

Hősök Napja Karakteralkotás

A karakteralkotás elkészítéséhez több forrásból is nyertünk ihletet, legfontosabb a kronikak.hu Tetemre Hívás típusú karakteralkotása amihez köszönet Amundnak és Gulandrónak valamint a kronikak.hu csapatának. Másik fontos ihletadó forrásunk a Shadowrun 3. kiadásának karakteralkotása, ami kicsit furcsán hathat, de az alapötletet onnan merítettük. Ezen felül több rendszer átolvasgatása segített minket a végleges karakteralkotás elkészítésében. Természetesen szeretnénk a jövőben csiszolni, bővíteni a visszajelzéseitek tükrében.

A karakterek elkészítéséhez az alábbi szabálykönyvek használhatóak:

- Első Törvénykönyv
- Második Törvénykönyv
- Harcosok, Barbárok, Gladiátorok kézikönyve
- Papok, Paplovagok kézikönyve I-II.
- Új Tekercsek (vonatkozó részei)
- Summarium (vonatkozó részei)
- Ynevi Kóborlások (vonatkozó részei)
- Rúnák (vonatkozó részei)

A Karakterek előtörténete minden Hősök Napja találkozón részét képezi a verseny pontozásának. Ezért kérünk mindenkit, hogy az előtörténeteket egyben küldjétek el a megadott e-mail címünkre.

Minden szintlépésnél a k6-os dobás (Fp/szint, Mp/szint meghatározásánál) 3,5-ösnek számolandó (lefelé kerekítve)

A karakterek megalkotásának legfontosabb lépése az alábbi táblázat lesz. A karakteralkotás során minden sorból és oszlopból 1-1 elemet kell választani, ez fogja megadni a karakterek kasztját, fajtát, szintjét, tulajdonságokra költhető pontjait és kezdő erényeit.

	Kaszt(2)	Faj(2)	TSZ	Tulajdonság	Erény(3)
1.	Varázsló	Dzsenn, Wier, Amund (hat-neb)	5	160	2 nagy előny
2.	Boszorkány, Fejvadász, Bárd, Nomád sámán, Amazon	Vadork, Gnóm, Khál	4	150	1 nagy előny + 1 kis előny
3.	Tűzvarázsló, Boszorkánymester, Paplovag(1), Harcművész, Kardművész	Elf, Félelf, Goblin	4	140	1 kis előny
4.	Gladiátor, Lovag, Harcos(1), Pap(1), Barbár, Bajvívó	Törpe, Udvari ork, Amund (hebet)	3	135	1 kis hátrány
5.	Tolvaj, Szerzetes	Ember	3	130	1 nagy hátrány

- (1) : Az alábbi kasztok egy kategóriával magasabbnak számítanak: Sirenari erdőjáró, Kyel-pap, Arel-pap, Morgena-pap, Noir-pap, Főnix,
- (2) Amennyiben a kaszt és a faj egy sorban található, abban az esetben a fajnál az eggyel magasabb kategóriát kell választani. Ha ez nem lehetséges (Dzsenn, Varázsló) akkor az eggyel lejjebb lévő értelm szerűen.
- (3) 1 nagy előnyt a karakteralkotás menete alatt be lehet cserélni 2 darab kis előnyre. A nagy hátrány nem cserélhető!

Példa karakterek:

Udvari ork Gladiátor:

1. sor: Tsz: 5. szint
2. sor: Tulajdonságok: 150 pont
3. sor: Faj: Udvari ork
4. sor: Kaszt: Gladiátor
5. sor: Erény: 1 nagy hátrány

3. sor: Tsz: 4. szint

4. sor: Kaszt: Bajvívó

5. sor: Faj: Ember

Félelf Harcos/Szerzetes:

1. sor: Erény: 2 nagy előny
2. sor: Tulajdonságok : 150 pont

Dzsenn Varázsló:

1. sor: Kaszt: Varázsló
2. sor: Faj: Dzsenn
3. sor: Tulajdonságok: 140 pont
4. sor: Tsz: 3. szint
5. sor: Erény: 1 nagy hátrány

3. sor: Faj: Félelf

4. sor: Tsz: 3. szint (2. és 1. szint)

5. sor: Kaszt: Szerzetes

Törpe Tooma-pap:

1. sor: Erény: 2 nagy előny
2. sor: Tulajdonságok: 150 pont

Ember Bajvívó:

1. sor: Tulajdonságok: 160 pont
2. sor: Erények: 1 nagy előny + 1 kis előny

3. sor: Faj: Törpe

4. sor: Kaszt: Pap

5. sor: Tsz: 3. szint

Fontos!

Nagy előnyre csak a táblázatból lehet szert tenni, de lehetőség van kis előnyöket és hátrányokat felvenni, hogy a karaktereket színesebbé, egyedibbé tegyük. 2 kis hátrányért vagy 1 nagy hátrányért nyer a karakter 1 kis előnyt. Nagy előny nem vásárolható ilyen módon.

1 nagy hátrány = 1 kis előny

2 kis hátrány = 1 kis előny

Minden karakter 5. fokon beszéli az anyanyelvét és 4-en a közöst!

Tulajdonságok:

10 tulajdonságot használunk, az Új Tekercsek Érzékelés tulajdonságával együtt. Figyeljete, hogy a pszi használatához elengedhetetlen a **12-es intelligencia, akarteró és asztrál** tulajdonságok.

Előnyök és Hátrányok

Mint láthattátok igazából négy csoportra osztottuk ezeket. Fentebb kiemelve olvashatjátok ezek felvételének menetét.

Minden előny vagy hátrány csupán 1 alkalommal vehető fel. Többszöri felvétele nem juttat semmilyen előnyhöz. Tehát egy kis előnyért cserébe nem vehető fel kétszer a fobia!

Nagy előnyök:

Különleges fegyver: A karakter rendelkezik egy olyan fegyverrel ami valamely oknál fogva kiemelkedőbb a többi társánál. Ez lehet egy különleges törp kovács által készített penge, egy régi családi ereklye vagy akár egy abbit fegyver, amit a karakter kiérdemelt. Mindegyik re az alább szabályok vonatkoznak: KÉ:+1, TÉ:+3, VÉ:+3, CÉ:+3, SP:+1. A fegyver fél mágikusnak minősül annak minden előnyével egyetemben.

Ikerkaszt: A karakter képzéséből fakadóan eleve nem egy hanem két kaszttal indul. A karakteralkotás menetén ez nem változtat, csupán figyelembe kell venni a Második Törvénykönyv ide vonatkozó részeit. A tapasztalati szintet el kell osztani a két kaszt között (legalább 1. szintűnek kel lennie mind a kettőnek!).

Új hit: Lehetőség nyílik a pap, paplovag és szerzetes kasztú karakterek egy eddig kevésbé ismert (Ranagol valamelyik angyala) vagy hatalmának nagy részétől megfosztott istenség (Cranta bukott félistenségei) szolgálatába állva hirdethetik annak tanait. Van lehetőség nem hivatalos hatalmasságok (Bordak vagy Építő) mellett saját isteneket kidolgozni, ez azonban különösen frappáns előtörténetet igényel. Természetesen más kasztú karakterek a csapatban Tp rááldozás nélkül felvehetik a társuk új hitét. A választott hatalmasság két szféra Kis Arkánium Litániáinak használatát teszi lehetővé követőjének. Plusz képzettség: Vallásismeret Af, egy választott képzettség Mf.

Különleges felkészítés: A karakter képességei kiemelkedőbbek társai képességeinél a szintlépésénél a k6-os dobás minden esetben 6-nak számolandó, ezen felül a karakter kap +3 szabadon elosztható pontot.

Mágikus felszerelés: A karakter rendelkezésére áll különféle mágikus felszerelések amire kalandozásai során, vagy örökség folytán, vagy akármilyen más módon tett szert. 60MP értékben válogathat az Első Törvénykönyv Varázstárgyak fejezetéből. Elköltheti egyben is vagy darabokban, ez a játékoson áll. Fontos! A 60 MP semmilyen módon nem toldható meg!

Vagyonos: A karakter indulótökéje szintenként 20 arany.

Szerencsés: A játékos a játék alatt 2 alkalommal kérheti egy dobás megismétlését ami hatással van rá.

Kiváló iskola: Hogy a karakter a Lar-dori vagy más egyetem falai között tanult vagy csupán lehető legjobb tanár foglalkozott vele akit édesapja fel tudott hajtani mindegy is, mert ennek hála mindenkinél nagyobb tudásra tett szert. Tudományos képzettségek esetén mikor mesterfokra fejleszti a különbözet felét kell csupán kifizetni. (Nem ad vissza pontokat a kaszt által kapott képzettségek után)

Nyelvzseni: Vannak akik ösztönösen könnyen tanulnak meg új nyelveket, hamar ismerik fel egyes nyelvek szabályosságait és ez miatt előbb sajátítják azt el mint mindenki más. A karakter minden nyelvre amit legalább 1-es szinten beszél kap 1 extra pontot, illetve a nyelvek Mf-ú és ősi nyelvek Af és Mf-ú elsajátítása csupán fele annyi KP-ba kerül. (Nem halmozódik a Kiváló iskola előnnyel)

Legendás Tulajdonság: Mindannyian halottunk a legerősebb emberről, aki a vasat is elgörbíti puszta kézzel, arról aki lefutja még az Illir lovakat is ha kedve úgy tartja. Egyes történetek igazak egyesek nem. De kétségtelen, hogy aki rendelkezik ezzel az előnnyel abban megvan a potenciál, hogy ilyen tetteket hajtson végre. Egy kiválasztott tulajdonság faji maximuma 1-el nagyobb és a tulajdonság nő is 1 ponttal.

Tehetség: Vannak tehetséges emberek, akik bizonyos dolgokat már elsőre is ösztönből tanulnak. Minden KP amit százalékos képzettségre költ a karakter 5%-ot jelent a szokásos 3% helyett. Ezen felül minden szinten megkapja ügyesség tulajdonságának felét amivel növelheti százalékos képzettségeit.

Szellemi ellenállás: Azok kiknek erős a szelleme azokra sokkal nehezebb hatni mágikusan. Ez többszörösen igaz azokra akik rendelkeznek ezzel az előnnyel. Tudatalatti Mágia Ellenállásukhoz a teljes Asztrál illetve Akaraterő értéküket számolhatják. Ez nem adódik össze a Barbár, Hegyi barbár, Nomád sámán, Nomád harcos és Amund karakterek hasonló ellenállásával.

Gyors reakció: A karakter mindenkinél gyorsabban reagál harci szituációban. Minden kör elején kezdeményező értékéhez nem 1k10 hanem 2k10 adódik hozzá.

A Hatalom Ösvényei: Mint ahogy korábbi rendezvényeinken is lehetőség volt különböző kasztok specializációit, ösvényeit választani, erre továbbra is lehetőséget adunk. A karakter választhat egyet az alábbi felsorolásból. **Ne feledjük ez az előny is csak egyszer vehető fel!**

- Titkos hagyományok
 - o Vérmágia : Saját életerejét csapolja meg a karakter, az így elveszített életerő csak pihenéssel térhet vissza (8 óra alvás után, 4 óránként visszatér 1 ÉP). Minden felhasznált ÉP 5 Mp-nak felel meg, ezzel a maximum manapont feletti varázslatok is használhatóak.
 - o Szeráfi paktum: Démonnal kötött alku, kétélű fegyver, de vannak akik nem riadnak vissza forгатásától: <http://kronikak.hu/?p=118>
- Ösvények
 - o Takeru stílus: a Takeru stílus ösvénye népszerű a dél-tiadlani kolostorok és több nara vívóterem körében. Lényege, hogy a kardművész emberfeletti gyorsasággal képes kardot vonni. Így első körben fegyvere a szálfegyverekhez hasonló előnyhöz juttatja akkor is, hogyha csupasz pengékkal áll szemben és ő maga nem vont kardot még. Népszerű párbajstílus.

- Aramaka módszer: : az Aramaka módszer egy különleges harci gyakorlattal teszi képessé alkalmazóit, hogy a küzdelem során körönként „áramoltathassák” a fegyveres (fegyver harcértékei és a kapcsolódó képzettség módosítói) harcértékeiket a különböző értékek között aszerint, hogy éppen mire van szükségük. Így előfordulhat, hogy egy örült roham megtörése után minden TÉ pontjukat aztán a VÉ értékükbe töltésük, ameddig a soraik fel nem zárkoznak újból. Ez a stílus Tiadlan keleti és nyugati határain terjedt el elsősorban, de szuke iskolák is előszeretettel tanítják.
- Shien-shu: a Shien-shu iskola talán a legismertebb a külvilág számára is, hiszen a vándorló kardművészek leggyakoribb stílusa. Képessé teszi az alkalmazóját, hogy a használt kardkészletének harcértékeit összeadva küzdjön és valóban rettegett harcossá váljon. A stílus azonban csak a Slan-kard és Slan-tőr együttes használatával alkalmazható.
- Siopa tanai:
 - Mentát: a mentát képzésen átesett pszi-mesterek elsősorban nemesházaknál teljesítenek szolgálatot, pyar érdekeltségű állomáshelyeken tevékenykednek. Tudástárunk kiterjed az fehér D20 Alapkönyv Siopa diszciplínáira is
 - Khinn: a karakterek bebocsátást nyernek a SHERAL-bércei között található khinn kolostorok szerzeteseinek tudásába, akik alkut kötöttek Pyaronnal. Az Ynevi kóborlások Vihar a Hágón című kalandjában található egyed diszciplínákkal bírnak.
 - Kino-Baruko: egy niarei eredetű pszi-mester iskola a Kino-Baruko, mely az alkalmasnak bizonyuló jelölteket ruhazza fel az elme ősi útjának tanaival. Egyedi eszköztárunk az Ynevi kóborlások Rossz csillagzat alatt című kalandjában található meg.
- Mestervizsga
 - Hergoli villámmester: A hergoli iskolában tanult Boszorkánymesterek a Villámmágia legavatottabb ismerői. Minden villámmágiába tartozó varázslatuk végső (azaz erősítés utáni) mana pont költségéből levonhatja a karakter a tapasztalati szintjét. (Pl: Villámvarázs 3 E 21 MP helyett egy 4. szintű Boszorkánymesternek csupán 17 MP)
 - Tetováló mesterek: elsősorban északi boszorkánymesterek rendek és klánok között vált a mágikus tetoválások hagyománya okkal titkolt tudássá. A Rúna I/5 és IV/4 számában található tetoválásokat ismerheti az ilyen boszorkánymester.
 - Bannara: Krán titkos művészete az élő mérge, a Bannara alkotásának és irányításának képessége. Ezen előny felvételével csak a képzettség megtanulásáért fizetendő aranyakat lehet kiváltani, a Kp költséget továbbra is ki kell fizetni. A részletes szabályai ennek a Rúna I/8. számában olvashatóak.

Kis Előnyök:

Nemes: A karakter születési jogánál fogva hazájának teljes jogú nemese, annak minden előnyével együtt. (Figyelem attól, hogy nemes lehet elszegényedett, tehát nem jár anyagi előjogokkal ez a rang.)

Robusztus: Nagyobb és veszedelmesebben tűnsz az átlagnál. Az utcán kitérnek előled és úgy általában sokkal megfélemlítőbb a megjelenésed. Minimum 14-es erő és állóképesség tulajdonság szükséges az előny felvételéhez

Ellana áldása: A karakter mindenkinél járatosabb a lepedőakrobatikában és ösztönösen tudod mi jó neked illetve a partnerednek a szexuális kultúra képzettség nélkül is. Az Mf szexuális kultúra képzettséggel rendelkező karakterek messze földön híres szeretők. Az előnynek köszönhetően az ellenkező nem tagjai elsöre mindig szimpatizálnak a karakterrel, megérik a belőle áradó szexualitást.

Erős immunrendszer: A karakter sokkal ellenállóbb a természetes betegségekkel mérgekkel szemben, minden egészség dobásra ami ezekre vonatkozik kap +2-t.

Higgadt: A karaktert nem könnyű kihozni a sodrából. Asztrál próbáira, hogy megőrizze hidegvérét kap +2-t.

Gyorsan gyógyuló: A karakter kétszer olyan gyorsan gyógyul fel sérüléseiből mint mindenki más. (Ez csak a természetes gyógyulásra vonatkozik)

Perifériás látás: Kiváló perifériás látás, a karaktert nagyon nehéz meglepni, ezen felül nem kapja meg a fél hátulról levonásokat harci szituációban.

Ismerős arc: Olyan az arcod ami mindenkit emlékeztet valakire, így nem nehéz elsöre is jó benyomást tenni embertársaidra.

Kaméleon: Ösztönösen is megtalálsz a közös hangot mindenkivel. Te vagy az akiben meg van a potenciál arra, hogy tökéletes beszélgetést tudjon folytatni a szakácsnővel és a hercegkisasszonnyal is.

Fájdalomtűrés: Vagy mert eleve jobban bírod a fájdalmat mindenki másnál, vagy mert fejben ki tudod zárni a fájdalmat mindegy, jobb vagy benne másoknál. Mikor a karakternek elfogynak az fájdalomtűrés pontjai minden kör elején tehet egy állóképesség vagy akaraterő próbát, hogy talpon maradjon.

Félvér: Hogy a felmenők között volt valamikor más fajú vagy csak a véletlen műve nem tudni. A karakter ember mivoltán ez nem változtat, de külsőségekben kiütözik rajta egy másik faj jegyei, ez lehet az elfek füle, az amundok szeme, de akár az orkokra jellemző testalkat vagy a törpék alacsony növése. (Ne feledjük, hogy a törpék testalkata más arányaiban mint egy törpenövésű emberé)

Éber alvó: Éjszaka a gyanús neszekre azonnal kinyílik a szemed, hogy megszemléld a külvilágot. Nincs szükség őrésre mert azonnal felkelsz ha valaki közel jön a táborhoz, meglepni is nagyon nehéz az éjszaka folytán. Ennek ellenére ki tudod magad aludni.

Állati empátia: Te vagy az akit a harapós kutya csak megnyalogat. Aki mellett a vadon állatai nyugodtan letelepednek inni a patakából vagy akár pihenni.

Kiváló futó: Futás sebességének meghatározása szempontjából a karakter gyorsasága 3 ponttal magasabbnak számít.

Kiváló memória: Egy majdnem elfeledett esemény felidezéséhez a karakternek elég 5 perc, hogy végiggondolja a történeteket. Ezután az emlékfelidezés diszciplinának megfelelően eszébe jutnak a dolgok.

Jó tájékozódó képesség: Ösztönösen tudod, hogy merre van a négy égtáj. Ismeretlen terepen is könnyen megtalálsz a számodra fontos ösvényt.

Őszinte tekintet: Olyan ártatlanul tudsz nézni, hogy a kisebb füllentéseket simán elhiszik neked, hiszen hogy is tudnál hazudni ekkora barna szemekkel? Persze a nagyobb simlisségekkel már megütheted a bokád.

Nagy hátrányok:

Rossz arcú: Vannak emberek akiket mindig megtalálnak. Ha valakibe beleköt a kocsmá legkeményebb embere az te leszel. Ha egy valaki lesz akit kidobnak a bárról te leszel. És ki az első számú gyanúsított? Igen, igen, te!

Morgena csapása: A karakter képességei rosszabbak társai képességeinél a szintlépésénél a k6-os dobás minden esetben 1-nek számolandó, ezen felül a karakter kap 3 ponttal kevesebből gazdálkodhat Tulajdonságai kiszámításakor.

Farkasvak: Különleges betegséged folytán alkonyatkor vagy szürkületkor nem szolgál a látásod a legmegfelelőbbben. Amennyiben félhomály uralkodik a karakterre a vak módosítók érvényesek.

Szegény: A karakter indulótőkéje szintenként 1 arany.

Szerencsétlen: A játék alatt a mesélő három dobást ami a karaktert érinti sikertelennek minősíthet, illetve sikeresnek ha ellene irányult. (Nem vehető fel a Szerencsés előnnyel együtt)

Csonka: Valami sérülés vagy születési rendellenesség folytán hiányzik a fél láb, fél karod vagy fél szemed.

Átkozott: A karakteren egy 50E-s boszorkány átok van.

Mágia érzékenység: Egyes emberek, nem tudni, hogy mért érzékenyebbek a mágia káros hatásaira, mint mások. Minden a karakterre ható varázslat E-je 20-el nagyobb.

Súlyos betegség: Egy öröklődő vagy később szerzett betegségtől szenved a karakter, ami rányomja a bélyegét akár a mindennapokra is. Ilyen lehet a vérzékenység vagy az epilepszia.

Öreg: A karakter kora már előrehaladott a kor táblázatban az V. kategóriába esik bele.

Számkivetett: Valamilyen bűnért elűdöztek otthonról vagy más büntetéssel sújtottak. Egy dolog közös valamilyen látható helyen megjelölték a karaktert. Akár szégyenbilloggal akár újjak levágásával, de egy biztos, hamar napvilágra kerül ez a jel.

Ámokfutás: Valamilyen ritka ingerre (pl. valami hang, szag stb.), amit a játékos és a KM együtt határoz meg, a Karakter gyilkológéppé válik. Mindent és mindenkit gondolkodás nélkül megtámad. A harcértékei a következőképpen módosulnak, TÉ:+40, VÉ: -40. A fegyver és pajzs VÉ-je nem adódik hozzá a VÉ-jéhez, mert a karakter nem gondol a védekezésre. Ilyenkor nem képes varázsolni vagy pszi-t alkalmazni, bár pajzsai nem módosulnak. A roham alatt asztrális és mentális módon a Karaktert csak háromszoros erősítéssel lehet befolyásolni. A rohamot a játékos nem tudja szándékosan előidézni, a roham elmúltával teljesen levert állapotba kerül, ami napokig is eltarthat. A roham 1k100+50 körig tart, ez idő alatt a Karakter mindent összekaszabol, még a holtakat is miszlikbe aprítja, ha már más támadnivaló nem akad. A karakter tehet egy akaraterő próbát, hogy részben megtartsa a kontrollt, ilyenkor ha régi jó barátal, bajtárssal kerül szembe jogosult még egy akaraterő dobásra, ha ez sikeres akkor képes volt leküzdeni a tombolást, ha nem akkor az istenek irgalmazzanak mindnyájuknak.

Kis hátrányok:

Tartozás: A karakter tartozik valakinek, vagy valakiknek. Legyen az egy nagyobb összeg, vagy egy rosszkor beígért házasság, teljesen mindegy, a múlt visszaköszönhet.

Szétszórtság: Sosem találod, hogy hova tetted azt a fránya acélt, támadnak a csapatra te pedig megint fent hagytad a szobádban a kardodat, és annyira biztos vagy benne, hogy valamit elfelejtettél, de hát ha fontos lesz majd csak az eszedbe fog jutni. A karakternek gyakran kimennek kisebb nagyobb részletek a fejéből, nem azért mert buta lenne hanem mert nem figyel oda, gyorsan cselekszik és csak utána gondolkodik.

Bosszú: Egyszer régebben nagyon rossz embert haragítottál magadra és az most a nyomodban van. Tudod jól előbb utóbb számot kell adj tettedért, de szeretnéd minél jobban elodázni azt a pillanatot.

Fattyú: A karakter fattyú nemes. Atyja elismerte, hogy az ő gyermeke, még talán oktatásban is részesítette, de sose lesz a család teljes jogú tagja, örökölni sosem fog és beleszólása se lesz a ház ügyeibe anyja póri származása okán. (Fordítva is lehetnek a szülők). De a nemesi címet használhatja. Heraldika alapfokkal rendelkező karakterek felismerhetik a karakter fattyú származását, nevéből vagy az általa használt címer módosításából.

Visszatetsző szokás: Karakternek van egy olyan szokása ami mások számára zavaró lehet, vagy egyenesen gusztustalan. Széles válfajai lehetnek ennek a hátránynak, lehet, hogy csupán a szemed tikkell, de az is lehet, hogy folyamatosan túrod az orrod.

Beszédhiba: Valamilyen beszédhiba megnehezíti, hogy megértsék a karakter mondanivalóját. Ez lehet dadogás, selypítés, hadarás vagy csak simán motyog a karakter.

Alacsony: A karakter kis növésű, faja átlagához képes kifejezetten alacsony, mindez aránytalanul.

Langaléta: Habár a karakter kifejezetten magas, de testsúlya nem tükrözi ezt a magasságot, mondhatni girhes. 14 feletti erővel nem lehet ezt a hátrányt felvenni.

Fóbia: Valamitől irtózol, legyen az egy lény vagy helyzet, esetleg egy tárgy. Ha a közelébe kerülsz megteszel mindent, hogy megszabadulj tőle. Figyelem! Több fóbia felvétele nem számít több hátránynak.

Allergia: Egy hétköznapi dolog allergiás reakciót vált ki belőled. Legyen az méz, virágpor, kutyaszőr, rettentő kellemetlen ha érintkezel vele.

Amnézia: Hosszabb, rövidebb időre az életedből nem emlékszel. Előfordulhat, hogy trauma vagy sérülés okozta az emlékezetkiesést, de mai napig kísért a múltadban tátongó üres lyuk.

Ingerlékeny: Vannak emberek akiket egy rossz szóval ki lehet hozni a sodrából. Ők azok akik először fognak kocsmái verekedés kezdeményezni, akik egy rossz szóra a másik torkának ugranak. Asztrál próbáját -2-vel dobja a karakter.

Nyakas: Ha valamit a fejedbe veszel az már pedig úgy van, az istenekért sem lehet meggyőzni arról, hogy tévedsz.

Vakmerő: Nincs túl széles szakadék, túl erős ellenfél számodra. Önhittségedben nem vagy képes helyes felmérni az előtted álló akadály nehézségét.

Különc: Te vagy az aki minden társaságból kilóg. Akinek a szokásai habár nem visszataszítóak, de mindig minden társaságon kívül helyezett. Tökéletes ismertetőjegye a nagy művészeknek, gondolkodóknak csakúgy mint a csodabogaraknak. A karakter néha szükségét érzi, hogy elvonuljon vagy akár a csapattól teljesen külön útra lépjen, egyedül.

Frontérezékeny: Időjárás változáskor hasogató migrénes fejfájása lesz a karakternek. Minden nap 20% eséllyel elkapja a karaktert ez a fejfájás. Ha nem tesz vele semmit 1k6 órán keresztül a kábulat módosítói érvényesek rá. Herbalizmus Af-al, vagy fájdalomcsökkentő szerrel ez módosítható 1k6 percre. A pszi fájdalomcsillapítás is hasznos lehet minimum 10 pszi pontért megszüntethető, de óránként meg kell ismételni.

Aluszékony: Ismerős a gondolat: Csak még öt perc? Az ágy mindig túl kényelmes és ha fel kell kelni azt sem szívesen teszed. Minden alkalommal szükséged van a kis reggeli szeánszra, hogy használható állapotba kerülhess. Ha hirtelen felébresztenek nagyon nehézkesen vagy képes reagálni a külvilágra.

Mánia: Valamilyen szokáshoz a végletekig ragaszkodsz. Ha megszoktad, hogy minden délben elfogyasztasz egy csésze teát, nehéz szabadulni ettől a szokásodtól. Kifejezetten rosszul érzed magad ha a felszerelésed nincs rendben ha mindig mindent a helyére tettél vissza.

Függőség: Valamilyen szer rabja vagy, ha nem jutsz hozzá az elvonási tünetek hamar jelentkeznek.

Állatok gyűlölete: A kutyák megugatnak, a macskák fűjnek rád, a lovak megrúgnak. Egy szóval valamiért nem jössz ki ezekkel a lényekkel.

Idős: A karakter már túl van egy s más dolgon. A kortáblázatban a III. korszak kategóriába tartozik.

Galradzsa átka: Képes vagy saját szülővárosodban is eltévedni. Ha idegen tájra vetődsz jobb ha van veled valaki aki tudja a dolgát, mert ha rajtad múlik Kránban kötsz ki, akkor is ha Erenből indultál!

Különleges kasztok:

Ahogy már azt megszokhattátok lehetőség van néhány különleges kaszt használatára is. Sok kaszt jelent meg a Rúnák hasábjain vagy az interneten amit szívesen játszottatok eddig, ezután sem zárkozunk el előlük.

Álomtáncos: Rúna magazin III/3. számában jelent meg Gazsi, Ricco és Zsolt tollából. **4. kategóriába** tartozik ez a csak elfek számára elérhető kaszt.

Árnyvadász: Bahamuth által alkotott fejjadász alkaszt, részletes háttérrel és háttéranyaggal. Ennek a **2. kategóriás** kasztnak a leírását itt találhatjátok: <http://kronikak.hu/?p=616>. Kezdsnek egy pár fátyolpengével indul.

Kadal és Tooma pap: A törpe istenek játszható papjait szintén a Rúnákban dolgozta ki Kovi. Ritkán találkozni velük a felszínen, de mindenképp élvezetes játékot nyújtanak. **4. kategóriába** tartoznak és istenüknek megfelelő felszentelt drágakővel indulnak.

Hassidis: Hogy méltán vagy méltatlanul mellőzött alkasztról beszélünk azt mindenki döntse el, de kétségtelen, hogy érdekes játékra ad lehetőséget. **3. kategóriás** kaszt, leírását pedig a Rúna

VI/1. számban található. Kezdsnek egy fogattal és a származásának megfelelő számú könnyű harci lóval indul.

Kráni fejudász: A rúna II/3. számában megjelent kaszt sok ember számára jelentett akkoriban és a mai napig örömet. Egyenesen a regények oldalairól lép le ez a karakter aki a kiemelkedettek között is kiemelkedett lehet. **2. kategóriába** tartozik. Induló felszerelése a mara-sequor, sequor és a kráni vért.

Lovagok kézikönyve: Nagyszerű kiegészítése a lovag kasztnak a különböző kultúrák eltéréseit kihangsúlyozva. Minden alkaszta játszható a szokásos lovagi megkötésekkel, kivéve a **Quirra Khinn** rend ami az **1. kategóriába** esik. Az alábbi linken elérhető: <http://kronikak.hu/?p=3663>.

Nomád harcos: Gazsi és Ricco által írt kaszt a Rúna IV/5-ben jelent meg. **3. kategóriába** tartozó kaszt induló felszerelése a visszacsapó íj.

Shenar: A Japán és Kínai orgyilkosokat idéző kaszt. Érdekes keresztezése a fejudász és hareművész kasztnak. Kezdsnek a shenar-kardot kapják. **2. kategóriás** kaszt leírása itt található: <http://kronikak.hu/?p=552>.

Vértestvériség: Rúna II/1. számában megjelent újabb fejudász kaszt. **2. kategóriás**. Induló felszerelése a ramiera, fejudászkard és az alkarvédők.

Pszi-mester: Jelen idő szerint mind északon, mind délen egy elismert rétegnek számítanak a mágiahasználók körében. A legtöbb nagyobb államban folynak képzéseik és oktatásuk úgy, mint Toronban, Pyarronban, Erigowban és Shadonban is. Emellett kevés nagyhatalmú klán és szervezet engedhetné meg magának, hogy ne tudjon sorai között ilyen tehetségekkel rendelkező renegátokat vagy akolitákat. **3. kategóriás** kaszt. Függelékben megtalálható a képzettségei, minden másban a könyv a mérvadó.

Illuzionista: Az Illuzionisták rendje ugyan köztudottan Armen városában található, de vagabond és önfejű tanítványok a kaland és veszélyek nyomában haladva, magányosan vagy kalandozó csapatokban szinte egész Yneven fellelhetőek. Ilyen módon, s mert különleges szerepjátékos lehetőségeket rejtő kaszt, értékes tagja lehet egy szerencsevadászokból álló csapatnak. Szintén **3. kategóriás** kaszt, képzettségek a függelékben, minden másban a könyv a mérvadó.

Hegi barbár: A kevésbé kifinomult szórakozásra vágyók megfelelően véreskezű kasztja szintén játszható. A Fanfár magazin 5. számában jelent meg: <http://kronikak.hu/?p=120>. **2. kategória**.

Felice hívei: Kifejezetten tapasztalt játékosoknak ajánlott kaszt az egyedisége miatt ez a női játékosoknak készült karakter. **3. kategóriás** kaszt a Rúna I/10. számában látott napvilágot Kuvik jóvoltából.

Orfenita mágus: Gulandro alternatív elgondolása a boszorkánymester kaszthoz. **3. kategóriába** került besorolásra, a részletes leírást varázslatokkal és mindennel itt találhatjátok: <http://kronikak.hu/?p=2104>.

Ork kasztnak: Az orkok kasztjai játszhatóak Magyar Gergely által készített formátumban: <http://kronikak.hu/wp-content/uploads/2014/08/orkokajatekbanmgkalandozok.pdf>. Minden kaszt besorolásának megfelelő kategóriába tartozik, kivéve az énekmondó akik **3. kategóriásak**.

Uwel szerzetes, ravator: Gulandro jóvoltából elevenednek meg a fájdalom atyjának szerzetesei. A többi szerzeteshez hasonlóan **5. kategóriás** kaszt. Itt tekinthető meg: <http://kronikak.hu/?p=2801>. Induló felszerelése a kegytárgyai.

Arshur karmai: Magyar Gergely jóvoltából vált játszhatóvá ez a különleges helyről származó harcos alkaszt. Hasonlóan a többi harcoshoz **4. kategóriába** esik. <http://kronikak.hu/?p=3779> .

Kotariai hegyi vadászok: Szintén Magyar Gergely által írt harcos alkaszt: <http://kronikak.hu/?p=4103>

Sangorik klán: Az Arshuri boszorkánymesterek. Magyar Gergely tollából. <http://kronikak.hu/?p=4258>

Manteca: Narvan bűvár harcosai Magyar Gergelytől, harcos alkaszt: <http://kronikak.hu/?p=4309>

Amundok könyve: Elérhetővé válik a játékosok számára az Arany Tenger, avagy az Amundok Könyve. Minden kaszt megfeleltethető az Első Törvénykönyv egy-egy kasztjának, ennek megfelelően is tessék kezelni azokat. <http://kronikak.hu/?p=5553>

- Hebet – Harcos
- Sznofru – Fejvadász
- Hepet – Gladiátor
- Rhó – Barbár
- Hevioso – Lovag

Ikrek Szektája: Egy újabb fejvadászokkal foglalkozó kiegészítő, természetesen lehetőséget nyújtunk ilyen karakterrel is részt venni a játékon. <http://kronikak.hu/?p=6274>

Kasztok induló felszerelése:

Minden karakter induló vagyok 10 arany szintenként!

Karakterkaszt	Egyéb induló felszerelés
Harcos	Ild. az alkaszt leírást
Amazon	Emrelin kard
Barbár	–
Gladiátor	Iskolájának megfelelő fegyverzet és vért
Fejvadász	Klánjának és származási helyének megfelelő fegyverek
Bajvívó	Stílusának megfelelő fegyverzet
Lovag	Rendjének megfelelő páncélzat, fegyverzet, nehéz ló

Tolvaj	–
Bárd	Iskolájának megfelelő hangszer
Pap	Hitének megfelelő szent szimbólum, kegytárgyak, esetleg fegyver, vért
Paplovag	Rendjének megfelelő páncélzat, fegyverzet, nehéz ló, Szent Szimbólum
Szerzetes	Kegytárgyak
Nomád Sámán	A sámán felszerelése
Harcművész	Egy fegyver
Kardművész	Slan kard és kardművész vért
Boszorkány	–
Boszorkánymester	–
Tűzvarázsló	Lángkard (Hosszúkard)
Varázsló	varázslóbot

Varázstárgyak: a karakter a kezdő vagyonából vásárolhat varázstárgyakat is. Ekkor egyszer a varázstárgy komponenseinek fizeti ki (a varázstárgynál szereplő árat) illetve a varázstárgy elkészítéséhez szükséges mana mennyiségének 1,5 szeresét fizeti ki aranyban. (megjegyzés: ha egy karakter kasztjából és szintjéből adódóan (pl. boszorkány) képes a varázstárgy előállítására akkor értelemszerűen csak az alapárat kell kifizetnie.

Méregkeverés/semlegesítés képzettséggel rendelkező karakterek szintjüknek megfelelő adag és képzettségüknek megfelelő szintű méreggel kezdenek a játékot. Természetesen pénzért vásárolhatnak ehhez még adagokat.

Függelék

Pszi mester:

Kézettség	Fok/%
Pszi	Siopa
2 nyelv	Af/5,4
Írás/olvasás	Af
Álcázás/álruha	Af
Etikett	Af
Lélektan	Af
Legendaismeret	Af
Történelemismeret	Af
TSZ Kézettség	Fok/%

3.	Lélektan	Mf
5.	Álcázás/álruha	Mf
8.	Etikett	Mf

Pszí pontjai első szinten 8, és minden további szinten ehhez 7 járul.

Illuzionista:

Képzettség	Fok/%
2 fegyverhasználat	Af
1 fegyver dobás	Af
Lélektan	Af
Kultúra	Af
Hamiskártya	Af
Tánc	Af
Álcázás/álruha	Af
Értékbecslés	Af
Kocsmái verekedés	Af
Mászás	15%
Esés	5%
Ugrás	10%
Zsebmetszés	10%
Lopózás	10%
Rejtőzködés	15%
TSZ Képzettség	Fok/%
2. Zsonglörködés	Af
3. Hátbaszúrás	Af
5. Hamiskártya	Mf
6. Álcázás/álruha	Mf

Az illuzionista minden szinten kap 30%-ot amit tetszőlegesen oszthat el százalékos képzettségei között, de egy képzettségre szintenként maximum 10%-ot tehet.

Fajok:

Vadork: A Vadork fajú karakter minden karakterisztikáját a Magyar Gergely által készített gyűjtemény alapján kérjük kidolgozni: <http://kronikak.hu/wp-content/uploads/2014/08/orkokajatekbanmgkalandozok.pdf>

Gnóm, Goblin: Ezen fajokat az Új Tekersek leírása szerint kérjük kidolgozni.

Amund: Mivel az Arany Tenger játszható ezért kérjük az ott leírtakat figyelembe venni Amund karakter készítésekor. A Hat-Neb Amundok rendelkeznek minden képességgel, míg Hebet Amundok egyikkel sem (Természetesen a fajú módosítókat megkapják).