

M*PATCH, avagy a Tiltott Törvénykönyv

VERZIÓ: 0.91

JAVÍTÁSI JEGYZÉK

KALANDOZÓK

- Az **Eposzi játékstílus** esetén ezentúl egy Lp elköltésével +/-6 HMO, +/-6 Csa vagy 6 pontnyi szerencsedobás torzulás, esetleg +/-3 sikerszint vagy a hatásszint szerinti sebzéskód egyik k5-én +/-3 pontnyi módosulás vásárolható. A fenti módosítókkal a számszaki, kockánkénti felső korlátok is áthághatóak. Ugyanakkor itt is megkötés, hogy csak egy a karakter sorsához közvetlenül kapcsolódó történetes kapcsán és kizárólag egy Lp használható fel! (Egy ellenérdekelti Lp költés megszünteti az Lp-ból kapott módosítót.)
- A **Siralmas játékstílus elnevezését Keserédes játékstílus-ra módosítottuk**, de valószínűleg továbbra is keressük a legjobb elnevezést. ;)

FAJOK

- A Wier esetében tisztázásra került, hogy a Vér pontokat arra is felhasználhatja, hogy az épp előtérbe kerülő **Vérátok állapotot egyetlen nappal elodázza**.

KASZTOK

-

ÉLETKOROK

-

TULAJDONSÁGOK

-

STATISZTIKÁK

-

ADOTTSÁGOK

- Tisztázásra került, hogy az Adottságok **az aktuálisnál alacsonyabb Dobásmódosító** értékeket nem teszik elérhetővé.
- Új adottság az **Álomjáró I-III**: az Antisson tett próbadozásaira a karakter +1 / +2 / +3 Dobásmódosítót kap.
- A **Pszionista** adottság átdolgozásra került. Így a karakter I. fokozaton a legalacsonyabb helyett a középső, II. fokozaton a legmagasabb Tulajdonságot veheti alapul a Pszi pontjainak meghatározásakor. Míg a III. fokozaton egy időben akár két "folyamatos" diszciplína alkalmazására is képes.

- A **Szívós** adottság átdolgozásra került. Azaz a karaktert a Leütés harci cselekmény kapcsán tett ellenpróbáira +1 / +2 / +3 Dobásmódosító illeti meg, illetve az Ép vagy Fp veszteséssel kapcsolatos eszméletvesztés számára 1 / 2 / 3 körrel később következik be.
- Az **Ijesztő** adottság ezentúl +1/+2/+3 helyett +2/+3/+4 **DM-et ad**.
- A **Csábító** adottság ezentúl +1/+2/+3 helyett +2/+3/+4 **DM-et ad**.
- A **Segítőtárs** adottság ezentúl +1/+2/+3 helyett +2/+3/+4 **DM-et ad**.
- Az **Ellenálló** adottság ezentúl +1/+2/+3 DM helyett +1/+2/+3 **extra sikert ad** a Mérgekkel és Betegségekkel szemben.
- Az **Intuitív** adottság ezentúl +1/+2/+3 DM helyett +1/+2/+3 **extra sikert ad** az Elkerülő ellenállásra.
- A **Lélekerő** adottság ezentúl +1/+2/+3 DM helyett +1/+2/+3 **extra sikert ad** a Mentális ellenállásra.
- A **Masszív** adottság ezentúl +1/+2/+3 DM helyett +1/+2/+3 **extra sikert ad** a Fizikai ellenállásra.
- A **Összeszedett** adottság ezentúl +1/+2/+3 DM helyett +1/+2/+3 **extra sikert ad** az Asztrális ellenállásra.
- Az **Ősibb lélek** adottság ezentúl kizárólag Kalandozó karakterek számára felvehető Adottság, mégpedig legkorábban azok 5. / 10. / 15. Tapasztalati szintjén.
- A **Mana uraló** adottság előnyei ezentúl a Kontrollált varázslatok kapcsán is megilletik a karaktert.

SORS PONTOK

-

KARAKTERFEJLŐDÉS

- Kidolgozásra került a **Rendezvénykarakter (Opcionális) szabálya**. Az ilyen játékos karakterek Tulajdonság értékeit kizárólag az erre a célra kapott Sp keretből van mód fejleszteni. Tehát az életkorból illetve a Kalandozó bónuszából járó Sp erre a célra esetükben nem használható fel. Ez a módszer alkalmas arra, hogy az egészségtelen statisztika optimalizálást, illetve a magasabb Tapasztalati szinteken, különféle fókuszú karakterek közt fennálló különbségek léptékét, a Mesélők számára kezelhetőbb szinten tartsa.

JELLEMRENDSZER

-

HÁTTEREK

-

KÉPZETTSÉGEK

- A **Birkózás Stílus** esetében pontosításra került, hogy e tevékenység során a győztes az ellenpróba sikerszintjével azonos Ép sebzést oszthat ki. Ennek maximális üteme a Fegyverhasználat képzettség fokánál megadott Ép érték Cselekedetenként.
- A képzetlen (Nf) **Birkózás Stílus** sikeres alkalmazása során a karakter 1 Ép-t képes jóváírni CS-nként, a korábbi 0,5 helyett.

- Pontosításra került, hogy minden Fegyverhasználat képzettség a birtokolt fokának megfelelően biztosíthat Stílusokat. Az aktuális Fegyverhasználat által **nem biztosított Stílusokat Képzetlenül lehet alkalmazni**. Míg a biztosított Stílusok alkalmazási foka az éppen használt aktív fegyver forgatásához tartozó Fegyverhasználat képzettségfokával azonos.
- A **Belharc Stílusnál** feltüntetésre került, hogy a negatív módosítóit nem kompenzálja sem a Harci rutin sem a Harci ösztön képzettség.
- Pontosításra került, hogy egy szereplő kapcsán **több Harci fogás módosítói** sosem adódnak össze, csakis a legmagasabb érvényesül.
- Tisztázásra került, hogy **Közös harcmodorból adódóan attól kezdve érvényesül az előny**, amikor már az adott szereplő és egy vele összedolgozó társa aktivizálta a képzettség hatását.
- A **Vértviselet képzettség** leírásában helyet kapott, hogy ha egy karakter vértet visel, úgy az érintett testtájakon képzettség foknyi **SFÉ extra** illeti meg, de legfeljebb annyi, mint a vért alapvető jellemzőiből – ami a típus és anyag, de sosem mágikus támogatás – fakadó SFÉ. Körülményektől függően a KM ezt az extrát megvonhatja.
- A **Kutatás képzettség átnevezésre** került. Ezentúl a kifejezőbb **Keresés** néven szerepel a szabályrendszerben.
- Az **Úszás képzettség** leírásában helyet kapott, hogy amennyiben a próba 0 alatti produktumot ér el, úgy az a **szereplő elsüllyedését** jelenti.
- A **Bárdmágia, Boszorkánymágia, Boszorkánymesteri mágia és Tűzvarázslói mágia képzettségek Mester foka** ezentúl az alkalmazott varázslat esetében **bevetethetővé teszi a Leplezés modifikációt**.
- A **Bárdmágia, Boszorkánymágia, Boszorkánymesteri mágia és Tűzvarázslói mágia képzettségek Legenda foka** ezentúl az alkalmazott varázslat esetében **bevetethetővé teszi a Fenntartott modifikációt**.
- A **Tárgymágia** képzettség leírása kibővítésre került azzal, hogy az a Tapasztalati **varázstárgyak azonosítására is használható** egy Intelligencia alapú, Aspektus nehézség-3 CÉL-ra tett próbával, ahol a készítővel azonos hagyományban való jártasság +3 extra sikert jelent, és az itt elért sikerszintek a fürkészésnél ismertetett ütemben nyújtanak információt.
- A **Tér mozaiktan** leírásának Lf pontjában helyesbítésre került, hogy **ezer helyett tízezer célpontot tesz lehetővé** az ilyen szintű ismeret.
- Az **Idő Mágia** leírásának Kf pontjából **törlésre került az Egyszer használatos működésű varázstárgyak készítését** lehetővé tevő pont.
- Az **Idő Mágia** képzettség leírása átdolgozásra került, melynek folyamánként **Kf-on a kötött Ismétlődő, míg Lf-on a független Ismétlődő varázslatok** életrehívása válik elérhetővé.
- A **Rúna Mágia** képzettség leírása kibővítésre került azzal, hogy az e képzettséggel készített **varázstárgyak azonosítására is használható** egy Intelligencia alapú, Nehézség-3 CÉL-ra tett próbával, ahol a tárgyhoz kapcsolódó főbb magasmágikus képzettségek +1-3 extra sikert jelentenek, és az itt elért sikerszintek a fürkészésnél ismertetett ütemben nyújtanak információt.
- A **Rúna Mágia** képzettség leírásában egyértelműsítésre került, hogy a **varázsbót** készítésére vonatkozó szabályok csak a saját bot esetében érvényesíthetők.
- A **Rúna Mágia** képzettség segítségével ezentúl a **varázstekercsek felolvasási üteme** a korábbi, fok-nyi Mp/CS helyett, annak háromszorosára emelkedett.

- A Rúna Mágia képzettség leírásában tisztázódott, hogy az egyes, általa ismert **mágiaformákat és mozaiktanokat legfeljebb a Rúna Mágiával azonos fokon** veheti figyelembe a képzettség használatakor a karakter.

FELSZERELÉS

- A **Harci hátrányt** okozó (HH) fegyverek **új elnevezése** Mozgást gátló (MG) fegyverek.
- A **Mozgást gátló (MG) fegyverjellemező** működési mechanizmusa átdolgozásra került. Az ilyen fegyver sikeres használata a célpontnak gátolja a szabad mozgását. Ennek mértéke sebzésenként 0,5 MGT, ahol a célpont SFÉ-je figyelmen kívül hagyható. A kiszabadulásra költött 1 Cselekedet ebből 1 MGT-t kompenzál.
- A **Lándzsa** Fegyverhasználat (LOV)-val forgatva ezentúl megkapja a **Hátasról használható (HÁ) fegyverjellemezőt**.
- A **Lasszó** ezentúl megkapja a **sebzést limitáló (FP) fegyverjellemezőt**.
- A **Dobóháló** ezentúl megkapja a **sebzést limitáló (FP) fegyverjellemezőt**.
- A **Felszereléslistában helyet kaptak a Tudományos felszerelések**.

TULAJDONSÁG- ÉS KÉPZETTSÉGPRÓBA

- A **Csapatmunka** – kényszerített segítő próba – esetén a csapat többi tagjának teljesítménye növelni nem, kizárólag rontani tudja a tevékenységet vezető karakter produktumát.

KEZDEMÉNYEZÉS ÉS CSELEKVÉS

- Az **átdolgozott Kezdeményező dobás** során a játékos tesz két (egy világos és egy sötét) k10-es dobást. Ilyenkor a világos kocka számértéke növeli, míg a sötété csökkenti a Ké-t. (A 0-s értékek 10-nek számítanak.) Egy nevezetes (egyenlő) dobás esetén – ahol a Ké értelem szerűen +0-val módosul – az első kör kapcsán alkalmazni kell a Nevezetes dobás (Kyel szeszélye) szabályt.

HARCRENDSZER

- A korábbi, helyenként megtévesztő **Elsődleges fegyver kifejezés Aktív fegyverre** módosult.
- Tisztázásra került, hogy **Fp hiányában** egy sérülés jelentette **sebzés sosem vonódhat le** közvetlenül (egy az egyben) **az Ép-ből**.
- Szabálysintre emelkedett, hogy amennyiben egy már haldokló az adott kör során további **Ép-t** veszítene, úgy ahelyett **a veszteség mértékével azonos extra kudarcot kap a Haldoklás próbájára**.
- Pontosításra került, hogy a **Belharcot egy Elszakadás Manőver megszünteti**.
- Ajánlasként megfogalmazásra került, hogy a felek részéről használt **fegyverek méretkülönbsége relatívvá teheti az Elszakadást** célzó ellenpróbát.
- A **Meglepést taglaló szabály teljeskörű átdolgozást**, illetve ennek megfelelően frissített példát kapott. Ennek központi elemeként a Zavarodott státusz bevezetésre került.
- **Új Manőverként bevezetésre került** az egy Akció keretében több szereplő közelharcú megtámadását lehetővé tevő **Lerohanás összetett manőver**.

SZOCIÁLIS KÜZDELEM

- A szociális küzdelemhez tartozó **minősítési táblázat alkalmazási metódusa** átalakításra, a hozzá tartozó példa, ennek megfelelően frissítésre került.

EGYÉB SZABÁLYOK

- A **Betegségek** súlyosbodására és enyhülésére vonatkozó **szabálymechanizmus** a realistább megközelítés jegyében teljes **átdogozásra került**.
- Rajongói kérésre új szabályként helyet kapott az anyagban a **Csapdaállítását, illetve működését** taglaló, példákkal kiegészített szabály.
- A **Fuldoklást** taglaló szabály annyiban kiegészítésre került, hogy az Fp érték 0-ra csökkenése után körönte 1 Ép veszteséggel jár ezentúl a fuldoklás.
- **Mozgás és Sebesség értékek** meghatározására szolgáló metódusok (képletek) **átdolgozásra kerültek** az egységesség jegyében.
- Az **Üldözésre vonatkozó szabály** a Sebesség értékek átdolgozása okán **némileg módosult**.
- Rajongói kérésre **új, opcionális szabályként** kidolgozásra került egy a **Fegyverzet rongálódását** taglaló szabály, mely egy torzított szerencsedobáson keresztül tájékoztat a sérülés játéktechnikai következményeiről.

PSZI

- Pontosításra került, hogy a **Pszi pontok elköltése** csupán a **Meditációs idő leteltével történik meg**.
- Egyértelműsítésre került, hogy az általános képzettség használatok, legyen az akár varázslás vagy pszi használat, **nem szakítják meg a folyamatos diszciplínákat**.
- A **Slan pajzs** és a **Statikus pajzs** diszciplínák leírásába bekerült, hogy a pajzs birtokosa milyen módon értesülhet a **pajzs állapotáról**.
- A **Chi-harc diszciplína Pp alapköltsége 1-ről 3 Pp-ra emelkedett**, melynek folyamánként az elnyújtott használatának költsége érdemben megemelkedett.
- A **Pszi lökés diszciplína** leírásában tisztázásra került, hogy annak szereplőn történő alkalmazása **nem jár közvetlen sebzésokozással**.
- Az **Energiagyűjtés diszciplína** leírásába bekerült, hogy egy megszakadt meditáció esetén az **sosem eredményezhet részleges Mana pont visszanyerést**.
- Az **Elkerülés diszciplína** számszerű limitációt kapott, így ezentúl a diszciplína használatából **legfeljebb +6 VÉO nyerhető**.
- A **Harmadik szem diszciplína** ezentúl információt adhat a vizsgált szereplő **Akaraterő és Asztrál Tulajdonságainak hozzávetőleges értékéről** is.
- Az **Asztrál szem diszciplína** ezentúl információt adhat a vizsgált szereplő **Karizma Tulajdonságának értékéről** is.
- A **Pszedó diszciplína** leírásában helyet kapott e kreatúra **mozgási Sebességének meghatározása**.

MÁGIA

- Szabálysintre emelkedett, hogy ha a realitások miatt vagy egy Komplex varázslat okán **többféle Ellenállás** is képbe kerül, **akkor a varázslat célpontja döntheti el**, hogy közülük melyik ellenállás bevetésével próbálja legyűrni a rá ható mágiát.
- Irányelvként megfogalmazásra került, hogy egy-egy olyan fókusz alapú varázslat esetében, ahol **a célpont pontos helyzete nem ismert**, a varázstudó által birtokolt információk alapján 1-6 extra siker illetheti meg az ellánállót.
- Részletes szabályozásra került, hogy az épp elvarázslás alatt álló **Varázslat felismerése** miképp zajlik. A kapcsolódó Intelligencia alapú próba általános CÉL-ja az Aspektus nehézség-3, amit viszont az egyéb körülmények relativizálhatnak.
- A mana háló szabályozása kibővült a **Mana-mentes területre** vonatkozó hatásokkal, melyek általánosságban tízszeres varázslási időt és a mana töltés ellehetetlenítését jelentik.
- Kidolgozásra került a **manaháló állapotának a Jelmágikus feltöltési időkre vonatkozó szabályozása**, melynek eredményeképp a közepesnél alacsonyabb mana mennyiség mellett, lassul a varázsjelek és varázstárgyak feltöltési üteme.
- Pontosításra került, hogy a **Személyes aura** jellemzően a fizikai formát módosító, mozgató hatásokkal szemben **jelent védelmet**. Ellenben az érzékelő és kutató mágiákkal szemben nem jár a Személyes aura által biztosított +3.

MÁGIKUS ALAPISMERETEK

- Egyértelműsítésre került, hogy a **komponensek** által biztosított módosítók **játéktechnikailag** kizárólag a Mp költségre, a varázslási időre, illetve – amennyiben a legmagasabb Aspektushoz kötődnek – az aspektusnehézség értékére vannak hatással.
- Definiálva lett, hogy egy **Pillér magassága** a hozzá tartozó legmagasabb Aspektus értékével azonos.
- A fókusz hatóterület kapcsán pontosításra került, hogy **egy több fókuszú** (több célponttal bíró) **varázslat a létrejöttét követően már több, különálló varázslatnak tekintendő**. Kiváltképp igaz ez a destrukció, a varázsösszeomlás és többnyire a varázsoldás tekintetében.
- A **Varázsfeltörés használatának metodikája teljes átdolgozásra került**. Az Erősségének aspektusa a lecserélendő és az új aspektus közül a magasabb értékűvel azonos. A sikeres varázsfeltöréshez az azt kezdeményezőnek Varázs-ellenpróbájával sikert kell elérnie úgy, hogy őt magát 3 extra siker illethi meg. Egy ilyen varázslat pontszerű hatóterülettel bír és egyszeri időtartamú.
- Az egyértelműség jegyében a **Varázsoldás átfogalmazásra került**. Azaz minden varázstudó a saját maga által létrehozott varázslatát, ha az a zónáján belül van, (legmagasabb) Erősségnyi Mp befektetésével, 1 Cselekedet költségű szellemi Akció Manőver keretében képes megszüntetni. Nem varázsoldhatók az olyan varázslatok, melyek teljes mértékben egy másik személy auráján belül találhatóak.
- A **Varázsütközés működési mechanizmus pontosításra került**.
- Tisztázásra került, hogy a **modifikációk miatt az Aspektus tényleges érték nem változik**, viszont az kihat a Mana költségre (Mp) és a Varázslási időre. Minden más tekintetében (pl. fürkészés, destrukció) a modifikáció nélküli érték a mérvadó.

- Tisztázásra került, hogy a **Kontrollált, Ismétlődő, Irányított modifikációk** gyakorlatban történő alkalmazásához – hacsak a varázslat leírása mást nem mond – pusztán **szellemi tevékenység** szükségeltetik.
- Szabálysintre emelkedett, hogy egy **Kontrollált varázslatnak adott utólagos parancs** 1 CS költségű Akció Manőverbe kerül, ráadásul **újabb Lecsengést** von maga után.
- Tisztázásra került, hogy a **Kontrollált varázslat** által generált **hatás „ki/bekapcsolása”** kizárólag az Asztrál- és Mentálmágia területén, illetve az Illúziók esetében fordulhat elő.
- Tisztázásra került, hogy a **Fenntartott varázslat megszakad, ha egy másik Kontrollált, Ismétlődő vagy Irányított varázslathoz** kapcsolódóan végez szellemi tevékenységet.
- Az **Ismétlődő** modifikáció kapcsán szabálysintre emelkedett, hogy minden ismétlődés alkalmával új, az **effektivitást jelképező Varázspróba** megtétele szükséges.
- A **független Ismétlődő varázslatok** esetében egy a **Varázsintelligenciát** biztosító Hatásmechanizmus és egy **extra Hatótáv** is szükséges a varázslat működéséhez.

MÁGIKUS VILÁGKÉP ÉS MÁGIAELMÉLET

- A **Misztikus jelenségeket taglaló rész bekerült a fejezetbe.**
- A **Belső síkokat taglaló rész bekerült a fejezetbe.**
- Kihangsúlyozásra került, hogy az **elemi formák** a mindenkori hatóterületüket folyamatosan **kitölteni igyekvő hatások.**
- Az **üveg** anyagként a III. anyagcsoportba került besorolásra.
- Pontosításra került, hogy az **Eredeti állapot** az a fizikai forma, amely nem misztikus hatás által kényszerítve tartósan – azaz egy holdhónapot meghaladóan – az alany, objektum sajátja.
- A **regeneráció** kapcsán pontosításra került, hogy **Élő anyagok esetében** ez a természetes gyógyulási folyamat mágikus úton történő elősegítését, katalizálását jelenti.
- Tisztázásra került, hogy **Élő anyagok anyagmágikus átalakításával** érhető el az, hogy megfelelő ismeretek esetén **másik fajúvá** változzon a célpont, míg az **átformázás** alkalmazásával csupán egy a **fajon belüli** másik egyed megalkotására nyílik lehetőség.
- Egyértelműsítésre került, hogy egyszerre **egy tudat** egy időpillanatban önerejéből kizárólag **egy test használatára** (mozgás, érzékelés, kommunikáció stb.) képes.
- A **személyes Illúziók** kapcsán tisztázásra került, hogy e varázslat típus alatt azt értjük, amikor az illúziót eredményező elemi mikrohatás egy (vagy több) célpont személyes auráján belül létrejőve, a hozzá berkező ingereket módosítva éri el a kívánt hatást.
- Átdolgozásra került, hogy amikor **egy Őselem tartósan annak természetes Ellenelemével érintkezik**, akkor a Varázsütközés szabályait kell alapul venni, azzal a kitételrel, hogy ekkor az őselem, minden körköz végén 1E-t regenerálódik.
- Pontosításra került, hogy különféle **elemek, paraelemek továbbra is sebezhetik a Légies karaktereket.**
- Pontosításra került a **Fürkészés** mechanizmusa.

- Egyértelműsítésre került, hogy az **Időzített varázslatokat** akár kétszeresen (létrehozáskor és aktiválódáskor) is gyengíthet **az ellenmágia mechanizmus**.
- Szabálysintre emelkedett, hogy a felélesztett **Szimpatikus kapcsolaton keresztül kizárólag** annak alanyára lehet hatást gyakorolni, ám sosem az alany környezetére. Ez jellemzően olyan mechanizmusokat jelent, **melyek fókusz vagy olyan lépték alapúak, amik az alany testét célozzák**.
- Pontosításra került, hogy a **Varázstárgyak** misztikus **hatása varázslatként kezelendő**. Ellenben **az inaktív varázstárgyak nem kezelhetők varázslatként**, melynek folyamányaként ezen minőségükben nem fürkészhetőek és nem destrálhatóak.
- Egyértelműsítésre került, hogy a **Bűvölt tárgyak** varázsfegyvernek minősülnek.

VARÁZSASPEKTUSOK

- Kihangsúlyozásra került, hogy a Hatásmechanizmus pillér **egy konkrét Aspektusának többszörözése nem eredményezi ugyanazon hatás megsokszorozását**.
- Az **Asztrál vizsgálat** hatásmechanizmus törlésre került a mágiarendszerből.
- Pontosításra került, hogy **az irányított Aktív formák** pontosan mikor válnak passzívvá, illetve milyen ütemezésben támaszkodhatnak az irányító egyes statisztikáira, milyen stílusokat alkalmazhatnak.
- A **Légiessé tett szereplők** – a korábbi egységes mozgási távolság helyett – egy statisztikájuktól függő (Akaraterő/2 - MGT) képletten keresztül kapják meg **Sebesség értéküket**, melynek hatszorosa jelenti a körönkénti maximális mozgási távolságukat.
- A **Telekinézis mozgatási Sebessége** ezentúl egységesen a varázstudó Varázspróbájával azonos, míg ennek kétszerese adja meg a körönkénti maximális mozgási távolság.
- A praktikum jegyében megtörtént a **Hatóidők időtartamának átstrukturálása**, így 6 kör->1 perc; 30 perc->1/2 óra, 10 óra->1/2nap, 5 nap->1 hét lett.
- A praktikum jegyében megtörtént az **Időzítések időtartamának átstrukturálása**.
- Tisztázásra került, hogy **Regenerálódáskor** minden egyes Erősség annyi energiát ad az élő test számára, amellyel az **1 Ép-ot és/vagy 2 Fp-ot** képes regenerálódni.
- Irányelvként megfogalmazásra került, hogy a **választott Forma megtartásához**, amennyiben az extrém vagy eltér a természetestől, **Erősség minimum várható el** a varázslat kapcsán.
- Szabálysintre emelkedett, hogy **részleges Érzékelés irányítás** esetén Erősségnek megfelelő sebészködnyei értékkel csökkenhet **a Fájdalom pont maximuma** a hatóidő lejártáig. Ez hatással van az aktuális Fp-okra is. A jelenség Ép veszteséssel nem járhat.
- Általános irányelvként megfogalmazásra került, hogy a különféle **Elemzés mechanizmusok** kapcsán az Erősség azt hivatott szimbolizálni, hogy milyen bonyolultságú információt képes a varázslat az elemzéssel biztosítani. A 2 E esetén a legalapvetőbb (If-os) ismeretekhez, 4 E-nél már érdemi (Af-ú) információkhoz lehet jutni. Az amúgy hétköznapi vizsgálati módszerekkel kinyerhető (Kf-ú) információk garantálásához 6 E szükséges. A minden természetes részletre kiterjedő (Mf-ú) vizsgálat 8 E-nek, míg a misztikus módszereket felvonultató (Lf-os) elemzéshez 10 E szükségeltetik.
- Az **életerő érzékelésnél az Erősségnyi** limitáció helyett, ezentúl annak **háromszorosának megfelelő** limitációval **lokálizálhatóak** a különféle élőlények **Ép alapon**.

- A **Telekinézis mechanizmus** 6-os helyett **5-ös Aspektus értékűvé** minősült át.
- Tisztázásra került, hogy az egyes **Idézés, szólítás és űzés** varázslatok kapcsán annak **realizált Erősségének** legalább el kell érnie a célpont Bestia osztályát.
- A **destrukció szabályozása átdolgozásra került**. Alapvető feltétel maradt, hogy a destrukció Erőssége elérje az elpusztítandó varázslat Erősségét. Ezen felül a siker érdekében a destrukcióhoz kapcsolódó Varázspróbának el kell érnie az elpusztítandó varázslathoz tartozó, létrehozáskori Varázspróba produktumát. Ehhez az ellenpróbaéhoz annyi extra siker illeti meg a romboló varázslathoz tartozó Varázspróbát, ahány ponttal meghaladta a destrukció Erőssége a célpont varázslat Erősségét.
- Tisztázásra került, hogy a **Destrukció nem képes** maguknak a **varázstárgyaknak az elpusztítására**.
- Ezentúl a **Teleport** esetében is igaz az, hogy a Tértágítás **Erősség aspektusa nem lehet alacsonyabb a legmagasabb Távolság vagy legmagasabb Terület** – mint mozgatható objektum mérete – aspektusánál.
- Átdolgozásra került, hogy a **Varázstárgyak kapcsán** azok közt is csak **20Mp/E léptékben tud** különbséget tenni, azt **lokalizálni a Mágiaérzékelés**.
- Kidolgozásra került **Varázstárgyakra vonatkozó Mágikus kutatás Erősségének skálázása**. Úgy mint az 1 E esetén a tárgy varázstárgy mivoltáról, mágikus hagyományáról; 2 E központi mágiaformájáról; 4 E alapvető mechanizmusáról; 6 E minden aspektusáról; 8 E használatának módjáról; 10 E további esetleges titkairól nyújt tájékoztatást.
- Ezentúl a **Nekromágikus hatások és az Időmágikus sorshatás eltörlése** esetén figyelembe kell venni a **destrukciónál leírt**, Varázspróbák összevetésére vonatkozó szabályokat.
- Az **Érintés hatótáv** esetén, ha azt a varázslási procedúrán kívül, de nem támadásként hajtják végre, úgy az egy 1 CS költségű Akció manőver. Ebben a két esetben az Fegyverhasználat(Ököl) nem vehető figyelembe, de ha az indokolt, úgy az alap Támadó értékre (TÉ) lehet támaszkodni. Amennyiben a fenti képzettség jellemzőivel mégis élni kíván az adott szereplő, akkor azt a **Harci szabályok keretében közelharc támadásként** tudja megtenni.
- Tisztázásra került, hogy kizárólag aktív anyagi formák és CÉO-val támadó elemi formák kaphatnak **Precizitást**.
- Az **Antiss-, Mentál- és Asztrál érzékelés** esetében tisztázásra került, hogy direkt módon látást (azaz közvetlen Érzékelést) adó készségnél van a Terület E-híd, mint látótávolság. Ellenben, ha jelenségeket vagy entitásokat közvetlen érzékel a varázslat, akkor Erősséget vagy Bestia osztályt jelöl az Erősség.
- Az **Életerő uralás** mechanizmus tévesen feltüntetett kötelezően „Egyszerin túli Időtartamú Mechanizmus” jelölése törtésre került.
- A **Mana manipuláció** Mechanizmus pontos működése bővebb kifejtésre és kiegészítésre került.
- A **Mana pusztítás** a továbbiakban nem garantáltan egyszeri hatóidővel bíró Mechanizmus.
- A **Zóna másolás** mechanizmus esetén a Hatóterület lépték alapú besorolást kapott.
- A **Bűvölés** mechanizmus esetén a Hatóterület lépték alapú besorolást kapott.
- A **varázstárgy Kutatására** szolgáló varázslatok Hatóterülete fókusz alapú, és kötelezően pontszerű besorolást kapott.
- Pontosításra került, hogy egy **Irányított forma esetén**, ha a varázstudó a saját harci statisztikáival helyettesíti az aktív forma odavágó értékeit, a **precizitás előnyei** ehhez még hozzáadódnak.

MAGASMÁGIA

- A **magasmágikus komponensekre** vonatkozó követelmények és szabályok szigorodtak.

TAPASZTALATI MÁGIA

-

SZAKRÁLIS MÁGIA

-

VARÁZSLATOK

- A **Varázslási idő** statisztika adatsora **átrendezésre** került.
- Az eddig elkészült **Egyedi szakrális fohások**, azaz Adron, Antoh, Krad, Morgena, Sogron, Tharr, Tooma és Uwel fohászaik kerültek be újonnan az anyagban!
- Új **Varázslatként** bekerült a Fáklya (bárd), a Varázstárgy kifürkészése (szakrális), a Mágiaoltalom (szakrális) és a Mágiatiltalom (szakrális).
- Átdolgozott, pontosított **Varázslatok**: Fényvarázs, Sorvasztás, Eggyévállás, Bebörtönzés, Fegyver, Fényaura, Tűzgyújtás, Tűzrablás, Kisülés, Perzselő érintés, Lebegés, Repülés, Szárnyalás, Kémtűz, Vérgyűjtés, Égi szekér, Utolsó út, Tudat felfedezés (ex. Láthatatlanság felfedezése), Azonosítás, Pusztító tűz, Érzékelés – veszély, Érzékelés – mérge, Alakmásolás, Lényalkotás, Terészeti lények idézése, Füstidézés, Vérgólem, Perzselő tekintet, Sárkány lehelete, Tulajdonság átok, Isteni fegyver, Lávalény idézés, Hasadék, Külső síkok lényeiének megidézése, Csend, Kutatás – átok, Megtisztítás, Vízlégzés, Kosfej illetve az összes liturgia fohász.
- **Kikerült** az anyagból a Szivárványvarázs.

ALKOTÁS

- Az **Alkímia** esetében **hatáspéldák** kerültek a táblázatba.
- A **Rúnamágia** ezentúl **nem alkalmas egyszer használatos tárgyak elkészítésére**, hogy a varázstekercsek megfelelő figyelmet kapjanak.

VARÁZSTÁRGYAK

- Átdolgozott, pontosított **Varázstárgyak**: Varázstekercs (Tűzaura), Hatalom amulett, Kicsinyítés itala, Szerelmi bájjital, Repülő szőnyeg, Repülés itala.

NJK-K ÉS BESTIÁK

- Átkalibrálásra került néhány a **Bestia osztály meghatározó táblázat** változói közül.
- Pontosításra kerültek a **Bestia osztálybesorolási szabályok**.
- Átdolgozásra kerültek a **példabestiák**.
- Átkalibrálásra került néhány a **Forma sablon** változói közül.

VILÁGKÉP

-

MELLÉKLETEK

- A kör alapú játékvezetés során javasolt a Mesélő számára, hogy (legalább) **az első kör idejére rejtve kezelje** az által irányított szereplők **Cselekedet számát** és Csa értékét.
- Javaslatként bekerült a nagyszámban támadó, egyenként elhanyagolható harci potenciállal bíró lények kezelésére szolgáló **Horda irányelv**, mely egy torzított Szerencse dobáson keresztül kezeli a témát.
- Javaslatként bekerült néhány, a **Táblás harcvezetést** segítő irányelv.
- A **Segédtablák** frissítésre kerültek.

PÉLDAJÁTÉK

- A **Példajáték** frissítésre került.

FOGALOMTÁR

- Az **SFÉ extra** fogalma bekerült a fejezetbe.
- A **Túlütés** fogalma bekerült a fejezetbe.

EGYÉB

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

2025-02-28