

M*PATCH, avagy a Tiltott Törvénykönyv

VERZIÓ: 0.82

JAVÍTÁSI JEGYZÉK

FOGALOMTÁR

- A korábbi **Bónusz elnevezése "Dobásmódosító"-ra módosult**, röviden DM. Leírása: Az az érték, amellyel a k10-es próbadobás által mutatott kockán szereplő értéket növelnie (esetenként csökkentenie) kell a dobás elkövetőjének. Egy időben több (akár negatív, akár pozitív) módosító is érvényesülhet. Természetesen a kocka értéke a 10-es maximum fölé és az 1-es minimum alá sosem mehet.

KALANDOZÓK

- **Legenda pont leírása kiegészült**: Új kaland (vagy fejezet) indításakor a Legenda pont aktuális értéke mindig visszaáll a maximumra. Ám egy adott kaland (vagy fejezet) során kizárólag a karakter Jellemvonásainak hangsúlyos kijátszásával tehet szert Lp-re a játékos.

FAJOK

- A Fajok fejezet az **eltérő fejlődési görbe** kapcsán az alábbi kiegészítő bejegyzéssel bővült:
Nos, az egyes fajok merőben eltérő életpályát futnak be. Személyes fejlődésükben meghatározó, hogy mely nép tagjaként jöttek e világra. Míg egy ember számára az ifjanti évei a legproduktívabbak, addig a későn érő elfek és félelfek esetében a középkorúság évei jelentik az aranykort. Ellenben egy törpe vagy udvari ork számára nagyjából egységes ez a fejlődési út.

- **Kiváló érzékszervek** esetében a számszerű értékmegadás mindenhol törtről szorzóra módosult.

KASZTOK

- Javításra került az az **elírás**, hogy a szintenkénti kalandozó bónusz Sors pontban számított értéke 60. A helyes érték 45 Sp.

- A **Ranil paplovag és pap** ezentúl a **Megállíthatatlan adottsággal bír** égi patrónusa révén.

- A **Harcos kaszt induló képzettséglisája** a Túlélés If és a Fegyverhasználat If képzettségekkel **bővült**.

TULAJDONSÁGOK

-

STATISZTIKÁK

-

ADOTTSÁGOK

- A **Pszionista adottság leírása módosult** I-III: 5 / 3 / 2 Pp-nként 1 Pszi pont visszatérítést kap a diszciplínáinak Pszi pont költségére miután alkalmazta azokat. (A korábbi 10Pp/5Pp/3Pp helyett.)

- A **Harcművész adottság módosult**, így II. fokozatán az Ököl Sebzés kódjának meghatározásánál +1-el, III. fokozatán +3-al magasabbnak tekintendő a karakter Ereje a ténylegesnél.

SORS PONTOK

-

JELLEMRENDSZER

-

HÁTTEREK

-

KARAKTERFEJLŐDÉS

- Ezentúl a nem emberi fajba tartozó, tehát **minden karakter 2 Tapasztalati szintenként növelheti** egy ponttal **egy kaszt Adottságának értékét**.
- Az **emberi faj "Különleges" jellegzetessége módosult**: az emberi faj tagja azok, akik időarányosan a legintenzívebb és legegyszerűsebb fejlődési módszert tudhatják magukénak minden más faj egyedei közül. Időarányosan ők jutnak a leggyorsabban szabad Sp-hez.
- A kasztonkénti **Kalandozói bónusz HM jellemzőjénél** meghatározásánál leírásra került, hogy a zárójelen belüli három érték pontosan milyen sorrendben feleltethető meg a **TÉ, VÉ, CÉ jellemzőknek**.

ÉLETKOROK

-

KÉPZETTSÉGEK

- Az **Ezer víz útja** (dart-nid-kinito) **iskola tradicionális fegyverzete** ezentúl: Holdsarló, Nunchaku, Rövid bot, Tonfa.
- Az ököl Erőtől függő **Sebzésének további kategóriái is meghatározásra kerültek**: 21-24=3k5 25-28=4k5 29-32=5k5
- A **Vértviselet képzettség leírásába belekerült** a korábban csak az MGT leírásában szereplő **sikerszint mínusz és a mozgási távolság csökkenés is**.
- Az **Etikett képzettség hatóköre kibővült** a magasabb társadalmi körökön túl a zárt közösségekre is.
- A **Fegyvertörés képzettség esetében**, ha a célpontnak adott körre már nincs felhasználható cselekedete, akkor neki a **dobás nélküli alap értékkel kell számolnia** az ellenpróba során.
- A **Lefegyverzés képzettség esetében**, ha a célpontnak adott körre már nincs felhasználható cselekedete, akkor neki a **dobás nélküli alap értékkel kell számolnia** az ellenpróba során.
- A **Közös harcmodor képzettség kategóriája IV-ről I-re módosult**.

- A **Harci ösztön** képzettség leírása kiegészítésre került: **Aktivizálódása** automatikus és **Reakció típusú Szabad cselekedetnek minősül**. Az alkalmazását követő körökben – ha a körülmények változatlanok – használata már Ingyen cselekedetnek minősül.

- A **Harci rutin** képzettség leírása kiegészítésre került: **Aktivizálódása** automatikus és **Reakció típusú Szabad cselekedetnek minősül**. Az alkalmazását követő körökben – ha a körülmények változatlanok – használata már Ingyen cselekedetnek minősül.

- A **Pusztítás képzettség egyes fokozatainak leírása bővült:**

Kf: Az extrém túlütésnél szereplő 20 pontos határérték 15-re csökken.

Mf: Az extrém túlütésnél szereplő 20 pontos határérték 10-re csökken.

Lf: Az extrém túlütésnél szereplő 20 pontos határérték 5-re csökken.

- A **Magas mágia képzettség leírásában pontosításra került**, hogy hiába rendelkezik egy adott karakter a Tapasztalati vagy Szakrális mágia tárgykörébe tartozó képzettségek egyikével, az azokkal létrehozott varázslatainak jellemzőit (értsd: Aspektusait) nem módosíthatja e képzettség segítségével.

FELSZERELÉS

- A **kidolgozottság árszorzója** kapcsán meghatározásra került, hogy két olyan eszköz statisztikai esetében, melyek kizárólag a kidolgozottságuk minőségében térnek el egymástól, ott kerülendő, hogy a legtokéletesebb műrekek értékei kétszeresen meghaladják az átlagos minőségűekét. A végső döntést e kérdésben természetesen itt is a KM hozza meg.

- Az anyagba bekerült az **arany:ezüst:réz 1:10:1000 arányú átváltása**.

- A felszerelések részben lévő **MGT definícióba** is **belekerült** annak **futásra és sprintre való hatása**.

- A **Rövidbot** TÉ értéke 6-ról 4-re, VÉ értéke 6-ról 5-re **módosult**. Harcművész iskolai besorolása 7-ről 4-re csökkent.

- A **Sequor** HP helyett RP besorolást kapott. VÉ értéke 6-ról 3-ra **módosult**.

- A **jövedelmi viszonyok pontosításra kerültek**. A felsorolt jövedelem adatok alatt az adott személyre jellemző, normál életvitelen felüli profitot értjük normális élethelyzet mellett.

- Az **ynevi és a földi mértékegységek átváltásáról** táblázat került a Felszerelések rész végére.

lat = gramm

font = kilogramm

pint = liter

láb = méter

mérföld = kilométer

KEZDEMÉNYEZÉS ÉS CSELEKVÉS

- A könyv teljes anyagán belül, ahol **cselekedetekről** van szó, feltüntetésre került azok két **alapvető minősítése**, azaz (Akció / Reakció / Mozgás – Ingyen / Szabad / Normál / Teljes körös).

- Javításra került, hogy a **Teljes körös cselekedetek sorrendjénél** nem az “alap”, hanem a “teljes” Ké a mérvadó.

- A meghatározásba bekerült, hogy a **Meglepés** tulajdonképpen **egy kényszerített kivárás**.

• A **Szabad cselekedet leírásába** bekerült, hogy abból körönként egy darab hajtható végre! Időzítésénél a normál cselekedetknél taglaltak a mérvadóak. Vagyis – hacsak ez nem elképzelhetetlen – a következő normál cselekedetnek megfelelő Kezdeményező értéknél kerül végrehajtásra. Ha a karakter több szabad cselekedetet szeretne végrehajtani egy körön belül, akkor a második szabad cselekedettől kezdve azok már minden szempontból normál cselekedetnek számítanak majd.

• A könnyebb érthetőség végett kihangsúlyozásra került a **kezdeményezési rendszer “leketyegés” jellege**.

• A **kör és a cselekedetek viszonyának tisztázása** végett a leírás egy összefoglaló bekezdéssel bővült: A normál cselekedetek számát a Ké határozza meg. Az ingyenes cselekedetek száma elvben korlátlan. Szabad cselekedetből mindenkinek van egy darab és az azon felülieket már a normál cselekedetek terhére kell megtennie. Teljes körös cselekedetből pedig egy van mindenkinek, amely értelemszerűen ellehetetleníti az összes normál cselekedetet. A normál cselekedetek az adott kör esetében – a „leketyegés” során – 10-zel csökkentik a Ké-t, míg az ingyenes és az első szabad cselekedetek nem.

• Az **ingyen cselekedetek** leírásában **pontosításra** került, hogy a korábban bemutatott 10 pontos értékcsökkenés erre a cselekedet típusra nem vonatkozik.

• A **Kivárás leírása egy példával kiegészítésre került**.

• A fejezet végére bekerült egy **összefoglaló jegyzék** az egyes **cselekedetek besorolásáról**.

TELJES KÖRÖS AKCIÓ

- Egy vagy több körös varázslás
- Másod varázslat/diszciplína alkalmazása
- Folyamatos sprint
- Tárgy elővétele hátizsákból
- Varázsital felhajtása
- Váltás infra- és normál látás között
- Mana érzék Adottság használata
- Összekapaszkodott Birkózás
- Célzás képzettség használata
- Dobóhálóból való túlütéses kiszabadulás
- Lassú távolsági fegyverek lőkész állapotba hozása
- Irányított varázslat irányítása
- Főhangszerből történő Mp kinyerés
- Varázstárgy feltöltése

NORMÁL AKCIÓ

- Egy támadás végrehajtása
- Első 0 körös varázslat/diszciplína alkalmazása
- Fegyver előrántása
- Tárgy elővétele övről
- Gyorsaságnyi láb futás*
- Földről felállás
- Hátasállatra felszállás
- Ajtó bezárás
- Varázstárgy mozdulattal való aktiválása
- Fegyvertörés képzettség használata
- Kínokozás képzettség használata

- Különleges támadás használata
- Lefegyverzés képzettség használata
- Pusztítás képzettség használata
- Hátbaszúrás képzettség használata
- Dobóhálóból való egyszerű kiszabadulás
- Tipikus távolsági fegyverek lőkész állapotba hozása*
- Védekező harc folytatása*
- Kontrollált varázslat irányítása
- Illúzió Érzékeléssel való utólagos leküzdése

NORMÁL REAKCIÓ

- Birkózásból való menekülési kísérlet
- Hárítás képzettség használata
- Kitérés manőver alkalmazása
- Nem folyamatos diszciplína megszakítása
- Varázsoldás végrehajtása

SZABAD AKCIÓ

- Egyszerű (nem támadó) mozdulat végrehajtása
- Gyors távolsági fegyverek lőkész állapotba hozása
- Ajtó/ablak becsukása
- Varázslat/diszciplína sikerességének megállapítása

SZABAD REAKCIÓ

- Aktív (Elkerülő) ellenállás végrehajtása
- Két-három lépés megtétele

- Egy kiáltás hallatása
- Varázstárgy parancsszavas aktiválása
- Valami szemrevételezése
- Fegyvertörés elkerülése
- Harci ösztön képzettség használata
- Harci rutin képzettség használata
- Különleges támadás elkerülése
- Lefegyverzés elkerülése
- Esés képzettség használata
- Ugrás képzettség használata
- Varázslat/diszciplína hatásának "beengedése"

INGYEN AKCIÓ

- Kapáslövés képzettség használata
- Kétkezes harc képzettség használata
- Kombináció képzettség használata

INGYEN REAKCIÓ

- Bejelentett cselekedet megszakítása
- Passzív védekezés
- Passzív ellenállás
- Harci ösztön képzettség folytatólagos használata
- Harci rutin képzettség folytatólagos használata
- Folyamatos diszciplína megszakítása

TULAJDONSÁGPRÓBA

-

KÉPZETTSÉGPRÓBA

- Szabálysintre emelkedett, hogy minden esetben a **KM** hivatott **dönteni**, hogy **az adott szituációban mely Tulajdonság+Képzettség kombinációt tartja mérvadónak.**

HARCRENDSZER

- Pontosításra került, hogy a **nem dobásra vagy célzásra tervezett fegyverek lőtávja egységen 0 méter.**
- A **Védekező harc** mechanizmusának leírásában **pontosításra került**, hogy a karakter semmilyen támadódobást igénylő tevékenységet, vagy támadásszerű képzettség használatot (pl. lefegyverzés) nem alkalmazhat.
- A **Túlütés** kapcsán tisztázásra került, hogy az **SFÉ felezés** nem egyből az adott sebzésnél, hanem csak a **későbbiekben jelentkezik.**
- Az **MGT szabály** leírás a könnyebb érthetőség reményében tördelésre került.
- Az **MGT** leírásába bekerül, hogy **Felszerelési tárgyak** esetében azok mozgást gátló mivolta, az adott karakter saját fizikai jellemzői alapos figyelembe vétele mellett, a cipelt felszerelés tömegétől, illetve megjelenési formájától, alakjától, elhelyezésétől függ. Viszonyítási alapként elmondható, hogy egy átlagos emberi karakter számára egy kis méretű, 10 font tömegű hátizsák 2-es, míg egy tömött (25 fontos), nagy hátizsák 4-es MGT-t jelent. Ám pl. egy 5 font tömegű, hátra szíjazott létra már önmagában is 6-os MGT-t jelenthet.
- **Elvétett lövedék (Opcionális szabály):** Sikertelen távolsági támadás esetén a világos kocka értéke tájékoztat a lövedék eltérésének irányáról úgy, hogy a 0-s érték fölé lövésével kezdve az egyes értékek azonos köröket jelölnek. (Könnyebb érthetőség kedvéért lásd Dobás Segédtable.) A CÉ VÉ-től való elmaradása a tévesztés mértékét jelenti, méghozzá a célpont Méretének megfelelő arányában.

SZOCIÁLIS KÜZDELEM

-

EGYÉB SZABÁLYOK

- A saját varázslat megsemmisítésének elnevezése **Varázsoldás**-ra változott, **leírása kiegészült**: Minden varázstudó a saját maga által létrehozott varázslatát – ha az, vagy annak egy része a zónáján belül van épp – Erősségnyi Mp befektetésével, egy Normál Reakció cselekedet keretében, sikeres Varázspróbát követően képes megszüntetni, ám az addig keltett hatás ettől függetlenül továbbra is megmarad. Annak ilyen módon való eltörlésére már nincs mód. Az említett próba CÉL értéke a legmagasabb Aspektus nehézsége + 10.
- **Egyedi sebek (Opcionális szabály)**: Az egyes karaktereket érő súlyos – Ép veszteséggel járó – sebeket egyenként is nyilván lehet tartani. Amennyiben e szabály alkalmazásra kerül, akkor az egyes sebekre külön-külön lehet, a fent bemutatott módon, gyógyulás próbát tenni. Ezzel reálisabban lekezelve az ilyen jelenségeket.

Pszi

- A „**folyamatos**” **diszciplínák leírásába** bekerült, hogy a „folyamatos” jelzővel ellátott diszciplínák esetében elvben korlátlan hatáidőről beszélhetünk, ám minden más összpontosítást igénylő misztikus tevékenység (pl. varázslás, pszi használat) azonnal megszakítja a diszciplína működését. Ellenben az általános képzettség használatok, az alvás vagy épp a fizikai sérülések nem szakítják meg. Egy-egy folyamatos besorolású diszciplína használata nincs semmilyen hátrányos hatással más, koncentrációt igénylő tevékenységre.
- A **folyamatos diszciplínák** Szabad helyett Ingyen Reakció cselekedetért **megszakíthatóak**.
- Az **alvással visszanyerhető pszi pontok száma** óránként Pszi képzettség fok*3-ra **emelkedett**.
- Az Energiagyűjtés diszciplína leírásban a **Kisajtolás Feketemágia** mivolta feltüntetésre került. Továbbá pontosítva lett, hogy **hatása ellen Fizikai ellenállás tehető**.
- Az **Ébredés diszciplína törlésre került**.
- Az **Érzékelés diszciplína** leírásába bekerült, hogy jellegéből adódóan alvás során is alkalmazható, így gyakran arra használják, hogy az idegen zajokat „felerősítve” **felébressze a használóját**.
- Az **Auraérezkelés diszciplína neve "Harmadik szem"-re módosult és a Pyarroni iskola tagja számára is elérhetővé vált** Kf-ú besorolás mellett.
- A **Fájdalomtűrés diszciplína** esetében **pontosítva lett**, hogy ha az Fp-k száma egy alá csökken, az alany általában elájul, de Ép vesztes nem történik.
- A **Telepátia diszciplína módosult**, ezért Meditáció ideje 1 kör, Pszi pont költsége 1/kör.
- A **Kiáltás diszciplína** esetében **egyértelműsítésre került**, hogy előre le kell vonni a Pp-ot. Pszi pont költsége 2/kiáltás.
- A **Mágikus tekintet diszciplína** leírás kibővítésre került: Ez az szemkontaktust – fokozattól függetlenül – mindkettejük számára **Érzékelhető Hátrányt jelent**.

MÁGIA

- A varázslatok kapcsán előforduló **Aspektus nehézség számítási módja** a teljes anyagban **egységesítésre került**.

MAGASMÁGIA

-

TAPASZTALATI MÁGIA

- **Tapasztalati varázshasználók** készségeinek bemutatásánál tisztázásra került, hogy Kf-tól kezdődően az **aspektus módosítások** – az 1-9 tartományon belül – **történhetnek pozitív és negatív irányba is**.
- Tapasztalati mágia leírásában feltüntetésre került, hogy a magasmágiánál bemutatott **követelmények varázslatba való beépítésére a tapasztalati mágia esetében nincs mód**, ám ha eleve úgy ismert egy adott varázslat, akkor természetesen működő, sőt nélkülözhetetlen elemről beszélünk.

SZAKRÁLIS MÁGIA

- A szakrális mágia esetében minden **Mana pont visszatöltést** jelentő imát követően Főtulajdonság alapú Szakrális mágia képzettségpróba dobására kötelezett a varázstudó. Továbbá tisztázva lett, hogy a könyörgő imák nem egyeznek meg a Könyörgő liturgiákkal.
- A **Liturgiák** bemutatásán belül tisztázásra került, hogy kizárólag **a soronkövetkező szakrális(!) varázslatra vannak hatással**.
- A **Rituálék** bemutatásán belül tisztázásra került, hogy **a varázslási idejük többlet Mp-vel való csökkentésére nincs mód!**

MÁGIKUS VILÁGKÉP ÉS MÁGIAELMÉLET

- A **Kitörés** forma leírásába kiemelésre került, hogy **Erőssége** ennek is – mint minden más formának – mindvégig **állandó**.
- Az **Elemimágia törvényei** közé bekerült, hogy amennyiben egy mozgásban lévő **elemi hatás** (pl. tűznyíl) elpusztítja a hétköznapi célpontját, akkor a pályáján soron következő objektumot is **tovább rombolja**, mégpedig változatlan erősség mellett. (Ebből a szempontból a páncélok a célpont sajátos jellemzőinek tekintendők, ezért képesek részbeni védelmet nyújtani az ilyen jelenségekkel szemben.)
- Az illúzióként kezelendő **Láthatatlanság első foka** esetében a **célpont Érzékelés mágiaellenállásra jogosult**, melynek elhibázását követően a célpont megvakul a varázslat megszűnéséig.
- Az **Asztrál- és Mentálfonál** leírásába bekerült, hogy a fonál **természetes, illetve mesterséges mivolta** közti különbségtételhez jellemzően 3-as sikerszintű vizsgálódás szükségeltetik.
- A **Manipuláló tűzmágia leírásába** és az **Elemimágia törvényei** közé belekerült, hogy **a tűz**, mint elem, **egyedi sajátossága**, hogy benne keltett mágikus manipulációk tovaterjednek. Ebből adódóan e hatásokat elegendő „pontoszerű” Hatóterülettel megidézni ahhoz, hogy egy adott tűzre teljes mértékben kiterjedjenek.
- A Dalmágia leírásába bekerült, hogy a **Dalmágia varázslatai esetében a főhangszer érintése számít Hatótávnak**. Az, hogy kizárólag a bárd egyedi főhangszerének megszólaltatásával hozhatóak létre, egy 1 pontos Hatóterületet csökkentő követelményként jelentkeznek.

MÁGIKUS VILÁGKÉP

- Definiálva lett a **Feketemágia**:

Létrehozójának szándékaitól függetlenül minden olyan misztikus hatás keltését feketemágiának tekintjük, amely :

- megbolygatja a lélekvándorlás törvényeit.
- kiszakítja a lelket a neki rendelt testből.
- más lelket plántál a testbe a test valódi tulajdonosának szabad beleegyezése nélkül.
- saját akarata ellenére öngyilkosságra vagy gyilkosságra kényszeríti az áldozatát.
- romboló, ártó hatást hoz létre egy élő testén belül.
- direkt mód kivonja az életerőt az élő testből.
- élőlények tömeges és/vagy fölösleges pusztulását okozza.

VARÁZSLATOK

- A **Rohanó idő varázslat** Hatótávja önmaga [1]-re, Varázslási ideje 2 körre, Mp költsége 32-re módosult. Leírásába bekerült, hogy "Központja maga a bárd."
- A **Tükör varázslat** leírásának pontosítása értelmében a varázslat eredményeképpen egy kívánság szerinti, de maximum két négyzetláb kiterjedésű sík tükör jön létre, mely a hatóidő lejártáig ott is marad.
- A **Fénysugár varázslat** leírása módosult. A varázslat hatására a bárd nyitott tenyeréből 20 méter távolságra egy Erősségnek megfelelő fénykiterjedésű tör elő és marad fenn a hatóidő lejártáig.
- Az **Illúzióírás varázslat** leírása módosult. Ahhoz, hogy a varázslat „érezkelje” a kérdéses feltétel teljesülését, a 10+Erősség értéket kell alapul venni. Úgy, mintha ott és akkor az egy hétköznapi ember által végbevitt Érzékelés, esetleg Intelligencia próba lenne.
- A **Hasadék varázslat** leírása kiegészült, hogy a varázslat hatására egy, a boszorkány bal kezének mutatóujjával kijelölt vonalban 5 láb hosszú Erősségnyi láb széles és mély gödör keletkezik. A varázs kizárólag természetes talajon működik, áldozatai a Zuhanás szabályának megfelelő módon sérülnek. A varázs által megtartott gödör, az időtartam végeztével a varázslási időnek megfelelő ütemben zárul be. Abból kijutni - mélységétől függően - jobbra Mászás próbával van mód.
- A **Láthatatlanság varázslat** leírása kiegészül, hogy a varázslat az Abszolút látás diszciplínával szemben is kifejti hatását.
- A **Lebegés vízen varázslat** leírása módosult. A boszorkány teste, mint a könnyű fa, lebeg a víz felszínén. Az ott végzett tevékenységének megítélésekor testének anyaga - bár továbbra sem az - könnyű, száraz fának tekintendő. A varázs működéséhez nélkülözhetetlen kitétel, hogy a kérdéses folyadék nagyobb része ténylegesen víz legyen. (Fenntartott)
- A **Lebegés varázslat** leírása kiegészült. Talajnak minősül az a felület, ami egyébként a varázs nélkül is járható felület számára.
- A **Kötélkígyó varázslat** leírásában kihangsúlyozásra került, hogy csak valódi kígyókra hatásos a varázslat.
- A **Repülés varázslat** leírásába pontosításra került, hogy legfeljebb fizikai adottságainak megfelelő súlyt képes a varázslat alanya magával vinni.
- A **Szárnyalás varázslat** leírásába pontosításra került, hogy legfeljebb fizikai adottságainak megfelelő súlyt képes a varázslat alanya magával vinni.
- A **Tűzbogár varázslat** Varázslási ideje 6 körre, Mp költsége 24-re módosult. Továbbá pontosításra került, hogy a tűzbogár akkor is meglódul a célpontja felé, ha az időközben zónán kívülre kerül.
- A **Tűzgyújtás varázslat** leírása kiegészült, így a varázs csakis azokra az eszközökre van hatással, melyek létéről és helyzetéről a boszorkány tud és szándékában is áll azokat meggyújtani.

- A **Lángszórás varázslat** leírása kiegészült, amely alapján a lángnyelvek a becsapódást követően, de legkésőbb a varázslat időtartamának lejártakor kihunynak.
- A **Futótűz varázslat** kiegészült, melynek értelmében a Hatótávon belüli célpontot látnia kell a boszorkánynak a varázslat létrejöttének pillanatában, ám a tűzlény azt követően már teljesen önállóan cselekszik.
- A **Tűzgyűrű varázslat** Mechanizmus értéke 3-ról 4-re emelkedett, míg Mp költsége 17-ről 18-ra. Leírása módosult. A boszorkány körül egy 1 méter sugarú körben 2 méter magasságú, Erősségnyi sebzésű tűzgyűrű keletkezik. A boszorkány egy normál cselekedettel a gyűrű sugarát maximum 10 méterre, magasságát 20 méterre képes növelni. Mindezt természetesen változatlan Erősség mellett. (Fenntartott, Kontrollált)
- A **Lángoszlopok varázslat** leírásában pontosításra került, hogy a kitörések magassága 1 méter.
- A **Sugallat varázslat** leírásában tisztázásra került, hogy az alany legkorábban az időtartam lejártával kezd kételkedni az „ötletében”, de akár tartósan is megmaradhat az más alternatíva híján.
- A **Megbélyegzés csókja** varázslat leírásában tisztázásra került, hogy a varázslat gyakorlatilag egy mentálfonál létrejöttét jelenti a célpont és a boszorkány közt.
- A **Betegség átadása** varázslat leírásában tisztázásra került, hogy ha a boszorkány nem tudja meghatározni a konkrét betegséget, akkor a varázslat még mindig alkalmazható. Ilyenkor a benne lakozó legerősebb betegséget fogja megcélozni és siker esetén átadni a varázslat.
- A **Védelem varázslat** leírása pontosításra került, így az egy éven belül aktivizálódhat és utána Szexuálmágia elvarázsoláskori fokozatonként 2 órán át lesz működésben.
- A **Kriptacsók varázslat** leírásában tisztázásra került, hogy a varázs megszűnését követően a célpont visszafiatalodik.
- A **Kihallgatás varázslat** Hatótávja "Szimpatikus kapcsolat"-ra lett javítva. Továbbá pontosításra került, hogy a varázs nem teszi lehetővé a saját és a célpont érzékszervei közti „váltogatást”.
- A **Megfigyelés varázslat** Hatótávja "Szimpatikus kapcsolat"-ra lett javítva. Továbbá pontosításra került, hogy a varázs nem teszi lehetővé a saját és a célpont érzékszervei közti „váltogatást”.
- Az **Összetartozás varázslat** leírásában pontosításra került, hogy az állat halála mindenképp hosszan tartó eszméletvesztéssel is jár, míg a boszorkány testének halála esetén az állat kiszabadul a varázslat hatása alól. A varázslat nem alkalmazható intelligens lényekkel szemben.
- A **Kisülés varázslat** leírásába bekerült, hogy az energiagyűjtés az elvarázslás után töretlenül folyik. A Kisülés varázslat adatai közt tévesen 9-es Mechanizmus szerepelt a tényleges 6-os érték helyett. A Hatótáv és a Hatóterület egyaránt 2-ről 1-re csökkent, ezáltal az Mp költség 18-ra változott.
- A **Vízlégzés varázslat** időtartama 30 percre, az Mp igénye 17-re, a Varázslási ideje 4 körre nőtt. A leírás kibővítésre került, melynek értelmében a varázslat alanya zavartalanul képes beszélni a víz alatt, tehát mentesül a korlátozott beszédkészség miatti Varázspróba alól.
- Minden rituálé besorolását **Liturgia varázslatok** leírásába pontosításra került, hogy a pap zónáján belül tartózkodó minden, vele azonos istenséget követő, szakrális mágiában jártas személy közreműködőként vehet részt a rituáléban, így ezáltal az ő aktuális Mp-jukra is szabadon támaszkodhat majd a szertartást vezető beavatott akkor, amikor a soronkövetkező varázslatot létrehozza.

ALKOTÁS

-

VARÁZSTÁRGYAK

- A **Varázstárgy** töltésnél pontosításra került, hogy a töltés **egy Teljes körös Akció cselekedetet** és a **tárgy készítéséhez előírt számú Mana pontot emészt fel**, miáltal a töltetek számát a maximumra növeli."
- A **Varázstörés botjának** elnevezése **Varázsrontás botjára** módosult.
- A **Láthatatlanság itala II. fokú láthatatlanságot okoz.**

NJK-K ÉS BESTIÁK

-

VILÁGKÉP

-

KARAKTERLAP

-

PÉLDAJÁTÉK

- A példajáték esetében javítva lett a **Fémizzítás varázslat** hibás **sebzése**, illetve a sebzés jóváírása is a szabályoknak megfelelő módon kör eleji normál, és kör végi Extra sebzéssel került megállapításra.

EGYÉB

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

2020-09-05