

Klánok, szekták tervezése



Kedves olvasó!

Az itt következő kiegészítő a M.A.G.U.S. ÚTK rendszerének szabályaihoz alkalmazkodik, de Ynev bármely verziójához hasznos lehet. Elárulom, hogy ez a segédlet egy másik játérendszerből lett a világhoz adaptálva, az eredeti a RIFTS (Palladium RPG) Mercenaries könyvben jelent meg, ami azon világ zsoldoseregeiről szólt, de könnyen használható, általános érvényű segédletté vált számunkra az évek során.

Gyakran, jól felkészült az apró részletekre és nagyságrendileg a játékegyensúlyra is ügyelő mesélőként, amikor egy adott szervezet-szekta-klán erejét mérlegelem nem találok fogódzót annak képességeire, erőforrásaira. Pl. hány fejevadásza lehet az Ikrek szektájának? Milyen erőforrásokkal rendelkezhet a Kobrák erioni csoportja? Nos, ez a segédlet egyfajta keretet biztosít és módot ad némi számolgatásra, ami sokak számára a szerepjátékok szerves része.

Nincs túlkomplicálva sem, így gyakorlott ismerői akár a játékülés közben is gyorsan alkothatnak új szervezeteket ezen táblázatok segítségével. Minden leírt dolog persze a KM kényére kedvére változtatható, de eddig jól működött, remélem kedvetek lelítek benne. Megírásakor az motivált, hogy amolyan a Rúna „ami a Bestiáriumból kimaradt” jelleggel bármely játéklétskor felhasználható



viszonyítási ponttá válják.

SZ.M.SZ. (szervezetek megalkotási szabálya)

Kedves KM! Mielőtt bármibe is fognál kérlek határozd meg az általad létrehozni kívánt szervezet hozzávetőleges méretét. Jellemző, hogy általában a szervezet tagságának 2/3 része kiszolgáló személyzet, rokon és csak 1/3 a ténylegesen aktív tag. Az elit pedig legfeljebb a tagok 10%-a lehet.

Íme a kategóriák amiket én határoztam meg:

1. Ideiglenesen összeállt banda, utazó karaván ilyesmi (2-35 fő)

60 pont, +10 Felszerelés (B) és egyikre a 3közül+10 Alv (L), Befolyás (D), Mágikus (c)

Példák: Komolyabb rablóbanda, Vándormutatványosok

2. Önálló, kisebb Társaság (20-60 fő)

95 pont, +10 Mágia C, +10 Felszerelés B

Példák: Kosok, helyi szekta



3. Kisebb Klán, vagy egy nagyobb klán helyi csoportja, egy kisebb régió-város egyetlen szervezete, 100-400 fő.

145 Pont, +10 Felszerelés, +10 Mágia

Példák: Gyöngyhalászok, Anath-Akhan, Ismeretlen rontásszekta Shadonban

4. Önálló klán-szekta (400-1000 fő)

200 Pont +10 Felszerelés, +20 Erőforrás (J) +10 Befolyás (D) 1 Központ és regionális befolyás

Példák: Lánctaratók, Liviniai Gyülekezet

5. Nagyobb Klán-szekta (Min 2000 Harcra fogható ember, Min 40 fős elit egység,)

1 Központ és 3 alközpont (-1 fok mint a főhadiszállás), Min. Regionális befolyás.

300 Pont, +20 Felszerelés, Erőforrások, +10 Befolyás, Klántagok.

Példák. Birodalmi fejedelemség, Ikrek, legtöbb Egyisten hitű egyház

6. Ynevi kiterjedtségű Klán-szekta

500 Pont, +30 Felszerelés, +30 Mágia, + 10 Klán.

Példák: Pyarroni Inkvizíció, Kobrák, Nagyobb Vallások egyházi szervezetei

A Alapító, Háttér

Ez mutatja meg ki és milyen céllal hozta létre a szervezetet. Az itt kiosztott előnyök azt mutatják meg miben ad segítséget az alapító. Ennél csak magasabb értékek lehet meghatározni, de + után szereplő értékért nem kell „fizetni”.

1 **Nincs**, a tagok maguk alapították, szabad, nincsenek köteleességek, de hiányoznak az extra erőforrások is.

2 **Titkos**, a szervezet tagjai előtt ismeretlen. Néha azonban a szervezet vezetője kénytelen olyan küldetést is a tagokra bízni, amikkel nem mindenki ért egyet. Ismeretlen motivációk-ellenségek. +10 Felszerelés, +10 amit a Km illeszkedőnek talál a valódi alapító (k) személyéhez

3 **Bűnözői csoport**, a szervezet maga is az alvilág része, vagy annak alárendeltje, vezetői az alvilág prominensei. +10 Alvilági erőforrások (L) +10 hírszerzés (I)

4 **Vallási-ideológiai**. A szervezetet valamely isten szolgálatára annak tanai nevében hozták létre. +20 Mágia, +20 Erőforrás, +10 Oktatás-Pszi

5 **Állami**, Alapítói egy ország, vagy komolyabb hatalom. +20 Felszerelés, +10 Mágia vagy Oktatás-Pszi (E)

6 **Titkos operáció**, a szervezetet azért hozták létre, hogy egy másik állam területén fejtsse ki tevékenységét. +20 Felszerelés, +20 Mágia, +20 Hírszerzés

B Felszerelés

Megmutatja a rendelkezésre álló ruhák, vérték, fegyverek minőségét, elérhetőségét.

1	Semmi, minden tag maga gondoskodik a felszereléséről.	0 Pont
2	Alap. Egyenruha és étel, vért, fegyvert mindenki hozzon magával...	5 Pont
3	Jó minőségű ruhák és fegyverek, alapvető (max. 3 SFÉ vérték).	10 Pont
4	A 3. pont előnye és az elit egységnek bármilyen vért abbitból is vagy +1es Rúnázottságú fegyver vagy vértezet esetleg pajzs, ezek pótlása sem gond, képesek a legtöbb, gyakori egyenruhát és álcát is rendelkezésre bocsátani.	20 Pont
5	Mindenkinek elérhető legjobb minőségű felszerelés, a harcosoknak az abbit és a mágikus fegyverek is, bármilyen egyenruha, álca.	30 Pont
6	Az 5. Pont, de az elitcsapatnak különleges (pl. élőfém) vért, fegyver.	50 Pont

C Mágikus erőforrások

Megmutatja a rendelkezésre álló varázstárgyak számát és erejét, a szervezet mágiához való viszonyát.

1	Semmi, nincsenek mana használók esetleg gyűlölik őket vagy tiltják az ilyesmit.	0 Pont
2	A szervezet rendelkezik 1 db jelmágikus vagy Tapasztalati mágiával készült kisebb hatalmú (max. 70 Mp) eszközzel és pár mágikus itallal (max. 70 Mp).	5 Pont
3	Bevetéskor mindenkinek az elit csapatból jut vagy 1 gyógyital, vagy 1 mágikus eszköz, max. 80 Mp, viszont ezek pótlása nehézségekbe ütközik.	10 Pont
4	Szélesebb arzenál (max. 100 MP) és az elit csapatnak egy 60 E- statikus pajzs is rendelkezik valamint mindenki kap egy 10 Ép-s gyógyitalt.	15 Pont
5	Max. 100 Mp-ból, de az elit egység minden tagjának képességeihez mérten több eszköz is rendelkezésére áll, és ezen felül a „rendes” tagoknak jár a 2. Pont eszköztára. A varázstárgyak készítése már a szervezeten belül történik.	25 Pont
6	Saját gyógyító, tetováló, max. 110 Mp, Elitcsapatnak 3 ital, 3 gyógyital, egyedi rúnatekercecsek, rúnázott fegyverek	30 Pont
7	Lásd a 3. Pont, de a szervezet birtokában van egy ereklye, vagy egy od hatalommal bíró eszköz, amit időnként az elitcsapat is használhat.	40 Pont
8	Végtelen mágikus erőforrások, ami szem szájnak ingere	60 Pont

D Befolyás

Megmutatja a szervezet mennyire tudja kedvezően irányítani befolyási övezetében a döntéshozókat adott kérdésekben. Az érték a szervezet központjára (Város-Tartomány) érvényes, de 3 szomszédos tartományra eggyel kisebb fokkal is kiterjeszthető. Az első érték az általunk befolyásolni kívánt döntés pozitív elbírálására, vagy ellenségünk ellen értendő, a második a kérdés elnapolására a döntés elhalasztására. Ha ez értelmezhető vagy fontos az időtartam 3-6 hónap. A duplázási esély esetén a 100% fölött automatikus sikert jelent, de ez gyakran kellemetlenül sok figyelmet irányít a próbálkozó szervezetre.

1	Semmi, a szerv. most alakult, vagy nem is igyekeznek 0%/0%	0 Pont
2	Minimális 5%/10%	5 Pont
3	Terjedő 10%/20%	10 Pont
4	Létező 15%/40%	20 Pont
5	Erős (évente egyszer dupla) 30%/60%	30 Pont
6	Hegemónia (évente kétszer dupla) 60%/90%	50 Pont

E Oktatás-Pszi

Ez bemutatja milyen lehetőségei vannak a szervezetnek a tagjai képzésére, könyvtárat és képzett oktatókat jelent, természetesen a szokásos idő és Képzettségpont befektetése továbbra is szükséges.

1	Semmit nem lehet itt tanulni Pszit 2 fokig, a klán tagok a kasztjuknak megfelelően tanulhatnak Képzettségeket	0 Pont 5 Pont
3	Pszit 4. Fokig, 3 Tudományos képzettségre 4. fokú oktatás, és 3 egyéb képzettségre az oktatás 3. fokával járó előny.	10 Pont
4	Minden Tudományos képzettségre. 3. fokú oktatás, és 10 egyéb képzettségre 4. fokú	15 Pont
5	Összes Tudományos, Titkos, Mágikus képzettség. tanulható 4. Fokú oktatással és 10 egyéb pl. harci alvilági, világi is 4. fokú oktatással elsajátítható.	30 Pont
6	Minden tanulható 4. fokkal és 5 választható 5. fokkal.	50 Pont

F Kapcsolatok

Ez mutatja meg hány és mennyire lojális kapcsolata lehet egy szervezetnek az általa befolyásolni képes területen vagy annak határain túl Ezen kapcsolatok általában kimerülnek kisebb szívességekben, információk átadásában, vendéglátásban. Magasabb érték mellett a befolyás alá vont személyek szorosabban kötődnek a

szervezethez és kisebb eséllyel állnak át másokhoz. A kapcsolatok hatalma is egyre növekszik, az alacsonyabb rangú jellemzően alacsony szintű, nemtelen, a magasabb rang jelenthet magas Tsz-t, vagy társadalmi státuszt is, a befolyásos kapcsolatok min 10 Tsz-t vagy a nemesi udvarok belső körét, Városi tanácsstagokat stb. Jelöl. Az áruházi esély csak akkor aktuális, ha rivális szervezetek lépnek velük kapcsolatba, csak úgy maguktól nem lesznek áruházi. A „külső” kapcsolat olyan személyre vonatkozik, akik a befolyásolt területen kívül tevékenyek, ha 2 -féle érték van megadva az áruházi esélyre a nagyobb érték a külsősökre vonatkozik.

1	Nincsenek külsős ismerőseik	0 Pont
2	5 alacsonyabb rangú 35%	2 Pont
3	10 alacsonyabb, 5 magasabb, 5 külsős 25-35%	5 Pont
4	50 alacsonyabb, 20 magasabb, 5 befolyásos, 15 külsős. 15-25%	10 Pont
5	300 alacsonyabb, 100 magasabb, 20 bef. És még 1x ennyi külsős 5-15%	20 Pont
6	Egy teljes város népessége + régió 20%-a, + az 5. Pont Ynev szerte 5-25%	40 Pont

G Biztonság

Megmutatja szervezet mennyire képes megvédeni magát az ellenséges behatolási kísérletektől, mennyire képes kiszűrni az ellenségeit, hogyan igyekeznek megvédeni a központjait. Az érték minden a szervezet által birtokolt központra jellemző, de természetesen lehetnek eltérések, de a mentalitás jellemző a szervezetre.

1	Semmi, nem törekednek ilyesmire	0 Pont
2	Laza, pár ór a főnök szobája és a kincstár ajtaja zárva, jelszavak használata	2 Pont
3	Kényes, Rendes őrség (amit mindig meg lehet kettőzni) az épületek körül külső álcázott „gyűrű”, az elit csapat fele is be van osztva örködni, és riadó esetén van tartalék, Titkos járatok, rejtekajtók, bonyolultabb jelszavak, jelbeszéd.	5 Pont
4	Erőd, Kényes + Mágikus védelem. 50 E- mentál-asztrál szem, 3 E láthatatlanság	10 Pont
5	Vasmarok, Minden bejáratot komoly őrség, Bestiáriumi lények őriznek, a mágikus védelem a fenti duplája, az épületeken belül is állandó ellenőrzések vannak.	20 Pont
6	Paranoia, Vasmarok+ valamilyen speciális védelem (vérmágia, méreg-ellenméreg, fali démon), ami nagyon nehezen megtörhető	40 Pont
7	Gyémánt, minden elképzelhető erőforrással, egy kész hadsereggel védett áthatolhatatlan védelem. A szervezet komoly befektetéseket használ föl a behatolások megakadályozására	60 Pont

H Bázis

Ez mutatja meg a szervezet székhelyét illetve székhelyeit, titkos menedékházait.

1	Nincs állandó hely (kocsமாக, utcasarkok).	0 Pont
2	Állandó helyszín, ami nincs a szervezet birtokában (pl. 1 barlang a városon kívül, egy elhagyatott raktárház)	2 Pont
3	Mozgó központ. Utazó karaván, hajó. Főhadiszállás, állandó, saját tulajdonú	5 Pont 10 Pont
4	örzött ház-kastély-erőd, 1 titkos menedék.	10 Pont
5	Erőd, komoly falak, kiegészítő épületek, Véd-művek, Városban külső gyűrű saját tulajdonú (vagy elfoglalt házakkal) 3 titkos menedék	15 Pont
6	Klán falu (lehet föld alatti titkos is), de önálló település, ahol mindenki a szervezet tagja vagy befolyása alatt áll és 3. Pont a Főhadiszállás a környező városokban.	30 Pont
7	Önálló Városállam és ezen felül az 5-ös Pont 3 különböző városban, 10 db a 4.Pont Főhadiszállásból bárhol Ynev szerte, bármennyi a 2. Pontból.	60 Pont

I Hírszerzési erőforrások

Megmutatja a szervezet információ beszerzési képességét, annak lehetséges módozatait, erre jellemző mentalitását.

1	Nincs önálló erre kinevezett csoport, a tagok „dobják össze” amit képesek megtudni.	0 Pont
2	Kinevezett-felfogadott kémcsapat 1k10 állandó kém.	5 Pont
3	Kiképzett, jól felszerelt, állandó kémcsapat (2k6 kém, és k10 beépített ügynök).	10 Pont
4	A 3. Pont, de mágikus támogatással, klántag vagy felbérelt „Transceps” támogatásával, 3k6 kém, 2 k10 beépített ügynök.	20 Pont
5	Szervezet rendelkezésére állnak különböző felfogadott lények, vagy nagyon speciális egyedi varázstudó (pl. Noir pap, szerzetes) 5k6 kém, 5 k10 ügynök	40 Pont
6	Komoly kémhálózat, minden potenciális ellenségénél beépített emberek, 30 k10 kém, 10k10 beépített ügynök, d10 alvó ügynök a lehető legjobb helyen.	50 Pont

J Különleges erőforrások

Megmutatja, hogy rendkívüli helyzetben mekkora a szervezetben nem állandóan jelenlévő külső erőkre fordítható tartalék. Ez jelenthet extra zsoldosokat, egyszeri megbízást egy orgyilkosnak, egy akvizíciós akciót mondjuk egy megvásárolható varázstárgy, tisztségviselő esetén. Az összegek nagynak tűnhetnek bár, de ez a szervezet által birtokolt összes vagyontárgy beáldozásával-zálogosításával járhat.

1	Nincs ilyen, a szervezetnek anyagi gondjai vannak, vagy csak napról napra él.	0 Pont
2	300 a	2 Pont
3	500 a, 1000 a váltó-hitel	10 Pont
4	5000 a, 30 ezer hitel	25 Pont
5	50000 a 300 ezer hitel, Isteni küldött, vagy od használó egyszeri bevetése	40 Pont

K Jellem

Megmutatja az uralkodó (75%) „legjobb” jellemeket, mivel a „gonosz” jellemű tagok hajlamosabbak az árulásra, vagy önző cselekedetre a jellemek a leggonoszabttól a legjobbig igényelnek többletpontot.

1	Káosz-Halál vagy Halál-Káosz	0 Pont
2	Halál	2 Pont
3	Káosz	2 Pont
4	Halál-Rend, vagy Rend-Halál	5 Pont
5	Élet vagy Rend	5 Pont
6	Élet-Rend vagy Rend-Élet	10 Pont

L Alvilági kapcsolatok

Ez megmutatja a szervezetbe betagozódott speciálisabb csoport, vagy specialista mint erőforrások számát. Ez az előny többször is felvehető, értéke ilyenkor összeadódik. A leírt lehetőségek magasabb Tsz-ű, nagyobb előnyöket biztosító „ügynököket” jelentenek a szervezet átlagánál.

Orgazda	2 Pont
Örömlányok (3+k6)	2 Pont
Elit Testőr	5 Pont
Csempészbanda (mérgek,drogok,ajzószer illegális vétele-eladása)	10 Pont
Rablóbanda (alacsony szintű 10+3k6 fő)	10 Pont
Gyerekbanda (koldusok (3k6 ezüst/hónap), kémeek, üzenetküldők)	10 Pont
Orgyilkos	10 Pont
Hamisító (3/4/5. Fok)	5/10/15 Pont
Tetováló (külsős, de megbízható max. 75 Mp)	5 Pont
Méregmester (külsős, de megbízható, vétel-eladás is)	10 Pont
Mechanikus (Zárak, Térképek, Csapdák vonatkozó képzettségek. 3-4 Fok)	10 Pont
Különleges Bestia (I., II.,)	10, 20 Pont
Mestertolvaj (10 Tsz felett)	15 Pont
Mester Elit testőr (10 Tsz felett)	15 Pont
Mester orgyilkos (10 Tsz felett)	20 Pont
Idéző (Démon, elementál stb.)	30 Pont

M Hírnév

Megmutatja, milyen fogadtatással jár, ha a szervezet tagjáról kiderül hovatartozása. Kiterjedtsége egyezik a befolyási övezettel.

1	Üldözött	0 Pont
2	Megvetett, tagjai megbízhatatlannak, kegyetlenek vannak titulálva (okkal ok nélkül) a megbízók nagy eséllyel kevesebbet fizetnek, a megbízottak többet kérnek.	3 Pont
3	Ismeretlen, Titkos, vagy csak most alakult.	5 Pont
4	Ismert, a jellem (K) ismert mindenki számára, pár tettet, hőst, vagy vezért is hallomásból tudhatnak, ezek befolyásolják a várható reakciót	10 Pont
5	Kiváló vagy Rettegett. A reakció tisztelet-megbecsülés, vagy félelem- gyűlölet lesz.	25 Pont
6	Híres, csak legnagyobbak mernek vele kikezdeni, tagjait mindenhol tisztelettel vegyes félelem vagy rajongásig fokozott szeretet fogadja, szolgálataikat 25%kal többért adhatják el, tagjai meghívást élveznek mindenhová stb.	50 Pont

N Fizetés-Bevételek

Megmutatja mennyire jövedelmező a szervezet tagjának lenni, illetve mennyi bevétele keletkezhet egy átlagos évben a szervezetnek (fél éves időtartam)

1	Nincs illetmény, a tagok a bevételeket azonnal szétosztják-felélik.	0 Pont
2	Csak a vezetők és az elitcsapat kap valamit a többiek ételt (1 a hét/fő, 50 a/ félév)	5 Pont
3	Minden aktív tag kap (5 ezüst/hét) elit1 a/nap) 300 a/ félév	10 Pont
4	3 + az elit kap földet, rangot (+50 a/félév) 1000 a/félév	20 Pont
5	Minden Tag 5 a/ hét, Elit 5 a/nap + mágikus előnyök, föld rang 5000 a/félév	30 Pont

O Hűség, Klánfegyelem

Megmutatja a tagok milyen okból vesznek részt a szervezet életében, milyen szilárd a kapcsolatuk vele, mi az alapja a hűségüknek.

1	Nyílt tagság, bárkit befogadnak, jöhet mehet bárki, vagy rabszolgák	0 Pont
2	Fogadalom, Kláneskü esetleg próbatételek, kilépésnél üldöztetés	5 Pont
3	Vérségi kötelék, Azonos Faj. Az alá-fölérendeltség kor és származás alapú	10 Pont
4	Közös elvek, Szekta-Vallási alap. Jellemzően fanatikusok	15 Pont
5	Mágikus kötelékek	25 Pont

Pár példa

A Hármak Bandája

Északi Városállamokban alapította 3 szökött Rowoni zsoldos, fosztogatásból és útonállásból tartják fenn magukat, de az utóbbi pár évben már igyekeznek a városi alvilággal is összejátszva információkat szerezni az utazókról (kit érdemes és kit nem), céljaik önzőek, a beálló jöttmenteket boldogan beáldozzák, de egymás mellett kitartanak.

A: 1 Nincs, a tagok maguk alapították, szabad, de nincsenek + erőforrások sem.

B: 3 Jó minőségű ruhák és fegyverek, alapvető (max 3 Sfé) vérték 10 Pont

C: 2 A szervezet rendelkezik 1 db jelmágikus vagy Tapasztalati mágiával készült kisebb hatalmú (max. 70 Mp) eszközzel és pár mágikus itallal (max. 70 manapont) 5 Pont

D: 2 Minimális befolyás 5%/10% 5 Pont

E: 1 Semmit nem lehet itt tanulni 0 Pont

F: 3 10 alacsonyabb, 5 magasabb, 5 külsős árulás: 25-35% 5 Pont

G: 2 Laza, pár ór a főnök szobája és a kincstár ajtaja zárva, jelszavak 2 pont

H: 3 Mozdó központ. Utazó karaván, hajó 5 Pont

I: 2 Kinevezett-felfogadott kémcsapat 1k10 állandó kém 5 Pont

J: 1 Nincs ilyen, a szervezetnek anyagi gondjai vannak, vagy csak napról napra él. 0 Pont

K: 1 Halál-Káosz 0 Pont

L: Elit Testőr 5 Pont, 2 x Orgazda 2 Pont
Örömlányok 2 Pont (3+k6), Csempészbanda (vétel-eladás) 10 Pont, Hamisító (3 Fok 5, 4. Fok 10, 5. Fok 15), 7 pontért.

M: 1 Üldözött 0 Pont

N: 3 Minden aktív tag kap (5 ezüst/hét) elit1 a/nap) 300 a/ félév 10 Pont

O: 2 Fogadalom, Kláneskü esetleg próbatételek, kilépésnél üldöztetés 5 Pont

Sinemosi Liga

Ismert északi városállam, Vörös hadurak szövetségese. A toroni flotta egyik korábbi ellenpólusa.

Méret: Önálló klán-szekta (400-1000 fő) 200 Pont +10 Felsz, +20 Erőforrás (J) +10 Befolyás (D) 1 Központ és regionális befolyás (Quiron tenger)

A: 5 Alapítói egy ország, vagy komolyabb hatalom. +20 Felszerelés, +10 Mágia vagy Oktatás-Pszí (E)

B: 5 Mindenkinek elérhető legjobb minőségű felszerelés, a harcosoknak az abbit és a mágikus fegyverek is, bármilyen egyenruha, álca 30

C: 3 Bevetéskor mindenkinek az elit csapatból jut vagy 1 gyógyital, vagy 1 mágikus eszköz, max. 80 Mp, de ezek pótlása nehézségekbe ütközik 10

D: 6 Hegemónia (évente egyszer dupla) 60% /90% 50

E: 2 alap Pszit 2 fokig, a klán tagok a kasztjuknak megfelelően tanulhatnak Képzettségeket 5

F: 4 50 alacsonyabb, 20 magasabb, 5 befolyásos, 15 külsős. Árulási esély 15-25% 10

G: Erőd Rendes őrség az erődök körül külső álcázott „gyűrű”, az elit csapat fele is be van osztva, és riadó esetén van tartalék, Titkos járatok, rejtekajtók, bonyolultabb jelszavak, jelbeszéd + Mágikus védelem. 50 E- mentál- asztrál szem, 3 E láthatatlanság 10

H: 5 Erőd a fővárosban, komoly falak, kiegészítő épületek, Védművek, Városban

külső gyűrű saját tulajdonú (vagy elfoglalt házakkal) 3 titkos menedék 15

I: 3 kémcsapat Kiképzett, jól felszerelt, állandó kémcsapat (2k6 kém, és k10 beépített ügynök 10

J: 4 5000 a 25

K: Káosz 2

L: Orgyilkos (5), 3x Elit Testőr 5 Pont, Elit Bestia 2 (20) mestertolvaj 15, 4x Rablóbanda-kalózkodók (5) tetováló max. 75 Mp) 5 Pont,

M: 4 Ismert, a jellem (K) ismert mindenki számára, pár tettet, hőst, vagy vezért is hallomásból tudhatnak, ezek befolyásolják a várható reakciót 10

N: 2 Csak a vezetők és az elitcsapat kap valamit a többiek ételt (1 a hét/fő, 50 a/félév) 5

O: 3 Vérségi kötelék, a vezetői a Liga Alapítói és minden lakos az ő hűbéresük 10

2011.06.14.

Szerző: Tauron

Forrás: LFG.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely