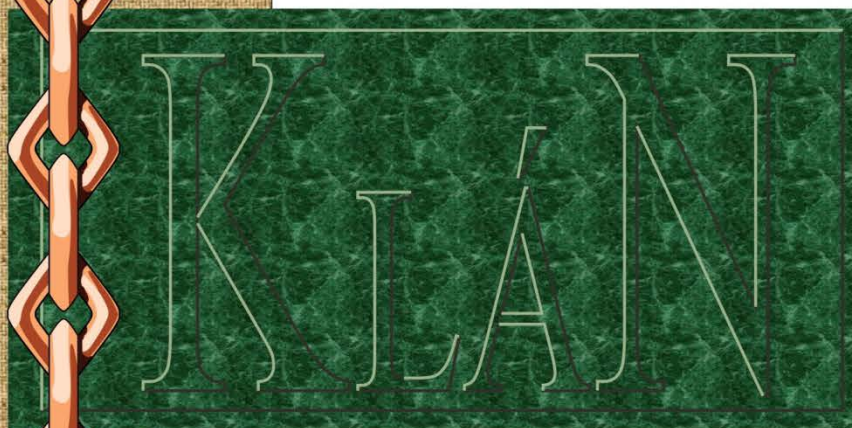


## Thuzdag



### Kráni varázslórend

- A külső tartományokban elhelyezkedő Thuzdag tartomány Consular-ja alapította Psz. 3346.-ban. A tartomány központjában elhelyezkedő város központjában található az úgynevezett Mágustorony, ahol a kiképzés folyik.
- A kiképzés 25. évig tart. Főleg embereket, ritkábban Kráni elfeket oktatnak.
- A kiképzés három fő részre bontható, ezek külön-külön 10.-10. és 5. évig tartanak.
- Az első 10. év elméleti oktatás, aki ezen idő alatt alkalmatlannak tűnik, azt kiszórják, ok választhatják a boszorkányi, ill. boszorkánymesteri pályát. Ide tartoznak még azok a nem varázslók, akik csak tanulmányozzák a mágia titkait, őket a varázslórend 10. 000. aranyért képzik ki a mesterfokú (4) mágiahasználatra. És ide tartoznak azok a Kráni fejedelmek, akik kiérdemelték, hogy beavatást nyerjenek a mágiába. Ez nekik nem kerül Kp.-ba, sem pénzbe.
- A második 10. év gyakorlati oktatás. Ez idő alatt tanítják ki a Kráni pszi-t, a boszorkánymesteri mágiát, és tanulmányozzák híres varázslók könyveit. Ide tartoznak azok a fejedelmek, akik kiérdemelték,

hogy átalakítsák őket Aquir-rá. Akik elvégezték (20%) azok innentől számítanak 1-so szintű varázslónak. Ekkor a rend, küldetéseket szab ki számára, vagy ha a teljes oktatást kifizette 50.000 arany szabadon távozhat.

### Képességek

Erő	3K6
Állóképesség	3K6
Gyorsaság	3K6
Ügyesség	K10+8
Egészség	2K6+6
Szépség	3K6 (2x)
Intelligencia	K6+12+Kf
Akaraterő	K6+12+Kf
Asztrál	K6+12+Kf
Érzékelés	2K6+6

Ké	2
Té	12
Vé	65
Cé	10
HM/szint	K3
Kp alap	6
Kp/szint	6
Ép alap	3
Fp alap	2
Fp/szint	K6



## Harcérték

Az itt végzett varázslók semmire sem becsülik a harcot, „aki harcol az gyenge”. Harcértékeik épp ezért nem számottevőek. Harcérték módosítójuk azért K3, mert ennyi mard rajtuk szintenként, mivel nem törődnek a harccal.

## Képzettségek

A hosszú évekig tartó oktatás alatt van némi szabadidejük ezért Kp alapjuk magas 6, amihez szintenként további 6 járul.

Képzettség	Fok/%
Fegyver használat	Af
Élettan	Af
Alkímia	Af
Herbalizmus	Af
Írás/olvasás	Af
Sebgyógyítás	Af
Vallásismeret (Ranagol)	Af
3 Nyelvismeret 5.4.4	Af 5,4,4
Pszí (Kráni-metódus)	Mf
Rúnamágia	Af
Időjóslás	Af
2 Ősi nyelv (Kyr ,Aquir)	Mf, Af
Rejtőzködés	20%
Lopózás	15%

Tsz.	Képzettség	Fok/%
2.	Méregkeverés	Af
3.	Heraldika	Af
4.	Térképészet	Af
5.	Történelemismeret	Af
6.	Rúnamágia	Mf
7.	Élettan	Mf
8.	Alkímia	Mf
9.	Nyelvismeret (Krán)	Mf

## Tapasztalati szint

Tapasztalati pont	Tapasztalati szint
0-300	1
301-620	2
621-1250	3
1251-2500	4
2501-5000	5
5001-9500	6
9501-17000	7
17001-43000	8
43001-95000	9
95001-170000	10
170001-240000	11
240001-310000	12
További szint:	110000

A harmadik 5. évre a 9 Tsz. elérése után kerül sor. Ez idő alatt a karakter teljes betekintést nyer a boszorkánymesteri mágiába (ha a karakter nő, akkor a boszorkánymágiába), Itt kap +25 CÉ-t, +100%-ot oszthat el. Mindenképpen lép egy szintet. Megkapja varázsló botját. Ekkor szakosodhat a Nekromanciára és a Jelmágiára. És a következő képzettségekben részesül:

- Demonológia Mf.
- Drágakőmágia Mf.
- Stratégia Mf.
- Térképészet Mf.
- Ősi nyelv(Aquir) Mf.
- Ősi nyelv(Démoni) Af.
- Méregkeverés(Banara) Mf
- Heraldika Mf.
- Történelemismeret Mf.

## Jellem

Általában gátlástalan, törtető, az életet semmire nem becsülő hatalomvágyó gazemberek. Jellemükben mindenképpen szerepel a halál.

A varázslók a 20. év tanulás után egységesen 25 aranyat, egy mágikus prém köpenyt( Mgt:0, Sfé:3 ár:200a), egy áldozókést(KÉ:12 TÉ:7 VÉ:2 ár:25a), és egy

arany pecsétgyűrűt(ezzel igazolhatják magukat) kapnak.

Ha a maradék 5. évet is elvégzik (9Tsz.) akkor egy varázsbottal, egy hatalom amulettel, és egy „megsemmisíthetetlen” okiratot kapnak.

### Oklevél tartalma

- Születési idő, - Család, - Szakosodás iránya, - Mentor, - Kránban és Gorwickban nemesi bánásmódot biztosít.

### A varázslóbot:

**Nekromantáké:** Vámpírfából készült, törhetetlen, egyben nekromanták botja és sárkánybot, tetején egy 50 karátos hegyikristály, amit a játékosnak kellett megszereznie.

**Jelmágusoké:** Dragfából készült, törhetetlen, rajta egy félelem-szimbólum, ami 100-as erősségű, tetején egy 50 karátos drágakő, amit a játékosnak kellett megszereznie.

### *Boszorkánymester*

### Képességek

Erő	3K6
Állóképesség	3K6 (2x)
Gyorsaság	2K6+6
Ügyesség	K10+8+Kf
Egészség	2K6+6
Szépség	3K6
Intelligencia	2K6+6
Akaraterő	K10+8
Asztrál	K6+12+Kf
Érzékelés	K10+8

Ké	8
Té	17
Vé	72
Cé	10
HM/szint	7 (2)
Kp alap	4
Kp/szint	8
Ép alap	4
Fp alap	5
Fp/szint	K6+1

### Képzettségek

Képzettség	Fok/%
2 Fegyverhasználat	Af
Élettan	Af
Alkímia	Af
Herbalizmus	Af
Fegyverdobás	Af
Írás/olvasás	Af
Vallásismeret (Ranagol)	Af
2 Nyelvismeret	Af 5,4
Időjósítás	Af
Ősi nyelv (Aquir)	Af
Pszí	Mf
Hátbaszúrás	Af
Rejtőzködés	20%
Lopózás	15%

Tsz. Képzettség	Fok/%
2. Méregkeverés	Af
3. Hátbaszúrás	Mf
4. Demonológia	Af
5. Fegyverdobás	Mf
6. Herbalizmus	Mf
7. Élettan	Mf
8. Alkímia	Mf
9. Méregkeverés	Mf

+ Szintenként 15%

A boszorkánymesterek képzése a 10 év után még 5 évig tart.

**Kezdő tőkék:** 15 arany, és egy Tör (KÉ: 12 TÉ: 15 VÉ: 8 Seb.:k6+2 ár:15a)

**Láncos buzogány** (KÉ: 7 TÉ: 20 VÉ: 18 Seb.:k6+5 ár:150a) Szintlépésük, mint a varázslóké.

## Boszorkány

### Képzettségek

Erő	3K6
Állóképesség	3K6
Gyorsaság	K10+8
Ügyesség	K10+8+Kf
Egészség	3K6 (2x)
Szépség	K6+14
Intelligencia	K10+8
Akaraterő	2K6+6
Asztrál	K6+12+Kf
Érzékelés	K10+8

Ké	8
Té	12
Vé	69
Cé	10
HM/szint	4 (1)
Kp alap	8
Kp/szint	10
Ép alap	3
Fp alap	2
Fp/szint	K6

### Képzettségek

Képzettség	Fok/%
2 Fegyverhasználat	Af
Szexuális kultúra	Af
Belharc	Af
Írás/olvasás	Af
Pszi	Mf
Tánc	Mf
Méregkeverés	Af
Sebgyógyítás	Af
Herbalizmus	Af
Lopózás	15%
Rejtőzködés	15%
Zárnyítás	20%

Tsz.	Képzettség	Fok/%
2.	Méregkeverés	Mf
3.	Szexuális kultúra	Mf
3.	Herbalizmus	Mf
5.	Lélektan	Af

A boszorkányok képzése a 10 év után még 5 évig tart.

Kezdő tőkékük: 15 arany, egy Tör (KÉ: 12 TÉ: 15 VÉ: 8 Seb.:k6+2 ár:15a)

Nyílpuska (ismétlő, Táv/kör: 3 KÉ: 11 CÉ: 24 Táv: 70 Seb.:k6+1 ár:150a)

### Fejvadászok

A fejvadászok képzése gyerekkorban kezdődik, az oktatás emberenként különböző ideig tart. A fejvadászoknál Birodalmi hagyományokat követ (Sequorral és Mara-Sequorral harcolnak). A kivételes tagokra a klánnak van szüksége (min. két képessége 18 vagy ennél magasabb), ok csak kivételes alkalomkor lehetnek JK-k. A képzés ára 5000 arany. Ha bármely három képessége eléri a 18-at, akkor mindenképpen az 5. Tsz. elérése után a Birodalmi Fejvadászoknál veszi át a karakter képzését.

### Képességek

Erő	2K6+6
Állóképesség	K6+12+Kf
Gyorsaság	K6+12+Kf
Ügyesség	K10+8+Kf
Egészség	K10+10
Szépség	3K6 (2x)
Intelligencia	2K6+6
Akaraterő	2K6+6
Asztrál	K10+8
Érzékelés	K6+12

Ké	10
Té	20
Vé	75
Cé	10
HM/szint	11 (4)
Kp alap	3
Kp/szint	5
Ép alap	6
Fp alap	8
Fp/szint	K6+5

## Képzettség

Képzettség	Fok/%
Fegyverhasználat (M-S)	Mf
9 Fegyverhasználat	Af
Hátbaszúrás	Af
3 Fegyverdobás	Af
Kínokozás	Af
Ökölharc	Af
Belharc	Af
Kínzás elviselése	Af
Kötelekből szabadulás	Af
Nyomolvasás/eltüntetés	Af
Úszás	Af
Futás	Af
Csapdaállítás	Af
Pszí	Mf
Mágia használat	Af
2 Nyelvismeret	Af 4,3

Tsz. Képzettség	Fok/%
2. Ökölharc	Mf
2. Hárítófegyver használat	Af
3. Vakharc	Af
3. Hátbaszúrás	Mf
3. Nyomolvasás/eltüntetés	Mf
4. Futás	Mf
5. Fegyverhasználat (Sequor)	Mf
5. Mágiahasználat	Mf
6. Kötelekből szabadulás	Mf
6. Vakharc	Mf
7. Hárítófegyver használat	Mf

+ szintenként 30%

## Különleges képességek:

Minden második szinten nő egyel a KÉ-jük és a sebzésük. Első szinttől képesek a Slan-út és Kyr-metódus egyes diszciplínáit alkalmazni. Ezek a következők.

### Slan út

Tsz.	Diszciplína
1.	Tetszhalál
2.	Zavarás
2.	Testsúly változtatás
3.	Kiáltás
4.	Statikus Pszi-pajzs
4.	Érzékelhetetlenség
5.	Jelentéktelenség

### Kyr metódus

Tsz.	Diszciplína
1.	Transz
2.	Asztrálszem
2.	Mentálszem
4.	Láthatatlanság észlelése
6.	Auraérzékelés

Pszí pontjaikat a Slan-út szerint kapják.

## Egyéb diszciplínák:

### Adrenalin

**Pszí pont:** 5

**ME:** -

**Meditáció ideje:** 2 szegmens

**Időtartam:** Tsz. kör

Hatására az alkalmazó kontrollálja a testében az adrenalin elosztását és termelését. Ennek hatására az alkalmazó ereje és állóképessége k6-tal nő. A hatóidő lejártá után az alkalmazónak állóképesség-próbát kell dobnia, ami ha nem sikerül 2k10 körre elájul.

### Fegyverzetük:

Mara-sequor Ké: 11 Té: 26 Vé: 19 Seb: 2k6+4  
Mágikus (CSAK a tökéletes harcnál)

Sequor Ké: 12 Té: 20 Vé: 28 Seb: k6+3  
Mágikus (Mindig kéznél van)

Nyílpuska Ké: 10 Cé: 24 Táv: 100 Seb: k10+2  
Mágikus (Mikor úgy kívánja)

**Vértezeti:**

Sodronying Sfé: 5 Mgt: 0 Súly: 13 (Utazás-  
kémkedés)

Fejvadász vért Sfé: 7 Mgt: 1 Súly: 18  
(Küldetésekkor)

Fekete ruha Sfé: 2 Mgt: 0 Súly: 2 (Általános  
viselet)

A fejvadászok fegyverzete és vértezete mindig  
a zárójelben közölt utasítástól függ.

?.

Szerző: ismeretlen

Forrás: Atlantisz

Szerkesztette: Magyar Gergely