

M.A.G.U.S

Kalandok Világai



Üdvözlünk a M.A.G.U.S. kalandok világában

Bevezetés

Üdvözöllek a M.A.G.U.S. szerepjáték Synergy rendszerre átültetett változatában! Ez a rendszer először a Kék Bolygó szerepjátékban jelent meg, de fantasy változata is létezik Worlds of Adventure: Fantasy Realms néven. Röviden itt Kalandok Világai (KV) néven hivatkozunk rá.

Néhány alapelv, hogy miben különbözik ez a rendszer a megszokott M.A.G.U.S. rendszerektől (legyen az ETK, ÚTK, d20).

- Nincsenek kasztok. De most tényleg. Vannak iskolák, amik adhatnak neked képzettségcsomagokat, de már az előtörténetedből adódhat többszörös karriermódosítás.
- Nincs ÉP, FP, HP, mégis brutális sebeket lehet adni és kapni, amiből hónapok alatt lehet felépülni mágia nélkül.
- Nincs manapont, pszi-pont, mégis meggondolod, elsütöd-e a következő erős diszciplínát / varázslatot, vagy nem kockáztatod meg, hogy az agyad a füleden folyjon ki.
- Van ezek helyett kezdők számára is könnyen felfogható karakterkészítés, ami gyors, célszerű, és megadja a háttértörténeted vázát (honnan származol, hol nevelkedtél, mivel foglalkoztál).
- Van gyors, pörgő harcrendszer, ahol könnyen ki lehet választani a harci manőverek közül az éppen legalkalmasabbat, és megfelelő taktikázásra is van lehetőség.
- A rendszer ismeretéhez és használatához elengedhetetlen vagy a magyar nyelven is elérhető Kék Bolygó, vagy a DriveThruRPG-n megtalálható Worlds of Adventure: Fantasy Realms Player's Guide és Moderator's Guide
- Új Törvénykönyv szükséges a használatához, hogy az iskolák, képzettségek, pszi és varázslatok leírásait onnan lehessen használni, meg különben is ez csak egy rajongói hobbiprojekt, nem hivatalos átültetés.

Kasztok helyett éppen aktuális hivatások vannak. A hivatásoknál nem az a lényeg, hogy mit mond a karakter (pl. Domvik pap vagyok), hanem az, hogy mit tesz, hogyan, milyen elvek szerint éli az életét. Ha Domviknak tetsző életet él, vagyis a karakter célja, motivációja és viselkedése összhangban van hivatásával, akkor továbbra is Domvik papjának nevezheti magát. Ha nincs összhangban a viselkedés a hivatással, akkor úgy látszik, a karakter éppen pályamódosítást hajt végre, és Domvik kegyéből kiesve a mágikus képességei is megcsappannak.

Ez az írás tartalmazza a karakterkészítési szabályokat, a képzettségcsomagokat, a pszi és mágia kezdetleges konverzióját. Nem tartalmazza a játékrendszert, a világleírást, az egyes iskolák leírását és az egyes varázslatok és pszi diszciplínák leírásait, azokat az Új Törvénykönyvből kell használnod.

Eme szabályok írásakor a Synergy rendszer készen volt. Az Új Törvénykönyv is készen volt. Én csupán összekopipézteltem ezt az egészet, hogy együtt egy sokkal nagyobb egésznek alkossanak, mint külön-külön. Szinergikusan.

Bakk László

Synergy szabályok

A Synergyt könnyen és gyorsan meg lehet tanulni, de még elég részletes és élvezetes a játékhoz. A Synergy szabályokat a Worlds of Adventure: Fantasy Realms kiadványokban, vagy a Kék Bolygóban találod meg. Itt csak a címeket említem, hogy miket érdemes átolvasni.

A kocka

Kockatartalék

Célszámok

Cselekvési dobások

Sorskövek

Tedd sajátoddá a játékot!

Karakterkészítés

Karakterötlet

Csapatötlet

Erőszint

Karakterisztikák

Tulajdonságok

Származtatott tulajdonságok

Egyéb tulajdonságok

Fajok

A karakterek alapértelmezett tulajdonságértékei a karakter faján alapulnak. A következő felsorolás alapinformációkat tartalmaz minden egyes fajról, azok tulajdonsági alapértékeiről, valamint minden módosítóról, ami a származtatott tulajdonságokat befolyásolja. Ezeket a módosítókat a származtatott tulajdonságok kiszámítása után kell alkalmazni.

Ember

TULAJDONSÁG	ALAPÉRTÉK
Testfelépítés	0
Állóképesség	0

Mozgékonyosság	0
Ügyesség	0
Érzékelés	0
Intellektus	0
Fellépés	0
Akarat	0
Mana	0
Pszi	0

Kitartás	0
Reflex	0
Erő	0
Szívóosság	0
Méret	0
Mozgás	0

Elf

TULAJDONSÁG	ALAPÉRTÉK
Testfelépítés	-2
Állóképesség	-2
Mozgékonyosság	0
Ügyesség	1
Érzékelés	2
Intellektus	0
Fellépés	1
Akarat	0
Mana	1
Pszi	0
Kitartás	0
Reflex	0

Erő	-1
Szívósság	-1
Méret	0
Mozgás	0

Faji jellemzők:

Infralátás 30 méter, feketemágia és nekromancia +2 erősséget kap velük szemben.

Az elf karakter az alábbi képzettségeket kapja meg egyéb képzettségein felül: Állatkezelés 2, Idomítás 2, Tájékozódás 2, Lovaglás 2, Táborozás 2.

Félelf

TULAJDONSÁG	ALAPÉRTÉK
Testfelépítés	-1
Állóképesség	-1
Mozgékonyság	0
Ügyesség	0
Érzékelés	1
Intellektus	0
Fellépés	1
Akarat	0
Mana	1
Pszi	0
Kitartás	-1
Reflex	1
Erő	0
Szívósság	0
Méret	0
Mozgás	1

Faji jellemzők:

Infralátás 30 méter, feketemágia és nekromancia +1 erősséget kap velük szemben.

A félelf karakter az alábbi képzettségeket kapja meg egyéb képzettségein felül: Állatkezelés 2, Idomítás 1, Tájékozódás 2, Lovaglás 1.

Udvari ork

TULAJDONSÁG ALAPÉRTÉK

Testfelépítés 2

Állóképesség 2

Mozgékonyosság 0

Ügyesség 0

Érzékelés 1

Intellektus -2

Fellépés 0

Akarat -2

Mana -1

Pszi 0

Kitartás 1

Reflex 0

Erő 1

Szívósság 1

Méret 0

Mozgás 0

Faji jellemzők:

Infralátás 30 méter, +3 szaglás érzékelés

Törpe

TULAJDONSÁG ALAPÉRTÉK

Testfelépítés 1

Állóképesség 1

Mozgékonyosság -1

Ügyesség 0

Érzékelés 0

Intellektus 0

Fellépés 0

Akarat -1

Mana	-1
Pszi	0
Kitartás	0
Reflex	-1
Erő	1
Szívósság	1
Méret	0
Mozgás	-2

Faji jellemzők:

Infralátás 30 méter, időérzék, föld alatti tájékozódás. A törpe karakter az alábbi képzettségeket kapja meg egyéb képzettségein felül: Tervezés 2, Térképészet 2, Kőműves 2, Kőfaragás 2, Ács 2.

Kyr származék

TULAJDONSÁG	ALAPÉRTÉK
Testfelépítés	0
Állóképesség	1
Mozgékonyosság	0
Ügyesség	0
Érzékelés	0
Intellektus	1
Fellépés	1
Akarat	1
Mana	0
Pszi	0
Kitartás	0
Reflex	0
Erő	1
Szívósság	1
Méret	0
Mozgás	0

Faji jellemzők:

A kyr származék karakter az alábbi képzettségeket kapja meg egyéb képzettségein felül:
Diplomácia 1, Heraldika 2, Nemesi kultúra 2, Megfélemlítés 1, Meggyőzés 2, Szónoklás 2

Tulajdonságok módosítása

Pontrendszer

Véletlen rendszer

Származtatott tulajdonságok kiszámítása

Emelés és cipelés

Képességek

Gyakori képességek

Adottságok

Képzettségek

Egy karakter tanult képességeit a képzettségek jelképezik. A képzettségeket egy 0-tól 10-ig terjedő skálán értékeljük, s ezek határozzák meg egy képzettségdobás alap célszámát. A következő táblázat tartalmazza a karakter tudásának és tapasztalatának minőségi összehasonlítását különböző képzettségi szinteken.

SZINT	KÉPZÉS
0	Nincs
1-2	Alap
3-4	Közepes
5-6	Fejlett
7-8	Specializált
9-10	Elit

A következő oldalon található táblázat tartalmazza a KV rendszerben felvehető képzettségeket, a hozzájuk tartozó adottságok szerint csoportosítva.

Adottság

Képzettségek

Adminisztráció

Alkudozás, Bürokrácia, Értékbecslés, Jog/törvénykezés, Üzlet

Állatok	Állatkezelés, Állatidomítás, Állattenyésztés, Pásztorokodás
Alvilág	Álcázás / álruha, Bűvészmutatvány, Hamisítás, Kínzás , Megvesztegetés, Szerencsejáték, Zárnyitás
Atlétika	Akrobatika, Egyensúlyérzék, Dobás, Ejtőernyőzés, Gumiember, Mászás, Sportok, Úszás
Dobófegyverek	Bola, Bumeráng, Dobóbaltá, Dobókés, Dobótüske, Lándzsa- és gerelyhajítás
Előadóművészet	Éneklés, Hasbeszéd, Mesemondás, Színészet, Tánc, Utánzás, Zenélés, Zsonglőrködés
Egyéb ismeretek	Általános tudás, Helyi tudás, Kutatás, Legendaismeret , Népi ismeretek, Utcaismeret
Iparos	Ácsolás, Bognár, Borkereskedés, Bőrművesség, Fegyverkovácsolás, Főzés, Gyógyító, Hajóépítés, Hálókészítés, Íjkészítés, Kalligráfia, Kádár, Kötélverés, Kőfaragás, Kőműves, Nyílkészítés, Patkolókovácsolás, Pálinkafőző, Páncéltkovácsolás, Pék, Tervezés, Tetőfedés, Térképészet, Vitorlakészítés
Katonai fegyverek	Ágyúk, Ostromgépek
Kommunikáció	Csábítás, Diplomácia, Írás/olvasás, Költészet, Megfélemlítés, Meggyőzés, Nyelvek, Szájról olvasás, Szónoklás, Oktatás/tanítás
Közelharc	Alabárd, Balta, Bot, Csákány, Elfogófegyverek, Harcművészet, Kard, Kés, Lándzsa, Pajzs, Verekedés, Zúzófegyverek
Kultúra	Bűnöző, Falusi, Kereskedői, Katonai, Kikötői, Part menti/folyami, Máguscéh, Nemesi, Nyomortelepi, Szigeti, Templomi, Tengerész, Törzsi, Amazon, Városi
Lopakodás	Követés, Lopózás, Rajtaütés, Rejtőzés
Mágia	Bárdmágia, Boszorkánymágia, Boszorkánymesteri mágia, Démonológia, Drágakőmágia, Magas mágia, Nekromancia, Óselemi mágia, Rúnamágia, Szakrális mágia, Tapasztalati mágia, Tűzmágia
Mezőgazdaság	Állattartás, Mezőgazdálkodás, Vízi gazdálkodás
Orvoslás	Állatorvoslás, Bábaság, Boncolás, Felcser, Gyógyító művészetek, Herbalizmus, Masszázs, Méregkeverés / semlegesítés
Parancsnoklás	Logisztika, Stratégia, Taktika, Vezetés
Pszi	Pszi (Kyr), Pszi (Godoni), Pszi (Pyarroni), Pszi (Slan)
Szabad művészetek	Alkímia, Asztrológia, Élettan, Filozófia, Matematika, Nyelvészet, Politológia, Pszichológia, Teológia, Történelem, Tudomány, Zene
Szállítás	Evezés, Fogathajtás, Kocsivezetés, Lovaglás, Vitorlázás,
Szépművészetek	Címertan, Festés, Rajzolás, Szobrászat, Zene

Távolsági fegyverek Íjak, Muskéták, Nyílpuskák, Parittyák

Túlélés Csapdaállítás, Gyűjtögetés, Halászat, Navigáció, Nyomkövetés, Táborozás, Tájékozódás

Jelmagyarázat:

fekete szín: Kalandok Világai képzettség

mélyvörös szín: Új Törvénykönyvben szereplő képzettség, esetleg módosítva használható az ottani leírásokat.

ÚTK-s képzettségek

A teljesség kedvéért itt felsorolom az ÚTK-s képzettségeket, ahol a fekete szín jelenti azt, hogy a képzettség szerepel a fenti felsorolásban, a bíbor pedig azt jelenti, hogy a képzettség nem szerepel, vagy erősen megváltozva, pl. szétbontva szerepel a fenti listában

Harci képzettségek - ezeket a képzettségeket nem szabad az ÚTK-ból használni a megváltozott harcrendszer miatt!

Fájdalomtűrés - nincs

Fegyverismeret - nincs, értébecslés jobban illik hozzá

Hadvezetés - ez túl általános, teljes kategória lett belőle, a Parancsnoklás

Harci láz - nincs

Harcművészet - nem ad semmilyen bónuszt, pusztán egy harcstílus, akár a Verekedés

Harctéri gyakorlat - nincs

Kétkezes harc - nincs

Pajzshasználat

Pusztítás - nincs

Taktika

Vakharc - nincs

Vértviselet - nincs

Alvilági képzettségek

Álcázás/álruha

Hamisítás

Jelbeszéd - nincs, ezt is Nyelvként kell felvenni

Kocsmai verekedés - nincs, van helyette Verekedés, egyéb fegyverhasználatok

Méregkeverés / semlegesítés

Orvtámadás - Rajtaütés van helyette, ami másképp működik

Kínzás

Szabadulóművészet - nincs, de Gumiember még lehetsz

Szerencsejáték

Lopózás

Rejtőzködés

Rejtekhely kutatás - nincs, tessék, érzékelés próbát tenni különféle érzékszervekkel.

Zárnyítás

Zsebmetszés - bűvészmutatvány van

Veszélyérzék - nincs, Intuíció próba van

Világi képzettségek

Állatismeret

Csapdaállítás

Csomózás - nincs, a Szállítás kategóriában két hajózási képzettség is van

Értékbecslés

Futás - nincs, másképp működik

Hajózás - nincs, de van Evezés és Vitorlázás

Hangutánzás

Helyismeret - nincs, Kultúra kategória van és Utcaismeret

Idomítás

Időjósítás - nincs, nevetséges az ÚTK-s képzettségleírás

Kocsihajtás

Szakma

Úszás

Vadonjárás - nincs, teljes Túlélés kategória van

Akrobatika

Esés - nincs, gravitáció és sebződés van

Mászás

Tudományos képzettségek

Alkímia

Élettan

Építészet - nincs, de van mindenféle építészeti iparos tevékenység

Herbalizmus

Írás/olvasás

Jog/törvénykezés

Legendaismeret

Mechanika - nincs, van helyette mindenféle mesterség és Ostromgépek

Oktatás

Orvoslás - nincs, teljes kategória van alképzettségekkel

Ősi nyelv - nincs, ez is Nyelv

Számítás/mértan - Matematika van

Térképészet

Történelem

Vallásismeret - Teológia

Szociális képzettségek

Ékesszólás - Szónoklás

Heraldika

Kultúra - nincs, teljes kategória van

Lélektan - Pszichológia

Művészetek - nincs, Szépművészetek kategória van

Nyelvtudás

Párbaj - nincs, Nemesi kultúra van

Politika/diplomácia

Szexuális kultúra - nincs, de van Csábítás

Színészet

Udvari etikett/intrika - nincs, Nemesi kultúra van

Kiképzési csomagok

Egyéb képzettségek

Származási csomagok

A származási választás jelzi, hogy hol született a karakter, és hol töltötte fejlődő éveit. Ez biztosít a karakter számára egy tudásalapot, és a neveltetéséből származó képzettségeket. Számos lehetőség van alább feltüntetve, mindegyik egyedi perspektívát és speciális tapasztalatokat ad a karaktereknek.

Becstelen

Gyermekkorodat útonálló, tolvajok, orgyilkosok, csavargók körében töltötted egy város rossz hírű negyedében.

Követés 1, Utcaismeret 1, Rejtőzés 1, Lopózás 1, Bűvészmutatvány 1, Verekedés 1, Alkudozás 1, Meggyőzés 1, Bűnöző kultúra 2

Bűnöző számkivetett

Törvényen kívüli vagy útonálló családba születél, a rajtaütések között átmeneti táborokban éltél, és az élet határozottan bizonytalan volt.

Táborozás 1, Lovaglás 1, Nyomkövetés 1, Tájékozódás 1, Gyűjtögetés 1, Bűnöző kultúra 1, Értékbecslés 1, Rajtaütés 1, Követés 1, Lopózás 1

Enkláv

Egy furcsa világba születél, bevezettek a vallásba vagy filozófiába, ahogy magad is felnőtté ebben az önfenntartó közösségben, hogy filozófus vagy ministráns legyél.

Mezőgazdálkodás vagy Vízi gazdálkodás 2, Pásztorkodás 1, Állattenyésztés 1, Állatkezelés 1, Teológia vagy Filozófia 2, Gyűjtögetés 1, Falusi kultúra 1, Templomi kultúra 1, Írás 1

Falusi

Egy faluban születél, és neveltetésed lehetett egy kényelmes kis faluban, egy keményen dolgozó gazdálkodó faluban, vagy egy hideg, sáros kalyibában.

Mezőgazdálkodás vagy Vízi gazdálkodás 2, Pásztorkodás 2, Tájékozódás 1, Állatidomítás 1, Halászat 1, Mászás 1, Falusi kultúra 2

Farm

Az első pár évedet a városokat és falukat körülvevő sok farm egyikén töltötted. A szüleid lehet, hogy a földhöz vannak kötve (zsellérek) vagy övék a föld, amin gazdálkodnak (jobbágyok).

Mezőgazdálkodás vagy Vízi gazdálkodás 2, Állattenyésztés 1, Pásztorkodás 1, Falusi kultúra 2, Állatkezelés 1, Népi ismeretek 1, Tájékozódás 1, Gyűjtögetés 1

Fegyelmezett

A seregben vagy törvényvégrehajtásban nevelkedtél fel, a laktanyák és a város vagy falu törvényszéki épületei körül játszottál, és ragadt rád némi ismeret.

Jog/törvénykezés 2, Vezetés 1, Taktika 2, Politológia 1, Rajtaütés 1, Katonai kultúra 1, Verekedés 1, Rejtőzés 1

Kereskedő

Egy város kereskedőnegyedében élő kereskedők vagy árusok neveltek fel. A játszótered a piacok és bazárok voltak, és ez a környezet megtanított téged az otthonodon kívüli világra is.

Értékbecslés 1, Általános ismeret 2, Alkudozás 1, Rábeszélés 1, Üzlet 1, Szerencsejáték 1, Utcaismeret 1, Kereskedői kultúra 1, Politológia 1

Nemes

A családotd vagy egy palotában / kastélyban dolgozott az uralkodóknak, vagy te magad származol nemesi családból. Bárhogy is legyen, tengernyi jóval vettek körül gyermekkorodban, és gazdag/befolyásos emberek körében forogtál.

Diplomácia 2, Címertan 2, Általános tudás 2, Jog/törvénykezés 1, Meggyőzés 1, Nemesi kultúra 1, Írás 1

Part menti / Folyami

Egy part menti, vagy folyami közösségben nőttél fel, míg szüleid a kereskedelmet bonyolították.

Halászat 1, Evezés vagy Vitorlázás vagy Kocsivezetés 2, Értékbecslés 1, Vízi gazdálkodás 1, Navigáció 1, Asztrológia 1, Általános tudás 1, Úszás 1, Part menti / folyami kultúra 1

Tengerjáró

Ez az egyik legritkább származás, amikor a karaktert tengeri nomádok nevelték fel, akik örökké a tengereket járják, és csak ellátmányért és kereskedni kötnék ki a szárazföldre. Másik lehetőség a rabszolgaélet egy górviki gályán.

Asztrológia 1, Vitorlázás 1, Navigáció 1, Mászás 1, Értékbecslés 1, Egyensúlyérzék 1, Úszás 1, Általános tudás 1, Tengerész kultúra 2

Vadász-gyűjtögető

A családotd a vadonból gyűjtött ételt és vadászott állatokat, hogy eltartsák magukat és a gyerekeket, gyakran napokat is a vadonban töltve, messze a törzs többi tagjától.

Táborozás 1, Nyomkövetés 1, Tájékozódás 1, Gyűjtögetés 1, Íjak 1, Halászat 1, Állatkezelés 1, Falusi kultúra 1, Rejtőzés 1, Lopózás 1

Vadoni

A szüleid vadászok, csapdaállítók és erdőjárók voltak. Gyermekkorodat az erdőben és a patakok környékén töltötted.

„A patak partján guggoló kislány kiemelte kezét a kövek között fehér habokat vetve csobogó hideg vízből, és lassan a partmenti iszapban heverő kavics után nyúlt. Ahogy ujjai megérintették a lapos, fodrozott szélű, tenyérnyi kődarabot, a szeme sarkából anélkül, hogy elmozdította volna a fejét – a

tőle alig három lépésnyi távolságban, egy kákacsomó tövében kuporgó szürkésbarna, nyálkás testű békára hunyorított. A béka hártvás nyakának lüktetése egy pillanatra abbamaradt; a düledt, sötét szemek egyetlen pislantás nélkül, kifejezéstelenül a fiúra sandítottak.”

Martin Clark Ashton: Shadoni Krónika

Íjak vagy Kés 1, Tájékozódás 1, Halászat 1, Gyűjtögetés 2, Falusi kultúra 1, Rejtőzés 1, Lopózás 1, Csapdaállítás 1, Rajtaütés 1

Városi

Egy kisebb vagy nagyobb városban nőttél fel. Nem kifejezetten valamelyik negyedben, hanem egyszerű városi neveltetésben részesültél.

Városi kultúra 2, Mászás 1, Értékbecslés 1, Verekedés 1, Alkudozás 1, Meggyőzés 1, Helyi tudás 1, Jog/törvénykezés 1, Utcaismeret 1

Háttér csomagok

A háttér csomagok segítenek meghatározni a karakter általános történetét, ami az első lejátszott kaland előtt történt. Az itt felkínált lehetőségek azt a célt szolgálják, hogy egy alapvető háttérül szolgáljanak azoknál a körülményeknek a kidolgozásánál, amik kialakították a karakterek alapszemélyiségét, képességeit és érdeklődési körét.

A játékosoknak kettőt kell választani az alábbi háttér csomagok közül. Azonban egy játékos nem választhatja kétszer ugyanazt a csomagot.

Becstelen

Sok időt töltöttél útonálló, tolvajok, orgyilkosok, csavargók körében egy város rossz hírű negyedében. Ezek a területek gyakran törvényen kívül állnak ezért meglehetősen veszélyesek.

Követés 1, Utcaismeret 1, Rejtőzés 1, Lopózás 1, Bűvészmutatvány 1, Verekedés 1, Alkudozás 1, Meggyőzés 1, Bűnöző kultúra 2

Bűnöző

Törvényen kívüliek vagy útonállók voltak társaid, a rajtaütések között alkalmi táborokban laktál, az élet eseménydús volt, még ha az brutális, veszélyes, vagy néha rövid is volt.

Táborozás 1, Lovaglás 1, Nyomkövetés 1, Tájékozódás 1, Gyűjtögetés 1, Bűnöző kultúra 1, Értékbecslés 1, Rajtaütés 1, Követés 1, Lopózás 1, Kés 1

Falusi

Egy faluban maradtál, és magadba szívtad ennek a környezetnek a szépségét.

Mezőgazdálkodás vagy Vízi gazdálkodás 2, Pásztorokodás 2, Tájékozódás 1, Állatidomítás 1, Halászat 1, Mászás 1, Falusi kultúra 2

Farm

A városokat, falvakat körülvevő farmok egyikén töltöttél sok időt.

Mezőgazdálkodás vagy Vízi gazdálkodás 2, Állattartás 1, Pásztorokodás 1, Falusi kultúra 2, Állatkezelés 1, Népi ismeretek 1, Tájékozódás 1, Gyűjtögetés 1

Fejedelmi/nemesi

Vagy egy palotában / kastélyban dolgoztál az uralkodóknak, vagy te magad származol nemesi családból. Bárhogy is legyen, tengernyi jóval vettek körül, és gazdag/befolyásos emberek körében forogtál.

Diplomácia 2, Heraldika 2, Általános tudás 2, Jog/törvénykezés 1, Politológia 1, Nemesi kultúra 1, Írás 1

Fegyelmezett

A milícia és/vagy törvény végrehajtás körében maradtál a barakkokban és a város bírósága környékén.

Jog/törvénykezés 2, Vezetés 1, Taktika 2, Politológia 1, Rajtaütés 1, Hadi kultúra 1, Verekedés 1, Rejtőzés 1

Iparos céh

Egy céh tagjaként töltöttél sok időt. Ynev földjén minden mesterségnek megvan a maga céhe.

Céhes kultúra 2, Városi kultúra 1, Általános tudás 1, tetszőleges iparos képzettség 1, Alkudozás 1, Meggyőzés 1, Írás 1, Tervezés 1, Értékbecslés 1

Kereskedő

A piacokon és bazároknak dolgoztál, és ebben a környezetben tanultál az otthonodon kívüli világról is.

Értékbecslés 1, Általános tudás 2, Alkudozás 1, Meggyőzés 1, Üzlet 1, Utcaismeret 1, Kereskedő kultúra 1, Politológia 1

Kolostor

Egy kiteszított közösséghez csatlakoztál; ez lehet a vallás, filozófia, politikai nézet miatt, vagy gyógyíthatatlan betegségben szenvedtél, vagy segíteni szeretnél a szenvedőkön.

Mezőgazdálkodás vagy Vízi gazdálkodás 2, Pásztorokodás 2, Állattartás 1, Állatkezelés 1, Politológia vagy Teológia vagy Filozófia vagy Herbalizmus 2 (ez a közösség alapját jelzi), Gyűjtögetés 1, Falusi kultúra 1

Laktanya/hadsereg

Sok időt töltöttél a katonákkal, zsoldosokkal, talpasokkal, vagy hasonló harcos népséggel. Ez jó betekintést adott neked a hadsereg életébe és kultúrájába.

Verekedés 1, Kés 1, Íjak 1, Taktika 2, Stratégia 1, Heraldika 2, Hadi kultúra 1, Rajtaütés 1

Máguscéh

Többféle mágusképzési lehetőség van, ahány varázslóiskola van Yneven, annyiféle.

Asztrológia 1, Általános tudás 1, válassz két Mágia képzettséget 1 szinten (kivéve a Magas mágiát), Herbalizmus 1, Alkímia 1, Írás 1, Rajzolás 1, Jog/törvénykezés 1, Máguscéh kultúra 1

Part menti / folyami

A vízpart mentén intézted ügyeidet, legyen az tengerpart vagy egy folyó partja.

Halászat 1, Evezés vagy Vitorlázás vagy Kocsivezetés 2, Értékbecslés 1, Vízi termesztés 1, Navigáció 1, Asztrológia 1, Általános tudás 1, Úszás 1, Part menti/folyami kultúra 1

Templomi negyed

A város vallási negyedében lévő templomok, egyházak és szentélyek környékén nőttél fel. Szüleid papok, tudósok, vagy az egyház elkötelezett tagjai lehettek.

Városi kultúra 2, Mászás 1, Értékbecslés 1, Meggyőzés 1, Templomi kultúra 1, Jog/törvénykezés 1, Teológia 1, Írás 1

Tengerjáró

A tengereken hajóztál, csak ellátmányért és a kereskedelem miatt kötöttél ki.

Asztrológia 1, Vitorlázás 1, Navigáció 1, Mászás 1, Értékbecslés 1, Egyensúlyérzék 1, Úszás 1, Általános tudás 1, Tengerész kultúra 2

Vadász-gyűjtögető

A vadonból gyűjtöttél ételt és vadásztál, hogy eltartsd magad és a családodat, gyakran napokat is a vadonban töltve, messze a törzs többi tagjától.

Táborozás 1, Nyomkövetés 1, Tájékozódás 1, Gyűjtögetés 1, Íjak 1, Halászat 1, Állatkezelés 1, Falusi kultúra 1, Rejtőzés 1, Lopózás 1

Vadoni

Vadászok, csapdaállítók és erdőjárók társaságában töltöttél sok időt.

Tetszőleges távolsági vagy közelharc fegyvernem 1, Tájékozódás 1, Halászat 1, Gyűjtögetés 2, Falusi kultúra 1, Rejtőzés 1, Lopózás 1, Csapdaállítás 1, Rajtaütés 1

Vallási/filozófiai enkláv

Egy vallás vagy filozófia jegyében működő önfenntartó közösségben töltöttél sok időt.

Mezőgazdálkodás 1, Pásztorkodás 1, Falusi kultúra 1, Teológia vagy Filozófia (ami a közösség fókusza) 2, Zene 1, Nyelvészet 1, Írás 1, Gyűjtögetés 1, Halászat 1, tetszőleges Orvoslás képzettség 1

Városi

Egy kisebb vagy nagyobb városban nőttél fel. Nem kifejezetten valamelyik negyedben, hanem egyszerű városi neveltetésben részesültél.

Városi kultúra 2, Mászás 1, Értékbecslés 1, Verekedés 1, Alkudozás 1, Meggyőzés 1, Helyi tudás 1, Jog/törvénykezés 1, Utcaismeret 1

Hivatási csomagok

Opcionális szabály: rasszizmus

Az ÚTK 26. oldalán szerepel egy táblázat, amiben felsorolásra kerül, hogy milyen fajok milyen foglalkozásokat nem űzhetnek. Mivel ennek kevés fajtól eredő testi/szellemi tulajdonságra visszavezethető oka van, ezért kénytelenek vagyunk feltételezni, hogy ezek az iskolák nagyrészt rasszista okokból utasítják vissza a tanulókat. A KV rendszerében nem ragaszkodunk ilyen kivételező megkülönböztetésekhez, minden faj megtalálhatja a neki tetsző iskolát, ahol nem utasítják őket vissza. De ha ti az asztal körül egyöntetűen megegyeztek abban, hogy betartjátok ezeket a korlátozásokat, akkor ennek megfelelően válasszátok meg a hivatási csomagokat. Néhány kizárás azért értelemszerűen megmarad, például Yneven teljesen kizárt egy elf nekromanta, de ennek oka a faji lelki beállítottság.

Boszorkány csomagok

A boszorkányok legtöbbje csak felhasználója az ősi, mágikus tanoknak. Tudományuk évezredek tapasztalatán alapul, mégsem tér el lényegesen az ősi formuláktól. Számukra a mágia nem a tökéletesedés útja, hanem a hatalom eszköze. A mágiát okkult művészetként szemlélő varázstudó kevés akad soraikban. A boszorkányok ne m igyekeznek megérteni a mágia törvényeit – ők a gyakorlat, az alkalmazott mágia hívei. A törvényeknek nem szerkezetét, összefüggéseit, hanem alkalmasint kiskapuit keresik.

Kezdő

Tetszőleges szépművészet 1, Nyelv 1, Csábítás 1, Nemesi kultúra 1, Alkímia 1, Herbalizmus 1, Írás/olvasás 1, Legendaismeret 1, Pszi (pyarroni) 1, Boszorkánymágia 1

Specialista

Tetszőleges szépművészet 2, Nyelv 2, Csábítás 2, Nemesi kultúra 2, Alkímia 2, Herbalizmus 2, Írás/olvasás 2, Legendaismeret 2, Pszi (pyarroni) 2, Boszorkánymágia 2, Történelem 1

Szakértő boszorkány

Tetszőleges szépművészet 2, Nyelv 4, Csábítás 2, Nemesi kultúra 2, Alkímia 2, Herbalizmus 4, Írás/olvasás 2, Legendaismeret 2, Pszi (pyarroni) 2, Boszorkánymágia 2, Történelem 2, Értékbecslés 2, Színészet 2, Masszázs 2, Általános tudás 1, Meggyőzés 2, Asztrológia 3, Mesemondás 2, Népi ismeretek 1

Boszorkánymesteri csomagok

A boszorkánymesterek gátlástalan Feketemágusok – természetesen csak a szó filozófiai értelmében, hiszen hatalmuk bármily sötét is, nyomába sem ér egy igazi mágusénak. Mégis, a többi varázshasználó csak irigységgel vegyes döbbenettel szemlélheti sötét hatalmuk mértékét. Mágikus tudományukat egyetlen cél, hatalomvágyuk szolgálatába állítják: pusztítanak, kint, nyomorúságot okoznak, ha kell, de szolgálnak évekig, ha úgy hozza a szükség...

Kezdő

Tetszőleges fegyver 1, Nyelv 1, Alkímia 1, Élettan 1, Herbalizmus 1, Írás 1, Méregkeverés/semlegesítés 1, Matematika 1, Nekromancia 1, Pszi (pyarroni) 1, Boszorkánymesteri mágia 1

Specialista

Tetszőleges fegyver 2, Nyelv 2, Alkímia 2, Élettan 2, Herbalizmus 2, Írás 2, Méregkeverés/semlegesítés 2, Matematika 2, Nekromancia 2, Pszi (pyarroni) 2, Boszorkánymesteri mágia 2

Specialista (boszorkánymester)

Tetszőleges fegyver 2, Nyelv 2, Alkímia 2, Élettan 2, Herbalizmus 2, Írás 2, Méregkeverés/semlegesítés 2, Matematika 2, Nekromancia 2, Pszi (pyarroni) 2, Boszorkánymesteri mágia 3

Specialista (aszisz vérkelyhes)

Tetszőleges fegyver 2, Nyelv 2, Alkímia 2, Élettan 2, Herbalizmus 2, Írás 2, Méregkeverés/semlegesítés 2, Matematika 2, Nekromancia 2, Pszi (pyarroni) 2, Boszorkánymesteri mágia 3, Élettan 3, Diplomácia 5, Nemesi kultúra 5, Történelem 5

Specialista (ascens morga)

Tetszőleges fegyver 2, Nyelv 2, Alkímia 2, Élettan 2, Herbalizmus 2, Írás 2, Méregkeverés/semlegesítés 2, Matematika 2, Nekromancia 2, Pszi (pyarroni) 2, Boszorkánymesteri mágia 3, Élettan 3, Rajtaütés 3, Diplomácia 1, Nemesi kultúra 3, Történelem 3

Specialista (hergoli villámmester)

Tetszőleges fegyver 2, Nyelv 2, Alkímia 2, Élettan 2, Herbalizmus 2, Írás 2, Méregkeverés/semlegesítés 2, Matematika 2, Nekromancia 2, Pszi (pyarroni) 2, Boszorkánymesteri mágia 3, Diplomácia 3, Értékbecslés 3, Vitorlázás 3

Bűnöző csomagok

Ezek a csomagok tartalmazzák a társadalom legalját, a banditáktól a haramiáig és fejjavadászokig, a tolvajoktól az orgyilkosokig.

Kezdő

Rejtőzés 2, Lopózás 2, Utcaismeret 2, Meggyőzés 2, Álcázás / álruha 1, Verekedés 2, Kés 2, Városi kultúra 1, Bűnöző kultúra 1

Specialista

Rejtőzés 3, Lopózás 3, Utcaismeret 3, Meggyőzés 2, Álcázás / álruha 1, Verekedés 3, Kés 3, Városi kultúra 1, Bűnöző kultúra 2, Zárnyítás 2, Megvesztegetés 2, Bűvészmutatványok 1, Bot 2

Szakértő (fejvadász)

Rejtőzés 3, Lopózás 3, Utcaismeret 3, Meggyőzés 2, Álcázás / álruha 2, Verekedés 3, Kés 3, Városi kultúra 2, Bűnöző kultúra 1, Zárnyítás 2, Megvesztegetés 2, Bűvészmutatványok 1, Bot 2, Követés 2, Nyomkövetés 2, Rajtaütés 3, Helyi tudás 2, Kard 2, Nyílpuska vagy muskéta 2, Pszi (pyarroni) 2

Szakértő (bandita)

Rejtőzés 3, Lopózás 3, Utcaismeret 3, Meggyőzés 2, Álcázás / álruha 1, Verekedés 3, Kés 3, Városi kultúra 2, Bűnöző kultúra 1, Zárnyítás 2, Megvesztegetés 2, Bűvészmutatványok 1, Bot 2, Táborozás 2, Főzés 2, Gyűjtögetés 2, Helyi ismeret 3, Íjak 2, Tájékozódás 2, Mászás 2

Szakértő (tolvaj)

Rejtőzés 3, Lopózás 3, Utcaismeret 3, Meggyőzés 3, Álcázás / álruha 2, Verekedés 3, Kés 3, Kard 1, Városi kultúra 2, Bűnöző kultúra 1, Zárnyítás 2, Megvesztegetés 2, Bűvészmutatványok 2, Bot 2, Mászás 2, Megfélemlítés 1, Követés 3, Rajtaütés 3, Üzlet 2

Szakértő (verőlegény)

Rejtőzés 3, Lopózás 3, Utcaismeret 3, Meggyőzés 3, Álcázás / álruha 1, Verekedés 4, Kés 3, Városi kultúra 2, Bűnöző kultúra 1, Zárnyítás 2, Megvesztegetés 2, Bűvészmutatványok 3, Bot 2, Rajtaütés 3, Követés 3, Megfélemlítés 3, Mászás 2

Előadóművész csomagok

Ez a csomó bárd, névtelen zenész és a világ szórakoztató művészei.

Kezdő

Mesemondás 2, Költészet 1, Írás 1, Városi kultúra 1, Falusi kultúra 1, Éneklés 2, Tánc 2, Zenélés 1, Meggyőzés 1, Akrobatika 1, Színészet 2

Specialista

Mesemondás 3, Költészet 2, Írás 2, Városi kultúra 2, Falusi kultúra 1, Éneklés 2, Tánc 2, Zenélés 2, Meggyőzés 3, Akrobatika 2, Színészet 2, Zene 2, Heraldika 2, Szónoklás 2, Diplomácia 1

Szakértő (bárd)

Leírás: ÚTK 67. oldal

Mesemondás 3, Költészet 2, Írás 2, Városi kultúra 2, Falusi kultúra 1, Éneklés 3, Tánc 2, Zenélés 3, Meggyőzés 3, Akrobatika 2, Színészet 2, Zene 3, Heraldika 3, Szónoklás 2, Diplomácia 1, Történelem 3, Általános tudás 3, Filozófia 2, Népi ismeret 3, Legendaismeret 3, Bárdmágia 2, Kard 3, Csábítás 2

Szakértő (táncos)

Mesemondás 3, Költészet 2, Írás 2, Városi kultúra 2, Falusi kultúra 1, Éneklés 2, Tánc 4, Zenélés 2, Meggyőzés 3, Akrobatika 4, Színészet 3, Zene 2, Heraldika 2, Szónoklás 2, Diplomácia 1, Mászás 2, Egyensúlyérzék 2, Gumiember 2, Csábítás 3, Zsonglőrködés 1

Szakértő (énekes)

Mesemondás 4, Költészet 4, Írás 2, Városi kultúra 2, Falusi kultúra 1, Éneklés 4, Tánc 2, Zenélés 2, Meggyőzés 3, Akrobatika 2, Színészet 3, Zene 3, Heraldika 2, Szónoklás 4, Diplomácia 2, Csábítás 3, Utánzás 2

Szakértő (színpadi mágus)

Mesemondás 4, Költészet 4, Írás 2, Városi kultúra 2, Falusi kultúra 2, Éneklés 2, Tánc 2, Zenélés 2, Meggyőzés 4, Akrobatika 2, Színészet 3, Zene 2, Heraldika 2, Szónoklás 3, Diplomácia 2, Bűvészmutatványok 4, Zsonglőrködés 3, Álcázás / álruha 2

Kézműves csomagok

Ide tartoznak az olyan foglalkozások, mint az építés, a tárgyak gyártása és tervezése. Ezek azok az emberek, akik létrehozzák az infrastruktúrát, tárgyakat készítenek a piacokra, és a termékeik működtetik a kereskedőbirodalmakat.

Kezdő

Két tetszőleges Iparos képzettség 2, Rajzolás 2, Táborozás 1, Főzés 1, Gyűjtögetés 1, Falusi kultúra 1, Városi kultúra 1, Alkudozás 1, Üzlet 1, Értékbecslés 1, Meggyőzés 1

Specialista

Két tetszőleges Iparos képzettség 3, Rajzolás 3, Táborozás 2, Főzés 2, Gyűjtögetés 2, Falusi kultúra 2, Városi kultúra 2, Alkudozás 2, Üzlet 2, Értékbecslés 2, Meggyőzés 2

Szakértő (ács)

Rajzolás 3, Táborozás 2, Főzés 2, Gyűjtögetés 2, Falusi kultúra 2, Városi kultúra 2, Alkudozás 3, Üzlet 3, Értékbecslés 3, Meggyőzés 3, Matematika 2, Tanítás 2, Népi ismeretek 2, Tervezés 2, Ács 4, Kádár 4, Íjkészítés 2, Bognár 2

Szakértő (térképész)

Rajzolás 3, Táborozás 2, Főzés 2, Gyűjtögetés 2, Falusi kultúra 2, Városi kultúra 2, Alkudozás 2, Üzlet 2, Értékbecslés 2, Meggyőzés 2, Írás 2, Heraldika 2, Nyelv 2, Tájékozódás 3, Navigáció 2, Mászás 2, Helyi tudás 2, Térképészet 3, Kalligráfia 3, Kutatás 3

Szakértő (munkás)

Rajzolás 3, Táborozás 2, Főzés 2, Gyűjtögetés 2, Falusi kultúra 2, Városi kultúra 2, Alkudozás 2, Üzlet 3, Értékbecslés 2, Meggyőzés 2, Mászás 3, Fogathajtás 3, Állatkezelés 1, Patkolókovács 3, Kőfaragás 4, Tetőfedés 3, Ács 4

Szakértő (falusi kovács)

Rajzolás 3, Táborozás 2, Főzés 2, Gyűjtögetés 2, Falusi kultúra 2, Városi kultúra 2, Alkudozás 2, Üzlet 3, Értékbecslés 2, Meggyőzés 2, Mászás 3, Fogathajtás 3, Állatkezelés 1, Patkolókovács 3, Kőfaragás 4, Tetőfedés 3, Ács 4

Kormányzati csomagok

Ezek a csomagok tartalmazzák azokat, akik mások felett uralkodnak, legyenek bár törzsfőnökök, lovagok, urak vagy úrhölgyek – ők azok, akiket a kevésbé szerencsések tartanak el. Természetesen vannak, akik kegyesebbek az alattvalóik felé, mint mások, így kivívják maguknak az elismerést.

Kezdő

Vezetés 2, Meggyőzés 1, Szónoklás 2, Heraldika 1, Éneklés 1, Tánc 1, Üzlet 1, Kard 1, Kés 1, Diplomácia 1, Városi kultúra 1, Falusi kultúra 1, Lovaglás 1

Specialista

Vezetés 3, Meggyőzés 2, Szónoklás 3, Heraldika 2, Éneklés 2, Tánc 2, Üzlet 2, Kard 2, Kés 2, Diplomácia 2, Városi kultúra 2, Falusi kultúra 2, Lovaglás 2, Írás 2

Szakértő (nádor / adószedő)

Vezetés 4, Meggyőzés 3, Szónoklás 5, Heraldika 2, Éneklés 2, Tánc 2, Üzlet 2, Kard 2, Kés 2, Diplomácia 2, Városi kultúra 2, Falusi kultúra 2, Lovaglás 3, Írás 3, Jog/törvénykezés 2, Állatkezelés 1, Megfélemlítés 2, Általános tudás 1, Értékbecslés 2, Alkudozás 1

Szakértő (udvaronc / udvarhölgy)

Vezetés 4, Meggyőzés 3, Szónoklás 3, Heraldika 3, Éneklés 2, Tánc 3, Üzlet 2, Kard 2, Kés 2, Diplomácia 2, Városi kultúra 2, Falusi kultúra 2, Lovaglás 3, Írás 3, Történelem 2, Szerencsejáték 2, Általános tudás 2, Nyelv 1, Csábítás 2

Szakértő (hírnök)

Vezetés 3, Meggyőzés 2, Szónoklás 3, Heraldika 3, Éneklés 2, Tánc 2, Üzlet 2, Kard 2, Kés 2, Diplomácia 2, Városi kultúra 2, Falusi kultúra 2, Lovaglás 2, Írás 2, Táborozás 1, Főzés 1, Gyűjtögetés 1, Rejtőzés 1, Írás 2, Történelem 2, Általános tudás 2, Jog/törvénykezés 1, Nyelv 1, Kutatás 2

Szakértő (nemes)

Vezetés 4, Meggyőzés 2, Szónoklás 3, Heraldika 2, Éneklés 2, Tánc 2, Üzlet 2, Kard 3, Kés 2, Diplomácia 2, Városi kultúra 2, Falusi kultúra 2, Lovaglás 2, Írás 2, Pajzs 3, Állatkezelés 3, Taktika 1, Megfélemlítés 1, Stratégia 1, Helyi tudás 2

Harcművész csomagok

Egyes kultúrák a harcot nem pusztán fegyveres vagy test-test elleni küzdelemnek tekintik, a tökéletesedés, önmaguk és a világ megismerésének módozatát látják benne. Tudásukat az évezredek során valódi művészetté fejlesztették, s a küzdelem formáinak tanulmányozására, gyakorlására külön iskolákat hoztak létre. Yneven a harcművészet niarei eredetű: a Yian-Yiel hegységben húzódó kolostorok szerzetesei dolgozták ki mai napig használatos metódusait. A harcművészek számára a harc nem csupán eszköz, hanem a cél és az út is egyben a megértéshez, a belső rend eléréséhez, az akarat, a lélek és a test tökéletes összhangjához.

ÚTK 75. oldal

Kezdő

Harcművészet 1, Kard 1, Kés 1, tetszőleges fegyver 1, Pszi (slan) 1, Írás 1, Felcser 1, Élettan 1, Herbalizmus 1, Akrobatika 1,

Specialista

Harcművészet 2, Kard 2, Kés 2, tetszőleges fegyver 2, Pszi (slan) 2, Írás 1, Felcser 1, Élettan 1, Herbalizmus 1, Akrobatika 1, Nemesi kultúra 1, Élettan 1

Szakértő (harcművész)

Harcművészet 4, Kard 4, Kés 4, tetszőleges fegyver 4, Pszi (slan) 4, Írás 1, Felcser 1, Élettan 1, Herbalizmus 1, Akrobatika 1, Nemesi kultúra 1, Élettan 1, Stratégia 2, Taktika 2

Szakértő (kardművész)

Harcművészet 4, Kard 4, Kés 4, tetszőleges fegyver 4, Pszi (slan) 4, Herbalizmus 1, Akrobatika 1, Nemesi kultúra 2, Élettan 1, Stratégia 2, Taktika 2, Lovaglás 2, Történelem 2, Vallásismeret 2, Térképészet 1

Harcos csomagok

A harcосok – nevükhöz híven – azon kalandozók, akik kardforgatásból, fegyverük áruba bocsátásából élnek. Elvárható tehát, hogy mind közül ők forgassák legkiválóbban választott fegyverüket. Aki a hideg vas iskoláját járja, ahol minden pengeváltás, minden vágás könnyen az utolsó lehet, nem nélkülözheti a vívás tudományát.

UTK 37. oldal

Kezdő

Mászás 1, Kard 2, Pajzs 1, Verekedés 1, Lopózás 1, Táborozás 1, Gyógyítás 1, Rejtőzés 1, Rajtaütés 1, Nyomkövetés 1, Lovaglás 1, Akrobatika 1, Meggyőzés 2

Specialista

Mászás 2, Kard 2, Zúzófegyverek 2, Íjak 2, Pajzs 1, Verekedés 2, Lopózás 2, Táborozás 2, Gyógyítás 2, Rejtőzés 2, Rajtaütés 2, Nyomkövetés 2, Lovaglás 2, Akrobatika 2, Meggyőzés 2

Szakértő (általános harcос)

Mászás 2, Kard 3, Zúzófegyverek 2, Íjak 2, Pajzs 2, Verekedés 3, Lopózás 2, Táborozás 2, Gyógyítás 2, Rejtőzés 2, Rajtaütés 2, Nyomkövetés 2, Lovaglás 3, Akrobatika 1, Meggyőzés 2, Általános tudás 2, Lándzsa- és gerelyhajítás 2, Nyílpuska 2, Taktika 1, Stratégia 1, Főzés 1, Gyűjtögetés 1, Fogathajtás 1

Szakértő (amazon)

Leírás: ÚTK 38. oldal

Mászás 2, Kard 2, Lándzsa- és gerelyhajítás 2, Taktika 1, Stratégia 1, Úszás 1, Gyógyítás 2, Táborozás 2, Gyűjtögetés 1, Főzés 2, Nyomkövetés 2, Lovaglás 2, Herbalizmus 3, Akrobatika 1, Kultúra (amazon) 3

Szakértő (barbár)

Ki kell dolgozni

Szakértő (erigowi számszeríjász)

Ki kell dolgozni

Szakértő (gorviki siedon)

Ki kell dolgozni

Szakértő (predoci vértés)

Ki kell dolgozni

Kereskedő csomagok

Boltosok, kocsmárosok, piaci árusok vannak ezekben a csomagokban.

Kezdő

Üzlet 1, Meggyőzés 2, Utcaismeret 1, Mesemondás 1, Szerencsejáték 1, Helyi ismeret 2, Matematika 2, Alkudozás 2, Bürokrácia 1, Értékbecslés 2

Specialista

Üzlet 2, Meggyőzés 3, Utcaismeret 2, Mesemondás 2, Szerencsejáték 2, Helyi ismeret 3, Matematika 3, Alkudozás 3, Bürokrácia 2, Értékbecslés 3, Szónoklás 2, Kereskedői kultúra 1, Városi kultúra 1, Falusi kultúra 1

Szakértő (folyami árus)

Üzlet 2, Meggyőzés 3, Utcaismeret 2, Mesemondás 2, Szerencsejáték 2, Helyi ismeret 3, Matematika 3, Alkudozás 3, Bürokrácia 2, Értékbecslés 3, Szónoklás 2, Kereskedői kultúra 1, Városi kultúra 1, Falusi kultúra 1, Egyensúlyérzék 1, Mászás 2, Úszás 1, Lándzsa- és gerelyhajítás 1, Verekedés 2, Kés 1, Asztrológia 1, Népi ismeretek 1, Általános tudás 1, Evezés 2, Part menti / folyami kultúra 1, Helyi ismeret 1

Szakértő (kereskedő)

Üzlet 2, Meggyőzés 3, Utcaismeret 2, Mesemondás 2, Szerencsejáték 2, Helyi ismeret 3, Matematika 3, Alkudozás 3, Bürokrácia 2, Értékbecslés 3, Szónoklás 2, Kereskedői kultúra 1, Városi kultúra 1, Falusi kultúra 1, Tájékozódás 3, Táborozás 2, Főzés 2, Gyűjtögetés 2, Halászat 2, Csapdaállítás 2, Mászás 2

Szakértő (kocsmáros)

Üzlet 3, Meggyőzés 3, Utcaismeret 2, Mesemondás 2, Szerencsejáték 2, Helyi ismeret 3, Matematika 3, Alkudozás 3, Bürokrácia 2, Értékbecslés 3, Szónoklás 2, Kereskedői kultúra 2, Városi kultúra 2, Falusi kultúra 2, Pálinkafőzés 2, Borkereskedés 2, Bűvészműtatvány 1, Általános tudás 1, Bot 1

Lovag csomagok

A lovagok nemesi származású, bár nem feltétlenül vagyonos fegyverforgatók, akik Ynev jelenkorában legkorszerűbbnek és leghatásosabbnak minősülő harcmodorban, a rendkívül költséges nehézlovas taktikával küzdenek. Viselkedésüket háborúban és békében egyaránt szigorú erkölcsi-társadalmi kötöttségek szabályozzák, melyek esetleges megsértésével lovagi címük elvesztését kockáztatják. Ezek az előírások kultúrkörrel kultúrkörre változnak, mindenütt közös bennük azonban a harcban tanúsított bátorság, a hűbérúr iránti hűség. A lovagok azon nemesi származású harcosok, akiket gyermekkoruktól fogva a rendjük megkövetelte kívánalmaknak megfelelően neveltek.

Kezdő

Kard 2, Pajzs 1, Verekedés 1, Lovaglás 1, Akrobatika 1, Meggyőzés 2, Taktika 1, Stratégia 1, Nemesi kultúra 1, Heraldika 1, Történelem 1, Írás 1, tetszőleges nyelv 1

Specialista

Kard 2, Pajzs 1, Verekedés 1, Lovaglás 2, Meggyőzés 2, Taktika 1, Stratégia 1, Vezetés 2, Nemesi kultúra 2, Heraldika 1, Történelem 1, Térképészet 1, Orvoslás 2, tetszőleges nyelv 2, Diplomácia 1

Szakértő lovag (általános)

Kard 3, Pajzs 3, Zúzófegyverek 2, Lovaglás 3, Meggyőzés 2, Taktika 1, Stratégia 1, Vezetés 2, Nemesi kultúra 2, Heraldika 1, Történelem 1, Teológia 1, Térképészet 1, Orvoslás 2, tetszőleges nyelv 2, Diplomácia 1, Bürokrácia 1, Üzlet 2, Szónoklás 2,

Mezőgazdasági csomagok

Ezek a vidéki foglalkozások általában a készletek begyűjtésére és az élelem megtermelésére koncentrálnak, történjen az vadászat által, legeltetéssel, vagy származhat a vízből is.

Kezdő

Rajtaütés 1, Állatkezelés 2, Mezőgazdálkodás 2, Táborozás 1, Főzés 1, Gyűjtögetés 2, Halászat 1, Csapdaállítás 1, Tájékozódás 1, Mászás 1, Állatidomítás 1, Falusi kultúra 1

Specialista

Rajtaütés 2, Állatkezelés 2, Mezőgazdálkodás 2, Táborozás 2, Főzés 1, Gyűjtögetés 3, Halászat 2, Csapdaállítás 2, Tájékozódás 2, Mászás 2, Állatidomítás 2, Pásztorokodás 2, Lovaglás 2, Falusi kultúra 2

Szakértő (gazda)

Rajtaütés 2, Állatkezelés 5, Mezőgazdálkodás 3, Táborozás 2, Főzés 3, Gyűjtögetés 3, Halászat 4, Csapdaállítás 4, Tájékozódás 2, Mászás 2, Állatidomítás 2, Helyi tudás 2, Pásztorokodás 2, Lovaglás 2, Fogathajtás 2, Falusi kultúra 2, Herbalizmus 2, Üzlet 1

Szakértő (pásztor)

Rajtaütés 2, Állatkezelés 3, Mezőgazdálkodás 2, Táborozás 2, Főzés 3, Gyűjtögetés 3, Halászat 2, Csapdaállítás 2, Tájékozódás 2, Mászás 2, Állatidomítás 2, Helyi tudás 2, Pásztorokodás 2, Lovaglás 2, Parittyá 2, Bot 2, Nyomkövetés 3, Rejtőzés 2, Falusi kultúra 2

Szakértő (vadász)

Rajtaütés 3, Állatkezelés 2, Mezőgazdálkodás 2, Táborozás 2, Főzés 2, Gyűjtögetés 3, Halászat 2, Csapdaállítás 3, Tájékozódás 2, Mászás 2, Állatidomítás 2, Helyi tudás 2, Pásztorokodás 2, Lovaglás 2, Nyomkövetés 3, Követés 2, Falusi kultúra 1, Íjak 3, Lándzsa- és gerelyhajítás 3, Lándzsa vagy kés 2

Szakértő (favágó)

Rajtaütés 2, Állatkezelés 2, Mezőgazdálkodás 2, Táborozás 2, Főzés 1, Gyűjtögetés 3, Halászat 2, Csapdaállítás 2, Tájékozódás 2, Mászás 2, Állatidomítás 2, Helyi tudás 2, Pásztorokodás 2, Lovaglás 2, Falusi kultúra 2, Fogathajtás 2, Értékbecslés 3, Alkudozás 3, Rejtőzés 2, Lopózás 2, Balta 3

Paplovag csomagok

A vallás ugyan elsősorban az emberi lélek dolgaival foglalkozik, ám intézményesült formája az egyház anyagi jelenség, világi érdekekkel és világi ellenségekkel. A lelkek ápolása a papok feladata; a különféle világi érdekek képviselője, az ellenségekkel szembeni védelem a paplovagoké. A paplovag szent harcos, felkent bajnok, a hit védbástyája és sújtó ökle.

ÚTK 95. oldal

Kezdő

Kard 2, Stratégia 1, Taktika 1, Lovaglás 1, Állatkezelés 1, Heraldika 1, Katonai kultúra 1, Írás 1, Történelem 1, Teológia 1

Specialista

Kard 3, tetszőleges fegyver vagy pajzs 2, Stratégia 2, Taktika 2, Lovaglás 3, Állatkezelés 2, Heraldika 2, Katonai kultúra 1, Nemesi kultúra 1, Írás 2, Történelem 2, Teológia 2, Szakrális mágia 1

Szakértő (Darton paplovag)

Kard 3, tetszőleges fegyver vagy pajzs 2, Stratégia 2, Taktika 3, Vezetés 3, Lovaglás 3, Állatkezelés 2, Heraldika 2, Katonai kultúra 2, Nemesi kultúra 3, Írás 2, Történelem 2, Teológia 2, Szakrális mágia 2, Rajtaütés 3, Élettan 3, Verekedés 4, Szerencsejáték 2

Szakértő (Domvik paplovag)

Kard 3, Pajzs 3, Stratégia 3, Taktika 2, Vezetés 3, Lovaglás 3, Állatkezelés 2, Heraldika 2, Katonai kultúra 2, Nemesi kultúra 3, Írás 2, Történelem 2, Teológia 2, Szakrális mágia 2, Szónoklás 4, Diplomácia 4, Herbalizmus 4, Gyógyító művészetek 4, Élettan 4, Nyelv (lingua domini) 4

Szakértő (Dreina paplovag)

Kard 3, tetszőleges fegyver vagy pajzs 2, Taktika 2, Vezetés 2, Lovaglás 3, Állatkezelés 2, Heraldika 2, Nemesi kultúra 3, Írás 2, Történelem 2, Teológia 2, Szakrális mágia 2, Matematika 4, Üzlet 4, Jog/törvénykezés 4, Diplomácia 4, Nyelv 3, Általános tudás 4

Szakértő (Krad paplovag)

Kard 3, tetszőleges fegyver vagy pajzs 2, Stratégia 2, Taktika 2, Vezetés 3, Lovaglás 3, Állatkezelés 2, Heraldika 2, Katonai kultúra 2, Nemesi kultúra 3, Írás 3, Történelem 3, Teológia 2, Szakrális mágia 2, Matematika 4, Térképészet 4, Legendaismeret 4, Általános tudás 4, Nyelv 4

Szakértő (Ranagol paplovag)

Kard 3, tetszőleges fegyver vagy pajzs 2, Stratégia 2, Taktika 2, Vezetés 3, Lovaglás 3, Állatkezelés 2, Heraldika 2, Katonai kultúra 2, Nemesi kultúra 3, Írás 2, Történelem 2, Teológia 2, Szakrális

mágia 2, Alabárd 4, Élettan 4, Kínzás 4, Rajtaütés 4, Méregkeverés/semlegesítés 4, Herbalizmus 2, Alkímia 2

Szakértő (Sogron paplovag)

Kard 3, tetszőleges fegyver vagy pajzs 2, Stratégia 2, Taktika 2, Vezetés 3, Lovaglás 3, Állatkezelés 2, Heraldika 2, Katonai kultúra 2, Nemesi kultúra 3, Írás 2, Történelem 2, Teológia 2, Szakrális mágia 2, Tapasztalati mágia 4

Szakértő (Uwel paplovag)

Kard 3, tetszőleges fegyver vagy pajzs 2, Stratégia 2, Taktika 2, Vezetés 3, Lovaglás 3, Állatkezelés 2, Heraldika 2, Katonai kultúra 2, Nemesi kultúra 3, Írás 2, Történelem 2, Teológia 2, Szakrális mágia 2, Térképészet 4, Jog/törvénykezés 4, Matematika 4, Élettan 4

Tengerész csomagok

Ezeket a foglalkozásokat úzik a tengerészek. Matróztól kalózig mindenki a tengeren foglalatoskodik – csak a szándékaik különböznek.

Kezdő

Egyensúlyérzék 1, Mászás 2, Úszás 1, Lándzsa- és gerelyhajítás 1, Verekedés 2, Kés 1, Asztrológia 1, Népi ismeretek 1, Általános tudás 1, Evezés 2, Tengerész kultúra 1, Kikötői kultúra 1

Specialista

Egyensúlyérzék 2, Mászás 3, Úszás 2, Lándzsa- és gerelyhajítás 2, Verekedés 3, Kés 2, Asztrológia 2, Népi ismeretek 2, Általános tudás 2, Evezés 2, Tengerész kultúra 2, Kikötői kultúra 2, Vitorlázás 1, Navigáció 1, Ács 1, Hálókészítés 1

Szakértő (hajókapitány)

Vezetés 3, Meggyőzés 2, Szónoklás 2, Üzlet 2, Kard 3, Diplomácia 2, Taktika 1, Stratégia 1, Egyensúlyérzék 2, Mászás 3, Úszás 2, Lándzsa- és gerelyhajítás 2, Verekedés 3, Kés 2, Asztrológia 2, Népi ismeretek 2, Általános tudás 2, Evezés 2, Tengerész kultúra 2, Kikötői kultúra 2, Vitorlázás 1, Navigáció 1, Ács 1, Hálókészítés 1

Szakértő (hajószakács)

Egyensúlyérzék 2, Mászás 3, Úszás 2, Lándzsa- és gerelyhajítás 2, Verekedés 3, Kés 2, Asztrológia 2, Népi ismeretek 2, Általános tudás 2, Evezés 2, Tengerész kultúra 3, Kikötői kultúra 2, Vitorlázás 1, Navigáció 1, Ács 2, Hálókészítés 2, Főzés 3, Gyógyítás 3, Logisztika 3

Szakértő (hajómérnök)

Egyensúlyérzék 2, Mászás 3, Úszás 2, Lándzsa- és gerelyhajítás 2, Verekedés 3, Kés 2, Asztrológia 2, Népi ismeretek 2, Általános tudás 2, Evezés 2, Tengerész kultúra 2, Kikötői kultúra 3, Vitorlázás 1, Navigáció 1, Ács 3, Hálókészítés 3, Hajóépítés 4, Kötélverés 2, Kádár 1

Szakértő (matróz)

Egyensúlyérzék 3, Mászás 3, Úszás 2, Lándzsa- és gerelyhajítás 2, Verekedés 3, Kés 3, Asztrológia 2, Népi ismeretek 3, Általános tudás 2, Evezés 2, Tengerész kultúra 3, Kikötői kultúra 3, Vitorlázás 1, Navigáció 2, Ács 3, Hálókészítés 3, Kötélverés 2, Vitorlakészítés 2

Törvényvégrehajtás csomagok

Ezek a foglalkozások bánnak el azokkal, akik megszegik a törvényt, ők adják a biztonságot a lakosoknak azzal, hogy elkapják és bezárják a gonosztevőket.

Kezdő

Vezetés 2, Meggyőzés 1, Szónoklás 2, Heraldika 1, Éneklés 1, Tánc 1 Üzlet 1, Kard 1, Kés 1, Diplomácia 1, Városi kultúra 1, Falusi kultúra 1, Lovaglás 1

Specialista

Vezetés 2, Meggyőzés 1, Szónoklás 2, Heraldika 3, Éneklés 1, Tánc 1 Üzlet 1, Kard 2, Kés 3, Diplomácia 1, Városi kultúra 1, Falusi kultúra 1, Lovaglás 1, Verekedés 2, Lándzsa 2, Táborozás 2, Főzés 1, Gyűjtögetés 1, Rejtőzés 1, Rajtaütés 1

Szakértő (testőr)

Vezetés 2, Meggyőzés 2, Szónoklás 2, Heraldika 3, Éneklés 1, Tánc 1 Üzlet 1, Kard 2, Kés 3, Diplomácia 1, Városi kultúra 2, Falusi kultúra 1, Lovaglás 1, Verekedés 3, Lándzsa 3, Táborozás 2, Főzés 1, Gyűjtögetés 1, Rejtőzés 1, Rajtaütés 1, Gyógyító művészetek 2, Megfélemlítés 2, Pajzs 2, Dobótüskék 2, Utcaismeret 2

Szakértő (katona)

Vezetés 2, Meggyőzés 1, Szónoklás 2, Heraldika 3, Éneklés 1, Tánc 1 Üzlet 1, Kard 2, Kés 3, Diplomácia 1, Városi kultúra 1, Falusi kultúra 1, Lovaglás 1, Verekedés 2, Lándzsa 3, Táborozás 3, Főzés 1, Gyűjtögetés 2, Rejtőzés 1, Rajtaütés 1, Állatkezelés 2, Fogathajtás 2, Úszás 1, Tájékozódás 2, tetszőleges Iparos képzettség 2 (ez jelzi a foglalkozását, amikor nem katonáskodik), Alabárd 2, Íj 2

Szakértő (városőr)

Vezetés 4, Meggyőzés 1, Szónoklás 4, Heraldika 5, Éneklés 1, Tánc 1 Üzlet 1, Kard 2, Kés 3, Diplomácia 1, Városi kultúra 1, Falusi kultúra 1, Lovaglás 1, Verekedés 2, Lándzsa 2, Táborozás 2, Főzés 1, Gyűjtögetés 1, Rejtőzés 1, Rajtaütés 1, Jog/törvénykezés 2, Helyi tudás 3, Megfélemlítés 2

Tudós csomagok

Ezek a tanult emberek, és ezek a foglalkozások jelképezik a tanult háttérrel rendelkező gondolkodókat és kísérletezőket.

Megjegyzés: A kiválasztott Kultúra képzettségnek tükröznie kell azt a környezetet, ahol a karakter él.

Kezdő

Kutatás 2, Írás 2, Nyelv 2, Történelem 1, Általános tudás 2, Filozófia 2, Jog/törvény 1, Költészet 1, Kultúra 1, Szónoklás 1

Specialista

Kutatás 3, Írás 2, Nyelv 3, Történelem 2, Általános tudás 3, Filozófia 3, Jog/törvény 2, Költészet 2, Kultúra 2, Szónoklás 2, Teológia 2, Matematika 2, Politológia 2

Szakértő (könyvtáros)

Kutatás 4, Írás 2, Nyelv 3, Történelem 2, Általános tudás 4, Filozófia 3, Jog/törvény 3, Költészet 2, Kultúra 3, Szónoklás 2, Teológia 2, Matematika 2, Politológia 2, Asztrológia 2, Bürokrácia 3, Tanítás 3, Népi ismeretek 3

Szakértő (orvos)

Kutatás 3, Írás 2, Nyelv 3, Történelem 2, Általános tudás 3, Filozófia 3, Jog/törvény 2, Költészet 2, Kultúra 2, Szónoklás 2, Teológia 2, Matematika 2, Politológia 2, Herbalizmus 3, Gyógyító művészetek 3, Meggyőzés 2, Bábaság 3, Boncolás 2, Asztrológia 2, Élettan 2

Szakértő (bölc)

Kutatás 3, Írás 2, Nyelv 5, Történelem 3, Általános tudás 3, Filozófia 3, Jog/törvény 2, Költészet 2, Kultúra 2, Szónoklás 2, Teológia 3, Matematika 2, Politológia 2, Asztrológia 2, Bürokrácia 2, Tanítás 3, Meggyőzés 2

Szakértő (írnok)

Kutatás 3, Írás 2, Nyelv 5, Történelem 2, Általános tudás 3, Filozófia 3, Jog/törvény 2, Költészet 3, Kultúra 3, Szónoklás 2, Teológia 2, Matematika 2, Politológia 2, Rajzolás 3, Meggyőzés 3, Népi ismeret 2, Bürokrácia 2

Szakértő (lódoktor)

Kutatás 3, Írás 2, Nyelv 3, Történelem 2, Általános tudás 3, Filozófia 3, Jog/törvény 2, Költészet 2, Kultúra 2, Szónoklás 2, Teológia 2, Matematika 2, Politológia 2, Állatorvoslás 3, Herbalizmus 3, Gyógyító művészetek 3, Meggyőzés 2, Állatkezelés 2, Boncolás 2

Tűzvarázsló csomagok

A tűzvarázsló igen élvezetes kompromisszumos megoldást kínál a harci jeleneteket és kardforgató karaktereket kedvelő játékosok számára, akik régi szórakozásukról nem lemondva szeretnék megismerni a mágiahasználó karakterrel való játék örömét. Mindenkinek csak ajánlani tudjuk.

ÚTK 117. oldal

Kezdő

Kard 1, Kés 1, Nyelv 1, Írás 1, Nyelv (godoni) 1, Teológia (Sogron) 1, Őselemi mágia (tűz) 1, Pszi (pyarroni) 1, Tűzmágia 1

Specialista

Kard 2, Kés 2, Nyelv 2, Írás 2, Nyelv (godoni) 2, Teológia (Sogron) 2, Őselemi mágia (tűz) 2, Pszi (pyarroni) 2, Tűzmágia 2, Táborozás 1, Lovaglás 1, Gyűjtögetés 1, Diplomácia 1, Rajzolás 1

Szakértő

Kard 2, Kés 2, Nyelv 4, Írás 4, Nyelv (godoni) 4, Teológia (Sogron) 2, Őselemi mágia (tűz) 2, Pszi (pyarroni) 4, Tűzmágia 2, Táborozás 1, Lovaglás 1, Gyűjtögetés 1, Diplomácia 1, Rajzolás 1

Vallásos csomagok

Ynev papjai gondolkodásukban, cselekedeteikben, erkölcsükben mind-mind különböznek, s isteneik parancsolata szerint irányítják a rájuk bízott teremtmények sorsát, támogatást adnak hitükben, vigaszt bajukban, s ha kell segítik, oltalmazzák őket vész idején is.

ÚTK 83. oldal

Kezdő

Népi ismeretek 1, Éneklés 1, Teológia 1, Meggyőzés 1, Írás 2, Történelem 1, Általános tudás 1, Filozófia 1, Jog/törvénykezés 1, Templomi kultúra 1, Vezetés 1, Szónoklás 1, Üzlet 1, Szakrális mágia 1

Specialista

Kard 2, Népi ismeretek 2, Éneklés 2, Teológia 3, Meggyőzés 2, Írás 3, Történelem 2, Általános tudás 2, Filozófia 2, Jog/törvénykezés 2, Templomi kultúra 2, Vezetés 2, Szónoklás 3, Üzlet 2, Szakrális mágia 2, Történelem 2, Legendaismeret 1

Szakértő (Domvik-pap)

Kard 2, Népi ismeretek 2, Éneklés 2, Teológia 3, Meggyőzés 2, Írás 3, Történelem 2, Általános tudás 2, Filozófia 2, Jog/törvénykezés 2, Templomi kultúra 2, Vezetés 2, Szónoklás 3, Szakrális mágia 2, Történelem 2, Legendaismeret 1, Nyelv (lingua domini) 5, Herbalizmus 3, Gyógyító művészetek 3, Élettan 3

Szakértő (Ranagol-pap)

Kard 2, Népi ismeretek 2, Éneklés 2, Teológia 3, Meggyőzés 2, Írás 3, Történelem 2, Általános tudás 2, Filozófia 2, Jog/törvénykezés 2, Templomi kultúra 2, Vezetés 2, Szónoklás 3, Szakrális mágia 2, Történelem 2, Legendaismeret 1, Nyelv (aquir) 3, Pszi (pyarroni) 5, Kínzás 4, Élettan 4, Méregkeverés/semlegesítés 4, Alkímia 2, Herbalizmus 2

Szakértő (Arel-pap)

Kard 2, Népi ismeretek 2, Éneklés 2, Teológia 3, Meggyőzés 2, Írás 3, Történelem 2, Általános tudás 2, Filozófia 2, Templomi kultúra 2, Vezetés 2, Szónoklás 3, Szakrális mágia 2, Történelem 2, Legendaismeret 1, tetszőleges közelharci vagy távolsági fegyver 5, Taktika 3, Katonai kultúra 2, Lovaglás 5, Táborozás 3, Tájékozódás 2, Herbalizmus 3, Állatkezelés 3, Állatidomítás 3, Nyomkövetés 2

Szakértő (Kyel-pap)

Kard 2, Népi ismeretek 2, Éneklés 2, Teológia 3, Meggyőzés 2, Írás 3, Történelem 2, Általános tudás 2, Filozófia 2, Jog/törvénykezés 3, Templomi kultúra 2, Vezetés 2, Szónoklás 3, Szakrális mágia 2, Történelem 2, Legendaismeret 1, Stratégia 1, Taktika 2, Pajzs 3, Élettan 2, Pszi (pyarroni) 4

Szakértő (Sogron-pap)

Kard 2, Népi ismeretek 2, Éneklés 2, Teológia 3, Meggyőzés 2, Írás 3, Történelem 2, Általános tudás 2, Filozófia 2, Templomi kultúra 2, Vezetés 2, Szónoklás 3, Szakrális mágia 2, Történelem 2, Legendaismeret 1, Stratégia 3, Óselemi mágia (tűz) 4, Nyelv (kyr) 4

Szakértő (Tharr-pap)

Kard 2, Népi ismeretek 2, Éneklés 2, Teológia 3, Meggyőzés 2, Írás 3, Történelem 2, Általános tudás 2, Filozófia 2, Jog/törvénykezés 3, Templomi kultúra 2, Vezetés 2, Szónoklás 3, Szakrális mágia 2, Történelem 2, Legendaismeret 1, Élettan 4, Kínzás 3, Diplomácia 3, Rajtaütés 3, Méregkeverés/semlegesítés 3, Herbalizmus 2, Alkímia 2, Nemesi kultúra 3

Varázsló csomagok

Kezdő

3 db Nyelv 1, Diplomácia 1, Nemesi kultúra 1, Írás 2, Matematika 2, Történelem 1, Magas mágia 1, Pszi (kyr) 2

Specialista

3 db Nyelv 2, Diplomácia 2, Nemesi kultúra 2, Írás 2, Matematika 2, Történelem 2, Magas mágia 2, Pszi (kyr) 4, Nekromancia 1

Szakértő

3 db Nyelv 4, Diplomácia 2, Nemesi kultúra 2, Írás 2, Matematika 4, Történelem 2, Magas mágia 4, Pszi (kyr) 4, Nekromancia 2, Óselemi mágia 1

Képzettségek leírása

Annál a kevés képzettségnél, ami az ÚTK-ban szerepel, és a KV képzettséglistájában nem piros, azaz megmaradt majdnem változatlanul, azoknál lehet használni az ÚTK-s leírásokat, az ott felsorolt nehézségi rangokat. A képzettségdobásokat és a nehézségi rangok célszámmódosítóját lásd a Cselekvés fejezetben.

A harci képzettségeknél az ÚTK-s leírásokat figyelmen kívül kell hagyni, a Synergy harcrendszer az érvényes.

Amíg nem készítem el a képzettségek leírását, addig is a képzettségek neve elég beszédes.

Pszi

Kyr Metódus

Használója képtelen a Slan Út elsajátítására

Pyarroni Módszer

Ha másra is ki akarja terjeszteni a diszciplínák hatásait, -3 jár a célszámra.

Bármely más iskola felé továbbfejlődhet.

Godoni Örökség

Bármely más iskola felé továbbfejlődhet.

Slan Út

Használója képtelen a Kyr Metóduš elsajátítására

Karakterfejlődés

Karakterfejlesztési egységek megszerzése

Szerepjáték

Célok

Küldetések

A karakterfejlesztési egységek elköltése

Karakterprofil

Húsz kérdés

Cél

Viselkedés

Játékos választása

Jellemzők

Név

Életkor

Nem

Megjelenés

Synergy játékrendszer

Cselekvés

Képzett dobás

Adottság

Célszám

Cselekvés nehézsége

Képzetlen dobások

Akcióérték

Tulajdonságdobások

Ellendobások

Sorskövek

Személyes Sorskő

Megosztott Sorskövek

Esemény Sorskövek

Sorskövek használata

Mit használj?

Harc

Cselekvési körök

Cselekedetek

Stratégia és Taktika

Kezdeményezés

Több cselekedet

Cselekedetek tartogatása

Távolsági harc

Távolság

Méret

MOZGÁS

Fedezék

Célzás

Kivégző lövés

Közelharc

Harci manőverek

Csapás

Kitérés

Hárítás vagy blokkolás

Roham

Kegyelemdöfés

Lefegyverzés

Lefogás

Dobás

Fegyvertörés

Szituációs módosítók

Sérülés

Sebek

Sebzéskiosztás

Irányzott támadások

Elsősegély

Speciális sérülés

Zuhanás

Robbanás

Égés

Kihűlés

Méreg

Fulladás

Fáradtság és pihenés

Egy karakter kifáradhat testileg (például erőltetett menet) és szellemileg (például Pszi-használat miatt). Ilyen esetekben a karakter minden cselekedetére negatív célszámmódosítókat kap.

Kialvatlanság: 16 óra ébrenlét után -1 célszámmódosító, utána 8 Állóképesség próbát kell tenni. Sikertelen próba esetén tovább -1 célszámmódosítót kap. A karakter számára az addig rutinszerű feladatok is egyre nehezebbé válnak, már a közvetlen környezetének érzékelése is kihívások elé állítja, és amint eléri a -5-ös halmozott célszámmódosítót, eszméletlenül kerül el.

Egy sikeres átlagos nehézségű Herbalizmus képzettségpróbával készített ital (bárki elkészítheti) +2 módosítót adhat egy Állóképesség-próbára, a következő ital már csak +1-et, és utána nincs hatása.

Fáradtság kipihenése

Meditáció 2 óránként +1 CSz

Alvás 4 óránként +1 CSz

Tűzvarázsló meditáció Óránként az ÚTK 339. oldalán lévő tűzforrások Erősségét

A CSz visszanyerése nem mehet 0 fölé, azaz a karakter nem lehet annyira „túlpihent”, hogy minden cselekedetére bónuszt kapjon.

Gyógyulás és felépülés

Felszerelés

Kulcsszómagyarázat

Felszerelés sérülése

Felszerelések javítása

Páncélok

Pajzs

Támadás pajzzsal

Pajzsok és a páncélérték

Lőfegyverek

Ha akarsz egy kis technológiai fejlődést Yneven, akkor hozd be a fekete lőporos muskétákat és pisztolyokat.

Távolsági fegyverek

Íjak

Nyílpuskák

Hajítófegyverek

Közelharc fegyverek

Balták

Zúzófegyverek

Kések

Csákány

Botok

Kardok

Szálfegyverek

Lándzsák

Pszi

Nincsenek pszi-pontok, sem manapontok, hanem minden pszi diszciplínának és varázslatnak van egy célszámmódosítója, és ez a képzettség célszámát módosítja.

Képzettségpróba pszi diszciplínák esetén: Pszi tulajdonság + megfelelő pszi képzettség.

Ezt módosítja a pszi diszciplína célszámmódosítója.

Egy pszi diszciplína sikeres létrehozásához dobni kell egy Pszi (pyarroni) képzettségpróbát, ami a Pszi tulajdonságon alapul. A célszámot a pszi diszciplína foka módosítja:

Fok	CSz
1. fok	+1
2. fok	0
3. fok	-1
4. fok	-2
5. fok	-3

Így egy Csettintés pszi diszciplína alkalmazásához -2 jár azért, mert 4. fokú diszciplína, és -3 azért, mert másra hat, így összesen -5-tel kell dobni a próbát, amit csak a magasan képzett karakterek engedhetnek meg maguknak.

Ha a fenti módosítókkal elvégzett képzettségpróba nem sikerül, akkor a pszi diszciplína nem jön létre és **a karakter elfárad**. A fáradtságból eredő célszámmódosító a próba akcióértékének fele (nulla felé kerekítve).

Ha egy pszi diszciplína változó értékű pszi pont ráfordítását igényli (például *Telekinézis*), akkor úgy kell tekinteni, hogy a karakter a megfelelő pszi képzettségének minden szintje után 5 pszi ponttal rendelkezik, és ebből az értékből bármennyit felhasználhat egy adott pszi diszciplína létrehozására. Aztán ha a következő diszciplínát is sikeresen létrehozza, akkor arra is ugyanennyi értéket használhat fel. Így felépíthet belőle statikus és dinamikus pszi pajzsot is.

A pszi ostrommal a dinamikus pajzs pszi képzettségek ellendobásával bontható le. Utána a statikus pajzs akkor bontható le, ha a pszi ostromot indító karakter pszi képzettsége nagyobb, mint a védekezőé.

Mágiaellenállás (ME)

AME = $3 \times (\text{Intellektus} + 3) + \text{pszi pajzsok} + \text{egyéb hatások}$

MME = $3 \times (\text{Akarat} + 3) + \text{pszi pajzsok} + \text{egyéb hatások}$

Tudatalatti mágiaellenállás:

Mentál: $3 \times (\text{Intellektus} + 3)$

Asztrál: $3 \times (\text{Akarat} + 3)$

Pyarroni módszer

Ha másra is ki akarja terjeszteni a diszciplínák hatásait, -3 jár a célszámra.

Mágia

Mindenki annyi manapontból gazdálkodhat, amennyi a képzettségi szintje $\times 10$. Akár egymás utáni varázslatok esetén is. A varázslatok célszámmódosítója minden megkezdett 20 manapontonként -1.

A mágia nincs kiegyensúlyozva. Ahogy a világon semmi sem azonos erőszinttel rendelkezik, úgy egyik mágia is jóval erősebb lehet, mint a másik. Vége a kényszerű balanszírozásnak, senki és semmi sem egyenlő.

A fáradás ugyanúgy működik, mint a pszinél.

Képzettségpróba varázslás esetén: Mana tulajdonság + megfelelő varázslás képzettség.

Ezt módosítja a varázslat célszámmódosítója.

Bárdmágia

A szinttől függő varázslat időtartamok esetében a szint mindig a Bárdmágia szintjét jelenti.

Szakrális mágia

Az, hogy melyik pap milyen szférákhoz fér hozzá, az nem változik, ahogy a varázslatok és hatásuk sem.

Boszorkánymágia

Lásd általános mágia.

Boszorkánymesteri mágia

Lásd általános mágia, a következő kivételekkel.

Ha sikertelen a dobás, a varázslat nem jön létre. Egy percen belül rád tör egy rosszullét, a rontott dobás akcióérték abszolút értékét sebzésértékként kell kezelned, amit a Mana és Szívósság értékek összege csökkent. Ha egy Hatalom italát felhajtasz a sikertelen varázslatot követő egy percben, akkor a próba célszámához +2 módosítót kapsz. A Hatalom itala automatikusan 1 fáradsági szintet jelent.

Az ilyen sérülések teljesen véletlenszerű testrészeken bukkannak fel, és lehetnek felületi, valamint belső sérülések is, ahogy a mana zabolátlanul próbált magának utat törni az anyagi világba, ezért az ilyen sérülések stabilizálását -2 Elsősegély módosítóval lehet végezni.

Tűzmágia

A tűzvarázsló a Tűzmágia képzettségének hatszorosát kapja elkölthető manapontként, és elköltött 10 manapontként jár -1 CSz módosító.

A tűzvarázsló minden varázslatának próbáját az ÚTK 339. oldalán lévő *Közönséges tüzek fokozatai* táblázatban az Erősség értékével növelheti a célszámát, amennyiben van mellette egy ilyen tűzforrás.

Magas- vagy Mozaikmágia

Lásd általános mágia.

Bestiárium

Egyelőre ennyi

