

M*PATCH, avagy a Tiltott Törvénykönyv

VERZIÓ: 0.89

JAVÍTÁSI JEGYZÉK

KALANDOZÓK

- A **Példa karakter karakterlapja** aktualizálásra került.
- Tisztázásra került, hogy milyen célból és **milyen stílust is támogat a TTK** rendszere, illetve az egyes Tapasztalati Szinteken álló **kalandozók milyen erőszinttel bírnak** a világon belül.
- Megszűnt a Lélekemlék kiválasztásának szükségessége, mivel mostantól **minden képzettség Lélekemlék képzettség** a kalandozók számára.
- A kalibrálható **játékstílus** a juttatott Legenda pontok darabszáma helyett, **a Legenda pont mechanizmusának módosításán keresztül válik elérhetővé**. Az **Eposzi játékstílus** ezentúl a +6 extra sikert vagy +6 HMO-t ad egy-egy Lp elköltése után. Az ellenpár **Siralmas játékstílus** garantált javulást nélkülöző, egyszeri újradobást engedélyez a játékosok számára.
- Opcionális szabályként bekerült, hogy Mérföldkövek helyett **játékalkalmanként történhet a Legenda pont visszatöltés** (és esetleg a jellem-token osztás).

FAJOK

- Egységesítésre került az egyes faji **Fejlett érzékszervek** működése.
- Tisztázásra került az **Ultra- és Infra látások** viszonya a mágikus láthatatlanságok fokozataihoz.
- Az Elfek és Félelfek az **Érzékeny faji jellemzőjük** okán a feketemágia helyett, csupán a nekromágikus hatás kapcsán szenvednek el hátrányokat.
- Az Ember faj **Sokoldalú** jellegzetessége átdolgozásra került: Az emberi faj tagjai az összes Adottság első (I.) fokozatát olcsóbban, azaz 9 helyett 6 Sp áron vehetik fel.
- Az Amund **Tökéletes test** jellegzetessége ezentúl +1 DM helyett +1 extra sikert ad.
- Az Amund **Korcs Pszi** jellegzetességének úgy módosult, hogy az érintett képzettségek fejlesztésekor a korlátot jelentő Tulajdonság követelmény összértéke 3 ponttal magasabbnak minősül.
- Tisztázásra került, hogy a Wier **Vérvarázslatainak** létrehozása hang és mozdulat nélküli szellemi tevékenység.

KASZTOK

- **Az egyes kasztok a játékos és rajongói visszajelzések alapján teljes átdolgozást kaptak!**
- A **Harcos** egyes tulajdonság alapjai módosultak, ami Erő(12), Ügy(13), Áll(12) és Érz(11) értékeket jelent. Képzettségcsomagjából a Hadvezetés törlésre került, míg új képzettségei: Úszás(If), Harci ösztön(Af),

Sebgyógyítás(If), Lopódzás(If), Mászás(Af), Vértviselet(Af). A Mesterfegyver helyett Megállíthatatlan adottságot kap.

- A **Gladiátor** egyes tulajdonság alapjai módosultak, ami Erő(13), és Áll(12) értékeket jelent. Képzettségcsomagjának új képzettségei: 2 db Fegyverhasználat(If), Harci fogás(Af), Harci ösztön(Af), Mászás(Af), Megfélemlítés(Af), +1 Nyelvismeret.

- A **Fejvadász** egyes tulajdonság alapjai módosultak, ami Egé(10) és Int(11) értékeket jelent. Képzettségcsomagjának új képzettségei: Harci ösztön(Af), Lovaglás(If), Pszi(If), Futás(Af), Úszás(If), Nyomolvasás/eltüntetés(Af). Az Ellenálló helyett Extra reakció adottságot kap.

- A **Lovag** egyes tulajdonság alapjai módosultak, ami Áll(12) és Kar(11) értékeket jelent. Képzettségcsomagjának új képzettségei: Fegyverhasználat(Af), Harci rutin(Af), Vértviselet(Kf), Ismeret(Történelem)(Af), Pszi(If), Művészet(választott)(If), Önuralom(Af), Meggyőzés(Af), Ugrás/Esés(If). A Csábító helyett Viador adottságot kap.

- A **Tolvaj** egyes tulajdonság alapjai módosultak, ami Erő(9), Áll(10), Gyo(12) és Aka(11) értékeket jelent. Képzettségcsomagjának új képzettségei: Ugrás/esés(Af), Álcázás/álruha(Af), Leszerelés(Af), Rejtőzködés(Af), Trükk(Af).

- A **Bárd** egyes tulajdonság alapjai módosultak, ami Erő(10), Áll(9), Ügy(12) és Aka(11) értékeket jelent. Átdolgozott statisztikái: Cé(0), HM(2), Kp(6). Képzettségcsomagjából a Harci rutin törlésre került, míg új képzettségei: Fegyverhasználat(If), Meggyőzés(Af), Megtévesztés(Af), Művészet(választott)(If), Ismeret(Történelem)(If), Bárdmágia(Af), Tárgymágia(If).

- A **Pap** egyes tulajdonság alapjai módosultak, ami Gyo(9) és Áll(10) értékeket jelent. Képzettségcsomagjából az Etikett(Af) törlésre került, míg új képzettségei: Pszi(Af), Éberség(Af). A Segítő helyett Lélekerő adottságot kap. Ezen felül **minden pap alkaszt** 47 Kp-nyi átdolgozott képzettségcsomagot kap, illetve néhányuk Tulajdonság alapjai, Statisztikái és Adottságai is **módosultak**.

- A **Paplovag** egyes tulajdonság alapjai módosultak, ami Erő(13), Gyo(10) Ügy(11), Áll(11), Egé(12), Kar(12), Int(10), Aka(11), Asz(12) és Érz(9) értékeket jelent. Képzettségcsomagjából a Hárítás törlésre került, míg új képzettségei: Harci rutin(Af), Ismeret(Heraldika)(Af), Lélektan(If). Ezen felül **minden paplovag alkaszt** 35 Kp-nyi átdolgozott képzettségcsomagot kap, illetve néhányuk Tulajdonság alapjai, Statisztikái és Adottságai is **módosultak**.

- A **Harcművész** egyes tulajdonság alapjai módosultak, ami Erő(11), Gyo(12), Aka(12) és Érz(11) értékeket jelent. Átdolgozott statisztikái: TÉ(1), VÉ(1), HM(2). Képzettségcsomagjából a Sebgyógyítás törlésre került, míg új képzettségei: Kétkézes harc(Af), Mászás(Af), Önuralom(Kf), Ugrás/esés(Kf), Lopódzás(If), Rejtőzködés(If), +1 Nyelvismeret. A Lélekerő helyett Intuitív adottságot kap.

- A **Kardművész** egyes tulajdonság alapjai módosultak, ami Áll(11), Egé(10), Aka(12) és Asz(11) értékeket jelent. Átdolgozott statisztikái: TÉ(1), VÉ(1), HM(2). Képzettségcsomagjának új képzettségei: Harci rutin(Af), Írás/olvasás(Af), Ismeret(Történelem)(If), Művészet(választott)(If), Futás(Af), Lovaglás(Af), Ugrás/esés(Af), Úszás(If).

- A **Boszorkány** egyes tulajdonság alapjai módosultak, ami Erő(11), Gyo(12), Aka(12) és Érz(11) értékeket jelent. Képzettségcsomagjából az Ismeret(Legenda) és az Orvtámadás törlésre került, míg új képzettségei: Lélektan(Af), Meggyőzés(Af), Megtévesztés(Af), Ismeret(Herbalizmus)(If), Pszi(Af), Művészet(választott)(If), Szakma(választott)(Af), 2 Mágiaforma(választott)(Af), 2 Mágiaforma(választott)(If). A Mágikus affinitás helyett Rejtett varázs adottságot kap.

- A **Boszorkánymester** egyes tulajdonság alapjai módosultak, ami Erő(9), Gyo(10) Ügy(11), Áll(10), Egé(12), Kar(11), Int(12), Aka(13), Asz(11) és Érz(11) értékeket jelent. Képzettségcsomagjának új képzettségei: Megtévesztés(I), Alkímia(A), Ismeret(Misztikum)(A), Ismeret(választott)(A), Ismeret(Herbalizmus)(I), Pszi(A), Álcázás/álruha(I), 2 Mágiaforma(választott)(A), 2 Mágiaforma(választott)(I). A Mana vezető helyett Mana uraló adottságot kap.

- A **Tűzvarázsló** egyes tulajdonság alapjai módosultak, ami Erő(10), Gyo(11), Egé(11) és Érz(10) értékeket jelent. Képzettségcsomagjából az Ősi nyelv és a Targymágia törlésre került, míg új képzettségei: Harci rutin(A), Közös harcmódor(I), Futás(I), Szakma (Hajózó)(I), Túlélés(I). Az Elpusztíthatatlan helyett Mana uraló adottságot kap.

- A **Varázsló** képzettségcsomagjából a Kultúra(választott) törlésre került, míg új képzettségei: Ismeret(Misztikum)(A), Ismeret(választott)(I), Tár mozaiktan(A), Idő mozaiktan(A). A Mana vezető helyett Pszionista adottságot kap.

ÉLETKOROK

-

TULAJDONSÁGOK

- Az **Asztrál és Akaraterő** tulajdonságok leírása némileg módosult.
- A **Pontosztásos tulajdonság meghatározásánál** rögzítésre került, hogy az osztás során egy érték kizárólag egyszer módosítható.

STATISZTIKÁK

- A **Fájdalom pont limit** 4x-ről 3x-re módosult.
- Az **alap Célzó érték** meghatározásakor Akaraterő helyét átvette az Asztrál tulajdonság.
- Bevezetésre került a 3 Sp költségű **Adottság pont (Ap)**.

ADOTTSÁGOK

- Új adottság az **Aurabőség** I-III: a karakternek egy időben további +1 / +2 / +3 Aura tárgya lehet.
- A Lélekerő, Masszív és Összeszedett adottságok esetében a magasabb szintű ellenállásokba is továbböröklődhet a kapott Dobásmódosító.
- Ősibb lélek esetében pontosításra kerül, hogy a Nem Kalandozó Karakterek számára nem felvehető Adottság.
- Az Extra reakció adottság módosult, ezentúl fokozat szerinti Dobásmódosítót ad az új Kezdeményező dobáshoz.
- Az Elpusztíthatatlan adottság módosult új, Haldoklási mechanizmushoz illeszkedően Dobásmódosítót és extra sikert ad a Haldoklás próbákhoz.
- A Dzsenn vér adottság esetében 3/2/1 diszciplína helyett 2/3/1 darabot kap a faji Adottság birtokosa. A kapcsolódó példa átdolgozásra került.
- Mana érzék mechanikája átdolgozás került.

- A Pszionista adottság a Varázstudó adottság mintájára átdolgozásra került.
- Az emberi faj Tehetség adottsága módosításra került. Az Adottságot egyetlen konkrét képzettséghez kell rendelni. A nevezett képzettséghez fejlesztésekor korlátot jelentő Tulajdonság követelmény összértéke 1 / 2 / 3 ponttal alacsonyabb. (A hatás a Neveltetéssel összeadódik, működési elvei azzal azonosak.)

SORS PONTOK

-

KARAKTERFEJLŐDÉS

- A **szélsőséges karakterkoncepciók elkerülésére** javasoljuk, hogy egy adott képzettségkategóriából maximum annyi foknyi képzettség legyen felvehető, amennyi a többi képzettségkategóriában összesen birtokolt képzettségek fokainak összege.
- A szélsőséges és így erősen **életszerűtlen karakterkoncepciók elkerüléséért** javasoljuk, hogy a játék során karakter legmagasabb Tulajdonság értéke legfeljebb 3 ponttal haladja meg a sorrendben utána következő három Tulajdonság értékét!
- Tisztázásra került, hogy a **fel nem használt Sors pontok** nem vesznek el, azok később felhasználhatóak.

JELLEMRENDSZER

- A **Jellemtámogatás** (opcionális) szabálya átdolgozásra került. A minősítés ezentúl kétféle (Csapat vagy Mesélői) módon történhet. Továbbá a jellemtámogatás felhasználásakor a játékos egy saját próba- vagy harci dobás előtt(!) +1 extra sikert vagy +1 HMO-t vásárolhat az élesített jellemvonásaiból.

HÁTTEREK

- A **Hátterek** rendszer ismét Neveltetés és Származás vonalon kettéválasztódik. A **Neveltetés** az adott képzettségcsoportok elemeinek elsajátításakor, mint tulajdonság követelmény átlagot csökkentő tényezők, míg a **Származás** a tulajdonságok fejlesztésekor, mint Sors pont költséget módosító tényezők jelentkeznek.

KÉPZETTSÉGEK

- Több képzettség leírásában kibővítés, pontosítás történt.
- A **Képzettség osztályok száma** az I.-V. skáláról I.-III. skálára módosult.
- A **Képzettségek elsajátítási ideje** átdolgozásra került.
- A Harci képzettségek esetében az ott alkalmazott **harcérték módosítók** – a lehető legtöbb helyen – egy egységes számsorra módosultak.
- A **Birkózás, Fegyvertörés, Lefegyverzés, Kínokozás, Pusztítás, Kombináció, Kapáslövés/dobás képzettségek** önálló képzettségként **megszűntek**, egyúttal a Fegyverhasználat képzettségbe **Stílusként beépítésre kerültek**.
- Az egyes **Harci Stílusok** át-, illetve kidolgozásra kerültek.
- Az **Ökölharc a Fegyverhasználat(Ököl) képzettségbe** került beépítésre.
- A **Célzás** képzettség módosításra került.

- A **harcművész fegyverek iskolaértéke** átdolgozásra került.
- A **harcművész iskolák fegyverzete módosult.**
- A **Közös harcmodor** reakció helyett akció manőverre minősült át, és körközben meghosszabbíthatóvá vált.
- Harci csel új elnevezése Harci fogás.
- Új **harci fogás** Porhintés
- A Lótáncoltatás **harci fogás új elnevezése** Lovasharc, míg az Altatás elnevezése Tettetés lett.
- A **Hárítás** képzettségből származtatott extra HMO érték mögötti számítási módszer az egyszerűsítés jegyében átdolgozásra került.
- Az **Antisszárás képzettség** bekerült a képzettségek közé. *(Ám a szabálykönyv sajnos még nem tartalmazza az Antisson való játék szabályait!)*
- A **Történelemismeret, Vallásismeret, Legendaismeret, Heraldika és Herbalizmus** képzettségek az Ismeretek(választott) gyűjtőképzettségbe került besorolásra.
- Az **Ismeretek(választott)** képzettség között új elemként megjelent a **Misztikum**, továbbá lehetővé vált további tudományok ezen Ismereten keresztül való elsajátítására.
- Az **Esés és Ugrás képzettségek összevonása** Ugrás/Esés néven.
- Az Ugrás/esés képzettség leírásában helyet kapott az **ugrás magasságának** lemodellezése is.
- A Lovaglás képzettségen belül kifejtésre kerültek a **lovon vívott küzdelmek** irányadó szabályai.
- A **Nyomolvasás/eltűntetés** képzettség leírásában helyet kapott a **nyomok eltüntetésének szabályozása.**
- A **Kultúra képzettség** Összetett jellege megszűnt, helyette **új**, egyszerűsített próba relativizáló **mechanizmust** kapott.
- Az **Önuralom** képzettség leírása pontosításra került.
- Az összes **főmágikus képzettség** egyes fokozatainak leírásában pontosításra került a módosítható Aspektusok köre.
- Az **Idő mozaiktan** képzettségen belül felcserélésre került a töltetes és az egyszer használatos varázstárgyak készítéséhez szükséges fokozat.
- A **Mentál Mágia** képzettség Közép- és Mester fokának leírása javításra került.
- A **Tér Mágia** képzettség Alap fokába került besorolásra a **destrukcióhoz**, Közép fokába az **ellenmágiához**, illetve Mester fokába a **mágiagáthoz** való hozzáférés.
- A **Rúna Mágia** képzettség leírásában pontosításra kerültek a **varázshot** készítésére vonatkozó szabályok.
- A **Jel és Drágakő Mágia** esetében az esetleges próbadozások preferált tulajdonsága az Intelligencia.
- A **Tárgymágia** leírásába bekerült, hogy tölthető **varázstárgyak töltése** folytatólagos tevékenység és minden megkezdett 10 Mp után 1 Cselekedetet igényel.

• A **Jel Mágia** leírásába bekerült, hogy a kiürült **varázsjelek töltése** folytatólagos tevékenység és minden megkezdett 10 Mp után 1 Cselekedetet igényel.

• Több **Képzettség** esetében a **Tulajdonság követelmények** módosultak:

- Fegyverhasználat (választott) ÜGY+
- Fegyverhasználat (SZÁ) ÜGY+GYO+ÁLL
- Fegyverhasználat (LOV) ÜGY+ÁLL
- Fegyverhasználat (PD) ÜGY+GYO
- Fegyverhasználat (VET) ÜGY+AKA
- Fegyverhasználat (HM) ÜGY+GYO+AKA
- Harci rutin ÜGY+AKA
- Kétkezes harc GYO+ÜGY+AKA
- Közös harcmodor INT+AKA
- Futás ÁLL+AKA
- Szakma (választott) AKA+
- Túlélés INT+ÉRZ
- Etikett KAR+ASZ
- Kultúra (választott) KAR
- Lélektan KAR+ASZ+ÉRZ
- Művészet (választott) ASZ+
- Ismeret (választott) KAR
- Írás/olvasás AKA
- Álcázás/álruha ÜGY+ÉRZ
- Orvtámadás GYO+ASZ
- Trükk GYO+ÜGY
- Jel Mágia INT+ÜGY
- Drágakő Mágia INT+ÉRZ

• Az egyes **Művészetek Tulajdonság követelményei** módosultak:

- Ének ASZ+Kar
- Zene ASZ+Aka
- Tánc ASZ+Áll
- Festészet ASZ+Érz
- Irodalom ASZ+Int
- Színészet ASZ+Kar
- Szobrászat ASZ+Ügy

• Az egyes **Szaktmák Tulajdonság követelményei** módosultak:

- Hadvezető AKA+Int
- Hajózó AKA+Áll
- Kovács AKA+Erő
- Földműves AKA+Áll
- Fazekas AKA+Ügy
- Favágó AKA+Áll
- Tetoválás AKA+Ügy
- Ékszerész AKA+Ügy
- Vadász AKA+Érz

FELSZERELÉS

- Minden fegyver elvesztette a harci Stílussá átminősített jellemzőit.
- Új fegyver a **Tűvető**(SZÍ) Cé:3 Táv:5 Seb:k2 Tám:2
- A **Pallos** harcértékei Té:8 Vé:6
- A **Kétkezes csatabárd** harcértékei Té:9 Vé:3, Típusa:HAS/ÓP
- A **Kétkezes buzogány** harcértékei Té:7 Vé:5, Típusa:ZÚZ/ÓP
- A **Mara-sequor** egykezes Erősebző helyett kétkezes Erősebző jellemzőt kapott.
- A **Hárítótőr** harcértékei TÉ:2 VÉ:7, Sebzése:k2.
- A harcművész fegyverek és a slan fegyverzet felülvizsgálata megtörtént.
- A **Sai tőr** harcértékei TÉ:3 VÉ:6, Sebzése:k5, Tám:2.
- A **Ívkard** harcértékei TÉ:7 VÉ:5, Sebzése:2k5, Tám:1.
- A **Slan kard** harcértékei TÉ:8 VÉ:4, Sebzése:2k5+1, Tám:2.
- A **Nunchaku** harcértékei TÉ:5 VÉ:3, Sebzése:k5+1, Tám:(3)2.
- A **Rövidbot** harcértékei TÉ:5 VÉ:4, Sebzése:k5+1, Tám:(3)2.
- A **Horgaskard** harcértékei TÉ:7 VÉ:6, Sebzése:2k5+1, Tám:(1).
- A **Hosszúbot** harcértékei TÉ:5 VÉ:6, Sebzése:k10, Tám:(2)1.
- A **Láncos sarló** harcértékei TÉ:5 VÉ:3, Sebzése:k5, Tám:(3)1.
- A **Tonfa** harcértékei TÉ:2 VÉ:5, Sebzése:k5, Tám:3.
- A **Többrészes bot** harcértékei TÉ:6 VÉ:4, Sebzése:k5+2, Tám:(2).
- A **Vaskígyó** harcértékei TÉ:7 VÉ:2, Sebzése:k5+1, Tám:(2)1.
- Új fegyver jellemző került bevezetésre. A **hátsról használatos fegyver** kizárólag háts állatról használva rendelkezik TÉ és VÉ értékekkel. Ezek a fegyverek HÁ betűkóddal lettek jelölve.

TULAJDONSÁG- ÉS KÉPZETTSÉGPRÓBA

- Az általános **Kihívásszint tábla** a használatot megkönnyítendő kiegészítésre került a produkciót minősítő és a felkészültséget jellemző oszlopokkal.
- Egy alapelv módosítást követően a továbbiakban **egyenlő próbaértékek esetén mindig az aktív, kezdeményező fél nyeri az összevetéseket**. Magyarátzképp: a sikertelen dobások nem okoznak a fennálló helyzetben érdemi változást, ezért nem is mozdítják elő a cselekményt. Így ezután többé már nem a védekező fél lesz a kedvezményezett.
- A szabályok közt kihangsúlyozásra került, hogy a **képzettségpróba alap hoz tartozó Tulajdonságokról** jellemzően a KM dönt, és hogy a választott Tulajdonság nyugodtan kívül eshet a képzettségekhez követelményként rendelt tulajdonságokon.

- A két vagy **több azonos értékű Dobásmódosító** esetében alkalmazandó szabály átdolgozásra került. Az új szabályozás ilyen esetben lehetővé teszi az dobás DM-el való csökkentését is.
- Tisztázásra került, hogy a **dupla 1-es** Nevezetes dobás esetében nem vethető be dobásmódosító. Azt kizárólag Legenda pont segítségével van mód elkerülni.
- Javaslatként megfogalmazásra került, hogy a **Tulajdonság próbák Képzettség próbákkal való összevetése** helyett a KM inkább határozzon meg egy megfelelőnek vélt CÉL értéket, hogy elkerülje ezzel a kétféle próbaalap összevetését.
- A **Segítség szabálya átdolgozásra került**. Ezen túl a produktum értéke is átveheti a CÉL érték szerepét. Illetve 2 helyett csupán 3 sikerszintenként ad +1 extra sikert, ráadásul egy esetleges 3 kudarc szint esetén extra kudarc is következhet belőle.
- Bevezetésre került a **Csapatmunka szabálya**, amikor valamilyen közösen végezhető tevékenység kapcsán több szereplő együttes produktumát szeretnék meghatározni. Működése a Segítség szabályán alapszik.

KEZDEMÉNYEZÉS ÉS CSELEKVÉS

- **Átdolgozott Kezdeményező dobás** kerültek a szabálykönyvbe, ahol a stressz-próbához hasonló elven működő +10 és -10 között szóródó dobás módosítja a Ké-t, a Cselekedet alap meghatározásakor.
- A **Készenlét** megfogalmazása pontosításra került, továbbá ezentúl a Készenlét 1 Cselekedet költségű változatát tekinti a szabályrendszer alapértelmezett Manővernek.
- A **Kivárás** Manőver kapcsán tisztázva lett, hogy a Manőver véghezvitele nem kötelező, de a Kivárára fordított 1 Cselekedet mindenképp elvesz, az még Reakciókra sem fordítható.
- A **Megrendítő találat** szabályozása kiegészült azzal, hogy amennyiben egy már bejelentett, de még véghez nem vitt Manőver során történik a megrendülés – ilyen okozhat pl. egy kivárásos támadás –, akkor az ellehetetleníti a megrendült szereplő manőverét. Emellett pedig az arra a Manőverre elköltött – folytatólagos Manővernél addig elköltött – Cselekedetek is elvesznek.
- Tisztázásra került, hogy a **0 Cselekedet költségű reakciók** (pl. Rontás elleni ellenállás) nem szakítja meg a több cselekedetes varázslatot, vagy más hasonlóan **folytatólagos tevékenységet**.

HARCRENDSZER

- Szabálysziintre emelkedett, hogy ha a **Mesélő nem is használja a harci körvezetést**, akkor is a történések kapcsán megillet minden szereplőt legalább egy-egy reakció. Illetve ilyen helyzetekben KM-i levezetés mellett van módja minden szereplőnek a különféle, által birtokolt készségek bevetésére.
- A **situációs VÉO meghatározásakor** a mozgó célpont +3 helyett +2 módosítót, míg a kiszámíthatatlanul mozgó +5 helyett csak +4 módosítót jelent.
- Tisztázásra került, hogy az **Íjász szabály** bónusz kockája sorrendben megelőzi az esetleges túlütés szorzó alkalmazását.
- A **Kombináció és Kapáslövés/dobás mostantól Szabad Stílusnak minősül** és az érintett Fegyverhasználat adott fokának megfelelő módosítók mellett vethető be.
- A **Kombináció, Kapáslövés/dobás és Kétkezes harc miatti módosítók** – többszöri vagy együttes körön belüli bevetés esetén – ezentúl összeadódnak és halmozódnak.

- A **Kiterjesztett SFÉ** Opcionális szabálya módosult. Lényegében a kötelező Ép-vesztés ütemét (5Fp/1Ép)-ről (SFÉ+5Fp/1Ép)-re változtatja, megteremtve ezzel a páncélok tekintélyét.
- Bizonyos mágikus hatások lekezeléséhez kidolgozásra került a **Közvetett célzás** szabálya.
- A **harc nevezetes (dupla) dobások elnevezése** Küzdelem káoszáról Kyel szeszélyére változott.
- Pontosításra került, hogy a **nevezetes dobásokból fakadó Cselekedet vesztes** nem szakíthatja meg a folytatólagos Manővereket, illetve olyan mechanikákra sincs hatással, mint például a Lecsengés.
- Szabálysintre emelkedett, hogy a **Meglepett karakter** – az Ellenállások kivételével – még Reakció Manőverekkel sem élhet az őt meglepő szereplővel szemben. Ez a meglepett minőség egészen addig marad érvényben, amíg Akció végrehajtására nem kap jogot az előnytelen helyzetben lévő karakter.
- Megtörtént a **védtelen és a meglepett** körülmények összefüggéseinek tisztázása.
- A **Célzás Manőver mechanikája módosult**, ezentúl a különféle tényezőket Cselekedetenként kompenzáló, folytatólagos Manőverként kezelendő.
- A **Közbevágás leírásában** tisztázásra került, hogy ez a Manőver nem emészti fel a körönként minden szereplőt szabadon megillető egy Támadás Akciót.
- A **Védekező harc** kapcsán tisztázásra került, hogy a Távolsági támadásokkal szemben – a szituációs VÉO megállapításakor – e Manővernek nincs közvetlen hatástalan.
- Szabálysintre emelkedett, hogy a **Rohammal szemben nem lehet Helyezkedés** reakcióval élni.
- A **Gyenge pont** Manőver esetében pontosításra került, hogy: "Egy szereplő egy időben csakis egy célponttal szemben bírhat ilyen előnnyel."
- A **Túlerő szabálya** átdolgozásra került. Az egy összefüggő közelharcban közvetlenül egymással harcoló felek közül az van túlerőben, amely csoport több tagból áll. Ennek a túlerőben lévő csapatnak minden tagját annyiszor +0,5 TEO előny illeti meg, ahánnyal több tagot számlál a csapatuk.

SZOCIÁLIS KÜZDELEM

-

EGYÉB SZABÁLYOK

- A könnyebb kezelhetőség végett megtörtént a **Betegségek** negatív **stádiumának átdolgozása** pozitív értékekre.
- A boszorkánymesteri kórmágiát támogató kidolgozásra került néhány **további betegség**.
- Irányelvként bekerült, hogy az Asztrál és Mentál síkok lényei **Asztrál torzulás(AT)** és **Mentál torzulás(MT)** okozására képesek. Előbbi az Asztrál és Karizma, utóbbi az Akaraterő és Intelligencia alapú próbákra, képzettségekre hatnak.
- Kidolgozásra kerültek az **Ereklyékre vonatkozó általános szabályok**.
- Átdolgozott – kiszámíthatatlanabb és ezáltal izgalmasabb – **Haldoklás szabály** kapott helyet a rendszerben.
- Új, egységes működésű **Nélkülözés szabállyal** bővült a fejezet, mellyel az éhezés, szomjazás és kialvatlanság következményei is kezelhetővé váltak.

- Új, próba központú **Üldözés szabállyal** bővült a fejezet.
- A fejezetben helyet kapott a Mesélők eszköztárába tartozó **Szerencse dobás** opcionális szabálya.

PSZI

- A **Pszi képzettség átdolgozását** követően mostantól egyes diszciplínák bevetésére már az Induló fok esetében is mód nyílik.
- A **Mentál szem** diszciplína működése pontosításra került.
- A **Harmadik szem** diszciplína működése pontosításra került.
- A **Jelentéktelenség** diszciplína működése pontosításra került.
- A **Pszi roham** diszciplína pontköltésére kiegészítésre került.
- Az **Elkerülés** diszciplína leírása pontosítás.
- A **Chi-harc** diszciplína működése pontosításra került, melynek folyamánként a befejezése utáni körben nem lehet ismét aktiválni.
- A **Hatodik érzék** diszciplína viszonyulása a meglepetéssel kapcsolatban tisztázásra került.
- Az **Energiagyűjtés Meditációs körének** létrehozása teljes átdolgozásra került.

MÁGIA

- Szabálysintre emelkedett, hogy a misztikus hatásokkal szembeni **Elkerülő ellenállás** akár a következő kör CS keretének terhére is alkalmazható.
- Pontosítva lett, hogy a **Hatótáv** esetében az annak való megfelelés – a távolság, mint feltétel – a varázslat létrejöttét követően már nem jelent semmiféle korlátozást a varázslat működésére. Továbbá a varázslat **Hatóterületét** (pl. *célpontjá(i)t*) is csak a varázslat létrejöttkor szükséges meghatározni.
- Az **Illúziók működése, illetve a velük szembeni ellenállás** teljes átdolgozásra került.
- Az egységesség jegyében a **személyes illúzióknál** +3 extra siker illeti meg a célpontokat a személyes aura okán. Másrészt viszont nem lehet Érzékeléssel védekezni a személyes illúziók ellen.
- A fejezetben helyet kapott a **Varázsszeomlás szabálya**. Azaz, amikor egynél több varázslat van valakin, akkor előfordulhat, hogy azok közül adott számú még a lejárat ideje előtt a Manaháló sajátos természetéből adódóan összeomlik.
- A fejezetben helyet kapott a **Varázsütközés szabálya**. Azaz, két egyszerre tartósan működni nem képes varázslat egymást kioltó képességének szabályozása.

MÁGIKUS ALAPISMERETEK

- Az egyszerűsítés jegyében a varázslással kapcsolatos **Hatáspróba kivételre került**, ugyanakkor mechanikája beépült a Varázspróbaiba.
- Szabálysintre emelkedett, hogy az egyes modifikációk kizárólag akkor alkalmazhatóak, ha ez nem jár azzal, hogy a létrehozandó varázslat túllépi a **maximális (13-as) Aspektus értéket**.

- Az **Ismétlődő** varázslatok játéktechnikai hatása átdolgozásra került, melynek következtében +1-es általános Aspektus modifikációt okoznak az ilyen varázslatok. Ezen felül az Ismétlődő varázslatok működése is tisztázásra került.
- A **Kontrollált** varázslatok működése pontosításra került, az egyes mechanizmusok kapcsán pedig tisztázva lett, hogy kontrollálttá tehetőek-e, illetve az mit is jelenthet esetükben. Ezen felül a kapcsolódó játéktechnikában mostantól körönként legfeljebb egy alkalommal – és 1 Cselekedetért – lehet a kontrollált varázslatok működésébe beavatkozni.
- A **Leplezett** varázslatok működése módosul, ezentúl már nincs szükség a külön Varázspróbára.
- Tisztázva lett, hogy az egyes **Időzített** varázslatok működése független a létrehozójuktól.

MÁGIKUS VILÁGKÉP ÉS MÁGIAELMÉLET

- Pontosításra került, hogy mit jelent a gyakorlatban az **irányultságonként csakis egy**, mégpedig a legerősebb **varázslat hatása érvényesülhet** kitétel.
- Részletes leírást kapott az **emlék-, illetve a gondolatolvasás** célú varázslatok mágiarendszeren belüli felépítése.
- Tisztázásra került, hogy egy **tűz- vagy légelementál nem légies kreatúra**, ahogy egy elemi aktív forma sem az.
- A **mágiagát** leírása bekerült a fejezetbe.
- Az **elem elfojtás és elnyomás** leírása bekerült a fejezetbe.
- Pontosításra került, hogy a természetes formában előforduló **elemek** akár részben is, míg az őselemek csak egészben **pusztíthatóak**.
- Az **infra- és ultralátás illúziókhöz való viszonya** tisztázva lett.
- Az fejezeten belül helyet kapott az **Életerő sajátos természetének leírása**, illetve az alkotásának és uralásának sajátos törvényszerűségei.
- A mágiaelméleten belül pontosításra került, hogy **1 Ép-nyi hatás rendszerint 2 Fp-nyi módosulást** vonz maga után.
- A **Teleport** esetében egyértelműsítve lett, hogy kizárólag az Elsődleges anyagi síkon értelmezhető a hatás.
- A **Tér- és Időbeli áthelyezés** kapcsán tisztázásra került, hogy az áthelyeződések során itt is létezik a "kilöködés" jelensége, tehát két objektum sosem akadhat össze. Legvégső esetben az áthelyeződés nem is jön létre.
- Az **Élő lélek és Holt lélek** egyértelműsítő definíciót kapott. Továbbá tisztázva lett, hogy a Holt lelkek alapvetően nem élőholt.
- Mágiaelméleti megerősítést kapott, hogy a különböző **Jelmágikus varázsjeleket a Manahálóhoz kell igazítani**. Ez okozza, hogy azok nem szállíthatóak, mozgathatóak. Felrajzolás után egyből aktivizálódnak is. Amennyiben viszont a pozíciójuk nem módosul, akkor ismét feltölthetőek és így aktivizálódhatnak.
- A nem saját **Jelmágiák feltöltési nehézsége**, CÉL-ja az Aspektus nehézség helyett, annak 3-mal csökkentett része.
- Külön elbírálást élveznek az **Aura tárgyak**, melyeket a Személyes aura teljes védelme (+6 extra siker) megillet.

VARÁZSASPEKTUSOK

- A **Komplex varázslatokba** korábban kötelezően beépítendő **extra Mechanizmus törlésre került** a szabálykönyvből.
- Az **Általános kutató varázslatok kikerültek** a mágiarendszerből.
- Egyértelműsítésre került, hogy a **Tulajdonság bónuszok** hatása átöröklődik az érintett ellenállásokra is.
- A **Részleges tulajdonság bónusz** Mechanizmus külön leírást kapott.
- **Sorshatások Dobásmódosítóban** kifejezett erőszintje **átskálázásra került**. Így: +1DM=1E; +2DM=3E; +3DM=6E; +4DM=10E.
- Szabály kiegészítés tisztázta, hogy a **mágikus HMO módosítás** minden érintett harcérték kapcsán a megadott értékek megfelelően mértékben érvényesül.
- Az átdolgozott működésű **Mágikus kutatás** 6-os Mechanizmus értéken szerepel az adott táblában, illetve részletes leírást kapott az Erősséggel szinkronban történő működése.
- Tisztázva lett, hogy az **Aktív anyagi formák is kaphatnak HMO növelő precizitást**.
- Az összes Mechanizmus (illetve elemi forma) minősítést kapott a hozzá **párosítható Hatóidővel** kapcsolatban.
- Az összes Mechanizmus (illetve elemi forma) minősítést és leírást kapott a **Kontrollálhatóvá tétele** kapcsán.
- Az **Elem pusztítás** Mechanizmusra vonatkozó játéktechnikai szabályok bekerültek a fejezetbe.
- A **mágiagát** Mechanizmusok bekerültek a Mechanizmus táblába.
- Az **elem elfojtás és elnyomás** Mechanizmusok bekerültek a Mechanizmus táblába.
- Csapdakeresés varázslat: Mi a csapda? Milyen E-nél mit fedez fel?
- Az üzés és szólítás Mechanizmusokkal ellentétben **az idézés esetében ezentúl fókusz helyett lépték alapú Hatóterület** tartozik.
- Az **érzelem átadás új elnevezése érzelem kivetítés** lett.
- Az **érzelem megszüntetés és kivetítés** Mechanizmusok új Aspektus érték besorolást kaptak. ASZTRÁL: Megszüntetés / Átadás Asp csere + Átadás helyett Kivetítés legyen az elnevezés.
- A **Jóslás** Mechanizmus mechanikája teljes átdolgozást kapott.
- A **Láthatatlanság** Mechanizmus mechanikája teljes átdolgozást kapott.
- Az **Illúzió** Mechanizmusok mechanikája teljes átdolgozást kapott.
- A **láthatatlanság** varázslatok mechanikája átdolgozásra került.
- A **nekromágikus Eltörlés és Uralás** Mechanizmusok Aspektus táblán való besorolás módosult.
- Az entitás központú **nekromágikus Uralásokhoz** Bestia osztály függő **Erősség** lett előírva.
- Az **Élő lélekhez** előírt általános Erősség 10E, **Holt léleknél** 6E, míg ez a **varázstudó saját lelke** kapcsán 3E-re mérséklődik.

- Tisztázásra került, hogy a **Démoni hatás alkotása** Mechanizmus segítségével kizárólag olyan **betegség** hozható létre, amely egyébként természetesen létezik már a világban.
- A **Szólítás** Mechanizmus mechanikája teljes átdolgozást kapott.
- A **kutató, elemző, érzékelő varázslatok hatóterülete** tisztázásra került.
- A **Sorsmágikus hatások** kapcsán tisztázásra került **Kezdeményező érték** mágikus úton való **növelésének** mikéntje.
- Kiegészítő Mechanizmusként kidolgozásra került a varázslatokat irányítani képes **Varázslatintelligencia**.
- Tisztázásra került, hogy az egyes **precizitással** felszerelhető mechanizmusok elsajátításuk után minden további nélkül kaphatnak ilyen, egyébként jellemzően extra HMO-t adó kiegészítő Mechanizmust.

MAGASMÁGIA

- Szabályként bekerült, hogy **egy varázslat adott Pilléren belüli Aspektusainak száma** sosem haladhatja meg a Magas Mágia képzettség fokát.

TAPASZTALATI MÁGIA

- Az egységesség jegyében **minden Mp visszanyerési metódus** kör helyett **Cselekedet alapú bevetési időt** kapott.
- A **Bárd Elnyelés** Mp visszanyerési metódusának működése módosult.
- A **Bárd számára Hangszerből kinyerni** vagy visszatölteni az Mp-t ezentúl Cselekedetenként 10 Mp ütemben van mód.

SZAKRÁLIS MÁGIA

-

VARÁZSLATOK

- A mágiával kapcsolatos jelentős számú szabályváltozás okán **a varázslatok egy meghatározó hányada** (kb. 25%-a) **átdolgozásra került**.
- A **varázstáblázatok végére** bekerült egy a felhasználók dolgát megkönnyítő Erő/Hatótáv/Hatóterület/Hatóidő és Aspektus érték **segéd táblázat**.
- Az **általános mechanizmusokba** tartozó varázslatok is **besoroltattak a hét mágiaforma egyikébe**. Ennek formátuma pl. (abszolút összetett működés (tér) [6]).
- A varázslatok leírásában szereplő azon elengedhetetlen tényezők, amelyek nem Aspektus értéket csökkentő Komponensek, **Összetevőként** feltüntetésre kerültek.

ALKOTÁS

- A **Mérgek** esetében az Aktivizálódás és Működési időtartam módosult, némi randomizációt kapott. Hasonló megoldás született a **Szerek** Hatóideje kapcsán is.
- A **Varázstárgyak** Töltődésnél az eddig értékkel el nem látott Aspektusok is értéket kaptak.

VARÁZSTÁRGYAK

- Az átdolgozott szabályok alapján minden **Rúnamágikus- és varázstárgy** leírása és statisztikája **aktualizálásra** került.
- Szabálysintre emelkedett, hogy az **Auratárgyként működő varázstárgyak esetében** hatásukat csupán akkor fejtik ki, ha a tárgy **a szereplő Aurájában van**. Amennyiben az nem áll fenn, akkor a hatás szünetel, de nem végleg nem semmisül meg.
- A **Szellemi frissesség itala** bekerült a varázstárgyak közé.

NJK-K ÉS BESTIÁK

- Az összes példa **NKK adatlapja** felülvizsgálatra került az aktuális szabályoknak való megfelelés biztosítása végett.
- Az összes példa **NKK adatlapjára felkerültek a mozgás értékek**.
- Átdolgozásra került, hogy a **Forma sablon** esetében a Terület Aspektus érték és az Erősség Aspektus érték pontosan mit határoznak meg az entitás egyes statisztikai közül.

VILÁGKÉP

-

MELLÉKLETEK

- A **Segédtablák** frissítésre és bővítésre kerültek, megfelelően az új verzió követelményeinek.
- Megtörtént a **Karakterlap** aktualizálása, illetve játékos igények szerinti átdolgozása.
- Átdolgozásra került a **Mozgás értékeket** tartalmazó tábla.
- A **Mesélői tanácsok** rész további, érdemi kiegészítést kapott a szabályrendszer egyes elemeinek használata kapcsán.

PÉLDAJÁTÉK

- A **Példajáték** frissítésre került.

FOGALOMTÁR

- A **Fogalomtár** több helyen pontosítást kapott, illetve néhány ponttal bővült. Ezek: Fejlesztési limit, Folytatólagos manőver, Pillér, Produktum.

EGYÉB

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

2024-05-06