

# M\*PATCH, avagy a Tiltott Törvénykönyv

VERZIÓ: 0.85

## JAVÍTÁSI JEGYZÉK

### FOGALOMTÁR

- A Fogalomtár néhány ponttal bővült, illetve több helyen pontosítást kapott.
- DM (Dobásmódosító) átdolgozása megtörtént, melynek értelmében:  
A pozitív és a negatív DM is mindig a Normál (világos) kockára van hatással, míg a Stressz (sötét) kockára sosem. (A DM nem növelheti a kocka értékét 10 fölé, és nem csökkentheti 1 alá.)  
A negatív DM-ek közül mindig a legmagasabb érvényesül.  
A pozitív DM-ek alkalmazása nem kötelező és egy időben kizárólag egy vehető figyelembe. Ha több pozitív DM is jelen van, akkor a kocka eldobását követően - de mindenképp az esetleges Lp költés után - a dobó dönt arról, hogy melyik érvényesüljön.  
A természetes DM-ek maximuma 3. A mágikus DM-ek mértéke Erősség/3 azaz maximum 4-es.
- Definiálva lett, hogy a DM a képességhatárok könnyebb elérése, míg a szerzett sikerszint a teljesítmény növekedését jelenti.
- Az infralátás és ultralátás bekerült a fejezetbe. Ahol többek közt egyértelműsítésre került, hogy az infra- és ultralátás a színeket nem érzékeli.
- A mindenkori próbadobások eredményeinek leolvasását segítő k10 modifikációs ábra került a szabálykönyvbe.
- Kor: Egy több ezer esztendő felölelő időszak, amely egymástól jól elkülönülő fejezetekre bontja a játék világának történéseit.

### KALANDOZÓK

- A torz statisztikák elkerülése végett szerepeltetett egyharmados erőforrás szabály alól az 1. TSz-ű karakterek felmentést kaptak.
- A **Példa karakter karlapja** aktualizálásra került
- Új, történetarányos Lp visszanyerési metódussal bővült a szabályrendszer.
- Új LP mechanizmus váltotta le a korábbi. Ezentúl 1 Lp-ért újradobható a választott k10. Ha a dobott érték a korábbi értékhez képest a dobó céljainak megfelelő irányba tér el, akkor az lesz a kocka új értéke, máskülönben egy olyan tetszőleges értékre forgatható át a kocka, amely a dobó előzetes szándékainak megfelel.
- Általános alapelv, hogy a Legenda pont felett nem a szereplő, hanem a szereplőt irányítója, azaz a Játékos vagy a Mesélő rendelkezik.

## FAJOK

- Az Ember, mint faj különleges képességként kizárólagos hozzáférést kapott a Tehetség Faji Adottsághoz.
- Az emberi Sokoldalúság kapcsán egyértelműsítésre került, hogy a Kaszt Adottságok ingyenes növekménye itt nem használható fel.
- Az ultra- és infralátással rendelkező fajok esetében feltüntetésre került a látás jelentette harci kompenzáció, illetve a releváns próbák kapcsán érvényesíthető garantált sikerszint.
- A kiváló érzékszervekkel bíró fajok esetében feltüntetésre került a releváns próbák kapcsán érvényesíthető garantált sikerszint.
- Feketemágiával szemben érzékeny fajok (elf, félelf) esetében a -DM helyett ezentúl extra kudarc szint jár.
- A Faji adottságok költsége 10-ről egységesen 9 Sp/fokozatra módosult.

## KASZTOK

- A kasztok Tulajdonság értékei egységesen három ponttal növekedtek az új karakteralkotási mechanizmusnak való megfelelés okán.
- A Kasztok TSz-enkénti KB-ja módosult. Ennek értelmében:
  - a korábbi 15 Sp növekmény helyett 10+TSz-nyi Szabad Sp illet meg minden kalandozó karaktert.
  - a korábbi 30 Sp növekmény helyett 20 Kötött Sp illet meg minden kalandozó karaktert.
- A KB értékben beálló változások átvezetésre kerültek a Kasztalkotási pontkeretekbe is.
- **A Fejvadász három helyett csupán két Fegyverhasználat (választott) Af-et kap.**
- Darton pap Szakma (Nekromanta) Af képzettsége Tudomány (Nekromancia) If-re módosult, illetve Sebgyógyítás If és Művészet (Ének) If-et kapott.
- Darton paplovag képzettséglistájáról lekerült a Hárítás, illetve az Ökölharc If-ról Af-re változott, ellenben kapott egy Harci ösztön If-et. Továbbá a Szakma (Nekromanta) If képzettsége Tudomány (Nekromancia) If-re módosult.
- A Dreina paplovag Meggyőzés If helyett Fegyverismeret If-et kap.
- A Domvik paplovag Művészet(Ének) If helyett Harci rutin If-et kap.
- A Sogron paplovag Esés If helyett Futás If-et kap.

## ÉLETKOROK

-

## TULAJDONSÁGOK

- A Tulajdonság értékek Pontosztásos meghatározásánál a korábbi (+1) – (+5) tartomány helyett ezentúl (-2) – (+2) tartomány vált elérhetővé.
- A Tulajdonság értékek Kidobásos meghatározásánál a nevezetes kocka által mutatott értékek az alábbi módosítóknak feleltethetők meg: 5 = (+2); 4 = (+1); 3 = (+0); 2 = (-1); 1 = (-2).

## STATISZTIKÁK

-

## ADOTTSÁGOK

- Általános módosítás, hogy a DM-et adó adottságok fokozatonként 1/2/3 DM-et adnak a korábbi 2/4/6 helyett.
- Módosult az Elmélyült I-III: a karakter az általa használt diszciplínák Meditációs idejét 1 / 2 / 3 körrel, vagy ha percekig tartó, akkor 3 / 6 / 9 perccel csökkentheti. (A „változó” Meditációs idejű diszciplínákra az adottság nincs hatással.)
- Módosult a Mana vezető I-III: a karakter az általa használt varázslatok Varázsidő tényezőinek összegét 1 / 2 / 3 ponttal csökkentheti. (A különféle varázstárgyak elkészítési idejére, illetve a Rituális fohászok és a Jel Mágiával életre hívott varázslatok varázslási idejére az adottság nincs hatással.)
- Módosult az Elpusztíthatatlan I-III: -3 / -6 / -9 Ép érték alatt minősül csak visszavonhatatlanul halottnak a karakter.
- A Mesterfegyver pótlása ezentúl egy év helyett egy hónap időtartamot igényel. Továbbá egyértelműsítésre került, hogy a lőtáv növekedés mértéke foknyi, azaz 10%/20%/30%-os növekményt jelent.
- Módosult a Szerencsés I-III: jelenetenként fokozatnyi alkalommal egy dobás elvégzése során egy adott kockának két példányát dobhatja el a játékos és utána választhat, hogy a kettő közül melyiket tekinti valósnak. Az Adottság használatáról még a dobás megtétele előtt kell a játékosnak döntenie.
- A Tehetség adottság a kalandozók számára ezentúl nem elérhető, tiltott adottság. Használatával kizárólag a NKK-k élhetnek.

## SORS PONTOK

-

## KARAKTERFEJLŐDÉS

- A Kalandozói Bónuszok (KB) kasztonkénti értékei módosultak, lásd: *Kaszatok pont*.
- A TSz-enkénti +1 Tulajdonság növekmény helyett ezentúl kötelezően Tulajdonság növelésre költethető 10+TSz-nyi Sp illeti meg a kalandozó karaktereket.
- A kaszt adottságok Sp költsége 10-ről 6-ra, a nem kaszt adottságoké 15-ről 9-re módosult.
- A Tulajdonság növelés Sp-költsége [aktuális érték + 5]-ről [aktuális érték] Sp-re csökkent.

## JELLEMRENDSZER

-

## HÁTTEREK

-

## KÉPZETTSÉGEK

- Több képzettség leírásában kibővítés, pontosítás történt.
- Szabálysintre emelkedett, hogy a Tulajdonságkövetelménynek való megfelelés ezentúl nem a képzettség használatához, hanem annak az elsajátításához szükséges kritérium.
- A Képzettséglistán tévesen szerepel II. osztály a Lovaglásnál, mivel a helyes és alkalmazott osztály I.
- A Birkózás képzettséghez kötődő szabályokon átfogó módosítás történt.
- A Célzás képzettség a méret miatti módosítókat ezentúl nem kompenzálja.
- Új képzettség a Fegyverhasználat(PAJ). A pajzs kategória fegyverei: kis-, közepes-, nagy pajzs, alkarvédő.
- Új képzettség a Fegyverhasználat(VET). A vető kategória dobó és célzó fegyverei: bóla, paritty, dobóháló, lasszó.
- A Fegyverhasználat(SZÍ) képzettség statisztikáiból kikerült az Erő követelmény.
- A Fegyvertörés képzettség esetében a továbbiakban nincs lehetőség a sikerhalmozásra.
- A Fegyvertörés és Lefegyverzés akciók is Támadásszám növelő tényezők. A fegyver ilyen statisztikáját meghaladó alkalmazás esetén kudarc szintként jelentkeznek.
- A Fegyvertörés és Lefegyverzés akciók Kombinációval vagy Kétkezes harccal nyert támadás keretében történő megvalósulása esetén utóbbiak képzettségkövetelményként jelentkeznek az akcióhoz tartozó próba alkalmával.
- A Harci ösztön képzettség hatóköre jelentősen kibővült.
- A Harci rutin képzettségből eredő kompenzációt ezentúl tényezőnként külön-külön kell figyelembe venni.
- A Hárítás képzettség játéktechnikai működése jelentősen módosult.
- A Kétkezes harc leírásában pontosításra került, hogy másodlagos kézben nem csak közelharc fegyver forgatható.
- A következetesség jegyében a Kombináció és a Kapáslövés képzettségek képzetlenül való alkalmazásának lehetősége is kihangsúlyozásra került.
- A Különleges támadás képzettség ezentúl a megtámadott célpontnak jelent harci hátrányt, amit sem a Harci ösztön sem a Harci rutin nem kompenzál.
- Az Ökölharc esetében ezentúl nem érvényesül automatikusan az Erő-sebzés szabálya.
- Megtörtént a Mágikus képzettségek képességkövetelményeinek kiegyensúlyozottságra törekvő átdolgozása.  
MAGAS MÁGIA: Int, Aka, Asz  
Idő mozaiktan: Int  
Tér mozaiktan: Aka, Asz  
Anyag Mágia: Int, Aka, Ügy  
Elemi Mágia: Int, Asz, Gyo  
Asztrál Mágia: Int, Asz, Kar  
Mentál Mágia: Int, Aka, Érz  
Nekro Mágia: Int, Aka, Egé  
Idő Mágia: Int, Asz, Áll

Tér Mágia: Int, Aka, Erő  
 Jel Mágia: Int, Asz, Ügy  
 Rúna Mágia: Int, Aka, Ügy  
 Drágakő Mágia: Int, Aka, Érz  
 BÁRDMÁGIA: Int, Aka  
 Dalmágia: Aka, Kar  
 Hangmágia: Int, Ügy  
 Fénymágia: Int, Asz  
 Illúziómágia: Aka, Érz  
 BOSZORKÁNYMÁGIA: Int, Aka, Asz  
 Misztikumágia: Int, Aka, Áll  
 Lángmágia: Int, Asz, Gyo  
 Asztrálmágia: Aka, Asz, Kar  
 Sorsmágia: Int, Asz, Áll  
 Mentálmágia: Int, Aka, Érz  
 Szexuálmágia: Aka, Asz, Kar  
 Térmágia: Int, Aka, Erő  
 BOSZORKÁNYMESTERI MÁGIA: Int, Aka, Asz  
 Villámmágia: Int, Aka, Gyo  
 Rontásmágia: Aka, Asz, Áll  
 Átokmágia: Int, Asz, Áll  
 Méregmágia: Int, Aka, Ügy  
 Természetmágia: Int, Asz, Erő  
 Kórmágia: Int, Aka, Egé  
 Nekromancia: Aka, Asz, Egé  
 TÚZVARÁZSLÓI MÁGIA: Asz, Aka  
 Alap tűzmágia: Asz, Int  
 Forma tűzmágia: Asz, Érz  
 Manipuláló tűzmágia: Aka, Ügy  
 Felső tűzmágia: Aka, Áll  
 SZAKRÁLIS MÁGIA: Kar, Int, Asz  
 Az összes Kisebb fohász képzettség: Asz, Aka  
 Az összes Nagyobb fohász képzettség: Int, Aka.

- A Telekinézis az Elemi Mágia képzettség Kf-be került besorolásra.
- Idő mozaiktan néven új képzettség került a szabályrendszerbe, amikor az Idő Mágia képzettségből kikerültek és új képzettségbe szerveződtek a varázslatok létrehozásához elengedhetetlen idő-mozaikok.
- Tér mozaiktan néven új képzettség került a szabályrendszerbe, amikor a Tér Mágia képzettségből kikerültek és új képzettségbe szerveződtek a varázslatok létrehozásához elengedhetetlen terület- és távolság-mozaikok.
- A Jelmágia képzettség hatékonysága növelésre került. Ezentúl a Jel Mágia alkalmazásának játéktechnikai előnye, hogy az adott varázslathoz normál módon meghatározott varázserőnek (Mp) csak a kétharmadát (67%) kell annak létrehozásához befektetnie a magasmágusnak. Minden jelmágikus módszer varázslási ideje, azaz a rajzolat elkészítése, a normál varázsidő háromszorosa, de legalább 3 kör. (Ezt az értéket a Mana vezető Adottság sem képes csökkenteni.)
- A Szakma (Nekromanta) képzettség helyét a Tudomány (Nekromancia) vette át.

## FELSZERELÉS

- Távolsági fegyverek lőkész állapotba hozási jellemzői nagyon gyors, gyors, lassú és nagyon lassú elnevezést kaptak.
- Új fegyver a Lasszó(VET) CÉ: 2 VÉ: 1 Táv:8 Seb:k5 Tám:1 (lassú újratöltés).
- Átdolgozott fegyver a Parittyá(VET) CÉ: 2 Táv: 60 Seb:k5+1 Táv:2 (gyors újratöltés, erő-sebző).
- A **Szigony** VÉ-je 8-ról 7-re módosult.
- A fegyverek Tám statisztikája pontosításra kerül. Ezentúl a fegyverrel adott körön belül leadható támadás sorszámának azt a maximumát mutatja, amikor még harci hátrány jelentkezése nélkül az megtehető.
- Megfogalmazásra került, hogy a közönséges anyagú vérték SFÉ maximuma 6-os, melyet +3-mal növelhet a különleges anyaga vagy a minősége; és további maximum +3-mal a vért mágikus bővülése.

## KEZDEMÉNYEZÉS ÉS CSELEKVÉS

- Pontosításra került, hogy egy adott eseményt, történést egy szereplő csak egyetlen Reakcióval reagálhat le.

## TULAJDONSÁGPRÓBA

- Új Stressz próba mechanizmus került a szabályrendszerbe. Kizárólag a KM rendelheti el. A Normál próba világos k10-e mellé egy másik, sötét k10 kerül. Alapszabály, hogy mindig a magasabb értéket mutató kocka határozza meg a próba eredményét. Ha ez történetesen a világos kocka, akkor a Normál próbának megfelelően zajlik a dobás eredményének meghatározása. Ha a sötét (stressz) kocka a magasabb, akkor dobás eredménye negatív irányba befolyásolja - a normál próbánál ismertetett mértékben - a próba eredményét. Abban a speciális esetben, amikor mindkét kocka azonos értéket produkál, akkor a sötét kocka is pozitív irányba módosítja a próba eredményét. A stressz dobás esetén két féle speciális esetet különböztetünk meg:
  - a nyers (azaz DM-mel nem módosított) dupla 1-es egy garantált sikertelenséget jelent!
  - az 1-es értéket mutató fekete kocka pedig - ha mód van rá -, valamilyen bonyodalmat indukál, akár egy "sikerült, de..." fejleménnyel.
- A páratlan Tulajdonság miatti +2 DM ezentúl +1 DM-re módosul.

## KÉPZETTSÉGPRÓBA

-

## HARCRENDSZER

- A korábbi harcrendszer **Párbajrendszer** néven üzemel tovább. Ezzel egy időben helyet kapott a szabályrendszerben annak egy egyszerűsített változat **Csatarendszer** elnevezés mellett.
- Ezentúl a támadó értéknek elegendő elérnie a védő értéket ahhoz, hogy a támadás sikerrel járjon.
- Néhány harchelyzeti módosító átdolgozásra került: Helyhezkötve (-15 HM), Gyűlölettel (-10 VÉ), Félelemmel (-15 TÉ).
- A továbbiakban a szituációs VÉ, mint tényező egy garantált, mindentől független és nem figyelmen kívül hagyható VÉ-t biztosít minden szereplő számára.

- Kihangsúlyozásra került, hogy mindig minden célpont legutóbbi cselekedete alapján kell megítélni annak mozgás minőségét, amikor a CÉ elleni szituációs VÉ-t számítjuk ki.
- Az MGT működési mechanizmusa átdolgozásra került, melynek értelmében MGT\*5 harci hátrányt ad, továbbá csökkenti a KÉ-t.
- A körönkénti több támadás szabályrendszeri leírása még konkrétabb és részletekbe menőbb megfogalmazást kapott.
- Egyértelműsítésre került, hogy az első utáni támadások módosítói megállapításánál a körben leadott összes támadás veendő figyelembe.
- Tisztázva lett, hogy az olyan mágikus támadások, mint pl. egy Tűznyíl varázslat a körönkénti támadásszám szempontjából sosem minősülnek támadásnak. Függetlenül attól, hogy ellenállási mechanizmusuk egy támadódobás keretében valósul meg.
- Pontosításra kerültek az ájulás és a haldoklás szabályai, illetve a haldoklás és az eszméletvesztés egymáshoz való viszonya.
- Az Fp sérülések közvetlenül Ép keretbe való átforgatása letiltásra került.
- Az Eltévedt lövedék (opcionális) szabálya módosult.
- Az Eszméletvesztés ezentúl általános és nem opcionális szabály.
- Az Extrém (többszörös) túlütés szorzója limitálására került, melynek értéke az alkalmazott képzettség 1+Fok-szorosra.
- A Kötelező Fp vesztés ezentúl általános és nem opcionális szabály.
- A Leütésnél kikötésre került, hogy kizárólag közelharc körülmények közt valósulhat meg.
- A Morális szabály törlésre került.
- A Védekező harcnál ezentúl nem 5 db cselekedet, hanem annyi cselekedet fordítható maximum a Védekező harcra, mint amilyen fokon alkalmazza azt a képzettségét a karakter, amivel védekezik. (pl. Fegyverhasználat)

## **SZOCIÁLIS KÜZDELEM**

-

## **EGYÉB SZABÁLYOK**

- A Zuhanás sérülésszintjei az egységesség jegyében módosításra kerültek.
- A TGT működési mechanizmusa és kategóriái átdolgozásra kerültek.
- Jellemtámogatás kiegészítésre került azzal, hogy egy jellemvonás egy adott jelenetben csupán egy alkalommal kerülhet alkalmazásra e szabály keretein belül.

## **PSZI**

- A **Chi-harc** diszciplína működési mechanizmusa pontosításra került.
- A **Statikus pajzs** diszciplína működési mechanizmusa átdolgozásra került.

- Az **Érzékelésítés** diszciplína működési mechanizmusa átdolgozásra került.
- A **Levitáció** diszciplína működési mechanizmusa átdolgozásra került.
- A **Sárkány ébredése** diszciplína működési mechanizmusa átdolgozásra került.
- A **Halálos ujj** diszciplína költsége 3 Pp-ról 5-re módosult. A hagyományos, pusztakezes sebzésre törekvő támadásokkal egy időben nem valósítható meg a szükséges érintés.

## **MÁGIA**

- A Varázsaspektus tábla segítségével megalkotott varázslatok **MP költségének** és **Varázslási idejének** megállapításához a korábbi képleten keresztüli értékszámítás helyett, ezentúl csupán egy táblázat megfelelő oszlopainak értékét kell összeadni.
- A **Varázsaspektus tábla** a korábbi 9 helyett 12 aspektussorosra bővült és a hozzá tartozó szöveges leírás enne megfelelően **frissítésre** került.
- Szabálysintre emelkedett, hogy hacsak a KM másképp nem dönt, a varázspróbákhoz a főképzettség legmagasabb olyan tulajdonságát kell használni a varázspróbák során, mely egyben az adott mágiaformának is Tulajdonság követelménye.
- Az Érintés (hatótáv) leírása pontosításra került, amely alapján fizikai érintkezést, de legalábbis az aurák átfedésbe kerülését feltételezi.
- Az egye Aspektus modifikációk magasmágusi alkalmazhatósága képzettségekhez rendelődött. Így az Ismétlődőt az Idő Mágia Kf-hez, a Fenntartottat a Tér Mágia Kf-hez, Leplezettet Tér Mágia Af-hez, és a Gyengítettet Tér Mágia If-hez. A Kontrolláltat és az Irányított a Magas Mágia Kf-hez.
- Szabálysintre emelkedett, hogy egy varázslatban kizárólag egyetlen időzítés szerepelhet.
- Egyértelműsítésre került, hogy egy eseményhez kötött időzített varázslat esetében a kioldó esemény komplexitását a normál mechanizmus osztályozás szerint extra aspektusként történik, ahol az 1-es aspektus triviális kérdést, míg a 12-es aspektus extrém mód összetett feltételt jelöl.
- Pontosításra került, hogy a támadódobást igénylő, de kettőnél több kockával sebző varázslatok esetében a sebzés megállapításához + egy k10-et kell eldobni a sebzés megállapításához.
- Kiemelésre került, hogy direktsebző varázslatok kapcsán – formától függetlenül – nincs mód az Íjász szabály alkalmazására.
- Az elemi erő aura által biztosított SFÉ mértéke 1SFÉ/2E-re módosult.
- Az anyagmágia tárgykörébe Átváltoztatás (azaz Transzmutáció) alkalmával az Erősség az elérni kívánt anyagcsoport Transzmutációs Aspektusától függ. (Azaz I. esetén 5 E, II.-nél 6 E, III.-nál 7 E, IV.-nél 8 E és V.-nél 9 E).
- Az anyagmágia tárgykörébe tartozó Aktív formák is helyet kaptak a mágiarendszerben.
- Az elemi erő átdolgozásának keretében egyértelműsítésre került, hogy nem kifejezetten alkalmas sérülések okozására. Ennek folyományként Erősségenkénti sebzéskódjában a k5 helyett k2 használható.
- Pontosításra került, hogy az életerővel manipuláló nekromágikus hatások jellemzően fókusz szerinti hatóterülettel bírnak.

- Az idevágó részében bővebb kifejtést kapott, hogy a nekromágikus hatások életerővel manipuláló varázslatainak egyes működési mechanizmusai mit is takarnak.
- Megtörtént a nekromágikus hatásmechanizmusok mibenlétének egyértelműsítése.
- A KÉ mágikus úton történő növelésére ezentúl, mint az élete egy meghatározó területére vonatkozó Sorshatás nyílik lehetőség.
- A Sorshatások (DM-ek) példákkal való egyértelműsítése is helyett kapott a fejezetben.
- A Kutató varázs, mint Időmágián alapuló varázsfoma, helyet kapott a mágiarendszerben.

## **MAGASMÁGIA**

-

## **TAPASZTALATI MÁGIA**

- A Hatalom italának Tárgymágia képzettséggel való elkészítési ideje 1 hónapról csökkent, mégpedig úgy, hogy az elkészíthető mennyiség a Tárgymágia képzettség foknak megfelelő számú ital naponta.
- Pontosításra került, hogy a hatalomital használata és a visszatöltődés megtörténte közti időszakban a még meglévő varázserejét (Mp-jait) szabadon felhasználhatja a karakter. Továbbá, hogy az Egészség csökkenés az maximális Ép-re is hatással van.

## **SZAKRÁLIS MÁGIA**

- Szakrális varázsláshoz elengedhetetlen feltétel a karakter istenének szent szimbóluma – mint tárgy – viselése, használata.

## **MÁGIKUS VILÁGKÉP ÉS MÁGIAELMÉLET**

- Tisztázásra került a mágikus világképben, hogy "Általános szabály, hogy több, egyazon jellegű és irányultságú hatást keltő varázslat esetében kizárólag a legmagasabb erősségű varázslat hatása érvényesül. Azaz az azonos jellegű és hatású, egy irányba mutató varázslatok technikai következményei sosem adódnak össze."
- Tisztázásra került a mágikus világképben, hogy "A mágikusan indukált érzelmek intenzitása, gyakorlati következménye, nagyban függ az alkalmazott varázslat erősségétől. Amennyiben a varázslat erőssége túllépi a hétköznapi érzelmvilág maximumát jelentő hármat, akkor az már szélsőséges érzelmi reakciókat válthat ki az alanyból."
- A Mágikus alaptörvények közt helyet kapott a „Tulajdonság bónusz” intézménye, amely sikerszinteken keresztül segíti a szereplők tevékenységét. Anyagmágia (Ügyesség, Állóképesség), Elemi mágia (Erő, Érzékelés), Asztrál mágia (Asztrál), Mentál mágia (Akaraterő), Nekro mágia (Egészség), Tértmágia (Intelligencia), Időmágia (Gyorsaság, Karizma).
- A szimpatikus kapcsolatok felélesztése során, illetve a szimpatikus kapcsolaton keresztül történő varázslatok esetében a varázslatok +3 sikerszintet kapnak az Ellenállásokkal szemben.
- A korábbiakban az Aura tárggyá váláshoz 1 év kellett, amely időtartam 1 hónapra csökkent. Továbbá egyértelműsítve lett, hogy Aura tárgyból egy karakternek csakis 1 db lehet, illetve hogy Aura tárgy a varázslók varázsbotja is.

- A már működő vagy épp csak létrehozás alatt álló varázslatok és varázstárgyak esetében a Mana manipuláló varázslatoknak egyéb mérőszám - pl. személyes Összetett ellenállás - híján az adott varázslat vagy varázstárgy aspektusnehézségével kell (egy-egy ellenpróba során) megbirkóznia.
- Az **Aktív formák** és a **Dinamikus formázás** hangsúlyosabb, pontosabb definiálása is helyet kapott a Mágiaelméleten belül.
- Szabálysintre emelkedett, hogy a rendszerben nem léteznek a **varázserő (Mp) tárolására** szolgáló varázslatok. Kizárólag varázstárgyak illetve varázsjelek képesek erre. Utóbbiak Erősségenként 5 Mp tárolására alkalmasak. Előbbiek szintén ennek megfelelő mennyiségű, vagy a használt drágakövek karátszámának megfelelő mennyiségű varázserő tárolására képesek.
- A bűvölés, mint harci eszközök statisztikáinak javítását célzó varázslat, helyet kapott a mágiarendszerben. Gyakorlati megvalósulásának helyszínei: anyagmágia (SFÉ), elemi mágia (MGT), időmágia (TÉ, VÉ, CÉ) és térmágia (sebzés).

## VARÁZSLATOK

- Minden a 300 Tapasztalati varázslat funkcióját veszített egyedi varázstáblája törlésre került, ezzel egy időben megújult a szabálykönyvben alkalmazott varázslatsablon.
- **Több varázslat leírása** kisebb-nagyobb mértékben **módosult**.
- A boszorkánymesteri **Rontások** rendhagyó varázslási idő számítása törlésre került.
- A **Mágia kifürkészés, Álca, Fürkészés** varázslatok esetében nem kell, hogy azok alap Erőssége meghaladja, elég, ha eléri a megcélzott varázslatok alap Erősségét.
- A **Felkenés** szakrális varázslat bekerült a szabálykönyvbe.

## ALKOTÁS

- Új, általános érvényű **Alkotás aspektus tábla** került a szabályrendszerbe.
- A Varázstárgy, Méreg és Szer táblák a korábbi 9 helyett 12 aspektussorosra bővültek.
- Az 1 töltetes töltődő Varázstárgy töltődési ideje 1 hónapra, míg a 100 töltetesé 1 napra módosult.

## VARÁZSTÁRGYAK

- A megújult aspektus táblák alapján minden **Rúna- és varázstárgy** leírása és statisztikája **aktualizálásra** került.
- Ezentúl a Rúna Mágia képzettségben való jártasság adja meg a Varázstekercsek felolvasásának időtartamát.

## NJK-K ÉS BESTIÁK

- Az összes példa NKK adatlapja felülvizsgálatra került az aktuális szabályoknak való megfelelés biztosítása végett.
- A példa NKK Dalnok(CCC) helyes statisztikái Ép: 5(5) és Fp 18(5).
- Ezentúl a Bestiák besorolásánál az átlagos SFÉ-vel kell számolni a korábbi SFÉ maximum helyett.

- A példaként felhozott Tűzelementál és Farkas táblázatos, illetve a leírásban szereplő statisztikai közt fennálló ellentmondás tisztázásra került.

#### **VILÁGKÉP**

-

#### **MELLÉKLETEK**

- A **Segédtablák** frissítésre és bővítésre kerültek, megfelelően az új verzió követelményeinek.

#### **PÉLDAJÁTÉK**

- A **Példajáték** frissítésre került.

#### **EGYÉB**

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

**2022-04-10**