

# M\*PATCH, avagy a Tiltott Törvénykönyv

VERZIÓ: 0.87

## JAVÍTÁSI JEGYZÉK

### KALANDOZÓK

- A **Példa karakter karakterlapja** aktualizálásra került.
- Az **Lp keret** Tapasztalati szinttől függetlenül 3 pontban került meghatározásra.
- A Kaland közbeni **Lp visszanyerés** történetbeli Mérföldkövek elérésén keresztül valósul meg.
- Az **epikus játéktípus** esetén a javasolt Lp keret és a visszanyerés üteme 9-re nő, míg **realista játéktípus** esetén 1-re csökken.
- Pontosításra került, hogy egy több kockával végrehajtott dobás esetében **Legenda ponttal** legfeljebb egyetlen kocka módosítható.
- **TÖRLÉSRE** került, hogy „Ha egy másik játékos szeretné kiegészíteni a Rendezésben megfogalmazottakat valami aprósággal, vagyis bele kíván szólni a Rendezésbe, ő ezt – annak típusától függetlenül – további egy Lp-ért megteheti.”

### FAJOK

- Az Ember faj **Sokoldalú** jellegzetessége pontosításra került. "Az emberi faj tagja egyetlen, a saját kasztjuk által nem biztosított adottságot is olcsóbban, 6sp/fok áron fejleszhetnek."
- Az amund **Korcs Pszi** esetében pontosításra került, hogy annak hatása a képzettség Kategória helyett képzettség Osztályra vonatkozik.
- A **Dzsenn diszciplínák** aktualizálásra kerültek az új Cselekvés- és Mágiarendszernek megfelelően.
- A **Khál származás** az átdolgozott Háttér szabályok szerint került átalakításra.
- A **Wier vérvarázslatok** működése pontosításra, leírásuk aktualizálásra került az új Cselekvés- és Mágiarendszernek megfelelően.

### KASZTOK

- A kasztok **képzettségcsomagja** egységesen 180 Kp-ban került meghatározásra a korábbi 175 Kp helyett.
- A Kasztoknál szereplő Kalandozói Bónusz statisztikák érthetőbb formátumot kaptak.
- A **Harcos** Megállíthatatlan helyett Szívós adottságot kap.
- A **Ranil pap** Megállíthatatlan helyett Ellenálló adottságot kap.

- A **Ranil paplovag** Megállíthatatlan helyett Ellenálló adottságot kap.
- A **Harcos** Fegyverismeret If helyett, Harci csel If-ot, Önuralom Af-ot és Éberség Af-ot kapott.
- A **Gladiátor** Futás If helyett, Önuralom Af-ot és Éberség Af-ot kapott.
- A **Fejvadász** Fegyverhasználat Af helyett, Fegyverhasználat If-ot, Önuralom Af-ot és Éberség Kf-ot, illetve egy Nyelvet kapott.
- A **Lovag** Szakma(Hadvezetés) Af és Nyelvismeret If helyett, Szakma(Hadvezetés) If-ot, Önuralom Kf-ot és Éberség Af-ot, illetve egy Nyelvet kapott.
- A **Tolvaj** Nyelvismeret If helyett, Önuralom Af-ot és Éberség Kf-ot kapott.
- A **Bárd** 6 helyett 4 Kp/Tsz-et kap KB-ként. Továbbá Mágiaforma(választott) If helyett, Önuralom Af-ot és Éberség Af-ot kapott.
- A **Pap** Önuralom Af-ot és Éberség If-ot kapott.
- A **Pap (Adron)** Etikett If-ot kapott.
- A **Pap (Alborne)** Nagyobb választott fohások Af helyett, Nagyobb választott fohások If-ot és Művészet Kf-ot kapott.
- A **Pap (Antoh)** Éberség Af-ot és egy Nyelv-et kapott.
- A **Pap (Arel)** Történelemismeret If, Tárgymágia If és Fegyverhasználat Af helyett, Fegyverhasználat If-ot, Ökölharc If-ot, Éberség Af-ot, Túlélés Af-ot és egy Nyelv-et kapott.
- A **Pap (Darton)** Lopódzás If-ot kapott.
- A **Pap (Della)** Művészet If-ot kapott.
- A **Pap (Dreina)** Értékbecslés If-ot kapott.
- A **Pap (Ellana)** Éberség Af-ot és egy Nyelv-et kapott.
- A **Pap (Gilron)** Fegyverhasználat If-ot és egy Nyelv-et kapott.
- A **Pap (Krad)** Kisebb választott fohások Af helyett, Kisebb választott fohások Af helyett If-ot, Legendaismeret If-ot, Kutatás/elrejtés If-ot és egy Nyelv-et kapott.
- A **Pap (Noir)** Értékbecslés If-ot kapott.
- A **Pap (Orwella)** Rejtőzködés If-ot kapott.
- A **Pap (Morgena)** Rejtőzködés If-ot kapott.
- A **Pap (Sogron)** Harci ösztön If-ot kapott.
- A **Pap (Tharr)** Meggyőzés If helyett, Megfélemlítés If-ot és Etikett If-ot kapott.
- A **Pap (Doldzsah)** Nagyobb választott fohások Af helyett, Nagyobb választott fohások If-ot, Ökölharc If-ot, Éberség Af-ot és egy Nyelv-et kapott.
- A **Pap (Dzsah)** Meggyőzés If-ot kapott.

- A **Pap (Galradzsa)** Nagyobb választott fohászok Af helyett, Nagyobb választott fohászok If-ot, Éberség Af-ot, Szakma If-ot és egy Nyelv-et kapott.
- A **Pap (Domvik)** Legendaismeret If helyett, Heraldika If-ot, Meggyőzés If-ot és egy Nyelv (Lingua Domini)-t kapott.
- A **Pap (Ranil)** Háritás If-ot és egy Nyelv-et kapott.
- A **Pap (Ranagol)** Heraldika If-ot kapott.
- A **Pap (Kadal)** Meggyőzés If-ot kapott.
- A **Pap (Tooma)** Lopódzás If-ot kapott.
- A **Pap (Narmiraen)** 2 Kp/Tsz-et kap KB-ként. Továbbá Kapáslövés/dobás If-ot kapott.
- A **Pap (Tyssa L'imenel)** 2 Kp/Tsz-et kap KB-ként. Továbbá Rejtőzködés If-ot kapott.
- A **Pap (Verrion H'Anthall)** 2 Kp/Tsz-et kap KB-ként. Továbbá Harci ösztön If-ot kapott.
- A **Paplovag** Önuralom Af-ot és Éberség Af-ot kapott.
- A **Paplovag (Darton)** Birkózás If helyett, Közös harcmódor If-ot kapott.
- A **Paplovag (Dreina)** Szakma(Hadvezetés)Af-ot kapott.
- A **Paplovag (Krad)** Kutatás/elrejtés If-ot és két Nyelv-et kapott.
- A **Paplovag (Kyel)** Meggyőzés If-ot és egy Nyelv-et kapott.
- A **Paplovag (Orwella)** Közös harcmódor If helyett, Fegyvertörés If-ot és Megfélemlítés If-ot kapott.
- A **Paplovag (Uwel)** Harci rutin If-ot és Kutatás/elrejtés If-ot kapott.
- A **Paplovag (Sogron)** Harci rutin Af-ot és egy Nyelv-et kapott.
- A **Paplovag (Domvik)** Harci rutin Af-ot és egy Nyelv (Lingua Domini)-t kapott.
- A **Paplovag (Ranil)** két Fegyverismeret If helyett, Fegyverhasználat Af-ot kapott.
- A **Paplovag (Ranagol)** Fegyverismeret If és Vallatás If helyett, Megfélemlítés If-ot, Kisebb választott fohászok Af-ot és Harci rutin If-ot kapott.
- A **Harcművész** Úszás Af helyett, Úszás If-ot, Mászás If-ot, Önuralom Af-ot és Éberség Af-ot kapott.
- A **Kardművész** Esés Af helyett, Esés If-ot, Futás If-ot, Ugrás If-ot, Önuralom Af-ot és Éberség Af-ot kapott.
- A **Boszorkány** Önuralom Af-ot és Éberség Af-ot kapott.
- A **Boszorkánymester** Álcázás/álruha If helyett, Megfélemlítés If-ot, Önuralom Af-ot és Éberség Af-ot kapott.
- A **Tűzvarázsló** Lovaglás If helyett, Önuralom Af-ot, Éberség Af-ot és egy Nyelv-et kapott.
- A **Varázsló** Önuralom Af-ot és Éberség Af-ot kapott.

## ÉLETKOROK

-

## TULAJDONSÁGOK

-

## STATISZTIKÁK

- A későbbiekben az egyes statisztikák maximuma helyett a „**Fejlesztési limit**” elnevezést használja a szabálykönyv az Fp max, Mp max jellegű félreértések elkerülése végett.
- A **Fájdalomtűrés megfogalmazása** átdolgozásra került.
- A Tulajdonságokból levezetett **ellenállás értékek** ezek után nem a magasabb, hanem az alacsonyabb értékekből származtatnak. Értékük megállapításában továbbra is helyett kapnak az esetleges pszi pajzsok.
- A **Mana pont alap** megállapításakor a főképzetség fok/2 értéke helyet ezentúl a fok, mint szorzó szerepel a képletben.
- Pontosításra került, hogy a **Mana pont alap** több mágikus képzettség esetén is csak egyből, mégpedig a legtöbb Mp-ot adóból számolódik.
- Pontosításra került, hogy a Képzettség pontot adó Tulajdonságok későbbi módosulása **Kp érték csökkenést** eredményezhet, ám képzettség veszítést sosem.

## ADOTTSÁGOK

- Általános módosítás, hogy a Cselekedet- és Harcrendszerhez kapcsolódó változások átvezetésre kerültek az egyes Adottságokban.
- Módosult a **Megállíthatatlan** adottság, azaz fokozattól függően csak 1/2/3 megrendülést kompenzál.
- Módosult a **Harcművész** adottság Erő-alapú sebzéskód kapcsán.
- Módosult a **Mesterfegyver** adottság, mely ezentúl +5 láb/fokozat lőtáv növekedést ad.
- Módosult a **Szívós** adottság, mely ezentúl fokozatnyi pozitív DM-et ad a Leütés harci cselekmény ellen.
- Új adottság a **Rejtett varázs**: I. Varázsláskor a procedúrából elhagyható a hang vagy a mozdulat. A sikeres varázsláshoz 3 sikerszintű varázspróba kell és a (Mana vezető adottság utáni) varázslási idő megduplázódik. II. Varázsláskor a procedúrából elhagyható a hang és a mozdulat is. Ha mindkettőt elhagyja, a sikeres varázsláshoz 3 sikerszintű varázspróba kell és a varázslási idő megduplázódik. Ha csak az egyiket hagyja el, a varázslási idő nem duplázódik meg, ám a varázspróba szükséges. III. A hang és a mozdulat együttes elhagyásakor sem duplázódik meg a varázslás ideje, de a varázspróba itt is szükséges.
- Új adottság a **Masszív**: +1 / +2 / +3 Dobásmódosító minden Fizikai mágiaellenállásra, továbbá minden speciális, fizikai Tulajdonságon alapuló (pl. Erő) mágiaellenállásra.
- Új adottság az **Intuitív**: +1 / +2 / +3 Dobásmódosító minden Elkerülő mágiaellenállásra, továbbá minden speciális, nem fizikai Tulajdonságon alapuló (pl. Intelligencia) mágiaellenállásra.
- Új adottság az **Aurabőség** I-III: a karakternek egy időben további +1 / +2 / +3 Aura tárgya lehet.

## SORS PONTOK

- A **Célzó érték** Sp költsége 2-ről 4-re módosult.

## KARAKTERFEJLŐDÉS

- A **Tapasztalati pont osztás** koncepciója és pontkerete átdolgozásra került.
- Kalandozók **karakteralkotás megkötései** átdolgozásra kerültek.
- Egy adott **képzettségkategóriából maximum** kétszer annyi fok-nyi képzettség vehető fel, mint amennyi a többi képzettségkategóriában birtokolt képzettségek fokainak összege.

## JELLEMRENDSZER

- A könnyebb kezelhetőség végett Élet-Halál-Rend-Káosz **eszménykategóriákkal** láttuk el a négy Jellemvonás csoportot, melynek kizárólag adminisztratív szerepe van.

## HÁTTEREK

- A **Hátterekre** vonatkozó (opcionális szabály) **teljes átdolgozásra** került. A választott háttér előnyei és hátrányai közt egy-egy Tulajdonság és Képzettségcsoport található. Játéktechnikailag az előnyök közt szereplő Tulajdonságok egyes értékei 1 Sp-vel kevesebbet fejleszthetőek, míg a hátrányok közt szereplők fejlesztése 1 Sp-vel drágább. Ehhez hasonlóan az előnyök közt szereplő Képzettségcsoport minden fokozata 1 Kp-vel olcsóbban, míg minden hátránnyal sújtott Képzettségcsoport képzettségének fokozata 1 Kp-vel drágábban sajtítható el.
- A Hátterek közt feltüntetésre került **Doran**.

## KÉPZETTSÉGEK

- Több képzettség leírásában kibővítés, pontosítás történt.
- Fajtól független egységes **tanulási idő** került meghatározásra az egyes képzettség osztályokba tartozó képzettségek különböző fokainak elsajátítási ideje kapcsán.
- A Mágikus képzettségkategóriába tartozó, illetve a Pszi képzettségeket leszámítva minden Induló- és Alap fok kapcsán eltöröltetett a **Tulajdonság követelmény**. (A változás fő oka a kasztból kapott képzettségcsomagok ellenőrizhetőségének megkönnyítése.)
- Megtörtént a Leszerelés/feltörés, Méregkeverés/semlegesítés, Nyomolvasás/eltüntetés, Álcázás/álruha és a Tudományok többségének, illetve egyes Szakmáknak a **Titkos képzettséggé** való átminősítése.
- Megtörtént az **ellenképzettségek** irányadó feltüntetése az egyes képzettségek leírásában.
- A harcrendszer átdolgozása miatt az alábbi képzettségek leírás **módosult**: Birkózás, Célzás, Fegyverhasználat, Fegyvertörés, Harci ösztön, Harci rutin, Hárítás, Kapáslövés/dobás, Kínokozás, Kombináció, Közös harcmódor, Harci csel, Lefegyverzés, Ökölharc, Pusztítás, Vértviselet, Orvtámadás
- A **Fegyverhasználat (EGY)** esetében pontosításra került, hogy annak Tulajdonság követelménye az Ügyesség és egy vagy két másik Tulajdonság.
- A **Fegyverhasználat (ÓP)** esetében az Erő és Ügyesség Tulajdonság követelmények mellé harmadikként az Állóképesség társult.

- Az egyszerűség és egységesség jegyében ezentúl a **Harci rutin** vethető be a különféle harci képzettségek ellenpárjaként, míg a **Harci ösztön** képes kompenzálni a túlerő jelentette hátrányokat.
- A **Tér mozaiktan** képzettség kiegészült azzal, hogy a varázslatok térbeni koordinálására is jellemzően ez a képzettség alkalmas.
- A **Birkózás** képzettség szabályai teljes átdolgozásra kerültek, továbbá ezentúl már nem az Ökölharc-hoz kapcsolódó Összetett képzettség.
- A **Célzás** képzettség szabályai teljes átdolgozásra kerültek.
- Megtörtént a **Kutatás/elrejtés** névváltozása, továbbá az elrejtésre való alkalmazás is bekerült a képzettség leírásába.
- Az **Álcázás/álruha** ezentúl Intelligencia és Érzékelés helyett, Intelligencia és Akaraterő tulajdonság követelményekkel bír.
- A **Kultúra** képzettség osztálya II-ről I-re változott.
- A **Hangutánzás** képzettség leírásából kikerült a hasbeszélés Mester fokhoz való rendelése.
- A korábbi Trükk és Zsebmetszés képzettségek **Trükk** néven összevonásra kerültek.
- A **Fegyverismeret** képzettség törlése került.
- Az **Idomítás** képzettség törlése került.
- A Különleges támadás képzettség átnevezésre került, és ezentúl átdolgozott formában **Harci csel** néven szerepel majd, amely ezentúl már nem Összetett képzettség.
- A **Hárítás** képzettség szabályai átdolgozásra kerültek, többek közt a pajzsok MGT értékének kompenzálásáért felelős képzettséggé vált. Osztályba sorolása III-ről I-re módosult.
- A **Fegyverhasználat (PAJ)** esetében az Erő és Ügyesség Tulajdonság követelmények mellé harmadikként az Állóképesség társult.
- A **Kétkezes harc** osztályba sorolása III-ről IV-re módosult, továbbá a Gyorsaság, Ügyesség és Érzékelés helyett a Gyorsaság, Akaraterő és Érzékelés Tulajdonság követelmények tartoznak hozzá.
- Az **Írás/olvasás** képzettség ezentúl nincs direkt kapcsolatban az **Ősi nyelv** képzettséggel.
- A Hátbaszúrás képzettség átnevezésre került, az új elnevezése **Orvtámadás**, és a továbbiakban az Ökölharc képzettséggel is funkcionálhat Összetett képzettségként.
- Bevezetésre került az I. osztályba sorolt **Éberség** alvilági képzettség Asztrál és Érzékelés Tulajdonság követelményekkel.
- Bevezetésre került az I. osztályba sorolt **Önuralom** szociális képzettség Asztrál és Akaraterő Tulajdonság követelményekkel.
- Az **Ugrás** képzettség leírása pontosításra került.
- A Leszerelés képzettség átnevezésre került, az új elnevezése **Leszerelés/feltörés**.
- Bevezetésre került az III. osztályba sorolt **Megfélemlítés** szociális képzettség Karizma, Akaraterő és Asztrál Tulajdonság követelményekkel.

- A **Harcművész iskolák** tradicionális fegyverkészlete az átdolgozott harcművész fegyverek pontértéke miatt módosult.
- A **Nyelvismeret és Ősi nyelv** képzettségek a praktikum jegyében átdolgozásra kerültek, amely alapján az anya- és közös nyelv minden karaktert ingyenesen megillet, és amelyek mellé 1 Kp-ért egy-egy konkrét nyelv ismerete vehető fel.
- A **Magas Mágia** képzettség átdolgozásra került.
- Megtörtént a **magasmágikus mágiaforma képzettségek** teljes körű felülvizsgálata, aktualizálása és átdolgozása.
- A **Jel Mágia** képzettség alkalmazásához előírt Transz diszciplína törlésre került. Továbbá pontosításra került, hogy a Jel Mágia rajzolatai kiváltják a varázslás hang és mozdulat alapú procedúráit.
- A **Rúna Mágia** ezentúl már nem a Magas Mágiához kapcsolódó Összetett képzettség.
- A **láthatatlanság**, mint hatás bekerült az Elemi Mágia Lf leírásába.
- Az **asztrál gölem** alkotás, mint hatás bekerült az Asztrál Mágia Lf leírásába.
- A **mentál gölem** alkotás, mint hatás bekerült a Mentál Mágia Lf leírásába.
- Az **asztrális és mentális ráhatás** külső síkok lényeire, mint hatás bekerült a Nekro Mágia Mf és Lf leírásába.
- A **mozgás és érzékelés** hatások felcserélése megtörtént a Mentál Mágia képzettség leírásában.
- Az **ellenállás bónuszok**, mint hatások magasmágikus mágiaformákba sorolása megtörtént.

## **FELSZERELÉS**

- Az egyes fegyverek sebzéskódjainak átkalibrálása megtörtént. Az ebben érintett fegyverek: tőr, holdsarló, lovagkard, meneth, dzsenn szablya, hiequar, hosszú kard, fejjavadáskard, kígyókard, kétkezes csb., csatacsákány (Tám), egykezes csatabárd, csatacsillag, láncos buzogány, egykezes buzogány, harci kalapács, másfélkezes kard, mara-sequor, pallos, alabárd, horgas kard, szigony, könnyű kopja, több részes bot, vaskígyó, hajító bárd, nehéz nyílpuska, parittyá, lasszó
- Új fegyver a **Lángkard(HP)** TÉ: 4 VÉ:6 Seb:2k5+1 Tám:2
- A **Pallos** VÉ-je 8-ról 7-re módosult.
- A **Mara-sequor** VÉ-je 6-ról 5-re módosult.
- A **Csatacsákány** Tám értéke 2-ről 1(2)-re módosult.
- A **Fúvócső** realizálódó sebzése 1 Fp-ban került maximalizálásra.
- A **Bola** harci hátrányt okozó specialitást kapott.
- A **Dobóháló** harci hátrányt okozó specialitást kapott.
- A **Láncos buzogány** erősebbő specialitása elvételezre került.
- A **Láncos sarló** VÉ-je 6-ról 3-ra módosult.
- A **Parittyá** CÉ-je 2-ről 3-ra, lőtávja 60-ról 50-re módosult.

• A **fegyver specialitások** köre bővült, illetve számozás helyett, rövidített betűkódokkal lettek jelölve, a könnyebb használhatóság végett.

- Lefegyverző (Képz.): háritótőr, sai tőr, meneth, horgaskard, szigony, korbács/ostor, vaskígyó
- Fegyvertörő (Képz.): -
- Kábító (Leütés): vasököl, furkósbot, rövidbot, nunchaku, hosszúbot, tonfa, többrészes bot
- Belharc (Csel): béltépő, kés, levéltőr, sai tőr, sryn tőr, tőr, fejjavadáskard, hollókard, holdsarló, tonfa
- Kibillentő (Csel): alabárd, horgaskard, lándzsa
- Távoltartó (Csel): tőr, SZÁLFEGYVEREK
- Fogásváltó (Csel): sryn tőr, fejjavadáskard, holdsarló, dipada, láncos sarló, tonfa
- Orvtámadó (Képz.): béltépő, pugos, ramiera, sequor, hiequar
- Zsibbasztó (Csel): széles kard, csatacsillag, harci kalapács, kétkezes csatabárd, BUZOGÁNYOK
- Altató (Csel): sryn tőr, khossas, emerlin, nunchaku, többrészes bot
- Taszító (Taszítás): sárkánykard, hosszúbot, lándzsa, nagy- és közepes pajzs
- Távlövő: nehéz- és shadoni nyílpuska, hosszú-, visszacsapó és elf íj.

• Új fegyver specialitás az **Orvtámadó**, amely meglepés esetén Ügy/2-es sebző kockaminimumot ad, az erősebbő mintájára, de Ügy alapon.

• Új fegyver specialitás a **Távlövő**, amelyekkel szemben a 10 lábon belüli mozgó célpontok +2 szVÉO-t kapnak az adott fegyver ellen.

• A **harci hátrányt** okozó fegyver specialitás átdolgozásra került. Így a célpontnak nem Fp veszítést, hanem harci hátrányt okoz, melynek mértéke sebzésenként -0,5 HMO. A kiszabadulás egy Cselekedetbe kerül, míg túlütés esetén a kiszabadulásra áldozott 1 Cselekedet -0,5 HMO-t kompenzál.

• Az ököl Erőtől függő kódja módosult: 1-5=k2 6-8=2k2 9-11=k5 12-14=k5+1 15-17=k5+2 18-20=2k5 21-23=2k5+1 24-26= 2k5+2 27- =3k5

• Az **ökölharc** esetében a lábak Tám értéke 2-ben lett megállapítva.

• A **pajzsok MGT** értéket kaptak kicsi(1), közepes(2), nagy(4).

• Új vért a **Rákozott csataszoknya** SFÉ: 5 KIT:1-2 MGT:1

• A felszerelések **árlistájából** kikerült a tahdcsi és a handzsár.

## TULAJDONSÁG- ÉS KÉPZETTSÉGPRÓBA

• Univerzálisan használható általános **Kihívásszint tábla** került a szabályrendszerbe.

• Új szabályként a játékos, hacsak azt a szabályok kimondottan nem tiltják, **stressz próbát tehet egy normál próbája helyett**.

• A **sikerszintek** kapcsán tisztázásra került, hogy a CÉL értékre tett próbáknál a CÉL-al azonos érték számít 1 sikerszintnek, míg az attól egy ponttal elmaradt érték 1 kudarczintnek minősül. Ellenpróbánál viszont azonos értéknél a kedvezményezett pozícióban lévő rendelkezik 1 sikerszinttel, míg ellenfelének 1 kudarczint jut.

• A **nevezetes (dupla) stresszdobás** jelentése módosult. A korábbi duplázás helyett ezentúl a világos módosítója + 3 lesz a növekmény. (Így a pl. a dupla 3-as nem 0+0=0, hanem 0+3=3 növekményt indukál.)

• Kidolgozásra kerültek a **Passzív produkció** szabályai.

• Megtörtént a **Segítség** által biztosított extra sikerszintek számításának tisztázása.



- Több **azonos értékű pozitív DM** megléte esetén a duplikátumok eggyel kisebbnek minősülnek, akár több lépésben is. (pl. három darab +3-mas DM esetén, az egyik +3-mat, a második +2-őt, míg a harmadik +1-et jelenthet a játékos (vagy KM) döntésének értelmében.)

## KEZDEMÉNYEZÉS ÉS CSELEKVÉS

- **Új Kezdemény és Cselekedet szabályok** kerültek a szabálykönyvbe.
- Megtörtént a **Cselekvés alap (Csa)** statisztika, mint a dobással növelt alap Ké bevezetése a két érték egyértelmű megkülönböztethetősége végett.
- Ezentúl **azonos Cselekedet értékű** szereplők közt a Csa határozza meg a sorrendet.
- Szabálysintre emelkedett, hogy ha **nincs** felhasználható **Cselekedet** vagy szándék, egy ellenállásra vagy egy ellenpróba véghezvitelére, akkor az ilyen szereplő próba alapját – dobás helyett – 3 extra kudarc szint sújtja.
- A körindító akciók fordított sorrendű bejelentési kötelezettsége törlésre került az egyszerűsítés okán.
- Szabálysintre emelkedett, hogy a Csa változás miatti Cselekedet keretet minden kör elején frissítjük, ám a Cselekedet egyenlőség kapcsán haladéktalanul az aktuális Csa válik mérvadóvá.
- Bevezetésre került a **Körközi tevékenység**. A szabályrendszer ismer olyan folytatólagos, körökön átnyúló tevékenységeket (pl. folyamatos diszciplínák, harci ösztön, harci rutin), amelyeket az egyszeri aktiválás után több körön át fenn lehet tartani. Ezek folytatásáról az alanyak az adott kör lezárását követően, de még a következő megkezdése előtt kell nyilatkozni. Ha annak történetesen vannak játéktechnikai követelményei, akkor azoknak ekkor kell eleget tenni. A nyilatkozat jellemzően Csa sorrendben történik, kezdve a legalacsonyabb Csa értékkel.

## HARCRENDSZER

- A korábbi kettős harcrendszer, azaz a Párbajrendszer és a Csatarendszer kikerült a szabálykönyvből. Előbbi átalakításával ismét egységes, **Manőver alapú harcrendszer** került az anyagba.
- A **harcértékek** használata során – a könnyebb számolás végett – nem a teljes TÉ, VÉ és CÉ értékekkel, hanem csak azok lefelé kerekített tizedével dolgozik a szabálykönyv. Ennek kapcsán kerültek bevezetésre a TÉO, VÉO és CÉO statisztikák.
- A harcrendszer, ezentúl a **támadó dobás** egyetlen, magasabb kockáját használja a végső TÉO vagy CÉO meghatározásához.
- A **Túlütés** szabálya módosult, melynek értelmében nem direkt Ép sebzést, hanem többszörös – a TÉO és VÉO értékek összevetésétől függő – Fp sebzést okoz az ilyen találat.
- Pontosításra került, hogy a legtöbb jelenetben minden célpont/szereplő mozognak minősül. Továbbá a **Mozgó célpont** mozgási szVÉO-ja 2-ről 3-ra nőtt.
- A **szVÉO meghatározásának** menete átdolgozásra került.
- Pontosításra került, hogy a szVÉO meghatározásakor általában a célpont kapcsán érvényben lévő a **harci hátrány/előny**, előjelétől függetlenül, nem vehető figyelembe. (pl. áldás, harc vakon, kapáslövés stb.)
- Pontosításra került, hogy amennyiben a **harci hátrányt/előnyt** próbadozás kapcsán kívánja figyelembe venni a KM, akkor azt extra siker- vagy kudarc szintként veheti figyelembe.

• **Harci forgatag** avagy a Küzdelem káosza (opcionális) szabály jelentéstartalommal látja el a nevezetes (dupla) támadódobásokat. Ezek:

- - 11 -> aki dobta az veszít 3 Csel-t
- - 22,33,44 -> akivel szemben dobta az veszít 1 Csel-t
- - 55,66,77 -> aki dobta kap +1 Csel-t
- - 88,99 -> aki dobta kap +2 Csel-t
- - 00 -> aki dobta kap +3 Csel-t

• Ezentúl az erre használt **pajzsok**, illetve a **kitérés** egyaránt alkalmas a **szVÉO növelésére**. Utóbbi ráadásul garantálja a Kiszámíthatatlanul mozgó minősítést az alkalmazójának.

• A **Leütés** kapcsán a célpont Fizikai ellenállás helyett ezentúl Állóképesség alapú ellenpróbára jogosult.

• Átdolgozásra került a **Meglepés** játéktechnikai működése.

• Ezentúl a **dupla 10-es támadó dobás** értéke 10-nek minősül, ami viszont még nem feltétlenül jelent automatikus találatot, vagy sebzést.

• Ezentúl a **dupla 1-es támadó dobás** értéke 0-nak minősül, ami viszont még nem feltétlenül jelent automatikus kudarcot.

• Pontosításra került az Íjász szabály működése, így a szabály kizárólag a fegyver – és sosem az azt erősítő (*pl. mágikus*) hatás – sebzése kapcsán vehető figyelembe.

• Új, **Csicska szabály** került bevezetése, mely a harci kör legvégén, tömbösítve kezeli a hatálya alá került tucat NJK-k harci tevékenységét.

• Kidolgozásra került a **Kör, mint időtartam** kezelése az új harcrendszer keretein belül.

• Átdolgozásra került, hogy ezentúl a Csa-ra (Ké-re) nincs hatással az elszenvedett MGT és TGT.

• Bevezetésre került a Bővített kör (opcionális) szabálya, mellyel egy szereplő akkor is képes végrehajtani egy Manővert, ha annak Cselekvésigénye meghaladja az ő maximális Cselekedeteinek számát, a következő kör terhére. Ezt csak akkor teheti meg, ha még nem vesztett vagy költött cselekedetet a körben.

• Átdolgozásra kerültek a Leütés szabályai.

• Átdolgozásra kerültek a kombináció, kapáslövés/dobás illetve a kétkezes harc képzettségfoktól függő – általában negatív – harcérték módosítói.

• Átdolgozásra kerültek a Védekező harc manőver szabályai.

• Átdolgozásra kerültek a Közbevágás manőver szabályai.

• Kidolgozásra került az új Elszakadás manőver.

• Kidolgozásra került az új Taszítás manőver.

• Kidolgozásra került az új Gyenge pont manőver.

• Kidolgozásra került az új Elterelés manőver.

• Kidolgozásra került az új Taktika manőver.

• Kidolgozásra került az új Helyezkedés manőver.

- A fegyverekre külön varázslatként felkerülő mágikus sebző tényezők (pl. tűzaura) kapcsán és az elemi formák vagy azokhoz hasonló mechanizmusú varázslatok esetében a túlütés szorzó sosem alkalmazható, illetve az ilyenek sebzéséből az SFÉ külön levonandó tényező.

## **SZOCIÁLIS KÜZDELEM**

- Teljes átdolgozásra kerültek a **Szociális küzdelem** szabályai, melynek keretében az új és a korábbi szociális képzettségek kapcsán egy elvárt sikerszint tábla is helyet kapott a rendszerben.
- A korábbiakban Garantált Szerepjátékos Produktum néven futó szabály új elvezése **Szerepjátékos Produkció** lett, melynek a szociális küzdelemen belüli működésében pontosítások történtek.

## **EGYÉB SZABÁLYOK**

- Az **Fp és Ép gyógyulás** üteme és feltétele pontosításra és átdolgozásra került. Ezentúl az Fp visszanyerést nem kell pihenésnek megelőznie. Másrészt az Ép gyógyuláshoz kapcsolódó sikerszint számítás is pontosításra került.
- Strukturális pont (STP) szabály elnevezése **Struktúrák támadási procedúrája (STP)** szabályra módosult, melynek keretében az teljes átdolgozást is kapott.
- A **TGT** harmadik hátrányos következményeként a harci hátrány képződése került be a szabályrendszerbe.
- A **Jellemtámogatás** szabálya teljes átdolgozásra került.
- Kidolgozásra kerültek az **Alvás**, mint állapot játéktechnikai szabályai.
- Kidolgozásra kerültek a **Fuldoklás**, mint állapot játéktechnikai szabályai.
- Teljes átdolgozásra kerültek a **Mozgás**, mint tevékenység játéktechnikai szabályai. Ennek keretében egy Mozgás távolságok tábla kapott helyet az anyagban.

## **Pszi**

- A Pszi **diszciplínákkal szembeni ellenállás** szabályai a mágiaellenálláshoz hasonló kritériumok mentén átdolgozásra kerültek.
- Megtörtént a **Pszi diszciplínák** új Cselekedet-, Harc- és Mágiarendszerhez való **átdolgozása**. Ennek keretében többek közt módosultak a Pszi roham, Chi-harc, Pszi lökés, Telekinézis, Harmadik szem, Asztrálszem, Mentálszem, Membrán, Jelentéktelenség
- Teljes átdolgozásra és átsorolásra került a **Belső idő** slan diszciplína. Egy adott körben szigorúan csak egyszer használható diszciplína. A használója az egy körre járó CS mennyiségével azonos CS növekményt kap az adott körben. A Maximális mozgás távolsága megduplázódik. A diszciplínát követő körben fok függő TGT és HMO hátrány sújtja majd a diszciplína alkalmazóját. Mf: -3 hátrány Lf: -1 hátrány
- Átsorolásra és átdolgozásra került a **Sárkány ébredése** slan diszciplína. A diszciplína egyedülálló módon a használójának minden Fizikai Tulajdonsága kapcsán ad minden egyes próbára egy-egy extra sikert. A hatás fenntartásáért a Pp költés egy körközi tevékenység keretében valósul meg.

## **MÁGIA**

- Megtörtént a mágiához kapcsolódó részek **teljes átszerkesztése**.

## **MÁGIKUS ALAPISMERETEK**

- A Cselekedet-rendszer megújulása miatt, a varázslatokhoz kapcsolódó **varázslási idők számítása** átdolgozásra került. A kör alapú varázslási idő kikerült a rendszerből.
- A **Jelmágikus és Rituálé varázslatok** esetében a korábbi 3 kör helyett 3 CSEL-ben került meghatározásra a **varázslási idő minimuma**.
- Átdolgozásra került ez egyes mágiaformákhoz rendelt **tipikus mágiaellenállások**.
- Az **ismételt mágiaellenállás** bevezetésének részletei tisztázásra kerültek.
- Pontosításra került az **Elkerülő ellenállás** működése, kiváltképp a meglepés esete, illetve a sikertelenség következményei.
- Szabálysintre emelkedett, hogy egy emberi lélek +6 sikerszintet kap azon mágikus ellenállásokhoz, ahol a **Személyes aura védelme** szerepet kap. A fejletlenebb lelkekkel bíró állatok esetében ez a sikerszint a fejletlenségtől függően kevesebb. Továbbá a kiterjesztett védelem 3 sikerszinttel alacsonyabb, mint amit a saját testére vonatkozóan kap a teremtmény, de 0-nál sosem kevesebb.
- Tisztázásra került, hogy a pszi pajzsokhoz hasonlóan a védő amulettek is **hatással** lehetnek a **szellemi**, illetve **összetett ellenállásokra**.
- A korábbi fix (3 db-os) Leketyegés helyét a varázslat Mp értékétől függő **Lecsengés** vette át, amely a két varázslat közti mágikus „holtidő” hosszát hivatott megadni.
- Módosításra került, hogy ezentúl a **varázslat pontos koordináláshoz** szükséges Varázspróba nem Aspektusnehézségtől függ, hanem egy szubjektív KM-i CÉL kapcsolódik hozzá. Továbbá magasmágusok esetében ezentúl a próba Tér mozaiktan alapú.
- Pontosításra került a szabálykönyv által **Mana növekménynek** nevezett érték gyakorlati jelentése.
- Pontosításra került, hogy a **varázsláshoz**, hacsak varázslat leírása mást nem mond, elengedhetetlen egy – rituáléknál két, litániánál nulla – **szabad kéz**.
- Átdolgozásra került a **mágiaellenállás** rendszere, melynek folyamánként a varázslat statisztikái helyett az adott varázstudó készségei vesznek részt az a mágiaellenállás ellenpróbájában. Továbbá ott az effektív Erősség a varázstudó sikerszintjéről függő, arányosított tényező.
- Kidolgozásra kerültek a **Varázstartás** szabályai.
- Átdolgozásra kerültek a **Varázsoldás** szabályai.
- Átdolgozásra és pontosításra kerültek a **komponensekre** vonatkozó szabályok.
- Teljes átdolgozásra (és egyszerűsítésre) kerültek a Mannahálóval kapcsolatos szabályok.
- TÖRLÉSRE került az Árnyalt mágiaellenállás (Opcionális) szabálya.

## **MÁGIKUS VILÁGKÉP ÉS MÁGIAELMÉLET**

- Új mágikus alaptörvény a **legkisebb ellenállás felé törés** szabálya, azaz a leggyengébb ellenállás felé tör az a varázs, amennyiben annak hatóiránya nincs garantálva. Míg több azonos ellenállás esetén jellemzően a legközelebbinél fejt ki hatását.
- Tisztázásra került a különféle mechanizmusok mágiaelméleti vonatkozása.

- Az **anyagcsoportok** meghatározása átdolgozásra került, azaz:
  - Az I. anyagcsoport alatt az olyan egyszerű nemtelen anyagokat értjük, mint pl. a kő, a holt fa, a textil és ide tartoznak az élettelen növényi, illetve az élettelen állati, emberi stb. eredetű anyagok (pl. *bőr, csont, hús, vér*).
  - A II. anyagcsoport alatt az élő növényi, állati és ezáltal az emberi szervezethez hasonló komplexitású élő anyagokat értjük.
  - A III. anyagcsoport alatt az olyan összetett anyagokat értjük, mint a közönséges fémek.
  - A IV. anyagcsoport alá az olyan bonyolult anyagokat soroljuk, mint a nemesfémek, a gázok, a különféle szerek (pl. *méreg, olajok*) és matériák (pl. *savak*).
  - Az V. anyagcsoportba a drágaköveket, a mágikus anyagokat, továbbá a varázstárgyakat soroljuk.
- A **regeneráció – visszaalakulás** mágiaelméleti kérdésköre pontosításra került.
- Átdolgozásra kerültek a **Kard**, a **Csóva** és a **Tömb** formák.
- Pontosításra kerültek az **Aura**, a **Zápor**, a **Gömb** és a **Nyíl** formák.
- Pontosításra került, hogy a **nekromágián** belül milyen jelentéstartalom tartozik az egyes megnyilvánulási formákhoz, mechanizmusokhoz.
- Pontosításra került, hogy a **teleportálásnál** semmilyen mozgási jellemzőt nem őrzünk meg. Továbbá, hogy a honnan és a hova Távolság aspektusok mindig a varázslótól számítódnak.
- Megtörtént az **idő- és térkapu** jellegű varázslatok működésének mágiaelméleti tisztázása.
- Pontosításra került, hogy egy adott típusú (mágiaformájú), adott irányultságú varázslatból **csak a legerősebb hatású érvényesül** egy adott időpontban egy adott szereplőn.
- Pontosításra került, hogy **szimpátiával** kizárólag magára az alanyra lehet hatást gyakorolni, és sosem annak környezetére.
- Tisztázásra kerültek a **jóslás** működésének irányelvei.
- Meghatározásra került az **Anyag- és Elemi Mágia** pontos, egymással átfedésben nem lévő hatóköre.
- A **légiesség**, mint állapot játéktechnikai szabályozás alapjaiban módosult.
- TÖRLÉSRE került, hogy „Minden lélek immunis az olyan érzelmekkel manipuláló varázslatokra, amely érzelmeket ő maga annak előtte még nem tapasztalt meg.”

## **VARÁZSASPEKTUSOK**

- A Hatóerő, Hatótáv, Hatóterület, Hatóidő és Hatásmechanizmus egyes **Aspektusai átdolgozásra** kerültek.
- Az **aspektus modifikációk** átdolgozásra kerültek.
- A korábbi *"O kör"* **Hatóidő aspektus "Pillanat"**-ra cserélődött.
- Meghatározásra került a különféle mágiaformák **általános effektivitása**.
- Pontosításra került, hogy az **általános mechanizmusok** által érintett varázslatok nem részei a magasmágiának.
- Pontosításra kerültek a **zóna** Hatóterületre és Hatótávra vonatkozó speciális szabályok.

- Pontosításra került, hogy **a tér két pontjával** operáló varázslatok esetében jellemzően két Távolság aspektust szükséges szerepeltetni a varázslatban.
- A **Szimpatikus kapcsolat** Távolság aspektusa 4-ről 2-re módosult.
- Bevezetésre került az **Erősség híd** szabály, mely kapcsolatot teremt a mechanizmus és az erősség aspektusok közt.
- Kifejtésre került az **Összetett- és a Komplex varázslatok** közti játéktechnikai különbség, illetve megszülettek az azokkal kapcsolatos új szabályok.
- Átdolgozásra került a korábbi, varázslatokhoz kötődő **Extra sebzés** szabály.
- Megtörtént a **túlütés letiltása** minden mágikus sebzésforrás esetében.
- Az egységes nevezéktannak megfelelően a korábbi statikus **illúzió**, a dinamikus illúzió **elnevezést** kapta, míg a korábbi dinamikus illúzió aktív illúzióra módosult.
- Egységes irányelvek kerültek lefektetésre a különféle erősségű **mágikus hatásoknak a világi megnyilvánulásokhoz való viszonyításához**.
- Az egységesség jegyében átdolgozásra került az **illúzió** varázslatok **érzékszervenkénti** alkalmazhatósága.
- Az **elem pusztítása** mechanizmus ezentúl a Lépték helyett Kiterjedés területtel bír.
- A **KÉ** sorshatással való befolyásolásának mértéke  $1E = 1KÉ$ -re módosult.
- A **Légiesség** Erősségfüggősége változott: I. fokon 6E; II. fokon 8E, III. fokon 10E.
- Megtörtént az **öregbítés és fiatalítás** mechanizmusok aspektus táblában való elhelyezése.
- Megtörtént a **sorsszerűség érzékelése** (jóslás) mechanizmus aspektus táblában való elhelyezése.
- Megtörtént az **Antiss és az Elemi síkok** távolság aspektustáblában való felcserélése.
- Átdolgozásra került a **mágikus oszthatatlanság** kérdésköre, amely által az a hatóerő limitáció helyett ezentúl extra hatásmechanizmusként kezelendő tényező.
- Megtörtént a **teleportálás** lépték hatóterületűvé minősítése.
- Megtörtént a **mana pusztítás** mechanizmus aspektus táblában való elhelyezése, továbbá szabályozásra került a hozzá kapcsolódó erősség játéktechnikai kezelése.
- Megtörtént az időmágikus mágiaformába sorolt, egyes **Antisshoz kapcsolódó mechanizmusok** aspektustáblába sorolása.
- Átdolgozásra került a **fürkészás és destrukció** mechanizmusok játéktechnikai működése.
- Pontosításra került **aktív (harc) formák** játéktechnikai működése.
- A **mentál vizsgálat** TÖRLÉSRE került a mechanizmus aspektusok közül.
- TÖRLÉSRE került a **Zóna kiterjesztése** mechanizmus.
- TÖRLÉSRE került, hogy „A mágikus anyagokra az Anyagmágia kizárólag 12-es Erősség mellett képes hatni.”

- TÖRLÉSRE került, hogy „Amennyiben egy lélek épp egy újjászületett formában az elsődleges anyagi síkon ténykedik, akkor kizárólag 9-es elért sikerszint esetén szólítható meg, illetve 6-os sikerszinttel kutatható fel.”
- TÖRLÉSRE került, hogy Elementálok idézéséhez Elemi; Asztrál/Mentál lényekhez Asztrál/Mentál Mágia követelmény és Távolság szerinti Erősség minimum szükségeltetik.
- TÖRLÉSRE került, hogy „A fonál természetes, illetve mesterséges mivolta közti különbségtételhez jellemzően 3-as sikerszintű mentális vagy mentális vizsgálódás szükségeltetik.”

## **MAGASMÁGIA**

- Meghatározásra került a sikertelen Varázspróbákat követő Mágiatorzulás játéktechnikai működése.
- Pontosításra került, hogy a több mágiaformát is használó varázslatoknál mindig a legalacsonyabb képzettségfokú mágiaformával kell ezt a Varázspróbát végrehajtani.
- A leplezések játéktechnikai működése átdolgozásra került.
- Megtörtént a varázslói példavarázslatok aktualizálása.
- TÖRLÉSRE került, hogy „Fontos, hogy a Magas Mágia képzettség Af-ának köszönhetően a varázslat 1-es Erősséggel akkor is létrejön, ha a próba sikertelenségének mértéke 3 vagy annál enyhébb kudarc szint.”

## **TAPASZTALATI MÁGIA**

- Meghatározásra került a sikertelen Varázspróbákat követő Mágiatorzulás játéktechnikai működése.
- A boszorkánymester főtulajdonsága az Egészségről az Akaraterőre módosult.
- Ezentúl a tűzvarázsló Belső tűz nevű Mp visszanyerése 6 óra helyett negyed napot vesz igénybe.
- Átdolgozásra került a tűzvarázslói Tűzelvonás nevű Mp visszanyerési metódus.
- Tisztázásra került, hogy a hatalom italán keresztüli történő Mp visszanyerés kapcsán stresszdobásra kötelezett a varázstudó. Továbbá hatásában ezentúl egészségcsökkenés helyett Ép veszteséget okoz.
- Új Mp visszanyerési metódusok kerültek bevezetésre:
  - Múza: A bárd égi patrónusának - ami pl. pyarroni hit esetén Alborne - szentélyben végrehajtott 3 perc időtartamú művészeti előadással visszanyerni hiányzó Mana pontjait. Amennyiben ezt a főhangszerével teszi meg, úgy - az összhangzatnál leírt módon - az is feltöltődik Mana ponttal. Egyetlen megkötés, hogy a bárd egyazon szentélyben, egymás után legfeljebb a Bárd mágia képzettséggel azonos alkalommal képes Mana pontot így visszanyerni.
  - Elnyelés: A bárd, amikor egy egyszer használatos varázstárgyat használ, az abban rejlő mágikus hatás Erősségének megfelelő Mana pont illeti meg őt. Ez a visszatöltés a maximális fölé sosem növeli a Mana pontjait. Egy automatikus és önkéntelen folyamat. Töltődő és tölthető tárgyak esetében az Elnyelés nem alkalmazható. (Az Elnyelésre a manaháló állapota nincs hatással.)
  - Boszorkányfókusz: A boszorkány a bal kezén elhelyezett, legalább tenyérnyi méretű tetoválás segítségével óránként annyi Mp-ot nyer vissza, ahányadik fokában jártas a Boszorkány mágia képzettségnek. A töltődés folyamatos. A fókuszjelek megjelenésükben rendszerint eltérőek.
  - Holdhatalom: A boszorkány képes arra, hogy az egyik holdból (a választása egy életre szól) Mana pontot nyerjen vissza. A boszorkány éjközépkor, mikor megpillantja a Vörös hold utolsó vagy a Kék hold első sugarát, az adott hold fázisának megfelelő arányban nyeri vissza Mana pontjait. Azaz pl. a telihold a maximális Mp-vel azonos mértékben, a félhold ötven százalékkal tölti vissza a varázsserejét. (A Holdhatalomra a manaháló állapota nincs hatással.) A preferált hold rendszerint eltérő.

- Mesterfókusz: A boszorkánymester a koponyáján elhelyezett, legalább tenyérnyi méretű tetoválás segítségével óránként annyi Mp-ot nyer vissza, ahányadik fokában jártas a Boszorkánymesteri mágia képzettségnek. A töltődés folyamatos. A fókuszjelek megjelenésükben rendszerint eltérőek.
- Stigma: A boszorkánymester képes arra, hogy életerejének feláldozásával Mana pontra tegyen szert. Ehhez misztikus sebeket kell ejtenie testének megadott pontjain. Ez első stigma 1 Ép-be és 1 körbe kerül, amelyért 3 Mp-t nyer vissza a boszorkánymester. A második 2 Ép, 2 kör és 9 Mp. A harmadik 3 Ép, 3 kör és 27 Mp. A negyedik 4 Ép, 4 kör és 81 Mp. Az ötödik 5 Ép, 5 kör és 243 Mp. Természetesen a megadott Mana pont értékek az elvi maximumot jelentik. A Boszorkánymesteri mágia képzettség fokától függ, hogy hányadik stigmáig képes varázserőt visszanyerni a boszorkánymester. Azaz az ötödik stigma csak Lf esetén alkalmazható. Az Ép "költés" időarányosan történik. Kötelező Fp vesztes van. Amennyiben az elszennvedett sérülések nem természetes úton gyógyulnak, a stigma módszer későbbi használatához újra kell nyitni az Ép sebeket - ezúttal Mana pont visszanyerés nélkül - és természetes úton kell "visszagógyulni" azokat.
- Kobrafészek: A tűzvarázsló egy Sogron szentélyben végrehajtott 40 kör időtartamú meditációval visszanyeri hiányzó Mana pontjait. Megkötés számára, hogy a nap két delelése közt legfeljebb a Tűzmágia képzettségtől függően Kf esetén egy, Mf-nál két, míg Lf-nál három alkalommal képes Mana pontot így visszanyerni.
- Perzselő: A tűzvarázsló, amikor a tiszta égbolton a nap delel, egy 3 perc időtartamú meditációval, amelynek során a tűzvarázsló testfelületének nagyobb hányadát közvetlenül is éri a napfény, visszanyeri a hiányzó Mana pontjait.

### **SZAKRÁLIS MÁGIA**

- Pontosításra került, hogy normál próbadobást igényel a szakrális varázstudó imával történő Mp visszanyerése.
- A „könyörgő ima”, mint Mp visszanyerési mód elnevezése „esdeklő imára” módosult a hasonló elnevezésektől való megkülönböztettség végett.

### **VARÁZSLATOK**

- A mágiával kapcsolatos jelentős számú szabályváltozás miatt **az összes varázslat** átdolgozásra került.
- Kidolgozásra kerültek **Della egyedi fohásza**it.
- A boszorkánymesteri **Rontásokhoz** kapcsolódó általános szabályok átdolgozásra kerültek.
- A boszorkányi **Szexuálmágiához** kapcsolódó általános szabályok átdolgozásra kerültek.
- Az egyes **mágiaforma indító leírások** aktualizálásra kerültek.
- A **szent szimbólumot** a szabályrendszer egységesen 1 pontos, Erősség Aspektust csökkentő követelményként kezeli.

### **ALKOTÁS**

- Az **alkotás** rendszerben helyet kapott a részsikerek elve.
- Az **alkotás** kapcsán ezentúl a játékos sosem élhet azzal a szabályok adta lehetőséggel, hogy Normál- helyett Stresszpróbát tegyenek!

### **VARÁZSTÁRGYAK**



- Az átdolgozott szabályok alapján minden **rúnamágikus- és varázstárgy** leírása és statisztikája **aktualizálásra** került.
- Az egyes **varázstárgy aktiváló tevékenységek** (pl. *parancsszó, mozdulat*) beépítésre kerültek a varázstárgy alkotás szabályaiba.
- A **rúnamágikus varázstárgyak statisztikái** közt feltüntetésre került, hogy milyen fokú Rúna Mágia képzettség kell az egyes tárgyak elkészítéséhez.
- A **varázstekercsek** bevetésének szabályai átdolgozásra kerültek.
- A **varázstekercsek** felolvasása ezentúl egy nem megszakítható, folytatólagos tevékenységnek minősül.
- Bevezetésre került, **hogy töltetes varázstárgyak** használatának feltétele a tárgynak a használó **auratárgyává** való **minősítése**.
- A **töltetes varázstárgyak** esetében azok **viselése** a bennük rejlő mágikus hatás érvényesülésének megkerülhetetlen követelménye.
- A varázstárgyakra vonatkozó aspektus táblában a Hordozó aspektus helyét a **Töltetek aspektus** vette át.
- A varázstárgyakhoz rendelt **hordozókra** vonatkozó szabályok átdolgozásra kerültek.
- Megtörtént a **Példatárgyak** aktualizálása.

## **NJK-K ÉS BESTIÁK**

- Az összes példa **NKK adatlapja** felülvizsgálatra került az aktuális szabályoknak való megfelelés biztosítása végett.
- Az erőviszonyok tisztázása végett megtörtént az egyes NKK minősítő **betűkódok TSz-eknek való megfeleltetése**.
- Pontosításra került az egyes NJK-k **meneküléséhez** rendelt Fp és **megadásához** rendelt Ép értékének megadása. Továbbá e szabály alkalmazásának kihangsúlyozása.
- Pontosításra került, hogy az **Fp-vel nem bíró lények** - főképp bestiák - a kötelező Ép veszteség szabályán keresztül sebezhetőek.
- A **bestiák Méret** értékére vonatkozó szabályok átdolgozásra kerültek, melynek során a duplázás triplázásra módosult.
- A **Bestiaalkotó** tábla és a hozzá kapcsolódó szabályok teljes átdolgozásra kerültek.
- Kidolgozásra kerültek az aktív formák kapcsán életbelépő **Formasablon** szabályok.

## **VILÁGKÉP**

-

## **MELLÉKLETEK**

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

- Kidolgozásra került a **Mozgás értékeket** tartalmazó tábla.
- Megtörtént a **mesélői tanácsok** rendszer specifikus bővítése az alábbi vonatkozásokban:
  - A dramaturgiai (fake) dobások.
  - A KM-i nyílt dobások.
  - A főellenféli Legenda pontok.
  - Az egy hatás több célpont kérdésköre.

### **PÉLDAJÁTÉK**

- A **Példajáték** frissítésre került.

### **FOGALOMTÁR**

- Megtörtént a Fogalomtárnak a **Mellékletek főfejezetbe** való áthelyezése.
- A **Fogalomtár** több helyen pontosítást kapott, illetve néhány ponttal bővült. Ezek: Aura tárgy, Körköz, Null fok (Nf); TÉO, CÉO, VÉO, HM, HMO, Cselekedet(CS), Cselekedet alap (Csa), Manőver, Nevezetes dobás, Lecsengés, Hatáspróba, Mérföld, Láb, Bestia osztály, Formasablon
- **Dobás:** A konkrét szabályoktól függően egy, kettő vagy három k10-el végrehajtott kockadobás. Általánosságban eredményének meghatározási sorrendje: Dobás -> DM -> Lp (-> Reakció) -> Eredmény
- Az „extra siker- és kudarc szint” elnevezések „**extra sikerre és kudarc**”-ra módosultak a siker és kudarc szintekkel kapcsolatos félreértések elkerülése végett.
- A méter teljes körű lecserélése a **láb** kifejezésre.
- A kilométer teljes körű lecserélése a **mérföld** kifejezésre.

### **EGYÉB**

- A szabálykönyv (PDF) teljes körű, a használatot megkönnyítő **Könyvjelző szerkezettel** lett ellátva.
- **Nagyszámú új**, a szabályok szemléltetését biztosító **Példa** került a szabálykönyvbe.
- További elütések javítása, illetve megfogalmazások pontosítása történt meg az anyagban.

**2023-03-30**