Illuzionista	18 arany
Nomád Sámán	6 arany és amit az adott szinten a sámán képes elkészíteni
Szerzetes	6 arany
Amazon	18 arany és emrelin kard (értékeit ld. predoci egyenes kard)
Barbár	18 arany és egy darab kétkezes vagy két darab egykezes fegyver
Bajvívó	18 arany és rapír (ld. tőrkard)

- **Méregkeverés/semlegesítés** képzettséggel rendelkező karakterek szintjüknek megfelelő adag *(lásd Képzettségekhez tartozó felszerelések táblázat)* és képzettségüknek megfelelő szintű méreg (és ellenméreg) előállítására elegendő alapanyaggal rendelkeznek.
- **Abbit fegyverek:** az eredeti fegyver árának két és félszeresét kell kifizetni érte
- **Sodronyingből** háromszoros áron lehet **sodrony-kezes-lábast** csuklyával csinálni, hogy mindenhol védjen.
- **Szegecselt felszerelési** tárgyak a kivert bőrpáncél árán mennek minden testtájra külön-külön.
- **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 70 arany vértekre
Méregkeverés / Semlegesítés	Af – Szint x 3 adag elkészíthető méreg Mf – Szint x 5 adag elkészíthető méreg
Herbalizmus / Alkímia	Af – Szint x 3 adag elkészíthető szer

	Mf – Szint x 5 adag elkészíthető szer
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

VI. Táblázat: Varázstárgyak

Varázstárgyak: a karakter a kezdő vagyonából vásárolhat varázstárgyakat is. Ekkor egyszer a varázstárgy komponenseinek fizeti ki (a varázstárgynál szereplő árat) illetve a varázstárgy elkészítéséhez szükséges mana mennyiségének 1,5 szeresét fizeti ki aranyban.

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

Varázstárgy	Ár
Gyógyital	1Fp/3 arany + 5 ezüst
	1 Ép/6arany + 1 arany
Enyhe lefolyású betegséget gyógyító ital	*11 arany*
Kevéssé 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
Sárkánylehellet itala	sárkányfiók 90 arany+ 3 arany
Sebezhetetlenség itala	ld. lentebb
Őselemek 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 ~ 45 Mp-os) 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 ~ 63 Mp-os) 101 arany
Rúnapáncél	(+1 ~ 63 Mp-os) 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
Tűzíj	89 arany
Mélytarisznya	81 arany
Védőköpeny	(+1 ~ 63 Mp-os) 96 arany + 4 arany
Rúnapajzs	(+1 ~ 63 Mp-os) 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 tekercse *(Rúna II/2.)*	600 arany
Légelemet szólító tekercs *(Rúna II/2.)*	4000 arany
Félelem tekercse *(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
Halottűző 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 tőr *(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
Sárkányfióka apró szusszantása	48 arany
Elemi erő íj	94 arany
Tisztogatók buzogánya	109 arany
Öröklámpás	72 arany
Rozsdarongy	6 ezüst
Élfésű	3 ezüst
Iroh kupája	8 ezüst
Király-kő	3 ezüst
Unikornis szarv kupa	15 arany
Ezüst veder	3 arany
Húslepel	8 ezüst
Komarkő	1 arany
Tetoválások	*(Rúna IV /4.; I/5. és Ynevi kóborlások)*
Erő bélyege	33 arany
Méregtől óvó jel	54 arany
Átoktól óvó jel	54 arany
Rontástól óvó jel	54 arany
Harci bélyeg	45 arany
Lidérctest	45 arany
Méregpohár	54 arany
Fantomtest	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
Láthatatlanság	63 arany

Láthatatlanság felfedezése	29 arany
Méreglátás	18 arany
Macskatalp	18 arany
Biztos kéz	26 arany
Pusztító akarat	18 arany
Elmeőr	26 arany

VII. Táblázat: Képzettségek listája

Az alábbiakban azon képzettségek listáját találjátok, amelyeket a Krónikák.hu-s rendezvényeken karaktereitekkel megtanulhattok és elsajátíthattok a különböző törvénykönyvek, cikkek és kiegészítők alapján. Emlékeztetőül: a Rúna magazinban megjelent helyreigazítás alapján az Alapfok megtanulása után, nem kell a Mesterfoknál szereplő teljes költséget megfizetni, csak a kettő különbözetét Képzettség Pontokban. Ez a táblázat is ezt a szellemiséget követi.

Harci Képzettségek

Képzettségek	Alapfok	Mesterfok
Ökölharc - *ETK*	3	15
Birkózás – *ETK*	8	15
Fegyverhasználat – *ETK*	3	30
Pajzs használat – *ETK*	5	30
Fegyverdobás – *ETK*	4	40
Fegyvertörés – *ETK*	5	20
Lefegyverzés – *ETK*	7	18
Nehézvért viselet – *ETK*	3	27
Kétkezes harc – *ETK*	15	25
Vakharc – *ETK*	10	30
Fegyverismeret – *ETK*	10	20
Hadvezetés – *ETK*	5	20
Hárítófegyver használat – *MTK*	8	15
Földharc – *MTK*	5	12
Belharc – *MTK*	3	10
Közös harcmodor – *MTK*	7	10
Ikerharc – *MTK*	12	45
Harci láz – *HGB*	8	15
Hadrend – *HGB*	3	20
Hadvezetés – *HGB*	5	20
Harc helyhez kötve – *HGB*	4	12
Kínokozás – *HGB*	9	20
Pusztítás – *HGB*	15	30
Kiegészítő támadás – *HGB*	7	15
Különleges fegyverhasználat – *HGB*	15	30
Lovas íjászat – *HGB*	15	30
Célzás – *HGB*	20	35
Ahmrit-meditáció – *ATAK*	8	16

Ne-Fhup, a gyűlölet művészete – *ATAK*	11	24
Tűzfegyver – *Új Tekercsek alapján 2. és 4. fok*	3	20
Ostromgép Kezelése – *Új Tekercsek alapján 2. és 4. fok*	5	20
Halálos szúrás – *Bajvívó (HGB/TF)*	4Kp/%	

Tudományos Képzettségek

Képzettségek	**Alapfok**	**Mesterfok**
Írás/olvasás – *ETK*	5	25
Nyelvtudás – *ETK*	5	20
Ősi nyelv ismerete – *ETK*	10	60
Démonok nyelve – *Rúna VI/2.*	20	70
Időjóslás – *ETK*	3	15
Térképészet – *ETK*	10	17
Heraldika – *ETK*	5	15
Legendaismeret – *ETK*	10	50
Történelemismeret – *ETK*	5	20
Vallásismeret – *ETK*	5	25
Építészet – *ETK*	5	20
Méregkeverés/semlegesítés – *ETK*	15	60
Ban(n)ara Útja – *Rúna I/8.*	Méregkeverés Mesterfok	25 (+1200 arany)
Herbalizmus – *ETK*	5	35
Sebgyógyítás – *ETK*	15	30
Pszi – *ETK*	10	55
Új Pszi diszciplínák – *Rúna III/1.*	2	4
Alkímia – *ETK*	10	40
Élettan – *ETK*	15	45
Mágia használat – *ETK*	15	45
Demonológia – *ETK*	20	55
Rúnamágia – *ETK*	18	45
Drágakőmágia – *ETK*	-	52
Emberismeret – *MTK* *	7	22
Mágiaismeret – *MTK*	5	25
Mechanika – *MTK*	8	25
Jog/törvénykezés – *PPL*	10	30
Antissjárás – *PPL*	15	45
Művészettörténet – *PPL*	10	25
Balzsamozás – *PPL*	5	10
Asztrológia – *ATAK*	6	12
Mértan – *Rúna magazin I./4.*	5	9
Komponens mágia – *Orfenita mágus*	8	16
Ásványtan – *Orkok a játékban*	4	13
Quars, az árnymágiája – *Az Ikrek szektája*	Varázslat Mp/3Kp	
Tolvaj varázstrükkök – *Rúna III/4.*	Varázslat Mp/3Kp	

Világi Képzettségek

Képzettségek	Alapfok	Mesterfok
Idomítás – *ETK*	8	20
Etikett – *ETK*	8	15
Nyomolvasás/eltüntetés – *ETK*	10	45
Erdőjárás – *ETK*	5	14
Vadászat/halászat – *ETK*	8	15
Lovaglás – *ETK*	1	15
Kocsihajtás – *ETK*	2	15
Úszás – *ETK*	2	10
Szexuális kultúra – *ETK*	5	30
Hajózás – *ETK*	15	40
Éneklés/zenélés – *ETK*	5	30
Tánc – *ETK*	5	30
Hangutánzás – *ETK*	3	16
Értékbecslés – *ETK*	5	11
Csapdaállítás – *ETK*	10	20
Csomózás – *ETK*	7	24
Zsonglőrködés – *ETK*	3	10
Futás – *ETK*	9	24
Szakma – *ETK*	2	15
Mászás% - *ETK*	Kp/3%	
Esés% - *ETK*	Kp/3%	
Ugrás% - *ETK*	Kp/3%	
Szájról olvasás – *MTK*	7	10
Mellébeszélés – *MTK*	3	9
Kínzás – *MTK*	2	15
Kínzás elviselése – *MTK*	5	12
Helyismeret – *MTK*	1	8
Festészet/rajzolás – *MTK*	3	18
Kultúra – *PPL*	2	30
Pénzügyek/birtokigazgatás – *PPL*	10	30
Politika/diplomácia – *PPL*	10	25
Erkölcs - *PPL*	10	45
Lélektan – *PPL* *	8	25
Rajzolás - *PPL*	5	25
Szobrászat – *PPL*	8	30
Irodalom – *PPL*	7	22
Színészet – *PPL*	12	35
Ékszerészet – *PPL*	8	30
Állatismeret – *HGB*	1	6
Tetoválás – *HGB*	4	19
Hegymászás – *Kotariai hegyivadász*	4	13
Dorbézolás – *Illuzionista*	2	10
Solymászat – *Arel pap*	3	15
Nyúzás – *Boszorkánymesteri mágia*	2	4

Alvilági Képzettségek

Képzettségek	Alapfok	Mesterfok
Kocsmai verekedés – *ETK*	3	15
Hátbaszúrás – *ETK*	10	25
Hamiskártya – *ETK*	10	20
Kötelékből szabadulás – *ETK*	8	16
Álcázás/álruha – *ETK*	12	24
Lopózás% - *ETK*	Kp/3%	
Rejtőzés% - *ETK*	Kp/3%	
Kötéltánc% - *ETK*	Kp/3%	
Zsebmetszés% - *ETK*	Kp/3%	
Csapdafelfedezés% - *ETK*	Kp/3%	
Zárnyitás% - *ETK*	Kp/3%	
Titkosajtó keresés% - *ETK*	Kp/3%	
Hamisítás – MTK	11	24

* Az Emberismeret és a Lélektan alkalmazható külön is, illetve az előbbit lehetséges „felfejleszteni" az utóbbira, hogyha kifizetjük a képzettségpontok különbözetét bármelyik fokon.

VII. Fejezet: Utolsó simítások és finomítások, Különleges képzések

A játékos karakternek ezen a ponton a megmaradt Dicsőségpontjaiból van módja további előnyöket (ld. ott vásárolni) vagy Különleges Képzéseket elsajátítania. Ezt olyan módon teheti meg, hogy az első Különleges Képzés 1 Dicsőségpontba kerül, a második, amit tanulna már kettőbe, a harmadik pedig háromba (és így tovább), az Előnyök hasonlóan számolandók, azonban külön-külön értendő az áruk növekedése. *(a fel nem használt Dicsőségpont (amivel már nem tudsz újabb Előnyt, Szerzett Rutint vagy Különleges Képzést felvenni) átváltódik 40 (negyven) arannyá vagy 10 (tíz) Képzettségponttá)*

A harcművész karakterek választhatnak 1 harcművész stílust, a bajvívók 1 bajvívó stílust. Ez az ingyen kapott Különleges képzés úgy számolandó, hogyha mást is szeretne tanulni, mintha már elköltött volna rá egy Dicsőségpontot a karakter (2DP).

Különleges Képzés	Megkötések
Chi-harcban alkalmazható fegyverek harcművészete	harcművész főkaszt
Shien-ka-to	mindenki tanulhatja
Dart-nid-kinito	mindenki tanulhatja
Avad-ka-kinito	mindenki tanulhatja
Nisen-nid-to	mindenki tanulhatja
Riavel-jiu-baroshi	mindenki tanulhatja
Fengniao-tian-to	mindenki tanulhatja
Neihe-de-renshi	mindenki tanulhatja
Shi-mian-mai-fu	mindenki tanulhatja
Chow-gar-to	mindenki tanulhatja
Muay	mindenki tanulhatja
Shenar-nid-to	mindenki tanulhatja

U-dzsai	mindenki tanulhatja
Shadleki-stílus	mindenki tanulhatja
Aleggehri-stílus	mindenki tanulhatja
Den Aliud-stílus	mindenki tanulhatja
Ab Artia stílus, avagy riposzt-vágás	mindenki tanulhatja
Takeru	mindenki tanulhatja
Aramaka	mindenki tanulhatja
Shien-shu	mindenki tanulhatja
Ki-Riyaji-ten-kinito	mindenki tanulhatja
Mentát	pszi-mester
Khinn	pszi-mester Mentáttal
Kino-Baruko	pszi-mester Khinnel
Hergoli Villámmester	boszorkánymester
Mágikus Tetoválások	boszorkánymester
Igric	bárd
Dalnok	bárd
Bonviván és Díva	bárd
Equvaro	kyr vérű
Aszisz boksz	mindenki tanulhatja
Dzsad kardtánc	mindenki tanulhatja
Fiesta Ramiero	mindenki tanulhatja
Sunu	törpe
Varjúvecsernye	mindenki tanulhatja
Kígyómarás	mindenki tanulhatja
Ibris művészet	Elarok
Csatamágus képzés	Varázshasználó főkaszt
Quars, az árnymágia	toroni Iker fejvadász
Dzsad tolvajok mágiája	dzsad tolvaj

Harcművész stílusok

Chi-harcban alkalmazható fegyverek harcművészete

A Rúnákban megjelent cikkek óta tudjuk, hogy a harcművészetek fegyvertára milyen különleges és egyedi. Amellett, hogy eszközeik elsajátításához különleges jártasság és képzés kell úgy az eddig megismert (és ezután következő) harcművészeti stílusok sem használnak fel mindent repertoárjukból. Legtöbb helyen és asztalnál eddig is az a szabály élt, hogy Chi-harcban a kardművész csak slan-kardját forgatja, harcművész pedig a puszta kezét és esetleg egy választott fegyverét, amivel a stílusa rendelkezik. Ezzel a különleges képzéssel, amit fegyverre kell külön felvenni, így akár többször is lehetséges, a harcművész főkasztú karakter az általa választott fegyver alkalmazásában mélyed el, tanulja ki az ahhoz kapcsolódó ősi tanokat és erkölcsi kódexet, hogy képessé válik a Chi-harcban is alkalmazni, forgatni azt. Az előtörténetben azonban minden esetben meg kell jelölni (~ ki kell találni) azt a mestert és azt az iskolát, amelyben elsajáította és (legalább három) olyan szabályt, ami szerint a harcművész él és amelytől a tökéletesedés felé vezető út lépcsőfokait reméli.

Shien-ka-to

*A*z 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

*K*elet-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 jelentkezik a szellemi út mellett, igaz e melléktermékét 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-pszi alkalmazására - mindenkinél kiválóbbak e téren. Ez számszerűségekben 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 különbontani. Testük általános harcértékei:

KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
7	10	19	K3+1

Avad-ka-kinito

*E*redeti 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 gáncsaik 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 elvéti 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 szélsebesen 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

Riavel-jiu-baroshi

A Tiadlant Niarétól elválasztó öböl melletti, Yian-Yiel hegység bércei közt élnek még azok a tradíciók, melyekről azt állítják gyökerük egészen a titokzatos ország legbelsejéből származnak. Útjukat Riavel Kilenc Ékkövének is szokták fordítani. Meglepő módon viszont Ynev szerte legismertebb művelője nem ebből az elzárkózó országból származik. Bár inkább gyermekeit szokták ismerni kalandozó körökben, Roln Cossagor, a kilenc sárkány bölcsességének fegyvereit mesterien forgató slan sem ismeretlen a Tiadlani művészeteket jobban értők körében.

A fent említett fegyverek konkrétan egy szokatlan kardpárost takarnak, amit a külvilág általában csak horgas kardok néven emleget. A markolat körül különböző pengékkel, a penge végén pedig visszafelé ívelő éllel, kampóval rendelkező kard avatott kézben elképesztően hatékony. Ami pedig a pusztakezes technikáit illeti, a stílus kiegyensúlyozottnak mondható. A harcot kívülről szemlélő számára mesterkéltnek tűnhet ugyan a mozdulatok némelyike, valamint puszta színjátéknak ahogy büszke ragadozó, lassú vonulása és a lecsapó, teljes teste erejét kihasználó bestia vehemenciája váltakozik, ám az egész igazodik az iskola ideológiájához, a szimbólumukban is megtalálható, egymást kör alakban kergető fehér és fekete sárkány mintázatához.

Maga a stílus sok erőt igényel az alkalmazó részéről, különösen a kezeket veszi igénybe. Mind a nehéz kardok, mind a tépő jellegű támadások erős alkart igényelnek a technikák biztos kivitelezéséhez. Arányaiban a kézzel történő támadások a hangsúlyosabbak, bár nem

kizárólagosak. Ugyan test tudatosságuk művelése kapcsán tanulják az iskola követői a többi klasszikus harcművész fegyvert is, ám legtöbb időt a horgas kardoknak szentelik, amit előszeretettel használnak párban. Ezekkel a Riavel-jiu-baroshi követője Chi-harcra is képes.

	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Kéz	9	16	14	K6+1
Láb	8	11	7	K6-1
Horgas kard	4	16	18	2K6+2

Fengniao-tian-to

Tiadlanban, a Minquin városát felölelő tartományban igen népszerű stílus. Eredete nem olyan ősi, mint az iskolák többségének, alig pár emberöltőnyire nyúlik vissza, ám a régi utakat újragondoló alapítómester a sűrűn lakott városban hamar nagy népszerűségre tett szert és szándékán túlnőve sok-sok követőt szerzett iskolája számára.

A stílus igen gyors, alapvetően a megelőzésre épít, ám magas állásaival, az ütés mögül hiányzó testsúly megtámasztásának hiányával egyszerre kevés kár okozására képes. Ha valaki az iskola gyakorlójára támad, amaz igyekszik belépni, megelőzni a támadót és minél hamarabb elvenni a kedvét a folytatástól. Fegyvereket ritkán használnak, ugyanakkor repertoárjuknak sok lefegyverző technika a része. Amennyiben a fengniao-tian-to a harcművész első iskolája, úgy az induló képzettségei közt a fegyvertörés helyett a lefegyverzés képzettséget kapja meg pusztakézzel és ebből szerzi mesterfokát is a 4. tapasztalati szinten.

Jelképük, szimbólumuk nincsen, minthogy régi tradíciók nem kötik, az alapítómester pedig igen szerény személy lévén, hivalkodásnak tekintette volna, ha jelképpel hirdetik különcségüket, lépten nyomon mások orra alá dörgölve. Hozzáállása azonban már így bő száz évvel később kevésbé jellemző minden tanítványra. Hatékonysága és látványossága okán közkedvelt azon fiatalok körében, akik előszeretettel indulnak a tiadlani rendszerű gladiátor viadalokon. A stílus alkalmazója villámgyors támadásaival nem 2, hanem 3 támadást adhat le körönként pusztakézzel és a +1 támadást előnyét Chi-harcban is megőrzi más stílusokkal szemben.

	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Kéz	12	18	14	K3
Láb	10	12	12	K3+1

Neihe-de-renshi

A neihe-de-renshi avagy a Belső Folyó Ismerői talán a Dart-nid-kinito iskolához állnak a legközelebb, mind mozgásukban, mind elmélyültségükben. Gyakori meditáció helyett ők azonban úgy gondolják, hogy az elme helyett egy olyan összetevőjüket tökéletesítik, ami csak itt az elsődleges anyagi síkon jellemző rájuk és nem viszik magukkal a túlvilágra. A lélek odaát is fejlődhet, de hogy igazi stabil alapjai legyenek sokat foglalkoznak az általuk metuknak nevezett csatornákkal, amikben állításuk szerint az életenergia áramlik.

Kétségtelen tény, hogy megfelelő nyomáspontok segítségével elfszabásúakon szinte hihetetlen dolgokat tudnak pár, látszólag súlytalan érintés, ujjal történő bökés segítségével elérni, mind harcban, mind harcon kívül. Lábat jóformán nem is használnak, de legalább is

semmiképp nem elkülönítve a kéz, az egész test mozdulataitól. Ha magasra is emelik, azt is inkább védekezés részeként teszik. Támadásaikhoz nem járulhat hozzá az erőmódosító.

A stílust induló irányzatként választó harcművészek egy szinttel korábban kapják meg a sebgyógyítás képzettség alap és mesterfokát, valamint az életerő manipulálásával kötszer nélkül is képesek külső vagy akár belső vérzések elállítására is. A nyílt sebek ettől még fedetlenül elfertőződhetnek. Amennyiben az a szándékuk, hogy az ellenfél valamely végtagját megbénítsák, akkor az ETK 95. oldala szerint leírtakhoz képest ez számukra annyiban módosul, hogy ilyenkor 2k10-el dobják a sebzést, de csak és kizárólag Fp-t sebeznek. Siker esetén a végtag 1k6-szor 10 percre lebénul. A Halálos ujj diszciplínát kétszeres hatékonysággal képesek alkalmazni, azaz szintenként 2 Ép veszteséget okozhatnak. A fentebbiek kizárólag emberekre és egyéb elfszabásúakra működnek, a merev páncélok pedig teljes védettséget jelentenek ellenük az adott végtagon.

KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
8	12	14	K6

Shi-mian-mai-fu

A shi-mian-mai-fu nem tartozik az ismertebb iskolák közé. Eredetét tekintve a Kenzal-havasok hegységtől tóvidékéről származik sejthetően, de minthogy követő klánjai régi sérelmek és a Dorcha követőivel való ősi ellenszenv miatt gyakran rejtőzködő életmódot folytatnak, biztosat nem tudhatunk. A stlus könnyed, gyakorlói elképesztő légiességgel tudnak mozogni, s szellőként tartják a távolságot, megfoghatatlanok.

A tartott távolságot pedig sajátos módon ki is használják. Bár közelharcban sem kell szégyenkezniük, különösen jellemző rájuk a hajítófegyverek, apró, ívelt hajítótőrök használata, melyekből tucatjával hordanak maguknál. Induló stílus esetén a harcművész kasztú karakter 5-el kevesebb fegyverhasználatot és csak egy fegyverdobás képzettséget kap, de utóbbit mesterfokon. Továbbá 30% kötéltánc képzettséget is kapnak.

Pusztakezes technikáik sorában nagyjából azonos szerep jut a kéz és láb technikáknak. Ezek mind könnyednek tűnő, gyors mozdulatok, amik az akrobatikus magasságokból adódóan sokszor kénytelen mellőzni a stabil talajt. További sajátossága az iskolának, hogy rendkívül gyorsan képesek testsúlyukat megváltoztatni. Számukra a Testsúlyváltoztatás diszciplína meditációs ideje mindössze 2 szegmens.

	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Kéz	10	13	13	K6-1
Láb	10	14	12	K6

Chow-gar-to

Tiadlan szerte elterjedt stílus bár inkább a magányos mesterek és azok kisebb csoportjai jellemzőek rá, mint a nagy iskolák. A chow-gar-to ihletését az állatvilágból merítette harci technikáihoz. Jelképük egy stilizált imádkozó sáskát formáz, amit mintha papírból hajtogattak volna. Követői csendes, nyugodt emberek, akiket azonban nem szabad visszafogottságuk miatt alábecsülni.

Harcban a mély állások és a kivárás jellemző rájuk. Követői megkapják a Harc helyhez kötve képzettség mesterfokát. Kivárásra játszanak, mert tudják, ha az ellenfél a támadással van elfoglalva, lendülete okán képtelen tökéletesen védekezni, reagálni. Mesterien kombinálják a védekezést és ellentámadást egyetlen összetett mozdulatba, ahol a láb sokszor ha el is emelkedik, azt csak azért teszi, hogy akadályozza az áldozatot az eltávolodásban, gáncsot vetve, rálépve lábára. Amennyiben mégis megszerzi a kezdeményezést, dönthet úgy, hogy az MTK-ban leírt kivárást alkalmazza, de a kör végén nem csak egyetlen, hanem az összes támadását leadhatja gyors egymásutánban az ott leírt módosítóval.

KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
1	19	20	K6+2

Muay

Már bőven Roln Cossagor előtt is járták tiadlani kalandozók Ynev kontinensét és volt már korábban is ki eredeti hazájától távol letelepedett és később tanítványokat fogadott. A muayt is egy nyughatatlan lélek, egy Taiquan Taiguot nevű kalandozó honosította meg a Nyugati városállamok partjain. A kalandokkal, harccal töltött évek már őt magát is eltávolították az eredeti szellemiségtől, ám a rítusokba kövült meditációk, azokhoz kötődő szellemi gyakorlatok segítettek neki megőrizni azt a szellemi felkészültséget, ami a test tökéletes uralásához, a slan diszciplínák gyakorlásához kell. Azonban ezen rítusok már nem elegek magukban a tökéletességhez vezető út tisztántartására. A mögöttes elmeállapot tényleges megértése nélkül a meditációk rendszeressége sokszor csak menekülés a külvilág viszontagságai elől.

A Tiane hegység csúcsain több szerzetesrend is befészkelte magát az idők során. Azonban egy, a demilitarizált övezetben tart fent egy harcművészeti iskolát. Az Ekbir északi részét nem ok nélkül nevezi a hagyomány „Rozsdatemetőnek", a hagyomány szerint az istenek nem engedik, hogy itt halandók fegyvert emeljenek egymásra. Az itt székellő slan iskola pedig kizárólag pusztakezes harcban járatos zsoldosokat és testőröket ad a vidéken áthaladók mellé, megfelelő anyagi hozzájárulásért cserébe. A '*muay*' stílus képviselői különös kapcsolatban vannak a vidékkel és ezért sohasem hagynák el a városállamok területét önszántukból.

A stílus már magával a mesterrel is eltolódott a gyakorlatiasság felé és bár a tudás, amit tovább örökített tanítványaira, gazdagítva maga tapasztalataival, technikai kiegészítéseivel még mindig működik, tartalmazza a szükséges szellemi gyakorlatokat, képzettársításokat, az

iskola követői más harcművészekhez képest kevesebb pszi ponttal rendelkeznek. Pontjaikat a pyarroni pszi mesterfok szerint kapják csak.

Ugyanakkor a nyomatékosabb harci gyakorlás, a fizikai megtapasztaláson alapuló technikai fejlődés más téren meghozta gyümölcsét. Azon harcművész aki ezt az iskolát választja indulásból szintenként 9 harcértékmódosítóval gazdálkodhat.

A stílus sajátja a könyök és térd hangsúlyos használata. Közvetlen, erős, direkt technikákat alkalmaznak és nem rettennek meg a fájdalom lehetőségétől. Mi több, szoktatják is magukat hozzá, lábszárukat kifejezetten feledzik facölöpök ütemes rugdosásával. Úgy tartják belharcban nem sokan maradnak állva velük szemben.

	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Kéz	10	16	13	K6+1
Láb	9	15	13	K6+2

Shenar-nid-to

A Shenar-nid-to (az eredeti, niarei harcművészet) bár nem rendelte magát egyetlen jelkép vagy címer alá magát, ám jellegzetes láb és kéztartásukról azonnal felismerhető a stílusuk (nem tiadlani emberek harcművészt, tiadlaniak nisen-nid-to követőt, niarei harc- és kardművészek (!) pedig a shenart látják bennük). A közelharc bár nem erősségük, ám lábsöpréseik, legváratlanabb helyzetekben végrehajtott gáncsaik igen veszedelmes ellenféllé teszik őket még fegyvertelen harcban is. A lábsöprés és gáncs használata a következő képpen működik: A shenar a kör elején bejelenti szándékát, majd támadó dobást tesz. Amennyiben a támadó dobás sikeres, az ellenfél Ügyességpróbát tehet, ám ha elvéti, a földre kerül, és két körbe kerül amíg sikerül felállnia (természetesen ha nem gátolja ebben semmi). Addig a harc fekve módosítók érvényesek rá. Ha a Shenar-nid-to harcos legalább 25-tel túldobja ellenfele Védő Értékét, akkor annak nincs lehetősége az Ügyesség Próbára- automatikusan a földre kerül és a fenti módosítók érvényesek rá.

A harcművészeti stílusok közül ez kívánja a legnagyobb gyorsaságot és ügyességet, viszont nem épít túlságosan a testi erőre. Az alkalmazó harcos szélsebesen 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. (megjegyzés: a technika használatakor két támadásra van lehetőség egy körben ami tetszés szerint lehet láb-kéz, csak láb, csak kéz, láb-kard, kéz-kard támadási kombináció, a karddal kétszer csupáncsak a 6.Tsz elérése után van lehetőség)

	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Kéz	11	13	14	K6-2
Láb	12	15	9	K6-1

U-dzsai

A mindenfelé rettegett és gyűlölt *sinobi*k, a néma és varázslatos képességű gyilkosok harcművészete. Szó szerint "test-művészet", "a testtel végzett küzdelem". És ez így is van: a testtel végezhető összes támadási/védekezési lehetőséget kihasználják. Küzdenek kézzel, karral, vállal, könyökkel, lábfejjel, lábszárral, térddel, a törzsükkel, a fejükkel; a leghihetetlenebb ütés- és rúgástípusokat használják a legelképzelhetetlenebb helyzetekből és

szögekből; leszorítanak, dobnak, csavarnak, fojtanak, törnek; idegpontokra támadnak, lábat söpörnek, elvezetnek.... Csak a kéz ujjaival való támadásnak tucatnyi alapformáját ismerik, a szemekbe való karmolástól kezdve a megfeszített bőrbe való csípésen át a köveket zúzó ökölcsapásig. Az ellenfél megzavarása céljából tétovázás nélkül köpnek annak szemébe, taposnak lábára; vagy földbemarkolva és a kezük ügyébe került tárgyakkal megdobva zökkentik ki támadásából. Látható, az *U-dzsai*n belül a többi harci művészettel szemben nincsenek ortodox módon értelmezett és megkövetelt alapállások/ütések/rúgások – az alkalmazókat mindig a pillanatnyi helyzet kihasználására tanítják mestereik. Azt vallják: a merev stílusjegyek mankók, melyek kezdetben segítik ugyan a gyakorlót, de ha előre nem látott helyzetbe kerül, harcának halálos korlátaivá válnak, ólomsúlyokkal húzzák a mélybe. Ezek után érthető, hogy e stílus megtanulása miért kíván egész életet, s hogy a *sinobi*k miért kezdik már négy-öt éves korukban a rendszeres gyakorlást... Mivel egész testükkel harcolnak, az alábbiakban harcértékeiket is az egész testre nézve adjuk meg. A klánok közelharcot oktató mesterei, a "lopakodók" pusztakezes harcra szakosodott halál-specialistái ismerik ilyen mesteri fokon a képzettséget. Amely ezen a szinten a szó szoros értelmében valódi művészet – még a nagyhírű pyarroni esztétika-elméleti iskola, a Lardahasi Műhely rendkívül merev kategóriái szerint is: hiszen az *U-dzsai* művelői esztétikai szempontból abszolút önzetlenül, teljesen más céloktól vezéreltetve érik el tényked ésük közben a szépség bizonyos magaslatait…(No persze a tisztességben megőszült esztéták rendkívül felháborodnának, ha valaki csak célozni merne makulátlan elveik és az efféle jelenségek közti esetleges párhuzamra.) **!!!Körönként egy támadás lehetséges!!!**

	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Kéz és láb	10	12	6	K6+1 *(+ esetleges Erőbónusz)*

Bajvívóstílusok

„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 **Bajvívóstílusok** 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 tőrt forgatnak, így mindjárt első szinten megkapják a Kétkezes Harc Alapfokát, aztán harmadik szinten a Mesterfokot is. A tőr 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 hárítótőrt alkalmaznak, melynek használatát első szinten Alapfokon ismerik. A Mesterfokot harmadik szinten kapják meg. E stílus a kivárás 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-kétszázas évek 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. A Den Aliud-stílus a „köpenyvívás" iskolája. Művelői bal kezükön felcsavart köpönyegüket viselik, melynek egy része lelóg karjukról. Ennek segítségével hárítanak ütéseket. Természetesen csak a tőrkardhoz hasonló kategóriájú fegyverek, illetve a felsorolt fegyverek ellen alkalmazható: rövidkard, tőr, hosszúkard, szablya, jatagán, fejvadászkard, kígyókard, kés, ramiéra, Slan-csillag, dobótőr, Slan-tőr, illetve, ha a KM szerint a támadó fegyvere ebbe a kategóriába esik. E képzettség első szinten +10, harmadik szinttől +20 VÉ-t ad. Köpenyes hárítás alkalmazható a következő célzófegyverek ellen abban az esetben, ha a Bajvívó csak a lövés kivédésére koncentrál: kézi és kahrei nyílpuska, parittya. Ezek ellen a lövésznek +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 riposzt-vágás Lovagi körökből átvett vívóstílus, amit először a Radovikánus gorviki lovagok alkalmaztak és népszerűsítettek lovagi tornák és párviadalok 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 **Ösvény**eket. A karakteralkotás során létrehozott slan vívó dönthet úgy, hogy egy speciális iskola előnyeivel indul vagy megelégszik a kaszt nyújtotta alaplehetőségekkel. Természetesen több iskolaformát jegyeznek Tiadlan, Niare és Enoszuke tekercsei, 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 pengékkel 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 töltsék, ameddig a soraik fel nem zárkóznak 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 vagy más hasonlóan eltérő méretű kardpár-típusokkak.

A **Ki-Riyaji-ten-kinito** kolostorban tanított „íjművészet" különleges hírhedtséget 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 eretnekségük 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 *(a fenti képzettségek felvételével érdemelhető ki és kapható meg)*. Az íjművészek képesek az Összpontosítás diszciplínát Ψp 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 tanai**n keresztül ismerte meg az embernem. A Pszi-mesterek tudomány túlmutat a példaként ismert diszciplináikon 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 nemesházaknál teljesítenek szolgálatot, pyar érdekeltségű állomáshelyeken tevékenykednek. Tudástáruk kiterjed az alábbi cikkben hozzájuk rendelt Siopa diszciplínákra.

A karakterek bebocsátást nyernek a Sheral-bércei között található **khinn** kolostorok szerzeteseinek tudásába, akik alkut kötöttek Pyaronnal. Tudástáruk kiterjed az alábbi cikkben hozzájuk rendelt Siopa diszciplínákra.

Egy niarei eredetű pszi-mester iskola a **Kino-Baruko**, mely az alkalmasnak bizonyuló jelölteket ruházza fel az elme ősi útjának tanaival. Tudástáruk kiterjed az alábbi cikkben hozzájuk rendelt Siopa diszciplínákra.

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 **igric**nek 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 **dalnok**nak.

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

Alternatívák a harcművészetekre

Equvaro

Elterjedési terület: Toron
Korlátozások: Kizárólag kyr vérűeknek oktatják
Fegyver: Puszta kéz

Jellegzetességek: Igen látványos stílus, amely nem az ellenfél fizikai megsemmisítését, hanem porig alázását és lelki megtörését tekinti legfőbb céljának. Mivel a tiszta kyr származékok között ritka a robosztus testalkatú, elsősorban nem a fizikai erőre, hanem a fürgeségre és az ügyességre épít. Ennek ellenére a harc menete gyakran vontatott, az equvaro-mester igyekszik hosszan elhúzni, hogy minél tovább gyötörje ellenfelét; az összecsapás szüneteiben veretes nyelvezetű sértésekkel igyekszik tovább ingerelni és bőszíteni.

Előnyök: Az equvaro-mester puszta kézzel 1K6+2 Sp veszteséget okoz ellenfelének. A veszteség meghatározása után – ha úgy látja jónak – a kapott eredményt tetszése szerint csökkentheti, bár minimálisan 1 Sp veszteséget mindenképpen okoznia kell. (Kivétel természetesen, ha eleve nem azzal a céllal támadott, hogy ellenfelének Fp vagy Ép-veszteséget okozzon; például Mesterjelet alkalmazott.) Ezen felül használható vele az a fajta ingerlése az ellenfélnek (vagy a nézőknek), mint amilyenre a bajvívó kaszt is képes.

Hátrányok: Az equvaro-mester annyira elszokott a nyers erő alkalmazásától, hogy pusztakezes sebzéséhez sohasem járnak az átlagosnál nagyobb erőből fakadó módosítók. Ráadásul az equvaro nem harctéri, hanem udvari stílus. Amennyiben az ellenfél bármiféle fémvértet visel, az equvaro-mester ugyanúgy csupán 1K6/2 Sp veszteséget okozhat neki, mint bármely közönséges, utcai öklöző.

Társadalom: Az equvaro híre nem nagyon terjedt el Toron határain túlra, ám joggal feltételezhető, hogy ha egy kívülálló szemtanúja lesz egy ilyen viadalnak, mélységes undor és viszolygás ébred benne a kyr mester iránt.

Aszisz box

Elterjedési terület: A Quiron-tenger déli partvidéke
Fegyver: Puszta kéz

Jellegzetességek: Az aszisz kikötői alvilág által kifejlesztett stílus, mely a legmesszebbmenőkig alkalmazkodik a hajók fedélzetén vívott küzdelmek speciális körülményeihez. „Részeg boxnak” is hívják mély alapállása és sajátos, kiszámíthatatlan dülöngélésre emlékeztető mozgástechnikái miatt. Az elnevezés egyébként kissé csalóka, mert a stílus nem annyira ütésekre, mint inkább gáncsokra, dobásokra és fojtófogásra alapoz. Ha az aszisz

boxolók nehézvértezetű harcossal kerülnek szembe, nem arra törekednek, hogy közvetlen tegyenek kárt benne, hanem egyszerűen a vízbe lökik. Persze a szárazföldön sem lebecsülendő ellenfelek, egy megcsáklyázott kereskedőbárka csúszós, imbolygó deszkáin azonban maguk az eleven ördögök.

Előnyök: Az aszisz boxolók harci értékeihez mindenféle vízi jármű fedélzetén a következő módosítók járnak: Ké +10, Té +20, Vé +25.

Hátrányok: Ennek a stílusnak alapvető feltétele a mozgékonyság. A karakter a csomagba tartozó harci képzettségei közül egyiket sem képes használni, ha fémvértezetet visel. Bármiféle más anyagból készült vértezet viselése hatálytalanítja a stílus nyújtotta speciális előnyöket. (Kivéve természetesen az övnek, gyűrűnek, fülbevalónak, stb. álcázott könnyű mágikus védőeszközöket.)

Társadalom: A Quiron-tenger mellékén északon is, délen is közismert, hogy miféle szerzetek gyakorolják ezt az elő pillantásra azonosítható harci stílust. Ha a karakter valamelyik kikötőben meggondolatlanul közszemlére bocsátja tudományát, és történetesen nem a Baraad-szigeti kalmárfejedelmek egyenruháját viseli, gyakran hálás lehet a hatósági közegeknek és a csuklyás bakónak, amiért megmentették attól, hogy a haragra gyúlt tömeg meglincselje...

Dzsad kardtánc

Elterjedési terület: Taba el-Ibara
Fegyver: Dzsenn szablya

Jellegzetességek: Rendkívül dinamikus, akrobatikus elemekben bővelkedő harci iskola, stilizált formája külön művészeti ággá finomodott. (Ámbátor a dzsad színészek közt szép számmal akadnak igazi kardtáncosok, akik a színpadon kívül is életveszélyes fegyverforgatók.) Igen nagy súlyt helyez a nézőközönség gyönyörködtetésére, de a fő cél itt nem az ellenfél megalázása, mint az equvaronál, hanem a kardtáncos önmutogatása, képességeinek fitogtatása. Az equvaro-mesterrel szemben a dzsad bajnoknak feltett szándéka a tánc végén megölni ellenfelét. (Férfiatlan puhánynak bélyegezné magát csodálói szemében, ha nem teszi.)

Előnyök: A dzsad mesterek mindig fergeteges iramban indítják a harcot, hogy elbizonytalanítsák és megrémítsék ellenlábasukat; ráadásul a legtöbb vívóval ellentétben nem sávban támadnak, hanem háromszázhatvan fokban körbetáncolják az illetőt, sosem írva le teljes körívet, hanem a legváratlanabb pillanatokban fordulva hol erre, hol arra. Az ellenfél nem sokáig tudja követni ezt a gyilkos acéltáncot, előbb-utóbb a szó szoros értelmében beleszédül. Hogy ez mikor következik be, az a rutinjától függ: az összecsapás kezdetétől számítva annyi kör múlva, ahanyadik szintű. Ezt követően harci értékeihez automatikusan hozzá kell rendelni a harc kábultan helyzetre érvényes módosítókat, egészen addig, amíg alkalma nem nyílik legalább egy teljes percet zavartalanul pihenni.

Hátrányok: A kardtánc tipikus párbajstílus, egyszerre több ellenféllel szemben nem alkalmazható. (A különleges előny nem érvényesül.) Ezenkívül jókora szabad térségre van szükség hozzá: tömegben vagy szűk helyen – például zsúfolt piacon, sűrű erdőben, kicsiny

szobában stb. – a dzsad mester nem bontakoztathatja ki különleges taktikáját. Ugyancsak gátat szab használatának az is, ha bármiféle fémvértezetet visel, még akkor is, ha az varázserővel van felruházva.

Társadalom: A kardtáncosok igen hiú népség, nagy soraikban a rivalizálás, személyek és iskolák között egyaránt. Mesterségük szimbólumáról, a dzsenn szablyáról azonnal felismerik egymást, s a találkozást – hacsak nem egyazon mester tanítványai s önállósulásuk előtt nem fogadtak vértestvériséget – óhatatlanul követi a párbajkihívás, minél dicsekvőbb és pimaszabb hangnemben. Márpedig a kardtáncos viadalokból ősi törvény szerint csak az egyik fél kerülhet ki élve...

Fiesta Ramiero

Elterjedési terület: Gorvik
Fegyver: Ramiera

Jellegzetességek: Szó szerint a „Ramiera Ünnepe"; kimért és méltóságteljes stílus, a tökéletes hidegvérrel és eleganciával végrehajtott ölés tanító célzatú bemutatása. Nem minden gorviki testvériség gyakorolja, mert mesterei a mennyiség fensőbbségét hirdeti a minőséggel szemben: számukra nem az a fontos, hogy mennyit szenved az áldozat, hanem az, hogy hányadmagával költözik a túlvilágra. A fiestinók a legcsekélyebb sértésre gyilkolnak, amit ráadásul nemegyszer ők maguk provokálnak ki; viselkedésük azonban teljességgel nélkülözi a gorvikiaknál szokásos heveskedést, modoruk mindvégig hűvösen fölényes marad. Bár nem mutatják, de kimondottan kedvükre van, ha túlerővel kerülnek szembe; így annál hathatósabban bizonyíthatják magasabbrendűségüket. A teátrális egyéni hősködést megvetik, ripacskodásnak tartják; gőgösek ugyan, de nem annyira, hogy szükség esetén visszautasítsák egymás segítségét. Ami azt illeti, ha többen küzdenek vállvetve, olyan hideg precizitással működnek együtt, mint csavarok a gépezetben; az ő iskolájuk adta Ynevnek a legtöbb valódi ikerharcost.

A Fiesta Ramiero vívóstílusa nem túl látványos: higgadt, kimért, egyenletes iramú, kerüli a színpadias, ám energiapocsékló mozdulatokat. Az egyszerűségben keresi az eleganciát, ugyanakkor maximális hatékonyságra törekszik. Az igazi fiestino mindvégig gondosan takarékoskodik az erejével, nem veszi magának a fáradtságot, hogy éreztesse ellenfeleivel, mennyire semmibe nézi őket.

Előnyök: Függetlenül attól, hogy milyen asztrális ellenállással rendelkezik, amíg a fiestino harcban áll (pontosabban: ramieráját forgatva vív valakivel, akit meg óhajt ölni), tökéletesen immunis minden külső asztrálmágikus befolyásra. Ehhez járul még, hogy – amennyiben a KM ezt számításba veszi – harc közben háromszor annyi idő alatt fárad el, mint egy közönséges ember. (Ez természetesen nem mentesíti a súlyos sebek és a vérveszteség hátrányos következményei alól.)

Hátrányok: Ha egy fiestino egyszer harcba szállt, csak akkor hagyhatja abba, ha a közdelem végérvényesen eldőlt, azaz ha az utolsó ellenfél is meghalt vagy elmenekült. Az egyedüli másik alternatíva az ő halála. Amennyiben legyőznék ugyan, de valami úton-módon mégis életben maradna, az első adandó alkalommal öngyilkosságot követ el. Ugyanezt cselekszi egyébként akkor is, ha elveszti ramieráját, ám ezzel nagy terhet ró testvéreire: hitük szerint lelke nem járulhat Ranagol elé, míg vissza nem szerzik s örökösének át nem adják a fegyvert...

Társadalom: A Fekete Rendekben nem kaptak helyet a fiestinók, mert Dequator Marses – az ihletett poéta – nem szívelhette őket. Következésképpen Gorvikon kívül nem is igen ismerik őket. Ha egy avatatlan véletlenségből szemtanúja lenne a „ramiera dicső ünnepének", alighanem elborzadna s közveszélyes őrültnek bélyegezné a forgatóját.

Sunu

Elterjedési terület: Észak-Ynev, azon belül főleg Konkh, Sinog Kul és Fazard környéke, valamint a felszíni törpe diaszpóra – a Gaáb – szállásterülete.
Korlátozások: Kizárólag a felszínlakó törpék egyes erre kijelölt daugjaiban oktatják.
Fegyver: Puszta kéz, esetenként szöges kesztyű

Jellegzetességek: A törpéknek a felszínlakó népekkel való viszálykodásokban mindig is a termetük volt a legfőbb hátrányuk. Ha már segíteni nem tudtak ezen, legalább megpróbáltak valamicskét lefaragni a jelentőségéből. Ennek a törekvésnek a gyümölcse a Sunu.
A stílus már az új hazában, Yneven öltött végleges formát, a közhiedelemmel ellentétben nem hadászati célzattal. Ihletői sokkal inkább a komoly, ám nem életre-halálra menő összetűzések voltak a nagyobbra nőtt népek és az első törpe kalandozók között. A törpék aztán – közismert konok módszerességükkel – összegyűjtötték az így szerzett tapasztalatokat, s rendszerezésüket és további finomításukat rábízták néhány vérmesebb természetű daugra, amely időközben végleg a felszínre költözött. Tarin homályában ma is hiába keresnénk sunu-mestereket: a különböző ocsmány földmélyi szerzetek ellenében nem sok hasznát vennék a tudományuknak, az orkok pedig magasabbak ugyan náluk, de a lábuk csaknem ugyanolyan kurta.

A sununak napjainkban két formája létezik, a „békecsináló" és a „békebontó" sunu. Utóbbi abban különbözik az előbbitől, hogy ehhez a mesterek khastnak nevezett, nyersbőr szíjakból font kesztyűt húznak, amely rézbütykökkel vagy – valóban komoly esetben – acélszögekkel van kiverve. Mindazonáltal számos dokumentált eset bizonyítja, hogy a jámborabb „békecsináló" sunu is alkalmas emberélet kioltására: a kurta, ám annál izmosabb törpe karok iszonyatosakat bírnak ütni. Összecsapás esetén a sunu-mesterek mindenekelőtt a nagyobb termetű ellenfél közelébe nyomulnak, majd borzalmas erejű ütéseket mérnek az altest sebezhető pontjaira: lágyékra, vesére, térdkalácsra, bokaboltozatra. A földre került ellenfelet aztán vagy belharcban, birkózófogásokkal teszik ártalmatlanná, vagy további, közvetlen közelről leadott ökölcsapásokkal.

A „békecsináló” sunu alkalmazására többnyire kocsmai verekedésekben, elmérgesedett perpatvarokban kerül sor. A „békebontó” sunu akár nehézpáncélzatú ellenfelekkel szemben is használható (kevés vértezet nyújt kielégítő védelmet az alulról felfelé jövő támadások ellen), a hadba vonuló törpék mégsem szeretnek kizárólag az öklükre hagyatkozni. Háborúkban a khast azoknak az öreg veteránoknak az utolsó mentsvára, akik a többi fegyverüket elvesztették vagy eltörték a csata zűrzavarában.

Előnyök: Harcban általában a magasabb pozíciót elfoglaló fél van előnyben és az alacsonyabb pozíciót elfoglaló hátrányban. A sunu mesterek azonban megtanulták maradéktalanul kihasználni a termetükből adódó lehetőségüket, ezért esetükben a helyzet épp az ellenkezőjére fordul: ők kapják a plussz módosítókat és az ellenfél a levonásokat! (Egyszerűen meg kell cserélni a két sorozat helyzetmódosítót.) Ez a szituáció addig tart, amíg az ellenfél földre nem kerül. Lóhátról a sunu-mestert egyáltalán nem lehet eltalálni, ilyenkor a harc közte és a ló között folyik. (Vagy az tapossa agyon őt, vagy ő dönti le néhány ütéssel gazdástul-mindenestül.)

Hátrányok: A sunu jellegzetes közelharcos stílus. Legfőbb bökkenője az, hogy ha valaki alkalmazni akarja, előbb az ellenfél közvetlen közelébe kell kerülnie. Ilyenkor egy körben le kell mondania az összes támadásáról, és védekező harcot sem folytathat. Ez idő alatt természetesen ki van téve a másik fél ellentámadásának (a gyalogos kardforgató odavághat, a ló odarúghat). Ha az ellentámadás sikeres (azaz legalább 1 Fp veszteséget okoz), a törpének nem sikerült célpontja közelébe férkőznie; ha kitart szándéka mellett (és még életben van), a következő körben újra próbálkozhat.

Társadalom: A törpe társadalomban a sunu-mesterek nagy tiszteletnek és megbecsülésnek örvendenek. Hősiességüket a felszínlakók sem vitatják el, mindazonáltal hajlamosak kissé hibbantnak nézni azt a másfél lábnyi emberkét, aki a csatában egyenest a rohamozó nehézlovasság acéllal vasalt patái alá iparkodik.

Varjúvecsernye

Elterjedési terület: A szakadár Dartoniták fennhatósága alatt álló vidékek.
Fegyver: Bármely kétkezes gyalogfegyver.

Jellegzetességek: Alakzatban harcoló, nehéz páncélzatú gyalogság számára kifejlesztett stílus, leginkább gyilkos átütő erejéről híres. Egyénileg is kiválóan alkalmazható. Újkeletű iskola, alig néhány éve alakult ki; alapját a Sötét Próféta személyes harcmodora képezi.

Előnyök: A Varjúlovagok minden körben támadhatnak egyet választott kétkezes fegyverükkel.

Hátrányok: A nyers erőre alapozó stílus rendkívül nagy megterhelést ró a fegyverekre. A Varjúlovagok fegyvereire minden sikeres találatot követően mentődobást kell tenni, ha elvétik a dobást (3%), a fegyver eltört és használhatatlanná vált.

Társadalom: Ynev lakói egyelőre félelemmel vegyes óvatossággal szemlélik a szakadár Dartonitákat, amelybe azonban egyre több tisztelet is vegyül.

Kígyómarás

Elterjedési terület: Észak- és Dél-Ynev forgalmasabb nagyvárosai, kereskedelmi gócpontjai.
Fegyver: Kés.

Jellegzetességek: Sajátos késtechnika, laza, középmagas alapállással; az egyik kezet mindig szabadon hagyja. Legfőbb jellegzetessége a hirtelen és figyelmeztetés nélküli átmenet a szoborszerű mozdulatlanságból a villámgyors támadásba (és viszont) Minden fölösleges feltűnést kerül, ugyanakkor félelmetesen precíz és hatékony.

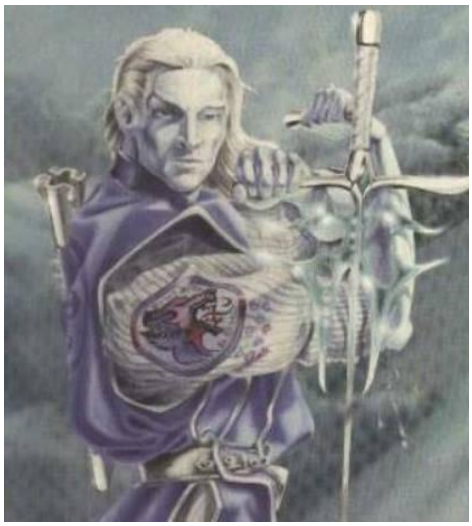
Előnyök: A Kígyómarás hideg, mesteri precizitása már-már emberfölötti. A késelő minden körben kiválaszthat egyet harci dobásai (kezdeményező-, támadó-, vagy veszteségdobás) közül. Ezt a dobást kétszer végzi el, és belátása szerint választhat a két eredmény között. Minden körben annyiszor kapja meg ezt a lehetőséget, ahány támadása van, és nem muszáj mindegyik alkalommal ugyanazt a dobástípust választania.

Hátrányok: A kígyómarás elsősorban a mozgékonyságra épít: ha a késelő bármiféle vértezetet hord, nem tudja alkalmazni. Különösen veszélyes helyzetbe kerül, ha földharcra vagy állóharcra kényszerítik. Ilyenkor elveszti különleges előnyét; ráadásul a harc helyhez kötve és a harc fekve módosítók mindig duplán sújtják.

Társadalom: A *Család* nem kedveli a feltűnést és gondosan őrzi titkait. A kígyómarást nagyon kevés kívülálló tudja azonosítani; a legtöbben egyszerűen úgy vélik, hogy egy kitűnő késforgatót látnak akció közben. A Gályák-tengerének kalózai között külön elnevezés járja az ilyen ***késbajnokoknak (diestro)***, akiknek jellegzetes, félhold (vagy banán) alakú markolatba visszaforgatható késpengéjük (Különleges fegyver képzettség) kinyitva a rövidkard értékeivel bír és alkalmazható vele a Kígyómarás.

Ibris művészet

Elterjedési terület: Beriquiel belterületének elar táncosai.



Fegyver: Ibris. Hossza mintegy huszonöt hüvelyk, ebből kb. nyolc hüvelyk jut a markolatra. A főpenge kétujjnyi széles, nagyjából tizenkettő hüvelyk hosszú. Tövéből két oldalon, lapjára merőlegesen két mellékpenge emelkedik ki. Hosszuk többnyire fele, harmada a főpengének, alakjuk olyan, mint egy erősen szeldelt levélé: homorú, borotvaéles ívek határolják. Jégvirágpengéknek nevezik őket az táncosok.
Mellékmarkolatokat is találhatunk a fegyveren: kettő a pengék tövében, ahol a keresztvasnak illene lennie, ezek a főpenge lapjára merőlegesen állnak, egy pedig a markolat közepén, a jégvirágpengék lapjára, s íj módon a mellékmarkolatokra is merőlegesen.

Jellegzetességek: A táncosok vívásmódja meglehetősen sajátos. A vívó mindkét kezét egyformán használja, a markolatok közt átfogva forgatja a fegyvert, hol a fő-, hol a jégvirágpengékkel marva ellenfelébe. Egyenes, tiszta vágásokra éppúgy alkalmas, mint tépett, mély sebek ejtésére.

Előnyök: Vívásmódja, hogy a harcos a keresztmarkolatok közt fogást váltva szédületes sebességgel forgatja kardját, szinte acélkupolát hoz létre körülötte. Ebből a gyors forgatásból adhat le támadásokat ellenfelére. Az „acélburok" szinte áthatolhatatlan, nyílvesszők ellen egyedülálló módon a harcos fegyverrel együtt számított védő értéke számít. Szintén a sajátos technika miatt, az irbissel harcoló csak négy ellenféltől kezdi elszenvedi a túlerő miatti negatív módosítókat. Az irbissel kétféle taktikát követhet:
A *védő taktika* során a harcos főleg a védekezésre fordítja erejét, körönként maximum egyet támad. A fegyver kezdeményező értéke az első körben 4, majd, miután a harcos felpörgette azt, - a második körtől – 9 lesz.
(Tám/kör: 1; Ké: 4 és 9; Té: 14; Vé: 28; Sp: 1k10+1)
Támadó taktikánál a harcos a pörgetett fegyverrel ki-kicsap, villámgyors vágásokkal támadva ellenfelét, körönként háromszor. Kezdeményező értéke ez esetben is 4, illetve a második körtől 9. A három támadásból legalább egyet a jégvirágpengékkel kell, hogy végezzen, ennek sebzése K6+2; a főpenge sebzése K10+1, plussz az erő 18 feletti része.
(Tám/kör: 3; Ké: 4 és 9; Té: 14; Vé: 20; Sp: 1k6+2 és 1k10+1)

Hátrányok: Az irbis kezelése könnyedséget, mozgékonyságot kíván, így bármilyen páncél viselése gátolja a vívót. Értelemszerű, hogy a fegyver csak gyalogosan alkalmazható (lóhátról hosszúkardként forgatható), és a vívó nem használhat pajzsot, alkar és lábszárvédőt, és a lábát sem használhatja támadásra.

Társadalom: Míg Beriquelen a táncosok kiemelt tiszteletnek örvendenek, Ynev kontinensén a stílus gyakorlatilag ismeretlen.

Csatamágus képzés

Ynev legtitokzatosabb figurái, bizonyosat csakis az tudhat róluk, akinek sikerül behatolnia egy rejtett erődjükbe. Am még az itt megszerzett ismeretek sem lehetnek elegendők, hiszen a csatamágusok legtöbbje titokzatos, magányos mesterektó1 szerzi a tudását. Őket pedig igazán csakis azok képesek megközelíteni, akiket ő maga enged közelebb. Mindenüvé testőrök hada kíséri őket, hisz az általuk használt mágia a végsó1eg kiszipolyozza a testüket, gyakorta okoz testi deformációt, s általában nem teszi lehetővé, hogy akár a legelemibb dolgokat is egyedül végezzék. Számuk meglehetősen csekély, ám hatalmuk annál nagyobb. Félig már meg is nyerte az ütközetet az, akinek sikerült egy csatamágust a szolgálatába csábítania. Feladatuk az ellenség meggyöngítése, a stratégiai pontok védelme, avagy koncentrált támadása, illetve a csataterek manamentesítése. Ez utóbbira akkor lehet szükség, ha az ellenfél egyébként képes lenne hatékonyabb varázslatok alkalmazására is. Varázslataikat a közhiedelemmel ellentétben nem mozaikokból formálják, mana pontjaikat pedig rendkívül különböző módon nyerik vissza. Ennek mikéntjéről általában fel is lehet ismerni, hogy melyik csatamágus mely erődben vagy mesternél tanult. Vannak olyanok, akik a pszi erőiket alkalmazva frissítik fel a hatalmukat, megint mások bizonyos ételek vagy

italok segítségével töltekeznek fel újra, stb. **A Különleges képzés felvételével a karakter megkapja az alább következő három varázslatot, amit párhuzamosan használhat választott varázshasználó kasztjának repertoárjával és manájából**. Az alábbiakban következzen három varázslat, melyek elsősorban az ellenség megsemmisítésére, megfélemlítésére szolgálnak:

Tüzrobaj

Mana-pont: 25
Erősség: 2
Varázslás ideje: 2 kör
Sebzés: 2k6
Hatótáv: 50 láb
Időtartam: 1 perc
A varázslat hatására pusztító tűz kezd terjedni egy, a csatamágus által meghatározott pontból kiindulva. 20 fokos körcikk irányban terjed, irányát, a csatamágus határozza meg. A kijelölt pont bárhol lehet a hatótávon belül. Az így létrehozott tűz körönként 2k6 fp-t sebez mindaddig, amíg el nem éri legnagyobb kiterjedését, azaz az időtartam végét. Ekkor egyetlen lobbanással kihuny, csupán azok a tárgyak fognak továbbra is égni, amelyeket ezen idő alatt meggyújtott. A mágikus tűz minden egyes kör alatt 10 lábnyit halad az időtartam végéig. A kiindulóponttól számított távolság növekedésével a tűz sebzése nem csökken. A varázslat sebzése, hatótávolsága és időtartama külön-külön is növelhető. A sebzés minden újabb k6-tal történő növeléséért 10 Mp,t, a ha,tótáv minden újabb 10 lábnyi kiterjesztéséért 5 Mp,t, az idő,tartam 1 körrel való meghosszabbításáért pedig 6 Mp-t

Földlehelet

Mana-pont: 9
Erősség: 5
Varázslás ideje: 1 kör
Sebzés: lk6
Hatótáv: 50 láb sugarú kör
Időtartam: egyszeri

A varázslat hatására egy, a csatamágus által kijelölt ponton, a föld alatt 3 lábbal bűzhödt pára kezd gyülekezni. folyamatosan morgó hangot hallat, majd 5 körrel a megszületése után a felszínre nyílik és felrobban. A helyén 3 láb átmérőjű gödör keletkezik, kitörése az ezen a területen tartózkodókon lk6 fp,t sebez. A kiáramló forró bűz mérgező hatású. 3. szintűnek számít, semmit sem vagy rosszullétet okoz. Kizárólag olyan helyeken lehetséges létrehozni, ahol semmiféle mesterséges burkolat nem fedi a földet. A hatótávolság minden 10 lábbal történő növeléséhez 5Mp, a sebzés minden újabb k6-jához 6 Mp, a gödör átmérőjének további 1 lábbal való megnagyobbításához 1 Mp szükséges. A méreg szintje újabb mana befektetésével sem növelhető.

Villámló szél

Mana-pont: 15
Erősség: 1
Varázslás ideje: 2 kör
Sebzés: lkl0
Hatótáv: 50 láb
Időtartam: szint/kör

Erős, gyilkos fuvallatot kelt ezzel a varázslatával a csatamágus. A szél 50 1láb sugarú gömbön belül jöhet létre, kiindulópontját a varázshasználó határozza

meg. Az így létrejövő szélroham rendkívül erős. Az erősítésénél gyengébb tüzeket eloltja, tárgyakat elmozdítja, elsodorja. Iránya a csatamágus,tói függ, átmérője, vagyis az a "cső", ahol létezik,, 5 lábnyi. Ezen a területen belül szikrázó energiavihar keletkezik, amely lkl0 fp-t sebez. A Villámló szél hossza a varázslat erősítésétől függ. 1 E 3 láb hosszú varázslatot eredményez. Minden újabb E 5 Mp-ba kerül, a sebzés 7 Mp,ért kl0-zel, a szél átmérője 1 Mp,ért 1 lábbal növelhető. A hatótáv ily módon nem tolható ki.

Quars, az árnymágia

Az Ikrek egynémely szektájának különösen rátermett tagjai beavatást nyerhetnek a klán évszázadok óta titkos hagyományaiba. Ezáltal lehetővé válik számukra, hogy komoly tanulás és szigorú rituálék végrehajtása után csekély varázserőre tegyen szert. Ez korántsem azt jelenti, hogy minden fejvadászuk Mp-kel teletömve mászkál és varázspárbajban szégyeníti meg Doran nagyjait. Mp-ik száma meglehetősen csekély, s vérrel-verítékkel kell megküzdeniük minden egyes varázslatukért. Noha gyakorta vélik úgy a hozzá nem értők, hogy valójában boszorkánymesteri beavatottakról van szó, az általuk használt néhány varázslat egyetlen ismert mágiacsoportba sem tartozik. Ezeket a varázslatokat egyetlen más mágiahasználó sem alkalmazhatja, s más szektához tartozó fejvadászok sem nyerhetnek beavatást. *(részletesen lásd Az Ikrek szektája és fejvadászklánjai kiegészítőben)*

Dzsad tolvajok mágiája

Sámos helyen megemlítik, hogy a dzsad tolvajklánok mind a mágia avatott mesterei is egyben. Ez azonban közel sem fedi a valóságot. A tolvajokat nemhogy mestereknek, de a legtöbb esetben kontároknak sem neveznék a valódi mágiahasználók. Mágiájuk nem több néhány ügyes trükknél, fortélynál, mely mindahány rendkívül hasznos és fontos, ám ettől még egyikük sem válik varázslóvá, arról nem is beszélve, hogy a tolvajok legtöbbje soha életében nem tudja használni ezeket a trükköket. Van néhány klán, amelynek tagjai azonban képesek – bizonyos feltételek mellett – alkalmazni néhány kicsiny mágikus fortélyt, s annak feltétele, hogy beavatást nyerjenek ezen titkokba, legtöbbször az, hogy élve megússzák a kistanács által eléjük állított próbatételeket. Ezen klánok beavatásai általában a legnehezebbek, s itt hullanak el a legtöbben, ha az összes tolvajszervezetet nézzük. Amennyiben ez sikerül, még korántsem biztos, hogy képesek lesznek alkalmazni a trükköket – melyek mindegyike hétpecsétes titok, s fővesztés a jutalma annak, aki bármit is kikotyog belőle. A M.A.G.U.S. szabályai szerint ez annyit jelent, hogy mindazok a tolvajok, akik olyan klánba tartoznak, amely önálló mágikus hagyományokkal is rendelkezik, **(az összes tolvajszervezet mintegy 2%-a)**, a klánbéli rangsorban eléri a rangos fokozatot, asztrálja és akaratereje legalább 15, míg intelligenciája 17, képessé válhat arra, hogy intelligenciája 15 fölötti részét a mágikus tanulmányok megkezdése utáni minden szintlépéskor **(klánonként eltérő, de minimum 5. szinttől)** mana-pontként megkaphassa. Az ebből a mennyiségből megtanult varázslatokat szabadon alkalmazhatja. *(bővebben lásd Rúna III/4.)*

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 oroszlán*
- **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*
- **Jan van den Boomen:** Istenítélet