

## Káosz-szekták papjai



A Kráni Ranagol-hívők, akik úgy döntenek, hogy papok vagy paplovagok lesznek, JK-ként el kell dönteniük, hogy (a vallás sokrétűsége miatt) egy Káosz-Szektához vagy az ősi (osztatlan) Ranagol-rendházak egyikéhez tartozik (a rendházakhoz tartozók az alapkönyvben leírtak szerint kapnak mindent). Paplovagok csak rendházakhoz tartozhatnak. A szektások Ranagol valamelyik angyalát követik, azonban mert ezek a szekták igen fanatikusak és hívőik igen hamar jobb (vagy Ranagol alatt rosszabb) létre szenderülnek, jórészüik csak NJK lehet (az angyalokról bővebben a Summarium 454. oldalán olvashattok).

A JK-ként játszható Káosz-szekták:

1. Káosz-Abbog
2. Káosz-Ouddaka
3. Káosz-Sraddhu
4. Káosz-Thuragh
5. Káosz-Uqmat
6. Káosz-Vulak

### Káosz-Abbog szektásai

Híveik igazi kannibálok. Az egyesülés szentségét vallják, céljuk, hogy az egész világ egyetlen hatalmas organizmussá olvadjon össze. Emiatt a furcsa (még Krán bércei között is!) elgondolás miatt általában nemigen tűrik meg őket a klánok keretei között. (Játéktechnikailag: ha a játékos ilyen hívő szeretne lenni K100-on 85 fölé kell dobnia, ezután még a klánnal is ki kell

egyeznie, de ne felejtsük, hogy ők fanatikusok, így elég kis százalékban irányítja őket az értelem.)

### Tulajdonságok

Erő	3K6
Gyorsaság	3K6 (x2)
Ügyesség	3K6 (x2)
Állóképesség	K6+12+kf
Egészség	K6+14+kf
Szépség	3K6
Intelligencia	2K6+6
Akaraterő	K6+14+kf
Asztrál	K6+12+kf

### Harcértékek

KÉ alap	5
TÉ alap	14
VÉ alap	70
CÉ alap	0
HM/szint	6 (2)
Fp alap	10
Fp/szint	K8+8
Ép alap	8
Kp/alap	6
Kp/szint	8



## Képzettségek

Képzettség	Fok/%
Ökölharc	Af
3 fegyverhasználat	Af
1 fegyver dobása	Af
Pszi	Mf
Méregkeverés/semlegesítés	Af
Birkózás	Af
Vallásismeret (Ranagol)	Mf
Csapdaállítás	Af

Képzettségek a következő szinteken

Tsz.	Képzettség	Fok/%
2.	Álcázás/álruha	Af
3.	Csapdaállítás	Mf
4.	Méregkeverés/semlegesítés	Mf
5.	Álcázás/álruha	Mf
6.	Fegyverhasználat	Mf
7.	Ökölharc	Mf

## Különleges képességek

A szektás különleges képessége a papi mágia használata, azon belül is a Halál, Élet, Természet

	1. kategória	2. kategória	3. kategória	4. kategória	5. kategória	6. kategória
Erő	-3	+2	+2	-	-4	-4
Állóképesség	-2	+1	+2	+1	-	+2
Ügyesség	-	-	-	-1	-4	-6
Gyorsaság	-	-	-	-1	-4	-6
Szépség	-	+1	+1	-2	-2	-6
Egészség	-1	+2	+3	-	-	+4
Intelligencia	-2	-	-	-	+1	+2
Asztrál	-	-	-1	-1	-1	-

Ezenkívül a szektás 2 modulonként 1 Ép-vel (maradandóan) gazdagodik. A szektás mérgek és betegségek elleni mentődobáshoz +2+szint módosítót kap. A szektás szintlépése mint a papé. Fegyverzetileg nincs megkötésük, bármilyen fegyvert és vértet használhatnak és viselhetnek.

## Káosz-Ouddaka szektásai

A vér hívői, imádnak gyilkolni és vért ontani - általában a sajátjukat is...

szféráké. A szektás imával nyeri vissza a Manapontjait, melyekből szintenként K4+4-et kap. Mivel egyfolytában emberhúst esznek, angyaluk megjutalmazza őket, méghozzá: szintenként magasságuk 5 cm-rel, súlyuk 5 kg-mal, tulajdonságaik az alábbiak szerint (életkategória függvénye) változnak.

Korkategória	1. kategória	2. kategória	3. kategória
Változás:	12-14	15-45	46-82
Korkategória	4. kategória	5. kategória	6. kategória
Változás:	83-120	121-170	170-230

A karakter természetesen csak ember lehet, ámde isteni erőtől segítve kora megnő. A karakter 15 évesen állhat be szektásnak. Mire 45 éves lesz, igazi izmos, nagydarab ember lesz belőle, mikor eléri a 82 évet igazi óriás lesz, de innen kezdve megindul a hanyatlás. Mikor eléri a 120 évet, egy nagy hájtömeget látnak csak belőle, majd 170 év körül egy folyós, undorító protoplazmává minősül vissza és így éli le maradék „életét”.

## Tulajdonságok

Erő	2K6+6
Gyorsaság	2K6+6
Ügyesség	2K6+6
Állóképesség	K10+8
Egészség	K6+12+kf
Szépség	3K6 (x2)
Intelligencia	2K6+6
Akaraterő	K6+12+kf
Asztrál	2K6+6

## Harcértékek

KÉ alap	8
TÉ alap	17
VÉ alap	72
CÉ alap	0
HM/szint	7 (3)
Fp alap	5
Fp/szint	K6+2
Ép alap	10
Kp/alap	6
Kp/szint	10

## Képzettségek

Képzettség	Fok/%
Ökölharc	Mf
5 fegyverhasználat	Af
Fegyver dobás	Af
Pszí	Mf
Vallásismeret (Ranagol)	Mf
Méregkeverés/semlegesítés	Af
Legendaismeret	Af

Képzettségek a következő szinteken

Tsz.	Képzettség	Fok/%
2.	Legendaismeret	Mf
4.	Fegyverhasználat	Mf
5.	Pusztítás (1 fegyver)	Mf
5.	Kínokozás (1 fegyver)	Mf
7.	Méregkeverés/semlegesítés	Mf

## Különleges képességek

A szektások különleges képessége a papi mágia, azon belül is a Halál, Élet, Természet szférák használata, mégpedig szintenként k3+5 Mana-pontból. A szektások a vér hívői és angyaluk eszerint ajándékozza meg őket. A vérmágiát és a vérrel kapcsolatos varázslatokat feleannyi Mp-ból képesek létrehozni (és erősíteni). A szektás Mp-jait imával nyeri vissza. A szektások 3. szinttől az általuk megölt ellenfélből (csak az általuk sebzett) képesek vérlényt idézni (ehhez véreznie kell a

halottnak) ami az ellenfél tulajdonságaival, azonban csak feleannyi Ép-vel fog rendelkezni (ez képesség és csak időre, illetve egy elmormolt imára van szükség a létrehozásához) és őt fogja segíteni. 5.szinttől a saját kiontott vérükből (5 Ép felett) egy vérlény keletkezik (a szektás tulajdonságaival és az elvesztett Ép-k duplájával fog rendelkezni) aki megtámadja a szektás ellenfeleit, még ha azok nem is mutattak ellenséges szándékot a szektással (csak úgy éreztek). 10. szinttől a vérlény az Ép-k triplájával fog rendelkezni és KÉ-je 10-el, TÉ-je 30-al, VÉ-je 40-el lesz magasabb, illetve képes lesz a vérmágia alkalmazására 40 Mp-ból. A szektás III. korszakától immunis a mérgekre és a betegségekre. A szektások soha nem viselnek páncélt, mindig vágófegyvereket alkalmaznak és előszeretettel isszák meg ellenfelük véréit. A szektások a papnak megfelelően lépnek szintet.

## Káosz-Sraddhu szektásai

A kínozómesterek és méregkeverők angyala - a venomagitorok mindig ilyen hitűek, a szektások mindig értenek a mérgekhez és általában terjesztik is azokat.

## Tulajdonságok

Erő	3K6
Gyorsaság	3K6 (x2)
Ügyesség	3K6 (x2)
Állóképesség	K10+8
Egészség	2K6+6
Szépség	3K6 (x2)
Intelligencia	K6+12+kf
Akaraterő	K6+12+kf
Asztrál	K10+8

## Harcértékek

KÉ alap	6
TÉ alap	15
VÉ alap	70
CÉ alap	5
HM/szint	6 (1)
Fp alap	4
Fp/szint	K6+1
Ép alap	5
Kp/alap	6
Kp/szint	4

## Képzetségek

Képzetség	Fok/%
Vallásismeret (Ranagol)	Mf
2 fegyverhasználat	Af
Fegyver dobás	Af
Pszi	Mf
Méregkeverés/semlegesítés	Mf
Ősi nyelv (Aquir)	Mf
Herbalizmus	Mf
Kínzás	Af
Alkímia	Af

Képzetségek a következő szinteken

Tsz.	Képzetség	Fok/%
2.	Élettan	Af
3.	Mágiahasználat (BM)	Af
4.	Alkímia	Mf
5.	Kínzás	Mf
5.	Mégiahasználat (BM)	Mf
6.	Élettan	Mf
8.	Banara	Mf

## Különleges képességek

A szektások különleges képessége a papi mágia, azon belül is a Természet, Halál, Lélek szférák illetve 5. szinttől a Boszorkánymesteri mágia használata, méghozzá a papit szintenként k3+4 Mp-ból, a BM-it pedig 10-ből, amihez (az 5. szinttől) szintenként még 4 Mp járul. A szektás Mp-jait (a BM-eset is) imával nyeri vissza (Figyelem! A szektás a papi és BM-i Mp-jait nem vonhatja össze és a csak arra megfelelő típusból varázsolhat). A szektás 3. szinttől ízleléssel (ill. légi mérgeknél szaglással) képes felismerni a mérgeket (tudja elkészítésének módját és összetevőit is - illetve képes elkészíteni ellenszerét). A szektás 6. szinttől 20 méteren belül érzékeli a mérgeket (nem kell látnia őket). A szektás 8. szinttől immunis a mérgekre és a betegségekre. A szektás ezenkívül mérgek és betegségek elleni mentődobásokhoz szint\*1-et adhat, illetve szintenként eggyel nő a sebzése, de ez csak Fp lehet (tehet kint tud okozni). A szektás a boszorkánymester szerint lépi a

tapasztalati szinteket, illetve max. bőrvértet és 75 cm-nél nem hosszabb fegyvereket használhat.

## Káosz-Thuragh szektásai

Az asztrális sík egyik főura, hívei egyszerre vannak az elsődleges és az asztrális síkon jelen, mindig vannak un. „társaik”, akik segítik őket, ezek tiszta ösztönlények.

## Tulajdonságok

Erő	3K6
Gyorsaság	2K6+6
Ügyesség	2K6+6
Állóképesség	3K6 (x2)
Egészség	2K6+6
Szépség	2K6+6
Intelligencia	K6+12+kf
Akaraterő	K6+12+kf
Asztrál	K6+16+kf

## Harcértékek

KÉ alap	4
TÉ alap	14
VÉ alap	70
CÉ alap	0
HM/szint	7 (2)
Fp alap	4
Fp/szint	K6+1
Ép alap	4
Kp/alap	8
Kp/szint	4

## Képzetségek

Képzetség	Fok/%
Pszi - Kráni metódus	-
2 fegyverhasználat	Af
Mágiahasználat	Af
Vallásismeret (Ranagol)	Mf
Ősi nyelv (Aquir)	Mf
Asztrálisik ismerete	Mf

Képzettségek a következő szinteken

Tsz.	Képzettség	Fok/%
3.	Mágiahasználat	Mf
6.	Gondolatlátás	20%

A Káosz-Thuragh szektás még szintenként (csak 6. szinttol) 4%-ot kap Gondolatlátás képzettségére.

### Különleges képességek

A szektások különleges képessége a papi mágia, azon belül is a Természet, Lélek szférák, valamint az összes asztrális (tehát varázslói mozaikok, boszorkánymágia stb.) -kivéve a bárdvarázslat használata, szintenként 8 Mp-ból. A szektás imával nyeri vissza a Manapontjait. A szektás különleges lény, egyszerre lát az asztrális és az elsődleges síkon is (és ez nem is zavarja) -játéktechnikailag: látja az asztrális és az elsődleges sík változásait is, tehát aki láthatatlan az anyagi síkon, az még lehet, hogy észlelhető az asztrálison. A szektás minden asztrális jellegű varázslata +10+szint erősítéssel nagyobb erejű. A szektás képes az asztrális síkon is támadást intézni (ekkor az elsődleges síkon is támadhat vagy cselekedhet) ilyenkor k20-al dob ehhez hozzáadja az asztrálját és akkor sikeres a támadás ha nagyobb értéket ér el mint az ellenfele asztrálja+(asztrális védelme/10). Az 1-es automatikus sikertelenség, a 20-as automatikus siker. Sikeres támadásnál ellenfele 1-et veszít asztráljából (3 alá érve kómába esik) és ezeket a veszteségeket csak 8 óra alvással lehet kipiheenni ill. visszaszerezni. A szektás ellenfelei érzelmeiből táplálkozik, azokat szívja el, hogy azután nagyobb erősítéssel átélje azokat (ennek hatására egy idő múlva kiég - játéktechnikailag: asztrálisan immunissá válik, ám ekkor rendszerint Ranagol magához emeli őket, hisz tökéletesek lettek). A szektások rendszerint specializálódnak valamilyen érzelemfajtára, azonban ez túl bonyolulttá tenné a szektással való játékot, de ha a KM segít a

szektásnak akár így is kipróbálhatja. Az elszívásnak nem sok külső jele van, tán csak annyi, hogy a mérges embernek elpárolog a dühe, aki az előbb még ordított a fájdalomtól, most csendesen üldögél és így tovább. A szektás asztrális védelme sokkal erősebb, Mágiaellenállása az asztrálja 10-feletti része duplázva, asztrális pajzsaihoz még +10+szintet adhat a karakter. A karakter 8. szinten egy társat kap, akit az asztrális síkról félig átszakít az anyagira (tehát a társa is jelen lesz mindkét síkon). Ez a társ egy ereklyének minősül (tehát elpusztíthatatlan és sebezhetetlen), segíti a karaktert az érzelmek jobb átélésében (miközben ő is táplálkozik belőlük - vagyis ez egy szinbiózis) és védi (tehát általában ruhadarab, de lehet fegyver és vért is). A társat a KM és a JK együtt dolgozza ki! A JK 20. szinten immunis lesz asztrálisan (tehát kiég). A szektás 3. szinttől képes lesz az asztrális sík lényeit segítségül hívni (hasonlóan a Belső Síkok Lényeinek Megidézése nevű papi varázslathoz) naponta egyszer és minél magasabb szintű lesz, annál erősebb jön a segítségére, a lény a varázslat szerinti ideig segíti, azonban addig nem lehet céljától eltántorítani (aki megpróbálja átállítani annak 12+tsz+100-as erősséget kell legyőznie). A szektás bármilyen fegyvert használhat, de vértből max. mellvértet viselhet. (Mellesleg a Legendák és Enigmák II - A kráni Krónikákban igen jó példát találhattok erre a szektára.)

### Káosz- Uqmat szektásai

A természetangyal. Az Occulisok előszeretettel válnak hívóivé, mert bár életüket megrövidíti, de cserébe igen hathatós álcákkal segíti őket (az esetek többségében a hívói átalakulnak valami természeti alakzattá pl. kővé vagy fává).

### Tulajdonságok

Erő	2K6+6
Gyorsaság	K6+12+kf
Ügyesség	K10+8+kf
Állóképesség	2K6+6
Egészség	3K6 (x2)
Szépség	3K6-2 (x2)
Intelligencia	2K6+6
Akaraterő	K6+12+kf
Asztrál	2K6+6

## Harcértékek

KÉ alap	10
TÉ alap	14
VÉ alap	75
CÉ alap	10
HM/szint	10 (4)
Fp alap	5
Fp/szint	K6+2
Ép alap	5
Kp/alap	6
Kp/szint	4

## Képzettségek

Képzettség	Fok/%
Ökölharc	Af
4 fegyverhasználat	Af
1 fegyver dobása	Af
Vallásismeret (Ranagol)	Mf
Pszí	Mf
Nyomolvasás/eltüntetés	Mf
Álcázás/álruha	Mf
Vadászat/halászat	Af
Lopódzás	60%
Esés	10%
Rejtozkodás	80%
Ugrás	20%
Mászás	20%
Kötéltánc	25%

Képzettségek a következő szinteken

Tsz. Képzettség	Fok/%
2. Térképészet	Af
3. Hátbaszúrás	Af
4. Vadászat/halászat	Mf
4. Erdojárás	Mf
5. Sivatagismeret	Mf
6. Hegyismeret	Mf
7. Erdőismeret	Mf
8. Herbalizmus	Af

A Káosz - Uqmat sektás még szintenként 30%-ot kap százalékos képzettségeire (viszont a Lopakodása és a Rejtozkodése - még ha nem is oszt rá %-ot - szintenként 2-vel nő).

## Különleges képességek

A sektás különleges képessége a papi mágia Természet, Lélek szféráinak használata, amire szintenként k3+6 Mp-ot kap, amit imával nyerhet vissza. Képes lesz 10 darab ( a KM által kiválasztott ) Bárd/Fénymágia varázslat használatára (ennél többet sohasem sajátíthat el) és ezeket is a papi Mp-jaiból varázsolja. A sektás gyakran alakul át természeti formákká, így keresve a tökéletesedést. Erre az átalakulásra tudatosan képes (tehát alakot vált, de ez mindig valamilyen természeti forma pl. kő, szobor, fa stb.) méghozzá 20+(szint x3)% esélye lesz rá. Ha a próbát a karakter 30-nál többel dobja meg, akkor álcája tökéletes lesz (nem tehető ellene mentődobás), ha ennél kevesebbel van meg a célszemélyek (akik észlelni akarják) intelligencia-próbát dobhatnak a sektás TSZ-e negatív módosítóval. Ha nem dobja meg a próbát az átalakulás sikertelen. A sektás célja, hogy tökéletesen azonosuljon a természettel, ezért minden 20 sikeres átalakulás után lép egy korkategóriát (azonban nem szenved el az abból adódó negatív ill. pozitív módosítókat) az utolsó kategória után (illetve annak végefelé) teljesen átalakul és ezzel eléri a tökéletességet (vagyis pl. egy kődarab lesz). A sektás kedveli a könnyű vérteteket (de viselhet mást is) illetve csak zúzófegyvereket használhat. A sektás a fejjvadász szerint lépi a szintjeit. Általában pihenni is valamilyen átalakult formában szoktak (de ez nem számít bele a 20 átalakulásba, csak az olyanok, amikor az a sektás célja, hogy valakit megtévesszen). A sektás részt szokott venni a szekta szertartásain és itt mindig valaki önként jelentkezőt (aki tagja a sektának) szoktak feláldozni, tehát a játék nyelvére lefordítva ez azt jelenti, hogy a sektásnak minden szintlépéskor dobnia kell K100-al és ha bedob 06 alá, akkor feláldozzák.

## Káosz-Vulak szektásai

Az élőhalottak egy része hisz benne, tehát igen ritka esetben lesz fejedésből ilyen hívő ( az az igazság, hogy vannak olyan klánok, amelyek élőhalottakat alkalmaznak, illetve ha halála után a fejedést felajánlják neki és ő elfogadja akkor (és JK-knál csak ilyenkor - hogy engedi-e az a KM jogköre azonban ilyenkor minden fizikai tulajdonságát újra kell dobnia...) válhat belőle ilyen hívő.

### Tulajdonságok

Erő	K6+12+kf
Gyorsaság	2K6+6
Ügyesség	2K6+6
Állóképesség	K6+14+kf
Egészség	K6+14+kf
Szépség	2K6+6
Intelligencia	K6+12+kf
Akaraterő	2K6+6
Asztrál	K10+8

### Harcértékek

KÉ alap	7
TÉ alap	22
VÉ alap	80
CÉ alap	5
HM/szint	12 (4)
Fp alap	-
Fp/szint	-
Ép alap	20
Kp/alap	10
Kp/szint	7

### Képzettségek

Képzettség	Fok/%
Vallásismeret (Ranagol)	Mf
6 fegyverhasználat	Af
2 fegyver dobása	Af
Pszi - Kráni metódus	Mf
Nehézvértviselet	Af
Ősi nyelv (Aquir)	Mf
Pajzshasználat	Mf

Lopódzás	25%
Rejtozkodás	30%

Képzettségek a következő szinteken

Tsz. Képzettség	Fok/%
2. Fegyverhasználat	Mf
3. Pusztítás (1 fegyver)	Af
4. Kínokozás (1 fegyver)	Mf
5. Pusztítás (1 fegyver-ua.)	Mf
6. Hátbaszúrás	Mf

A Káosz - Vulak szektás szintenként még 5% - ot oszthat el százalékos képzettségeire.

### Különleges képességek

A szektás élőhalott, tehát csak túlütéssel sebezhető. A szektás különleges képessége a papi mágia, azon belül a Lélek, Halál szféra, valamint a boszorkánymesteri mágia Nekromancia részének használata, ezt szintenként 9 Mp-ból valósíthatja meg, míg Mana-pontjait imával nyeri vissza. Mivel élőhalott, ezért nincs szüksége élelemre, alvásra, illetve italra (nem kell ennie, innia az életbenmaradáshoz). A szektás rendelkezik még 50 méter infra és 35 méter ultralátással is. Gyakorlatilag nem öregszik és képes regenerálódni. Ez a képessége tapasztalatfüggő (mivel a tapasztalat általában jelenti a kalandozással eltöltött időt is) tehát 1. szinten 20 kör/Ép sebességgel, 10. szinten 10 kör/Ép és 20. szinten 1 kör/Ép sebességgel és így tovább (vagyis (21-TSZ) kör/Ép a sebesség és 20. szint után a körönkénti visszakapott Ép-k száma nő, vagyis 25. szinten 1 kör/5 Ép), azonban 8. szintig ez a regeneráció csak a sebek beforrását jelenti, tehát a csonkolt végtagok csak 9. szint után nőnek vissza. Mivel élőhalottak, így a mérgek a betegségek és az átkok nem hatnak rájuk. Van azonban egy gyenge pontjuk, és ez az étellel szembeni érzékenységük, tehát az Élet jelleműek, illetve az Élet szférás papok varázslatai dupla erősítéssel jönnek létre rajtuk - velük szemben. Képesek érzékelni azokat, akik Élet jelleműek, ez ellen mentődobás nem tehető, és mivel hitük ezt kívánja, az ilyen jelleműeket el akarják pusztítani (ebben semmi nem tudja útjukat állni (tehát varázslattal sem lehet erről a célról letéríteni őket), céljukat eléri, hacsak ismételt meg nem hálnak). A nem mágikus fegyverek is sebzik őket. 10 szint felé kezdenek tökéletesedni, ezért ekkor az

év 1/3-át már az angyali síkon töltik (tehát kevesebbet kalandozhatnak), ez a tendencia folytatódik, és 15. szinten már az év 1/2-ét, 20. szinten majdnem a teljes évet (csak egy éjszakára térnek vissza) ott töltik, éppen ezért 20. szinttől a karakter NJK lesz.

## A képzettségek leírása

### Asztrálsík ismerete

#### Tudományos képzettség

A képzettség hasonló a Demonológiához, csak itt az asztrálsík teremtményeit ismeri a karakter. Ez szintén titkos képzettség, gyakorlatilag Kránon kívül csak az amundoknál lehet elsajátítani.

**Af - 20 Kp.** Mint a Demonológiánál. Illetve mivel jól ismeri a sík felépítését, minden asztrális varázslata 5-el nagyobb erősítéssel jön létre.

**Mf - 40 Kp.** A karakter ismeri a helyi asztrálhatalmasságok neveit és gyengéit, minden asztrállény 10-es asztrál alatt fél a karaktertől, illetve mivel tökéletesen ismeri az asztrális síkot, asztrális varázslatai 10 -el nagyobb erősítéssel jönnek létre.

Megjegyzés: A karakternek, ha új területre kerül, Af-nál 3, Mf -nál 1 napra van szüksége, hogy megismerje a sík ezt a részét, és csak ezután használhatja ki a képzettség adta előnyöket.

### Gondolatlátás

Természetfeletti képesség, tehát nem tanulható (ill. Kp-kból nem erősíthető)

A karakter nagyjából képes látni a célpont gondolatait, ha megdobja a %-os képzettségét. Ha a karakter 10-el dobja meg a képzettségét, akkor tudja a célpont főbb motívumait, céljait. Ha 20-al dobja meg, tudja a rövid és hosszú távú céljait, ha 30-al vagy ennél többel (vagy 01-et dob) dobja meg, akkor mindent megtud arról, amit a karakter akar vagy gondol. Ha a karakter 10-nél kevesebbel dobja meg a képzettségét, csak egy motívumát tudja meg a célpontnak, ha nem dobja meg, nem tud meg semmit ill. ha 50-nél többel véti el téves következtetésre jut.

A próba %-os esélyéből levonandó a célpont Akaraterejének 10 feletti része. A szektás a varázsló szerint lép tapasztalati szintet.

A szektás bármilyen fegyvert és vértet használhat és viselhet, azonban kedvelik a kétkezes fegyvereket és a nehéz vértetet (gyakran használnak pajzsot is), a tapasztalati szintek lépése a következő:

#### Tapasztalati Szint Tapasztalati Pontok

Tapasztalati Szint	Tapasztalati Pontok
1	0-250
2	251-520
3	521-1.200
4	1.201-2.500
5	2.501-5.500
6	5.501-12.000
7	12.001-20.000
8	20.001-40.000
9	40.001-70.000
10	70.001-140.000
11	140.001-220.000
12	220.001-310.000

Minden további szinthez +100.000 Tp szükséges.

2013.08.22.

Szerző: Neuburger István cikke alapján

Magyar Gergely

Forrás: Kalandozok.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely

A cikk A kráni fejedelmű (Neuburger István, Mlista) írásának kivonata, tartalmilag átrendezve.