M.A.G.U.S. Kalandozók Krónikái

Fajok könyve

szabályrendszer verzió 0.15

Készítette:

Magnus (Nagy Huszár Imre)
Raon (Erdélyi István)

Tartalomjegyzék

A fajokról ... 3
Elfek ... 4
    Elfvérűek: előnyös faji képességek ... 4
    Elfvérűek: hátrányos faji képességek ... 4
Orkok ... 5
    Orkvérűek: előnyös faji képességek ... 5
    Orkvérűek: hátrányos faji képességek ... 5
Törpék (vanírok) ... 6
    Törpe (vanír): előnyös faji képességek ... 6
    Törpe (vanír): hátrányos faji képességek ... 7
Misztikus faji képességek ... 8
    Hőlátás ... 8
    Klántetoválás ... 8

A fajokról

Fajok esetében a következő irányelvek érvényesek:

- Az MKK rendszere nem korlátozza, hogy a JK milyen fajú Karakterrel kíván játszani – a Narratív megegyezés szellemében a KM engedélyével *bármilyen* fajú karakter indítható.
- A rendszer azt támogatja, hogy a Játékosok karakteralkotási lehetőségei a választott fajtól függetlenül, egységesen egyenlők legyenek.
- Ennek kereteit az alapkönyvben ismertetett Egyedi vonások rendszere biztosítja. Az MKK rendszerében minden faji különlegesség ezen belül képezhető le – és ugyanezzel érhető el az is, hogy az egyes faj egyedei akár jelentős mértékben különbözőek is lehessenek.
- Ennek további fontos vetülete, hogy a faj választás lehetősége árnyalódik a "vérűség" megközelítéssel, már amelyik faj esetében ez a lehetőség adott. Ezzel leképezhetővé válnak az irodalomban már régóta létező kivételek, különlegességek.
- A "vérűség" értelmezésében a tisztavérűséget legalább *hat* választott faji képesség jelenti (amely esetben a hátrányok kötelezően választandók, és a hatot az előnyös és hátrányos képességeket összeadva számoljuk).
- A "vérűség" értelmezésében hatnál kevesebb faji képesség az eredeti fajtól való elszakadást vagy kevertvérűséget jelent.
- Az egyes fajok képviselői sokféleképpen előfordulhatnak Yneven, de három csoportba mindegyik besorolható:
- Az *őshaza* csoport vagy a tényleges faji őshaza képviselőit, vagy az Ynev jelenében annak tekintett, legerősebb kultúrahordozó közösséget jelenti. Jellemzően az adott faj legerősebb, tisztavérű hatalmasságai irányítják őket.
- A *kultúrkör* csoport jellemzően az őshazából távozott, kiszakadt közösséget jelent, amely részleteiben még őrzi a faji örökséget és hagyományokat, de jellemzően új utat is követ. Az őshaza csoporttal szemben jellegzetes az eszmei szembenállás is, a másképp gondolkodás történelmi távlata. Általában lélekszámban jelentős csoportról van szó, amely sokszor államalkotó közösség is egyben.
- A *diaszpóra* csoportok jellemzően a legkisebb létszámú, és a faji örökségtől legmesszebb távolodott közösségek. Náluk sokszor már csak biológiai kapocs létezik az adott fajhoz, kulturális és lelki értelemben esetenként abszolút mértékben másféle irányokat vettek.

A Fajok könyvének fontos célja, hogy komplex kidolgozás helyett példákat mutasson fel. Csak a legjellegzetesebb faji különbözőségek kerültek meghatározásra, az őshaza csoporthoz kapcsolódóan – amelyeken túl még sokféle egyediség és árnyalat létezhet.
Ezek természetesen szintúgy nagyon fontosak, de nem a nyílt teszthez szorosan kapcsolódó kidolgozások lesznek.

A kultúrkör és diaszpóra jellegzetességeinek, lehetőségeinek bemutatására külön kampányt tervezünk.

Az alapkönyvben a példaként megadott fajok a következők:

- elfek
- orkok
- törpék (vanírok)

Szabály

- A faji Egyedi vonások (faji képességek) a karakteralkotásnál megadott legfeljebb hat darab előny és hátrány választható szabályon felül felvehetőek.

Elfek

Elfvérűnek nevezzük azokat, akiknek a felmenői között elfek vannak.
Kizárólag elf felmenők esetén tisztavérű elfekről beszélünk, bármilyen keveredés esetén elfvérűekről.
Az elfek mítikus őshazája egy másik sík, ynevi őshazája Elfendel.
Kultúrkörök: Sirenar, Krán, északi kiszakadt közösségek (Haonwell, Eren), Yllinor
Diaszpórák: Erion

Szabály

- Elfek keveredése kizárólag emberekkel lehetséges.
- Keveredés esetén a felmenők arányától függő mértékben elkerülhetetlenül kiütköznek az elf vonások.
- Elfvérűek esetében a Játékos karakteralkotáskor az alábbiak közül választhat a megfelelő Kp érték ellenében.

Elfvérűek: előnyös faji képességek

Éles érzékek [1 Kp]
Az elfvérűek érzékei jobbak az emberi átlagosnál.

- Minden olyan Éberség/észlelés próbára, melyben a látás, hallás szerepet játszik +1 KKT módosítót kapnak.

Gyors reakciók [1 Kp]
Az elfvérűek gyorsabban reagálnak a helyzetekre, mint mások.

- Az Éberség/észlelés Jellemzőre +1 KKT módosítót kapnak, amennyiben az adott helyzetben a gyors reakció szerepet játszhat, beleértve a passzív Éberség/észlelést is.

Hőlátás [3 Kp vagy 1 Bp]
Az elfvérűek természetes látásuk mellett rendelkeznek Hőlátással is, a misztikus alkalmazásnál megadott módon.

Karizmatikus [1 Kp]
Az elfvérűeknek karizmája Ynev szerte híres.

- A Befolyásolás próbáikra +1 KKT módosítót kapnak, amennyiben az adott helyzetben személyes vonzerejük szerepet játszhat.

Mesterlövész [1 Kp]
Az elfvérűek kiemelkedően jól bánnak az íjakkal.

- Ha a Fegyverhasználat során íjat használnak, akkor +1 HÉ-t kapnak.

Remek futó [1 Kp]
Az elfvérűek remek futók.

- Akár rövid, akár hosszú távú futásról van szó, az Atlétika Jellemzőjükre +1 KKT módosítót kapnak.

Elfvérűek: hátrányos faji képességek

Érzékeny a Nekromanciára [-2 Kp]
Az elfvérűek természetükből fakadóan érzékenyek a Nekromancia típusú mágikus alkalmazásokra.

- Ezek ellen -2 KKT módosítót kapnak a Mágikus Védelem próbájukra.

Gyenge [-1 Kp]
Az elfvérűek gyengébbek az átlagosnál.

- Minden olyan Atlétika próbára, melyben az erő szerepet játszik, -1 KKT módosítót kapnak.

Orkok

Orkvérűek azok, akiknek a felmenői között orkok vannak.
Kizárólag ork felmenők esetén tisztavérű orkokról, beszélünk, bármilyen keveredés esetén orkvérűekről.

Az orkok jelenlegi ynevi őshazája Gro-Ugon.
Kultúrkörök: Elátkozott Vidék, Tarin, Krán, északi kiszakadt törzsek (pl. Riegar), Toron, udvari orkok, fehér orkok

Szabály

- Orkok keveredése kizárólag emberekkel lehetséges.
- Keveredés esetén a felmenők arányától függő mértékben elkerülhetetlenül kiütköznek az ork vonások.
- Az orkvérűek esetében a Játékos karakteralkotáskor az alábbiak közül választhat a megfelelő Kp érték kifizetése ellenében.

Orkvérűek: előnyös faji képességek

Egészséges [1 Kp]
Az orkvérűek egészségesebbek másoknál.

- A betegségek elleni Tűrőképesség próbára +1 KKT módosítót kapnak.

Hőlátás [3 Kp vagy 1 Bp]
Az orkvérűek természetes látásuk mellett rendelkeznek Hőlátással is, a misztikus alkalmazásnál megadott módon.

Kiváló szaglás [2 Kp]
Az orkvérűek szaglása kivételes.

- Ha a szaglás szerepet játszik, akkor az Éberség/észlelés Jellemzőjükre +2 KKT módosítót kapnak.

Nagyon erős [2 Kp]
Az orkvérűek jóval erősebbek az átlagosnál.

- Minden olyan Atlétika próbára, melyben az erő szerepet játszik, +2 KKT módosítót kapnak.

Nagyon kitartó [2 Kp]
Az orkvérűek kitartása legendás.

- Minden olyan Atlétika próbára, melyben a kitartás szerepet játszik, +2 KKT módosítót kapnak.

Ragadozó hozzáállás [2 Kp]
Az orkvérűek ragadozó jellegű kisugárzása, bárminden helyzetben megmutatkozik.

- Minden olyan próbára, melyben a Befolyásolás (Megfélemlítés) szerepet játszik, +2 KKT módosítót kapnak.

Orkvérűek: hátrányos faji képességek

Ádáz kinézet [-2 Kp]
Az orkvérűek kifejezetten hátrányos benyomást keltenek átlagos ynevi mércével mérve.

- Ha a kinézet szerepet játszik, akkor a Befolyásolás Jellemzőre -2 KKT módosítót kapnak.

Lobbanékony [-2 Kp]
Az orkvérűek természetükből adódóan nehezen uralkodnak az indulataikon.

- Ha az érzelmek szerepet játszanak, akkor a Befolyásolás és a Személyes Aura Jellemzőkre -1 KKT módosítót kap.

Összeférhetetlen [-2 Kp]
Az orkvérűek szociális képességei elmaradnak az ynevi átlagtól.

- Ha a szociális képességek szerepet játszanak, akkor -1 KKT módosítót kapnak a Befolyásolás, Műveltség/kultúra Jellemzőkre.

Törpék (vanírok)

A törpék önálló faj, keveredésük más fajokkal nem lehetséges. Ennek megfelelően kizárólag tisztavérű törpékről (kizárólag törpe felmenőkről) beszélhetünk.

A törpék egykori őshazája Bórog (Beriquel), jelenlegi, ynevi őshazája Tarin.
Kultúrkörök: Riegar (tengeri), Bahúb törzs (Zimah imádó)
Diaszpórák: Gianag (Sinog Kul), Ifin

Szabály

- Az alább felsorolt faji képességek közül a Homálytestvér Hátrányos vonás *valamennyi* törpe sajátja, elhagyni nem lehetséges.

Törpe (vanír): előnyös faji képességek

Erős [1 Kp]
A törpék erősebbek az átlagosnál.

- Minden olyan Atlétika próbára, melyben az erő szerepet játszik, +1 KKT módosítót kapnak.

Hőlátás [3 Kp vagy 1 Bp]
A törpék természetes látásuk mellett rendelkeznek Hőlátással is, a misztikus alkalmazásnál megadott módon.

Klántetoválások [1 Kp]
A törpék között elterjedt a klántetoválások alkalmazása.

- A Játékos egyet választhat a klántetoválás misztikus alkalmazás lehetőségei közül.

Kitartó [1 Kp]
A törpék kitartása messze földön híres.

- Minden olyan Atlétika próbára, melyben a kitartás szerepet játszik, +1 KKT módosítót kapnak.

Markáns jellem [1 Kp]
A törpéket sokan tartják csökönyösnek, a végletekig makacsnak, elveikhez ragaszkodónak, azonban ez nem a kultúrájuk része, hanem faji adottság.

- Minden törpének kötelező felvennie legalább egyes szinten a Mentalitás vagy Ösztön Jellemzőt. A faji képességre költött 1 Kp egyben fedezi az egyes szinten felvett Jellemző Kp költségét is.

Kiváló mérnöki érzék [2 Kp]
A törpék híresek a mérnöki tudásukról.

- Minden olyan esetben, melyben ez szerepet játszat a Mesterség (Választható) Jellemzőjükre +2 KKT módosítót kapnak.

Törpe (vanír): hátrányos faji képességek

Homálytestvér [-2 Kp]
A Homálytestvér, a törpék lelkének sötétebb oldala minden törpe átka. Folyamatosan ott suttog a törpe fejében és megpróbálja rávenni arra, hogy a természetével ellentétesen cselekedjen.

- A törpe minden esetben eldöntheti, hogy a Mentalitásával vagy Ösztönével ellentétesen cselekszik-e. Ha az ellentétes cselekvést választja, akkor az adott jelenetben a KM nem vonhatja le a Mentalitás vagy Ösztön szintjét, hanem egyfajta "tartalékba" kerül.
- A tartalék halmozódik.
- A KM megítélése szerint, bármikor felhasználható.
- Ha megint ellentétesen cselekszik a törpe a Mentalitásával – hiszen ekkor az adott jelenetben nem használhatja el a sikeresség-levonás-tartalékot
- Ha a törpe egy jelenetben a Mentalitásának megfelelően cselekszik és a KM nem használja el a Homálytestvérből származó sikeresség-levonás-tartalékot, akkor az nullázódik
- A KM a sikeresség-levonás-tartalékot
  - akár egyesével is,
  - akár az összeset egyszerre is felhasználhatja.

Misztikus faji képességek

Meghatározásukat lásd MKK alapkönyv, Misztikus hatások fejezetben.

A Misztikus faji képességek esetében ki kell fizetni:

- A véglegesen feláldozott Bp költség ötödét (a matematikai kerekítés szabályai szerint).
- Az alkalmazás Kp költsége egyenlő a felvételhez szükséges Mp költség harmadával (a matematikai kerekítés szabályai szerint), de legalább 1 Kp-val.
- A Karakter választhat, hogy vagy a Bp költséget vagy a Kp költséget fizeti ki.
- Ha a misztikus faji képességnek nincs Bp költsége (vagy 0), akkor mindig a Kp költséget kell választani.
- A misztikus faji képességek paraméterei az egyes egyéneknél eltérhetnek, ezesetben a Kp éréküket újra kell számolni!

Hőlátás

Hatás szint: 5 = 1 + 3 (a gondolati úton történő aktiválás miatt) +1 (naponta történő aktiválás miatt)
Hatótáv: 1
Hatóidő: 4 (1 nap)
Hatóterület: 4 (100 ynevi láb)
Kp (Mp) költség: 10/3 = 3
Egyenértékű varázslat tároló: bélyeg
Bp költség: 5 Bp / 5 = 1 Bp

Leírás: A hőlátás segítségével a sötétségből eredő, és hasonló, látást korlátozó hátrányos módosítók semlegesíthetők.

Szabály

- A hőlátás bármikor aktiválható, költsége egy Kiegészítő cselekedet.
- Amikor letelik a Hatóidő egy napja, újabb Kiegészítő cselekedetbe kerül megint aktiválni a képességet.

Klántetoválás

Hatás szint: 1
Hatótáv: 1
Hatóidő: 6 (1 év)
Hatóterület: 1 (saját maga)
Kp (Mp) költség: 1/3 = 1
Egyenértékű varázslat tároló: profán mágia
Bp költség: 0 Bp / 5 = 0 Bp

Leírás: A karakter testére kerül a klántetoválás, mely ugyanolyan mintha csak tárgyra rótták volna fel.

Szabály

- A karakter klántetoválásként egyetlen profán mágikus hatást viselhet a testén, melyet az alábbiakból választhat ki: Betegségektől óvó jel, Méreg ellen való rajzolat, Átkokat elűző ábra, Szellemektől védő rajz, Pihentető álom, Ködös álom.
- A Profán mágiánál megfogalmazott szabályok erre is érvényesek.
- Minden másban (például feltöltés) ugyanúgy kell eljárni, mintha tárgyra rótt profán mágikus alkalmazás lenne.

Yneven számos faj, de szervezet is rendszeresen használ klántetoválást. A fajok közül a legjellemzőbb példa a törpéké, de az udvari orkok, fehér orkok között is rendszeresen előfordul ezen alkalmazás.
A szervezetek közül leggyakrabban azok a kis és közepes szervezetek alkalmazzák, akiknek nincs tudása, erőforrása Rúnamágiával létrehozott tetoválásokra, de a profán mágikus alkalmazások elterjedtsége miatt ezen megoldást már megengedhetik maguknak.
A fejlettebb, nagyobb erőforrással, tudással, lehetőségekkel bíró szervezetek már nem Profán mágiát alkalmaznak, hanem olyan Rúnamágikus alapokon nyugvó tetoválásokat, melyek akár gondolati úton is aktiválhatóak, hatásukban pedig lényegesen erősebbek, mint a Profán mágikus alkalmazások.