M.A.G.U.S. Kalandozók Krónikái

Alapkönyv

szabályrendszer verzió: 0.79

„–...a holtakat el kell temetni.
– Úgy van – helyeselt Alyr. – Nem túl mélyre persze, hisz bármikor szükség lehet rájuk.”
Wayne Chapman: Észak Lángjai

A teszt verzióról

Kedves Játékosok!

Ez a M.A.G.U.S. Kalandozók Krónikái (*MKK Narratív*) néven jegyzett szerepjáték fejlesztésünk nyilvános tesztre készült változata. Minden olyan megoldást tartalmaz, amelyre az új alapkönyvet és a további munkáinkat alapozzuk.

A teszt egyik fő célja az ellenőrzés. Hogy hibamentesen működő szabályrendszer szülessen, hogy a felmerült problémákra még az alapkönyv megjelenése előtt megoldást találjunk. A másik fő célja a visszajelzések figyelembe vétele – és a teszt azért nyílt, hogy bárki hozzátehesse a maga meglátásait.

A tesztet meghatározott tematikával vezetjük végig. Hetente új kérdéskörökben várjuk a visszajelzéseiteket.
A tesztbe bárki bármikor bekapcsolódhat. Az elkészített anyagok végig elérhetőek lesznek a facebook oldalunkon.
A tesztet az utolsó témával zárjuk és kiértékeljük a tapasztalatokat. Ezután fogjuk átlátni, hogy mennyi munka vár ránk.
A Delta Vision Kiadó megadta számunkra azt a támogatást, hogy határidő helyett az anyag minősége legyen fontosabb. Ezért nem azonnali megjelenésben gondolkozunk, hanem annyi időt szánunk a munkálatokra, amennyit még kell.

A tesztcsomag tartalmazza a Játékosok könyvét, a Mágia és Pszi könyvét, példa fegyvereket és varázstárgyakat, egy ízelítőt a tervezett kampányunkból, iskolákat és példa karaktereket, valamint egy kalandmodult.

Ezek egy része már megmutatja, milyen tartalmú alapkönyvben gondolkodunk – más része kifejezetten a nyílt tesztre szánt anyag. Sokhelyütt csakis szabály felsorolás és pontokba szedett lista, hogy könnyebb legyen ellenőrizni. Azt kifejezetten szerettük volna elkerülni, hogy bármilyen megoldásunk a hangulat, a körítés, vagy a látszat miatt legyen megnyerő a működőképesség helyett.

Ugyanezért problémás lehet a példák hiánya. Ezzel kapcsolatban a türelmeteket kérjük. A példákat több helyen szándékosan nem tettük bele, mert esetenként nem csak a szabályok működését, hanem azok érthetőségét, megfogalmazását is szeretnénk tesztelni. Ezekre az adott heti témák kapcsán külön kitérünk.

A végére hagytuk a legfontosabbat: hogy milyen rendszert fejlesztettünk, és miért pont ilyet. Ezzel kapcsolatban is sokféle kérdéssel készültünk – ezekhez szeretnénk egyértelműsíteni az alábbiakat.
Az *MKK Narratív* egy hibrid szabályrendszerű rpg. Szerintünk sok megközelítésében narratív, amely sokféle, új lehetőséget teremt. De ezek mellett van erősen szimulatív része.
Ennek eredményeképp a rendszermag szabálykönnyített, egy 1-5-ös nehézségi skálán 2-es mértékű. A harcrendszer 3-as, a mágiarendszer pedig 5-ös bonyolultságú.

A tesztek során azt is fel szeretnénk mérni, hogy ezen a nehézségi skálán a rendszer egyes elemeiben ki milyen megoldásokban gondolkodik.
Nyilván nekünk is van saját ízlésünk, és vannak előnyben részesített elképzeléseink. De ez a teszt éppen attól is teszt, hogy ezeket is nagyító alá vesszük.

Olyan kereteket találtunk ki, amely sokféleképpen finom hangolható – és a teszttel pontosan ezt fogjuk tenni. Mert ezt a rendszert nem magunknak írjuk, hanem nektek, Játékosoknak.
Ezt szánjuk az MKK mottójául is.
Nektek, Kalandozóknak,

A'frad!

Magnus (Nagy Huszár Imre)
Raon (Erdélyi István)

Elérhetőségeink:
Email: magus@deltavision.hu
Facebook: https://www.facebook.com/mkknarrativ/

Tartalomjegyzék

A teszt verzióról ... 2
Miről szól ez a könyv? ... 6
Mi szükséges a játékhoz? ... 6
Jelölések ... 6
Narratív megegyezés ... 7
Karakteralkotás ... 8
Kalandozók ... 8
A Befolyás pontokról ... 9
Befolyás pontok Yneven ... 9
Karakterek viszonyulása a Befolyás pontokhoz ... 10
A Befolyás pontok felhasználása ... 10
A Befolyás pontok visszanyerése ... 12
A Karakterlap ... 13
A karakteralkotás szabályai ... 15
Befolyás pont ... 15
Karakterpont ... 15
Jellemzők ... 16
Az MKK Jellemzői ... 16
Egyedi Vonások ... 21
Származás ... 21
Iskola ... 22
Származtatott értékek ... 22
Karakteralkotás befejezése ... 22
Alapszabályok ... 23
Játékmotor ... 23
Cselekedetek ... 23
Célszám ... 23
Sikeresség ... 23
Sikeres próba ... 23
Sikertelen próba ... 23
A sikeresség mértéke ... 24
A sikertelenség mértéke ... 24
Teljes siker ... 24
Totális balsiker ... 24
Bővített játékmotor ... 24
Időegységek ... 24
Kör ... 24
Jelenet ... 24
Történet ... 24
Narratív idő ... 25
Cselekedetek típusok a körben ... 25
Módosítók ... 25
Módosítók jelölése a Szabályokban ... 26
Irányítás ... 26
Próbák ... 27
Mikor tegyünk próbát? ... 27
Biztos tudás ... 27
Ellenpróba ... 28
Sorozatos próba ... 28
Aktív és passzív próbák ... 28
Próbák támogatása más Jellemzővel ... 28
Cselekedetek lejátszásának lépései ... 29
Harcrendszer ... 30
Közelharc ... 30
Távolsági harc ... 31
Sebzés ... 31
Túlélés ... 31
Gyógyulás ... 32

Sebzésből felépülés ... 32
Betegségek ... 32
Betegségek létrehozása ... 33
Betegségekkel szembeni ellenállás és gyógyításuk ... 33
Receptúrák ... 34
Receptúrák létrehozása ... 35
Ellenállás a receptúrák hatásával szemben ... 35
Jutalmazási rendszer ... 36
Előnyös egyedi vonások ... 36
Hátrányos egyedi vonások ... 36
Fejlődés ... 37
Fejlődés költségei ... 37
Felszerelések ... 38
Minőség, anyag, ár ... 38
Fegyverek ... 39
Harci képességek ... 40
Előnyös harci képességek ... 40
Hátrányos harci képességek ... 41
Egyéb harci képességek ... 42
Új fegyver létrehozása ... 42
Páncélok ... 43
Páncél képességek ... 43
Előnyös páncél képességek ... 43
Hátrányos páncél képességek ... 44
Egyéb páncél képességek ... 44
Új páncél létrehozása ... 44
Felszerelések ára ... 45
Státusz szintek ... 45
Misztikus hatások ... 46
A misztikus hatások kategóriái ... 46
A misztikus hatások létrehozása ... 46
Misztikus erőforrások ... 47
Misztikus alkalmazások ... 47
Alapmozaikok ... 48
Hatás ... 48
Hatótáv ... 48
Hatóidő ... 49
Hatóterület ... 49
Forma ... 50
Kötelék ... 50
A misztikus alkalmazások létrehozási ideje és erőforrás igénye ... 50
Misztikus képességek felépítése ... 51
Misztikus adományok ... 51
Misztikus faji képességek ... 51
Kötött alkalmazások ... 52
Kötött alkalmazás listák ... 52
Szabad alkalmazások ... 52
Szabad alkalmazás létrehozásának irányelvei ... 52
Misztikus alkalmazások szabályai ... 53
Az alkalmazás szabályrendje ... 53
Idea szabályok ... 53
Valóságformálás szabályok ... 53
Próba szabályok ... 54
Hatás szint harci szabályok: ... 54
Hatás szint módosító szabályok: ... 54
Hatás szint egyediesítés szabályok: ... 54
Misztikus alkalmazások erősítése ... 55
Rituálék ... 55
Befolyás pontok ... 55
Misztikus hatások ellenállása ... 56

Ellenállás más alkalmazásokkal szemben ... 56
A célpont ellenállása ... 56
A Személyes Aura védelme ... 56
Szimpatikus viszony és Személyes Aura ... 56
Szimpatikus viszony létrehozása ... 57
1. Személyes Aura kiterjedése természetes módon ... 57
2. Személyes Aura kiterjesztése diszciplínával ... 57
3. Személyes Aura kiterjesztése Befolyás pontokkal ... 57
Szimpatikus viszony megszüntetése ... 57
1. Személyes Aura megszüntetése természetes módszerrel ... 57
2. Személyes Aura megszüntetése diszciplínával ... 58
3. Személyes Aura megszüntetése Befolyás pontokkal ... 58
Varázstárgyak készítése ... 59
A varázstárgyak létrehozásának lépései ... 59
A varázstárgy használatának követelményei ... 59
A használat gyakoriságának lehetőségei ... 60
Az aktiválás módjának meghatározása ... 60
Rúnamágiával készült varázstárgyak ... 61
Rituáléval létrehozott varázstárgyak ... 61
Saját misztikus erőforrás segítségével ... 61
Rituáléból származó misztikus erőforrás segítségével ... 62
Kombinált módszerekkel (Rúnamágiával és Rituáléval) létrehozott varázstárgyak ... 62
Ereklyék ... 63

Miről szól ez a könyv?

A M.A.G.U.S. Kalandozók Krónikái (MKK) egy szerepjáték. A játék során egy KalandMester (KM), és a Játékosok, a Játékos Karaktereikkel (JK, általában 2-6 fő) végigjátsszák a KM által elmesélt történetet.
A KM biztosítja a játék kereteit. Ő írja le a környezetet, vázolja fel a történetet, és mutatja be a történet többi, Nem Játékos Karaktereinek (NJK-k) cselekedeteit. A Játékosok erre reagálva, Karaktereik megszemélyesítésével, saját döntéseikkel alakíthatják tovább közösen a kalandot.
Maga a játék sokféle élményt kínálhat, ez elsősorban a történettől és a résztvevőktől függ. Ez lehet az ellenfelek legyőzése, titkok megfejtése, kincsek gyűjtése, nyomozás, a helyes döntések sikere, humor, szerepek kijátszása, és így tovább.
Bármit kipróbálhatsz – csak rajtad áll.

Mi szükséges a játékhoz?

- Ez a szabálykönyv – de legalábbis valaki, aki betéve tudja minden sorát.
- Egy bevállalós ember, aki kész Kalandmesterként végigvinni a játékot.
- Egy jó társaság, akik készek elfogadni a közös szabályokat a megunhatatlan játékélményekért.
- Egy hely, ahol órákig nem zavar titeket senki, és kedvetek szerint játszhattok.
- Egyetlenegy hatoldalú, garantáltan nem cinkelt dobókocka.
- Aki nem tud mindent fejben tartani, annak papír és íróeszköz, valamint közös használatra legalább egy, tradicionálisan smaragdzöld színű radír.
- Legalább néhány szabad óra a játékra – és további sok óra, előre-okosan betervezett vésztartalék
- Betonbiztos alibi a kétkedők számára, mert azt, hogy összeültetek délután, és hajnalban még mindig ezt játsszátok, egy laikus úgy sem hiszi el.
- És mindenekelőtt természetesen egy jó történet. Ez lehet hivatalos, mások által készített modul, vagy a KM által kitalált kaland.

Jelölések

Szöveg (formázás nélkül): az alapértelmezés, általános játéktechnikai leírások. Legtöbbször összegző, iránymutató, keretkijelölő szövegek: fontos jellemzőjük, hogy mindig csak ismertetők, sosem konkrét szabályok.

Szöveg (szürke háttérrel): ynevi háttér, világi kidolgozás, hangulatteremtő kapocs. A legtöbb helyről ezt a teszt anyagban kiszedtük, de néhány fejezetben meghagytuk, főként az új megközelítések egyértelműsítése végett.

Szöveg (kerettel): a teszthez készült magyarázat, amely valamely tervezési fázisra hívja fel külön a figyelmet.

Szabály (felsorolással): a játéktechnikai szabályok pontokba szedett listája. Mindig az adott fejezet végén található, zárásképp.

Téma (vastagított betűvel): tematikusan elkülönített szabályok.

Narratív megegyezés

A narratív megegyezés az MKK rendszerének alapja. Végigkíséri a teljes szabályrendszert, és mindent ez alapján kell értelmezni.

Létjogosultságát a M.A.G.U.S. múltja indokolja. Ezt a minden szabályon felüli szabályt azért hoztuk létre, hogy a megfelelő keretekkel elkerülhetők legyenek a korábbi rendszerek, kiegészítők, irodalmi és világleíró kiadványok félreérthetőségeiből, ellentmondásaiból származó, esetenként feloldhatatlan nézetkülönbségek. Rosszabb esetben sehová sem vezető, játékölő viták.

A "M.A.G.U.S. kánon" néven ismert jelenségnek az eddigi anyagok és rendszerek különböző megítélése miatt szerintünk már sosem lehet teljes körű megoldása. Ezeknek túl sokféle beágyazódottsága van. Az pedig abszolút érthető, hogy sokaknak sok minden régi kedvence. Sőt, eleve számukra a M.A.G.U.S. élmény is azon alapul , hogy ragaszkodnak a számukra megszokott elemekhez.

Mi ezt tiszteletben tartjuk, és meg sem próbáljuk információ kontroll szinten rendezni ezt a helyzetet.
Sőt, ellenkezőleg.

Mivel Ynev világának folyamatos fejlődése és a sokféle alkotói nézőpont mindig is a brand egyik védjegye volt, azzal számolunk, hogy ez ezután is így lesz. Emiatt szerintünk a világ rpg modellezése sem lehet dogmatikus merevségű rendszer.
Természetesen olyanra van szükség, amely rendezett, következetesen betartott, stabil alapokat teremt. Amely erre építkezve kellő kereteket biztosít, de egyben elég teret is hagy bármilyen újító ötletnek vagy szükséges változásnak.

Az MKK rendszere ezért is narratív: sok apró részletében megközelítéseiben, lehetőségeiben az. Az elkerülhetetlenül szükséges határkijelölő állásfoglalásoktól eltekintve nem szeretnénk tételesen megmondani, hogy mi helyes és mi nem. Hogy nektek játékosoknak mit hogy érdemes látni, és mit hogy nem.

Ez ugyanis meglátásunk szerint sosem a szabálykönyvön múlik. Tény, hogy az sosem mindegy, mi szerepel egy szabálykönyvben – de hogy ebből ki mit használ majd, az úgy is az adott csapat vagy társaság közös megegyezésén múlik. Valahol már ezt is nevezhetjük M.A.G.U.S. hagyománynak.

Ebből vezettük le az MKK rendszerének legfontosabb alapelvét. A "helyes, hivatalos irányvonal" tehát szerintünk mindig az, ami aktuálisan a legjobb, legteljesebb játékélményeket kínálja – és pont. Mindig, mindenben ez kell legyen az "érven túli érv".

Ennek módjait és lehetőségeit emeli szabály szintre az MKK Narratív megegyezése.

Szabály

- Minden, az MKK rendszerében előforduló elemet a Narratív megegyezés szellemében kell értelmezni.
- Minden, ami a szabályrendszerben vagy világleírásban le van írva, az *létezik*, és a közös (fejlesztők és játékosok közötti) Narratív megegyezés része.
- Minden, ami a szabályrendszerben vagy világleírásban külön le van írva, ki van emelve, hogy *nem létezhet*, szintén a közös Narratív megegyezés része.
- Minden, ami a szabályrendszerben vagy világleírásban nem szerepel, olyan szürke zóna, amely részünkről szándékosan meghagyott mozgástér nektek, Játékosoknak. Azaz a döntés a tiétek, ez a terület a ti ötleteitekkel a KM és a Játékos(ok) közötti megegyezéstől függően *szabadon alakítható*.
- "Mindenkinek meglehet a maga Yneve" – ez nem csak szólam, hanem szükségszerűség. Csak egyvalami fontos: hogy ez adott játéküléseken, társaságokban mindig ki kell adjon egy *közös* világképet. Ezt hívjuk az adott játékra, kalandra, kampányra igaz Narratív megegyezésnek.
- Soha ne feledjétek, hogy ez egy játék, így az egyetlen igazi szabály a játék célja is egyben: hogy mindenki jól érezze, jól érezhesse magát. Bármilyen vitás kérdés merül fel, a Narratív megegyezésnek is mindig ez kell legyen a legfőbb érve.

Karakteralkotás

Kalandozók

Az MKK rendszerében a Játékos Karakterek (JK-k) nem átlagemberek, vagy más fajú, átlagos lények, többek náluk… ritka, különleges képesség birtokosai. Lehetnek hősök, magányos vándorok, istenek kegyeltjei vagy istenkísértő szerencsevadászok, egyvalami közös bennük – *kalandozó* néven ismeri őket a nagyvilág.

Ynev lakói sok helyütt pontosan tudják, hogy bizonyos személyek olyan dolgokra is képesek, amelyekre a világ átlagos szereplői semmiképpen sem. És ez nem tanult képesség, nem varázslat, hanem ezeken felüli kiváltság – olyasféle erő, amely a lelkük lényegéből fakad.
A gigászi kontinens végeláthatatlan vidékein a sokféle nép és kultúra mindig is élénk figyelemmel követte ezen személyek sorsát, és sokféleképpen meg is emlékezett róluk:

- A nem is oly régi múlt leghatalmasabb emberi birodalmában, a mágusok vezette Godonban úgy hitték, olyan kiválasztottakról lehet szó, akik mintha *eleve erre születtek volna*: megváltoztatni a történelem folyását. Akiket belső kényszer vezet, akik számára voltaképpen nincs is választás, hogy éljenek-e a lehetőségekkel vagy sem... teszik, amit helyesnek gondolnak, bármi áron is, mert nem tehetnek mást.

- A hetedkorban az emberi eszmék legfőbb támaszát jelentő Pyarronban sok tudós fő szerint belőlük lesznek azok a hősök, példaképek és vezérek, akiket rengetegen ismernek, követnek – akiknek *utat kell mutatnia* mások számára, ha akarják ezt a terhet, ha nem.

- Más, ősibb titkokkal terhesebb államokban, mint amilyen Doran mágusállama, vagy Shadon hatalmas királysága, úgy tartják, hogy lehetnek arctalan és névtelen hősök is, akikről sokszor nem hallott a nagyvilág, mégis *megteszik, amit kell* – saját akaratukból, saját hitük révén, mert pontosan tudják, hogy erre csak ők képesek, és helyettük nincs más.

- A letűnt korok ősfajzatjainak túlélői, Ediomad *aquirjai* számára olyan veszedelmek forrásai, akik ellen esetenként mit sem ér a sok száz, sok ezer évnyi tapasztalat. Az efféle ősfajzatoknak felfoghatatlan, hogy valaki hogy tarthatja többre az ő levadászásukat a saját életüknél is. Mintha *elkerülhetetlen természeti csapások* lennének, akik ellen ők is csak keveset tudnak tenni... és a túlélés ellenük már egyértelmű diadal.

- A távoli múltban létezett Kyr birodalom öröksége annyira erős a hetedkorban is, hogy sokan máig követik az eszméiket – és szerintük ezek a kiválasztottak elsősorban saját magukkal, saját démonaikkal harcolnak. *Járják a saját útjukat*, nyughatatlanul keresik-kutatják, hogy mi végre ez az adomány, amellyel bírnak, és mi lehet a szerepük a világ rendjében, a teremtés művében…

- És természetesen nem csak az emberek számolnak velük, hanem a többi civilizáció alkotó faj is. Az elfek *lángoló léleknek* nevezik őket. A törpék *átokcsapásnak*. Az orkok a *héroszok követőinek*. Ynev legsötétebb birodalmában, a rettegett Kránban még az inhumán szörnyetegek is azt mondanák, a Legnagyobb Úr, a kosfejes Ranagol mosolygott le rájuk... és ez olyasféle ranggal ruházza fel őket, amely előtt esetenként a legerősebb démoni teremtmények is fejet hajthatnak.

- Akad egy hely Ynev végeláthatatlan kontinensén, ahol az avatottak elmék mindezekről mindenki másnál többet tudnak. Ahol nem csak sejtik, de pontosan ismerik is, mi az, ami közös e különleges személyekben, ami mindennél jobban összefűzi őket – a *világ formálásának képessége*, hogy különleges tehetségük van a körülöttük folyó események befolyásolására. Őket az események nem tudják irányítani, ők irányítják az eseményeket... a magukét mindenképp, de gyakorta másokét is.
- A Shaníce égbe törő bércei között húzódik meg a kolostor, ahol az áldozatos szerzetesek fáradhatatlanul lejegyzik minden figyelemre érdemes halandó történetét. Ez a Miracle Adeptia Guns Urrus Sorrate – a M.A.G.U.S., avagy a Kalandorok Krónikája.
- Ebben kaphatsz te is egy új, tiszta lapot kedves Játékos! Csakis rajtad múlik, hogy alakul a történeted!

Szabály

- A kalandozók messze nem átlagos halandók, rájuk minden tekintetben a *kalandozó lépték* érvényes. Amikor ez egy témánál felmerül, azt a Szabályok között külön jelezzük.

A Befolyás pontokról

Az MKK rendszerében a történések, események formálásának képességét a Befolyás ponttal képezzük le. Igazán különleges erő ez, amely semmi máshoz nem hasonlítható.

Befolyás pontok kizárólag kivételes tettekkel szerezhetők. A világ történéseire gyakorolt, egyedülálló hatásokkal. Mások számára sorsdöntő vagy sorsfordító tevékenységekkel. Közel lehetetlen küldetésekkel. Különlegesen erős ellenfelek legyőzésével. Azaz az esetek döntő többségében valamilyen veszélyhelyzetben, a lehetetlent kísértő esélyekkel. Az őrültséggel határos kockázatvállalással. Vagy értelemszerűen küldetéseken szerzett tapasztalatokkal.

A Befolyás pont így az MKK rendszerében meghatározza azt is, amit *kalandozó léptéknek* hívunk – a világi eseményeknek, harcoknak azon szintjét, amelynek hatásai, következményei már más személyek, helyek sorsában is döntő jelentőséggel bírnak. Játéktechnikailag minden olyan esemény ide tartozik, amelyben bármelyik szereplő részéről Befolyás pont felhasználás történik.

Ebben a megközelítésben az MKK történetet formáló szereplőinek (JK-nek és NJK-nek egyaránt) elsődleges célja a Befolyás pontok megszerezése. Vagy a már megszerzett Befolyás pontok lehetőségeinek kihasználása, továbbgyarapításuk esélyeinek növelése.

A játékrendszer minden eleme ezt támogatja, ennek lehetőségeit bővíti ki, vagy teremt hozzá drámai kereteket.

Szabály

- Minden megszerzett Befolyás pont letörölhetetlenül nyomot hagy a lelken, a Személyes Aurán. Megváltoztatja a jellegét, többé teszi, kiteljesíti. Ez leplezhetetlen, eltörölhetetlen és elveszíteni sem lehet. Bármilyen sikeres lélekre irányuló fürkészéssel megtudható, hogy az alany rendelkezik-e Befolyás ponttal vagy sem.
- Azt viszont, hogy az alany valaha összesen megszerzett Befolyás pontja mennyi, illetve a aktuálisan mennyi áll a rendelkezésére, semmilyen módszerrel nem lehet megtudni, kifürkészni, de még csak megbecsülni sem.
- Minden Történetet az aktuális Befolyás pont maximumával kezdi a Karakter.

Befolyás pontok Yneven

Befolyás pontja elméletileg bárkinek és bárminek lehet, aki vagy ami hatást gyakorolhat a világ eseményeire. Bármilyen személy, teremtmény, de még tárgy és hely is szerezhet és rendelkezhet felette Yneven.

Amiben Ynev többi szereplője az esetek *döntő többségében* jelentősen különbözhet a kalandozókhoz képest, az a megszerzett és rendelkezésre álló Befolyás pontok nagyságrendje. Illetve a további, vagy már véglegesen elhasznált Befolyás pontok újbóli megszerezésének esélye.

Nagyságrendjei az alábbi csoportokba sorolhatók:

- 1-2 Befolyás pont megszerzéséhez is különleges tettekre van szükség, de erre ynevi mércével mérve élete során lényegében bárki képes lehet. Katonák, akik vérük adták a hazájukért. Mesteremberek, akik megalkották életük fő művét. Vagy akár még az édesanyák is, akik mindent feláldoztak a gyermekükért.
  Ezek sokféleképpen különleges, de messze nem egyedi és megismételhetetlen, ritka példák. Akik így jutnak Befolyás ponthoz, jellemzően vagy nem szereznek életükben többet, vagy véglegesen el fogják használni valamire, és így már csak azt mondhatják el magukról, hogy valamikor bírtak vele.

- A 3-8 Befolyás pont már külön kategória: itt jelentős az eltérés az átlaghoz képest. Ők már megkérdőjelezhetetlenül *átlag felettiek*.
  Az ide tartozók képesek voltak megismételni kivételes teljesítményüket, akár többször is, és ezzel megteremtették maguknak a reális esélyt arra, hogy további lehetőségekhez juthassanak.
  Voltaképpen ide sorolhatók azok a *kalandorok* is, akik még nem kalandozók, de már elkezdték járni az ő útjukat... vagy megpróbálták, de sosem jutottak e odáig.

- A 9 Befolyáspont egy fontos elvi határ. Aki ezt elérte, az már *kalandozónak számíthat* (függetlenül attól, hogy ő minek tartja magát). De akár így van, akár nem, bárki bárhol éri el ezt, nem tudja mentesíteni magát a következményeitől. Mert ez egy jel, amellyel az illető bizonyította, hogy ő nem a halandók életére rendeltetett. Kész helyt állni magasabb szinten... hőssé válni akár a hatalmasságok világában is.

Karakterek viszonyulása a Befolyás pontokhoz

Megkerülhetetlen kérdés, hogy a Karakterek miként értelmezik, hogy viszonyulnak a rendelkezésükre álló Befolyás pontokhoz. Hogyan érzékelik, hogy élik meg a felhasználásukat, eleve miként tudják felhasználni,és számukra milyen érzetekkel jár ez.

Hívószavak: ösztönös, különleges lelkierő, tettekre sarkalló, elvehetetlenül saját, titkos energia, legvégső tartalék.

A Befolyás pontok megléte sokkal inkább érzés, mint gondolat. Kétségbevonhatatlan tény, szilárd meggyőződés, plusz magabiztosság támaszát adja.
A Befolyás pontok használata mindenekelőtt a tettekhez, és az aktív felhasználásoz kapcsolódik. Ettől tettekre sarkalló erő, mert ezzel mintha egy belső hang folyamatosan azt súgná, "lehet hogy az adott feladat józan ésszel nézve lehetetlennek tűnik, de te ezzel meg tudod csinálni".
Mivel így sokszor az adott helyzet hozza elő a legkézenfekvőbb felhasználását, ezt ezért nem kell külön tanulni, a Karakterek számára mindféle módja elérhető, hiszen csak igény-szándék-vágy kell hozzá.

Szabály

- A felhasználása olyan természetes, akár a lélegzés. Sokkal inkább ösztönös, mint tudatos – így a Karakter bármilyen körülmények között, korlátozások nélkül képes rá.
- Befolyás pontot a Karakter csak akkor használhat fel, ha próbát tesz vagy sorra kerül a körben.

A Befolyás pontok felhasználása

A felhasználási mód megnevezése mellett szögletes zárójelben szerepel a Befolyás pont (a továbbiakban Bp) költsége.

Dobás eredményének módosítása [2]

- A Bp segítségével a Karakter módosíthatja eggyel saját dobása eredményét, a neki tetsző irányba.
- Egy dobásra egyszer használható.
- Egynél többel így sem módosítható a dobás.
- A dobás eredménye így sem lehet kisebb mint egy, vagy nagyobb mint hat.

Eszméletnél maradás [1]

- 1 Bp-ért a Karakter 6 vagy kevesebb Életerő pont (Ép) esetében is biztosan eszméleténél marad még egy körig.

Futás [1]

- Ha Karakter a körben kötelező jelleggel mind a Fő és Kiegészítő cselekedetét is mozgásra fordítja, akkor ehhez 1 Bp-ért plusz egy Kiegészítő cselekedet mozgást kap.

Irányítás módosítása [1]

- 1 Bp-ért egy körre eggyel növelhető az Irányítás értéke.
- Használata során kell bejelenteni, hogy hány pontot használ fel a Karakter.
- Maximum három ponttal növelhető meg az Irányítás.

Misztikus erő kiterjesztése [érték=szint]

- A misztikus erőt használó, amennyiben ezt az alkalmazás lehetővé teszi, a Hatás szint kivételével kiterjesztheti a használt alkalmazás egyik alapmozaikját. A *kiterjesztéssel* nem a kiválasztott alapmozaik szintje változik, hanem az adott szint jelentette játéktechnikai érték többszörözhető, a felhasznált Bp szerint.
- Az azonnali, egyszeri hatások Hatóideje így sem növelhető meg – és a Hatás szintből származó előnyök, hátrányok sem módosíthatók.

Misztikus erő: valóságformálás [érték=változó]
Bizonyos misztikus hatások megkövetelik a Bp használatát.

- Ideiglenes átalakítás
  - Az alkalmazás a misztikus erőforrás értékének megfelelő Bp-ba kerül.
- Ideiglenes teremtés
  - Az alkalmazása misztikus erő forrás értékének megfelelő értékkel csökkenti a maximális Bp-ok számát.
- Végleges átalakítás, végleges teremtés
  - 25 Bp-ba kerül, ami csökkenti a maximális Bp-ok számát.
- Bp-ok visszanyerésének módja valóságformálás esetén
  - Ha az átalakítást, teremtést az alkalmazó a Hatóidő alatt megszünteti, érintéssel visszakaphatja a Bp-ot.
  - Ha lejár a Hatóidő, visszakapja a Bp-ot (a végleges átalakítás, teremtés soha nem jár le).
  - Bármilyen más esetben szűnik meg a hatás, a Bp visszanyerhetetlenül elvesznek.

Misztikus erő: állandóság [25]
A mana alapú misztikus erők Hatóideje állandóvá tehető, az alábbiak szerint:

- A misztikus erő létrehozásának időtartamához hozzá kell adni a Hatás szintnek megfelelő hosszúságú Rituálé létrehozásának idejét.
- Ehhez a létrehozott misztikus erő szintjének megfelelő szintű Rituáléval kell rendelkezni.
- Az állandóság 25 Bp-ba kerül, ami csökkenti a maximális Bp-ok számát.

Plusz siker [4]

- Ha a Karakter legalább egy sikert dobott, akkor 4 Bp-ért még egy sikert kaphat.
- Egy dobásra, akcióra egyszer használható.
- Egynél több plusz siker így sem szerezhető.

Plusz cselekedet [4; 6]

- A Karakter 4 Bp-ért eggyel több Kiegészítő cselekedetet hajthat végre. Egy körben egyszer használható.
- 6 Bp-ért eggyel több Fő cselekedet hajtható végre. Egy körben egyszer használható.
- Bp vásárlás egy körben vagy Fő, vagy Kiegészítő cselekedetre használható, egyszerre mindkettőre nem.

Sebzés csökkentése [1; 2]
Amennyiben a Karakter látja, tudatában van az ő ért Sebzésnek:

- 1 Bp-ért eggyel lehet mérsékelni a Sebzés Harcérték csökkenését (ha Sebzés helyett ezt választotta a támadó fél).
- 2 Bp-ért eggyel korlátozás nélkül lehet csökkenteni a kapott Sebzés értékét.
- A csökkentés mértéke korlátozás nélkül választható.
- A Sebzés elszenvedése után azonnal el kell dönteni, hogy felhasználja-e a Karakter vagy sem, később nem csökkenthető a Sebzés.

Szertartás (Elfogadás/búcsúztatás) [5]

- 5 Bp végleges feláldozásával a Személyes Aura gyorsabban kiterjeszthető (Elfogadás) vagy gyorsabban leépíthető (Eltaszítás) mint természetes úton.
- Csökkenti a maximális Bp értéket.

Telitalálat [2]

- 2 Bp-ért a Karakter bármely Támadását növelheti meg eggyel, egy támadásra.
- A támadást a Bp elköltése után kell megtenni.
- Maximum három ponttal növelhető meg a Támadás.

Újradobás [2]

- 2 Bp-ért újra lehet dobni bármilyen próbát.
- Egy dobásra egyszer használható.

Túlélés [5]

- A Karakter 5 Bp végleges levonásáért 1 Ép értéken maradhat, bármilyen sebzés is éri.
- Csökkenti a maximális Befolyás pont értéket.

Végleges elhasználás [változó]

- A Bp végleges elhasználásával 1 Bp-ért 2 Bp értékű felhasználás választható.
- Ez csakis azokra a felhasználásokra igaz, amelynél nincs külön jelezve, hogy végleges Bp felhasználással járnak.
- Csökkenti a maximális Bp értéket.

A Befolyás pontok visszanyerése

A Befolyás pontok visszaszerzésének fő elve, hogy kizárólag *cselekedetekhez* köthető.

Minden Jelenet után (lásd Alapszabályok, Időegységek fejezet) az alábbiak szerint nyerhetők vissza:

- Minden esetben a Maximális Bp. értékkel számolunk.
- A Karakter minden Jelenet zárásával visszanyeri a Max. Bp. felét, ha *aktív szereplője* az adott Jelenetnek.
- A Karakter visszanyeri a Max. Bp. másik felét, ha az adott Jelenetben a Mentalitásának vagy Ösztönének (lásd Jellemzők fejezet) *megfelelően* cselekedett.

Befolyás pontot semmilyen körülmények között nem nyerhet vissza az, aki:

- *Passzívan* vett részt vagy kivonta magát a történésekből az adott Jelenetben.
- Eszméletlenül, alvással, pihenéssel, vagy bármilyen típusú regenerációval töltötte az időt.

A Karakterlap

Név		Összes Kp		Akt. Kp	
Származás		Vagyon	0	Mozgás	4
Beszélt nyelvek	közös,				
Szervezet/kapcsolódás					

Felszerelések

Jellemzők	Szint	Szakosodások, megjegyzések
Megnevezés		
Álcázás/Álruha		
Atlétika		
Befolyásolás		
Érzékelés		
Fegyverhasználat		
Gyógyítás		
Harc két fegyverrel		
Harctéri tapasztalat		
Lelkierő/Pszi		
Lélektan		
Lopózás/rejtőzés		
Mágiahasználat		
Mágikus tudomány		
Mentalitás [NÉV]		
Méregkeverés/herbalizmus		
Misztikus erő forrás [NÉV]		
Misztikus erő forrás [Pszi]		
Mesterség [NÉV]		
Mesterstílus [NÉV]		
Műveltség/Kultúra		
Ösztön [NÉV]		
Profán mágia		
Rituálék		
Rúnamágia		
Státusz		
Személyes Aura		
Tolvajlás		
Türőképesség		
Vallás [NÉV]		
Vértviselet		

Misztikus alkalmazás	Hatás	Hatótáv	Hatóidő	Hterület	Mp/Ψp	Jelleg

Származtatott értékek

Összes Bp		Összes Ψp	0	Összes Mp	0
Maximális Bp		Aktuális Ψp		Aktuális Mp	
Aktuális Bp					
Páncél		Összes Ép	10	Mágikus védelem	
SFÉ		Ájulási Ép	6	Személyes Aura	4
Páncél különlegesség		Aktuális Ép		Statikus ÉV	
				Dinamikus ÉV	
				Egyedi ÉV	
				Összes MV	4

Fegyver neve	TÁV	IR	HM	HÉ	Harci képességek
Fegyvertelenül	KH				gyors fegyver, rövid

Egyedi vonások

Megjegyzések

Az MKK rendszerében a Játékos Karakterek az alábbi adatokkal és számszerűsített értékekkel rendelkezhetnek:

1 – Név: a Karakter neve.
2 – Származás: a Karakter faja, népe, kultúrköre.
3 – Összes Kp: a Karakter által összesen kapott, szerzett Karakterpont.

4 – Akt. Kp: a karakter fejlesztésére költhető Kp.
5 – Vagyon: a Karakter rendelkezésére álló Vagyon szint.
6 – Mozgás: a Karakter Mozgás értéke.

7 - Beszélt nyelvek: a Karakter által ismert nyelvek
8 – Szervezet/kapcsolódás: a Karakter szervezete, iskolája és a bevonódás mértéke

Származtatott értékek
9 – Összes Bp: a Karakter által életében összesen kapott Befolyás pont.
10 – Maximális Bp: a Karakter aktuális Bp maximuma.
11 – Akt. Bp: a Karakter rendelkezésére álló, felhasználható Bp.
12 – Összes Ψ pont: a Karakter Ψ pont maximuma.
13 – Akt. Ψp: a Karakter rendelkezésére álló, felhasználható Ψ pont.
14 – Összes Mp: a Karakter Mana pont maximuma.
15 – Akt. Mp: a Karakter rendelkezésére álló, felhasználható Mana pont.

16 – Páncél: viselt vért neve.
17 – SFÉ: a vért Sebzés Felfogó Értéke.
18 – Páncél különlegesség: a vért különleges tulajdonsága.
19 – Összes Ép: a Karakter összes Életerőpontja.
20 – Ájulási Ép: fix értékhatár, ami alatt a Karakter elájul.
21 – Akt. Ép: a Karakter aktuális Életerőpontja.

Mágikus védelem
22 – Személyes Aura: a Karakter Személyes Aura Jellemzőjének szintje.
23 – Statikus ÉV: a Karakter statikus épített védelme.
24 – Dinamikus ÉV: a Karakter dinamikus épített védelme.
25 – Egyedi ÉV: a Karakter egyedi (tárgyból, alkalmazásból) származó épített védelme.
26 – Összes MV: a Karakter összesített mágikus védelme.

Fegyverek
27 – Fegyver neve: használt fegyver.
28 – TÁV: hatásos hatótáv.
29 – Irányítás [IR]: kijelöli a cselekvési sorrendet.
30 – Harcérték Módosító [HM]: Harcérték támadáshoz és védekezéshez, valamint Sebzés módosító egyben.
31 – Harcérték [HÉ]: csak Harcérték, támadáshoz és védekezéshez.
32 – Harci képességek: fegyver vagy mesterstílus egyedi képességek.

33– Egyedi vonások

A karakteralkotás szabályai

A Karakterek a következő játéktechnikai leírókkal bírhatnak:

- Befolyás pont
- Karakterpont
- Jellemzők
- Egyedi Vonások
- Származás
- Iskola
- Származtatott értékek

Befolyás pont

Új Karakterek megalkotásakor az induló Befolyás pontok számát a KM dönti el.
A Történet típusától és nehézségétől függően választható.

Befolyáspont nagyságrendek

Induló Karakter típusa	Összes Befolyás pont
Kalandozó vagyok	9
Hős vagyok, jól ismert a kalandozók közt is	35
Epikus hős vagyok	60
Halandó lét elvi határa	100

Szabály

- Karakteralkotáskor minden Karakter ugyanannyi Befolyás ponttal indul: ez lesz a Karakter Összes Befolyás pontja.
- Egyes karakteralkotási lehetőségek, választások ezt csökkenthetik: ez lesz a Karakter Maximális Befolyás pontja.

Karakterpont

A Karakterek fejlettségének, fejlődésének mérőszáma. Bármilyen, szabadon választható játéktechnikai fejlesztést ebből lehet megvásárolni – karakteralkotáskor is, és a későbbi fejlődéseknél is.

A Karakterek a karakteralkotáshoz a KM által meghatározott mértékű Karakter pontot [Kp] használhatnak fel, amely szintén a választott Történet típusától és nehézségétől függően választható.

Karakterpont nagyságrendek:

Induló Karakter típusa	Karakter pont
Iskolát végzett Karakterek	30
Tapasztalt Karakterek	45
Veterán Karakterek	60

Szabály

- A fentieken túl további Karakterpont szerezhető Hátrányos egyedi vonásokkal – erről az Egyedi vonások fejezet rendelkezik.
- A Karakterpont további elköltési lehetőségeiről a Fejlődés című fejezet rendelkezik.

Jellemzők

A Jellemzők a Karakterek adottságát, tudását, képzéssel, tapasztalatokkal formált ismereteit jelentik. Megmutatják, hogy a Karakterek milyen eséllyel képesek a kihívásoknak megfelelni. Leírásuk kijelöli, hogy mire és milyen körülmények közt használhatóak.

A Jellemzőket szintekre bontjuk. Az egyre magasabb szintek egyre univerzálisabban használható tudást, képességet, ismeretet jelentenek. Fontos kitétel, hogy ez is *kalandozó léptékű* – ezért nem érdemes lineáris tudásemelkedésben és tudásszintekben gondolkodni. Ilyet itt nem mérünk.

A Jellemző szintjének növekedésével nem a tudás mértéke növekszik, hanem az alkalmazhatósága javul. Így ez azt képezi le, hogy a Karakter egyre több tapasztalattal, egyre univerzálisabban, egyre nehezebb körülmények között, akár több hátráltató tényező ellenére is képes alkalmazni a tudását.

Az MKK rendszere ezen felül alkalmazza a *biztos tudást* is. Ez a Jellemzők szintjein belül azt képezi le, amelyet a Karakter bármilyen körülmények között, a tévesztés esélye nélkül képes alkalmazni. Ez a tudás egyre nehezebb körülmények esetén is megmarad, és ezzel nőhet a próbák sikeres teljesítésének esélye.
Ennek részleteiről a Biztos tudás fejezet rendelkezik.

Szabály

- A Jellemzők értéke 0-6 lehet.
- Egy Jellemző szint egy Kp-ba kerül.
- A Karakterek *szakosodhatnak* a Jellemzők egyes részterületeire, melyet a Jellemző leírása alapján, szabadon kiválaszthat a Játékos.
- A szakosodást egy kifejezéssel, a csatlakozó Jellemző mögé, zárójelbe írva jelezzük.
- 1 Kp-ért +2 Szakosodás vásárolható, vagy kettő, tetszőlegesen választott Jellemző +1 szakosodása.
- A szakosodással kapott, módosított Jellemző szint sem lehet kettővel nagyobb, mint a fő Jellemző értéke.
- A Jellemzők értéke szakosodással együtt sem haladhatja meg a hatot.
- Szakosodás nullás Jellemző értékkel is felvehető.
- Egyszerre egy szakosodást használhat a Karakter. Ha több is alkalmazható lenne, a Játékosnak választania kell, melyiket használja.
- Karakteralkotás során
    - Az Iskolát végzett karakterek esetében legfeljebb kettő darab négyes Jellemző lehet.
    - A Tapasztalt karakterek esetében legfeljebb kettő darab ötös Jellemzők lehet.
    - A Veterán karakterek esetében legfeljebb kettő darab hatos Jellemző lehet.

A Jellemzők leírása

- A Jellemző neve.
- A / jelzi, hogy az adott Jellemző többféleképpen is értelmezhető, de ez csak megnevezésbeli különbség, játéktechnikailag egyben kezeljük.
- A ; jelzi, hogy ezek külön felvehető Jellemzők, csak ugyanazok a szabályok vonatkoznak rájuk.
- A [ ] jelzi, hogy a Jellemzőnek különböző típusai vannak, amelyből kötelezően ki kell választani, hogy melyiket veszi fel a Karakter.
- A ( ) jelzi az adott Jellemző kézenfekvő Szakosodási példáit, lehetőségeit.
- A leírás kijelöli a Jellemző legfőbb működését.
- A játéktechnikai adatok megadják az adott Jellemző egyedi szabályait.

Az MKK Jellemzői

Álcázás/álruha (álcázás, álruha)**:** a Karakter képes lesz magát vagy egy tárgyat az általa meghatározott céllal, valami másnak álcázni.

Atlétika (akrobatika, esés, erőkifejtés, futás, mászás, úszás)**:** az atlétika ideája az a harmonikus fizikai test, amely a születés adta lehetőségek maximalizálásán, és a természetes arányok együttes megtartásán alapul.

- Bármilyen szakosodás ezen harmónia megbontásával jár, amely testi jegyekben is megjelenhet.

Befolyásolás (alkudozás, csábítás, félrevezetés, megfélemlítés, meggyőzés)**:** a Karakter különféle érvényesülési módszerekkel megpróbálhatja rákényszeríteni az akaratát a másik félre.

Érzékelés (éberség, keresés, nyomozás)**:** a Karakter környezetével való kapcsolatát, a környezetére irányuló, állandó figyelmét (passzív) és a tudatos összpontosítással ráerősített érzékelések (aktív) lehetőségeit jelenti.

- Passzív Érzékelésnél a Biztos tudás szabálya szerint kötelező eljárni.

Fegyverhasználat (fegyvertelen harc, tőrök, kardok, buzogányok és csatabárdok, szálfegyverek, hajítófegyverek, íjak, nyílpuskák, pajzsok, egyedi fegyverek)**:** a Karakter a képes bármilyen fegyverrel harcolni.

- A Jellemző szintje növeli a Karakter Harci Értékét.

Gyógyítás (elsősegély, élettan, orvoslás)**:** a fizikai test sérüléseinek kezelésével, a test működésével és testi folyamatok következményeivel foglalkozó tudomány.

- Alkalmazója a Gyógyulás fejezetben foglaltak szerint javíthatja a sérültek és betegek állapotát.

Harc két fegyverrel (Fegyverhasználat szakosodás)**:** a Karakter mindét kezében fegyvert forgathat.

- Fegyverhasználata ez esetben legfeljebb annyinak számít, ahányas a Harc két fegyverrel Jellemző.
- A Karakter megkapja a Harc két fegyverrel lehetőségét, melynek használata során Fő cselekedetként egyszer az egyik, majd a másik fegyvert kell használnia.

Harctéri tapasztalat (harctéri tapasztalat, taktika, vakharc)**:** bármilyen harci tevékenység során a Karakter a Táblázat szerinti módosítókat kapja.

Harctéri tapasztalat táblázat

Harctéri tapasztalat	Módosító
1	+1 Irányítás
2	+1 HÉ
3	+1 Irányítás
4	+1 HM
5	+1 Irányítás
6	+1 HÉ

Lelkierő/Pszi (Hatás, Hatótáv, Hatóidő, Hatóterület, alkalmazáslista csoport megnevezése)**:** a Karakter képessé válik a választott út alkalmazáslistáinak használatára.

- Lehetővé teszi, hogy birtokosa a Szabad alkalmazások fejezetben leírtak szerint, az alapelveket betartva, szabadon, a helyzethez igazodva hozhasson létre a pszi hatásokat (szabad pszi).

Lélektan (befolyásolás felismerése, lélek működése, parancsnoklás, szervezet irányítása)**:** a lelki jellegzetességek és működéseik tudománya.

- A Karakter ezzel felismerheti a Befolyásolás kísérleteket, valamint képes irányítani szervezeteket, csapatokat.

Lopózás/rejtőzés (lopózás, rejtőzés)**:** megadja a Karakterek észrevétlen mozgási képességét, környezetbe olvadási képességét, észrevehetetlenségét.

Mágiahasználat (Hatás, Hatótáv, Hatóidő, Hatóterület, alkalmazáslista csoport megnevezése)**:** a Karakter képessé válik a varázslatformulák alkalmazására.

- A Jellemző szintje meghatározza a formuláknál alkalmazható Hatás, Hatótáv, Hatóidő, Hatóterület szintet.
- Ennél magasabb Hatás, Hatótáv, Hatóidő, Hatóterület érték csak Rituálé használatával érhető el.

Mágikus tudomány (Asztrál, Anyag, Elemi Mágia, Életmágia, Mana, Mentál, Nekromancia, Valóság)**:** a mágia elméleti ismereteinek jellemzője. Elméleti szakembereknek segíthet a mágia hatásmechanizmusainak megértésében, mágiahasználóknak a varázslásban.

- Lehetővé teszi, hogy birtokosa a Misztikus alkalmazások, Szabad alkalmazások fejezetben leírtak szerint, az alapelveket betartva, szabadon, a helyzethez igazodva hozhasson létre a mágikus hatásokat (szabad mágia).

.

Mesterség [megnevezés] (szakosodás részterülete)**:** az adott területen való jártasságot, és az ezzel elérhető kereseti lehetőségek mértékét jelenti. Használója képes az adott Mesterséggel előállítható tárgyak elkészítésére és szolgáltatások nyújtására.

- Bármilyen tudásra, ismeretre, képzettségre felvehető, amit a többi Jellemző nem érint vagy nem fed le.
- Ha a Karakter több mesterségben is szeretne jártas lenni, akkor ezeket külön fel kell vennie.

Mesterstílus [fegyvercsoport, fegyver]: adott fegyvercsoportra, vagy konkrét fegyverre használható, különleges harci technikák leképezése.

- Minden mesterstílusnak kötelező nevet adni.
- Fegyvercsoport vagy konkrét fegyver választása minden stílushoz kötelező.
- Minden szinttel egy új Előnyös Harci képesség választható.
- Fegyvercsoportonként vagy konkrét fegyverenként legfeljebb két új képesség választható, melyet *harcmodornak* hívunk.
- A harcmodor Harci képességei összetartoznak, más harcmodor Harci képességeivel nem keverhetők.
- A Mesterstílus több, akár azonos fegyvercsoportra felvett harcmodort tartalmazhat, így a Karakter harc közben is válthat alkalmazott harcmodort (de ezt csak akkor teheti meg, ha irányítja a harcot).
- A fegyver alapkoncepciójával ellentétes Harci képesség nem vehető fel.

Méregkeverés/Herbalizmus (afrodiziákum, gyógyító, mérgező)**:** alkalmazója képes receptúrák szerinti készítmények előállítására, alkotó anyagaik begyűjtésére és szakszerű felhasználására.

- Minden szint után hat pontot ad, melyet a Karakter szétoszthat receptúrák előállítására a Receptúrák fejezetben foglaltak szerint.

Mentalitás; Ösztön [típus kötelezően választandó]**:** a lélek a legbelsőbb, legalapvetőbb működéseinek jellemzője. A Mentalitás a tudatosság, a mentáltest működésének jellemzője, az Ösztön pedig az érzelmeké, az asztráltesté.

- Mindkettő önálló, külön Jellemző,
- Aki Mentalitást vesz fel, annál a tudatosság, aki Ösztönt, annál az érzelmi működés a domináns.
- Ha a Karakter mindkettőt felveszi, akkor kivételes, összetett lélekkel bír, amely az egyes típusoktól függően rendkívüli játéklehetőségeket biztosíthat számára.
- Ha a Karakter Mentalitása és Ösztöne ugyanaz, akkor jellegzetesen markáns, meghatározó típus, amellyel kiemelkedhet a magafajták között is.
- Egy Karakternek legfeljebb egy Mentalitása és egy Ösztöne lehet.
- Ha a Karakter Mentalitással és Ösztönnel is bír, akkor döntenie kell, hogy az adott Jelenetben melyiket használja.
- Ha a Karakter Mentalitásának vagy Ösztönének megfelelően cselekszik, akkor a Jelenetben a Mentalitás/Ösztön szintje számú *sikert* felhasználhat bármilyen próbára.
- Ha a Karakter Mentalitásával vagy Ösztönével ellentétesen cselekszik, akkor a KM az adott Jelenetben a Mentalitás/Ösztön szintje számú sikeresség levonást adhat bármely próbájára, akár dobás után is.
- A Mentalitás/Ösztön alkalmazása az egyes típusok eszmeisége, hívószavai alapján lehetséges – de csakis akkor, ha ezek értelmezésében az adott helyzetben a KM és a Játékos egyetért (a Narratív megegyezés szerint):
  - Ha a leírtak egyértelműek, illenek a játékhelyzetre, akkor a Karakter a Mentalitásának, Ösztönének megfelelően cselekszik – és a Jellemző felhasználható plusz sikerként.
  - Ha a leírtak egyértelműen ellentétesek azzal, amit a Játékos csinál, akkor a Karakter a Mentalitásával, Ösztönével ellentétesen cselekszik – és alkalmazható a sikeresség levonás.
  - Ha ennek eldöntése nem egyértelmű, akkor Mentalitás és Ösztön alkalmazás szempontjából nézve ez egy semleges helyzet, a Karakter ki sem játszotta, és ellentétesen sem cselekedett – se a sikeresség plusz, se a levonás nem alkalmazható.

Választható típusok:

- *Katona:* "a szolgálat az életem" – elvhű, fegyelmezett, elhivatott, közösségorientált, hierarchiát követő.
- *Zsoldos:* "miért éri meg nekem?" – érvényesülés, önzés, haszonelvű, túlélő.
- *Vadász:* "az az én prédám" – éber, jó megfigyelő, kitartó, birtokló, diadalmas.
- *Művész:* "a tökéletesség ideája" – harmónia/diszharmónia, változó, végletes, elemi erejű.
- *Őrző:* "én megvédem" – szentség, értékelvű, rendíthetetlen, áldozatkész, ideákat követő.
- *Kalandor:* "én felfedezem" – kereső, bohém, merész, szenvedélyes, szabadelvű,.
- *Tudós:* "a tudás szent" – szemlélődő, objektív, intellektuális, józan, távolságtartó.
- *Bűbájos:* "ez az én titkom, tedd meg nekem" – rejtélyes, elbűvölő, manipulatív, indirekt, ősi.
- *Zsarnok:* "az az enyém, én elveszem" – öntörvényű, erőszakos, rendíthetetlen, birtokló, hírhedt.
- *Kalandozó:* "nincs lehetetlen" – szabályszegő, sorsformáló, legendás, küldetéstudatú.

Misztikus erőforrás [típus kötelezően választandó]**:** a választott misztikus energia maximálisan uralható értékét, visszaszerzésének lehetőségeit és annak kontrollját meghatározó Jellemző.

- Választható erőforrások: pszi, mana, ómágikus erő.
- Értéke bármilyen erőforrás esetén a Jellemző szintje * 6 pont.
- Minden választott erőforrás külön Jellemző.
- Kötelezően választandó *beavatás* is tartozik hozzá, amely egyszerre jelöli ki a misztikus világképet, és a misztikus energiák visszanyerésének módját, a Misztikus erők fejezetben írtak szerint.

Műveltség/Kultúra (etikett/szokások, írás, legendák/történelem, jog, olvasás, nyelvek/ősi nyelv, törvények)**:**
Ami a civilizációs központokban a Műveltség, az a természet népeinél a Kultúra: neveltetéssel tanult, egy adott nép vagy térség civilizációalkotó, általános ismereteinek összessége. Műveltség inkább lexikális ismeretet, a Kultúra szokásokat, alkalmazkodási készséget, ráérzést-beleérzést jelent.

- Minden szintjével egy újabb nyelvet vagy ősi nyelvet ismerhet meg a Karakter (az anyanyelvén és a közös nyelven túl, amelyeket alapban megkap, lásd Származtatott értékek fejezet).
- Egyes szinttől a Karakter képes írni, olvasni is az általa beszélt nyelveken.

Profán mágia (profán mágikus jelek, ráolvasások): ezzel a mesterséggel a Karakter misztikus erőforrás nélkül képessé válik a profán mágikus jelek alkalmazására.

- Szintenként kettő jel alkalmazása sajátítható el.

Rituálék (alkalmazáslista csoport megnevezése)**:** a Jellemző minden szintjével kipótolható a varázslatok létrehozásához szükséges Jellemző hiány, vagy megnövelhető eggyel a négy alapmozaik (Hatás szint, Hatóidő, Hatótáv, Hatóterület) bármelyike.

- Egy Jellemző szint egy választott alapmozaik szintet jelent. További részletek a Misztikus alkalmazások erősítési lehetőségei – Rituálék fejezetben.

Rúnamágia (varázsjel, rúna, bélyeg, szimbólum, összetett jelkészlet)**:** a Karakter képessé válik a különféle jeltípusok beazonosítására és leírására.

- A szakosodásnál látható jeltípusokat a Jelmágia, a varázstárgy készítéssel kapcsolatos lehetőségeket a Varázstárgyak készítése fejezet részletezi.

Státusz (hírnév, kapcsolatok, rang, vagyon): összetett jellemző, amely a vagyonnal, az elérhető kapcsolatokkal, a különböző rangokkal, és az ezekből adódó hírnévvel kapcsolatos jellemzőket tömöríti.

Személyes Aura (asztrál, mentál)**:** ez képezi a Karakter asztrális és mentális, valamint az Anyagmágia elleni védelmének alapját.

- Birtokosa eldöntheti, hogy átenged-e a Személyes Aura védelmén mástól származó, misztikus alkalmazásokat. Aktív összpontosítást (Cselekedet felhasználást) igényel, a Személyes Aura védelmét megszüntetni így sem lehet.

Tolvajlás (hamisítás, lopás, zárnyitás)**:** ez a mesterség mások értékeinek eltulajdonítására szolgál. Minden olyan tevékenység beletartozik, amely konkrétan ezt eredményezi, vagy ezt készíti elő. Magas kézügyesség éppúgy szükséges hozzá, mint a kellő lélekjelenlét, gyors helyzetfelismerés és furfangos logika.

Tűrőképesség (egészség, életerő)**:** a tűrőképesség a Karakter életerejét és egészségét, valamint a fizikai hatásokkal, mérgekkel szembeni ellenálló képességét jellemzi.

- Szerepet játszik az Életerőpont számításában, a túlélésben, a méregellenállásban.
- Birtokosa eldöntheti, hogy engedi-e érvényesülni a Tűrőképesség próbát igénylő hatásokat. Aktív összpontosítást (Cselekedet felhasználást) igényel.

Vallás (hitvallás, áldás, fohász, szertartás, szózat): egy kiválasztott vallás teljes körű elméleti és gyakorlati ismereteinek tudománya. Szent szövegek ismerete és szakrális mágiahasználat lehetősége is egyben.

- A Karakter ezzel képessé válhat az iskolája, mestere által oktatott varázslatlisták használatára.

Vértviselet (vért típusa)**:** ha a Karakter olyan vértet használ, mely megköveteli a Vértviselet kép**e**sséget, akkor az egyes szinteken az alábbi módosítókat kapja (az egyes szintek módosítói összeadódnak).

Vértviselet táblázat

Vértviselet	Módosító
1	+1 Irányítás
2	+1 HÉ
3	+1 Irányítás
4	+1 SFÉ
5	+1 Irányítás
6	+1 HÉ

Egyedi Vonások

Az MKK rendszerének legfontosabb, színesítő játéktechnikai eleme. Az Egyedi vonás a Jellemzőnél vagy azok szakosodásainál kisebb területet érintő, vagy eleve külön meghatározott módon elérhető képesség, tudás, ismeret. Misztikus vagy mágikus jellegű változatai minden esetben egy konkrét alkalmazás (formula) meghatározott módon működő leképezései.

Származhat:
- A Karakterek tapasztalataiból
- Neveltetésből (kultúrkörből)
- Tanulmányokból (iskolából)
- Veleszületett vagy faji képességből
- Misztikus képességből
- Misztikus adományból

Az Egyedi vonások jelentősen különböznek a szakosodásoktól, mert:
- Jellemzőnként többször felvehetők, így több Kp-ért akár több Jellemzőhez is rendelhetők.
- Aktiválási követelményük nem feltétlenül és kizárólag a Jellemzőhez kötött.
- A szakosodással módosított Jellemző értéket tovább módosíthatják.
- Lehet misztikus vagy egyéb narratív (származtatott) értéket módosító hatású.

Az Egyedi Vonások lehetnek
- Előnyösek: pozitív módosítót adnak egy Jellemzőhez, Kp-ba kerülnek.
- Hátrányosak: negatív módosítót adnak egy Jellemzőhez, és bármi másra felhasználható Kp-t adnak.

Az Egyedi Vonásoknak van
- Neve.
- Körülménye, amikor használható.
- Módosítója, amely +2/-2 között mozoghat.

Szabály
- Az Előnyös Egyedi Vonás ára 1 Kp módosítónként, azaz 1 Kp +1, és 2 Kp +2 módosító esetén.
- A Hátrányos Egyedi Vonás 1 Kp-t ad módosítónként, azaz 1 Kp -1, és 2 Kp -2 módosító esetén.
- A misztikus egyedi vonás annyi Kp és Bp, amennyibe a Misztikus erőforrás varázstárgyként történő létrehozása során kerülne. Ha a használata állandó Bp-ba kerül, akkor a karakter induló maximális Bp-ját kell csökkenteni.
- Egy Karakter induláskor legfeljebb hat Előnyös és hat Hátrányos Egyedi Vonással rendelkezhet.
- aktuálisan egyszerre egy módosítót használhat a Karakter. Ha több is alkalmazható lenne, a Játékosnak választania kell, melyiket használja.
- Az egyedi Vonások fejleszthetők, de így sem léphetik át a -2 +2 értékhatárt.

Származás

Alapkönyv alapján játszható fajok: ember, törpe (vanír), elf, ork
Félvérek: elf vér, ork vér
A Karakter faja olyan veleszületett Egyedi vonásokat, Misztikus képességeket tartalmaz, mely egész élete során végigkíséri.
További részleteket lásd Fajok könyve.

Iskola

Az Iskola, vagy mester a Karakter tanult, neveltetéstől, életmódjától, életútjától függő lehetőségeit nyit meg. Ezáltal élvezheti a Jellemzők megismerésének lehetőségét és erőforrásokhoz, kapcsolatokhoz, segítséghez hozzáférést, de nyerhet Egyedi vonásokat, Misztikus képességet is.
További részleteket lásd Iskolák könyve.
MKK Narratív kampányt választása esetén a kampányban meghatározottak szerint kell eljárni.

Származtatott értékek

Mozgás

- A Karakter mozgás értéke: 4+Atlétika Jellemző.
- A mozgást mindig a narratív időben (lásd Narratív idő szabály) értelmezzük.
- Ha a Karakter a célponthoz közelebb akar érni vagy távolodni szeretne tőle, azaz a távolságot csökkenteni/növelni kívánja, akkor az egyes távolság kategóriák között mozog.

Életerő Pontok [Ép]

- 10+Tűrőképesség Jellemző értéke.

Személyes Aura Védelem [SZAV]

- 4+Személyes Aura Jellemző.
- Lerombolhatatlan, csak legyőzni lehet a védelmét.

Épített Védelem [ÉV]

- Ide tartozik minden olyan misztikus képességből, Egyedi vonásból származó misztikus védelem, mely nem része a SZAV-nek, attól külön épül fel.
- Fontos jellemzője, hogy csökkenthető, lerombolható, megszüntethető.

Mágikus védelem [MV]

- A SZAV és az ÉV összege.

Vagyon [Vagyon]

- A Karakter induló vagyona a Státusz (Vagyon) vagy a Mesterség Jellemző értékkel egyenlő (amelyik magasabb).

Beszélt nyelvek

- Minden kalandozó beszéli az anyanyelvét és a közös nyelvet a Műveltség szintjétől függetlenül.
- Amennyiben a közös (pyarroni) az anyanyelve, szabadon választhat még egyet.

Karakteralkotás befejezése

Ellenőrző lépések:

1. Befolyás pont meghatározása.
2. Karakterpontok (Kp) elköltése:
    - Jellemzők kiválasztása
    - Egyedi Vonások meghatározása
    - Származás kiválasztása
    - Iskola kiválasztása
    - Származtatott értékek meghatározása
3. Karakterlap kitöltése.
4. Felszerelések kiválasztása.
5. Opcionális szabály: előtörténet.
    - Írj egy legfeljebb egyoldalas előtörténetet, mely röviden összefoglalja a karakter kalandozásig eltelt életútját. Az előtörténettől függően a KM +1 vagy +2 Kp-t adományozhat, melyet még az első kaland megkezdése előtt elkölthető.

Alapszabályok

Játékmotor

Az MKK Narratív teljes rendszere egyféle működési mechanizmusra épül.
Ennek alapjai a következők:

- Cselekedet
- Célszám
- Sikeresség

Cselekedetek

Minden olyan tevékenységet, amellyel a történet szereplői (a Játékosok és Nem Játékos Karakterek) reagálnak a történet eseményeire, a KM által felvázolt helyzetre, helyszínre, történésekre, az MKK rendszerében Cselekedeteknek nevezünk.
Ez a játék alapeleme. A legtöbb szabály ennek vizsgálatára épül.

A fő kérdés mindig az:

- Mi szükséges ahhoz, hogy a JK végre tudja hajtani az általa leírt Cselekedetet.
- Milyen tényezők hátráltatják, nehezítik, vagy segítik a feladatot.
- Mi a végrehajtás menete, és ennek mik a lehetséges következményei.

Szabály

- A Játékos el kell mondja, hogy a Karaktere milyen Cselekedetet hogyan kíván végrehajtani.
- Ehhez a tervhez meg is határozhatja, hogy milyen Jellemzőjét vagy Származtatott Értékét szeretné használni hozzá.
- A KM a terv és a körülmények alapján *eldönti*, hogy milyen Jellemző vagy Származtatott Érték alkalmazható.

Célszám

A Cselekedetek végrehajtásának *nehézségét* célszámnak nevezzük.

- A célszám alapban a Karakter Cselekedetéhez meghatározott Jellemzőjének értéke.
- Ezt a KM döntésétől függően előjel helyesen változtathatják a Módosítók (bővebben lásd később: Módosítók fejezet).

Sikeresség

Ez dönti el, hogy a Karakter Cselekedete sikeres vagy sikertelen. Illetve a Karakter ez alapján rendelhet hozzá a cselekedetéhez további hatásokat.

- A Sikeresség meghatározása próbadobással történik.
- A dobáspróbához egyetlen, hatoldalú kockát kell használni.
- A próbát a célszám és a dobás különbsége alapján értékeljük ki.

Sikeres próba

- Ha a különbség nulla vagy pozitív szám, akkor a Karakter próbája sikeres.

Sikertelen próba

- Ha a különbség negatív szám, a Karakter próbája sikertelen.

A sikeresség mértéke

Bizonyos próbáknál fontos lehet a sikeresség nagyságrendje.

- A próba sikeressége (pozitív szám) = célszám – a dobás értéke.
- A sikerességet a Játékos bármikor lecsökkentheti az általa választott számra.

A sikertelenség mértéke

Bizonyos próbáknál fontos lehet a sikertelenség nagyságrendje.

- A próba sikertelensége (negatív szám) = célszám – a dobás értéke.

Teljes siker

- Ha a dobás értéke 1, akkor meg kell ismételni a dobást, és ha megint 1-es jön ki, akkor a próba Teljes sikerrel járt.
- Ekkor a normál sikeresség számítása mellett további 6 sikert lehet hozzáadni a sikerességhez.

Totális balsiker

- Ha a dobás értéke 6, akkor meg kell ismételni a dobást, és ha megint 6-os jön ki, akkor a próba Totális balsikerrel járt.
- Ekkor a normál sikeresség számítása mellett további 6 sikert le kell vonni az esetleges sikerek számából.

Bővített játékmotor

A játékmotorhoz ezeken felül a játék során felmerülő összes helyzet játéktechnikai lekezelésére a következő elemek tartoznak:

- Időegységek
- Cselekedet típusok
- Módosítók
- Irányítás
- Próbák

Időegységek

A Cselekedetek típusa, jellegzetességei meghatározhatják az időbeliséget – ahogy a KM által meghatározott időbeliség kijelölheti a lehetséges Cselekedeteket is.
Ezekre az MKK Narratív különböző időegység felbontásokat használhat.

Kör

- A legkisebb időbeli alapegység, az ebben végrehajtható Cselekedetek képezik a játék alapját.

Jelenet

- Olyan körök sorozata, amelyek logikailag összetartoznak. Időbeli és térbeli határai vannak, kezdete és vége van. Mindig azzal zárul, amikor a fő Történetben eljön egy nyugvópont.
- A Jelenetnek célja van, és a nyugvópont akkor következik be, amikor ez a cél teljesül.

Történet

- Olyan jelenetsorozat, amely nem csak összefüggő rendszert alkot, de a vége teljes lezárásnak tekinthető.
- A Történetnek is van célja, amely átível a Jeleneteken. A Történet lezárása akkor következik be, ha ez a cél teljesül. Ez a pont időben mindenképpen elhatárolható bármi mástól.

Narratív idő

Az MKK rendszerében minden Cselekedetet narratív időben mérünk. Az a KM döntésétől, és a Karakterek által végrehajtott Cselekedettől függ, hogy ez néhány szívdobbanásnyi időt, vagy órákat, napokat jelent.

- A játékmenet gyorsítása és gördülékenysége érdekében általában csak ott érdemes legkisebb időegységben és időtartamban gondolkodni, ahol a drámai feszültség ezt megköveteli (például konkrét harc, varázslás vagy sorozatos próbákkal teli Jelenetek esetén).

Cselekedetek típusok a körben

A Cselekedetek játéktechnikai végrehajtását mindig a legkisebb időegységben, a körben vizsgáljuk.

Szabály

- Egy körben minden Karakter két Cselekedetet hajthat végre: egy Fő cselekedetet és egy Kiegészítő cselekedetet.
- Ezek sorrendje tetszőlegesen választható.

Fő cselekedet lehet:

- Aktív Jellemző használat (melynek része a nem támadás, nem védekezés típusú misztikus erők használata is).
- Támadás (melynek része a támadásnak minősített misztikus erők használata is).
- Védekezés (melynek része a védekezésnek minősített misztikus erők használata is).
- Mozgás.
- Felszerelés elővétele vagy elrakása (ez próbák nélkül végrehajtható cselekedet).
- Más, külön fel nem sorolt, egyszerű cselekedetek.

Kiegészítő cselekedet lehet:

- Védekezés (melynek része a védekezésnek minősített misztikus erők használata is).
- Mozgás.
- Felszerelés elővétele vagy elrakása (ez próbák nélkül végrehajtható cselekedet).
- Más, külön fel nem sorolt, egyszerű cselekedetek.

Módosítók

A Cselekedeteket számos tényező befolyásolhatja, amelyet a Játékosoknak és a KM-nek is kezelnie kell.

Az MKK rendszere háromféle módosítót ismer:

- Valamilyen felszerelés, tárgy, vagy misztikus hatás által fixen meghatározott módosítók.
- Helyzetfüggő, változó módosítók. Ezek lehetnek:
  - Környezeti (külső) tényezők.
  - Karakterre ható (belső) tényezők.

A helyzetfüggő Módosítók táblázata az MKK rendszerének legfontosabb segédlete. Ebből bármilyen, KM által meghatározható, akár környezeti, akár karakterre ható tényező számszerűsíthető.

Szabály

- Természetes hatások között a külső és belső tényező is +2/-2 módosítót adhat, amelyek összeadódnak, így a KM bármilyen próbához összesen +4/-4 módosítót rendelhet.
- A módosítók elbírálásakor a KM-nek az a feladata, hogy a történéseket, illetve a Játékosok által bejelentett Cselekedeteket lefordítsa a játéktechnika nyelvére, és számszerűsítve megmutassa, hogy a Játékos tervei a Történet világában milyen változást hoznak, hozhatnak létre.
- A Játékos a kapott információk birtokában kihasználhatja a kedvező feltételek nyújtotta lehetőségeket, megváltoztathatja a kedvezőtleneket, vagy új megoldásokat kereshet a jobb tényezők elérésére.

Módosító táblázat

Módosító	Környezeti tényezők [idő tényező, összetettség, környezeti feltételek]	Karakter tényezők [karakterre ható, fizikai vagy lelki tényezők]
+3<	Misztikus úton kialakult környezeti tényezők	Misztikus úton kialakult karakter tényezők
+2	Ideális körülmények	Egyszerű feladat
+1	Kedvező körülmények	Könnyű feladat
0	Átlagos körülmények	Normál feladat
-1	Hátráltató körülmények	Nehéz feladat
-2	Gátló körülmények	Nagyon nehéz feladat
-3>	Misztikus úton kialakult környezeti tényezők	Misztikus úton kialakult karakter tényezők

Módosítók jelölése a Szabályokban

- Azokat a módosítókat amelyek környezeti vagy karakter tényező alapon módosítanak, Környezeti-Karakter Tényező (KKT) jelöléssel látjuk el.
- Azokat a módosítókat, melyek egy adott Jellemző szintjét módosítják (és így a módosítóval sem mehet 6 fölé a Jellemző szintje) Jellemző Tényező (JT) jelöléssel látjuk el.
- Amennyiben a szövegben nem jelöljük meg, hogy milyen módosítóról van szó, mindkét módosító alkalmazása lehetséges.

Irányítás

Az Irányítás eldöntésére akkor van szükség, ha egy körben több szereplő között kell meghatározni a Cselekedetek sorrendjét.

Szabály

- Az Irányítás alapértékét a Cselekedethez választott Jellemző adja és körönként kell meghatározni.
- Amennyiben a Karakternek nincsen bejelentett Jellemzője, akkor alapértelmezésben az Érzékelés Jellemzővel kell számolni.
- Az Irányítás alapértékét a Módosító táblázat környezeti és karakter tényezői a KM döntése szerint változtathatják.
- Egyenlőség esetén a résztvevőknek próbát kell tenni a választott Jellemzőjükkel, és a sikerességek száma jelöli ki közöttük a sorrendet.
- Minden résztvevő az Irányítása sorrendjében döntheti el és jelenti be, hogy miképp tervezi végrehajtani a Cselekedeteit a körben.
- Amennyiben egy Karakter a körben több Jellemzőt is használ, az Irányítás meghatározásánál mindig a legalacsonyabb értékű Jellemzőt kell figyelembe venni.
- Több kör esetén mindig az előző körben használt Jellemző határozza meg az Irányítást. Tehát ezen alapérték megváltoztatása csak újonnan bejelentett Cselekedettel, a hozzá választott Jellemzővel a rákövetkező körtől lehetséges.

Az MKK Irányítása azonban ennél jóval többet is jelenthet. Nem csak cselekvési sorrendet jelöl ki, de egyben lehetővé teszi, hogy a szereplő döntsön a Cselekedeteinek azonnali végrehajtása és a felhasználás részleges vagy teljes kontrollja között. Azonnali, aktív cselekvő legyen, vagy inkább reagálni akarjon, részben avagy teljes egészében átengedve a cselekvési lehetőséget másnak, másoknak.

A Cselekedetek végrehajtásakor a következő lehetőségek választhatók:

- Ha a Karakter *Végrehajtást* alkalmaz, akkor az összes Cselekedetét fel kell használja, azaz a Fő és a Kiegészítő cselekedetét is.
- Ha a Karakter *Kivárást* alkalmaz, akkor eldöntheti, hogy melyik Cselekedetével alkalmaz Végrehajtást. és melyikkel Kivárást. Ilyenkor részben átengedi a cselekvési lehetőséget másnak, másoknak. A Karakter bármikor bejelentheti, hogy megszakítja a Kivárást, és végrehajtja az összes Kivárásba tett Cselekedetét.
- Ha a Karakter *Teljes kivárást* alkalmaz, akkor egyik Cselekedetét sem hajtja végre, és teljesen kivár, az összes Cselekedetével kivár. Mivel az Irányítás így is a Karakternél marad, bármikor bejelentheti, hogy megszakítja a Teljes kivárást, és végrehajtja az összes Cselekedetét.

Szabály

- A Kivárást, Teljes kivárást alkalmazó Karakter bármikor dönthet úgy, hogy más helyett ő kerüljön sorra a körben. Ezt Megszakításnak hívjuk.
- A Megszakításkor a Karakternek az összes kivárásban lévő cselekedetét el kell használnia.
- Ha több Karakter alkalmaz Megszakítást, az Irányítás sorrendje dönt a Cselekedetek sorrendjéről.

Próbák

Mikor tegyünk próbát?

- Azokra a feladatokra, melyeket tudásának birtokában meg tud oldani a Karakter, nem szükséges próbát dobni.
- Csakis azokban az esetekben tegyünk próbát, amikor a feladat nehézsége, vagy a körülmények esélyt adnak a rontásra.
- A dobás nem biztosít matematikai-elvi esélyt bármilyen helyzetre. Lehetetlen feladatok végrehajtására nem lehet próbát tenni, azok automatikusan sikertelennek számítanak.
- A rendszer lehetőséget ad arra, hogy a Játékosok és a KM igényei szerinti mennyiségű dobás legyen, de a Biztos tudás szabályának felhasználásával akár *kockadobás nélkül* is játszható a rendszer**.**

Az MKK rendszere a Jellemzők alkalmazása szerint sorolja be a Cselekedeteket. Három fajta Jellemző alkalmazást ismer a rendszer:

- Aktív Jellemző használat: a Karakter aktív akaratából, időtartamot felölelő Jellemző használat, amely így próbát igényel.
- Passzív Jellemző használat: a Karakter aktív akarata nincs jelen, ezért más Cselekedetekkel párhuzamosan is végre tudja hajtani a Jellemző használatát, azonban ez így is próbát igényel.
- Próbát nem igénylő Jellemző használat: a Jellemző használata próba nélkül is működik.

Az adott helyzet ismeretében a KM feladata eldönteni, hogy az adott Jellemző használata hová sorolható.
Ha egy lovag karddal küzd egy csatában, akkor a Vértviselete Próbát nem igénylő Jellemző használatként jelenik meg a maga módosítóival. Azonban ha a vértjével támadni is akar, máris aktív Jellemző használatról beszélünk.
Ha valaki Tűrőképesség próbát dob a mérgek ellen, az passzív Jellemző használat, egészen addig, amíg külön cselekedettel meg nem próbálja kiszívni a sebből a mérget, ekkor már aktív Jellemző használattá válik.

Biztos tudás

Amikor a Játékos Jellemzője a kapott módosítókkal együtt eleve nagyobb négynél, vagy egyenlő vele, akkor felesleges dobnia, mert ez esetben a siker nem lehet kétséges. Olyan tudása van, olyan környezetben teszi, annyi időt áldoz rá.
Az MKK rendszere ezt nevezi Biztos tudásnak.

Szabály

- A Biztos tudás játékmenetet gyorsító szabálya szerint a Játékos bármikor kérheti, hogy a dobását tekintsék *négyesnek*. Ezzel úgy kell számolni, mintha a próbán a kocka négyes számot mutatott volna.
- A Biztos tudás négyes dobása kizárólag olyan Jellemzővel kérhető, ahol a Karakternek legalább egyes Jellemző szintje van.

Ellenpróba

- Ellenpróba esetén az győz, akinek több sikere van.
- Egyenlő számú sikerek esetén eldöntetlen lesz az eredmény.
- A sikeresség mértéke itt a próbát kezdeményező (támadó) fél, és az ellenpróbát dobó (védekező) fél sikerességének különbsége.

Sorozatos próba

- A KM a nehézség ismeretében kérheti, hogy a sikeresség mértéke elérjen egy számot – ezt több próbával érheti el a Karakter.
- A szerzett sikereket összeadhatja, hogy elérje a szükséges siker mennyiséget.
- Ha a sikerek gyűjtése alatt Totális balsiker következik be, akkor az addig elért sikerek lenullázódnak.
- A sorozatos próba elkerülhetetlenül megnöveli a Cselekedet végrehajtás időtartamát.

Aktív és passzív próbák

- Aktívnak nevezünk egy próbát, ha az a Karakter aktív akarata, figyelme révén jön létre. Ebben az esetben akár a KM, akár a Játékos kezdeményezésére lehetséges a próbadobás.
- A passzív próbáról akkor beszélünk, ha hiányzik a Karakter aktív akarata. Ekkor a próbadobás helyett úgy kell eljárni, mintha a Játékos négyest dobott volna, és ennek megfelelően kell elbírálni a sikerességet.

Próbák támogatása más Jellemzővel

Az MKK rendszerében a próbák során lehetőség nyílhat a próbához választott Jellemző mellett, más, a próbához köthető Jellemző figyelembe vételére.

- Ilyen esetben más a támogatásként választott Jellemző a Karakter tényezőkön és/vagy Környezeti tényezőkön javíthat – legfeljebb szintenként eggyel.

Cselekedetek lejátszásának lépései

A Cselekedetek lejátszásának lépései az MKK Narratív lehetőségeivel többféleképpen is kezelhetők. Ezért az alábbi lista nem a kötelező sorrendet jelöli ki, hanem arra mutat rá, hogy melyek azok a lépések, amelyeket megkerülhetetlenül végig kell követni a pontos játékmenethez.

1. Időbeliség eldöntése, narratív idő meghatározása a KM részéről. Jelenet kijelölése.

2. A Karakterek által érzékelhető körülmények ismertetése a KM részéről (a környezeti és karakter módosítók, KKT-k meghatározása).

3. Irányítás meghatározása.
   - Választott (vagy előző körben már meghatározott) Jellemző kijelölése.
   - Környezeti és Karakter módosítók meghatározása.
   - Egyéb tényezők (Befolyás pont, misztikus hatás, stb.).

4. Fő és Kiegészítő Cselekedetek felhasználásának meghatározása a Játékosok részéről, az Irányításaik sorrendjében.
   - Végrehajtás (a Cselekedetek szóbeli meghatározása és végrehajtása).
   - Kivárás (csak a végrehajtott Cselekedet szóbeli meghatározása, a Kivárásba tett cselekedetet nem kell).
   - Teljes kivárás (egyik cselekedetet sem kell szóban meghatározni).

5. Konkrét cselekvések az Irányítások sorrendjében, a Játékosok Cselekedetek felhasználási döntéseitől függően.

6. A soron következő Cselekedetnél a hozzá illeszkedő szabályrendszeri folyamatok kiválasztása a KM részéről.
   - Jellemző.
   - Befolyás pontok.
   - Egyedi vonások.
   - Felszerelésből származó módosítók.
   - Misztikus hatások.
   - Mentalitás/Ösztön használatának elbírálása.

7. Célszám meghatározása a KM részéről.

8. Próbák elbírálása, Próbadobás (ha szükséges), az Irányítás sorrendjében.

9. Sikeresség meghatározása.

10. Folytatás szükség szerint a 2. ponttól.

Harcrendszer

A harc minden lépése a *Cselekedetek lejátszásának lépései* fejezetben írtak szerint alakul.
Különbségek csak a harci tevékenységek jellegéből és lehetőségeiből adódnak.

- Harci helyzetben a Fegyverhasználat Jellemzőn túl több más Jellemző is használható, amelyek vagy a harci értékeket módosítják, vagy a harc egyes elemeire adnak további lehetőségeket, módosítókat.
- Az MKK rendszerében kiemelten fontos szerepet kapó környezeti és karakter módosítók harci helyzetben döntő tényezők is lehetnek. Játéktechnikailag bármilyen harci manőverre (célzott támadás, mozgástér, taktika, felállás, trükk), a harcoló fél fegyverére (lefegyverzés, fegyvertörés), vagy a harcoló félre (földre vitel, kábítás) vonatkozó módosító meghatározása is ezek alapján történik.
- A Karakterek akár harc előtt, akár harc közben megpróbálhatnak változtatni ezeken, hogy számukra előnyösebb helyzetbe kerülhessenek.

Az MKK rendszere a harcoló felek közötti távolságból adódóan az alábbi kategóriákat különbözteti meg – és ez definiálja a közelharcot és a távolsági harcot. Az egyes típusokat nagybetűs rövidítéssel jelöljük.

Távolság kategóriák

Harc típusa	Távolság (ynevi láb)
KH: közelharc	1-5
R: rövid hatótáv	5-20
K: közepes hatótáv	20-100
N: nagy hatótáv	100-300
L: legnagyobb hatótáv	300-600

Közelharc

Azt a harcot, amikor a felek harci helyzetben 5 ynevi lábon belül tartózkodnak, közelharcnak nevezzük.
A közelharc és az azonnali, fizikai hatású misztikus támadások tartoznak ide.

Szabály

- Harcérték [HÉ] = Harcérték Módosító [HM] + Fegyverhasználat + módosítók.
- A támadó és a védekező is próbát tesz a Harcértékével.
- Mind a támadó, mind a védekező meghatározza a dobása Sikerességeit, és a támadó sikerességeiből ki kell vonni a védekező fél sikerességét. A különbség előjel helyesen a támadó sikerességének mértéke.
- Ha a támadó sikerességének mértéke nulla, vagy kisebb, mint nulla, akkor a támadás sikertelen.
- Ha a támadó sikerességének mértéke nagyobb, mint nulla, akkor a támadó Találatot ért el.
- Találat esetén meg kell határozni a Sebzés mértékét.
  - Amennyiben a páncél SFÉ (Sebzés Felfogó Érték) eléri vagy meghaladja a fegyver HM-t, nincs Sebzés.
  - Amennyiben az SFÉ<HM, a támadó választhat:
    - *Harcérték csökkentést*. Ilyenkor a védekező HÉ-e csökkenthető a Támadó sikeresség mértékével a támadástól számított+1 kör időtartamra.
    - Konkrét fizikai *Sebzést*. Ilyenkor a Sebzés = *Támadó sikere*sség mértéke+HM-SFÉ,.
    - *Fájdalom típusú Sebzést*. Ilyenkor a támadó a fizikai sebzés helyett a fájdalom érzetre hat. Az okozott sebzés ugyanúgy Életerőpont levonással jár, de a Fájdalom csak az adott Jelenetben hat (azaz nem kell felgyógyulni belőle). Ha a Karakter eléri az Ájulás küszöb értékét, akkor ugyanúgy elájul. Célzott támadás esetén, vagy amikor a tényleges fizikai sebzés elkerülhetetlen, a KM meghatározhatja az ilyenkor fizikailag is elszenvedett Sebzés mértékét.
    - *Kontrollált Sebzést*. Ilyenkor a támadó tetszőlegesen meghatározhatja, hogy az elért Sebzés értékből mekkora tényleges Sebzést kíván okozni.

Távolsági harc

Azt a harcot, amikor a felek közötti távolsággal leküzdendő tényezőként számolni kell, távolsági harcnak nevezzük.
A távolsági fegyverek és távolra ható, fizikai hatású misztikus támadások tartoznak ide.

Szabály

- A Fegyverek TÁV adata megmutatja, hogy az adott fegyver milyen hatótávolságig képesek hatásos találatot elérni, sebzést okozni. Ennél nagyobb távra a fegyverek nem használhatók Sebzés okozására.

Távolsági harc esetén a támadó a célpont távolságától függő sikeresség csökkenést kap a támadás során elért sikerességére.

Távolság harc kategóriák

Harc típusa	Távolság (ynevi láb)	Távolsági harc sikerek
KH: közelharc	1-5	Nem lehetséges távolsági harc
R: rövid hatótáv	5-20	-1 siker
K: közepes hatótáv	20-100	-2 siker
N: nagy hatótáv	100-300	-3 siker
L: legnagyobb hatótáv	300-600	-4 siker

Szabály

- A távolsági fegyverek és távolra ható fizikai támadást okozó misztikus képességek ellen védekező próba nem tehető, ellenük kizárólag a SFÉ véd.
- Harcérték [HÉ] = Harcérték Módosító [HM] + Fegyverhasználat+ módosítók.
- A támadó próbát tesz a Harcértékével.
- A támadó számba veszi a Sikerességeit (a célpont távolságától függő sikeresség csökkenés figyelembe vételével), ezt hívjuk a Támadó Sikeresség mértékének.
- Ha a támadó Sikeresség mértéke nagyobb, mint nulla, akkor Találatot ért el!
- Távolsági harcban találatkor csak Sebzés használható!
- Találat esetén meg kell határozni a Sebzés mértékét.
  - Amennyiben a páncél SFÉ (Sebzés Felfogó Érték) eléri vagy meghaladja a fegyver HM-t, nincs Sebzés.
  - Amennyiben az SFÉ<HM, és sikeres a támadás.
    - a Sebzés = *Támadó Sikere*sség mértéke+HM-SFÉ.

Sebzés

- Egy képletben:
  - Ha a fegyver HM > SFÉ,
  - akkor a Sebzés = Támadó Sikeresség mértéke + HM -SFÉ.
- Ha valaki Ép-ja 6-ra, vagy az alá csökken, akkor védekezésre képtelenné válik, elájul.
- Ha a Karakter Ép-i 9 alá esnek, akkor -2 módosítót (JT) kap minden Jellemzőjére.

Túlélés

Ha nem érkezik újabb támadás a 6 vagy kevesebb Ép elérése után, akkor a Karakter életben maradhat.

Szabály

- Ennek feltétele, hogy legalább 1 Ép-ja legyen – vagy Befolyásponttal legalább ennyit megtartson (lásd *Befolyáspont felhasználása*).
- Ha az Ép 1 alá csökken, a Karakter meghal.

Gyógyulás

Sebzésből felépülés

Szabály

- A Karakterek természetes módon minden héten pihenéssel egy Életerőpontot gyógyulnak. Ez több pihenéssel sem növelhető – ehhez valamilyen Gyógyítás szükséges.
- A Gyógyítás Jellemző alkalmazásával a Karakter hetente a sikeresség mértékével növelt számú Életerőpontot gyógyulhat.

Betegségek

A természetes módon létező, és a mágikus praktikákkal létrehozott fertőzések, járványok egyaránt az alábbi táblázatból határozhatók meg.

Minden betegségnek az alábbi tulajdonságai vannak:

- **Tűrőképesség módosító:** a betegség elleni próba módosítója (KKT).
- **Súlyosbodás gyakorisága:** megmutatja, hogy mennyi időnként kell újabb tűrőképesség próbát tenni.
- **Kezdő súlyosság:** a betegség induló hatása, lásd betegség skála.
- **Maximális súlyosság:** a betegség maximális hatása, lásd betegség skála.
- **Fertőző képesség:** megmutatja, hogy a betegség mennyire fertőző.
  - A beteggel kapcsolatba kerülő személyeknek a fertőzőképességnél meghatározott időszak után kell próbát dobni, hogy elkapták-e a betegséget.
  - Fertőző képesség a lappangási idő alatt is lehetséges.
- **Lappangási idő:** megmutatja, hogy mennyi idő telik el a fertőzés pillanatától az első tűrőképesség próba dobásáig.
- **Terjedés módja:**
  - Cseppfertőzéssel
  - Levegőn keresztül
  - Mágikus módon
  - Táplálékkal (étel-ital)
  - Vérrel

Az alábbi táblázattal meghatározható az egyes tulajdonságok pontértéke. Ezek összege adja meg a betegség létrehozásának pont értékét.

Betegségek tulajdonságai

Pont-érték	Tűrőképesség módosító/ pontérték	Súlyosbodás gyakorisága	Kezdő súlyosság	Maximális súlyosság	Fertőző képesség	Lappangási idő
1	+2	Naponta	Gyógyult	Enyhe	Nem fertőző	Lappangó: 6-sikertelenség hónap
2	+1	16 óránként	Enyhe	Súlyos	1 nap	Nagyon lassú: 6-sikertelenség hét
3	0	12 óránként	Súlyos	Kritikus	1 óra	Lassú: 6-sikertelenség nap
4	-1	6 óránként	Kritikus	Válságos	10 perc	Gyors: 6-sikertelenség óra
5	-2	3 óránként	Válságos	Halállal fenyegető	1 perc	Nagyon gyors: 6-sikertelenség x10 perc
6	-3	Óránként	Halállal fenyegető	Halálos	azonnal	Azonnali

Betegségek létrehozása

A betegségek a betegségek tulajdonságai táblázat alapján hozhatók létre.

- A betegség tulajdonságait balról jobbra haladva, egyenként kell meghatározni, majd a kiválasztott sorhoz tartozó pontértéket feljegyezni.
- Az egyes tulajdonságok pontértékeinek összege meghatározza, hány pontba kerül a betegség létrehozása.
- Minden tulajdonságot legalább 1-es pontértékkel ki kell választani.
- Szabadon választható a terjedés módja, mely nem kerül külön pontba.

Betegségekkel szembeni ellenállás és gyógyításuk

- Minden betegséggel szemben dobható Tűrőképesség próba.
- Az alany állapota a próba sikerességétől függően változik a betegség skálán: minden egyes sikerrel javul a gyógyulás, minden egyes sikertelenséggel romlik a betegség irányába.
- Minden betegségnek van egy kezdő súlyossága és egy maximális súlyossága, amely a tűrőképesség próbától függően módosul.
- A maximális súlyosság fölé a betegség súlyossága nem kerülhet.
- A betegségeknek szintén egyedi jellemzője, milyen gyakorisággal kell próbát dobni.
- Amennyiben a beteg az Ép vesztésnél meghatározott ideig tartózkodik az adott Betegség skála szinten, akkor az ott meghatározott Ép vesztés áll be. Így a beteg elájulhat, sőt meg is halhat, ha sokáig beteg.
- A Gyógyítás Jellemző alkalmazásával a sikeresség mértékével módosíthatja a betegség súlyosságát a betegség skálán naponta, ha az áldozata jó körülmények között, megfelelő ellátást kap és kizárólag a gyógyulással törődik.

Betegség skála

A hatás szintje	Súlyosság	Ép vesztés
0	Gyógyult	-
1	Enyhe	-
2	Súlyos	–
3	Kritikus	1/hónap
4	Válságos	1/ hét
5	Halállal fenyegető	1/nap
6	Halálos	1/óra

Receptúrák

A természetes módon létező, és a mágikus praktikákkal létrehozott receptúrák (jellemzően gyógyító vagy mérgező) készítmények elkészítése az alábbi táblázatból definiálható.

Minden receptúrának az alábbi tulajdonságai vannak:

- **Tűrőképesség módosító:** az ellenpróbaként dobott Tűrőképesség próbára adott módosító (KKT)
- **Jellemző módosítása:**
  - Előnyös hatás esetén az 1 Pont -2 módosítót, hátrányos hatás esetén +2 módosítót jelent, mely a pontérték növekedésével arányosan javul.
  - Egy, a receptúra szempontjából releváns, a Tűrőképességtől különböző Jellemzőt módosít (JT).
- **Sebzés/Gyógyítás:**
  - Sebzés
    - Egy adag méreg a Hatóideig terjedő időszakban ennyi sebzést okoz.
      - A Hatóidő lejártával a Sebzés megszűnik.
      - Ha a Hatóidő maradandó, akkor a Sebzés gyógyulással szüntethető meg.
    - Tűrőképesség próba tehető ellene.
  - **Gyógyítás:**
    - Egy adag gyógyító receptúra a gyógyulási időszakonként plusz ennyi Ép gyógyulását teszi lehetővé.
- **Hatása**
  - Rosszullét, gyengeség — Hátráltató körülmények (-1 KKT módosító).
  - Kábulat — Gátló körülmények (-2 KKT módosító).
  - Görcs — Gátló körülmények és nehéz feladat (-3 KKT módosító).
  - Bénultság — Sikertelenség számú siker levonás minden próbából Hatóidőig .
  - Alvás, Ájulás — A Hatóidő tartamáig magától nem tér magához a karakter.
  - Misztikus alkalmazás — Egyedi vagy misztikus hatás.
- **Hatóidő**
- **Aktiválási idő**

A célba juttatás módja lehet:

- Étel/ital
- Érintéssel
- Fegyverrel (véráramba juttatva)
- Légi úton
- Mágiával

Receptúrák tulajdonságai

Pont-érték	Tűrőképesség módosító/ pontérték	Jellemző módosítása	Sebzés/Gyógyítás	Hatása	Hatóidő	Aktiválási idő
1	+2	+/-2	0 Ép	Rosszullét, gyengeség	Egyszeri, egy körig	Lappangó: 6-sikertelenség nap
2	+1	+/-1	1 Ép	Kábulat	Rövid sikertelenség kör	Nagyon lassú: 6-sikertelenség óra
3	0	0	2 Ép	Görcs	Közepes sikertelenség x10 perc	Lassú: 6-sikertelenség *10 perc
4	-1	+/-1	3 Ép	Bénultság	Hosszú sikertelenség óra	Gyors: 6-sikertelenség kör
5	-2	+/-2	4 Ép	Alvás, ájulás	Nagyon hosszú sikertelenség nap	Azonnali: azonos körben
6	-3	Mágikus szintű módosítás	6 Ép	Egyedi vagy misztikus alkalmazás	Maradandó	Feltételhez kötött

Receptúrák létrehozása

A receptúrák létrehozását a receptúrák tulajdonságai táblázat alapján lehet megtenni.

- A receptúrák tulajdonságait balról jobbra haladva, egyenként kell meghatározni, majd a kiválasztott sorhoz tartozó pontértéket feljegyezni.
- Az egyes tulajdonságok pontértékeinek összege meghatározza, hány pontba kerül a receptúra létrehozása.
- Minden tulajdonságot legalább 1-es pontértékkel ki kell választani.
- Szabadon választható a célba juttatás módja, mely nem kerül külön pontba.

Ellenállás a receptúrák hatásával szemben

- Minden receptúrával szemben dobható Tűrőképesség próba.
- Az alany állapota a próba sikerességétől függően változik. Minden egyes sikerrel csökkentheti eggyel a Hatásánál és a Sebzésnél kijelölt állapotot.
- A rosszullét/gyengeségnél kedvezőbb állapot nem érhető el a Hatóidőn belül, hacsak valahogyan meg nem szűnik teljes mértékben a receptúra hatása.

Jutalmazási rendszer

A Játékosok a kalandok során szerzett ismereteikkel, tapasztalataikkal fejleszthetik a Karaktereiket – avagy számukra kedvezőtlen esetben kénytelenek elszenvedni a velük történtek következményeit.

Az MKK rendszerének fontos irányelve, a *kalandozó lépték* lehetőséget biztosít arra, hogy a jutalmazás ne kizárólagosan a kaland (Történet) végén, hanem a KM döntésétől függően a történt bármely nyugvópontján (egy adott Jelenet lezárásával) megtörténhessen.

A jutalmazás során a KM az alábbi lehetőségek közül is választhat (tetszőleges számban):

- A Karakter csakis akkor kaphat Jutalmat, ha aktív szereplője volt a Történetnek.
- 0-2 Karakterpont (amelyet a Játékos a KM-el egyeztetve szabadon felhasználhat).
- 0-2 Befolyás pont.
- Az adott történetben véghezvitt Cselekedetek alapján konkrét játéktechnikai elem (például előnyös vagy hátrányos egyedi vonást, vagy Jellemző szint lépést).
- Ideiglenes Státusz/Vagyon növelés: a kaland eredményeképpen egy vásárlás erejéig a Karakterek Státusz Jellemzője nagyobbnak számíthat – ennek mértékét a KM dönti el.
- Felszerelés, varázstárgy, varázslatok: a történet során, vagy annak a végén a csapat felszereléshez, varázstárgyhoz juthat, vagy éppen új misztikus képességeket (varázslatokat, varázslistát) tanulhat meg.
- Státusz/Kapcsolat: a Karakterek lehetőséget kapnak külsős segítség hosszú idejű fenntartására.
- Hozzáférés iskolához: a Karakterek lehetőséget kapnak egy rendhez, iskolához, mesterhez tartozni, csatlakozni adott szervezet titkos, féltve őrzött tudását elsajátítani.

Ezekről a KM bővebben a Mesélők könyvében kaphat tájékoztatást!

Előnyös egyedi vonások

A jutalmazási rendszerben Előnyökként jellemzően olyan, a kalandban történtekhez kapcsolódó ismeretek adhatók, amelyek annyira speciálisak, hogy nem érhetik el se egy adott Jellemző, se annak szakosodásának mértékét sem.

Szabály

- Ezek minden esetben előnyös Egyedi vonásként kezelendők.
- Mértéke +1 vagy +2 lehet.
- Kötelezően meg kell határozni azokat a feltételeket, amellyel alkalmazhatók, az Egyedi vonások szabályai szerint.

Hátrányos egyedi vonások

Néha még a kalandozókkal is megeshet, hogy fejlődés helyett játéktechnikai hátrányt szenvednek. Ennek számtalan oka lehet, fizikai vagy lelki sérülés, misztikus erő hatás, varázstárgy hatása, stb.
Az MKK rendszerének fontos irányelve a megfelelő dramaturgia és a Játékosokat védő etika egysége, ezért erre a következő irányelvek vonatkoznak:

- Hátrány csakis a Játékos döntéséhez kapcsolhatóan adható: a KM-nek minden esetben, kötelezően meg kell neveznie a konkrét okát (meg kell legyen a tanulság jellege).
- A *kalandozó lépték* alapján a Játékosnak lehetőséget kell biztosítania arra, hogy a későbbiekben leküzdhesse a kapott hátrányt (dramaturgiai irányelv).
- Bármilyen végleges jellegű, leküzdhetetlen hátrány csakis a Játékos és a KM közötti narratív megegyezéssel adható (etikai irányelv).

Szabály

- Ezek minden esetben hátrányos Egyedi vonásként kezelendők.
- Mértéke -1 vagy -2 lehet.

Fejlődés

A *kalandozó lépték* ide vonatkozó, fő jellemzője a folyamatos fejlődés. Mivel a Jellemzők értékei nem lineáris tudásszinteket jelentenek, a rendszerben nem modellezünk tanulási időt, mert

- A fejlődéssel alapvetően nem tudásszint növekedést mérünk, hanem univerzálisabb alkalmazhatóságot jelentő, gyakorlati tapasztalatot.
- A téma további részleteit a KM és a Játékos közötti Narratív megegyezés határozza meg.

Az MKK a *kalandozó léptékkel* azt is feltételezi, hogy a Karakterek a kalandon kívüli időben aktívan foglalkoznak a számukra fontos dolgokkal, mintegy gyakorolva, előkészítve azokat a játéktechnikai pontokban mérhető fejlődéshez.

Fejlődés költségei

Jellemzők:	1 Kp = +1 Jellemző szint
Szakosodások:	1 Kp = 2 szakosodás módosító
Egyedi Vonások:	1 Kp = 1 Egyedi Vonás +1-es módosítóval
Misztikus alkalmazás lista – alapvető formulák:	1 Kp = 4 alapvető misztikus erő lista
Misztikus alkalmazás lista – fejlesztett formulák:	1 Kp = 2 fejlesztett misztikus erő lista
Misztikus alkalmazás lista – titkos formulák:	1 Kp = 1 titkos misztikus erő lista
Misztikus alkalmazás lista – alapvető pszi tanok:	2 Kp = 1 alapvető pszi lista
Misztikus alkalmazás lista – fejlesztett pszi tanok:	2 Kp = 1 fejlesztett pszi lista
Misztikus alkalmazás lista – titkos pszi tanok:	2 Kp = 1 titkos pszi lista
Pszi szabad alkalmazás Egyedi Vonás	5 Kp = szabad pszi alkalmazás
Szerafista alku – invokáció	1 Kp = 2 invokáció alkalmazás
Új misztikus beavatás :	5 Kp = új beavatás
Új forma:	3 Kp = új forma
Új kötelék:	5 Kp = új kötelék
Egyedi varázslatok, pszi alkalmazások:	1 Kp = 1 db egyedi alkalmazás

Felszerelések

Minőség, anyag, ár

Minden tárgy, felszerelés rendelkezik szint értékkel.
Ez a szám egyszerre határozza meg:

- A felszerelés Anyagminőség jellemzőjét (Anyagminőség szintjét).
- Gyártásának kiválóságát (minőségi szintet).
- Készítésének Mesterség szint követelményét is (azaz átlagos körülmények között milyen tudás és tapasztalat kell a létrehozásához).
- Az árát (a birtoklásához szükséges Vagyon szintet).

Szabály

- A tárgyak szintjének értéke nullától hatig terjedhet. Az MKK rendszerében minden tárgy a típusára átlagosan jellemző szinttel van megadva.
- Minden eltérő szinten egy módosító osztható a tárgy egy adott jellemzőjére (figyelembe véve azt, hogy 2-nél nagyobb vagy kisebb módosítót egy jellemző sem kaphat).
- A -2 szintnél rosszabb tárgyak használhatatlanok, +2 szintnél jobbak készítése nem lehetséges.
- Ha a felszerelés fegyver, a tárgy +1 módosító helyett akár egy Előnyös harci képességgel is rendelkezhet (vagy -1 esetén Hátrányossal). Különleges esetekben az Egyéb harci képesség is választható, figyelembe véve, hogy két harci képességnél többet nem kaphat egy fegyver sem.
- Az átlagosnál kisebb szint az átlagosnál rosszabb, használhatóságában korlátozott tárgyakat jelenti. Ez adódhat eleve rossz elkészítésből (a szükségesnél alacsonyabb Mesterség Jellemző, vagy az elkészítés során adódott Totális balsiker miatt). Adódhat állagromlásból, ami sérülést vagy elhasználódást egyaránt jelenthet. De adódhat rossz Anyagminőségből is, amikor a tárgy nem a célnak megfelelő értékű, tisztaságú anyagból készült.
- A felszerelés készítése során mind a Mesterség Jellemző szintje, mind az Anyagminőség bekorlátozza a maximálisan elérhető Minőségi szintet – eltérő értékek esetén mindig az alacsonyabb szint érvényesül.

Fegyverek

Az alábbiakban az alapfegyvereket ismertetjük – a konkrét fegyverek ezekbe a típusokba sorolhatók.

Leírás:
Csoport neve: Jellemzőnél használandó fegyvercsoport (középen, vastag betűkkel).
Név: adott fegyver neve.
Táv: a fegyver hatásos távolsága.

KH: közelharc	1-5 ynevi láb
R: rövid hatótáv	5-20 ynevi láb
K: közepes hatótáv,	20-100 ynevi láb
N: nagy hatótáv,	100-300 ynevi láb
L: legnagyobb hatótáv	300-600 ynevi láb

Harcérték Módosító [HM]: a Fegyverhasználat Jellemző módosítója (KKT).
Ár: amennyiben a Státusz eléri vagy meghaladja az árat, a Karakter birtokolhatja az adott felszerelést.
Képességek: a fegyver előnyös, hátrányos vagy egyéb képességei.

Alap fegyver típusok

Név	**Táv**	**HM[1]**	**Szint [Ár]**	**Harci képességek**
Fegyvertelen harc				
Fegyvertelenül	KH	1	0	Gyors, Rövid
Tőrök				
Kés	KH	2	1	Gyors, Rövid
Kardok				
Rövid kard	KH	4	2	
Buzogányok és csatabárdok				
Csatabárd	KH	4	2	Nagy csapás, Nagyobb sebzés
Bordás buzogány	KH	4	2	Átütő erő, Fegyvertörő
Szálfegyverek				
Kopja	KH	4	2	Lovas fegyver, Átütő erő, Távoltartás, Lassú fegyver, Hosszú
Hosszú bot	KH	4	1	Távoltartás
Hajítófegyverek				
Dobótőr	R	2	1	Dobófegyver
Hajítódárda	K	3	2	Dobófegyver
Íjak[2]				
Rövid íj	K	3	2	Pontos, Kétkezes
Hosszú íj	L	4	3	Pontatlan, Kétkezes
Nyílpuskák[2]				
Könnyű számszeríj	N	4	3	Pontos, Kétkezes
Egyedi fegyverek				
Fúvócső[2]	R	1 Ép	1	Pontos

[1] **Kétkezes szabály:** azok az egykezes fegyverek, melyek alap HM-ja legalább 5, két kézre is foghatók (amennyiben eleve nem kétkezes fegyverek). Ekkor a következő Harci képességek közül rendelkezhetnek az egyikkel: Átütő erő, Nagyobb sebzés, Nagy csapás.
[2] **Lőfegyver közelharcban szabály**: lőfegyverek HM értéke közelharcban 0, de a KM döntése alapján a helyzethez igazodva kaphatnak Harci képességet.

Harci képességek

A harci képességek olyan előnyös vagy hátrányos egyedi vonások, amelyek tárgyakra, misztikus alkalmazásokra vagy harci Jellemzőkre vonatkoznak.
Valamennyi módosító KKT módosítóként értelmezendő.

Előnyös harci képességek

Átütő erő
- A célpont -2 SFÉ-t kap a fegyver ellen.

Dobófegyver
- A fegyver harci helyzetben, a fegyvernél jelzett távig dobható (okozható Sebzés vele).

Fegyvertörő
- A fegyvertörés végrehajtásához +2 járul. Egy tárgy akkor törik el, ha többet Sebződik, mint az Ép-k száma.
- Fegyver Ép: 10 + HM érték.

Földre vitel
- Földre vitel végrehajtásához +2 járul.

Gyors
- A gyors fegyverekkel minden támadás után még egyszer lehet támadni a Harcérték felével, ami nem számít új cselekedetnek.
- A második támadást azonnal az első után kell dobni.

Irányításra alkalmas
- Az Irányításra +2 módosító járul.

Lefegyverző
- Lefegyverzéskor végrehajtásához +2 járul.

Lovasfegyver
- Ló hátáról használva minden támadás +1 sikerességgel bír.

Nagyobb sebzés
- Ha a célpont legalább 1 Ép-t sebződik, akkor a támadó +2 sikert kap még a sebzéshez.

Nagy csapás
- Amennyiben az első támadás Találatot ért el, a dobást meg kell ismételni. A fegyver használója dönti el, hogy a két dobásból melyiket kívánja megtartani.

Pontos
- Célzáskor nincs célpont mérete miatti büntetés, ha legalább egy tenyérnyi a célpont. Kisebb célpontok esetén továbbra is létezhet módosító.

Távoltartás

- A Távoltartással szemben az ellenfél kötelezően Kivárást vagy Teljes kivárást kell alkalmazzon.
- A Távoltartást használó egészen addig nem támadható, amíg sikeres Találatot ér el ellenfelén.
  - Közelkerülés: ha valaki le szeretné küzdeni a Távoltartást, akkor úgy kell tekinteni, hogy nulla sikert dobott a védekezés próbáján – a távoltartással rendelkező ennek megfelelően találhatja el és sebezheti meg.
  - Ha a Sebzés értéke legalább 1 Ép, akkor a Közelkerülés kudarcot vallott, a harc a Távoltartás szabályainak megfelelően folyik tovább.
- Az első sikertelen támadás után a küzdelem a Távoltartás nélkül folyik tovább, a harc Irányításának megfelelő sorrendben – ekkor az ellenfélnek már nem kötelező kivárást alkalmaznia.
- Amennyiben két Távoltartás képességgel rendelkező fegyverrel harcoló kerül szembe, a harc Irányítása dönt a kör sorrendjéről.
- Rövid fegyver nem rendelkezhet Távoltartás képességgel.

Védekezésre alkalmas

- Védekezéskor +2 járul a próbához.

Hátrányos harci képességek

Gyenge átütés

- A fegyver ellen a Vértviselet képességgel bíró páncélok +2 SFÉ-t kapnak.

Hosszú

- A fegyver alkalmatlan a közelharcban történő használatra.
- Amennyiben Rövid fegyver ellen kerül alkalmazásra és a Távoltartás nem használt képesség a küzdelem során, a Hosszú fegyver -2 módosítót kap a Fegyverhasználat próbához.

Irányításra alkalmatlan

- Az Irányításra -2 módosító járul.

Kétkezes

- Forgatása két kéz használatát igényli. A kétkezes fegyvereket egy kézben forgatva elveszítik Előnyös Harci Képességeiket.

Lassú

- A fegyver olyan ormótlan, nehéz vagy olyan a felépítése, hogy lehetetlen gyorsan használni, ezért egy körben csakis egy alkalommal lehet támadni vele.

Ostromgép

- A fegyver telepítést igényel.
- Az ostromgépek esetében a célpont páncélzata az HM értékével alacsonyabbnak számít a fegyver ellen.

Pontatlan

- A pontatlan fegyverekkel nem lehet célozni.

Rövid

- A fegyver más Rövid fegyverekkel szemben nem szenved hátrányt.
- Azok a fegyverek, amelyeknek nincsen Rövid hátránya, a Rövid fegyverekkel szemben megkapják a Távoltartás képességet.

Védekezésre alkalmatlan

- A fegyver a védekezés során -2 módosítót kap a próbához.

Egyéb harci képességek

Behálózó

- A fegyver a célpontra tekeredve kettővel csökkenti a Harcértéket.

Egyedi képesség

- Olyan, a KM által meghatározott harci képesség, amely nem tárgy típusra, csakis az adott darabra vonatkoznak.
- Legfeljebb +2/-2 módosítót adhat egy jól meghatározott körülmény végrehajtásához.

Kábító

- A fegyver által okozott sebzés miatt 6 Ép alá semmilyen körülmények között nem kerülhet a Karakter, illetve nem halhat meg a fegyver okozta sebzéstől.

Mágikus

- Az ilyen fegyverek és páncélok mágikusnak számítanak, azaz nem eshetnek természetes anyag mágia áldozatául.

Maximális sebzés [X]

- A fegyver sebzése legfeljebb X Ép lehet.

Más fegyverként is használható [fegyver megnevezése]

- A fegyver kialakítása olyan, hogy akár másik fegyverként is használható. Zárójelben a fegyver megnevezése található.

Teljes átütés

- A páncélzat érték nem érvényes ellene, csak amennyiben *Hermetikusan zárt*, illetve ellenálló a támadó fegyver típusa ellen.

Új fegyver létrehozása

Új fegyver létrehozásakor az Alapfegyverek táblázatban szereplő fegyverekből kell kiindulni. Az egyedi névadáson túl az alábbi irányelveket kell alkalmazni:

- Egy új előnyös harci képesség vagy +1 HM eggyel növeli az árat.
- Egy új hátrányos harci képesség vagy -1 HM eggyel csökkenti az árat.
- Egy fegyvernek legfeljebb kettővel több előnyös harci képessége lehet, mint hátrányos harci képessége
- a legmagasabb ár mindennel együtt is 6-os, a legalacsonyabb 1-es lehet.
- A lőtáv növekedése egy kategóriával eggyel növeli, csökkenése eggyel csökkenti az árat.
- A fegyver alapkoncepciójával ellentétes Harci képesség nem vehető fel.

Páncélok

Megnevezés: a páncél neve.
Sebzés Felfogó Érték [SFÉ]: a Sebzést csökkentő érték.
Ár: amennyiben a Státusz eléri vagy meghaladja az árat, a Karakter birtokolhatja az adott felszerelést.
Képességek: a páncél alapértelmezett képességei.

Páncélok

Megnevezés	SFÉ	Ár	Különlegesség
Kis pajzs	1	1	Pajzs, Védekezésre alkalmas
Közepes pajzs	2	2	Pajzs, Védekezésre alkalmas
Alkar és lábszárvédő	2	2	Pajzs
Bőrpáncél	1	1	
Láncing	2	2	
Pikkelyvért	3	3	Vértviselet, Kemény vért
Gladiátor vért	4	4	Vértviselet, Kemény vért
Mellvért	4	4	Vértviselet, Nehéz vért, Mozgást gátló
Teljes vért	5	5	Vértviselet, Nehéz vért, Mozgást gátló

Páncél képességek

Előnyös páncél képességek

Elnyűhetetlen

- A páncél olyan kiváló minőségű, hogy semmilyen támadás nem tehet kárt benne. Bár hasadások, lyukak, felületi hiányosságok keletkezhetnek rajtuk, ezek nem befolyásolják az alapvető védelmét. Semmilyen körülmények között nem csökkenhet a páncél SFÉ.

Hermetikusan zárt

- A páncél viselője teljesen el van zárva a külvilágtól, semmilyen módon nincsen kapcsolatban vele. Ezeken a páncélokon lehetetlen rést találni, csak átütni lehet őket.

Kemény vért

- A fegyvertelen harc, tőrök, kardok, csatabárdok, szálfegyverek, hajítófegyverek, íjak, nyílpuskák+1 SFÉ-t kap.
- A buzogányok, pajzsok és bizonyos egyedi fegyverek ellen nem érvényes a +1 SFÉ.

Nehéz vért

Kizárólag olyan fegyverrel lehet Sebzést okozni viselőjének, amelyik rendelkezik az Átütő erő vagy a Nagy csapás képességekkel.

Vértviselet

- A páncél használata során a Vértviselet Jellemző alkalmazható.

Hátrányos páncél képességek

Mozgást gátló

- A páncél használata során a mozgást, ügyességet igénylő Jellemzők és Mozgás származtatott érték alkalmazását -2 módosítóval teheti meg a Karakter.

Egyéb páncél képességek

Pajzs

- A pajzsok a viseléssel védett testrészen és további egy, az adott körben választott testrészen védenek.
- A védett testrészt a védekezés akció alkalmazása során kell meghatározni, és onnantól a következő kör újabb védekezés akciójáig lesz érvényes.
- Pajzs HM=1.

Új páncél létrehozása

Új Páncél létrehozásakor a Páncélok táblázatban szereplő típusokból kell kiindulni. Az új páncél a kategórián alapulva, a módosításokat hozzáadva áll elő.

Szabály

- Egyedi névadás.
- Meg kell határozni az új vért kategóriáját (melyik sorba tartozik).
- Szabadon lehet csökkenteni a meglévő előnyös páncél képességeket, ekkor a páncél ára is csökken eggyel.
- Új előnyös páncél képességet az alábbiak közül lehet választani, melyek eggyel növelik a páncél árát:
  - Hermetikusan zárt.
  - Elnyűhetetlen.
- Az SFÉ nem növelhető, csak csökkenthető. Minden egyes SFÉ csökkenés eggyel csökkenti a páncél árát.

Felszerelések ára

A felszerelések megvásárlását a Karakterek a Státusz Jellemzője teszi lehetővé. A Jellemző használatával nem szükséges az arany, ezüst, réz darabonkénti nyilvántartása, hanem egyetlen szám alapján eldönthető, hogy az adott felszerelés elérhető a Karakter számára vagy nem.

Szabály

- Alapértelmezésben, ha a Státusz értéke eléri vagy meghaladja az árat, a Karakter birtokolhatja az adott felszerelést.
- Ha kétséges, hogy a Státusz elegendő-e a hozzáféréshez, a KM kérhet Státusz próbát. Ebben az esetben a sorozatos próba jelentése, hogy a Karakter a vásárlás érdekében képes-e hozzáférni a vagyonához.
- Próba esetén a Felszerelés ára alapján a KM határozza meg a szükséges sikerek számát. Irányelv szerint az Ár szintje jelenti az elérendő sikerek számát.
- A birtokolható felszerelések darabszámában a kalandozó lépték jelent iránymutatást. Egy átlagos kalandozó a rajta lévő felszerelésen túl legfeljebb egy lóval és egy málhás lóval rendelkezik, ezeken viszi a számára elérhető felszerelést. Ezen iránymutatás azonban különösképpen a Narratív megegyezés hatálya alá esik.
- A Történet során begyűjtött felszerelések és pénzmennyiség nem befolyásolják a Karakter Státusz (Vagyon) Jellemzőjét. Kivéve, ha a KM a Történet adott pontján kijelenti, hogy az adott kincs vagy felszerelés ideiglenes vagy állandó Státusz (Vagyon) növekedést okoz. Ilyen esetekben a Fejlődés fejezet szabályai szerint kell eljárni.

Státusz szintek

Az alábbiakban néhány tipikus felszerelést sorolunk fel, melyet a kalandozók a Státusz Jellemzőjüktől függően megvásárolhatnak.
A Karakterek a státuszukhoz tartozó felszerelésekkel egyenértékű felszereléseket birtokolhatnak.

Státusz [1]

- Falvakban elérhető személyi felszerelések, ételek; egyszerűbb fegyverek (kés); egy adag étel, egy sör, egyszerű ruházat, alapvető szerszámok, kötél, fáklya, gyertya, takaró, egyszemélyes sátor.
- Erszényben 1-10 réz.

Státusz [2]

- Átlagos málhás és utazó ló, városokban elérhető személyi felszerelések (jó minőségű ruházat), nagyobb értékű falusi felszerelések (kordé), átlagos katonai fegyverek (rövid kard), palack bor, egy nap a fogadóban.
- Erszényben 1-10 ezüst és 20-50 réz.

Státusz [3]

- Átlagosnál lényegesen jobb málhás és utazó ló, komolyabb fegyverek (hosszú kard), díszes ruha, tükör, lakosztály a fogadóban, célszerszámok (maszkírozó készlet), toll, tinta és napló, parfümök.
- Erszényben 1-10 arany, és 20-50 ezüst.

Státusz [4]

- Harci ló, hintó, kiváló minőségű nemesi ruházat, gondos megmunkálást igénylő fegyverek és páncélok (jatagán, lovagkard, mellvért), különleges fűszerek, nehezen beszerezhető rituális anyagok.
- Erszényben 20-50 arany és ezüst.

Státusz [5]

- Ritka, különleges képességű ló, egyedien elkészített, díszes ruházat, különleges (egyedi) fegyver (shadoni páncéltörő), átlagos fogadó ára, kisebb bárka, varázstudó komolyabb szolgálata, stílusalapító általi oktatás, tudományos könyvek.
- Kis ládányi arany vagy néhány drágakő.

Státusz [6]

- Egyediesített, kiváló minőségű mestermunkák, különleges anyagokból készített felszerelések, jól megépített és díszes taverna vagy kisebb villa szolgálókkal, könyvtár.
- Nagy ládányi arany vagy szelencényi drágakő.

Misztikus hatások

A misztikus hatások kategóriái

Misztikus hatás az, amely

- saját misztikus világkép értelmezéssel,
- valamilyen misztikus erőforrással,
- a teremtett világ természetes működési rendjében különlegesnek számító, egyedi,
- vagy eleve a teremtés műve ellen ható, természetellenes valóságformálást hoz létre.

A misztikus hatások a következő, működésükben jól elkülöníthető kategóriákba sorolhatók:

- **Misztikus képességek (misztikus egyedi vonások):** lehetnek állandóan működő, vagy ösztönösen aktiválható, veleszületett képességek, vagy olyan hatások, melyeket a használója tudatosan, pusztán az akaratával képes felidézni és megszüntetni. Azt az adott képesség dönti el, hogy milyen misztikus erőforrást igényel, vagy hogy külön erőforrás nélkül is működhet.
- **Lelkierő/Pszi hatások:** a tudat hatalma, a lélek különleges ereje. Akaratot, az elme erejét felhasználó hatások. Pszi misztikus erőforrás szükséges hozzá.
- **Mágikus (manán alapuló) hatások:**
  - **Profán mágia**: az alkalmazó profán mágikus jelek segítségével, fix mozaikokkal hoz létre kisebb erejű varázshatásokat. Misztikus erő forrás nem szükséges hozzá, mert közvetlenül a manahálóból nyernek energiát.
  - **Szerafizmus**: a tapasztalati mágia azon, különleges formája, amely egy haláltalan patrónus közreműködésével biztosít fix mozaikokkal különféle varázshatásokat. Kizárólag szerfái alkuval működik.
  - **Tapasztalati mágia**: különleges beavatási módszerrel megkötött mana erőforrás és előre megtanult, változtatási lehetőséget csak kis mértékben hordozó formulák alkalmazása.
  - **Szakrális mágia**: isteni (holisztikus) eredetű, különleges rendezettségű mana és a tapasztalati formulákhoz nagymértékben hasonlatos, felhasználási lehetőségeit tekintve azonban egyedülálló mozaik jellegzetességekkel bíró formulák alkalmazása. Ide tartozik a szakrális mágia szabad alkalmazása is.
  - **Magasmágia**: szellemei kiemelkedettséggel megkötött-megszűrt mana, és a mozaikok szabad felhasználása révén szabadon választott, a helyzethez igazodó, egyedi hatások létrehozása.
  - **Ómágia**: a Mágia Nyelvének valamilyen ősdialektusban (Korcs, Szolga, Nemes vagy Titkos nyelv) történő használata, és saját, ómágikus erőforrással (jellemzően *oddal*) szabad mágia alkalmazása.

A misztikus hatások létrehozása

Az MKK rendszerében bármilyen misztikus hatás létrehozásához szükséges:

- Misztikus erőforrás: ez adja az energiát a működéshez.
- Misztikus alkalmazás elvi ismerete: ez határozza meg a hatást, annak szabályait és az alapmozaikokat.
- Forma és kötelék: ez adja a módszerek egyediségét.
- Aktív akarat az alkalmazás létrehozásához.
- A beavatás, iskola, alkalmazás, forma, kötelék (összegzően: a hatásmechanizmus) követelményeinek teljesítése (ha vannak).

Misztikus alkalmazás létrehozása = Misztikus erőforrás + Hatás (alapmozaikok) + Forma + Kötelék (aktív akarat) + Aktiválás + Hatásmechanizmus követelményei

Misztikus erőforrások

A misztikus erőforrások adják a felhasználható misztikus energiákat. Elérhetőségük csakis a megfelelő ismeretek, tanulmányok és gyakorlatok tévedhetetlen felhasználását jelképező *beavatással* lehetséges.
A beavatás minden esetben meghatározza az adott misztikus erőforráshoz való viszonyulást: annak értelmezését, misztikus világképét, érzékelését, felhasználását és visszanyeréséi lehetőségeit is.
A misztikus erőt az alkalmazó a Személyes Aurájában tárolja.

Az MKK rendszerében a következő erőforrások ismertek:

- Pszi
- Mana
- Ómágikus erő

Minden misztikus erőforráshoz tartozik:

- Mértékegység
- Beavatás

Misztikus alkalmazások

Az MKK rendszerében bármilyen misztikus erő működését, misztikus hatást *alkalmazással* írunk le.
Ez minden misztikus erő kategóriára érvényes szabály. Noha pontosabb megnevezésük a misztikus erő kategóriájától, típusától függően változhat (például a mágikus alkalmazások közismertebb neve varázslat vagy formula, a pszi alkalmazásoké diszciplína), ám a rendszerben kivétel nélkül, egységesen ugyanazon paraméterek alapján definiálhatók. Az egyes paramétereket ismertebb nevükön *mozaikoknak* hívjuk.

Minden alkalmazás a következő mozaikokból épül fel:

- Alapmozaikok (hatás szint, hatóidő, hatótáv, hatóterület)
- Forma
- Kötelék

Ahol a misztikus hatás létrejöttében

- Az alapmozaikok határozzák meg az alkalmazás hatását, és a fő paramétereit (hatás szint, hatóidő, hatótáv, hatóterület).
- A forma jelöli ki az alkalmazás kereteit.
- A kötelék teremti meg a kapcsolódást az alkalmazó és a cél között.
- Az alkalmazó aktív akarata a kötelékek lehetőségei szerint aktiválja a hatást.

Alapmozaikok

Bármilyen misztikus alkalmazás legfőbb játéktechnikai jellegzetességeinek leírói.

Típusai:

- Hatás
- Hatótáv
- Hatóidő
- Hatóterület

Hatás

Az egyes szintek megadják a létrehozott alkalmazás hatásának erősségeit.

Hatás táblázat

Hatás szint	Létrehozható hatás
1	Érzékelő erők igen/nem visszajelzése. Minimális hatás létrehozása, pl.: lángnyelv.
2	Fürkésző erők részletes visszajelzése. Kisebb manipulációk, amelyek nagyobb hatás szinten komoly veszélyt hordozhatnak.
3	Közepes erejű, nem azonnal halálos, könnyen elkerülhető hatások létrehozása
4	Nagy erejű, nem azonnal halálos, nehezen elkerülhető vagy nagy erejű, azonnal halálos, de könnyen elkerülhető hatások létrehozása.
5	Nagy erejű, akár azonnal halálos hatások létrehozása, amit kis eséllyel lehet elkerülni (próba vagy szerepjáték lehetőség még van a halál elkerülésére).
6	A halandói lét határát feszegető, egyedi hatások létrehozása.

Hatótáv

Az egyes szintek megadják a létrehozott alkalmazás hatótávjának határait. Ezen távolságon túl a varázslat elenyészik, hatása megszűnik, kifakul.

Hatótáv táblázat

Hatótáv	Távolság – mágia	Távolság – harc
1	Saját maga vagy KH + Rövid harci képesség (0-5 ynevi láb)	KH: közelharc
2	5-20 ynevi láb	R: rövid hatótáv
3	30-100 ynevi láb	K: közepes hatótáv
4	100 -300 ynevi láb	N: nagy hatótáv
5	300-600 ynevi láb	L: legnagyobb hatótáv
6	600 ynevi láb – 5 ynevi mérföld	Nem lehetséges

Hatóidő

Az egyes szintek megadják a létrehozott alkalmazás hatóidejét.

Hatóidő táblázat

Hatóidő	Időtartam
1	1 kör/azonnali/egyszeri
2	10 perc
3	1 óra
4	1 nap
5	1 hónap
6	1 év

Hatóterület

Az egyes szintek megadják a létrehozott alkalmazás hatóterületének határait.

Hatóterület táblázat

Hatóterület	Ynevi láb sugarú gömb	Darab lény	Súly* (szilárd anyag/folyékony és gáznemű)
1	0,1	Saját maga	1 ynevi font/1 liter
2	1	1	10 ynevi font/10 liter
3	10	10	100 ynevi font/100 liter
4	100	100	500 ynevi font/500 liter
5	500	500	1 000 ynevi font/1 000 liter
6	1 000	1 000	5 000 ynevi font/5 000 liter

*Súly arány

A fent megnevezett súly alapvetően az 1. csoportba tartozó anyagok súlyát jelenti. Más csoportba tartozó anyagok súlyát a Súly-arány számmal kell megszorozni.

Anyagcsoport táblázat

Megnevezés	Súly-arány
1. csoport: teherbírók (nemtelenek) – szervetlen, szerves anyagok.	100%
2. csoport: teherhordók – fémek.	50%
3. csoport: teherképzők (nemesek) – nemesfémek (pl. arany, ezüst).	25%
4. csoport: ideabírók (félmágikusak) – kristályok, féldrágakövek.	20%
5. csoport: ideahordók (mágikusak) – esszenciális kristályok, drágakövek, mágikus anyagok.	10%
6. csoport: ideaképzők (teremtők) – Prima Materia.	1%

Forma

Ez jelöli ki a misztikus alkalmazás működésének kereteit. Fő jellegzetességük, hogy külön tanulhatók, és legtöbbször iskolák, utak, hagyományok féltve őrzött titkai.
További részletek a konkrét misztikus út leírásában találhatók.

Szabály

- Bármilyen ismert alkalmazáshoz hozzákapcsolhatók.

Kötelék

Az alkalmazó és a cél között kapcsolat megteremtését biztosítja – minden alkalmazás ezzel tudja kifejteni a hatását. Ez egyben meghatározhatja az alkalmazások aktiválásának módjait és lehetőségeit is.
Fő jellegzetességük, hogy külön tanulhatók, és esetenként iskolák, utak, hagyományok féltve őrzött titkai. További részletek a konkrét misztikus út leírásában találhatók.

Szabály

- Bármilyen már megismert alkalmazáshoz hozzákapcsolhatók.
- Ha a kötelék leírásában szerepel egy előre meghatározott paraméter vagy módosító, akkor kizárólag azzal alkalmazható.
- A kötelék típusa módosíthatja az alapmozaikokat, vagy az alkalmazás misztikus erőforrás mennyiségét.

A misztikus alkalmazások létrehozási ideje és erőforrás igénye

Minden misztikus alkalmazásra igaz, hogy a létrehozás ideje és az erőforrás igénye csakis a kívánt hatás szintekkel összefüggően értelmezhető.

A létrehozási idő és erőforrás igény számítása:

- Értéke = (alapmozaik szintek szorzata/10) számú Fő cselekedet egy körben, azaz: (Hatás Szint * Hatótáv szint * Hatóidő szint * Hatóterület szint)/10 számú Fő cselekedet.
- Ez esetben felfelé kerekítünk, azaz a megkezdett Fő cselekedet mindig egésznek számít.
- Létrehozási idő = az alkalmazáshoz szükséges Fő cselekedetek száma.
- Misztikus erőforrás igény = az alkalmazáshoz szükséges Fő cselekedetek száma.
- Kombinált misztikus hatások esetén az egyes alkalmazásokra kiszámolt erőforrás igény és a létrehozási idő összeadódik!

Az erőforrás igény felhasználása:

- Az alkalmazás erőforrás igényét le kell vonni a felhasznált misztikus erőforrás aktuális értékéből.
- Ha ez nulla, vagy annál kisebb szám lesz, akkor az alkalmazás használatára nincsen elegendő misztikus erőforrás, így az alkalmazás nem használható.

Misztikus képességek felépítése

A misztikus képességek birtoklása két forrásból eredhet. Lehet származási (faji) képesség, illetve misztikus adomány, melyet például egy isten biztosít a híve számára.
A misztikus képességek minden esetben a világ rendjébe, annak működésébe illeszkednek. Létrehozásuk során különösen fontos a Narratív megegyezés szabályának alkalmazása, melynek célja, hogy a szabályrendszeri keretek adta lehetőségek és az ynevi világkép a lehető legteljesebb összhangban legyenek.

Szabály

- A misztikus képességeket varázstárgyként kell létrehozni, amelyeket legfeljebb:
  - 6-os Mágiahasználattal, Mágikus tudománnyal, Misztikus erő forrással.
  - Rituálé nélkül.
  - Legfeljebb 10 véglegesen feláldozott Bp-ból.
  - Legfeljebb 10 ideiglenesen felhasználható Bp-ból lehetséges létrehozni.
- Miután létrehozták a misztikus képességet, meghatározandó, hogy faji képesség vagy misztikus adomány, mely egyben megadja a kifizetendő Kp költséget és a Bp költséget is.

Misztikus adományok

A misztikus adományok erőforrását az adományozó hatalma határozza meg. A legismertebbek az istenek által biztosított (szakrális jellegű) misztikus adományok, azonban sokszor más síkok kisebb-nagyobb hatalmú lényei is birtokában vannak annak adomány adásra képes hatalomnak, ezek a legtöbbször a szerafizmus részei.
Egyes adományozók jutalomként, mások megállapodás keretében biztosítják a misztikus adományokat. Ezek változatossága éppoly széles lehet, mint a misztikus adományok konkrét alkalmazásai. Ami közös bennük, hogy a misztikus adományokon minden esetben felfedezhető az adományozó valamely jellegzetessége: már eleve a misztikus adomány biztosítása is Személyes Aurára ható, egyedi jelleget kap. Ezen túl pedig maga a misztikus adomány is egyértelműen egyedi, az adományozóhoz kapcsolódó erővel rendelkezik.

Szabály

- A Misztikus adományok esetében ki kell fizetni a varázstárgy létrehozásához szükséges véglegesen feláldozott Bp költséget.
- Továbbá az adomány Kp költsége egyenlő az Mp költséggel.
- Misztikus adományokon minden esetben felfedezhető az adományozó jellege.
- A misztikus adomány egyértelműen egyedi, az adományozóhoz kapcsolódó erővel rendelkezik.

Misztikus faji képességek

Ezek olyan misztikus alkalmazások, amelyeket az adott faj tagjai bármikor, akaratlagosan használhatnak.

A Misztikus faji képességek esetében ki kell fizetni:

- A véglegesen feláldozott Bp költség ötödét (a matematikai kerekítés szabályai szerint).
- Az alkalmazás Mp költsége egyenlő a felvételhez szükséges Kp költség harmadával (a matematikai kerekítés szabályai szerint), de legalább 1 Kp.
- 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 faji képességek nem változtathatóak.

Kötött alkalmazások

Előre meghatározott mozaikokból felépített formulák.

Szabály

- Ezek az alkalmazások pontosan a leírt Hatást hozzák létre. Hatótávjuk, Hatóidejük, Hatóterületük nem (vagy csak kivételes, külön jelzett esetben) változtatható.
- Kizárólag a Hatás szint növelhető (erősíthető). Ekkor a létrehozási idő és a misztikus erőforrás igény is változik.

Kötött alkalmazás listák

Kötött formulák csoportosításai. Fő jellegzetességük, hogy az egyes misztikus utak, iskolák saját elveik szerinti csoportba foglalásokkal oktatják őket.
Minden alkalmazáslistára jellemző, hogy gyakoriság, elérhetőség, nehézség, tanulhatóság, egyedi jelleg függvényében az alábbi csoportokba sorolhatók:

- Alapvető alkalmazások: általánosan elterjedt, egyszerűbb jellegű, bevezető típusú alkalmazások. Minden esetben létezik írásban (könyvekben) rögzített változatuk.
- Fejlesztett alkalmazások: ez már haladó szint, megismerése az adott misztikus út vagy iskola szellemiségéből adódó feltételekhez kötött. Ezek is könyvekbe foglalhatók, de itt már jellemzően megjelenik a tekercsekre vagy másféle tárgyba rögzített változat – és bármelyikről is van szó, az már gondosan őrzött, és csakis ellenőrzött keretek között hozzáférhető.
- Titkos alkalmazások: adott misztikus utak, iskolák, mesterek féltve őrzött kincsei. Hozzáférhetőségük erősen korlátozott, sokszor eleve a megismerhetőségük külön rangot jelent.
- Egyedi alkalmazások: mindenféle misztikus alkalmazások csúcsa, a legkivételesebb, teljesen egyedi változatok. Jellemzően csak a legkiválóbb legkiválóbbjai ismerhetik meg őket.

Szabad alkalmazások

Ez az alkalmazást felépítő mozaikok mélyreható ismeretét, és az adott helyzethez illesztett, elemeiben szabadon választott alkalmazások használatát jelenti.
Legkézenfekvőbb példája a magasmágia, de a pszinek, és a szakrális mágiának is van szabad alkalmazási formája.
Az ómágia értelmezése eleve szabad alkalmazás szintű.

Szabály

- A magasmágia alkalmazásához a Karakternek fel kell vennie a Mágikus tudomány Jellemzőt. Csak ezzel alkalmazhatja a magasmágiát, melynek értéke nem haladhatja meg a Mágiahasználat értékét.
- A szakrális mágia szabad alkalmazásához a Karakternek a Vallás mellé fel kell vennie a Mágikus tudomány Jellemzőt. Csak ezzel alkalmazhatja a szakrális mágia szabad alkalmazását, melynek értéke nem haladhatja meg a Vallás értékét.
- A pszi szabad módszer alkalmazásához a Karakternek a Pszi Jellemző mellett fel kell vennie a Pszi szabad módszer egyedi vonást, 5 Kp-ért.

Szabad alkalmazás létrehozásának irányelvei

- A hatás szintek meghatározásában támpontot nyújthatnak a kötött alkalmazáslisták alkalmazásai. Érdemes hasonló hatású, hatás-erősségű alkalmazásokat keresni, ahhoz viszonyítani.
- Hatás szintenként a Hatás szabályok és Valóságformálás szabály közül egy választható (lásd Alkalmazások szabályai fejezet).
- Ha a varázstudó magasmágiával rendelkezik, szabadon meghatározhatja köteléket és a formát is, az általa ismert kötelékekből és formákból. A kötelékeket éppúgy meg kell tanulniuk (Kp-t áldozni rá), mint bárki másnak. A formákból mindegyik a rendelkezésére áll.
- Itt különösen fontos a Narratív Megegyezés szabálya – minden szabad alkalmazás leképzés ezen alapul.
- A szabad alkalmazás esetén is minden esetben be kell tartani a Misztikus alkalmazások szabályait.

Misztikus alkalmazások szabályai

Az alkalmazás szabályrendje

1. Pontos leírás: a viták elkerülése végett a JK mindig be kell jelentse, hogyan, milyen alkalmazást szeretne használni, és ezzel milyen hatást szeretne elérni.

2. Narratív megegyezés: a Játékos leírja, hogyan képzeli el az alkalmazást az adott helyzetben. A KM ezt megvizsgálja és szükség esetén korrigálja – a Játékosnak és a KM-nek Narratív megegyezésre kell jutnia bármilyen további számolás előtt.

3. Leképezés: a leírás alapján a Játékos a Karakter képességeinek megfelelően leképezi az alkalmazást, megadva az egyes szabályrendszer által megkövetelt paramétereket.

4. A hatás létrejön: az alkalmazás aktiválódik, azzal a Narratív megegyezéssel, amit a KM és a Játékos a 2-es pontban közösen rögzített.

Idea szabályok

Az Idea misztikus értelemben minden hatásmechanizmus alapja. A kifejezés jelentése általános értelemben alapeszme, fogalom, őselv – misztikus értelemben *őslényeg.* Definíció szerint az lehet idea, ami a valóság elemeit (bármilyen síkon) a közegétől jól elkülöníthető módon, tévedhetetlenül meghatározza.
Mindennek, ami a valóságot felépíti, egy Idea az alapja. Ezért bármilyen valóságformálás (misztikus erő) működése kizárólag az Ideák működési jellegzetességei alapján képezhető le. Játéktechnikailag ezek a világ működési jellegéből adódó, megkerülhetetlen misztikus szabályok.

Szabály

- Egy Ideán az azonos típusú alkalmazások közül egyszerre csakis egy lehet aktív. Ha több van rajta, mindig az erősebb érvényesül.
- Minden mana alapú alkalmazás alanya az alkalmazás Hatóideig mágiát sugároz és Mágikusnak számít.
- Az alkalmazó mindig szimpatikus viszonyban áll az általa létrehozott alkalmazással, és annak hatásával, ha az nem kizárólag Rituáléból jött létre. Ennek időtartamát az adott Kötelék egyedi jellegzetességei és a Hatóidő adják meg.
- Ugyanezen szimpatikus viszony miatt az alkalmazó bármikor megszüntetheti az alkalmazást, amennyiben a létrehozás Hatótávján belül van.
- Szabadon választott időponthoz köthető időutazás Ynev világrendjében nem létezik – csakis a természetes hatások, anomáliák, kiskapuk kihasználásának erősen korlátozott lehetőségei.
- Az örök körforgás és a lélekvándorlás Ynev világrendjének fontos része, a létezés kereteit meghatározó alapja.
- A fizika világ (anyagi sík) és a manaháló törvényei együttesen határozzák meg az ynevi valóság szövedékét, és azt is, hogy mi természetes és természetellenes Yneven.

Valóságformálás szabályok

- Ideiglenes átalakítás
  - Az alkalmazás a misztikus erő forrás értékének megfelelő Befolyás pontba kerül.
- Ideiglenes teremtés
  - Az alkalmazása misztikus erő forrás értékének megfelelő értékkel csökkenti a maximális Bp-ok számát.
- Végleges átalakítás, végleges teremtés
  - 25 Befolyás pontba kerül, ami csökkenti a maximális Befolyás pontok számát.
- Befolyás pontok visszanyerésének módja
  - Ha az átalakítást, teremtést az alkalmazó a Hatóidő alatt megszünteti, érintéssel visszakaphatja a Befolyás pontokat.
  - Ha lejár a Hatóidő, visszakapja a Befolyás pontot (a végleges átalakítás, teremtés soha nem jár le...).
- Bármilyen más esetben szűnik meg a hatás, a Befolyás pontok visszanyerhetetlenül elvesznek.

Próba szabályok

- A Hatás elkerülésére megfelelő ellenpróba tehető, amennyiben az a Narratív megegyezésben vagy az alkalmazás leírásában másként nem szerepel.
  - A misztikus erő támadás próbát a vonatkozó Jellemző + Hatás szint + módosítók célszámra kell tenni.
  - Vannak olyan alkalmazások, amikor az alkalmazónak a Jellemző plusz a misztikus erő Hatás szintjével próbát kell tennie. Ekkor a varázslat sikeressége ezen a próbán múlik.
- Az alkalmazás sikerességén a próba és az ellenpróba (például Mágikus Védelem próba) különbségét értjük.
- Az alkalmazás Mágikus védelme az alkalmazó által a létrehozáskor dobott sikeresség száma.
- az érzékelő alkalmazások legalább igen/nem válasszal jeleznek vissza a megfogalmazott kérdésre.

Hatás szint harci szabályok:

- Mágikus támadás során az elv ugyanaz, mint a Harci szabályok esetén, azonban:
  - Fegyverhasználat helyett a vonatkozó misztikus erő Jellemző (Mágiahasználat, Vallás) használandó,
  - a HM pedig a varázslat Hatás szintje.
- Ha nem HM jellegű a támadás (azaz valamiért nem kell próbát dobni), akkor Hatás szintenként legfeljebb 1 Ép Sebzést okozhat.
- Egy SFÉ-t adhat egy specifikus támadásforma ellen: a mágia 7 szakosodási lehetősége mellett az elemi mágia 4 alapformája (tűz, víz, föld, levegő), illetve a Valóságból a villám és a Manából az elemi erő elleni védelemre.
- A misztikus erők kizárólag akkor növelik egy páncél SFÉ-t, ha Hatás szintjük nagyobb, mint a páncél SFÉ-e. Ekkor a Hatás szint lesz az új SFÉ.

Hatás szint módosító szabályok:

- Hatás szintenként egy módosítót (KKT) adhat egy Jellemzővel kapcsolatos próbához
  - Misztikus alkalmazásokkal a módosítók átléphetik a +2/-2 határt.
  - Ha a módosító nagyobb mint +2 vagy kisebb mint -2, akkor már látható hatása is lehet a mágikus rásegítésnek – minél nagyobb a módosító, annál szürreálisabb módon.
- Hatás szintenként eggyel változtathat egy Jellemzőt (JT).
- Egy módosító (KKT) hozzáadása az Épített Védelemhez.
- Egy Ép-t gyógyíthat.

Hatás szint egyediesítés szabályok:

- Hatás szintenként egy Kp értékben Egyedi vonást választhat a varázstudó.
- Bevállalhat egy Kp értékben egy Hátrányos egyedi vonást, melyért +1 Hatás szintnyi, további eloszthatóó lehetőséget kap. Ilyenkor is legfeljebb két Hátrányos Egyedi vonás választható a varázslathoz.
- Egy Hatás szint egy harci (támadási) vagy páncél (védelmi) előnyös vagy hátrányos képességet adhat. A hátrányos képesség bevállalása +1 Hatás szintnyi egyéb hatás létrehozását teszi lehetővé. Legfeljebb két Hátrányos vonás választható a varázslathoz.

Misztikus alkalmazások erősítése

Rituálék

Szerteágazó ismereteket egybefoglaló, összetett Jellemző, amely számos másféle néven is ismert (ceremoniális mágia, szertartásmágia, mágikus együttállások). Használatával a varázstudók valamilyen külső hatásra (egyedi anyagi összetevőre , a világban működő erőhatásra, külön fókuszra) támaszkodnak, hogy kiterjeszthessék hatalmuk korlátait. Ezzel megnövelhető a varázslatok Hatás, Hatótáv, Hatóidő, Hatóterület szintje.
A Rituálék tudománya mágiaformától független ismereteket jelent.

Szabály

- A Karakter a Rituálé Jellemző minden szintjével kiegészítheti a Vallás, Mágiahasználat által adott alkalmazás használatához szükséges Jellemző hiányosságait. A Rituálé egy szintje az alapmozaikok egyikét pótolja, azaz vagy a Hatás szintet, vagy a Hatótávot, vagy a Hatóidőt vagy a Hatóterületet.
- A Rituálé használatához szükséges külső fókusz lehet anyagi komponens, adott szövegek citálása, meghatározott mozdulatsorok ismétlése, különleges együttállások – bármi, amelynek köze van az adott varázslat létrehozásához. Ezt az MKK rendszere külön nem szabályozza, ennek elbírálása az adott feladat függvényében a Narratív megegyezés szerint a KM jogköre.
- Minél magasabb szintű a Rituálé, annál több erőforrásra van hozzá szükség, és annál drágább, nehezebben beszerezhető a szükséges egyedi anyag (vagy annál ritkább az alkalmas együttállás). A szükséges vagyon szint az alkalmazott Rituálé szintje.
- A Rituálé használata során megemelt Jellemző szintből eredő Misztikus erő forrás növekményt nem kell kifizetni, ezt a Rituálé a manahálóból pótolja – azaz a rituálé segítségével olyan misztikus erők is használhatók, amelyekre a varázstudónak nem lenne elég ereje.
- Ennek következménye, hogy amennyiben kizárólag Rituálé segítségével jön létre egy varázslat, az nem áll szimpatikus viszonyban a varázstudóval, hiszen a varázslat létrehozásához felhasznált manát soha nem tárolta a Személyes Aurájában.
- Ha az alkalmazót megzavarják a Rituálé befejezése előtt, a misztikus erő forrás pontjai nem vesznek el, hiszen először a környezet erőforrásait használja fel és csak a végén használná a sajátjait.
- A Rituálé felhasznált szintje megadja, hogy mennyi időbe telik a Rituálé használata.
- A Rituálék felhasználásával sem haladhatja meg az alkalmazás szintje a 6-ot, kivéve Ereklyék létrehozása esetén.

Rituálék használatának időtartama

Rituálé szint	Használat időtartama
1	~10 perc
2	~1 óra
3	~1 nap
4	~1 hét
5	~1 hónap
6	~1 év

Befolyás pontok

A *Misztikus erő kiterjesztése* lehetőségnél leírt módon, amennyiben ezt az alkalmazás lehetővé teszi, az alkalmazó a Hatás szint kivételével kiterjesztheti a használt alkalmazás egyik alapmozaikját. A *kiterjesztéssel* nem a kiválasztott alapmozaik szintje változik, hanem az adott szint jelentette játéktechnikai érték többszörözhető, a felhasznált Bp szerint.

Misztikus hatások ellenállása

Ellenállás más alkalmazásokkal szemben

- A misztikus hatások önmagában, másik alkalmazás ellen a *létrehozásuk sikerességével* állnak ellen mindenféle működésüket befolyásoló ellenhatásnak.
- A misztikus hatások más misztikus hatásokkal is védhetők.

A célpont ellenállása

- A lélekkel rendelkező lények elméjét és érzelmeit (azaz a lelkét) támadó hatások ellen a Személyes Aura természetes védelme és az Épített Védelem védi.
- A Mágikus Védelem a természetes védelem (a Személyes Aura Egyedi Vonásokkal módosított értéke) és az Épített Védelem (tárgyak védelme, misztikus erőkkel növelt védelem) összege.
- A védekezés jellegű misztikus erők Kiegészítő akcióként, védekezésként fizikai védekezéshez hasonlóan az ellenfél körében is használhatók.
- Bizonyos fizikai támadó hatások ellen az alkalmazás leírásában szereplő Jellemző próbával lehet védekezni.

A Személyes Aura védelme

- A Személyes Aura a lélek védelme, ezért minden lélekkel bíró lény rendelkezik Személyes Aurával is.
- Ennek értéke 4 – és ezt csak a Személyes Aura Jellemző növelheti.
- Minden olyan személy vagy tárgy, amely rendelkezik Személyes Aurával, ellenállásra jogosult az olyan hatások ellen, amelyek a Személyes Aurát vagy a hozzá tartozó anyagi testet célozzák.
- A Személyes Aura nem véd azok ellen a hatások ellen, melyek nem a Személyes Aurát célozzák.
- A Személyes Aura Jellemző birtokosa dönthet úgy, hogy átengedi a védelmén a misztikus hatásokat.
- A lélek Lélekaltatással elaltatható. Amennyiben az Asztrál és Mentáltest is elalszik, a Személyes Aura védelme megszűnik! A Lélekaltatás két próbát jelent: az asztrális és mentális Mágikus védelem próbát. A Lélekaltatás akkor jön létre, ha az alany mindkét próbája sikertelen.

Szimpatikus viszony és Személyes Aura

A Személyes Aura és a szimpatikus kötelék erősen összefügg, de nem ugyanaz, egymástól élesen elválasztható.
Minden, ami a Személyes Aura része, szimpatikus viszonyban áll a Személyes Aura tulajdonosával.
Azonban a szimpatikus kötelék létezhet a Személyes Aura védelme nélkül. A Személyes Aura védelméből származó előnyök ekkor nem vonatkoznak rá, de a szimpatikus viszonyból származó hátrányok viszont igen.

Valójában egy folyamatról beszélünk, melynek során a szimpatikus kötelék megerősödik és a Személyes Aura részéve teszi a szimpatikus viszony tárgyát.

Szabály

- A szimpatikus kötelék létrejöttének van természetes módja és időtartama.
- Minden esetben először a szimpatikus kötelék épül ki. Egészen addig, amíg a szimpatikus viszonyból származó módosító (KKT) el nem éri a 0-s szintet, addig kizárólag szimpatikus viszonyról beszélünk.
- A nullás módosító elérésével a szimpatikus viszony tárgya a Személyes Aura részévé válik és megilleti a Személyes Aura védelme.
- Ha a szimpatikus viszony tovább erősödik, akkor a Személyes Aura védelme erősödik – a szimpatikus viszony módosító Épített Védelemként funkcionál.
- Ennek megfelelően a kötelék időtartamtól függetlenül mindig fokozatosan épül fel, és ez a fokozatosság áll a létrejött kötelék erősségére is.
- Ennek lépcsőit játéktechnikailag a -2-es módosítótól a +2-es módosítóig terjedően definiáljuk, az alábbiak szerint.
- Szimpatikus viszony csak Személyes Aurával rendelkező személyhez vagy tárgyhoz kötődően alakulhat ki, azaz a Személyes Aurával nem rendelkező tárgyak között tárgy-tárgy szimpátia nem alakulhat ki.

Szimpatikus kötelék táblázat

Szimpatikus viszony módosító	Természetes módon	Pszivel	Befolyás ponttal	Megjegyzés
-2	Három hónap	2 hónap	Azonnal	Szimpatikus viszony
-1	Hat hónap	3 hónap	1 hét	Szimpatikus viszony
0	1 év	6 hónap	2 hét	Szimpatikus viszony és Személyes Aura része
+1	2 év	1 év	1 hónap	Szimpatikus viszony és Személyes Aura része
+2	4 év	2 év	2 hónap	Szimpatikus viszony és Személyes Aura része

Szimpatikus viszony létrehozása

A Személyes Aura védelme és a szimpatikus kötelék létrehozásának háromféle módja van.

Szabály

- Mindegyiknek alapfeltétele az *Elfogadás*, mint cél meghatározása, amely a karakter azon döntését jelenti, hogy a tárgyat elfogadja, és a Személyes Aurája részévé kívánja tenni.
- A létrejövő szimpatikus kötelék erőssége szintén fokozatosan változik, és az időtartamhoz köthető

1. Személyes Aura kiterjedése természetes módon

- Természetes módon már három hónap időtartam is szimpatikus köteléket hoz létre, de ez még kifejezetten gyenge, ezért bármilyen próba során csak -2-es módosítóval használható.
- Egy átlagos (0-s erősségű) szimpatikus kötelék létrejöttéhez egy év szükséges. Ezalatt a karakternek folyamatosan magánál kell tartania a tárgyat. Még csak le sem teheti – azzal fekszik és kel. Játéktechnikailag ez annyit tesz, hogy egy évig *folyamatosan auraérintésben* kell lennie a tárggyal. Ha ez bármilyen rövid időre is megszakad az egy év alatt, akkor újra kell kezdeni a folyamatot.
- Mivel ez a teremtett világ törvényei alapján működik így, senki nem tehet ellene semmit – a feltételek (auraérintés, megszakítás nélküli időtartam) teljesülése esetén a szimpatikus kötelék *automatikusan létrejön*.

2. Személyes Aura kiterjesztése diszciplínával

- Mind a természeti népek, mind a magaskultúra iskolái felismerték, hogy a szimpatikus kötelék létrejötte a megfelelő összpontosítással, állandósult vággyal, egy bizonyos szertartással lerövidíthető. Ennek pontos mikéntjeit a Befogadás diszciplína tartalmazza.
- Egyebekben a természetes módszer szabályai érvényesek.

3. Személyes Aura kiterjesztése Befolyás pontokkal

- A Befogadás diszciplína hatását a karakter Befolyás pontok véglegeses feláldozásával még jobban felgyorsíthatja. Ennek pontos működését az Elfogadás Befolyás pont szabályai szerint fejezet tartalmazza.
- Egyebekben a természetes módszer szabályai érvényesek.

Szimpatikus viszony megszüntetése

A Személyes Aura védelme és a szimpatikus kötelék meg is szüntethető, és ennek is háromféle módja van.

Szabály

- Mindegyiknek alapfeltétele a *Búcsúztatás*, mint cél meghatározása, amely a karakter azon döntését jelenti, hogy a tárgyat elveti magától, és többet semmiképp nem használja.
- A szimpatikus kötelék elszakításának időtartama elsősorban a kötelék erősségétől függ.

1. Személyes Aura megszüntetése természetes módszerrel

- A tárgy nem kerülhet egy méternél közelebb a karakterhez, amíg a Személyes Aura meg nem szűnik. Ha közelebb kerül, a Személyes Aura újból felépül és a karakter elölről kezdheti a Búcsúztatást.

2. Személyes Aura megszüntetése diszciplínával

- Minden nap alkalmaznia kell a tárgyon a *Búcsúztatás* diszciplínát. Ez egyfajta gyász-szertartás, amellyel megrövidül a Személyes Aura megszűnésének időtartama.
- Egyebekben a természetes módszer szabályai érvényesek.

3. Személyes Aura megszüntetése Befolyás pontokkal

- A karakter Befolyás pontok véglegeses feláldozásával eltaszítja a tárgyat és visszavonja Személyes auráját – az *Eltaszítás* Befolyás pont szabályai szerint.
- Egyebekben a természetes módszer szabályai érvényesek.
- A Személyes Aura leépülése a +2-es szimpatikus viszonytól indul és a jelölt időtartamok leteltével egyre gyengébb szimpatikus viszony módosítóval bír. Amint a módosító megszűnne, a Személyes Aura védelme megszűnik, akárcsak a szimpatikus viszony is.

Varázstárgyak készítése

A varázstárgyak készítése a misztikus hatások legrégebbi felhasználásai közé tartoznak.
E tudomány fontos jellemzője, hogy habár módszereit jellemzően tárgyak készítésére használják, a módszertan esetenként *bármire* alkalmazható, így az alanya konkrét tárgy helyett lehet személy, építmény, terület is.

Az MKK rendszerének így ez az egyik leguniverzálisabban felhasználható fejezete, amely szorosan kapcsolódhat bármilyen mágikus úthoz, iskolához, alkalmazáshoz.

A varázstárgyak létrehozásának lépései

- Konkrét tárgy kiválasztása.
- Cél meghatározása, amely varázstárgy készítés esetében lehet:
  - Rúnamágiával készített tárgy.
  - Rituáléval készített tárgy.
  - Kombinált módszerekkel (rúnamágiával és rituáléval) létrehozott tárgy.
  - Ereklye.
- Misztikus erő forrás meghatározása:
  - Mana pont.
  - Ómágikus erő.
- A varázstárgy fizikai elkészítése:
  - Kellő Vagyon szint.
  - Szükséges Mesterség ismerete.
- Belefoglalt alkalmazás meghatározása, amely lehet:
  - Normál alkalmazás.
  - Kombinált alkalmazás (mágiahasználat + Rituálé).
    - Ereklyék esetén ezzel lehet 6-os szint fölé emelni a varázslat egyes mozaikjait (Hatás, Hatótáv, Hatóidő, Hatóterület).
- Belefoglalt varázslat paramétereinek ellenőrzése:
  - Meghatározandó a varázslat misztikus erőforrás költsége, melyet a készítőnek el kell költenie.
  - A varázslat részelemei nem haladhatják meg a használó Rúnamágia és/vagy Rituálé szintjét, kivéve ereklyék esetén, ahol a Rúnamágiát meghaladó részt Rituáléval ki lehet pótolni.
  - A készítő meghatározza, hogy milyen jelkészlettel szeretné létrehozni a tárgyat, mely a befoglalt varázslattal együtt egy kombinált varázslat alapját képezi – azaz a készítőnek képesnek kell lennie a varázslat és a befoglaló szimbólumkészlet együttes alkalmazására. A jelkészlet lehet:
    - Varázsjel
    - Bélyeg
    - Rúna
    - Szimbólum
    - Összetett jelkészlet
  - A varázstárgyba foglalt varázslat.
  - Használat gyakoriságának meghatározása.
- A varázstárgyba foglalt varázslat aktiváció módjának meghatározása.
- Első aktiváció és kipróbálás.

A varázstárgy használatának követelményei

- A használó Személyes Aurájában kell lennie, vagy azzal érintkeznie kell.
- A használónak ismernie kell a működtetéséhez szükséges információkat (varázsszó, érintés, gondolati kód stb.).
- A használó aktív akarata kell az aktiváláshoz.

Szabály

- Idea szabály: egy varázstárgyon egyszerre egy varázslat lehet aktív. Ez lehet akár Kombinált varázslat is, a lényeg az egységbe foglalás.
- Amennyiben a felhasználni kívánt tárgy, anyag már bír valamilyen misztikus hatással, úgy meg kell vizsgálni az ebből adódó misztikus ellenállását. Új hatások létrehozásához meg kell törni a meglévő hatások ellenállását. Ezesetben azok a hatások elvesznek, de a tárgy feltölthető új varázslattal.
- Amennyiben valaki egy meglévő tárgy varázshatásaihoz kíván további hatásokat illeszteni, megkerülhetetlen követelmény a régi és új hatások egységbe foglalása. Ennek nehézségeinek eldöntése, vagy hogy ez egyáltalán lehetséges-e, a KM jogköre.

A használat gyakoriságának lehetőségei

Szabály

- A készítőnek a varázslat gyakoriságának fokozásához Befolyás pontot kell költenie, melyek *véglegesen* csökkentik a maximális Bp-ok számát.
- Ha a varázstudó visszakapja a saját varázstárgyát és megszünteti rajta a varázslatot, visszakapja az elveszített Bp-okat, melyhez meg kell érintenie a varázstárgyat
- Mivel a Befolyás pont mindig az adott lélekhez, Személyes Aurához kapcsolódik, más varázstárgyából így nem lehetséges Bp-ot nyerni.
- A táblázatban a Hatás szint növekmény megmutatja, hogy az alap varázslathoz képest minimum mennyivel kell megnövelni a Hatás szintet, hogy a Gyakoriság fokozása sikeres legyen.
- Kombinált varázslatok esetében valamennyi varázslat Hatás szintje kötelezően növekszik.
- Ha egy varázstárgyat újraaktiválnak, mielőtt a Hatóidő lejárna, keletkezik egy "újraaktiválási lyuk". Azaz néhány pillanatra a varázslat megszűnik működni, majd újraaktiválódik. Ezen néhány pillanat alatt, ha az ellenfél megszerzi a Irányítást, cselekedhet a varázstárgyba rögzített hatás nélkül is.

Befolyás pontok száma a varázstárgyak használatának gyakoriságától függően

Használat gyakorisága	**Hatás szint növekmény**	**Gyakoriság fokozása [Bp]**
Egyszer	0	Nem lehetséges
Naponta	+1	5
Óránként	+2	10
Tíz percenként	+3	15
Percenként	+4	20
Állandóan aktív	+5	25

Az aktiválás módjának meghatározása

- Az aktiválás módja szintén növeli az elvárt Hatás szintet.
- Véglegesen feláldozott 2 Bp-ért egy további módon lehet aktiválni a tárgyat.
- Kombinált varázslatok esetében valamennyi varázslat Hatás szintje növekszik.

Varázstárgyak használatának módja

Használat módja	**Hatás szint növekmény**
(Varázsszó vagy szöveg) és érintés	0
Varázsszó vagy szöveg	+1
Érintés	+1
Érintés és gondolati úton	+2
Gondolati úton	+3

Rúnamágiával készült varázstárgyak

Fontos jellemzőjük, hogy a manahálóból nyerik a beléjük foglalt hatásokhoz szükséges mágikus energiát. Ezt biztosítják a feltöltődésre, újratöltődésre szolgáló rúnákkal.

Előnye:

- A módszer előnye a létrehozás gyorsasága.
- Hatékonyság.

Hátránya:

- A felírt rúnák sérülékenysége.
- A manahálónak való kiszolgáltatottság, és a mana feltöltés természetesen lassú folyamatának erőforrás igényes felgyorsítása.
- Amennyiben a rúnák akármelyike is megsérül, a tárgyból visszafordíthatatlanul elszivárog a varázslat.
- További hátrány, hogy a Rúnamágiával létrehozott tárgyak és a készítője között szimpatikus viszony áll fenn. Ennek oka, hogy az általa létrehozott varázslatot "zárja be" a tárgyba, így akárcsak a többi varázslat esetében, a szimpatikus kötelék itt is természetes módon létrejön.
- Ennek további következménye, hogy a varázst befoglaló személy halálával a varázstárgy elkezdi elveszíteni az erejét. A belekötött Befolyás Pontok elszivárognak, évente eggyel csökken a belekötött Befolyás Pontok mennyisége.
- Amennyiben az így megmaradt, aktuális Bp mennyisége már nem elegendő a használat gyakoriságának fenntartásához, automatikusan a következő, alacsonyabb használati gyakoriság lép érvénybe, egészen addig, míg a tárgyból teljesen el nem szivárog az összes Befolyás Pont. Ekkor még egyszer aktiválható a tárgy, és utána megszűnik varázstárgynak lenni.

Szabály

- A Rúnamágiával létrehozott tárgyak alapmozaik értékei egyenként nem haladhatják meg a Rúnamágia szintjét.
- A kiválasztott tárgynak alkalmasnak kell lennie a kívánt rúnák befoglalására.

Rituáléval létrehozott varázstárgyak

Bizonyos tárgyak alkalmatlanok a Rúnamágiaval való megbűvölésre – nem lehetséges rúnát vésni rájuk. Ezeket kizárólag Rituálékkal hozzák létre, a varázslat energiáját beleolvasztva a tárgyba. Készítéskor a működésükhöz szükséges mágikus energia áthatja a legapróbb részüket is, ezáltal teljes anyagukban Mágikussá válnak.
Jellemzően azok a tárgyak tartoznak ide, amelyekkel a készítő jelentősen könnyíteni szeretne a létrehozás nehézségein, vagy el kívánja kerülni a Rúnamágia alkalmazásának hátrányait, kötöttségeit.

Ezeket a varázstárgyakat kétféleképpen lehet létrehozni:

- Saját misztikus erőforrás segítségével.
- Rituálából származó misztikus erőforrás segítségével

Saját misztikus erőforrás segítségével

Szabály

- Nem szükséges Rúnamágia a tárgy létrehozásához.
- A Rúnamágiát a Rituálé helyettesíti.
- Ezzel a módszerrel kizárólag egyszeri felhasználású tárgyak készíthetők (Használat gyakorisága: egyszer; gyakoriság fokozása: nem lehetséges).
- A varázstárgy készítésével eltöltött idő azonos a Rituálé idejével.
- Minden más tekintetben a Rúnamágiánál leírt varázstárgy létrehozási metódus érvényes, kivéve, hogy a mágikussá tételt itt a Rituálé helyettesíti.

Rituálából származó misztikus erőforrás segítségével

Előnye:

- Nem szükséges hozzá saját misztikus erőforrás.
- A készítője így nem áll szimpatikus viszonyban a létrehozott varázstárggyal, mert kizárólag a környezet misztikus energiákat felhasználva alkotta meg a varázshatásokat.
- Az így létrehozott varázstárgy a varázst befoglaló személy halálával sem veszít az erejéből, a belekötött Befolyás Pontok nem szivárognak el.

Hátránya:

- A varázslatos tárgy készítésével eltöltött idő azonos a Rituálé idejével.
- A Rituális tárgyak létrehozásánál a Rituálé szintje korlátozza a létrehozható tárgy erejét.

Szabály

- A Rituálé szint értéke szabadon szétosztható az alapmozaik követelmények teljesítéséhez.
- Minden más tekintetben a Rúnamágiánál leírt varázstárgy létrehozási metódus érvényes, kivéve, hogy a mágikussá tételt itt a Rituálé helyettesíti.

Kombinált módszerekkel (Rúnamágiával és Rituáléval) létrehozott varázstárgyak

A Rúnamágiánál és Rituálénál leírt szabályok együttesen érvényesek rájuk. Jellemzően azok a ritka, kivételes erejű varázstárgyak tartoznak ide, amelyek készítésekor az alkalmazó a két módszer előnyeiből kíván még erősebb varázstárgyat létrehozni.

Előnye:

- A Rituálához nem szükséges saját misztikus erőforrás.
- Rúnamágiával a varázstárgy tovább erősíthető.

Hátránya:

- A varázslatos tárgy készítésével eltöltött idő megnövekszik a Rituálé idejével.
- A Rúnamágia alkalmazása miatt a szimpatikus viszony (és annak összes következménye) megmarad.

Ereklyék

Az ereklyék olyan különleges varázstárgyak, melyek legtöbbször szakrális (isteni, holisztikus) jelleggel bírnak. Ezek a tárgyak tartalmazzák létrehozójuk Mentalitását/Ösztönét vagy a tárgy alapvetésének megfelelő Mentalitást/Ösztönt, melyet a létrehozó által beleplántált Mentalitás/Ösztön és Befolyás pontok erősít meg.

Előnye:

- Akár Rúnamágiával, akár Rituáléval, akár Kombinálva készíthető.
- Az így létrehozott varázstárgy a varázst befoglaló személy halálával sem veszít az erejéből, a belekötött Befolyás Pontok nem szivárognak el.
- Az ereklyék létrehozása során nem korlátoz a Jellemzők szintje az alapmozaikok szempontjából. Ekkor a Rituálé szintjeivel kipótolható az alapmozaikok hiányossága, azaz 6-os szint feletti alapmozaik érték elvárással rendelkező tárgyak is létrehozhatók, azonban a Rituálé+Jellemző együttes szintjeinek továbbra is teljesítenie kell a követelményeket.
- Amennyiben a tárgyat a Mentalitásnak/Ösztönnek megfelelően használják, akkor az a Befolyás Pontjainak felhasználásával erősíti a tárgyat használó próbáját, cselekedetét.
- A tárgy készítéskori Mentalitás/Ösztöne 1, mely a használattól függően változik (ugyanúgy Fejlődhet, mint egy karakter).

Hátránya:

- Az ereklyék létrehozásához Befolyás pont szükséges, melyet a készítőnek a maximális Befolyás pontjaiból véglegesen és visszavonhatatlanul le kell vonnia.
- Amennyiben a tárgyat a Mentalitással/Ösztönnel ellentétesen használják, akkor a Befolyás Pontjai segítségével megpróbálja megakadályozni a sikert.

Szabály

- Az ereklyék létrehozásához a létrehozónak legalább 10 Befolyás pontot bele kell plántálnia, melyet a maximális Befolyás pontjaiból véglegesen és visszavonhatatlanul le kell vonnia.
- Az Ereklyéknek saját Befolyás pont értéke és Mentalitása/Ösztöne van – és ezekkel játéktechnikailag épp úgy tudja érvényesíteni az akaratát, mint bármilyen Karakter
- Létrehozásával önálló asztrál és mentáltest csírával rendelkezik
- Létrehozása után önálló karakterként kezelendő, így ennek megfelelően fejlődhet is a Jutalmazási rendszer irányelvei szerint.