



Képzettségek

Tudás és képzettség

A játékos, amikor megalkotja karakterét, a képzettségek segítségével határozza meg, hogy hőse mihez és milyen szinten ért. Képzettségnek számít minden tudás, ismeret, jártasság. A tudomány éppúgy, mint a mindennapos ismeretek, a harcban szerzett tapasztalat vagy a mágia használatában felhalmozott gyakorlat.

Minden Tudás tanulás, gyakorlás és tapasztalatszerzés útján szerezhető meg, fejleszthető tovább.

A játékban a képzettségek határozzák meg a karakter tudását. Leírják, számokba és szabályokba öntik teljes ismeretanyagát.

A karakter jártasságát pontokban mérjük – minél nagyobb ez az érték, annál alaposabb és szélesebb körű a karakter tudása, annál szerteágzóbbak az ismeretei, annál biztosabb a gyakorlata a kérdéses képzettségben.

Kalandozók esetében 25 pont az elérhető maximum azzal, hogy a 20 feletti értékek kizárólag a képzettség-próbáknál jutnak szerephez, egyéb bonuszokat (KÉ, TÉ, ismert hangszerek száma stb.) nem adnak.

A feladat nehézsége

Képzettségeit az ember feladatok megoldására, a nehézségek leküzdésére használja. *Feladat* lehet egy fal megmászása, egy célpont eltalálása, egy megvadult ló megülése, egy seb begyógyítása. Bizonyos szempontból *feladat* a mágia használata is.

Nyilvánvaló, hogy vannak könnyebb és nehezebb feladatok. A KM a feladat nehézségéhez mérten határozza meg a feladat „nehézség-számát”. Az adott helyzetet mérlegelve mindig a KM szava a döntő, de segítséget nyújthat az alábbi táblázat:

<i>A feladat besorolása</i>	<i>Nehézség</i>
Mindennapos	9
Könnyű	12
Átlagos	15
Nehéz	18
Nagyon nehéz	21
Hősies	24
Szinte lehetetlen	27
Lehetetlen*	30

* A KM különleges esetekben engedélyezheti a lehetetlen feladatok véletlen megoldását.

Képzettség-próba

A játékban a karakter tudása számtalanszor tétetik próbára. A karakter képzettsége (tudása) versenyre kél a feladat Nehézségével. Nyilvánvaló, hogy egy feladatot csak olyan képzettséggel lehet megoldani, ami erre való. Hogy a karakter mely képzettségét használhatja egy-egy feladat megoldására, azt a KM dönti el.

A képzettség-próba a következőképp történik: a karakter dob k10-zel és az eredményt hozzáadja az érintett képzettségének értékéhez. Ha a dobás nagyobb vagy egyenlő a meghatározott Nehézségnél, a karakter sikerrel járt.

Képzettség-próba:
Képzettség értéke + k10 $\geq$ Nehézség

AUTOMATIKUS SIKER

Ha a karakter képzettségének értéke eléri vagy meghaladja a Nehézséget, nem kell dobnia, a próba mindenképpen sikeres.

A 0-ÁS ÉS AZ 1-ES SZABÁLY

Ha a képzettség-próbánál a játékos 1-est dob, az minden esetben kudarcnak minősül, akkor is, ha az eredmény elérné a Nehézséget.

Ugyanakkor, ha a karakter 0-ást dob (ami 10-et ér), még egyszer dobhat. Ha ismét 0-ást (10-est) dob, ismét dobhat és így tovább. **Ez a rádobás szabálya.**

LEHETETLEN FELADATOK

Vannak feladatok, amelyeket egyszerűen lehetetlen megoldani. A KM ilyenkor ne jöjjön zavarba, egyszerűen jelentse ki, hogy a feladatot a karakter nem tudja megoldani, vagy egyébként megoldhatatlan. Ilyen esetekben *nem lehet* képzettség-próbát dobni. Egyetlen esetben van mód a dobásra – akkor is csak a KM különleges engedélyével, ha ő úgy ítéli, hogy a feladat a karakter próbálkozásainak hatására mintegy magától is megoldódhat. Ezt nevezik „pokoli nagy szerencsének”. Hogy ez bekövetkezzék, ahhoz a karakternek – képzettségétől függetlenül – legalább *kétszer* kell 0-át (10-est) dobnia.

ELRONTOTT PRÓBA

Az erőn felül megkísérelt feladatok magukban hordozzák a hibázás lehetőségét.

A hiba akkora, amennyivel kisebb a karakter képzettsége a Nehézségnél.

Az alábbi felsorolás megmutatja, hogy mekkora rontás mekkora hibának számít.

<i>Rontás</i>	<i>Rontás következménye</i>
1-2	<i>Semmi komoly</i> , a köv. körben újra próbálkozhat, ám dobásához -1 járul.
3-4	<i>Teljes kudarc</i> : mindenki számára nyilvánvaló, hogy nem sikerült. Szerencsére hiba nem történt.



5-6	Nem csak kudarc, a karakter <i>hibázott is</i> . Bajt okozott azzal, amit csinált: valamit tönkretett, társait alaposan félrevezette, bajba sodorta.
7-8	Ez már <i>súlyos hiba</i> . Magát vagy mást megsebesített, olyan tanácsot adott, ami ehhez vezet. Szerencsére közvetlenül nem került emberéletbe a ballépés.
8 felett	Ez a <i>végzetes hiba</i> . Ha az adott helyzetben elképzelhető, a karakter vagy más életébe kerül, illetve közvetetten ehhez vezet.

Kudarc esetén a karakter újra és újra nekifuthat, de minden rontott próba után dobásához -1 járul.

A *súlyos és végzetes hibák* kapcsán a legfontosabb szem előtt tartani, hogy a játékszabályok a valóság megjelenítésére valók, nem pedig arra, hogy nevetséges helyzeteket, irreális örültségeket okozzanak. A hibák – ha bekövetkeznek – csak olyankor okoznak sérülést (ne adják az istenek, halált), ha az adott helyzetben ez lehetséges. A sérülés nem feltétlenül közvetlen következménye a hibának, lehet, hogy az csak hozzájárul egy olyan szituáció kialakulásához, amely már valóban okozhat bajokat.

ELLENPRÓBÁK

A játékban gyakran előfordul, hogy nem egy személytelen *Nehézséget* kell leküzdenie a karakternek, hanem egy másik karakter (JK vagy NJK) tudását (pl. nyomolvasás-nyomeltűntetés). Ha két karakter egymás ellen cselekszik, akkor tudásukat szembefordítják, s el kell döntenie, ki a jobb. Ilyenkor mindkét fél dob k10-zel, s a dobás eredményét hozzáadja az alkalmazott képzettségéhez. A véletlen szerencse itt kevésbé számít, elsősorban a tudás dönt.

Képzettség + k10
vs.
Képzettség + k10

Aki nagyobb eredményt kap, az kerekedett felül. Persze a KM – ha a körülmények ezt követelik – bármelyik fél számára módosítókkal könnyítheti vagy nehezítheti meg a próbát.

Természetesen nem csak az azonos képzettségek kelhetnek versenyre egymással, hanem a különbözőek is (pl. építészet vs. titkosajtó keresés).

A **rádobás szabálya** (vagyis az, hogy ha a dobás 10-es, a játékos ismételtén dobhat) **itt is** érvényesül.

TITKOS PRÓBA

Játék közben adódhat olyan helyzet, amikor a karakter valamelyik képzettsége próbára tétetik, miközben erről a karakter (és a játékos) nem tudhat. Ilyenkor több megoldás kínálkozik:

- A játékos helyett a KM dob képzettség-próbát.
- A KM minden játék előtt 10-20-szor dobhat a játékosokkal, és az eredményeket felírják. Szükség esetén a

KM kiolvashatja jegyzeteiből a karakter soron következő dobását.

- A játékos dob ugyan, de fogalma sincs, melyik képzettségére. Ezt akkor viszont nem jó használni, ha maga a dobás ténye felkeltheti a játékos figyelmét, hogy jobb lesz mostantól *valamire* vigyáznia.

REJTETT PRÓBA

Rejtett dobásra olyankor lehet szükség, ha a karakter próbára teszi egy képzettségét, de nem tudhatja, hogy sikerült-e a próba, vagy sem?

A KM kétféle rejtett dobást rendelhet el:

- Maga a KM dobja a próbát – így a játékos sajnos elveszíti az érzetet, hogy karakterének sorsa az ő kezében nyugszik.

- Maga a játékos dobja a próbát, de nem nézhet oda. A KM gyorsan leolvassa az értéket, majd elfordítja a kockákat.

Például a karakter lopakodik az ellenséges őrszem háta mögött. Megvan az esélye, hogy az őrszem ugyan észrevette őt, de ki akarja várni a támadásra legalkalmasabb pillanatot.

Másik példa: A karakter eltűnteti a csapat nyomait az erdőben. Nyilvánvaló, hogy ő úgy gondolja, sikerrel járt. Ám nem jó, ha a játékos tudja a próba eredményét, mert ez erősen befolyásolhatja a további cselekedeteit.

Valójában az összes fenti példára igaz, hogy a kétkezdés megváltoztathatja a cselekedeteinket. Lehet, hogy a karakter sikeresen teljesítette a próbát, de egyáltalán nem biztos benne. Ekkor megint csak máshogy cselekszik, mint a biztos siker tudatában tenné.

TÖBB NEHÉZSÉG ELLEN DOBOTT PRÓBA

Vannak feladatok, melyeket változó mértékű – kisebb, nagyobb, még nagyobb – sikerrel is meg lehet oldani. Ezekre a KM több – lépcsőzetesen egyre nagyobb – Nehézséget szab meg. A karakter, ha a legnagyobb Nehézséget is megdobja, teljes sikert arat. Egyébként csak olyan sikerrel oldja meg a feladatot, amelyik Nehézségnél kevesebbet dobott.

Például egy varázstudó előtt megjelenik egy démon. A karakter bejelenti, hogy szeretne demonológia-próbát dobni, felismeri-e a démon, illetve tud-e róla valamit, ami megkönnyíti a legyőzését. A KM több Nehézséget határoz meg:

- tudni a démon nevét: 18
- tudni, mekkora a hatalma: 20
- tudni, miben áll ez a hatalom: 22
- ismerni a démon gyengéit: 24
- kitalálni, vajon mivel lehetne alkura bírni: 26.

A játékos képzettség-próbát dob. Ha a 26-ot megdobja, az összes kérdésre választ kap. Ha pl. csak 20-at ér el, akkor a démon nevét ill. hatalmának nagyságát fogja tudni. Ez a módszer a KM-től nagy figyelmet követel!

MEGISMÉTEL VAGY ÖSSZETETT KÉPZETTSÉG-PRÓBA

Vannak bonyolult feladatok, melyeket ésszerű több, kisebb feladatra bontani. Egyrészt azért, mert így jobban kidomborodik a feladat Nehézsége és az, hogy egy szerencsés véletlen ezúttal nem elegendő a sikerhez. Másrészt pedig azért, mert a feladat több különálló képzettséget is próbára tesz.

Megismételt próba esetén a karakter egymás után többször is dob próbát ugyanarra a képzettségre. A KM határozza meg, hányszor kell megismételni a képzettség-próbát. Az ilyen feladatot csak akkor lehet megoldani, ha az összes próba sikeres.

Összetett képzettség-próba esetén a játékosnak több képzettségére is próbát kell dobnia, a KM által felsorolt Nehézségek ellen. A feladatot csak akkor sikerült megoldani, ha az összes próba sikeres volt.

SEGÉDKÉPZETTSÉG-MÓDOSÍTÓ

Egyes képzettségek bizonyos típusú használata esetében a képzettségpróbaánál figyelembe vehető, ha a karakter más, kapcsolódó képzettségben is járatos. Ilyenkor e kapcsolódó képzettség (annak értékétől függően) módosítót ad a karakter képzettség-próbájához, az alábbiak szerint:

<i>Segédképzettség értéke</i>	<i>Módosító</i>
-10	+1
11-15	+2
16-	+3

ÖSSZEVONT KÉPZETTSÉG-PRÓBA

Ha a feladat megoldásához ugyan elegendő egy adott képzettség, de segít, ha a karakter más kapcsolódó képzettségekben is járatos, akkor dobhat *összevont képzettség-próbát*. Ilyenkor a próba alapjául szolgáló képzettséghez még hozzáadhatja a kapcsolódó képzettségek segédképzettség-módosítóját is. Az ekként összevont képzettségekre dobja a próbát. Hogy mely képzettségeket vonhatja össze, azt a KM határozza meg.

KÖZÖS KÉPZETTSÉG-PRÓBA

A játékot több játékos játssza. Mivel a karakterek a kalandok többségében együtt, közös cél érdekében cselekszenek, gyakorta előfordul, hogy egy adott feladatot is közösen szeretnének megoldani. Összegzik tudásukat: közösen és összehangoltan cselekszenek, együtt próbálják kikövetkeztetni a megoldást. A legnagyobb tudású segíti a társait, irányítja, összefogja munkájukat, gondolataikat. Ő dobja a képzettség-próbát, a többiek pedig beleadhatják a próbába képzettségük segédképzettség-módosítóját. A próbát dobó játékos az összegre dobja a képzettség próbát. Legfeljebb négyen adhatják ekként össze a tudásukat!

Hogy a karakterek tudása összegezhető-e, hogy a kevésbé képzettek tudnak-e segíteni tapasztaltabb társuknak, azt a KM dönti el.

Képzettségek felvétele és fejlesztése

ALAPFOK

Az alapfok azt az alap tudásszintet jelenti, amit a karakter az előtörténete, tanulmányai, neveltetése során elért. Az alapfok minden ember számára más és más százaléktérletet jelent – a tehetségétől függően. Minden képzettségnél szerepel, hogy melyik két Tulajdonság szükséges leginkább az elsajátításához. Ez mutatja meg, ki a tehetséges és ki nem. Az alapfok annyi, amennyi a két Tulajdonság 10 feletti részének átlaga +5.

A karakter induláskor (faji módosítók nélkül) 30 Alapfokkal rendelkezik. Ezekből az alapfokokból kell összeállítania sokrétű tudásanyagát. Ugyanakkor a többszörös Nehézség szabályait itt is be kell tartania: egy-egy képzettség felvétele annyi alapfokba kerül, amennyi a Nehézsége (1×, 2×, 3× stb.).

Az első szintű karakter ezen felül Kp-iból növelheti az alapfokait – ez jelképezi a szorgalmat. Bizonyos megkötésekkel két képzettséget 3-mal, hármat 2-vel, az összes többit pedig 1-gyel növelheti. A többszörös Nehézség szabályai a képzettségek növelésére is vonatkoznak. A Kp-kat a karakternek KKP-iből kell vásárolnia szintenként (de minimum 15 Kp-t vennie kell).

AZ ÉRTÉKEK NÖVELÉSE

Az idők során a vilájárással, a változatos kalandokkal a karakter tapasztal és gyakorlatot szerez. A tapasztalat és a gyakorlás pedig fejlődést jelent. A fejlődés a játékban a képzettségek növekedésében jelentkezik. Amikor a karakter szintet lép, Képzettség Pontjait szétoszthatja a képzettségei között. Két fontos szabályt kell mindössze betartania:

Többszörös Nehézség szabálya: egy képzettség növelése annyi Kp-ba kerül, amennyi a képzettség Nehézsége („×”-jel előtti szám).

Max. 1 pont szabálya: Egy képzettséget – az 1. szinten néhány kivételtől eltekintve, ld. lentebb – szintenként legfeljebb 1 ponttal lehet növelni. Ez a szabály biztosítja az egyenletes fejlődést. E kivételek 1. Tsz-en:

- 2 képzettség 3-mal,
- további 3 képzettség 2-vel növelhető.

Fontos szabály, hogy **harci képzettségeket** a fenti szabály alapján csak olyan karakter fejleszthet, aki nem rendelkezik a Slan-pszi vagy Mágiahasználat képzettségekkel. **A Slanek és a Mágiahasználok a fenti szabályokat nem használhatják harci képzettségek növelésére.**



KÉPZETTSÉGEK TANULÁSA

Képzettségeit a karakter jórészt az előtörténete során, a tanulói évek alatt sajátította el. Nem kizárt azonban, hogy később is tanuljon új képzettségeket. A két kaland között eltelt időszak a karakter életében az a szakasz, amikor rendezzi a tapasztalatokat, gyakorolja a fegyveres technikákat, könyvet vagy mestert igénylő kérdéseinek utánanéz. Ilyenkor fejlődik.

Új képzettséget a karakter úgy vehet fel, hogy **Szintlépéskor elkölt kétszer annyi Kp-t, mint amennyi az adott képzettség Nehézsége. Ilyenkor megkapja a képzettség alapfokát** (értéke: a két Tulajdonság 10 feletti részének átlaga +5), ám azt továbbfejleszteni csak a következő Tsz-en lehetséges.

Nem szabad megfeledkezni a tanítóról! Ahhoz, hogy egy karakter új képzettséget tanulhasson, mesterre van szüksége, akit még meg is kell találnia, majd meggyőznie arról, hogy tanítsa őt. Ez teljes kalandok témája lehet. Fontos észrevétel, hogy a tanulás alatt nem csak pontok ragadnak át a karakterre, a mesteréről, hanem a gondolkodásmód, az erkölcsiség is!

A PSZI KÉPZETTSÉG FELVÉTELE

A karakter akkor tanulhatja meg használni a pszit, ha az Intelligencia, Akaraterő és Asztrál Tulajdonsága legalább 12.

A MÁGIAHASZNÁLAT FELTÉTELEI

A karakter csak akkor sajátíthatja el a mágiahasználatot, ha az Intelligenciája legalább 12-es, az Akaraterő és az Asztrál Tulajdonságai pedig legalább 14-esek. Mágiahasználók esetében további megkötés, hogy az Ügyességre, Gyorsaságra és Erőre költött pontok összege nem lehet nagyobb az Akaraterőre, Asztrálra és Intelligenciára költött pontok összegénél.



Képzettségek listája

Harci képzettségek	x	Tul.	Old.
Bajvívás	4x	Ü + Érz	71
Célzás	2x	Érz + Ak	71
Fegyverhasználat	1x	spec.	71
Hadrend	1x	I + Érz	74
Hadvezetés	1x	I + Krz	76
Harci láz	1x	Ak + Asz	77
Harcművészet	8x	Ak + Asz	77
Harctéri gyakorlat	1x	Ü + Érz	78
Hárítófegyver használat	1x	Ü + Gy	78
Kétkézes harc	2x	Ü + Gy	78
Lovas íjászat	1x	Ü + Érz	79
Pajzshasználat	1x	E + Ü	79
Páros harc	2-3x	Ü + Asz	80
Vakharc	2x	Ü + Érz	80
Vértviselet	1x	E + Á	81

Misztikus képzettségek	x	Tul.	Old.
Antisszárás	2x	Ak + Asz	89
Asztrológia	1x	Érz + Asz	89
Auraelemzés	1x	I + Érz	90
Demonológia	2x	I + Asz	90
Drágakőmágia	2x	I + Ak	90
Mágiahasználat	1-8x	Ak + Asz	90
Mágiaismeret	1x	I + Ak	90
Pszi	2-4x	Ak + Asz	91
Rúnamágia	2x	Ü + I	91

Szociális képzettségek	x	Tul.	Old.
Etikett	1x	I + Krz	100
Éneklés/zenélés	1x	Krz + Asz	101
Festészet/rajzolás	1x	Ü + Asz	101
Heraldika	1x	I + Ak	102
Költészet/Irodalom	1x	I + Asz	103
Kultúra	1x	I + Asz	103
Lélektan	1x	I + Érz	106
Nyelvismeret	1x	I + Asz	106
Politika/diplomácia	1x	I + Krz	107
Színészet	1x	Krz + Asz	107
Szobrászat	1x	Ü + Asz	108
Tánc	1x	Ü + Krz	108

Alvilági képzettségek	x	Tul.	Old.
Álcázás/álruha	1x	Ü + Asz	109
Hamisítás	1x	Ü + I	110
Kocsmái verekedés	1x	E + Ü	110
Lopózás	1x	Ü + Gy	110
Méregkeverés	2x	Ü + I	110
Orvgyilkolás	2x	Ü + Gy	112
Rejtőzés	1x	I + Asz	112
Szabadulóművészet	1x	E + Ü	112
Szerencsejáték	1x	Ü + Asz	112
Titkosajtó keresés	1x	Ü + I	113
Zárnyítás	1x	Ü + I	113
Zsebmetszés	1x	Ü + Gy	113

Tudományos képzettségek	x	Tul.	Old.
Alkímia	2x	I + Ak	82
Balzsamozás	1x	Ü + I	82
Élettan	2x	I + Ak	82
Építészet	1x	Ü + I	83
Herbalizmus	1x	I + Ak	83
Írás/olvasás	1x	I + Ak	84
Jog/törvénykezés	1x	I + Ak	84
Legenda ismeret	1x	I + Ak	85
Mechanika	2x	Ü + I	86
Művészettörténet	1x	I + Asz	86
Ósi nyelv ismerete	2-3x	I + Asz	86
Sebgyógyítás	1x	Ü + I	86
Számítan/mértan	1x	I + Érz	86
Térképészet	1x	Ü + I	87
Történelem ismeret	1x	I + Ak	87
Vallás ismeret	1x	I + Asz	88

Világi képzettségek	x	Tul.	Old.
Akrobatika	1x	E + Ü	91
Állat ismeret	1x	I + Asz	91
Csapda ismeret	1x	Ü + Érz	91
Csomózás	1x	E + Ü	92
Esés	1x	E + Ü	92
Éberség	1x	I + Érz	92
Értékbecsülés	1x	I + Érz	93
Fájdalomtűrés	1x	Ak + Asz	93
Futás	1x	Á + Ak	93
Hajózás	1x	Ü + I	93
Hangutánzás	1x	I + Érz	94
Helyismeret	1x	I + Ak	94
Idomítás	1x	I + Asz	94
Időjóslás	1x	I + Érz	95
Kínzás	1x	Ü + Asz	95
Kocsihajtás	1x	Ü + Gy	95
Lovaglás	1x	Ü + Asz	96
Mászás	1x	E + Ü	96
Mellébeszélés	1x	I + Krz	96
Mutatványosság	1x	Ü + Krz	97
Nyomolvasás	1x	Ü + Érz	97
Pénzügyek	1x	I + Ak	97
Szájról olvasás	1x	I + Érz	98
Szakma	1x	Vált.	98
Szexuális kultúra	1x	Krz + Asz	99
Úszás	1x	Á + Ak	99
Vadászat/halászat	1x	Ü + Ak	99
Vadonjárás	1x	I + Érz	100



Mágiaterületek

Bárdmágia	×	Tul.
Dal- és hangmágia	1×	Ak + Asz
Fénymágia	3×	Ak + Asz

Papmágia	×	Tul.
Kis Arkánium	2×	Ak + Asz
Nagy Arkánium	2×	Ak + Asz

Szerzetesi mágia	×	Tul.
Szerzetesi mágia	2×	Ak + Asz

Sámánmágia	×	Tul.
Sámánmágia	5×	Ak + Asz

Boszorkánymágia	×	Tul.
Misztikus, Tűz, Anyagi, Éj	1×	Ak + Asz
Átkok, Mentál, Lélek	2×	Ak + Asz
Asztrál, Szexuálmágia	3×	Ak + Asz
Gyertya, Szimpatikus, Viaszbáb, Tértmágia, Familiáris	2×	Ak + Asz

Elf megtartói mágia*	×	Tul.
Megtartói mágia	2×	Ak + Asz

Álomtáncosok mágiája**	×	Tul.
Álomtánc	3×	Ak + Asz

Árnymágia***	×	Tul.
Árnymágia	2×	Ak + Asz

Boszorkánymesteri mágia	×	Tul.
Elemi, Anyagi, Természeti	1×	Ak + Asz
Rontás, Átok, Méreg, Betegség	2×	Ak + Asz
Mentál, Asztrál, Nekromancia	2×	Ak + Asz

Tűzvarázslói mágia	×	Tul.
Alapvető, Védő	1×	Ak + Asz
Iskola, Szabad elemi, Köz. tüzek	2×	Ak + Asz
Tűzm. magasisk., Tűzlények	2×	Ak + Asz

Varázslói mágia	×	Tul.
Elemi, Formázás	2×	Ak + Asz
Természetes anyag	1×	Ak + Asz
Asztrál	2×	Ak + Asz
Mentál	2×	Ak + Asz
Jelmágia	1×	Ak + Asz
Nekromancia	1×	Ak + Asz
Szimpatikus mágia	1×	Ak + Asz

Ork énekmondók mágiája*	×	Tul.
Ork énekmondó mágia	2×	Ak + Asz

Ork sámánok mágiája*	×	Tul.
Ork sámánmágia	2×	Ak + Asz

Tolvajok mágiája***	×	Tul.
Tolvajmágia	2×	Ak + Asz

* Részletesen lásd a *Szagrális mágia könyve* című kötetben.

** Részletesen lásd a *Varázshasználók könyve* című kötetben.

*** Részletesen lásd a *Fegyverforgatók és tolvajok* című kötetben.



Képzettségek leírása

Harci képzettségek

BAJVÍVÁS (4×)

Ügyesség + Akaraterő

Ez harci képzettség három részre osztható – akár külön-külön is felvehető, ld. a mellettük szereplő alapfok értéket –, éspedig: Halálos szúrás, Mesterjel, Ingerlés.

A) Halálos szúrás (2×)

Ha a karakter erősen emberszerű lények (ember, ork, elf) ellen harcol, túlüti ellenfelét, és támadó dobása az alábbiak szerinti értékkel megegyezik vagy nagyobb, a rendes sebzésen felül további 2k6 Ép-t is sebez az áldozaton.

**Támadó Dobás =
100 – a képzettség 10 feletti része**

B) Mesterjel (1×)

A Mesterjel nem más, mint egy szignó, amit a bajvívó akár egy tíz centiméteres körbe is belevág kardjának hegyével. Bonyolultsága képet ad a vívó tudásáról, és mivel egyedi, szabályos aláírásként is használható.

Ha a karakter túlüti ellenfelét, és sikeres *képzettség-próbát* tesz (a Nehézség 21), sikerült ellenfelén elhelyeznie a Mesterjelet.

A Mesterjel első szinten legfeljebb négy vonalból állhat, minden negyedik szinten egy vonallal lehet bővíteni. A vonalak nem csak egyenesek lehetnek, de mindegyik legfeljebb egy, kilencven foknál nem nagyobb töréssel futhat. A játékosnak meg kell rajzolnia a karakter Mesterjelét a karakterlapján.

A képzettség csak szűrőfegyverek esetén alkalmazható.

C) Ingerlés (1×)

Két fajtája ismeretes, a fegyverrel történő és a szóbeli ingerlés.

A karakter képes fegyverével sikeres támadó dobás után olyan felszíni vágásokat ejteni, amik csak bőszítik az ellenfelet. Előszeretettel vagdalják le ellenfelük gombjait, rongyossá vagdalják ingét anélkül, hogy megsebeznek.

Egyes bajvívók ugyanolyan jól forgatják a szavakat, mint fegyverüket. Ellenfelüket pocskondiázzák, gúnyolják harc közben, ezzel is ingerelve őt.

Mindkét ingerlési mód hatása a játékban a következő: az ingerlő játékos és az ellenfél ellenpróbát dobnak, az ingerlő az Ingerlésre, az ellenfél a *harctéri gyakorlatára*, ha az ellenfél először elvétí, többet gondol a támadásra, mint a védekezésre: +10 TÉ, -10 VÉ.

Ha másodszor is elrontja, egyre meggondolatlanabban támad, védelme megnyílik: +10 TÉ, -15 VÉ.

Harmadik elhibázott asztrális Tulajdonságpróba esetén, az ellenfél kezdi teljesen elveszíteni a fejét: -10 TÉ, -20 VÉ.

Minden további hibázás öttel rontja a TÉ-t és a VÉ-t.

A képzettség nem alkalmazható olyanok ellen, akik jártasak az Ingerlés képzettségben, ill. Chi-harcot folytató harc- és kardművészek ellen.

Ha az ellenfél nyeri az *ellenpróbát*, annak többet nem kell dobnia, „visszanyelte” dühét, uralkodik az érzelmein.

CÉLZÁS (2×)

Érzékelés + Akaraterő

A karakter, ha rendelkezik ezzel a képzettséggel, 2 körös (15-ös vagy nagyobb képzettség esetén 1 körös) koncentrációt követően Célzó Értéke a képzettség értéke +10-zel nő.

**Célzó Érték növekedése:
A képzettség értéke + 10 CÉ**

Fontos kiemelni, hogy mialatt a karakter összpontosít, semmi mást nem csinálhat, még helyet sem módosíthat (álló lóról használható a képzettség, mozgóról már nem).

Ha a karaktert célzás közben – a megtámadást és a sebződést leszámítva – megpróbálják megzavarni, *képzettség-próbát* kell tennie (a Nehézséget a KM adja meg), siker esetén nem veszíti el a bonuszokat.

Ha azonban a célzó személyt támadás éri, az mindenképpen *meglepetésszerűnek* (TÉ +30) minősül, és a célzó személyt együttesen sújtják a *harc helyhez kötve*, valamint a *harc kábultan* módosítók (KÉ -30, TÉ -35, VÉ -15, CÉ -30). Akár megsebzik a karaktert, akár nem, visszatámadni csak a következő körben tud. Ha a támadás sikertelen, a célzó karakter választhat, hogy folytatja az összpontosítást, vagy sem, ha azonban akár csak 1 Fp-t is veszít, azonnal kiköppen belőle.

FEGYVERHASZNÁLAT (1×)

ld. leírás

Azok, akik nem képzettek egy fegyver használatában, ha harcolni szándékoznak vele, csak komoly hátránnyal tehetik azt (Képzetlen Fegyverforgatás):

KÉ: -10, TÉ: -20, VÉ: -20, CÉ: -30.

A képzettség felvételekor a Képzetlen Fegyverforgatásból származó hátrányok megszűnnek. Yneven 10-féle főbb fegyvertípus ismeretes, ha valaki egy adott fegyvertípusra rendelkezik képzettséggel, akkor valamennyi, abba a fegyvertípusba tartozó fegyverrel tud bánni (tehát, ha a karakter jártas a Zúzófegyverek használatában, egyaránt tudja használni a shadleki buzogányt és a csatabárdot, illetve valamennyi, a zúzófegyverek kategóriába tartozó fegyvert). Ez azonban csak a képzettség *alapfokáig* igaz, a felett a játékosnak fegyverenként külön-külön kell fejlesztenie a fegyverhasználat képzettségét.



Az egyes fegyverkategóriák az alábbiak:

Fegyvertípus	Képz.
Pusztakezes harc (PK)	E/Ü+Gy*
Tőr jellegű fegyverek (T)	Ü + Gy
Botok (B)**	E+Ü
Zúzófegyverek (Z)**	E+Ü
Egykezes kardok (EK)	Ü + Gy
Nehéz kardok (NK)**	E+Ü
Szálfegyverek (Szf)**	E+Ü
Dobófegyverek (D)	Ü+Érz
Íjak (Í)	Ü+Érz
Nyílpuskák (Nyp)	Ü+Érz

* A karakter választhat küzdőstílust s eldöntheti, melyik két Tulajdonsága számítson a képzettségénél.

** Az Erőn alapuló Fegyverforgatások esetében az Erő 16 feletti része hozzáadódik a Sebzéshez.

Léteznek olyan fegyverek, melyek a fenti kategóriák egyikébe sem sorolhatók be (garott, fűvócső) – ezekre külön kell felvenni a Fegyverhasználat képzettséget.

Továbbá a képzettség értékétől függően még a következő előnyökben részesül:

KÉ bonusz: a képzettség 10 feletti része/2
TÉ/VÉ bonusz: a képzettség 10 feletti része
CÉ bonusz: a képzettség 10 feletti része

Fontos azonban ismételten kiemelni, hogy **e bonuszokat csak egy adott fegyverre kapja meg**, nem az összes, az adott fegyvertípusba tartozó fegyverre. Más-képp: *alapfok* felett már a képzettséget külön-külön, az adott fegyverre vonatkozóan kell fejleszteni.

A fegyverhasználat speciális szabályai:

A) FEGYVERDOBÁS. Yneven 6, kifejezetten hajításra kifejlesztett fegyver van, ezek: *Slan-csillag, dobótőr, hajítóbárd, hajítódárda, bola, dobóháló.* Ezekhez csak Fegyverdobás képzettség tartozik. Ezeknek a fegyvereknek nem Támadó Értékük, hanem **Célzó Értékük van, és a Célzás szabályai vonatkoznak rájuk (a karakter Célzó Dobást tesz stb.).** A kifejezetten hajításra kifejlesztett fegyverek Cé-je nő (és nem a TÉ-je), ha a karakter növeli képzettségét.

Nem hajításra kifejlesztett fegyverek esetében is föl lehet venni a fegyverdobás képzettséget, az alábbi szabályok szerint:

Egyrészt az egyéb fegyverek hajításának távolságát az alábbi táblázat tartalmazza:

Fegyver	Ideális táv.	Max. táv.
lándzsa	1-25 m	60 m
rövid, nem dobó fegyv.*	1-8 m	20 m
hosszú, nem dobó f.**	1-8 m	15 m
súlyos, nem dobó f.***	1-4 m	10 m

* ezek a fegyverek, tárgyak még jól dobhatók: rövid kard, nem-dobótőr, könnyű buzogány, boroskupa

** éppen a hosszuk miatt nehezen dobhatók: hosszú- és lovagkard, csatabárd, buzogány, szék, kis hordó.

*** egészen szélsőséges eseteket jelent, mint pl.: pallos, nyílpuska, cséphadaró, asztal.

Másrészt a karakter Cé-10 értékkel hajtja el a fegyvert, a Fegyverhasználat-dobófegyverek képzettség növelésével a levonást csökkentheti a karakter, az alábbiak szerint:

**A Célzó Érték nem hajítófegyvereknél:
-10 Cé + a képzettség 10 feletti része**

Vagyis 13-as képzettségnél a Cé levonás 7, 16-os képzettségnél a levonás 4 stb.

B) PUSZTAKEZES HARC

Alapesetben a puszta kéz (ököl) harcértékei a következők:

KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
0	0	0	1k5

Léteznek azonban bizonyos puszta kezes iskolák, amelyek nagyobb hangsúlyt helyeznek e harci technika oktatására, ezért előnyöket és hátrányokat biztosítanak a pusza kéz használatához. Az alábbiakban bemutatunk néhány példát, a továbbiak kidolgozása a KM feladata.

Equvaro (Ü+Gy)

Elterjedési terület: Toron

Korlátozások: csak tisztavérű kyreknek oktatják.

Képzettség-megkötés: a karakternek fel kell vennie a *Vakharc* képzettséget is (az equvaro-mester párviadal közben gyakran tüntetően behunyja a szemét, hogy ezzel is kifejezze a szálnalmas ellenfél iránt érzett megvetését).

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 hosszsan elhúzni, hogy minél tovább gyötörje ellenfelét; az összecsapás szüneteiben veretes nyelvezetű sértésekkel igyekszik tovább ingerelni és bűszíteni.

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.)

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 equvaromester ugyanúgy csupán 1k3 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, mély-séges undor és viszolygás ébred benne a kyr mester iránt.



Aszisz bokszt (Ü+Gy)

Elterjedési terület: a Quiron-tenger déli partvidéke.

Korlátozások: kizárólag egyes kalóztestvériségek tagjainak és a Baraad-szigeti kalmárpátriárkák elit testőreinek oktatják.

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

Előnyök: Az aszisz boxolók harci értékeihez mindenféle vízi jármű fedélzetén a következő módosítók járnak: KÉ +5, TÉ +10, VÉ +10.

Hátrányok: Ennek a stílusnak alapvető feltétele a mozgékonyosság. A karakter nem kapja meg a bonuszokat, ha fémvértezten van. Bármiféle más anyagból készült vértet 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 közsímet, 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 gyűlt tömeg meglincselje...

Sunu (E+Ü)

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: pusztá kéz, esetenként szöges kesztyű.

Jellegzetességek: a törpéknek a felszínlakó népekkel való viszálykodásokban mindig is a természetük volt a legfőbb hátrányuk. Ha már segíteni nem tudtak ezen, legalább megpróbálták valamiképp 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 – közsímet 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

földméli szerzetek ellenében nem sok hasznát vennék a tudományuknak, az orkok pedig magasabbak ugyan náluk, de a lábuk csaknem ugyanolyan kurtá.

A sununak napjainkban két formája létezik, a „békecsináló” és a „békebontó” sunu. Utóbbi abban különbözik az előbbtől, hogy ehhez a mesterek *khaszt*nak nevezett, nyersbőr szíjakkól 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 kurtá, ám annál izmosabb törpe karok iszonyatosakat bírnak ütni.

Összecsapás esetén a sunu-mesterek mindenekelőtt a nagyobb termetű ellenfél közelébe nyomulnak, majd borzalmas erejű ütések mérnek az altest sebezhető pontjaira: lágyékra, vesére, térdkalácsra, bokaboltozatra. A földre került ellenfelet aztán vagy belharcban, birkózófogásokkal teszik ártalmatlanná, vagy további, közvetlen közlőlől leadott ökölcsapásokkal.

A „békecsináló” sunu alkalmazására többnyire kocsmái verekedésekben, elmérgesedett perpatvarokban kerül sor. A „békebontó” sunu akár nehézpáncélzatú ellenfelekkel szemben is használható (kevés vértet nyújt kielégítő védelmet az alulról felfelé jövő támadások ellen), a hadba vonuló törpék mégsem szeretnek kizárólag az öklükre hagyatkozni. Háborúban a *khaszt* 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 természetükből adódó lehetőségeiket, ezért esetükben a helyzet épp az ellenkezőjére fordul: ők kapják a plusz módosítókat! 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 ütessel gazdástul-mindenestül.)

A sunu stílus alkalmazóinak sebzése k6 (+az esetleges Erő-bonusz), a *khaszt*-kesztyű a sebzéshez további +2-t ad.

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 férköznie; ha kitart szándéka mellett (és még életben van), a következő körben újra próbálkozhat. Továbbá a stílus előnyei csak akkor érvényesülnek, ha a támadó a Kezdeményezés.

Társadalom: a törpék körében 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 nehézlövasság acéllal vasalt patái alá iparkodik.

C) BIRKÓZÁS (E+Ü)

Lényegében a birkózás is egy sajátos pusztakezes harci stílus, ám a sajátosságai miatt külön tárgyaljuk. Sikeres Támadó Dobást követően nem sebzés következik, hanem a felek *ellenpróbát* dobznak, a támadó a *birkózás* képzettségével, a célpont pedig a *Harctéri gyakorlat* képzettségével. A támadó minden egyes 10 pontért, amivel túldobta az ellenfele VÉ-jét, hozzáadhat +1-et a képzettségre tett dobásához. Ha a támadó nyeri az ellenpróbát, lefogta (és földre vitte) ellenfelét.

Birkózás

Sikeres Támadó Dobás után:

Birkózás + k10*

vs.

Harctéri gyakorlat + k10

*E dobáshoz hozzájárul annyi módosító, ahányszor 10 ponttal nagyobb volt a Támadás az ellenfél VÉ-jénél.

A földre vitt ellenfélre együttesen vonatkoznak a *harc fekve* és a *harc helyhez kötve* szabályai (KÉ: -10, TÉ: -35, VÉ: -15), célzófegyvert nem használhat, elveszíti a pajzsból adódó esetleges VÉ-bonuszait, valamint körönte csak egyet támadhat. Ugyanakkor, amíg a birkózó fenntartja a fogását, valamennyi támadását elveszíti, és VÉ-je 20-szal csökken (a lefogott áldozattal szemben is).

A lefogott személy kétféleképp szabadulhat (ő választ): Támadó Dobással megpróbálja megsebezni a lefogó személyt, de csak akkor szabadulhat, ha a lefogó személy legalább 1 Ép-t veszít a támadástól (itt figyelembe kell venni a kötelező Ép-vesztés szabályát is). Ha nem tud kiszabadulni, a lefogott k6 Fp-t veszít.

A másik módszer a szabadulásra az újbóli *ellenpróba*, de a lefogott személy dobásához annyi mínusz járul, amennyi kör óta lefogva van. Ha a lefogott személy nyer, kiszabadult a szorításból, ellenkező esetben k6 Fp-t veszít.

Végül a birkózó akkor is elengedi áldozatát, ha a lefogott személyen kívül bárkitől vagy bármitől legalább 1 Ép-t veszít (itt figyelembe kell venni a kötelező Ép-vesztés szabályát is).

Ha a Támadó Dobás túlütés volt, és a második körben az áldozat nem tud szabadulni, akkor a kör végén elájul. Továbbá – ha a támadó lemond a sebzésekről – 6 környi (1 percnyi) lefogás után a célpont szintén elájul.

(☞ **opcionális szabály: Ha a birkózó elveszíti az első ellenpróbát, abban a körben nem támadhat egyet sem).**

D) FÖLDHARC (Gy + Ü)

A képzettségben járatos karakter nem szenved el a földre kerüléssel járó módosítókat (KÉ: -10, TÉ: -20, VÉ: -10, CÉ: nincs), valamint bármikor képes lábra állni.

Ha a karakter ellenfele is a földre kerül (és nem birkóznak, ld. feljebb), vele szemben a képzettségének értékétől függő módosítókkal harcolhat a karakter (ugyanakkor a földharcban képzetlen felet a fenti leírt módosítók továbbra is sújtják!): **a képzettség értékének 10 feletti részét hozzáadhatja a TÉ-jéhez.**

Két, földharcban képzett személy küzdelmében mindkét fél megkapja a képzettségéből eredő módosítókat.

E) LEFEGYVERZÉS

Az ellenfél lefegyverzése nem igényel külön képzettséget, ám nem minden fegyver alkalmas lefegyverzésre – arról, hogy mely fegyverekkel lehet az ellenfelet lefegyverezni, a fegyverek leírása ad útmutatót (ld. a 169. oldalon).

A lefegyverzéshez elsődlegesen sikeres célzott támadást kell végrehajtani, ilyenkor a célpont VÉ-jéhez +25 járul (ha a támadás sikertelen, a támadó semmiképp sem okozhat sebzést). Sikeres támadás esetében a harcoló felek ellenpróbát dobznak a *fegyverhasználat* képzettségükre.

Lefegyverzés

Sikeres Támadó Dobás után:

Fegyverhasználat + k10

vs.

Fegyverhasználat + k10

Ha a támadó nyer, lefegyverezte ellenfelét.

F) FEGYVERTÖRÉS

A fegyvertörés hasonlóképp működik, mint a lefegyverzés – a karakter az arra alkalmas fegyverrel célzott támadást hajt végre (VÉ +25), siker esetében a felek *fegyverhasználat*-ellenpróbát dobznak, és ha a támadó nyer, eggyel közelebb került a fegyver eltöréséhez. **Egy fegyver eltöréséhez annyi sikeres fegyvertörés szükséges, amennyi a fegyver mérete.** Ha egy fegyvertörésre tett támadás túlütés, ellenpróbát nem kell dobni, és a támadás kétszeresen számít bele a fegyvertöréshez szükséges sikerek számába.

G) FEGYVERISMERET

A karakter képes megállapítani a kezébe kerülő fegyverekről azok minőségét.

A karakter jó ismerője azoknak a fegyvereknek, amelyekre *fegyverhasználat* képzettséggel bír (nem feledjük, hogy a fegyverhasználat képzettség főszabály szerint mindig egy adott *fegyvertípushoz* tartozó fegyverekre vonatkozik!). Ilyen fegyvereket a kezébe véve, súlyát, anyagát megvizsgálva, ítéletet tud mondani a fegyver minőségéről; gyakran képes felvilágosítást adni készítőjének származásáról, ismertebb mesterember esetén akár még a nevééről is. Azokról a fegyverekről pedig, amelyeknek forgatásában különösen jól képzett (a képzettségének értéke 10-nél nagyobb), meg tudja állapítani, hogy varázsfegyverek-e vagy sem.

Amennyiben képzettség-próba szükséges, annak Nehézségét a KM határozza meg.

HADREND (1×)

Intelligencia + Asztrál

A hadrend képzettség a különböző birodalmak selegeiben elsajátítható, harci alakzatokon alapuló küzdelem. Ezek megismerése és harcban való felhasználása viszonylag egyszerű. A hadrend lényege, hogy a sereg katonái nem önálló harcosokként, hanem egységesen, összehangoltan harcoljanak, így sokkal jobb eredményt elérve.



A karakter annyi hadrendet ismer, amennyi a képzettsége értékének fele.

Ha a karakter alkalmazkodni kíván egy olyan hadrendhez, amelyet nem ismer, akkor képzettség-próbát kell dobnia. Az alábbi táblázat mutatja meg, hogy mennyi idő alatt képes alkalmazkodni az adott hadrendhez.

Nehézség	Alkalmazkodáshoz szükséges idő
9	6 kör
12	5 kör
15	4 kör
18	3 kör
21	2 kör
24	1 kör
27	azonnal

Ha a karakter az *ellene használt* hadrendet akarja kiismerni, a felek *ellenpróbát* dobhatnak a hadrend képzettségükre (az alakzatot használók esetében célszerű egy átlagos képzettségértéket figyelembe venni), és ha a karakter nyer, kiismerte az adott alakzat gyengeségeit, és ezért rá az alakzat előnyei nem vonatkoznak. Ha az alakzatot használók nyertek, a karakter ellen kihasználhatják a hadrend nyújtotta előnyöket. Ilyenkor a próba 1 perc után megismételhető.

Fontos megérteni, hogy a hadrend képzettségben jártas karakter csak alkalmazni tudja a formációkat, de azt, hogy a terepviszonyok és az ellenség viselkedése milyen alakzatot kíván meg, csak a *hadvezetésben* jártas egyén képes megmondani.

Shadoni páros. Közelharcban, a szembenálló csapatok teljes elkeveredése után használják. A két harcos egymásnak veti hátát, így védve társát a hátulról jövő támadásoktól. Az ilyen formációban küzdőket nem lehet hátulról támadni, VÉ-jük pedig – az állandó mozgástól és forgástól – +5-tel nő. Shadonban a katonák és zsoldosok alapvető kiképzéséhez tartozik, de Ynev több táján ismerik és használják.

Abasziszi hármas. Hasonló a shadoni páros küzdőmódszerhez, célja egymás védelme. Ennek végrehajtásához – értelemszerűen – három harcos szükségeltetik, akik egymásnak háttal állva szűk kört alkotnak. Fő előnye ugyanaz, mint a shadoni párosnak, azaz, hogy az így harcolókat nem lehet hátulról vagy félhátulról támadni. Hátránya, hogy több embert igényel, előnye viszont, hogy a harcosok jobban odafigyelhetnek egymásra, hiszen így csak a teljes kör egyharmadát kell védeniük, nem pedig a felét. Ennek köszönhető a magasabb VÉ-módosító: +10.

Kráni pusztító ék. Kívülálló számára ritkán elsajáthítható technika, a kráni Pusztító alakulatok alkalmazták. A módszer a hagyományos, hadászati jellegű alakzatok közül talán a leghatásosabb, legkeményebb. A küzdők ék alakban támadnak, folyamatosan törnek előre. Az ék csúcsán a legkeményebben támadó harcos áll, a két oldalon védők. A támadónak szinte felesleges ügyelnie védelmére, a két szárnyon állók felelősek ezért. A két védő is támadhat, de a TÉ-jük alacsonyabb a fokozott védelemre való összpontosítás miatt. Az alakzatot áttörni meglehetősen nehéz; lassan, módszeresen haladva minden útjába kerülő elpusztít, minden ellenállást felmorzsol. Gyakran indítják meg őket az ellenség

ges fővezér irányába. Ha a csúcson álló netán fárad vagy mégis komolyabb sebet kapna, az egyik védő állhat támadó pozícióba, átvéve az élharcos szerepét. Az alakzat módosítói: hátulról és félhátulról nem lehet támadni az ékben állókat. A támadó pozícióban álló TÉ-je 25-tel nő, a védőké fejenként 15-tel csökken. A csúcson álló VÉ-je a saját VÉ-jének fele plusz a két védő összes VÉ-jének harmada lesz, a szárnyakon állóké nem változik. Leginkább három emberrel alkalmazzák, de lehet öt, sőt hét fős éket is alkotni. Ekkor is csak az elöl haladó három harcos harcértékei változnak, viszont a többi is harcol és utánpótlásként bármikor beszállhatnak. Kránon kívül kevés helyen oktatják.

Pajzsfal (falanx). Ynev szinte minden táján szívesen alkalmazzák ezt a harci formációt a nehézgyalogosok, tökélyre azonban kétségkívül Abasziszbán fejlesztették. Ék vagy fal alakban egyaránt ütőképes, de használatához legalább 15-20 katona szükséges. Nagy pajzsokat emel maga elé a támadó sor, kezükben lándzsák, alabárdok. A mögöttük jövő sorból már csak a szálfegyverek hegyei érnek a pajzsfalon túl, a hátrébb jövőt pedig nem harcolnak. Amíg az előttük álló életben van, a következő katona nem harcol. Az első sort alkotó harcosok szorosan egymás mellé állnak, a pajzsaik alkotta falból csak a hosszú szálfegyverek hegye, pengéje áll ki. Kíméletlenül haladnak előre, a fallal telve, fegyvereikkel leterítve az ellenfelet. Ha valaki kidől az első sorból, mögötte álló társa tüstént a helyére lép, a fal pedig halad tovább. Nagy síkságokon dúló ütközetek szinte mindennapos alakzata. Az első sorban állók VÉ-je 15-tel nő – célzó fegyverek ellen +40-nel – s közvetlen hátbatámadás nem érheti őket. Természetesen a falanx annál jobb, minél több katona alkotja, hiszen a formáció gyenge pontja a széle, ami sokkal védtelenebb, sebezhetőbb. 10 katonánál kevesebb sohasem alkothat ütőképes falanxot. Igen érzékeny az alakzat ezenfelül a hátbatámadásokra. Ha az ellenfél hadvezérének sikerül valahogy az alakzat háta mögé vezetnie az embereit, jó esélye van a győzelemre, hiszen a pajzsfal lassan reagál.

Sün. Hasonló a pajzsfalhoz, de nem támadásra, hanem védekezésre használatos. Ennek alkalmazásához kevesebb katona is elég, de minimum 5 szükséges. A technika lényegében megegyezik a pajzsfalnál leírtakkal, ám jelen esetben az alakzat minden oldalán felépül a pajzsok alkotta fal. Legelterjedtebb formái a háromszög, négyszög és kör. A közepén állók, akiknek társuk elestéig nincs feladatuk, pajzsaikat a fejük fölé emelik, ezzel is megnehezítve az ellenfél íjászainak, parittyásainak dolgát. Az ilyen alakzat nehezen mozog, hiszen tagjai különböző irányokba néznek, haladniuk azonban egyszerre, egy irányba kellene. Védekezéshez viszont ideális: a szálfegyverek nyelének földbetámasztásával a lovasrohamot is képes megtörni, a gyalogos ellenfelek támadását pedig méginkább megnehezíti. A formációban állók VÉ-je 20-szal nő, célzott támadások esetében pedig 50-nel. Ha netán haladni akarnának, úgy csak a pajzsfalból származó előnyöket kapják meg.

Pajzsroham. A falanx harcmodor változata, amelyhez jóval kevesebb (3-6) ember is elég. Inkább közelharcban, kisebb összecsapásokban van haszna, mintsem nagy, nyílt ütközetekben. Az alapelgondolás



hasonlított a pajzsfaléra – a harcosok itt is nehéz pajzsokat tartanak megük elé, azonban lényegesen gyorsabban haladnak, mint a falanx. Tulajdonképpen egyetlen gyors rohammal letarolják az ellenfelet. A katonák közepes tempóban futnak egymás mellett, pajzsukat olyan közel tartva, hogy köztük ne férjen át senki. Aki így eléjük kerül az vagy megfutamodik, vagy egyszerűen a rohamozó pajzsfal letarolja. Előnyös olyan helyen alkalmazni, ahol az ellenfélnek nincs sok lehetősége a kitérésre. A rohamozók a következő módosítókkal harcolhatnak: TÉ +10, VÉ -10. Ha valaki eléjük kerül és nem tér ki vagy futamodik meg, mindenképpen veszít 1k6 Fp-t, mikor a pőajzsfallal találkozik. Ha ezután sikeres támadást hajt végre az egyik rohamozón, áttörhet a falon, ha nem, úgy elbukik és elsodorják. A formáció gyengéje, hogy az ellene való védekezésnek is rengeteg fajtája alakult ki, például a sün alakzat.

Falkataktika. Ezt a harci alakzatot az állatok világából merítette kiagyalója. A farkasok – de sok egyéb ragadozó is – falkába tömörülve ejtik el náluknál gyakran nagyobb, erősebb prédájukat. Ösztönök diktálta módszerüket az emberek is felhasználták. Ennek eredményeképp jött létre ez az alakzat. A falkában támadás egyik alapkövetelménye, hogy a támadók többen legyenek az áldozatnál. Ez sokszor már önmagában is biztosítja a győzelmet, minden külön formáció nélkül, ha azonban a közrefogott ellenfél jóval erősebb a falkánál, a harc kimenetele már nem ilyen biztos. A falkataktika lényege, hogy az áldozatot körbeállva mindig az támad rá, aki a háta mögött helyezkedik el. Ha erre megfordul, hogy védekezzen, netán viszonozza a támadást, az támad rá, aki így a háta mögé került. Aki éppen szemben áll a bekerített ellenféllel, az nem támad, csak védekezik, így őt sokkal nehezebb eltalálni. Ha a körben álló „falka” pontosan összehangolja támadásait, az áldozatra állandóan hátulról támadnak, míg ő egyfolytában védekező harcot folytató ellenfél ellen küzd (a megfelelő harci helyzetek módosítóival. A formáció páratlanul hatásos erősebb ellenfelek legyőzésére, rendelkezik azonban néhány gyenge ponttal. Először is a támadóknak túlerőben kell lenniük, különben nem tudják körülállni az áldozatot. Ha az áldozatnak sikerül időben falhoz, fához vagy valami hasonló fedezékhez hátrálnia, az megnehezíti a falka dolgát, hiszen így legfeljebb csak félhátulról, oldalról támadhatnak. Ha a körbe szorult vagy szorultak rendelkeznek hadrend képzettséggel, több dolgot is tehetnek. A farkasfalka legjobb ellenszere a Shadoni páros és az Abasziszi hármas. Ezeket alkalmazva eredményesen védekezhetnek a falka ellen, bár a formációból járó VÉ-módosítókat nem kapják meg. Ha a bennrekedt áldozat ismeri ezt a formációt, felfedezi a falka gyengéit és taktikáját, így szintén hatékonyan védekezhethet. Ha nem rendelkezik a képzettséggel, még mindig maradt egy lehetősége: ha sikerül kitörnie a körből és megvetnie a hátát. A kitöréshez sikeres támadást kell végrehajtania a kör bármelyik tagja ellen. A dolgot megnehezíti, hogy a megtámadott védekező harcot fog folytatni, így nehezebb eltalálni. Követelmény ezenkívül, hogy a támadás sebezzen is, azaz ha a harcos vértje teljes egészében felfogta a sebzést, a kitörés sikertelen maradt.

A Harcrendszernél leírt Túlerő szabály és a Falkataktika szabályai egymást kiegészítik.

Tiadlani kettős. Nem annyira katonai formáció, mint inkább a kalandozók kedvelt harcmódora. Mint neve is mutatja, két harcos kell hozzá. A falkataktikához hasonlóan a túlerőre épít. Ha a két harcos nálánál erősebb ellenféllel kerül szembe, egymást támogatva és véde harcolhatnak a közös ellenfél ellen. A falkához hasonlóan itt is megosztják egymás közt, hogy ki támad és védekezik. Ezt alaposan begyakorolják, hiszen a kettős előnye a pontosság és az összehangoltság. Általában egyikük rátámad az ellenfélre, de szándékosan elrontja. Az felbuzdulva a sikerén, visszatámad. Ez a kritikus pillanat, ugyanis a támadást váró harcos felkészületlenül várja, míg a másik ezzel egyidőben lecsap. Ha jól időzítettek, az ellenfél nem képes védekezni, hiszen éppen támad. A hárító harcos védekező harcot folytat annak minden előnyével és hátrányával, a támadó pedig a támadás félhátulról harci helyzet módosítóit kapja meg. A sikernek feltétele a pontos időzítés, amihez az kell, hogy a kettős támadó tagjának Kezdeményezése felülmúlja az áldozatét. Ha ez nem így történik, elkésik a szúrással, és elveszíti pozitív módosítóit. (A tiadlani kettősről szép példa olvasható Wayne Chapman *Észak lángjai* című könyvében).

Terkinior-féle lándzsahasználat. Terkinior herceg-kapitány Abhamaik Otlokir uralkodása idején élt, a hadseregreformerek nagykirály jobbkeze volt. Az ő nevéhez fűződik e módszer. Lényege egys szűk terület tartása pajzs és lándzsa segítségével. Annyi falanx harcos szükséges hozzá, amennyi egy adott terület, átjáró teljes elállításához szükséges. Ilyenkor a harcos lándzsájával, pajzs védelmét kihasználva feltartja ellenfeleit. Mindig ő kezd, és ameddig ellenfelét eltalálja – ha nem üti túl a páncélt az SFÉ miatt, akkor is –, annak nincs joga a visszatámadáshoz, kivéve, ha fegyvere legalább olyan hosszú, mint a falanx lándzsája. Ha a feltartó harcos elhibázza a támadását, természetesen minden előnyét elveszíti, és lándzsáját sem tudja használni a közelharcban.

HADVEZETÉS (1×)

Intelligencia + Asztrál

Összetett képzettség, mely egyrészt jelenti a hadviselés stratégiáját, másrészt a csatában történő parancsnoklást. Alkalmazására két lehetőség kínálkozik. Az egyik a pusztá dobálgatás. Ekkor a két ellenséges hadvezér *ellenpróbákat* dob, melyeket igény szerint kiegészíthetnek az alábbihoz hasonló módosítók.

A másik esetben a karakterek és a KM által ténylegesen kitalált tervek dolgoznak egymás ellen, felhasználva természetesen a dobások segítségét.

Lehetséges módosítók:

- az egyik fél túlerőben van: Hadvezetés – a létszámkülönbség 100-as része (a kisebb seregű hadvezér rovására),
- helyismeret: -1-től -5-ig a hátrányban lévő hadvezér képzettségére,
- jobb felszereltségű emberek (vagy pihentebbek, jobban tápláltak): -1-től -2-ig a gyengébb hadvezér rovására,



- olyan fegyvernem, birtoklása, amelyik ellen a másik nem tud védekezni: -10.

Nehézségek

Mindennapos feladat (9): utcagyerekek között csatát szervezni.

Könnyű feladat (12): kisvárosi járőrszervezés.

Átlagos feladat (15): nagyobb létszámú haramiacsapat kézre kerítése.

Nehéz feladat (18): lázadó határvidékiek sakkban tartása.

Nagyon nehéz feladat (21): ellenséges hangulatú területen erősség megtartása

Hősies feladat (24): országok közt dúló háború vezénylése.

Szinte lehetetlen feladat (27): az Északi szövetség legiós csapatmegmozdulásainak legfelső összefogása.

Ugyanakkor a hadvezérek személyes jelenléte a csatában bizonyos körzeten belül lelkesíti és bátorítja a katonákat, azaz bonuszokat biztosít számukra. harcértékeikhez, ill. NJK-k esetén moráljukhoz. A JK-knak és más kalandozóknak ez a bonusz csak akkor és csak addig jár, amíg szigorúan igazodnak a Hadvezér utasításaihoz, és harc közben tartózkodnak minden önálló taktikai kezdeményezéstől. A bonuszt az alábbi táblázat mutatja meg:

Képzetts.	Körzet	KÉ	TÉ	Morál
-10	10 láb	-	-	+1
11-13	100 láb	-	+5	+1
14-16	látótáv	+2	+5	+1
17-19	1 mérföld	+2	+10	+2
20	korlátl.	+5	+10	+3

HARCI LÁZ (1×)

Akaraterő + Asztrál

Igen riasztó vagy magasztos külsőségek között jelentkező harci képzettség, amelyet a történelem folyamán majd minden civilizáció és kultúra felfedezett magának. A módszer lényege, hogy a kellőképp feltűzelt harcos nagyobb lelkesedéssel és lendülettel veti magát a csata forgatagába; vadul lobogó, vagy épp fehéren izzó, csendes gyűlöletét koncentrálni fordítja ellenfelei ellen.

A képzettség alkalmazása során a karakter valamely monoton ingerre összpontosítva lovalja magát eksztázisba. Ez lehet dobszó, zene vagy akár egy litánia is, amire a karakter kondicionálja magát, majd dühe erejét felhasználva, azzal kitöltve tudatát tör előre, nem foglalkozva saját teste, életöszöne jelzéseivel, csakis az ellenfél elpusztítására koncentrálni. Igaz, teljesen más oldalról és megközelítés alapján, de a képzettség valaha volt leggyakorlottabb alkalmazói közt leginkább az északi barbárok szent tombolóit, illetve Kyria pusztítóit találjuk. Ez utóbbiak és módszerük már-már megközelíti a slaneek által létrehozott Sárkány-harcot; csak egyetlen vékony, de áthághatatlan határvonal, a szellemi béke hiánya választja el őket tőle.

A Harci lázba lovalt karakter felismeri ugyan társait, de csak 18-as Nehézségre dobott Asztrál-próba esetén kíméli őket. A próbát körönként újradozhatja. A csata

végeztével sikeres Asztrál-próba dobás szükségeltetik a révület megszüntetéséhez az alkalmazó részéről szintén 15-ös Nehézségre.

Az alábbi táblázat megmutatja, milyen Nehézség esetében mennyi idő szükséges a Harci láz állapotának eléréséhez:

Nehézség	Harci lázhoz szükséges idő
9	6 kör
15	5 kör
21	4 kör
27	3 kör

A képzettség-próbának megfelelő idő elteltét követően megszűnik a karakter számára a külvilág, csak az ellenfél és a harc marad. Ilyenkor:

- nem varázsolhat, nem használhat pszit,
- nem használhat különleges képességet,
- nem menekülhet és nem védekezhet,
- dinamikus pszi pajzsai nem működnek,
- mentális ME-je a duplájára nő, de min. 10-re,
- Asztrálját minden tekintetben a gyűlölet jellemzi, így minden asztrális operációhoz először ezt kell megszüntetni,
- célzófegyvert nem használhat,
- sebzése 1-gyel nő,
- harc közben pajzsa ill. fegyvere Védő Értéke nem számít bele a karakter Védő Értékébe,
- a karakter nem ájul el, ha Fp-i elfogynak, s tovább harcolhat, bár minden egyes sebzés az Ép-iből vonódik le (0 és 4 Ép között, ha Állóképesség-próbáját elvéti, elájul).

A karakter harci értékeinek változása a képzettség értékétől függ, az alábbi táblázat szerint:

+KÉ	+TÉ	-VÉ
a képzettség 10 feletti részének fele	képzettség értéke	képzettség értéke

HARCMŰVÉSZET (8×)

Akaraterő+Asztrál

A képzettség nem csak egy harcmódor, de a test-test elleni küzdelem és a harcművész fegyverek használatának tudománya, a lélek összpontosító képességének kifejlesztése.

A képzettség – a közös szabályokon túl – 2 alágra oszlik.

Közös szabályok:

- Ha a karakter számítja a rá célzott lövésre és összpontosít (vagyis sikeres *képzettség-próbát* dob), az ellenfél Célzó Dobásával szemben a harcművész VÉ-je érvényesül, nem a távolság. Ha dobása sikertelen, akkor csak +50 jön a VÉ-jéhez (pont úgy, mint a kitérésre összpontosító, nem harcművész karakter esetén). A próba Nehézségét a KM a harci helyzet függvényében határozza meg (pl. egy-az-egyben egy íjász ellen: 15, a sagrahasi csata forgatagában: 27).
- Ha a képzettség értéke eléri a 20-at, és a karakter Chi-harcot folytat, a Chi-harcban használt



fegyver mágikus fegyvernek számít, s minden, az efféle fegyverekre és tárgyakra vonatkozó szabály rájuk is érvényes.

Harcművészet:

- A karakter a képzettség felvételekor egy harcművészeti stílust ismer (amelynek harcértékeit a Harcművészet képzettség fejlesztésével növelheti, mint a Fegyverhasználat képzettség esetén), ám egy újabbat tanulhat meg, amint képzettségének értéke eléri a 16-os, 18-as, és a 20-as, és az új stílus megtanulására 4 Kp-t költ. Az új stílus értéke alapfokról indul, és a következő szinteken az 1 ponttal való fejlesztése 4 Kp-ba kerül.
- A karakter megtanulhatja a harcművész fegyverek használatát (ha Fegyverhasználat képzettségként felveszi), ám a Fegyverhasználat képzettségének értéke nem lehet nagyobb, mint a Harcművészet képzettség értéke.

Kardművészet:

- A karakter harcolhat Slan-karddal és Slan-tőrrel (amelyek harcértékeit e képzettség fejlesztésével növelheti).
- A Kardművész használhatja a Kétkezes harc Shien-su technikáját, ám csak akkor, ha a Kardművészet képzettsége nagyobb vagy egyenlő a Kétkezes harc képzettségénél.

HARCTÉRI GYAKORLAT (1×)

Ügyesség + Érzékelés

A képzettség birtokosa nem csak vívótermekben, illetve párbajokban fejlesztette harci tudását, hanem valódi csatamezők öldöklő forgatagában is tapasztalatokat szerzett. Nem jön zavarba, ha többen törnek ellene, illetve tudja, miként kezelje a derékig érő víz, a csúszós pallók, a magasabbról hadakozó ellenfél vagy bármely más harci helyzet miatt kialakult kellemetlen helyzeteket. A képzettség nem alkalmazható a sötétség, köd, nagy zaj vagy bármely, az érzékszerveket tompító negatív módosító leküzdésére, ellenben semlegesíthetőek vele a karakter ellen alkalmazott alakzatokból eredő módosítók is.

Főszabály szerint a *harctéri gyakorlat* képzettségre tett dobás Nehézsége 15.

A karakter bizonyos képzettségekkel (pl. lefegyverzés) szembeni ellenpróbáknál is használhatja a *harctéri gyakorlat* képzettséget, ám ilyenkor – a KM döntésétől függően – a dobásához 0-5 levonás járulhat.

HÁRÍTÓFEGYVER HASZNÁLAT (1×)

Ügyesség + Gyorsaság

A képzettségben jártas karakter képes töröket vagy alkarvédőt, vagy alkarra tekert köpenyt második fegyverként, elsősorban védekezésre használni. A karakter a képzettség felvételekor **a háritásra használt fegyver teljes VÉ-jét hozzáadhatja Védő Értékéhez**. Ugyanakkor **támadni is képes a védőfegyverével**, ám ez esetben **minden fegyverének harcértékei** az alábbi módosítók szerint változnak:

-5 KÉ + a képzettség 10 feletti része/2
-10 TÉ + a képzettség 10 feletti része

Vagyis egy 14-es képzettség esetén a KÉ 3-mal, a TÉ 6-tal csökken.

(☞ **opcionális szabály: a karakter VÉ-je a képzettség 10-es részének felével nő**).

KÉTKEZES HARC (2×)

Ügyesség + Gyorsaság

Követelmény: Fegyverhasználat ismerete az adott fegyverekre vonatkozóan. A Harcművészet „pusztakezes” ága és a Pusstakezes harc már önmagában kétkezes technikára épít, így Kétkezes harccal nem párosítható.

A képzettség a páros fegyverhasználat képességével ruházza fel birtokosait. Alacsonyabb fokú tanulmányok esetében (a levonások miatt) még csak sajátos, egyedi harci stílust mondhatnak magukénak az elsajátítói, de hosszabb tanulás után már halálos kombinációk egész tárházát képesek felvonultatni.

A fegyverek, illetve pengék pusztá méretei miatt 4. és 5. kategóriába tartozó két fegyverrel Kétkezes harcot folytatni nem lehetséges.

Az alábbiakban felsoroljuk valamennyi olyan fegyverpárosítást, amit az ynevi gyakorlat és tradíció a Kétkezes harc terén napjainkig szentesített. A képzettséget megtanulni kívánó JK-k elsősorban ezek közül válogathatnak, az egyéb, egzotikus párosítások mérlegelése a KM józan belátására van bízva.

- hosszú kard – rövid kard
- hosszú kard – fogastőr
- jatagán – dzsambia
- tahdzsi – dzsambia
- dzsambia – dzsambia
- fejjavász kard – fejjavász kard
- fejjavászkard – tör
- slan-kard – slan-tör
- mara-sequor – sequor
- lagoss – pugoss
- predoci egyeneskard – tör
- tör – tör
- kés – kés
- háromágú szigony – dobóháló
- rövid bot – rövid bot
- mesterkard – tör
- hosszú kard – tör
- hosszúkard – csatabárd (csatacsákány)
- khossas – elf tör
- ramiera – ramiera
- ramiera – tör
- fejjavászkard – ramiera
- mesterkard – ököltör
- ököltör – ököltör
- kígyókard – tör
- tollas buzogány – egykezes csatabárd



A képzettség átfogó jellegű, azaz nem fegyver párokhoz kell felvenni.

A képzettség értékének növelésével a harcost sújtó módosítók is csökkennek:

-3 KÉ + a képzettség 10 feletti része/2
-5 TÉ, VÉ + a képzettség 10 feletti része/2

Vagyis egy 14-es képzettség esetén a KÉ-hez -1, a TÉ-hez -3 járul.

A levonások **mindig a teljes** KÉ, TÉ, VÉ értékekre vonatkozik, függetlenül attól, hogy a karakter milyen taktikát választ (pl. védekező taktika esetén a fegyverek Védő Értékeit összeadja, majd abból vonja ki a táblázatban szereplő értéket). Továbbá kétkezes harc esetében a Fegyverhasználat képzettségéből adódó bonuszok közül csak annyi számít, amennyi a Kétkezes harc képzettség értéke (hiába van a karakternek 17-es Fegyverhasználat, ha a Kétkezes harc képzettsége csak 14-es, akkor kétkezes harcban a Fegyverforgatás is csak 14-esnek minősül).

Kétkezes harci taktikák:

1) *Védekező taktika:* a támadó fegyver értékei adódnak a karakter KÉ-jéhez, TÉ-jéhez, a fegyverek VÉ-i összeadódnak.

2) *Támadó taktika:* a jobbik kéz KÉ-je, valamint a fegyverek külön-külön TÉ-je számít, a VÉ-t a jobbik fegyver VÉ-je adja. A két fegyver közül az egyikkel csak egyszer lehet támadni a körben (a karakter választ).

3) *Ismétlőcsel:* jobbik kéz KÉ-je és VÉ-je számít, és a fegyverek TÉ-i összeadódnak. Csak minden második körben használható.

4) *Shien su:* e harci technikát kizárólag a kardművészek használhatják. Lényege, hogy a jobbik kéz KÉ-je számít, továbbá a karakter összeadhatja a Slan-kard és a Slan-tőr TÉ-jét és VÉ-jét is. Ezt azonban a karakter csak akkor teheti meg, ha a Harcművészet képzettségének értéke nagyobb vagy egyenlő, mint a Kétkezes harc képzettségének értéke.

Példa: a 3. szintű karakter fő fegyvere a hosszúkard, amelyhez csatabárdot kíván forgatni második fegyverként. A hosszúkard képzettségének értéke 13, a kétkezes harc értéke 12 (ebből következően a levonása: -2 KÉ, -4 TÉ, VÉ). Harcértékei a következők:

	KÉ	TÉ	VÉ
Hosszúkard	40	68	115
Egykezes csatabárd	---	(10)	(5)
Kétkezes harc (12)	-2	-4	-4

Védekező taktika: a jobbik kezével támadhat (ez adja a KÉ-t is), a rosszabbik kezének VÉ-je hozzáadódik a teljes VÉ-hez. A csatabárd nem feltétlenül védekezésre alkalmas fegyver...

Védekező taktika	KÉ	TÉ	VÉ
Hosszúkard	38	64	116
Egykezes csatabárd	---	---	--- (+5)

Támadó taktika: ebben az esetben mindkét fegyverrel támadhat, KÉ-jét és VÉ-jét a fő fegyvere adja (persze,

ezekre is vonatkozik a kétkezes harc levonás). Harcértékei:

Támadó taktika	KÉ	TÉ	VÉ
Hosszúkard	38	64	111
Egykezes csatabárd	---	61	---

Ismétlőcsel: a jobbik kéz adja a KÉ-t és a VÉ-t, a rosszabbik kéz TÉ-je pedig hozzáadódik a jobbik kéz TÉ-jéhez.

Ismétlőcsel	KÉ	TÉ	VÉ
Hosszúkard	38	74	111
Egykezes csatabárd	---	--- (+10)	---

LOVAS ÍJÁSZAT (1×)

Ügyesség + Gyorsaság

Az alábbi táblázat megmutatja, hogy a karakter (képzettségének értékétől függően) milyen levonásokkal lő mozgó ill. rohamozó lőről (vagyis Alapfokon már könnyebb lőről célozni, s ezt a képzettség értékének növelése még könnyebbé teszi).

Mozgó lőről	Rohamozó lőről
-10 CÉ	-20 CÉ
+ a képzettség értékének 10 feletti része	+ a képzettség értékének 10 feletti része

PAJZSHASZNÁLAT (1×)

Erő + Ügyesség

A pajzs speciális harceszköz, funkcióját tekintve félúton áll a fegyver és a vértet között. A vértethez hasonlóan óvja viselőjét, mégis nem a már sikeres támadások okozta veszteséget mérsékli, inkább elhárítani igyekszik a találatot, akár egy fegyver.

Ahhoz persze, hogy a pajzs nyújtotta előnyöket élvezhesse is a karakter, nem elegendő magára aggatni, de használni is tudni kell a készséget. A pajzs használatát a fegyverforgatáshoz hasonló módon tanulni kell, hogy ne csak a pajzsok súlya adta MGT-t, hanem VÉ-jüket is birtokolja gazdájuk.

Két pajzsot forgatni nem kivitelezhetetlen vállalkozás, de maximálisan két közepes pajzzsal lehetséges.

Ynev majd minden harcosa ért valamilyen szinten e tudományhoz, mégis vitathatatlan bajnokai a lovagrendek soraiból kerülnek ki.

A képzettség értéke mutatja meg, hogy mennyivel csökken az MGT (12-nél 1-gyel, 16-nál 2-vel, 20-nál 3-mal), ill. hogy milyen levonásokkal dob támadást, ha a pajzzsal ugyanabban a körben akar támadni, mint a fegyverével (MINDEN Támadó Dobására érvényesül a levonás!).

-5 KÉ + a képzettség 10 feletti része/2
-10 TÉ + a képzettség 10 feletti része
MGT csökkenés: 12: 1, 16: 2, 20: 3.

(☞ opcionális szabály: a karakter VÉ-je a képzettség 10 feletti részének felével nő).





PÁROS HARC (2-3×)

Ügyesség + Asztrál

Sajátos közös harcmódor, melyeket csak két-három olyan fegyverforgató gyakorolhat, akik több éven át ismerték ki egymás harci stílusát, erősségeit és gyengeségeit. Nem feltétlenül kellett eredendően közös mesternél megismerkedniük a fegyverhasználat rejtelseivel, ám az összeszokott harchoz egyazon mester segítségével kellett kifejleszteniük személyes stílusukat. Varázshasználók, slaneek, lovagok nagyon ritkán sajátítják el – az egyéniségükkel, képzsükkel, harcmódorukkal nehezen összeegyeztethető e harci stílus.

Alapesetben (2×) az együttműködők KÉ-je 5 + a képzettség 10 feletti részével, a TÉ-jük és a VÉ-jük 10 + a képzettség értékével nő.

Páros harc

KÉ: 5 + a képzettség 10 feletti

TÉ: 10 + a képzettség értéke

Továbbá, ha a páros harcot folytatók mindegyikének képzettsége eléri a 15-öt, képesek lesznek arra, hogy a technikájuk segítségével nyert pozitív módosítókat tetszőlegesen osszák el. Lehetővé válik tehát, hogy a támadó karakter megkapja valamely társa TÉ módosítóját, avagy a fenyegetett személy a VÉ módosítót. Ebben az esetben természetesen a formáció másik, adományozó tagja nem kaphatja meg a plusz értéket. Hasonló módon kezelhető a KÉ is; lehetőség nyílik tehát közös, harci helyzetenként változó stratégiák kieszelésére.

Ha a Páros harcot folytatók egyedül kénytelenek harcba bocsátkozni, az alábbi módosítók sújtják őket: KÉ: -5, TÉ: -10, VÉ: -10. E módosítók minden, egyedül harcban töltött körrel eggyel csökkennek.

A képzettség másik variációját nyugodtan nevezhetjük az összehangolt technikák csúcsának. Ez az **ikerharc (3×)**.

Kizárólag ikrek tanulhatják meg, a tökéletes összehanghoz ugyanis az azonos anyától, azonos pillanatban születetteket összekötő, észlelhetetlen mentál- és asztrál-fonál is szükségeltetik. Ez a láthatatlan kapcsolat teszi lehetővé az összehangot a két lélek között, amelynek eredményeképp az izmok közös harmóniában mozognak. A harc művészetét már a kezdetektől közösen sajátítják el (ezért ugyanabba a karaktertípusba kell tartozniuk), mesterüknek pedig nem csak a testet, a lelket is egységgé kell kovácsolnia. Ennek során tudatalatti telepátia alakul ki a testvérek között, mely érzelmek, veszély, hangulatok átadására passzívan (tehát energiafelhasználás nélkül) is alkalmas. Mondják, az ikerharc testvérenként más-más technikát jelent, a mester minden esetben saját maga állítja fel a fontossági sorrendet test és lélek megerősítésében.

Az alapfokú oktatás csak az anyagi test szintjén vezet igazi összehangolást, a mentál-fonál tökéletesítése nem célja. Ez lényegében tehát azt jelenti, hogy nem is használja ki igazán az ikerharcosokban rejlő lehetőségeket. Tovább nehezíti az ikrek tanítását, hogy a két testvér könnyen „rászokik” a másik jelentétére. Egyedül harcolva bármelyikük hajlamos gyengén védekezni

azon az oldalon, ahol testvére védené, nem támad oda, ahová társának kellene. Amennyiben ikertestvére nincs vele, enyhe zavarodottságot érez, mintha egyik karját nem használhatná, vagy idegen fegyverrel kellene vívnia – alkalmazkodnia kell az egyedüli harchoz. Ennek következtében, ha egyedül harcol, harci értékeit többnyire negatív módosítók sújtják.

Amennyiben nem kicsiny gyermek koruktól kezdve tanulnak együtt, hanem csak később (kamaszévektől) kezdték el tanulmányaikat, a következő módosítók illetik meg őket:

- megkapják a Páros harcnál leírt bonuszokat,
- a fejlődésnek nincs felső szinthatára, miután elérték a képzettség 20-as értékét, minden további szinten – 6 Kp rááldozásával – *1-gyel* növelhetik a KÉ-t, és *2-vel* a TÉ-t és a VÉ-t,
- KÉ-jük, VÉ-jük és TÉ-jük legfeljebb egyharmadát átadhatják ikertestvérüknek – ez nem csak a pozitív módosítókra, hanem az alapértékekre is igaz, így még tökéletesebben összehangolhatják stílusukat, mint az előbbi csoport magas szintű használói.

Ha gyermekkoruk óta együtt tanulják a képzettséget, az alábbi előnyök illetik meg őket:

- KÉ-módosítójuk: 10 + a képzettség 10-es része, a TÉ-hez és a VÉ-hez 20 + a képzettség értéke járul.
- A fejlődésnek nincs felső szinthatára, miután elérték a képzettség 20-as értékét, minden további szinten – 6 Kp rááldozásával – *2-vel* növelhetik a KÉ-t, és *3-mal* a TÉ-t és a VÉ-t.
- KÉ-jük, VÉ-jük és TÉ-jük legfeljebb egyharmadát átadhatják ikertestvérüknek – ez nem csak a pozitív módosítókra, hanem az alapértékekre is igaz, így még tökéletesebben összehangolhatják stílusukat, mint az előbbi csoport magas szintű használói.
- Ha a képzettség értéke eléri a 15-öt, az ikrek Pszipontokat adhatnak át egymásnak, akár szabad, akár asztrál vagy mentál dinamikus védelem formájában. Ezt az átadó karakternek mindig előre kell közölnie; így saját elméjét egy pillanatra védtelenebbé téve megakadályozhatja, hogy testvérenek pajzsát valamely mágia áttörje. Ezzel szemben, mivel a mentál-fonál nem szakadhat el, még a síkokat összekötő távolságon is áthúzódik, a Pszi-pontok átadása nem függ a távolságtól.

Az ikerharcosokat ugyanakkor az „egyszerű” páros harcot folytatókhoz képest súlyosabb levonások sújtják, amikor egyedül harcolnak: az ő levonásuk annyi, mint amennyi pozitív módosítót kapnának ikerharcban. E módosítók azonban szintén 1-gyel csökkennek minden harcban töltött körrel, így előbb-utóbb az ikerharcos is „át tud állni” az egyedüli harcmódorra.

VAKHARC (2×)

Ügyesség + Asztrál

A karakternek, ha sötétségben vagy félhomályban kíván harcolni (kell harcolnia...), akkor *képzettség-próbát* kell dobnia, a próba megmutatja, hogy arra a harcra (tehát nem egy körre, hanem az egész jelenetre) mennyi idő alatt képes a körülményekhez alkalmazkodni.



Nehézség	Vakharcához szükséges idő
9	6 kör
12	5 kör
15	4 kör
18	3 kör
21	2 kör
24	1 kör
27	azonnal

A képzettség szempontjából különbséget kell tenni a *harc vakon vagy teljes sötétségben* (KÉ nincs, TÉ -60, VÉ -60, CÉ -150), a *harc láthatatlan ellenféllel* (KÉ nincs, TÉ -30, VÉ -30, CÉ -75), illetve a *harc félhomályban* (KÉ -5, TÉ -15, VÉ -15, CÉ -35) helyzetek között.

Harc vakon vagy teljes sötétségben

A képzettség-próba által meghatározott idő elteltét követően a karaktert a *harc félhomályban* módosítói sújtják, azt megelőzően pedig a *harc láthatatlan ellenféllel* módosítóival harcolhat.

Harc láthatatlan ellenféllel

A képzettség-próba által meghatározott idő elteltét követően a karaktert csak a következő módosító sújtja: CÉ -15. Az azt megelőző időben pedig a *harc félhomályban* módosítóival harcolhat.

Harc félhomályban

A képzettség-próba által meghatározott idő elteltét követően a karaktert nem sújtják levonások. Az azt megelőző időben pedig a következő módosítók vonatkoznak rá: CÉ -15.

Infralátás és ultralátás

Ha a karakter rendelkezik infralátással és ultralátással, de nem rendelkezik a Vakharc képzettséggel, akkor is előnyösebb helyzetben van, mint aki ilyen képességekkel nem rendelkezik. Ezért az infralátással vagy ultralátással rendelkező karaktert eggyel enyhébb fokú hátrányok sújtják (a *harc vakon vagy sötétben* módosítói helyett a *harc láthatatlan ellenféllel* módosítói, a *harc láthatatlan ellenféllel* módosítói helyett a *harc félhomályban* módosítói, a *harc félhomályban* helyzet esetében pedig csak a CÉ-jéhez járul -15).

Ha az infralátással vagy ultralátással rendelkező karakter a Vakharc képzettséggel is rendelkezik, a képzettségénél leírt módosítók feleződnek (ha pl. láthatatlan ellenféllel harcol, a képzettség-próba által meghatározott idő leteltéig a következő módosítók sújtják: KÉ: -3, TÉ: -8, VÉ: -8, CÉ: -15; a próba által meghatározott idő elteltét követően pedig csak -8 CÉ vonatkozik rá).

VÉRTVISELET (1×)

Erő + Állóképesség

Az Yneven használatos vérteteket három főbb kategóriába soroljuk. A **könnyűvértetek** (pl. posztóvért, bőrpáncél) nem fémből készülnek, továbbá **viselésükhez nem szükséges a vértviselet képzettség** (igaz, az MGT érvényesül). A **rugalmas nehézvértetek** (pl. sodrony-ing, pikkelyvért) könnyebbek és hajlékonyabbak, mivel azonban gyakorlatilag minden súlyuk a két vállra nehezedik, igen nagy megterhelést jelent hosszabb ideig viselni őket. A **merev nehézvértetek** (pl. rákozott vért, teljes vértet) lényegesen többet nyomnak, már-már

elérlik az emberi teherbírás végső határát: csak azért nem roppan össze alattuk mindenki, mert rendkívül jó a súlyelosztásuk.

Ha valaki **képzetlenül** nehézvértet ölt magára, a következő dolgok történnek vele:

1. Érvénybe lép a páncél MGT-je.

2. Harcértékeihez hozzárendelődnek a *képzetlen fegyverhasználatból* adódó levonások (KÉ: -10, TÉ: -20, VÉ: -20, CÉ: -30).

3. Egy idő után egyszerűen összecsaplik és elájul. Az időtartam rugalmas nehézvértetek esetén a karakter Állóképessége + 5k10 perc, merev nehézvértetknél a karakter Állóképessége + 5k10 kör.

4. Képtelenné válik minden olyan szellemi tevékenységre, amely az egyszerű olvasásnál nagyobb összpontosítást igényel.

5. A páncélt segítség nélkül sem felölteni, sem levenni nem tudja.

Ha a karakter **képzett** a vértviseletben, az alábbiak vonatkoznak rá:

1. Érvénybe lép a páncél MGT-je (amely a képzettség fejlesztésével csökkenthető).

2. A csökkentett MGT csak meghatározott ideig érvényesül, az alábbiak szerint:

a) rugalmas nehézvértetek esetében annyi óráig, amennyi a képzettség értékének fele és a karakter az Állóképességének 10 feletti részének összege (tehát 12-es képzettségénél, 14-es Állóképességénél 6 óráig),

b) merev nehézvértetek esetében annyszor fél óráig, amennyi a képzettség értékének fele és a karakter az Állóképességének 10 feletti részének összege (a fenti példában szereplő értékek esetében 3 óráig).

A fenti idő elteltét követően a karakternek legalább 1 óráig pihennie kell (nem harcolhat, nem gyalogolhat).

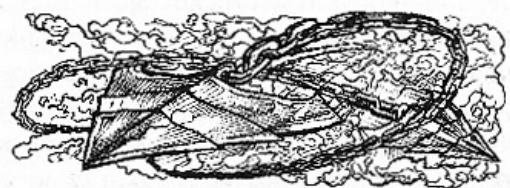
3. Ha a 2. pontban meghatározott idő eltelt, és a karakter nem pihent, rugalmas nehézvértetek esetében minden megkezdett órával, merev nehézvértetek esetében minden megkezdett fél órával 1-gyel nő az MGT (de nem emelkedhet a vért eredeti értékénél nagyobbra). Ilyenkor az pihenés ideje annyszor 1 órával megnő, amennyivel a karakter „túlhajtotta” magát.

4. Ha a 2. pontban meghatározott idő duplájáig viseli valaki a vértjét, és nem pihent, egyszerűen összecsaplik és elájul. Ilyenkor annyi időt kell pihennie, amennyi ideig a vértjét viselte.

Az MGT a képzettség fejlesztésével csökkenthető:

MGT csökkenés a képzettség értéke alapján:
12-nél = 1, 16-nál = 2, 20-nál = 3

Vagyis egy 16-os képzettség esetén a vértzet MGT-je 2-vel csökken.



Tudományos képzettségek

ALKÍMIA (2×)

Intelligencia + Akaraterő

Az Alkímia tudománya elsősorban a Prima Materia, más néven a Bölcek Köve előállítására törekszik. Ez az a princípium, melynek segítségével a nemtelen anyag arannyá változtatható. Ynev világán a mágusok, de még a varázslók is képesek erre, jóval kevésbé fáradságos módon. Ez mégsem kedvetleníti el az alkimistákat, hiszen ők a tömeges aranycsinálásra törekszenek. Másrészt pedig, az Alkímia mára szerteágazó tudománnyá fejlődött; foglalkozik mindenféle mágikus italok, porok előállításával, és persze elméleti úton az emberi elme nemesedését is célul tűzi ki.

Biztos tudás

5 – inas, laboratóriumi mindenes

7 – laborsegéd

10 – képzett asszisztens

15 – alkimista mester

16 – kiemelkedő alkimista mester

18 – messze földön híres alkimista mester

20 – a klasszikus nagyok egyike

Képzettség

5 – Ismered a laboratórium berendezését, nagyjából tudod, mi az az Alkímia.

7 – Tökéletesen kiismered magad a laboratóriumi eszközök között, némi gyakorlatod is van. A legegyszerűbb, pontosan leírt eljárásokat magad is meg tudod csinálni. Mindemellett remek segéd vagy.

10 – Már igazi alkimista vagy: a leírt eljárásokkal könnyen elboldogulsz, rutinod van és bizony már elképzeléseid is. Már tudod, mivel szeretnél foglalkozni az Alkímián belül. Tele vagy tervekkel.

15 – Dicséretes a szorgalmad: lám, az alkímia mestere lettél. Fejből tudsz sok tucat bonyolult eljárást: az egyszerűeket meg már értelme sincs megjegyezned, mert bármikor rekonstruáld őket saját tapasztalataid és ismereteid alapján.

16 – Igen! Most először találtál valamit, amiről még sehol sem olvastál. Az első saját felfedezésed – valószínűleg mások is rájöttek már előtted, de ez mit sem csökkent érdekeiden.

18 – Kisujjadban van a Mesterség minden titka. Számodra rutin az, ami másoknak elérhetetlen álom. Ha könyvet írnál, minden alkimista könyvtárában ott lenne a helye.

20 – Az Alkímia legnagyobb mesterei közé sorolnak, kinek szava e tudományban szentírás.

Próbatétel

Mindennapos feladat (9): elmosogatni, szétszedni, összerakni, kicsomagolni a laboratóriumi eszközöket úgy, hogy semmi ne sérüljön, ne keveredjen össze, és minden a helyére kerüljön.

Átlagos feladat (15): értelmezni egy alapvető alkímiai receptet.

Nehéz feladat (18): egyszerűbb vegyi reakciókat irányítani, ha rendelkezésre állnak a szükséges alap-

anyagok. Bármilyen hagyományos vegyületet létrehozni, amit a KM még engedélyez.

Mestert kívánó feladat (19): mindenféle varázssitalt készíteni, amit csak a KM engedélyez. A hatásuk +1/-1 előnyt vagy hátrányt okozhat.

Hősies feladat (24): különleges, a természetben fellelhetetlen anyagok létrehozása.

Közel lehetetlen feladat (27): +3/-3 előnyt vagy hátrányt okozó varázssital készítése.

Emberfeletti feladat (30): +4/-4 előnyt vagy hátrányt okozó varázssital készítése.

Varázshasználók esetében az Alkímia képzettség segédképzettségnek számít, amikor a Mágiaterület képzettségükre dobnak varázssital készítése érdekében.

BALZSAMOZÁS (1×)

Ügyesség + Intelligencia

A holttest tartósításának szokása ősi időkbe nyúlik vissza. Egyes hitek szerint amíg ép a test, a lélek nem hagyja el azt; más hitvilágban csak a test és lélek újraegyesülése után léphet be a halott a túlvilág kapuján, s ha testét nem őrzik meg, lelke örök időkre kirekesztődik a túlvilágból, s annak tornáca előtt bolyong az idők végezetéig.

Fejlettebb hitvilágok már elvetik a földi porhüvely szükségességét a halál után, de a balzsamozás szokása sok helyütt fennmaradt. Érzelmi és praktikus okai épúgy lehetnek, hiszen számos helyen napokon át ravalon fekszik a holttest, és nem a legjobb, ha közben a természet megkezdi rajta a munkáját; mások – eléggé perverz módon – szeretik maguk mellett tudni őseiket; és persze ne feledkezzünk meg az arról sem, hogy a lélek megidézésekor vagy egy élőholt teremtéskor milyen jó szolgálatot tehet egy tökéletes állapotú holttest. Jó például szolgálnak erre a Mulpheinek (múmiák).

A mai Yneven élő balzsamozó mesterek rövid procedúra során – és olcsón – tudnak előállítani egy szert, melynek felkenése mintegy 1 hétig még megállítja a holttest bomlását. Sokkalta drágább és hosszadalmasabb eljárással (belső részek eltávolításával, homokban való szárítással vagy ha a tetemet különleges kenőcsökbe, olajokba áztatott golyócskával körütekerve óvják) éveken, évtizedeken, kedvező körülmények között még hosszabb időn át konzerválni lehet a testet. Ennél hosszabb időt csak valóban kivételesek körülmények – melyeket csupán a véletlen képes előteremteni – vagy mágia alkalmazása biztosíthat.

Képzettség-próba, az alkalmazni kívánt módszer, főzet, kence ill. a tartósítás ideje szerinti Nehézségre. A Nehézségre, illetve a biztos tudásra a Szakma képzettségénél leírtakat célszerű alapul venni.

ÉLETTAN (2×)

Intelligencia + Akaraterő

Az élőlények anyagi testét vizsgálja, a fizikai lét titkait kutatja. Elsajátítója az élők fizikai testének működési törvényeit ismeri meg. A karakter az Átváltoztatás varázslat segítségével – sikeres *képzettség-próba* esetén



– bárkit bármivé átváltoztathat, de ismernie kell a megformálni kívánt teremtmény élettanát is.

Biztos tudás

5 - Városi iskola süldő növendéke. Nem csak látja, tudja is, miért különböznek a nemek.

6 - Csontkovács mellett segédkező inas.

10 - Csontkovács.

12 - Élettant magas szintű iskolában (egyetemen) tanult növendék.

16 - Egyetemi oktató.

20 - Magas szintű gyógyító. Tökéletesen tisztában van az emberi test titkaival, s nem idegen előtte az idegen fajok felépítése sem.

Próbátételek

Könnyű feladat (12): biztosan megállapítani egy élő-lényről, hogy halott.

Átlagos feladat (15): nyílt végtagtörés esetén felmérni a pontos kárt, a sérülés fokát, a gyógyulás esélyeit.

Nehéz feladat (18): eltájékozódni egy emberhez erősen hasonló faj fizikumán.

Nagyon nehéz feladat (21): mágikus tevékenységhez felhasználni a tudományt (pl. mozgó szobrok, gólemek).

Hősies feladat (24): magas fokú mágiával, finoman irányított lény mozgásából-viselkedéséből megállapítani az irányítás tényét.

Emberfeletti (30): homonculus készítése.

Az Élettan képzettség segédképzettségnek számít a Sebgyógyítás képzettség esetében, az Ép gyógyulás kiszámításakor.

ÉPÍTÉSZET (1×)

Ügyesség + Intelligencia

Az e képzettségben járatos karakter épületeket, utakat, hidakat tervezhet. Ismeretei kiterjednek a megvalósításra is: maga is építhet vagy irányíthatja az építőmunkásokat. Nyilvánvalóan – főleg magasabb szinten – beletartozik az építészeti stílusok és korszakok ismerete.

Biztos tudás

5 - Házát építő paraszt.

8 - Építőmunkás.

10 - Mesterlegény.

12 - Kőfaragómester.

15 - Építőmester.

16 - Építész.

18 - Mágikus építész.

20 - Az emlékezetes nagyok.

Próbátétel

Mindennapos feladat (9): Deszkalapokból, faágakból kis viskót építeni.

Könnyű feladat (12): Vályogházikó, minden széperzéket mellőző cél- és gazdasági épületek építése.

Átlagos feladat (15): Vastag fatörzsekből masszív blokkházat ácsolni. Ez már komolyabb viharoknak is ellenáll.

Nehéz feladat (18): Kőház tervezése és építése pincével, padlással, némi ízléssel. A nagyobb építészeti stílusok felismerése (a karakter országának, birodalmának kultúrájában), beleértve egyes neves építész munkáját is.

Nehéz feladat (19): Patakok, kis hegyi folyók felett átívelő híd építése. Különleges építészeti megoldások: széles boltívek, támpillérek alkalmazása.

Nagyon nehéz feladat (21): Mestermunka. Bonyolultabb épületek – fogadó, kisebb vár – tervezése és megépítése (természetesen munkások segítségével). Alkotásod már túlmutat a könnyen átlátható, hétköznapi igényeken. Nemesurak elvárásainak, „szépítészeti” kívánalmainak is megfelel.

Mestert kívánó feladat (22): Városépítés, nagy várak, épületegyüttesek, alagutak vagy komoly, folyók felett átívelő hidak tervezése és megépíttetése. Bonyolult, sokirányú, gyakran ellentétes igényeket is összehangoló épületek tervezése.

Hősies feladat (24): Némi szemlélődés, lépésekkel elvégzett méricskélés után rámutatni a titkosajtóra, a falban futó rejtett folyosókra. Felfedezni a misztikus arányokat, megnevezni a mágikus védelem természetét és esetleges gyenge pontjait.

Közel lehetetlen feladat (27): Mindazon dolgokat ránézésre felfedezni, melyek a 24-es Nehézségnél szerepelnek.

Nem dobhatsz rá – lehetetlen feladat: Két nap alatt pontosan megtervezni egy katedrálist. A lovagrend központját úgy beleépíteni a hegy gyomrába, hogy a szellőzés, csatornázás, ivóvíz mind rendben legyen, és a külső szemlélő semmi furcsát ne lásson a hegyen. Misztikus ismeretek nélkül mágikus épületeket lemásolni.

Esetleges módosítók

Az Építészet képzettség segédképzettségnek számít a Titkosajtó keresés képzettség esetében.

Módosítók a Nehézséghez, ha a KM által meghatározott építési időtől eltérően akarnak építkezni:

összecsapott munka – negyed idő: +6,

elsietett munka – fele idő: +3,

átgondolt munka – kétszeres idő: -3.

HERBALIZMUS (1×)

Intelligencia + Akaraterő

A karakter a különböző növények, fűvek, ill. természetes gyógymódok ismeretét takaró képzettséget betegségek, (mérgezések), valamint sebek, sérülések gyógyítására használhatja (ld. az *Életerő fejezetben*).

Betegségek (mérgezések) gyógyításakor az Egészségpróba-hoz annyi módosító járul, amennyi a Herbalizmus képzettség tíz feletti része. Az alábbiak pedig megmutatják, hogy a karakter legfeljebb hányadik szintű betegséget (mérget) gyógyíthat:

Betegség szintje = képzettség értékének fele Méreg szintje = képzettség értékének fele

A képzettség segédképzettségnek számít a Sebgyógyítás képzettség esetén, az Fp-k visszanyerésének kiszámításakor.



ÍRÁS/OLVASÁS (1×)

Intelligencia + Akaraterő

E képzettség jelzi, hogy a karakter képes-e elolvasni egy írást, illetve maga papírra vetni azt. Az írások logikája, maguk az írásjelek általában ahhoz a nyelvhez kötődnek, amelyikhez használják őket (ha a karakter legalább 8-ason ismer egy adott nyelvet, akkor azon képes írni/olvasni is). Épp ezért ritkán fordul elő, hogy a karakter írjon és olvasson egy olyan nyelven, amit ő maga nem beszél. Persze kivételek mindig vannak.

Biztos tudás

8 – Szótagolva, hangosan olvasol.

12 – Tagoltan olvasol, hibásan írsz.

15 – Folyamatos olvasás, lomha fogalmazás.

17 – Hivatalos fogalmazó, írnök lehetnél.

18 – A képzettség már nem eszköz, hanem tudomány a számodra.

20 – Mágikus erejű írás.

Képzettség

5 – Általában a parasztok, a közemberek is ismerik a fontosabb írásjeleket, és hosszú töprengés, gondolkodás, böngészés után nagyjából képesek megállapítani, miről is szólhat a papíros.

8 – Csak hangosan hebegve-habogva vagy képes megbirkózni az írott szöveggel. Még saját, hibáktól hemzsező kézírásodat is csak nehézségek árán tudod kiböngészni.

12 – Elfogadhatóan, tagoltan – bár kissé gyakorlatlanul – írsz és olvasol. Hibát még mindig szép számmal ejtesz, s néha reménytelenül belebonyolódsz az írásjelek útvesztőjébe. Mindkét tevékenység teljes odafigyelést – az írás még temérdek időt is – igényel.

15 – Betűvetési és olvasási tudományod semmilyen kivetnivalót nem hagy maga után. Folyamatosan, akár odafigyelés nélkül is olvasol, az írásod is csak a fogalmazás miatt kerül időbe.

17 – Igazi mestere vagy az írás és az olvasás tudományának. Gyorsan papírra vetsz akár egy egész kis értekezést is. Vaskos fóliánsokkal végzel röpké órák leforgása alatt. Megfogalmazhatsz hivatalos leveleket, úti passzusokat, nemesi okiratokat.

18 – Hivatás. Mindennapos a gyakorlatod az olvasás és az írás területén. Bármilyen idegen nyelven folyamatosan olvasol, még ha nem is érted a szöveget. A könyvekben felvonultott bölceleteket olvasási sebességgel értelmezed. Nem csak gyorsan tudsz írni, de akár szépen is.

20 – Egészen elképesztő sebességgel tudsz írni és olvasni. Egyszerűen elképzelhetetlen, hogy hibázz. Ha kellő idő áll a rendelkezésedre, úgy megfogalmazhatsz egy hangulatot vagy megmagyarázhatsz elveket, hogy azok szinte mágikus hatást gyakorolnak az olvasóra. Éppúgy Asztál- vagy Mentál-próbát kell ellenük dobni, mint a mágikus erejű szónoklatok ellen.

Próbatételek:

Könnyű feladat (12): Kiböngészni egy egyszerű, írásos üzenet lényegét.

Átlagos feladat (15): Pontosan megérteni ugyanezt az üzenetet.

Nehéz feladat (18): Elolvasni egy királyi hivatalnok levelét, amit igyekezett úgy megfogalmazni, hogy te is megértsd.

Nagyon nehéz feladat (21): Gyorsan, sietve írni egy diktáló ember után. Előkelő társaságban hiba nélkül felolvasni egy verset, amit először látsz.

Nagyon nehéz feladat (22): Tökéletesen megfogalmazni egy királyi menlevelet, úgy, hogy az ne csak az egyszerű katonákat, de a nemesek tanácsnokait is megtevéssze. Ehhez bele kell szólni a szövegbe az időszerű utalásokat és a legutolsó szokás szerint alkalmazni a megfelelő hivatalos formulákat.

Hősies feladat (24): Egy vastag történeti kódexben percek alatt megtalálni a tizenötödik erigowi herceg legkedvesebb lovának nevét.

Közel lehetetlen feladat (27): Úgy megfogalmazni egy levelet, mintha azt az egyik főrend írta volna a másiknak. Ehhez mindenképpen rendelkezni kell néhány korábbi levél másolatával, amely tartalmazza a főrendek közötti rejtnyelv szavait.

Nem dobhatsz rá! - Lehetetlen feladat: Ujjaid között átpörgetett filozófiai műről helytálló véleményt mondani – feltéve, hogy nem ismered korábbról.

JOG/TÖRVÉNYKEZÉS (1×)

Intelligencia + Akaraterő

Általában kétféle módon lehetséges jogi ismeretekhez jutni. Az első a kevesebbek által követett: az oktatás. Ynev szinte minden egyetemén van jogi oktatás, és a nagyobb egyetemek megfelelő tanszékein oklevelet szerző személyeket mindenhol tisztelettel és megbecsüléssel kezelik. Az ilyenekből egyetemi és magasabb iskolai tanárok, jogtudósok, jogfilozófusok lesznek – e személyekre jellemző, hogy a jog gyakorlati alkalmazására kevesebb figyelmet fordítanak, érdeklődésük és figyelmük homlokterében az elmélet áll, és a jog tényleges gyakorlóira némi megvetéssel és lenézéssel tekintenek. Szintúgy az egyetemekről érkeznek az uralkodók és a főurak melletti jogi tanácsadók, a magasabb rangú bírák, illetve a nem – eléggé képzett, magas rangú bírák melletti jogtudós helyettesek, az ún. ítélőmesterek is – ők azok, akik egy személyben egyesítik az elméletet és a gyakorlatot. Az egyetemeken végzetek általában széles, az egész tudományágat átfogó ismeretekkel bírnak, de legtöbbjük a jog egy vagy két ágára specializálódott, s amelynek vagy amelyeknek valódi szakértőjévé vált.

A másik – sokkal elterjedtebb – módszer a gyakorlatra helyezi a hangsúlyt. A nemesek, de az egyszerű származású lakosok jó része is szükségszerűen rendelkeznek némi jogi ismerettel. Oktatásuk rövid és csekély, tudásuk java részét tapasztalatból szerzik meg. Általánosan jellemző, hogy jogi ismereteik specifikusak: csak azt ismerik, amire életük során szükségük van.

Így a nemesek jó ismerői azok a nemesi magánjognak, különösen, ami a személyi, a családi, a dologi és az öröklési jogot illeti; jobbágyaik okán ismerik az azokra vonatkozó magánjogot, és, minthogy azok felett általában bizonyos ítélkezési hatalommal bírnak, a büntetőjogot és a különféle eljárásjogokat is; s mert a nemesek jobban részt vesznek a közügyekben, ismeretekkel bírnak az államjog és az államigazgatási jog területéről



is. Ellenben egy kereskedő a rá vonatkozó, lényegesen egyszerűbb személyi és családi jog mellett beható ismeretekkel rendelkezik a vagyonjogban – különösen a kötelmi jogban, mely a szerződésekkel foglalkozik –, valamint a kereskedelmi jogban; emellett, ha közvetlen környezetben kívül távolabbi vidékekre is elvetődik, saját városa, tartománya, országa joga mellett valamennyire jártas az általa járt területek megfelelő jogai-
ban is. Az állam hivatalnokai és tisztviselői leginkább a feladataikhoz kapcsolódó jogágakat ismerik, így például a bírák a megfelelő (büntető vagy polgári) eljárásjog és az ahhoz kapcsolódó büntető- vagy magánjog szakértői; az állam gazdasági ügyeivel foglalkozó hivatalnokok a pénzügyi jog különleges ismerői, továbbá megfelelő tudással bírnak a vagyoni és a kereskedelmi joggal kapcsolatban is, és így tovább.

Fontos, hogy egyetlen országon belül is más-más társadalmi osztályú emberekre más-más jog vonatkozhat. A nemeseknek majdnem mindenütt eltérő jogaik vannak, mint a köznépnek; de a nemességen belül is előfordulhat, hogy más-más rangú nemesek más-más joggal élnek. A köznépen belül is nagy különbségek lehetnek a rabszolgák, a jobbágyok és a szabad személyek jogai között. Emellett sok helyre jellemző, hogy egyes személyek – mint pl. az arisztokraták –, vagy testületek – mint a városok – saját, egyéni jogokra és kiváltságokra, privilégiumokra tesznek szert. S bár mindenütt vannak jeles jogtudósok és jogfilozófusok, legtöbb helyen a jogszabályok gyakorta kuszá és rendszer nélküliek, ráadásul több száz, vagy akár ezer éves rendelkezések éppúgy érvényesek lehetnek, mint a minap meghozottak. Ezért hát csak hosszú, tanulással vagy a gyakorlatban eltöltött idő után mondhatja el magáról bárki is, hogy valóban a jog igazi szakértője...

Egy ember szükségszerűen nem rendelkezhet mindenről ismerettel. Az emberek legtöbbje megragad egyetlen jogrendszerrel, s abban egy-két jogágnál. Figyelem! Az egyes képzettség-szintek leírásánál csak általános útmutatót adhatunk, ezt a fentiek, azaz a képzettség megszerzésének célja és módja alapján a Játékosnak és a KM-nek kell pontosabban meghatároznia. A leírás leginkább az egyetemeken tanult személyekre igaz.

Biztos tudás

5 – Tulajdonképpen minden felnőtt és nagyobb gyermek – a kivételektől eltekintve – birtokában van ilyen fokon a Jogismeret képzettségnek. Ez egyetlen jogszabály ismeretét sem jelenti, csupán azt, hogy az illető tisztában van jogaival és kötelességeivel, és azzal, hogyan kell viselkednie azokkal az emberekkel, akikkel találkozni szokott. Igazából ez még nem is jogismeret, az illető a társadalom íratlan szabályaival van tisztában, és (ha vannak ilyenek) a rá vonatkozó, főbb írott szabályok tulajdonképpeni értelmével.

10 – Az alapfokon képzett karakter elég jól ismeri a jogi terminológiát, képes értelmezve olvasni egy írott jogszabályt, vagy gond nélkül figyelemmel tud kísérni egy peres eljárást. Ha valami gondja van, jó eséllyel képes megtalálni a megfelelő jogszabályokat. Speciális területének főbb jogszabályait jól ismeri, abban elég jól eligazodik, és ismeri az ehhez kapcsolódó perjogot is. Úgy-ahogy ismeri saját jogrendszerének többi ágat,

valamint a főbb jogrendszerekből a saját jogágára vonatkozó leglényegesebb különbségeket, azok alapszisztémáját.

15 – Ezen a szinten az adott személy szakágát egyszerűen ismeri, abban a különösebb esetekről is jó véleményt tud mondani, ahhoz precedenseket felhozni. Ismeri a fontosabb jogi kiskapukat. Peres eljárás során a másik fél és a bíróság hibáit könnyedén képes kihasználni, ezáltal előnyre szert tenni. Ha bírónak hívják, választják vagy jelölik ki, képes nagyobb gond nélkül levezetni az eljárást, és általában - kivéve, ha valamelyik peres fél vagy az annak ügyében eljáró személy magasabb fokú Jogismerettel bír - helyes ítéletet hoz.

17 – Saját szakágának igazi szakértője: abban mindezt ismer, az utolsó betűig, s tisztában van az összes lehetséges kiskapuvál. Elég jól ismeri saját jogrendszerének többi ágát is, miként a fontosabb más jogrendszereket is - azaz ott is a siker reményével léphetne a bírák elé. A legtöbb egyetem büszkén fogadná tanárának, ahogy az uralkodók, főurak is szívesen látnak a szolgálatukban. Ha a másik fél vagy a bírák nem rendelkeznek legalább megközelítő tudással, cáfolhatatlan bizonyíték hiányában szinte nincs esélye a pervesztésre; ha pedig a bizonyíték létezik, képes - törvényesen! - a végtelenségig elhúzni a pert. Ha bírói székbe kerül, szinte lehetetlen becsapni, és jó eséllyel útját állja a felesleges időhúzásnak is. Erre a szintre csak az egyetemeken tanulva, sőt, oktatta lehet jutni, no meg némi bírósági gyakorlat sem árt. Csupán egy-két megrögzött pereskedő akad, aki sok-sok év után eléri ezt a szintet - bár sokkalta specializáltabban.

20 – Ez a szint már tényleg a legtudatosabbak sajátja. A legnagyobb, legnevesebb egyetemek oktatói - saját szakágukban felülmúlhatatlanok, jól ismerik a többi szakágat is, miként a fontosabb jogrendszereket is; ismeretekkel bírnak a lényegtelenebb, kisebb jogrendszerekről is. Perben szinte legyőzhetetlenek - lennének, ha általában nem tartanak méltóságukon alulinak, hogy ezzel foglalkozzanak. Oktatással, jogfilozófiai elmélkedéssel, jogszabály-alkotással foglalkoznak, és tanácsot adnak a hozzájuk forduló koronás főknek. Erre a szintre csak sok éves egyetemi tanulás, oktatás és elmélkedés után lehet eljutni, a második, gyakorlatra épülő módon lehetetlen.

FONTOS! Ha az adott kultúrkörben nem járatos a karakter, akkor a képzettség-próba Nehézsége *Közel lehetetlen* lesz.

LEGENDAISMERET (1×)

Intelligencia + Akaraterő

A Legendaismeret Alapfoka nem több egyszerű lexikális tudásnál. A képzett karakter tisztában van a különféle helyekhez, tárgyakhoz, személyekhez kötött legendákkal. Tudása általában egy-egy tájegységre vonatkozik.

Ám ahogy fejlődik a karakter, úgy ismer meg mérhetetlen számú legendát a világ majd minden tájáról. Soknak az igazságtartalmával is tisztában van. Világosan átlátja a legendák születésének pszichés hátterét, így egy sohasem hallottból is nagy biztonsággal képes ki-



szűrni a valóságot, elkülönítve a prózai túlzásoktól. A Legendaismeret legmagasabb szintjét általában neves bölcsek bírják Ynev szerte.

A képzettség biztos tudását, illetve a lehetséges Nehézségeket illetően a Történelemismeret képzettség szolgálhat mintául.

MECHANIKA (2×)

Ügyesség + Intelligencia

Az anyag, a geometria, a fizika ismerete és rengeteg tapasztalat – ez teszi mesterré a mechanikust. Alacsony szinten a képzettség birtokosa tisztában van a tudomány főbb törvényszerűségeivel, s alapos vizsgálódás (szétszerelés) után az igazán bonyolult gépezetek kivételével szinte minden mechanikus szerkezet működési elvét megérti, ám csak egyszerűbb szerkezetek tervezésére és építésére képes. Magas szinten a határ a csillagos ég...

Nehézségek

Hétköznapi feladat (9): kallantyús zár.

Átlagos feladat (15): áttételes emelőszerkezet. „Tolvajbiztos zár”. Csapdát rejtő zár.

Nagyon nehéz feladat (21): olyan órát építeni, amelyből zenére táncoló, mozgó figurák jönnek elő. Összetett csapdasorok. Egyszerű ismétlődő számszeríj.

Hősies feladat (24): mechanomágiát alkotni.

A mechanikusnak komoly munka elvégzéséhez műhelyre, alapanyagokra és nem kevés időre van szüksége.

MŰVÉSZETTÖRTÉNET (1×)

Intelligencia + Asztrál

A képzettség segítségével a karakter egy művészi megmunkálású tárgy megtekintése után véleményt alkothat annak színvonaláról, hozzávetőleges értékéről és keletkezési idejéről, eredetéről. Felismeri, hogy mely faj művészeti stílusában készült, és 50%-os eséllyel képes megállapítani, hogy hamisítványról van-e szó.

Ha a *képzettség-próba* esetében a karakter 3-mal nagyobb dob a Nehézségnél (vagy a biztos tudása révén nem is kell dobnia), meg tudja állapítani, hogy az adott műalkotást ki hozta létre (természetesen csak neves alkotó esetében), pontosan be tudja határolni a keletkezés helyét, idejét, a művész fáját. Semmiképp sem téveszthető meg hamisítványokkal, az alkotás pontos kereskedelmi értékével is tisztában van.

A művészettörténet képzettséget több helyen oktatják Yneven, az elsajátításához mégis kevés az iskolapadok koptatása. Tökéletes elsajátításához évek hosszú sorának gyakorlata és jó tanítómester szükségeltetik. Egyes kereskedőházak a tapasztalt művészettörténészeket a legjobb zsoldosokénál is nagyobb javadalmazással és megbecsüléssel fogadják.

Képzettség-próba Nehézségét a műalkotás kora, ill. a művész ismertsége határozza meg.

A karakter, ha az adott művészeti ágban (pl. Festészetben) jártas, az abba a művészeti ágba tartozó mű-

tárgyak esetében használhatja az arra vonatkozó képzettségét Művészettörténet helyett.

ŐSI NYELV ISMERETE (2× VAGY 3×)

Intelligencia + Asztrál

Ynev világán a jelen tudománya számára fennmaradt több ősi, mára kihalt nép nyelve is. Ilyen a kyr, az aquir, az anur, a kheton és az anghmar; jó néhány olyan akad még, amelyet épp, hogy megfejtettek. Ezek legtöbbjét ma már csak egyes mágusok, papok, bölcsek beszélik, alig olvassák, és szinte senki sem írja. Magukról a népekről és nyelvükről a KM adhat bővebb felvilágosítást.

A karakternek, mikor egy ősi nyelv tanulására adja a fejét, meg kell jelölnie, melyiket kívánja elsajátítani. Minden esetben mester segítségét kell igénybe vennie; tekintve, hogy ezen nyelvek belső logikája olyannyira távol esik a maiakétól, hogy pusztán könyvből lehetetlen azt megérteni.

Az ősi nyelveket általában Észak és Dél nagy egyetemein oktatják.

Példák az Ősi nyelvekre, ill. a nehézségükre:

- anur (2×),
- aquir (3×),
- Lingua Domini (2×),
- kyr (2×) stb.

FIGYELEM! Ha a karakter kyr családban nőtt fel, nyelvismere, nem az Ősi nyelv, hanem a Nyelvtudás képzettség szerint kezelendő!

SEBGYÓGYÍTÁS (1×)

Ügyesség + Intelligencia

A képzettség a sebek, sérülések helyes kötözését, a sebek megtisztítását és fertőtlenítését foglalja magában, magasabb szinten már a kenőcsök és gyógynövények ismeretét is adja.

Az alábbi táblázatok megmutatják, hogy a kötözés miként hat az Fp-k ill. Ép-k gyógyulás idejére:

Fp gyógyulás = képzettség értékének fele Ép gyógyulás = képzettség értékének hatoda
--

Megjegyzés: A sebfertőződés esélye (elvesztett Ép × 10 %) sebgógyítás esetén nulla.

Az Fp és az Ép gyógyulás egyszeri, és csak egy teljes nap elteltével következik be.

Ezen felül a Herbalizmus képzettség az Fp-k, az Élet-tan képzettség az Ép-k gyógyulásához ad pluszokat (ld. az adott képzettségnél).

SZÁMTAN/MÉRTAN (1×)

Intelligencia + Érzékelés

A Számtan/mértan tudománya igen hasznos és Yneven jóval ritkábban előforduló tudás, mint azt sejténénk, hiszen a hétköznapi életben nem okoz fennakadást hiánya. Az egyszerű ember tapasztalataira





támaszkodva vásárol a piacon, illetve arasszal, vagy lépésben méri ki a szükséges dolgokat. Ez a képzettség a pénzváltók, kereskedők, építő- és alkimista mesterek sajátja. Segítségével magasabb szinteken a világ egész működésének leírását közelítő misztikus egyenletek közelébe is eljuthatnak.

5 – A karakter tisztában van a számjegyek sorrendjével, még papíros segítségével, de kivon, összead. A mértan alapjaival még csak ismerkedik, de már a hétköznapi életben is hasznát veszi, pl. a derékszög egyszerűbb kimérési módozatainak egy gerenda földbeállításakor.

9 – A karakter már osztani és szorozni is tud, igaz csak papíron. Nem hozzák zavarba az egyjegyű számoknál nagyobb műveletek sem, maradéktalanul bírja az alapvető trigonometria tudományát.

12 – A karakter már kamatos kamatot is képes számolni, illetve tudásanyaga nagy részét fejben is el tudja végezni, munkája biztosabbá válik. Immáron a testek törvényszerűségeit, szabályait is ismeri.

☞ **A Mozaikmágia térmágikus, időmágikus mozaikjainak használatához is a képzettség ezen fokának ismerete szükséges.**

15 – A karakter már minden matematikai műveletekre vonatkozó ismerettel bír, azokat alkalmazza is. Mértanilag már röppályát számol, akár a szél beiktatásával, halmazokkal és folyamatábrákkal dolgozik.

18 – A karakter már bír a nagy egyenletrendszerek tudományával, matematikai becslések és jóslások felállítására képes, akár mondjuk hadjáratok sikerét illetőleg, ha bír a Hadvezetés képzettséggel.

Mértanilag korszakalkotó ötletei vannak, főleg a tapasztalati építészeti, mechanikai felhasználásokban, de páran a világegyetem, Ynev felépítésének titkait is felsejégetik.

TÉRKÉPÉSZET (1×)

Ügyesség + Intelligencia

A képzettség térképek rajzolására, pontos távolság és aránymérésre, alaprajzok készítésére és olvasására való. Alacsony képzettséggel még saját jelölésekkel és pontatlan arányokkal rajzolsz, később már felismered és használod az alapvető jelöléseket, végül gyakorlatlan méricskelsz és kiigazodsz a legritkábban használt térképészeti jelölések között is.

Biztos tudás

5 – Saját rajzocskáid megértése.

8 – Térképvázlatok rajzolása.

10 – Egyszerű alaprajz olvasása.

12 – Tájékozódás királyi térkép alapján.

15 – Térképész.

16 – Ősi térképek olvasása.

18 – Királyi hadmérnök lehetnél.

20 – Titkos térképek értelmezése.

Próbatételek

Mindennapos feladat (9): egyértelmű, plasztikus térképvázlatok megértése.

Könnyű feladat (12): rajzban elmagyarázni az utat a három saroknyira álló fogadóba.

Átlagos feladat (16): az egyszerűbb térképszimbólumok felismerése. Gyors és nagyjából pontos vázlatot rajzolni az ellenséges táborról.

Nehéz feladat (18): megbízható térképvázlatok készítése egy várról vagy kisebb településről.

Nehéz feladat (19): alaprajzok alapján elképzelni egy egyszerűbb várat. A birtokhatárok pontos kijelölése a királyi kancellár térképei alapján.

Nagyon nehéz feladat (21): mért térképet rajzolni egy várról. Építészeti alaprajzokat készíteni.

Mesterhez méltó feladat (22): pontosan - jelentős hiba nélkül - mértani műveletekkel magasságot, arányokat, távolságot számolni. Távolból (max. 40 mérföld) úgy betájolni egy épülő utat, hogy az teljes biztonsággal a kijelölt célban végződjön. Feltérképezni a környező tájat: domborzattal, városokkal és utakkal.

Mestert kívánó feladat (23): egy ismeretlen jelölésekkel ellátott térképről kiolvasni valamit; az összes régen és újabban használatos szimbólumot felismerni.

Hősies feladat (24): pontos várostérképeket készíteni, az arányok, a kanyargó utcák találkozásainak megtartásával.

Emberfeletti feladat (30): emlékezetből papírra vetni egy többszintes vár pontos alaprajzát. Térképet készíteni egy egész földrészről.

Nem dobhatsz rá - Lehetetlen feladat: az egész világot feltérképezni. Emlékezetből lerajzolni egy nagyváros részletes és arányos térképét. Lépés pontossággal megbecsülni két város távolságát.

Esetleges módosítók a Nehézséghez

+3: a térképész hallomás alapján dolgozik.

+3: a felmérés hiányos vagy rosszak voltak a látási körülmények.

+6: éjszaka végzett terepfelmérés.

☞ **(opcionális szabály):** egyszerűbb térképek olvasásához/rajzolásához elegendő az írás/olvasás.

TÖRTÉNELEMISMERET (1×)

Intelligencia + Akaraterő

Képzettség-próbát kell dobni a történelmi esemény(ek) ismertsége és az események közötti összefüggés felfedezésének Nehézsége szerinti módosítóval.

A képzettség a történelem ismeretét jelenti. Elengethetetlen a múlt kutatásához, ősi helyek megtalálásához és felderítéséhez, a múlt nagyjainak megértéséhez. Mindemellett a történelmet ismerő maga is okulhat az elődök cselekedeteiből. A képzettség magában foglalja a legendák ismeretét is - ámbár ki jobban, ki kevésbé hangsúlyosan foglalkozik velük.

A képzettség olyan lexikális tudás Ynev múltjáról, amit a játékos nyilvánvalóan nem bír teljes egészében. A hiányosságot a történelemismeret-próba pótolhatja. Sikeres próba esetében a KM megosztja a szükséges információkat a játékkal. A próba Nehézségét a szerint határozza meg, hogy szerinte mennyire ismert a kérdéses mozzanat.

Biztos tudás

5 – Hallottál ezt-azt.

10 – Ismered a közelmúlt történéseit.

12 – Művelt embernek számítász.



- 15 – Valóságos történész vagy.
 17 – Könyvtárat őrzöl a fejedben.
 18 – Bölcsnek szólítanak.
 20 – Jövőbe látó bölcs vagy.

Képzettség

5 – Egyszer egy öregember teljes napon át beszélt neked az elmúlt korokról. Megjegyeztél néhány dolgot, de nem mindenre emlékszel.

10 – Gyermekkorodban egy ember – akit nem túlzottan kedveltél – minduntalan a múltról mesélt. Sokszor visszakérdezett és elismételte azt, amire nem tudtál válaszolni. Most már hálás lehetsz neki.

12 – Megtanították neked az ország történelmét és a környező hatalmakról is hallottál valamennyit. Kifejezetten művelt embernek számítasz.

15 – Behatóan ismered hazádnak és környezetének történetét. Sokat tudsz a történelemről, még évezredek távlatában is. Egy jó könyvtárban csaknem bármely kérdésre választ találsz.

17 – Az emberek, akik eljönnek hozzád, hogy megkérdezzék, mi volt ekkor meg akkor, bölcs mesternek szólítanak. Mindent tudsz a történelem írott korszakairól – vagy ha nem, hát tudod, hol keresd a választ.

18 – Behatóan ismered Ynev történelmét – feltehetően több nyelven is olvasol –, sok ritka, elveszettnek hitt fóliáns fordult meg a kezeid között. A történelem előtti korokról is vannak ismereteid. Ha valamit nem tudsz tárgyyszerűen, kitalálsz a környező eseményekből.

20 – Ismered az összefüggéseket, láttad, hogyan forog a történelem kereke. Ha fontosnak érzed, megjósolod a jövőt.

Próbatétel

Mindennapos feladat (9): megnevezni a királyt.

Könnyű feladat (12): elmesélni szűkebb származási helyed rövid történetét.

Átlagos feladat (15): megnevezni az ország kincstárnokát, kancellárját és legfőbb hadurát, aki a legutóbbi zászlóháborúban sikeresen harcolt a hódító ellenséggel szemben.

Nehéz feladat (18): ötszáz évre visszamenőleg elcítálni az uralkodóház királyait. Megmondani, ki uralkodott az országban a II. Zászlóháború idején.

Nagyon nehéz feladat (21): elmesélni az erv hódítás történetét. Vázolni a Toroni Császárság kialakulásának körülményeit.

Mestert kívánó feladat (22): megközelítőleg behatárolni a Démonikus Óbirodalom korszakait

Hősies feladat (24): legendák alapján megtalálni a sokezer éve halott crantai uralkodó eltemetett városát.

Közel lehetetlen feladat (27): történelmi személy szokásai, életútja alapján kikövetkeztetni, vajon halála előtt kinek suttogtatja el a titkait.

Emberfeletti feladat (30): emlékezetből, a legapróbb részletre is kiterjedően elmesélni Észak-Ynev történetét a Crantai Birodalom korától.

Lehetetlen feladat – nem dobhatsz rá! Megnevezni a Démonikus Óbirodalom máguscászárait.

Esetleges módosítók a Dobáshoz

+5, ha jól felszerelt könyvtár áll rendelkezésre.

VALLÁSIMERET (1×)

Intelligencia + Asztrál

Nagyrészt lexikális jellegű tudás, melynek birtokában a karakter bizton állíthatja, ismeri Ynev főbb vallásait, azok Isteneit, történetét, alapvető tanításait és legnagyobb tanítóit. Számtalan szertartás menetével és céljával is tisztában van.

Aki magas szinten bírja a Vallásismeret Képzettségét, az előtt Ynev legjelentéktelenebb, netán titkos vallásai sem ismeretlenek. Hallott ezek szertartásairól, és nagy biztonsággal képes meghatározni azok célját is. A főbb vallásokat szinte teljes alapossággal ismeri, képes idézni azok szent könyveiből, nem jelent számára gondot kevésbé közismert alakjaiknak felsorolása és jellemzése sem. Saját hitével és minden azzal kapcsolatos mozzanattal oly fokig tisztában van, hogy a legfelsőbb egyházi körökben sem kerülne zavarba egy teológiai vita kirobbanásakor.

A képzettség mindig egy adott vallásra – általában a karakter vallására – vonatkozik, és a képzettség értékének felével dobhat más vallásokkal kapcsolatos képzettség-próbákat.

A papmágia alkalmazói esetében a Papmágia (Kis Arkánus, Nagy Arkánus) képzettségek értéke nem lehet magasabb, mint a Vallásismeret képzettség.

Biztos tudás

5 – falusi iskola, a vallás alapvető tanításai.

8 – tanult nemesifjú.

10 – laikus testvér.

12 – kolostori novícius, falusi pap.

15 – teológiát, vallásfilozófiát végzett pap.

17 – apát, rendfőnök.

18 – teológus bölcs.

20 – korának nagy teológusa.

Próbatétel:

Mindennapos feladat (9): Ismerni saját vallásod legfontosabb tanításait, elnagyolt történetét, néhány próféta vagy nagy tanító nevét.

Átlagos feladat (15): Elcítálni a vallás erkölcsködét, részletes történetét, a főbb istenek (szentek) neveit és tetteit.

Nehéz feladat (18): Általános teológiai kérdésekben vitát kezdeni egy másik tanult emberrel.

Nagyon nehéz feladat (21): Ismerni idegen vallások tanításait, felismerni az alapvető azonosságokat és különbségeket.

Hősies feladat (24): Értékelhető teológiai értekezést írni két vallás tanításainak összehasonlításáról. Évezredek távlatából lényegtelen vallástörténeti mozzanatok ismerete.

Közel lehetetlen feladat (27): Újat mondani a teológiai tudományak.



Misztikus képzettségek

ANTISSJÁRÁS (2×)

Akaraterő + Asztrál

A képzettség az Antissra, az Álomvilágra való belépésre, az azon való mozgásra, alakváltásra és harcra vonatkozó ismereteket jelenti.

A képzettséget a karakter kizárólag egy Antissjárótól tanulhatja meg, mivel semmilyen más úton nem sajátítható el. A karakter, amíg nincs a képzettség birtokában, szabad akaratából nem képes feljutni az Álomsíkra.

A képzettség esetében próbát kell dobni:

- annak eldöntésére, hogy a karakter képes-e felvenni az általa választott alakot (sikertelenség esetén eredeti alakjában vagy mások által meghatározott alakban jelenik meg az Álomsíkon),

- akkor, mikor a karakter másokat is fel akar vinni az Antissra,

- ha a karakter ismeretlen ill. ismerős személy álma-
it, vagy az adott személy valós tartózkodási helyét szeretné megtudni.

Az Álomsíkon a harc speciális módon történik.

Az Álomsíkról, illetve az Antissjárás képzettségről részletesen a *Szagrális mágia könyvében* lesz szó.

ASZTROLÓGIA (1×)

Érzékelés + Asztrál

A csillagos égbolt ismerete; az Égi változások ránk és környezetünkre gyakorolt hatásainak értelmezése; az elkövetkező események megjósolása az Égbolt változásaiból. Ezekre és ezekhez hasonló csodálatos dolgokra képes az Asztrológia képzettség ismerője, mivel az Asztrológia tudománya az égbolt jeleinek olvasását és értelmezését tanítja.

Az Égbolt csillagai mind isteni hatásokat testesítenek meg. Az Égbolt változása tulajdonképpen nem más, mint a mozgásban maradó Mindenség örök metamorfózisa. Ugyanazon okok és erők vezérlik, mint amelyek kicsiben közöttünk is jelen vannak, s a mi életünket és történelmünket befolyásolják. Az Égbolt tanulmányozás rálátást biztosít a Mindenségben zajló folyamatokra.

Az Égbolt változásai mindig előre vetítik a történelmi változásokat és az egyéni sorsokat. Pontosabban a kettő között megvannak az egyidejűségek és a kapcsolatok, ám az Égbolt változásait asztrológiai tudásunk alapján képesek vagyunk előre is kiszámolni. Ekként mozgása alapján készíthetünk jóslatot a földi eseményekről. Ehhez természetesen alaposan kell ismerni a kettő közötti párhuzamokat: az ún. *megfeleltetéseket*. A képzett asztrológus tudja a módját, hogyan vetítse ki az Égboltról készült prognózist megadott eseményekre, ügyekre, nemzetekre vagy egyénekre. Pontosan kell ismerni a múltat és a pillanatnyi jelent, valamint azt, amiről/akiról a jóslat készül. Minél szűkebb a jóslat által érintettek köre, annál nehezebb kiszámolni a jövőt.

Hogy miért?

Mert ez nem a biztos, pusztán csak a valószínű jövő. Ugyanis az Égi hatások – pontosabban a hatások, melyek az Égboltról is leolvashatóak – nem köteleznek, csak készítetnek. Olyanformán, akár az illatos pecsenye az éhes embert, nem kötelező ennie, de valószínűleg fog. Minél szűkebb a kör, annál valószínűbb, hogy valaki meggondolja magát, hogy valami nem a készíttetések szerint történik.

Biztos tudás

9 – hajóskapitány.

11 – műkedvelő asztrológus.

12 – kezdő asztrológus.

15 – asztrológus mester.

16 – asztrológus varázstudó.

18 – híres csillagjós.

20 – tévedhetetlen próféta.

Képzettség

9 – Ismered a fontos csillagképeket, a legfényesebb csillagokat, tudsz tájékozódni a csillagos Égbolt alapján.

11 – Ismered az Égi jelenségeket és legalapvetőbb hatásait; az igazán bonyolultak kivételével ismered az összes asztrológiai számítást.

12 – Már nem csak a számítási műveletekben vagy járatos, hanem a megfigyelések többségét is ismered. Elboldogulsz a legalapvetőbb asztrológiai feladatokkal: például meg tudod mondani, hogy egy adott csillagkép alatt született emberek az elkövetkező 2 hétben milyen készíttetéseknek lesznek kitéve.

15 – Igazi asztrológus vagy: ha megkapod a szükséges adatokat, bonyolult párhuzamokat is levezethetsz az égi jelenségekből. Több-kevesebb sikerrel jóslatokat készíthetsz.

16 – Biztosan meg tudod jósolni számításaid alapján azokat a jelenségeket, melyeket az emberi szeszély nem másíthat meg. Például a mágikus együttállásokat, a természeti katasztrófákat stb.

18 – Népek és országok sorsának alakulását is nagy biztonsággal meg tudod mondani, különösen hosszútávon. Jóslatokat tehetsz nagyon fontos eseményekről – ezeket nem név szerint keresed, hanem egyéb számításaid során szoktad felfedezni. Környezetekben már-már prófétának kijáró tisztelet övez.

20 – Rendelésre is tudsz jóslatokat készíteni – ha hajlandó vagy – maroknyi csoportok, jó eséllyel még egyének életéről is. Ha gondolod, jóslataiddal bárkit megmenthetsz a romlástól és szomorúságtól, de a kiszámítható haláltól biztosan.

Próbatétel

Mindennapos feladat (9): Navigálni a csillagok alapján, felsorolni a legismertebb csillagképeket.

Átlagos feladat (15): Értelmes társalgásba bonyolódni egy asztrológussal az Égbolt jelenségeiről. Egyszerűbb számításokat végezni.

Átlagos feladat (16): Tökéletes jóslatokat adni... nos, egyelőre nem másról, mint magáról az Égbolton várható változásokról.

Közepesen nehéz feladat (17): Horoszkópjának elkészítése után pontosan megmondani egy emberről, milyen a jelleme, a gondolkodásmódja és a törekvései... Hacsak nem kiemelkedő személyiség az illető, akire már nem igaz a horoszkópja.



Nehéz feladat (18): megmondani egy átlagembernek, mire számítson az elkövetkező napokban: várhatóan milyen lesz a kedélyállapota, a tűrőképessége, milyen jellegű hatások fogják érni.

Nagyon nehéz feladat (21): megmondani egy hadjáratról, mikor érdemesebb megindítani: most vagy egy esztendő múltán.

Mestert kívánó feladat (22): meghatározni, hogy egy esztendőn belül mikor és milyen nagy mágikus együttállások várhatóak. Ugyanez két hét távlatában a kisebb együttállásokról.

Hősies feladat (24): figyelni arra, ha most vagy a közeljövőben nagy horderejű változások történnek tágabb környezetben: az országban vagy Yneven – attól függ, mennyire széleskörűek az ismereteid a világról.

Közel lehetetlen feladat (27): megjósolni egy embernek, nagyjából mi vár rá az elkövetkezendő napokban, ha nem tesz ellene semmit.

AURAELEMZÉS (1×)

Intelligencia + Érzékelés

Az Auraelemzés az aura formájának, örvénylő színeinek értelmezésére szolgáló tudomány. Részletesen lásd a *Pszi* c. fejezetben.

DEMONOLÓGIA (2×)

Intelligencia + Asztrál

A Demonológia titkos képzettség. Pyarron vagy Doran könyvtáraiban akad csak olyan fóliás, amely titkairól regél, s persze a távoli Kránban. Toron egyes rendjei avatják be tudományába a tagjaikat, s a Déli Kolostorokban bukkanhat efféle tudás nyomára a kiválasztott kutató.

A Demonológiában alacsony szinten képzett karakter közel százfajta közdémon nevét, gondolati sémáját és képességeit ismeri. Ugyanígy tisztában van a legtöbb démonúr és démonherceg tudományával. Magasabb szinten a karakter már ismeri a démonok mentális testének felépítését, így Alexandrit használata nélkül is képes rájuk Mentálmágiával hatni.

A játék nyelvére lefordítva: a képzettségpróba Nehézségét a démon osztálya és a megszerezni kívánt információ adja az alábbiak szerint:

Oszt.	Démontípus	Alap Nehézség
I.	Szolgadémon	12
II.	Közdémon	14
III.	Démonúr	16
IV.	Démonherceg	18

Információ	módosító
tudni a démon nevét	2
tudni, mekkora a hatalma	4
tudni, miben áll ez a hatalom	6
ismerni a démon gyengéit	8
kitalálni, mivel lehetne alkura bírni	10
ismerni mentális teste felépítését	12

Vagyis egy közdémon nevének megtudásához a Nehézség 16, de e közdémon gyengéinek ismeretéhez már 22-es Nehézséget kell megdobni.

DRÁGAKŐMÁGIA (2×)

Intelligencia + Akaraterő

Titkos Képzettség, csak a legnagyobb varázslóiskolákban, kiválasztott tanítványoknak oktatják. Varázstárgyak és drágakő-esszenciák készítésére alkalmas.

A képzettségre tett próba Nehézsége megegyezik a Mágiahasználat-képzettségre tett próbáéval (12 + a varázslathoz felhasznált Mp-ok 10-es része).

MÁGIAHASZNÁLAT (1× - 8×)

Akaraterő + Asztrál

A karakter e képzettség segítségével válik képessé Mana-pontoknak az elméjében történő tárolására és azok használatára. Önmagában azonban e képzettség nem elegendő – a karakternek ún. Mágiaterülete(ke)t is választania kell, ezek határozzák meg ugyanis, hogy milyen mágiaformához ért, milyen varázslatokat használhat. A karakter által felvett mágiaterületek Nehézségének összege adja a Mágiahasználat képzettség Nehézségét.

Részletesen ld. a *Mágia* c. fejezetben.

MÁGIAISMERET (1×)

Intelligencia + Akaraterő

A karakter a képzettség felvételét követően – annak értékétől függetlenül – rögtön felismeri azon varázslatokat, melyek az általa ismert varázshasználó kaszt eszköztárába tartoznak. FIGYELEM! E szabályrendszerben is a kasztmágiák (bárd, papi, boszorkány stb.) szerint kell érteni a varázshasználó „kasztokat”! A karakter megközelítőleg azt is képes meghatározni, miként hat az adott varázslat (pl. Anyagi Síkon, asztrálisan, melyik szférába tartozik, szimpatikus mágia, idéző mágia stb.). Mindennek egyetlen feltétele, hogy a karakter lássa és hallja a mágia használóját varázslás közben.

A fentiekén kívüli (felüli) információk megszerzéséhez – vagy ha nem látja a mágia használóját – azonban már *képzettség-próbát* kell tennie, és az információk minősége attól függ, hogy mekkora Nehézséget sikerült megdobnia.

Nehézség	Eredmény
9	mágiaterület*
12	miként hat*
15 (9)	hatása
18 (12)	hatóideje
21 (15)	Mp igény
24 (18)	Erősség

* = ha a karakter látja a mágia használóját, úgy ezt a két információt tudja, ilyenkor a próba Nehézségét a zárójeles értékek adja.





Természetesen minden sor magában foglalja a felette lévő(ke)t is, tehát ha a karakter pl. képzettség-próbája 15, tudja a varázslat mágiaterületét is, és hatását is.

Ismeretlen mágiaterülethez tartozó varázslatok megérzése is lehetséges ezzel a képzettséggel, ilyenkor a *képzettség-próba* Nehézsége 24 vagy 27.

A képzettség varázslói mágiára is fölvehető!

PSZI (2× - 4×)

Akaraterő + Asztrál

A világegyetem legnagyobb hatalma a képzelet, amely alkotásra, tettekre sarkallja a teremtet világok lényeit, s ennek a hihetetlen erőnek a forrása a gondolkodó elme. A tudat erejének, hatalmának felhasználására szolgál a pszi-képzettség, amelynek többféle változata létezik.

Fontos hangsúlyozni, hogy egy karakter csak egy pszi-képzettséget tanulhat meg.

Részletesen ld. a *Pszi* c. fejezetben.

RÚNAMÁGIA (2×)

Ügyesség + Intelligencia

A Rúnamágia – ha szigorúan nézzük – a jelmágia azon alfejezete, amely a különböző rúna-rajzolatok mágikus tulajdonságait tanulmányozza. Elsődleges fontossággal bír a jelmágián alapuló varázstárgyak készítésében, ahol a mágikus hatásokat a rúnák tárolják. A Rúnamágiában alacsony szinten képzett karakter képes szabályosan felolvasni a mások által leírt rúnákat. Tudománya elegendő arra, hogy tekercseket olvasson fel, s életre hívja a beléjük fogalmazott varázslatokat, ám nem teszi alkalmassá egyetlen rúna leírására sem.

A magas szint már a rúnák leírásának tudománya. Mivel számtalan mágikus alapismeretet és jelentős mágikus hatalmat követel, még a nagy varázslóiskolákban is csak keveseknek oktatják. Ismeretében a karakter varázstárgyakat alkothat.

A képzettség-próba Nehézsége *rúnák írása* esetében megegyezik a Mágiahasználat-képzettségre tett próbával (12 + a varázslathoz felhasznált Mp-ok 10-es része).

Rúnák olvasása esetében a Nehézség 12 + a tárgy vagy rajzolatához felhasznált Mp-ok 10-es részének fele (pl. 60 Mp-os tárgy esetében 12 + 6/2, vagyis 15).

Világi képzettségek

AKROBATIKA (1×)

Erő + Ügyesség

A karakter a legkülönlegesebb ugrások, perdülések, szaltók, passzív és dinamikus hajlékonysági elemek, valamint kötél tánc végrehajtására képes.

Nehézségek

Mindennapos feladat: átvigyni egy keskeny árkon.

Könnyű feladat: átvigyni egy kő mellvédet.

Átlagos feladat: hármassugrással átszelni egy szélesebb patakot.

Nehéz feladat: harc közben ugrásokkal elkerülni a sérülést.

Nagyon nehéz feladat: harc közben ugrásokkal támadási előnyt kovácsolni.

Hősies feladat: összetett ugrásokkal feljutni egy díszített-fellobogózott városi palota díszerkélyéig.

Szinte lehetetlen feladat: torkodat szorongatód ellenéssel a hátadon, a vágató négyesfogat bakjáról a lovak közé vetned magad, hogy rohanásukat megfékezd.

ÁLLATISMERET (1×)

Intelligencia + Asztrál

A karakter ezzel a képzettséggel bizonyos „kultúrkörbe” tartozó állatok szokásait, életmódját ismerheti meg, mint pl.: háziállatok, vagy mérsékelt égövi erdők természetes vadjai, esetleg a Nyugati puszták állatai stb. De ezzel a képzettséggel lehet ismereteket szerezni egy bizonyos állati szörnyfőpuszra is, mint például sárkányok és sárkánygyíkok stb. Az állatok „kultúrkörét” természetesen fel kell tüntetni a karakterlapon.

Harc esetén a képzettség értéke alapján a karakter módosítókat kap az adott állat ellen, az alábbiak szerint:

+KÉ = a képzettség 10 feletti részének fele
+TÉ és +VÉ = a képzettség 10 feletti része

Ha a karakter sikeres képzettség-próbát dob (a Nehézséget a KM határozza meg az állat jellegzetességei alapján), az adott csoportba tartozó állatok nem riadnak fel a jöttére, még a ragadozók is megkímélik, ha épp nem ingerli őket.

CSAPDAISMERET (1×)

Ügyesség + Intelligencia

A karakter képes az embert vagy állatot (tartósan vagy csak rövid ideig) foglyul ejtő, vagy akár figyelmeztető jellegű csapda elkészítésére, s azok felfedezésére is.

A karakternek első lépésben *képzettség-próbát* kell dobnia a csapda elkészítésekor (a csapda típusának megfelelő módosítókkal), s ha a próba sikeres, a karakter jól elkészítette a csapdát. Csapdakészítésére irányuló dobásakor az adott terephez kapcsolódó képzettsége (erdőben készíthető csapda esetén az Erdőjárás, vár esetén az Építészet stb.) valamint a Mechanika képzettsége segédképzettségnek számít. Ezt követően a csapdák felé sétáló lények *képzettség-próbát* tesznek (Csapdafelfedezés képzettségükre, vagy az Éberség képzettségük értékére), ahol a Nehézséget a csapda elkészítésekor dobott próba eredménye adja.

Csapdaállítás

sikeres *Csapdaállítás képzettség-próba* után:

Csapdaismeret + k10

vs.

Csapdaismeret + k10

(vagy Éberség + k10)





Ha a csapdakereső nyer, észreveszi a csapdát, ellenkező esetben belesétál abba.

A csapdák által okozható sebzés értékét az alábbi táblázat mutatja meg:

A képzettség	Fp*
1-10	1k6
11-13	2k6
14-15	3k6
16-17	4k6
18-	5k6

* Ne feledkezzünk meg a kötelező Ép-vesztés szabályáról!

Megjegyzés:

Léteznek olyan bonyolult csapdaszerkezetek, amelyek elkészítéséhez a Mechanika képzettségre kell dobni. Ilyenkor a karakter dobásához hozzáadhatja a Csapdaállítási képzettségének tizedét.

Ugyanakkor – értelemszerűen – az elrejtett csapdák felfedezésére és hatástalanítására is szolgál ez a képzettség. A felfedezés és a hatástalanítás külön *képzettség-próba*! Ugyanakkor az is előfordulhat (KM dönt), hogy a csapda olyan bonyolult szerkezet, melynek hatástalanításához a Mechanika képzettségre kell dobni (ilyenkor a Csapdafelfedezés a segédképzettség).

Nehézségek

Könnyű feladat (12): saját csapdák megelérése (pl. erdőben).

Nehéz feladat (18): sebtében készített, gyengén álcázott csapdák észlelése.

Nagyon nehéz feladat (21): jól álcázott csapdák észlelése (pl. bozótzsinnes csapda).

Hősies feladat (24): szinte észrevehetetlen, „trükkös” csapdák felfedezése (nyomásérzékelő padlóval, csapóajtóval felszerelt karósvér).

Szinte lehetetlen feladat (27): normális körülmények között gyakorlatilag észrevehetetlen csapdák felfedezése.

Lehetséges módosítók

- megfelelő terep ismerete esetén a felfedezéshez +1-3 járulhat (pl. erdőben Erdőjárás, várban Építészet stb. segédképzettségek révén)

- hatástalanításnál a Mechanika képzettség segédképzettségnek számít.

CSOMÓZÁS (1×)

Erő + ügyesség

Képzettség-próba a csomó nehézségétől függő módosítóval. Adott esetben – pl. ha egy karaktert megkötöznek – *ellenpróbát* is lehet dobni, ahol a csomót kötő a csomózás képzettségére, a szabadulni kívánó pedig a *kötélből szabadulás* képzettségére dob.

A kötél szakavatott kézben fegyverré is válhat, ugyanakkor a hurokvetés is Fegyverhasználat képzettséget igényel (Egyéb Célzófegyver kategória).

Nehézségek:

Mindennapos (9): Megtoldani a szarítókötelet.

Átlagos feladat (15): Kikötőcsomó (amivel a bakra rögzítik a kikötőkötelet).

Nagyon nehéz feladat (21): Összetett szorítógúzs (minél jobban igyekszik szabadulni az áldozat, annál jobban ráfeszül a kötelék).

Hősies feladat (24): Felvonószerkezet biztosító bogait, csúszóhurkait és szorítóhevedereit megtervezni, kivitelezni.

ESÉS (1×)

Erő + ügyesség

A képzettség a zuhanás, esés tompítására, megállítása, kigurulására irányul. Minél képzettebb a karakter, annál magasabbról illetve annál veszedelmesebb helyzetben képes zuhanni anélkül, hogy az életébe kerülne.

A karakter *képzettség-próbát* dob. A módosítóknál vegyük figyelembe, hogy nem mindegy, hogy a karakter miről és mire esik (pl. jobban jár, aki homokba esik 10 méterről, mint aki felállított dárdákkal teli verembe 5 méterről).

Nehézségek

Könnyű feladat (12): öt-hat méterről füves talajra huppanni.

Átlagos feladat (15): ügető lóról leesni.

Nehéz feladat (18): harc közben, egy sebet okozó csapás következtében legurulni a köves meredélyen.

Nagyon nehéz feladat (21): tíz méteres magasságból leugrani és füves talajon sértetlenül földet érni.

Hősies feladat (24): ellenféllel összekapaszkodva nagy magasságból lezuhanni – és épségben megúszni.

Nem dobhatsz rá – Lehetetlen: gleccserszakadékba ugrani, és pozdorjánál jobb állapotban a fenekére érni.

Az Esés képzettség csökkenti továbbá a Zuhanásból adódó sebzések mértékét is – ld. az *Életerő, egészség* fejezetben.

ÉBERSÉG (1×)

Intelligencia + Asztrál

A képzettség mutatja meg, hogy egy karakter mennyire figyel fel a környezetében fellépő rendellenességekre, szokatlan vagy éppen veszélyes dolgokra. Éberséggel lehet figyelni a követőkre, a rejtőzködőkre, az álrúhás rablókra, a ruha alá rejtett fegyverre, a tömegben elővillanó ismerős arcokra, a háztetőn lapuló íjászra, a mérgezett bor szokatlan színére.

A képzettség jellegéből adódóan sokszor a KM dob a Játékos helyett, és gyakran *ellenpróbákra* kerül sor.

Módosítók a képzettség értékéhez

Típus	Módosító
elf	+3 látás, hallás
khál	+6 látás, hallás, szaglás
udvari ork	+2 csak szaglás
infralátás	+2
ultralátás	sötétben nincs levonás
feltámadt gyanú	+5
Érzék élesítés	+5 adott érzékszervre
diszciplína	
hatodik érzék	+10
kapcs. segédképzettség	+1-3
zárt sisak	-8





arc előtt nyitott sisak	-3
látás, hallás: 10 méteren túl	-1
minden öt méter	
alkonyat, köd	-2
fáklyafény	-4
gyertyafény	-6
este, fátýolos holdfény	-8
vaksötét, éjközép	-12

Nehézségek

Mindennapos feladat (9): észrevenni, hogy szerelmednek új a hajviselete.

Könnyű feladat (12): felfedezni, hogy valaki kutatott a szobádban – a könyveid közül egy-kettő nem úgy és ott van, ahol hagyta, a hintaszék nem a megszokott irányba néz.

Átlagos feladat (15): szemeid sarkából észrevenni, hogy valaki folyamatosan a nyomodban koslat.

Nehéz feladat (18): felfedezni, hogy az éjszakai árnyak egyike egy kicsit mindig közelebb kerül, mint ahol az imént volt.

Hősies feladat (24): hatalmas terem sok-sok festményén körbepásztázva leleplezni, melyik arckép szemén át lesnek rád a falak mögül.

ÉRTÉKBECSLÉS (1×)

Intelligencia + Akaraterő

A karakter képes a különböző tárgyak, dolgok értékét (árát) meghatározni, a neves mesterek munkáját felismerni. A *képzettség-próbához* módosítókkal.

Nehézségek:

Könnyű feladat (12): Mindennapi életben használt tárgy (bútor, ruhák, átlagos szolga stb.).

Átlagos feladat (15): Bonyolultabb, nagyobb, ritkábban eladott/vásárolt dolgok becslése (birtok, hintó).

Nagyon nehéz feladat (21): Komoly felkészültségű hamisítót leleplezni. Felismerni szakértő kezek hibarejtő munkáját.

Hősies feladat (24): A becsüs számára pontosan nem ismert tárgy becslése. Funkciójáról ugyan van fogalma, de készítési módjáról, valódi tulajdonságairól nincs.

Szinte lehetetlen feladat (27): A becsüs számára teljesen ismeretlen tárgy értékének felmérése. Csak általános tapasztalataira hagyatkozhat.

Lehetőségek módosítókra

Ha a karakter járatos a megfelelő Szakma képzettségben (pl. egy kard esetén a fegyverkovács szakmában), azt segédképzettségben figyelembe veheti. Úgyszintén figyelembe veheti segédképzettségként a kapcsolódó művészeti képzettséget (pl. Festészet képzettség egy festmény esetén), valamint műalkotás esetén a művészettörténet képzettséget.

Hamisítás esetén a karakterek *ellenpróbát* tesznek *Hamisítás* vs. a megfelelő szakértő képzettség (*Értékbecslés, Ékszerészet, Szobrászat stb.*) ellen.



FÁJDALOMTŰRÉS (1×)

Akaraterő + Asztrál

A képzettség segítségével lehet ellenállni a kínzásnak, ilyenkor a kínzó és a „célpont” *ellenpróbát* dobna, ha a kínzó nyer, a célpont megtörik és beszél, ellenkező esetben néma marad.

Fájdalomtűrés + k10

vs.

Kínzás + k10

A képzettség természetesen nem jelenti azt, hogy a kínzott nem érezné a fájdalmat, ne szenvedné el a sérüléseket, s előbb-utóbb ne halna bele azokba.

FUTÁS (1×)

Állóképesség + Akaraterő

Egy futó alapesetben annyi órán át képes futni, amennyi az Állóképességének 10 feletti része. Nagy általánosságban egy tartósan futó sebességét körülbelül 16 km/h-nak tekinthetjük.

A körülmények erős befolyással lehetnek a futóra.

Lehetséges módosítók

- minden +óra futás: -1
- hegyes, kacsaringós, sziklás terep: -2
- minden plusz öt kg, mely meghaladja a karakter testsúlyát: -1
- teljes erőbedobással futni (25-30 km/h): -4
- ha a futó maximális erőbedobással fut (max. 40 km/h), az Állóképesség értékének megfelelő percig bírja, aztán meg kell állnia, de legalábbis komolyan lassítania.

Nehézségek

Mindennapos feladat (9): végigfutni a főutcán.

Könnyű feladat (12): átkocogni a szomszédos faluba.

Átlagos feladat (15): elrohanni egy felbőszített vadkan előtt.

Nehéz feladat (18): teljes menetfelszerelésben ügetni órákon át.

Nagyon nehéz feladat (21): lerohanni egy szarvascsordát, mellettük száguldani, míg a kiszemelt (gyenge) egyed le nem válik.

Hősies feladat (24): napokon át rövid pihenőkkel futásban átszelni egy hegységet.

Nem dobhatsz rá – Lehetetlen feladat: a sárguló dudalevél nyílásakor átszaladni Ilanorból Yillinor földjére, és visszaérni, mielőtt az utolsó szírom elhervadna.

HAJÓZÁS (1×)

Ügyesség + Intelligencia

A karakter képes alacsony szinten elirányítani folyami vagy kisebb tavi hajókat, tengeri hajókon pedig tengeri matrózként is megállja a helyét, magasabb szinten tengeri hajók parancsnoklásához, valamint part menti, óceáni fuvarok lebonyolításához is ért.

Biztos tudás

- 5 – Hajósinas.
- 9 – Matróz.



12 – Hajóstiszt. Kormányos.

15 – Kapitány (hadihajót kivéve).

16 – Hadihajó kapitánya. A beltengerek ördöge, akin a nagyobb viharok sem fognak ki.

18 – Öreg tengeri róka, aki a legvadabb viharokat is meglovagolja. Tengeri flotta parancsnoka.

19 – Kalózkapitányként nincs flotta, amely elkapná.

Próbatétel

Mindennapos feladat (9): csónakon átkelni egy nyugodt folyón. Tópart mentén csónakázni.

Könnyű feladat (12): csónakon átkelni egy gyors sodrású folyón. Kisebb nyugodt tavakon átkelni.

Átlagos feladat (15): tutajjal, kisebb bárkával hajózni tavakon, folyókon.

Nehéz feladat (18): kisebb viharokat átvészelni tavakon, folyókon. Zuhatagos folyón biztonsággal lehajózni. Tengereken kisebb hajóval part mentén hajózni.

Nagyon nehéz feladat (21): tengereken biztonsággal közlekedni hadihajók kivételével bármilyen hajón, kis és közepes viharokat átvészelni.

Mestert kívánó feladat (22): nagy tengeri viharokat épp bőrrel megúszni. Óceáni átkelést sikerrel végrehajtani. Tengeri ütközetben egy hadihajót sikeresen irányítani. Mágikus hajók különleges adottságait kihasználni.

Hősies feladat (24): tornádók között lavírozva átkelni az óceánon. Tengeri ütközetben flottaparancsnokként sikeresen helyt állni.

Közel lehetetlen feladat (27): a toroni császári flottát leiskolázni.

Megjegyzés

A karakter egy alkalommal választhat hajótypust, melynek navigálása esetén dobásához +2 járul.

HANGUTÁNZÁS (1×)

Intelligencia + Asztrál

A karakter képes bármilyen, emberi szájjal reprodukálható hangot leutánozni – *képzettség-próba* után. Hasznos lehet Vadászatnál, illetve Álcázásnál is.

Nehézségek

Átlagos feladat (15): ismert személy hangjának felületes (esetleg derűtséget keltő) utánzása.

Nehéz feladat (18): a legkönnyebb állathangok egyszerű utánzása.

Nagyon nehéz feladat (21): ismert személyek hangjának erősen megtévesztő utánzása.

Hősies feladat (24): az ismert személy, állat vagy szörnyeteg hangjának bárkit megtévesztő utánzása. Egyszerre több személy hangjának tökéletes utánzása (pl. párbeszéd imitálása).

Szinte lehetetlen (27): mágikus jelentéssel bíró, a karakternek ismeretlen ősi nyelvek tökéletes utánzása.

HELYISMERET (1×)

Intelligencia + Akaraterő

Ismerni egy falu, város, kisebb tartomány tájegység földrajzi, társadalmi, etnikai viszonyait, állat ill. növényvilágát stb. Alacsonyabb szinten nem csupán személyes élmények alapján szerezhető meg a tudás, beszámolók és olvasmányok is sokat segítenek. 10-est

elérni már csak személyes látogatások után lehet, 14-hez pedig huzamosabb ideig ott is kell élni.

A képzettség értéke azt mutatja meg, hogy a karakter az adott helyen mekkora eséllyel igazodik el. Fejlesztése nem igényel Kp-t, alapvetően az illető területen eltöltött időtől függően növekszik, városban 1/hét, nagyobb földrajzi egységre vonatkozóan 1/hónap.

Életút-játéknál a kapcsolatok a játék során fejlődnek, a karakterek maguk alakítják őket. Egyéb esetben a Helyismeret képzettség értéke lehet a megszerzett ismerősök száma – de ez csak támpont. A személyek befolyása és a karakterhez való viszonya az alábbiak szerint határozható meg.

k10	ismerős
1, 3	nem sok vizet zavaró haragos
5, 7	veszedelmesnek tűnő haragos
9	jobb lesz odébbállni!
2, 4	kevés hasznú jóakaró
6, 8	komoly támogató
10	főnyeremény!

Általában a játékos karakterek zöme a szülőföldjét ill. városát meglehetősen jól ismeri, ezért minden karakter első szinten (alapfok+6) Helyismerettel indul erre vonatkozóan.

Nehézségek

Mindennapos feladat (9): „Úgy hallottam, itt soha nem esik a hó.”

Könnyű (12): Népviselet felismerése. Nyelv felismerése. Nagyon híres épületek, látnivalók felsorolása.

Átlagos feladat (15): Ismerni a helybéli élet alapvető szokásait. Tudni, hol és mivel lehet pillanatok alatt bajba keveredni Hol szabad vásárolni és hol nem. Ki lehet-e menni éjszaka az utcára? Lehet-e fegyvert viselni a templomban?

Nehéz feladat (18): főbb útvonalakon eligazodni. Jól boldogulni a helyiekkel. Kellemes tavernát találni. Olcsóbb helyek, árviszonyok, főbb idegen-átverő trükkök ismerete. Alvilággal kapcsolatot találni.

Nagyon nehéz feladat (21): Tudni, melyik sikátor hová nyílik. Hol vannak átjáróházak? Valamely helyi szervezet ellenében folyamatosan cselekedni.

Hősies (24): alvilági klánt szervezni és működtetni.

Szinte lehetetlen feladat (27): Mindent tudni egy városról a messzi múlttól a jelenig, ismerni összes lakóját, épületei és utcái valamennyi követ.

Lehetséges módosítók

- segédképzettségek: Térképészet, Kultúra, Legendaismeret (utóbbi csak bizonyos esetekben)

- rendelkezik-e a karakter térképpel, vagy kapott-e előzetes útbaigazítást: +1-2

- a település vagy a terület mérete (a megadott értékek 30000 lakosú városra és egy megközelítőleg Predoc méretű területre vonatkoznak).

IDOMÍTÁS (1×)

Intelligencia + Asztrál

Leegyszerűsítve: az emberi intelligenciával nem bíró lények közreműködésre bírásának tudománya. Az állatok zöme valamilyen szinten tanítható – egyesek





könnyebben, mások nehezebben. Aki járatos a képzettségben, sok örömet lelhet bennük.

Biztos tudás

- 10** – Kutyáját terelgető csavargó.
- 12** – Falusi lócsiszár.
- 15** – Cirkuszi idomár.
- 17** – Udvari tréner.
- 19** – Elf nevelő.

Próbatétel

Mindennapos feladat (9): Ül, fekszik, nem mozog!
Gyere ide, takarodj te bűdös dög!

Könnyű feladat (12): Fogd meg!

Átlagos feladat (15): Ereszd el!

Nehéz feladat (18): más állatokkal együttműködve dolgozzon (de a saját utasításait végezze, s ne menjen a többi után). Szökjön vissza eladás után. Állja a harcot (pl. ló).

Nehéz feladat (19): önálló cselekvés (pl. szabad nyomkövetés). Feltételhez kötött cselekvés. Biztos végrehajtás veszélyben is.

Nagyon nehéz feladat (21): összetett, gyakori önálló döntést követelő cselekvés. Szokásaiba nem illő tevékenység (labdát visszahozó harci mén). A mély félelmek legyőztetése. Harcban a helyzethez alkalmazkodva vegyen részt.

Hősies feladat (24): természetes ellenségeket komoly és megbízható együttműködésre bírni.

Közel lehetetlen feladat (27): legmélyebb ösztöneivel ellenkező dologra rávenni (pl. tűzből mentés). Intelligenciája végső határait kihasználni.

IDŐJÓSLÁS (1×)

Intelligencia + Asztrál

A képzettség ismerője képes megjósolni az elkövetkezendő nap időjárását. Alacsony szinten tudománya csak a nemzedékek során gyűjtött megfigyeléseken és személyes tapasztalatán alapul. Ilyen formában a vén tengeri medvék és a természeti népek fiai is mind rendelkeznek Időjóslással.

Biztos tudás

- 5** – parasztyerek, aki sokat van szabad ég alatt
- 10** – Természeti nép fia, tapasztalt tengerész.
- 12** – Nomád törzs tagja, vén tengeri medve.
- 15** – Időjós.
- 17** – Tapasztalt időjós.
- 18** – Nomád sámán.
- 20** – Öreg sámán.

Próbatétel

Mindennapos (9): felismered az esőfelhőket.

Átlagos feladat (15): fél napra előre olvasni a felhők, az állatok, a növények jelzéseiből.

Nehéz (18): nagy biztonsággal megmondani, várható-e eső vagy vihar az elkövetkező két napban.

Nagyon nehéz feladat (21): megmondani, ha az elkövetkező pár napban gyökeres változás várható az időjárásban... Holott erre semmi jel nem mutat.

Hősies feladat (24): két hétre előre megmondani a várható időjárását.

Emberfeletti feladat (30): egy hónapra előre megmondani az időjárását.

KÍNZÁS (1×)

Ügyesség + Asztrál

A képzettség igazi szakemberei a hóhérok, kínzómesterek, egyes emberáldozó szekták tagjai. A kínzónak csatát kell vívnia a karakter fájdalomtűrésével. Meg kell törnie, megadásra kell kényszerítenie – egy nagy tudású kínzómester előtt előbb-utóbb csaknem mindenki elismeri, hogy cinkosa, babája, vezére, katonája, hogy ellopta, megölte, elrejtette, eladta, kifosztotta, eltervezte, kikémlelte...

A Kínzás képzettség száll tehát szembe a *Fájdalomtűréssel*, egyszerű *ellenpróba* formájában. Ha a vallatott marad alul, beszélnie kell. Amennyiben a kínzó veszít, tehet bármit, nem sikerült megtörnie foglyát – megölni, ájulásba kergetni ettől függetlenül lehet. A következő napon újra munkába állhat, újabb ellenpróba következik, és így tovább, akár minden nap. Ha egyszer sem győzedelmeskedik, a büszke fogoly mindvégig megtartotta titkát.

S hogy mi ebből a tanulság? Jól képzett mesterembereket kell tartani!

Biztos tudás

- 5** – Keményöklű mészároslegény.
- 16** – Légiók mellé kiképzett kínzómester.
- 18** – Királyi fővallató.

KOCSIHAJTÁS (1×)

Ügyesség + Gyorsaság

Noha az egyes kocsiféleségek ugyancsak eltérőek, hajtásuk lényegében hasonló elveket követ – ám nem mindegy, hogy melyik milyen szintű tudást követel! A kocsi típusa, a végrehajtani kívánt manőver nehézsége, a terep, a terheltség, a lovak állapota stb. szerint módosítók lehetnek.

Biztos tudás

- 9** – Gazduram a gabonaszállító szekéren.
- 12** – Nemesúr kocsisa. Gazdája három-négyféle hínóját biztos kézzel hajtja.
- 15** – Biztos kézzel fogja a négyesfogatot is, veszedelemben sem rémül meg. Szokatlan terepen is helytáll.
- 18** – Tökéletesen boldogul a hatosfogattal.
- 19** – Helytáll bármiféle fogattal nehéz terepen, veszedelemben.
- 20** – Ami fogathajtásban elképzelhető, semmiféle akadályt nem jelenthet számára.

Nehézségek:

Mindennapos feladat (9): Parasztszekeret irányítani.

Könnyű feladat (12): Nagy forgalomban, városban megrakott szekeret vezetni. Kétkerekű kocsit hajtani nyílt úton, galopp-sebességgel.

Átlagos feladat (15): Városban kétkerekű kocsit ügyesen irányítani, kikerülni az akadályokat, néptelen úton vágózva hajtani.

Nehéz feladat (18): Négyesfogatot néptelen városban a főútcán gyorsan vezetni.



Nagyon nehéz feladat (21): Négyesfogattal lézengő emberek között robogni a városban. Másik fogattal versenyezni, leszorítani.

Hősies feladat (24): Egy város kanyargós, szűk utcácskáin fogatokkal üldözési jelenetbe keveredni, harcolni a másik fogat ellen.

Nem dobhatsz rá – Lehetetlen feladat: A Sheral völgyeiben homokfutóval rohamot folytatni.

LOVAGLÁS (1×)

Ügyesség + Gyorsaság

A lovaglás képzettség leghétköznapibb értelmezése: lovon utazni. Erre alapszinten majdnem mindenki képes Yneven, ám épp így majdnem mindenki tudja azt is: a lovaglás *nem* csak ennyit jelent. A lovasharcosok, a lovasfutárok igazi művészei a képzettségnek; valósággal eggyé válnak lovukkal, és olyasmire képesek, amit a békés polgár legfeljebb legendákból ismerhet.

Biztos tudás

9 – Rendszeresen lovon közlekedő polgár.

12 – Lakatlan területeket gyakran átszelő, fegyverforgató utazó.

15 – Lovas katona. Lovas íjász.

17 – Tapasztalt lovag.

18 – Lovas akrobata.

20 – az ilanori thán lovas testőr-kísérete.

Nehézségek:

Mindennapos feladat (9): Léptetni.

Könnyű (12): Vágtázni lóval nyílt, néptelen úton.

Átlagos feladat (15): Jó, de természeti talajon vágtatni, kisebb akadályokat ugratni, fák között gyorsan haladni.

Nehéz feladat (18): Menekülni a lóval. Fennmaradni a megugró lovon. Ismeretlen terepen vágtatni, nagyobb akadályokat ugratni. Lóról harcolni.

Nagyon nehéz feladat (21): Lóról íjászni, biztos kézzel harcot folytatni, lovascsatában helytállni. Bukó lovat „rendezni”.

Hősies feladat (24): Vadlovat betörni, a hátán maradni. Harci helyzetben lovasakrobatikát folytatni.

Nem dobhatsz rá – Lehetetlen feladat: A Sheral magashegyi jégvölgyeit lóháton átszelni.

Ugyanakkor a lovas nem kapja meg automatikusan a különböző lovas harcmodorból eredő módosítókat, hanem csak a képzettségük értékének megfelelő bonuszokat:

+TÉ = képzettség értéke
+VÉ = képzettség értékének fele

MÁSZÁS (1×)

Erő + Ügyesség

A fák, falak, kötelek és más egyéb felületek megmászásában való különleges jártasság. A gyakorlott karakter képes kapaszkodót találni (vagy készíteni magának) ott is, ahol képzetlen társai el sem tudják képzelni a feljutást. Megtervezi a mászás útvonalát; észreveszi és elkerüli a buktatókat, amelyeken egy kevésbé tapasztalt mászó elakadna. A karakternek (kivéve, ha a képzettség-

géből eredően automatikusan sikeres) 20 méterenként, vagy 3 perc tétlen kapaszkodás után kell *képzettség-próbát* tennie. Bármekkora is a Nehézség, rontásnál a „Rontás szabályai” irányadók – tehát korántsem biztos, hogy a mászó leesik (kisebb hibánál a mászó elakad, visszafordul stb.)

A lehetséges módosítókat, az 1 kör alatt megtehető távolságokat az alábbi táblázat tartalmazza:

Felszín	m/kör	Nehézség-módosító
csúszós	0,1	+15
teljesen sima	0,1	+10
repedezett sima	0,2	+3
durva	0,4	0
kiszögelléses	0,5	-1
ferde fal	1	-3
kötél	1,5	-8
fa	2	-6

A további lehetséges módosítók:

- minden 5 kg teher, amely a karakter súlyát meghaladja, 1-gyel csökkenti a karakter képzettségét.

Folyamatosan annyi percen át képes mászni a karakter, amennyi az Állóképessége.

Aki mászik, kiszolgáltatott helyzetbe kerül. Ekkor a Harc helyhez kötve szabályai vonatkoznak rá.

Biztos tudás

10% – Sziklás hegyvidéken felnövekvő gyerekek.

12 – Fejvadásziskola első bevetéses harcosa.

15 – Ork hegyivadász.

17 – Behatolásra külön kiképzett magas szintű fejvadász.

20 – Faligyík.

Nehézségek

Mindennapos feladat (9): a cseresznyefára felmászni.

Könnyű feladat (12): jegenyefára, magas fenyőre felmászni.

Átlagos feladat (15): mészkőszikret megmászni.

Nehéz feladat (18): ódon vár repedezett, gyomverte falát megmászni.

Nagyon nehéz feladat (21): havas-jeges mészkőszikret megmászni.

Hősies feladat (24): gránittömb tetejére feljutni.

Szinte lehetetlen feladat (27): a Sheral jégtű-szikláit megmászni.

MELLÉBESZÉLÉS (1×)

Intelligencia + Szépség

A mellébeszélésben járatos karakter sokszor gyakorlottabban forgatja a szót, mint a fegyvert. A gyakorlott mellébeszélő nem jön zavarba, a legkényesebb helyzetekben is mindig megtalálja a helyes szavakat, a legmegfelelőbb hazugságokat. Amennyiben a karakter mellébeszélést alkalmaz, ellenfelével *ellenpróbát* dobna, s ha a karakter nyer, színjátékát „megették”.

Mellébeszélés + k10

vs.

Emberismeret + k10





FONTOS! A képzettség a szerepjáték támogatására szolgál, nem pedig helyettesítésére. Ezért a karakter mutassa be színjátékát, s a KM ennek ismeretében adjon módosítókat a Mellébeszélés dobásához (a módosító természetesen negatív is lehet...).

Próbatétel

Átlagos feladat (15): megmagyarázni, amikor rajtakapnak benneteket az ablakmélyedésben, hogy te tulajdonképpen csak az ablakhoz akartad támogatni a kisasszonyt, mert szemlátomást megszédült.

Nagyon nehéz feladat (22): rézpénzért megvásárolni értékes kardját a zsoldostól, aki eredetileg azért jött hozzád, hogy erővel behajtsd egy tartozást.

Hősies feladat (25): megmagyarázni, mit keresel egy szál pendelyben a ház úrnőjének magánlakosztályában.

Lehetetlen feladat – nem dobhatsz rá! Meztelen törrel a kezeden, lopakodó-ruházatban állsz a felriadó hadúr hálósobájában – meggyőzni a testőreit, hogy csak a mellékhelyiséget keresed.

MUTATVÁNYOSSÁG (1×)

Ügyesség + Karizma

Messzi múltba visszanyúló szórakoztatási és megélhetési forma. Elsajátításához ügyességre, gyorsaságra, jó egyensúlyérzékre és összpontosító képesség kell.

Sokan önmagukat fejlesztik az ágazatban, esetleg vándortruppokhoz szegődnek tanoncként, de léteznek iskolák is, ahol kitanulhatják a művészet minden csínját-bínját (pl. a *nertonok* gladiátoriskolái).

A nagyobb városoknak állandó cirkuszaik, a nagyuraknak saját mutatványosaik vannak, de a vándortársulatok mindenhová eljutnak – s többnyire szívesen látják őket. Egy-egy igazán tehetséges és tapasztalt cirkuszművész legalább akkora népszerűségnek örvend, mint egy neves költő.

Biztos tudás

9 – Tudásod elkápráztatja az utcakölyköket.

12 – Vásártereken fellépve szép pénzt keresel.

15 – Nemesi udvarokban szívesen látnak. Tagja lehetsz neves vándor-, de akár állandó színpadú társulatoknak is. A városban ismerik a neved, ha fellépsz, felzúg az örömrivalgás.

18 – Saját, külföldön is ismert cirkuszt vezetsz, s te magad vagy a fő attrakciója. Műsorod összetett, változatos: tudsz újat mutatni annak is, aki hetente megnézi.

20 – Az ynevi színpadok állandó szereplője vagy, műsoraidat a legmagasabb rangú urak látogatják – még őket is képes vagy szórakoztatni!

Nehézségek

Mindennapos (9): két almát dobálni egyszerre.

Könnyű feladat (12): kézitrükkök pénzérmével.

Átlagos feladat (15): három égő fáklyát dobálni. Kötelen kisebb kunsztokat bemutatni; lajtorjával egyensúlyozni; labdát pörgetni rúd végén.

Nehéz feladat (18): pörgő tányérokat egyensúlyozni (homlokon, két kézben, és egy lábon egyszerre) méteres farudak végén. Összetett ugrószámokat bemutatni.

Nagyon nehéz feladat (21): többszemélyes, összetett akrobatikus számokat bemutatni, ahol a tárgyak mellett a többi szereplőt is minduntalan figyelni kell.

Hősies feladat (24): Erion látványos, több száz szereplős ünnepi műsorainak összeállítása, az elemek betanítása, a társaság felkészítése.

Nem dobhatsz rá – Lehetetlen feladat: keresztülgyalogni az erioni városfalon, eltüntetni a toroni császár trónszékét.

NYOMOLVASÁS (1×)

Ügyesség + Intelligencia

A Nyomolvasásban járatos karakter képes követni mások nyomait, pusztán a nyomokból kiolvasva, hányan jártak arra előtte és nagyjából mit történt a helyszínen. Természetesen az eső, és a köves talaj megnehezíti a nyomolvasást.

A Nyomeltüntetés alapvető képessége a Nyomolvasáshoz értő karakternek. Így az képes arra, hogy hátrahagyott nyomait mások elől elrejtse. A nyomot eltüntetni akaró és a nyomolvasó *ellenpróbát* dobnak.

Nyomok olvasásában és eltüntetésében az elfek messze előtte járnak bárkinek Yneven. Azok pedig, akiktől a karakter a legkülönbébb képzsben részesülhet, Arel papjai.

A tereptől függően a képzettség 10 feletti részének megfelelő számú nap távlatából lehet olvasni a nyomokat (de minimum fél nap).

A Nehézség egyrészt a tereptől (pl. könnyű terep = laza, puha, talaj, amelyen a nyomok néhány óránál tovább is észlelhetőek maradnak), másrészt az időjárástól is – az eső pl. könnyen elmoshatja a nyomokat.

Próbatétel

Könnyű feladat (12): mocsárban félnapos nyomot meglelni és követni.

Nehéz feladat (18): réten 1 napja hagyott nyomot meglelni.

Nagyon nehéz feladat (21): eső utáni elmosott nyomot megtalálni.

Hősies feladat (24): forgalmas utcán nyomot követni.

Közel lehetetlen feladat (27): szinte tökéletesen eltüntetett nyomot meglelni.

Nem dobhatsz rá! Vízen nyomot követni.

PÉNZÜGYEK (1×)

Intelligencia + Akaraterő

A képzettség segítségével a karakter képes pénzügyeit intézni, sikeres üzletekbe fogni, ill. birtokaiból jövedelmet szerezni.

Az első táblázat megmutatja, hogy mekkora kockázattal mekkora hasznot érhet el a karakter. A karakter ilyenkor *képzettség-próbát* tesz a kockázat rovatban feltüntetett Nehézségre, és siker esetén a haszon rovatban feltüntetett százalék értékével növelte vagyonát.

Kockázat (Nehézség)	Haszon (%)
15	10+K
18	15+K
21	20+K
24	30+K
27	40+K

Megjegyzés: K = a képzettség értékének fele.



Ha a karakter dobása nem sikerül, újból próbát tehet, és amennyiben az újabb dobása sikerrel jár, a befektetett összeg $k10 \cdot 10\%$ -át vissza tudja szerezni. Ha azonban ez a dobása is sikertelen, mindent elveszít.

A következő táblázat megmutatja, hogy mekkora az az összeg, amit a karakter minimálisan ill. maximálisan befektethet.

A képzetts.	Min. összeg	Max. összeg
1-10	100a	1000a
11-12	90a	3000a
13-14	80a	5000a
15-16	70a	10.000a
17-18	60a	15.000a
19-	50a	20.000a

A harmadik táblázat pedig azt mutatja meg, hogy a karakter mekkora birtokot képes igazgatni, és abból mennyi jövedelmet szerezhet:

A képz.	Birtok nagysága	Éves jövedelem
1-10	-	-
11-13	Kis	$K \cdot 2$ a
14-16	Közép	$K \cdot k10$ a
17-19	Nagy	$K \cdot 5k10$ a
20-	Óriás	$K \cdot k100a$

Megjegyzés: K = a képzettség értéke.

Megjegyzendő, hogy a karakter korlátlan ideig képes fenntartani önmagát, családját és szerény udvartartását (legfeljebb 5 + a képesség 10 feletti része számú főt) egy átlagos, két-három nagyobb tömbből álló nemesi birtok jövedelméből. Ehhez azonban az esztendőnek legalább a felét a birtokán kell töltenie, máskülönben az uradalom $3k10$ arany adósságot termel évente. Az ennél nagyobb birtokoknál már legfeljebb évi 20 napot lehet távol maradni, különben szintén $3k10$ arany lesz az éves adósság.

15-ös képzettségnél már birodalmi és regionális volumenű befektetésekre is vállalkozhat; üzletláncot szervezhet például a Quiron-tenger partvidékén vagy postahálózatot Shadonban. A karakter impozáns gazdasági ismeretekkel bír, tekintélynek örvend a pénzügyi világban: nemcsak az ítélőképessége jobb, becsapni is kevesebben merik.

SZÁJRÓL OLVASÁS (1×)

Intelligencia + Asztrál

Ismeretével fülsüketítő zajban vagy távolról is felismerhetőek az ajkak formálta szavak (süket karakterek esetén egyenesen nélkülözhetetlen!).

Kémek és felderítők tanulják előszeretettel, hiszen így lényegesen biztonságosabb távolságból „hallgathatnak”. Legalább anyanyelvi szintű (10-es) Nyelvismeretet követel.

Nehézségek

Átlagos (15): a karakter számára ismerős mimikájú, alig hallhatóan beszélő ember szájáról olvasni.

Nehéz feladat (18): ugyanilyen körülmények között a karakter számára ismerős idegen nyelvet szájáról olvasni.

Nagyon nehéz feladat (21): egyetlen hang nélkül, nagy távolságból leolvasni a szavakat. Féloldalas helyzetből olvasni, egy-egy foszlány meghallása mellett.

Hősies feladat (24): csak félig-meddig sikeres, időről-időre megszakadó szájáról olvasásból kihámozni a mondanivalót (pl. egy meglebbenő köpenyszegély minduntalan bezavar). Varázslatot szájáról olvasni.

SAKMA (1×)

Változó (ált. Úgyesség + Intelligencia)

A képzettség segítségével a karakter elsajátíthat egy általa megnevezett kézműves vagy egyéb, „civil” szakmát. Hogy melyiket, azt elsősorban származása, másodszorban érdeklődése dönti el.

Biztos tudás

9 – Mester irányítása mellett dolgozott már a szakmában (nem kezdő inas).

12 – Mesterlegény. A mester bátran rábíz egyszerűbb feladatokat; olykor magára is hagyja. Vannak önálló munkái is.

15 – Mester. Kitanulta a szakma fogásait, megbízható, jó munkát végez.

16 – Kiemelkedő képviselője a területnek. Nevét országsszerte ismerik.

18 – Egyéni látásmódja, saját stílusa, önálló találmánya van; idegen földről is felkeresik olykor.

19 – Messze földön híres művésze szakmájának. Munkájáért királyok állnak sorba, értéke már vagyonban alig mérhető.

Nehézségek

Könnyű feladat (12): kifejezetten a szakmára jellemző megoldásokat használni az egyszerűbb holmikhoz (pl. összecsapolás). Fegyelemhez szokott jobbagygyerekeket tanítani.

Átlagos feladat (15): a szakma alapfeladatait elvégezni. (Fazekasnak bödönt készíteni.)

Nehéz feladat (18): igazán jó minőségű, ugyanakkor esztétikus holmit készíteni. Fegyelmetlen városi lurokat tanítani. Postaállomást irányítani.

Nagyon nehéz feladat (21): Szélsőséges viszonyok közt is helytálló holmit készíteni (pl. állandóan úsztatáshoz használt nyergét).

Hősies feladat (24): főrendek nyegle fiacskáit tanítani. Önállóan kifejlesztett eljárással minden eddiginél jobb holmit készíteni.

Nem dobhatsz rá – Lehetetlen feladat: Rekonstruálni az Óidők égi hajóit.

Néhány szakma és tevékenységi köre:

Szakma	Tevékenységi kör
ács	épületek faszervezeteit készíti el
asztalos	fa tárgyakat, bútorokat készít
bognár	hordókat készít
fegyverkovács	fém fegyvereket készít
fogadós	vendégeket fogad
földműves	műveli a földet
íjkészítő	íjakat, nyílvevőket készít
kerékgyártó	kocsikereket készít
kovács	fém tárgyakat készít
lócsiszár	lovakat nevel, elad



páncélkovács	fém páncélok készí
patkolókovács	patkókat készí, lovakat patkol
susztér	cipőt készí
szabó	ruhákat készí
szatócs	vegyeskereskedő
tanító/tanár	iskolában vagy egyetemen tanít

Az adott szakmán belül minden karakter olyan fokú Értékbecsléssel rendelkezik, amilyen szintű a Szakma képzettsége!

Egy példa: Ékszerészet

Képzettség-próba az elkészítendő ill. a megvizsgálandó ékszer, valamint a rendelkezésre álló eszközök szerinti módosítókkal.

Képzettség-próbát lehet dobni az alábbiakban:

- megvizsgált ékszer pontos értékének, előállítási módjának, minőségének megállapítása,
- nemesfémekből, legegyszerűbb anyagokból tetszetős és látványos díszek előállítása,
- nemtelen anyagok drága bevonattal történő ellátása (ebben az esetben Ékszerészet vs. Értékbecslés *ellenpróbát* kell tenni, hogy kiderüljön a turpisság)
- nemesfémek megmunkálásából bonyolultabb díszek előállítása
- drágakövek mértani pontosságú hasítása és csiszolása,
- ékszerről pontosan megállapítani, hogy melyik kultúrkörben, milyen technikával, mikor készült, sőt, esetleg az alkotó megnevezése
- mágikus úton létrehozott ékszerek felismerése (gyakran ő maga is képes ilyet készíteni),
- másolat eredetitől való megkülönböztetéséhez *ellenpróbát* kell dobni Ékszerészet/Értékbecslés vs. Ékszerészet/Hamisítás ellen.

SZEXUÁLIS KULTÚRA (1×)

Karizma + Asztrál

A Szexuális kultúra képzettség valójában a szeretkezés művészetét jelenti. Ynev világán több kultúrkör is kialakította a maga, a többitől különböző tudományát az érintett területen. A karakter ezek közül válogathat, mikor a Képzettség elsajátítására készül. Alacsony szinten a karakter kulturáltan szeretkezik, érzékeli és képes teljesíteni partnere kívánságait. Magasabb szinten már a karakter szeretkezés közben a legmagasabb szintű kéjben részesíti, szinte megőrjíti partnerét. Mindezek eredményeképp általában érzelmileg is magához láncolja a másikat.

A Szexuális kultúra igazi tudói Ellana papnői, de egyes boszorkányrendek tagjai vagy Alidar Gyöngyei sem maradnak el mögöttük.

A *képzettség-próbákat* és a biztos tudást a KM és a játékosok fantáziájára bízom... ☺

ÚSZÁS (1×)

Állóképesség + Akaraterő

Az úszó alapesetben (kellemes hőmérsékletű, sima tükür állóvíz) annyi órán át képes úszni, amennyi az Állóképességének 10 feletti része.

A Nehézség az alábbiak szerint módosítható:

- minden +30 perc úzás: +1,
- áramlásban irányt tartani: +2,
- minden +5kg, amely meghaladja a testsúlyt: +1,
- 1 m/s sebességgel úszni: +5.

A karakter alapesetben 1/3 m/s sebességgel úszik, vagyis körönként nagyjából 3 m-t, percenként 20 m-t, óránként 1,2 km-t tesz meg.

Biztos tudás

9 – Kiválóan úszik fel-alá a békés, langyos vízű tóban.

12 – Komolyabb folyóba sem fullad bele.

15 – Kitartóan úszik, nagy sodrású folyókkal is boldogul. Könnyebb vízfolyások esetében nem zavarja a teher.

17 – Erős sodrású vizekben sem veszélyezteteti őt a teher (málha, nehéz ruha, eszméletlen társ stb.)

19 – Gyöngyhalász.

Próbatétel

Mindennapos (9): átszelni a kacsáuszatót.

Átlagos feladat (15): felboruló csónakból partra úszni a békés tavon.

Nehéz feladat (18): rohanó folyón átúszni.

Nagyon nehéz feladat (21): vad hegyi folyón háti málhával átkelni.

Hősies (24): hegyi folyóból embert menteni.

Közel lehetetlen feladat (27): kavargó csatában rohanó folyóból sebesült társat menteni.

Figyelem! Fémvértetekben nem lehet úszni!

VADÁSZAT/HALÁSZAT (1×)

Ügyesség + Akaraterő

Állatok elejtésének, foglyul ejtésének tudománya, bizonyos vadonjárás képzettséggel elegyítve. Népcsoportonként, tájegységenként változó szokások és eljárások jellemzik, melyek inkább csak formálisan térnek el egymástól.

A képzettség az állatok élőhelyeinek, szokásainak, táplálékforrásainak, életmódjának, elejtési és foglyul ejtési lehetőségeinek ismeretét tartalmazza - általában egy adott tájtípusra vonatkozóan. A rábukkanás, a nyomkövetés, a becserkészés vagy hajtás, végül a zsákmányolás folyamatait. Bármely szakasról legyen is szó, mindig is a Vadászat képzettség a mérvadó! (Valamilyen állat becserkészéséhez tehát nem Lopakodás-próbát kell dobni.)

Biztos tudás

9 – A falu melletti erdőben nyúlra vadászgató paraszt.

12 – A nemesúr segédvadásza.

15 – A nemesúr vadásza.

17 – Udvari vadászmester.

18 – Egész életét a vadonban töltő erdei ember.

20 – Zsákmányra leső tapasztalt elf vadász.

Próbatétel

Mindennapos feladat (9): ürgét önteni. Merítőhálójával halat fogni.

Könnyű feladat (12): hurkot vetni; léppel, hálójával madarat fogni.



Átlagos feladat (15): régebbi nyomok alapján következtetni, mekkora példány haladt arra. A környezeten hagyott jelek alapján tájékozódni az ivarjáról, a csapat nagyságáról.

Nehéz feladat (18): felismerni az adott példányt a hátrahagyott nyomokból („Igen, ez a vén Félszemű! Nézd csak, mindig a bal oldalon tépi meg a törzseket.”) Ragadozók vackát felkutatni, napokon át űzni egy vén, ravasz egyedet.

Nagyon nehéz feladat (21): megközelíteni egy szarvascsordát, melyet a kisérmadarak csapata is vigyáz.

Hősies feladat (24): befogni egy magashegyi szirtimacska-hordát.

Lehetetlen feladat – nem dobhatsz rá! Pusztakezes földharcban rávenni a Sheral hatalmas ezüstmedvjét, hogy egyezzen ki döntetlenben.

VADONJÁRÁS (1×)

Intelligencia + Állóképesség

A képzett karakter ismeri az érintetlen vadon világát, a természet törvényeit. Olvas a jeleiből, megérti lakóit; megél és boldogul a lakott területektől távol. Éppen olyan biztonsággal mozog az erdő fáin, a hegység bércei között (netán a sivatag homokjában), miként utcai tolvaj a város kövén. Otthon van a vadonban. Nem lepi meg váratlan vihar, nem költözik be egy medvebarlangba, esti tüzével nem gyújtja fel az avart, nem téveszti el az irányokat, nem eszik mérgező bogyót, nem telepszik sötét szellemnek otthont adó fa árnyékába...

A képzettséget az alábbi tájakra lehet felvenni (a lista kiegészíthető):

- erdő
- sivatag
- sztyepp
- tenger
- jégmező
- magashegység
- mocsár

Biztos tudás

10% – Gyermekkorában eljárt az erdőbe a hegyi vadász társaságában. Sok minden „ráragadt”.

12 – A tájtypust, ahol felnőtt, ismeri, mint a tenyerét, de idegen jellegű vidékeken már bizonytalan.

15 – Tanulta a vadon törvényeit. Nem csupán egy tájtypussal boldogul, vannak ismeretei országa minden vidékéről.

16 – Országa határain belül bármilyen vidéken otthonosan mozog, a legtöbbször járt is, bár akadnak még területek, melyekről nincsenek személyes tapasztalatai.

17 – Országhatáron kívül is járt már. Vannak tapasztalatai minden alapvető tájtypusról. Nem válik tanácstalanná Ynev egyetlen vidékén sem, hiszen vannak elképzelései lehetséges környezetről. Országa minden területét kiválóan ismeri.

19 – Csaknem egész életét a természetben töltötte. Beszél hozzá minden táj, otthonává lehet bármiféle vidék, hiszen egy-két nap alatt kitárulkozik neki, felfedi legrejtettebb titkait is.

Próbatétel

Könnyű feladat (12): megkülönböztetni egymástól a széles körben fogyasztott gombát a környék legmérgezőbb galócájától. Felismerni az uralkodó szélirányt.

Átlagos feladat (15): elmosódott vadnyomokat felismerni. Rábukkanni az itatóhelyekre. Tudni, miféle csalitost kedvel legjobban az őz, milyen talajon legjobb haladni, melyik levelet rágszálva odázható el a szomjúság.

Nehéz feladat (18): eligazodni a legjobban ismert tájtypusban. Biztonságos szállást találni; felismerni minden ott honos állatot és a leggyakoribb növényeket. Ismerni a jellegzetes veszedelmeket. Felismerni a szokványosabb csapdákat.

Nagyon nehéz feladat (21): az ország ismeretlen vidékén, tapasztalatlanul, pusztán az elméleti tudás birtokában boldogulni. Követni egy vén szirti leopárdot a Traidlan-hegységen át. Pyarroni udvaroncokat átkísérni a Larmaron-hegységen. Egyszerűbb elf csapdákat felfedezni.

Hősies feladat (24): idegen kontinens teljesen ismeretlen, lakatlan területén egyszerű alapfelszereléssel, egyedül elboldogulni. Lépést tartani egy ork hegyvidékszalmon.

Közel lehetetlen feladat (27): átszelni az óceánt Anvariába.

Szociális képzettségek

ETIKETT (1×)

Karizma + Asztrál

A képzettség a különböző illemszabályok, szokások, szokásjogok, szófordulatok, gesztusok, szimbólumok, beszédstílusok stb. ismeretét és helyes használatát biztosítja. Alkalmazója tudja, mikor mit tanácsos tennie, mit kötelessége megtenni, hogyan kell reagálnia – egyáltalán, valamilyenszinten eligazodik Ynev igencsak bonyolult szokás- és illemtörvényei között.

Biztos tudás

10% – Középszintű általános ismereteket oktató iskolát végzett ynevi.

12 – Kisebb város főrendje.

16 – Toroni nagykalmár, nemesúr.

18 – Enoszukei főrend.

20 – Shadoni királyi ceremóniamester.

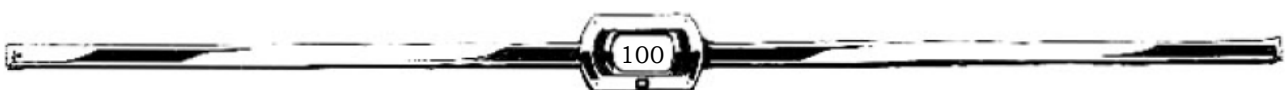
Próbatétel

Az életben maradás feladata (1): Minden magasabb rangúnak add meg az általa kifejezhető legnagyobb tiszteletet!

Mindennapos feladat (9): tudni, hogy jobb, ha hallgatsz.

Könnyű feladat (12): hogyan felelhetek meg egy magasabb rangúnak, ha kérdést intéztet hozzám (a vétés akár halálos hiba is lehet!).

Átlagos feladat (15): középszintű rangokig helyesen megítélni és érzékeltetni az egymáshoz való rangsorviszonyt. Középszinttől felfelé mindenkinek az ismert legmélyebb tiszteletadás kötelező.





Nehéz feladat (18): kissé középszint felett is különbséget tenni. Középszintig értelmezni a viselkedésmódokat, gesztusokat stb. Egyszerű formában, de már nem durván érzékeltetni hozzáállást, véleményt stb. A legtöbbet látogatott társadalmi osztály általános viselkedési törvényeit ismerni.

Nagyon nehéz feladat (21): eligazodni a magasabb szintű szokástörvények között. Értelmezni az összetett jelzéseket. Ismerni egyes szimbólumrendszereket (arcfestés, öltözködés, virág, szín, kézmozdulat stb.) Egyre finomabb különbségeket tenni. Szembeszegülni magasabb rangúval úgy, hogy az ne legyen köteles megtorolni. A legtöbbet látogatott kör szabályait részletekbe menően ismerni, több másikat általános szinten. Egyformán jól értelmezni és alkalmazni a különböző eljárásokat.

Hősies feladat (24): a toroni császári udvar jelképrendszerét magas szinten ismerni és értelmezni. Megsérteni magasabb rangút úgy, hogy ne legyen joga megtorolni. Folyamatosan, szimbólumokban beszélni, ilyen szöveget értelmezni. Virtuózan bánni a Lingua Domini bonyolult szófordulataival.

Lehetetlen feladat – nem dobhatsz rá! A Khyn-ontor ünnepén a császári udvarban egyetlen apró disszonanciát sem elkövetni.

ÉNEKLÉS/ZENÉLÉS (1×)

Szépség + Asztrál vagy Ügyesség + Asztrál

Az ember egyik legősbibb szórákózási ill. önkifejezési és lélekfejlesztő formája az éneklés, és a hangszere zene. Minden népnek, népcsoportnak megvan a maga jellegzetes forma- és érzelmvilágú zenéje, a leginkább alkalmas hangszerekkel. A zene számos célnak eszköze, az esőcsinálástól a mulatozáson át a felsőbb szférákba felemelkedésig. Az igazán jó énekesek, zenészek között járva mintha megállna az idő: láthatatlan burkot von a hallgatók köré a dallam, a dalba rejtett érzelm. A képzettség magába foglal egyfajta előadói készséget, stílust is, mely egyedileg jellemző a művészre.

Ha a karakter énekelni és zenélni is szeretne egyszerűen, a Szépség és az Ügyesség értékeinek számtani átlagához adja hozzá az Asztrál képességének értékét.

Biztos tudás

5 – Dudorászás.

9 – Az ismert dalok helytel-közzel tiszta előadása.

10 – Tiszta éneklhang, kórusban már örömmel fogadják.

11 – Jó hírt fogadóban sincs szégyenkezni valója.

12 – Jó szólista, már színházi előadáson se vallana szégyent, de azért még van mit tanulnia.

15 – Magasan képzett, hivatásos énekes, biztonságosan kezeli a hangját, környezete ismeri, kedveli. Jól bánnak a hangulatokkal.

16 – Híres és közkezdelt énekes, kifejezetten nehéz darabokat is képes sikerre vinni műértő közönség előtt. A hangulatot kedve szerint alakítja.

18 – Népe legnagyobb énekeseinek egyike. Messzi földről özönlenek az emberek, hogy hallhassák. Előadásain már-már megszületik a mágia.

20 – Az énekes bármilyen érzelmeket képes előcsalogatni közönségéből, úgy játszik rajtuk, mint zenész a hangszerén. Hatása alól csak mínusz 2-es Asztrálpróbatával lehet szabadulni. Aki hallotta, többé nem képes szabadulni az emlékéttől.

(A Zenélés képzettség kategóriái ennek megfelelőek).

Nehézségek

Mindennapos feladat (9): egy népdalt dudorászni az úton úgy, hogy te tudod, mit éneklész.

Könnyű feladat (12): ugyanezt a dalt nagyjából helyesen, felismerhetően előadni.

Átlagos feladat (15): nem műértő közönséget szórákóztatni egy-egy kellemes dallal.

Nehéz feladat (18): kánont énekelni; dalművekben más előadókkal együtt, önálló szólamot énekelni.

Nagyon nehéz feladat (21): műértő közönség előtt tökéletesen előadni egy udvari dalművet. Kottából első látásra előadni komolyabb művet.

Hősies feladat (24): az énekes kultúrkörétől gyökeresen eltérő származású dal előadása, kottából első látásra, műértők előtt.

Szinte lehetetlen feladat (27): az ember által valaha hallott legmélyebb és legmagasabb hang közti skálán énekelni. Alapvetően ellenséges hangulatú, a zenében magasan képzett társaságot elbűvölni. Illúzió-világot teremteni, a hangok erejével képeket festeni.

Megjegyzés: Ha a karakter a hangszere előadást (is) választotta, annyi hangszerezen játszik, amennyi a képzettsége értékének negyede (felfelé kerekítve).

FESTÉSZET/RAJZOLÁS (1×)

Ügyesség + Asztrál

A környező világ, hangulatok és elképzelések, filozófiák is hitvallások egyik ábrázolásmódja. A képzett karakter ismeri a speciális rajz- és festészeti technikákat, megoldásokat (freskó, akvarell, olajképek, tetoválás, festékek, eszközök stb.), jó arányérzékkel bír.

Mesterszinten már művészi értékű szénrajzokat, vázlatokat készít néhány perc alatt. Ha komoly munkába fog, néhány hónap alatt jegyzésre méltó mű kerül ki a keze közül. Képes a modellt szinte tökéletesen megörökíteni, vagy hangulatokat, eszméket stb. tükrözni, sugallni.

A nagymesterek mágikus festészetet űznek. A festményen ábrázolt érzelmek hatnak a kép nézőire. A kép megóvjá őket valamitől, visszaállít egy lelkiállapotot vagy éppen valamiféle új érzelmeket kelt. A festményen ábrázolt lény lelép a falról, a megfestett jelenség – pl. napsütés – megjelenik a szobában...

Biztos tudás

5 – Felismerhető, hogy mit akartál rajzolni, de az anatómiai és arányhibák alaposan próbára teszik a néző képzelőerejét.

8 – Csak mozdulatlan, egyszerűbb dolgokat vagy képes lerajzolni: pohár, asztal, ülő macska.

10 – Már rájöttél egy-két fogásra. Kevés hibával dolgozol, kialakulóban van a saját, egyéni stílusod.

12 – Mozgást is képes vagy ábrázolni, képeid hangulata magával ragadó, határozott stílusod van. Látod,



merre és hogyan fejlődhetsz, ha sokat gyakorolsz. Már érdemes gyakorolnod a bonyolultabb technikákat is (pl. olajfestmény készítése).

15 – Elismert festő vagy – legalábbis lehetnél. Ha több állandó megrendelő (mecénásod) van, már megélsz a műveidből. Elsajátítottad a különféle vonalvezetési technikákat, hangulatot tudsz teremteni. Ha készítesz hamisítványokat, jelen képzettséged tízes részét hozzáadhatod a Hamisítás képzettségedhez.

17 – Több festészeti irányzatban, technikában is mesternek számíatsz, egyet pedig olyan szinten művelsz, hogy csodájára járnak.

18 – Kezded felismerni, hogy vannak mágikus technikák, lelkiállapotok, amelyek a festményekben és a festészetben rejlenek. Neked már mesél a kép, néha látomások ragadnak magukkal. Érzed, hogy el lehet érni a tökéletességet. A képeid közül néhány – a legjobbak – szinte már mágikus hatással telítődnek.

20 – Mágikus hatalom tölti meg képeidet.

Nehézségek:

Mindennapos feladat (9): pálcikaembert rajzolni. Festékes papírok hajtogatásával, fröcsköléssel érdekes, színes mintákat létrehozni.

Könnyű feladat (12): foltokban, felismerhetően lefesteni egy tájat; arányos alakokat rajzolni, melyek szerkezileg nagyjából helyesek; fajra/fajtára felismerhető növények, állatok rajzolása.

Átlagos feladat (15): tusrajzot készíteni valakiről (aki fel is ismerhető a kép alapján). Jó tájképet, csendéletet rajzolni.

Nehéz feladat (18): állatot mozgás közben ábrázolni (emlékezetből rajzolni a gondosan megfigyelt állatot), szinte fénykép minőségű rajzot készíteni.

Nagyon nehéz feladat (21): színes olajfestményeket készíteni, megdöbbentő élethűséggel.

Hősies feladat (24): olyan képeket festeni, melyek hangulatukkal már ténylegesen befolyásolják a szemlélőt (pl. tartósan jobb kedvre derül).

Szinte lehetetlen feladat (27): termék, folyosók falait betöltő folyamatos képeket festeni, melyek összetett rendszert alkotnak, egyes vallások, filozófiák alaphangulatát és tanításait tükrözik, megértésüket és elfogadásukat segítik, szolgálják.

HERALDIKA (1×)

Intelligencia + Akaraterő

A heraldika képzettség címerek, zászlók, családi és történelmi jelképek ismeretét és tervezését takarja. Igazi művelői már bizonyos történelemismerettel is bírnak. A címertan a klánok, iskolák, vallási szekták jelképeire is kiterjed.

A heraldika valóságos tudomány, egyesek szerint már művészet. Törvényeivel és összefüggéseivel könyveket lehetne megtölteni. Ráadásul, a heraldikában a különféle történelmi korok is megteremtették a maguk szokásait.

Nem mindegy, hogy egy címerben milyen színek, jelek, díszítések szerepelnek. Bizonyos elemeket keverni kifejezett ízléstelenség, míg némely összetételek másodlagos, harmadlagos jelentéseket is kölcsönöznek a

címernek. Egy jól elkészített jelkép szinte mindent elmond a viselőjéről, még mielőtt megszólalt volna. Aki mindezeket értelmezni képes, már mestere a címertannak.

Biztos tudás

5 – Felismered az urad címerét.

8 – Felismered a királyi címereket.

10 – A környékbeli címereket ismered.

12 – Ismered az ország összes jelentős címerét és jelképét.

15 – Herold lehetnél a lovagi tornán.

16 – Tökéletes címereket készítesz.

18 – Távoli tájak kisebb címereit is ismered.

20 – Mágikus jelképeket is használsz.

Nehézségek:

Mindennapos feladat (9): Legmélyebb álmodból felriasztva is felismerni saját hűbérurad címerét és hatalmi jelvényeit.

Átlagos feladat (15): Azonosítani lakóhelyed környékének legjellegzetesebb címereit, pecsétjeit, jelvényeit.

Nehéz feladat (18): Alapvető hibákat felfedezni egy címerben.

Nehéz feladat (19): Hamis, új címert tervezni, melylyel bárkit lóvá teszel – egy igazi heroldot kivéve. (Vannak rejtett, apró jelek is!).

Nagyon nehéz (21): Lovagi tornán heroldként helytállni. Felismerni országod legapróbb címerét is.

Nagyon nehéz feladat (22): Szép és helyes címert, jelképet tervezni. Pontosan tisztában lenni a heraldika szabályaival.

Hősies feladat (24): Távoli tájak jelképeit firtatók kérdéseire megfelelni.

Szinte lehetetlen feladat (27): mágikus hatással is bíró címereket és jelképeket tervezni. Alkalmasak gyenge védőamulattnak (+1 a mágiaellenállásra). Okkult és mágikus szimbólumokat felismerni, értelmezni.

A felismerés (módosítók a Nehézséghez)

Címerek, jelek, pecsétek, zászlók és egyéb hatalmi jelképek felismerésére sokszor szükség van a játékban, ezért érdemes részletesebben kifejteni. Nyilvánvaló, hogy a karakter jobban ismeri származási helyének címereit és jelképeit.

+3 A király és a főurak (főrendek) széles körben használt hatalmi jelképei.

+5 Az ország jelentősebb családi címerei, a legismertebb klánok, rendek, iskolák jelei.

+10 A kisebb nemesi családok címerei.

+12 Ismeretlen címer eredetének kikövetkeztetése.

+14 Kisebb klánok, körök, iskolák jelképei.

+16 Az ország egyik legjelentéktelenebb nemesi címere, pecsétnyomója, billogja, zászlaja.

+18 Titkos társaságok, céhek, klánok jelei.

+20 A klánok és iskolák belső, titkos jelei.

A fenti Nehézségek csak általános iránymutatóul szolgálnak. Még az is számít, hogy a karakter mennyire ismeri az országot, országrészt, ahonnan a címer való.

Az alábbiak is módosíthatják a Nehézséget:

-10: saját város, hűbérur.

-8: saját tartomány, országrész.



- 6: saját ország.
- 2: szomszédos ország.
- 0: idegen ország.
- +4: nagyon távoli ország.
- +10: idegen világ.

Ne felejtjük el, hogy ha a képzettség kisebb 1-nél, a karakter nem dobhat!

Esetleges további módosítók

A történelemismeret és kultúra segédképzettségnek számít.

KÖLTÉSZET/IRODALOM (1×)

Intelligencia + Asztrál

A költészet a szavak és a lélek tudománya. Az egyszerű rímfaragástól a gondolatok, hangulatok, eszmék és hitek tökéletes átadásáig számtalan állomása ismeretes. Az Irodalom a próza és a dráma művésze.

Szórakoztat és magasba emel, elgondolkodtat és megmagyaráz, tanít és öncélúan csak van – akár mindezek egyszerre. Udvari körökben nagy népszerűségnek örvendenek a poéták, nem kizárólag a műértők, de a szép hölgyek körében is. Nagy divat, hogy maguk a nemesurak is jeleskednek e művészetben, s nem csupán a fizetett költők. A két képzettséget külön kell felvenni.

A versművek magas fokon filozófiák és miszticizmusok alapelveit képesek megfogalmazni.

Biztos tudás (ugyanaz igaz a prózára/drámára)

10 – Hétvégi fűzfapoéta (tréfás versikék, bordalok, áttetsző lírák szerzése).

14 – Tehetséges műkedvelő költő.

16 – A rímfaragás minden fortélyát ismerő, marandó verseket alkotó költő. Versei már jellemváltoztató erővel bírnak.

18 – Egész kultúrák szerepét meghatározó művek, eposzok-mítoszok halhatatlan szerzője. Versei sorsformáló erővel bírnak.

20 – Túlvilági magasságokba emelkedő művész, próféta, démonok-istenek fogadott poétája.

Nehézségek (ugyanaz igaz a prózára/drámára):

Mindennapos feladat (9): egy adott témáról helyben pár soros, hátborzongatóan buta versikét rögtönözni.

Könnyű (12): egyszerűbb tartalmú, de a verstani szabályoknak már megfelelő formájú művet alkotni.

Átlagos (15): szokványos stílusú, megkomponált, de különösebb jelentőséggel nem bíró verset írni.

Nehéz feladat (18): érdekes, figyelemfelkeltő, valamiféle erővel bíró (akár szórakoztató) verset írni. Aki ilyenre képes, már számíthat rá, hogy egy adott környezetben felfigyelnek személyére. Ha ennek megfelelő kötetet ad ki, már országszerte ismertté lehet.

Nagyon nehéz (21): képverseket írni. Jellemet formálni alkotásunkkal. Elvont dolgokat megvilágítani.

Hősies feladat (24): versben beszélni, és válaszolni mindenre. Többszálú, többféleképp olvasható/értelmezhető művet írni. Sorsformáló művet alkotni. Filozófiák és miszticizmusok érzeteit maradéktalanul átadni.

Szinte lehetetlen feladat (27): mágikus hatású verset írni. Akár Mentál és Asztrál befolyásként is működhet. Tömegekre mágikus hatással bíró művet alkotni.

KULTÚRA (1×)

Intelligencia + Asztrál

Az egyes fajokon belül Ynev történelme során markánsan megkülönböztethető csoportok jöttek létre: nyelvük, hagyományaik, szokásaik mind mások is mások. Az ily módon keletkezett népi—földrajzi—szellemi közösségeket hívjuk kultúrköröknek.

Az emberi kultúrkörök a következők: Pyarroni, Shadoni, Gorviki, Ordani, Dzsad, Nomád, Aszisz, Toroni, Ery, Ilanori, Dwoon, Niarei, Korg, Tongoriai, Kráni.

Fontos kiemelni, hogy az egyéb fajok (elfek, törpék stb.) esetében is létrejöttek saját kultúrkörök, pl. a törpéknél ismeretes Tarini, Zimahianus, Tengeri törpe, Diaszporikus, Gaáb stb., míg az elfek esetében más kultúrával rendelkezik egy sireanari, egy elfendeli, az északi Kiszakadottak, az yllinori kolóniák, a krániak...

A befogadó kultúrkör kellő fokú ismerete nélkül a karakter mindig kír a környezetéből, messziről látszik rajta, hogy idegen, a legelemibb viselkedési szabályokat sem ismeri. Ez még a toleránsabb vidékeken is problémákat okozhat: a kívülről szemben az emberek zárkózottabbak, vonakodnak szóba elegyedni velük, ha bármiféle bonyodalom támad, azonnal őt hibáztatják érte. Hogy a mindennapos életben elboldoguljon, ahhoz legalább alapvető szinten ismernie kell az adott kultúrkört; máskülönben mindenütt visszautasításba, bizalmatlanságba, gyanakvásba ütközik (a reagálás is kultúrkör-függő, pl. a Dwyll Unióban nem tanácsos más isteneket fennhangon dicsőíteni, míg ez a Taba elbarában nem jelent akkora zűrt).

A karakterek induláskor egy (a saját) kultúra értékét megkapják alapfok+6-on.

A kultúra képzettség fejlődése a következő: a karakter egy hónapnyi ott tartózkodás után megkapja az adott Kultúrát 5-ös értéken, ezt követően a képzettség havonta nő 1-gyel.

1. Pyarroni kultúrkör

Központ: Új-Pyarron (P. sz. 3676 előtt Ó-Pyarron).

Földrajzi kiterjedés: Dél-Ynev, a Predoci-medence és szélesebb értelemben vett környéke.

Befolyási övezet: Ynev emberlakta területeinek közelítőleg 70 százaléka.

Politikai keretek: teokratikus konföderáció (Pyarroni Államszövetség).

Rassz: Magas termet, szőke haj, világos bőr (pyar).

Jellem: Változatos, szinte minden kombináció előfordul, bár összesítésben a súlypont az Élet-Rend pólus felé tolódik el.

Vallás: Politeizmus (pyarroni panteon).

Nyelv: Pyarroni (Közös Nyelv, új-godoni).

Őskultúra: Godon (humán).

Rivális kultúrkör: Krán (inhumán).

2. Shadoni kultúrkör

Központ: Shadon

Földrajzi kiterjedés: Dél-Ynev, a Gályák Tengerétől a Shadoni-öbölhöz húzódó földnyelv.

Befolyási övezet: Dél-Ynev, Kereskedőhercegségek.

Politikai keretek: feudális monarchia, hármas hatalommegosztással (Shadoni Birodalom).



Rassz: kevert, nem jellemző.

Jellem: Rend-Élet, nagyobb hangsúly a Rend komponensen.

Vallás: monoteizmus (Domvik-hit).

Nyelv: Shadoni (más néven utó-godoni; a tartományokban helyi dialektusok: felföldi, öbölvidéki, shadleki stb.)

Őskultúra: Godon (humán).

Rivális kultúrkör: Gorvik (humán).

3. Gorviki kultúrkör

Központ: az öt tartomány (Abrado, Rokmund, Gorvik, Varvik, Akvilona) székvárosai és Todvar.

Földrajzi kiterjedés: Dél-Ynev, a Ravanói-öböl és a Gályák Tengerétől által határolt földnyelv.

Befolyási övezet: Dél-Ynev, Kereskedőhercegségek, elszórt gócpontok Shadonban és Észak-Yneven, a Quiron-tenger mellékén.

Politikai keretek: elméletileg teokrácia, ez azonban csak két tartományban érvényesül maradéktalanul; inkább feudális anarchiának tekinthető ("Szent Föld").

Rassz: Vékony testalkat, kreol bőr, olajosan fekete haj, sasorr (öbölvidéki).

Jellem: Rend-Halál.

Vallás: monoteizmus (Ranagol-hit).

Nyelv: shadoni (más néven utó-godoni; öbölvidéki nyelvjárás).

Őskultúra: Shadon (humán) és Krán (inhumán)

Rivális kultúrkör: Shadon (humán).

4. Ordani kultúrkör

Központ: Ordan.

Földrajzi kiterjedés: Hágóvidék.

Befolyási övezet: elszórt kultuszközpontok a Hat Városban és a Városállamokban, elvértve a mélyebb Délvidéken is.

Politikai keret: magiokrácia (Tűzvarázslók Rendje).

Rassz: kevert, nem jellemző.

Jellem: változatos, összesítésben szinte teljesen kiegyensúlyozott; a szélsőséges kombinációk – irányultságtól függetlenül – elég ritkák.

Vallás: monoteizmus (Sogron-hit).

Nyelv: pyarroni.

Őskultúra: Kyria (inhumán), erős helyi befolyással.

Rivális kultúrkör: -

5. Dzsad kultúrkör

Központ: Al Abadana, el Sobira, Abu Baldek és a többi sivatagi kisállam.

Földrajzi kiterjedés: Dél-Ynev, Taba el-Ibara.

Befolyási övezet: politikailag Dél-Ynev, Taba el-Ibara közvetlen körzete; gazdaságilag lényegében a földrész minden emberlakta területe.

Politikai keretek: változó; általában plutokrácia, néha nyílt despotizmus, a sivatagi törzseknél katonai demokrácia.

Rassz: Közepes termet, sötétbarna bőr, sűrű, fekete haj, horgas orr, sötét szem (dzsad).

Jellem: változatos, többnyire kiegyensúlyozott, olykor azonban túlzó szélsőségekbe csap át; az Élet komponens legfeljebb elvértve szerepel a kombinációkban.

Vallás: politeizmus (dzsad panteon)

Nyelv: dzsad

Őskultúra: Dzsenn (inhumán)

Rivális kultúrkör: általában senki, inkább egymás között háborúznak; néha Gorvik (humán); az utóbbi időben pedig az amund (inhumán) kultúrkör.

6. Nomád kultúrkör

Központ: -

Földrajzi kiterjedés: Déli Síkföld

Befolyási övezet: Déli Síkföld

Politikai keretek: katonai demokrácia (törzsi-nemzeti társadalom)

Rassz: alacsony termet, vaskos csontozat, barnás-sárga bőr, durva szálú, fekete haj, vágott szem, széles járomcsont (nomád)

Jellem: Káosz-Halál

Vallás: démonimádat (szerafizmus)

Nyelv: hyunghai (nemzetségenként eltérő dialektus)

Őskultúra: Démonikus Óbirodalom (inhumán)

Rivális kultúrkör: Pyarron (humán)

7. Aszisz kultúrkör

Központ: Ifin, az egyes herceghadvezírségek székvárosai és a Baraad-sziget

Földrajzi kiterjedés: Észak-Ynev, Onpor-medence és környéke

Befolyási övezet: Észak-Ynev, néhány közeli sziget és városállam

Politikai keretek: feudális anarchia, monarchikus díszlettel (Abasziszi Királyság)

Rassz: zömök termet, sötét bőr, göndör, fekete haj, erős testszőrzet (aszisz)

Jellem: változatos, de összesítésben határozottan a Káosz pólus felé hajlik

Vallás: változatos: pyarroni panteon, kyr maradványpanteon, Orwella-hit, démonimádat stb.

Nyelv: aszisz

Őskultúra: Ryeki Démoncsászárság (humán, erős inhumán beütéssel)

Rivális kultúrkör: változatos, de jobbra erv, dwoon és ilanori (mindegyik humán)

8. Toroni kultúrkör

Központ: Shulur

Földrajzi kiterjedés: Észak-Ynev, a Quiron-tenger északi partvidéke, egészen a vízválasztókig

Befolyási övezet: Észak-Ynev, a Quiron-tenger tágabb értelemben vett körzete, különösen a városállamok

Politikai keretek: despotizmus, hallgatóságos magiokráciával társulva (Toroni Császárság)

Rassz: magas, nyúlánk termet, ezüst vagy hamuszín haj, kreol bőr, fakó szem (kevert kyr)

Jellem: a Halál komponens különféle variációi

Vallás: politeizmus (kyr maradványpanteon, első-sorban Tharr-hit; hekkák)

Nyelv: köztoroni, a felsőbb társadalmi rétegekben kyr

Őskultúra: Kyria (inhumán)

Rivális kultúrkör: erv, dwoon és ilanori; olykor niarei (mindegyik humán)



Megjegyzés: kívülállók (nem született toroniak) e kultúrkört legfeljebb 12-es szinten tanulhatják meg.

9. Erv kultúrkör

Központ: Erigow, Eren

Földrajzi kiterjedés: Észak-Ynev, a Traidlan-medence szélesebb értelemben vett körzete

Befolyási övezet: Észak-Ynev, néhány hegyvidéki törzs és település

Politikai keretek: feudális konföderáció, nemesi republikára emlékeztető vonásokkal (Északi Hármak)

Rassz: magas termet, feltűnően izmos testalkat, sötét hajszín (erv)

Jellem: változatos, alkalmanként szélsőségektől sem mentes, de a Halál komponens jószerivel ismeretlen

Vallás: politeizmus (pyarroni panteon)

Nyelv: erv

Őskultúra: Dawa Birodalom (humán)

Rivális kultúrkör: Toroni (humán, erős inhumán)

10. Ilanori kultúrkör

Központ: Dorian, Ru-Shennon

Földrajzi kiterjedés: északon a Peratlon-félsziget, délen a Gyűrű-hegység és környéke

Befolyási övezet: Ynev legészakibb részén a niarei határtól az erv hegyekig terjedő szakasz; Délen a Gyűrű-hegységtől Elfendelig terjedő területek

Politikai keretek: északon törzsi-nemzetségi alapon nyugvó katonai demokrácia (Szépmező), Délen abszolút monarchia (Yllinor)

Rassz: sudár termet, vékony testalkat, halvány bőr, sötét színű haj világos-fakó szemmel (ilar)

Jellem: Élet-Káosz

Vallás: politeizmus, elvétve animizmus (pyarroni panteon, helyenként az ősi természetszellemek tisztelete)

Nyelv: ilanori (rejtnyelv)

Őskultúra: ???

Rivális kultúrkör: Toroni (humán), esetenként az Aszisz (humán)

11. Dwoon kultúrkör

Központ: Davalon (korábban Tiarniel)

Földrajzi kiterjedés: Észak-Ynev, a Ziron-medence és közvetlen környéke

Befolyási övezet: Észak-Ynev, a Ziron-medence közvetlen környéke

Politikai keretek: teokratikus rendi konföderáció (Dwyll Unió)

Rassz: zömök testalkat, darabos vonások, sötét színű szem, méz szőke vagy világosbarna haj (dwoon)

Jellem: Rend

Vallás: monoteizmus (napimádat; Ranil-hit)

Nyelv: dwoon

Őskultúra: Naphon (humán?)

Rivális kultúrkör: Toroni (humán), esetenként az Aszisz (humán)

12. Niarei kultúrkör

Központ: a Mennyei Palota Magasságos Sárkánytrónusa

Földrajzi kiterjedés: Észak-Ynev, a Yian-Yiel hegyláncon túli vidékek

Befolyási övezet: Észak-Ynev, a Yian-Yiel hegyláncon túli vidékek; Enoszuke és a Sinemos-tengeri szigetvilág; Tiadlan

Politikai keretek: Niarében szakrális despotizmus (Sárga Császárság), Enoszukén katonai diktatúra (Dandzsódai), Tiadlanban alkotmányos monarchia, hármas hatalommegosztással (király, Dorchá, Duin)

Rassz: alacsony termet, finom csontozat, sárgás bőrszín, vágott szem, egyenes szálú, fekete haj (niarei)

Jellem: a Rend komponens különféle variációi: Tiadlanban inkább az Élettel, Enoszukén a Halállal társul, míg Niarében többnyire magában szerepel

Vallás: monoteizmus (sárkányimádat; Kaoraku-hit)

Nyelv: niarei (a tartományokban helyi dialektusok; az enoszukei "nyelv" lényegében a niarei Igazgyöngy nyelvjárása)

Őskultúra: -

Rivális kultúrkör: Tiadlannak a toroni, Enoszukének az erv, a dwoon és az ilanori (mindegyik humán); Niarének nincsen rivális kultúrköre

13. Korg kultúrkör

Központ: a Tengeri Kígyó Barlangja

Földrajzi kiterjedés: Észak-Ynev, K'Harkad és J'Halpina hegyvidéke és tágabb körzetük

Befolyási övezet: Észak-Ynev, a Quiron-tenger partvidéke, északon Toron, délen Abaszisz nyugati határsávjáig

Politikai keretek: despotizmusba hajló katonai demokrácia, törzsi-nemzetségi keretek között (kánság)

Rassz: magas termet, vaskos csontozat, feltűnően izmos alkat, dús testszőrzet; hajszínbén gyakori a szőke és vörös (korg)

Jellem: Káosz komponens, többnyire önmagában, olykor Halállal párosítva

Vallás: természetimádat (őselemi samanizmus)

Nyelv: Korg

Őskultúra: -

Rivális kultúrkör: lényegében bármelyik, ha elérhető közelségben van; leggyakrabban mégis a dwoon és a niarei (mindkettő humán), illetve a tengeri ork (inhumán).

14. Tongoriai kultúrkör

Központ: az egyes nemzetségek sámánszentélyei, többnyire jeles ősök végső nyughelye közelében

Földrajzi kiterjedés: Észak-Ynev, Doardon-hegység

Befolyási övezet: Észak-Ynev, Doardon-hegység

Politikai keretek: magiokratikus anarchia (törzsi-nemzetségi társadalom sámáni vezetés alatt)

Rassz: alacsony termet, vékony testalkat, kiugró homlokeresz, betegesen sápadt bőr (késő-crantai)

Jellem: Káosz-Halál, összesítésben a Halál komponens a hangsúlyosabb

Vallás: ősimádat (nekroszerafizmus)

Nyelv: crantai

Őskultúra: Crantai Birodalom (humán)

Rivális kultúrkör: Az összes többi.



LÉLEKTAN (1×)

Intelligencia + Asztrál

A képzettség embertársaink felmérését, megítélését, tetteik mozgatórugóinak feltárását segíti. Első lépcsőfokait szinten minden, társadalomban élő ember eléri, már ösztönei szintjén bír a megítélés képességével, saját érzelmvilágához hasonlítva a másikat.

Fejlettebb szinten különféle megfigyelések is segíthetik alaposabb vélemény kialakításában. A ruházkodás, modor, gesztusok az emberek legtöbbször hű képet ad a figyelmes szemlélő számára. Apró, rejtett jelekből következtetni lehet arra, ha valaki hazudik, vagy éppen eltitkol valamit, de arra is, ha maga számára is alig érthető módon szimpátiát érez irántunk.

A képzettség magas fokú használata pedig szinte már varázslatos hatást kelt: a kitűnő emberismerő rövid vizsgálódás, néhány szavas beszélgetés után képes kimerítő (és pontos!) ítéletet mondani bárkiről, előre jelezni a viselkedését különböző élethelyzetekben, megjósolni adott kérdésben tanúsított reakcióit.

Biztos tudás

5 – Ostoba, ügyetlen történetekkel nem lehet átverni, nyilvánvaló lelkiállapotokat, típusokat már felismer.

10 – Már tisztában van az alapvető mozgatórugókkal, motivációkkal, a szavak és arcok mögé tekint, s ott gyakran lel hasznos tudásra.

12 – Nem elég finoman tált hazugságok, manipulációk már nem tévesztik meg, rejtett jellemvonások is feltárulnak előtte – de ehhez időre van szükséges. Már túl van az egyszerű hibákon. Emberi kérdésekben viszonylag ritkán téved, de akkor nagyot.

15 – Az emberi kapcsolatok mestere, apró rezdülésekből feltérképezi a többieket. Talán ez az utolsó szint, ahol még lehetnek saját, dédelgetett illúziói másokról.

17 – A vesékbe lát, szinte lehetetlen megtévesztteni. Az emberi lélek nyitott könyv számára. A legrejtettebb gondolat, érzés, jellemvonás is mintha egyenesen felkínálkozna neki.

19 – Az emberek többségét jobban ismeri, mint azok önmagukat. Nyugodtan jövőt is mondhat nekik, ha életük kicsit is önmagukon múlik, jóslata teljesülni fog.

Próbatétel

Mindennapos feladat (9): a kocsmában dagályos történeteket mesélő részeg katonáról sejteni, hogy itt-ott lódit.

Könnyű feladat (12): kiválasztani a vidéki szélhámost a munkára jelentkezők közül.

Átlagos feladat (15): barátunk hirtelen hangulatváltozását azonnal felfedezni.

Nehéz feladat (18): átlagemberről azonnal és hibátlanul megmondani, ha hazudik.

Nagyon nehéz feladat (21): kezdő alidari kereskedő mesterkedésén átlátni.

Hősies feladat (24): bonyolult lelkű, zárkózott ember akarata ellenére való feltérképezése.

Közel lehetetlen feladat (27): a feladatra alaposan felkészült, profi színésztől első látásra megmondani, hogy nem az, akinek kiadja magát.

Lehetetlen feladat – nem dobhatsz rá! A királyi kancellár félve rejtegetett gyermekkori megrázkódtatására kapásból rámutatni.

A játékban a *Lélektan* gyakran ellenpróbák során alkalmazandó a *Mellébeszélés*, a *Színészet* vagy az *Álcázás* ellen.

NYELVISMERET (1×)

Intelligencia + Asztrál

A karakter ismer egy általa tetszés szerint kiválasztott nyelvet a széles ynevi palettáról. Hogy milyen mértékben tette ezt magáévá, azt a képzettség értéke mutatja meg.

Biztos tudás

5 – Felismeri az adott nyelvet. Néhány szót ért.

6 – Ismer néhány szót, ha lassan, tagoltan beszélnek hozzá, sejt – de nem tudja biztosan – miről esik szó. Összefüggően beszélni képtelen.

7 – Ha kifejezetten hozzá szólnak, tagolva, egyszerű szavakkal, egyszerű szerkezeteket használva, megérti. Beszélni csak szakaszosan, körülményesen, gyakran az érthetlenségig helytelenül, pocsék kiejtéssel képes. Csak közismert szavakból építkező, egyszerűbb mondatokat használ.

8 – Érti, ha beszélnek hozzá, tűrhetően fogalmaz ő is. Ha bír Írás/Olvadás Képzettséggel, akkor nehézkesen ugyan, de írja és olvassa is az adott nyelvet.

9 – Mindent ért, és választékosan, bár akcentussal beszél. Ha írástudó, az írás, olvasás sem jelent számára gondot. Ha egy kifejezetten ritkán használt szót nem ért, azt pillanatok alatt körül lehet írni számára.

10 – Anyanyelvi szinten érti és beszél, ha írástudó, írja és olvassa is az adott nyelvet. Semmilyen akcentusa nincs, és néhány egyszerűbb dialektust utánozni képes.

14 – Pallérozott elméjű nemesek, tudósok, művészek beszélnek ilyen szinten az anyanyelvüket. Frappánsan, csattanósan fogalmaznak, a bölcs gondolatokat méltó köntösben vezetnek fel. Jelképeket, másodlagos jelentéseket használnak, olykor szellemes rímekkel tarkítják a szófordulataikat.

17 – Karaktered páratlan ékesszólással beszél a nyelvet. Ezen a szinten már a legpergőbb szócsatákban is részt vehet. Ha akarja, a nyelve vág, mint az acél, vagy mézes-mázos, mint egy behízselő udvaronc. Bármikor képes virágnyelven megfogalmazni egy bonyolult gondolatot vagy üzenetet, melynek rejtett tartalmát csak az azonos szinten állók értik meg. Értelemszerű, hogy az elrontott képzettség-próba óriási félreértésekhez vezethet, s nevetség tárgyává tehet. Efféle hibával akaratlanul is halálosan megsérthetsz egy magas rangú nemest. Ha nem biztos a tudásod, bölcsőbb maradsz, amíg hallgatsz.

19 – Olyan meggyőző erővel, olyan szófordulatokkal beszéled az adott nyelvet, hogy az mágiával felérő hatásokat okoz. Érzelmi töltésű szónoklataid ellen Asztrál-próbát, vitában megnyilvánuló meggyőző erőd ellen Akaraterő-próbát kell dobni. Aki elvétí, automatikusan átveszi a szónoklat által sugallt érzelmeket és gondolatokat, anélkül, hogy észrevenné. Persze, csak a könnyen befolyásolható jellemet sarkallhatod végtelen cselekedetekre, öngyilkos tettekre. Ilyen szónoklathoz már biztos tudás kell.



Próbatétel

A nyelvismeretet általában biztos tudásként szokás kezelni a játékban, ritkán fordul elő, hogy próbát kellene rá dobni. Általában háromféle helyzet követelhet próbát. Egyrészt a megértés és az önkifejezés vágya idegen nyelven. Másrészt a megtévesztés szándéka: amikor a karakter másnak próbálja kiadni magát, mint aki valójában. Harmadrészt a vita és a szópárbaj: amikor dönteni kell, hogy a karakter képes-e állni a versenyt egy poétalelkű udvaronccal.

Mindennapos feladat (9): elkérni a szomszédától a fénkövet.

Könnyű feladat (12): egy egész estét végigbeszélgetni a tábornok mellett, hétköznapi, egyszerű szavakkal, olykor mutogatással.

Átlagos feladat (15): mindennapi témákról folyamatosan beszélgetni. Megbeszélni az ivócimboráddal, hogy a kovács lánya milyen alsószoknyát hord, mennyivel és miért szebb, mint a fogadósné.

Nehéz feladat (18): filozófiai kérdésekben kifejezni a véleményed idegen nyelven – valamint ugyanezt megérteni anyanyelvi szájából. Megtéveszteni egy másik idegent: elhitetni vele, hogy *neked* ez az anyanyelv.

Nagyon nehéz feladat (21): gyors, pergő szóváltásba keveredni egy anyanyelvűvel. Elhitetni vele, hogy azonos nép fia vagyok. Két idegen nyelv között szinkrontolmácsolni.

Hősies feladat (24): megmondani a királynak, hogy megkérd a lánya kezét, de előbb üssön lovaggá, mert *sajna* nem vagy nemesi származású (mindezt persze szertartásosan, tanúk előtt!). A különböző társadalmi rétegek beszédét, szófordulatait pontosan ismerni és alkalmazni (hogyan üvöltés rá egy parasztra, hogy csutakolja le a lovad – miközben fel sem merül benne, hogy nem te vagy a várva várt nemesúr). Szójátékokat játszani – például teljes mondatokat alkotni egyetlen magánhangzóval.

Közel lehetetlen feladat (27): ellened hangolt tömeget néhány szóban meggyőzni az igazadról. Egy fergeges szónoklattal lázadást szítani az igazságos király ellen.

Lehetetlen feladat – nem dobhatsz rá! Beszédet mondani, amivel a hallgatókat olyasmire veszed rá, ami alapvetően ellentétes a jellemükkel és a gondolkodásukkal. Pl.: szentéletű papokat rábeszélni az orgiára, vagy a király testőrének az orgyilkosságra.

Esetleges módosítók

A feladat Nehézsége azzal arányban nő, minél távolabb esik a karaktered nyelvi ismereteitől és érdeklődésétől az adott téma. Pl.: barbár karakterednek egy varázstudó lelkes kiselőadást tart a *prima materia* előállításáról. Hiába 9-es a nyelvismereted – a szaknyelv ismerete hiányzik – egy szót sem fogsz érteni belőle.

A megértés Nehézségét növeli:

+2-5: a karakter ismereteitől távol áll a beszéd téma.

+2: a beszélő selypít, vagy nehezen érthetően beszél (dadog, raccsol stb.).

Tanulás

Egy nyelvet elsősorban saját környezetében lehet elsajátítani, abban az országban, olyan emberek között,

akik anyanyelvükként beszélik. Ha valaki könyvből tanul, úgy 7 fölé nem fejlesztheti a nyelvtudását, ha pedig tanítótól, akkor 9 a maximum (persze, tanítója válogatja, lehet, hogy csak 8 - a KM dönt).

POLITIKA/DIPLOMÁCIA (1×)

Intelligencia + Asztrál

Rendkívül sok odafigyelést, türelmet és nem utolsósorban éles elmét kívánó képzettség. Kultúrkörönként kell felvenni, tehát ha valaki – bármilyen szinten – jártos ugyan a shadoni politikai életben és akár tűrhető diplomata is, az nem jelenti feltétlenül, hogy ugyanezt kamatoztatni tudja más (pl. gorki, dzsad) élethelyzetekben is. Kultúrkörök közötti kapcsolatok esetében elengedhetetlen a másik kultúrkör ismerete, s tanácsos bizonyos fokú nyelvismerettel rendelkezni. Jobbára hosszas gyakorlás és mások aprólékos megfigyelése során válhat valaki kultúrkörök közti diplomáciai tárgyalások szereplőjévé, s persze nem utolsó sorban bírnia kell meghatalmazói bizalmát is. Ugyanakkor alkalmazása semmi esetre sem helyettesítheti a szerepjátékot.

Nehézség-példák:

Átlagos feladat (15): az uralkodó erőviszonyok ismerete.

Nehéz feladat (18): a politikai egységeket irányító különféle hatalmi erők megosztásának, azok egymáshoz való viszonyának, céljainak ismerete.

Nagyon nehéz feladat (21): a külügyi kérdések alapos ismerete.

Mestert kívánó feladat (23): gazdasági-politikai manőverek mögött húzódozó valós indokok, az események, merényletek rejtett indokainak ismerete.

A karakter ismerőseinek, kapcsolatainak száma magasabb politikai körökben megegyezik képzettsége 10 feletti részével.

SZÍNÉSZET (1×)

Szépség + Asztrál

Kedvtelésből, hivatásból, cselből vagy pillanatnyi szükségből más bőrébe bújni, személyiséget, hangulatot, indulatot váltani – s mindezt hitelesen előadni. Valódi mesterei nyilvánvalóan a hivatásos színészek, de hiba lenne azt gondolni, hogy Ynev társadalmában kizárólag ők értik a színváltás művészetét. Más bőrébe bújni nem jelent gondot egy magasan képzett ügynöknek, szélhámosnak, szerencsevadásznak, hangulatait és arcait pedig a legtöbb nemes és udvaronc kitűnően képes bármiféle maszkkal helyettesíteni. Ők persze csak a mindennapok megszokott keretein belül állják meg a helyüket: sem egy nyilvánosság előtt előadott színdarab, sem bármiféle komoly veszélyhelyzet nem kedvezne játékuknak.

Biztos tudás

5 – Iskolai szavalókar tagja.

8 – Házasságszédelgő.

10 – Kisvárosi nemes.

- 12 – Dörzsölt szélhámos, gorkiki úrhölgy.
 15 – Magasan képzett, beépített ügynök.
 17 – Városi színház jellemszínésze.
 19 – Vezető császári színész.

Nehézségek:

Mindennapos feladat (9): élvezhetően, ám minden művészi értéktől mentesen végigmondani egy verset.

Átlagos feladat (15): eljátszani, hogy roppantul érdekel társad fertályórás fejtegetése az erigowi oszlopfők virágmintáinak szíromszámairól.

Nehéz feladat (18): udvari dámát meggyőzni hogy te vagy a tökéletes földi szerelem testet öltött istene.

Nagyon nehéz feladat (21): továbbra is rajongó tiszteletet mutatni nevelőd iránt, akiről épp az imént tudtad meg, hogy alaposan kihasznál.

Szinte lehetetlen (27): egy Tier Nan Gorduinról szóló dráma főszerepét sikeresen végigjátszani ☺.

Nem dobhatsz rá – Lehetetlen feladat: Ork törzsben ember létedre eljátszani a törzsfő szerepét.

Egyes esetekben *ellenpróbát* is lehet dobni, ahol a karakter *Színészet* képzettsége áll szemben a másik személy *Lélektan* képzettségével.

SZOBRASZAT (1×)

Ügyesség + Asztrál

Álmokat, vágyakat, eszméket, eseményeket, halandókat és halhatatlanokat formáznak az élettelen anyagba. Kezüik nyomán a durva rög ígérettel teli nővé lesz, katedrálisok díszéiv szegődnek az istenek. Bizonyos mértékig ismerik a kövek, az ércek világát is, bár kétségtelenül más oldalról, mint az építészek vagy ötvösök.

Képzettség

10 – Kezdetleges, kissé durva ábrázolásmód.

14 – Letisztult, gondolatébresztő ábrázolásmód. Már nem csak a valóság tükrözésére képes, szobrai jelentéstartalommal bírnak.

16 – A művész zavarba ejtő precizitással és hűséggel képes megformázni szobrait. Ha kívánja, már tartós hangulatokat ébreszt, illetve bonyolultabb szimbolikát formáz.

18 – A karakter korának legnagyobb művészei közé tartozik.

20 – A sugallt gondolat, érzés, hangulat elemi erővel tör fel a szemlélőben, mágikus szimbólumokat hordoz, az isteni harmónia tökéletességét közelíti.

Nehézségek

Mindennapos feladat (9): gyurmából, gipszből házikókat, állat-utánpótlásokat csinálni. A szobrok felismerhetőek ugyan, de...

Könnyű feladat (12): fajra felismerhető, arányokban, testtartásban, anatómiailag helyes szobrot készíteni.

Átlagos feladat (15): személyükben felismerhető lényeket megtestesíteni, egy adott tárgyat jellegzetességeiben megragadni (csak fa, gyurma ill. gipsz!)

Nehéz feladat (18): kisebb kőszobrot készíteni, némiképp elnagyolt formában; a mozgás, a dinamika ugyan még nem az igazi, de már alakul. Értékelhető fémszobrokkal próbálkozni

Nagyon nehéz feladat (21): nagyobb méretű kőszobor, szoborcsoport tökéletes megalkotása palotákba, templomokba. Kemény kövekből miniatűr szobor formálása. Csontfaragás milliányi apró alakokkal. Egyszerűbb hangulatok, szimbólumok tökéletes, hibátlan leképezése.

Hősies feladat (24): elkészíteni több ezer, különböző ember hibátlan mását. Megalkotni a modell lelkének tükörképét. Összetett szimbólumrendszereket tökéletesen kidolgozni.

Lehetőségek módosítókra

Ha a szobrász járatos a mű anyagához kapcsolódó szakmában (pl. öntőmester), akkor az a képzettség segédképzettségnek számít.

Amennyiben a karakter hamisítással foglalkozna, Szobrászat képzettségénél az esetleges Művészettörténet képzettség segédképzettségnek számít.

Hamisítás esetén a szobrásznak és az értékebecslőnek *ellenpróbát* kell dobni. Ha azonban az értékebecslő is járatos a Művészettörténetben, ez számára is segédképzettséget jelent.

TÁNC (1×)

Ügyesség + Karizma

A tánc és a zene a gyökerektől fogva összekapcsolódik. Éppúgy szolgálhatja a mulatságot, a felsőbb hatalmak befolyásolását, az önkifejezést, a magasabb szférák felé törekvést, az emberi kapcsolatokat és a szórakoztatást, miként a muzsika. Együtt alakultak, együtt fejlődtek, nehezen is választhatók el egymástól. A tánc bárki számára elérhető mágia – nem szükséges hozzá semmiféle képzettség, csak bele kell feledkezni. Ha a táncos már nem csupán önmagáról szól, attól kezdve egészen más a helyzet.

A táncoknak rengeteg fajtája van, csoportosításuk többféle elv alapján történhet. Játékunkban a következő területeket érdemes elkülöníteni: rituális tánc, társasági tánc (udvari tánc, népi tánc) és táncművészet (színpadi tánc, bűvtánc).

A *rituális tánc* a szellemekkel való kapcsolat kiépítésére és ápolására szolgál, ennek megfelelő kötelezően mágikus (misztikus) jellegű.

A *társasági táncok* elsősorban a táncolók örömét és az emberi kapcsolatokat szolgálják. A népi tánc a falusi élet mindennapjainak, míg az udvari tánc a nemesek időtöltésének szerves része.

A *táncművészet* elsődleges célja a gyönyörködtetés. Az egyszerű színpadi tánc nem is több közönséges – bár alkalmasint művészi színvonalú – szórakoztatásnál. Miként a más művészetek, ez is véghetetlen mélységig vezethet. A *bűvtánc* az emberileg elérhető határ: a táncmágia. A révületben táncoló előbb csak önmaga, majd nézői számára is átlényegül – azzá lesz, amit épp táncol. De nem csupán gyönyörködtetni képes a bűvtánc: gondolatokat, érzéseket sugall, magasba emel és rettenetes mélységekbe taszít – akár a valódi mágia.

Bűvtáncos minden táncformában létezik – akár az udvari táncban is. Az ilyen táncos azonban nem közönségét kívánja elbűvölni, hanem a partnerét. A hatás lenyűgöző lehet.



Képzettség

8 – Láta már, hogyan kell táncolni. A faluházban két korszó árpasör után bárkivel szívesen ropja.

Nemesifjak ráébrednek, hogy az udvari táncok egy részét talán meg lehet tanulni.

Színpadi táncosként valami nagyon félreeső bányatelepen tán végignézik az első előadását, azután gyorsan kell szaladnia.

10 – A tájegységre jellemző tánc alapelemeit ismeri, alkalmazza.

Két-három szokásos udvari tánc alaplépéseit ismeri, biztonsággal alkalmazza, párját így is vezetni tudja (ámbár, aligha fordulnak utánuk a bálozók).

Színpadi táncosként külvárosi áfium-barlangokban esetleg próbálkozhat. (Csak ne legyen rajta sok ruha).

12 – A tájegység táncait ismeri, a legjellegzetesebbeket biztosan, jól ropja, társait vezetheti is.

Udvari táncokban járatos, magabiztosan táncol, vezet párját, itt-ott már díszít is.

Színpadi táncosként kisebb városok, vidéki kastélyok kedvelt csillaga lehet.

Bűvtáncot ekkor kezdhet el tanulni.

15 – Tájegysége minden táncát kiválóan ismeri, biztosan járja, már szólókat is hibátlanul ad elő; környező vidékek táncait is tanulmányozza. Tudására immár mint művészetre kíváncsiak.

Minden éppen divatos udvari táncot tökéletesen ismer, nem vall szégyent semmiféle társaságban. Párját könnyedén, elegánsan vezeti, sokat „díszít”. Megbámulják, megtapsolják, amikor táncol.

Színpadi táncosként országsszerte híres, tánc kedvelők a határokon túl is jól ismerik. Mozgása művészi, remekül jelenít meg érzeteket, hangulatokat.

Bűvtáncban már ismeri a rejtett mozdulatok és a mozgásszimbolika jellegzetes titkait; már képes össze is fűzni őket, alapvető, egyszerű hatásokat elérni.

17 – Tanítója vidéke táncainak. Fialatok járnak hozzá, akár távoli falvakból is. Ismeri kontinense legjellegzetesebb népi táncait.

Ismeri az udvari táncszimbolikát, a szertartási táncokat; magyarázni képes egyes elemeit. Megérti a diplomáciai (másképpen üzenet-) táncokat.

Színpadi táncosként önmagával már el tudja hitetni, hogy *ténylegesen* azonossá lett azzal, amit eltáncol. Tánc így végtelenül finommá lesz, mindenkiben elemi erővel tör fel a megjelenített kép, hangulat érzet stb.

Bűvtáncban már összetett hatást képes elérni. Ismer minden mozdulatelemet, de nem mindegyiket képes még megfelelően összefűzni.

18 – Minden tánc kategória: már maga is képes színvonalas, széles körben elterjedő koreográfiákat alkotni. Egyéni stílus fűződik a nevéhez. Felismeri, ha bűvtáncot lát.

Régi táncokat tanulmányoz, elemeit beépíti a vidék jelenlegi táncába, s azokat örökölt hagyja az utókorra.

Udvari táncoknál szimbolikus szertartási és diplomáciai-táncokat tervez, koreografál.

Színpadi táncnál már nem csupán lelkében alakul át: kisugárzása oly erős, hogy közönsége is *látja*, amit megjelenít. A táncos eltűnik a színpadról, csak az eltáncolt jelenség marad.

Bűvtánc szinte bármire képes.

20 – Elveszti minden kapcsolatát az anyagi világgal, törvényei nem kötik többé. Ha kíván, ténylegesen semmivé lesz: feloldódik a Harmóniában.

Nehézségek

Mindennapos feladat (9): lépegetni a zenére.

Könnyű feladat (12): családi mulatságon ropni, gyűrűbe fonódva körbe-körbe ropni.

Átlagos feladat (15): egyszerű táncokat alapszinten járni, csoportban háttérelemekkel fellépni.

Nehéz feladat (18): közönség előtt szólót táncolni, önálló koreográfiát összerakni. Ismeretlen párral művészi előadást produkálni.

Nagyon nehéz (21): improvizálva táncolni művészi igényű koreográfiát. (Bűv)táncsal rávenni valakit, hogy álljon el a következő hajnalban vívandó párbajtól.

Hősies feladat (24): egyik táncnemből azonnal átváltani egy másikba, többszöri váltással, mindegyik táncnemben improvizálva. A közönséggel elhitetni, hogy tavat és nádist, vízről felreppenő hattyút lát, s nem egy szál táncost. (Bűv)táncsal meggyőzni egy hadvezért arról, hogy (valójában zseniális) felvonulási tervét elvesse egy jóval gyengébbért.

Alvilági képzettségek

ÁLCÁZÁS/ÁLRUHA (1×)

Ügyesség + Asztrál

Valaki más bőrébe bújni. A képzettség a sminkelés, az öltözködés, a fodrászat, az emberi gondolkodás és viselkedés ismeretének, felhasználásának tudománya. A megtévesztés művészete.

Biztos tudás

10 – Maszkabálra készülő tehetséges színészinak.

13 – Mindig azonos szerepet játszó ügynök.

17 – Állandóan arcot váltó, ellenséges körben dolgozó ügynök.

20 – A Császári Színház vezető színésze.

Nehézségek:

Átlagos feladat (15): sötétben utánózni a sétáló őrt.

Nehéz feladat (18): távolabbról, fényes nappal az utánzott személy ismerősei előtt mutatkozni, hangot utánózni (pl. köszönteni őket).

Nagyon nehéz feladat (21): hosszabb időn keresztül elfogadtatni az álcát olyanok előtt, akik csak felületesen ismerik az utánzott személyt.

Hősies feladat (24): viszonylag hosszabb távon, jó látsási viszonyok mellett közvetlen hozzátartozó előtt eljátszani a szerepet.

Nem dobhatsz rá – Lehetetlen feladat: egy anyának a leszúrt fia mellett bebizonyítani, hogy te vagy az igazi, s a tetem az álruhás.

Az Álcázás/álruha ellen Lélektan vagy Éberség ellenpróba dobható.



HAMISÍTÁS (1×)

Ügyesség + Intelligencia

Hamisítható tárgy, irat, táplálék, ital, de akár élőlény is – csak igény és szakember kérdése. Áruba bocsátásnál (felhasználásnál) a hamisító képzettsége mérkőzik a vásárló jártasságával: ez lehet *Szakma*, *Értékbecsülés*, az adott művészet, különös esetben *Éberség*.

Nehézségek

Könnyű feladat (12): írni-olvasni alig tudó poroszlónak „menlevelet” mutogatni.

Nehéz feladat (18): az eredeti okmányt vagy tárgyat különösebben nem ismerők megtévesztése. Pl. a szomszéd városban lakó céhmester pecsétjének hamisítása

Nagyon nehéz feladat (21): az eredeti okmánnyal vagy tárggyal gyakran találkozó (de nem szakértő) személyek megtévesztése. Pl. királyi levél hamisítása.

Hősies feladat (24): a hamisított okmánnyal illetve tárggyal az eredeti példány készítőjén kívül szinte mindenki megtéveszthető. Mágikus okmányok hamisítása.

Szinte lehetetlen feladat (27): a hamisított okmány, másolat vagy tárgy még az eredeti példány készítőjét is megtéveszti.

Megjegyzések

- adott esetben a hamisító kapcsolódó képzettsége (pl. szakma) segédképzettségnek számít

- egy jó hamisítvány elkészítése MINDIG időbe kerül! Ennek meghatározása a KM feladata: például egy falfestményé, szoboré 1-12 hónap, egy oklevélé 1-7 nap.

KOCSMAI VEREKEDÉS (1×)

Erő + Ügyesség

A karakter képes bármilyen kezébe akadó, fegyverként használható tárggyal verekedni: korsóval, székkal, asztallábbal (a sebzés legfeljebb k5 Sp lehet).

Ha a karakter rendelkezik a képzettséggel, a felsorolt tárgyakkal történő verekedése során nem sújtják a Képzetlen fegyverforgatásból adódó levonások, hanem alap harcértékeivel harcolhat.

A képzett verekedő harcértékeihez módosítókat adhat, az alábbi táblázat szerint:

A képz. értéke	+KÉ	+TÉ/VÉ
1-10	-	-
11-12	+1	+1
13-14	+1	+2
15-16	+1	+3
17-18	+2	+4
19-	+2	+5

Ha a karakter képzettsége eléri a 20-at, egy körben mindkét kezével támadhat.

LOPÓZÁS (1×)

Ügyesség + Gyorsaság

A hangtalan, észrevétlen helyváltoztatás művészete. A próba alkalmazása elkerülhetetlen, ha azt szeretnénk, hogy mozgásunk felfedezetlen maradjon – persze, ha akad a közelben valaki, aki egyáltalán felfedezheti.

Biztos tudás

9 – Padon elszenderedett városi polgárokat meglopó utcai tolvaj.

12 – Fejvadásziskola frissen végzett növendéke

15 – Képzett, tapasztalt orgyilkos, aki rendszerint belopózva, otthonában végez az áldozattal.

17 – Elf mesterfelderítő.

19 – Csillagtalan éjben zsákmánya felé közeledő fekete párdúc.

Nehézségek

Mindennapos feladat (9): elosonni a zöldségeskofa mögött.

Könnyű feladat (12): elosonni a zöldségeskofa előtt.

Átlagos feladat (15): készülő haditábor közelébe férközni és kikémlelni az est sötétjében.

Nehéz feladat (18): felkészült, őrszemekkel védett tábornok megközelíteni, a sátrak közé bemerészkedni.

Nagyon nehéz feladat (21): kiképzett őrkutyákkal és tapasztalt gazdáikkal védett vérudvaron áthaladni az éj leple alatt.

Hősies feladat (24): tapasztalt fejvadászörtség figyelmét kiejátszani. Nappal végrehajtani az egyszerűbb feladatokat.

Nem dobhatsz rá – Lehetetlen feladat: a kivilágított bálterem őrei között erdei álcaöltözetben keresztülsonni.

Lehetséges módosítók a képzettséghez

- kőpadló: +4

- fapadló (nem nyikorog!): +2

- puszta föld: +2

- kert: -1

- erdő: -2

- bozótos: -4

- zajforrás a közelben: +1-től +5-ig (csordogáló paktól az üvöltő tömegig).

- zajt csapó tárgyak, vért, fegyver a lopakodón: -1-5.

Adott esetben *ellenpróbát* is lehet dobni:

Lopózás + k10

vs.

Éberség + k10

Az ellenpróba során a fenti módosítókat megkapja az a fél, amelyiknek az pluszt jelent (pl. ha a lopakodó erdőben van, akkor az ellenfele +2-öt kap dobásához).

MÉREGKEVERÉS (2×)

Ügyesség + Intelligencia

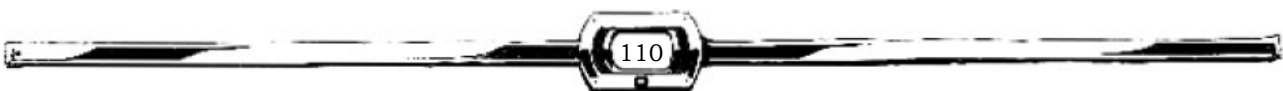
A képzett karakter ismeri a mérgeket, az összetevőket, a hatásait, a mérgezések tüneteit és ellenszerét. Természetesen elkészíteni is képes a mérgeket, és semlegesíteni is tudja azokat.

A mérge – vagy ellenmérge – előállításához minden esetben megfelelő alapanyagok, felszerelés és idő kell.

Részletesen ld. az *Életerő, egészség* c. fejezetben.

Képzettség

10 – Ismered a legegyszerűbb mérgeket és mérgezési praktikákat.





14 – Otthonosan mozogsz a növényekből, állatokból nyerhető ismertebb mérgek és ellenmérgek terén (pl. étel- és fegyvermérgek).

16 – Ritka ásványi mérgek, több komponensű gyilkos áfiumok készítésére és vegyítésére is képes vagy (pl. légi- és kontaktmérgek).

18 – Elismert és rettegett művésznak számíatsz a „szakmában” (pl. rafinált, többkomponensű kánpórok, mágikus tulajdonságú kotyvalékok, nagy hatású ellenmérgek stb.)

20 – Számítalan kifinomult módozatát ismered annak, hogyan gyilkolj (árts) úgy, hogy a mérgezésre a legapróbb jel se utaljon.

Próbatétel

Mindennapos (9): megnevezni néhány ismert mérget

Könnyű feladat (12): tudod, mihez kezdj egy méreggel. Ismered és felismered az ismertebb méregtípusok hatásait, a mérgezés tüneteit.

Átlagos feladat (15): tudni, hol és hogyan szerezd be a mások által elkészített mérget. Továbbá tudni azt, hogyan tárold, kezeld, juttasd az áldozat szervezetébe.

Nehéz feladat (18): magad készíteni a gyomorrontást, hasmenést, fejfájást – gyengébb, gyorsan múló kellemetlenséget – okozó szert. Ellenszerrel, kezeléssel lassítani egy hasonló mérgezés hatásait.

Nagyon nehéz feladat (21): elkészíteni egy betegségre emlékeztető, enyhe lázat, k2 napig tartó bágyadtságot, rosszullétet okozó mérget. Kúrálással, ellenszerrel kikezelné a gyengébb mérgezéseket.

Mestert kívánó feladat (24): pontos recept alapján elkészíteni egy azonnal ölő mérget.

Lehetetlen feladat – nem dobhatsz rá! Azonnal ható, 30 m sugarú körben mindenkit (aki nem kapott az ellenszerből) elpusztító, bivalyerős mérget készíteni.

Megjegyzés: a Herbalizmus, az Élettan és az Alkímia képzettségek segédképzettségnek számítanak.

A Méregkeverés egyszerűsített szabályai

A képzettség-próbához tartozó Nehézségeket az alábbi táblázatok tartalmazzák, elsőként mérgek típusa ill. azon belül az egyes hatások szerint:

I. Emésztő rendszerre ható	Nehézség
Semmi	-
Émelygés	4
Roszsullét	6
Fp vesztes	7
Ájulás	8
Halál	10

II. Idegrendszerre ható	Nehézség
Semmi	-
Émelygés	4
Bódulat	6
Alvás	8
Halál	10

III. Izomrendszerre ható	Nehézség
Semmi	-
Gyengeség	4
Görcs	6
Bénultság	8
Halál	10

IV. Keringési rendszerre ható	Nehézség
Semmi	-
Émelygés	4
Kábultság	6
Fp vesztes	7
Ájulás	8
Halál	10

Hatóidő	Nehézség
Azonnali	8
Gyors (k6 kör)	4
Lassú (k6*10 perc)	-
Nagyon lassú (k6 nap)	-
Lappangó (spec.)	8

Hatás időtartama	Nehézség
Egyszeri (1 kör)	-
Rövid ideig (k6*10 perc)	4
Közepes ideig (k6 óra)	6
Hosszú ideig (k6 nap)	8
Maradandó	10

Megjegyzés: A halál mindig maradandó!

Méreg erőssége = Képzettség 10-es részének fele (lefelé kerekítve). Ennél gyengébb mérget bármikor tud készíteni a karakter (csak minek? ☺), erősebb mérget esetén pedig minden plusz erősítés 1-gyel növeli a Nehézséget (de maximum 5-tel növelhető).

Többhatású mérgek: Ha a méregnek több hatása van (pl. bénultság/gyengeség), a két hatás Nehézsége összeadódik. Ha a dobás sikertelen, a karakter nem tudta elkészíteni a mérget.

Egyéb módosítók a képzettséghez	Módosító
műhely felszereléssel	-
hordozható felszereléssel	-2
csak hétköznapi tárgyakkal (kanál, csésze, mozsár)	-4
kapkodó, elsietett munka	-2
pontos recept alapján	+4
alkímia segédképzettség	+1-3
herbalizmus segédképzettség	+1-3

Ellenmérgek készítése: első lépésben a karakternek *képzettség-próbát* kell tennie, hogy megtudja a mérge pontos hatását. Ezt követően újból *képzettség-próbát* kell tennie, ahol az ellenmérge „hatása” és időtartama szerinti módosítónak ugyanakkorának kell lennie, mint a kiiktatni kívánt méregnek (pl. a mérge közepes ideig görcsöt okoz, akkor az ellenmérge Nehézsége alpból 12 lesz), a többi tényező – hatóidő ill. egyéb körülmények – a karakter döntésétől és a körülményektől függ.

Példa: A karakter képzettségének értéke 12. Izomrendszerre ható, görcsöt okozó (Nehézség = 6), gyors hatóidejű (4), rövid ideig ható (4) mérget szeretne készíteni, tehát a Nehézség 14. A mérge erőssége 1 lesz. Ha azt szeretné, hogy a mérge sikeres Egészségpróba esetén is legalább gyengeséget okozzon, a Nehézség 18 lesz. Ha ezt a mérget pedig legalább 3-as erősségűvé szeretné tenni, a Nehézség 20-ra emelkedik. Ha ezt a mérget pontos recept alapján készíti el, a képzettsége 16-ra emelkedik.



ORVGYILKOLÁS (2×)

Gyorsaság + Akaraterő

Meglehetősen összetett képzettség, melynek lényege minden esetben egy (vagy több) célszemély elpusztítása. A lényeg: gyorsan és észrevétlenül végezni az áldozattal. A metódusok sok esetben – de korántsem mindig! – fontos feltétele, hogy az orgyilkos maga sértetlenül, ráadásul leleplezetlenül kerüljön ki az akcióból.

Ha a karakter túllüti ellenfelét, *képzettség-próbát* dobhat, siker esetén az ellenfél meghal, sikertelenség esetén „csupán” Ép-t sebez.

Biztos tudás

9 – Bokorban lapuló lesipuskás.

12 – Kiképzőklán első bevetéses növendéke.

15 – Tapasztalt, sokat látott klántag.

18 – Egyéni stílusú mestergyilkos.

20 – Fejvadászklánok vezetői.

Nehézségek:

Könnyű feladat (12): egyetlen tördőfessel megölni a házában alvó honpolgárt.

Átlagos feladat (15): utcai forgalomban tört döfni az előttünk sétáló bordái közé. Egy döféses halál. Túlütéses támadást feltételez.

Nehéz feladat (18): hangtalanul végezni a hátulról, észrevétlenül megközelített őrral.

Nagyon nehéz feladat (21): halálos szúrás a váratlanul előrántott fegyverrel.

Hősies feladat (24): balesetnek álcázni, hogy valaki belefúlt a levesébe.

Szinte lehetetlen feladat (27): harc közben egy szúrással ölni.

REJTŐZÉS (1×)

Intelligencia + Asztrál

A ragadozók és zsákmányaik örökös harca hihetetlen rejtőző-képességeket produkált az állatvilágban. Ugyanez a küzdelem az értelmes fajok világában is megteremtette az eltűnés művészetét.

Ha a karakter el kíván bújni valaki vagy valami elől, a Rejtőzés képzettségéhez kell folyamodnia. Ennek hiányában kizárólag az ellenfél éberségén múlik a siker.

Biztos tudás

10 – Természeti népek fiai, ösztönös adottság.

14 – Jól képzett orgyilkos.

16 – Mestergyilkos palota-környezetben.

18 – Elf fejvadász erdei terepen.

20 – Az éjszakai lepke a fakérgen. Mágiával átforgalmazott mesterfelderítők és mestergyilkosok.

Nehézségek

Mindennapos feladat (9): eltűnni egy szénaboglya közepén.

Könnyű feladat (12): elvegyülni a sűrű tömegben.

Átlagos feladat (15): sűrű aljnövényzetben, erdőben elrejtőzni.

Nehéz feladat (18): kereket oldani zsúfolt városban a „Tolvaj! Tolvaj!”-t kiabáló városi utcanép elől.

Nagyon nehéz feladat (21): elrejtőzni a terepet alaposan ismerő üldözők elől.

Hősies feladat (24): közepes lehetőségeket nyújtó terepen a nagyszámú hajtó-kereső elől eltűnni.

Szinte lehetetlen feladat (27): rejtőzésre látszólag teljesen alkalmatlan terepen észrevétlenül meglapulni.

Adott esetben *ellenpróbát* is lehet dobni (Rejtőzés vs. Éberség, Rejtőzés vs. Nyomolvasás).

☞ (opcionális): E képzettséget (ill. az előbbi *ellenpróbát*) kell használni, ha a karakter követni kíván valakit, vagy követőit szeretné lerázni. Abban az esetben, ha a követő személy titokban próbálja követni célpontját, két dobás szükséges, előbb a követett ébersége a követő rejtőzésével, ha a követett nyer, kiszúrta követőjét, majd a követett dob rejtőzésre, a követő éberségre, ha a követett nyer, eltűnt követője szeme elől.

SZABADULÓMŰVÉSZET (1×)

Erő + Ügyesség

A karakter elméleti szinten ismeri a csomókat és kötözési eljárásokat, egyes bilincsek, kalodák elveit. Amennyiben nem haladja meg tudományát, képes felettük úrrá lenni – rabságából megszabadulni. Alapja mechanikai, csomózási ismeret lehet, esetleg akrobatikus lazaság, hajlékonyság.

A szabadulás esélye részben a karakter képzettségétől, részben a megkötöző jártasságától függ. *Ellenpróba* dobása javasolt tehát (Szabadulóművészet vs. Csomózás pl.).

☞ (opcionális): e képzettség az Akrobatika része.

SZERENCSEJÁTÉK (1×)

Ügyesség + Asztrál

Nem csupán a kártyában, más típusú szerencsejátékban is kamatoztatható tudomány: hathatós befolyás az esélyek javítására. Trükkök, segítők, csalafinta eszközök és megoldások alkalmazása. Nemes egyszerűséggel szólva – csalás. Mivel esetükben komoly súllyal esik latba az ellenfél figyelmessége, mindig ellenpróbával kell játszani: Szerencsejáték vs. ellenfél Ébersége vagy Szerencsejátéka.

A játék izgalmainak fokozására – igény szerint – használhatók az alábbi módosítók. Ennek alapján újabb módosítók is kitalálhatóak.

- A karaktert segítő kártyások után: a segítők *Szerencsejáték* segédképzettsége, max. 4 főig.
- Minden ellene dolgozó után: a segítők *Szerencsejáték* segédképzettsége hozzáadódik a Nehézséghez, max 4 főig.
- Ha többen figyelik a játékot: próba külön-külön mindenki ellen, max. 4 főig.

Igen izgalmas helyzetek adódhatnak, ha két ellentábor gyűlik össze, ahol a játékosoknak több kibice, segítője, ellenfele is van!

Biztos tudás

9 – A sarki ivóban esténként összeülő mesterlegényeket bármikor tönkreveri.



12 – A játékban járatos, de korántsem hivatásos játékosokat is képes félrevezetni.

15 – A vele azonos szintű hivatásos játékosok ellen is próbálkozhat, több hamiskártyással szemben is megállja a helyét.

16 – Gyakorlott és erősen gyanakvó játékosok ellen is képes győzni.

18 – Egyszerre több, egymással összedolgozó hamiskártyás ellen is képes győzelmet aratni.

19 – A mesterség minden csínját-bínját ismerő hamiskártyás(ok) ellen, megfigyelők és kibicek keresztüzében is képes győzelmet aratni, lelepleződés nélkül.

Nehézségek

Mindennapos feladat (9): mágusnak lenni az utca porában „ki van a feneked”-et játszó porontyok között.

Könnyű feladat (12): orránál fogva vezetni egy először asztalhoz ülő játékost.

Átlagos feladat (15): győzelmet aratni a kantinban kockázgató helyőrségi katonák felett.

Nehéz feladat (18): több képzett, de tisztán játszó ellenfél felett győzelmet aratni.

Nagyon nehéz feladat (21): több hamiskártyás ellen győzni.

Hősies feladat (24): számos kibic és ellenkibic között hamiskártyásokat legyőzni.

Szinte lehetetlen feladat (27): kibicek, bármiféle segítők nélkül, egy szál trikóban, motozás után, ellenőrök pillantásainak keresztüzében csalni az abadanei Hatesztendősi Játékokon.

TITKOSAJTÓ KERESÉS (1×)

Ügyesség + Intelligencia

Noha önálló képzettségként szerepel, voltaképpen az Építészet, a Csapdaismeret és a Mechanika tanait használja fel, kiegészítve az évszázadok alatt felgyűlt tapasztalatok összefoglalásával. Célja egyértelmű: a készítők által rejtteni szándékozott ajtók-ablakok felfedezése.

Nehézségek

Átlagos feladat (15): hanyagul álcázott titkosajtó felfedezése.

Nehéz feladat (18): gyakorta használt rejtett átjáró vagy olyan titkosajtó felfedezése, melynek elhelyezkedéséről a karakter rendelkezik némi információval.

Nagyon nehéz feladat (21): gondosan rejtett titkosajtók észlelése.

Hősies feladat (24): ritkán használt, nagy műgonddal elrejtett, bonyolult szerkezetű titkosajtók felfedezése

Szinte lehetetlen feladat (27): a legképtelenebb helyekre elhelyezett, többszörösen álcázott, és sosem használt titkosajtók felfedezése.

Nyilvánvalóan sokat számít a rejteajtó tervezőjének és készítőjének tudása. A Nehézség alapesetben az ő jártassága, ezt módosíthatják bizonyos tényezők (pl. a használat mértéke, a keresésre szánt idő stb.). Amennyiben a játékos egy jó ötlettel közel kerül a megoldáshoz, jelentősen csökkentheti a Nehézséget. Ha kitalálja, hol rejtőzik az ajtó, természetesen dobnia sem kell – karaktere sikerrel jár.

Lehetséges módosítók

Az Építészet és a Mechanika segédképzettségek.

ZÁRNYÍTÁS (1×)

Ügyesség + Intelligencia

Zárak, lakatok, összetett szerkezetek felnyitásának tudománya (álkulcs vagy egy darab drót segítségével, vagy... bízzuk a JK-k fantáziájára).

Nehézségek

Átlagos feladat (15): a leggyakoribb/legegyszerűbb záruk leküzdése (pl. könnyű retesz) erőszak nélkül.

Nehéz (18): összetettebb zárszerkezetek leküzdése.

Nagyon nehéz feladat (21): bonyolult, „tolvajbiztos” zárszerkezetek felnyitása.

Hősies feladat (24): mesterien elkészített, egyedi elrendezésű zárszerkezetek leküzdése.

Szinte lehetetlen feladat (27): rendkívül bonyolult (pl. többszörösen biztosított, csak egyik oldalról nyitható), esetleg mágiával támogatott nyitószervezetek leküzdése, célfelszerelés nélkül.

Lehetséges módosítók

Mivel ez tkp. a Mechanika képzettség egyik részterülete, ezért általában nem, de kivételesen (ha a KM jó fej) a Mechanika képzettség segédképzettség lehet.

ZSEBMETSZÉS (1×)

Ügyesség + Gyorsaság

A zsebtolvajlás sok esetben hasznos képzettség, ámbár kétségtelenül az utcán, erszények elorzására alkalmazzák leginkább. A furge, finom mozdulat, melylyel a tolvaj az áldozat zsebébe nyúl (esetleg apró pengéjével felmetszi a ruhát, netán kampót használ) a legritkább esetben kelt figyelmet. Ha pedig mégis? Nos, akkor jön a futás képzettség... vagy a harc.

Biztos tudás

9 – Javait alkalmi tolvajlással kiegészítő utcakölyök.

14 – Rendszeres tolvajlásból élő csavargó.

17 – Egy tisztelt tolvajklán nagy tapasztalatú tagja.

20 – Világlátott mestertolvaj.

Nehézségek

Átlagos feladat (15): tömegben, dulakodás vagy lökdösődés közben végrehajtott zsebmetszés.

Nehéz feladat (18): utazók, fogadóban üldögélők, kis forgalmú utcán sétáló emberek kizsebelése

Nagyon nehéz feladat (21): állandóan gyanakvó kereskedők kizsebelése.

Hősies feladat (24): kifejezetten a karakterre gyanakvó, csoportosan közeledő utazók, vagy egymással összedolgozó „zsebesek” kifosztása.

Szinte lehetetlen feladat (27): dörzsölt mestertolvaj megcsúfolása.

Esetleges módosítók a képzettséghez

- a célpont erősen koncentrálnál valami másra: +3

- tömeg van: +1-től +2-ig

- egymáshoz zsúfolódva szoronganak emberek: +3

- penge, segédeszköz: +1

- zárt öltözet belső zsebébe kell nyúlni: -2

A KM dobathat *ellenpróbát* is, ahol a tolvaj Zsebmetszése „néz farkasszemét” áldozata Éberségével.

