

M*PATCH, avagy a Tiltott Törvénykönyv

VERZIÓ: 0.83

JAVÍTÁSI JEGYZÉK

FOGALOMTÁR

- A Fogalomtár néhány ponttal bővült.
- Ezentúl az 1 kör időtartam 6 helyett 10 másodpercet jelöl, azaz visszatér az ETK-ban megszokottakhoz.

KALANDOZÓK

- A Karakteralkotás fejezet a **karakteralkotás lépéseit** leíró táblázatot kapott.
- A **Példa karakter karlapja** aktualizálásra került
- Az **LP visszanyerés metódusa átdolgozásra került.**
- A **Szerzetesi „Narratív” Bejegyzés (Opcionális) szabálya** bekerült az anyagba. Ezzel támogatva a narratív játéktípus kedvelőit.

FAJOK

- **Új**, opcionális különleges **fajokkal** bővült az anyag, úgy mint: **Amund, Dzsen, Khál és Wier.**
- Az **Udvari ork** faj egyedei Idős kateóriában nem 1,5 évente, hanem 1 évente kötelesek öregedés dobást tenni, míg Meglettben 3 helyett 2 évente.
- A **Félelf** faj egyedei Idős kateóriában nem 1 évente, hanem 0,75 évente kötelesek öregedés dobást tenni
- A **Törpe** faj egyedei Idős kateóriában nem 4 évente, hanem 3 évente kötelesek öregedés dobást tenni.

KASZTOK

- A **Kasztalkotó** metódus Képzettségek terén Kf felső limittel és Kalandozói Bónusz **határértékkel** való kiegészítésre került.
- Az eddig **3 Adottsággal bíró kasztok** az egyenlőség jegyében **kaptak még +1 Adottságot**. Tolvaj (Fürge), Lovag (Szociális affinitás), Fejvadász (Alvilági affinitás), Gladiátor (Elpusztíthatatlan), Harcos (Világi affinitás), Kardművész (Viador), Harcművész (Lélekerő)
- **Bárd képzettségeinél** a Szakma (Dalnok) helyét a Művészet (Zene) vette át.
- Megtörtént a **Paplovag kasztok képzettség csomagjának egyedibbé tétele**. Amely során a Lovaglás Kf-ről Af-ra csökkent. Egy Fegyverhasználat (választott) Af-ról If-re csökkent. Egy Kisebb szakrális fohászok Af törlésre került az alap kaszt képzettséglistájából. Cserében minden vallás paplovagja 23 Kp-nyi egyedi képzettségcsomagot kapott.

ÉLETKOROK

- Egy szabályrendszeri változás okán már az utolsó **Serdülő kori** évében is játszhatóvá váltak a karakterek.
- Mostanra már a Serdülőn túl elvben **minden Korkkategóriában indíthatóak karakterek**.
- Az **Öregedés szabály** kapott egy opcionális kiegészítést a gyorsabb kezelhetőség végett.
- Az egyes **Korkkategóriák** évszámai pontosítása kerültek.

TULAJDONSÁGOK

- A **Tulajdonságoknál a 20+ kategória kapta meg a Legendás jelzőt**, amelynek korábbi helyét a 18-19 tartományban a Hihetetlen vette át.
- Ezentúl a hétköznapi halandók (NKK-k) számára az egyes **Tulajdonságok elvi maximuma 20**, amit a Kalandozók három általuk választott Tulajdonság esetében 3 ponttal túlléphetnek.

STATISZTIKÁK

- A **Statistikák fejezetbe** - hogy egységes legyen - bekerült **az Lp, illetve a Mágikus ellenállások**.

ADOTTSÁGOK

- Tisztázásra került, hogy minden **Adottság** csakis **egy példányban vehető fel**.
- Bevezetésre került a **Mana uraló adottság**: I-III: a karakternek egy adott körön belüli két 0 kör Varázslási idejű varázslata közt három helyett csupán 2/1/0 cselekvésnyi „Leketyegésnek” kell eltelnie.
- A Mana vezetés adottság új elnevezése **Mana vezető**-re módosult.
- Tisztázásra került, hogy a **Mana vezető** Adottság Targymágiára és Rúna Mágiára, azaz varázstárgy készítésre nincs hatással.

SORS PONTOK

-

KARAKTERFEJLŐDÉS

- Szabálysintre emelkedett, hogy ezentúl kizárólag **akkor vehet fel újabb képzettséget a karakter**, ha az idevágó Tulajdonságainak (Ügy, Int, Aka) összege(!) nem éri el a már birtokolt Képzettségeinek számát.

JELLEMRENDSZER

-

HÁTTEREK

-

KÉPZETTSÉGEK

- Az összes képzettség leírásának fejlécében feltüntetésre kerültek az egyes **fokok elsajátításához** szükséges **Tulajdonság követelmények**.
- Több képzettség leírásában a **helytelenül megadott Kp értékek javításra kerültek**.
- A **harci képzettségek** túlnyomó többségének esetében, illetve a harcrendszer szükséges pontjain **az új cselekvési rendszernek megfelelő módosítások** végrehajtásra kerültek.
- Az **Ökölharc és Birkózás** képzettségek Af és Mf-a esetén pontosítva lett a sebzés, illetve sikerszint mértéke.
- A **Különleges támadások** közül a Belharc (Gyorsaság), míg a Lábsöprés/Kibillentés (Ügyesség) próbát kapott.
- A **Tánc** mint önálló képzettség **törlésre került**, helyét a Művészet (tánc) vette át. Ez hatással volt a Bárd, az Ellana pap kasztokra, illetve néhány Származásra is.
- Egyértelműsítésre került, hogy a **Futás képzettség nincs hatással a Gyorsaság** tényleges **értékére**.
- Ezentúl a **Futás képzettség** fokonként +2 méter **mozgási távolságot** is ad.
- A **Méregkeverés** képzettség leírásába néhány **korlát** került az egyes képzettségfokokhoz:
If: Órákig tartó Aktivitás és Étel, ital méreg.
Af: Napokig tartó Aktivitás és Fegyver méreg.
Kf: Hónapokig tartó Aktivitás és Légi méreg.
Mf: Évekig tartó Aktivitás és Kontakt és Több komponensű méreg.
Lf: Korlátlan ideig tartó Aktivitás és Különleges méreg.
- Az **Alkímia** képzettség leírásába néhány **korlát** került az egyes képzettségfokokhoz:
If: Órákig tartó Aktivitás és Jelentéktelen Hatóerő.
Af: Napokig tartó Aktivitás és Számtottevő Hatóerő. Elérhető a 2 mellékhatás is.
Kf: Hónapokig tartó Aktivitás és Intenzív Hatóerő. Elérhető a 2 fő hatás is.
Mf: Évekig tartó Aktivitás és Kiemelkedő Hatóerő. Elérhető a 3 mellékhatás is.
Lf: Korlátlanig tartó Aktivitás és Abszolút Hatóerő. Elérhető a 3 fő hatás is.
- A **Lopódzás és a Rejtőzködés képzettségek leírása**, a könnyebb megkülönböztetés érdekében pontosításra került.
- **Hátbaszúrás** kapcsán életbe lépett **szabálmódosítás okán** az ott érvényben lévő Íjász szabály annyiban módosult, hogy az alacsonyabb értékek kerülnek újradobásra, ami által kiszámíthatóbb sebzésnövekményt kap a képzettség.
- A **Szakták/Művészetek/Hivatások/Tudományok** ömlesztett képzettségforma **szétszedésre** és ezáltal megszűnésre került. Helyét a szociális besorolású **Művészet (választott)**, a világi besorolású **Szakták (választott)** és a tudományos besorolású **Tudomány (választott)** vette át.
- Az egyes **tapasztalati mágiaformák képzettség** leírásába fel lett tüntetve, hogy a varázslatainak Erősségét növelő **Varázspróbák jellemzően milyen tulajdonság alapúak**.
- Minden **Tapasztalati mágia képzettség Mf-ának képessége módosult**, így már az Erősség mellett bármely ható- időt/távot/területet lehet növelni vagy csökkenteni egy kategóriával.
- A Boszorkányok **Térmágia képzettsége Aka követelményt is kapott** az Int mellé.

- A különféle mágikus hagyományokénti **Tárgymágia képzettség** Összetett képzettségként való **összevonásra került**.
- A **Magas Mágia képzettség Af-ának leírása módosult**: A karakter képes a mozaikmágia alkalmazására úgy, hogy a varázslat létrehozására tett sikertelen Varázspróba esetén is, ha a kudarc mértéke 3 szint vagy annál kevesebb a varázslat legalább 1-es Erősséggel akkor is létre jön.
- A **Magasmágikus képzettségek többsége módosításra** került: A Tér-, Idő Mágia képzettségek leírása kibővült. Nekro Mágia Af-a kibővült az életerő érzékelésével. A dinamikus formálás 6-os Aspektusban jelent meg és leírása bekerült a Mágiaelmélet fejezetbe. Úzés 5-ös Aspektusú besorolást kapott. Az asztrál mágia tárgy alapú mechanizmusai bekerültek az Aspektus táblába. Az Asztrál hatómódok közül az érzékelése elnevezése olvasásra, a gátlásé zavarásra változott.
- A **mentál lény** idézés, szólítás, úzés a Mentál Mágia képzettség Af-ból a Kf-ba került át.
- A **Sorshatások** keltése **Idő Mágia Lf-ből az Mf-be** került át.
- A **Jel Mágia képzettség leírása és működése kibővült**: A jelmágiával létrehozott jeleket az őket megalkotó varázstudó bármikor képes egy Teljes körös cselekedet keretében Mp-vel feltölteni, melynek hatására a jelbe foglalt varázslat ismételten létre jön. A feltöltéshez pontosan annyi Mp szükséges, mint a jel elkészítéséhez. A feltöltési idő csökkentésére még a Mana vezető adottsággal sincs mód. Más varázslók jeleinek feltöltésére is van lehetőség, ám az egy Intelligencia alapú Jel Mágia próbát igényel, melynek CÉL-ja a jelbe foglalt varázslat Aspektus nehézsége. A varázsjel mérete a belé foglalt varázslat bonyolultságától függ. Átmérője a varázslási időnél szereplő legmagasabb és legalacsonyabb Aspektus érték szorzatával azonos érték cm-ben. A Jel "tárgyként" szimpatikus viszonyban van alkotójával, illetve feltöltőjével.

FELSZERELÉS

- Több **távolsági fegyver** lőkész állapotba hozásához követelmény, a két szabad kéz. Továbbá a **dobó fegyverek** lőkész állapotba hozása a fegyver övről való elővételét is magába foglalja.
- Kifejtésre került a **lőkész állapotba hozás** módja és jelentése a távolsági fegyverek esetében.
- A fegyverlistában a **Pika helyét a Dipada** vette át.
- A **Láncos buzogány** VÉ:4 helyett VÉ:1-el rendelkezik ezentúl.
- A **Kézi nyílpuska** sebzése k10-ról k5+1-re módosult.
- Az **Alkarvédő** VÉ-je 8-ról 7-re módosult.
- Néhány **fegyver Erő sebzésében** változás történt.
- Az egyes **fegyverek 1 vagy 2 kezessége** meghatározásra került.
- Néhány **vért ára** a következetesség jegyében korrigálásra került.
- A bőr, lánc és sodrony **fejvédők**, illetve azok ára is bekerült a szabálykönyvbe.
- Ezentúl a **sisakkal rendelkező vérték** az SFÉ értékükkel azonos negatív DM-et adnak a legtöbb Érzékelés (és esetenként a Karizma) alapú próbához.
- A **Műretek** árszorzóval bíró tárgyak esetében az eddigi +100% statisztika növekedési maximum +33%-osra módosult.

KEZDEMÉNYEZÉS ÉS CSELEKVÉS

- A szabályrendszer teljesen **új KEZDEMÉNYEZÉS ÉS CSELEKVÉS rendszert kapott.**
- Az új lebonyolítású **harci kör játékvezetési segédletet** kapott. Aholis a Hátra lévő Normál cselekedetek számát, kockával (vagy tokenel) érdemes nyilvántartani.
 - a kör elején mindenkinek adunk annyi tokenet, ahány cselekedete van, akkor.
 - mindig az cselekszik, akinek a legtöbb tokenje van.
 - egyenlő tokenszám esetén pedig az, akinek a KÉ értékének utolsó számjegye a legmagasabb.
- A **harci képzettségek** túlnyomó többségének esetében, illetve a harcrendszer szükséges pontjain **az új cselekvési rendszernek megfelelő módosítások** végrehajtásra kerültek.
- Szabályként az Ingyen reakciók közé bekerült a Normál cselekedetet kísérő szóbeli, **hangulati(!)** elemként szolgáló egyszerű **megnyilvánulás.**
- Az új cselekvési rendszerben egy normál cselekedet keretében Gyo/2 **mozgási távolság** tehető meg. A karakter a körön belüli cselekedeteinek első, illetve második felében külön-külön maximum Gyorsaságnyi távolságot tehet meg.
- Bevezetésre kerül **az Osztott kör (Opcionális szabály):** A Teljes körös cselekedetek (pl. varázslás, mozgás, képzettséghasználat) esetében a KM engedélyt adhat arra, hogy az érintett karakter egy kör közben kezdje meg az ilyen időigényű cselekedeteit. Ilyen esetekben ez a Teljes körös cselekedet annyi egymást követő(!) normál cselekedetébe kerül, amennyi egyébként a Kezdeményező értéke alapján egy harci körre jár neki. E szabály használata bonyolíthatja a körkarbantartást, illetve előnytelen, váratlan következményeit a KM-nek kell kezelnie.

TULAJDONSÁGPRÓBA

- A **Siker/Kudarc/Nehézség szintek új elnevezése:** 0-Csekély, 1-Egyértelmű, 2-Jelentős, 3-Meghatározó, 4-Nagy, 5-Hatalmas, 6-Legendás

KÉPZETTSÉGPRÓBA

- Az anyag Képzettségcsoportonként egy-egy olyan hangulatos táblázattal bővült, ami a próba **CÉL értékek kihívásszintjét definiálja** ynevi példákon keresztül.
- A **Képzettséggel szembeni Tulajdonságpróba** esetében tisztázásra került, hogy ha van is passzív fél a próbában, akkor is mindig a Képzettséghasználó lesz a győztes.

HARCRENDSZER

- A **fegyverek lőtávja** felett minden további méter ezentúl háromszorosával növeli a VÉ-t a korábbi kétszeres helyett.
- Az új szabály értelmében a **testrésznél kisebb területet való közelharc támadás** esetén a támadás egységesen -50TÉ-vel történik.
- Kihangsúlyozásra került, hogy olyan **kiterjedt sérülésekkel szemben**, mint a zuhanás, tűzkitörés vagy ha valakire rádől egy fa, ott a törzsen viselt vértet kell figyelembe venni. Egész pontosan akkora **SFÉ**-vel lehet számolni, amennyi a törzs nagyobbik részén aktuálisan érvényben van.

- Tisztázásra került, hogy az adott ponton érvényesülő különféle forrásból származó **SFÉ értékek** általában **összeadódnak**. Mindenképp igaz ez, ha az egyik hatás fizikai, míg a másik misztikus jellegű.
- Új elemként bekerült a **Kiterjesztett SFÉ** (Opcionális szabálya): A Kötelező Ép vesztes esetén az elszenvedett Fp sérülés Ép-re való átszámolása előtt ($5Fp=1Ép$) a fizikai(!) páncél SFÉ értéke még egyszer levonható. Ez természetesen a tényleges Fp sérülés mértékére semmilyen hatással nincs, csupán a súlyos, megrendítő találatok mértékét csökkenti. (A szabály példával is el lett látva.)
- Beemelésre került a **Közbevágás** (Opcionális szabálya): Amennyiben a harci szituáció alakulását a KM úgy ítéli meg, akkor felajánlhat egy támadási lehetőséget a karakter számára. Ezt ő Normál Reakcióként hajthatja végre, alapul véve az aktuális harcértékeit és fegyverének Tám/kör értékét. (Ilyen lehet pl. a karakter mellett elrohanó ellenfél esete, vagy ha a célpont felkészületlenül jelenik meg a harc sűrűjében.)
- A **Kötelező Ép vesztes** szabálya opcionálisból alapszabályra változott.
- A **Leütés mechanizmusa módosult**, amelynek értelmében a sikeres támadásából adódó minden pontnyi Ép sebzés helyett 1-1 DM-et kap a dobására.
- A **Megrendítő talált** szabálya opcionálisból alapszabályra változott.
- Az **Erő-sebzés szabálya módosult**: Az Erő-sebzés jellemzővel bíró fegyverek használatakor életbe lépő szabály. Ha a sötét kocka értéke kevesebb, mint a karakter Erő értékének fele, akkor a kockán szereplő érték helyett az Erő érték fele tekintendő a dobott értéknek. A kérdéses érték így akár tíz feletti is lehet. A világos kockára semmilyen hatással nincs ez a szabály. Alkalmazása Íjász és dobófegyver szabály érvényesítését nem vonhatja maga után.
- A **Roham** nevű harci helyzet működési mechanizmusa **módosult**: A Roham egy kérhető szituációs módosító. Lényegében egy legázolás szerű támadás. Akkor alkalmazható, amikor a karakter közvetlenül a támadást megelőzően – ez lehet akár az előző kör végén is – legalább egy Normál cselekedetnek minősülő mozgást hajt végre. Ezt a mozgást közvetlenül a közelharc támadásnak kell követnie. Az adott támadásra +10 TÉ előny, míg a kör hátralévő részére – 10 VÉ hátrány sújtja a rohamozó karaktert.
- A **Hátulról történő támadás** esetén fegyvertelenség is jár, de csak közelharc támadások esetén van létjogosultsága.
- A **Védekező harc módosult**: Védekező harc esetén a karakter lemond a körében még fel nem használt, soronkövetkező és tetszőleges számú (de legfeljebb 5 db) cselekedetének Akcióként vagy Reakcióként való felhasználásáról. A VÉ-je az adott körre annyiszor 5 ponttal emelkedik, ahány Normál Akció cselekedetről lemondott. Használata után az adott körben számára minden támadás, vagy támadásszerű képzettség használat (pl. lefegyverzés) tilos. A védekező harcot az adott körben megszakítani vagy visszavonni nem lehet.
- Tisztázásra került, hogy az olyan **harci varázslatok** esetében, amelyek bevetésének gyakorlati sikeréről a harci szabályok szerint kell döntenet, **nem veendőek figyelembe a körönkénti támadások** számának megállapítása kapcsán.
- A **Túlerő szabály módosult** (Opcionális): Ha egy összefüggő közelharcban az adott szereplő szövetségeseinek száma meghaladja az ellenfelekét, akkor minden plusz szereplő után +5 TÉ előnyt kap. Az összefüggő harc megítélése itt is a KM jogköre.
- Az **Íjász- és dobófegyver szabály (Opcionális) lett**.

SZOCIÁLIS KÜZDELEM

-

EGYÉB SZABÁLYOK

- A Egyéb szabályoknál lévő **Toroni pokol** nevű példa méreg jellemzői módosultak.
- Beépítésre került a **Halmazódó méregről** szóló szabály. Azaz a jelenet alatt minden az elsőn felül a szervezetbe jutó méregadag +1DM-et jelent a méreg számára az ellenpróba során.
- A **zuhanásnál** lévő sebzésszintek elírásai (9E és 10E estében) javításra kerültek.
- Az Fp gyógyuláshoz hasonlóan az **időarányos Ép gyógyulás** is bekerült a rendszerbe.
- A **részegség állapota** -3-as TGT és harmadik fokozatú harci hátrányként - közkívánatra - helyet kapott a rendszerben.
- Az **Árnyalt mágiaellenállás (Opcionális szabály)** bekerült a rendszerbe.

PSZI

- Módosításra került, hogy ezentúl a „**folyamatos**” jelzővel ellátott **diszciplínák** esetében elvben korlátlan hatóidőről beszélhetünk, ám minden más fokozott összpontosítást igénylő misztikus tevékenység – úgy mint Kontrollált és Irányított varázslat, illetve másik Folyamatos diszciplína – azonnal megszakítja a diszciplína működését.
- A „**folyamatos**” **diszciplínák** megszakítása Szabad Reakció cselekedetté vált.
- A **Pszi Pajzsok építési költségének** számítása még körültekintőbb megfogalmazást kapott.
- A **Chi-harc** Mf-től mágikus fegyvernek számít a támadáshoz használt fegyver, illetve az ököl/láb.
- A **Fájdalomtűrés** diszciplína hatékonysága **1Fp/2Pp-ra módosult**.
- A **Harmadik szem, Asztrál szem, Mentál szem diszciplínák** leírása módosult. Azaz amennyiben Meghatározó sikerrel jár a célpont Szellemi ellenállása, úgy semmilyen információval nem szolgál a diszciplína. Ennél gyengébb siker esetén a célpont Asztrál illetve Mentál véderejét képes megismerni a diszciplína használója. Véderő alatt a Tulajdonságokból fakadón felüli védelmet értjük. (Pl. 2-es mentális Pszi pajzs, 1-es asztrál védő amulett.)
- A **Pszi roham** diszciplína működése **módosult**, melynek hatására a kérdéses módosító a teljes TÉ helyett a dobás értékét növeli az elvi maximum, azaz 100-as értékig.
- A **Slan pajzs, Statikus pajzs, Kyr ostrom és Pyar ostrom** egymáshoz való viszonya pontosításra került.

MÁGIA

- A **Varázsaspektus tábla** és a hozzá tartozó szöveges leírás **frissítésre** került.
- A Varázsaspektus fejezet **Hatóidő leírása módosult**: A Hatóidő azt az időtartamot jelöli meg, amíg a varázslat aktívan és folytatólagosan kifejti hatását. Másrészt a varázslat időzítését is magában foglalhatja. Bizonytalan időzítés esetén, minden esetben az elvi maximumot kell a meghatározás alapjául tekinteni. Tehát egy időzített varázslat esetén azt is megmutatja, hogy milyen időtávon keresztül áll aktiválásra készen. Ebben az esetben a

hatóidő mellett az időzítés, mint extra Aspektus jelentkezik a varázslási idő és a mana költség meghatározásakor. Szintén ekként kezelendők a Múltban való történésekre alapozó hatásoknál az Időmágia idevágó időtávjai. A 0 körös varázslási idejű varázslatok esetében, amikor azok hatóidejét állapítjuk meg, akkor ott a hatóidő első körének a varázslat létrejöttének körét kell tekinteni. Míg a hosszabb varázslási idejű varázslatoknál, ha azok hatóideje „egyszeri”, akkor a kör végén, máskülönben a varázslat létrehozását követő kör legelején kezdik meg működésüket.

- Az anyag részletekbe menően értekezik a **Hatóterület mágiaformánkenti értelmezéséről**.
- A Varázsaspektus táblába a „**Hatóterület: zóna**” bekerült 5-ös Asp. érték mellett.
- A nem direkt hatású varázslatoknál korábban lehetővé tett Hatótáv alapú, **kedvezményes Hatóterület** megállapítás az egységesség jegyében **kikerült** a rendszerből.
- A **varázslási és a varázstárgy alkotási idő** 5 óra felett **újraskálázásra** került. Ennek értelmében:
41-50 --> (érték-40)-nyi értékenként fél nap
51-60 --> (érték-50)-nyi értékenként 10 nap
61- --> (érték-60)-nyi értékenként negyed év
- Szabálysintre emelkedett, hogy a **két napot meghaladó varázslási idő esetében** csakis az első és az utolsó napnak kell teljes napnak lennie. A köztes időben "csak" az egyes napok nagyobb részében kell a varázslással foglalatzkodnia a varázstudónak. Természetesen Mp visszanyerésre vagy más varázslat végrehajtására, a folyamatban lévő tevékenysége miatt ilyenkor nincs lehetősége.
- Egyértelműsítve lett, hogy az **Ellenállások csakis a mágikus védelem** jelképezésére szolgálnak.
- Pontosításra került, hogy egy **több lépcsőben ható varázslat** esetén nem egy, hanem több ellenállás tehető.
- Szabálysintre emelkedett, hogy **bizonyos varázslatok esetében a harci szabályok döntenek** a varázs sikeréről, míg **máskor csupán a varázs Erősségét kell összevetni valami más jelenség Erősségével, Szintjével vagy Osztályával**. Ezekről a varázslat leírása rendelkezik. Jobbára a hagyományos ellendobásra itt nem kerül sor.
- Tisztázásra került, hogy a harci körök során egy **irányított entitás** a varázstudó Ké-jének megfelelően cselekszik.
- Pontosításra került, hogy a **Térmágia Varázslatai jellemzően a Szellemi**, másodsorban az Összetett **ellenállást támadják**.
- Ezentúl a **Múltban való** történésekre alapozó hatásoknál az **Időmágia időtávja extra Aspektusként szerepel**.
- Módosításra került, hogy ezentúl az **aura formába** öntött elemi hatások esetén a célpont **Összetett ellenállással** védekezhet.
- Az összes **anyag pusztítás Aspektus osztálya** három pont értékkel **csökkent**.
- Néhány helyen **hibás** 110-es **HM** szerepelt az anyagban ott, ahol 120-nak kellett volna lennie. Ez javításra került.
- A **Nekromancia osztály**, mint fogalom **kikerült a szabályrendszerből**. Helyét a Bestia osztály vette át.
- Ezentúl az **Anyagmágia** mechanizmusánál szereplő **minimum erősségek** csak akkor lépnek érvénybe, ha az Erősségnek egyébként nem lenne valódi jelentősége!

- Az **elsődlegestől eltérő síkokra ható varázslatok** esetében a síkokat jelentő egyedi hatótávok a **Hatótáv Aspektus extra Aspektusai lesznek** és olykor Erősség limitet jelentenek.
- Egy módosítás értelmében a **más síkokat érintő varázslatoknál** az előírt minimum erősségek csak akkor lépnek érvénybe, ha az Erősségnek egyébként nem lenne valódi és komoly jelentősége!
- A **Démoni és az Isteni létsíkok** az eddigihez képest egyel alacsonyabb besorolást kaptak.
- Az eddigi szabályok közül **törlésre került**, hogy „minden **idézés** jellegű tevékenység is ebbe a Tér mágiaformába soroltatik.”
- Pontosításra került, hogy a távolsági fegyverként funkcionáló "**varázslóvedékek**" **lőtávja** a látótávolságnak megfelelő.
- Ha a **mentális operáció** hatóköre az adott csoport esetében egynél több részére hat, akkor az egyel magasabb Aspektust jelent. A mozgás csoport részei a fő testrészek, nem számítva azok kommunikációs és érzékelési vetületét. Az érzékelés részei az egyes érzékszervek. A kommunikáció részei alatt általános esetben a beszéd, a mimika és a gesztikuláció értendő. A részleges Emlékezés az emlék egy perspektíváját, jellegét jelöli (pl. látás, hallás, gondolatok). Az akarat részleges módon zajló operációja esetén a tudatalatti még nem kerül ellenőrzés alá.
- Általános szabállyá lett a **Nekromágia** kapcsán, hogy Erősségnek megfelelő **életerő (Ép) manipulálható** direkt módon ezzel a mágiaformával, mellyel szemben Fizikai alapú ellenállás illeti meg a célpontot. Illetve, hogy a **Rontások** az Egészséget teszik próbára.
- Az **Időzített varázslat átdolgozásra került**. Ennek értelmében léteznek időzített varázslatok, melyek aktivizálódása valami távolabbi időpontban, jellemzően egy történéshez kötött. Amennyiben egy varázstudónak egynél több ilyen időzített varázslata van, akkor a másodikkal kezdődően minden ilyen varázslat után egy pontnyi TGT sújtja.
- Új Aspektus modifikáció keretében bekerült a rendszerbe az **Ismétlődő varázslat**. Ismétlődő varázslat esetén a Hatásmechanizmus aspektusa kettővel nő (maximum 10-es). Csakis az egy körös vagy annál hosszabb hatóidejű varázslatok lehetnek Ismétlődőek. Kötelezően Kontrollált vagy Irányított varázslatnak is kell lenniük. Az Ismétlődő varázslatok körönként egy alkalommal fejthetik ki ismétlődő hatásukat, és egy alanyon egy időben csakis egy – a legmagasabb Erősségű – ilyen típusú varázslat képes kifejteni hatását.
- A **Kontrollált aspektus modifikáció** leírásába belekerült, hogy csakis az egy körös vagy annál hosszabb hatóidejű azon varázslatok lehetnek Kontrolláltak, ahol a kontrollálás ténylegesen szükséges, és érdemi eleme a varázslatnak. Azaz, ahol a varázslat nem eleve passzív hatást gyakorol.
- Pontosításra került, hogy egy **fenntartott**, két vagy **több hatóidő Aspektussal** bíró varázslatnál az összes hatóidő Aspektus csökken.
- Pontosításra került, hogy egy **leplezés** esetén a leplezés az **összes aspektust növeli** függetlenül attól, hogy épp extra aspektus-e vagy sem.
- Bevezetésre került, hogy a **10-es** (általában leplezett) **Aspektus nehézsége 14-es** értékűnek számít.
- Tisztázásra került, hogy **nem lehet** egy varázslat egyszerre **irányított és kontrollált** is!
- Szabálysintre emelkedett, hogy azon varázslatok esetében, ahol a **Hatásmechanizmus** megfelelő működése mellé előírt **Erősség nem áll rendelkezésre**, ott a Hatásmechanizmus ennek megfelelő mértékben marad el a tervezettől.

MAGASMÁGIA

- Ezentúl a **magasmágusi komponensek** megjelenési formájuktól függetlenül kizárólag csakis **egyszer használhatóak**, továbbá csak **egy konkrét aspektusra vonatkoznak**.
- A **magasmágia** kapcsán tett **varázspróba** esetében pontosításra került, hogy a próba alapját képező elsődleges mágiaforma alatt azt a képzettség kell érteni, amely biztosítja a varázslat lényegi, központi részét.
- A **magasmágia** működésének könnyebb megértése érdekében **11 db példavarázslat kapott** helyet az anyagban.

TAPASZTALATI MÁGIA

- Szabálysintre emelkedett, hogy ezentúl a **Tapasztalati mágia** Aspektus változtatásánál tett **Varázspróba kudarc**a mindig a varázslat Erősségét csökkenti.
- A **tapasztalati mágiahasználók** esetében tisztázásra került, hogy a varázshasználó **módosíthatja az Extra Aspektust is**, de ilyen esetben a mellette szereplő nem extra Aspektust már nem.

SZAKRÁLIS MÁGIA

- **További** erősséget növelő **liturgia fohászok** váltak elérhetővé a szakrális mágiát űzők számára.

MÁGIKUS VILÁGKÉP ÉS MÁGIAELMÉLET

- Pontosításra és egységesítésre került, hogy mi ellen és mennyiben véd a **Személyes Aura**.
- A Mágikus alaptörvények „**ellenállás feladása**” eleme **pontosításra került**.
- A „**valódi név**” fogalma **törlésre került** a Mágiaelméletből.
- Tisztázásra került, hogy **egy személy és egy tárgy közt** kizárólag egy irányú **szimpatikus kapcsolat** fordulhat elő. Ez azt jelenti, hogy csakis a tárgy hozható szimpatikus kapcsolatba a személlyel. Visszafelé ez sosem működik.
- A **mágikus oszthatatlanság elvének újraértelmezése** alapján varázslattal egy objektumra direkt mód jobbra csak egyben lehet hatni. Ahhoz, hogy egy varázslat egy objektum csak egy részét célozza, megfelelő erősséggel kell létrejönnie. Kiterjedését tekintve minél nagyobb és minél „természetesebb” a varázslat tárgya, annál kisebb erősség szükséges ahhoz, hogy a varázslat leküzdje a mágikus oszthatatlanságot. Önmagától oszthatatlanná akkor válik egy objektum, ha jelen formájában teljesen homogénnek tekinthető, vagy ha egy holdhónapon át egységet képez. A mágikus oszthatatlanság leküzdéséhez, amely a célpont esetleges saját ellenállása okán továbbra sem jelent arra vonatkozóan garanciát, a varázslatnak legalább az alábbi erősségek mellett kell létrejönnie: Élőlénynél 10E / Növénynél 8E / Szerkezetnél 7E / Tárgynál 5E / Épületnél 4E / Természeti formánál 2E / Satralisnál 0E
- A **Kitörés működése módosult**, azaz a terjedés a választott középpontból indul és szinte azonnal el is éri a végső – hatóterület szerinti – kiterjedését.
- A **Nyíl formával** bíró varázslatok esetében **nincs Ijász szabály**.
- Az **Elemi formák** mindegyikének pontos térbeli **kiterjedése** meghatározásra került.
- Az Anyagmágián belül a **drágakövek és a mágikus anyagok** a IV. anyagcsoportból az **V.-be kerültek** átminősítésre.

- A **mágiaérzékelés működése** is pontosításra került. A mágiaérzékelés legalapvetőbb formáját alkalmazó személy csupán arról értesül, hogy a vizsgálat tárgyát képező egységben van-e olyan tényező, amely rendelkezik szabad vagy kötött Mana ponttal. Azaz van-e varázslat, varázstárgy vagy Varázstudó adottsággal bíró szereplő. (Lásd még Leplezés.) Minden szereplő jogosult arra, hogy Szellemi ellenállásával gátolja ezt az érzékelést, melynek eredményeként a rá ható varázslatok és a viselt varázstárgyai is rejtve maradnak. Az érzékelés bonyolultabb formái a fenténél már összetettebb információt is szolgáltathatnak az érzékelést végző számára.
- A Destrukció esetében történt módosítás hatására ezentúl csak a **sikeresen Fürkészett és egyúttal alkalmazására is képes varázs destrukciója lesz kedvezményes**, azaz 2-es Aspektusú.
- Az átdolgozást követően a **Fürkészés és Destrukció** esetén nem elég az Ellenpróba során felülkerekednie eme varázslatoknak, hanem az alap erősségüknek is meg kell haladni a célpont varázslat alap erősségét a siker érdekében.
- Az **illúziók** kapcsán bekerült változtatás értelmében csakis Meghatározó **(3-as) sikerszint esetén van mód** a varázslat keltette hatás **ignorálására**. Ennek hiányában ezentúl csupán a jelenség illúzió mivoltáról kap információt.
- Definiálásra került a **személyre szabott illúzió**. E varázslat típus alatt azt értjük, amikor az illúziót eredményező elemi mikrohatás egy (vagy több) célpont személyes auráján belül létrejőve éri el a kívánt hatást. Ilyen helyzetekben az alany első lépcsőben az Összetett ellenállásával védekezhet a varázs létrejöttével szemben. Ha sikerrel jár, a kérdéses illúzió létre sem jön. Máskülönben, a második lépcsőben, még mindig támaszkodhat az Érzékelésére.
- A **reinkarnálódott lelkekkel kapcsolatos varázslatok** elvárt sikeressége egy léptékkal nehezedett.
- Javaslatként bekerült az anyagba, hogy: A **Feketemágiát** űző karakterek esetében javallott módszer a KM számára, hogy a Jellemvonások második oszlopának elemeit preferálja a karakter esetében. Ezzel terelgetve őt Feketemágiát körüllegő sötétség felé.

VARÁZSLATOK

- A szabálykönyvben található **varázslatok több mint felének statisztikái** egy újrahangolás következtében **módosultak**.
- Mind a kb. 300 **Tapasztalati varázslat** erősítési statisztikákkal bíró **varázstáblával került ellátásra** a könnyebb és gördülékenyebb használat végett.
- Ezentúl a **Dalmágia** képzettséghez kapcsolódó **képzettség követelményként** jelentkezik a hangszer megszólaltatásához szükséges – jellemzően **Művészet (Zene)** – képzettség.
- **Több varázslat leírása** kisebb-nagyobb mértékben **módosult**.

ALKOTÁS

- Az **Alkotás fejezet** leírásai kibővítésre kerültek.
- Ezentúl az **Alkotó próbák célszámához "+3"-at kell adni**. Illetve az ott előforduló felfelé kerekítés lefelé-re módosult.
- Szabálysintre emelkedett, hogy Alkotás során az alkotó által ismert **Magas mágiaformák legfeljebb a Rúna Mágia** birtokolt **fokával azonos fokon vehetőek figyelembe** a tárgyba plántált hatás meghatározásakor.

- Tisztázásra került, hogy az esetleges **leplezés a varázstárgy működés és hordozó aspektusaira NEM hat!**
- Pontosításra került, hogy a **Drágakőmágia** esetében a kő az adott Aspektust legfeljebb megfelezheti kitételnél az esetleges **Aspektus modifikációkat** a felezés előtt kell számításba venni.
- A könnyebb érthetőség érdekében a **Tapasztalati úton történő varázstárgyak** készítéséről egy hosszabb bekezdés került az Alkotás fejezet kérdéses részébe.
- Szabálysintre emelkedett, hogy a **méreg és szer Receptek** esetében az érintett képzettségek leírásában szereplő korlátozások figyelembevételétől el lehet tekinteni.

VARÁZSTÁRGYAK

- Minden **Rúna- és varázstárgy** leírása és statisztikája **aktualizálásra** került.

NJK-K ÉS BESTIÁK

- Megtörtént az **NJK Tulajdonságok** egyszerűsített verziójának újragondolása, melynek alapján az 5-2-3 felosztás 3-3-4-re (Erő, Áll, Egé – Gyo, Ügy, Érz – Kar, Int, Aka, Asz) cserélődött.
- Megtörtént az **NJK típusok** átdolgozása.
- A **Bestia sablon átdolgozásra** került, így az NJK mintával azonos megjelenést kapott.
- A **Bestia osztályba soroló táblázata és módszere** frissítésre került.

VILÁGKÉP

-

MELLÉKLETEK

- **Átdolgozásra került a Karakterlap.**
- A **Segéd tábla** frissítésre került.
- A magasmágia gyakorló számára egy **bővített Hatásmechanizmus Aspektus táblát** került összeállításra. Ez a segéd táblák fejezetben kapott helyet.

PÉLDAJÁTÉK

- A **Példajáték** frissítésre került.

EGYÉB

- **További elütések javítása, illetve megfogalmazások pontosítása történt meg az anyagban.**

2021-01-19