



Harcosok, gladiátorok, barbárok

az Új Törvénykönyv alapján,
Iskolaalkotó rendszerünk metodikájában

Hulla & Selmo

— 2011 —

**SMARAGD TESTVÉRISÉG
Harcosok, gladiátorok, barbárok
az Új Törvénykönyv alapján
(átirat)**

Szerkesztette:
Hulla

Készítették:
Hulla, Selmo

Borító:
Selmo

Az eredeti kép a [Warriors Orochi](#) játékból származik

**Harmadik, bővített, átdolgozott kiadás
(v. 2.0)**

EREDETI MŰ:
Harcosok, gladiátorok, barbárok
Valhalla Páholy (1995)

ALAPSZABÁLYKÖNYV, MELYNEK RENDSZERÉBEN E KIADVÁNY KÉSZÜLT:
Új Törvénykönyv
Tuan Kiadó (2007)

Jelen mű készítése és közzététele még közvetetten sem szolgál jövedelemszerzést vagy -növelést, és e korlátozással mások által ingyenesen és szabadon felhasználható, a szerzők személyéhez fűződő jogainak tiszteletben tartása mellett. Jelen anyag felhasznál olyan karaktereket, helyszíneket, egyéb jellegzetességeket, amelyek más személy szellemi alkotásai, illetve olyan védjegyeket, amelyek más személy tulajdonában vannak - ezek önálló felhasználása csak a jogtulajdonosok hozzájárulásával lehetséges. A jelen mű a hivatalos kiadók kiadványaitól független, nem hivatalos rajongói alkotás.

Készült az Úr 2011. Évében

ELŐSZÓ

Már három éve annak, hogy az Új Törvénykönyv megjelent. Azt követően, sajnos visszaesett a kiadói aktivitás a szerepjátékhöz ígért kiegészítők megjelentetése terén. Sokan sokfélét láttak volna szívesen, de abban szinte minden rajongó egyet értett, hogy egy alaposan átgondolt erratúra és egy hivatalos iskolaalkotó metódusra mindenképp szükség lenne. Előbbi kapcsán mi, egyszerű rajongók, nem sokat tehetünk, tán csak annyit, hogy ontjuk a kiadó felé az észrevételeinket és javasolatainkat.

Az első időkben, mikor még sokakkal együtt reménykedtem a M.A.G.U.S. főnixmadárként való feltámadásában, több anyagot is készítettem a kiadványhoz. Többek közt volt egy, a szabálykönyvből annyira hiányolt Iskolaalkotó metódusom, amelyről egyébként a rajongók többsége is pozitívan vélekedett, és sokan máig is használják. Akkoriban, csak hogy bemutassam alkalmazhatóságát, belekezdtem az egykor népszerű ETK-s kiegészítő szabálykönyv, a Harcosok, gladiátorok, barbárok ÚTK-ra való átkonvertálásába. Idővel ez a folyamat lelassult, mondhatni meg is állt. Tán még most is ez lenne a helyzet, ha az egyik barátom, Selmo, nem bíztat a munka befejezésére, és nem ajánlja fel az abban való segítségét. Mostanra már tényleg sok munkája van benne, és nélküle biztosan nem tarthatnátok kezetekben ezt a kiegészítőt. A dolgok előrehaladtával indokoltnak láttam, hogy más – a HGB profiljába beleillő – ETK-s anyagokat is beleszerkesszek. Ezeket majd a régi rajongók gyorsan kiszűrik, az újak pedig – reményeim szerint – külön örülni fognak nekik. Ahol csak tehettem, törekedtem rá, hogy a régi HGB szellemisége megmaradjon. Természetesen majd a tisztelt játékosok eldöntik, mennyire sikeredett a közízlésnek fogyaszthatót alkotnunk. Itt szeretném elmondani, hogy örömmel fogadunk az anyag kapcsán minden javító szándékú észrevételt és kritikát. Nem vagyunk tévedhetetlenek, biztos maradtak hibák az anyagban. Előre is elnézést kérünk érte!

Ezzel együtt a kiadó felé is szeretném jelezni, hogy az említett metódust – részében vagy egészében – használják fel bátran. Ez sokak szerint egy hiánypótló anyag, amely javarészt összhangban áll az Új Törvénykönyvben megjelentekkel!

Kívánok mindenkinek jó játékot!

Hulla

hulla@kalandozok.hu

2011. március 16.

ELŐSZÓ A HARMADIK KIADÁSHOZ

Lassan három éve, hogy ez a kiadvány megjelent. Azóta sok víz lefolyt a Dunán és a Kegyelteken – inkább hosszabb, mint rövidebb szünetekkel – dolgozva rájöttünk, hogy túl nagy lesz az anyag, továbbá pár dolognak itt jobb helye lenne. Tehát előkerestük a levelezések rengetegéből; leporoltuk, kicsit megkalkuláltuk, letörölgettük és itt-ott lefestettük. Vagyis egységesítettük a felosztását, hogy a másikkal illeszkedjen, egységesítettük sok képzettség megjelenését, a táblázatok méretét, többes számokat, címsorokat, hasábtöréseket, helyesírási hibákat javítottunk, stb. Beleírtuk a végére a *vadász*, *halász*, *fegyverkovács*, *páncélkovács* és *íjkészítő* szakmát, valamint a MTK *lovas harc* szabályait. Belenyúltunk pár iskolába, hogy apróbb módosításokat végezzünk rajtuk és belekerült a sima *harcos*, az *amazon* és a *barbár* kivonatos leírása is, hogy ezek miatt se kelljen alapkönyvhöz nyúlni és a teljes harcos fókusz megtalálható legyen egy helyen. A páncéloknaál, ahol csak lehetett kategóriát írtunk ezzel is szabadabb kezett adva a játékosoknak és mesélőknek.

Reméljük eme újítások elnyerik a tetszésedet és a Kegyeltek mellett minden csapatban ott lesz ebből is egy – nyomtatott vagy elektronikus – példány a játékot segítő.

Selmo

donselmo@gmail.com

2014. február 19.

TARTALOMJEGYZÉK

ELŐSZÓ	3
ELŐSZÓ A HARMADIK KIADÁSHOZ	3
TARTALOMJEGYZÉK	4
GLADIÁTOR	7
BAJVÍVÓ	9
Bajvívó stílusok	10
HARCOS	12
AMAZON	13
BARBÁR	14
ÉSZAK HARCOSAI	15
Abasziszi falanxharcosok	15
Abasziszi gladiátorok	16
Dwoon vértés-gyalogosok	16
Dwoon fehér-lovasok	17
Ereni kékköpenyesek	18
Erigowi szabad lovasok	19
Erigowi talpasok	20
Erigowi számszeríjászok	20
Gianagi alabárdosok	21
Ork harcosok	22
Ork	22
Goblin harcosok	23
Goblin	23
Alborne csillagai	24
Haonwelli nertonok	25
Ilanori vágatók	26
Sirenari erdőjárók	27
Törpe harcosok	28
Kürtővadászok	29
Tiadlani kardmesterek	30
Toroni ezüstkard bajnokok	31
Toroni elitharcosok	32
Hassidisek	33
DÉL HARCOSAI	34
Syenas Bástyái	34
Predoci vértések	35
Edorli gyalogosok	35
Harcos-tengerészek	36
Praedarmon Lobogói	36
Syburri vértés gyalogosok	37
Nasti könnyűlovasok	37
Ordani lángőrök	38
Dzsad hadzsik	39
Dzsad bahradák	39
Shadoni birodalmi zsoldosok	40
Gorviki szabad harcosok	40
Gorviki tengeri vadászok	41
Kráni szabadosok	42
Yllinori sólymok	43
Yllinori kopjás farkasok	43

Yllinori vaslovasok	44
Yllinori vértés medvék	44
Yllinori medvék	45
Yllinori sasok	45
Nomád harcosok	46
<i>FÜGGELÉK</i>	47
Fegyverek	47
Szalmák	47
Szalma (vadász)	47
Szalma (halász)	47
Szalma (fegyverkovács, páncélkovács, íjkészítő)	48
Lovas harcmodor	49
Táncoltatás	49
Legázolás	49
Lovasroham	49
Lóvérték	49
ISKOLAALKOTÓ METÓDUS	50
ÖSSZETETT METÓDUS	50
ISKOLÁN, RENDEN VAGY KLÁNON KÍVÜLI KARAKTERALKOTÁS	52
EGYSZERŰSÍTETT METÓDUS	53
ERRATA	54

Klán, rend, iskola	Pontérték		
HARCOS alap	4	Dreina	8
Amazon	6	Aranykör (Krad)	8
Barbár	6	Ranagol	8
Erigowi számszeríjász	4	Főnix (Sogron)	8
Siedon	5	Bosszúangyal (Uwel)	8
Predoci vértés	5		
LOVAG alap	6	BOSZORKÁNY alap	6
Feketerend	8	Liviniai Gyülekezet	7
Marico con Rabora	7	Maida Saluquas	7
Shadoni Első Arc	8	Stella Prosylen	8
Shadoni Második Arc	7	Alidaxi boszorkányrend	7
Shadoni Harmadik Arc	8	Ezer Fátyol Nővérei	7
Shadoni Negyedik Arc	8		
Shadoni Ötödik Arc	7	BOSZORKÁNYMESTER alap	6
Shadoni Hatodik Arc	7	Aszisi Vérkelyhesek	9
Erigowi Krad	8	Ascens Morga	8
		Hergoli Villámmester	8
FEJVADÁSZ			
Harcos alap	7	TÚZVARÁZSLÓ ordani	8
Orgyilkos alap	8	Renegát	7
Felderítő alap	8	Aschaon Tüzmesterei	8
Testőr alap	7		
Vértestvér*	7, 8, 8, 7	VARÁZSLÓ alap	9
Anat-Akhan*	7, 8, 8, 7	Lar-Dori	10
Ikrek*	7, 8, 8, 7	Pyarroni	10
Embervadászok*	7, 8, 8, 7	Dorani	10
TOLVAJ alap	5		
Zsebes alap	5		
Hamisító alap	6		
Besurranó alap	6		
Kobrák*	6, 6, 6, 7		
Talavar csodaművesei*	6, 6, 7, 7		
Szürkecsuklyások*	5, 6, 6, 6		
BÁRD alap	5		
Aszisi Énekmondó	5		
Lombhullás Árvái	6		
Vándorló dalnok	5		
Sötét bárd	5		
HARCMŰVÉSZ			
Shien-ka-to	7		
Dart-nid-kinito	6		
Avad-ka-kinito	7		
Nisen-nid-to	7		
Udvari Kardművész	9		
Harc útja Kardművész	8		
PAP			
Domvik	7		
Ranagol	7		
Arel	7		
Kyel	8		
Sogron	7		
Tharr	7		
PAPLOVAG			
Darton	8		
Domvik	9		

*a klán KAP értéke a közvetlenül felette megadott „alap” iskolák sorrendjében értendő

Azért, hogy biztosíthassuk az Új Törvénykönyvben megjelölt iskolák közötti egyensúlyt, az egyes iskolák KAP-költségét a fentiek szerint érdemes módosítani. Hiszen az alkotók által oly sokszor hangoztatott matematikai egyensúlyt csak ebben a formában lehet – az Új Törvénykönyv alapkoncepciójába beilleszthető módon – garantálni.

Ezen új értékek meghatározásához a [függelékben](#) bemutatott részletes Iskolaalkotó metódus került alkalmazásra, mely módszerrel gyakorlatilag bármilyen klán, rend, iskola vagy mester Háttér KAP értéke könnyedén kiszámítható.

GLADIÁTOR

A gladiátorok, az ynevi kultúrák meghatározó többségében, az egy az egy elleni, esetenként a páros küzdelemre felkészített fegyverforgatók. A kontinens különböző szegleteiben ezek a fizetett, vagy rabszolgasorban tartott speciálisan képzett viadorok, eltérő szabályok alapján, eltérő fegyverekkel vívják csatáikat a vérszagra éhes nézők szeme előtt. A gladiátorviadaloknak komoly hagyományai vannak, és szinte minden országban elterjedt, elfogadott és közkedvelt szórakozás. *(A gladiátorokról és a nevezetesebb rendszerű viadalokról bővebb információ az ETK 34-36. oldalán található.)*

Harcérték

A gladiátorok a fegyverforgatás terén rendkívül alapos ismeretekkel rendelkeznek. Ez számukra létkérdés, hisz többségük hétről hétre olyan küzdelmekben teszi kockára testi épségét, ahol a vereség egyenlő a halállal. A szemtől szembeni összecsapások során mindenkivel szemben megállják a helyüket, azonban egy csata forgatagában már kevésbé hatékonyak, mint más harcos iskolák tagjai. A célzás tudományában szinte sosem mélyülnek el, hisz az ilyesfajta harcmodor ismeretlen az arénák falai közt. Kifejezetten sok energiát fordítanak harcértékeik fejlesztésére. HM-jeik számát szintenként legalább 12-vel növelik.

Életerő és Fájdalomtűrés

A gladiátorok életereje és fájdalomtűrése legendás. Kimagasló állóképességük és akaraterjük, erős szervezetük nélkül hamar dicstelen véget érhetnek a porond homokján. Ezen a téren is könnyen felveszik a versenyt a többi fegyverforgatóval. Ebből kifolyólag Szintenkénti Fp-ik száma kimagasló módon átlagosan 8 ponttal nő.

Képzettségek

E viadorok kiképzése igencsak célirányos. Bár a különféle országokban – attól függően, hogy milyen rendszerű viadalban mérettetik majd meg őket – eltérő kiképzést kaphatnak, mégis hasonló ismeretekre tesznek szert tanulóéveik során. Ez az egysíkú tudás kalandozóéveik során még a hátrányukra is válhat, hisz meghatározó többségében harci képzettségeket sajátítanak el. Így általában 9 Kp-nál többet ritkán fordítanak képzettségeik fejlesztésére az egyes szintlépések alkalmával.

A gladiátorok induló képzettségei (29 IAP)

A gladiátorok többnyire az alábbi képzettségeket sajátítják el iskoláikban, ritkább esetben mestereiktől. Mivel a kontinensen számtalan szabályrendszerű viadalforma és hírneves iskola létezik, könnyen előfordulhat, hogy ettől eltérő, speciális képzettségekben lesz járatos a pályája elején porondra lépő viador.

A gladiátorok induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten:

Képzettség	Fok
Akrobatika	+20%
Esés	+30%
Fájdalomtűrés	3. fok
Fegyverhasználat	3. fok
Fegyverhasználat	2. fok
Fegyverhasználat	1. fok
Harcéri gyakorlat	3. fok
Kétkezes harc	3. fok
Pajzshasználat	2. fok
Pusztakezes harc	2. fok
Vakharc	1. fok
Vértviselet	2. fok

A gladiátorok képzettségei, melyeket iskolájában az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott előnnyel tanulhat (8 IAP):

Akrobatika, Állatismeret, Esés, Fájdalomtűrés, Fegyverhasználat, Fegyverismeret, Futás, Harci láz, Harcéri gyakorlat, Jelbeszéd, Kétkezes harc, Mászás, Pajzshasználat, Pusztakezes harc, Vakharc, Vértviselet

A gladiátorok fegyvertára

A gladiátorok számtalan típusú fegyvert és páncélt viselhetnek az arénában, ám szinte kivétel nélkül elmondható, hogy a merev páncéloktól és a célzófegyverektől ódzkodnak. Többnyire a gladiátorvértnek nevezett összeállítást alkalmazzák szívesen, amely alkar-, felkar- és lábszárvédőből, hasvértből és mellpáncélból áll, esetenként sisakkal kiegészülve (SFÉ: 4, MGT: 2, Súly: 15, Ár: 25 arany, STP: 50).

Egy átlagos 1. Tapasztalati szintű gladiátor:

Erő:	15	Ép:	14
Gyorsaság:	15	Fp:	37
Ügyesség:	15	Ψp:	–
Állóképesség:	14	Mp:	–
Egészség:	14	Kegy-pont:	–
Karizma:	12		
Intelligencia:	12	MME:	14
Akaraterő:	14	AME:	11
Asztrál:	11		
Érzékelés:	13		

Elköltött KAP-ok:

Iskola (Gladiátor)	5 pont
HM	28 pont (14 HM)
Fp	8 pont (8 Fp)
Kp	9 pont (9 Kp)

Fegyverzet:

Fegyver	fvn*	láncos buz.	tőr
Időigény:	3	5	3
KÉ:	32	39	40
TÉ:	50	73	65
VÉ:	96	111	105
CÉ:	28	–	–
Sebzés:	1k6	2k6+1	1k10

* *fegyver nélkül*

Képzettségek:

Képzettség	Fok	Kp
Akrobatika	+50%	3 Kp
Esés	+55%	2 Kp
Fájdalomtűrés	3. fok	
Fegyverhasználat (láncos buzogány)	3. fok	
Fegyverhasználat (tőr)	3. fok	5 Kp
Fegyverhasználat (háló)	2. fok	4 Kp
Harctéri gyakorlat	3. fok	
Kétkezes harc	3. fok	
Pajzshasználat	2. fok	
Pusztakezes harc	2. fok	
Vakharc	2. fok	4 Kp
Vértviselet	3. fok	3 Kp
Helyismeret (szülőföld)	3. fok	
Kultúra (saját)	3. fok	
Nyelvtudás (anyanyelv)	3. fok	

A gladiátorok különleges előnyei és hátrányai:

- I. Az Yneven képzett gladiátorok túlnyomó többségének különleges képessége, hogy ha egy az egy ellen kerülnek szembe ellenfelükkel, a harcértékük a következőképp módosul: KÉ: +5, TÉ: +5, VÉ: +10. Ennek feltétele, hogy az adott harci körben sem a gladiátor sem ellenfele nem hajt végre támadást egy harmadik fél ellen, továbbá nem válik célpontjává egy harmadik fél által végrehajtott, az ő küzdelmüket megzavaró támadásának. (8 IAP)
- II. Ha a fenti körülmények arénában, vagy népesebb – legalább egy tucat, a küzdelmet érdeklődéssel figyelő, annak eseményeivel „együtt élő” – nézősereg szeme előtt valósulnak meg, a gladiátorok harcértéke tovább nő: KÉ: +5, TÉ: +5, VÉ: +5. (4 IAP)
- III. A gladiátorok megtarthatják saját viadalrendszerükre jellemző fegyvereiket, illetve, ha az adott iskolában jellemző, akkor gladiátorvértjüket. (4 IAP)

Karakteralkotás

A Gladiátor KAP költsége: 5 (53 IAP)

A gladiátorok esetében a játszható fajok: ember, félelf, törpe, udvari ork, kyr származék.

A gladiátorok induló vagyona 2k6 arany.

BAJVÍVÓ

Bár a bajvivók hivatalosan a harcos iskola tagjai, mégis mi sem áll távolabb tőlük, minthogy közönséges harcosnak tekintsük őket. A bajvivó leginkább a bárdokkal, illetve a lovagokkal mutat némi hasonlóságot. Mindegyikük igazi mestere a rapír forgatásának. További fontos jellemzőjük, hogy minden bajvivó nemesi származással bír, és ez nagyban meghatározza viselkedését. Többségük Shadonban született, hisz ez az ország a bajvivó iskolák bölcsője. Napjainkban azonban már Ynev szinte minden táján – főként nemesi udvarokban – találkozhatunk az iskola egy-egy képviselőjével, mesterével. A bajvivók többsége átlag feletti ügyességgel és gyorsasággal bír, hisz ezek a tulajdonságok a győzelem zálogai lehetnek egy-egy párvialdal alkalmával. *(A bajvivókról és párbajkodexükről bővebb információ a HGB 12-20. oldalán található.)*

Harcérték

A bajvivók szinte kivétel nélkül kiváló fegyverforgatók, bár lehetőségeiket komolyan behatárolja, hogy a törkardon kívül nemigen vesznek más fegyvert a kezükbe. Igaz, hogy szemtől szembe egy párbaj során mindenkivel megállják a helyüket, azonban egy csata forgatagában már közel sem olyan hatékonyak, mint más harcos iskolák tagjai. A célzás tudományában szinte sosem mélyülnek el, hisz ez végképp nem lenne stílusos. Kifejezetten sok energiát fordítanak harcértékeik fejlesztésére. HM-jeik számát átlagosan szintenként 12-vel növelik.

Életerő és Fájdalomtűrés

A bajvivók életvitele nem feltétlenül eredményez kimagasló életerőt vagy fájdalomtűrést. Ez főként annak következménye, hogy meglehetősen ritkán kerülnek olyan szituációba, amely próbára tenné e jellemzőiket. Szinte az összes fegyverforgató közül ők azok, akik legkevésbé jeleskednek ezen a területen. Ebből adódóan szintenkénti Fp-ik száma átlagosan 5 ponttal nő.

Képzettségek

Ezek a nemesi származású harcosok igen mély és sokrétű tudásra tesznek szert életük során. Ám ellentétben a többi fegyverforgatóval, ők kevesebb harci, de sokkal több szociális képzettséget sajátítanak el. Szintén jellemző rájuk, hogy nem szeretik, ha csak felületes tudás birtokosai egy-egy képzettségben. Általában 12 Kp-ot fordítanak képzettségeik fejlesztésére minden szintlépés alkalmával.

A bajvivók induló képzettségei (28 IAP)

A bajvivók szinte kivétel nélkül az alábbi képzettségeket sajátítják el iskoláikban vagy mestereiktől. Azonban több tucatnyi bajvivó stílus és azt oktató, hírneves mester és iskola létezik, amely a megszokottól eltérő vagy attól bővebb tudást biztosít követőinek. Ezek közül a három legnevesebb lentebb megtalálható.

A bajvivók induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten:

Képzettség	Fok
Állatismeret (hátasok)	1. fok
Fegyverhasználat (rapír)	3. fok
Fegyverismeret	3. fok
Heraldika	3. fok
Írás/olvasás	2. fok
Lélektan	1. fok
Lovaglás	2. fok
Művészetek (udvari táncok)	2. fok
Nyelvtudás	2. fok
Párbaj	3. fok
Színészet	1. fok
Történelem	2. fok
Udvari etikett	3. fok
Vallásismeret	2. fok

A bajvivók képzettségei, melyeket mesterétől vagy iskolájában az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott előnnyel tanulhat (13 IAP):

Akrobatika, Állatismeret (hátasok), Ékesszólás, Esés, Fegyverhasználat, Fegyverismeret, Helyismeret, Heraldika, Írás/olvasás, Kétkezes harc, Kultúra, Legendaismeret, Lélektan, Lovaglás, Művészetek, Nyelvtudás, Pajzshasználat, Párbaj, Pszi (pyarroni*), Szerencsejáték, Szexuális kultúra, Színészet, Történelemismeret, Udvari etikett, Úszás, Vakharc, Vallásismeret

* A tradicionális iskolákban vagy a leghíresebb mesterektől tanulva (KM engedélyével)

A bajvivók fegyvertára

A bajvivók nagy becsben tartott fegyvere a rapír (más néven törkard). Saját, általában híres mesterek által készített díszes fegyverüktől önszántukból sosem válnak meg. Szinte kizárólag ezt a fegyvert használják. Ettől függetlenül néhány stílusnak a követői olykor a rapírnál kisebb kiegészítő fegyvert is forgatnak mellette. Fontos továbbá megjegyezni, hogy célzófegyvereket legfeljebb vadászatra használnak, de hogy egy ilyen eszközt küzdelemben alkalmazzanak a rájuk támadók ellen, az szinte kizárt.

A bajvivók nagyon ritkán hordanak páncélt. Ha mégis erre kényszerülnek, akkor is általában minőségi könnyűvértet hordanak, és legfeljebb míves/díszes rugalmas vértet hajlandók felvenni.

Egy átlagos 1. Tapasztalati szintű bajvivó:

Erő:	13	Ép:	12
Gyorsaság:	16	Fp:	30
Ügyesség:	15	Ψp:	–
Állóképesség:	12	Mp:	–
Egészség:	12	Kegy-pont:	–
Karizma:	14		
Intelligencia:	13	MME:	13
Akaraterő:	13	AME:	15
Asztrál:	15		
Érzékelés:	13		

Elköltött KAP-ok:

Iskola (Bajvívó - Shadleki)	6 pont
Nemesi vér	-
Vagyon (1)	1 pont
HM	24 pont (12 HM)
Fp	5 pont (5 Fp)
Kp	14 pont (14 Kp)

Fegyverzet:

Fegyver	fvn*	rapír	tőr
Időigény:	3	3	3
KÉ:	33	45	41
TÉ:	48	68	63
VÉ:	95	118	104
CÉ:	28		
Sebzés:	1k3-1	1k10	1k10

* fegyver nélkül

Képzetségek:

Képzetség	Fok	Kp
Állatismeret (hátasok)	2. fok	1 Kp
Fegyverhasználat (rapír)	4. fok	13 Kp
Fegyverhasználat (tőr)	3. fok	
Fegyverismeret	3. fok	
Heraldika	3. fok	
Írás/olvasás	2. fok	
Kétkezes harc	3. fok	5 Kp
Lélektan	1. fok	
Lovaglás	2. fok	
Művészetek (udvari táncok)	3. fok	3 Kp
Nyelvtudás	3. fok	3 Kp
Párbaj	3. fok	
Színészet	1. fok	
Történelem	2. fok	
Udvari etikett	3. fok	
Úszás	2. fok	2 Kp
Vallásismeret	2. fok	
Helyismeret (szülőföld)	3. fok	
Kultúra (saját)	3. fok	
Nyelvtudás (anyanyelv)	3. fok	

A bajvívók különleges előnyei és hátrányai:

- I. Az iskola követői 1. Tapasztalati szinten megkapják, a gyakran nagyhírű mesterek által készített, díszes és kiváló minőségű rapírjukat. (1 IAP)
- II. A bajvívók legfontosabb különleges előnye nemesi származásukból fakad, amely okán minden bajvívó karakter megkapja a Nemesi vér Hátteret. (10 IAP)
- III. A bajvívók mentalitásukból adódóan sosem elégszenek meg az ismeretek felszínes megszerzésével. Ha tehetik minden olyan területen igyekeznek átlag feletti tudásra szert tenni, amelyben már képezték magukat. Ez a gyakorlatban azt jelenti, hogy az iskola tagjai – amennyiben módjukban áll – minden képzettségüket legalább 3. fokon törekszenek elsajátítani. (–)
- IV. A bajvívók hihetetlen tettek végrehajtására képesek fő fegyverükkel. Ennek egyik kimagasló példája a Mesterjel. A Mesterjel egy többnyire tenyérnyi nagyságú, egyedi jel, melyet a bajvívó fegyverének hegyével képes az arra alkalmas felületre elhelyezni.

A pályájuk elején járó fegyverforgatók Mesterjele legfeljebb 3-4 vonalból tevődik össze, de a leghíresebb bajvívók már, több mint fél tucat vonalból álló jelet képesek „papírra” vetni. Ezt az aláírást legszívesebben ellenfelük ruházatán (olykor bőréen) szeretik elhelyezni. Közelharc esetén azonban ehhez mindenképpen túlítés szükségeltetik. (2 IAP)

Bajvívó stílusok

Ahogy erről már korábban szó esett, léteznek olyan bajvívó iskolák és mesterek, amelyek egyedi és jellegzetes stílust oktatnak diákjaiknak. Ezek közül a legjellegzetesebbek akár további képzettségeket vagy különleges előnyöket is biztosíthatnak az egyes bajvívó karaktereknek. Ezt a változatosságot szolgálja az alábbi három, Ynev kontinensén leginkább elterjedt ilyen stílus bemutatása.

Shadleki stílus (61 IAP)

Ez az átlaghoz képest igencsak offenzív stílus Shadlekből indult hódító útjára. Követői főként a támadásra helyezik a hangsúlyt. Ennek érdekében ezek a bajvívók díszes tőrt vesznek bal kezükbe, hogy ezzel még hatékonyabbá válják fegyverforgató tudományuk. Talán csak rájuk jellemző az is, hogy közülük többen e tőr dobását is tökélyre fejlesztik.

A Shadleki stílust űző bajvívó karakterek előnye:

- I. A stílus követői már első Tapasztalati szinten rendelkeznek a *Fegyverhasználat (tőr)* 3. fokával, illetve a *Kétkezes harc* 2. fokával. (8 IAP)

Aleggheri-stílus (61 IAP)

A stílust kifejlesztő mester nevét őrző technika főként a védelemre épít. Ennek szilárd kialakításához, az e stílust választó bajvívók háritótőrt forgatnak a tőr kard mellett. Ebből a biztos védelemből építik fel aztán támadásaikat. Az Aleggheri-stílusban vívó személy a párviadalok során kimagaslóan sokat mozog, nem egyszer látványos szökkenésekkel és elhajlásokkal próbálja elkerülni az ellenfele fegyverét.

Az Aleggheri-stílust űző bajvívó karakterek előnye:

- I. A stílus követői már első Tapasztalati szinten rendelkeznek a *Fegyverhasználat (háritótőr)* 2. fokával és a *Kétkezes harc* 2. Fokával, továbbá már induláskor képzetek a védekezést jól szolgáló *Akrobatikában* (+20%), melyet nagyon gyakran még tovább fejlesztenek saját Kp-ikből is. (7 IAP)

Den Aliud-stílus (61 IAP)

A stílusnak két különlegessége van. Először is az, hogy kidolgozója, Enrich Den Aliud erigowi nemes volt. Ennek következménye az, hogy ez a stílus ma is északon a legnépszerűbb. A másik jellegzetessége, hogy Aliud követői nem egy másik fegyvert, hanem saját – általában jó minőségű selyemből készült – köpenyüket hívják segítségül a párharcokban. Hiszen azt általában alkarvédő gyanánt fordítják ellenfelükkel szembe. Mivel

azonban ez az alkarra csavart ruhadarab nem tarthat ki nagyon sokáig, ezért gyors és dinamikus riposztokat láthatunk ezektől a bajvívóktól.

A Den Aliud-stílust űző bajvívó karakterek előnyei:

I. A stílus követői már első Tapasztalati szinten rendelkeznek a *Pajzshasználat (köpeny) 3. fokával*. Ez a képzettség lényegében nagyon hasonló a megszokott Pajzshasználathoz. Az egyedüli eltérés, hogy a köpennyel sem megsebezni (3. fok), sem fellökni (4. fok) nem képes a bajvívó az ellenfelét. Ezért azzal támadni e két módon nem érdemes. Am ha a bajvívó rendelkezik e képzettség 4. fokával, dönthet úgy, hogy megkísérli ellenfelére dobni köpenyét. Ha e támadás sikeres, az ellenfél VÉ-je 40-nel csökken, akár a dobóháló esetében. Az alkarra tekert köpeny VÉ-e 15, ám ezt kizárólag I. és II. kategóriába tartozó fegyverekkel, valamint a III. kategóriába tartozó egykezes kardokkal szemben képes biztosítani. Valódi pajzsokat természetesen sosem használnának a Den Aliud-stílus követői. A köpeny további felhasználási módja, hogy amennyiben alkalmazója számít a távolsági támadásra, akkor ezt maga körül forgatva +30-as védelmet biztosít használójának minden 2k6-os, vagy annál gyengébb sebzésű távolsági fegyverrel szemben. (7 IAP)

Karakteralkotás

A Bajvívó KAP költsége: 5 (54 IAP)*

*Ha a fentebb ismertetett három stílus egyikében jártas a bajvívó karakter, akkor a KAP költsége 6-ra módosul. A bajvívó esetében a játszható fajok: ember, félelf, kyr származék.
A bajvívók induló vagyona 3k6 arany.

HARCOS

Iskola pontértéke: 4 KAP (37 IAP)

Harcosok, kik katonáskodásból, fegyverük áruba bocsátásából élnek, ám nem jártak neves iskolába. Harclátott rokonok vagy veteránok magántanítványai, netán a városi kaszárnyában sajátították el a küzdés alapjait az ottani oktatóktól.

Ebből kifolyólag fegyverzetük, páncélzatuk, harcmódoruk pont olyan változatos, mint amilyen sokfélék ők maguk. *(Az iskoláról bővebb információ az ÚTK 37. oldalán található. Az iskola alábbi leírása – az induló és oktatott képzettségek tekintetében – némileg eltér az ÚTK-ban találhatóétól. Ennek oka, hogy az – mármint az ÚTK-s verzió – nem az ÚTK szabályainak megfelelően lett kidolgozva. Valamint véleményünk szerint legalább annyi harcospalántát tanítanak meg verekedni, mint pajzsot használni.)*

A harcosok különleges előnyei és hátrányai:

I. Az iskola tagjainak induló vagyona 3k6 arany. (-)

A harcosok induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten: (28 IAP)

Képzettség	Fok
Akrobatika	+15%
Állatismeret (hátasok)	1. fok
Esés	+15%
Fájdalomtűrés	2. fok
Fegyverhasználat	3. fok
Fegyverhasználat	2. fok
Fegyverhasználat	2. fok
Fegyverhasználat	2. fok
Fegyverismeret	2. fok
Futás	2. fok
Harctéri gyakorlat	2. fok
Lovaglás	2. fok
Mászás	+15%
Pajzshasználat vagy Pusztakezes harc	2. fok

A harcosok képzettségei, melyeket iskolájában az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott előnnyel tanulhat (11 IAP):

Akrobatika, Állatismeret (hátasok), Esés, Fájdalomtűrés, Fegyverhasználat, Fegyverismeret, Futás, Hadvezetés, Harci láz, Harctéri gyakorlat, Írás/olvasás, Lélektan, Lovaglás, Mászás, Művészetek (rajzolás), Nyelvtudás (saját), Pajzshasználat, Pusztakezes harc, Számтан/mértan, Taktika, Térképészet, Úszás, Vértviselet.

(Forrás: Új Törvénykönyv 37. oldal)

AMAZON

Iskola pontértéke: 6 KAP (64 IAP)

Észak-Ynev egyes eldugott vidékein fennmaradt a matriarchátus. Az itteni városok lakói az amazonok. A társadalmukban a nők végeznek minden munkát, a férfiak csupán szolgák és nemzésre alkalmas példányok. Az emrelinek a személyes szabadságukat mindennél többre tartó harcosok és erdőjárók. Makacs és büszke nők, meglepő – egyesek szerint ostoba – bátorsággal megáldva. Istennőjük, a Földanya ellenfelének tartják Orwellát, s minden sötét és gonosz démont vagy élőholtat.

Ha lehet, szemtől szembe harcolnak, ám ha csellel nagyobb az esély a győzelemre, nem restek csalni és hazudni sem. Elsősorban a könnyebb kardokat használják, de a dárda és az íj használata is mindennapos számukra. Páncélt ritkán – csatákban is csak könnyűvértet –, pajzsot nem hordanak, a szabad, akrobatikus mozgást és vívóceleket jobban kedvelik. *(Az iskoláról bővebb információ az ÚTK 38-40. oldalán található.)*

Az Amazonok különleges előnyei és hátrányai:

- I. Az emrelin számára a törzs mindennek a közepe, a közösség bármely nem Misztikus és Tudományos képzettséget az Oktatás képzettség 4. fokú előnyeivel taníthat számára a KM engedélyével. (30 IAP)
- II. Az amazon társadalom a finom intrikára épül, ezért egy emrelin könnyebben veszi észre a hazugságot: +1 módosítót kap az Asztrál dobásaira a Lélektan képzettség alkalmazásakor hazugság érzékelésére, tehát már 1. fokon is módosító nélkül dob. (2 IAP) *(A második előnyük módosult, hiszen amit a szabálykönyvben leírtak, az hogy finoman mondjam mosolyogtató.)*
- III. 5. Tapasztalati szinten próbatétel elé kerülhet. E próba a papnők által a jelentkezőkre bocsájtott álom, melyben bizonyítania kell, hogy elég eszes, képzett és megfelelő harci tudással rendelkezik, hogy kiállja a nehézségeket. Azok, akik felébrednek kiállták a próbát és kiérdemlik a Földanya kegyét. Megkapja a Kegyelt hátteret, tanulhatja a Vallásismeret (Igere) képzettséget a törzsi bónuszokkal és vásárolhat Kegypontokat. Használhatja a Szakrális mágia *Élet* és *Természet* szféráinak fohászait, de a *Nagy Arkánum* rituáléhoz nincs hozzáférése, helyette a Boszorkánymágia *Lélekvarázs* és *Álommágia* fejezetében leírt varázslatokat kapja meg, az *Ámokfutás* kivételével. (5 IAP)
- IV. Az amazonok a hagyományos emrelin karddal kezdik a játékot. Induló vagyonuk 1k6 arany. (1 IAP)

Az Amazonok induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (26 IAP):

Képzettség	Fok
Akrobatika	+10%
Állatismeret (lombhullató erdők)	2. fok

Esés	+10%
Fájdalomtűrés	2. fok
Fegyverhasználat (emrelin kard)	3. fok
Fegyverhasználat (hajítófegyverek)	2. fok
Fegyverhasználat (íjak)	2. fok
Fegyverismeret	2. fok
Futás	2. fok
Harctéri gyakorlat	2. fok
Herbalizmus	2. fok
Időjósítás	2. fok
Lélektan	1. fok
Mászás	+10%
Udvari etikett/intrika	1. fok
Úszás	2. fok
Vadonjárás (lombhullató erdők)	2. fok

(Forrás: Új Törvénykönyv 38-40. oldal)

BARBÁR

Iskola pontértéke: 6 KAP (64 IAP)

A Keleti barbárok földjéről származó korgok jelentik a külvilág szemében a barbárokat. A korg szabad vadászt, kóborlót jelent. Nem tartoznak egyetlen törzshöz sem, életük nagy részét kóborolva töltik, vadásznak, halásznak és bármilyen törzsi csetepatéban szívesen látott vendégek. Félelmetes fizikai erővel és állóképességgel rendelkeznek, a hazugságok, intrikák éppoly idegenek tőlük, mint a megfontoltság vagy a józan belátás.

Harci technikáik jelentős része a minél gyorsabb győzelmet támogatja, ennek megfelelően általában csatabárdot, buzogányt, nehéz kardot, illetve ezek kétkézes verzióit használják. A vadászathoz pedig általában hajítódárdát. Vérteket csak ritkán öltenek, és az sem lehet nehézvért. *(Az iskoláról bővebb információ az ÚTK 40-41. oldalán található. Az iskola alábbi leírása némileg eltér az ÚTK-ban találhatóétól. Ennek oka a függelékben leírt vadász szakma követelménye.)*

A Barbárok különleges előnyei és hátrányai:

- I. A korg a törzs megbecsült tagja, így bármely, életmódjától nem idegen képzettséget az Oktatás képzettség 4. fokú előnyeivel tanulhat népétől a KM engedélyével. (19 IAP)
- II. Megkapja a Mágia tagadás Hátteret tetszőleges mértékű változatát. (10 IAP)
- III. Neveltetése és világnézete miatt a Szociális, Alvilági és Tudományos képzettségek másfélszer annyi Kp-ért sajátíthatóak el számára (lefelé kerekítve), Misztikus képzettségeket pedig egyáltalán nem tanulhat. (-6 IAP)
- IV. A kiemelkedő tetteket végrehajtó korgra idővel (5. Tapasztalati szint felett) a sámánok is felfigyelnek és a népük számára fontos küldetéssel bízhatják meg. Ha méltónak bizonyul, s erejét, hatalmát felhasználva végrehajtja a küldetést, a szellemek kegyeltjévé válhat, ekkor megkapja a Szellemek jóindulata (2) Hátteret. 10. Tapasztalati szint felett elnyerheti a sámánok legnagyobb adományát a varázslátást is, ekkor megkapja a Manalátó (2) Hátteret. (11 IAP)
- V. A barbárok kedvenc fegyverükkel kezdik a játékot. Induló vagyonuk 1k6 arany. (1 IAP)

A Barbárok induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (29 IAP):

Képzettség	Fok
Állatismeret (sztyeppék)	2. fok
Fájdalomtűrés	3. fok
Fegyverhasználat	3. fok
Fegyverhasználat	2. fok
Fegyverhasználat	2. fok
Fegyverismeret	2. fok
Futás	2. fok
Harci láz	2. fok
Harcéri gyakorlat	3. fok
Herbalizmus	2. fok

Nyomolvasás	1. fok
Pusztakezes harc	2. fok
Szakma (vadász)	2. fok
Úszás	2. fok
Vadonjárás (sztyeppék)	2. fok

(Forrás: Új Törvénykönyv 40-41. oldal)

ÉSZAK HARCOSAI

Abasziszi falanxharcosok

Iskola pontértéke: 4 KAP (41 IAP)

Az abasziszi falanxharcosokat Ynev minden táján megbecsülik, de legalábbis elismerik. Az abasziszi hadseregben nincs annál nagyobb dicsőség, mint ebben a fegyvernemben szolgálni. Az elit gárda tagjai mind morálisan, mind fegyverzetileg a legjobbnak mondhatók az országban képzett harcosok közt.

Fő fegyverük a pika vagy a rövidebb lándzsa, melyet kiválóan dobnak is. E mellett rövidkarddal illetve közepes pajzsral tanulnak meg bánni. Harcban rugalmas vértet és sisakot öltenek. *(Az iskoláról bővebb információ a HGB 28. oldalán található.)*

Az Abasziszi falanxharcosok különleges előnyei és hátrányai:

- I. Az iskola falai közt a fegyverek közül kizárólag a pika vagy a lándzsa és a rövidkard használatát oktatják.* (–)
- II. A lovas harcmódor kifejezetten távol áll tőlük, így a lóról való harc rendkívüli módon akadályozza őket a sokéves gyakorlás során berögzült harci készségeik alkalmazásában. Ezért a lóhátról való harchoz a Lovaglás képzettség eggyel magasabb (4.) fokát kell elsajátítaniuk. A Harc mozgó lóról bónuszait csak 5. fokon kapják meg, ám a körönkénti plusz egy támadás és a hátsónak járó bónusz ekkor sem illeti meg őket. (-1 IAP)
- III. Mivel képtelenek alkalmazkodni a magányos harchoz, ezért ilyen esetekben, ha több ellenféllel kerülnek szembe, csak egyikükre képesek figyelni, míg a többi támadójuk jogosulttá válik a Támadás főlátulról módosítóinak alkalmazására. Ez a hátrány a Harctéri gyakorlat képzettség sikeres alkalmazásával semlegesíthető. (-1 IAP)
- IV. A játékos dönthet úgy, hogy egy veterán falanxharcossal kezdi a játékot. Ez azt vonja maga után, hogy a karakter életkora nem lehet kevesebb harminc évnél. A veteránok sokéves szolgálatuknak hála megkapják fegyverzetüket, azaz egy közepes abbit-acél pajzsot, hasonló anyagból készült rövidkardot, pikát vagy lándzsát, továbbá egy ezüsttel futtatott pikkelyvértet. (6 IAP)

Az Abasziszi falanxharcosok induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (27 IAP):

Képzettség	Fok
Esés	+20%
Fájdalomtűrés	2. fok
Fegyverhasználat (pika vagy lándzsa)	3. fok
Fegyverhasználat (egykezes kardok)	2. fok
Fegyverismeret	2. fok
Futás	2. fok

Harctéri gyakorlat	2. fok
Pajzshasználat	3. fok
Pusztakezes harc	2. fok
Taktika	3. fok
Úszás	2. fok
Vértviselet	3. fok

Az Abasziszi falanxharcosok képzettségei, melyeket iskolájában az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott előnnyel tanulhatnak (10 IAP):

Esés, Fájdalomtűrés, Fegyverhasználat*, Fegyverismeret, Futás, Hadvezetés, Harctéri gyakorlat, Írás/olvasás, Lélektan, Művészetek (rajzolás), Nyelvtudás (saját), Pajzshasználat, Pusztakezes harc, Számтан/mérтан, Taktika, Térképészet, Úszás, Vértviselet

Abasziszi gladiátorok

Iskola pontértéke: 7 KAP (69 IAP)

Ynev szerte tán Abaszisz az az ország, ahol a gladiátorhivatásnak a legnagyobb hagyományai vannak. Ezt egyrészt jól példázza, hogy itt számtalan szabad ember önként vállalkozik arra, hogy az arénák falai közt mérse meg magát. Másrészt olyan kiváló fegyvermesterek találhatók a kiképzők közt, akik rövid idő alatt a legtehetségesebb viadorokat a tradicionális aszisz fegyverpárok igen magas szintű használatára oktadják. Ám ezek a fegyvermesterek súlyos vagyonokban mérnek csak tudásukat.

Ezek az Abasziszban képzett legtehetségesebb fegyvermesterek az ország elit viadorai. Ifjú koruktól kezdve csupán egy jellegzetes fegyverzettel tanulnak meg bánni. Ennek okán, ha csak tehetik, nem is szívesen vesznek más fegyvereket a kezükbe. *(Az iskoláról bővebb információ a HGB 29. oldalán található.)*

Az Abasziszi gladiátorok különleges előnyei és hátrányai:

- I. Az iskola az alábbiakat kivéve minden más szempontból megegyezik a Gladiátor alapiskolával.
- II. A abasziszi gladiátorok **egyik lehetősége**, hogy a tradicionális rövid kard, kis pajzs fegyverpár használatát sajátítják el. Ebben az esetben induláskor megkapják a *Fegyverhasználat (rövid kard) 4. fok* képzettséget, ám az iskola berkein belül, semmilyen más Fegyverhasználatot nem kapnak, sőt ott a későbbiekben sem oktatják őket más fegyver használatára. Továbbá megkapják a *Pajzshasználat (kis pajzs) 3. fok* képzettséget is. (+5 IAP)
- III. A **másik lehetőség** a szintén tradicionális szigony, dobóháló fegyverpár használata. Ebben az esetben induláskor csak két fegyver használatát sajátítják el. A *Fegyverhasználat (szigony) 4. fok*, illetve, a *Fegyverhasználat (dobóháló) 3. fok*. Az itt kapott tudás is megköveteli azt, hogy oktatóiktól más Fegyverhasználatot sem induláskor, sem a későbbiekben nem sajátíthatnak el. Ráadásul az intézmény falain belül a Pajzshasználat sem lehet oktatott és elsajátított képzettség számukra. (+7 IAP)
- IV. Az Abaszisz-szerte nagy becsben tartott veterán fegyvermesterek igencsak drágán mérnek tudásukat. Megfelelő anyagi háttér híján senkit nem tüntetnek ki figyelmükkel épp ezért kizárólag azok a karakterek kerülhetnek a szárnyaik alá, akik rendelkeznek a Vagyon (1) Háttérrel, ám induláskor ennek előnyeit (értsd 20-40 arany értékű felszerelés) nem kapják meg. (10 IAP)

Dwoon vértés-gyalogosok

Iskola pontértéke: 4 KAP (38 IAP)

A Dwyll Unió hadseregének gyalogos derékhadát adják e katonák. Jól képzett, kis létszámú, nehéz vértbe bújt egységeik meghatározó szerepet töltenek be az ország védelmében, ebből adódóan, csak született dwoont vesznek be. Képzésük során kétkezes gyalogsági fegyverekkel tanulnak meg bánni a leginkább kismemesi családból származó újoncok. Az öt éves kiképzést követően kitartó és fegyelmezett katonaként kezdik meg a szolgálatot. *(Az iskoláról bővebb információ a HGB 31. oldalán található.)*

A Dwoon vértés-gyalogosok különleges előnyei és hátrányai:

- I. A gyalogosok szolgálati idejük letelte után megkapják kedvenc fegyverüket. (1 IAP)

A Dwoon vértés-gyalogosok induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (25 IAP):

Képzettség	Fok
Akrobatika	+25%
Esés	+15%
Fájdalomtűrés	2. fok
Fegyverhasználat (kétkezes fegyver)	3. fok
Fegyverhasználat	1. fok
Fegyverismeret	2. fok
Futás	3. fok
Harctéri gyakorlat	2. fok
Mászás	+15%
Pusztakezes harc	2. fok
Taktika	2. fok
Úszás	2. fok
Vértviselet	3. fok

A Dwoon vértés-gyalogosok képzettségei, melyeket iskolájában az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott előnnyel tanulhatnak (12 IAP):

Akrobatika, Állatismeret, Esés, Fájdalomtűrés, Fegyverhasználat, Fegyverismeret, Futás, Hadvezetés, Harci láz, Harctéri gyakorlat, Heraldika, Herbalizmus, Írás/olvasás, Kultúra (saját), Lélektan, Mászás, Művészetek (rajzolás), Nyelvtudás (saját), Pusztakezes harc, Számtan/mértan, Taktika, Térképészet, Úszás, Vadonjárás, Vértviselet

Dwoon fehér-lovasok**Iskola pontértéke: 4 KAP (44 IAP)**

A fehér-lovasoknak, melyek lényegében a Dwyll könnyűlovasságot alkotják, nagyon fontos szerep jut a különféle ütközetekben. Köszönhető ez az innen kikerülők sokoldalúságának. Legfőbb erényeik az ügyesség, a furfang és a kimagasló fegyverforgató tudomány. Kizárólag született dwoon kerülhet soraikba.

Fegyverzetük nehézvért – általában mellvért vagy rákozott vért –, tolldíszes sisak, szablya és lovaskopja, melyen a tartomány címerével díszített háromszög alakú zászlócska leng. *(Az iskoláról bővebb információ a HGB 31. oldalán található.)*

A Dwoon fehér-lovasok különleges előnyei és hátrányai:

- I. A hosszú képzés és szolgálati idő okán legkorábban 25 éves korukban hagyhatják el iskolájukat. Ekkor könnyű harci lovukat, kopjájukat és szablyájukat megtarthatják. Amennyiben hajlandóak – legalább 30 éves korukig – tisztként továbbszolgálni, megtarthatják mellvértjüket is. (6 IAP)

A Dwoon fehér-lovasok induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (27 IAP):

Képzettség	Fok
Akrobatika	+10%
Állatismeret (hátasok)	2. fok
Esés	+25%
Fájdalomtűrés	2. fok
Fegyverhasználat (lovaskopja)	3. fok
Fegyverhasználat (egykezes kardok)	2. fok
Fegyverismeret	2. fok
Futás	2. fok
Harctéri gyakorlat	2. fok
Idomítás (hátasok)	2. fok
Lovaglás	3. fok
Mászás	+10%
Pusztakezes harc	2. fok
Úszás	2. fok
Vértviselet	2. fok

A Dwoon fehér-lovasok képzettségei, melyeket iskolájában az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott előnnyel tanulhatnak (11 IAP):

Akrobatika, Állatismeret (hátasok), Esés, Fájdalomtűrés, Fegyverhasználat, Fegyverismeret, Futás, Hadvezetés, Harctéri gyakorlat, Heraldika, Idomítás (hátasok), Írás/olvasás, Kultúra (saját), Lélektan, Lovaglás, Mászás, Művészetek (rajzolás), Nyelvtudás (saját), Nyomolvasás, Pusztakezes harc, Számтан/mértan, Térképészet, Úszás, Vértviselet

Ereni kékköpenyesek**Iskola pontértéke: 5 KAP (54 IAP)**

Hat év kemény, a hat Hercegi Hadiakadémia egyikén kapott kiképzés után mondhatja el magáról valaki, hogy az Ereni kékköpenyesek közé tartozik. A növendékek a fegyveres és pusztakezes küzdelmen túl a hadászatban és a túlélést biztosító egyéb jártasságokban is elmélyednek.

E lovas harcosok félúton járnak a könnyű- és a nehézlovasság közt. Kiképzésük hihetetlenül intenzív és sokrétű. Leginkább a hosszúkard, a tör, a csatacsákány és a dárdák forgatásában járatosak. Pajzsot nem használnak, de testüket pikkely- vagy lemezevért óvja. *(Az iskoláról bővebb információ a HGB 32. oldalán található.)*

Az Ereni kékköpenyesek különleges előnyei és hátrányai:

- I. A kékköpenyeseknek minden körülmények közt erkölcsi kötelességük, hogy Zászlóháborúk idején visszatérjenek Erenbe és szolgáljanak a hercegség seregében. (–)
- II. Hacsak a karakter nem rendelkezik legalább Vagyon (2) Háttérrel, kiképzésének befejezte után kénytelen az öt éves szolgálati időt is letölteni a seregben. Am ekkor – kék köpenyükön túl – megkapják teljes felszerelésüket, azaz vértet, hosszúkardot, tört, dárdát, csatacsákányt, illetve harcra idomított lovát. Akik megtehetik, hogy a kiképzést követően rögvést otthagynak az iskolát, csupán hosszúkardjukat és kék köpenyüket kapják útravalóul. (6 IAP)

Az Ereni kékköpenyesek induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (32 IAP):

Képzettség	Fok
Akrobatika	+20%
Állatismeret (hátasok)	2. fok
Állatismeret (lombhullató erdők)	2. fok
Esés	+15%
Fájdalomtűrés	2. fok
Fegyverhasználat (egykezes kardok)	2. fok
Fegyverhasználat (csatabárdok)	2. fok
Fegyverhasználat (tör jellegű fegyverek)	2. fok
Fegyverhasználat (hajítófegyverek)	2. fok
Fegyverismeret	2. fok
Futás	2. fok
Hadvezetés	1. fok
Harcéri gyakorlat	2. fok
Herbalizmus	1. fok
Idomítás (hátasok)	1. fok
Lovaglás	3. fok
Mászás	+15%
Pusztakezes harc	2. fok
Taktika	2. fok
Vadonjárás (lombhullató erdők)	2. fok
Vértviselet	2. fok

Az Ereni kékköpenyesek képzettségei, melyeket iskolájában az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott előnnyel tanulhatnak (15 IAP):

Akrobatika, Állatismeret (hátasok, lombhullató erdők), Élettan, Esés, Fájdalomtűrés, Fegyverhasználat, Fegyverismeret, Futás, Hadvezetés, Harctéri gyakorlat, Herbalizmus, Idomítás (hátasok), Írás/olvasás, Jelbeszéd, Kétkezes harc, Lélektan, Lopódzás, Lovaglás, Mászás, Művészetek (rajzolás), Nyelvtudás (saját), Nyomolvasás, Orvoslás, Pusztakezes harc, Rejtőzködés, Számtan/mértan, Taktika, Térképészet, Vadonjárás (lombhullató erdők), Vértviselet

Erigowi szabad lovasok

Iskola pontértéke: 4 KAP (43 IAP)

Lélektan, Lovaglás, Mászás, Művészetek (rajzolás), Nyelvtudás (saját), Pajzshasználat, Pusztakezes harc, Számtan/mértan, Taktika, Térképészet, Úszás, Vértviselet

Az erigowi Tartományi Bandériumokban szolgáló szabad lovasok az Északi Szövetségen belül mindenütt nagy tiszteletet és megbecsülést vívtak ki maguknak, mint a hagyományos könnyűlovasság megtestesítői. Az iskola tagjaiban rendkívül erős az egymás iránt tanúsított bajtársiasság és összetartás, melynek következtében gyakorta testvériségekbe is tömörülnek a közösség legkiválóbbjai.

Az itt tanuló harcosok a tartományuk címerével ékesített tabardot viselnek. Fegyverzetük alapvető része a lovaskopja, továbbá a közepes pajzs, tollas vaskalap rugalmas vérttel. Másodlagos fegyverként mindenkor a tartományban rendszeresített egykezes fegyvert forgatják. *(Az iskoláról bővebb információ a HGB 34. oldalán található.)*

Az Erigowi szabad lovasok különleges előnyei és hátrányai:

- I. A lovasok szolgálati idejük letelte után megkapják fegyverzetüket, azaz a lovaskopját, a közepes pajzsot, tollas vaskalapot, a láncinget és a tartomány szerinti egykezes fegyverüket. Ezen felül megkapják könnyű harci lovukat. (5 IAP)
- II. Ha értesülnek róla, hogy Erigowban hadiállapot van, kötelesek azonnal és haladéktalanul szülőhazájuk védelmére sietni, bárhol tartózkodjanak és bármit is csináljanak éppen. Ellenkező esetben szökevénynek minősülnek, és törvényen kívülivé nyilvánítják az Északi Szövetség egész területén. (–)
- III. Az iskolai falai közt a célzófegyverek használatát nem oktatják.* (–)

Az Erigowi szabad lovasok induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (26 IAP):

Képzettség	Fok
Állatismeret (hátasok)	2. fok
Esés	+15%
Fájdalomtűrés	2. fok
Fegyverhasználat (lovaskopja)	3. fok
Fegyverhasználat (egykezes fegyver)	2. fok
Fegyverismeret	2. fok
Futás	2. fok
Hadvezetés	1. fok
Harcéri gyakorlat	2. fok
Heraldika	1. fok
Lovaglás	3. fok
Pajzshasználat	3. fok
Pusztakezes harc	2. fok
Úszás	2. fok
Vértviselet	2. fok

Az Erigowi szabad lovasok képzettségei, melyeket iskolájában az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott előnnyel tanulhatnak (12 IAP):

Akrobatika, Állatismeret (hátasok), Esés, Fájdalomtűrés, Fegyverhasználat*, Fegyverismeret, Futás, Hadvezetés, Harcéri gyakorlat, Heraldika, Idomítás (hátasok), Írás/olvasás, Kultúra (saját),

Erigowi talpasok

Iskola pontértéke: 4 KAP (41 IAP)

Az erigowi gyalogságban főként a Seoxla hegység szálas, komor hegyi emberei szolgálnak. Kegyelmet nem ismerő, fegyelmezett, vad harcosok mind, akik az utolsó emberig harcolnak és sosem hátrálnak meg.

Fegyverzetük igen változatos, de általában merev nehézbírt és kétkezes fegyvereket forgatnak. (Az iskoláról bővebb információ a HGB 35. oldalán található.)

A Erigowi talpasok különleges előnyei és hátrányai:

- I. A talpasok a három éves szolgálati idejük letelte után megkapják fegyverzetüket, azaz a rendjüknek megfelelő kétkézes fegyvert és egy mell- vagy félvértet. (5 IAP)
- II. Ha értesülnek róla, hogy Erigowban hadiállapot van, kötelesek azonnal és haladéktalanul szülőhazájuk védelmére sietni, bárhol tartózkodjanak és bármit is csináljanak éppen. Ellenkező esetben szökevénynek minősülnek, és törvényen kívülre nyilvánítják az Északi Szövetség egész területén. (–)

A Erigowi talpasok induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (26 IAP):

Képzettség	Fok
Akrobatika	+15%
Esés	+25%
Fájdalomtűrés	2. fok
Fegyverhasználat (kétkézes fegyver)	3. fok
Fegyverhasználat	2. fok
Fegyverhasználat	1. fok
Fegyverismeret	2. fok
Futás	2. fok
Harcéri gyakorlat	2. fok
Harci láz	1. fok
Mászás	+10%
Pajzshasználat	2. fok
Pusztakezes harc	2. fok
Taktika	1. fok
Úszás	2. fok
Vadonjárás (hegységek)	1. fok
Vértviselet	2. fok

A Erigowi talpasok képzettségei, melyeket iskolájában az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott előnnyel tanulhatnak (10 IAP):

Akrobatika, Állatismeret (hegységek), Csapdaállítás, Csomózás, Esés, Fájdalomtűrés, Fegyverhasználat, Fegyverismeret, Futás, Harci láz, Harcéri gyakorlat, Herbalizmus, Jelbeszéd, Lopódzás, Mászás, Nyomolvasás, Pajzshasználat, Pusztakezes harc, Rejtőzködés, Taktika, Úszás, Vadonjárás (hegységek), Vértviselet

Erigowi számszeríjászok

Iskola pontértéke: 4 KAP (39 IAP)

Az erigowi hercegség kiváló gyalogos felderítői és portyázói. (Az iskoláról bővebb információ a HGB 35. illetve az ÚTK 41. oldalán található. Az iskola alábbi leírása – az induló és oktatott képzettségek tekintetében – némileg eltér az ÚTK-ban találhatóétól. Ennek oka, hogy az – mármint az ÚTK-s verzió – nem az ÚTK szabályainak megfelelően lett kidolgozva.)

Az Erigowi számszeríjászok különleges előnyei és hátrányai:

- I. Az erigowi íjászok saját fegyverzetrel rendelkeznek, amelyért nem kell pénzzel fizetniük: a hercegi fegyvertárból utalták ki nekik leszerelésükkor. A fegyverzet tartozékai: szegecselt bőrvért, vadász számszeríj, rövid kard. (4 IAP)
- II. Ha értesülnek róla, hogy Erigowban hadiállapot van, kötelesek azonnal és haladéktalanul szülőhazájuk védelmére sietni, bárhol tartózkodjanak és bármit is csináljanak éppen. Ellenkező esetben szökevénynek minősülnek, és törvényen kívülre nyilvánítják az Északi Szövetség egész területén. (–)

Az Erigowi számszeríjászok induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (22 IAP):

Képzettség	Fok
Állatismeret (lombhullató erdők)	1. fok
Csapdaállítás	1. fok
Fegyverhasználat (vadász számszeríj)	3. fok
Fegyverhasználat (egykezes kardok)	2. fok
Fegyverismeret	2. fok
Futás	2. fok
Herbalizmus	1. fok
Jelbeszéd	1. fok
Kocsmai verekedés	2. fok
Lopódzás	+25%
Nyomolvasás	2. fok
Rejtőzködés	+25%
Úszás	2. fok
Vadonjárás (lombhullató erdők)	2. fok

Az Erigowi számszeríjászok képzettségei, melyeket iskolájában az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott előnnyel tanulhatnak (13 IAP):

Akrobatika, Állatismeret (lombhullató erdők), Csapdaállítás, Csomózás, Esés, Fájdalomtűrés, Fegyverhasználat, Fegyverismeret, Futás, Hadvezetés, Harcéri gyakorlat, Herbalizmus, Írás/olvasás, Jelbeszéd, Kocsmai verekedés, Lélektan, Lopódzás, Mászás, Mechanika, Művészetek (rajzolás), Nyelvtudás (saját), Nyomolvasás, Rejtőzködés, Számtan/mértan, Taktika, Térképészet, Úszás, Vadonjárás (lombhullató erdők)

(Forrás: Új Törvénykönyv 41. oldal)

Gianagi alabárdosok

Iskola pontértéke: 4 KAP (41 IAP)

Ezek a harcosok alkotják a hercegség haderejének gerincét. Az egy esztendőn át tartó kiképzést követően még legalább további öt éven át szolgálnak a hercegi csapattesteknél ezek a kiváló fegyverforgatók. Bármerre is vesse őket Kyel akarata, hazájukban mindig tárt karokkal fogadják őket.

Attól függően, hogy mely alabárdos mely csapattestnél szolgál, eltérő alabárdfejet használ. Ezen kívül az egyenruha színéről és a bárdfej alá kötött szalagpárról is könnyen megmondja az értő szem, hogy mely vidéken sajátította el a férfiú, a fegyverforgatás tudományát.

Fegyverzetük alabárdból, hosszúkardból és nehéz vértből áll, sisakkal kiegészítve. *(Az iskoláról bővebb információ a HGB 36. oldalán található.)*

A Gianagi alabárdosok különleges előnyei és hátrányai:

I. Az alabárdosok a csapattesttől való távozásuk után is megtarthatják fegyverzetüket, azaz az alabárdot, a hosszúkardot, a mellvértet és a sisakot. (4 IAP)

A Gianagi alabárdosok induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (29 IAP):

Képzettség	Fok
Akrobatika	+20%
Esés	+30%
Fájdalomtűrés	2. fok
Fegyverhasználat (alabárd)	3. fok
Fegyverhasználat (hosszúkard)	3. fok
Fegyverismeret	2. fok
Futás	2. fok
Harctéri gyakorlat	2. fok
Mászás	+15%
Pusztakezes harc	2. fok
Taktika	2. fok
Úszás	2. fok
Vértviselet	3. fok

A Gianagi alabárdosok képzettségei, melyeket iskolájában az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott előnnyel tanulhatnak (8 IAP):

Akrobatika, Esés, Fájdalomtűrés, Fegyverhasználat, Fegyverismeret, Futás, Harci láz, Harctéri gyakorlat, Helyismeret (saját), Heraldika, Kultúra (saját), Mászás, Nyelvtudás (saját), Pusztakezes harc, Taktika, Úszás, Vakharc, Vérviselet

Ork harcosok

Iskola pontértéke: 4 KAP (40 IAP)

Az ork fajban szunnyadó ragadozó vér okán a törzs által nevelt egyedek szinte kivétel nélkül veszedelmes harcosok. Természetesen a szó szoros értelmében vett iskolákról esetükben nem beszélhetünk. Sőt, a közösség tagjai közt dülő szüntelen pozícióharc, a farkastörvények kegyetlensége okán, még saját véreikkel sem osztják meg tudásukat a képzett harcosok. Ennek okán a fegyverhasználati kultúra esetükben nagyon alacsony. Ezt a hátrányt fizikai adottságaikkal, szívósságukkal és ösztönös harci készségükkel próbálják orvosolni.

Az orkok azokat a fegyvereket használják, melyekhez hozzá tudnak jutni. Legtöbbjük egyszerű buzogányokkal, botokkal, bunkókkal fegyverzi fel magát. Mások zsákmányolt fegyverekre tesznek szert, melyek közül a minél nagyobb pusztítást okozó darabokat részesítik előnyben. Az értelmesebb fegyveresek olykor egy-egy sámántól elvesznek némi tudást a környezetükben található olyan különleges füvekről, melyekből gyenge minőségű mérgeket, vagy épp harci szereket készíthetnek. *(Az iskoláról bővebb információ a HGB 37. oldalán található.)*

Az Ork harcosok különleges előnyei és hátrányai:

- I. Ork harcos értelemszerűen kizárólag a törzsi keretek közt felcseperedő orkból lehet, ezért minden karakter automatikusan megkapja a Faj (ork) Hátteret. (10 IAP)
- II. Ahogy lentebb is látható, a törzsi keretek közt csupán nagyon alacsony szinten (az Oktatás képzettség 2. foka által nyújtott előnyökkel) zajlik a „képzés”. Ráadásul mivel a képzett fegyveresek féltik tudásukat, ezért egyetlen képzettséget sem hajlandóak 2. foknál magasabb szinten megosztani másokkal. Ez különösen a III. és IV. kategóriába tartozó képzettségek esetében szab gátat az orkok fejlődésének. (–)

Az Ork harcosok induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (26 IAP):

Képzettség	Fok
Akrobatika	+21%
Állatismeret	1. fok
Esés	+21%
Fájdalomtűrés	2. fok
Fegyverhasználat	2. fok
Fegyverhasználat	2. fok
Futás	2. fok
Harcéri gyakorlat	1. fok
Mászás	+21%
Nyomolvasás	1. fok
Pusztakezes harc	2. fok
Szakma (vadász)	2. fok
Vadonjárás	1. fok

Az Ork harcosok képzettségei, melyeket iskolájában az Oktatás képzettség 2. foka által nyújtott előnnyel tanulhatnak (4 IAP):

Akrobatika, Állatismeret, Esés, Fájdalomtűrés, Fegyverhasználat, Futás, Harci láz, Harctéri gyakorlat, Helyismeret, Herbalizmus, Időjósítás, Lopódzás, Mászás, Nyomolvasás, Pajzshasználat, Pusztakezes harc, Rejtőzködés, Szakma (vadász), Úszás, Vadonjárás

Ork

Háttér – Faj (1)

Különleges képességeik

Alkati adottságaik miatt a tisztavérű orkok Ereje, Állóképessége és Egészsége akár 21-es, míg Karizmája, Intelligenciája és Asztrálja legfeljebb 15-ös lehet.

Rendelkeznek infralátással, mely vaksötétben is 30 ynevi láb hőlátást biztosít számukra.

A vad orkok szaglása rendkívül kifinomult: nyolcszor jobb, mint az embereké, így tájékozódni is kiválóan tudnak vele. Ha követni kívánják a nyomot érzékeléspróbát kötelesek tenni, melynek módosítóirol és gyakoriságáról a körülmények ismeretében a KM hivatott dönteni.

Föld alatti járataikban 2 ynevi láb eltéréssel képesek megmondani, milyen mélységben járnak. Továbbá tisztában vannak vele, hogy az út amin haladnak lejt vagy emelkedik.

Karakteralkotás

Az orkok törzsi kereteiken belül harcosnak, énekmondónak, sámánnak és vajákosnak tanulhatnak. Amennyiben emberi kultúrába kerülnek nagyon ritkán de előfordul, hogy tolvaj vagy gladiátor válik belőlük.

(Az ork fajról bővebb információ a Summárium I. 127. oldalán található.)

Goblin harcosok

Iskola pontértéke: 5 KAP (48 IAP)

Gro-Ugon gyepűin az orkok mellett a goblinok néhány törzse is megvetette a lábát. Igen nyomorúságos körülmények közt tengetik életüket. Kizárólag nagy számuk és a hegyekbe vájt tárnarendszereik okán nem irtották ki – vagy igázták le – őket eddig az orkok. Némileg eszesebbek és legalább olyan kegyetlenek ők is, mint rettegett szomszédaik. Törzsi kultúrájuk miatt a fegyverhasználati kultúra esetükben is nagyon alacsony.

Termetüknél fogva kedvelik a kisebb egykezes fegyvereket. Előszeretettel használják a saját készítésű és gyenge minőségű íjait. Saját területükön gyakorta kelepcebe csalják ellenfeleiket. Ha csak tehetik, különféle mérgeket használnak. *(Az iskoláról bővebb információ a HGB 38. oldalán található.)*

A Goblin harcosok különleges előnyei és hátrányai:

- I. Goblin harcos értelemszerűen kizárólag a törzsi keretek közt felcseperedő goblinból lehet. Ezért minden karakter automatikusan megkapja a Faj (goblin) Hátteret. (10 IAP)
- II. Ahogy lentebb is látható, a törzsi keretek közt csupán nagyon alacsony szinten (az Oktatás képzettség 2. foka által nyújtott előnyökkel) zajlik a „képzés”. Ráadásul mivel a képzett fegyveresek féltik tudásukat, ezért egyetlen képzettséget sem hajlandóak 2. foknál magasabb szinten megosztani másokkal. Ez különösen a III. és IV. kategóriába tartozó képzettségek esetében szab gátat a goblinok fejlődésének. (–)

Az Goblin harcosok induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (34 IAP):

Képzettség	Fok
Akrobatika	+21%
Állatismeret	1. fok
Esés	+21%
Fájdalomtűrés	1. fok
Fegyverhasználat	2. fok
Fegyverhasználat	1. fok
Futás	1. fok
Hangutánzás	1. fok
Kínzás	1. fok
Kocsmái verekedés	2. fok
Lopódzás	+30%
Mászás	+21%
Pusztakezes harc	2. fok
Rejtőzködés	+30%
Rejtekhely kutatás	+21%
Szakma (vadász)	1. fok
Vadonjárás	1. fok

A Goblin harcosok képzettségei, melyeket iskolájában az Oktatás képzettség 2. foka által nyújtott előnnyel tanulhatnak (4 IAP):

Akrobatika, Állatismeret, Esés, Fájdalomtűrés, Fegyverhasználat, Futás, Hangutánzás, Harctéri gyakorlat, Helyismeret, Herbalizmus, Jelbeszéd, Kínzás, Kocsmái verekedés, Lopódzás, Mászás, Nyomolvasás,

Pajzshasználat, Pusztakezes harc, Rejtőzködés, Rejtekhely kutatás, Szakma (vadász), Úszás, Vadonjárás

Goblin

Háttér – Faj (1)

Különleges képességeik

Alkati adottságaik miatt a goblinok Gyorsasága és Érzékelése akár 19-es, míg Karizmája legfeljebb 17-es, Ereje legfeljebb 16-os lehet.

Rendelkeznek infralátással, mely vaksötétben is 30 ynevi láb hőlátást biztosít számukra.

Hallásuk kétszerese az emberének.

Szaglásuk az orkokéval vetekszik: nyolcszor jobb, mint az embereké, így tájékozódni is kiválóan tudnak vele. Ha követni kívánják a nyomot, érzékeléspróbát kötelesek tenni, melynek módosítóirol és gyakoriságáról a körülmények ismeretében a KM hivatott dönteni.

A goblinok egyrészt a többi fajnál apróbb termetűeknek, hihetetlen mozgékonyaságuknak és gyorsaságuknak, másrészt a bennük munkálkodó ösztönöknek hála +10 Védő értékkel rendelkeznek.

Karakteralkotás

A goblinok törzsi kereteiken belül harcosnak, illetve a boszorkánymesteri mágia alapjait elsajátítani képes vajákosnak tanulhatnak. Amennyiben emberi kultúrába kerülnek többnyire tolvaj, olykor gladiátor és nagyritkán orvgyilkos (fejvadász) válhat belőlük.

(A goblin fajról bővebb információ az Új Tekercsek 14. oldalán található.)

Alborne csillagai

Iskola pontértéke: 5 KAP (47 IAP)

Haonwell hercegség leghíresebb iskolája. Bár harcos iskolaként van a köztudatban, mégis az itteni képzés sokkal inkább a bajvívók képzésére emlékeztet. Az itt tanuló ifjak nemesi életre való felkészítése folyik a kapuk mögött. A kard mellé írópenna használati oktatása társul.

Mivel szinte kivétel nélkül nemeseket tanítanak, az udvari körökben elfogadott egyenes kard vagy rapír az oktatott fegyverek egyike. Vérteteket nemes úr nem hord, így ezzel nem is foglalkoznak. Többségük Alborne-hívő. *(Az iskoláról bővebb információ a HGB 39. oldalán található.)*

Az Alborne csillagainak különleges előnyei és hátrányai:

- I. Az iskolai falai közé szinte kivétel nélkül csak nemesi származású ifjak nyernek bebecsátást, amelynek okán minden karakter automatikusan megkapja a Nemesi vér Háttérét. (10 IAP)
- II. Alborne követőjeként az iskola tagjai erkölcsi kötelességüknek érzik, hogy választott művészetük terén mielőbb, minél magasabb szintre fejlődjenek. (–)

Az Alborne csillagainak induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (26 IAP):

Képzettség	Fok
Akrobatika	+20%
Állatismeret (hátasok)	1. fok
Ékesszólás	1. fok
Fájdalomtűrés	2. fok
Fegyverhasználat (egykezes kardok)	2. fok
Fegyverhasználat	2. fok
Fegyverismeret	2. fok
Heraldika	2. fok
Írás/olvasás	2. fok
Legendaismeret	1. fok
Lovaglás	2. fok
Művészetek	1. fok
Nyelvtudás	2. fok
Párbaj	2. fok
Szexuális kultúra	2. fok
Történelem	1. fok
Udvari etikett	3. fok
Úszás	2. fok
Vallásismeret (Alborne)	1. fok

Az Alborne csillagainak képzettségei, melyeket iskolájában az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott előnnyel tanulhatnak (11 IAP):

Akrobatika, Állatismeret (hátasok), Esés, Ékesszólás, Fájdalomtűrés, Fegyverhasználat, Fegyverismeret, Harctéri gyakorlat, Heraldika, Írás/olvasás, Jog/törvénykezés, Kultúra (saját), Legendaismeret, Lovaglás, Művészetek, Nyelvtudás, Párbaj, Pszi (pyarroni), Szexuális kultúra, Történelem, Udvari etikett, Úszás, Vallásismeret (Alborne)

Haonwelli nertonok

Iskola pontértéke: 5 KAP (54 IAP)

Haonwellben, ahol a gladiátorviadalokon nem folyhat vér, egy különleges iskola kapui várják a hercegség szabad polgárait. A nertonok Haonwell gladiátorai, akik előre betanult, látványos harci játékokon kápráztatják el a nézők hadát. E fegyverforgatók páratlan ügyességet igénylő bemutatói messze földön híresek.

Az általuk forgatott fegyverek – hogy még tovább fűszerezzék az összecsapások ízét – igen sokfélék, de természetesen célzófegyvereket az iskola falain belül sosem használnak. *(Az iskoláról bővebb információ a HGB 40. oldalán található.)*

A Haonwelli nertonok különleges előnyei és hátrányai:

- I. Amikor egy az egy ellen kerülnek szembe ellenfelükkel, a harcértékük a következőképp módosul: KÉ: +5, TÉ: +5, VÉ: +10. Ennek feltétele, hogy az adott harci körben sem a gladiátor, sem ellenfele nem hajt végre támadást egy harmadik féllel szemben, továbbá nem válik célpontjává egy harmadik fél által végrehajtott, az ő küzdelmüket megzavaró támadásának. (8 IAP)
- II. Ha a fenti körülmények arénában, vagy népesebb – legalább egy tucat, a küzdelmet érdeklődéssel figyelő, annak eseményeivel „együtt élő” – nézősereg szeme előtt valósulnak meg, a gladiátorok harcértéke tovább nő: KÉ: +5, TÉ: +5, VÉ: +5. (4 IAP)
- III. A gladiátorok a közelharc során a legmesszemenőbbekig képesek kihasználni akrobatikus ügyességüket. Épp ezért – a legszélsőségesebb esetek kivételével – szinte mindenkor megilleti őket az Akrobatika képzettségéből fakadó VÉ módosító. (2 IAP)
- IV. A nerton fegyvereivel hihetetlen kunsztokat képes végrehajtani a szemtől szembe folyó közelharc során. Ezért az ellen az ellenfél ellen, aki még nem találkozott a gladiátor ezen harci fortélyával, +10 VÉ-t kap, még hozzá kétszer annyi körön át, mint amilyen fokon jártas a Szakma (zsonglőr) képzettségben. Ennek persze feltétele, hogy az ellenfél legalább alacsony Intelligenciával rendelkezzen. (4 IAP)
- V. A nertonok iskolaéveik során, és természetesen a haonwelli arénákban is folyamatosan azt gyakorolják, hogy ne sebesítsék meg társaikat. Ez a reflex – hogy a súlyosabb csapásokat visszafogják – beléjük ivódik. Ennek következtében a szokásosnál 25 ponttal nagyobb különbség kell hozzá, hogy ellenfelüket a szabályoknak megfelelően Túlüssék. Természetesen, ha több éven át gyakorolják, képesek levetközni ezt a beidegződést, ám ez azzal jár, hogy az arénákban sem képesek magukat többé visszafogni. De az, hogy egy nerton tetszés szerint váltson a két felfogás közt, még évtizedes gyakorlás után is csak keveseknek sikerül. (–)

VI. Célzófegyverek használatát az iskolában nem oktatják. * (–)

VII. A gladiátorok megtarthatják kedvenc fegyverüket. Induló vagyonuk 2k6 arany. (1 IAP)

A Haonwelli nertonok induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (27 IAP):

Képzettség	Fok
Akrobatika	+30%
Esés	+30%
Fegyverhasználat*	3. fok
Fegyverhasználat*	2. fok
Fegyverhasználat*	2. fok
Harctéri gyakorlat	3. fok
Jelbeszéd	1. fok
Kétkezes harc	2. fok
Kocsmai verekedés	1. fok
Pusztakezes harc	2. fok
Szakma (zsonglőr)	3. fok

A Haonwelli nertonok képzettségei, melyeket iskolájában az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott előnnyel tanulhatnak (8 IAP):

Akrobatika, Esés, Fegyverhasználat*, Fegyverismeret, Harctéri gyakorlat, Jelbeszéd, Kétkezes harc, Kocsmai verekedés, Lélektan, Mászás, Pajzshasználat, Pusztakezes harc, Szakma (zsonglőr), Színészet, Vakharc, Vértviselet

Ilanori vágatatók

Iskola pontértéke: 5 KAP (46 IAP)

Szépmező népének harcosai a vágatatók. Életmódjuk, felszerelésük, taktikájuk nagyban hasonlít a déli nomádokéra, ami a hasonló életmódra vezethető vissza. Sokszor fegyvelmezetlen, virtuskodó, felesleges csatákat vívó harcosok. Számukra a szabadság lételem, életforma, nem szeretik a köházakat, a zárt tereket, a pusztán érzik otthon magukat, leginkább a lovuk nyergében száguldva. Tökéletes lovasok és íjászok.

Visszacsapó íjaikkal lóhátról is hajszálpontosan lönek. További fegyvereik a csatacsákány, szablya, hosszúkard, lándzsa, hajítódárda. Védelmüket rugalmas vértetetre bízzák és kis, kerek pajzsot használnak. (Az iskoláról bővebb információ a HGB 42. oldalán található.)

Az Ilanori vágatatók különleges előnyei és hátrányai:

- I. Felszerelésként megkapják könnyű harci lovukat, szablyájukat és lándzsájukat (vagy hosszúkardjukat és csatacsákányukat), kis pajzsukat és láncingüket. (5 IAP)

Az Ilanori vágatatók induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (30 IAP):

Képzettség	Fok
Állatismeret (sztyeppék)	3. fok
Élettan	1. fok
Fájdalomtűrés	1. fok
Fegyverhasználat (visszacsapó íj)	3. fok
Fegyverhasználat (egykezes kardok)	2. fok
Fegyverhasználat (hajítófegyverek)	2. fok
Fegyverhasználat	2. fok
Harctéri gyakorlat	2. fok
Herbalizmus	2. fok
Idomítás (lovak)	3. fok
Lovaglás	3. fok
Orvoslás	1. fok
Pajzshasználat (kis pajzs)	1. fok
Szakma (íjkészítő vagy lócsiszár)	3. fok
Úszás	2. fok
Vértviselet	1. fok

Az Ilanori vágatatók képzettségei, melyeket iskolájában az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott előnnyel tanulhatnak (11 IAP):

Állatismeret (sztyeppék), Élettan, Fájdalomtűrés, Fegyverhasználat, Fegyverismeret, Hangutánzás, Harctéri gyakorlat, Herbalizmus, Idomítás (lovak), Időjósítás, Írás/olvasás, Kultúra (saját), Legendaismeret, Lovaglás, Nyelvtudás (saját), Nyomolvasás, Orvoslás, Pajzshasználat, Szakma (íjkészítő, lócsiszár), Úszás, Vadonjárás (sztyeppék), Vértviselet

Sirenari erdőjárók

Iskola pontértéke: 8 KAP (79 IAP)

Az északi elf birodalom őrzői az erdőjárók. Egy emberöltőnyi képzés eredményeként az újoncból erdőjáró válik, azonban ez a legkevésbé sem iskola, sokkal inkább hasonlít a harcművészek tanulásához. Mester és tanítványa járják az erdőt, és az idők folyamán a tanítvány ellesi mindazon dolgokat, amik idővel őt is mesterré teszik majd. Harmóniában élnek az erdővel, a természettel. A városoktól, a kőfalaktól szenvednek, az ő otthonuk az erdő, a mező. Tanulási idejük alatt elsajátítanak mindent, ami ahhoz kell, hogy együtt éljenek az erdővel, sokkal inkább részei az erdőségnek, mint lakói. Nem számítanak seregnek, tisztek és egyéb rangok sincsenek körükben. Minden erdőjáró egy bizonyos körzetet birtokol, őriz, szem és fül, mely jelent Sirenarnak. S miként az északi mondás tartja: Ritka, mint az erdőjáró városban. A kalandvágyó erdőjáró igen ritka szerzet.

Fegyvereik az erdei küzdelemhez alkalmazkodtak, levéltör, khossas és az elmaradhatatlan elf íj. Vértet nemigen hordanak, csak gátolná őket a mozgásban. (Az iskoláról bővebb információ a HGB 43. oldalán található.)

A Sirenari erdőjárók különleges előnyei és hátrányai:

- I. Erdőjáró értelemszerűen kizárólag Sirenarban született elfből lehet. Ezért minden karakter automatikusan megkapja a Faj (elf) Hátrétet. (10 IAP)
- II. Felavatásukkor az erdőjárók megkapják fegyvereiket (elf íj, levéltör, khossas). (6 IAP)
- III. A Lopódzás és a Rejtőzködés képzettségeiket városi környezetben csak felezett értékkel használhatják. (-1 IAP)

A Sirenari erdőjárók induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (50 IAP):

Képzettség	Fok
Akrobatika	+20%
Állatismeret (lombhullató erdők)	2. fok
Csapdaállítás	2. fok
Csomózás	2. fok
Élettan	2. fok
Esés	+20%
Fájdalomtűrés	1. fok
Fegyverhasználat (elf íj)	3. fok
Fegyverhasználat (egykezes kardok)	2. fok
Fegyverhasználat (tör jellegű fegyverek)	2. fok
Futás	2. fok
Herbalizmus	2. fok
Időjósítás	2. fok
Írás/olvasás	2. fok
Legendaismeret	2. fok
Lopódzás	+20%
Mászás	+20%
Mechanika	1. fok
Nyelvtudás	2. fok

Nyomolvasás	2. fok
Orvoslás	2. fok
Rejtőzködés	+20%
Szakma (halász)	2. fok
Szakma (vadász)	2. fok
Számтан/mértan	1. fok
Úszás	2. fok
Vadonjárás (lombhullató erdők)	3. fok
Veszélyérzék	+20%

A Sirenari erdőjárók képzettségei, melyeket iskolájában az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott előnnyel tanulhatnak (14 IAP):

Akrobatika, Csapdaállítás, Csomózás, Élettan, Esés, Fájdalomtűrés, Fegyverhasználat, Futás, Helyismeret (Sirenar), Herbalizmus, Időjósítás, Írás/olvasás, Kultúra (saját), Legendaismeret, Lélektan, Lopódzás, Mászás, Mechanika, Nyelvtudás, Nyomolvasás, Oktatás, Orvoslás, Rejtőzködés, Szakma (halász, vadász), Számтан/mértan, Történelem, Úszás, Udvari etikett Veszélyérzék

(Faji tehetségek (ÚTK 22. old.): Állatismeret, Idomítás, Lovaglás, Vadonjárás)

Törpe harcosok

Iskola pontértéke: 6 KAP (62 IAP)

A Tarini Birodalom minden férfitagja – ki nem állt idejekorán tudós főnek – köteles két éves harci kiképzésen részt venni. A tárnokban és a felszínen is sok ellenségbe botolhat a törpe, tehát felkészültnek kell lennie. Az oktatást tapasztalt törpék, nemritkán sok látott Tooma papok vezetik. A két év alatt megtanulnak harcolni, túlélni, tartást és büszkeséget nevelnek beléjük.

Fegyvereik legtöbbször a munkaeszközök harci változatai. Kedvelik a csatacsákányt, csatabárdot, harci kalapácsot, buzogányokat, rövid kardot, tört és a különféle nyílpuskákat. Saját magukat pajzsral, rugalmas vérttel és sisakkal védik. *(Az iskoláról bővebb információ a HGB 45. oldalán található.)*

A Törpe harcosok különleges előnyei és hátrányai:

- I. Törpe harcos értelemszerűen kizárólag Tarinból származó törpéből lehet, ezért minden karakter automatikusan megkapja a Faj (törpe) Háttérét. (10 IAP)
- II. Leszerelésükkor megkapják fegyvereiket, pajzsukat (amennyiben nem kétkezes fegyvert használnak), sodronyíngüket és sisakjukat. (4 IAP)
- III. A 10. Tapasztalati szinten jelentkezhetnek a törpe elit seregbe Rackla-lovasnak. Rackla-lovasként az Oktatás képzettség 4. Foka által nyújtott előnnyel tanulhatják az alábbi képzettségeket: Ékesszólás, Hadvezetés, Hangutánzás (barlangi állatok), Idomítás (racklák), Lélektan, Lovaglás (racklák), Pszi (pyarroni), Udvari etikett, Vallásismeret. (1 IAP)
Ezen felül megkapják a Rang (1) Háttérét. (1 IAP)
Továbbá egy kék-lunir sodronyínget (MGT:1; SFÉ:4) és egy egykezes mithrill csatabárdot (3. Méretkategória; Időigény:5; Sebzés: 2k6+4; KÉ:8; TÉ:15; VÉ:10), mely fegyverzet a hovatartozásuk jelképe. Ennek elvesztése a legnagyobb szégyen, ami lefokozással és gyakran az önkéntes száműzetés vállalásával jár egy törpe számára. (1 IAP)

A Törpe harcosok induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (34 IAP):

Képzettség	Fok
Állatismeret (barlangok)	1. fok
Építészet	2. fok
Esés	+15%
Fájdalomtűrés	2. fok
Fegyverhasználat (csatabárdok)	2. fok
Fegyverhasználat	2. fok
Fegyverhasználat	2. fok
Futás	1. fok
Harctéri gyakorlat	2. fok
Herbalizmus	1. fok
Írás/olvasás	2. fok
Mászás	+15%
Művészetek (rajzolás)	1. fok
Pajzsasználat	2. fok

Pusztakezes harc	2. fok
Számtan/mértan	2. fok
Taktika	1. fok
Térképészet	2. fok
Vadonjárás (barlangok)	2. fok
Vakharc	2. fok
Vértviselet	1. fok

A Törpe harcosok képzettségei, melyeket iskolájában az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott előnnyel tanulhatnak (11 IAP):

Állatismeret (barlangok), Esés, Fájdalomtűrés, Fegyverhasználat, Futás, Harctéri gyakorlat, Helyismeret (Tarin), Herbalizmus, Írás/olvasás, Kultúra (saját), Legendaismeret, Mászás, Művészetek (rajzolás), Nyelvtudás (saját), Nyomolvasás, Pajzsasználat, Pusztakezes harc, Számtan/mértan, Taktika, Történelem, Vadonjárás (barlangok), Vakharc, Vértviselet, Veszélyérzék
(Faji tehetségek (UTK 25. old.): Építészet, Mechanika, Művészetek (szobrászat), Szakma, Térképészet)

Kürtővadászok

Iskola pontértéke: 7 KAP (68 IAP)

A Tarini Birodalom járőrei. Közéjük csak a legelhivatottabb, legrátermettebb törpék kerülhetnek, akik a katonáskodást, mint élethivatást választják. Ők a legelső védvonal, járőröznek a városok legkülső, gyakran elhagyatott járataiban. Feladatuk a szellőzőaknáknak ellenőrzése, a csapdák karbantartása és pótlása, a különös események kivizsgálása, felderítése. Gyakran töltenek be testőri és karavánkísérői feladatokat, akár a felszínen is, épp ezért az átlagos tarininál sokkalta járatosabbak a felszíni népek kultúrájának, nyelvének, szokásainak ismeretében.

Fegyvereik általában kisebb méretűek, a szűk tárnákban is forgathatóak, kétkézes fegyvert, pajzsot ritkán használnak, hisz gyakran lehet szükségük a másik kezükre, épp ezért, többnyire alkarvédőt hordanak, melyet alakulatuk jelképe, egy stilizált kürt díszít. (Az iskoláról bővebb információ a *Summarium I. 116. oldalán található.*)

A Kürtővadászok különleges előnyei és hátrányai:

- I. Kürtővadász kizárólag Tarinból származó törpéből lehet. Ezért minden karakter automatikusan megkapja a Faj (törpe) Háttérét. (10 IAP)
- II. Leszerelésükkor megkapják fegyvereiket, alkarvédőjüket, sodronyngüket és sisakjukat. (4 IAP).

A Kürtővadászok induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (38 IAP):

Képzettség	Fok
Állatismeret (barlangok)	1. fok
Csapdaállítás	2. fok
Csapdakeresés	+20%
Csomózás	1. fok
Építészet	2. fok
Esés	+15%
Fájdalomtűrés	2. fok
Fegyverhasználat (tör jellegű fegyverek)	2. fok
Fegyverhasználat	2. fok
Fegyverhasználat	2. fok
Futás	1. fok
Harcéri gyakorlat	2. fok
Herbalizmus	1. fok
Írás/olvasás	2. fok
Mászás	+15%
Mechanika	1. fok
Művészetek (rajzolás)	1. fok
Pajzshasználat	2. fok
Pusztakezes harc	2. fok
Számтан/mértan	2. fok
Taktika	1. fok
Térképészet	2. fok
Vadonjárás (barlangok)	2. fok
Vakharc	2. fok
Vértviselet	1. fok

A Kürtővadászok képzettségei, melyeket iskolájában az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott előnnyel tanulhatnak (16 IAP):

Állatismeret (barlangok), Csapdaállítás, Csapdakeresés, Csomózás, Esés, Fájdalomtűrés, Fegyverhasználat, Futás, Hanguvánzás (barlangi állatok), Harctéri gyakorlat, Helyismeret, Herbalizmus, Írás/olvasás, Jelbeszéd, Kultúra, Legendaismeret, Lopózás, Mászás, Művészetek (rajzolás), Nyelvtudás, Nyomolvasás, Pajzshasználat, Pusztakezes harc, Rejtőzködés, Rejtekhely kutatás, Számтан/mértan, Taktika, Történelem, Udvari etikett, Vadonjárás (barlangok), Vakharc, Vértviselet, Veszélyérzék

(Faji tehetségek (ÚTK 25. old.): Építészet, Mechanika, Művészetek (szobrászat), Szakma, Térképészet)

Tiadlani kardmesterek

Iskola pontértéke: 6 KAP (58 IAP)

Bár Tiadlan elsősorban harc- és kardművészeiről híres, nem minden esetben van meg az a szellemi erő, kitartás és tanulékonyosság, hogy harcművész legyen. Ezekből a fiatalokból lesznek a tiadlani harcosok, a kardmesterek. Oktatásuk hasonló a kardművészekéhez, de nem olyan alapos és nem is a Slan-út a központi eleme. A kardmesterek iskoláját a király tartja fenn, rá esküsznek fel a hét éves képzési idő után. Harctudásuk kiváló, megközelítik a kardművészeket, ezen felül még kitartást és tiszteletet is nevelnek beléjük. Erkölcsei kódexük a kardművészekéből ered, így nem véletlen, hogy hasonlóan viselkednek.

A hosszúkard tiadlani változatát forgatják, a mesterkardot, mely megjelenésében hasonló a Slan kardhoz. Vértetet ritkán hordanak, legfeljebb a kardművészekéhez hasonló pikkelyvértet vesznek fel csatába menet. *(Az iskoláról bővebb információ a HGB 49. oldalán található.)*

A Tiadlani kardmesterek különleges előnyei és hátrányai:

- I. Felavatásukkor megkapják mesterkardjukat. (1 IAP)
- II. Az iskolába csak szellemileg kiemelkedő tanoncokat vesznek fel, így minden karakter megkapja a Pszi érzékenység Háttérét. (10 IAP)
- III. A harcművészek hagyományait követik. Ennek köszönhetően a statikus pajzsait a Slan-út szerint építik fel.* (4 IAP)
- IV. A Pszi képzettség 3. fokának elsajátításakor kizárólag a Test fá követése mellett dönthetnek. Ekkor megtanítják nekik A Sárkány Dűhe diszciplinát. Ám az iskolában sem további Slan diszciplinákat, sem a Tudat fát nem oktatják a mesterek.* (2 IAP)

A Tiadlani kardmesterek induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (28 IAP):

Képzettség	Fok
Akrobatika	+15%
Esés	+15%
Fájdalomtűrés	2. fok
Fegyverhasználat (mesterkard)	3. fok
Fegyverhasználat	2. fok
Futás	2. fok
Harcművészet (Shien-ka-to)	2. fok
Harctéri gyakorlat	2. fok
Írás/olvasás	2. fok
Mászás	+15%
Pszi (pyarroni)*	2. fok
Udvari etikett	2. fok
Úszás	2. fok
Vakharc	1. fok

A Tiadlani kardmesterek képzettségei, melyeket iskolájában az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott előnnyel tanulhatnak (13 IAP):

Akrobatika, Élettan, Esés, Fájdalomtűrés, Fegyverhasználat, Fegyverismeret, Futás, Harcművészet

(Shien-ka-to), Harctéri gyakorlat, Heraldika, Herbalizmus, Írás/olvasás, Kultúra (saját), Mászás, Nyelvtudás (saját), Orvoslás, Párbaj, Pszi (pyarroni)*, Taktika, Történelem, Udvari etikett, Úszás, Vakharc, Vértviselet

Toroni ezüstkard bajnokok

Iskola pontértéke: 6 KAP (64 IAP)

Leghíresebb iskolái Shulurban működnek. Az itteni híres vívómesterek a fegyverforgatáson túl nemzedékeken át örökített túlélő filozófiát is oktatnak a tanítványaiknak. Az iskola oklevelét megszerző nemes ifjak közül számtalan híres kalandozó került már ki, holott szinte senki nem azért érkezik ide Toron legtávolabbi szegletéből, hogy erre a hivatásra tegye fel életét. Az itt tanuló harcosok igen sokrétű képzésben részesülnek, főként ha maguk is érdeklődést tanúsítanak ezen ismeretek iránt.

A Bajnokok többsége hagyományosan jobban ért a tőrdobáshoz, mint az azzal, illetve a tradicionális hosszúkarddal, esetenként rapírral történő víváshoz. (Az iskoláról bővebb információ a HGB 51. oldalán található.)

A Toroni ezüstkard bajnokok különleges előnyei és hátrányai:

- I. Az iskolai falai közé szinte kivétel nélkül csak nemesi származású ifjak nyernek bebocsátást, amelynek okán minden karakter megkapja a Nemesi vér Hátteret. (10 IAP)
- II. Az iskola oktatóinak tiszteletdíja igen magas, ezért csak a tehetősebb családok leszármazottjai engedhetik meg maguknak, hogy ismereteiket itt gyarapítsák. Ezért minden karakter megkapja a Vagyon (1) Hátteret. (10 IAP)
- III. Az itt tanuló karakterek – a megszerzett tudáson és egy a jobb karon elhelyezett ezüstszín kard tetováláson kívül – semmit nem kapnak egykori iskolájuktól, így fegyverzetük beszerzéséről is maguknak kell gondoskodni, ami családjaik anyagi helyzete okán, ritkán jelent nagy kihívást. (–)

A Toroni ezüstkard bajnokok induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (30 IAP):

Képzettség	Fok
Akrobatika	+20%
Állatismeret (hátasok)	1. fok
Élettan	2. fok
Fájdalomtűrés	2. fok
Fegyverhasználat (dobótőr)	3. fok
Fegyverhasználat (egykezes kardok)	2. fok
Fegyverismeret	2. fok
Harctéri gyakorlat	2. fok
Herbalizmus	2. fok
Írás/olvasás	1. fok
Kétkezes harc	2. fok
Legendaismeret	2. fok
Lovaglás	2. fok
Orvoslás	2. fok
Pusztakezes harc	2. fok
Udvari etikett	2. fok

A Toroni ezüstkard bajnokok képzettségei, melyeket iskolájában az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott előnnyel tanulhatnak (14 IAP):

Akrobatika, Alkímia, Állatismeret (hátasok), Ékesszólás, Élettan, Esés, Fájdalomtűrés, Fegyverhasználat, Fegyverismeret, Harctéri gyakorlat, Helyismeret, Heraldika, Herbalizmus, Írás/olvasás, Kétkezes harc, Kultúra (saját), Legendaismeret, Lélektan, Lovaglás, Méregkeverés/semlegesítés, Nyelvtudás (saját), Orvoslás, Párbaj, Pusztakezes harc, Számтан/mértan, Szexuális kultúra, Történelemismeret, Udvari etikett

Toroni elitharcosok

Iskola pontértéke: 6 KAP (60 IAP)

mágia (boszorkánymester), Úszás, Vakharc, Vallásismeret, Veszélyérzék, Vértviselet, Zárnyitás

Százötven éve alapították azt a négy iskolát, ahol elitharcosok képzése folyik. Ezek az iskolák a valódi toroni életre készítik fel a harcosokat. Meg kell állniuk a helyüket fejedelmek és boszorkánymesterek ellen is, akár testőri, akár gyilkos feladatuk van. Képzésük meglehetősen sokrétű ennek eredményeképpen. A növendékek a hosszú felvételi vizsga után nyolc kemény évig tanulnak és még három évet maradniuk kell szolgálni a seregben. Ezek után azonban valóban elit katonák lesznek, megbecsült fegyverforgatók, akikre mindig szükség van.

Az iskola a könnyű vértket és a gyors, célnak legmegfelelőbb fegyvereket részesíti előnyben, akárcsak a fejedelmek. *(Az iskoláról bővebb információ a HGB 51. oldalán található.)*

A Toroni elitharcosok különleges előnyei és hátrányai:

I. Felszerelésként megkapják könnyű harci lovukat, hosszú kardjukat és sodronymellényüket. (4 IAP)

A Toroni elitharcosok induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (38 IAP):

Képzettség	Fok
Akrobatika	+25%
Állatismeret (hátasok)	1. fok
Élettan	1. fok
Esés	+25%
Fájdalomtűrés	2. fok
Fegyverhasználat	3. fok
Fegyverhasználat	2. fok
Fegyverhasználat (hajítófegyverek)	2. fok
Harcéri gyakorlat	2. fok
Herbalizmus	1. fok
Írás/olvasás	2. fok
Lopódzás	+35%
Lovaglás	2. fok
Mászás	+35%
Orvoslás	1. fok
Orvtámadás	1. fok
Pusztakezes harc	2. fok
Rejtőzködés	+35%
Tapasztalati mágia (boszorkánymester)	1. fok
Úszás	2. fok
Vértviselet	1. fok

A Toroni elitharcosok képzettségei, melyeket iskolájában az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott előnnyel tanulhatnak (18 IAP):

Akrobatika, Álcázás/álruha, Alkímia, Állatismeret (hátasok), Csapdakeresés, Csomózás, Élettan, Esés, Fájdalomtűrés, Fegyverhasználat, Fegyverismeret, Harcéri gyakorlat, Herbalizmus, Írás/olvasás, Jelbeszéd, Kultúra (saját), Lopódzás, Lovaglás, Méregkeverés/semlegesítés, Mászás, Nyelvtudás (saját), Orvoslás, Orvtámadás, Pszi (pyarroni), Pusztakezes harc, Rejtőzködés, Rejtekhely kutatás, Szabadulóművészet, Számtan/mértan, Tapasztalati

Hassidisek**Iskola pontértéke: 6 KAP (59 IAP)**

A szó kyr nyelven annyit tesz, „seregtrónó”. Az első harci szekereket éppen ők, a kyrek hajói hozták be Calowynról a kontinensre. Az Ötödik korban elit harci egységek voltak ezek a harci szekerek, azonban manapság csak az arénákban fordulnak elő, mint látványos viadalok fénypontjai. Vezetőik különlegesen kiképzett gladiátorok. Már nem csak – a kyr hagyományokat megszállottan követő – Toronban, de kis szerencsével a kontinens szinte minden nagyobb városában találkozhatunk velük.

Az egykor rettegett kyr acélszekerek mai utódai többféle változatban fordulnak elő, vannak acéllal megerősített guruló erődök és gyorsaságra kiélezett könnyű faszerkezetek. Ezek a versenyek általában elég véresek, viadorok és lovak egyaránt áldozatul eshetnek. *(Az iskoláról bővebb információ a Rúna VI/1. számának 25. oldalán található.)*

A Hassidisek különleges előnyei és hátrányai:

- I. A hassidisek elsődleges különleges képessége, hogy a mozgó harci szekéren minden ellenfelükkel szemben, a harcértékük a következőképp módosul: KÉ: +5, TÉ: +5, VÉ: +10. Természetesen a szituációból adódó további módosítók ezen felül veendőek figyelembe. (6 IAP)
- II. Ha a fenti körülmények arénában, vagy népesebb – legalább egy tucat, a küzdelmet érdeklődéssel figyelő, annak eseményeivel „együtt élő” – nézősereg szeme előtt valósulnak meg, a gladiátorok harcértéke tovább nő: KÉ: +5, TÉ: +5, VÉ: +5. (4 IAP)
- III. A gladiátorok megtarthatják saját viadalrendszerükre jellemző fegyvereiket, illetve – ha az adott iskolában jellemző – akkor gladiátor vértjüket. Ám harci szekerük és lovaik beszerzéséről nekik kell gondoskodni! Induló vagyonuk 2k6 arany. (4 IAP)

A Hassidisek induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (37 IAP):

Képzettség	Fok
Akrobatika	+20%
Állatismeret (hátasok)	2. fok
Esés	+30%
Fájdalomtűrés	3. fok
Fegyverhasználat (ostor)	3. fok
Fegyverhasználat	2. fok
Harctéri gyakorlat	3. fok
Idomítás (lovak)	2. fok
Kétkezes harc	3. fok
Kocsihajtás	3. fok
Lovaglás	3. fok
Pajzshasználat	2. fok
Pusztakezes harc	2. fok
Szakma (bognár)	2. fok
Vértviselet	2. fok

A Hassidisek képzettségei, melyeket iskolájában az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott előnnyel tanulhatnak (8 IAP):

Akrobatika, Állatismeret, Esés, Fájdalomtűrés, Fegyverhasználat, Fegyverismeret, Futás, Harci láz, Harctéri gyakorlat, Idomítás (lovak), Kétkezes harc, Kocsihajtás, Lovaglás, Mászás, Pajzshasználat, Pusztakezes harc, Szakma (bognár), Vértviselet

DÉL HARCOSAI**Syenas Bástyái****Iskola pontértéke: 7 KAP (71 IAP)**

Lar-dor leghíresebb harcos iskolája. Az öt éves képzés bárki számára elérhető, aki az éves 30 aranyas tandíjat meg tudja fizetni. Az iskola nagy hangsúlyt helyez arra, hogy az itt tanulók célirányosan, saját szájízük szerint fejlesszék magukat. Ennek köszönhetően amellett, hogy az iskolában gyakorlatilag mindenféle fegyver használatát oktatják, a tanulók bizonyos keretek közt megválogathatják, mely képzettségeket kívánják elsajátítani. A tudás hatalom, itt pedig mindenkit arra tanítanak, amit tanulni szeretne. Az itt végzett harcosokat megbecsülik az Államszövetségben, szívesen fogadják fel testőri feladatokra. *(Az iskoláról bővebb információ a HGB 54. oldalán található.)*

A Syenas Bástyái különleges előnyei és hátrányai:

- I. Az iskola jól képzett oktatóinak tiszteletdíja rendkívül magas, ezért csak a tehetősebb egyének engedhetik meg maguknak, hogy ők, vagy pártfogoltjaik itt gyarapítsák ismereteiket. Ezért minden karakter megkapja a Vagyon (2) Hátrétert, ám induláskor „csak” 50 arannyal rendelkezik, persze a harcoként kapott 3k6-on felül (20 IAP)
- II. Az Oktatásnál megadottakon túl a játékos karakterének indításakor, (a KM-el egyeztetve) választhat még 20 Kategóriányi képzettséget, melyet iskolájában az Oktatás képzettség 4. fokával megegyező előnnyel tanulhat majd választott oktatóitól. (10 IAP)
- III. Amennyiben az iskola falai közül öt év után kikerülő harcosok a későbbiekben is igénybe kívánják venni korábbi mestereik iránymutatását, csak a személyre szabott tandíj megfizetését követően van erre lehetőségük. (–)

A Syenas Bástyái induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (30 IAP):

Képzettség	Fok
Akrobatika	+15%
Állatismeret (hátasok)	1. fok
Esés	+15%
Fájdalomtűrés	2. fok
Fegyverismeret	2. fok
Fegyverhasználat	3. fok
Fegyverhasználat	2. fok
Fegyverhasználat	2. fok
Fegyverhasználat	2. fok
Futás	2. fok
Harcéri gyakorlat	2. fok
Írás/olvasás	2. fok

Lovaglás	2. fok
Mászás	+15%
Pajzshasználat	2. fok
Pusztakezes harc	2. fok

A Syenas Bástyái képzettségei, melyeket iskolájában az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott előnnyel tanulhatnak (11 IAP):

Akrobatika, Állatismeret (hátasok), Esés, Fájdalomtűrés, Fegyverhasználat, Fegyverismeret, Futás, Harctéri gyakorlat, Hadvezetés, Harci láz, Írás/olvasás, Lélektan, Lovaglás, Mászás, Művészetek (rajzolás), Nyelvtudás (saját), Pajzshasználat, Pusztakezes harc, Számtan/mértan, Taktika, Térképészet, Úszás, Vértviselet

Predoci vértések

Iskola pontértéke: 5 KAP (53 IAP)

Predoc elit lovassága, hol az ország nemesei sajátítják el a háborúskodás tudományát. *(Az iskoláról bővebb információ a HGB 51. oldalán, illetve az ÚTK 43. oldalán található.)*

A Predoci vértések különleges előnyei és hátrányai:

- I. Az iskolai falai közt a célzófegyverek használatát nem oktatják.* (-) *(Az iskola első hátránya módosult, hisz attól, hogy egy iskolában nem dívik a célzófegyverek használata, az alapszintű, veleszületett készséget az ilyen fegyverek használatára nem felejtethi el senki!)*
- II. Mindig nemesivadékok, megkapják a Nemesi Vér Hátteret. (10 IAP)
- III. Rendelkeznek egy nehéz harci ménnel, amely ráadásul tisztavérű predoci telivér (leírását és értékeit lásd az ÚTK 475. oldalán). A hátsállat a tulajdonukat képezi; vagy maguk nevelték, vagy családja vásárolta nekik valamikor ifjabb korukban. Elvesztése esetén természetesen a pótlásáról maguknak kell gondoskodniuk. (2 IAP)
- IV. Saját fegyverzettel rendelkeznek, amelyért nem kell pénzzel fizetniük: családi örökség. A fegyverzet tartozékai: predoci rákozott vért, nehézlovas kopja, predoci egyeneskard. (4 IAP)

A Predoci vértések induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (26 IAP):

Képzettség	Fok
Állatismeret (hátasok)	2. fok
Fegyverhasználat (nehézlovas kopja)	3. fok
Fegyverhasználat (egykezes kardok)	2. fok
Fegyverhasználat (tőr jellegű fegyverek)	2. fok
Fegyverismeret	2. fok
Harctéri gyakorlat	2. fok
Heraldika	2. fok
Lovaglás	3. fok
Pajzshasználat	2. fok
Taktika	2. fok
Udvari etikett	2. fok
Vértviselet	3. fok

A Predoci vértések képzettségei, melyeket iskolájában az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott előnnyel tanulhatnak (12 IAP):

Állatismeret (hátasok), Esés, Fájdalomtűrés, Fegyverhasználat*, Fegyverismeret, Hadvezetés, Harctéri gyakorlat, Heraldika, Idomítás, Írás/olvasás, Kultúra (saját), Lélektan, Lovaglás, Mászás, Művészetek (irodalom, rajz), Nyelvtudás (saját), Párbaj, Számтан/mértan, Taktika, Térképészet, Udvari etikett, Úszás, Vértviselet

(Forrás: Új Törvénykönyv 43. oldal)

Edorli gyalogosok

Iskola pontértéke: 4 KAP (40 IAP)

Edorl látja el az Államszövetséget élelemmel, azonban ez közel sem jelent gazdagságot, így hadserege zsoldosereg. A nyílpuskás gyalogezred híre messze szállt, a Dúlás alatt nem egy csata kimenetelét fordították meg.

Oktatott fegyvereik közül az első és legfontosabb a vadász számszerj, közelharcban egyeneskardot forgatnak. Könnyű vértezetet hordanak sisakkal kiegészítve. Fedezékként a számukra kifejlesztett pavéze pajzsot használják, amíg újratöltik a nyílpuskát. *(Az iskoláról bővebb információ a HGB 56. oldalán található.)*

Az Edorli gyalogosok induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (29 IAP):

Képzettség	Fok
Akrobatika	+15%
Esés	+15%
Fájdalomtűrés	2. fok
Fegyverismeret	2. fok
Fegyverhasználat (vadász számszerj)	3. fok
Fegyverhasználat (nyílpuska szurony)	2. fok
Fegyverhasználat (egykezes kardok)	2. fok
Fegyverhasználat	2. fok
Futás	2. fok
Harctéri gyakorlat	2. fok
Mászás	+15%
Pajzshasználat	2. fok
Pusztakezes harc	2. fok
Taktika	2. fok
Vértviselet	2. fok

Az Edorli gyalogosok képzettségei, melyeket iskolájában az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott előnnyel tanulhatnak (11 IAP):

Akrobatika, Esés, Fájdalomtűrés, Fegyverhasználat, Fegyverismeret, Futás, Harctéri gyakorlat, Hadvezetés, Harci láz, Írás/olvasás, Lélektan, Mászás, Művészetek (rajzolás), Nyelvtudás (saját), Pajzshasználat, Pusztakezes harc, Számтан/mértan, Taktika, Térképészet, Úszás, Vértviselet

Harcos-tengerészek

Iskola pontértéke: 5 KAP (47 IAP)

A Hat Város a Délvidék egyik legősibb állama, menekülő kyrek alapították. Azóta is tengeri kereskedővárosok szövetsége Pyarron égisze alatt. Bár tekintélyes szárazfölddel rendelkezik, mégis a flottája az, ami igazi haderejét adja. Feladata a Gályák tengerén a hajózási útvonalak védelme. Az itt tanulók első két éve egy gályán telik el, ahol megtanulják a matrózkodás minden csínját-bínját, ezután következik az újabb két éves harci kiképzés. A kiképzésük különösen kemény.

Fegyvereik általában a rövid tengerész kard vagy szablya, szigony vagy lándzsa, melyet dobni is megtanulnak és könnyű dobó- vagy célzófegyver. Előszeretettel forgatják ez errefelé honos [dipadát](#) is. Csatákban könnyű mellvértet öltenek, ami készülhet bőrből, bronzból vagy acélból. A tarajos sisakot, csataszoknyát és lábszárvédőket csupán ütközetben öltik magukra, amikor is védelmüket közepes pajzsral egészítik ki. *(Az iskoláról bővebb információ a HGB 57. oldalán található.)*

A Harcos-tengerészek induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (34 IAP):

Képzettség	Fok
Akrobatika	+20%
Állatismeret (tengerek)	1. fok
Csomózás	3. fok
Esés	+20%
Fájdalomtűrés	3. fok
Fegyverhasználat (egykezes kardok)	2. fok
Fegyverhasználat (nyeles fegyverek)	2. fok
Fegyverhasználat	2. fok
Hadvezetés	1. fok
Hajózás	3. fok
Harctéri gyakorlat	2. fok
Időjölés	2. fok
Mászás	+25%
Pajzshasználat (közepes pajzs)	1. fok
Pusztakezes harc	2. fok
Számtan/mértan	1. fok
Térképészet	1. fok
Úszás	3. fok
Vadonjárás (tengerek*)	2. fok

A Harcos-tengerészek képzettségei, melyeket iskolájában az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott előnnyel tanulhatnak (13 IAP):

Akrobatika, Állatismeret (tengerek), Csomózás, Esés, Értékbécselés, Fájdalomtűrés, Fegyverhasználat, Fegyverismeret, Hadvezetés, Hajózás, Harctéri gyakorlat, Időjölés, Írás/olvasás, Kultúra (saját), Legendaismeret, Lélektan, Mászás, Művészetek (rajzolás), Nyelvtudás (saját), Pajzshasználat, Pusztakezes harc, Számtan/mértan, Térképészet, Úszás, Vadonjárás (tengerek*), Vértviselet

* A Vadonjárás (tengerek) képzettségnek értelemszerűen nem követelménye a Herbalizmus!

Praedarmon Lobogói

Iskola pontértéke: 5 KAP (45 IAP)

A sempyeri harcos iskola a nyomtalanul eltűnt hős iránti tiszteletből vette fel a nevet. Itt négy évnyi rendkívül szigorú oktatást kell a tanoncoknak átélniük. A kemény, néhol már embertelen kiképzés eredményeképpen azonban kiváló harcosok hagyják el az iskola kapuját. Mivel a veterán kiképzők csak pár tanonccal foglalkoznak egyszerre, a kiképzésük nagyon alapos lesz, azonban csak harchoz kapcsolódó dolgokat sajátítanak el, mivel a mesterek minden mást feleslegesnek ítélnék. *(Az iskoláról bővebb információ a HGB 59. oldalán található.)*

A Praedarmon Lobogóinak induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (33 IAP):

Képzettség	Fok
Akrobatika	+15%
Állatismeret (hátasok)	1. fok
Esés	+15%
Fájdalomtűrés	3. fok
Fegyverhasználat	3. fok
Fegyverhasználat	2. fok
Fegyverhasználat	2. fok
Fegyverhasználat	2. fok
Futás	2. fok
Harctéri gyakorlat	3. fok
Kétkezes harc	2. fok
Lovaglás	2. fok
Mászás	+15%
Pajzshasználat	2. fok
Pusztakezes harc	3. fok

A Praedarmon Lobogóinak képzettségei, melyeket iskolájában az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott előnnyel tanulhatnak (12 IAP):

Akrobatika, Állatismeret (hátasok), Esés, Fájdalomtűrés, Fegyverhasználat, Fegyverismeret, Futás, Hadvezetés, Harctéri gyakorlat, Írás/olvasás, Kétkezes harc, Kultúra (saját), Lélektan, Lovaglás, Mászás, Művészetek (rajzolás), Nyelvtudás (saját), Pajzshasználat, Pusztakezes harc, Számtan/mértan, Taktika, Térképészet, Történelem, Vértviselet

Syburri vértés gyalogosok

Iskola pontértéke: 5 KAP (45 IAP)

Sybur az óhazától átvette a hadászati alakulatok és formációk használatát. Hasonlóan a shadoni örökséghez, itt is nehézpáncélos gyalogság adja a hadsereg derékhadát. Az itteni iskolák gondot fordítanak arra, hogy katonáik a megfelelő fegyelmet és összetartást elsajátítsák, és ütöképes formációkban tudjanak harcolni.

Mint azt a nevük is jelzi, nehéz fémvértet hordanak – általában mellvért, rákózott páncél vagy félvért –, baljukban közepes pajzsot fognak és valami egykezes fegyvert választanak ezek mellé, általában csatabárdot, csatacsákányt, buzogányt, hosszú vagy másfélkezes kardot. *(Az iskoláról bővebb információ a HGB 60. oldalán található.)*

A Syburri vértés gyalogosok induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (35 IAP):

Képzettség	Fok
Akrobatika	+15%
Esés	+20%
Fájdalomtűrés	2. fok
Fegyverhasználat	3. fok
Fegyverhasználat	2. fok
Fegyverhasználat	2. fok
Fegyverhasználat	2. fok
Fegyverismeret	2. fok
Futás	2. fok
Hadvezetés	2. fok
Harctéri gyakorlat	2. fok
Lélektan	1. fok
Pajzshasználat	3. fok
Pusztakezes harc	2. fok
Számтан/mértan	1. fok
Taktika	2. fok
Térképészet	1. fok
Vértviselet	3. fok

A Syburri vértés gyalogosok képzettségei, melyeket iskolájában az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott előnnyel tanulhatnak (10 IAP):

Akrobatika, Esés, Fájdalomtűrés, Fegyverhasználat, Fegyverismeret, Futás, Hadvezetés, Harctéri gyakorlat, Heraldika, Írás/olvasás, Kultúra (saját), Lélektan, Művészetek (rajzolás), Nyelvtudás (saját), Pajzshasználat, Pusztakezes harc, Számтан/mértan, Taktika, Térképészet, Vértviselet

Nasti könnyűlovasok

Iskola pontértéke: 5 KAP (45 IAP)

Enysmon népe, a nasti nomád törzs, máig őrzi régi hagyományait. Minden gyermek korán megtanul lovagolni és minden fiúgyermek megtanulja az íj használatát. A nomád harcmodor, az íjász könnyűlovasság új távlatokat nyitott az Államszövetség számára, hiszen ilyen ilyen haderővel csupán Ilanor rendelkezett, Szépmező pedig hihetetlenül messze van. Az itt tanuló harcosok 12 éves korukban kapják meg szablyájukat és ettől kezdve a fegyverforgatás is a mindennapok része lesz az íjászat mellett. 17 éves korukra pedig teljes jogú harcossá avatja őket a herceg.

Gyakorlatilag mindenhová lovon járnak, az íjuktól nemigen válnak meg és legfeljebb könnyű bőrvértet öltenek. *(Az iskoláról bővebb információ a HGB 61. oldalán található.)*

A Nasti könnyűlovasok különleges előnyei és hátrányai:

I. Felszerelésként megkapják könnyű harci lovukat, szablyájukat és saját készítésű visszacsapó íjukat. Minden harcosnak magának kell elkészítenie az íját. Nincs annál nagyobb szégyen, minthogy valaki képtelen elsajátítani e mesterség fortélyait, hacsak az nem, amikor pénzt ad az íjért. Tehát, ha az íja valami oknál fogva megsemmisülne vagy eltűnne, újat kell készítenie. (4 IAP)

A Nasti könnyűlovasok induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (32 IAP):

Képzettség	Fok
Akrobatika	+20%
Állatismeret (sztyeppék)	2. fok
Élettan	2. fok
Esés	+20%
Fájdalomtűrés	2. fok
Fegyverhasználat (visszacsapó íj)	3. fok
Fegyverhasználat (egykezes kardok)	2. fok
Harctéri gyakorlat	2. fok
Herbalizmus	2. fok
Írás/olvasás	1. fok
Lovaglás	3. fok
Orvoslás	2. fok
Pusztakezes harc	2. fok
Szakma (íjkészítő)	3. fok
Úszás	2. fok
Vadonjárás (sztyeppék)	2. fok

A Nasti könnyűlovasok képzettségei, melyeket iskolájában az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott előnnyel tanulhatnak (9 IAP):

Akrobatika, Állatismeret (sztyeppék), Élettan, Esés, Fájdalomtűrés, Fegyverhasználat, Fegyverismeret, Harctéri gyakorlat, Herbalizmus, Írás/olvasás, Kultúra (saját), Legendaismeret, Lovaglás, Nyelvtudás (saját), Orvoslás, Pusztakezes harc, Szakma (íjkészítő), Úszás, Vadonjárás (sztyeppék)

Ordani lángőrök

Iskola pontértéke: 5 KAP (52 IAP)

A lángőrök tulajdonképpen az ordani városőrség. Ők vigyázzák a rendet és a békét, továbbá ők képviselik a reguláris haderőt. Néha futárként vagy ügynökként szolgálnak. Az iskola Ordan egyik nagyobb szigetén található. A kiképzők alaposan felkészítik a lángőröket, ez szinte embertelen tempójú öt évet jelent, mely idő alatt az alváson és evésen kívül végig gyakorlatoznak vagy tanulnak.

Az iskolában a [lángkard](#) és egy szabadon választott szálfegyver forgatását oktatják. Egységeiknél rugalmas vérték – láncing, tiszteknek sodronying – vannak rendszeresítve, ezért nehézvérteket szinte sosem öltenek magukra. (Az iskoláról bővebb információ a HGB 63. oldalán található.)

Az Ordani lángőrök különleges előnyei és hátrányai:

- I. Kiképzésük befejeztével megkapják lángkardjukat és választott szálfegyverüket. (2 IAP)
- II. 6. Tapasztalati szinten – és csakis ekkor – lehetőséget kapnak, hogy a tűzmágia beavatottjaivá váljanak. Ehhez azonban bizonyítaniuk kell mély elhivatottságukat, azaz ekkorra rendelkezniük kell a *Vallásismeret (Sogron)* képzettség 3. fokával és a *Tapasztalati mágia (tűzmágia)* képzettség 3. fokával. Amennyiben a tűzkobra elfogadja őket, megkapják a Mágikus fogékonyság Hátteret. Mana pontjaikat egyedül a Tűzelnyelés módszerével képesek visszanyerni, amelyet azonban nyugodt körülmények és az adott tűz E-ével megegyező környi előkészület esetén képesek úgy elvégezni, hogy a tűz körönkénti sebzése a minimális ($X E = X F_p = X M_p$) legyen. Ez a lehetőség egyébként minden Tűzmágiát gyakorló karakter részére nyitva áll. (5 IAP)

Az Ordani lángőrök induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (29 IAP):

Képzettség	Fok
Akrobatika	+15%
Csomózás	1. fok
Esés	+15%
Fájdalomtűrés	2. fok
Fegyverhasználat (lángkard)	3. fok
Fegyverhasználat (nyeles fegyverek)	2. fok
Futás	2. fok
Hajózás	2. fok
Harctéri gyakorlat	2. fok
Időjósítás	1. fok
Írás/olvasás	2. fok
Mászás	+15%
Pusztakezes harc	2. fok
Tapasztalati mágia (tűzmágia)	2. fok
Úszás	2. fok
Vallásismeret (Sogron)	2. fok
Vértviselet	1. fok

Az Ordani lángőrök képzettségei, melyeket iskolájában az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott előnnyel tanulhatnak (16 IAP):

Akrobatika, Csomózás, Esés, Fájdalomtűrés, Fegyverhasználat, Fegyverismeret, Futás, Hadvezetés, Hajózás, Harctéri gyakorlat, Helyismeret (Ordan), Időjósítás, Írás/olvasás, Kultúra (saját), Lélektan, Mászás, Művészetek (rajzolás), Nyelvtudás (saját), Ősi nyelv (godoni), Pajzshasználat, Pszi (pyarroni), Pusztakezes harc, Számtan/mértan, Taktika, Tapasztalati mágia (tűzmágia), Térképészet, Történelem, Úszás, Vallásismeret (Sogron), Vértviselet

Dzsad hadzsik

Iskola pontértéke: 4 KAP (43 IAP)

A sivatag vándorai, kóborlói a hadzsik. Szabad zsoldosok, akik egyetlen hatalomhoz sem kötődnek, mindig alkalmi munkaadójukat követik. Ha más nem akad, haramiának állnak vagy épp haramiákat üldöznek a törvény nevében. Legtöbbjük egész életében ebből él, öregkorára letelepszik valahol és oktatja a következő nemzedéket. Általában vallásos emberek, legtöbbjük Galradzsa híve.

Kedvelt fegyvereik a tipikus, egykezes dzsad kardok – dzsambia, jatagán, szablya, [handzsár](#) –, a rövid hajítódárda, a kis kerek pajzsok és célzófegyverként nagyritkán a parittyá. (Az iskoláról bővebb információ a HGB 66. oldalán található.)

A Dzsad hadzsik különleges előnyei és hátrányai:

- I. Kiképzésük után, mesterük útnak bocsátja őket, útravalónak kapnak egy fegyvert és egy kis kerek pajzsot. (2 IAP)

A Dzsad hadzsik induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (29 IAP):

Képzettség	Fok
Akrobatika	+20%
Állatismeret (sivatagok)	2. fok
Esés	+20%
Fájdalomtűrés	3. fok
Fegyverhasználat	3. fok
Fegyverhasználat (hajítófegyverek)	2. fok
Fegyverhasználat	2. fok
Harci láz	1. fok
Harcéri gyakorlat	2. fok
Herbalizmus	2. fok
Lovaglás	2. fok
Pajzshasználat	2. fok
Pusztakezes harc	2. fok
Vadonjárás (sivatagok)	3. fok
Vallásismeret (dzsad)	1. fok

A Dzsad hadzsik képzettségei, melyeket iskolájában az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott előnnyel tanulhatnak (12 IAP):

Akrobatika, Állatismeret (sivatagok), Esés, Fájdalomtűrés, Fegyverhasználat, Fegyverismeret, Hadvezetés, Harci láz, Harcéri gyakorlat, Herbalizmus, Írás/olvasás, Kultúra (saját), Lélektan, Lovaglás, Művészetek (rajzolás), Nyelvtudás (saját), Nyomolvasás, Pajzshasználat, Pusztakezes harc, Számтан/mértan, Taktika, Térképészet, Vadonjárás (sivatagok), Vallásismeret (dzsad)

Dzsad bahradák

Iskola pontértéke: 4 KAP (44 IAP)

A dzsad gladiátorok nem egymás ellen harcolnak, hanem állatokkal, fenevadakkal és szörnyekkel. Ebből kifolyólag a harcmódoruk és a képzésük is eltér a hagyományos gladiátoroktól.

Ibara viadorainak legfőbb fegyvere a [thadzsi](#). Ezt hagyományaik alapján mindannyian megtanulják forgatni, emellett gyakran elsajátítják a handzsár, a jatagán, a hajítódárda, a lándzsa és a korbács használatát is. (Az iskoláról bővebb információ a HGB 54. oldalán található.)

A Dzsad bahradák különleges előnyei és hátrányai:

- I. A bahradákat egész életük során a különféle ibarai arénákban porondra lépő bestiák ellen készítik fel. Ennek okán minden olyan bestiával szemben, amely az elsődleges anyagi sík szülőtte élőlény és állati intelligenciával rendelkezik, a harcértékük a következőképp módosul: KÉ: +5, TÉ: +5, VÉ: +10. A fenti megfogalmazásból adódóan sem emberekkel sem más értelmes lényekkel szemben; sem élőholtakkal, démonokkal sem más különleges bestiákkal szemben nem kapják meg a fent említett előnyt. Természetesen ezek a módosítók az *Állatismeret képzettség* bónuszaival összeadódnak. (6 IAP)
- II. Ha a fenti körülmények arénában, vagy népesebb – legalább egy tucat, a küzdelmet érdeklődéssel figyelő, annak eseményeivel „együtt élő” – nézősereg szeme előtt valósulnak meg, a gladiátorok harcértéke tovább nő: KÉ: +5, TÉ: +5, VÉ: +5. (4 IAP)
- III. Az iskola tagjainak induló vagyona 2k6 arany, ám fegyverzetüket nem tarthatják meg. (–)

A Dzsad bahradák induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (26 IAP):

Képzettség	Fok
Akrobatika	+20%
Állatismeret	2. fok
Állatismeret	2. fok
Esés	+30%
Fájdalomtűrés	3. fok
Fegyverhasználat (thadzsi)	3. fok
Fegyverhasználat	2. fok
Fegyverhasználat	1. fok
Harcéri gyakorlat	3. fok
Pajzshasználat	2. fok
Pusztakezes harc	2. fok
Vakharc	1. fok
Vértviselet	2. fok

A Dzsad bahradák képzettségei, melyeket iskolájában az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott előnnyel tanulhatnak (8 IAP):

Akrobatika, Állatismeret, Esés, Fájdalomtűrés, Fegyverhasználat, Fegyverismeret, Futás, Harci láz, Harcéri gyakorlat, Idomítás, Kétkezes harc, Mászás, Pajzshasználat, Pusztakezes harc, Vakharc, Vértviselet

Shadoni birodalmi zsoldosok

Iskola pontértéke: 4 KAP (38 IAP)

A Shadoni Birodalomban a katonaság derékhadát a nehézlóvasság adja. Lovagok és paplovagok nehéz harci lovakon. Aki azonban nem született nemesnek, az vagy a vallás, vagy a katonaság segítségével emelkedhet feljebb. A shadoni harcos iskolák zsoldos kiképző telepek, melyeket általában gazdagabb nemesurak pénzelnak, cserébe az itt kiképzett katonák szolgálnak az ő zászlaja alatt bizonyos ideig. A kiképzés 3 évig tart és elég kemény. A katonákat elsősorban arra tanítják meg, hogy egységként harcoljanak, már a kezdetektől fogva formációkban gyakorlatoznak. A képzés végére az egyik legfegyvermezettebb és összeszokottabb sereg lesz belőlük Dél-Yneven.

A harcok során komoly páncélzatot öltenek magukra, mely a félvértől a brigandinig igen sokféle lehet. Fegyverzetük igen sokszínű, iskolájuktól függően váltakozik, mégis leggyakrabban az általánosan elfogadott közepes pajzsot hosszúkarddal, csatacsákánnyal vagy buzogánnyal egészítik ki (Az iskoláról bővebb információ a HGB 68. oldalán található.)

A Shadoni birodalmi zsoldosok induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (27 IAP):

Képzettség	Fok
Akrobatika	+15%
Esés	+15%
Fájdalomtűrés	2. fok
Fegyverismeret	2. fok
Fegyverhasználat	2. fok
Fegyverhasználat	2. fok
Fegyverhasználat	2. fok
Futás	2. fok
Hadvezetés	1. fok
Harctéri gyakorlat	2. fok
Mászás	+15%
Pajzshasználat	3. fok
Pusztakezes harc	2. fok
Taktika	3. fok
Vértviselet	2. fok

A Shadoni birodalmi zsoldosok képzettségei, melyeket iskolájában az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott előnnyel tanulhatnak (11 IAP):

Akrobatika, Állatismeret (hátasok), Esés, Fájdalomtűrés, Fegyverhasználat, Fegyverismeret, Futás, Harctéri gyakorlat, Hadvezetés, Harci láz, Írás/olvasás, Lélektan, Lovaglás, Mászás, Művészetek (rajzolás), Nyelvtudás (saját), Pajzshasználat, Pusztakezes harc, Számtan/mértan, Taktika, Térképészet, Úszás, Vértviselet

Gorviki szabad harcosok

Iskola pontértéke: 5 KAP (46 IAP)

A gorviki siedono, e kívülálló szemével nézve kaotikus ország fegyverforgatói, akik gyorsan elsajátítják, és jól alkalmazkodnak az itteni élet kegyetlen játékszabályaihoz. (Az iskoláról bővebb információ a HGB 70. oldalán, illetve az ÚTK 41. oldalán található.)

A Gorviki szabad harcosok különleges előnyei és hátrányai:

- I. A karakter nemesi származású harcos, igaz családja mostanra semmilyen befolyással vagy vagyonnal nem bír, megkapja a Nemesi vér Háttérét. (10 IAP)
- II. A fegyverzetét nem magának kell megvennie, hiszen a ramiérát hosszú évek szolgálatával szerezte, és nemes ura ajándékozta neki. (1 IAP)

A Gorviki szabad harcosok induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (24 IAP):

Képzettség	Fok
Élettan	1. fok
Fájdalomtűrés	2. fok
Fegyverismeret	2. fok
Fegyverhasználat (ramiera)	3. fok
Fegyverhasználat*	2. fok
Fegyverhasználat (egykezes kardok)	2. fok
Heraldika	1. fok
Írás/olvasás	2. fok
Lopódzás	+15%
Orvtámadás	2. fok
Párbaj	2. fok
Udvari etikett	2. fok
Úszás	2. fok

* Az ÚTK-hoz képest az eltérés oka az, hogy a szabálykönyvben hibásan szerepelt a képzettség mellett „tör jellegű fegyverek” kitétel, mert a Fegyverhasználat (ramiera) 3. fok azt már magában foglalja. Tehát itt szabadon választható egy fegyvertípus.

A Gorviki szabad harcosok képzettségei, melyeket iskolájában az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott előnnyel tanulhatnak (11 IAP):

Akrobatika, Álcázás/áruha, Csapdakeresés, Csomózás, Élettan, Esés, Fájdalomtűrés, Fegyverhasználat, Fegyverismeret, Harctéri gyakorlat, Heraldika, Írás/olvasás, Kétkezes harc, Kultúra (saját), Lopódzás, Mászás, Nyelvtudás (saját), Orvtámadás, Párbaj, Rejtkehely kutatás, Rejtőzködés, Szabadulóművészet, Udvari etikett, Vértviselet, Zárnyitás

(Forrás: Új Törvénykönyv 41. oldal)

Gorviki tengeri vadászok**Iskola pontértéke: 5 KAP (47 IAP)**

A Tengeri vadászok a Gorvik partjai mentén hajózó kalózok összefoglaló neve. Ezeknek kapitányai felesküdték a tartományúrra, miszerint uruk zászlaja alá tartozó hajót nem támadnak meg, ha kell segítik, viszont a többi hajót szabadon fosztogathatják. Nem ritka, hogy gazdag kereskedők pénzelnék egy-egy hajót, mivel így a zsákmányt nekik adják el. A jelentkező fiatalok első éveikben matrózként szolgálnak, megtanulják a hajózás fortélyait. Ha megfelelő kitartást tanúsítanak, akkor előrébb léphetnek a ranglétrán, és harcost nevelnek belőlük. Ha sikerrel túlélnek fosztogatásokkal teli tanuló éveiket, akkor teljes jogú harcosává válnak.

A kalózok fegyverzete változó, sokan célzófegyvert választanak, mások hajítóbárdot. Közelharcban a szablya és a szigony népszerű. Szegecselt bőr alkarvédők is mindennaposak csákyázáskor. (Az iskoláról bővebb információ a HGB 71. oldalán található.)

A Gorviki tengeri vadászok induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (34 IAP):

Képzettség	Fok
Akrobatika	+20%
Állatismeret (tengerek)	1. fok
Csomózás	3. fok
Esés	+20%
Fájdalomtűrés	3. fok
Fegyverhasználat (nyeles fegyverek)	2. fok
Fegyverhasználat (egykezes kardok)	2. fok
Fegyverhasználat	2. fok
Hadvezetés	1. fok
Hajózás	2. fok
Harctéri gyakorlat	2. fok
Időjósítás	3. fok
Mászás	+25%
Pajzshasználat (alkarvédő)	1. fok
Pusztakezes harc	2. fok
Számtan/mértan	1. fok
Térképészet	1. fok
Úszás	3. fok
Vadonjárás (tengerek)	2. fok

A Gorviki tengeri vadászok képzettségei, melyeket iskolájában az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott előnnyel tanulhatnak (13 IAP):

Akrobatika, Állatismeret (tengerek), Csomózás, Esés, Értékbécselés, Fájdalomtűrés, Fegyverhasználat, Fegyverismeret, Hadvezetés, Hajózás, Harctéri gyakorlat, Időjósítás, Írás/olvasás, Kocsmai verekedés, Kultúra (saját), Legendaismeret, Lélektan, Mászás, Művészetek (rajzolás), Nyelvtudás (saját), Pajzshasználat, Pusztakezes harc, Számtan/mértan, Térképészet, Úszás, Vadonjárás (tengerek)*

* A Vadonjárás (tengerek) képzettségnek értelemszerűen nem követelménye a Herbalizmus!

Kráni szabadosok

Iskola pontértéke: 7 KAP (74 IAP)

Krán! Kontinens szerte mindenütt félelemmel ejtik ki ezt a szót. E fegyverforgatók pedig épp onnét származnak, ám közel sem annak szívéből, csupán a külső, Szabad Tartományok valamelyikéből. Mégis a külvilág számára hihetetlen képességekkel rendelkeznek ezek a harcosok. Számtalan ilyen rend található a külső tartományokban, közülük nem egy évezredes hagyományokkal, különleges tudással és rengeteg ellenséggel bír, leginkább a külvilági lovagrendek és a fejjadász testvériségek mintájára szerveződnek. Kivétel nélkül szigorúan hierarchikus felépítésűek, az adott rend élén egy Nagymester áll, aki sokszor nem is az emberi fajba tartozó teremtmény. Minden Szabados rend Ranagol szellemében tevékenykedik és (elméletileg) az adott tartományúnak tartozik kizárólagos engedelmességgel.

Ezek a harcos iskolák bármilyen szabad embert maguk közé fogadnak, aki a rend szemében kiemelkedik a közönséges halandók közül, azaz érdemesnek bizonyul rá! Természetesen számtalan felvételt elutasítanak, ami szinte mindig a kérelmező halálával jár. Arra, hogy miért akarják mégis sokan, hogy valamely Szabados rend a soraiba fogadja őket, csupán egy magyarázat létezik. A tudásért, melynek segítségével Ranagolnak tetsző módon méginkább kiemelkedhetnek. Felesleges is mondani, hogy az adott rendbe való tartozás nem feloldható, aki a kilépéssel próbálkozik, arra mindig kimondják a halálos ítéletet és inkább előbb, mint utóbb, saját rendtársai vadásszák le az illetőt!

Fegyverzet tekintetében nincs megkötés. Az adott Szabados rendtől függ, hogy milyen harcmodorra oktatja tagjait. Egyes helyeken még a kráni fejjadászok tradicionális fegyverzetének (sequor, mara-sequor) szakszerű használatát is elsajátíthatják a rendtagok mestereiktől. *(Az iskoláról bővebb információ a HGB 72. oldalán található.)*

A Kráni szabadosok különleges előnyei és hátrányai:

I. A Szabados rendek mindig keresik a kiemelkedetteket. Természetesen az mindig változó, hogy az adott rend mit tekint épp szükséges követelménynek ahhoz, hogy valakit a tagjai közé fogadjon. Ennek szellemében legalább két különböző Háttérrel kell rendelkeznie a jelentkezőnek ahhoz, hogy megkezdődjenek tanulói évei. A játékos szabadon választhat két egy-egy pontos Háttérrel. (20 IAP)

A Kráni szabadosok induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (32 IAP):

Képzettség	Fok
Akrobatika	+15%
Állatismeret (hátasok)	1. fok
Élettan	2. fok
Esés	+25%
Fájdalomtűrés	2. fok

Fegyverhasználat	3. fok
Fegyverhasználat	2. fok
Futás	2. fok
Harctéri gyakorlat	3. fok
Heraldika	1. fok
Herbalizmus	1. fok
Írás/olvasás	1. fok
Lovaglás	2. fok
Mászás	+20%
Méregkeverés/semlegesítés	1. fok
Orvtámadás	3. fok
Pusztakezes harc	2. fok
Úszás	2. fok
Vallásismeret (Ranagol)	1. fok
Vértviselet	2. fok

A Kráni szabadosok képzettségei, melyeket iskolájában az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott előnnyel tanulhatnak (21 IAP):

Akrobatika, Alkímia, Állatismeret (hátasok), Élettan, Esés, Fájdalomtűrés, Fegyverhasználat, Fegyverismeret, Futás, Hadvezetés, Harci láz, Harctéri gyakorlat, Helyismeret, Heraldika, Herbalizmus, Írás/olvasás, Kétkézes harc, Kínzás, Kocsmai verekedés, Kultúra (saját), Lélektan, Lopódzás, Lovaglás, Mászás, Méregkeverés/semlegesítés, Művészetek (rajzolás), Nyelvtudás (saját), Orvtámadás, Pajzshasználat, Pszi (pyarroni), Pusztakezes harc, Pusztítás, Rejtőzködés, Számtan/mértan, Taktika, Térképészet, Úszás, Vadonjárás, Vakharc, Vallásismeret (Ranagol), Vértviselet, Veszélyérzék

Yllinori sólymok

Iskola pontértéke: 5 KAP (48 IAP)

Az yllinori seregek legnagyobb létszámú hadteste, épp azért, mert minden yllinori férfi felnőtté válása előtt három esztendő kötelezően leszolgál a seregben, legtöbbször a Sóllymok közt. Képzésük nagy vonalakban megegyezik az Ilanori vágatóékkal. A továbbszolgálók a Kémlélők csapattestéhez kerülnek. Ők már hivatásos katonák, és a Fekete Határ mentén szolgálnak.

Fegyverzetük főbb elemei a csatacsákány, szablya, hosszúkard, lándzsa, hajítódárda. Védelmüket rugalmas vértetetre bízzák, és kis, kerek pajzsot használnak. (Az iskoláról bővebb információ a HGB 74. oldalán található.)

Az Yllinori sólymok különleges előnyei és hátrányai:

I. Felszerelésként megkapják könnyű harci lovukat, szablyájukat és lándzsájukat (vagy hosszúkardjukat és csatacsákányukat), kis pajzsukat és láncingüket. (5 IAP)

Az Yllinori sólymok induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (31 IAP):

Képzettség	Fok
Állatismeret (sztyeppék)	3. fok
Élettan	1. fok
Fájdalomtűrés	1. fok
Fegyverhasználat (visszacsapó íj)	3. fok
Fegyverhasználat (egykezes kardok)	2. fok
Fegyverhasználat (hajítófegyverek)	2. fok
Fegyverhasználat	2. fok
Harctéri gyakorlat	2. fok
Herbalizmus	2. fok
Idomítás (lovak)	3. fok
Lovaglás	3. fok
Orvoslás	1. fok
Pajzshasználat (kis pajzs)	1. fok
Szakma (íjkészítő vagy lócsiszár)	3. fok
Úszás	2. fok
Vallásismeret (Arel)	1. fok
Vértviselet	1. fok

Az Yllinori sólymok képzettségei, melyeket iskolájában az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott előnnyel tanulhatnak (12 IAP):

Állatismeret (sztyeppék), Élettan, Fájdalomtűrés, Fegyverhasználat, Fegyverismeret, Hangutánzás, Harctéri gyakorlat, Herbalizmus, Idomítás (lovak), Időjósítás, Írás/olvasás, Kultúra (saját), Legendaismeret, Lovaglás, Nyelvtudás (saját), Nyomolvasás, Orvoslás, Pajzshasználat, Pszi (pyarroni), Szakma (íjkészítő, lócsiszár), Úszás, Vadonjárás (sztyeppék), Vallásismeret (Arel), Vértviselet

Yllinori kopjás farkasok

Iskola pontértéke: 4 KAP (41 IAP)

Ők alkotják a királyság hadseregének könnyű lovasságát. A legrátermettebb és több csatában bizonyított egyének pedig kis szerencsével Chei király lovas testőrségében, a Farkasgárdában találhatják magukat.

Általában közepes pajzsot, rugalmas vértet és sisakot hordanak. Fegyvereik a könnyebb lovaskopja és az egyenes kard. (Az iskoláról bővebb információ a HGB 75. oldalán található.)

Az Yllinori kopjás farkasok különleges előnyei és hátrányai:

I. Felszerelésként megkapják könnyű harci lovukat, kopjájukat, egyenes kardjukat, közepes pajzsukat és láncingüket. (5 IAP)

Az Yllinori kopjás farkasok induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (24 IAP):

Képzettség	Fok
Állatismeret (hátasok)	2. fok
Fájdalomtűrés	2. fok
Fegyverhasználat (lovaskopja)	3. fok
Fegyverhasználat (egykezes kardok)	2. fok
Futás	2. fok
Harctéri gyakorlat	2. fok
Idomítás (lovak)	2. fok
Lovaglás	3. fok
Pajzshasználat	3. fok
Pusztakezes harc	2. fok
Úszás	2. fok
Vallásismeret (Arel)	1. fok
Vértviselet	2. fok

Az Yllinori kopjás farkasok képzettségei, melyeket iskolájában az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott előnnyel tanulhatnak (12 IAP):

Állatismeret (hátasok), Fájdalomtűrés, Fegyverhasználat, Fegyverismeret, Futás, Hadvezetés, Harctéri gyakorlat, Idomítás (lovak), Írás/olvasás, Kultúra (saját), Lélektan, Lovaglás, Művészetek (rajzolás), Nyelvtudás (saját), Nyomolvasás, Pajzshasználat, Pszi (pyarroni), Pusztakezes harc, Számтан/mértan, Térképészet, Úszás, Vallásismeret (Arel), Vértviselet

Yllinori vaslovasok

Iskola pontértéke: 4 KAP (38 IAP)

A nehézlovasság yllinori megfelelője. Gyakorlatilag a felszerelésben és a harcmódban a lovagok mintájára lett kialakítva, de egyebekben nincs köze a lovagi életmódhoz. Elit alakulatuk a Testőrezred.

Fegyvereik a nehézlovas kopja, kis pajzs, másfélkezes kard vagy egykezes csatabárd. Általában nehéz vértzetet viselnek, főleg félvértet, rákózott páncélt, mellvértet. (Az iskoláról bővebb információ a HGB 75. oldalán található.)

Az Yllinori vaslovasok különleges előnyei és hátrányai:

I. Felszerelésként megkapják nehéz harci lovukat, egyik választott fegyverüket, közepes pajzsukat és vértjüket. (6 IAP)

Az Yllinori vaslovasok induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (21 IAP):

Képzettség	Fok
Állatismeret (hátasok)	2. fok
Fájdalomtűrés	2. fok
Fegyverhasználat (nehézlovas kopja)	3. fok
Fegyverhasználat (nehéz kardok)	2. fok
Fegyverhasználat (csatabárdok)	2. fok
Harctéri gyakorlat	2. fok
Lovaglás	3. fok
Pajzshasználat	2. fok
Úszás	2. fok
Vallásismeret (Arel)	1. fok
Vértviselet	2. fok

Az Yllinori vaslovasok képzettségei, melyeket iskolájában az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott előnnyel tanulhatnak (11 IAP):

Állatismeret (hátasok), Fájdalomtűrés, Fegyverhasználat, Fegyverismeret, Hadvezetés, Harctéri gyakorlat, Heraldika, Írás/olvasás, Kultúra (saját), Lélektan, Lovaglás, Művészetek (rajzolás), Nyelvtudás (saját), Pajzshasználat, Pszi (pyarroni), Pusztakezes harc, Számtan/mértan, Térképészet, Úszás, Vallásismeret (Arel), Vértviselet

Yllinori vértés medvék

Iskola pontértéke: 4 KAP (42 IAP)

A vértés-gyalogság yllinori megfelelője. Leginkább egy defenzív feladatot ellátó, az íjászokat védelmező alakulat. Másodlagos feladatuk az ellenség rohamának megtörése. Elit alakulatuk a Shennon Bástyái.

Felszerelésük félvért, közepes pajzs, lándzsa és egykezes közelharc fegyverek. (Az iskoláról bővebb információ a HGB 75. oldalán található.)

Az Yllinori vértés medvék különleges előnyei és hátrányai:

I. Felszerelésként megkapják fegyvereiket, pajzsukat és vértjüket. (5 IAP)
 II. Az iskolai falai közt kizárólag egykezes fegyverek használatát oktatják.* (-)

Az Yllinori vértés medvék induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (25 IAP):

Képzettség	Fok
Esés	+20%
Fájdalomtűrés	1. fok
Fegyverhasználat*	3. fok
Fegyverhasználat*	2. fok
Fegyverhasználat*	2. fok
Futás	2. fok
Harctéri gyakorlat	3. fok
Pajzshasználat	2. fok
Pusztakezes harc	2. fok
Taktika	1. fok
Úszás	2. fok
Vallásismeret (Arel)	1. fok
Vértviselet	3. fok

Az Yllinori vértés medvék képzettségei, melyeket iskolájában az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott előnnyel tanulhatnak (12 IAP):

Akrobatika, Esés, Fájdalomtűrés, Fegyverhasználat*, Fegyverismeret, Futás, Hadvezetés, Harci lán, Harctéri gyakorlat, Írás/olvasás, Kultúra (saját), Lélektan, Mászás, Művészetek (rajzolás), Nyelvtudás (saját), Pajzshasználat, Pszi (pyarroni), Pusztakezes harc, Számtan/mértan, Taktika, Térképészet, Úszás, Vallásismeret (Arel), Vértviselet

Yllinori medvék

Iskola pontértéke: 5 KAP (46 IAP)

A tarran hagyományokra építő könnyűgyalogság. Tagja csak született tarran lehet. Feladatuk az ellenséges hadrend megbontása, továbbá felderítőként is hasznosak. Kitartásuk és fanatizmusuk legendás.

Felszerelésük az egykezes csatabárd, közepes fapajzs és szívós bőrvért (Az iskoláról bővebb információ a HGB 76. oldalán található.)

Az Yllinori medvék különleges előnyei és hátrányai:

I. Felszereléseként megkapják fegyverüket, pajzsukat és vértjüket, azaz egy bőrpáncélt. (4 IAP)

Az Yllinori medvék induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (28 IAP):

Képzettség	Fok
Akrobatika	+15%
Állatismeret (sztyeppék)	2. fok
Fájdalomtűrés	2. fok
Fegyverhasználat (egykezes csatabárd)	3. fok
Futás	2. fok
Harci láz	3. fok
Harctéri gyakorlat	2. fok
Herbalizmus	2. fok
Időjőslás	1. fok
Mászás	+25%
Nyomolvasás	2. fok
Pajzshasználát	2. fok
Pusztakezes harc	2. fok
Úszás	2. fok
Vadonjárás (sztyeppék)	3. fok
Vallásismeret (Arel)	1. fok

Az Yllinori medvék képzettségei, melyeket iskolájában az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott előnnyel tanulhatnak (14 IAP):

Akrobatika, Állatismeret (sztyeppék), Fájdalomtűrés, Fegyverhasználat, Fegyverismeret, Futás, Hadvezetés, Harci láz, Harctéri gyakorlat, Herbalizmus, Időjőslás, Írás/olvasás, Kultúra (saját), Lélektan, Mászás, Művészetek (rajzolás), Nyelvtudás (saját), Nyomolvasás, Pajzshasználát, Pszi (pyarroni), Pusztakezes harc, Számtan/mértan, Taktika, Térképészet, Úszás, Vadonjárás (sztyeppék), Vallásismeret (Arel), Vértviselet

Yllinori sasok

Iskola pontértéke: 4 KAP (40 IAP)

Az elfek szervezték meg az első íjászcapatot Yllinornak. Különösen képzett alakulatok, bevetésük csatákat dönthet el. Gyermekkoruk óta az íj használatát tanulják, és szép számmal vannak köztük elfek és félelfek is. Elit alakulatuk a Sasszárny, mely a kivételes tehetségű íjászok gyűjtőhelye.

A különféle íjak és a rövidkard mellett más fegyverek forgatásában nem is nagyon járatosak. Csatákban sodronyinget öltenek. (Az iskoláról bővebb információ a HGB 76. oldalán található.)

Az Yllinori sasok különleges előnyei és hátrányai:

I. Kiképzésük befejeztével megkapják visszacsapó íjukat, rövid kardjukat és sodronyingüket. (4 IAP)

II. Az itt képzett katonáknak a célzófegyvereken kívül csupán a rövidkard használatát oktatják.* (-)

Az Yllinori sasok induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (24 IAP):

Képzettség	Fok
Akrobatika	+20%
Esés	+20%
Fájdalomtűrés	2. fok
Fegyverhasználat (visszacsapó íj)	3. fok
Fegyverhasználat (egykezes kardok)	2. fok
Futás	2. fok
Harctéri gyakorlat	2. fok
Mászás	+20%
Pusztakezes harc	2. fok
Szakma (íjkészítő)	3. fok
Úszás	2. fok
Vallásismeret (Arel)	1. fok
Vértviselet	1. fok

Az Yllinori sasok képzettségei, melyeket iskolájában az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott előnnyel tanulhatnak (12 IAP):

Akrobatika, Állatismeret (hátasok), Esés, Fájdalomtűrés, Fegyverhasználat*, Fegyverismeret, Futás, Hadvezetés, Harctéri gyakorlat, Időjőslás, Írás/olvasás, Kultúra (saját), Lélektan, Lovaglás, Mászás, Művészetek (rajzolás), Nyelvtudás (saját), Pszi (pyarroni), Pusztakezes harc, Szakma (íjkészítő), Számtan/mértan, Térképészet, Úszás, Vallásismeret (Arel), Vértviselet

Nomád harcosok

Iskola pontértéke: 6 KAP (61 IAP)

Dél-Ynev sztyeppéinek lakói, a nyílt puszták gyermekei. Alacsony termetű, sajátos gondolkodású és rendkívül szívós emberek. Lakóhelyüket rendkívül jól ismerik, de a civilizációról mit sem tudnak. Mentalitásban, ha távolról is, de leginkább az északi barbárok vagy épp a hosszúúltú elfek hasonlítanak rájuk. Zárkózott, magának való emberek, akik az elfekhez hasonlóan jobban szeretik a nyílt égboltot és a pusztát, mint a kőépületeket. Többnyire NJK-k, ha egy nomád kalandozni kezd, annak igen nyomós oka van.

Elsődleges fegyverük a visszacsapó íj, de jól bánnak még a szablyával, az [ostorral](#) és a törrel is. Bőrvértnél súlyosabb vértet sosem vesznek magukra. A pajzsokat nem ismerik. (Az iskoláról bővebb információ a Rúna IV/5. számának 16. oldalán található.)

A Nomád harcosok különleges előnyei és hátrányai:

- I. A nomád harcosok kizárólag az emberi fajba tartozhatnak, ezért számukra a Faj Háttér nem elérhető, ám nomád származásuknak köszönhetően – népcsoportjuk egyik jellemzőjeként – látásuk másfélszerese a többi emberének. (2 IAP)
- II. Rendkívül nehezen illeszkednek be más közösségekbe, és legalább olyan nehezen fogadnak el másokat, ennek folytán ilyen szituációkban szociális cselekedeteiket nehezebben tudják sikeresen véghezvinni. (–)
- III. Felszereléseként megkapják könnyű harci lovukat, szablyájukat és visszacsapó íjüket, melyekhez egyébként eltántoríthatatlanul ragaszkodnak is! (4 IAP)
- IV. Természeti nép lévén megkapják a Szellemek jóindulata (1) Háttérét. Ám ha induláskor a játékos úgy dönt és kifizeti a különbözetet, ezt a Háttérét magasabb értéken is felveheti. (10 IAP)

A Nomád harcosok induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (37 IAP):

Képzettség	Fok
Akrobatika	+20%
Állatismeret (sztyeppék)	2. fok
Esés	+30%
Fájdalomtűrés	3. fok
Fegyverhasználat (visszacsapó íj)	3. fok
Fegyverhasználat (egykezes kardok)	2. fok
Fegyverhasználat	2. fok
Harcéri gyakorlat	2. fok
Herbalizmus	2. fok
Idomítás (lovak)	2. fok
Lovaglás	3. fok
Mászás	+10%
Nyomolvasás	2. fok
Pusztakezes harc	2. fok
Szakma (íjkészítő)	2. fok
Szakma (vadász)	3. fok
Úszás	2. fok
Vadonjárás (sztyeppék)	2. fok

A Nomád harcosok képzettségei, melyeket törzsében az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott előnnyel tanulhatnak (8 IAP):

Akrobatika, Állatismeret (sztyeppék), Esés, Fájdalomtűrés, Fegyverhasználat, Fegyverismeret, Harctéri gyakorlat, Herbalizmus, Idomítás, Időjósítás, Kultúra (saját), Legendaismeret, Lovaglás, Mászás, Nyelvtudás (saját), Nyomolvasás, Pusztakezes harc, Szakma (íjkészítő, vadász), Úszás, Vadonjárás (sztyeppék)

FÜGGELÉK

Fegyverek

Név	Méretkategória	Idői.	Sebzés	KÉ	TÉ	VÉ	Súly	Ár	Lef.	Fegyvt.	Átüt.	STP
Dipada	5. (nyeles fegyverek)	5	2k6+2	13	15	13	3	8e	igen	nem	igen	35
Handzsár	3. (egykezes kardok)	5	2k6+1	4	11	9	1.8	2a5e	igen	igen	nem	25
Lángkard	3. (egykezes kardok)	5	1k10+1	6	13	10	1.6	2a	igen	igen	nem	20
Ostor	3. (egyéb fegyverek)	5	1k10/2	3	6	0	0.6	1e	igen*	nem	nem	10
Thadzi	3. (egykezes kardok)	5	1k10+1	5	10	9	1	1a	igen	igen	nem	20

* Amennyiben a KM jónak látja, a sikeres támadó dobás után erő próbát is kérhet.

Szaktmák

Szaktma (vadász)

(II – Ügyesség, Érzékelés)

Követelmény: *Nyomolvasás (gyenge) vagy/és Csapdaállítás (erős)*

A képzettség segítségével húst lehet szerezni a vadonban. Alapvetően kétféle vadász van, az egyikük követi a vadat és elejti – ez a gyakoribb –, a másik csapdákat állít, és arra bízta a vad elejtését. Természetesen a két módszert lehet ötvözni is, ha a karakter mindkét követelménnyel rendelkezik. A vadászat sok helyen a földesúr engedélyéhez kötött, az orvvadászatot súlyosan büntethetik. Tehát nem árt tisztában lenni a helyi viszonyokkal.

Minden próbálkozás 3 órát vesz igénybe. A vadász dob egy képzettség próbát, siker esetén a foknál feltüntetett mennyiségű vadhúsról sikerült szert tennie. A helyzet pontos ismeretében a KM meghatározza a módosítót. Egy sötét éjjelen, a hóhatár felett, egy szál késsel -7 adható például. Ha a vadász olyan vidéken próbálkozik, melyre Vadonjárása van, akkor annak a módosítóit megkapja pluszban. (Vagyis 3. foknál: +1, 4. foknál: +2, 5. foknál: +3.) Amennyiben a karakternek egzotikus vadat sikerül elejtenie, további képzettségre (Állatismeret, Vadonjárás, Legendaismeret netán Méregkeverés, Alkímia) is szüksége lehet a zsákmány ehető mivoltát megállapítandó.

Az alább leírt „adag” egy normál ember, egy napra elegendő ételmének felel meg. A képzettség magában foglalja az elejtett zsákmány megnyűzását, kibelezését és megsütését is.

1. fok: 1 adag hús.

2. fok: 2 adag hús.

3. fok: 4 adag hús. A karakter inntől dönthet úgy, hogy a képzettség módosítója duplán érvényesüljön, de ekkor csak egy fokkal alacsonyabb mennyiséget képes szerezni.

4. fok: 6 adag hús.

5. fok: 8 adag hús.

Szaktma (halász)

(II – Érzékelés, Ügyesség)

A képzettség segítségével álló- és folyóvizekben lehet halat, rákot és egyéb ehető puhatestűt fogni. Ez történhet kézzel, szigonnyal, horgászbottal, hálóval vagy csapdával. Az édesvizek egy részén csak a földesúr engedélyével lehet halászni, az orvhalászatot súlyosan büntethetik, míg a tengerekben bárki próbálkozhat.

Minden próbálkozás 2 órát vesz igénybe. A karakter dob egy képzettség próbát, siker esetén a foknál feltüntetett mennyiségű halra sikerült szert tennie. A helyzet pontos ismeretében a KM meghatározza a módosítót, a vadászathoz hasonlóan. Ha a halász olyan vidéken próbálkozik, melyre Vadonjárása van, akkor annak a módosítóit megkapja pluszban. (Vagyis 3. foknál: +1, 4. foknál: +2, 5. foknál: +3.)

Ha a karakter rendelkezik a Hajózás képzettség 3. fokával, továbbá a megfelelő ember, hajó és felszerelés is a birtokában van, akkor megteheti, hogy halászhálót alkalmaz. Ezt lefektetés után egyszerre kezdik felhúzni, így jóval gazdagabb zsákmány nyerhető. Sikeres képzettségpróba esetén a foknál leírt érték tízszerese lesz a zsákmány. Amennyiben a karakternek egzotikus halat sikerül kifognia, további képzettségre (Állatismeret, Vadonjárás, Legendaismeret netán Méregkeverés, Alkímia) is szüksége lehet a zsákmány ehető mivoltát megállapítandó.

Az alább leírt „adag” egy normál ember, egy napra elegendő ételmének felel meg. A képzettség magában foglalja az elejtett zsákmány kibelezését és megsütését is.

1. fok: 1 adag hús.

2. fok: 2 adag hús.

3. fok: 3 adag hús. A karakter inntől dönthet úgy, hogy a képzettség módosítója duplán érvényesüljön, de ekkor csak egy fokkal alacsonyabb mennyiséget képes szerezni.

4. fok: 4 adag hús.

5. fok: 5 adag hús.

Szakma (fegyverkovács, páncélkovács, íjkészítő)

(II – Erő, Ügyesség, Érzékelés)

(Bár három különböző mesterségről van szó, mégis egy helyen tárgyaljuk őket, mert szabályrendszerileg ugyanazokat a módosítókat használják és nem láttuk értelmét háromszor leírni közel ugyanazt. Értelmszerűen az íjkészítő íjakat és nyílpuskákat, a fegyverkovács minden más fegyvert, a páncélkovács páncélokat és pajzsokat tud készíteni/javítani.)

1. fok: Már van némi tapasztalata, apróbb javítások elvégzésére képes, de inkább ne próbáljon meg komolyabb dolgot véghezvinni.

2. fok: Magabiztos munkát végez. A különleges fegyverek/páncélok vagy anyagok még kifognak rajta.

3. fok: Sokat látott, így a különleges fegyvereket/páncélokat is tudja javítani. Az abbitacél tárgyakat is javíthatja, de természetesen csak közönséges acéllal pótolhatja a hiányt, amennyiben ez a KM szerint lehetséges. Az általa készített fegyverek/páncélok/pajzsok STP-je 10%-kal több lesz.

4. fok: Mesteremberként, ha mutatnak neki egy különleges – nem mágikus – fegyvert/páncélt, gond nélkül alkot egy hozzá hasonlót. A titkos fogásokkal készült fegyverek/páncélok kivételével bármit tud javítani vagy készíteni. Az általa készített fegyverek/páncélok/pajzsok STP-je 20%-kal több lesz. Ha felkéri – és meg is tudják fizetni – egyedi, személyre szabott mestermunka elkészítésére is képes:

- Fegyverek: +5 harcérték vagy +1 sebzés
- Páncélok: -1 MGT vagy +1 SFÉ
- Pajzsok: -1 MGT vagy +5 VÉ

E fok szükséges ahhoz, hogy a mester elsajátíthassa az abbitacél kovácsolásának fortélyait.

5. fok: A legendás mester előtt már nincsenek akadályok, szinte nincs olyan dolog, amit ne tudna megalkotni vagy javítani. Az általa készített fegyverek/páncélok/pajzsok STP-je 30%-kal több lesz. Mestermunkái vagyionokat érnek a 4. foknál leírt módosítók már nem vagylagosak, hanem mindkettő érvényesül. E fokon a mester már bepillantást nyerhet a mithrill kovácsolásának titkaiba. Hogy kitől, az már egy másik történet, az elvi lehetőség adott.

Megjegyzések:

- A Slan kard és tör, a dzsenn szablya, és az elf íj alapból mestermunkának számít – ezt tükrözi az áruk és a harcértékük is –, így nem lehet további módosításokat eszközölni rajtuk. A nyílpuskákat és a könnyű vérteteket sem lehet személyre szabni, így esetükben csupán az STP növekedés számít.
- Mivel minden KM máshogyan kezeli a csapata pénzügyi helyzetét, ezért az árakat rábizzuk, itt csak útmutatót adunk ehhez. A 4. fokú

mestermunka fegyverek 15-60, az 5. fokúak 30-120 aranyba kerülnek mérettől, kialakítástól és díszítéstől függően. A 4. fokú mestermunka páncélok/pajzsok 150-250%, az 5. fokúak 300-400%-os alapárral számolhatóak mérettől, kialakítástól és díszítéstől függően.

- Az abbitacél jóval könnyebb, az acélnál, ezért az ebből készült vértet és pajzsok MGT-je 1 ponttal, súlya 20%-kal kevesebb, SFÉ-je 1 ponttal több. Ezen felül mágikusnak is minősülnek, így a természetes anyagok mágiája nem hat rájuk. Áruk ennek megfelelően 250%-tól kezdődik Abaszisz nagyobb városaiban is.

Lovas harcmodor

Lovas és gyalogosok küzdelme esetén további három helyzetspecifikus taktika is alkalmazható a Harc mozgó lóról módosítói helyett. Értelemszerűen az adott taktika értékeibe nem számolandó be ez az érték, hiszen ezt módosítja, de az 5. fok által biztosított többletet a ló természetesen megkapja. A lovas harcmodor gyengéje maga a ló, sokkal egyszerűbb a lovat támadni, mint a nyeregben ülőt. Ezért sok helyen, főleg a lovagrendek, nehéz vértessel látják el a csatalovakat. *(Bővebb információ a MTK 74-75. oldalán található.)*

Táncoltatás

A ló rúgkapál, forgolódik, táncol, tömegével tartva távol a gyalogosokat. Főleg akkor alkalmazzák, ha körbeveszik a lovast. Táncoltatás közben a ló csupán egyetlen támadást adhat le, a lovas csak akkor támadhat, ha fegyvere nem nagyobb 3. méretkategóriánál. A harcmodor alkalmazásához 3. fokú lovaglás szükséges és nem harci lovon is alkalmazható, de ilyenkor a ló nem támadhat. A lovas nem szenved el a túlerőből fakadó hátrányokat, amíg ellenfeleinél nem nyeles fegyverek vannak.

Lovas harcértékei: TÉ: +5, VÉ: +30, CÉ: -40
Ló harcértékei: VÉ: +20

Legázolás

A ló hátsó lábaira ágaskodva legázolja az előtte álló legfeljebb két gyalogost. Gyűrűbe fogott lovasok használják, ha ki vagy be akarnak törni a gyűrűn, illetve gyalogosok hátraszorítására is alkalmazzák. A harcmodor alkalmazásához 4. fokú lovaglás szükséges és nem alkalmazható nyeles fegyverrel rendelkező gyalogosok ellen. Ha a gyalogosok nem tudnak, vagy nem hajlandóak meghátrálni, akkor a ló harcérték módosítója duplán számít. A lovas csak nyeles fegyverrel támadhat előre, maga mellé bármilyen fegyverrel, de ekkor támadásainak száma 1-gyel kevesebb lesz.

Lovas harcértékei: TÉ: +10, VÉ: +10, CÉ: nincs
Ló harcértékei: TÉ: +25 (+50)

Lovasroham

A ló megfelelő lendületvétel után – minimum 20-30 méter –, vágatva ront az ellenfélre, eltiporva, félresodorva azt. A harcmodor alkalmazásához 4. fokú lovaglás szükséges és csak (nehéz) lovaskopjával használható. Ha többen is állnak egymás mellett, akkor a ló is támadhat egyszer. Ha az ellenfélnél nem nyeles fegyver van, akkor mindenképpen a lovasé az első közelharcos támadás. Ha a lovast 4. vagy 5. méretkategóriájú fegyverrel túlütik a roham közben, akkor menthetetlenül kizuhan a nyeregből, további 2k6

Fp-t veszítve. A harcérték módosítók a roham módosítóival együtt értendők.

Lovas harcértékei: TÉ: +30, VÉ: -30, CÉ: nincs
Ló harcértékei: TÉ: +50, VÉ: -25

Lóvérték

A lovakra szíjazott vérték hivatottak megvédeni a lovat a csapásoktól. A lóvérték a ló sebességét csökkenthetik a súlyuk miatt. A vérték előlről és oldalról védik a lovakat, hátulról és a lábukon nem. (De hátulról csak a gondozója és egy ostoba merészkedne egy harci ló közelébe; hátrafelé minden ló +50 TÉ-t és +2k10 sebést kap rúgásra.) A lovaglás képzettség módosítója hozzáadódik a lóvérték SFÉ-jéhez. (Vagyis 3. foknál: +1, 4. foknál: +2, 5. foknál: +3.) Bőrvért bármely lóra rakható, gyűrűs- és pikkelyvért csak harci lóra, míg a lemeztvért csak a nehéz harci lovak bírják el.

Vértezett	SFÉ	Sebesség csökkenés	Ár
bőr	2	–	1a5e
gyűrűs	3	10	10a
pikkely	5	15	100a
lemez	6	25	200a

ISKOLAALKOTÓ METÓDUS

Figyelem! A most következő két (**Összetett** illetve **Egyszerűsített**) eljárás segítségével nem minden esetben az ÚTK-ban megjelölt KAP értékeket kapja az azt alkalmazó, lévén azok meghatározásának matematikai alapja még nem bizonyított. Ennek orvosolására a fejezet végén egy rövid táblázatban megtalálhatóak az újrászámolt adatok, melyek egyébként sokkalta reálisabban tükrözik az egyes iskolák közti valós különbségeket. A következtetlenségek elkerülése végett javasoljuk annak használatát.

Fontos! Ha valaki egy új iskolát szeretne alkotni az ÚTK-hoz, akkor első lépésben minden részletre kiterjedően dolgozza ki az adott iskolát. Csak ezt követően számítsa ki annak KAP értékét. Ha fordított sorrendben történik a dolog, vagyis egy előre meghatározott KAP értékhez alakítjuk az iskolát, akkor az nagyon könnyen mesterkéltségek és erőltetett megoldásokhoz vezethet. Amennyiben egy iskola KAP értéke meghaladja a 10-et, vagy nem éri el a 4-et, valószínű, hogy nem illeszkedik megfelelően az ÚTK rendszerébe. Ilyenkor indokolt a koncepció újragondolása.

Szintén az ÚTK iskola koncepciójához való igazodás végett mindkét módszer esetében fontos betartani a következő ajánlásokat:

- az induláskor az iskolától kapott képzettségek Kp értéke minimum 40 Kp, de maximum 100 Kp lehet,
- az induláskor oktatott képzettségek kategóriájának összértékét minimum 30 kategória, de maximum 120 kategória,
- az induláskor az iskolától kapott Háttér KAP-ban kifejezett értéke maximum 3 KAP lehet,
- az induláskor vagy később kapott minden további Előny KAP-ban kifejezett értéke összesen maximum 2 KAP (azaz 20 IAP) lehet.

Ahhoz, hogy egy iskola, rend vagy klán karakteralkotás során alkalmazandó KAP költségét megkapjuk, az alábbi tényezőket kell figyelembe venni:

- az iskola által adott induló képzettségek (Oktatással csökkentett) Kp értékét,
- az iskolában oktatott képzettségek kategóriájának összértékét,
- az ingyenesen adott Háttérket,
- a kapott fegyverzetet, felszerelést,
- az iskola tagjainak kijáró társadalmi megbecsülést, tekintélyt,
- a különleges képességeket és előnyöket.

ÖSSZETETT METÓDUS

Az alábbi eljárás során amennyiben egy osztás során nem egész számot kapunk, akkor ott minden egyes osztás után a matematika szabályai szerint 0,5-től felfelé, az alatt pedig lefelé kell kerekíteni a kapott értékeket.

A módszer könnyebb alkalmazásához a lent említett honlapról excel táblázat tölthető le!

IAP: ISKOLA ALKOTÓ PONT

A KÉPLET:

Egy adott iskola KAP értéke = a kiszámított IAP tizede kerekítve (azaz IAP / 10)

IAP = Kp/2 + Kategória/4 + Háttér*10 + Fegyver, felszerelés + Tekintély + különleges Képességek, Előnyök – Hátrányok

Azaz IAP egyenlő:

- = az induláskor kapott képzettségek Kp értékének fele
- + az iskolában oktatott képzettségek Kategóriájának negyede
- + az iskolában induláskor ingyenesen kapott Háttér KAP költségének tízszerese
- + az iskolában induláskor kapott fegyverek és felszerelések pontértéke (általában 1-6)
- + az iskola tagjainak kijáró társadalmi megbecsülést, tekintélyt pontértéke (többnyire 6 vagy 8)
- + a speciális és/vagy a további tapasztalati szinteken kapott Előnyök pontértéke (általában 1-10)
- a különleges és/vagy a további tapasztalati szinteken jelentkező Hátrányok pontértéke (általában 1-8)

A képletben említett tényezők részletezése:

1. Induló képzettségek Kp értéke

Első lépésben össze kell számolni az iskola által 1. Tsz-en adott képzettségek Kp értékét. Az egyes Kp értékek esetében az oktatás előnye is figyelembe kell venni, amennyiben az iskolában oktatják az adott képzettséget. (Javasoljuk, hogy minden induló képzettség egyben oktatott is legyen!) Az így kapott Kp értéket kell 0,5-el megszorozni, hogy megkapjuk az ebből származtatott IAP-ot. Iskola által biztosított induló képzettségek közt nem lehet 5. fokú képzettség, továbbá 4. fokúból is legfeljebb 4 kategóriányi lehet, ám az is csak nagyon indokolt esetben.

2. Oktatott képzettségek Kategória értéke

Második lépésben össze kell számolni azoknak a képzettségeknek a Nehézségi kategória értékét, amelyeket már induláskor (1. Tsz-en is) oktatnak az adott iskolában. Ezt követően az így kapott összeget 0,25-el kell szorozni ahhoz, hogy megkapjuk az ebből származtatott IAP-ot. Egyazon képzettség több verzióját - a Tapasztalati mágia és a Pszi kivételével - csak egyszer kell beszámítani. *Pl.: Fegyverhasználat, Művészet, Szakma, Nyelvtudás, Kultúra, Helyismeret, Állatismeret, stb.* Ha van olyan képzettség, melyet az iskolában csupán 3. fokon oktatnak, akkor azok kategóriaösszegének csak a háromnegyedével (75%), ha van olyan, amit 2 fokon oktatnak, akkor azok kategóriaösszegének felével (50%) kell számolni.

3. Induláskor kapott Hátterek

Ha az iskola induláskor valamilyen Háttérrel automatikusan biztosít, akkor a Háttér pontértékének tízszeresét kell IAP növelő tényezőként beszámítani.

Az 1-5 közt változó pontértékű Mágia tagadás Háttérrel, mivel az negatívumokkal is jár, 1-es pontértékű Háttérnek kell tekinteni az IAP kiszámítása során.

4. Iskolától kapott Fegyver és felszerelés

Ha az iskola induláskor valamilyen fegyvert vagy felszerelést biztosít tagjainak, akkor annak IAP növelő hatása van. Az alábbi irányszámok veendő figyelembe ezen érték meghatározásához.

1 IAP – egy fegyver

2 IAP – több fegyver

4 IAP – nem nehéz páncélzat és fegyverzet

6 IAP – nehéz páncélzat (fél- vagy teljes vért), fegyverzet, ló

A fenti értékek közönséges anyagból készült, minden különleges képesség nélküli fegyverekre és felszerelési tárgyakra vonatkoznak. Amennyiben nem ilyen felszerelést biztosít az iskola, akkor az egyedi elbírálást kíván.

5. Társadalmi megbecsülés, tekintély

Az iskola tagjainak kijáró társadalmi megbecsülésnek, tekintélynek pontértéke a következők szerint alakul.

A papok társadalmi megbecsülését és égi patronusuk követőinek jelentőségét szimbolizáló pontérték 8 IAP, a hétköznapi emberektől kissé távolabb lévő harcias paplovagoké 6 IAP.

Az Ynev szerte elismert és nevezetes varázslórendek tagjainak tekintélyt szimbolizáló pontérték 8 IAP, a többi kevésbé ismert varázsló hatalmának kijáró, valamivel csekélyebb tisztelet 6 IAP-ot jelent.

6. Induláskor vagy azt követően kapott különleges Képességek és speciális Előnyök

Az egyes iskolák által biztosított Előnyöknek a pontértékét minden esetben egyedileg kell elbírálni. Ám nagyon fontos, hogy minden ilyen Előnyért legalább 1 IAP-ot kell felszámítani. Ha a karakter „választhat” az iskola több egymást kizáró Előnye közül, akkor a legmagasabb IAP értékű Előnnyel kell számolni az iskola KAP értékének meghatározásakor.

Az induláskor kapott speciális Előnyök és Képességek, minden esetben IAP növelő tényezők, melyek sok esetben egyedi elbírálást kívánnak. Az alábbi irányszámok veendő figyelembe ezen Előnyök IAP érték meghatározásához, amely elsődlegesen az Előny gyakorlati hasznától függ.

2 IAP – elenyésző előny (*Pl.: az amazon hazugság érzékelése, ÚTK 40. old. II.*)

4 IAP – esetleges előny (*Pl.: a Kobrák klánjának gondoskodása, ÚTK 64. old. I.*)

6 IAP – komoly előny (*Pl.: az Aschaon tűzmesterei tetoválásai, ÚTK 121. old. IV.*)

8 IAP – jelentős előny (*Pl.: a kardművész Shien-su stílusa, ÚTK 81. old. II.*)

10 IAP – rendkívül nagy előny, már felér egy 1 pontos Háttérrel (*Pl.: a dorani varázsló botja, ÚTK 129. old. I.*)

Későbbi Tsz-en kapott Előnyök és Képességek esetében szintén a fentiek szerint kell meghatározni az Előny IAP értékét, ám minden Tsz után, amit várni kell a karakternek az Előny megjelenéséig, le lehet vonni egy-egy pontot az IAP értékből. *Pl.: a bárdok 3 Tsz-től képesek megállapítani egy tárgy mágikus mivoltát. Ez esetleges előnynek számít (4 IAP), de 2 db Tsz-et várni kell a bárdnak, hogy e Képességhez hozzájusson. Ezért $4-2=2$, vagyis 2 IAP a bárd számára ez a Képesség.*

Későbbi Tsz-en oktatással biztosított képzettségek esetében a 2. pontban meghatározott módon ki kell számítani a képzettségek kategóriájának összértékét. Ezt követően a kapott összeget annyival kell osztani, amennyi szintet várni kell a karakternek az adott képzettség(ek) oktatására. *Pl.: a Szürkecsuklyások 5. Tsz felett, vagyis 6. Tsz-en részesülnek az összes szociális képesség oktatásában. Ez azt jelenti, hogy a képzettségek kategóriáinak összértékét 5-el kell osztani. Fontos felhívni a figyelmet, hogy ha egy iskola egy teljes képzettség osztályt (Pl.: Alvilági képzettségek) biztosít egy adott szinttől, akkor az adott képzettségosztály azon képzettségeit, melyeket az iskola már korábban is oktatott, nem kell a kategória összértékébe beleszámolni. Szintén fel kell hívni a figyelmet a 4. foknál alacsonyabb szinten oktatott képzettségekre, melyek esetében a 2. pont szerint kell eljárni. Pl.: A Szürkecsuklyások 5. Tsz felett 3. fokú Oktatásban részesülhetnek a Szociális és Tudományos képzettségekben, akkor mivel számukra már több ilyen képzettség elérhető volt korábban, csak $(7+28) 35$ kategóriányi új képzettséget kapnak. De mivel csak 3. fokon oktatják ezeket ezért $35*0,75=26$ kategóriával kell számolni. Tehát ennek végső IAP értéke $26*0,25=7$ (lásd 2. pont).*

Későbbi Tsz-en automatikusan biztosított Hátterek IAP értékének meghatározásakor, az adott Háttér pontértékének tízszereséből minden olyan Tsz után, melyben még nem kapja meg a karakter a Háttér, annyi pontot kell levonni, ahány pontértékű volt maga a Háttér. *Pl.: a Manalátó (2) Háttérrel biztosítja az iskola a 4. Tsz-től. Akkor ez azt jelenti, hogy a Háttér pontértékének tízszereséből (ami 20) minden Tsz után (ami 3 db Tsz) amíg várni kell a Háttérre le lehet vonni a Háttér pontértékét (tehát 2 pontot). Azaz $20-(3*2)=20-6=14$, vagyis 14 IAP a Manalátó (2) Háttér, ha az iskola 3. Tsz után biztosítja tagjainak.*

Későbbi Tsz-en kapott fegyver vagy felszerelési tárgy IAP értéke úgy határozható meg, hogy a fenti 4. pont szerint meghatározzuk a felszerelési tárgy értékét, majd csökkentjük annyi ponttal, ahány Tsz-et várni kellett a felszerelési tárgyra. *Pl.: ha egy iskola tagjai 5. Tsz-en kapnak egy mágikus kardot (kb. 4 IAP), akkor erre 4 Tsz-et kell várni, vagyis 4-el kell csökkenteni az IAP értékét, de ahogy a 6. pont elején is szerepel, egyetlen Előny értéke sem mehet 1 IAP alá, ezért az érték 1 IAP lesz.*

7. Induláskor vagy azt követően jelentkező különleges Hátrányok (opcionális)

Egy iskola, rend vagy klán IAP értékének kiszámításakor az iskola, rend vagy klán hátrányait, hibáit, hiányosságait opcionálisan, mint IAP csökkentő tényezőt lehet figyelembe venni. Fontos megjegyezni, hogy ennek a lehetőségnek a túlzott és helytelen alkalmazása veszélyeztetheti az iskolák közti egyensúlyt. Ezért javallott, hogy a kapott képzettségekből, az oktatott képzettségekből, illetve a Hátterekből származtatott IAP-ot semmilyen körülmények közt ne csökkenthessék ezek a Hátrányok. A Hátrányok IAP értékének meghatározásához az Előnyöknél (6. pontban) ismertetett eljárást kell alkalmazni. Az iskolák szinte sosem produkálnak akkora Hátrányt tagjaiknak, amelynek IAP-ban kifejezett alap értéke meghaladja a 8 IAP-ot.

Ha egy iskolában az alapkaszthoz képest nem nyújtanak valamit, akkor az nem Hátrány. Ugyanakkor azt a nem biztosított tényezőt nem kell figyelembe venni az IAP összegének meghatározásakor.

ISKOLÁN, RENDEN VAGY KLÁNON KÍVÜLI KARAKTERALKOTÁS

Mester Háttér (1-4 KAP)

A játékosok, amennyiben nem kívánják egy iskola, rend vagy klán tagjaként indítani karakterüket, módjukban áll ettől eltekinteni. Ám ha mégis olyan tudásra vágnak (pl. III. és IV. Kategóriába sorolt képzettségek), melyet egy közönséges ynevi halandó önállóan képtelen elsajátítani, akkor lehetőségük van rá, hogy egy vagy több mestertől (mentortól, oktatótól) sajátítsák el ezt a tudást. Ehhez a mester(ek) nyújtotta lehetőségeket a fenti metódus szerint kell meghatározni, figyelembe véve minden fent említett megkötést. A mester(ek)től származtatott tudás sosem lehet olyan mélységű, mint az iskolában elsajátított. Ezért ez a karakter maximum 60 Kp-nyi képzettséget birtokolhat és maximum 50 kategóriányi oktatásban részesülhet induláskor. Továbbá a Mester Háttér nem adhat semmilyen előnyt (kivéve Bárd tárgyazonosítás) vagy Háttérrel (ha indokolt ezt a karakternek magának kell felvenni). A Mester KAP értéke 1-4 között lehet!

EGYSZERŰSÍTETT METÓDUS

Az egyszerűsített metódus azért került megalkotásra, hogy segítségével még a fentieknél is könnyebben (kizárólag összeadás és kivonás segítségével) lehessen iskolát, rendet, klánt vagy mestert alkotni. Ezzel együtt ez a metódus nem annyira részletes, mint az előző, bár általában azzal megegyező (esetenként 1 KAP-al drágább) KAP költséget határoz meg az adott iskolák kapcsán. Ennek okán csak végső esetben javasolt a használata.

Lényegét tekintve, az előző metódussal szemben ez egy keretet ad meg attól függően, hogy az iskola, rend vagy klán alkotója koncepciójában mire hány KAP-ot szán. Így az iskola KAP értéke az alábbi négy tényező összevont KAP értékével lesz egyenlő.

1. Induló képzettségek Kp értéke (minden kizárólagosan erre költött 1 KAP = 20 Kp)

Az iskola által 1. Tsz-en biztosított képzettségek Kp értékét lehet ebből a keretből megvásárolni. Az egyes képzettségek esetében az oktatás előnyeit is figyelembe kell venni, amennyiben az iskolában oktatják az adott képzettséget. (Javasoljuk, hogy ez így legyen!) Az iskola által biztosított induló képzettségek közt nem lehet 5. fokú képzettség, továbbá 4. fokúból is legfeljebb 4 kategóriányi lehet, ám az is csak nagyon indokolt esetben.

2. Oktatott képzettségek Kategória értéke (minden kizárólagosan erre költött 1 KAP = 40 Kategória)

Az iskola által 1. Tsz-en oktatott képzettségek Nehézségi kategóriájának összértékét lehet ebből a keretből megvásárolni. Egyazon képzettség több verzióját - a Tapasztalati mágia és a Pszi kivételével - csak egyszer kell megvásárolni.

Hogy e fenti két keret határai ne legyenek ilyen merevek, mód van arra, hogy egyetlen ezekre költött KAP-ot megosszunk a két tényező között. Ez az 1 KAP egyenlő +15 Kp-nyi képzettség és +10 Kategória; vagy +10 Kp-nyi képzettség és +20 Kategória; vagy +5 Kp-nyi képzettség és +30 Kategória. Ha szükséges, ennél kisebb léptékű megosztás is elképzelhető, hisz mint látjuk 1 Kp-nyi képzettség egyenlő 2 Kategóriával. Tehát lehetne mondjuk +19 Kp és +2 Kategória; vagy +1 KP és +38 Kategória is.

3. Induláskor az iskolától kapott Hátterek (az adott Háttér KAP költsége az ÚTK-ban megtalálható)

4. További Előnyök KAP-ban kifejezett értéke

Három fajta előnyt kell megkülönböztetnünk: Nagy, Közepes és Kis előnyöket. Az iskola megalkotása során felmerülő Előnyöket e három kategóriába kell besorolni. Az Előnyök lehetnek különleges képességek, fegyverek és felszerelések, vagy a további szinteken kapott Hátterek illetve oktatott képzettségek. E különféle előnyöknek a pontértéke általában 0-tól 3-ig terjedhet az alábbiak szerint.

Nagy előny: pontértéke, ha 1-5. Tsz. között kapja meg a karakter 3 pont, ha 6-10. Tsz. közt 2 pont, 10. Tsz. felett 1 pont.

Ilyen például: a dorani varázslóbot; a kardművész Shien-su stílusa; egy további szinten kapott Háttér

Közepes előny: pontértéke, ha 1-5. Tsz. között kapja meg a karakter 2 pont, 5. Tsz. felett 1 pont.

Ilyen például: nehéz páncélzat és fegyverzet; az Aschaon tűzmesterei tetoválásai

Kis előny: pontértékével csak akkor kell számolni, ha több van belőle. Minden második Kis előny jelent 1 pontot.

Ilyen például: nem nehéz páncélzat és közönséges fegyverek; egy további szinten oktatott max. 20 kategóriányi képzettség

Előnyök összevont pontértéke:	0-2 pont	3-5 pont	6-9 pont	10-13 pont
Iskola KAP értékének növekedése:	0	+1 KAP	+2 KAP	+3 KAP

Hogy az ÚTK-val és az Összetett metódussal is összhangban maradjon ez a rendszer, a papok és neves varázslórendek tekintélyét Nagy előnynek, a paplovagok és a kevésbé híres varázslórendek tekintélyét Közepes előnynek kell tekinteni.

Abban a ritka esetben, ha nem 1. Tsz-en egy olyan Háttérrel nyújt Előnyként az iskola, amely alapesetben nem 1 KAP-ba kerül (*pl.: Manalátó*), akkor annak a pontértékét többszörösen kell felszámítani (*a Manalátó 3 esetében például a háromszorosát*).

Az esetleges (kizárólag opcionálisan figyelembe veendő) Hátrányokat az e pontban említett módon, az Előnyökhöz hasonlóan kell figyelembe venni. Ezek a Hátrányok, kizárólag a kapott Előnyök pontértékét képesek mérsékelni. Az iskolák szinte sosem okozhatnak Nagy hátrányt tagjaiknak.

ERRATA

Kivonat, a játéktechnikai változásokról a kiadvány korábbi kiadásaihoz képest

ELSŐ KIADÁS

Ereni kékköpenyesek (15. oldal)

Oktatott képzettség: Állatismeret (hátasok) helyett
Állatismeret

Gianagi alabárdosok (19. oldal)

Oktatott képzettség: Állatismeret helyett Helyismeret

Ork faj (21. old.)

Az infralátás hatótávja 50 helyett 30 láb.

Alborne csillagai (23. oldal)

Oktatott képzettség: Nyelvtudás (saját) helyett
Nyelvtudás

Sirenari erdőjárók (26. oldal)

Oktatott képzettség: Nyelvtudás (saját) helyett
Nyelvtudás

Tiadlani kardmesterek (29. oldal)

A IV. különleges előnye módosult (az ezentúl nem választható, hanem kötelező)

Harcos-tengerészek (35. oldal)

Oktatott képzettség: Vértviselet

Ordani lángőrök (40. oldal)

Kapott képzettség: Vértviselet 1. fok
Oktatott képzettség: Vértviselet

Yllinori sasok (49. oldal)

Kapott képzettség: Vértviselet 1. fok
Oktatott képzettség: Vértviselet

MÁSODIK KIADÁS

Klán, iskola, rend pontértékek (6. oldal)

A barbár és a legtöbb harcművész iskola KAP értéke módosult

Abasziszi falanxharcosok (15. oldal)

Fegyverzet: kiegészítve pikával az alapkönyv Abaszisz leírása alapján

Kapott képzettség: Fegyverhasználat (lándzsa) helyett
Fegyverhasználat (pika vagy lándzsa)

Ereni kékköpenyesek (18. oldal)

Kapott képzettség: Állatismeret helyett Állatismeret
(lombhullató erdők), Állatismeret (hátasok)
Oktatott képzettség: Állatismeret helyett Állatismeret
(hátasok, lombhullató erdők)

Ork harcosok (22. oldal)

Kapott képzettség: Nyomolvasás 1. Fok

Goblin harcosok (23. oldal)

Oktatott képzettség: Nyomolvasás

Haonwelli nertonok (25. oldal)

Kapott képzettség: Élettan 2. fok - törölve
Kapott fegyverzet pontosítása

Ordani lángőrök (38. oldal)

A II. különleges előnyük módosult