

# ***KM100 SZABÁLYRENDSZER***

*Képzettségrendszer*

v6

Nonprofit szabályrendszer a M\* világhoz  
Aíltas, 2008



Creative Commons License

Ezen dokumentum maga, továbbá részletei, vagy másolatai kizárólag a Creative Commons

[Nevezd meg!-Ne add el!-Így add tovább! 2.5 Magyarország](#)

Licenc feltételeinek megfelelően használható fel.

## Tartalomjegyzék

1.Képzettségrendszer.....	5
1.1.Képzettségek kategóriái.....	6
1.2.Képzettségek növelése.....	8
1.3.Képzettségek pontigényei.....	9
1.3.1 Képzettségek követelményei.....	9
1.3.2 Karakter Pontok elosztása.....	9
1.4.Képzettségpróba.....	10
1.4.1 Vállalás.....	10
1.4.2 Próba biztos tudásból.....	10
1.4.3 Próba képzetlenül.....	11
1.4.4 Összetett képzettségpróba, Másodlagos próbadohások.....	11
Példa.....	11
1.4.5 Összhangok.....	12
1.4.6 Képzettség párok .....	12
1.4.7 Sérülés hatása képzettségpróbára.....	12
1.5.Képzettséglista.....	13
1.6.Képzettségek leírása.....	17
1.6.1 Harci képzettségek.....	17
Közelharc.....	17
Ökölharc.....	17
Belharc.....	17
Kardvívás.....	18
Lándzsavívás.....	18
Pusztítás.....	18
Hajítás.....	18
Íjászat.....	18
Lövészet.....	18
Ostromlövészet.....	18
1.6.2 Fizikai képzettségek.....	19
Fájdalomtűrés.....	19
Mászás.....	20
Lovaglás.....	23
Léglovaglás.....	23
Akrobatika.....	23
Esés.....	23
Ugrás.....	23
1.6.3 Világi képzettségek.....	24
Észlelés.....	24
Keresés.....	24
Emberismeret.....	24
Természetjárás (adott tájtípus).....	24
Herbalizmus.....	24
Vadászat.....	24
Szexuális kultúra.....	24
Etikett.....	24
Értékbecslés.....	25
Értékbecslés(adott tárgycsoport).....	25
Hajózás.....	25
Hajózás - specializáció.....	25
Gyógyítás.....	25
Sebgyógyítás.....	25
Orvoslás.....	25

Idomítás.....	26
Szakma.....	26
Hamisítás – Szakma.....	26
1.6.4 Alvilági képzettségek.....	27
Lopakodás/Rejtőzés.....	27
Nyomolvasás.....	27
Álcázás/Álruha.....	28
Zárnyítás.....	28
Csapdaállítás.....	28
Tolvajlás.....	28
Zsonglőrködés.....	28
Kínzás.....	28
Szerencsejáték .....	28
Kártyázás.....	28
Kockázás.....	28
1.6.5 Tudományos képzettségek.....	29
Nyelvismeret.....	29
Történelemismeret.....	29
Történelemismeret – adott régió.....	29
Vallásismeret (általános).....	29
Vallásismeret (adott hitvilág).....	29
Ősi kultúrák ismerete.....	30
Ősi nyelv ismerete.....	31
Jogismeret (adott kultúrkör).....	31
Élettan.....	31
Méregkeverés.....	32
Alkímia.....	35
Építészet.....	35
Mágiaismeret.....	35
Térképészet.....	35
Mechanika.....	35
Hadászat.....	36
Taktika.....	36
Stratégia.....	36
1.6.6 Művészeti képzettségek.....	37
Festészet.....	37
Festészet-Hamisítás (spec).....	37
Szobrászat.....	37
Szobrászat-Hamisítás (spec).....	37
Kalligráfia.....	38
Kalligráfia-Hamisítás (spec).....	38
Irodalom.....	38
Irodalom ismeret.....	38
Ének.....	38
Tánc.....	38
Zeneszerző.....	39
Zene (hangszercsoport).....	39
1.6.7 Misztikus képzettségek.....	40
Összpontosítás.....	40
Pszí iskolák.....	40
Asztrológia.....	40
Demonológia.....	40
1.6.8 Vulgármágia képzettség iskolái.....	41
1.6.9 Ordani tűzmágia képzettség iskolái.....	41
1.6.10 Bárdmágia képzettség iskolái.....	41
1.6.11 Mozaikmágia képzettség iskolái.....	41



# **1. KÉPZETTSÉGRENDSZER**

---

*Mikor a játékos megalkotja karakterét, amellyel Ynev világán kalandozni fog, meghatározza azokat az ismereteket, jártasságokat, amelyeket az – addigi élete során – elsajátított. A km100 rendszere a fentieket a képzettségek és fortélyok tanulásával szimulálja. Ebben a fejezetben a Képzettségekkel fogunk foglalkozni. Minden Képzettséget egy számértékkel jellemzünk, amelyből kiderül, tulajdonosa mennyire jártas az adott témában.*

*Ez az érték a karakter életútja során – a megszerzett tapasztalatoknak hála –, növekedhet, amely fejlődést a játékos Karakteralkotó Pontjai (KP) elosztásával jelenít meg.*

## 1.1. Képzettségek kategóriái

A képzettségeket kategóriákra bontjuk aszerint, mennyire átfogóak, mekkora ismeretanyagot ölelnek fel, tehát **nem** tanulásuk „nehézsége” szerint próbálunk különbséget tenni! Három kategóriát különböztetünk meg: **Átfogó**, **Átlagos** és **Specializált/Könnyű**.

A Képzettségeket és egymáshoz való viszonyukat legjobban halmazokkal tudnánk szemléltetni, melyek közül a legnagyobb (**Átfogó**) több kisebbet (**Átlagos**) tartalmaz, amelyek további még kisebb (**Specializált**) halmazokat foglalnak magukban. A „**Könnyű**” képzettségek nem tartoznak egyik felsorolt halmazba sem, önmagukban állnak, kezelésük viszont szinte mindenben megegyezik a Specializált képzettségekével (lásd később).

Képzettség kategória	Például
<b>Átfogó</b>	Történelemismeret - Ynev
<b>Átlagos</b>	Történelemismeret – Pyarroni államszövetség, vagy Történelemismeret – Kyria
<b>Specializált / Könnyű</b>	Történelemismeret – Predoc

Az **Átfogó** képzettségek jellemzője, hogy általános, mindenre kiterjedő tudást nyújtanak az adott területen. Éppen ezért tanulásuk is tovább tart, ami meg is látszik a magasabb KP igényen. Ennek következménye, hogy magába foglal több konkrétabb Képzettséget, amelyeket az **Átlagos**, vagy **Specializált** kategóriákban találunk. Az ide tartozó képzettségeket tekinthetjük a legnagyobb halmaznak. Ilyen **Átfogó** képzettség például az általános történelemismeret : **Történelemismeret - Ynev**.

Az **Átlagos** képzettségek már jóval konkrétabb, – így gyorsabban tanulható – tudást takarnak (így KP igényük is alacsonyabb), egy konkrét feladatkörrel foglalkoznak, viszont azon belül mindennel, például a „**Történelemismeret – Pyarroni államszövetség**” képzettség kizárólag a nevéből adódó terület történelmét foglalja magában.

Végére maradtak a **Specializált** képzettségek, amelyek egy adott terület egy konkrét, szűk problémakörével foglalkoznak. Könnyen megtanulhatóak, de viszonylag szűk, gyakorlatias tudást takarnak. A fenti példánál maradva a „**Történelemismeret - Predoc**” kizárólag Predoc állam történelmének ismeretét nyújtja, ha tágabb tudásra vágyunk, ahhoz már legalább Átlagos Képzettséget kell felvennünk.

Természetesen a karakter egy bizonyos szinten túl nem fejlődhet egy adott specializált képzettségben, szüksége van az átfogóbb tudásra is. Szabály, hogy:

A **Specializált** és az őt magába foglaló **Átlagos** képzettség közti különbség legfeljebb **3** lehet.

A **Specializált** képzettségekkel együtt és azonos módon kezeljük a „**Könnyű**” képzettségeket, melyek azért kerültek ebbe a csoportba, mert tanulásuk során hamar el lehet érni a maximumot, így KP igényük is alacsony. Egyetlen különbség a **Specializált** képzettségekhez képest, hogy egy **Könnyű** képzettségnek nincsen felsőbb halmaza (Átlagos, vagy Átfogó), amibe beletartozna, így a maximum 3-as különbség limit itt nem is értelmezhető.

Amennyiben a karakter rendelkezik olyan Képzettséggel, amely egy általa szintén ismert Képzettség alá tartozik (része), akkor ha a „magasabb kategóriájú” Képzettséget növeli, akkor az alá tartozó „alacsonyabb kategóriájú” képzettség értéke nem változik.

Például a karakter rendelkezik 6-os szintű „Történelemismeret – Predoc” (Specializáció) és 3-as szintű „Történelemismeret – Pyarroni államszövetség” (Átlagos) képzettséggel. Mivel Predoc a Pyarroni államszövetsége része, ezért a fenti, Átlagos képzettség tudásanyagába ez is beletartozik. Ekkor ha a karakter mondjuk +2-vel növeli az Átlagos képzettségét ( $3+2=5$ ), attól a **Specializált** képzettsége továbbra is 6 marad, a növelés nem „tolta” maga előtt az alsóbb képzettséget.

Ha az **Átlagos** képzettség értéke „beéri” a **Specializált**ét, akkor „magába olvasztja” azt. Természetesen bármikor „kinöveszthető” újra egy **Specializáció** az **Átlagos** képzettségből. Ugyanez igaz természetesen az **Átfogó** és az alá tartozó **Átlagos** képzettségekre is.

**Összefoglalva:**

*A képzettségeket három kategóriába sorolhatjuk. Ezek a következők:*

- *Átfogó*
- *Átlagos*
- *Specializáció, illetve „Könnyű” képzettségek*

*A „Könnyű” képzettségekben hamar el lehet érni a maximumot (ilyen pl az Úszás, Futás, Nyelvismeret).*

*Az Átfogó csoport alá a nagyobb, átfogóbb képzettségek tartoznak, mint pl. a Történelemismeret, Sebgyógyítás, stb. Olyanok, amelyekben egy életen keresztül is lehet fejlődni.*

## 1.2. Képzettségek növelése

*A karakterek fejlődése természetesen nem lehet ugrásszerű, meg kell őrizniünk a folyamatosság illúzióját szintlépéskor, el kell kerülnünk, hogy egy 3. szintű karakter 12-13-as értékekkel rohangáljon. Ugyanakkor fontos színesítő, ha egy 1. szintű karakter egyes területeken kitűnik társai közül. Általános szabályok:*

- *A harci és misztikus képzettségek szintje legfeljebb (szint+3) lehet*
- *A többi képzettség értéke pedig legfeljebb (szint+8) lehet*
- *Szintlépéskor legfeljebb 2-vel növelhetőek a képzettségek, kivéve, ha 0-ról akar valaki egy képzettséget tanulni. Ilyenkor szintlépéskor maximum 3.szintre növelheti egy lépésben az ilyen képzettséget.*
- *Egy Átlagos, vagy Specializáció képzettség legfeljebb 3-al lehet magasabb, mint az őt magába foglaló Átfogó, vagy Átlagos képzettség. Ha nincs fölé tartozó képzettség (pl. Nyelvismeret esetén), akkor természetesen nincs felső korlát.*
- *A képzettségek egyes kiemelt szintjeinek is lehetnek követelményei! Magas szinten főleg.*



### 1.3. Képzettségek pontigényei

A fejlődés Karakter Pontba (KP) kerül. A KP szimulálja az egyes képzettségek elsajátítására fordított tanulás „egységnyi mennyiségét”. Hogy a korábban ismertetett három kategóriának (Átfogó, Átlagos, Spec/Könnyű) adott szinten mekkora a KP igénye, azt az alábbi táblázat adja meg:

Fokozat	Képzettség Szint	Átfogó		Átlagos		Spec+Könnyű	
	1	6	+6KP	4	+4KP	2	+2KP
	2	10	+4KP	6	+2KP	3	+1KP
Novícius	3	16	+6KP	9	+3KP	5	+2KP
	4	24	+8KP	13	+4KP	7	+3KP
	5	34	+10KP	18	+5KP	10	+3KP
Kismester	6	46	+12KP	24	+6KP	13	+4KP
	7	60	+14KP	31	+7KP	17	+4KP
	8	76	+16KP	39	+8KP	21	+5KP
Mester	9	94	+18KP	48	+9KP	26	+5KP
	10	114	+20KP	58	+10KP	31	+6KP
	11	136	+22KP	69	+11KP	37	+6KP
Nagymester	12	160	+24KP	81	+12KP	43	+7KP
	13	186	+26KP	94	+13KP	50	+7KP
	14	214	+28KP	108	+14KP	57	+8KP
Élő legenda	15	244	+30KP	123	+15KP	65	+8KP

A KP igény fokozatosan nő, tehát 1-ről 2-re sokkal könnyebb fejlődni, mint mondjuk 4-ről 5-re. Átfogó és Átlagos képzettségben hagyományos tanulással legfeljebb 13-ig lehet fejlődni. 14-es és 15-ös szintre csak úgy juthat el a karakter, ha a képzettséggel kapcsolatos, nagyon ritka titkos tudásra tesz szert. Ez kaland alapja is lehet!! Pl. megszerezni a Gyógyító Érintés Tudományának Titkos Fóliását (Sebgyógyításhoz).

A másik felső korlát lehet az adott kultúra fejletlensége, vagy korlátai. Például egy primitív nomád törzs kuruzslója nem fejlődhet Sebgyógyításban 6-os érték fölé, mert nincs olyan forrás, ahonnan a hatékonyabb módszereket megtanulhatná. A KM mindig vegye figyelembe az adott körülményeket és fejlődési lehetőségeket.

#### 1.3.1 Képzettségek követelményei

Nem csak a Fortélyoknak, a Képzettségek egyes szintjeinek is lehetnek követelményei. Ez persze nem minden Képzettségre igaz, de van, ahol szükséges.

Ha egy képzettség egy bizonyos fokának eléréséhez szükség van valamilyen teljesítendő követelményre, akkor azt az adott képzettség leírásánál részletezzük.

#### 1.3.2 Karakter Pontok elosztása

A karakteralkotás fejezetben ismerettük a Karakter Pontok értékének számítását. A képzettségek „vásárlása” is ezekből történik.

## 1.4. Képzettségpróba

Vesszük az adott szituációban épp szükséges Tulajdonság értékét (KM mondja meg, hogy melyiket), hozzáadjuk a Képzettség értékét, majd dobunk k10-es kockával és a fentieket összeadjuk. Ha a kapott szám nagyobb, vagy egyenlő a Célszámmal, akkor a próba sikerült.

Tulajdonság + Képzettség + k10 vs. Célszám

Ha a KM úgy látja, hogy az adott próbánál több Tulajdonság is szerepet játszik, akkor a szükséges Tulajdonságok átlagával kell számolni.

Képzettségpróba célszámai (dobás k10-el)	
Könnyű	6
Átlagos	9
Nehéz	12
Nagyon nehéz	15
Rendkívül nehéz	18
Emberfeletti	21

Példa:

Fel kell mászni a várfalra. Ehhez az Ügyesség Tulajdonság szükséges és a Mászás Képzettség. Legyen a példánkban szereplő karakter Ügyességének értéke: 2, a Mászása pedig 5.

Tegyük fel, hogy a várfal igen sima, alig néhány kiszögelés tarkítja (**Nagyon nehéz** próba). Ekkor:

2 (Ügyesség) + 5 (Mászás) + k10 vs. 15 (Nagyon nehéz)

Azaz **7+k10 vs. 15**

(tehát ha minimum 8-ast dob, akkor a próba sikerült. Esély: 30%)

### 1.4.1 Vállalás

A Vállalás azt jelenti, hogy (ha a KM is beleegyezik) képzettségpróba esetén kaphatsz legfeljebb +3 bónuszt a próbára – Te döntöd el mennyit. Minél többet vállalsz, annál nagyobb veszélynek teszed ki magad. Ugyanis a próba előtt „Vállalás próbát” kell dobni: **k6 vs. (a vállalás értéke)**.

**Fontos:** A Vállalás értéke nem haladhatja meg képzettséged aktuális értékét!

Ha k6-on a Vállalás értékével megegyezőt, vagy kisebbet dobsz, akkor kritikus, halálos hibát vétesz és természetesen nem dobhatsz képzettségpróbát se. Ebből látszik, hogy vállalni csak nagyon fontos, ritka esetben van értelme. Úgy foglalthatjuk össze, hogy mikor vállalsz, olyankor megpróbálkozol valami olyan dologgal, ami hatékonyabb, mint jelenlegi tudásod, de még nem gyakoroltad be rendesen (pl. csak ellested a mesteredtől), így a rontásra is nagyobb az esélyed.

A fenti példánál maradva egy 2-es Vállalás esetén már a következőképpen fest a próba:

2 (Ügyesség) + 5 (Mászás) + 2 (Vállalás) + k10 vs. 15 (Nagyon nehéz)

Azaz: (9+k10) vs. 15

Ez sokat dob az esélyeken, de megvan a rizikója is: ha a fenti karakter a dobás előtt a Vállalás-próbánál k6-on 1-et, vagy 2-t dob, akkor Halálos hibát vét!

**Fontos:** összetett, több dobást igénylő képzettségpróbánál nem alkalmazható Vállalás! (pl. megmászni a nagy hegyet).

### 1.4.2 Próba biztos tudásból

Bizonyos képzettségeket csak biztos tudásból lehet megpróbálni, nincs lehetőség képzettségpróba dobására. Tipikusan a „Tudok-e valamit róla?”-jellegű határozottan eldönthető esetekben. Ilyenkor a KM dönti el, hogy az adott képzettségszinttel az adott feladat megoldható, avagy sem.

### 1.4.3 Próba képzetlenül

Ha a karakter egyáltalán nem jártas az adott képzettségben (vonatkozó értéke nulla), akkor – ha a képzettség leírásánál engedélyezett a képzetlen dobás – ugyanúgy próbát dob, mint bárki, de a célszám 3-al emelkedik. Egyes képzettségek esetén képzetlenség esetén nem jár a 3-as, célszám emelő büntetés. Ilyenek tipikusan az alapvető fizikai képzettségek (mászás, esés, ugrás), valamint az olyanok, melyeket minden ember tud legalább minimális szinten, még ha soha nem is foglalkozott vele.

Hogy mely képzettségek esetén lehet képzetlenül is próbát tenni, azt az összefoglaló táblázatban találod. Ha az adott képzettséget nem lehet képzetlenül megpróbálni, akkor a KM egyszerűen megtagadja a próbát, automatikusan sikertelennek véve azt.

**PROB\_KEPZETTSEGEK\_#11. (összhang)**

### 1.4.4 Összetett képzettségpróba, Másodlagos próbadobások

Ha a karakternek egy olyan összetett feladatot kell elvégeznie, ami nem intézhető el 1db dobással (pl. megmászni egy hegyet, vagy rettentő magas várfalat, esetleg órákon keresztül verset szavalni), akkor igazságtalan lenne a maximális nehézséget többször megdobatni vele, hiszen így drasztikusan lecsökken az esélye a sikerre. Ilyenkor a következő módszert használjuk:

- A játékos dob egy próbát az indokolt maximális nehézségre (pl. „Nagyon nehéz” (Célszám:12))
- Ezután dob több (a KM dönti el, hány) próbát **1 fokozattal (-3 célszám) alacsonyabb nehézség ellen**. Pl. (2db Nehéz próbát). Így a siker eloszlása sokkal fokozatosabb és a biztos tudást is jobban jutalmazzuk, valamint elkerüljük, hogy egy kezdő – csak azért, mert szerencsésen dobott – egy hosszú, részletes, tudását jóval meghaladó feladatot „véletlenül” megcsinálhasson.
- Hogy a másodlagos dobásból hány kell, az főleg attól függ, hogy a feladat „milyen hosszú”, mennyire „többlepcsős”.
- Ha nagyon finom bontást akarunk, akkor akár 2 fokozattal (-6 célszám) alacsonyabb nehézségre is dobathatunk akár így is: Nagyon nehéz (1db), Nehéz(1db), Átlagos (1db).

#### Példa

- Megmászni egy 200 ynevi láb magas, omladékos hegyet
  - Tetves, a tolvaj Mászás képzettsége: 7, Ügyessége: +2 , így  $8+2 = 9$ -re dob majd rá k10-el.
  - A próba „Nagyon nehéz” (Célszám: 15)
  - Mivel az út hosszú, nem intézhető el a dolog 1db dobással, a KM 2db Másodlagos próbát ír elő.
  - Ekkor a próbák célszámai: 15, 12, 12 (azaz 50%, 80% és 80% esély a sikerre). Ezzel kb. 30%-a van a teljes feladat sikerére ( $0.5*0.8*0.8$ ). Látható, hogy az összetettebb feladatok nagyobb fokú biztos tudást igényelnek.
  - Tehát a próbák:
    - 1x Nagyon nehéz (15) próba
    - 2x Nehéz (12) próba

**TODO: Kidolgozni továbbiakat!**

### 1.4.5 Összhangok

Vannak olyan esetek, amikor egyes képzettségek ismerete segítséget nyújthat más képzettségek használatakor. Az ilyet nevezzük Összhangnak. Természetesen a két érték nem adható össze, az aránytalansághoz vezetne.

Ilyen esetekben attól függően, hogy mennyire kapcsolódik, a „kiegészítő” képzettség az adott feladathoz, annak 1/3-a, vagy 1/5-e adható hozzá képzettségpróbánál az elsődleges képzettség értékéhez. Tehát:

- Ha erősen kapcsolódik: 1/3-a adható hozzá
- Ha közepesen kapcsolódik: 1/5-e adható hozzá

Például a karakter dulakodás nyomait találja egy erdei tisztáson. Valamilyen állat is ott volt. Ekkor Nyomolvasás képzettségpróbát kell dobnia, de mivel nagy segítséget jelentene, ha tudná, hogy milyen állat is volt jelen, ezért ebben az esetben a Természetjárás képzettség kiegészítő képzettségként működik. Mivel a jelen próbához a Természetjárás erősen kapcsolódik, ezért annak 1/3-a hozzáadható a karakter Nyomolvasás képzettségéhez (a próba idejére).

### 1.4.6 Képzettség párok

Bizonyos képzettségek „függésben” vannak egymással, azaz az adott képzettség legfeljebb egy meghatározott szinttel lehet magasabb a másik, kapcsolódó képzettségnél. Az ilyen egyedi függéseket jelezzük az adott képzettség leírásánál.

### 1.4.7 Sérülés hatása képzettségpróbára

Ha megsérül a karakter, képzettségpróbáira levonások járnak. Hogy mennyi, az attól függ, hogy melyik sebesülés kategóriában van, illetve hogy fizikai mozgást igénylő, vagy nem igénylő képzettségét teszi próbára:

	S1	S2	S3	S4
fizikai	-	-2	-4	-6
egyéb	-	-	-1	-3

## 1.5. Képzettséglista

Különleges képzettségek	
Név	Leírás
<b>Helyismeret</b> (városnyi terület)	<p>Ez egy speciális képzettség, melyre nem kell KP-t költeni. Minden karakter kezdéskor kap <b>10</b> szintnek megfelelő pontot, amit eloszthat az általa ismert városok/városnyi területek között. Például: Helyismeret – Shadlek : <b>10</b> vagy Helyismeret – Shadlek: <b>5</b> Helyismeret – Warwick : <b>3</b> Helyismeret – El Sobira fővárosa: <b>2</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ha a játékosnak a fenti érték nem elég, akkor 1.szinten – <b>de csak akkor!</b> - Könnyű képzettségként növelheti bármely városnyi területre vonatkoztatott Helyismeret képzettségét.</li> <li>A Helyismeret értéke úgy változhat, hogy a KM egy kaland végén a TP-osztással együtt tetszés szerint ad pontot a karakterek Helyismeret képzettségére arra a helyre vonatkoztatva, ahol a kaland játszódott. Tehát ha a karakter a délvidekről származik és először volt Ifinben, akkor az eddig 0 értékű „Helyismeret – Ifin” képzettsége a kaland után akár 2-re is nőhet, ha sok újdonságot tapasztalt a várossal kapcsolatban.</li> <li>Ha a karakter egy általa ismert várost magában foglaló <b>országgal</b> kapcsolatban dob Helyismeret képzettségpróbát, akkor használhatja a városra vonatkoztatott értékét <b>-3</b> büntetéssel.</li> </ul>
<b>Történelemismeret</b> (saját város)	Első szinten minden karakter megkapja 3-as szinten a saját városára vonatkoztatott Történelemismeret képzettséget. Ez az érték természetesen KP-ból szabadon tovább növelhető, valamint más városokra is korlátozás nélkül felvehető KP-ból.
<b>Vallásismeret</b> (saját vallás)	Első szinten minden karakter megkapja 3-as szinten a saját vallására vonatkoztatott Vallásismeret képzettséget. Ez az érték természetesen KP-ból szabadon tovább növelhető, valamint más vallásokra is felvehető KP-ból, amennyiben ezt az előtörténet indokolja és a KM is engedélyezi.
<b>Nyelvismeret</b> (saját nyelv)	Első szinten minden karakter megkapja 6-as szinten a saját anyanyelvéhez tartozó Nyelvismeret képzettséget. Továbbá – a fentin kívül – megkapja még 3-as szinten a Közös nyelv ismeretét (Pyarroni) is. Amennyiben a karakter anyanyelve a Pyarroni, akkor <u>csak</u> azt kapja meg (6-os szinten), nem kap „ajándékba” más Nyelvismeret képzettséget, vagy Karakter Pontot! A képzettség KP-ból természetesen szabadon tovább növelhető.

Harci képzettségek		
Átfogó	Átlagos	Specializáció + Könnyű
Közelharc	-	-
Kardvívás	-	-
Lándzsavívás	-	-
Pusztítás	-	-
Hajítás	-	-
Íjászat	-	-
Lövészet	-	-
Ostromlövészet	-	-
-	Fájdalomtűrés	-

Fizikai képzettségek		
Átfogó	Átlagos	Specializáció + Könnyű
-	Mászás	-
-	Lovaglás	-
-	Léglovaglás	-
Akrobatika	Esés	-
	Ugrás	-

Alvilági képzettségek		
Átfogó	Átlagos	Specializáció + Könnyű
-	Lopakodás / Rejtőzés	-
-	Nyomolvasás	-
-	Álcázás/Álruha	-
-	Zárnyítás	van spec.
-	Csapdaállítás	van spec.
-	Tolvajlás	-
-	Zsonglörködés	-
-	Kínzás	-
-	Szerencsejáték	Kártyázás Kockázás

Művészeti képzettségek		
Átfogó	Átlagos	Specializáció + Könnyű
-	Festészet	Hamisítás • Festészet, Szobrászat, Kalligráfia. • 0-ról indul és nem lehet nagyobb, mint a fölé tartozó képzettség!
-	Szobrászat	
-	Kalligráfia	
-	Irodalom (önálló + 3 régió)	Irodalom ismeret (adott régió)
-	Ének	-
-	Tánc (Általános)	Tánc* (speciális belső stílus)
Zeneszerző*	Zene (hangszercsoport) (fúvós, pengetős, ütős, stb)	Zene (konkrét hangszer)
-	-	Művészetismeret • Festészet és Kalligráfia • Szobrászat • Irodalom és színjátszás • Zene

Világi képzettségek		
Átfogó	Átlagos	Specializáció + Könnyű
-	-	Helyismeret*
-	Észlelés	-
-	Keresés	-
-	Emberismeret	-
-	Természetjárás (adott tájtípus)	-
-	Herbalizmus	-
-	Vadászat	-
-	Szexuális kultúra	-
-	Etikett – adott kultúrkör	-
Értékbecslés (általános)	Értékbecslés (adott tárgycsoport) fegyverek, ékszerek, festmények, szobrok, stb	-
-	Hajózás	van spec.
Gyógyítás	Sebgyógyítás	-
	Orvoslás	-
-	Idomítás	van spec.
-	Szakma ács, kőműves, borbély, kádár, varga, szűcs, cserző, (fegyver)kovács, gazdálkodás(birtok), ékszerész, molnár, pék, szabó, kötélgyártó, lakatos, rejtjelfejtő)	Hamisítás – Szakma • Fegyverkovács, Ékszerész, stb. • 0-ról indul, 1x-es (specializációnak számít) és nem lehet nagyobb, mint a fölé tartozó képzettség!

Tudományos képzettségek		
Átfogó	Átlagos	Specializáció + Könnyű
-	-	Nyelvismeret 3-as szinttől, (ha van már Írástudó képessége), akkor tud írni/olvasni is az adott nyelven.) <ul style="list-style-type: none"> <li>Beszélt nyelvek</li> <li>Harci / Klán nyelvek</li> <li>Speciális (Pl. Kendőnyelv)</li> </ul>
Történelemismeret (Ynev)	Történelemismeret - adott régió pl. Toroni államszövetség, Pyarroni államszövetség	Történelemismeret - adott város (Erion, Ifin, stb.)
Vallásismeret (általános)	Vallásismeret (adott hitvilág)	??
-	Ősi kultúrák ismerete (Külön ősi kultúráként) (Történelem és Vallásismeret is egyben)	-
-	Ősi nyelv ismerete (Külön ősi nyelvenként)	-
-	Jogismeret (adott kultúrkör) (Pyarroni államszövetség, Toron, stb)	
Élettan	-	-
Méregkeverés	Méregkeverés (adott kategória) ételmérgek légi- és kontaktmérgek fegyvermérgek	Méregkeverés – (egy konkrét méreg)
-	Alkímia	Van spec.
-	Mágiaismeret	-
-	Építészet	-
-	Térképészet	-
-	Mechanika	Van spec.
Hadászat	Taktika (vezetői tudás) (szakaszvezető)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Nehézlovas taktika</li> <li>Falanx taktika</li> <li>Íjész taktika</li> <li>Fejvadászok vezetése</li> <li>Testőrség vezetése</li> <li>Útonállás/Rajtaütés (passzív tudásként is)</li> </ul>
	Stratégia (elmélet)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Csatatervezés</li> <li>Hadtáp</li> </ul>

Misztikus képzettségek		
Átfogó	Átlagos	Specializáció + Könnyű
-	Összpontosítás	-
-	Pszí iskolák	-
Asztrológia*	-	-
Demonológia*	-	-

Vulgármágia képzettség iskolái		
Átfogó	Átlagos	Specializáció + Könnyű
	Asztrálmágia	
	Mentálmágia	
	Nekromancia	
	Termékenységi mágia	
	Rontások, Átkok	
	Betegségmágia	
	Méregmágia	
	Szexuálmágia (bájlások is)	
	Tűzmágia	
	Villámmágia	
	Gyertyamágia	
	Bábúmágia	
	Bájitatok ???	
	Rituálék, ceremóniális mágikák???	

Sámánmágia képzettség iskolái		
Átfogó	Átlagos	Specializáció + Könnyű
	Szabadmágia	
	Ráolvasás	
	Átkok	
	Idézőmágia	
	Maszkmágia	
	Természeti mágia	
	Bábúmágia	
	Rituálék	

Bárdmágia képzettség iskolái		
Átfogó	Átlagos	Specializáció + Könnyű
	Fénymágia	
	Hangmágia	
	Dalmágia	
	Asztrálmágia	
	????	

Ordani tűzmágia képzettség iskolái		
Átfogó	Átlagos	Specializáció + Könnyű
	?????	
	??????	

Mozaikmágia képzettség iskolái		
Átfogó	Átlagos	Specializáció + Könnyű
	Természetes anyagok mágikája	
	Asztrálmágia	
	Mentálmágia	
	Időmágia	
	Térmágia	
	Nekromancia	
	Drágakőmágia	
Demonológia (lásd: Misztikus képzettségek)		
	Idézés?? (szellemek)	
	Ceremoniális mágikák???	



## 1.6. Képzettségek leírása

Alább ismertetjük az egyes képzettségek részletes leírását.

Amit ki kell dolgozni minden képzettségnél:

- Képzettségek egyes kiemelt szintjeinek (3,6,9,12,15) esetleges követelményei
- Az adott szinten mit tud biztos tudásból a karakter
- Képzettségek egyes szintjei által adott spec. bónuszok
  - *Lopózás/rejtőzés 12.szint vagy 15.szint(?): nem hagy nyomot a hóban (lásd mortekek). (Vagy ez fortély legyen...?)*
  - *esetleg az adott szintekhez oda lehet írni, hogy az a szint melyik fortély (egyik) követelménye*
  - *Lehetnek esetleges mellékhatások is!! Pl. mászás 12-nél már módosulhat a kézforma egy kicsit.*
- *Van -e az adott képzettségnek „képzettség-párja”?*
- *Csak biztos tudásból használható, vagy dobható rá próba? Az előbbiekre nem dobható próba, tehát ne is legyen példa próba-táblázat.*

### 1.6.1 Harci képzettségek

#### Közelharc

...

#### Ökölharc

Todo

#### Belharc

Alá tartozik:

- Fegyvertelen belharc (átlagos)
  - *Birkózás, dobási technikák, lefogás, csavarás, feszítés, törési technikák ismeretének alapja. Egyes szintjei követelményei a fent felsorolt belharc szituációban alkalmazott manőver fortélyok tanulásának.*
- Fegyveres belharc (átlagos)
  - *Mint a Fegyvertelen belharc, de fegyverek használata belharc szituációban. Más jellegű. Egyes szintjei követelményei belharc szituációban alkalmazott fegyveres manőver fortélyoknak.*

*Belharc szituációban a Belharc (illetve a fenti két képzettség valamelyike) adja a harcmodor által adott harcérték módosítókat. Más harcmodor bónuszai nem adódnak hozzá. Például ha Kardívás-5.szint és Belharc-1.szint, akkor az 1.szintnek megfelelő harcmodor-módosítókat kell használni. Ez a Közelharc harcmodorra is igaz!! A Közelharc ismerete nem ad semmilyen pluszt belharc szituációban!*

*A fentiek miatt érthető, hogy miért irtóznak a belharc szituációtól az olyan harcosok, akik képzetlenek ebben a harcmodorban – beleértve a közelharcosokat is!*

...

*Kardvívás*

**TODO**

*Lándzsavívás*

**TODO**

*Pusztítás*

**TODO**

*Hajítás*

**TODO**

*Íjászat*

**TODO**

*Lövészet*

**TODO**

*Ostromlövészet*

**TODO**

## 1.6.2 Fizikai képzettségek

---

### Fájdalomtűrés

---

**TODO:** Leírás

## Mászás

**Figyelem: kimásolva külön doksiba is. Ott fejlesztendő tovább. A módosításokat vissza kell szinkronizálni ide!**

**Próba:** dobható

**Domináns Tulajdonságok:** Ügyesség, Önuralom, Erő, Edzettség, Intelligencia

**Leírás:** Sokszor fordul elő, hogy fel kell jutni olyan helyekre, ahova egy átlagember nem képes. Ebben segít a Mászás képzettség. Magas szintű alkalmazói jellemzően egyes tolvaj- és fejjavadászlánok elit tagjai.

**Kapcsolódó fortélyok:** Biztos kezű mászó, Pók, Tapadás

Biztos tudás, követelmények:

Képzettség Szint	Biztos tudás	Speciális (tanulható fortély, különleges képesség)	Követelmény
Novícius (3)	Tudja melyik fa bírja el a súlyát és melyik nem. Példa: Erdőszerető gyerek, aki felmászik minden fára.	-	Erő: -2 Ügyesség: 0
Kismester (6)	Ismeri az alapvető mászási technikákat. Példa: Gyakorlott mászó, rendszeres kiránduló	„Pók” fortély tanulható	Erő: -2 Ügyesség: +1
Mester (9)	Ismeri az összes mászási technikát és faltípust, jó látási viszonyok közt ránézésre nagyjából meg tudja mondani, mennyire omladékos a terep. Tudja milyen testhelyzetben pihenjen kapaszkodás közben. Példa: Képzett hegymászó, profi besurranó tolvaj	-	Erő: -2 Ügyesség: +2 Önuralom: +1
Nagymester (12)	A fentiekén kívül képes úgy tartalékolni az erejét, hogy hosszabb távon se fárad ki. Akár felőröl is tartja magát pusztá kézzel. Példa: Neves mestergyilkos, behatólag egység vezető fejjavadász	-	Erő: -2 Ügyesség: +3 Önuralom: +2 Összpontosítás: 3.szint
Élő legenda (15)	Ilyen nincs!! A pusztá, csúszós sziklafalon is felkúszik. Kézfeje, lába deformálódott – alkalmazkodva a mászás követelményeihez. Félmágikus hatású fortélyokat tanul. Függeszakadva 1 óráig is kibír! Példa: mágiával kondicionált elit birodalmi fejjavadász	„Tapadás” (?) fortély tanulható: pókként megtapad a falon, akár a mennyezeten is.	Erő: -2 Ügyesség: +4 Önuralom: +3 Összpontosítás: 6.szint

Próbák:

Célszám	Példa
Könnyű (6)	Felmászni a magas tölgyfára, Kötélen mászni (plusz súllyal nehezebb! Lásd a módosítóknál)
Átlagos (9)	Felmászni a fogadó tetejére
Nehéz (12)	Repedéses kőfalon felmászni, omladékos, nagyon meredek lejtőn feljutni
Nagyon nehéz (15)	Függőleges – nem repedéses – téglafalon felmászni
Rendkívül nehéz (18)	Gleccserszakadékból pusztá kézzel kimászni.
Emberfeletti (21)	Olajjal leöntött visszahajló acélfalon felmászni.

Célszámot módosító körülmények:

- Gyorsan mászni: +3
- Sötétben mászni: [+3; +6]
- Plusz súllyal mászni: Erőtől függ, a KM dönt. Keretek: [+1;+6] ; Erőpróba kellhet
- Sérülten mászni: Lásd a Sérülés hatása képzettségpróbára c. fejezetet! (2.3.4)

- *Mászókampók: ????? ez adjon pluszt, vagy legyen követelmény a durvább próbákhoz? Ha pluszt ad, az borítja a próbák „behangoli” értékeit.*

**Speciális:**

Rontott Mászás próba esetén dobható – a rontás mértékétől függő – Edzettségpróba, hogy képes -e megtartani magát a mászó. Ha nem, lehullik, mint a falevél. Az Edzettségpróbára „rátehet” a karakter az Erő tulajdonságából, kvázi erőtartalékait felemészelve. Ennek viszont ára van: az így átcsoportosított Erő pontok elvesznek, és óránként csak 1 tér vissza.

**Inkább Vállalással oldjuk meg. De hogy? Mielőtt elrontja, még nem tudja, hogy el fogja rontani :)**

**Az alábbi példatörténetet is aktualizálni!**

**Példa:**

Részlet Tetves, a tolvaj küzdelmes útjából a Szent Vágránáf ereklyéjét őrző Wakzahanbarr erődmonostor cigiterasza alatti sziklafalon:

"Az áthajlason kell már csak átjutnom, ott akár félseggel ki is ülhetek arra a pici párkányra és az adna egy kis szuszt. ááá, csak ez a buzi áthajlás... de itt már kurvára alig bírom... na csak odáig még, azt jó lesz... ehehhheee, ott a kis lépésem is.. kicsit messze, de ez van. na lássuk <kevéssel rontott képzettségpróba: a lépést elérte, de nem bírja már a testsúlyát rendesen áthelyezni, a visszalépés is pedig kifejezetten szuicid érzésnek tűnik> ...annnyád!!!! ANYÁD!!!! úúú, baszki, mostmiaszlegyenmiaszlegyen <Önuralom próba - sikeres> <Edzettségpróba - rontott> ááá, nem bírom sokáig, gyerünk baszki < +3-as erő bevetése, mászáspróba így épphogy megvan> áááá, kurvák vérit!!

Tetves minden erejét bevetve felgyűrte magát a 11cm széles kiszögellésre. ott elfér kb félseggel. Minden tagja remeg az igénybevételtől, mielőtt teljesen elhagyná magát <az eddigiekhez képest -3 edzettségpróba>, még egy repedésbe tesz egy mászóéket amihez kiköti magát. nem tartaná meg, de a 11 cm-es peremmel együtt már jó, nem kell annyit kapaszkodni. <ék: +1 mászásra ILYEN szituban v biztosításra; perem: sokkal könnyebb mászáspróba; a kettő együtt ad annyit ami már rég biztos tudásból megvan, lehet pihenni, egy idő múlva visszatér az eredeti edzettségpróbához kellő erőnlét. ha egy nem képzett mászót tesznek ugyanide, annak nem lesz meg a biztos tudása a pihenéshez, tehát nem tudja magát kipihenni sem>

## *Lovaglás*

---

**TODO**

## *Léglovaglás*

---

*Mint a lovaglás, csak repülő élőlényekre.*

**TODO: Kifejteni.**

## *Akrobatika*

---

**TODO**

### *Esés*

---

**TODO**

### *Ugrás*

---

**TODO**

### 1.6.3 Világi képzettségek

#### Észlelés

Az Észlelés valaminek az észrevételét takarja. Ez lehet egy villanó tűr, egy meglapuló merénylő a lombok közt, egy árulkodó súrlódó nesz. Fontos, hogy az Észlelés csak a momentum észrevételt jelenti, annak értelmezését nem! Az a játékos feladata, melyet esetleg megkönnyíthet a Nyomolvasás képzettség.

**TODO**

#### Keresés

A Keresés titkos rejtekajtók, zugok felkutatására való. Nem kizárólag aktív cselekvésként használható, a „vajon hova dughatta?” jellegű kérdések esetén is kaphat némi segítséget a sikeres (titkos) próbát dobott játékos.

**TODO**

#### Emberismeret

**TODO**

#### Természetjárás (adott tájtípus)

**TODO: szokásos kifejtés, szintek, esetleges követelmények**

Az adott tájtípus ismerete, környezeti jellemzőkre vonatkozik. Magában foglalja a következőket.:

- Túlélés, hideg és meleg elleni technikák, tájékozódás
- Állat és növényvilág részleges ismerete
- Élelem fellelése. Például bogyók, zuzmók, gombák, stb
- Víz megtalálása (ha van egyáltalán)

#### Herbalizmus

Kapcsolódik: Méregkeverés képzettséghez.

**TODO**

#### Vadászat

Nem keverendő a Természetjárással. A Vadászat speciális, természetben használt technikákat foglal magában, mellyel az ott élő állatok elejtését teszi könnyebbé. Beletartozik többek között az állatok szokásainak, erejének ismerete, csapdák

**TODO**

#### Szexuális kultúra

**TODO**

#### Etikett

Ha nincs épp Etikett az adott szituációban szükséges kultúrkörből, akkor be lehet számítani összhangként a meglevő „Etikettek” 1/5-ének összegét.

**TODO**



## Értékbecslés

---

**TODO**

### Értékbecslés(adott tárgycsoport)

---

fegyverek, ékszerek, festmények, szobrok, stb

**TODO2**

## Hajózás

---

**TODO**

### Hajózás - specializáció

---

**TODO2**

## Gyógyítás

---

Átfogó. Magában foglalja a Sebgyógyítást és az Orvoslást is.

**TODO**

### Sebgyógyítás

---

Csak sebek gyógyítása

**TODO**

### Orvoslás

---

Csak betegségek gyógyítása

**TODO**

## Idomítás

---

**TODO**

*Van specializáció (konkrét állatra)*

## Szakma

---

**TODO**

ács, kőműves, borbély, kádár, varga, szűcs, cserző, (fegyver)kovács, ékszerész, molnár, pék, szabó, kötélgyártó, lakatos, rejtjelfejtő)

*Alá tartozik a Hamisítás – Szakma képzettség:*

### *Hamisítás – Szakma*

---

**TODO**

- Fegyverkovács, Ékszerész, stb.
- 0-ról indul, 1x-es (specializációnak számít) és nem lehet nagyobb, mint a fölé tartozó képzettség!)

## 1.6.4 Alvilági képzettségek

### Lopakodás/Rejtőzés

*Külső doksiban!*

### Nyomolvasás

*Képes olvasni a nyomokból. „Mi történt itt?” Erre a kérdésre adja meg a választ a képzettség. Nem keverendő összes a Kereséssel, vagy az Észleléssel! A Keresés titkos rejtekajtók, zugok felkutatására való, az Észlelés pedig valaminek az észrevételét jelenti, értelmezését nem! Tehát lehet, hogy Watson, akinek jó az Észlelése, észrevesz egy hajszálat a földön, de csak Sherlock Holmes képes magas fokú **Nyomolvasás** képzettségével következtetni belőle valamire.*

*A Nyomolvasás nem alkalmas erdőben való tájékozódásra, követésre, ahhoz a Természetjárás képzettség használata szükséges. Viszont látható nyomok értelmezése erdőben is ugyanúgy lehetséges, sőt ha a karakter rendelkezik Természetjárás képzettséggel, az adhat számára némi bónuszt is.*

*(Mennyit? Nyomolvasás 1/3-át? Ez az Összhang szabálytól függ. Ha az kész, akkor itt csak hivatkozni rá.)*

*Fontos, hogy a képzettség nem helyettesítheti a játszást, csak támpontokat, mankót adhat. Tehát ha a karakter megdobja próbáját, akkor a KM csak apró segítségeket tárhat a játékos elé, a megoldást nem kínálhatja tálcán.*

## Álcázás/Álruha

**Külső doksiban!**

## Zárnyítás

**TODO**

*Van specializáció*

## Csapdaállítás

**TODO**

*Van specializáció*

## Tolvajlás

*Tipikusan ellenpróbas képesség.*

- *Helyzettől függ a módosítók mértéke.*

*Pl.*

*Szituációk: pl. nemeshölgy testőrrel.*

- Nem tudja a tolvaj, hogy ott a testőr:
  - *2 nehézség: 1 könnyű és egy rejtett nagyon nehéz*
- Tudja a tolvaj, hogy ott van a testőr: nehéz
  - *De előtte: észrevenni a testőrt: KM dob a JK-nak rejtett Észlelés próbát*
- Tárgyaló kofánál a nemeshölgyet meglopni (testőr nincs!):
  - *közepes nehézség*
  - *Plusz a kofának egy nehéz Észlelés (mert nem figyel oda)*

## Zsonglőrködés

**TODO**

## Kínzás

**TODO**

## Szerencsejáték

**TODO**

## Kártyázás

**TODO**

## Kockázás

**TODO**

## 1.6.5 Tudományos képzettségek

### Nyelvismeret

- Ide tartozik a Kendőnyelv ismerete is.
- 4-es szinttől, (ha van már Írástudó fortély), akkor tud írni/olvasni is az adott nyelven.
- 6. fok: Anyanyelvi szint
- 9. fok: Udvari társalgási szint, szónoki nyelvhasználat szintje. Több dialektust ismer.
- 12. fok és felette: tolmácsok, szinkrontolmácsok, műfordítók. Az Irodalom képzettség szintjétől függően minőségben az adott nyelvre képes verseket, balladákat is lefordítani.

### Történelemismeret

Magába foglalja a legendák ismeretét is!

**Átfogó** képzettségként felvéve:

- alacsonyabb szinten a hetedkori Ynev általános történelmét ismerjük
- magasabb szinten fellebbennek a titkok a régebbi korok titkairól is...

**Átlagos** képzettségként felvéve választanunk kell egy régiót, amelynek történelmében elmélyedni szándékozunk. Magasabb szinten az adott régió hetedkor előtti története itt is beletartozik a képzettségbe. Régiót az alábbiak közül választhatunk:

#### Történelemismeret – adott régió

ÉSZAKON:

- Északi Szövetség és a vörös hadurak országai
- Toron és a fekete hadurak országai (Abaszisz, Gro-Ugon, az északi városállamok - mint Rowon, Alidax -, stb.)
- Godora és Erion (beleértve a környéket is, pl. Elátkozott Vidék, Sheral nyugati része, stb.)

DÉLEN:

- Krán és a déli nomádok
- Pyarroni Államszövetség és Yllinor
- Shadon és környéke
- Gorvik és a Kereskedőhercegségek
- Ordan és a déli városállamok
- Taba el Ibara

Fontos: A Történelemismeret alapvetően az emberi történelem írott részét jelenti (magyarán azt, amiről van elég írott forrás, ezek hozzáférhetőek és jórészt földolgozottak). Minden más az Ősi Kultúrák ismeretébe tartozik.

**Specializáció** típusú képzettségként felvéve: egy adott város történelmét ismerhetjük.

### Vallásismeret (általános)

**TODO**

### Vallásismeret (adott hitvilág)

**TODO**

## Ősi kultúrák ismerete

Ez a képzettség szándékosan különül el a Történelemismeret képzettségtől. A következőket kell tudni róla:

- Nem lehet Átfogó képzettségként felvenni, kultúránként kell tanulni (összhang persze lehet, ha indokolt - pl. Dawa és Ryek esetén).
- Magas szinten (**9 fok felett**) általában nem nélkülözheti sem az adott ősi nyelv ismeretét sem a saját kutatást.
- Néhány kivételtől eltekintve nem ártatlan dolog ilyet tanulni: kevés helyen, titkos tudásként oktatják.
- Az ősi kultúrák ismerete - épp mert olyan keveset tudunk róluk - nem csak a történelem ismeretét foglalják magukban, hanem az egész kultúráét (már amennyi tudható erről), azaz nincs külön ősi kultúrák vallásismeret, építészettörténet, stb.

Ősi kultúrák:

- Cranta
- Kyria
- Dawa
- Ryek
- Démonikus Óbirodalom
- Godon
- Aquír (észak és dél külön?)
- Elf
- Törpe
- Amund
- Dzsenn
- **Ork (?)**

## Ősi nyelv ismerete

(Külön ősi nyelvenként)

**TODO**

## Jogismeret (adott kultúrkör)

(Pyarroni államszövetség, Toron, stb)

**TODO**

## Élettan

Magába foglalja az összes közismert faj ismeretét, a speciálisabb alfajokhoz külön fortély kell:

„Különleges faj” tudományos fortély. Például: „Különleges faj – Amund”

Adjon bónuszt a „Harci anatómia” fortélyhoz hasonlóan?

**TODO**

## Méregkeverés

Ez a képzettség tanulható Átfogó képzettségként (ekkor minden típusú méregre vonatkozik), illetve Átlagos képzettségként – ekkor választani kell, hogy mely típusú mérgeket tanulja a karakter a lenti három csoportból:

- Étel és italmérgek
- Légi- és kontaktmérgek
- Fegyvermérgek

A mérgek összetevő szerint csoportosítva három kategóriába sorolhatók:

- állati
- növényi
- ásványi (szervetlen)

Egy jó „szakembernek” tudnia kell, hogy a fenti anyagokból (állat, növény, ásvány) hogyan vonja ki a mérgeganyagot, ezért:

- A Méregkeverés képzettség szintje nem lehet magasabb, mint az Élettan, Herbalizmus és Alkímia képzettségek szintjeinek összege. **PROBLÉMA: Élettan is „halmazos” képzettség (Átfogó-Átlagos)**
- Hogy egy nyersanyagból a karakter ki tud-e vonni mérgeganyagot, az a fenti képzettségek szintjétől (is) függ. A konkrét esetet és körülményeket figyelembe véve a KM dönt.

A Méregkeverés képzettség megadja, hogy az alkalmazó milyen típusú, hatékonyságú mérget képes megalkotni. A mérgeket elkészítésük bonyolultsága szerint egy ún. Szinttel jellemzünk.

$$\text{Mérgek szintje} = X+Y+Z+T+W$$

A mérgekkeverő legfeljebb olyan Szintű mérget képes kikeverni, ami **nem nagyobb a Méregkeverés képzettség szintjének kétszeresénél**. Valamint szükséges a megfelelő összetevők megléte!

Módosító	Max Hatás	Meddig áll el?	Hatóidő	Egyéb	Követelmény
+1-10	Mérgek Szintje				
+ 0	-	Pár sec	30 perc - 3 óra múlva		
+1	Enyhe rosszullet, hányás	1 perc	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 4 – 23 óra múlva</li> <li>• 2-20 perc múlva</li> </ul>		
+2	Kábulat, Görcs	10 perc	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1-10 nap múlva</li> <li>• 2-6 kör múlva</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Több komponensű: minden újabb komponensre bontás</li> <li>• Kis mennyiség: ha egészen kis mennyiség is elég 1 adaghoz</li> </ul>	
+3	Bódulat, Részleges bénulás	1 óra	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2-4 hét múlva</li> </ul>	Több hordozó közeg (étel/ital, légnemű, véráramban ható): plusz hordozónként +3	
+4	Életveszély, Teljes bénulás	1 nap	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gyorsan (10 szegmens)</li> <li>• Hónapok múlva</li> </ul>		
+5	Halál	1 hónap	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Azonnal (1 sec)</li> <li>• Évek múlva</li> </ul>		
+6		Örökké			



### Méreg szintjének kiszámolása

- **X: méreg erőssége (1-10):** Ez adja meg, hogy mennyire nehezen áll ellen a szervezet a méregnek, mennyire hatékony. Gyakorlatilag az összetevők „erejétől” függ. A hatékonyabb (esetleg titkos) összetevők ismerete a magas szintű méregkeverés ismérve.
  - Az 1-es a leggyengébb, a 10-es a legerősebb mérgek jellemzője (Figyelem! Az erősség nem egyenlő a romboló hatással! Léteznek például nagyon hatékony, 10-es erősségű altatók is)
  - Plusz adag: ha a normális adagnál nagyobb mennyiséget használunk fel, megnőhet a méreg erőssége (KM dönt). Szabály: a méreg erősségét az adag növelésével **legfeljebb duplájára** növelhetjük!! Vegyük figyelembe viszont, hogy a hordozó közeg (levegő, fegyver pengéje, stb) legfeljebb mekkora adagot képes tárolni, valamint egyéb nehezítő körülményeket is: pl az italméregben nagyobb mennyiségnél nagyon feltűnő lehet a megváltozott íz, stb.

**TODO: adag növelés és Erősség növekedés matematikai kapcsolata**

- **Y: hatása súlyossága**

Hatás max súlyossága	Érték	Követelmény
Enyhe rosszullet, hányás	1	-
Kábulat, Görcs	2	-
Bódulat, Részleges bénulás	3	-
Életveszély, Teljes bénulás	4	-
Halál	5	-

- **Z: meddig áll el szabad levegőn/folyadékban?**

Meddig áll el?	Érték	Méregkeverés követelmény
Pár másodperc	0	-
1 perc	1	-
10 perc	2	-
1 óra	3	3.szint
1 nap	4	6.szint
1 hónap	5	9.szint
Örökké	6	12.szint

- **T: Hatóidő**

Milyen gyorsan hat?	Érték	Követelmény
30 perc - 3 óra múlva	0	-
4 – 23 óra múlva	+1	3.szint
2-20 perc múlva	+1	3.szint
1-10 nap múlva	+2	5.szint

2-6 kör múlva	+2	5.szint
2-4 hét múlva	+3	7.szint
Gyorsan (10 szegmens)	+4	7.szint
Hónapok múlva	+4	9.szint
Azonnal (1 szegmens)	+5	9.szint
Évek múlva	+5	12.szint

- **W: Speciális**
  - Több komponensű: minden újabb komponensre bontás: **+2**
  - Több hordozó közeg (étel/ital, légnemű, véráramban ható): plusz hordozónként **+3**
  - Kis mennyiség: ha egészen kis mennyiség is elég 1 adaghoz: **+2**

Pl: Brutális altató (italméreg):

- Erősség: 10 (a legerősebb)
- Hatás max súlyossága: 1 (alvás)
- Meddig áll el: +4 (1 nap folyadékban)
- Hatóidő: +5 (azonnal)
- 1 komponensű, 1 hordozó közeg, normál adag: +0
- Így a méreg szintje: 20 → Minimum 10. szintű méregkeverés szükséges  
Látható, hogy egy fél óra alatt ható ugyanilyen méreghez elég lenne a 8.szintű méregkeverés is.

A méregellenállást pedig 10 ellen (méreg erőssége) kell dobni.

### Méregellenállás

A Méregellenállás próba egyszerű Tulajdonság próba, melynél a karakter Edzettség Tulajdonsága számít.

**Méregellenállás**  
(Edzettség + k6) vs Méreg Erőssége\*

\*A méregellenállást a méreg Erőssége (és NEM szintje) ellen kell dobni!!

### Másodlagos hatás

A mérgeknek lehet ún. **Másodlagos hatása**, amely a sikeres próba esetén következik be. Ennek hatása legfeljebb a rendes hatásnál 1-el (2-vel???) alacsonyabb kategóriájú lehet.  
(Pl. Halál→Életveszély(vagy Bódulat))

### Kérdések:

- Lehessen specializációban 1 bizonyos méregre szakosodni (jelenleg igen). Ha igen, akkor mi a különbség a 3.szintű és mondjuk a 9.szintű ilyen képzettség között? Ez így elég hülyén jön ki. Vagy: 1 fajta méregre lehessen egy kategórián belül. Pl. Fegyvermérgek kategória és azon belül is csak a Kínmérgek.

## **Alkímia**

*Ide tartozik az egyes ásványok ismerete is.*

**TODO**

## **Építészet**

**TODO**

## **Mágiaismeret**

*Különleges követelmény: életút (kaland során megismerni).*

*Minden mágiaformára külön kell felvenni!!*

*Azt nem ismeri fel, hogy éppen mit varázsol valaki!!*

## **Térképészet**

**TODO**

## **Mechanika**

*A Fizikai és Matematikai ismeretek is ide tartoznak.*

*Esetleg legyen Átfogó..?*

**Csapdaállításnál:**

- ➔ *mechanikus csapdák állításához követelmény lehet a Mechanika*
- ➔ *Esetleg Csapdaállítás 9. szintjénél legyen Mechanika követelmény*

**Építészetnél**

- ➔ *ehhez is kelljen a Mechanika követelménynek!*

**TODO**

## ***Hadászat***

---

**TODO**

*Része a Taktika és a Stratégia.*

## ***Taktika***

---

*(vezetői tudás)*

**TODO**

*Taktika specializációk:*

- *Fejvadászok vezetése*
- *Testőrség vezetése*
- *Útonállás/Rajtaiütés (passzív tudásként is)*

## ***Stratégia***

---

*(elmélet)*

**TODO**

*Stratégia specializációk:*

- *Nehézlovas stratégia*
- *Falanx stratégia*
- *Íjász stratégia*

## 1.6.6 Művészeti képzettségek

A Művészeti képzettségeket a szabályrendszer elég szabadon és speciálisan kezeli, mivel talán itt számít leginkább a játékos beleélőképessége. Ha feltétlenül képzettségpróbát kell dobni, akkor a KM ne a karakter Tulajdonoságai közül válasszon egyet, hanem egy „pszeudó tulajdonságot” alkalmazzon, amelynek értéke attól függ, hogy a karakter milyen lelkiállapotban van, illetve, hogy a játékos mennyire képes beleélni magát a helyzetbe, kijátszani, elmesélni az alkotás folyamatát.

A fentieket a KM összegzi és osztályzatot ad rá: [-5; +5] intervallumban, mintha egy Tulajdonság lenne.

Ezt az értéket adja hozzá a játékos a karaktere művészeti képzettségéhez és az így kapott értékre dob k10-el. A fentiek összege áll szembe a feladat célszámával.

Például: Festészet + (Pszeudó tul.) + k10 vs Célszám

### Festészet

**TODO**

#### Festészet-Hamisítás (spec)

0-ról indul és nem lehet nagyobb, mint a fölé tartozó képzettség!

**TODO2**

### Szobrászat

**TODO**

#### Szobrászat-Hamisítás (spec)

0-ról indul és nem lehet nagyobb, mint a fölé tartozó képzettség!

**TODO2**

## Kalligráfia

**TODO**

### Kalligráfia-Hamisítás (spec)

0-ról indul és nem lehet nagyobb, mint a fölé tartozó képzettség!

**TODO2**

## Irodalom

Magában foglalja 3 választott régió (ország) irodalomának ismeretét, valamint önálló művek, költemények megírásának képességét is.

### Irodalom ismeret

Ez az Irodalom „passzív” változata, azaz csak a művek, költemények ismeretét jelenti, írói munkásság nem társul hozzá. Felvenni egy konkrét régió (ország) irodalmára lehet.

## Ének

**TODO**

## Tánc

A **Tánc (általános)** képzettséget Átlagosként veheti fel a karakter, és a mindenki által tanulható táncok tartoznak alá, legyenek mégoly ritkák is.

Ettől független a **Tánc (speciális belső stílus)** változata, amely Specializáció kategóriájú és **nem** tartozik a Tánc (általános) képzettség alá, attól külön fejlesztendő, mivel egyedi, titkos, vagy nagyon speciális táncot takar. Ilyen például a toroni **Vérnász**. Magától értetődik, hogy belső táncstílus tanulásához megfelelő előtörténeti kapcsolat, vagy komoly indoklás szükséges, melyre a KM is rábólint.

## *Zeneszerző*

---

**TODO**

## *Zene (hangszercsoport)*

---

*(fúvós, pengetős, ütős, stb)*

**TODO**

- *Specializáció: Zene (konkrét hangszer)* **TODO**

## 1.6.7 Misztikus képzettségek

### Összpontosítás

*Pszi és mágia alkalmazása nehéz körülmények között, rázós helyzetekben. Olyan helyzetekben, amelyek a külvilág kizárását igénylik. Normál, nyugodt helyzetben nem kell használni! A diszciplínák alkalmazásainak szintje nem függ ezen képzettségtől.*

### Pszi iskolák

**TODO**

### Asztrológia

*Átfogó képzettség és alapos előtörténettel megtámogatott indoklás kell hozzá, hogy a karakter felvehesse. Kötött életmódot igényel. **LEGYEN EGYÁLTALÁN?***

### Demonológia

*Átfogó képzettség, és szintén alapos előtörténettel megtámogatott indoklás kell hozzá, hogy a karakter felvehesse. Alsóbb szinteken a képzettség csupán elméleti tudást takar. Magasabb szinten (9-es Demonológia képzettségtől) már lehetőséget ad a démonokra való varázslásra mentál és asztrálmágia formájában - amennyiben az alkalmazó képes a fenti iskolaformák varázslatait alkalmazni.*

*Mindazonáltal démonokra varázsolni nem hétköznapi feladat. A varázslás előtt Demonológia képzettségpróba dobandó attól függően, hogy milyen csoportba tartozó démonra varázsol az illető (persze az is megér egy misét, hogy az alkalmazó felismeri-e, hogy milyen csoportú démont vezetett elé a rossz sors). A képzettségpróba nehézségei démonokra varázslás esetében:*

- Szolgadémonokra: Nagyon nehéz próba (15)
- Közdémonokra: Rendkívül nehéz próba (18)
- Démonurakra: Emberfeletti próba (21)

*Ha a fenti próba sikeres, akkor a démon játéktechnikailag rendes mágiaellenállással rendelkező személynek minősül, és a varázslat erősítésétől függően hat, vagy nem hat rá a mágia.*

*Ha viszont a próba sikertelen... ezt a KM fantáziájára bízuk :)*



### 1.6.8 Vulgármágia képzettség iskolái

---

*Amíg nem véglegesek az iskolák, addig nincs kifejtő. Itt csak rövid ismertető és általános szabályok, valamint az egyes szint követelmények, bónuszok szerepeljenek, a mágia része részletesen a Vulgármágia fejezetben legyen kifejtve.*

**TODO**

### 1.6.9 Ordani tűzmágia képzettség iskolái

---

*Amíg nem véglegesek az iskolák, addig nincs kifejtő. Itt csak rövid ismertető és általános szabályok, valamint az egyes szint követelmények, bónuszok szerepeljenek, a mágia része részletesen a Tűzmágia fejezetben legyen kifejtve.*

**TODO**

### 1.6.10 Bárdmágia képzettség iskolái

---

*Amíg nem véglegesek az iskolák, addig nincs kifejtő. Itt csak rövid ismertető és általános szabályok, valamint az egyes szint követelmények, bónuszok szerepeljenek, a mágia része részletesen a Bárdmágia fejezetben legyen kifejtve.*

**TODO**

### 1.6.11 Mozaikmágia képzettség iskolái

---

*Amíg nem véglegesek az iskolák, addig nincs kifejtő. Itt csak rövid ismertető és általános szabályok, valamint az egyes szint követelmények, bónuszok szerepeljenek, a mágia része részletesen a Mozaikmágia fejezetben legyen kifejtve.*

**TODO**