

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) 6-osnak számolandó.

A karakterek megalkotásának legfontosabb lépése az alábbi táblázat lesz. Fontos, hogy a táblázat minden oszlopából 1-1 elemet hozzá kell rendelni a táblázat egy sorához. Minden sorban csupán 1 elemet lehet választani így jól gondoljátok meg mi az ami fontos a karakterhez. Minden sorból és oszlopból 1-1 kiválasztott elemnek kell lennie.

	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	Vad ork, Gnóm, Khál	4	150	1 nagy előny
3.	Tűzvarázsló, Boszorkánymester, Paplovag(1), Harcművész, Kardművész	Elf, Félelf, Goblin	3	140	semmi
4.	Gladiátor, Lovag, Harcos(1), Pap(1), Barbár, Bajvívó	Törpe, Udvari ork, Amund (hebet)	3	135	1 nagy hátrány
5.	Tolvaj, Szerzetes	Ember	2	130	2 nagy hátrány

- (1) : Az alábbi kasztok egy kategóriával magasabbnak számítanak: Sirenari erdőjáró, Kyelep, 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 értelem szerűen.
- (3) 1 nagy előnyt a karakteralkotás menete alatt be lehet cserélni 2 darab kis előnyre. Hátrány nem cserélhető!

Fontos!

Nagy előnyre illetve Hátrányra 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.

Minden karakter 5-ös szinten beszéli az anyanyelvét és 4-en a közöset!

Tulajdonságok:

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

Többkasztúság:

Lehetőség van **ikerkaszt** felvételére. Amennyiben valaki szeretne iker kasztot felvenni úgy az erények oszlopból az 1. sort kell kiválasztania a második kaszt számára, de nem nyer vele 2 nagy előnyt, hanem 2 nagy hátránnyal kezd a karakter. A Tapasztalati szinteket pedig el kell osztani a két kasztja között.

Előnyök és Hátrányok

Mint láthatátok 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 félmágikusnak minősül annak minden előnyével egyetemben.

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 indulótökéjéhez hozzáadhat 60 aranyat. A pénz forrása teljes mértékben a játékos döntése.

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

Kiváló iskola: Hogy a karakter a Lar-dori 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 képzettségeket 20%-al olcsóbban vehet fel. (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. Természetesen ha fel szeretnéd vinni erre a szintre a tulajdonságot pontot kell rá áldozz.

Tehetség: Vannak tehetséges emberek, akik bizonyos dolgokat már elsőre is ösztönből tanulnak. Minden KP amit százalékos képzettségre költ a karakter 4%-ot jelent. 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. Ezt nem veheti fel a Barbár, Hegyi barbár, Nomád sámán, Nomád harcos és Amund karakterek.

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

Kis Előnyök:

Kiváló Érzékszerv: Az egyik érzékszerve messze jobb mint faja többi tagjának. Az érzékszervet érintő érzékelés dobásokra +2-t kap.

Gyors reakció: A harc első körében a karakter reflexeinek hála mindenképpen megnyeri a kezdeményező dobást. Kivételt képez ez alól mikor meglepetésből támadnak rá, vagy rohamozik. A harc minden további körében a szokásos módon folyik a kezdeményezés.

Robosztus: Nagyobb és veszedelmesebben tűnsz az átlagnál. Az utcán kitérnek előled és úgy általában sokkal megfélemlítőbb a megjelenésed.

Ellana áldása: A karakter mindenkinél járatosabb a lepedőakrobatikában és ösztönösen tudod mi jó neked illetve a partnerednek. Amennyiben nem rendelkezel a Szexuális kultúra képzettséggel úgy Af-nak minősül, ha rendelkezel Af-al akkor Mf-nak minősül, aki pedig Mf-n birtokolja a képzettséget, messze földön híres szerető.

Erős immunrendszer: A karakter sokkal ellenállóbb a 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 elsőre is jó benyomást tenni embertársaidra.

Kaméleon: Ösztönösen is megtalálod 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. A karakter Fp alapját csak az akarat erő vagy csak az állóképesség határozza meg, de az teljes értékével.

Józan ész: Időről időre mikor hülyeséget csinálsz megszólal a belső hang (ami ezúttal a mesélő), hogy talán ezt át kellene gondolni még egyszer. Ha a játékos végzetes hibát követne el a mesélő figyelmeztetheti erre, hogy talán nem kellene.

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.

Fattyú: A karakter fattyúnemes. 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.

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 történéseket. Ezután az emlékfelidezés diszciplinának megfelelően eszébe jutnak a dolgok.

Jó tájékozódó képesség: Ösztönösen tudod, hogy merre van a négy égtáj. Ismeretlen terepen is könnyen megtalálod 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!

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 nem kap induló tőkét, sőt a kaszt felszereléseit sem kapja meg. Egy öltözet ruhával indulsz az is foltozott illetve egy fegyverrel, persze kissé az is csorba, de hát jobb mint a semmi.

Szerencsétlen: A játék alatt a mesélő két 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 lábad, 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 10-el nagyobb, a sebző varázslatok másfélszer nagyobbat sebeznek.

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

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

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

Kis hátrányok:

Rossz érzékszerv: Az egyik érzékszerved rosszabb az átlagnál. Hogy ez valamilyen sérülés eredménye, vagy születésedtől fogva ilyen nem változtat a végeredményen. Azzal az érzékszervvel tett észlelés dobásokra -2-t kapsz.

Furcsa szokás: A karakternek valamilyen véletlenszerű mások számára zavaró mozgása van. Ez lehet a szem tikkélése, vagy a nagyon heves gesztikuláció, a lényeg, hogy ez a szokásod sok esetben zavarja a beszélgető partnereidet.

Gusztustalan szokás: Gyakran köpködsz, dohányt rágsz, túrod az orrod, vagy egyéb más mások számára visszataszító szokást vettél fel az idők folyamán.

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.

Langgaléta: Habár a karakter kifejezetten magas, de testsúlya nem tükrözi ezt a magasságot, mondhatni girhes.

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, virágpór, 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 értéked nem haladhatja meg a 12-t. Khálok nem vehetik fel.

Rátartí: 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.

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. korkategóriába tartozik.

Az idegen: 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 fejevadász 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 fejevadász: 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 alkasztja 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 fejevadász és harcművész kasztoknak. Kezdsnek a shenar-kardot kapják. **2. kategóriás** kaszt leírása itt található: <http://kronikak.hu/?p=552>.

Vértestvériség: Rúna II/1. számában megjelent újabb fejezet kaszt. **2. kategóriás.** Induló felszerelése a ramiera, fejezetkard 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 renegeteket 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.

Hegyi 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 kasztok: 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 harcossal. Hasonlóan a többi harcoshoz **4. kategóriába** esik. <http://kronikak.hu/?p=3779>.

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

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

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

Kasztok induló felszerelései:

Karakterkaszt	Vagyon	Egyéb induló felszerelés
Harcos	18 arany	Isd. az alkaszt leírást
Amazon	6 arany	Emrelin kard
Barbár	18 arany	–
Gladiátor	12 arany	Iskolájának megfelelő fegyverzet és vért
Fejvadász	6 arany	Klánjának és származási helyének megfelelő fegyverek
Bajvívó	18 arany	Stílusának megfelelő fegyverzet
Lovag	12 arany	Rendjének megfelelő páncélzat, fegyverzet, utazó ló
Tolvaj	10 arany	–
Bárd	10 arany	Iskolájának megfelelő hangszer
Pap	6 arany	Hitének megfelelő szent szimbólum, kegytárgyak, esetleg fegyver, vért
Paplovag	6 arany	Rendjének megfelelő páncélzat, fegyverzet, utazó ló, Szent Szimbólum
Szerzetes	6 arany	Kegytagyak
Nomád Sámán	6 arany	A sámán felszerelése
Harcművész	3 arany	Egy fegyver
Kardművész	6 arany	Slan kard és tör
Boszorkány	6 arany	–
Boszorkánymester	12 arany	–
Tűzvarázsló	18 arany	–
Varázsló	18 arany	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

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	Képzetség	Fok/%
3.	Lélektan	Mf
5.	Álcázás/álruha	Mf
8.	Etikett	Mf

Illuzionista:

Képzetség	Fok/%
2 fegyverhasználat	Af
1 fegyver dobás	Af
Lélektan	Af
Kultúra	Af
Hamiskártya	Af
Tánc	Af
Álcázás/álruha	Af
Értékbecslés	Af
Kocsmai verekedés	Af
Mászás	15%
Esés	5%
Ugrás	10%
Zsebmetszés	10%
Lopózás	10%
Rejtőzködés	15%

TSZ	Képzetség	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 képzetségre szintenként maximum 10%-ot tehet.