

Képzettségek a MAGUS-ban

Házi Szabálykönyv
V 1.0



Készítette:
Slyuch András
(Blendix)
2000.



TARTALOMJEGYZÉK

| | |
|--|----------|
| ELŐSZÓ..... | 5 |
| A KÉPZETTSÉGEK KP IGÉNYEI | 6 |
| Fegyveres képzettségek | 6 |
| Tudományos képzettségek | 6 |
| Világi képzettségek | 7 |
| Alvilági képzettségek | 7 |
| HARCI KÉPZETTSÉGEK..... | 8 |
| Belharc | 8 |
| Birkózás | 9 |
| Célzás | 9 |
| Fegyverdobás | 10 |
| Fegyverhasználat | 10 |
| Fegyverismeret | 11 |
| Fegyvertörés | 11 |
| Földharc | 11 |
| Hadrend | 12 |
| Hadvezetés | 15 |
| Harc helyhez kötve | 15 |
| Harci láz | 16 |
| Hárítás | 18 |
| Ikerharc | 18 |
| Kétkezes harc | 21 |
| Kétkezes harc – Shien-Su | 22 |
| Kiegészítő támadás, különleges fegyver | 23 |
| Kínokozás | 24 |
| Lábharc | 24 |
| Lefegyverzés | 26 |
| Lovas íjászat | 26 |
| Nehézvértviselet | 27 |
| Ökölharc | 27 |
| Pajzshasználat | 28 |
| Pusztítás | 28 |
| Vakharc | 29 |

| | |
|--|-----------|
| TUDOMÁNYOS KÉPZETTSÉGEK..... | 30 |
| Alkímia - A Prima Materia keresőinek tudománya | 30 |
| Demonologia | 34 |
| Drágakőmágia | 34 |
| Élettan | 35 |
| Emberismeret | 38 |
| Építészet | 38 |
| Heraldika | 39 |
| Herbalizmus | 39 |
| Időjósítás | 40 |
| Írás / Olvasás | 40 |
| Jogismeret | 40 |
| Legendaismeret | 41 |
| Mágiahasználat | 41 |
| Mágiismeret..... | 42 |
| Mechanika..... | 43 |
| Méregkeverés / Semlegesítés | 44 |
| Nyelvismeret | 44 |
| Ósi nyelv ismerete..... | 45 |
| Pszi..... | 45 |
| Rúnamágia | 46 |
| Sebgyógyítás | 46 |
| Térképészet | 47 |
| Történelemismeret | 47 |
| Vallásismeret..... | 48 |
| VILÁGI KÉPZETTSÉGEK..... | 49 |
| Állatismeret | 49 |
| Csapdaállítás | 49 |
| Csomózás | 50 |
| Éneklés / Zenélés | 53 |
| Erdőjárás | 54 |
| Értékbecslés | 55 |
| Esés | 55 |
| Etikett..... | 55 |
| Festészet, Rajzolás | 56 |
| Futás | 56 |
| Hajózás..... | 56 |
| Hangutánzás | 57 |
| Helyismeret | 57 |
| Idomítás | 58 |
| Kocsihajtás | 58 |
| Lovaglás..... | 58 |
| Mászás | 59 |
| Mellébeszélés..... | 59 |
| Nyomolvasás / Eltüntetés..... | 59 |
| Szakma..... | 60 |
| Szexuális kultúra | 61 |
| Tánc | 61 |
| Ugrás / Akrobatika | 61 |
| Úszás | 62 |
| Vadászat / Halászat | 62 |
| Zsonglőrködés..... | 62 |

| | |
|-----------------------------------|-----------|
| ALVILÁGI KÉPZETTSÉGEK..... | 64 |
| Álcázás / Álrühaviseles..... | 64 |
| Csapda és titkosajtó keresés..... | 64 |
| Hamisítás..... | 65 |
| Hamiskártyázás..... | 66 |
| Hasbeszélés..... | 66 |
| Hátbatámadás (Orvtámadás)..... | 67 |
| Kocsmái verekedés..... | 67 |
| Kötéltánc..... | 67 |
| Kötélékből szabadulás..... | 68 |
| Lopózás..... | 68 |
| Rejtőzés..... | 68 |
| Semlegesítés / Működtetés..... | 68 |
| Szájrol olvasás..... | 69 |
| Zárnyitás..... | 69 |
| Zsebmetszés..... | 70 |

ELŐSZÓ

Üdv Kalandozó!

Amit a kezébe tartasz, az egy házi szabálykönyv, pontosabban annak egy részlete, a képzettségeket írja le. Ellentétben a MAGUS eredeti rendszerével többnyire három fokozatban lehet elsajátítani egy képzettséget, alap, közép, és mesterfokon. Volt, ahol a középfok az alap és a mesterfok közé került, volt ahol az alapból lett közép, és az alá került az új alapfok, de ennek ellenkezőjére is van példa. A pontértékeket is változtattam, sőt elég sok egyéb változást is van. Hogy miért volt erre szükség? Amiért minden házi szabály elkészül: jobbnak tartottam kalandmesterként ezt a rendszert alkalmazni, mint az eredetit. Egyébként rengeteg egyéb házi szabályt is alkalmazunk, úgy lenne teljes a kép, ha mindez egybe lenne. Nos várhatóan ez már nem várat magára sokáig.

Jó játékot!

Blendix

A házi szabálykönyvet készítette:

Slyuch András

(Blendix)

slyuch@freemail.hu

Verzió: 1.0

A KÉPZETTSÉGEK KP IGÉNYEI

Fegyveres képzettségek

| Képzettség | Af | Kf | Mf |
|--|-------|-------|--------|
| Belharc | 3 | 6 | 10 |
| Birkózás | 8 | - | 15 |
| Célzás | 12 | - | 24 |
| Fegyverdobás | 4 | 12 | 25 |
| Fegyverhasználat | 3 | 10 | 22 |
| Fegyverismeret | 3 | 8 | 16 |
| Fegyvertörés | 4 | 11 | 18 |
| Földharc | 5 | - | 11 |
| Hadrend | 3 | 9 | 16 |
| Hadvezetés | 5 | - | 20 |
| Harc helyhez kötve | 4 | 8 | 12 |
| Harci láz | 6 | - | 12 |
| Hárítás | 5 | - | 11 |
| Ikerharc | 6/10 | - | 22/35 |
| Kétkezes harc | 9 | - | 17 |
| Kétkezes harc – Shien-su | 5 | - | 20 |
| Kiegészítő támadás, különleges fegyver | 0/7/3 | -/-/6 | 4/15/9 |
| Kínokozás | 9 | - | 20 |
| Lábharc | 3 | 7 | 12 |
| Lefegyverzés | 7 | 12 | 18 |
| Lovas íjászat | 4 | 11 | 22 |
| Nehézvértviselet | 3 | 12 | 25 |
| Ökölharc | 3 | 6 | 10 |
| Pajzshasználat | 4 | 13 | 25 |
| Pusztítás | 11 | - | 22 |
| Vakharc | 8 | 14 | 24 |

TUDOMÁNYOS KÉPZETTSÉGEK

| Képzettség | Af | Kf | Mf |
|---------------------------|-----|----|-------|
| Alkímia | 10 | 20 | 30 |
| Démonológia | 5 | 10 | 40 |
| Drágakövmágia | 10 | 22 | 35 |
| Élettan | 10 | 20 | 35 |
| Emberismeret | 6 | 12 | 18 |
| Építészet | 5 | 11 | 17 |
| Heraldika | 2 | 5 | 15 |
| Herbalizmus | 5 | 12 | 24 |
| Időjósítás | 3 | 7 | 12 |
| Írás/olvasás | 5 | - | 17 |
| Jogismeret | 5 | 10 | 18 |
| Legendaismeret | 8 | 16 | 37 |
| Mágiahasználat | 12 | 20 | 30 |
| Mágiaismeret | 4-9 | - | 12-20 |
| Mechanika | 8 | 14 | 22 |
| Méregkeverés/semlegesítés | 10 | 20 | 45 |
| Nyelvismeret | 1-5 | - | 14 |
| Ósi nyelv ismerete | 8 | 17 | 30 |
| Pszí | 10 | 20 | 30 |
| Rúnamágia | 12 | - | 35 |
| Sebgyógyítás | 3 | 12 | 25 |
| Térképészet | 5 | - | 12 |
| Történelemismeret | 5 | 11 | 20 |
| Vallásismeret | 5 | 11 | 25 |

VILÁGI KÉPZETTSÉGEK

| Képzettség | Af | Kf | Mf |
|------------------------|----|----|----|
| Állatismeret | 0 | 0 | 0 |
| Csapdaállítás | 5 | 10 | 18 |
| Csomózás | 6 | - | 20 |
| Éneklés/zenélés | 5 | 14 | 30 |
| Erdőjárás | 5 | 9 | 14 |
| Értékbecslés | 5 | - | 11 |
| Etikett | 3 | 7 | 12 |
| Festészet/Rajzolás | 3 | 9 | 18 |
| Futás | 9 | - | 20 |
| Hajózás | 6 | 15 | 30 |
| Hangutánzás | 3 | 8 | 15 |
| Helyismeret | 1 | 3 | 7 |
| Idomítás | 8 | - | 20 |
| Kocsihajtás | 2 | 6 | 12 |
| Lovaglás | 1 | - | 10 |
| Mellébeszélés | 3 | - | 9 |
| Nyomolvasás/eltüntetés | 8 | 15 | 35 |
| Szakma | 2 | 7 | 15 |
| Szexuális kultúra | 5 | 12 | 30 |
| Tánc | 5 | 12 | 30 |
| Úszás | 2 | 5 | 10 |
| Vadászat/halászat | 8 | - | 15 |
| Zsonglörködés | 3 | 6 | 10 |

ALVILÁGI KÉPZETTSÉGEK

| Képzettség | Af | Kf | Mf |
|-------------------------|----|----|----|
| Álcázás/álruha | 12 | - | 24 |
| Hamisítás | 9 | 15 | 24 |
| Hamiskártya | 7 | 13 | 20 |
| Hasbeszélés | 5 | - | 15 |
| Háttámadás (Orvtámadás) | 10 | - | 20 |
| Kocsmái verekedés | 3 | - | 10 |
| Kötélékből szabadulás | 8 | - | 16 |
| Szájról olvasás | 6 | - | 10 |

HARCI KÉPZETTSÉGEK

A Harci Képzettségek fegyverekre, azok forgatására, harci szituációk sikeres túlélésére és kihasználására vonatkozó tudást és gyakorlatot jelentenek. Közülük sokat eleve bírnak azon kasztok tagjai, melyek elsősorban harccal, fegyverforgatással foglalkoznak. A legtöbb Harci Képzettség elsajátítása elsősorban folytonos gyakorlást igényel.

BELHARC

Af 3 Kf 6 Mf 10

Belharcnak nevezik Ynev-szerte a teljes testközelen folytatott közelharcot. Két rövid fegyvert forgató, de még két puszta kézzel verekedő ellenfél sem folytat igazi Belharcot. Ennek fogásait külön oktatják, s aki járatlan bennük, alaposan megjárhatja, ha a képzett belharcost közel engedi magához. A hosszú fegyvereknek ugyanis - a hagyományos technikákat alkalmazva - nem sok hasznát veszi; a Belharc fegyverei a puszta kéz és a különféle török.

A Belharc megkezdéséhez először is sikeres Közelkerülés szükséges. Ettől kezdve az ellenfelek a kör végéig Belharcot folytatnak (az erre vonatkozó szabályok szerint). Amennyiben mindkét fél folytatni kívánja a küzdelemnek e formáját, akár körökön át is együtt maradhatnak, ahogyan közös elhatározással bármikor szét is válhatnak. Ha azonban csak az egyik fél igyekszik eltávolodni, míg a másik a Belharc megőrzésére törekszik - üldözi, próbál testközelen maradni -, kétséges a folytatás. Mindkét fél minden körben Gyorsaság-próbát dob, ha a menekülő megdobja vagy az üldöző elvétí azt, a Belharc félbeszakad. Vannak olyan harci helyzetek, amikor a belharc megszakítása nem lehetséges. Ilyen például az igen szűk helyen való küzdés. Az, hogy a harci helyzetből lehetséges-e kikerülni, és ha igen milyen módon, minden esetben a KM dönti el.

Belharcban rövidkarddal, annál rövidebb fegyverekkel, vagy puszta kézzel akadálytalanul lehet küzdeni. Az ennél hosszabb fegyverek Kezdeményező, Támadó és Védő Értékét mínuszok sújtják.

| | KÉ | TÉ | VÉ |
|------------------|-----|-----|-----|
| Egykezes fegyver | -5 | -10 | -10 |
| Kétkezes fegyver | -10 | -20 | -20 |
| Szálfegyver | -15 | -25 | -25 |

Belharcban a harcmódban képzetlen karakter nem képes a megszokott módon védekezni, ezért bármilyen fegyvert forgat is, további -10-zel csökken a Védő Értéke.

Af: Az Alapfokon képzett karakter ismeri a védekezés idevágó fogásait, ezért Védő Értéke nem csökken.

Kf: Középfokon képzett karakter valamivel jártasabb a belharcban, ezért TÉ-je 5-el nő (magyarázat ld: Mf)

Mf: A Belharcot Mesterfokon ismerők a különleges támadó technikákat is elsajátították (ilyen a tör alkarra szorított fogása, stb.), ezért TÉ-jük további +10-zel nő a Belharc alatt. Puszta kézzel vagy tör méretű fegyverrel eggyel nő körönkénti támadásaik száma is.

BIRKÓZÁS

Af 8 Mf 15

A képzettség rokon az Ökölharccal, ám a birkózó kezét nem öklözésre, hanem ellenfelienk lefogására, leszorítására használja. Ahhoz, hogy ezt megtehesse, természetesen sikeres támadó dobást kell tennie. Sebzés nincs, ellenben az áldozat körökre mozgásképtelenné tehető, ezalatt támadni sem képes. Ha a képzettség alkalmazója egyszer már megragadta ellenfelét, és erősebb is nála, annak kevés az esélye a szorításból szabadulni. A birkózó minden körben köteles erőpróbát tenni, s az áldozatnak csak akkor nyílik egyáltalán lehetősége a szabadulásra, ha elvétí. Még ilyenkor sincs semmi veszve, mert a lefogott csak akkor menekülhet, ha az ő erőpróbája ellenben sikeres. Ha az áldozat ereje nagyobb a lefogónál, ő tehet minden körben erőpróbát, s ha sikerrel jár, nyomban ki is bontakozik a marasztaló karok közül.

Ha a támadás, amivel a birkózó megragadta áldozatát, túlütés, a lefogott személy a szorításban nagy eséllyel elveszíti eszméletét. Ez akkor következhet be, ha a birkózó, közvetlen a túlütést követő körben sikeres erőpróbát tesz.

A képzettség Alapfokát és Mesterfokát látszólag kevés választja el egymástól, de a szakértők tudják, a szakadék óriási.

Af: Az alapfokon képzett karakter, ha fegyveres ellenféllel birkózik, minden támadását -15-tel dobja.

Mf: A Mesterfokon képzett birkózó fegyveres ellenféllel szemben sem kerül hátrányba.

A birkózó - hacsak ellenfele nem folyamodik szintén birkózáshoz - önműködően elveszíti jogát a kezdeményezésre; továbbá a Birkózás képzettség nem alkalmazható harcművész kasztúak ellen. A Birkózás legavatottabb gyakorlóit általában gladiátorok.

CÉLZÁS

Af 12 Mf 24

Az íjászat magasiskolája. Számptalan gyakorlással töltött év, istenek adta tehetség és egy kiváló mester szükséges, hogy a Célzás képzettséges valaki elsajátítsa. (Csak olyan karakter választhatja a Célzást, aki már rendelkezik az íj használat mesterfokával.)

A képzettség segítségével az íjász 1-2 körön keresztül, erősen koncentrálvá céloz egy mozdulatlan, vagy kiszámíthatóan mozgó célpontot, és ekkor jelentősen megnő a célzóértéke.

Af: 2 kör koncentrált célzás szükséges, és ekkor +20 CÉ jár.

Mf: 1 kör koncentrációt igényel és az eredmény +35 CÉ.

A képzettség használata közben a karakter nem tehet mást, azaz nem harcolhat, nem lovagolhat (Lovas Íjászat közben nem használható a képzettség), és nem használhat Pszi-t. Amennyiben megzavarják, akár egy sikeres támadással, akár valamilyen mágiával, vagy Pszi-használattal, akkor Akaraterőpróbát kell tennie - *Af* esetén -4-gyel, *Mf* esetén -2-vel. Ha a próba sikeres, úgy csak 5 CÉ-vel kevesebbet kap a képzettséget használó karakter, ha elvétí az Akaraterőpróbát, úgy nem kapja meg a képzettségből származó pluszokat.

Amennyiben a Célzás képzettség használata közben megtámadják a karaktert, és nem hagyja abba a Célzást, úgy a Célzás koncentráció idejéig (2 illetve 1 kör) a Harc helyhez kötve, valamint a Harc kábultan módosítók érvényesek rá.

FEGYVERDOBÁS

Af 4 Kf 12 Mf 25

Harci helyzetben gyakran előfordul, hogy a karakter valamely okból hajítani szeretné a fegyverét. Az esetek nagy többségében ez eleve hajítófegyver (tőr, dárda, bárd, stb.), de olykor egyéb kézfegyver is lehet. Mikor a karakter a Fegyverdobás Képzettség elsajátításához hozzákezd, köteles meghatározni a fegyver típusát, melynek hajításában járatossá kíván válni. A Képzettség tanulása főként unos-untalan gyakorlásból áll.

A törhajítás nagymesterei a tolvajklánok, a dárdavetésé a különféle hegyinépek vadászai, míg a lovagkard célbadobásában Ramort városállam Deva Morrola rendjének lovagjai jeleskednek messze mások előtt.

Dobni bármely egykezes fegyvert lehet - akár a másfélkezes kardot is; a célzás sikerességének eldöntéséhez minden esetben Támadó és nem Célzó Dobsát kell tenni.

Af: A karakternek nincsen mínusza a választott fegyver dobásakor.

Kf: A választott fegyvert a karakter +5 TÉ-vel dobja célba és +1 Sp jár az alapsebzéshez.

Mf: A választott fegyvert a karakter +10 TÉ-vel dobja célba és +2 Sp jár az alapsebzéshez.

FEGYVERHASZNÁLAT

Af 3 Kf 10 Mf 22

A Fegyverhasználat a harcos (és a harccal bármily módon foglalkozó) kasztok tagjai számára talán legfontosabb Képzettség. Ugyanis mindazok, akik nem képzettek egy adott fegyver forgatásában, ha harcolni szándékoznak vele, csak komoly hátránnyal tehetik. Ezt nevezzük Képzetlen Fegyverforgatásnak, ami a következő hátrányokkal jár:

KÉ -10, TÉ -25, VÉ -20, CÉ -30.

A játékosnak, mikor a Fegyverhasználat Képzettséget kiválasztja, értelemszerűen meg kell határoznia, hogy melyik fegyver forgatásában kívánja járatossá tenni karakterét.

Af: A karakter a kiválasztott fegyver forgatásában képzett, azt használva nem sújtják a fent említett Képzetlen Fegyverforgatásból eredő hátrányok.

Kf: A karakter jobban forgatja az adott fegyvert, mint alapszinten képzett társai. Ebből kifolyólag a következő előnyökkel bír:

KÉ +2, TÉ +5, VÉ +5, CÉ +5, Sp +1.

Mf: Képes mesterien forgatni az adott fegyvert, ezért amikor azzal harcol, a következő előnyökben részesül:

KÉ +5, TÉ +10, VÉ +10, CÉ +10, Sp +2

Vannak fegyverek, amik forgatása lényegében nem külön szakértelem. Ilyenek például a buzogány, tüskés buzogány, tollas buzogány, illetve a hosszúkard, predoci egyeneskard, kígyókard. Valamint egyes fegyverek forgatása nem különbözik annyira, hogy teljesen képzetlennek számítson a karakter a forgatásában. E tekintetben kérdezd a KM-et.

FEGYVERISMERET

Af 3 Kf 8 Mf 16

A Fegyverismeret Képzettség birtokában a karakter képes megállapítani a kezébe kerülő fegyverekről azok minőségét.

Af: A karakter jó ismerője a fegyvereknek. A fegyver súlyát, anyagát megvizsgálva, ítéletet tud mondani a fegyver minőségéről. Megjegyzendő, hogy nem szükséges a Képzettség a szélsőséges minőségek megállapítására; egy parasztyerek is meg tudja állapítani egy rozsdás, lötyögő keresztvasú kardról, hogy rossz állapotban van.

Kf: A karakter gyakran képes felvilágosítást adni egy fegyver készítőjének származásáról, ismertebb mesterember esetén akár még a nevééről is.

Mf: Mindenféle fegyverről ítéletet tud mondani, olyanról is, amelyet, vagy amelyhez hasonlót még csak nem is látott.

FEGYVERTÖRÉS

Af 4 Kf 11 Mf 18

Harc során sokan alkalmazzák a Fegyvertörés Képzettséget. A különleges tudomány arra irányul, hogy küzdelem közben a karakter fegyverével eltörje - használhatatlanná tegye - ellenfele fegyverét. Erre a képzett karakter is csak akkor képes, ha szándékát előre bejelenti, majd sikeres Támadó Dobást tesz:

Af: 25-tel csökkentett TÉ-vel.

Kf: 12-tel csökkentett TÉ-vel.

Mf: TÉ mínusz nélkül.

Fegyvertörés csak akkor lehetséges, ha ezt a két össze-csapó fegyver típusa elképzelhetővé teszi - ennek eldöntése a KM feladata. Pl.: törrel meglehetősen problémás eltörni egy kétkezes pалlost.

A Képzettség legismertebb mesterei a kráni Birodalmi Légiók pusztító alakulatainak tagjai; akiktől pedig a legmagasabb fokon lehetséges elsajátítani, azok Shadon Birodalom Felföld nevű tartományának nehézfegyverzetű lovagjai, illetve Uwell lovagrendjeinek tagjai.

Fegyvertörés csak olyan fegyverrel lehetséges, aminek használatában a karakter legalább alapfokon jártas.

FÖLDHARC

Af 5 Mf 11

A küzelem során földre kerülő csak jelentős hátrányokkal képes folytatni a harcot. KÉ-je és VÉ-je 10-zel, TÉ-je 20-szal csökken, s csak akkor képes felállni, ha az adott körben lemond a támadásról, s őt sem éri egyetlen sikeres támadás sem. A Földharcban képzett karakter nem szenved el ezeket a hátrányokat, sőt képes helyzetéből előnyt kovácsolni.

Af: A Földharcban Alapfokon képzett karaktert nem sújtják az említett levonások, s bármikor képes újból lábtra állni. A földről közelkerülés nélkül alkalmazhatja álló ellenfelével szemben a Földrevitelt.

Mf: A Mesterfokon képzett karakter, ha ellenfele is földre kerül, további +10-et kap a vele szembeni támadásra. (A képzetlen ellenfelet ezen felül még a fent említett levonások is sújtják.) Két mesterfokú földharcos közötti közdelemben mindkét fél megkapja a +10 TÉ-t.

HADREND

Af 3 Kf 9 Mf 16

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

Af: A képzettség alapfokán a karakter három leírt formációt ismer, származása és neveltetése szerint. Hogy pontosan melyek ezek, azt a KM határozza meg a karakter előtörténetének ismeretében. Az alapfok tudását tovább lehet bővíteni: a harcos újabb alakzatot ismerhet meg további 1 Kp rááldozásával.

Kf: Középfokon a harcos minden helyi és környékbeli országban használt harci formációval tisztában van - ám nem csupán az egyes alakzatok pusztá felépítésével. Átlátja a technikák alapjait is, így bárkihez alkalmazkodni tud 1k6 körön belül, ha az számára idegen harci alakzatban kíván harcolni.

Mf: Amennyiben a mesterfokon képzett harcos ellenfelei állnak harci alakzatban, tudása lehetővé teszi a technikák gyenge pontjainak ismeretét, így ellene a formációból eredő pozitív módosítók nem érvényesülnek.

(A következőkben több formáció kerül leírásra, de a KM megkötés nélkül - persze a játék egyensúlyának állandó szem előtt tartásával - számtalan saját technikát alkothat.)

Shadoni páros harc

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

Abasziszi hármás

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

Kráni pusztító ék

Kívülálló számára ritkán elsajátítható technika, a kráni Pusztító alakulatok alkalmazzák. A módszer a hagyományos, hadászati jellegű alakzatok közül talán a leghatásosabb, legkeményebb. A küzdők ék alakban támadnak, folyamatosan törnek előre. Az ék csúcsán a legkeményebb támadó harcos áll, a két oldalon a védők. A támadónak szinte felesleges ügyelni védelmére, a két szárnyon állók felelősek ezért. A két védő is támadhat, de támadó értékük alacsonyabb, a fokozott védelemre való összpontosítás miatt. Az alakzatot áttörni meglehetősen nehéz; lassan, módszeresen haladva minden útjába kerülőt elpusztít, minden ellenállást felmorzsol. Gyakran indítják meg őket például az ellenséges fővezér irányába. Ha a csúcson álló netán fárad, vagy mégis komolyabb sebet kapna, az egyik védő állhat támadó pozícióba, átvéve az élharcos szerepét. Az alakzat módosítói: hátulról és félhátulról nem intézhető támadás az ékben állókat (az ék csúcsán állóra). A támadó pozícióban álló TÉ-je 25-tel nő, a védőké fejenként 15-tel csökken. A csúcson álló VÉ-je a saját VÉ-jének fele plusz a két védő összes VÉ-jének harmada; a szárnyakon állóké nem változik. Leginkább három emberrel alkalmazzák, de lehet öt, sőt hét fős éket is

alkotni. Ekkor is csak az elöl haladó három harcos harcértékei változnak, viszont a többi is harcol és utánpótlásként bármikor beállhatnak. Kránon kívül kevés helyen oktatják.

Pajzsfal

Ynev szinte minden táján szívesen alkalmazzák ezt a harci formációt a nehézgyalogosok, tükélyre azonban kétségkívül Abasziszban fejlesztették. Ék vagy fal alakban egyaránt ütőképes, de használatához legalább 15-20 katona szükséges. Nagy pajzsokat emel maga elé az első támadó sor, kezükben lándzsák, alabárdok. (kopják, szigonyok, dárdák). (A mögöttük menetelők addig nem vesznek részt az ütközetben, míg az előttük álló életben van). A mögöttük jövő sorból már csak a szálfegyverek hegyei érnek a pajzsfalon túl, a hátrébb jövők pedig nem harcolnak. Amíg az előtte álló életben van, a következő katona nem harcol. Az első sor tagjai szorosan egymás mellett állnak, pajzsaik falából csak a hosszú szálfegyverek hegye, pengéje áll ki. Kíméletlenül haladnak előre, az acélfallal terelve, fegyvereikkel leterítve az ellenfeleket. Ha valaki kidől az első sorból, mögötte álló társa tüstént a helyébe lép, a fal pedig tovább halad. Nagy, síkságokon dülő ütközetek szinte mindennapos alakzata. Az első sor tagjainak VÉ-je 15-tel nő - célzott fegyverekkel szemben +40-nel - s közvetlen hátbatámadás nem érheti őket. Természetesen a falanx annál jobb, minél több katona alkotja, hiszen a formáció gyenge pontja a széle, ami sokkal védtelenebb, sebezhetőbb. 10 katonánál kevesebb sohasem alkothat ütőképes falanxot. Igen érzékeny az alakzat ezenfelül a hátbatámadásra. Ha az ellenfél hadvezérének sikerül valahogy az alakzat háta mögé vezetnie az embereit, jó esélye van a győzelemre, hiszen a pajzsfal lassan reagál.

Sün

Hasonló a pajzsfalhoz, de nem támadásra, hanem védekezés-re használatos. Ennek alkalmazásához kevesebb katona is elég, de minimum 5 szükséges. A technika lényegében megegyezik a pajzsfalnál leírtakkal, ám jelen esetben az alakzat minden oldalán felépül a pajzsok alkotta fal. Legelterjedtebb formái a háromszög, (négyzet és ötszög (növekvő létszámgény)) négyszög és kör. A közepén állók, akiknek társuk elestéig nincs feladatuk, pajzsaikat fejük fölé emelik, ezzel is megnehezítve az ellenfél íjászainak, parittyásainak dolgát. Az ilyen alakzat nehezen mozog, hiszen tagjai különböző irányokba néznek, mozogniuk azonban egy irányba, egyszerre kellene. Védekezéshez viszont ideális: a szélfegyverek nyelének földbetámasztásával a lovasrohamokat is képes megtörni, a gyalogos ellenfelek támadását pedig még inkább megnehezíti. A formációban állók VÉ-je 20-szal nő (15-tel nő), célzott fegyverek ellen +50-nel. Ha netán haladni akarnának, úgy csak a pajzsfalból származó előnyöket kapják meg.

Pajzsroham

A falanx harcmodor változata, amelyhez jóval kevesebb (3-6) ember is elég. Inkább közelharcban, kisebb összecsapásokban van haszna, mintsem nagy, nyílt ütközetekben. Az alapelgondolás hasonlít a pajzsfaléra - a harcosok itt is nehéz pajzsokat tartanak maguk elé, azonban lényegesen gyorsabban haladnak, mint a falanx. Tulajdonképpen egyetlen gyors rohammal letarolják az ellenfelet. A katonák közepes tempóban futnak egymás mellett, pajzsaikat olyan közel tartva, hogy köztük ne férjen át senki. Aki így eléjük kerül az vagy megfutamodik, vagy egy-szerűen a rohamozó pajzsfal letarolja. Előnyös olyan helyzetekben alkalmazni, ahol az ellenfélnek nincs sok lehetősége a kitérésre. A rohamozók a következő módosítókkal harcolhatnak: TÉ +10, VÉ -10. Ha valaki eléjük kerül, és nem tér ki vagy futamodik meg, mindenképpen veszít 1k6 Fp-t, mikor a pajzsfallal találkozik. Ha ezután sikeres támadást hajt végre az egyik rohamozón, áttörhet a falon, ha nem, úgy elbukik és elsodorják. A formáció gyengéje, hogy az ellen való védekezésnek is rengeteg formája alakult ki, például a sün alakzat.

Falkataktika

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

Tiadlani kettős

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

Terkinior-féle lándzsahasználat

Terkinior hercegkapitány Abhamaik Otlokír uralkodás idején élt, a hadseregreformerek nagykirály jobbkeze volt. Az ő nevéhez fűződik ez a módszer. Lényege egy szűk terület tartása pajzs és lándzsa segítségével. Annyi falanxharcos szükséges hozzá, amennyi az adott terület, átjáró teljes elállításához szükséges.

Ilyenkor a harcos lándzsájával, pajzsa védelmét kihasználva, feltartja ellenfeleit. Mindig ő kezd, és ameddig ellenfelét eltalálja - ha nem üti át a páncélt az SFÉ miatt, akkor is -, annak nincs joga a visszatámadáshoz, kivéve, ha fegyvere legalább olyan hosszú, mint a falanx lándzsája. Ha a feltartó harcos elhibázza támadását, természetesen minden előnyét elveszíti, és lándzsáját sem tudja használni a közelharcban.

HADVEZETÉS

Af 5 Mf 20

A hadvezetés a seregek, hadtestek irányításának a tudománya. A Hadvezetés képzettség birtokában a karakter képes katonák, fegyelmezett csapatok vezetésére, parancsnoklására. Ismeri a seregek irányításához szükséges jelrendszert, a haditaktika, Mesterfokon a stratégia alapjait is.

Af: Az Alapfokon képzett karakter kis, 15-20 fős egységek vezetéséhez ért. Ennyi katonát gond nélkül képes utasítani, és úgy irányítani, hogy a lehető legjobban együttműködjenek. Ha viszont a közvetlen irányítása alatt álló csapat nagyobb ütközetben vesz részt, cselekedetei függenek egy hadvezetésben mesterfokon jártas vezér utasításaitól, aki a stratégiát is átlátja.

Mf: A hadvezérek egyik alapvető tevékenysége a harci alakzatok tanulmányozása. Ismernek minden olyan formációt, ami országukban és a környező vidéken ismert, de képesek a régmúlt idők híres csatáinak alakzatait is feleleveníteni. Az egyes formációkra jó példát ad a hadrend képzettség-nél leírt néhány alakzat. Ezeket a hadvezető ismeri ugyan, de ez korántsem jelenti azt, hogy alkalmazni is tudja. Ha neki magának kéne az alakzatban harcolnia, bizony csődöt mondana (hacsak nem rendelkezik a hadrend képzettséggel is). Ismeri viszont az egyes alakzatok és formációk taktikai előnyeit. Tudja, hogy a különböző terepek, időjárási és fényviszonyok mit követelnek meg, az ellenség lépéseire mivel lehet a leghatékonyabban védekezni, illetve ellentámadni. A karakter akár ezrekből álló sereget is sikeresen hadba vezethet. A haditaktika legkifinomultabb szabályaival is tisztában van; e téren jelentős gyakorlati vagy elméleti tapasztalattal rendelkezik. Bérmeckora sereget képes kiképezni, ha erre elég ideje jut, és akadnak megfelelő segítői.

Fontos még megkülönböztetni a különböző fegyvernemek szerinti hadászatot.

Minden egyes fegyvernemre külön-külön kell megtanulni a hadvezetést, hiszen a gyalogságot egészen más módon kell vezetni, mint a lovasságot, netán a flottát. Ha azonban a karakter már elsajátította az alapokat, az újabb fegyvernem megismerése már nem kerül annyi energiájába és Képzettség-pontjába. A második és összes többi hadvezetés Alapfoka 2, Mesterfoka 6 Kp.

A Hadvezetés legnagyobb elméi mindenképpen a Kráni Birodalom intuitíven gondolkodó Légiós Procuratorai, vagy az északi Vörös és Fekete Hadurak. Akiktől pedig a karakter a legmagasabb fokon sajátíthatja el a Hadvezetés tudományát, azok Ynev-szerte a Dreina Lovagrendek, mindenekelőtt az Oroszlánszív Lovagrend, valamint a Sigranomoi Egyetem hadvezetés tanszékének professzorai.

HARC HELYHEZ KÖTVE

Af 4 Kf 8 Mf 12

Ennek a képzettségnek a segítségével a harcos olyan technikákat képes elsajátítani támadás és védekezés terén, melyek segítségével akkor is könnyen harcol, ha helyváltoztatásában valami akadályozza. Az eredményes fegyverforgatás ekkor is megköveteli a karok mozgásterét, de a lábak alig vagy egyáltalán nem változtatnak helyzetet. A különleges technika mély állásokra épül, melyek segítenek megőrizni a küzdő stabilitását, ugyanakkor lehetővé teszik, hogy a test sokféle mozgást végezhesen anélkül, hogy egyensúlyának megtartásáért a lábnak ki kellene lépnie valamilyen irányba.

A különleges harci stílus kialakulásának természetesen jó oka volt. Olyan embercsoportok dolgozták ki az alapokat, akik víz vagy mocsár környékén éltek. Az ingoványban két oka is volt a kényszerű helyhezköttöttségnek: szerencse kell ahhoz, hogy egy hirtelen lépés a mocsár szilárd pontjára, és ne gyorsan süppedő területre történjék, így a küzdő megpróbált a lehető legkevesebbet

mozogni. A másik helyzet akkor adódott, mikor a rossz lépés már megtörtént, és a harcos térdig süllyedt a sárba. Ekkor - mivel nem kászálódhatott ki a csata hevében - kénytelen volt egyhelyben harcolni. A víz mellett lakók akkor voltak kénytelenek megalkotni a módszer alapjait, mikor vízi ütközetekben és a part mentén az ellenfelek csónakokon harcoltak. Ezek a könnyen boruló alkalmatlanságok nem tették lehetővé a laza ide-oda ugrálást, a harcosnak mindent meg kellett tennie annak érdekében, hogy a lélekvesztő egyensúlya megmaradjon, ha nem akart a vízben kikötni.

A helyhez kötve tanult harc természetesen jelentős előnyt biztosít a fenti helyzetekben, különösen akkor, ha az ellenfél nem rendelkezik hasonló tudással. Akkor is fontos lehet, ha a másik fél nincs helyhez kötve - ekkor segít csökkenteni a harci helyzetből eredő hátrányokat. A Harc helyhez kötve módosítói képzetlenek számára a következők: KÉ -20, TÉ -15, VÉ -5.

Af: Az alapfokon képzett karakter legfeljebb két ellenfél ellen a következő módosítókat használhatja: KÉ -10, TÉ -5.

Kf: Középfokon képzett karakter legfeljebb három ellenfél ellen küzdhet a következő módosítókkal: KÉ - 5, TÉ -2

Mf: A mesterfokon képzettek számára, bármennyi ellenféllel küzdenek is, a módosítók értéke nulla.

Az ellenfelek száma azért befolyásolja az alapfokú képzettség használatát, mert a helyhez kötött harcos még nem rendelkezik a megfelelő tudással ahhoz, hogy a hátát is képes legyen védeni, ha nem változtathat helyet a küzdelemben. Mesterfokon ez már nem áll: a harcos semmiféle hátrányt nem szenved el a helyhez kötöttség miatt. A képzettség mesterei a tengeri birodalmak partjainak vízén őrzőteljesítő harcosok, a mocsaras területen élő katonák és a harcművészek, akiknél külön iskolával rendelkeznek a mély állásokat alkalmazó, keveset mozgó stílusok.

HARCI LÁZ

Af 6 Mf 12

Különös harci képzettség, amelyet szinte minden nép és kor felfedezett magának. Így vagy úgy, de mind eljutottak arra a tapasztalatra, hogy ha a harcosok kellőképpen feltüzelik magukat és szenvedéllyel, gyűlölettel küzdenek, néha emberfeletti teljesítményre képesek, még olyan ellenféllel szemben is, akik elől a józan ész megfontolása alapján elmenekülnének. A megfigyeléseket elhatározás követte: a katonákat úgy kell nevelni, hogy erre bármikor képesek legyenek, ne csak a pillanatnyi helyzet befolyásolja őket. Ekkor jelentek meg a csatákban a dobosok, akik a harci szellemet voltak hivatva növelni. A módszer eredményesnek bizonyult, de korántsem hozta meg a várt eredményt. Sok helyütt ajzószerekkel, titkos főzetekkel próbálkoztak, s noha e szerek többnyire rombolják a szervezetet, nem ritkák ma sem. Később komoly gondolkodók is foglalkoztak a kérdéssel, és az Ősi Birodalmak felvirágzása idején több bölcs egyszerre jutott el a megoldásig. Módszerük - mely mindenki számára elsajátítható - leginkább a Pszi diszciplínáira emlékeztet, bár nem azonos velük, hiszen alkalmazójának nem kell behatóan ismernie saját elméjét.

Az eljárás lényege, hogy az alkalmazó valamilyen monoton ingerre - dobszóra, zenére vagy akár egy dallamra, attól függően, mire kondicionálta magát - koncentrálva egyre jobban eksztázisba jön, akár egy valódi fanatikus. Ezt az eksztázist használja azután arra, hogy ösztöneit felszabadítva ellenségeit lemészárolja. A Harci láz azonban kétélű fegyver. Ha a harcos belelovalta magát, egészen a harc végéig nem képes józan ésszel mérlegelni - harcol, amíg csak mozogni képes, vagy amíg ellenfelei mind el nem hullottak, el nem menekültek. Harci lázban küzdő ember soha nem menekül, és soha nem adja meg magát. Nem válogat továbbá ellenfelei között, gondolkodás nélkül azt támadja meg, aki a legközelebb áll hozzá, legyen az vezér, vagy csak egyszerű fegyverhordozó (természetesen társait ebben az állapotban is felismeri). Az eksztázisba került harcos nem válogat

az eszközökben - a kezében vagy a keze ügyében tartott fegyverrel ront rá az ellenségre. Nem gondolkodik cselekedetein, a mágia vagy Pszi használat pedig különösen távol áll tőle. Természetesen harci lázban védekező harcot folytatni nem lehet.

A játék szabályaira lefordítva ez a következőt jelenti: Ha valaki, aki ebben képzett, elhatározza, hogy eksztázisba akar küzdeni, akkor egy percen át (6 kör) a "hívóritmusra" kell koncentrálnia (csata közben is teheti!), azután körönként Asztrálpróbát tennie. Az első körben -1 levonással, a másodikban -2 módosítóval, a harmadikban -3-mal, és így tovább. Amint elvéti, megszűnik számára a külvilág, csak az ellenfél és a harc marad. Nem varázsolhat, nem használhat Pszit vagy külön-leges képességet, nem menekülhet, és nem védekezhet, kizárólag csak harcolhat, amíg ellenfelet talál magának. Harci lázba jönni csak olyankor tud a karakter, ha éppen harcol vagy harc előtt áll. Természetesen a koncentrációhoz nem kell nyugalom, sőt a csatazaj csak elősegíti az elérni kívánt hatást.

Mivel az eksztázisban harcoló kizárja józan esztét, gyakorlatilag elnyomja mentálját. Ilyenkor még Dinamikus Pszi pajzsára sem koncentrálnhat. Természetesen, tudatalatti Mágia-ellenállása és statikus pajzsa megmarad. Ezenfelül az alkalmazó nemcsak saját józan gondolkodását szorítja vissza, de mások számára is megnehezíti, hogy a gondolataiba férközzenek. Ez abban nyilvánul meg, hogy mentális Me-je szempontjából statikus pajzsa kétszeresére növekszik, de legalább 10-re. Asztrális ellenállása nem változik, ám érzelmeit is nehezebb lesz befolyásolni, mivel Asztrálját minden tekintetben a heves gyűlölet jellemzi, így minden asztrális operációhoz először ezt kell megszüntetni.

Af: Alapfokon a harci lázban küzdőt a következő módosítók illetik meg: KÉ+3, TÉ+10, VÉ-10, CÉ-, Sebzés +1Sp: harc közben pajzsa, illetve fegyvere Védőértéke nem számít bele a karakter Védőértékébe.

Mf: Mesterfokon KÉ+5, TÉ+20, VÉ-20, CÉ-, Sebzés +1Sp, támadás 2/kör, harc közben pajzsa, illetve fegyvere Védőértéke nem számít bele a saját Védőértékébe. Ezenfelül a karakter harc közben olyan fokon válik érzéketlenné a külvilággal szemben, hogy szinte rá sem hederít a kapott sebekre. Ha aktuális Fp-inek száma el is éri a nullát, nem ájul el, küzd tovább. Természetesen a további sebzések az Ép-iből vonódnak le (immáron túlütés nélkül is), de addig harcol, amíg 0 Ép-n vagy az alatt meg nem hal. Kivétel ez alól, ha 0 és 4 Ép között elvéti Állóképességpróbáját, mert akkor teste felmondja a szolgálatot, s a harci lázban küzdő elájul.

Mesterfokon a karakter kettőt támadhat minden körben, külön képzettség vagy magas Ügyesség nélkül is, mivel a védekezésre egyáltalán nem fordít gondot. Ha már eleve kettőt támadott, továbbra sem támadhat többet.

A Mesterfokon képzett karakter nagyobb gyakorlottsága következtében könnyebben képes elérni az eksztázis állapotát, ezért koncentrációja csak 3 körig tart, azután már az első körben -3 módosítója van Asztrálpróbájára.

Célzófegyverrel semmilyen körülmények között nem lőhet, hiszen a pontos célzáshoz nyugalom és józan megfontoltság kell.

Amint az a fentiekből is látszik, ez a képzettség valóban kétélű fegyver, ám bizonyos gladiátoriskolák és némely vallások fanatikus követői előszeretettel élnek vele. Széleskörű felhasználásra azonban még ma is sok helyütt alkalmazzák a fentiekben már említett ajzószereket. Egyik legismertebb közülük az Al Bahra-kahrem, melyet El Sobirában állítanak elő, és Krán nagy mennyiségben használja, különösen ork légióiban. Csempészete a két terület között a legendás "Fű Útján" folyik, Pyarron elszánt intézkedései ellenére.

Noha nagyságrendekkel kifinomultabb és misztikusabb, a fenti képzettség kapcsán itt kell megemlítenünk az elfek Haláltáncát. Bár a célja valahol hasonló, mégsem vonható össze a jelen képzettséggel - egyrészt mélyebb, tisztább gyökerekkel rendelkezik, másrészt az elf korántsem válik őrjöngő fanatikussá, mindvégig átgondoltan, méltó módon cselekszik.

HÁRÍTÁS

Af 5 Mf 11

A Hárítás (pontosabban Hárítófegyver-használat) különbözik a Kétkezes Harc képzettségtől - valójában annak könnyebben elsajátítható változata. A hárítófegyver minden esetben csak második fegyvernek minősül, amit elsősorban védekezésre használ forgatója. Hárításra csak a török és az alkarvédő használható - a képzettség e két csoport valamelyikében szerzett jártasságot jelenti. Az előbbi csoportba elsősorban a hárítótőr tartozik, ám használható hárítófegyverként a hagyományos tör, a slan-tör, a sequor, de az egyszerű kés is.

Az alkarvédő VÉ-je +18, amikor ütnek vele, Támadó Értéke 0, sebzése pedig megegyezik a vasökölével, azaz d4 (tüskék, egyebek +2-vel növelik az Sp-t). Alkarvédőnek számíthat az alkarra tekert köpeny, ennek Védő Értéke +10, de Támadó Értéke, sebzése nincs.

Af: A képzettség alapfokán a fegyverforgató képes úgy használni az adott csoportba tartozó fegyvereket, hogy nem osztja meg a figyelmét a két keze között. Ezáltal megkapja mindkét fegyverének Védő Értékét, ám a hárítófegyverrel nem tudja kihasználni a támadási lehetőségeket, melyekre egyébként a második fegyver módot adna - azaz a Hárításra használt fegyverrel nem támadhat.

Mf: Mesterfokú jártasság esetén akár támadhat is a hárítófegyverrel, mégis megkapja mindkét fegyver VÉ-jét. Ennek magyarázata az, hogy a hárítófegyverként forgatott tör mesterfokú képzettség esetén is leginkább védekezésre szolgál. Azonban (éppen) ezért a hagyományos Fegyverhasználat mesterfokánál feltüntetett harcérték növekedés (+10) a Hárítás esetén nem jelentkezik. Akkor sem, ha a karakter egyébként mesterfokon bánik a Hárításra használt fegyverrel - a Hárítás és a Fegyverhasználat két külön képzettség avagy harcmodor.

IKERHARC

Af: 6/10 Mf: 22/35

Yneven a formációs harci technikákat (képzettségeket) három csoportba sorolhatjuk. Ezek közös tulajdonsága - szabályrendszerüket tekintve -, hogy minden résztvevő félnek Kp-t kell áldoznia a képzettség megtanulásához. A Kp mennyisége természetesen módszerekként és szintenként változik.

Az első csoportba a különböző birodalmak seregeiben elsajátítható, harci alakzatokon alapuló küzdelem tartozik. Ezt a Hadrendnél lehet megtalálni.

Második csoportunkba azon formációkat soroljuk, melyeket csak két-három olyan fegyverforgató gyakorolhat, akik több éven át ismerték ki egymás harci stílusát, erősségeit és gyengéit. Nem feltétlenül kellett eredendően közös mesternél megismerkedniük a fegyverhasználat rejtelmeivel, ám az összeszokott harchoz egyazon mester segítségével kellett kifejleszteniük személyes stílusukat. Különböző kasztok képviselői is kialakíthatnak közös harci technikákat, de csak a következő csoportokon belül: Harcművész-Kardművész-Fejvadász, Harcos-Fejvadász, Harcos-Gladiátor. Természetesen egy azonos kasztba tartozók - mint két harcos - is megtanulhatják a technikákat. A fel nem sorolt kasztok képviselői nem sajátíthatják el a képzettséget - még lovagok sem, az ő harci stílusuk ugyanis oly nagy fontosságot tulajdonít az egyénnek, hogy az ilyen jellegű, szoros együttműködés nemigen alakulhat ki.

(Két (vagy három) fegyverforgató, ha több év alatt kiismerték egymás harci stílusát, erősségeit és gyengéit, egy hozzáértő mester segítségével kifejlesztheti Közös harcmodorát. Legkönnyebben az azonos kasztba tartozók tanulhatják meg ezt a harci technikát, de különböző kasztok képviselői is kialakíthatják Közös harcmodorukat.

Az összeszokott harc alapfokú elsajátításához 6 Kp, mesterfokú ismeretéhez 22 Kp szükséges. Ne feledjük azonban el, hogy kialakításához idő kell, mégpedig nem is kevés. Ne "növezzük ki" szintlépések pillanatában, amikor éppen elegendő pont áll rendelkezésünkre, ám semmi lehetőségünk nem volt kitanulni. Érvényes ez egyébiránt minden képzettségre!

A Képzettségből származó előnyöket a közös harcmodort űző karakterek természetesen csak akkor élvezik, ha együtt maradva, közösen és mindannyian harcolnak.)

Af: Alapfokú jártasság esetén az együttműködők KÉ-je a *képzettség elsajátításától kezdve* minden egyes Szintlépésnél automatikusan plusz eggyel nő (természetesen az egyéb szabályok szerinti növekedésen kívül). A VÉ és TÉ az előbbieket szerint szintenként 2-vel fog nőni, egészen a 8. Tapasztalati Szintig (vagyis mindaddig, amíg a módosítók elérik a KÉ+8, TÉ+16, VÉ+16 értékeket). Innen alapfokkal nem lehet tovább fejlődni.

Mf: A mesterfokú képzettség segítségével a fejlődés 15 szinten át folyik - tartalmazván természetesen az alapfok lépéseit is. (A módosítók maximális értéke így KÉ+15, TÉ+30, VÉ+30 lehet.) Ezek a fegyverforgatók ráadásul képesek lesznek arra, hogy a technikájuk segítségével nyert pozitív módosítókat tetszőlegesen osszák el. Lehetővé válik tehát, hogy a támadó karakter megkapja valamely társa TÉ módosítóját, avagy a fenyegetett személy a VÉ módosítót. Ebben az esetben természetesen a formáció másik, adományozó tagja nem kaphatja meg a plusz értéket. Hasonló módon kezelhető a KÉ is: lehetőség nyílik tehát közös, harci helyzetenként változó stratégiák kieszelésére. (A mesterfokon képzetek már tökéletes összhangban mozognak, segítik egymást a védekezésben és a támadásban, ezért a közös harcmodorból származó módosítókat minden harci körben tetszőlegesen eloszthatják maguk között. A kiemelt támadó megkaphatja egy vagy több társa TÉ módosítóját, a védelemre szoruló pedig élvezheti fegyvertársainak VÉ módosítóját. Ebben az esetben természetesen a formáció "adományozó" tagja eselik a plusz értéktől. Ekként lehetőség nyílik közös, harci helyzetenként változó stratégiák kialakítására is.

A harmadik harci formát nyugodtan nevezhetjük az összehangolt technikák csúcsának. Ez az ikerharc.

Kizárólag ikerk tanulhatják meg, a tökéletes összhanghoz ugyanis az azonos anyától, azonos pillanatban születettek összekötő, észlelhetetlen mentál- és asztrálfonál is szükségeltetik. Ez a láthatatlan kapcsolat teszi lehetővé az összhangot a két lélek között, amelynek eredményeképp az izmok közös harmóniában mozognak. Az ikerpárnak azonos kasztúnak kell lennie, s csak harcművész, kardművész, fejdász lehet köztük. A harc művészetét már a kezdetektől közösen sajátítják el, mesterüknek pedig nem csak a testet, a lelket is egységgé kell kovácsolnia. Ennek során tudatalatti telepátia alakul ki a testvérek között, mely érzelmek, veszély, hangulatok átadására passzívan (tehát energiafelhasználás nélkül) is alkalmas. Mondják, az ikerharc testvérenként más-más technikát jelent, a mester minden esetben saját maga állítja fel a fontossági sorrendet test és lélek megerősítésében.

A képzettség elsajátítása alapfokon 10 Kp, mesterfokon 35 Kp.

Af: Az alapfokú oktatás csak az anyagi test szintjén végez igazi összehangolást, a mentál-fonál tökéletesítése nem célja. Ez lényegében tehát azt jelenti, hogy nem is használja ki igazán az ikerharcosokban rejlő lehetőségeket. Tovább nehezíti az ikerk tanítását, hogy a két testvér könnyen "rászokik" a másik jelenlétére. Egyedül harcolva bármelyikük hajlamos gyengén védekezni azon az oldalon, ahol testvére védené, nem támad oda, ahová társának kellene. Amennyiben ikertestvére nincs vele, enyhe zavarodottságot érez, mintha egyik karját nem használhatná, vagy idegen fegyverrel kéne vívnia - alkalmazkodnia kell az egyedüli harchoz. Ennek következtében, ha egyedül harcol, harci értékeit többnyire negatív módosítók sújtják.

Amennyiben nem kicsiny gyermek koruktól tanulnak együtt, hanem csak később (kamaszévektől) kezdték el tanulmányaikat, csak alapfokig juthatnak. Ekkor, ha együtt harcolnak, a képzettség elsajátításától kezdve minden egyes szintlépéskor eggyel növekszik a KÉ-jük, kettővel a TÉ-jük és VÉ-jük. A fejlődésnek nincs felső szinthatára. Ezen felül KÉ-jük, TÉ-jük és VÉ-jük legfeljebb egyharmadát átadhatják ikertestvérüknek. Ez nem csak a pozitív módosítókra, hanem az

alapértékekre is igaz, így még tökéletesebben összehangolhatják stílusukat, mint az előbbi csoport mesterfokú használói.

Amennyiben hét méternél messzebb harcolnak egymástól, a társ hiánya negatívan befolyásolja harci értékeiket. A KÉ, TÉ és VÉ ebben az esetben ugyanannyival csökken, mint amennyivel közös harc esetén növekedne. A negatív módosítók azonban minden egyedüli harcban eltöltött körrel eggyel csökkennek, egészen nulláig - vagyis a karakter egy idő után "átáll" az egyedüli küzdelemre.

Mf: A mesterfokú kapcsolat a mentál-fonál teljes kiépítettségét és megerősítését jelenti. Ennek a hatására nem csak a fizikai, hanem az asztrál- és mentálvédelem is összekapcsolódik. Az iker Pszi-pontokat adhatnak át egymásnak, akár szabad, akár asztrál vagy mentál dinamikus védelem formájában. Ezt az átadó karakternek mindig előre kell közölnie: így saját elméjét egy pillanatra védtelenebbé téve megakadályozhatja, hogy testvérenek pajzsát valamely mágia áttörje. Mesterfokon a harci értékek is magasabbak lesznek, a mesterfok elsajátításától kezdve minden egyes szintlépésnél kétféle növekszik a KÉ, hárommal a TÉ és a VÉ. A szorosabb kapcsolat miatt az egyedüli harc negatív módosítója is ennek megfelelően sújtja a karaktert. Értéke az alapfoknál leírta szerint, a harcban töltött idő függvényében csökken. Ezzel szemben, mivel a mentál-fonál nem szakadhat el, még a sikokat összekötő távolságon is áthúzódik, a Pszi-pontok átadása nem függ a távolságtól. Megjegyzendő, hogy alapfok-mesterfok váltáskor a korábbi módosítók nem vesznek el, de a továbbiakban már a mesterfokú képzettség módosítóival kell számolni. A KÉ, TÉ, VÉ egyharmadának tetszőleges átadása természetesen mesterfokon is végrehajtható.

Mint már említettük, a mesterfokú ikerharcosok kora gyerekkoruktól fogva együtt tanulnak, szerencsés esetben apjuk mesteri irányítása alatt. Ebből egyenesen következik, hogy ezen képzettség megszerzését már a karakter indításakor el kell dönteni, s az előtörténetbe beleszőni - csak ebben az esetben válthatóak be az összegyűjtött Képzettség-pontok.

Ha valakinek már elindított, tapasztalt karaktere van, természetesen akkor is rábukkanhat elveszettnek hitt ikerestvére, s kitanulhatja vele az ikerharc fortélyait, mesterfokra azonban ekkor már nem fejlesztheti.

Tovább nehezíti az ikerharc tanítását, hogy az ikerestvér hozzászokik párja jelenlétéhez, egyedül harcolva hajlamos gyengén védekezni ott, ahol testvére óvna, s nem támadna oda, ahová társának illene. Amennyiben ikerestvére nincs vele, zavarodottságot érez, mintha egyik karját nem használhatná, vagy idegen fegyverrel kényszerűen vívni - alkalmazkodnia kell az önálló harchoz. Amennyiben az ikerharcos párja nélkül - egyedül, különválasztva vagy ikerpárjától hét méternél távolabb (ennek eldöntése a KM jogköre!) - harcol, társának hiánya negatívan befolyásolja harci értékeit. KÉ-je, TÉ-je és VÉ-je annyival csökken, amennyivel közös harc esetén növekedne. Ezen negatív módosítók azonban minden harci körben csökkennek (miként Szintlépéskor nőnek), egészen nulláig - vagyis az ikerharcos idővel "átáll" az önálló küzdelemre. Az átállás persze csak ideig-óráig érvényes, mert ösztönei az Ikerharchoz kötődnek - az "átállás" és "visszaállás" elbírálása szintén a KM jogköre.

KÉTKEZES HARC

Af 9 Mf 17

Kétkezes harcot folytat az, aki mindkét kezében fegyvert tart.

Ha a karakter még Alapfokú Képzettséggel sem bír, mégis Kétkezes harcot folytat, akkor a jobbik (jobb) kezében tartott fegyverrel a következő mínuszokkal harcol:

$$KÉ -5 \quad TÉ -10 \quad VÉ -10$$

Roszsabb (bal) kezét a Képzetlen fegyverforgatásból adódó hátrányok terhelik:

$$KÉ -10 \quad TÉ -25 \quad VÉ -20$$

Alapfokú Képzettség esetén a jobb kézben tartott fegyvert semmiféle hátrány nem terheli, míg a másik kézben tartott fegyver az alábbi megszorításokkal használható:

$$KÉ -2 \quad TÉ -5 \quad VÉ -5$$

Mesterfokú Képzettség esetén a karakter mindkét kezét hátrányok nélkül használhatja.

Aki két fegyvert forgat, nem jobb harcos másoknál, csupán más harcmodorban küzd. Figyelmét megosztja a két fegyver között, ami jeletősen csökkenti harcértékét, hacsak nem sajátítja el a kifejezetten két fegyverre kidolgozott harci technikákat - melyek a két fegyver összehangolását célozzák. Minél összehangoltabban mozog a két fegyver, annál inkább csökken a hátrány, míg végül - a Kétkezes Harc mesterfokán - teljesen megszűnik. Ekkor csak az előnyök maradnak, melyek abból az egyszerű képletből fakadnak, hogy két fegyver több, mint egy.

További előnyök kovácsolhatók a két fegyver helyes megválasztásából, és a taktikai lehetőségek gyarapodásából. A M.A.G.U.S szabályaiban ez annyit tesz, hogy aki egyetlen fegyvert forgat, az a fegyver Támadó és Védő Értékét hozzáadhatja saját TÉ-jéhez és VÉ-jéhez. Aki ellenben két fegyverrel harcol, több lehetőség közül választhat: minden kör elején meghatározhatja, melyik technikát követi.

Védő taktika:

Ha valaki a két fegyver adta előnyöket nem további támadásra, hanem védekezésre fordítja, Védő taktikát követ. Ekkor továbbra is csak egyet támad, ám mindkét fegyver VÉ-jét hozzáadhatja saját Védő Értékéhez.

Támadó taktika:

Ha mindkét fegyverrel támad, azt támadó taktikának nevezzük, ez esetben mindkét fegyverrel külön támadó dobást tehet. Értelemszerűen, minden támadásba csak az adott fegyver TÉ-je számít bele - a fegyverek TÉ-je nem adódik össze. Saját Védő Értékéhez csak egyik (tetszés szerint kiválasztott) fegyverének VÉ-jét adhatja hozzá.

Ismétlő csel:

Ha az egyik fegyvert sem támadásra, sem védekezésre nem használja, hanem cselet vetve, utat nyit vele a másik támadó fegyverének, Ismétlő cselről beszélünk. A cselet vető fegyver VÉ-je nem adódik hozzá a fegyverforgató Védő Értékéhez, ellenben TÉ-je beleszámít a másik fegyverrel végrehajtott egyetlen támadásba - azaz a két fegyver TÉ-je összeadódik. Azért van ez így, mert minél alkalmasabb az utat nyitó fegyver a támadásra, a csel annál nehezebb helyzetbe sodorja a védőt.

Harcmodor váltás:

A kétkezes harcmodorban küzdő bármikor úgy dönthet, hogy egy kézzel folytatja tovább a harcot. Ilyenkor nem szükséges eldobnia második fegyverét, továbbra is kézben tarthatja; elegendő, ha bejelenti, hogy az adott körben nem használja. Nem minősül kétkezes harcnak, ha valaki mindkét kezében fegyvert tart, de csak az egyikkel harcol.

Védőfegyverek:

Fegyver és kimondottan védőfegyver (pl. pajzs, háritótőr) együttes használata nem minősül Kétkezes Harcnak, nem is szükséges hozzá járatosnak lenni az azonos nevű képzettségben, mindössze a védőfegyver forgatásában. Ez háritófegyver esetében Háritást, pajzs esetében Pajzshasználatot jelent. A védőfegyver minden esetben második fegyver, ami kizárólag védekezésre szolgál - a használatában való jártasság is ezt takarja. A védőfegyverrel kizárólag Védekező taktika folytatható, azaz fegyver és Védőfegyver együttes használatakor mindkettő VÉ-je hozzáadódik a fegyverforgató Védő Értékéhez. (Lásd még a Háritófegyver használatát és a Pajzshasználat Képzettségét.) A védőfegyverrel alapfokú képzettség esetén nem lehet támadni (sikeres támadást végrehajtani!), míg mesterfokon már igen. Ilyenkor sem vész el a két fegyver Védő Értéke, a védőfegyver Támadó Értékét pedig vagy egy különálló támadásra, vagy Ismétlő cselre lehet felhasználni. Mindezek ellenére nem törvényszerű, hogy a védőfegyver a legalkalmasabb második fegyvernek, hiszen a jó védőérték (széles keresztvas, "V" alakú háritópengék) általában pocsek támadóértékkel jár együtt.

Azon fegyverekkel, melyek önmagukban is több támadásra jogosítanak (tőr, ostor, stb...), Kétkezes Harc képzettség esetén, a Támadó taktikát követve mindkét kézzel többször támadhat a karakter, azaz körönként négyszer vagy még többször - pontosan annyiszor, ahányszor a két fegyverrel együtt (egyáltalán) lehetséges.

Az Ismétlő csel két támadás összevonását jelenti, körönként két cselre tehát csak akkor nyílik mód, ha mindkét kézzel képes legalább kétszer támadni a fegyverforgató. Támadó Értékéhez mindkét alkalommal hozzáadhatja a cselvető fegyver TÉ-jét, Védő Értékébe továbbra is csak az egyik fegyver VÉ-je számít bele.

Védő taktika esetén összesen kétszer támadhat (egy fegyverrel legfeljebb annyiszor, ahányszor azzal képes); Védő Értékét mindkét fegyver VÉ-je növeli.

Ugyanez igaz azon egykezes fegyverekre is, melyekkel egy kézzel - magas Ügyessége és Gyorsasága folytán - kétszer támadhat.

KÉTKEZES HARC – SHIEN-SU

Af 5 Mf 20

A kétkezes harcot legmagasabb szinten kétségtelenül a kardművészek űzik. A shien-su (niarei szó, jelentése: "két kard") nevű harcmodor során tökéletes összhangban mozog a slan-kard és -tőr, miáltal mindkettő VÉ-je hozzáadódik a kardművész VÉ-jéhez, függetlenül attól, hogy melyikkel, hányszor támad. Magas szinten űzve a képzettséget ezen túl a fegyverek Támadó Értéke is összeadódik, akár a már említett Ismétlő cselnél. A shien-su Chi-harcban is alkalmazható, ám a diszciplína leírásában feltüntetett támadások száma nem kétszereződik. A Chi-harcban bemutatott shien-su legnagyobb erénye, hogy akárhány ellenféllel küzd is a kardművész, nem sújtják a Túlerőből eredő hátrányok (lásd Túlerő): (Aki mindkét kezében fegyvert, vagy az egyik kezében fegyvert, a másikban védőfegyvert forgat, védettebb a több ellenfél ellen folytatott küzdelemben. Nem csak kettő, hanem három ellenféllel is elbír hátrányok (levonás) nélkül; a -5 csak négy ellenfél, a -10 pedig öt ellenfél ellenében sújtja.)

Af: Mindkét fegyver védőértéke hozzáadódik a karakter VÉ-jéhez.

Mf: nemcsak a védőértékek, hanem a támadóértékek is összeadódnak. Valamint nem érvényesek a túlerő elleni küzdelemből adódó hátrányok.

A Shien-su képzettséget a Kardművészek már első szintem mesterfokon bírják. Egyéb karakterek csak akkor tanulhatják meg, ha egyrészt már mesterfokon képesek kétkezes harcot folytatni, másrészt találnak olyan oktatót (aki általában egy képzett kardművész, esetleg egy, a Shien-su-t hosszabb ideje mesterfokon űző egyéb mester), aki hajlandó őket megtanítani erre. No meg rááldozzák a szükséges Kp-t. Általánosságban elmondható, hogy egy kardművész mestert még általában rá lehet venni arra, hogy alapfokon megtanítsa valakinek a shien-su-t, ha amúgy az illető jellemét megfelelőnek ítéli, de a mesterfokú oktatáshoz sokkal több kell, mint pénz, Kp és általános jellemvonások...

KIEGÉSZÍTŐ TÁMADÁS, KÜLÖNLEGES FEGYVER

Af 0/7/3 Kf -/1/6 Mf 4/15/9

Ez a képzettség sokak számára előbb-utóbb a tapasztalattal magától is kialakul, de tanulható is. Nem jelent mást, mint a mesterfokon használt fegyvert - vagy a lábat - körönkénti több támadásra felhasználni, de nem a szokványos módon. A kardnak szinte mindenki a pengéjét használja a harcban, de vannak, akik már olyan gyorsan forgatják a fegyvert, hogy az azonos körben még a markolattal is megkísérelhetnek egy arculcsapást. A buzogányok és csatabárdok nyele vagy a tör gombja szintén alkalmas a hasonló aljas, de villámgyors támadásra. De az sem elképzelhetetlen, hogy valaki miközben mindkét kezében fegyvert forgat még egy rúgással is megpróbálkozzon.

A fegyvermarkolattal természetesen mindenki harcolhat, de csak a mesterfokú fegyverhasználók képesek ezt azonos körben megtenni egyéb támadásaik mellett, és nem helyettük. A markolat TÉ-je 5, a hosszabb nyeleké - mint a kétkezes csatabárd esetén például - 8. Az okozott sebzés mindig a tapasztalat függvénye.

Af: A támadó a kiegészítő támadással k4 Sp sebzést okozhat ellenfelén, ha fegyverével teszi ezt. Ha lábával támad, akkor körönként összesen egy támadásra jogosult a Lábharc képzettségénél leírtak szerint, de -20 TÉ módosítóval.

Mf: A sebzés k6 Sp lesz a fegyveres támadás esetén. Lábbal való támadásnál a karakter összesen egy plusz támadásra jogosult a Lábharc képzettségénél leírtak szerint, de negatív módosítók nélkül.

A képzettség használható úgy is, hogy a támadás a fegyver szokásos támadása helyett kerül alkalmazásra, ekkor alapfokon nem kell rá pontot áldozni, mesterfoka pedig 8 Kp. Amennyiben a harcos ezt a támadást még hozzá szeretné adni eddigi támadásaihoz, a képzettség alapfoka 7, mesterfoka 15 Kp-ba kerül. A lábbal való kiegészítő támadások értelemszerűen csak erre a támadási módra vonatkoznak. Szinte minden harcosiskolában tanulható képzettség, de leghíresebb alkalmazói a dartonita lovagrend tagjai, akik szemkápráztató támadásokat képesek véghezvinni vaskesztyűvel és kard-markolattal. A küzdelem közbeni gyors rúgásoknak a legnagyobb mesterei vitathatatlanul a harcművészek (harcművész normál kézzel való támadása során is alkalmazhatja ezt a támadási módot), de igencsak veszélyes rúgásokra képesek a kardművészek és a fejdánczok is fegyveres harc közben.

Előfordulhat, hogy a karakter nem egy normál fegyver valamely részével, hanem különlegesen kialakított fegyverrel kíván támadni. Például egy kard markolatába beépített törrel, vagy közelharc közben ki akar löni egy rugós szerkezettel egy tuskét a töréből. Ez esetben az alapképzettséghez képest további gyakorlás szükséges. Alábbi képzettségek csak akkor sajátíthatók el, ha a karakter a fenti támadási módok valamelyikének mesterfokával rendelkezik.

Af: A karakter képes végrehajtani ezt a támadást negatív módosítók nélkül. Ennek költsége 3 Kp többlet az eredeti pontokon felül.

Kf: A támadás gyors, készületlenül éri az ellenfelet, ezért annak VÉ-je a támadással szemben 12-vel csökken. Mindez +6 Kp-ért.

Mf: A támadás villámgyors, teljesen készületlenül éri az ellenfelet, ezért annak VÉ-je a támadással szemben 25-tel csökken. Ennek költsége +9 Kp.

Fontos, hogy az ilyen módon végrehajtott támadás egy ellenfél ellen csak egyszer jelent meglepetést, tehát nem járható út, ha a harcos a következő körben visszaszúrja a rejtett tört a markolatba, majd a meglepetés reményében ismét támadást indít vele. Az ilyen támadások tehát egy ellenfél ellen legfeljebb egy alkalommal alkalmazhatóak kiegészítő támadás-ként. Természetesen a harcos még használhatja az így elővett tört, mintha közönséges fegyver lenne. A kilőhető tükkel és pengékkel nincs ilyen probléma, hiszen azok vagy az ellenfélben, vagy valahol a környéken pihennek.

KÍNOKOZÁS

Af 9 Mf 20

A képzettség lehetővé teszi, hogy a harcos fájdalom okozására használja inkább a fegyverét, és ne a másik gyors megölésére. A képzettség használata nagy gyakorlatot igényel, célja, hogy az illető ne mély sebeket ejtsen, hanem hosszú, felszíni vágásokat, melyek szörnyen fájdalmasak, de viszonylag csekély vérvesztést okoznak, és nem jelentenek halálos fenyegetést. Az ilyen harcra legjobb a vágófegyver; szűrő- vagy zúzóeszközökkel a módszert korántsem lehet olyan tökéletesen alkalmazni. Ez érthető, mivel a szúrást nehéz felszínessé tenni, ilyenkor legfeljebb a jó hely megválasztását jelenti a képzettség használata - tehát nem szíven vagy nyakon kell szúrni az áldozatot, ha csak fájdalmat akarunk okozni neki. Zúzófegyverekkel hasonlóak a nehézségek. Bár az ütéseket vissza lehet fogni, ilyen esetekben a fájdalom sem lesz különösen nagy - hacsak meg nem találjuk a különösen érzékeny pontokat. A képzettség ebben, és az ezekre történő támadásban nyújt segítséget. Jó célpont lehet szinte mindegyik ízület, a combok és a kar belső felszíne. A képzettség természetéből adódóan csak humanoidok ellen alkalmazható, hiszen más anatómiájú szörnyek, lények ellen teljesen más módszerek vezetnének hasonló eredményhez. A képzettség csak olyan fegyverrel alkalmazható, aminek használatában a karakter legalább középfokon jártas.

Af: A képzettség alkalmazója, ha egykezes vágó fegyvert használ, túlütés esetén legfeljebb 2 Sp-t csúsztathat át Ép sebzésbe, a többi Fp-ként vonandó le. Egyébként minden találatnak a sebzése 1.5-tel szorzandó. Amennyiben a támadás túlütés volt, a sebzést kettővel kell szorozni - természetesen az Ép veszteséget nem. Szűrő-, zúzó- és kétkezes fegyver esetén az Ép veszteség legfeljebb 4 lehet, a túlütés sebzése 1.5-tel szorzandó, a közönséges támadások sebzéséhez pedig k6 Fp adható hozzá.

Mf: Az egykezes vágófegyvert használó legfeljebb 1 Ép-t sebezhet, támadásainak sebzése azonban kettővel szorzandó, túlütés esetén hárommal - persze ez csak Fp veszteséget eredményez. A szűrő-, zúzó- vagy kétkezes fegyvert forgatók sebzése legfeljebb 2 Ép lehet, közönséges támadásaikhoz k10 Fp adható hozzá, túlütéseik pedig kettővel szorzandók.

Északon az ereni és erigowi fegyverforgató, Délen Gorvik kalandozó harcosai és a hadoni törkard-forgatók a képzettség igazi mesterei. A képzettség ijjal nem alkalmazható.

LÁBHARC

Af 3 Kf 7 Mf 12

Mint minden világban, úgy Yneven is gyakran előfordul, hogy valakinek pusztán kézzel kell harcolnia. Vagy azért mert nincs nála fegyver, vagy mert kocsmái verekedés során nem kívánja levágni ellenfelét, csupán megleckéztetni, de a fegyver nélküli küzdelemnek lehet egészen más

oka is. Így nem ritka az, ha valaki képzett az ökölharcban, több játékos kaszt azt eleve megkapja valamilyen szinten. De fegyver nélküli küzdelemben - bár sokan megvetik - a lábat is lehet használni, nemcsak a kezét. Ugyanúgy lehet támadni vele, mint ököllel (lábfejével, talppal, talpéllal lehet támadni, de akár sípcsonttal és térdel is, ha olyan a harci helyzet), de még védekezni is lehet - ha a verekedő lábszárvédőt vagy e célból megerősített lábbelit használ, még akár fegyveres ellenfél esetén is. De ne gondoljunk itt a harcművészekével megegyező lábtechnikákra, a különbséget szakavatott szem azonnal meglátja. Mindamellet a lábharc és ökölharc mesterét átlagember könnyen harcművésznek nézheti, mondjuk egy kocsmai verekedés során. A lábharc legnagyobb mesterei Yneven - a harcművészeket természetesen itt nem említjük - a fejvadászok, kardművészek és talán a gladiátorok. Vannak persze olyanok akik lenézik a harc e módját, nem fordulhat elő például, hogy egy bajvívó lábbal harcoljon, de a legtöbb lovag és paplovag is megveti a láb használatát. Az ökölharchoz hasonlóan itt is igaz, hogy csak Fp-t lehet sebezni. A láb harcértékei:

KÉ: 6, TÉ: 4, VÉ: 2

Af: A lábharcban alapfokon képzett karakter képes a lábait használni a küzdelem során, rúghat, lábával elgáncsolhatja áldozatát, stb., de ezt csak egyéb támadások helyett teheti. Körönként összesen kétszer támadhat (minden esetben!), általános esetben ő dönti el, hogy ezt mindkét lábával teszi, vagy az egyik lábával támad kettőt. A láb sebzése d4. Ha ellenfelét földre akarja vinni - elgáncsolja, kirúgja a lábát - akkor -15 TÉ mellett túlütés szükséges. Ha a túlütés nem következik be, de találat igen, a támadott 1 Sp-t szenved csak el.

Kf: Középfokon képzett karakter d6 Fp-t képes sebezni. Egy körben alapesetben két támadást hajthat végre, de ha ügyessége és gyorsasága ezt lehetővé teszi, akár három támadás végrehajtására is képes lehet. Ha ellenfelét földre akarja vinni ezt -10 TÉ módosítóval teheti. Ha így sikerül a találat, de túlütés nem, akkor 1 Sp sérülést szenved el a megtámadott.

Mf.: Mesterfokon képzett karakter lábával d6+1 Fp-t képes sebezni. A karakter egy körben háromszor támadhat. Levonás nélkül harcolhat az ellenfél földreviteléért (normál találat esetén szintén csak 1 Sp). Ha a karakter mesterfokon képzett ökölharcban is, kezeivel védekezhet valamelyest, miközben lábával támad, ilyenkor 10-tel növekszik a VÉ. Csak az a karakter sajátíthatja el mesterfokon a lábharcot, aki ökölharcban legalább alapfokon jártas.

Ha a karakter valamilyen segédeszközt használ, (szöges lábszárvédő, vagy csizma, esetleg csizmába rejtett rugós szerkezet által kitolt tör, stb) akkor Ép is sebezhető. Az ilyen 'fegyverek' harcértékeit a KM határozza meg. Ezen eszközök használata általában nem minősül külön szakértelemnek.

Ha valaki mesterfokon jártas mind ökölharcban, mind lábharcban és fegyver nélkül harcol - fegyver nélküli harcnak minősül ebből a szempontból, ha vasöklöt, tuskés csizmát, vagy más hasonló eszközt használ - ezt két módon teheti. Vagy meghatározza, hogy lábait, vagy kezeit használja, vagy úgy dönt, hogy a harci helyzetnek megfelelő módon támad. Ilyenkor minden egyes támadásánál ki kell dobni, hogy éppen mi a megfelelőbb (d100). A KM joga eldönteni az ellenfél és a harci helyzet ismeretében, hogy milyen a százalékos eloszlás a két támadási mód között. Ez laphelyzetben 50-50 %, de erősen függ a harci helyzettől. Akár 20-80 is lehet. Ha a karakter négyszer jogosult körönként ököllel támadni, de csak kétszer lábbal, akkor egy rúgás természetesen két ütésnek felel meg a támadások számát tekintve. (három támadás esetén lefelé kerekítünk) Ha a karakter ezt a harcmodort választja, a következő előnyöket élvez minden támadására:

KÉ: +5 TÉ: +10 VÉ: +10

LEFEGYVERZÉS

Af 7 Kf 12 Mf 18

A különleges Képzettség segítségével a karakter képes arra, hogy küzdelem közben lefegyverezze ellenfelét. Ezt teheti fegyverrel, de akár puszta kézzel is (a Képzettség elsajátításakor kell eldönteni). Lefegyverző szándékát előre - a harci kör elején - kell bejelentenie, majd sikeres Támadó Dobást tennie:

Af: 25-tel csökkentett TÉ-vel.

Kf: 12-vel csökkentett TÉ-vel.

Mf: TÉ mínusz nélkül.

A Képzettséget legmagasabb szinten vitathatatlanul a harcművészek ismerik.

LOVAS ÍJÁSZAT

Af 4 Kf 11 Mf 22

Elsősorban Ilanor és Yllinor könnyűlovakai, csikósai, valamint a nomádok rendelkeznek ezzel a képzettséggel. A kalandozó leginkább tőlük tanulhatja meg (persze kellőképpen hosszú idő ráfordításával) a lovas íjászat művészetét. Vágató lóról, különböző testhelyzeteket felvéve igencsak nehéznek bizonyulhat célbatalálni. Számításba kell venni a ló mozgását, az ellenszél erősségét és irányát: mindez csak hosszú gyakorlással és kiváló képességekkel rendelkezők számára adatott meg. Ez azt jelenti, hogy csak olyan karakter tanulhatja meg a Lovas íjászatot, aki mind a Lovaglás, mind az Íj használat képzettségekkel rendelkezik, mégpedig Mesterfokon. Ez alól csak az alapfok jelent kivételt, ahhoz csak a Lovaglás képességgel kell Mesterfokon rendelkezni.

A Lovas Íjászat segítségével a karakter képessé válik, hogy éppoly pontosan célozzon, mintha állna, tud hátrafelé löni: azaz a gyeplőt elengedve megfordul a nyeregben, s úgy célóz; de ugyancsak képes a vágató ló hasa alá bekuporodva útjukra küldeni a nyílvevőit.

Af: Az alapfokon képzett karakter képes bonyolult, de még nem bravúros helyzetekből íjat használni. Képes hátrafelé nyilazni, a ló oldala mögé kuporodva szintén, de nem mehet le a ló has alá, stb. Azt, hogy a karakter adott helyzetben pontosan mire képes a KM dönti el. A karaktert továbbra is sújtják a lóról való harc negatív módosítói.

Kf: A lóról íjászó karakter csak -10 CÉ-t kap (nem pedig -20-at, mint a Harc mozgó lóról esetében), és még -15 CÉ sújtja, ha lóval Rohamoz (képzetlenség esetén még -30). Azaz, ha lóval rohamozva ló íjjal, az összes negatív módosítója -25, míg képzetlenség esetén -50.

Mf: A Harc mozgó lóról negatív módosítói nem érvényesek a mesterfokú lovas íjászra, tehát éppen olyan jól ló vágató lova hátáról, mint a földön állva, ha pedig Rohamoz lovával és közben ló íjjal, csupán -10 CÉ hátrány sújtja.

A sebzés nem kétszereződik íjászroham esetében.

NEHÉZVÉRTVISELET

Af 3 Kf 12 Mf 25

A Nehézvértviselet Képzettség birtokosa képes küzdelmet folytatni teljes vértzetben és félvértzetben is, valamint könnyebben elbaldogulnak a könnyebb páncélokkal is. Az a karakter, aki még Alapfokú Képzettséggel sem bír, ha nehézvértet ölt (teljes vértzet, félvért), minden fegyverrel úgy harcol, mintha annak forgatásában járatlan lenne (Képzetlen Fegyverhasználat, KÉ -10, TÉ -25, VÉ -20).

Af: Az Alapfokon képzett karakter nem szenved el az említett mínuszokat, de gyorsasága és ügyessége továbbra is annyival csökken, amennyi a viselt vért Mozgásgátló Tényezője (MGT).

Kf: Középfokon képzett karakter által viselt bármilyen vért MGT-je feleződik lefelé kerekítve.

Mf: Mesterfokú Képzettség esetén a viselt vért (bármilyen vért) MGT-je nem érvényesül - azaz nem vonódik le a karakter gyorsaságából és ügyességéből.

A Nehézvértviselet Képzettség igazi mesterei a lovagok és a paplovagok, hiszen ők nem kizárólag harci helyzetekben, csatákban viselik páncéljukat, hanem szinte szüntelen, gyakran még díszruhaként is.

ÖKÖLHARC

Af 3 Kf 6 Mf 10

A karakter gyakorlott kétkezi verekedő. Nem jön zavarba, ha fegyverét valamely okból nem használhatja (esetleg nincs is nála). Az Ökölharc - bár fegyver nélkül úzik - nem hasonlít a harcművészetekre, nem is nyugszik azonos alapokon. Inkább egyfajta Erőn és Ügyességen alapuló, művészetnek semmiképp sem nevezhető harcmódor. Az a karakter, aki ismeri az Ökölharc fortélyait, nem szenved el a Képzetlen Fegyverforgatásból - ez esetben a pusztas kéz képzetlen használatából - eredő hátrányokat, és a küzdelemben mindkét kezét használhatja (kétszer támad). Ököllel (kivéve a harcművészek) csak Fp-t lehet sebezni! Az Alapfokot, Középfokot és Mesterfokot kizárólag a pusztas ököl sebzésének mértéke különbözteti meg egymástól, az alábbiak szerint:

Af: d3

Kf: d4

Mf: d6

| | Tám/kör | KÉ | TÉ | VÉ | Sebzés |
|---------|---------|----|----|----|------------------|
| Ököl | 2 | 10 | 4 | 1 | d3, d4 d6 |
| Vasököl | 2 | 9 | 5 | 2 | d3+1, d4+1, d6+1 |

(A vasököl használata nem jelent külön képzettséget.)

PAJZSHASZNÁLAT

Af 4 Kf 13 Mf 25

Af: A karakter képes a küzdelemben pajzsot használni, védekezni vele (a pajzs VÉ-je hozzáadódik a karakter Védő Értékéhez) és akár még támadhat is. Pajzssal való támadáskor, sikere Támadó Dobás esetén pajzsával fellöki az ellenfelet (ha az elvétí erőpróbáját), miközben még másik (fegyveres) karjával is támadhat. Ám ha támad a pajzssal, akkor abban a harci körben védekezésre már nem használhatja (így annak VÉ-je nem adódik hozzá a Védő Értékhez).

Kf: A karakter, miközben a pajzs VÉ-je hozzáadódik a saját VÉ-hez, támadást is megkísérelhet – 20 TÉ módosítóval.

Mf: A pajzssal mesteri módon támad, és ha annak pereme élezett, akkor vágni is képes vele. Emellett másik kezét is használhatja - és egyik támadásának TÉ-jén sincs mínusz. Mesterfokon a karakter egyazon körben támadhat és védekezhethet is pajzsával.

Amikor a karakter felveszi alapfokon ezt a képzettséget, eldöntheti, hogy milyen típusú (méretű) pajzstra vonatkozik az. Innentől egy ettől eltérő pajzs használatára kiterjeszteni a tudást 1 Kp-ba kerül. Mesterfokon ugyanez 3 Kp.

(Az alkarvédő szerepelt a háritásnál is. Amíg nem adtak ki mindenféle kiegészítőt, pajzsnak minősült. Nálam annak minősítéd aminek akarod, az értékei ugyanazok, mind háritás, mind pajzshasználat képzettséggel használhatod. Bx)

A Pajzshasználatot oktató legnevesebb iskolák: az Oroszlánszív Lovagrend, a shadoni Isten Kardja Lovagrend, míg az élezett peremű pajzsok használatában a gorwicki Marico con Rabora Lovagrend és egyes kráni lovagrendek a legjáratosabbak.

PUSZTÍTÁS

Af 11 Mf 22

Ezt a képzettséget a Kínokozás tökéletes ellentétéként jellemezhetnénk. Célja az ellenfél minél gyorsabb hatékonyabb elpusztítása. A technika remek időzítőképességet és pontosságot igényel, úgy tekinthetnénk rá, mint a harc közben kivitelezett hátszúrásra. A képzettséget alkalmazó harcos ízületekre, idegpontokra, artériás törzsekre, gerincre és fejre támad, s minél hatékonyabb károkozás a célja. Ebben már nincs szerepe a fegyver típusának: halálosztásra a tollas buzogány és a rövidkard is tökéletesen megfelelő. A képzettség részletes anatómiai tudást igényel, és kizárólag humanoidokon hatásos, akárcsak a hátszúrás.

Af: A képzettséget alkalmazó harcos számára a túlütés küszöbe nem 50 lesz, mint mindenki másnak, hanem csupán 45. Így, ha támadása 45-tal nagyobb volt az ellenfél VÉ-jénél, bekövetkezik a túlütés. A sebzéshez túlütés esetén még k3 Ép adható hozzá.

Mf: Hasonlóan az alapfokhoz, a túlütés határa még alacsonyabb lesz, szám szerint 40. A sikeres túlütés után még további k6 Ép vesztes okozható.

Pusztítás szakértelem csak olyan fegyverrel használható, aminek forgatásában a karakter legalább Középfokon képzett. A képzettség avatott mesterei a Kráni pusztítók elit alakultainak katonái. A képzettség íjjal is használható.

VAKHARC

Af 8 Kf 14 Mf 24

Vakon, vagy vaksötétben harcolva (infra-, ultralátás híján), illetve ha a karakter bármely okból nem látja ellenfelét (tegyük fel, az láthatatlan) a következő szigorításokkal harcol:

KÉ -5, TÉ -10, VÉ -30, CÉ -150 (közel lehetetlen)

Ha a karakter bírja a Vakharc Képzettséget, már korántsem ilyen kedvezőtlen a helyzet.

Af: A hangok és neszek alapján tájékozódva, sőt, némileg a megérzéseire hagyatkozva is képes harcolni. Ekkor:

KÉ -5, TÉ -5, VÉ -15, CÉ -100

Kf: Középfokon képzett karakter a következő harcértékekkel harcolhat:

KÉ -2, TÉ -2, VÉ -8, CÉ -65

Mf: A karakter már belső megérzések alapján harcol. Nem látására vagy hallására hagyatkozik, így akár le is hunyhatja a szemét, harcértéke nem fog csökkenni. A Vakharc Mesterfokát eredetileg a harcművészek dolgozták ki, de ma már mindenki számára tanítható. A leghíresebb iskola, ahol oktatják, a tiadlani Shai-tra kardművésziskola, ahol 250 aranypénz ellenében 2 esztendő alatt bárki elsajátíthatja ezt a különös tudományt.

A Vakharc Mesterfokú ismerői minden mínusz nélkül alkalmazhatják a küzdelem eme formáját, azaz TÉ-jük és VÉ-jük semmivel, CÉ-jük pedig csak 30-cal csökken.

TUDOMÁNYOS KÉPZETTSÉGEK

A Tudományos Képzettségek legtöbbször mágikus, enciklopédikus és misztikus jellegű ismereteket jelentenek, olykor természettudományokkal foglalkoznak. Leginkább a Pap és a Varázsló főkasztba tartozó karakterek bírnak velük. A Tudományos Képzettségek elsajátításához rengeteg elmélkedésre, gyakran olvasásra van szükség.

ALKÍMIA - A PRIMA MATERIA KERESŐINEK TUDOMÁNYA

Af 10 Kf 20 Mf 30

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

Af: A Képzettség Alapfokán a karakter egyszerűbb vegyületek, párlatok, örlemények elkészítésére képes.

Kf: Középfokon a karakter bonyolultabb vegyületek, párlatok, örlemények elkészítésére képes.

Mf: A karakter bonyolult, nagyhatású anyagokat is készíthet.

...A laboratórium alig tenyérnyi ablakain nehezen találtak utat a lenyugvó nap sugarai. Sötét, ólomnehéz füst ülte meg a helyiséget; a bent tüsténkedő köpenyes alak ajkát halk szavak hagyták el, melyek nem dicsérőleg emlékeztek meg a laboratórium kéményeinek egykori tervezőjéről. Egy elhamarkodott mozdulat következményeképp a tudósnépet már messziről megkülönböztető köpeny ujja lesodort egy kémcsövet a sárgaréz forralóállványról. Az alak lassan a zaj irányába fordult, majd csendes átkozódás után arra gondolt: ez már a harmadik... Továbbszötte a gondolatot:... de csak víz volt benne. Ezenközben a kamra padlójának egy pontjára meredt, ahol kékes folyadék fortyogott már fertályórája. Az alkímista már elfelejtette, mi is volt a kérdéses anyag, nem siette el hát feltörlését...

Ismerkedjünk meg most részletesebben az alkímia, a nemtelen anyag tudományával. Ynev kalandozói közül sokan tudják, milyen segítséget jelenthet egy-egy jókor alkalmazott keverék, por, örlemény még a legkilátástalanabb helyzetekben is. Ám ezek az anyagok meglehetősen drágák, mi több, beszerzésük sem egyszerű feladat. A leghíresebb, legnagyobb tudású alkímisták ugyanis birodalmi udvarok, nemesek szolgálatában állnak, akik elegendő pénzt biztosítanak olyan kutatásokra is, melyeknek gyakorlati haszna kétségbevonható ugyan, ellenben elméleti jelentősége megkérdőjelezhetetlen. Egy állandó laboratórium fenntartása ugyanis meglehetősen költséges, ennél már csak a bérleti díjak elképesztőbbek. Ez utóbbihoz érdemes tudni, hogy Ynev nagyobb városaiban felszerelt laboratóriumokat találhat a kalandozó, melyek nem csekély összegért kibérelhetők. Ezeket elsősorban az utazó herbalisták, vándoralkímisták igényeinek kielégítésére szerelték fel - segítségükkel utazásaik alatt is pótolni tudják árukészletüket anélkül, hogy haza kellene térniük. A megfelelő alapanyagokból bárhol új főzeteket, keverékeket készíthetnek útjuk rövid megszakításával. Ezt a lehetőséget kalandozók is igénybe vehetik - például boszorkányok, boszorkánymesterek - akiknek szükségük van a megfelelő felszerelésre mágikus italaik (Hatalom Itala!), esetleg mérgeik vagy gyógyfözetek elkészítéséhez. A jól felszerelt laboratórium ugyan elengedhetetlen feltétele az összetettebb anyagok előállításának, de egyszerűbb főzetek akár néhány edény segítségével is elkészíthetők.

Az alkímia sikeres alkalmazásában fontos szerep jut a megfelelő felszerelésnek. Azokat az anyagokat, melyeket alkímia segítségével készíthetünk el, egy fontos szám, az *Alkímiai Szint* jellemzi. Ez megmutatja, milyen tudás, illetve felszerelés szükséges az adott vegyület, keverék előállításához, amennyien annak pontos összetételével tisztában vagyunk. Az Alkímiai Szint (továbbiakban ASz) értéke 1-től 8-ig változhat; minél nagyobb a szám, annál összetettebb az előállítandó anyag.

Az előállítás sikerességét három körülmény határozza meg: a kívánt anyag ASz-e, a készítő tudása (Alap- vagy Mesterfok), továbbá a felszerelés minősége. Ez utóbbiban négy kategóriát különböztetünk meg, ezek sorban:

- 1 - Alkalmi felszerelés
- 2 - Alapfelszerelés
- 3 - Bővített felszerelés
- 4 - Laboratórium

A fenti adatok alapján a következőképpen határozható meg a sikeresség (a számok a szükséges felszerelést adják meg):

| Asz | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
|-----|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Af | 1 | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | - | - |
| Kf | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | - |
| Mf | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 |

A fenti táblázatban az Alap és Mesterfok mellett szereplő számok a kívánt körülményeket jelölik. Látható, hogy a Mesterfokon képzett alkímista többet "hozhat ki" az azonos minőségű felszerelésekből, mint képzetlenebb társai. A képzettség két foka között természetesen nem csak ennyi a különbség. Ezek az adatok ismert összetételű, esetleg elkészítési módú anyagokra vonatkoznak. A Mesterfokon képzett nem csupán ügyesebben, otthonosabban bánik a laboratóriumi eszközökkel, hanem több alapismerettel is rendelkezik, azaz többféle anyag, vegyület létrehozására képes. Lássuk, mit is takarnak a felszerelési kategóriák:

1. *Alkalmi felszerelés*: Teljesen hétköznapi tárgyak, csak éppen nem ételt vagy teát, hanem kémiai anyagokat állítanak elő bennük. Megfelel erre a célra egynéhány bögre, lábas, kanalak, esetleg tűzhely. Következésképpen azok az anyagok, melyek nem igényelnek ennél komolyabb háttérrel, útközben, kalandok közepette is előállíthatóak - kellő mennyiségű idő ráfordításával.

2. *Alapfelszerelés*: Általánosságban a következő eszközöket foglalja magába - 5 kémcső (1 ezüst/db), 5 tégely (25 réz/db), 5 különböző méretű lombik (5-15 ezüst/db), 2 olajjal vagy alkohollal működő égő (45 réz/db - egy adag alkohol vagy olaj fél órára elegendő), kis rézmozsár (15 réz), 5 kanálka (2 réz /db), 20 üvegcsa az oldószereknek, kész anyagoknak (2 ezüst /db), kis mérleg súlyokkal (2-15 ezüst, a pontosság függvényében). Az alapfelszerelés ára tehát 10-11 arany, ha minden kémcső megfelelő minőségű üvegből készült, a mérleg pontos, a réz nem szennyezett olyan anyagokkal, melyek reakcióba lépnének a készülő vegyületekkel. Az alapfelszerelés csak zárt helyiségben használható, legalább egy asztalt igényel, segítségével pedig egyszerre negyed liter vagy kilogramm anyag készíthető.

3. *Bővített felszerelés*: A következőket tartalmazza: 1 gázégőt (2 arany), kis lepárló készüléket (3 arany), 2 porcelánedényt erős savaknak (2 arany/db), nagy rézmozsarat (25 réz), 3 kémcsőfogó csipeszt (25 réz/db), két anyafogó csipeszt (35 réz/db), 3 tölcsért (8 réz/db), 5 speciális lombikot (2 arany/db), 5 lobikállványt (1 ezüst/db), 3 légfogót (lásd a leírásban - 5 arany/db), sav és hőálló tálcát (3 arany), az alapfelszerelés kémcsöveinek, egyéb eszközeinek dupláját. Ara összesen 55-60 arany körül mozog, a laboratóriumi helyiség pedig alapvető követelmény, legalább két szekrénnel, két asztallal. A szellőzés kielégítő megoldása igen fontos.

4. *Laboratórium*: Minden fellelhető benne, mi a Bővített felszerelésben említésre került, továbbá speciális forralók, párlók, mérőedények, szigetelt gázfelfogó kamrák, stb. - ennek csak a KM fantáziája és kémiai ismeretei szabhatnak határt.

Mint látjuk, a különböző üvegedények elképesztően drágák. Ennek az az oka, hogy Yneven ritka az igazán jó minőségű üvegtárgyakat készítő mester, munkáját ennek megfelelően jól meg kell fizetni. A legszebb és legjobb minőségű lombikok, kémcsövek toroni üvegfúvó mesterek kezének munkáját dicsérik, ám ezek ára akár 10-15-szöröse is lehet a fent leírtaknak. Egyes alkímista iskolák hajlamosak az eszközök silány minőségét okolni kudarcaik miatt, és egyre tökéletesebb, szabályosabb, tisztább üvegedényeket szeretnének. Nem egy iskola varázslók segítségével készítette laboratóriumának eszközeit - mindenki könnyen elképzelheti ezek árát. Egy-egy ilyen helyiségben alkalmasint nagyobb értékek lehetnek, mint egynémely főnemes kincstárában. Nem véletlen hát, hogy a legnagyobb alkímisták királyi, hercegi udvarokban tevékenykednek - elképesztő összegeket fizettetnek ki a felszerelésekért.

Most álljon itt néhány anyag leírása, melyet a képzettség birtokosai előállíthatnak a megfelelő tudás, alapanyag és felszerelés segítségével.

LÉGFOGÓ

ASz: 5

Idő: 40 perc

Nem más, mint egy különlegesen kezelt széndarab. A megfelelő oldószer hozzáadásával a kívánt gázból 20 liternyit szippant magába. A légfogó puha, könnyen alakítható, így üvegcsébe is behelyezhető. Ha tudjuk, a felfogni kívánt gáz könnyebb-e avagy nehezebb, mint a levegő, a légfogót alá vagy fölé helyezve rá a rendszert megfelelően szigetelve, a kérdéses gázunkat elnyelhetjük. Az oldószer eltávolítása után a légfogó újra felhasználható.

OLDÓSZER

ASz: 2

Idő: 5 perc

A legkülönfélébb - nem maró, vagy szerves anyagot egyéb módon roncsoló - oldószerek készíthetők el, melyek további munkánkhoz lehetnek szükségesek. A legegyszerűbb oldószer a tiszta víz, ez egyben az egyik leggyakrabban használatos is - ám egyes anyagok előállításához nem megfelelő. Ekkor a vízben különféle kristályokat, esetleg porított növényeket kell feloldani.

GÁZFEJLESZTŐ

ASz: 5

Idő: 60 perc

Különböző eljárások alkalmazásával készülő anyag, melynek segítségével a gázégő működtethető. Az ezzel táplált gázláng hőfoka 500 celsius lesz, egy gázfejlesztő tömb 10 perc használatra elegendő.

GYENGE SAV

ASz: 2

Idő: 15 perc

A módszerrel gyenge szerves illetve ásványi savak állíthatók elő. Ezek maró ereje nagyon kicsi, de bőrre kerülve égető fájdalmat okoznak. Egy pohárnyi sav sebzése k6 Fp, semmiképpen sem csúszhat át Ép-be. A savval fémtárgyakat feloldani szinte lehetetlen - de legalábbis nagyon sokáig tart.

KÖZEPES SAV

ASz: 4

Idő: 25 perc

A közepes erősségű savak erős szerves illetve közepes erejű szerves savak. Viszont jól oldódnak, így egy adag közepes erősségű savból víz óvatos hozzáadásával 3 adag gyenge sav nyerhető. Még ez a sav sem okoz túl komoly károsodást fém tárgyaknak, de a hatás már mérhető. Egy pohárnyi sav 3k6 Fp-t sebez, melyből legfeljebb 3 csúszhat át Ép sebzésbe. A fémeken poharanként k6 STP-t sebez.

ERŐS SAV

ASz: 7

Idő: 25 perc

Tömény szerves savakat nevezünk erős savoknak. Ezeknek szállítása törékeny edényekben kifejezetten veszélyes, az üveggel bélelt fémfiolák pedig meglehetősen drágák (2 arany /db). A savból egy adagnyi (egy pohárnyi) 3k10 Sp-t sebez, ez Ép veszteséget is okozhat. A sav fémtárgyakon 2k6+3 STP-t sebezhet. A sav vízzel közepesen erős savvá hígítható, egy pohárnyi erős savból 3 adag közepes nyerhető.

GYÓGYSZER

ASz: 5-8

Idő: 25-150 perc

Különböző betegségekhez az alkimista - ha jártas a Sebgyógyításban legalább Alapfokon - gyógyszereket készíthet. Ezek az anyagok a KM megítélése és az alkimista ismeretei szerint +1-4-et adhatnak az Egészségpróba dobásakor.

ENYV

ASz: 6

Idő: 50 perc

Az alkimista ásványi alapú ragasztószert készíthet. Ez valójában persze nem enyv, hiszen azt csontból, inakból főzik, de hatásában ahhoz hasonló. A különbség, hogy keményebb kötést tesz lehetővé az összeillesztett felületek között. Száradási ideje 15 perc, ezalatt a két összeragasztandó felületnek össze kell nyomódnia, nem elég csak illeszkednie.

VÍZÁLLÓ KENŐCS

ASz: 3

Idő: 25 perc

Az alkimista kenőcsével mindenféle szövet vagy bőr, mely képes azt beszívni, vízállóvá tehető. A szövet kissé merevebbé válik ugyan, de a vízállóság tökéletes lesz. Az így készített tartókban papírok, iratok szállíthatóak.

TÚZÁLLÓ KENŐCS

ASz: 8

Idő: 90 perc

A kenőcs mindenben hasonló a Vízálló kenőcshöz, de a tűz ellen hatásos. Bőr és posztóvrtek is kezelhetőek vele. A védelem nem teljes, az így kezelt anyagon a tűz sebzésének fele érvényesül. A kezelt vért viselőjének tűz ellen 2 SFÉ-t ad.

DEMONOLOGIA

Af 5 Kf 10 Mf 40

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

Af: Alapfokon a karakter felismeri, ha démonnal áll szemben, és jó eséllyel közelítő fogalmat tud alkotni a tudásáról, típusba tudja sorolni azt.

Kf: A Demonológiában Középfokon képzett karakter közel százfajta közdémon nevét, gondolati sémáját és képességeit ismeri. Ugyanígy tisztában van a legtöbb démonúr és démonherceg tudományával.

Mf: Mesterfokú Képzettség esetén ismeri a démonok mentális testének felépítését, így Alexandrit használata nélkül is képes rájuk Mentálmágiával hatni.

DRÁGAKŐMÁGIA

Af 10 Kf 22 Mf 35

Titkos Képzettség, Mesterfokon csak a legnagyobb varázslóiskolákban, a kiválasztott (9.TSz felett, vagy KM opció) tanítványoknak oktatják.

Af: A karakter ismeri a drágakőmágiával készített tárgyakat, jó eséllyel felismeri azokat. A legegyszerűbb varázsköveket el is tudja készíteni, ha amúgy mágiahasználó kasztba tartozik.

Kf: A karakter biztosan felismeri a drágakőmágiával készített tárgyakat, és közepes szintű tárgyakat el is tud készíteni, ha mágiahasználó.

Mf: A karakter felismeri a drágakőmágiával készített tárgyakat. Varázstárgyak és drágakőesszenciák készítésének csak Mp-inek száma, az alapanyagok, valamint a KM szab határt.

(Lásd még Varázstárgyak - Drágakőmágiával készített varázstárgyak!)

Af 10 Kf 20 Mf 35

Ynev világi tudományai közül a legtitokzatosabb az élet forrásának tapintható, használható, anyagi valóságának kutatása, az Élettan. Legalább akkora elismerés és tisztelet övezi a tudósokat, akik ezzel foglalkoznak, mint a Bölcsék Kövét s az arany csinálás titkát kereső alkímistákat. Ynev birodalmaiban saját hagyományai vannak ennek a tudománynak, melyet befolyásol a vallás és a filozófia is. Az Élettan tudósai magát az Élet Principiumát kutatják, azt a szikrát, ami szükséges ahhoz, hogy a test és a lélek élő, cselekvő személlyé változzon. Ezzel a megfoghatatlan, ismeretlen erővel az ember rendelkezne a teremtés lehetőségével, s ki tudja, talán egyenlővé válna magukkal az istenekkel is. Ezért papok, különösen Kradnak, a tudomány istenének papjai és Kyelnek, a teremtés és pusztítás istenének követői, foglalkoznak az Élettan tudományával. Más rendek éppen ellenkezőleg, az istenek hatalmától rettegve próbálnak minden ilyen kutatást meghiusítani, eredményt eltörölni. Szerintük az emberi nem pusztulásához vezethet az, ha maga is isteni rangra pályázik, s önnön nagyravágyása hozza majd el végzetét. Domwick papjai ezért üldöznek mindenkit, akinek vágya az isteni tudás megkaparintása. Tiltják a halottak felboncolását is, több okból. Szerintük ezt csak halottidéző nekromanták vagy boszorkánymesterek teszik, így, ha valakiről megtudják, hogy holttestekkel kísérletezik, az biztos lehet abban, hogy Domwick hívei ezt nem hagyják megtorlatlanul.

Az Élet Principiumát először elf mesterek próbálták meglelni, de ők inkább az anyag nélküli energiát keresték, s megközelítési módszerük elmékedésből, a lélek és test kapcsolatát fejtegető filozófiai munkákból áll. Semmilyen igazi eredményt nem értek el, bár gondolataik sokban gazdagították különböző istenek teológusainak munkáit. Sok elf továbbra is a test egy eldugott zugában sejteti az élet forrását, mely a halálkor energiává alakul, s láthatatlan mágiavihar közepette elhagyja egykori gazdáját, hogy később más testben, új lélekkel térjen vissza. Ezt a mágiavihart több varázsló is igyekezett meglelni, eddig teljesen sikertelenül.

A dzsadok nekromantái is komoly érdeklődéssel fordultak a tudomány felé, de tudásvágyuk teljesen a holttestek újra élővé tételére irányult. Vizsgálódásukat mindig hullákon végezték, ott próbáltak valamilyen jelre bukkanni. Mágiájukkal a holttestekből zombit vagy magasabb rendű élőhalottat teremthettek, de igazi élőlényt nem. Csak mágia mozgatta teremtményeiket, s nem tudtak új irányba lépni kísérleteikkel. A halottmozgató mágiát tökéletesítették, de az Élet Principiumához ők sem kerültek közelebb. Abdul al Sahred Necrográfiájának egyik fejezetében tökéletesen leírja a nekromancia és az élettan viszonyát:

"...Kezdő nekromantákat sokszor kápráztat el a páratlan lehetőség, hogy igazi életet leheljenek teremtményükbe. Az élettan mestereinek könyveit lapozgatják, keresve a megoldást az Élet titkára. Holott az Élet Principiuma tönkretesz mindent, amiért küzdöttek. Mágiájuk nem hat az élőkre, csak a holtak urai ők. S nem látják azt sem, hogy az élet szikrája ellenségükké teheti a létrehozott lényt. Az élet egyet jelent a szabad akarattal, a szabad akarat pedig az engedetlenséggel. Az élőlény sohasem lesz tökéletes szolgálga.

A halottmozgatás mágia kombinálható sok más erővel, így a létrehozott teremtmény még korlátozott intelligenciára is szert tehet. Sohasem lesz hűtlen gazdájához, az újra élővé tett lény viszont teremtője torkának ugorhat. Nem hagyhatjuk figyelmen kívül azt sem, hogy az élő test mennyivel törékenyebb, sebezhetőbb a halottal szemben. A holttest nem érez fájdalmat, nem árthat neki a hideg, a fagy. Így válhat tökéletessé, tökéletlenségében. A nekromancia tudományában így az Élet Principiumának nincs helye. Ez csak a gyengék és a leányelkűek vágyálma, a tökéletlen ember újabb esélye, hogy magához hasonló tökéletlent teremtsen..."

Az Élettan igazi mesterei Doranban dolgoztak, s dolgoznak ma is. Ők nem magát a Principiumot, hanem az életet magát, a csodás folyamatot kutatják. Legnevesebb képviselőjük, Deludus Mons, P.sz. 2310-ben született Doran külső városában, egy gyógyító fiaként. Apja mestersége már korán vonzotta az ifjút, de éles elméjét a miértek foglalkoztatták, s nem a gyógyítás tradicionális eszközei. Elhatározta, leírja magát az életet, s így sokkal hatékonyabban gyógyíthat majd. Az ifjú varázslótanonc lett, és az élet kutatásának gondolatára csak később tért vissza. Több évtized magányos munka után tanítványokat fogadott, s öt évvel később nyoma veszett. Több legenda is foglalkozik eltűnéssel: egyesek szerint megtalálta magát a Principiumot, s az istenek maguk közé emelték Ynevről. Egy bárd állítólag találkozott vele eltűnése után két évvel, az Elátkozott Vidéken. Többedmagával vándorolt, és az élet furcsa formáit tanulmányozta. A világnak hagyta két kötetes összefoglaló munkáját, melynek címe, a nekromancia alapműve, a Nekrográfia után, Vitagráfia lett. Ez a kötet mindazon kutatási eredményt tartalmaz, amit a mester tanítványainak fogadásáig elért.

Deludus volt az első, aki felismerte, hogy az életet magát szinte lehetetlen holt lényeken felismerni. Jóérzése - egyes kráni követőivel ellentétben - meggátolta abban, hogy eleven emberi lényeken kísérletezzen, így az állatok szervezetét kezdte tanulmányozni. Dorani laboratóriumát többször próbálták elpusztítani, mert attól féltek, szörnyeteget akar teremteni, ami veszélyes lehet az emberekre. Valójában egereken és békákon végzett kísérleteket. Megfigyelte az izmok működésének mechanizmusát. Igazolta, hogy a mozgáshoz az szükséges, hogy az izmok, melyek a csonthoz rögzülnek, összehúzódnak. Az összehúzódás forrása pedig a gerincvelő, illetve az onnan kilépő idegek. Béka végtagon végrehajtott kísérletekkel fedezte fel ezt, s felismerte az ideg sértetlenségének fontosságát is. Az agy szerepére nem bukkant rá a mozgásban, bár valószínűnek tartotta, hogy a gerincvelő, mivel összeköttetésben van vele, innen is utasításokat kap. Ezek után holttesteket boncolt, s párhuzamot állított fel a béka és az emberi szervezet között. Több idegtérképet is rajzolt, melyen az izmokhoz futó idegek meglehetősen pontossággal kerültek ábrázolásra.

Másik jelentős felfedezését a mágiával kapcsolatosan tette. Megfelelő bélyegek alkalmazásával már többen próbáltak olyan lényt létrehozni, mely emberként mozog, de fából, fémből, kőből, agyagból készült. A Lélekcspada és a Halottmozgatás Bélyeg nem mozgatta azokat a lényeket, melyek így készültek, s melyeknek a gölem nevet adták. Az összes ilyen irányú kísérlet sikertelennek bizonyult, mert a durván kifaragott szobrok képtelenek voltak megmozdulni, a formátlan anyagnak nem volt helye alakot váltani. Deludus is megpróbált így gölemet teremteni, de ő sem járt sikerrel. Az izommozgatás tanulmányozásának eredményeit próbálta ezek után összekapcsolni a gölem teremtéssel. Feltételezése szerint a mágia helyes formáit alkalmazta, hiba így csak a recipiensben, a befogadó testben lehetett. Először más anyagból alkotta meg a szobrot, melyet mozgatni szeretett volna, hátha ez segít. Csalódnia kellett, még a képlékeny agyagból való test sem volt képes megmozdulni. Ezek után megpróbálta a szobor alakját megváltoztatni, s egy hirtelen ötlettől vezérelve csontokat és izmokat faragott a szobrokra. Igyekezett a valódi izomformának megfelelőt alkotni, s minden izmot egymástól elválasztva megformálni. A kész mű sokban eltért egy valódi ember izomrendszerétől, Deludus csak a legnagyobb és legfontosabb izmokat másolta le. A mágikus bélyegek ráolvasása után az ilyen alakban létrehozott gölem valóban megmozdult, s az anyag viszonylag kis változásai is, azaz az izmok összehúzódása, mozgatni tudta a testet. A kreatúra a csapdába ejtett lélek értelmével bírt, az irányította cselekedeteit, s ereje többszöröse volt egy emberének. A kő kőszerű maradt, s ellenállt a fegyvereknek és sok mágiaformának is. Deludus tehát végrehajtotta az áttörést a gölemkészítés területén, s felfedezése nem maradt titokban. Varázslók tanulmányozták az Élettan ezen ágát, s a helyes szoborformával valódi gölemeket alkottak.

Af: Az Élettan Képzettség Alapfokon megfelelő a szobrok megformálásához, és az élő szervezet működésének jobb megértését is lehetővé teszi. Ez hasznos lehet gyógyításkor, vagy az Átváltoztatás varázslat egyszerűbb alkalmazásához.

Kf: Középfokon a karakter már jobban ismeri az élő szervezetek működését, bonyolultabb átváltozási formákat alkalmazhat, és természetesen még hatékonyabb a gyógyítás. A karakter képes kisebb homonculust létrehozni. Az, hogy mit tud elkészíteni, és mit nem, minden esetben a KM határozza meg. Általános irányelv, hogy inkább kiegészítő feladatokra alkalmas, mint komoly harcértékekkel bíró lények hozhatók létre.

Mf: Bármilyen homonculust képes létrehozni a Mesterfokú Élettan Képzettséggel ha ez egyáltalán lehetséges. A karakter az Átváltoztatás varázslattal szinte bármely változást eszközölhet az élőlények szervezetében. Természetesen különleges lények alkotásához, különleges szervek megformálásához az adott teremtmény élettanát is szükséges ismerni; ami nem lebecsülendő akadály, hiszen ki hallott már tudósról, aki - tegyük fel - sárkányokat boncolt?!

Első felfedezését, az idegtérképeket Deludus nem mutatta meg másnak, csak tanítványainak, mert nem tudta, mire lehet használni. Félt, hogy olyanok kezébe adná a kulcsot az emberi test mozgásának irányításához, akik a gyógyítás helyett a pusztítás eszközét látnák benne. Mivel ő sem tudta, mire is lehet jó pontosan a térkép, avagy milyen hatalmat ad egy ember felett annak, aki felhasználja, igyekezett titokban tartani a térkép létezését. Eltűnése előtt nem sokkal a rajzokat tanítványaira bízta, akik gondosan őrizték mesterük alkotását a laboratóriumban. A felfedezés azonban kitudódott, s Ynev szerte többen is akadtak, akik meg akarták kaparintani a térképeket. Toron boszorkánymestereit is foglalkoztatta az emberi test irányításának térképe, s megbíztak egy mestertolvajt annak megszerzésével. A tolvaj megkeresett még néhány érdeklődőt, akik kisebb vagyont fizettek volna a rajzokért, s velük is egyességet kötött. Így négy megbízást vállalt ugyanazokra a képekre, viszont a kialkudott jutalom is négy helyről származott, ha a küldetést sikeresen végrehajtotta. Deludus eltűnése után egy évvel került sor a támadásra a laboratórium ellen. A tolvaj, Dredd Regal, észrevétlenségéről volt híres, de nem tudta hatástalanítani a helyet védő mágiát, így behatolása nem maradhatott észrevétlen. Deludus tanítványai, maguk is varázslók lévén, megpróbálták megállítani a tolvajt, de Dredd csodával határos módon megmenekült, s megszerezte az idegtérképeket. Ezek után elmenekült Doranból, s egy ügyes kezű hamisítóval másolatokat készített a rajzokról, majd elindult Toron felé. Elhagyatott ösvényen vágott át egy erdőn, mikor fekete csuhás idegen lépett elé, s elkérte a rajzokat. Dredd, leküzdve meglepetését, fegyvert rántott, s megtámadta a semmiből előttoppant alakot. A fekete csuhás mozdulatlan maradt, de ajkát egy varázslat szavai hagyták el. Dredd elvesztette eszméletét, s mikor magához tért, semmilyen változást sem tapasztalt. A rajzok nála voltak, s a jelenést ártalmas gomba vagy romlott étel okozta vízióval igyekezett magyarázni. Toront elérve Dredd s minden megbízó elégedett lehetett... Dredd megkapta a kialkudott aranyakat megbízóitól, a boszorkánymesterek megszerezték a keresett kulcsot, az Ikrek újabb sebezhető pontokat találhattak áldozataikon, a Fájdalom szektájának hívei is új tudással gazdagodhattak. Ám a rajzok alapján egyikük sem jutott semmire. Több hónapi kísérletezés és próbálkozás után Deludus ezen munkáit értéktelennek nyilvánították, s a térképek feledésbe merültek. Hogy az eredeti rajz és az eredetiről készült másolatok kihez kerültek, senki sem tudja. Valószínűleg ugyanaz az ismeretlen varázsló rendelkezett velük, aki a hamisítottakra kicserélte őket egy kis erdei ösvényen, egy azóta vidáman és meglehetősen élő tolvaj zsákjában.

EMBERISMERET

Af 6 Kf 12 Mf 18

Nehezen körülírható Képzettség; bizonyos esetekben az Éberséget helyettesítheti vagy növelheti. Segítségével gyorsan felfedezhető a mások jellemében vagy viselkedésében beálló változás, a rosszul leplezett mögöttes szándék, a színjáték, a hazugság. A Mellébeszéléshez hasonlóan nem helyettesíti a szerepjátékot és a Játékos gyanakvását, hanem kiegészíti azt, magyarázatul szolgál rá.

Af: Az alapfokú emberismerő az egyszerű emberekkel szemben alkalmazhatja tudományát. Arcvonásokból, öltözködésből, viselkedésből felfedezhet bizonyos tipikus személyiségjegyeket és jellemvonásokat. Megbecsülheti, ki megbízható, s ki nem, ki jószándékú, s ki forgat a fejében gonosz gondolatokat. Társain, ismerősein nyomban felfedezi a jellemváltoztató és a különféle asztrál varázslatok hatását.

Kf: Valahol az Af és az Mf között...

Mf: A mesterfokú emberismerő a hazudozásban, színjátékban gyakorlottakon is felfedezi, ha valami nincs rendjén. Képes észrevenni a rejtettebb jellemvonásokat is, és nagy bizonyossággal rájön, ha hazudnak neki. A megtévesztésben mesterfokon jártasakkal szemben azonban ő is tehetetlen.

A Képzettséget alapfokon megkapja minden boszorkány, szerzetes és Lélek szféra felett rendelkező pap. Rajtuk kívül általában azon NJK-k bírnak Emberismerettel, akik emberekkel foglalkoznak, sokat járnak közöttük, könyveket olvasnak róluk. A Képzettség bizonyos vonatkozásban a bölcsesség és a magas életkor velejárója.

ÉPÍTÉSZET

Af 5 Kf 11 Mf 17

Az Építészet Képzettségben való jártasság nem feltétlenül jelenti az azonos nevű hivatás gyakorlását.

Af: Az Alapfokon képzett karakter ismeri az Yneven uralkodó főbb építészeti stílusokat; egy épületről megközelítő pontossággal képes megállapítani, mely században, s melyik kultúra emelte.

Kf: A középfokon jártas karakter képes kisebb, és főként egyszerűbb építményeket megtervezni, de bajba kerül, ha egy többszobás házat kell megterveznie. A Középfokú Képzettséggel együtt jár, hogy a karakter másoknál nagyobb biztonsággal képes megbecsülni az esetleges titkos ajtók és folyosók elhelyezését, valamint megbízhatóbban érzéklni tudja az épületekben elhelyezett csapdákat. Ezért a Csapda és Titkosajtókeresés nevű, százalékos jártasságban mért Képzettségre +10%-ot kap, de csak akkor, ha a képzettségét valamilyen épületben használja. Ugyanis semmit sem segít az Építészet képzettség, ha egy erdei csapdát kell megtalálni.

Mf: A mesterfokon jártas karakter képes épületek megtervezésére. Ezek lehetnek házak, de kastélyok, komoly várak nemigen. A Csapda és Titkosajtókeresés, százalékos jártasságban mért Képzettségre +10%-ot kap a Kf-en megkapott 10%-on felül, és a Kf-nél megadott feltételek mellett

HERALDIKA

Af 2 Kf 5 Mf 15

A Heraldika tudománya a címerek, családi, kláni és rendi jelek ismeretét jelenti. Nem lebecsülendő tudomány ez: megvannak a maga törvényszerűségei és szabályai. Milyen alapon milyen figurák szerepelhetnek, milyen színek párosulhatnak, milyen minták alkalmazhatóak.

Af: A karakter tisztában van országa, tájegysége jelentősebb címereit, nagyjából ismeri a kisebbeket is. Van némi esélye a távolabbi tájak jelentős címereinek felismerésére is.

Kf: A karakter tisztában van a fent említett szabályokkal, és bármikor képes tökéletes címerek megalkotására. Ismeri országa, tájegysége címereit, környezetében még a legjelentéktelenebbeket is, mi több, Ynev távoli vidékeinek kiemelkedően fontos címereit is.

Mf: Mesterfokú Képzettség esetén a karakter előtt nem ismeretlenek a távoli tájak címerei sem, még akkor sem, ha azok nem túl jelentősek. Saját országában a legapróbb családokéit is ismeri, mi több, a régmúlt korok címereire és jeleire is emlékszik.

A Heraldika tudománya elsősorban a lovagok, világi urak sajátja.

HERBALIZMUS

Af 5 Kf 12 Mf 24

Ez a tudomány elsősorban a természeti népek vajákosai és sámánjai körében terjedt el, de Ogonomus óta a világi bölcsek előtt sem ismeretlen. Eredeti célja a gyógyítás volt, de mint oly sok minden mást, az Ember ezt is hamar megtanulta egyéb célok elérése érdekében felhasználni - tegyük hozzá, nem kis sikerrel.

A Herbalizmusban jártas karakter alapvetően kétféle hatású szert készíthet gyógynövényekből: gyógyszert és mérget. Azt, hogy egy adott drog éppen méreg-e vagy orvosság, inkább felhasználása dönti el, semmint eredete. Ide tartoznak még a hallucinogének - ha úgy tetszik, kábítószeres - is. Ezek nem a szó szoros értelmében vett mérgek, ám hasonló alkalmazásuk és hatásmechanizmusuk miatt itt tárgyaljuk őket.

Af: Alapfokú Képzettséggel a karakter képes legfeljebb 5. Szintű betegségek gyógyítására alkalmas orvosságok készítésére. Ezek általában az Egészség-próbához adnak módosítót, rendszerint +1-től +9-ig. Képes ezenkívül sebeket és sérüléseket ellátni, amelyek így kétszer olyan gyorsan gyógyulnak, mint egyébként - ez vonatkozik Ép és Fp vesztesre egyaránt. Ezen túlmenően a karakter keverhet mérgeket: ezek beadható mérgek esetén elég erősek lehetnek, bár halált nem okozhatnak, egyéb fajtájú mérgekből pedig csak gyenge állítható elő. Elkészítheti ezenkívül az általa jól ismert mérgek ellenszerét is.

Kf: A karakter képes legfeljebb 6. Szintű betegségek gyógyítására alkalmas orvosságok készítésére. Képes ezenkívül sebeket és sérüléseket ellátni, amelyek így háromszor olyan gyorsan gyógyulnak. Mérgeket hatékonyabbakat tud készíteni, mint kevésbé képzett társai.

Mf: Mesterfokú Képzettséggel a karakter bármilyen betegséget gyógyíthat, hasonlóan ahhoz, ahogy azt Alap és Középfokon tette (lásd még Betegségek, gyógynövények!). Az általa kezelt sebek négyszer gyorsabban gyógyulnak, mint egyébként. A mérgek közül is hatékonyabbakat készíthet, nem csinálhat viszont gáz- és többkomponensű mérgeket.

A drogok használatának igen tág lehetőséget biztosítanak az idegrendszerre ható, kábító jellegű szerek, mint a beléndek vagy a maszlag. Ezek a legkülönbözőbb látomásokat és hallucinációkat okozhatják - sokféleségüknek csak a fantázia szab korlátot.

IDŐJÓSLÁS

Af 3 Kf 7 Mf 12

Az időjósítás ezer szempontból elengedhetetlen fontosságú Ynev világán is. A tengerészek életében a biztonság, hadjáratok esetén a győzelem, az utazók számára pedig a kényelem biztosítója. Nem csoda hát, ha sokan igyekeznek kifürkészni szeszélyeit, hogy megjósolhassák az eljövendőt. Ezer módszer létezik erre: az egyszerű, tapasztalatokon alapuló találgatástól egészen a misztikus megoldásokig - mint amilyen a kártyavetés, vagy a madarak belső szerveinek bűbajos megolvasása. Egyet azonban le kell szögeznünk. Ezek a módszerek igenis - működnek.

Af: Alapfokú Képzettséggel a karakter 60 százalékos biztonsággal képes jóslatot készíteni az elkövetkező két nap időjárására nézvést.

Kf: A Középfokon Képzett karakter 75 százalékos biztonsággal készít előrejelzést az elkövetkezendő 2-4 (1d3+1) nap időjárásáról.

Mf: A Mesterfokon képzett karakter 95 százalékos biztonsággal készít előrejelzést az elkövetkező 2-7 (1d6+1) nap időjárásáról.

ÍRÁS / OLVASÁS

Af 5 Mf 17

Egy afféle - túlnyomórészt feudális - világban, amilyen Ynev, korántsem természetes, hogy valaki bírja az írás és az olvasás képességét. Ez a tanult, művelt emberek sajátja.

Af: A karakter tökéletesen ismeri a betűket, gyakorlottan ír, olvas. Amennyiben a karakter a szükséges 5 pontnál kevesebbet költött el eddig a képesség megtanulására, akkor ehhez mértén tudja az írást kibetűzni, illetve gondolatait papírra vetni. Természetesen mindenki csak azokon a nyelveken tud írni, illetve olvasni, amely nyelveket beszéli. (ld.: Nyelvismeret)

Mf: Kalliográfia. Gondosan rajzolt, szerzetesekhez méltó betűket képes a papírra vetni.

A Kalliográfia leggyakoribb alkalmazói a különféle rendek és egyházak szerzetesei, ám igazi mesterei Niaréban élnek, s gyakran bizony jóval prózaibb foglalkozást mondhatnak magukénak. Némelyik kardművész, hivatalnok, de akad közöttük egyszerű kertész is...

JOGISMERET

Af 5 Kf 10 Mf 18

Yneven, mint általában egy feudális jellegű világban, a hatalmi ágak elkülönülése nem jellemző, ugyanazok a személyek ítélkeznek, akik a közigazgatásban is fontos szerepet játszanak, és gyakran a törvényeket is ők hozzák. Gyakran még az alacsonyabb rangú nemesek is szabadon rendelkezhetnek jobbágyaik életével, az ügyvéd fogalmát általában nem ismerik, a jogi könyvekből csak könyvtárakban, egyházi központokban, nagyobb udvarházakban található egy-egy. A perek akár nemzedékeken át is elhúzódhatnak. Egy ilyen világban perdöntő lehet az emberek jogismerete.

Af: Az Alapfokon jártas karakter ismeri a saját országában, tájegységében használt jogot, főleg azt, amely az ő társadalmi osztályára vonatkozik (megjegyzendő, a parasztok általában nem rendelkeznek ilyen ismeretekkel). Nemeseknél ez főleg magánjog és büntetőjog - a városi polgárok városi és kötelmi jog. Ezt az ismeretszintet (bár természetesen könyvből, vagy mester segítségével is lehetséges) általában tapasztalatból szerzik meg.

Kf: A karakter ismeri a saját országában, tájegységében használt jogot. Ismer bizonyos kiskapukat, de korántsem az összeset. Úgy általában az Af és az Mf közt elképzelendő.

Mf: A Mesterfokon jártas karakter kitűnően ismeri tájegysége, országa jogrendszerét, jogszabályait - és az ezekben található jogi kiskapukkal is tisztában van. Egy peres eljárás folyamán, a perrendtartás és a jogszabályok ügyes felhasználásával, könnyedén a maga oldalára billentheti az igazság mérlegét - kivéve, ha teljesen nyilvánvaló a másik fél igaza. A Mesterfokkal bíró karakter emellett nagyvonalakban tisztában van a fontosabb jogrendszerek (pyarroni, shadoni, toroni, stb.) főbb elveivel, eltéréseivel is. Ez a Képzettség bölcsek, tanácsadók, bírósági alkalmazottak, Dreinapapok sajátja - no, meg néhány megrögzött pereskedőé.

Ez a képzettség már sokkal inkább lexikális tudást feltételez, mint az Alapfok, de igazán jó alkalmazásához elengedhetetlen a hosszas törvénytudományi gyakorlat.

LEGENDAISMERET

Af 8 Kf 16 Mf 37

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

Kf: A karakter nagyobb ismeretekkel rendelkezik, mint alapfokon képzett társa, ismereti több tájegységről származnak, de igazából ez is inkább csak lexikális tudás. Egy azelőtt sosem hallott legendából, ki tudja szűrni a nagy torzításokat, de ennél többre nem képes (ld: Mf)

Mf: A karakter mérhetetlen számú legendát ismer a világ majd minden tájáról. Soknak az igazságtartalmával is tisztában van. Világosan átlátja a legendák születésének pszichés hátterét, így egy sohasem hallottból is nagy biztonsággal képes kiszűrni a valóságot, elkülönítve a prózai túlzásoktól. A Legendaismeret Mesterfokát általában neves bölcsek bírják Ynev szerte.

MÁGIAHASZNÁLAT

Af 12 Kf 20 Mf 30

Ha valaki már mesterfokon képzett valamely nem szakrális jellegű mágia ismeretében, már csak egy lépés válassza el attól, hogy valamilyen (alacsony) szinten használni is képes legyen ezt. Ezt a lépést jelenti ez a képzettség. A három szint csak a felhasználható mana pontok számát határozza meg. Amúgy az Mp-k száma nem növekszik szintlépéskor, ezt csak a képzettség fejlesztésével lehet valamelyest növelni.

A karakter adott KP-ért csak egy mágiaformát tud alkalmazni. Ha másikat is szeretne, akkor annak mesterfokú ismeretén kívül még szükséges rááldozni az adott szinthez szükséges Kp-t is.

Af: A karakter 8 Mp-vel rendelkezik.

Kf: A karakter 11 Mp-vel rendelkezik.

Mf: A karakter 14 Mp-vel rendelkezik.

A karakter elméjének mana pontokkal való feltöltésre minden nap csak egyszer - pontosabban mindig csak kiadós alvás után, kipihenten - képes. Ez oly mértékben leterheli pszichéjét, hogy a következő huzamos alvásig a művelet megismétlésére képtelen.

A fentiekből egyértelműen kiviláglott, hogy a Mágiahasználat Képzettség ismerője semmiképp sem számít varázslónak (boszorkánymesternek, tűzvarázslónak, stb). A mágia komoly használatát ilyen módszerrel nem lehet elsajátítani.

MÁGIAISMERET

Af: 4-9 Mf: 12-20

Különös, ám kalandozók számára mindenképpen hasznos tudományos képzettség. Aki ezt tanulja, felületesen bár, de megismerkedik a mágia bizonyos formáival. Behatóan tanulmányozza azokat, mégsem elég alaposan ahhoz, hogy maga is képes legyen az adott varázslatokat használni. Felmerülhet a kérdés, akkor vajon mi végre az egész? Nem szabad azonban elfeledni, hogy a tudás Yneven is hatalom - a képzett karakter felismerheti a más által alkalmazott mágiát, illetve annak természetét, s így adott esetben hatékonyabban védekezhet ellene, netán megkerülheti. Első közelítésben még ez sem tűnik különösebben hasznosnak, hiszen például az elemi tűz kitörésekor még egy félork bányász is sejti, mi volt a varázsló szándéka. Azonban, ha valamilyen összetett mentális esetleg asztrális operációt hajtott végre a varázstudó - ahol már korántsem biztos, hogy ilyen egyértelmű a hatás -, akkor bizony az áldozatnak sokszor az életét jelentheti, ha konyít valamit a mágiához. Csak egy példát ragadnék ki a lehetőségek közül. Egy boszorkánymester Rontása ellen védekezni szinte lehetetlen - ám, ha az áldozat tisztában van a hatás mibenlétével, akkor Pszivel megnövelheti Egészségét, így ellenszegülve az ártó szándéknak.

Ezen felül is sorolhatnám még a példákat olyan varázslatokra, melyek hatása nem igazán szembetűnő. Ezek nagy része ellen igen nehéz, ha nem lehetetlen a védekezés jelen Képzettség hiányában. Fegyverforgatóknak a Képzettség jelentős segítség a túléléshez, varázshasználók számára pedig elengedhetetlenül fontos a más kasztok varázstudóival vívott varázspárbajokban.

A Képzettség alapesetben egyetlen kaszt varázstudományára vonatkozik, a boszorkány, boszorkánymester, tűzvarázsló, varázsló, sámán, pap, bárd kasztok köréből. Az egyes kasztokhoz tartozó mágiaismeret felvételének a következő a Kp igénye:

| Kaszt | Af | Mf |
|------------------|----|----|
| Boszorkány | 4 | 12 |
| Boszorkánymester | 4 | 12 |
| Tűzvarázsló | 4 | 12 |
| Varázsló | 9 | 20 |
| Sámán | 4 | 12 |
| Pap | 4 | 12 |
| Bárd | 6 | 15 |

Ha valaki már jártas egyfajta mágia ismeretében, akkor a további kasztok mágiájának ismerete esetenként kevesebb Kp-be kerülhet. Ennek elbírálása a KM jogköre. Semmilyen körülmények között nem lehet csökkenteni azonban a varázslói mágiaismeret elsajátításához szükséges pontokat. (tehát érdemes először azt megtanulni) Ha a karakter például képzett a boszorkánymesteri mágiában, akkor könnyebben tanulja a boszorkányi mágiát, mivel van némi hasonlóság köztük. A tűzvarázslói mágia ugyan erősen különbözik ettől, de mivel az is tapasztalati úton működő mágia, egy kis kedvezmény még arra is adható. Ellenben a papi vagy a bárdmágia teljesen más alapokon nyugszik, így a példánál maradva boszorkánymesteri mágiában jártas karakter azokra nem kap kedvezményt.

Af: Az Alapfokon képzett karakter rögtön felismeri azon varázslatokat, melyek az általa ismert varázshasználó kaszt eszköztárába tartoznak, azaz nyomban kitalálhatja a varázstudó kasztját. Ha hallhatott a varázslatról, melyet az általa ismert mágiaformát űző varázstudó használ, képes megnevezni magát a varázslatot is, és megközelítőleg tisztában van hatásának természetével, s a lehetséges ellenlépésekkel is. Ha az adott varázslat új, vagy valamely okból a karakter még nem hallott róla, csak annyit képes megállapítani, hogy az általa ismert kaszt tudományához tartozik, s megközelítőleg képes meghatározni, miként hat (pl.: Anyagi Síkon, asztrálisan, mentálisan, melyik szférába tartozik, szimpatikus mágia, netán térmágia vagy idéző mágia, stb.). Mindennek egyetlen feltétele, hogy a karakter lássa és hallja a mágia használóját varázslás közben.

Ha a varázslást magát nem, csak a varázslat hatását, létrejöttét látja, következtethet az egyértelmű hatásokból. A látható jelek függvényében a KM 1 és 99% között meghatározhatja azt az értéket, amelyet megdobva a karakter felismeri a varázslatot.

Mf: A Mesterfokon képzett mágiaismerő szinte mindent képes megállapítani az adott varázslatról. Ismeri hatását, hatóidejét, képes meghatározni annak Erősségét és Manapont igényét is.

A varázslói mágiában mesterfokon képzett mágiaismerő már rendelkezik egyfajta kifinomult érzékkel, amely által megérzi a leplezetlen mágiát, akár a varázsló. Bármilyen mágiaformában mesterfokon képzett személy érzékeli az Asztrál és Mentál Sík rezdüléseit is, azaz a számára ismeretlen kasztok varázslatait is megérzi, azok hatását legalábbis jó eséllyel találgathatja, még ha az adott varázslatot nem ismeri is.

Azon varázslatokat, melyek hatása egyértelmű, már alapfokon is lehet azonosítani pusztán megnyilvánulásuk alapján. A burkolt kialakítású, nehezen felismerhető varázslatokhoz már mesterfok szükséges, a látható vagy érzékelhető hatással nem rendelkező, valamint leplezett varázslatokat pedig lehetetlen visszafejteni.

MECHANIKA

Af 8 Kf 14 Mf 22

Tudományos képzettség, mely geometriai és mechanikai ismeretekből, valamint azok felhasználásából áll. A képzett karakter megmérheti egy torony magasságát, ha bír egy ismert hosszúságú bottal; feltérképezheti a tájat, jó becslést adva a távolságokra és magasságokra. Mechanikai ismeretei segítségével szerkezeteket tervezhet és építhet. A Képzettség nem keverendő össze a más jellegű, mérnöki ismereteket kívánó Építészettel, vagy a mértani tudást is igénylő Térképészettel, bár kétségkívül rokon „szakmák”.

Af: Az alapfokon képzett karakter mechanikus letéteményese azon mérnöki tudásnak, mellyel elkészíthetők az egyszerűbb emelők, csigasorok, mechanikus csapdák és ajtók. A mechanikus működésű csapdák és titkosajtók felfedezésére +20, hatástalanítására és kinyitására +50%-ot, a mechanikus záruk kinyitása esetén pedig +10%-ot kap. Mérései becsléseken, ritkábban pontos számításokon alapulnak, ezért 10-20%-os hibával dolgozik, valamint csak síkbeli mértani feladatokat képes megoldani.

Kf: A karakter már magasabb fokon ismeri a mechanikát. A mechanikus működésű csapdák és titkosajtók felfedezésére +32, hatástalanítására és kinyitására +65%-ot, mechanikus záruk kinyitására pedig +15 %-ot kap. Természetesen ezekből kivonandó az alapfokon már megkapott értékek, tehát a karakter a kettő különbözetét kapja. Mérései már gyakrabban alapulnak számításokra, mint becslésekre, ezért 5-12%-os hibával dolgozik. Már képes egyszerűbb térbeli feladatok megoldására is.

Mf: A mesterfokon képzett mechanikus valóságos szakember, s saját házában veszedelmesebb ellenfél a leghatalmasabb varázslóknál is. Tudása nem ér fel egy kahrei mechanikusmesterével, de képes bonyolult gépek, trükkös szerkezetek tervezésére, és nem jön zavarba a mechanika és a mágia keverésével létrehozott eszközök láttán sem. A mechanikus működésű csapdák és titkosajtók felfedezésére +50, hatástalanításukra és kinyitásukra +90%-ot, a mechanikus záruk kinyitására 22%-ot kap. Természetesen ezekből kivonandó a középfokon már megkapott értékek, tehát a karakter a kettő különbözetét kapja. Magasfokú mérnöki és számtani háttérrel rendelkezik, így számításai pontosak (0-5% hiba), valamint képes bonyolultabb, térbeli mértani feladatok elvégzésére is.

A Képzettség igazi mesterei természetesen Kahréban élnek, de el Sobira és Gorvik mesterei is hírhedtek mechanikus csapdáikról és orgyilkos szerkezeteikről. A karakter leginkább az említett helyeken, avagy a pyarroni és a sigranomói egyetemeken szerezhet jártasságot a mechanikában.

MÉREGKEVERÉS / SEMLEGESÍTÉS

Af 10 Kf 20 Mf 45

Sokan nyúlnak ellenfeleik gyengítése vagy legyilkolása reményében a mérgezés módszeréhez. Egyesek arra is hajlandók, hogy éveken át tanuljanak, elsajátítsák a mérgezés tudományát és saját maguk készítsék el a káros materiát. Másokat éppen ellenkezőleg, a segítségnyújtás vágya hajt.

Természetesen a Képzettség igazi nagymesterei a boszorkányok és boszorkánymesterek, de a nagyobb orgyilkos klánok mindegyike tart legalább egy mérgezőt.

A mérgezés mestersége sokban támaszkodik az alkímiára, a herbalizmusra és az élettanra, de tanulói e három utóbbi tudományt meglehetősen egyoldalúan tanulják. Ha egy karakter rendelkezik ezekkel a Képzettségekkel, jóval könnyebben sajátíthatja el a mérgezés tudományát. (Konzultálj a KM-al.) Ez egyben mutatja azt is, hogy egy herbalista vagy alkímista is állíthat elő mérget, de lényegesen gyengébbet, mint egy mérgező.

A mérgező - vagy ellenmérgező - előállításához minden esetben megfelelő alapanyagok, felszerelés és idő kell.

Af: Az Alapfokon képzett karakter képes legfeljebb 4. szintű mérgező előállítására, amely azonban ritkán okoz halált vagy ájulást. Kínmérgei legfeljebb 15 Fp veszteséget okozhatnak. Alapfokon többkomponensű és kontaktmérge nem keverhető. Képes ezenkívül az általa ismert mérgei ellenszerét is elkészíteni, ezek +1-3 módosítót jelentenek Egészségpróba esetén.

Kf: A Középfokon képzett karakter képes legfeljebb 6. szintű mérgező előállítására, amik azonban ritkán okoznak halált, vagy ájulást. Kínmérgei legfeljebb 22 Fp veszteséget okozhatnak. Többkomponensű mérgező előállítására nem képes. Képes ezenkívül az általa ismert mérgei ellenszerét is elkészíteni, ezek +2-4 módosítót jelentenek Egészségpróba esetén.

Mf: A Mesterfokon képzett karakter már képes bármilyen mérgező előállítására, bár egyes esetekben ez igen költséges és egy alkímista vagy herbalista mester közreműködését igényli. A karakter képes bármilyen, általa ismert mérgező ellenszerét elkészíteni, ami +3-7 módosítót jelent Egészségpróbánál.

NYELVISMERET

Af 1-5 Mf 14

A karakter ismer egy általa tetszés szerint kiválasztott nyelvet a széles ynevi palettáról. Hogy milyen mértékben teszi ezt magáévá, az attól függ, mennyi Képzettségpontot áldoz fel, a következők szerint:

Af:

1 Kp - ismer néhány szót, ha lassan, tagoltan beszélnek hozzá, sejti - de nem tudja biztosan - miről esik szó. Összefüggően beszélni képtelen.

2 Kp - ha kifejezetten hozzá szólnak, tagolva, egyszerű szavakkal, egyszerű szerkezeteket használva, megérti. Beszélni csak szakaszosan, körülményesen, gyakran az érthetlenségig helytelenül, pocsék kiejtéssel képes. Csak közismert szavakból építkező, egyszerűbb mondatokat használ.

3 Kp - érti, ha beszélnek hozzá, tűrhetően fogalmaz ő is. Ha bír Írás/Olvásás Képzettséggel, akkor nehézkesen ugyan, de írja és olvassa is az adott nyelvet.

4 Kp - mindent ért, és választékosan, bár akcentussal beszél. Ha írástudó, az írás, olvasás sem jelent számára gondot. Ha egy kifejezetten ritkán használt szót nem ért, az pillanatok alatt körül lehet írni számára.

5 Kp - anyanyelvi szinten érti és beszéli, ha írástudó, írja és olvassa is az adott nyelvet. Semmilyen akcentusa nincs, és néhány egyszerűbb dialektust utánozni képes.

Mf: Szónoki fordulatokat használ, beszéde gyönyörködtet; nem jelent számára gondot bármilyen akcentusban, vagy akár archaizálva, esetleg szaknyelven beszélni. Papok, művelt emberek sajátja ez a Képesség.

ŐSI NYELV ISMERETE

Af 8 Kf 17 Mf 30

Ynev világán a jelen tudománya számára fennmaradt több ősi, mára kihalt nép nyelve is. Ilyen a kyr, az aquir, az anur, a kheton, a godoni és az anghmar; jó néhány olyan akad még, amelyet épphogy megfejtettek. Ezek legtöbbször ma már csak egyes mágusok, papok, bölcsék beszélnek, alig olvassák, és szinte senki sem írja.

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

Af: Sok szót ismer, de képtelen beszélni, írni, érteni az adott nyelven. Olvasni akadozva, nem minden szót megértve, de a mondatok értelmét felfogva képes.

Kf: Képes olvasni a nyelvet, bár egyes szavakkal még lehetnek nehézségek. Valamelyest írni is tud, de sok hibával, időnként nem oda illő mondatszerkezetekkel. Beszélni csak lassan, tagoltan tud, egyszerű szavakat használva, ha nem használnak bonyolult kifejezéseket és szerkezeteket és nem beszélnek túlzottan gyorsan, akkor nagyjából érti, mit mondanak neki.

Mf: Folyamatosan írja, olvassa az ősi nyelvet. Érthetően, bár erős akcentussal beszél, szövegértése nem hagy kívánnivalót maga után.

Az ősi nyelveket általában Észak és Dél nagy egyetemeken oktatják.

PSZI

Af 10 Kf 20 Mf 30

Af: lásd szabálykönyv: Pszi - Pyarroni módszer, Alapfok

Kf: A karakter az Mf szerint kapja a pszi pontjait, de egyéb tekintetben megegyezik az Af-el.

Mf: lásd szabálykönyv: Pszi - Pyarroni módszer, Mesterfok

RÚNAMÁGIA

Af 12 Mf 35

A Rúnamágia - ha szigorúan nézzük - a Jelmágia azon alfejezete, amely a különböző rúnarajzlatok mágikus tulajdonságait tanulmányozza. Elsődleges fontossággal bír a Jelmágián alapuló varázstárgyak készítésében, ahol a mágikus hatásokat a rúnák tárolják.

Af: A Rúnamágiában Alapfokon képzett karakter képes szabályosan felolvasni a mások által leírt rúnákat. Tudománya elegendő arra, hogy tekercseket olvasson fel, s életre hívja a beléjük fogalmazott varázslatokat, ám nem teszi alkalmassá egyetlen rúna leírására sem.

Mf: A rúnák leírásának tudománya. Mivel számtalan mágikus alapismeretet és jelentős mágikus hatalmat követel, még a nagy varázslóiskolákban is csak keveseknek oktatják (6.TSz. fölött). Ismeretében a karakter varázstárgyakat alkothat.

SEBGYÓGYÍTÁS

Af 3 Kf 12 Mf 25

Af: A karakter mindössze annyira képes, hogy a nyílt vérző sebeket nagyjából ellássa, ideiglenes kötést tegyen rá, gyakorlatilag azt tudja elérni, hogy a sérült ne vérezzen el rövid időn belül. Alapfokú képzettséggel rendelkező karakter „kezelése” után mindenképpen szükséges tapasztaltabb kolléga közbenjárása a későbbi káros következmények elkerülése végett.

Kf: A Sebgyógyítás Középfokon leginkább a seb külső ellátását szolgálja, tehát segít megállítani a vérzést, megakadályozni az elfertőzést vagy a seb ismétlődő felnyílását. Ezért jelentős eredménnyel alkalmazható az Fp-k gyógyításában. Ép gyógyításra nem alkalmas, ahhoz más jellegű ismeretek is szükségesek. A Középfokú Képzettség lehetővé teszi a helyes kötés alkalmazását, s használója tisztában van a seb tisztításának és fertőtlenítésének alapjaival. Ha rendelkezésére áll a szükséges kötszer, a vérzést elállíthatja, s a sebet bekötözheti. Ha a seben kötés van, a gyógyulás sebessége kétszeresére nő. Amennyiben a Képzettség használója gondolja a sebet, azaz cseréli rajta a kötszert, rendszeresen tisztítja környékét és mindent megtesz a seb gyógyulásáért, a sebesség háromszoros lesz. Ez csak az Fp gyógyulásakor igaz, az Ép gyógyulás sebessége nem nő, csak a fertőzésveszély csökken. A Középfokú Képzettség az Ép-vesztést okozó sebek gyógyításakor egyötödére csökkenti a sebfertőzés esélyét. Ez annyit jelent, hogy a fertőzés esélye csak az elvesztett Ép-k számának kétszerese lesz, százalékban (és nem tízszerese!). A törések és repedések, továbbá inszakadások és porcsérülések ellátásához a Képzettség csak alapfokú ismeretet ad, s a gyógyulást csak kismértékben segíti elő.

Mf: A Mesterfokú Képzettség már komoly ismeretanyagot nyújt ezekhez is. Tartalmazza a kenőcsök és gyógynövények alkalmazásának tudományát. Mesterfokú Képzettség esetén mind a Fájdalomtűrés pontok, mind az Életerő pontok gyorsabban gyógyulnak. Az Fp sérülések esetében, egyszeri kötözés hatására a gyógyulás háromszoros sebességű lesz, a rendszeres kezelés hatására pedig négyszeres. Az Ép gyógyulásban nagyobb a változás, hiszen a Mesterfokú Képzettség ebben nyújt igazán fontos segítséget. Kötözéssel - amin sínbe rakást, varrást vagy bármilyen egy alkalommal végrehajtható kezelést értünk - az Ép gyógyulás sebessége kétszeres lesz, az elfertőződés esélye pedig nullára csökken. A rendszeres kezeléssel a gyógyulás ideje harmadára csökken. A Mesterfokú Képzettség lehetővé tesz viszonylag bonyolult, szinte műtét értékű beavatkozásokat is, amik Középfokon elképzelhetetlenek lennének.

Fontos még megemlítenünk a Herbalizmus és az Élettan Képzettségek viszonyát a Sebgyógyításhoz. A herbalisták csodás kenőcsöket, balzsamokat, teákat készítenek, amik enyhítik a fájdalmat és tisztítják a sebeket. Ezért az Alapfokú Herbalizmussal megtámogatott Fp gyógyítás sebességszorzója eggyel, a Középfokú másféllel a Mesterfokúval segítetté pedig két értékkel

növekszik. Mindez természetesen csak a Sebgyógyítás képzettség Közép és Mesterfokára igaz. Ennek alapján, ha egy Középfokú Sebgyógyítás és Mesterfokú Herbalizmus Képzettségekkel rendelkező személy kezeli egy sebesült Fp veszteségét, a gyógyítás sebessége 3+2, azaz ötszörös lesz. Amennyiben a Sebgyógyítás volt Mester- és a Herbalizmus Alapfokú, a szorzó 4+1, azaz szintén ötszörös lesz. Ha mindkét Képzettség Alapfokú, a gyógyulás sebessége négyszeresére, két Mesterfok esetén pedig hatszorosára növekszik.

Hasonló hatással bír az Élettan Képzettség az Ép gyógyításra; a komoly sérülések ellátásakor ugyanis nem árt tisztában lenni a sérült testrész pontos működésével, hogy a kúra a lehető leghatásosabb legyen. Így az Alapfokú Élettan Képzettség egy, a Középfokú másfél, a Mesterfokú pedig két értéket ad az Ép kezelés sebességszorzójához. A fenti gondolatmenetet leutánozva, egy Mesterfokú Sebgyógyítással és Mesterfokú Élettannal rendelkező gyógyító állandó felügyelete mellett az Ép 3+2, azaz ötszörös sebességgel gyógyul.

A Sebgyógyítás Képzettség a tanulható tudományok egyik leghasznosabbika. Ismerője képes arra, hogy bekötözze, gyógyítsa a saját, illetőleg mások sérüléseit.

TÉRKÉPÉSZET

Af 5 Mf 12

Af: Az Alapfokú Térképészet Képzettséggel bíró karakter ismeri a térképészeti jeleket, könnyen eligazodik bárhol egy térkép segítségével.

Mf: A Mesterfokon képzett karakter már nem csak olvasni képes a térképeket, hanem elkészíteni is. Ez korántsem egyszerű feladat, hiszen a sokéves gyakorlaton túl remek térlátást, és még különbségmértéket igényel.

TÖRTÉNELEMISMERET

Af 5 Kf 11 Mf 20

A Történelemismeret Képzettség elsősorban a bölcsék, lovagok sajátja. Teljes mértékben lexikális jellegű tudomány, ámbátor mesterei állítják, a múlt ismerete sokban segít a jövő eseményeinek megsejtésében.

Af: Alapfokon a karakter saját országának, tájegységének történelmét ismeri. Ez kiterjed eseményekre, helyszínekre, jelentős történelmi alakokra egyaránt.

Kf: A Középfokú Történelemismeret felruhazza a karaktert azon képességgel, hogy korlátozottan átlássa a történelem eseményei közötti összefüggéseket. Saját tájegysége történelmének ismeretén kívül van némi fogalma Ynev egészének történelméről is, esetenként a hősi múlt egyes elemeit is ismeri.

Mf: A Mesterfokú Történelemismeret felruhazza a karaktert azon képességgel, hogy átlássa a történelem eseményei közötti összefüggéseket. Már nem pusztán saját tájegységének, de Ynev egészének történelmével is tisztában van, tekintettel a hősi múlt történéseire is.

VALLÁSISMERET

Af 5 Kf 11 Mf 25

Af: Alapvetően a papok Képzettsége, de tőlük bárki eltanulhatja. Nagyrészt lexikális jellegű tudás, melynek birtokában a karakter bizton állíthatja, ismeri Ynev főbb vallásait, azok isteneit, történetét, alapvető tanításait és legnagyobb tanítóit. Számtalan szertartás menetével és céljával is tisztában van.

Kf: Az alapfokú ismereteken felül a karakter valamelyest tisztában van a kisebb vallások dolgait illetően is, de a titkos vallásokról csak keveset, vagy egyáltalán nem tud. Saját vallását igen jól ismeri, de egy komoly hitvitában hozzáértők mellett bizony zavarba jönne.

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

VILÁGI KÉPZETTSÉGEK

A Világi Képzettségekbe mindazon széleskörű ismeretek beletartoznak, melyekre egy világi körökben forgó, talpraesett avagy a megélhetésre törekvő karakternek csak szüksége lehet, továbbá amelyek Ynev lakóinak mindennapi életéhez tartoznak. Világi Képzettségeket induláskor kevesen kapnak, ezeket általában külön sajátítják el.

ÁLLATISMERET

Af 0 Kf 0 Mf 0

Az állatismeret képzettség lehetővé teszi az ebben jártas karakter számára, hogy egyes állatfajok viselkedését, szokásait megismerje. Van ugyan néhány bölcs Ynev földjén, aki tudományos érdeklődéstől hajtva kutatja az állatok viselkedését, a többség azonban az ellenük való harcban veszi ennek hasznát. Legékesebb példa erre a dzsád gladiátorok esete, a dzsád rendszerű viadalban ugyanis a viadorok általában állatok, netán szörnyetegek ellen küzdenek. Azok a gladiátorok, akik sokszor harcoltak már egyes állatfajokkal, kiismerik azok szokásait, erősségeiket és gyengéiket. Ezt a tudást azután kihasználják a harc során. Ez a képzettség is olyan, amit képtelenség könyvből elsajátítani. Az állatismeretet csak úgy tanulhatja meg egy karakter, ha az adott faj ellen sokat harcol. A képzettség nem csak szigorúan vett állatokra vonatkozik, a harcos vagy gladiátor kiismerheti különböző szörnyek viselkedésmódjait is. A karakter akkor sajátítja el a képzettséget, ha elegendő lehetősége volt küzdeni az adott lényvel és közben tanulmányozni azt. Ezenkívül az állatismeret csak olyan lényre vonatkozik, amelynek Intelligenciája nem haladja meg az alacsony szintet és nem használnak fegyvert. Ha ezek közül bármelyik feltétel nem teljesül, az ellenfél olyan, aminek a harcát nem lehet egyszerűen kiismerni, taktikázik, olykor cselez és nem mindig kiszámíthatóak a reakciói.

Af: Alapfokon a képzettségben jártas karakter az általa ismert fenevadak ellen a következő módosítókkal harcol: KÉ +2, TÉ +6, VÉ +4.

Af: Középfokon jártas karakter a következő módosítókkal harcol: KÉ +3, TÉ +10, VÉ +6.

Mf: A Mesterfokot elérve ezek a módosítók javulnak: KÉ +5, TÉ +15, VÉ +10.

Ahhoz, hogy valaki az Alapfokot elérje, legalább hatszor kellett küzdjön az adott fenevad ellen, a Középfokhoz 16, míg Mesterfokhoz harminc alkalom kell. Önmagában ez nem elegendő. A küzdelemnek úgy kell lezajlania, hogy a harcos megtapasztalhassa az állat vagy szörny viselkedését, azaz szemtől szembe, egyedül kell megküzdenie vele. A játékosnak kell nyilvántartania, hogy a megfelelő körülmények között hányszor küzdött az adott fenevaddal. Azt, hogy a helyzet megfelelő volt-e, természetesen mindig a KM dönti el.

CSAPDAÁLLÍTÁS

Af 5 Kf 10 Mf 18

Af: A karakter képes egyszerű csapdákat készíteni, amivel kisebb állatokat foglyul lehet ejteni, de embert, vagy nagyobb állatot nemigen. A csapda maximum 4 Ft-t sebezhet, Ép-t sohasem. De képes a karakter figyelmeztető csapdák állításra is.

Kf: A karakter képes embert vagy mindenféle állatot foglyul ejtő, vagy akár csak figyelmeztető jellegű csapda elkészítésére. Ezzel Ép veszteséget nem okozhat, Fp veszteséget max. 1-10-et, továbbá ember foglyul ejtésekor nagyon valószínű, hogy az kiszabadul.

Mf: A karakter képes embert tartósan fogva tartó csapda készítésére, vagy a csapdával 3-30 Fp-t, ill. 1-10 Ép-t sebezni.

CSOMÓZÁS

Af 6 Mf 20

A kötélhasználat avatatlan mesterei, a hurkok és bogok legjobb ismerői mindig is a hajósnepek voltak, északon a Quiron-tenger tengerészei, délen főleg a Gályák tengerének matrózai. Később a szárazföld kalandorai is felismerték a kötélhasználatban rejlő lehetőségeket, és egyre elterjedtebben kezdték alkalmazni.

A Képzettségben járatos karakter mesterien köt csomókat - a Képzettség Alap- és Mesterfoka között nincs számszerűen leírható különbség. Az egyszerűség kedvéért fogjuk fel úgy, hogy az Alapfokú Képzettség olyan csomók készítésére alkalmas, melyet józan ésszel képesek vagyunk elképzelni; a Mesterfok pedig mindaz, ami ezen túl következik.

Ennek érzékeltetésére lássuk a következő példákat:

Af: *Szimpla csomó:* Ezt már gyerekkorában megtanulja az összes ember és a legtöbben, ha meghallják a csomó szót, erre az egyszerű hurokra gondolnak. Rögzítésre a legtöbbször alkalmas, hiszen egyszerű, gyorsan megköthető és viszonylag biztonságos. Akik azonban értenek valamelyest a kötelekhez, nem túl gyakran alkalmazzák, mert nem túl megbízható, könnyen szétcsúszik. Több egyszerű csomót egymás után kötve már tartósabb a kötés, de azt viszont szükség esetén nehéz gyorsan kioldani. Hegymászók és képzett kalandozók gyakran hívják segítségül a *szorítónyolcast*, ami a lehető legegyszerűbb rögzítő kötés, villámgyorsan elkészíthető és azzal a jó tulajdonsággal bír, hogy bármelyik szarát is húzzák, erősen szorul és, függetlenül attól, hogy a másikat terhelik-e vagy nem. Kis gyakorlás után a szorítónyolcas akár fél kézzel is megköthető a levegőben és úgy tehető rá bármire. Természetesen kioldani is egyszerűbb, mint a két szimpla csomót, hiszen csak addig szorul, amíg húzzuk.

Különös, ámde hasznos csomó a *macskaköröm*. Duplán hajtott kötélből masszív rögzítést érhetünk el vele. Általában tárgyak felakasztására használják. Ennek a huroknak is elég egy szarát húzni, hogy megszoruljon.

A szimpla hurok kettős, bonyolult változata a *dupla hurok*, amit a leggyakrabban két bot, rúd, gerenda vagy hasonló egymás mellé rögzítésére használnak, de jól szolgál bilincsként is, mert minél jobban feszegeti az áldozat, annál jobban szorul.

A *tengerészcsomó*, mint a neve is mutatja, a matrózok által közkedvelt hurok két kötél egymáshoz rögzítésére. Gyakorlott kezek pillanatok alatt fűzik egymásba a szálakat, egy erős csomót kötve. A bog lényegében a tengerészcsomó egy nem annyira gyakran használt válfaja.

Az íjászok specialitása az igen erősen szoruló *íjhurok*. A csomót meghúzva kialakul egy hurok, amit az íjfa végébe akasztanak és amin elég egyszer meghúzni a csomót, onnan kezdve nem tud elcsúszni. Ha belegondolunk, ez nagyon fontos, hiszen alapvető egy íjnál, hogy az ideg harc közben ne lazulhasson meg, viszont amikor nem használják, akkor leakasztható legyen.

Bármilyen fához, bothoz, gerendához a legszorosabban talán a *halászcsomóval* lehet odakötözni a dolgokat. Ez a hurok eredetileg a Quiron tenger partján elszórt halászfalvakból származik, onnan vették át az orgyilkosok és a boszorkánymesterek áldozataik gúzsakötéséhez.

Egyszerű, legtöbbször csak ideiglenes rögzítést ad a boghoz hasonló *félbog*. Ez nem két kötél, hanem egy kötél és egy rúd vagy bot egymáshoz rögzítésére szolgál.

A vitorlások fejlődésével született meg a vitorlákat feszítő *vitorlacsomó*, amely megintcsak a tengerészek és a hajósok gyakran használt eszköze.

A *csúszóhurok* gyakorlatilag nem más, mint egy szimpla hurok, amin egyszer átvezetjük ugyanazt a kötelet, ezáltal az átvezetett szál el tud csúszni a hurokban és egyszerű lassóként működhet. Hátránya, hogy a húzásra a szimpla hurok is szorul, ezért egyre nehezebben csúszik el benne a

másik szál. Jó tulajdonsága a gyors oldhatósága: ha a hurokban nincs semmi, a kötél két végét megrántva a csomó azonnal szétesik.

A *rögzítőhurok* a dupla hurokhoz hasonló, de eggyel több csavarás van benne, ezért valamivel jobban tart.

Ha túl hosszú a kötél és nem akarunk levágni belőle, jól jön a *kurtító bog*, amivel tetszőlegesen rövidíthetünk.

Igen erősen és tartósan fogja össze két kötél végét a különböző gyógyítók által is jól ismert *felcsercsomó*.

Ha csak kevés kötelünk maradt, hogy újabbat köthessünk a végére, de olyan csomó kell, ami egyszer megszorul és aztán nehezen oldódik ki, keresve sem találhatunk jobbat a *szarvkötélbognál*.

Természetesen az ácsok is használnak kötelet. Gerendákat rögzíteni legbiztonságosabban az *ácssomóval* lehet.

Az északi favágóknál alakult ki a tutajok kialakítására igen jó *szorítókötés*. Természetesen minél többször tekerjük a rönkökre a kötelet, annál jobban tart.)

Valamivel morbidabb, de elég közismert az *akasztófahurok*. A csúszóhurokhoz hasonlatosan ez is el tud csúszni, bár valamivel nehezebben. Ha azonban rászorították valamire – teszem azt egy nyakra - akkor kis időbe telik, amíg le lehet szedni. Persze sokféle hurokkal lehet embereket és egyéb teremtményeket megfojtani, de mindezidáig ez bizonyult az adott célra a legjobbnak. A babonás hóhérok (és ki hallott már más fajtáról?) pontosan hétszer tekerik körbe a kötelet a csúszó száron. Azt mondják, ettől az akasztott ember lelke nyomban távozik a túlvilágra, és nem jön vissza kísértetni... Mindenesetre nem árt az óvatosság.

Viszonylag bonyolultabb, de igen jó szolgálatokat tehet a *kettős csúszóhurok*, amit nagy gonddal kell megkötni, mivel azzal a különleges tulajdonsággal rendelkezik, hogy csak annyira szorul meg, amennyire az elején megkötöttük, függetlenül attól, hogy mekkora erővel húzzuk a szárát. Ezzel a csomóval lehetséges adott súlyú tárgyakat előre meghatározott, egyenletes sebességgel leengedni. Természetesen ehhez rengeteg gyakorlat és tapasztalat szükséges. A kettős csúszóhurok is, a szimplához hasonlóan, egyetlen rántással eltüntethető.

Mf: A Mesterfokú kötélhasználó köthet olyan csomót, amelynek egyik szárát húzva a hurok szorul, a másikat húzva a hurok kioldódik. Ennek hasznát veheti, ha úgy akar átkelni egy szakadékon, hogy a kötelet nem kell otthagynia, odarögzítve a túlparton. Ezenfelül számtalan más módját ismeri a kötélhasználatnak, amit egy átlagember nem is igen tud elképzelni. (ld.még: lejjebb)

A kötélhasználat másik nagy előnye, hogy a kötél szakavatott kézben fegyverré válhat. A Mesterfokú csomókötő akár fél kézzel, egy-két gyors mozdulattal képes az Alapfokú hurkokat megkötni. (Ez adta az ötletet a Gorwick hegyei között élő Lowrick klán fejedelmének. Elkezdtek harc közben használni a kötelet. Néhány évtizednyi gyakorlás után fél kézzel is képesek fojtó hurkot vetni az ellenfél nyakába, akár szemből is. A hurkot dobhatják nyakra, kézre, de akár fegyverre is. Nem kell hozzá más, mint 3-4 méter kötél a végein egy súllyal és az áldozat egyetlen hang nélkül kimúlik...) Természetesen a hurokvetés is fegyveres képzettséget (a Csomózás Mestereknél túl) és sikeres Támadó Dobást igényel. Minthogy a kötél magában nem fegyver, Harcérték Módosítói sincsenek, ám aki képzetten harcol vele, a következő előnyöket élvezzi: KÉ, +10, TÉ +10, VÉ -, CÉ -.

Ha a hurok talált, az ellenfél a földre rántható, a kezéből a fegyver kitéphető, vagy egyéb kellemetlen dolgot lehet neki okozni. Ezt a fajta fegyveres képzettséget játékos karakter ritkán ismeri, hisz ez a Lowrick család egyéni harcmodora.

A kevésbé specializált harcosok is válogathatnak a különböző, kötélből készült fegyverekből, mint például a lasszó, a bola, a háló vagy az ostor. A Mesterfokú kötélhasználó mindegyik fent említett

fegyverre +5-öt kap a Támadóértékéhez, függetlenül attól, hogy az adott fegyverhez egyébként ért-e vagy sem. (Természetesen a képzetlen fegyverhasználat levonásai őt is sújtják.)

A lassót talán nem kell különösebben bemutatni, a legtöbb nép felfedezte magának, bár harcban ritkán használják, hiszen két kéz kell hozzá, védekezésre pedig alkalmatlan. A bola ugyan kevésbé közismert, mégis hatékonyabb fegyver: három rövid kötél- vagy szíjdarab egy csomóban összekötve, másik végükön egy-egy ökölnyi súly. A csomónál megfogva, megpörgetve és elhajítva sikeres Támadás esetén a kötelek az áldozat köré tekerednek, a súlyok pedig megütik.

A háló az abasziszi gladiátorok egyik közkedvelt fegyvere. A hozzávetőleg egy-két négyzetméteres, nem túl sűrű szövésű hálót a baljukban tartják összehajtogatva. A megfelelő pillanatban elhajítva a hálót, az a szélére erősített súlyok hatására kibomlik, és az ellenfélre terül, aki minden heves mozdulatával csak jobban belegabalyodik. A háló közepén található egy külön kötél, aminek a végét a gladiátor mindvégig a kezében tartja. Sikeres támadásnál ezzel is jobban ráhurkolhatja a hálót az ellenfelére, sikertelen támadásnál ezzel ránthatja vissza fegyverét egy esetleges újabb próbálkozás reményében. (A hálóval a második és az összes többi támadásra TÉ-15 levonás van, mivel az már egyszer kibomlott és harc közben csak úgy tessék-lássék módra lehet feltekerni. Ugyanezen okból hálóval legfeljebb minden harmadik körben kísérrelhet meg támadást a használója.)

Az ostor - az Indiana Jones filmek és könyvek óta tudjuk - nem csak lovak ösztökélésére használható, de harcban és mászásban egyaránt nagy segítség. Jellegzetes alkalmazói bizonyos ork törzsek harcosai, akik tüskével és ólomnehezékekkel ellátott korbácsot forgatnak baljukban és kardot a jobbjukban.

Természetesen a fent felsorolt fegyverek sebzése csak Fp lehet. Ha a Támadó Dobás sikeres, a fegyver rátekeredik az ellenfélre és annak egy teljes körébe kerül, hogy attól megszabaduljon. Ez alatt a kör alatt semmi mást nem tehet, kivéve, ha rendelkezik kötelékből szabadulás képzettséggel. Túlütésnél sincs Ép sebzés, hanem sokkal jobban rátekeredik az áldozatra. Ez lehet a támadó által előre bejelentett helyre, testrésze vagy fegyverre, de a KM is meghatározhatja. Ilyenkor annyira belegabalyodik az áldozat, hogy 2k6 körre van szüksége a szabaduláshoz (kötelékből szabadulás képzettséggel 1k6 kör), amely idő alatt semmi mással nem foglalkozhat.

Természetesen ezeknek a fegyvereknek a legnagyobb előnye, hogy amíg az ellenfél szabadulni próbál tőlük, nem tud a harcra és a védekezésre figyelni, ezért VÉ-je a táblázatban megadott értékkel csökken. Ha nem törődik vele és harcol tovább, a fenti levonások felével teheti. Varázsolni természetesen képtelenség, ha a kötél a varázshasználó kezén vagy nyakán szorul.

Gyorsabb szabadulással kecsegtet a köteleket elvágni. Ezt bármilyen éles fegyverrel megteheti akár az áldozat, akár egy társa, pusztán sikeres Támadó Dobást kell dobniuk VÉ 50 ellen és összesen a táblázatban megadott mennyiségű sebzést kell a kötélen okozni. Onnan kezdve az a fegyver (lasszó, bola, stb.) használhatatlan. Gyakran lasszó vagy ostor alkalmazója megpróbálja földre rántani ellenfelét. Ekkor az áldozatnak sikeres Erő vagy Ügyesség-próbát kell tennie, hogy talpon maradt-e (áldozat választhat).

Végezetül álljon itt a kötelek és csomók néhány ritka és érdekes alkalmazása.

Bizonyos népek képesek egy vagy több kötélből különböző használati tárgyakat fogni, csomózni. Készíthetnek tarisznyát, kosarat, zsákot, de akár köpönyeget, nadrágot is. Természetesen ez is pont olyan szakma, mint a többi, így meg is tanulható (ld: szakma).

Egy orgyilkosok által igen kedvelt módszer, hogy a gúzsakötött áldozat nyakába csúszó hurkot vetnek, aminek a végét a bokájukhoz kötözik, miközben a bokát és a lábait hátrafesztik. Ez a kitekert póz igen fájdalmas és fárasztó, de ha az ember kiegyenesedik, megfullad. Az így kivégzett áldozat gyötrelmes, lassú halált hal, de közben esetleg bevall ezt-azt.

Talán a legfurcsább mégis a Lowrick klán csomóírása, a piku. Ez látszólag csak egy kötélnek néhány csomó, valójában azonban rejtjeles üzenet, amit csak a beavatottak érthetnek.

Az alábbi táblázatban fel vannak sorolva a különböző kötélfégyverek ellenségre gyakorolt hatása, ha rátekeredik, illetve az, hogy hány Sp sebzést kell bevinni rá vágófégyverrel ahhoz, hogy kiszabaduljon az áldozat.

| Fegyver | Ellfél VÉ | Sp |
|---------|-----------|----|
| Lasszó | -50 | 8 |
| Bola | -70 | 8 |
| Háló | -90 | 8 |
| Ostor | -50 | 10 |

ÉNEKLÉS / ZENÉLÉS

Af 5 Kf 14 Mf 30

Nincs olyan világ, ahol ne ismernék az ének és a zene művészetét. Nem kivétel ez alól Ynev sem - sőt! Az udvari zenészekről a kizárólag maguk szórakoztatására éneklő bárdokig, a szent énekeket kántáló kórusoktól a primitív bennszülött ceremóniák énekeséig mindenféle és fajta zenész fellelhető a kontinensen.

A Képzettség elsajátításával a karakter szert tehet a különféle hangszereken történő játék, valamint az éneklés tudományára. Olyan ismeret ez, amely kellő fokon űzve biztos kenyeret biztosíthat a karakternek bármelyik nemesi udvartartásban; olykor pedig segítségére lehet az egyébként kemény szívek meglágyításában. Különösen igaz ez az utóbbi kitétel Ilanorban, ahol a nyers, képzetlen hangú, de tagadhatatlanul lelkes és tehetséges dalnokok búskomor nótái hamar könnyet csalnak a hallgatóság szemébe.

Af: Alapfokú Képzettség esetén a karakter tagadhatatlanul szépen énekel, és játszik egy általa választott hangszeren.

Kf: A karakter szépen énekel, és játszik néhány fajta hangszeren. A tudománya már közel jár a művészethez, de azért még van hová fejlődnie.

Mf: A karakter kiművelt hangon énekel, sokféle hangszeren játszik. Ha zenél, egyhamar elbűvöli hallgatóságát. Tudománya már minden szempontból művészetnek nevezhető. A Mesterfokon zenélő dalnokok hazája Erigow, ahol a bárdok dalai értő fülekre találnak a művelt nemesi közönség körében.

ERDŐJÁRÁS

Af 5 Kf 9 Mf 14

Az erdőjárás képzettség - bár eredetileg mérsékelt övi erdőkre vonatkozik - általánosságban kiterjeszthető minden tájra. Ynev különböző vidékein élő embereknek mást és mást jelent ez a képzettség. Az alábbiakban rövid felsorolást adunk mindazokról a tájakról és területekről, amelyek hasonló képzettségként megismerhetőek:

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

Persze a lista korántsem teljes, ki lehet egészíteni újabb terepekkel, de ez már a KM-ek dolga.

Af: Az egyes területek ismerője Alapfokon ismeri a terepviszonyokat, a területből adódó főbb veszélyforrásokat, az itt élő állatokat, növényeket. Sokkal jobban meg tudja különböztetni a táj jellegzetes vonásait, mint a kívülálló, így kevésbé valószínű, hogy eltéved, akár olyan területen is, ahol még nem járt annakhöz. Ismeri a vidéken található állatok szokásait, felismeri az ehető és a mérgező növényeket. Tudja, milyen népek, fajok lakják a vidéket és ezek milyen viszonyban állnak egymással, és ő milyen fogadtatásra számíthat.

Kf: Középfokon képzett karakter kevésbé képzett társánál jobban ki tudja használni a környezet adta lehetőségeket, alapvető felszerelési tárgyakkal képes életben maradni egy darabig, olyan helyeken is el tud bújni, ahol más nem próbálna, stb. Ellenben képességei elmaradnak mesterfokon képzett társaihoz képest.

Mf: A képzettség mestere tökéletesen ismeri a tájat, otthonosan mozog benne, még ha először látja is. Szinte lehetetlen, hogy eltévedjen. Pontosan ismeri a terep lehetőségeit, akár harcra, akár túlélésre van szó. Ismeri és meg is találja az itt élő állatokat és növényeket. Nem csak beazonosítani tudja őket, de felkutatni is. Mindent összevetve némi alapvető felszereléssel (pl.: kés) sokáig képes életben maradni a táj nyújtotta élelemforrásokat felhasználva. Lehet ez az ehető gyökerek kiásása, a bogyók begyűjtése, kisebb rácsálók vadászata, alapvető halászat, stb. Képes a végtelenségig kihasználni a táj nyújtotta lehetőségeket, így kényelmesen utazhat, esetleg elbújhat olyan helyeken is, ahol mások erről álmodni sem mernének. Pontosan ismeri a helyi népek és fajok szokásait, viselkedését, hozzáállását és tudja, mire számíthat tőlük. Még egyfajta alapvető legendaismerettel is rendelkezik, ami inkább a népi megfigyeléseken és babonákon alapszik, de túléléshez mindenképpen hasznos.

Ezt a képzettséget értelemszerűen nem lehet könyvből megtanulni, csakis úgy, ha az illető évekig ott él azon a vidéken. Az erdőjárás elsajátításához nem feltétlenül szükséges mester útmutatása, de úgy persze könnyebb. Ha valaki bír már valamilyen szintű képzettséggel valamilyen tereptípus esetén, elképzelhető, hogy egy másik tereptípusra való ismereteket könnyebben elsajátítja. Ennek elbírálása a KM dolga. Az sem elképzelhetetlen, hogy egyes tereptípuson meglévő ismeretek valamilyen szinten felhasználhatók más tereptípuson is. Ezt szintén a KM dönti el adott esetben.

ÉRTÉKBECSLÉS

Af 5 Mf 11

Az értékbecslés tudománya általában az ékszerészek, aranyművesek, tolvajok képessége, de némi gyakorlással és tanulással bárki elsajátíthatja. A Képzettség segítségével az értő szemű karakter rögvest megállapíthatja a drágaságok értékét, és könnyen elkülöníti a hamist a valóstól.

Af: Az Alapfokú értékbecsüs képes meghatározni a drágakövek, arany- és ezüsttárgyak értékét. Felismeri a megmunkáltság minőségéből eredő különbségeket és a neves mesterek keze munkáját. Egy ilyen karaktert bizony nehezen vernek át, mikor vásárol vagy elad.

Mf: A Mesterfokon képzett karakter már a régiségek, mi több, a varázsos tárgyak értékét is meg tudja becsülni. Távoli tájak rég elhunyt kézműveseinek munkáit is felismeri, és tisztában van azok valós árával.

ESÉS

%-os Képzettség

A karakter ügyesen kigurulja, tompítja az eséseket. Ha nagyon magasról zuhan le, érti a módját, hogy a keze ügyébe akadó rögzített tárgyak segítségével hogyan fékezze, vagy akár állítsa meg a zuhanást. Regéket mesélnek olyan harcművészekről, akik egy kútba zuhanva, a kövek összeillesztésénél keletkező résekbe belebelekapaszkodva képesek voltak fékezni, sőt, kis idő múltán akár a falhoz tapadva meg is állítani az esést.

A Képzettség általános felhasználása azonban a harc során való esésekből származó ütések tompítása. Az a karakter, aki sikeres Képzettség-próbát tesz, nem szenved el az esésből származó sebzést, sőt jóval könnyebben talpra is keveredik.

Az Esés Képzettségből származó előnyök kihasználásához a karakternek előbb sikeres Képzettség-próbát kell tennie. Az Esés avatatlan nagymesterei mindenképpen a harcművészek, ám a Képzettség mindenki számára tanulható.

ETIKETT

Af 3 Kf 7 Mf 12

Az Etikett az udvarias, társadalmi követelményeknek megfelelő viselkedést jelenti. Azt a tudományt, melynek birtokában a karakter tudja, kit miként kell köszöntenie, milyen módon kell meghajolnia, bizonyos helyzetekben hogyan kell viselkednie. Képes cirkalmasan fogalmazni, és megtalálja helyét az úri társaságban. Minden tájegység, nép, ország, birodalom kialakítja saját illemrendszerét, így a karakternek a Képzettség tanulásakor meg kell határoznia, hogy mely vidék etikettjét kívánja elsajátítani. A legismertebbek a shadoni, pyarroni, erigowi, toroni és az abasziszi etikettek.

Af: A karakter nagyjából ismeri a nemesi, főnemesi etikettet, valamelyest ismeri az udvariassági formákat.

Kf: A karakter járatos a nemesi és főnemesi etikettben, ismeri a réteg szokásait, az udvariassági fordulatokat, képes burkoltan közölni gondolatait, ill. illedelmesen vérig sérteni valakit.

Mf: A karakter a fent leírtak mindegyikében akár még az udvarnál is megállja a helyét. Ezenfelül nagyvonalakban ismeri az összes szokásos etikett előírásait.

FESTÉSZET, RAJZOLÁS

Af 3 Kf 9 Mf 18

Af: A karakter képes - akár emlékezetből is - valóság-hű rajzokat készíteni helyekről, emberekről. Amit lát, azt tűrhető minőségben papírra másolhatja.

Kf: A karakter jó úton halad a művészi képzettségek felé, de még nem teljesedett ki igazán a tudása.

Mf: A mesterfok birtokosai már művészi értékű alkotásokat is készíthetnek, portrékat, tájképeket festhetnek.

FUTÁS

Af 9 Mf 20

A Futás Képzettség sokkal inkább jelent kitartó, mint szélesebb futást.

Af: Az Alapfokú Képzettséggel bíró karakter órákig képes egyfolytában, lendületes tempóban futni - pontosan annyi óra hosszát, amennyi az Állóképessége.

Mf: A Futás Képzettségnek is akadnak hihetetlen teljesítményekre képes üzői. Olyanok, akik napokig bírnak futni egyfolytában, pihenő nélkül; vagy olyanok, akik órák hosszát lépést tartanak egy vágató lóval. A Mesterfokon futó karakter nincs időhöz kötve Képzettsége gyakorlásában, ám ha túlfeszíti a húrt, akár életét is vesztheti.

Futásban a legkitartóbbak az elfek.

HAJÓZÁS

Af 6 Kf 15 Mf 30

Ynev világának beltengerein, tavain és folyamain jelentős hajózás folyik. Használják tutajokat, gályákat, vitorlás hajókat, de még acélból épített mágikus hajtású vízijárműveket is. A három legjelentősebb vízi kereskedelmi útvonal: az úgynevezett Bíbor Út a Quiron-tengeren, mely Toronból Abasziszba vezet, a szintén ugyanezen tengert átszelő Tiadlan kikötőiből a Városállamokba vezető útvonal, valamint az egész Gályák Tengere.

Af: A karakter megállja a helyét kisebb hajók matrózaként, de irányítani tud vitorlával felszerelt csónakokat, és egyéb kisméretű vízi járműveket.

Kf: A Hajózásban Középfokon képzett karakter képes elirányítani folyami vagy kisebb tavi hajókat, és megállja a helyét matrózként a tengeri hajókon is.

Mf: Mesterfokú Képzettség esetén a karakter képes tengerjáró hajók irányítására, sőt partmenti, óceáni fuvar lebonyolítására is. Azonban Mesterfok esetén már meg kell határoznia azt a hajótípust, melyre úgymond szakosodik. Választhat egy- vagy többárbócos vitorlás hajót, galeasszt vagy gályát, netán ezen csoportok bármelyikébe tartozó, de külön kategóriának számító hadihajót.

HANGUTÁNZÁS

Af 3 Kf 8 Mf 15

Sokrétű Képzettségről van szó; ide soroljuk a vadászok állathang utánczó képességét, mellyel magukhoz csalogatják a vadat, de ide tartozik a komédiások tudománya is, mellyel ismert személyek, főurak, papok, királyok hangját utánozzák, közönségük épülésére.

Af: A Képzettség Alapfokán a karakter utánozhatja szinte bármely állat, madár hangját, s jellegzetes, karakteres hangú, beszédmodorú emberek utánczásával is elboldogul. Ellenben azokat, akik az utánczott személyeket közléről ismerik, nem képes megtéveszteni, legfeljebb remekül elszórakoztatni.

Kf: A képzettség birtokosa képes az alapfokon felül bizonyos hangeffektusokat is leutánozni. Ezzel meg tudja téveszteni esetenként a felületes vizsgálódót, de egy gyanakvó számára könnyen feltűnhet a turpisság. Ugyanez igaz lehet konkrét személyek hangjának utánczásakor. Ellenben a karakter valóságúen tudja utánozni egy adott embertípust, faj jellegzetes hangját, ha ez a tudás megfelelő álcázás/álruha szakértelemmel párosul igen hatásos hamis képet tud kialakítani magáról.

Mf: A karakter bármilyen emberi - vagy nem emberi, de emberi szájjal reprodukálható - hangot képes leutánozni. Kis gyakorlással ezt olyan tökélyre viheti, hogy még az utánczott személy édesanyja is összekeveri őt a saját fiával - persze ha csak a hangját hallja. Mesterfokú Képzettséggel zajok, zörejek is valóságúen utánozhatók; például kulcscsörgés, fegyvercsattogás, léptek dobogása, ajtónyikorgás.

HELYISMERET

Af 1 Kf 3 Mf 7

Af: Az alapfokú Helyismeret hallomás alapján, leírásokból is megszerezhető, nem szükséges hozzá felkeresni az adott helyet. Az alapfokon képzett karakter ismeri az adott hely szokásait, a fontosabb tisztségek birtokosának nevét, arcát, a város nevezetesebb személyiségeiről szóló pletykákat. A főbb utakon eligazodik, tudja, hol keresse a kézműveseket, a fogadókat, a templomokat, tudja, hol és kivel kell vigyáznia, mit nem szabad cselekednie - egyszóval saját óvatlanságából kifolyólag nemigen keveredik bajba.

Kf: Középfokú helyismeret megszerzéséhez általában hosszabb-rövidebb ottartózkodás is szükséges. A karakter már nemcsak a főutcákat ismeri, ismer pár kerülőutat, de azért még távol van attól, hogy igazán otthon érezze magát a helyen. A képzettség ezen foka segítséget nyújthat meneküléskor, követéskor, lerázáskor, de az sem kizárt, hogy a karakter eközben maga téved el. A karakter ismerhet futólag pár embert a városba, de ez a kapcsolat meglehetősen laza.

Mf: A mesterfokú Helyismeret megszerzéséhez hosszabb-rövidebb ideig élni is szükséges az adott városban. Az időtartam pontosan nem határozható meg, hiszen van, aki néhány hét múltán is már bennfentesként mozog idegen helyen is, és van, aki évek múlva sem. Mesterfokú Helyismerettel a karakter úgy ismeri a várost, akár a tenyerét, soha nem téved el, járatos a legkisebb mellékutcákban is, miáltal könnyen elébe kerülhet valakinek, vagy éppen lerázhatja üldözőit. Tudja, mit, hol, kitől, mennyiért érdemes vásárolni; ha egyáltalán kapható, képes beszerezni a ritka vagy tiltott árucikkeket is. Több ismerőse is akad a városban, akitől alkalomadtán segítséget kérhet. Az, hogy kap-e az természetesen egészen más kérdés.

A Helyismeret általában nagyobb városra vagy kisebb országrészre vonatkozik - ennek nevét fel kell tüntetni a képzettségek mögött, miként a fegyvereket a fegyverhasználat Képzettség mellett. A Képzettség különlegessége, hogy Képzettségpont nélkül is szerezhető, a KM jogköre eldönteni, a karakter mely városokban rendelkezik Helyismerettel. Szülővárosában (ahol nevelkedett, évekig élt) minden karakter legalább alapfokú Helyismerettel rendelkezik. A tolvajok "munkaterületükön" már 1. szinten mesterfokkal bírnak a Képzettségben.

IDOMÍTÁS

Af 8 Mf 20

Ynev világán rengeteg olyan állat akad, amely betanítható az ember szolgálatára. Ezeknek csak jelentős, de nem kizárólagos hányadát jelentik a lovak, ökrök, kutyák. Hiszen vannak, akik farkasokat, madarakat édesgetnek magukhoz. Az Idomítás Képzettség felruhazza a karaktert annak képességével, hogy állatokat tanítson be különféle feladatok végrehajtására.

Af: Az Alapfokú Képzettség esetén ezek csak hétköznapi, az adott állatfajtól megszokott cselekedetek lehetnek. A ló idomítható lovaglásra, a kutya alapvető engedelmességre.

Mf: A Mesterfokon idomító karakter állatait már mindenféle különleges feladatok végrehajtására is képes betanítani. Remek példája ennek az, ami a vándorcirkuszokban történik.

Az idomítás igazi nagymesterei az elfek, ám ők féltékenyen őrzik tudományukat. Így lóidomítást a karakter legmagasabb szinten yllinori vagy ilanori csikósoktól, véredek betanítását abradói legényektől, sólymok reptetését pedig Arel papjaitól sajátíthatja el a karakter.

KOCSIHAJTÁS

Af 2 Kf 6 Mf 12

Af: Az Alapfokon képzett karakter gond nélkül hajt egyes vagy kettesfogatot, tudja, miként kell ki- és befogni a lovakat, ismeri a különböző kocsik, hintók teherbírását.

Kf: Mesterfokú Képzettség esetén a karakter elboldogul a négyes- vagy akár a hatosfogattal is, mi több, harcocsihajtásban is megállja a helyét.

Mf: A karakter olyan dolgokat is képes megtenni a kocsival, amit hétköznapi ember még csak nem is gondol.

LOVAGLÁS

Af 1 Mf 10

A Lovaglás Képzettség elengedhetetlenül fontos minden kalandozó életmódot folytató karakter számára. De nem nélkülözhetik a katonák, harcosok, lovagok sem - sőt! A ló Ynev elsődleges közlekedési eszköze, így vagy úgy, de majdnem minden nem paraszti származású ember elsajátítja a lovaglást.

Af: Az Alapfokon képzett karakter képes megülni a lovat, irányítani, akarata szolgálatába kényszeríteni - feltéve ha a háts idomított. Nem jelent számára gondot a vágta, de az ugratás sem. Kijelenthetjük: már az Alapfokú Képzettség is tökéletes lovastudományt jelent. Ahhoz azonban nem elegendő, hogy a karakter kihasználhassa a lovas harcmódból származó előnyöket.

Mf: A Mesterfokon képzett lovas tökéletesen uralja az általa megült hátast. Gyakorlottsága révén nem igényel tőle különösebb figyelmet az állat irányítása, ezt ösztönösen teszi. Így képes úgy harcolni lovaglás közben, hogy teljesen kihasználhassa az ebből eredő előnyöket.

A Lovaglás Mesterfoka leginkább a különféle lovagrendek tagjainak sajátja, azonban sem ők, sem senki más nem érhet az yllinori és ilanori könnyűlovasság és a csikóslegények nyomába.

MÁSZÁS

%-os Képzettség

A Mászás Képzettség a fák, falak megmászásában való különleges jártasságot jelenti. Azt, amikor a karakter függén és biztosan kúszik fel az átlagember számára megmászhatlannak ítélt meredélyeken is. Az igazán gyakorlott falmászók hihetetlenül sima felületeken is képesek kapaszkodót, támaszt találni. Nem jelentenek számukra akadályt a várak, lakóházak falai, a függőleges, vagy akár kifelé dőlő sziklák sem.

A Mászás Képzettségben való Százalékos Jártasság értéke olyan falra, fára vonatkozik, melyet nagy szerencsével egy ügyes, de gyakorlatlan karakter is képes lenne megmászni. Ilyenkor módosító tényező nincs. Ha a fal nehezebben vagy könnyebben mászható, akkor a KM a karakter hátrányára vagy előnyére levonhat vagy hozzáadhat százalékot a jártassághoz. Átlagos nehézségűnek minősül a függőleges, egymásra rakott dinnyényi kövekből halmozott várfal, ahol a kiálló kövek, és a repedések sűrű és könnyű kapaszkodót kínálnak.

A Képzettségpróbát minden megtett 25 méter (avagy 3 perc tétlen kapaszkodás) után meg kell ismételni. Így egy 50 méter magas várfal leküzdése két sikeres Képzettségpróbát is igényel.

A Mászás Képzettség leginkább a tolvajok sajátja, de sokan üzik ilyen vagy olyan - akár még az övéknél is magasabb - szinten.

MELLÉBESZÉLÉS

Af 3 Mf 9

A Mellébeszélésben járatos karakter sokszor gyakorlottabban forgatja a szót, mint a fegyvert. A gyakorlott mellébeszélő nem jön zavarba, a legkényesebb helyzetekben is mindig megtalálja a helyes szavakat, a legmegfelelőbb hazugságokat. A Képzettséget sok KM nem alkalmazza, mondván: a szerepjáték döntse el, képes-e egy karakter ekként kivágni magát a bajból. Általában a kettős megoldás a célravezető: a Játékos mutassa be karaktere színjátékát, majd a KM döntsön a Képzettség ismeretében. A Képzettség ezenkívül remek szolgálatot tehet valamely NJK képességeinek meghatározásakor.

Af: A karakter képes lyukat beszélni az egyszerűbb emberek (parasztok, katonák, városi örök) hasába.

Mf: A műveltebb embereket és az alapfokú Emberismerőket is képes csöbehúzni sikamlós hazugságaival és pergő nyelvével.

A Képzettséget alapfokon megkapja minden tolvaj és bárd, de Képzettség-pontjaiból bármelyik kaszt tagjai megtanulhatják. Az egyetlen megkötés, hogy az alapfokhoz legalább 10-es, a mesterfokhoz pedig 14-es Intelligencia szükségeltetik, továbbá a Képzettség nem a szükségzavú hősök erőssége.

NYOMOLVASÁS / ELTÜNTETÉS

Af 8 Kf 15 Mf 35

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

Af: Tereptől függően 1-6 nap távlatából képes olvasni a nyomokat.

Kf: Tereptől függően 1-12 távlatból képes a nyomokból olvasni.

Mf: Tereptől függően akár 1 hónap távlatából is sikerülhet kiolvasnia a nyomokból a kívánt információt.

A Nyomeltűntetés alapvető Képessége a Nyomolvasáshoz értő karakternek. Így az képes arra, hogy hátrahagyott nyomait mások előtt elrejtse. Erre csak azonos fokon képzett Nyomolvasóval szemben képes, magasabb minősítésével szemben semmiképp. Sőt, erre is csak akkor, ha a leplezésre több alaposítást szán, mint amennyit a Nyomolvasó az utólagos vizsgálódásra. Megjegyzendő, hogy nem feltétlenül szükséges a képzettség a nyilvánvaló nyomok követésére. Hogy egy szélsőséges példát említsek, egy húszfős lovascsapat könnyű vágóban hagyott félórás nyomait az erdőben bárki tudja követni a letarolt bokrok, letört ágak, és a szétaposott föld alapján.

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

SZAKMA

Af 2 Kf 7 Mf 15

Természetesen Ynev világán is élnek suszterek, szatócsok, kovácsok, asztalosok; mindennek megvan a maga tudománya, másként fogalmazva a szakmája. A M.A.G.U.S. Képzettségrendszerében a karakternek arra is van lehetősége, hogy ezeket elsajátítsa. Akár azért, hogy inséges időkben megéljen belőle, akár azért, mert úgy véli, hasznára válik az efféle ismeret kalandozása során. A Szakma Képzettség segítségével a karakter elsajátíthat egy általa megnevezett kézműves "civil" szakmát.

Af: A karakter ismeri a szakma alapjait; inasként bárhol beválna. Egyszerűbb feladatokat maga is képes véghezvinni, de semmiképpen sem számít elismert mesterembernek.

Kf: A karakter jóval több egyszerű inasnál, sokmindent meg tud csinálni, de azért vannak határai a tudásának. Adott körülmények között meg lehet ebből élni, de az igazán igényes vevők kívánságait nem tudja kielégíteni.

Mf: A karakter szakemberként ismeri az adott szakmát. Tudása elegendő arra, hogy - ha úgy hozza a szükség - akár meg is éljen belőle. Bárhol telepszik le, szívesen fogadják, hozzáértését elismerik. Műhely híján képes egyszerűbb, műhelyben akár bonyolultabb holmik elkészítésére.

A szemléletesség kedvéért felsorolunk néhány szakmát és meghatározzuk tevékenységi körét is.

| | |
|---------------|---|
| Kovács | fém tárgyakat készít |
| Patkolókovács | patkókat készít, lovakat patkol |
| Fegyverkovács | fém fegyvereket készít |
| Páncélkovács | fém páncélokat, vérteteket készít |
| Íjkészítő | íjakat, számszeríjakat, nyílveszőket készít |
| Ács | épületek faszervezeteit készíti el |
| Asztalos | fatárgyakat készít (bútorokat) |
| Szatócs | vegyeskereskedő |
| Suszter | cipőt készít |
| Szabó | ruhákat készít |
| Fogadós | vendégeket fogad |
| Kerékgyártó | kocsikerekeket készít |
| Bognár | hordókat készít |
| Földműves | műveli a földet |
| Ékszerész | ékszereket készít, ad-vesz |
| Lócsiszar | lovakat nevel, elad |

SZEXUÁLIS KULTÚRA

Af 5 Kf 12 Mf 30

A Szexuális kultúra Képzettség valójában a szeretkezés művészetét jelenti. Ynev világán több kultúrkör is kialakította a maga, a többitől különböző tudományát az érintett területen. A karakter ezek közül válogathat, mikor a Képzettség elsajátítására készül.

Af: A karakter kultúráltn szeretkezik, érzékeli és képes teljesíteni partnere kívánságait.

Kf: A karakter magasán kiemelkedik az átlagos férfiak/nők közül szeretkezési tudományával.

Mf: A karakter szeretkezés közben a legmagasabb szintű kéjben részesíti, szinte megőrjíti partnerét. Mindezek eredményeképp általában érzelmileg is magához láncolja a másikat.

A Képzettség elsajátítása sok gyakorlást igényel. A Szexuális Kultúra igazi tudói Ellana papnői, de egyes boszorkányrendek tagjai vagy Alidar Gyöngyei sem maradnak el mögöttük.

TÁNC

Af 5 Kf 12 Mf 30

Fontos elkülönítenünk a "köznépi" és az "udvari" stílust, valamint az igazi táncművészetet.

Az ynevi vidék és város egyszerű népe ünnepei alkalmával szívesen táncol, s ugyanez áll a jómódú polgárházak, paloták lakóira is. Az előbbi látványa viszolygást kelt az úgynevezett felsőbb körökben, utóbbié kacajt fakaszt a közrendű ajkakon - az egyes osztályok képviselőinek azonban felettébb ritkán adatik meg, hogy produkcióikkal egymást boldogítsák.

A tánc művészetének (mesterségének) számos válfaja akad szerte a kontinensen: példaként elég, ha az ilamnori és yllinori kardtáncot, a niarei törtáncot vagy a dzsad tűztáncot említjük.

Táncművészetet - különös tekintettel az adott vidéken megszokott változatokra, udvari táncokra - majd' minden civilizált állam nagyvárosaiban oktatnak. A táncosok (még inkább táncosnők) célirányos képzésében Ellana hívei, a Lótusz Leányai, Alidar klánjai - és bizonyos alvilági társaságok járnak az élen.

Af: Alapfokú Képzettség birtokában a karakter ismeri szülőhelyének és környékének táncait, és - ha koncentrálni - úri társaságban sem hoz szégyent saját fejére.

Kf: A karakter már úri társaságokban is teljes „biztonságban” van, sok táncot ismer.

Mf: Mesterfokra emelkedvén a karakter már az összes számottevő irányzat lépéseit ismeri, a divatosabbakban pedig egyenesen kiválóan minősül - akár egy uralkodói házban is megállja helyét. Ha anyagi helyzete megkívánja, fellépést vállalhat, leckéket is adhat, megfelelő díjazásért.

UGRÁS / AKROBATIKA

%-os Képzettség

A karakter a legkülönlegesebb ugrások, perdülések, szaltók, passzív és dinamikus hajlékonysági elemek végrehajtására képes, ezeket akár harc közben is alkalmazni tudja. Ezzel természetesen nehezebbé teszi ellenfele számára, hogy az megsebezze őt. Így az Ugrás Képzettséget harc közben is használó karakter VÉ-jéhez hozzáadódik az ugrás százalék egyötöde. (Pl.: Ugrás 40%, akkor +8 a VÉ-re.) Ennek természetesen alapvető feltétele, hogy a küzdelem helyszínén ehhez elegendő tér álljon rendelkezésre. Vagyis alacsony helyiségekben, szűk folyosókban az Ugrás Képzettség harc közben nem alkalmazható.

A Képesség nem használatos arra, hogy a karakter különlegesen magas falakat, vagy különlegesen széles árkokat ugorjon át. Ezt például a Pszi Testsúlycsökkentés diszciplínájával lehet elérni.

ÚSZÁS

Af 2 Kf 5 Mf 10

Az úszni tudás korántsem hétköznapi ismeret Ynev világán. Leginkább csak a tengerek, folyók, tavak partjain élők bírják. Egyes hadseregekben alacsony szinten megkövetelik a katonáktól, de ez nem általános. A különféle Harcos Kasztok tagjai esetében azonban már mindennapos tudománynak számít.

Af: A karakter jól úszik. Ha kevés súly húzza, akár egy óra hosszat is képes lebegni a felszínen. Könnyedén átúszik egy közepesen erős sodrású folyót.

Kf: A karakter némi felszerelést is képes magával vinni úzás közben. Néhány óráig is képes úszni, ha ez szükséges (persze nem teljes terheléssel), de képes átúszni egy sebesebb sodrású folyót is.

Mf: Képes teljes felszerelését a víz felszínén tartani, könnyedén úszik órákig is, ha úgy hozza a sors. Átússza a legsebesebb sodrású folyót is. FIGYELEM: fémvértetben még Mesterfokon sem lehet úszni!

VADÁSZAT / HALÁSZAT

Af 8 Mf 15

A Vadászat/Halászat Képzettség azzal a képességgel ruházza fel birtokosát, hogy könnyen, fáradtság nélkül jusson élelemhez erdön, mezőn, tavak, tengerek környékén.

Af: A képzett karakter ismeri a vadállatok, halak szokásait, tudja mire, milyen körülmények között, milyen csalétekkel, milyen napszakban érdemes vadászni ill. halászni. Tudománya mások és saját tapasztalatán alapul, netán bizonyos népek nemzedékről nemzedékre öröklődő hagyományain.

Mf: A Mesterfokon képzett karakter, ha vadak nyomába szegődik, mintegy ösztönszerűen, belső intuíciók által vezérelve talál rájuk. Netán oly misztikus képességekkel is rendelkezik, melyek segítségével magához csalogathatja a későbbi zsákmányt. A Mesterfokú Vadászat/Halászat Képzettség igazi mesterei az elfek lehetnének, ha különleges képességeiket hajlandóak lennének efféle, általuk megvetett cél szolgálatába állítani.

ZSONGLŐRKÖDÉS

Af 3 Kf 6 Mf 10

A Zsonglőröködés a szórakoztatás kedvelt módja Yneven. A felsőbb körök éppoly szívesen szemlélik, mint a piacterek jöttment közönsége. Társulatok járják a falvakat, városokat; igyekeznek hosszabb-rövidebb időre beférkőzni egy-egy tudományukat méltányoló földesúr kegyeibe. Általában vidéken találják meg könnyebben a számításukat, ahol a vándorcirkusz érkezte jelentős eseménynek, kitüntetett látványosságnak számít. A nagyobb városokban már csak az igazi profik keresik meg a kenyerüket, míg a főnemesei, ne adj'isten királyi udvarokba csak a legjobbak juthatnak be.

Af: A karakter kezdő szinten zsonglőröködik: ügyesen dobál a levegőbe egyszerre három, akár négy tárgyat is; ezeket semmiképp sem ejti el. Nehezebb kunsztokba azonban - közönség előtt - jobb, ha nem fog.

Kf: A karakter már tud pár igazán látványos, különleges mutatványt, de azért még nem teljesen profi.

Mf: A karakter mesterien zsonglőrködik. Bármilyen társulatban, a legelőkelőbb közönség előtt is megállja a helyét; a piacterekre kiállva hamar pénzhez jut. A legnagyobb zsonglőrök általában a dzsádok, vagy a gorviki tolvajklánok tagjai közül kerülnek ki.

ALVILÁGI KÉPZETTSÉGEK

Az Alvilági Képzettségek nem pusztán nevükben alvilágiak, általában alviláginak számító alakok bírják őket. Egyes efféle Képzettségeket persze más kasztok képviselői is egészen magas szinten űzhetnek.

ÁLCÁZÁS / ÁLRUHAVISELÉS

Af 12 Mf 24

Gyakran tanácsos az embernek arcot váltania, mássá alakulnia, hogy eltűnhessen a tömegben, megtévessze ellenségeit. A menekülés, nemkülönben az észrevétlen támadás eszköze ez. A Képzettségben járatos karakter képes álcázni magát, bármely szituációban meggyőző áruhát ölt.

Af: Az Alapfokon képzett karakter képes elváltoztatni arcát, alakját, olyannyira, hogy legközelebbi ismerősei sem igen ismerik fel.

Mf: A Mesterfokú Képzettség már annyit tesz, hogy a karakter bárkinek az alakját, arcvonásait képes felölteni némi segédanyag, ruházat és kozmetikum segítségével.

Ahhoz, hogy valaki hevenyészett álcát készítsen, nem feltétlenül szükséges a képzettség. Ellenben egy ilyen szedett-vedett álca nyomába sem ér akár az alapfokon képzett karakter igényesen elkészített álcájával. A Képzettséget legmagasabb szinten a Fejvadászok űzik, esetükben az ember soha nem tudhatja, ártalmatlan öreganyóval, vagy életveszélyes gyilkossal áll-e szemben.

CSAPDA ÉS TITKOSAJTÓ KERESÉS

%-os Képzettség

Az elrejtett csapdák felfedezése rendkívül hasznos tudomány. Sok kellemetlenségtől óvhatja meg a karaktert és társait. Természetesen a tevékenység nem tudatalatti, csak akkor alkalmazható, ha a karakter előre szól. Nem is nevezhető gyorsnak, hiszen a gyanús terület aprólékos átvizsgálásából áll. De egy kalandozónak nemcsak csapdákra kell számítnia egy idegen helyen.

Várakban kastélyokba, de olykor még városi házakban is építenek olyan titkos folyosókat, melyek létéről, bejáratáról a ház urának és bizalmasainak kivételével senki sem tud. A lakók, ha bajba kerülnek, ezeken észrevétlenül elhagyhatják az épületet, vagy meghúzódnak a rejtett helyiségekben. Gyakran efféle folyosók vezetnek a kincseskamrákba, a titkos laboratóriumokba vagy földalatti tanácskozó termekbe. Ugyanide soroljuk még a falakba nyíló titkos kamrákat és fülkéket, a padlódeszkák alatt vagy a mennyezetet borító rozetták mögött meghúzódo rekeszeket.

A Csapda és Titkosajtó-keresésben járatos karakternek esélye van arra, hogy meglelje a csapdákat, a rejtett helyiségek bejáratát, ha létüket sejtí, de pontos helyükről nem tud. A képesség gyakorlásához a legtöbb esetben a karakternek be kell jelentenie kutatási szándékát. Ilyenkor a falat kopogtatja döngő szakaszokat keresve, rések, repedések után vizsgálódik, vizsgálja a padlót esetleges csapdabeindító mechanizmusok után kutatva, stb. A Képzettségpróbán pozitívan befolyásolja, ha a karakter megmondja, pontosan mit és hol keres. Minél pontosabb meghatározást ad a keresés mikéntjéről, annál nagyobb az esélye a sikerre - persze csak abban az esetben, ha a csapda, vagy a titkos bejárat valóban a gyanúnak megfelelő természetű. A siker esélye annál kisebb, minél jobban álcázták a csapdát vagy titkosajtót, minél szokatlanabb módon helyezték el.

Bizonyos esetekben akkor is adódik lehetőség egy titkosajtó észlelésére, ha a karakter nem jelenti be kutatási szándékát. Ilyenkor persze nem magát az ajtót leli meg, csak gyanúja támad létéről. Például indokolatlan huzatot érezhet, szemet szúrhatnak neki bizonyos jellegetes építészeti

megoldások. Ez a jelenség elvileg előfordulhat csapdák esetében is, de gyakoribb az, hogy a csapdát csak akkor észlelik a gyanútlan halandók, ha már működésbe lépett... Ha az adott helyiségben ilyesmi előfordul, a KM titokban Képzettségpróbát dob a karakter helyett, s csak akkor szól neki, ha a próba sikeres. Ilyen esetekben még a karakternek is dobnia kell, ha meg is kívánja lelni az ajtót – esetleg némi pozitív módosítóval.

A csapda vagy titkosajtó felfedezése nem egyenlő kinyitásával. A megtalált csapdát még hatástalanítani kell. A titkos ajtókat olykor egyszerű retesz, zár, netán ravasz mechanizmus gondoskodik a túldoldali helyiség biztonságáról. Ha a zár nem nyitható néhány egyszerű mozdulattal, ha a karakter nem rendelkezik a beleillő kulccsal, vagy a mechanizmus működtetéséhez szükséges ismerettel, akkor vagy a Semlegesítés/Működtetés Képzettség segít, ha zárszerkezet van felszerelve a Zárnyitás Képzettség alkalmazandó, de esetenként a fejsze is hasznos lehet.

HAMISÍTÁS

Af 9 Kf 15 Mf 24

Sokak által elítélt alvilági képzettség, amely ugyan hősi kalandozók számára nem sok haszonnal kecsegtet, ám egyetlen igazi tolvaj sincs, aki alábecsülné a benne rejlő lehetőségeket. Minden államban büntetik, mégis sokan folyamodnak hozzá. Leggyakrabban olyan tolvajok tanulják, akik álcázás képzettségükkel együtt szélhámosként, mások becsapásával akarnak hasznot húzni.

A hamisításnak rengeteg formája ismert. Vannak, akik iratokat, papírokat (*megbízóleveleket*) hamisítanak. Ez főleg a fejlettebb országokban - mint Pyarron vagy az Északi Szövetség - lehet jövedelmező, ahol a kereskedelemmel és a pénzügyletekkel szorosan összefonódtak az okiratok. (*Persze a kalandozóknak is jól jöhet a képzettség, amikor királyi mentelmi levelet, netán ajánló sorokat vetnek papírra saját kezűleg.*)

Mások különböző tárgyakat hamisítanak - ékszereket, drágaköveket, művészi alkotásokat. Csupa olyan dolgot, amit azután magas áron lehet továbbadni gazdag, gyanútlan kereskedőknek. Az értékes tárgyak, anyagok utánzása néha nagyon különleges lehet, példa erre a predoci borok hamisítása is.

Megint mások magát a pénzt hamisítják. Ez veszélyes foglalkozás, mivel a királyok, uralkodók és pénzverési joggal rendelkező nemesek vasszigorral büntetnek minden efféle tettet. Ott pedig, ahol nem ekkora a törvény hatalma, (*kevésbé civilizáltak a viszonyok, gyanakvóbbak az emberek*) nem is igazán érdemes pénzt hamisítani. A pénzhamisítást rengeteg módon üzik. Azokban az államokban, ahol nem ellenőrzik elég alaposan az érmék méretét és súlyát, gyakran lefaragják a pénz szélét, és az így nyert forgácsból új érmét vernek. Természetesen egy új érméhez sok régít kell "megnyúzni", de megéri a fáradság. Mások egyenesen ólomból verik a pénzt, azután bevonják aranyréteggel. Létezik ennek egy sokkal bonyolultabb, költségesebb változata is, mikor az aranyat sok ónnal vagy ólommal ötvözik. Így nagyjából megmarad az érme mérete és súlya, a benne foglalt arany viszont kevesebb lesz. Ez utóbbi esetben nehéz felismerni a hamis érmét.

Af: Az alapfokon képzett karakter képes egyszerűbb iratok, papírok, netán a pénz hamisítására, ám ha valaki netán kételkedne, komoly esélye van rá, hogy felfedezi a csalást. Egy tudatlan katonát talán meg lehet téveszteni egy ilyen módon készült menlevéllel, de egy alaposabb vizsgálatot nem áll ki az irat. Értékbecslésben képzett karakterek mindenképp felfedezik a hamis pénzt, ha élnek a gyanúval és van lehetőségük megvizsgálni a hamisítványt.

Kf: A karakter a hamisítás egy ágát már egész magas fokon ismeri. Lehet ez iratok hamisítása, ékszerhamisítás (ha valamennyire ért az ékszerészethez amúgy), pénzhamisítás, stb. Ha a karakter az irathamisítást választotta, már egész magas szintű hamisítványokat tud készíteni, ha a drágakövek hamisításának tudományában merült el, akkor esetleg képes komolyabb értékűnek

látszó tárgyakat előállítani. De ezen értéktárgyak semmiképpen tévesztik meg a mesterfokú értékbecslőt, de egy alapfokú esetén is fennáll a lebukás veszélye.

Mf: Mesterfokon képzett karakterek képesek olyan hamisítványt készíteni, ami szinte mindenkit becsap, kivéve a Mesterfokú értékbecslőket. Mesterfokon készíthet továbbá olyan értéktárgyakat, drágaköveket is, amelyek könnyen biztosíthatják megélhetését.

Természetesen a hamisítás képzettségét - bár nem nevezhető titkos képzettségnek - nem lehet bárhol elsajátítani. Mivel mindenütt büntetendő, csak néhány tolvajklán és hasonló szervezet foglalkozik a tanításával.

HAMISKÁRTYÁZÁS

Af 7 Kf 13 Mf 20

Ynev fogadóiban, tábortüzei mellett, de még az úri körökben is ismerik és üzik a kártyajátékokat. És akadnak persze olyanok is, akik fittyet hánynak a szabályoknak, és ügyességüket kihasználva, becsstelen trükkök bevetésével igyekeznek meggazdagodni becsületesebb vagy éppen ostobább társaik kárára. A kártyalapok szemfényvesztő forgatását, cserélgetését; a hátlapokra rótt titkos jelek leolvasásával folytatott játékot nevezzük hamiskártyázásnak. A Képzettség ezen kétes értékű tudományt jelenti.

Alap-, Közép- és Mesterfoka között nincs számokkal mérhető különbség; fogalmazzunk úgy, hogy például a Mesterfokú Hamiskártyás átveri még a Képzettség Középfokú ismerőjét is, míg ugyanez fordítva nem áll.

HASBESZÉLÉS

Af 5 Mf 15

E jártassággal rendelkező karakterek képesek hangjukat "áthelyezni". Valójában nem tudnak másik irányból hangokat hallatni, de képesek ezt másokkal elhitetni.

Hasbeszéléskor az adott hangforrásnak a karakter közelében kell lennie. Ennek természete és az érintett intelligenciája a siker esélyeit módosíthatja. Ha a karakter egy nyilvánvalóan élettelen tárgyat próbál megszólaltatni (könyv, söröskorsó), a próbadozás -5-tel módosul; ha azonban egy hihető forrást beszéltet, nincs levonás.

Ha az Intelligencia-próba sikertelen, a karakter becsapta hallgatóját, egyébként minden megszólalásához újra kell dobni. A karakter csak olyan hangokat idézhet elő, amelyeket normál körülmények között is ki tud adni - egy oroszlán bömbölése meghaladja képességeit (na, de ha van Hangutánzása!). A hasbeszélés megtévesztésen és az emberek nyelvértésén nyugszik, és feltételezéseiken, hogy mi beszélhet és mi nem. Ezért ez a jártasság csak intelligens lényekre hat, állatokra nem. Ezenkívül az érintetteknek látniuk kell a karaktert, mert a megtévesztés egy része vizuálisan hat. ("He, hisz nem is mozog a szája!") A jártasság felhasználásakor nem lehet megfordulni, mivel a hangok senkinek nem szólalnak meg a hátán. Mindenki, aki nem olyan hiszékeny, mint a gyerekek, ebben az esetben észreveszi, mi a helyzet, talán komikusnak találja, talán nem...

Af: Az Alapfokon képzett karakter képes ajkai alig észrevehető mozgásával beszélni, de hangját csak 1 méterre tudja "kihelyezni".

Mf: A Mesterfokon képzett karakter már szinte észrevehetetlen szájmozgással beszél, ezért az áldozatai -2-vel dobják Intelligencia-próbájukat. Hangját 2 méterig levonás nélkül, utána méterenként -1-el tudja kihelyezni.

HÁTBATÁMADÁS (ORVTÁMADÁS)

Af 10 Mf 20

A leggyakrabban Fejvadászok vagy Boszorkánymesterek által ismert és oktatott Képzettség. Ma már azonban más kasztokba tartozó személyek, olykor egész klánok és rendek folyamodnak használatához. A Képzettséggel bíró karakter halálos pontossággal támad hátulról: tudja, hova, milyen erővel kell döfnie, vágnia, ütnie - hogy ezzel áldozatán a lehető legsúlyosabb sebet ejtse. Hátbatámadára (Orvtámadásra) csak olyan egykezes fegyvert lehet használni, melynek forgatásában a karakter legalább Alapfokon képzett.

Af: A hátulról ejtett seb Sp értékéhez a fegyver sebzésén túl még hozzáadódik 2k6 Sp.

Mf: Különféle ősi, misztikus mozdulatok sorozata, melynek hatásaként a karakter megacélozza akaratát, megfékezi kezének remegését, s minden figyelmét a döfés pontosságának szenteli. Az Af-nál már tárgyaltakon kívül az áldozatnak így még további 1k6 Ép - mindenképpen Ép - sebet képes okozni.

A Hátbaszúrás Képzettség ismeretéből származó addicionális sebzés csak akkor jelentkezik, ha a karakter hátulról és meglepetésszerűen támad.

KOCSMAI VEREKEDÉS

Af 3 Mf 10

A karakter gyakorlott kocsmai verekedő. Képes bármilyen kezébe akadó, fegyverként használható tárggyal verekedni. Korsóval, székkal, asztallábbal. Az efféle Képzettségeket általában saját kárán okulva sajátítja el, esetleg valamely "mester" útmutatásai alapján. Ilyesmit oktató iskolák, tárgyaló könyvek nemigen akadnak.

Af: Ha a felsorolt használati tárgyakkal verekszik, a karakter TÉ-je, VÉ-je nem csökken a Képzetlen Fegyverforgatásból származó mínuszokkal.

Mf: A felsorolt tárgyakkal, egy kör alatt, képes mindkét kézzel támadni.

KÖTÉLTÁNC

%-os Képzettség

A kötél tánc nem feltétlenül a kötél táncosok egy szál kötél en bemutatott szórakoztató produkcióját jelenti. Felettébb hasznos Képzettség ez a hétköznapi életben is - különösen azok számára, akik gyakran kényszerülnek úgy távozni valahonnan, hogy más ne eredhessen a nyomukba. A képzett karakter képes vízszintes, vagy attól 30 fokban eltérő szögben kifeszített kötél en, rúdon, pallón sétálni. Hogy ezt megtehesse, ahhoz sikeres Képzettség-próbát kell dobni a, amit minden megtett 10 méter után meg kell ismételnie. Képzettségének százalékban mért értéke átlagos nehézségű feladatra vonatkozik, amit befolyásolhat a kötél (palló, rúd) meredeksége, illetve vastagsága, a szél ereje, stb...

Átlagos nehézségű Kötél táncnak nevezzük a 2 cm vastag, mereven kifeszített kötél en való gyaloglást, mikor a karakter minden figyelmét a feladatnak szentelheti, és szél, továbbá egyéb zavaró körülmények nincsenek.

KÖTELÉKBŐL SZABADULÁS

Af 8 Mf 16

A Képzettséggel bíró karakter rövid idő alatt képes kiszabadulni, ha megkötözik. Sok erre irányuló trükkhöz folyamodhat: kötelekeit eldörzsöli valamin, ügyesen kezeli apró, elrejtett pengéit, netán kígyószerűen hajlékonya edzi testét, és egy óvatlan pillanatban kibújik a hurokból.

Af: Egyszerűbb hurkokból képes kiszabadulni. Ilyen a hátul összekötött kéz, a bokánál való felakasztás. Ha Csomózásban akár Alapfokú képességgel rendelkező személy kötözi meg, tehetetlen.

Mf: Bonyolultabb, szakértő által készített csomók sem tartják sokáig vissza: hasztalan kötik gúzsba, karikára. Csomózásban Alapfokkal bírók által készített kötelékből is megszabadul, ám a Mesterfokú csomózók munkái már kifognak rajta.

LOPÓZÁS

%-os Képzettség

A Lopózás Képzettségben járatos karakter képes csendben haladni. Sem léptei, sem egyéb mozdulatai nem vernek neszt. Minél képzetebb, annál "nehezebb" talajon teheti. Nagy segítségére lehet ez az észrevétlen behatolásban, a meglepetésszerű támadásban. Mindezen túl a Képzettség ismerete még a haladás közbeni rejtőzködés képességét is jelenti, mikor a lopózó kihasználja a terep kínálta tárgyakat, azok takarásába, netán árnyékba húzódva közelíti meg célpontját.

A Lopózás mesterei a könnyűléptű elfek, valamint a tolvajok és a fejdáaszok. Ők azok is, akiktől a karakter a legmagasabb szinten sajátíthatja el a Képzettséget.

REJTŐZÉS

%-os Képzettség

A Rejtőzés a félhomályban, vagy tárgyak takarásában való mozdulatlan meghúzódás tudományát jelenti. A képzett karakter képes felfedezni és kihasználni a fényviszonyok, az emberi gondolkodás hiányosságai kínálta legalkalmasabb bűvőhelyeket.

A Rejtőzés Képzettség a Lopózáshoz hasonlóan a tolvajok és fejdáaszok sajátja, igazi mesterei képesek szinte egybeolvadni a tereptárgyakkal, akár még fényes nappal is.

SEMLEGESÍTÉS / MŰKÖDTETÉS

%-os Képzettség

Nem elég megtalálni egy csapdát, vagy megtalálni egy titkosajtót, azt semlegesíteni is kell, illetve ki kell nyitni valahogy. Ehhez nyújt segítséget ez a képzettség, ami tulajdonképpen a mechanikának egy nagyon speciális alkalmazási módja leginkább. A karakter képes ezáltal felmérni a szerkezet működését, megtalálni annak gyenge pontjait, és a kívánt hatást tudja elérni. Persze csak sikeres próba esetén. Mechanikus csapdák hatástalanításánál mindenképpen azt a képzettséget kell használni, titkosajtók kinyitásánál akkor, ha egyrészt nem rendelkezik a titkosajtó nyilvánvaló nyitószerezettel – vagy a karakter nem találta meg -, amit egyébként a Csapda és Titkosajtó Keresés Képzettség alkalmazásával lehet megtalálni, másrészt, ha az ajtót nem zárszerkezet nyitja – ez esetben a Zárnyitás Képzettség segít -, és a titkosajtónak olyan mechanikai nyitórendszere van, amihez a karakternek esélye van hozzáférni. Ennek megítélése minden esetben a KM jogköre, mint ahogy az esetleges könnyítések és nehezítések is.

A Semlegesítés/Működtetés speciális képzettség legnagyobb mesterei kétségkívül a tolvajok, de sok más kaszt is űzi valamilyen szinten.

SZÁJRÓL OLVASÁS

Af 6 Mf 10

(A 2.TK.-ben világi képzettség!)

A szájról olvasás tolvajok, fejdázók, kémek kedvelt alvilági képzettsége. Életük során gyakran lehet szükség rá, hogy olyan beszélgetéseknek is részesei legyenek, amely nem a fülük hallatára zajlik. Ha ilyenkor a beszélő látótávolságon belül van, ezenkívül az arcvonásai is tisztán kivehetők, a képzettség használója képes megérteni az elhangzott szavakat, pusztán a beszélő szájmozgását figyelve. Természetesen megnehezíti a helyzetet, ha két vagy több ember beszédét kell ilyen módon kilesni, hiszen akkor valamelyik nagy valószínűséggel háttal lesz a megfigyelőnek.

Különösen jó eredményt lehet elérni, ha e képzettséget az Érzékelés Psziché diszciplinával együtt használja a karakter, mivel így a látótávolság a kétszeresére növelhető, illetve a hangfoszlányok alapján sokkal biztosabban végezhető a szájról olvasás.

Természetesen szájról olvasni mindenki csak olyan nyelven tud, amelyen ért, legalább alapfokon, 4. szinten.

Af: Alapfokon a karakter képes megérteni az általános, gyakran használt szavakat, nem képes azonban felismerni az idegen neveket, helyeket, ritkán használt vagy különleges szavakat.

Mf: Mesterfokon az alkalmazó szinte mindent megért, számára addig ismeretlen neveket is, egy-két betű eltéréssel. Ezenfelül nem csak a megfigyelt beszélő száját, de egész arcát, mimikáját is tanulmányozza, ezért a beszélő hozzáállásáról, véleményéről is fogalmat alkothat. Teheti ez utóbbit még abban az esetben is, ha számára a beszélt nyelv ismeretlen.

A Szájról olvasás mesterei kétségtelenül a süketek; a hallók közül pedig elsősorban a tolvajok és a bárdok jeleskednek a Képzettségben - habár kellő gyakorlással bárki elsajátíthatja.

ZÁRNYÍTÁS

%-os Képzettség

Zárt ajtókkal, lakatokkal gyakran szembekerül a kalandozó - hiszen számtalanszor tér be mások házába, kincseskamrájába meghívó nélkül. Az ajtók beszakítása, a lakatok leverése nem mindig célravezető, mivel nemkívánatos zajjal jár. A zárral egyidős az álkulcsok alkalmazásának tudománya.

A Zárnyításban járatos karakter ismeri a zárok szerkezetét, működési mechanizmusát. Álkulcs készlete - vagy jobb híján egy darab drót - segítségével csodákra képes. A sikeres zárnyítás esélyét növelheti a professzionista felszerelés és csökkenti a zár bonyolultsága, összetettsége, hozzáférhetetlensége, netán egyedisége.

Ha egy olyan karakter kívánja megtanulni a zárnyítás „művészetét” aki alaphelyzetben nem ért hozzá, megteheti. Mindenekelőtt találnia kell egy „mestert”, aki megfelelő szintű oktatásban részesíti, és a tanításra kell költenie 3 Kp-t. Innentől kezdve képes zárok kinyitására, a képzettségének százalékos értéke az ügyességének 10 feletti része, de legalább 3 %. Innentől valamelyik szokásos módon növelheti ezt a %-os képzettségét.

ZSEBMETSZÉS

%-os Képzettség

Ynev világán is akadnak emberek, akik mások pénzének elcsenéséből kívánnak meggazdagodni. A tolvajlás és az erőszakos rablás túl azonban akadnak jóval finomabb módszerek is. Ilyen a Zsebmetszés. Általában tömegben, a kínálkozó alkalmat kihasználva üzik. A tolvaj belenyúl áldozata zsebébe vagy erszényébe, netán felmetszi azt, és a benne található javakat a magáévá teszi.

Ahhoz, hogy sikerrel járjon, Képzettségpróbát kell tennie. Természetesen léteznek bizonyos könnyítő és nehezítő körülmények, melyekkel számolni kell - ez azonban a KM feladata és jogköre.