V.I.T. alapú karakteralkotás

A következő dokumentum kizárólag a 2021. december 18-án megtartott IV. Regélő Főnix Szerepjátékos Találkozóra készült. Ennek ellenére kijavítja a korábbi verzió apróbb hibáit, valamint előre mutató a (reményeim szerint) végső verzióhoz. Mint korábban is, a karakteralkotás nem kizárólag egy ember munkája, hanem kollektíven a **Regélő Főnix Klub** munkája. Büszkén mondhatjuk, hogy majd mindenki, legyen az új játékos vagy régi motoros, rajtahagyta a kézjegyét ezen az anyagon. Továbbra is várjuk a visszajelzéseket és az észrevételeket a karakteralkotás menetével kapcsolatban.

Az alábbi karakteralkotás alapja, hogy a **HÁROM fő szempont** (*Vagyon, Ismeretek, Tudás* = **V.I.T.**) közül a játékos eldönti, hogy melyik skálán hol szeretne állni. Ezen döntései bizonyos pozitív és negatív változásokat eredményeznek az alkotandó karakterrel kapcsolatban, de legfőként az történik, hogy **Dicsőség Pontokban (DP)** részesül egy későbbi táblázat szerint. Ezt követően az így kapott Dicsőség Pont meghatározza, hogy mennyi **Tulajdonság Pontból** alkothatja meg a karakterét. Amennyiben úgy alakul, hogy a karakter Dicsőség Pontjai pozitív számot eredményeznek, akkor ezen értékből vásárolhat a Hátterek skálákból az ott leírtak alapján. **Minden skála értéke 1-től 5-ig terjed**. A különböző fokoknak vannak egyéb járulékos előnyei vagy hátrányai is, melyek hatással lehetnek a karakterre.

Használható Szabálykönyvek

- Kézikönyv Kalandozóknak és Útmutató Kalandmestereknek (KKUK)
- Első- és Második Törvénykönyv (ETK és MTK)
- Harcosok, Gladiátorok, Barbárok (HGB) kézikönyve
- Papok, Paplovagok kézikönyve I-II (PPL I-II).
- Új Tekercsek (*vonatkozó részek*)
- Summarium (*vonatkozó részek*)
- Ynevi Kóborlások (*vonatkozó részek*)
- Alapkönyv (*vonatkozó részek*)
- AranyTenger avagy Amundok Könyve
- Az Ikrek szektája és fejvadászklánja
- Viadomo – a Törhetetlen Pajzs
- Rúnák (*vonatkozó részek*)
- A Krónikák.hu oldal különböző anyagai.

A karakteralkotás alapszabályai

- A **fajok Tulajdonság módosítói** a pontelosztás elve miatt **nem számítanak** a karakteralkotásban, csupán a lentebbi táblázat alapján a faji maximumok változnak.
- **A játszható fajok listáján kívül mással nem lehet játszani**. Ebből következően kérjük figyelembe venni a faj/kaszt kombinációkat is.
- Csillagjegy választása nem kötelező, de amennyiben valaki választja, akkor további 1 Dicsőség Pontban részesül, amit az utolsó, **Hátterek** skálán költhet el. (Valamint a csillagjegy után járó pozitív módosítók is járnak.)
- Az anyag használathoz a **Kisokos Kalandozóknak** is tartalmaz fontos információkat, amelyek színesíthetik és kiegészíthetik a karakter megalkotását. A fajok leírásai, különleges képességei és a nyelvek listája onnan használandó.
- Minden karakter 3. Tapasztalati szinten hozható.
- Korlátozásra kerültek a hozható fajok. Különleges fajokból csapatonként csupán 1 hozható, ritka fajok közé tartozókból a csapatban csupán kettő lehet, míg végül a gyakori fajok közül korlátozás nélküli létszámban képviseltethetik magukat.
- A karakteralkotás folyamán az összes dobás maximumnak minősül (pl. fájdalomtűrés-pont, manapont).

Csillagjegyek

Az alábbi 21 csillagkép közül választhatsz egyet a karaktered számára, ami azt hivatott szimbolizálni, hogy milyen jegyben született. (Amennyiben több elnevezése is van a csillagképnek, úgy szabadon eldöntheted, hogy a karaktered beállítottsága és hovatartozása alapján melyik elnevezést részesíti előnyben). Ezért rögtön **1 DP**-t könyvelhetsz el magadnak, amit **csak és kizárólag Hátterekre lehet elkölteni, és nem számolódik bele a Tulajdonság számításba.**

A csillagjegyek két különleges **Statisztikát** is adnak a karakterhez, amelyek befolyásolhatják 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

Faj/kaszt kombinációs táblázat

Emlékeztetőül: a faji Tulajdonságmódosítók nem érvényesek ebben a karakteralkotásban!

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

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

***-al jelölt fajok csak magányos mestertől tanulhattak 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 a Tulajdonság Pontokra.*

Kasztok képességeinek minimum és maximum értékei

Kaszt	Erő	Állók.	Gyors.	Ügye.	Egészs.	Széps.	Intel.	Akar.	Aszt.	Érz.
Harcos	13/20	9/20	8/20	8/20	11/20	6/18	6/18	8/18	6/18	8/18
Gladiátor	13/20	13/20	8/20	8/20	11/20	8/18	6/18	6/18	6/18	8/18
Fejvadász	8/18	13/20	13/20	9/18	11/20	6/18	6/18	6/18	6/18	13/18
Lovag	13/20	9/20	6/18	6/18	11/20	8/20	8/18	9/18	6/18	8/18
Tolvaj	6/18	6/18	9/20	13/20	6/18	8/18	8/18	6/18	6/18	13/18
Bárd	9/18	8/18	9/20	9/18	8/18	13/20	9/18	8/18	9/18	9/18
Pap	8/18	8/18	6/18	6/18	9/18	11/20	9/18	9/20	13/20	9/18
Paplovag	9/20	9/18	6/18	6/18	11/20	9/18	8/18	9/18	13/18	9/18
Harcművész	9/18	13/18	15/20	13/18	11/20	6/18	6/18	13/18	9/18	13/18
Shenar	8/18	13/18	13/20	11/20	9/18	6/18	8/18	9/18	8/18	13/18
Kardművész	9/18	9/18	13/20	15/20	9/18	6/18	8/18	13/18	9/18	13/18
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

Az ezekhez tartozó faji maximumok

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

A Csapat összetétele

Az alábbi táblázat arról nyújt tájékoztatást, hogy a rendezvényen egy kalandozó csapatban milyen típusú fajokból mennyi hozható.

Különleges	Ritka	Gyakori
Amund, Dzsenn, Khál, Wier	Udvari ork, Törpe, Elf	Ember, Félelf

Különleges fajok: A teljes csapatban összesen 1 hozható a különleges fajok közül. Ennek értelmében a 4 felsorolt faj közül összesen egy hozható.

Ritka fajok: A teljes csapatban (a Különleges fajok korlátozásán felül) a Ritka fajok közül összesen 2 lehet a csapatban. Ez jelentheti azt, hogy az egyik fajból 2, vagy 2 külön faj is részt vehet a csapatban.

Gyakori fajok: Az itt felsorolt fajok közül korlátozás nélküli mennyiségben hozhatnak karaktert a játékosok.

Amennyiben a limiten felül akar valaki Különleges vagy Ritka fajok közé tartozó karaktert hozni, van rá lehetősége. A karakteralkotás folyamán a kapott DP-it költheti erre a célra, mintha Hátteret vásárolna. A különleges fajba tartozó karakterek 5 DP-be, míg a Ritka fajok 3 DP-be kerülnek. Természetesen a karakteralkotás által lehetőséget adó fajlimiten felül értjük ezt.

Pl.: A csapat a fentiek alapján rendelkezhet egy Khál karakterrel, és a koncepciójukhoz szükségük van még egy Amund karakterre. Ekkor eldöntik, hogy melyikük az, aki DP elköltés nélkül is lehet „ingyen” a választott fajával. A másik pedig elköl 5 DP-t és a csapatlimiten felül hozhat +1 különleges fajba tartozót.

A karakter megalkotásának szempontjai

A 1-tól 5-ig terjedő skálák magyarázatát és a hozzájuk tartozó pontszámítást lásd lejjebb, a **Főértékek meghatározása** résznél.

I. Skála: vagyon

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

Kaszt	Vagyon (Arany)	Kaszt	Vagyon (Arany)
Harcos	18	Tolvaj	10
Tűzvarázsló	18	Illuzionista	10
Varázsló	18	Fejvadász	6
Amazon	18	Pap	6
Gladiátor	12	Paplovag	6
Lovag	12	Kardművész	6
Boszorkány	12	Harcművész	3
Boszorkánymester	12	Nomád Sámán	3
Szerzetes	12	Shenar	3
Orfenita	12	Pszi-mester	3
Bárd	10		

1. Sovány erszényű*:* A karakter rendelkezik a kaszt alapfelszerelésén kívül a kasztja által nyújtott arannyal a táblázat alapján.

2. Polgári: A karakter rendelkezik a kaszt alapfelszerelésén kívül a kasztja által nyújtott arany háromszorosával (3x) a táblázat alapján.

3. Küldetést már teljesített kalandozó*:* A karakter rendelkezik a kaszt alapfelszerelésén kívül a kasztja által nyújtott arany ötszörösével (5x) a táblázat alapján. A képzettségeinek megfelelő felszereléseket is magával viheti (Lásd lentebb).

4. Kisnemes: A karakter rendelkezik a kaszt alapfelszerelésén kívül a kasztja által nyújtott arany nyolcszorosával (8x) a táblázat alapján. A képzettségeinek megfelelő felszereléseket is magával viheti (Lásd lentebb). Ettől nevezhető a karakter nemesi származásúnak, és ennek megfelelő múlttal rendelkezik ennek minden előnyével, vagy ezzel egy szinten lévő kapcsolati hálóval rendelkezik, ha a karakter előtörténetébe nem illik bele a nemesi múlt (Tolvajcéhben betöltött fontos szerep, adott rendben vagy iskolában elért rang). A kapcsolati háló választása esetén fontos megnevezni legalább egy fontos összekötő NJK-t, és azt az előtörténetben megmagyarázni. Fontos, hogy vagy nemes a karakter, vagy kapcsolati hálóval rendelkezik, nem kaphatja meg mind a két előnyt. A Lovag (ez abban az esetben nem kötelező a lovag karakternek, amennyiben az dwoon származású) és Bajvívó kasztba tartozó, valamint a kaszt leírásánál ezt megkövetelő (Pl: Predoc) karaktereknek ez a fok választása kötelező nemesi előnnyel!

5. Befolyásos: A karakter rendelkezik a kaszt alapfelszerelésén kívül a kasztja által nyújtott arany tízszeresével (10x) a táblázat alapján. A képzettségeinek megfelelő felszereléseket is magával viheti (Lásd lentebb). Szerepjáték tekintetében a karakter rendelkezik mind a nemeseknek járó előjogokkal, valamint kiterjedt ismereti hálóval is. (A kapcsolati hálóval minimum 3 NJK leírását kérjük és az előtörténetbe őket beleszőni.

Képzettségekhez tartozó felszerelések

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

Pajzs használat – Mf	További 10 arany pajzsra
Nehézvért viselet – Mf	további 100 arany vértekre
Méregkeverés/Semlegesítés	Af – Szint x 2 adag elkészíthető méreg Mf – Szint x 4 adag elkészíthető méreg
Herbalizmus	Méregkeverés képzettséghez (Af: +1 adag, Mf: +3 adag)
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
Művészeti képzettségek – Mf	Gyakorlásához szükséges eszközök 5 arany értékben.

Kasztok alap felszerelései

Karakterkaszt	Induló vagyon és felszerelés
Harcos	ami az adott alkasztnál meghatározásra kerül (ld. HGB)
Gladiátor	iskolájának megfelelően két fegyver és a gladiátorvért
Fejvadász	klánjának és származási helyének megfelelő fegyverek (max. 2 db) és vértezet
Lovag	két darab tetszőleges fegyver és 120 arany értékű vértezet és 10 arany értékű pajzs, utazó ló
Tolvaj	-
Bárd	választott hangszer (ld. Rúna I/1. szám)
Pap	hitének megfelelő szent szimbólum (ha az istene leírásában szerepel, akkor vértezet), maximum 2 kegytárgy
Paplovag	szent szimbólum és egy Istenének megfelelő fegyver és 100 arany értékű vért és 10 arany értékű pajzs
Harcművész	egy választott fegyver (ld. Rúna II/1. szám)
Shenar	shenar-kard
Kardművész	slan-kard, és kardművész vért vagy slan tőr
Pszi-mester	-
Boszorkány	10 adag hatalom itala
Boszorkánymester	10 adag hatalom itala
Tűzvarázsló	Lángkard (hosszúkard), ordani Pusztító Tűz útján járónak rendje szerinti vért
Varázsló	iskolájának megfelelő bot 3. Tsz-en (ld. Rúna II/4. szám)
Illuzionista	-
Nomád Sámán	amit az adott szinten a sámán képes elkészíteni
Szerzetes	-
Amazon	emrelin kard (értékeit ld. predoci egyenes kard)
Barbár	egy darab kétkezes vagy két darab egykezes fegyver
Bajvívó	rapír (ld. tőrkard)
Orfenita	20 arany varázstárgyakra

II. Skála: Ismeretek

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

1. Kezdő: Most már túl lehetsz 1-2 kalandon, és a kalandmester is szabadabban mondhatja neked, hogy ilyet már láttál. Még csak egy kis ideje járod a vidéket, nem mondhatnád, hogy a földrészt ismered. Ingyen megkapod az anyanyelvedet, a közös nyelvet 5/4 szinteken valamint a saját kultúrádat Mf-on.

2. Haladó: Kalandor léted már megkérdőjelezhetetlen. A Kezdő fokon meghatározottakon felül kapsz 5 Kp-t, amelyet vagy Világi, vagy Tudományos képzettségekre költhetsz el. A két képzettség fajta közül viszont csak az egyik választására van lehetőség. Amennyiben az egyiket már választottad, a másikra nem oszthatsz az itt kapott Kp-ból.

3. Tapasztalt: Léteddé kezd válni az, hogy egyik helyről a másikra utazol, és kalandról kalandra vándorolsz. A Haladó fokon meghatározottakon felül kapsz a származási helyed szerint egy ellenséges kultúra Af-át, valamint 5 helyett 10 Kp-ból gazdálkodhatsz. A bárd kasztok számára minimum ezen fok felvétele kötelező!

4. Ynev látott: A nagy betűs Kalandozó! A Tapasztalt fokon meghatározottakon felül kapsz egy szabadon választott nyelvet 2-es szinten, és a korábbi 10 Kp helyett plusz 15 Kp-ból gazdálkodhatsz a fentiek alapján.

5. Kalandozó anyától, Kalandozó apától: A született Kalandozó! Az Ynev látott fokon meghatározottakon felül kapsz egy szabadon választott nyelvet 3-as szinten, és a korábbi 15 Kp helyett plusz 20 Kp-ból gazdálkodhatsz a fentiek alapján.

III. Skála: Tudás

A skála a karakter kasztját határozza meg. A Tapasztalati Szint minden kiválasztott skálában 3.

1. Tolvaj, Barbár, Bajvívó
2. Lovag, Harcos, Pap, Nomád Sámán, Boszorkány
3. Tűzvarázsló, Boszorkánymester, Paplovag, Illuzionista, Bárd, Gladiátor, Fejvadász
4. Amazon, Kardművész, Shenar, Szerzetes, Orfenita
5. Varázsló, Harcművész. Adron-pap, Pszi-mester

A főértékek meghatározása

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

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

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

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

Pluszba kapott **Tulajdonság Pontok**:

Dicsőség Pont	+ Tulajdonság Pont
-6	20
-5 / -4	30
-3 / -2	40
-1 / 0 / +1	45
+2 / +3	50
+4 / +5	55
+6 / +7	60

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

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

Háttér

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

1. Kalandozó felszerelés	10 Kp vagy 30 arany megszerzését teszi lehetővé. (Egyszer vehető fel ez a Háttér.)		A karakter szociális érzéke, avagy kisugárzása átlag feletti, születésétől kezdve. Az ezzel összefüggésbe hozható bármilyen próbára úgy kell dobnia, mintha 2-vel nagyobb lenne aszépsége.
2. Klánok, rendek, iskolák	A karakter valamilyen stílusban járatos, kasztja különleges fajtájának képviselője (felsorolás lentebb).		Rendjében fontos szerepet tölt be, így magasabb ranggal rendelkezik, és amennyiben valamilyen lovagrend vagy harcos iskola tagja, megkapja annak minden felszerelését ingyen. (Nem kell pl. a vértre plusz pénzt költenie.)
	Egy képzettségben a karakter legendásan járatos, további 5 kp rááldozásával a Mf felett. Ez annyit tesz, hogy Ynev-szerte híres művelője szakmájának, ami sok rajongót vagy éppen ellenlábast is jelenthet. (*)		
3. Az alfa	A karakter az eloszthatóó pontjain felül kap egy Tulajdonság Pontot, amit ráoszthat a választott fajára leginkább jellemző tulajdonságra. (Az sem probléma, ha ez a faji maximum felé megy.) Az ember ebben az esetben azért különleges, mert ő bármely értékére oszthat.		Lehetősége nyílik a karakternek, hogy a kasztjából adódó két Alapfokú képzettséget, vagy egy Mesterfokú képzettséget Kp-kra váltson. (Azt is megteheti, hogy két mesterfokot csökkent alapfokra.) Az így kapott Kp-kat csak azonos képzettségcsoportban lehet elkölteni (Pl: Világiból kapottat csak világira).
4. Isteni áldás	A karakter isteni szerencsével megáldott, és ahogy az a Hit hatalma nevű varázslatnál le van írva, szintenként 1%-al rendelkezik arra vonatkozóan, hogy Istene letekint rá, mert különleges számára (Ez a szám a papoknál hozzáadódik a varázslat százalékához.) (*)		Saját maga által kitalált isten papjaként járhatja a világot. (**)
5. Mágia szülötte	Szintenként +5 AME vagy MME eloszthatóó.	Kap egy mozaik mágia iskolában 10 MP-t. Ha már rendelkezik Magasmágia Mf-el, akkor az úgy kapott 10 MP-hoz még hozzáadódik a háttér 10 MP-ja.	Szerafizmus áldozatává vált a karakter valamikor a múltban.

(*) – A Karakter több alkalommal is felveheti ezeket a háttereket
(**) - Háttér révén a pap, paplovag és szerzetes kasztú karakterek egy eddig kevésbé ismert (Ranagol valamelyik angyala), vagy hatalmának nagy részétől megfosztott istenség (Cranta bukott félistenségei, Kaoraku) szolgálatába állva hirdethetik annak tanait. Van lehetőség nem hivatalos hatalmasságok (Bordak/Aknilap vagy Építő) mellett saját isteneket is

kidolgozni, ez azonban különösen frappáns előtörténetet igényel. Természetesen más kasztú karakterek a csapatban Dicsőség Pont vagy Előny rááldozása nélkül felvehetik a társuk új hitét. A választott égi/földi/túlvilági hatalmasság két választott szféra Kis Árkánum Litániáinak használatát teszi lehetővé egy követőjének. (Plusz képzettség: Vallásismeret Af a hatalom mibenlétének ismeretiről + egy választott képzettség Af a hatalom természetére jellemző csoportból)

Varázstárgyak

A karakter a kezdő vagyonából vásárolhat varázstárgyakat is. Ekkor először a varázstárgy komponenseinek árát fizeti ki, majd a varázstárgy elkészítéséhez szükséges mana mennyiségének 1,5 szeresét adja meg aranyban.
Megjegyzés: ha egy karakter kasztjából és szintjéből adódóan (pl. boszorkány) képes a varázstárgy előállítására, akkor értelemszerűen csak az 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
Láthatatlanság itala	153 arany
Átváltozás itala	ideiglenes 190 arany
Szellemi frissesség itala	92 arany
Mérgektől óvó amulett	+1 60 arany+ 2 ezüst
Észrevétlenség amulettje	150 arany+ 4 ezüst
Érzelmek amulettje	+5 /99 arany + 2 ezüst
Tudatvédő amulett	+5 /105 arany + 2 ezüst
Szerencse amulett	180 arany+2 ezüst
Igazság amulettje	90 arany + 2 ezüst
Rúnakard	+1 101 arany
Rúnapáncél	+1 96 arany + vért árának kétszerese
Fürkész	198 arany
Sárkánybot	143 arany
Varázstörés botja	206 arany
Barátság botja	147 arany + 8 ezüst
Fegyverbot	165 arany
Telekinézis botja	114 arany
Rémület botja	116 arany
Nekromanták botja	140 arany
Fény botja	126 arany + 8 ezüst
Kígyóbot	93 arany
Vándorbot	96 arany + 5 ezüst
Átváltoztatás botja	203 arany
Illúziópálca	173 arany
Utazás pálcája	156 arany + 2 ezüst
Tűzíj	89 arany
Mélytarisznya	81 arany
Védőköpeny	+1 96 arany + 4 arany
Rúnapajzs	+1 96 arany + 6
Lopakodó lábbeli	113 arany
Ugrás lábbelije	68 arany
Rohanó lábbeli	83 arany
Repülő szőnyeg	155 arany
Feneketlen korsó	126 arany+ 3 ezüst
Láthatatlanság köpenye	109 arany
Rejtőzés köpenye	73 arany
Meleg zeke	72 arany
Hősök Zászlaja	180 arany
Fürge ujjak kesztyűje	128 arany
Erő kesztyűje	114 arany
Acélos akarat medálja	118 arany
Kiegyensúlyozottság medálja	118 arany

Nyelvek sisakja	175 arany
Harci nyereg	72 arany
Mászókesztyű	75 arany
Szerelem itala (Rúna I/7. + ETK)	130 arany
Jellemtorzítás itala (Rúna I/7. + ETK)	96 arany
Kapcsolat főzete (Rúna I/7 + ETK)	75 arany
Asztrálmágia itala (Rúna I/7 + ETK)	39 arany + 3 ezüst
Látógyűrű (Rúna II/2.)	750 arany
Védelem gyűrűje (Rúna II/2.)	1500 arany
Légiesség gyűrűje (Rúna II/2.)	900 arany
Megsemmisítés 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
Tetoválások (Rúna IV /4. és I/5.)	
Erő bélyege	33 arany
Méregtől óvó jel	54 arany
Átoktól óvó jel	54 arany
Rontástól óvó jel	54 arany
Harci bélyeg	45 arany
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

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.

Különleges stílusok, iskolák

Harcművész stílusok

A Bajvívók és a Harcművészek egy a kasztjukhoz tartozó stílust megkapnak ingyen.

Shien-ka-to

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

Szimbólumuk sárga kör alapon fekete lángnyelv, s ezt előszeretettel viselik fejkötőiken, vagy tunikájuk hátán. Fegyvereket nem szívesen használnak, ha mégis, úgy a botot részesítik előnyben. A kemény, ám könnyű drakfa husángjából csiszolják e botot, amelynek erezete vöröses színű, s igen ellenálló - egy képzett Shien-ka-to kezében méltó ellenfele bármely acélból kovácsolt fegyvernek. Eltörni, elvágni nem könnyű, sebzése, amennyiben a megfelelő

technikákkal forgatják 2k6. Ez az egyetlen fegyver, amelyet egy Shien-ka-to harcos Chi-harc közepette is tud használni. Az iskola egyik legnagyobb hátránya, hogy más stílussal használni igen nehéz, így a Shien-ka-to harcosnak 16 Kp-t és legalább két évet kell áldoznia rá, ha egy másik iskola technikáit is szeretné elsajátítani.

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

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

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

Dart-nid-kinito

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

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

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

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

Nisen-nid-to

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

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

A Nisen-nid-to jelképéül a szelet választották, ám a tanítványok nem hordanak ruházatukon jeleket, mégis jellegzetes láb és kéztartásukról azonnal felismerhető stílusuk. A közelharc szintén nem erősségük, ám lábsöpréseik, legváratlanabb helyzetekben végrehajtott 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 ténykedésük 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.

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 Ösvényeket. 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.

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. 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 tanain keresztül ismerte meg az embernem. A Pszi-mesterek tudománya 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 nemesi házaknál teljesítenek szolgálatot, pyar érdekeltségű állomáshelyeken tevékenykednek. Tudástáruk kiterjed az fehér D20 Alapkönyv Siopa diszciplináira is.

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

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

Borszorkánymester stílusok

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

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

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

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

Bárd stílusok

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

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

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

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

Minden kalandozónak és kalandmesternek
jó játékot kívánunk!

Közös M.A.G.U.S. világunk

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

- **Wayne Chapman:** *Csepp és tenger*
- **Wayne Chapman:** *Halál havában*
- **Wayne Chapman:** *Észak Lángjai*
- **Wayne Chapman:** *Két hold*
- **Wayne Chapman:** *Karnevál*
- **Wayne Chapman:** *Keleti szél 1*
- **Wayne Chapman:** *Garmacor címere*
- **Dale Avery:** *Renegát*
- **Raoul Renier:** *Acél és 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*
- **Jan van den Boomen:** *Istenítélet*
- **Eric van Dien:** *Uwel nevében*