

## Különleges fajok

(Opcionális)

Az alábbi részben szereplő fajok világon belüli létezésének megítélése nem egységes. Ráadásul az alapvető fajokhoz képest olykor jóval összetettebb szabályrendszerbeli megoldások fordulnak elő esetükben. Éppen ezért **elsősorban gyakorlott és összeszokott játékos közösségek számára javallott a használatuk.**

### Faji Adottság

A különleges fajok esetében gyakorta előfordul, hogy az egymásra épülő, több szintes különleges készségeik megjelenítése, az egyedi faji adottságok keretein belül történik. Ezek a Faji adottságok szigorúan csak az adott faj egyedei számára elérhetőek. Továbbá nem tekinthetőek Kaszt adottságnak, azaz fejlesztésük a mindenkori szabadon felhasználható Sp keretből történik. A Faji adottságok költsége egységesen 10 Sp/fokozat. *(További részleteket lásd a TTK Adottságok fejezetében.)*

### Amund

Leírás: Ez a történelem színpadán fel-fel bukkanó faj a kontinens legnagyobb sivatagából származik. Első ránézésre bronzsín, eszményi tökéletességű embernek tűnhetnének, ám mandula vágású égkék szemeik ezt rögvést megcáfolják. Lelki alkatuk, melyet mindenek felett az érzelmek irányítanak, felettébb távol áll minden más érző fajétól. A többi fajhoz képest igen kevesen vannak, ráadásul soraikba alig születik kalandozó.

#### Tulajdonság módosítók:

Erő +1; Állóképesség +1; Karizma -1; Asztrál -1

#### Faji jellegzetességek:

*Tökéletes test:* Az amundok kifejezetten előnyös külsővel bírnak. Bár a szépségideál fajonként változik, mégis a kontinens legtöbb népe elismeri előnyös külső megjelenésüket. Így azokban az esetekben, ahol ez a tényező számít, ott +3 DM illeti meg őket.

*Korcs Pszi:* Az amund faj egyedei számára egy Kategóriával magasabb tartozó képzettségnek számítanak a Pszi és a különféle Pszi iskola képzettségeket. *(Amennyiben a választott Kasztjuk képzettségei közt szerepel ilyen, akkor a Kategória növekedés miatt a Kp különbözetet szabad Képzettség pontjukból kötelesek megfizetni.)*

Ellenben minden amund – Pszi képzettség hiányában is – rendelkezik az Akaraterejével megegyező Pszi ponttal és – az Akaraterejének háromszorosáig – akár növelheti is azok számát. Azok felhasználásával pedig a Faji adottságának fokozatától függően képes az ott felsorolt diszciplínák alkalmazására.

**Öregedés:** meglett [64-88 év] (két évente)  
idős [89-108 év] (fél évente)  
agg [109- év] (negyed évente)

**Szabad Sp:** 5 Sp / 1 év (ifjú [25-46 év]),  
3 Sp / 1 év (középkorú [47-63 év]),  
1 Sp / 1 év (meglett [64-88 év]),  
1 Sp / 1 év (idős [89-108 év]),  
1 Sp / 3 év (agg [109- év])

#### Amund vér (Faji Adottság):

I. Az amund képes a Statikus pajzs, a Telekinézis és a Telepátia diszciplínák Kf-ú pszihasznlóként való alkalmazására.

II. Az amund képes a Statikus pajzs, a Telekinézis és a Telepátia diszciplínák Mf-ú pszihasznlóként való alkalmazására. Ezekon túl képes az Amund láng diszciplína használatára, amely Meditáció: 1 kör és Pszi pont: 5 jellemzővel bír. Hatására pedig lángra lobban minden olyan éghető tárgy, amit az amund lát és egyébként egy gyertya lángjának egy körös behatására tüzet fogna.

III. *Ultra látás* (20 méter): A amund szemei képesek teljes sötétségben is úgy látni, mintha az adott területen ideális fényviszonyok lennének. E látás hátránya, hogy az amund a színeket nem érzékeli, mivel mindent a szürke árnyalatiban lát. Illetve a látás a hatótáv határán túl teljesen ellehetetlenül. A hagyományos és az ultra látás közti „átállás” egy Teljes körös Akció cselekedet során valósulhat meg.

### Dzsenn

Leírás: A faj bölcsője Ibara homokdűnéi közt található. Ránézésre sötét bőrű, emberszerű lények. Fizikai jellemzőik alapján alig különböznek tőlük. Sokkal kevésbé mondható ez el a szellemükről. Szinte kivétel nélkül páratlan erejű mentális képesség birtokosai. Akik közt dinasztiaikon át öröklődik a családi vérvonalra jellemző, nagy becsben tartott egyedi pszi diszciplínák sora.

#### Tulajdonság módosítók:

Intelligencia +1; Akaraterő +1; Erő -1; Állóképesség -1

#### Faji jellegzetességek:

*Egyedi Pszi:* A dzsenn faj egyedei, amennyiben legalább Af-on jártasak a hagyományos Pszi képzettségben, úgy a faji Adottságuknak fokozatától függően képesek egyedi Pszi diszciplínák megalkotására és alkalmazására.

**Öregedés:** meglett [146-223 év] (hat évente)  
idős [224-283 év] (másfél évente)  
agg [284- év] (egy évente)

**Szabad Sp:** 4 Sp / 1 év (ifjú [22-49 év]),  
1 Sp / 2 év (középkorú [50-145 év]),  
1 Sp / 3 év (meglett [146-223 év]),  
1 Sp / 3 év (idős [224-283 év]),  
1 Sp / 6 év (agg [284- év])

#### **Dzsenn vér (Faji Adottság):**

*I:* Három olyan diszciplínát tudhat magáénak a dzsenn, amely a Mentál Mágia Alap fokával lenne létrehozható. További Aspektus korlátjai pedig Hatótáv: érintés; Hatóterület: egy személy; Hatóidő: 6 kör.

*II:* Két olyan diszciplínát tudhat magáénak a dzsenn, amely a Mentál Mágia Közép fokával lenne létrehozható. További Aspektus korlátjai pedig Hatótáv: 50 láb; Hatóterület: öt személy; Hatóidő: 30 perc.

*III:* Egy olyan diszciplínát tudhat magáénak a dzsenn, amely a Mentál Mágia Mester fokával lenne létrehozható. További Aspektus korlátjai pedig Hatótáv: látótáv; Hatóterület: tucatnyi személy; Hatóidő: 10 óra.

Minden diszciplínát a fenti korlátozások mellett úgy kell megalkotni, mint egy-egy magasmágikus varázslatot. Az egyes Aspektusok fixek, azaz nem módosíthatóak. A Hatóerő esetében ez azt jelenti, hogy a diszciplína megalkotásakor előre meg kell határozni, hogy az milyen Erősség maximummal bír. Viszont a dzsenn kizárólag akkor képes érdemben élni ezzel az Erősséggel, ha rendelkezik hozzá a Pszi képzettség megfelelő fokával. Itt az a szabály marad érvényben, hogy pl. Pszi Lf esetén is maximum 5E-vel számolhat. A magasmágikus mentál varázslathoz kiszámolt Mp érték felel meg a Pp-nak, a Varázslási idő pedig a Meditáció időtartamának. Hatásuk ellen a célpont(ok) Mentális ellenállásra jogosult(ak).

*Példasor egy dzsenn hat darab mentál diszciplínájára:*

#### **Homályos látás (I. fokozat)**

*Pszi pont: 11*

*Meditáció: 0 kör*

*Leírás: A megérintett személy látása 6 kör erejéig elhomályosul, melynek okán Érzékelhető (-10) harci módosító sújtja. Erősség: 2.*

#### **Káosz (I. fokozat)**

*Pszi pont: 13*

*Meditáció: 1 kör*

*Leírás: A megérintett személy minden érzékszerve erősségnek megfelelő mértékben megzavarodik 6 kör erejéig. Erősség: 3.*

#### **Kihallgatás (I. fokozat)**

*Pszi pont: 12*

*Meditáció: 0 kör*

*Leírás: A dzsenn 6 körön keresztül ugyanazt hallja, amit az általa megérintett személy is hall. Erősség: 3.*

#### **Ragályos némaság (II. fokozat)**

*Pszi pont: 29*

*Meditáció: 18 perc*

*Leírás: Az 50 láb hatótávon belül lévő legfeljebb öt a dzsenn által érzékelt személy megnémul. A némaság időtartama 30 perc. Erősség: 4.*

#### **Szag kivetítés (II. fokozat)**

*Pszi pont: 18*

*Meditáció: 4 kör*

*Leírás: A megérintett személy 1 körön át a dzsenn által meghatározott szagot érzi. Erősség: 5.*

#### **Báb (III. fokozat)**

*Pszi pont: 48*

*Meditáció: 8 kör*

*Leírás: A dzsenn által látott személy minden cselekedetét ő irányíthatja 10 órán keresztül. Ő utólag tudja majd, végig kényszer alatt cselekedett. Erősség: 1.*

### **Khál**

*Leírás: A khálok a déli jégmezők földjéről származó, félig nagymacska, félig ember szerű lények. Kiváló fizikai adottságaik és ragadozó vonásaik teszik páratlan harcosokká őket. Rendkívül ritkán találkozhat velük az utazó, így a legtöbb helyen inkább egyfajta bestiaként tekintenek rájuk. Életük gyertyája nagy lánggal ég. Jellemzően középkorú éveik alatt válnak ivaréretté. Nagyon kevés köztük a hosszú éltű, ezüst sörényű egyed.*

#### **Tulajdonság módosítók:**

*Erő +2; Gyorsaság +1; Állóképesség +1; Egészség +1; Érzékelés +1; Karizma -2; Intelligencia -2; Asztrál -2*

#### **Faji jellegzetességek:**

*Fejlett érzékszervek (5x szaglás; 2x látás; 2x hallás):* A gyakorlatban ez azt jelenti, hogy a khál szaglása úgy tekintendő, mintha az emberhez képest ötször erősebben érzékelné a környezetében jelenlévő szagokat. Továbbá a látása és a hallása úgy, mintha fele olyan távról látná, illetve hallaná az adott történéseket.

*Ragadozó mancs:* A faj egyedei a pusztakezes harc során (Ökölharc) +1 Sebzés bónuszt kapnak, illetve alkalmazhatják az Erő sebzés szabályait. Ellenben a nem az ő számukra készített eszközök használata során, vagy apró, finom mozdulatokat igénylő képzettség-használatok alkalmával negatív – jellemzően -3-as – DM sújtja őket.

*Ragadozó kisugárzás:* A közönséges állatok ragadozóként viseltetnek velük szemben.

*Khál származás:* A Hátterek közül a khál karakter lehetőséget kap arra, hogy ha az elszigetelt vadonban nőtt fel, akkor az alábbi származást vegye figyelembe, amikor a származása felől dönt.

<b>Származás</b>	<i>Khál származás</i>
Előny	Futás, Mászás, Túlélés
Hátrány	Megtévesztés, Pszi, Zárnyítás

**Öregedés:** meglett [42-46 év] (fél évente)  
idős [47-51 év] (nyolcad évente)  
agg [52- év] (tizenhatod évente)

**Szabad Sp:** 7 Sp / 1 év (ifjú [10-25 év]),  
3 Sp / 1 év (középkorú [26-41 év]),  
5 Sp / 1 év (meglett [42-46 év]),  
4 Sp / 1 év (idős [47-51 év]),  
1 Sp / 1 év (agg [52- év])

## Wier

Leírás: A wierek esetében nem a szó szoros értelmében vett önálló fajról beszélünk. Sokkal inkább egy olyan sötét sorshatás felbukkanásáról, mely emberek esetében az Ifjú kor elején bukkan a felszínre. A wierek olyan emberek, akik szüntelen készletést éreznek arra, hogy más élőlények vérét fogyasszák. Emiatt – érhető módon – a legtöbb társadalom kiveti őket magából. Ehhez pedig kénytelenek alkalmazkodni. Ez a jelenség a korábbi életeik során a lelküket ért hatások következménye.

**Tulajdonság módosítók:** -

**Faji jellegzetességek:**

*Kettős természet:* Minden wier kívánja a vért. Attól függően, hogy él-e a vér fogyasztás szenvedélyével a Véráldás vagy a Vérátok állapotába kerül. Amennyiben nem telt el egy teljes nap a legutóbbi vér fogyasztása óta, úgy a Véráldás jellegzetességeit élvezi, máskülönb a Vérátok hatásai sújtják. Vér fogyasztásnak az minősül, ha legalább egy kehelynyi (0,5 pint) egy percnél nem régebben kiontott vért iszik. Ugyanez a feltétele annak, hogy az elköltött Vérpontjait pontonként visszatöltse. A Vérpontokat arra is felhasználhatja, hogy a Véráldás állapotát egy nappal kitolja. Saját vérük fogyasztása minden célra alkalmatlan.

*Infralátás* (30 méter) [Véráldás]: A wier szemei képesek a hőlátásra is. Ennek hatékonysága elegendő ahhoz, hogy egy átlagos wier átlagos (20°C) környezeti hőmérséklet mellett 30 méterről érzékeljen egy embert. A hagyományos és a hőlátás közti „átállás” egy Teljes körös Akció cselekedet során valósulhat meg.

*Fejlett érzékszervek* (2x hallás; 2x szaglás) [Véráldás]: A gyakorlatban ez azt jelenti, hogy a wier szaglása úgy tekintendő, mintha az emberhez képest kétszer erősebben érzékelné a környezetében jelenlévő szagokat. Továbbá a hallása úgy, mintha fele olyan távról hallaná az adott történéseket.

*Véráldás* [Véráldás]: A wier minden Intelligencia és Karizma alapú Tulajdonság- és Képzettségpróbájára +1 Sikerszintet kap.

*Vérátok* [Vérátok]: A wier minden Intelligencia, Karizma alapú Tulajdonság- és Képzettségpróbájára +1, illetve minden Asztrál alapúra +2 Kudarc szintet kap.

*Vérszomj:* A wier a frissen kiontott vér látványa és szaga táplálkozásra készíti. Amennyiben a Vérpontjainak száma nincs a maximumon vagy Vérátok állapotában leledzik, akkor sikeres Akaraterő próbát kell tennie a vágy leküzdéséhez. Ennek CÉL-ja a körülményektől függ, de legalább 10 + a hiányzó Vérpontok száma.

*Sors billog:* A wier tudatának sikeres vizsgálata során azonnal kitűnik, hogy esetében sötét sorshatás sújtotta lényről van szó.

*Ragadozó kisugárzás:* A közönséges állatok ragadozóként viseltetnek vele szemben.

**Öregedés:** meglett [43-56 év] (évente)  
idős [56-76 év] (fél évente)  
agg [76- év] (harmad évente)

**Szabad Sp:** 8 Sp / 1 év (ifjú [17-31 év])  
4 Sp / 1 év (középkorú [31-43 év]),  
2 Sp / 1 év (meglett [43-56 év]),  
1 Sp / 1 év (idős [56-76 év]),  
1 Sp / 2 év (agg [76- év])

**Wier vér (Faji Adottság):**

*I.* A wier 1 Vérponttal rendelkezik. Mójában áll az Izzó csók, Iszonyat csókja és Élet csókja varázslatok hatását vérvarázsként megidézni.

*II.* A wier már 3 Vérponttal rendelkezik. Mójában áll a Felejtés csókja és Rabszolgaság csókja varázslatok hatását vérvarázsként megidézni.

*III.* A wier már 5 Vérponttal rendelkezik. Mójában áll a Halál csókja varázslat hatását vérvarázsként megidézni.

A fent ismertetett vérvarázslatok létrehozása egy Teljes körös cselekedetet igényel, és Erősségenként 1 Vérpontba kerül. Használatának követelménye, hogy a megidézés alatt a wier megízlelje az áldozat egy percnél nem régebben kiontott vérét.