



KRÓNIKÁK. HU KARAKTERALKOTÁSA

Tetemre hívás típusú karakteralkotás (v3.0)

HASZNÁLHATÓ SZABÁLYKÖNYVEK:

A karakterek megalkotásához az Első- és Második Törvénykönyv; Harcosok, Barbárok, Gladiátorok kézikönyve illetve a Papok, Paplovagok kézikönyve I-II használható. Új Tekercsek (*speciális*), Summarium (*speciális*), Ynevi Kóborlások (*speciális*), Alapkönyv (*speciális*) és Rúnák (*speciális*) (*Megjegyzés: papokat és paplovagokat kérjük a PPK I-II szerint kidolgozni!*).

FONTOS! A karakter előtörténete részét képezi a verseny pontozásának, ezért kérjük, hogy a karakterek előtörténeteit minden csapat egyben küldje el a kronikak.hu@gmail.com e-mail címre! (*Megjegyzés: a karakter előtörténeténél nem szabunk semmilyen formai kötöttséget vagy terjedelmi korlátozást, de a hozzávetőleges hosszúság kb. egy gépelt oldal Times New Roman 12-es betűtípussal és tartalmaznia kell a karakterek nevét, kasztját, fajtát, életkorát, szintjét és az esetlegesen felvett előnyeit és hátrányait is. Valamint a kráni karakterek mindenképp renegátoknak számítanak*)

A játékosoknak **12 000Tp**-ből kell összeállítaniuk a kívánt karakterüket az alábbi módon: meghatározza az előnyöket és hátrányokat a karakter számára, kiválasztja a fajt, egy ahhoz tartozó kasztot, és hogy mennyi pontból kívánja meghatározni induló képességeit (amibe a faji módosító még azon felül számít) és elkölti az ezekért fizetendő Tp-t. Ezek után a fennmaradó Tp-ből, úgymond szintet lép, ahányat az alapkönyvben (ET vagy MT) található táblázat alapján léphet a meglévő Tpkból.

A fennmaradó Tp-je felét (lefelé kerekítve) megkapja **ezüstben**, amiből felszerelheti karakterét ruházattal, használati tárgyakkal, esetleg fegyverekkel.

Minden szintlépésnél a k6-os dobás (Fp/szint, Mp/szint meghatározásánál) 6-osnak számolandó.

0, Elismerések

A fenti Tapasztalati ponton túl visszamenőleg is szeretnénk kedvezni a találkozóinkra visszajáró, rendszeres kalandoroknak. Ennek megfelelően minden általunk szervezett rendezvény kalandmodulján szerepelt játékos karaktere (amennyiben természetesen ugyanazzal kíván játszani ezúttal is) külön Tapasztalati pontban részesül. Ezzel is szeretnénk a találkozóink moduljainak életúttá összefűzhetőségét növelni a résztvevők körében. Ezek a „bónuszok” úgy lettek kialakítva, hogy ne borítsák fel a karakteralkotás kényes egyensúlyát, de rövidebb-hosszabb távon egy kisebb fajta előnyt jelentsenek azoknak, akik a részvételt komolyabban gondolják.

A Tapasztalati pont elismerésének feltétele, hogy valamely korábbi találkozón részt vett játékos az akkori karakterét hozza és, hogy az akkor elküldött előtörténetét az adatbázisunk tartalmazza is. Ehhez természetesen szükséges, hogy az újabb előtörténetét és plusz



tapasztalati pont iránti szándékát jóval a találkozó előtt, legkésőbb a befizetési/előtörténet leadási/jelentkezési határidő lejárta előtt. Ekkor visszakeressük és regisztráljuk a karakterét, majd egy válaszlevélben megküldjük mennyi tapasztalati pontra lesz jogosult a következő találkozón az adott játékos karaktere.

Az eddig kalandmodulok teljesítéséért kapható Tapasztalati pontok a következőképpen számolhatóak ki (segítségül a kalandmodulok jegyzéke: http://kronikak.hu/?page_id=329):

1. kategória: 100 Tp – minden olyan találkozó és verseny kalandmoduljáért amelyek ugyan nem a Krónikák szervezésében zajlottak le, de számozott részeit képezik a kampánysorozatoknak (ld. fenti link 1-5[KER]; 6-7[EMT] kalandok)

2. kategória: 200 Tp – minden olyan egynapos találkozó és verseny kalandmodulja, amelyek a Krónikák szervezésében zajlottak le az évek során, elsősorban a Kalandorkrónikák eddigi alkalmai (ld. fenti link 10-12; 14; 17-18; 21-22; 24; 26; 27; 29[KOM és KSZ]). Valamint a Hősök Napja két eddigi megmérettetése is ide számítandó.

3. kategória: 300 Tp – minden olyan találkozó és tábor kalandmodulja, amelyek a Krónikák szervezésében zajlottak le az évek során, elsősorban a Fanfár a Hősökért, Vándorkrónikák és Lombok Árnyán eddigi alkalmai (ld. fenti link 8-9; 13; 15-16; 19-20; 23; 25; 28, 30-33[KOM és KSZ])

1. Fajok Tp értékei:

1. kategória (1000 Tp): ember, törpe, udvari ork, amund (hebet){3}

2. kategória (2000 Tp): elf, félelf, goblin{1},

3. kategória (3000 Tp): dzsenn, wier, gnóm{1}, vad ork{2}, amund(hat-neb){3}, khál

{1} az Új Tekercsek vonatkozó részei alapján; {2} a Summarium vonatkozó részei alapján, {3} hebet* szolgák kasztja, hat-neb* uralkodó-papok kasztja. A(z) MTK vonatkozó részei alapján, a hebet* szolgák kasztjába tartozó Amund nem rendelkezik semmiféle(!) különleges képességgel(a faji módosítókat természetesen megkapja), a hat-neb* uralkodó-papok kasztjába tartozóak pedig rendelkeznek az összessel(nem szükséges próbadobás).

2. Kasztok Tp értékei:

1. kategória (1000 Tp): tolvaj, szerzetes

2. kategória (2000 Tp): harcos(1), gladiátor(1), pap(2), barbár, bajvívó, lovag

3. kategória (3000 Tp): tűzvarázsló, boszorkánymester(7), paplovag, harcművész(3), kardművész(4)

4. kategória (4000 Tp): boszorkány, fejjadász, bárd(5), nomád sámán, amazon

5. kategória (5000 Tp): varázsló(6)



(1) a HGB-ben szereplő harcos és gladiátor alkasztok is ide tartoznak egyetlen kivételtől eltekintve. A sirenari erdőjáró a 3. kategóriába számolandó.

(2) a papok közül Sogron, Noir, Morgena és Arel papjai is a 3. kategóriába számolandók.

(3) a harcművészeknek lehetőségük van a Rúna (I/4.) számában megjelölt harcművészeti stílusainak alkalmazására, illetve a Rúna (II/1.) számában olvasható harcművész fegyverek (Chi-harcban nem használhatóak) ismeretére az ott ismertetett módokon és áron.

(4) ld. Előnyök – Ösvények.

(5) a bárd karakter varázslatait a Rúna (I/8.) számában a bárdokra vonatkozó szabályok szerint kérjük kiválasztani.

(6) a varázsló karakter minden esetben csak dorani vagy lar-dori mágiahasználó lehet és rájuk a Rúna (II/4.) minden vonatkozó szabálya érvényes. Illetve nincsen módja 6. Tsz előtt megtanulnia a Rúnamágia Mf-ot.

(7) ld. Előnyök – Mestervizsga.

A versenyen van **mód iker- és váltott kasztú karakter** indítására is. Váltott kaszt esetén (példáiban a Doldzsah papnál) a Doldzsah-papnak kétszer kell elköltenie a két különböző kasztjára a Tp értéket, mivel kötelezően váltott kasztba lép 4. szinttől, az odáig való „eljutását” is le kell vonnia a Tp-i számából. Az ikerkaszt esetén a Tp-eket az MT-ben szereplő szabályok alapján kell elosztani.) ***Ezen felül, ahhoz hogy egy karakter váltott kasztba léphessen, a játékosnak 2000 Tp-t, ikerkaszt esetében 1000 Tp-t kell pluszban rááldoznia!***

3. Elosztható Képességpont csoportok:

1. kategória (1000 Tp): 120 elosztható képesség-pont (12-es átlag)

2. kategória (1500 Tp): 125 elosztható képesség-pont (12,5-es átlag)

3. kategória (2000 Tp): 130 elosztható képesség-pont (13-as átlag)

4. kategória (2500 Tp): 135 elosztható képesség-pont (13,5-es átlag)

5. kategória (3000 Tp): 140 elosztható képesség-pont (14-es átlag)

6. kategória (3500 Tp): 145 elosztható képesség-pont (14,5-es átlag)

7. kategória (4000 Tp): 150 elosztható képesség-pont (15-ös átlag)

8. kategória (4500 Tp): 155 elosztható képesség-pont (15,5-ös átlag)

9. kategória (5000 Tp): 160 elosztható képesség-pont (16-os átlag)

Csak emlékeztetőül: a pszi-képesség használatához **minimum 12-es intelligencia, akarat erő és asztrál** szükséges. Illetve azokkal a fegyverekkel, amelyek egy körben több támadásra



adnak lehetőséget **csak 16-os ügyesség és gyorsaság esetén** van mód egynél többször támadni, **ha karakter nem tartozik a harcós főkasztba**, mert arra az MT-ben szereplő táblázat ad útmutatást a körönkénti támadások számára nézve. Továbbá, a III/1. Rúnában megjelent **Új Pszi diszciplínák elsajátítására mindenkinek van lehetősége** az ott megjelölt Kp kifizetése után.

A fenti pontokat a következő **10 alapképesség** között kell elosztani: **Erő, Gyorsaság, Ügyesség, Állóképesség, Egészség, Szépség, Intelligencia, Akaraterő, Asztrál és Érzékelés.** (Az így kapott értékek nem haladhatják meg, illetve nem lehetnek alacsonyabbak, mint a II. táblázatban szereplő kaszt alapértékek, azonban a faji módosítókkal együtt az ott szereplő értékek is meghaladhatóak.)

A faj képességmódosítóit hozzá kell adni a képességpontok elosztása utáni értékekhez!

4, Előnyök és hátrányok:

A kalandozók Yneven töltött napjaikban számtalan vidéken járhattak és ugyannyi kalandban állhattak már helyt. Ezen kóborlásaik hozadékaként több jobb vagy rosszabb elemmel gazdagodott életük. Életre szóló barátságokat köthettek vagy csak értékes üzleti kapcsolatokat szerezhettek vándorútjaik során, de lehet, hogy egy halálukra fenekedő haragost, szervezetet is köpenyük sokat látott redői mögött tudnak. A karakteralkotás nyitottságára való tekintettel szeretnénk lehetőséget adni, hogy ezeket a jellemzőket az előtörténeten kívül is nyomatékosíthassák a játékosok. Az előnyök és hátrányok, hasonlóképpen a karakter többi jellemzőjéhez, a karakteralkotásra szánt tapasztalati pontok számát módosítják, így érdemes a karakter megformálásának az elején kiválasztani őket, a karakter elképzelésének megformálásának szakaszában.

Fontos szabály és különbség, hogy az előnyök, pozitív jellemzők Tp értéke levonandó, míg a hátrányok, negatív jellemzők Tp értéke hozzá adódik a teljes Tp értékhez!

Előnyök és pozitív jellemzők: (a Tapasztalati pontok száma levonandó a teljes értékből)

„Nogren Praedarmon zászlaja alá ezrek gyűltek a szabad világ bukott ügyéért.”

A **Karizmatikusság** azon személyek sajátossága, akik magas szépség értékük minden pozitív oldalát ki kívánják használni. Lovagok hadvezetői képességeit növelheti, bajvívók és bárdok hódításait könnyítheti meg ez a jellemző. Így a különböző kategóriáknak szépség- és intelligencia tulajdonságok követelményeiknek kell eleget tenniük a karaktereknek ahhoz, hogy a hatásuk teljes lehessen.

1. kategória (100 Tp): a karakternek van valami megmagyarázhatatlan vonzereje a másik nembeliek irányába. Jelenléte amennyiben Szépsége legalább 18, 1 E-s Vágy mozaiknak felel meg. Ha társalogni kezd és Intelligenciája legalább 12, partnerében/partnernőjében a vágy duplázódik. Mikor beszédet intéz kis- vagy nagyobb tömeghez, szavait hallva bátorságot kelthet a szívekben, és lelket önthet a csüggedőkbe is. Ha Intelligenciája 18, 1 E-s Hűség mozaiknak felel meg. Ha beszédét zavartalanul befejezhette akkor a hűség duplázódik. A



Vágy- és Hűség mozaikok erősítéséhez mindig hozzá kell adni annyit, amennyivel a karakter szépsége (vágy esetében)/intelligenciája (hűség esetében) minimum fölött van.

2. *kategória (150 Tp)*: a karakternek van valami megmagyarázhatatlan vonzereje a másik nembeliek irányába. Jelenléte amennyiben Szépsége legalább 17, 1 E-s Vágy mozaiknak felel meg. Ha társalogni kezd és Intelligenciája legalább 12, partnerében/partnernőjében a vágy duplázódik. Mikor beszédet intéz kis- vagy nagyobb tömeghez, szavait hallva bátorságot kelthet a szívekben, és lelket önthet a csüggedőkbe is. Ha Intelligenciája 17, 1 E-s Hűség mozaiknak felel meg. Ha beszédét zavartalanul befejezhette akkor a hűség duplázódik. A Vágy- és Hűség mozaikok erősítéséhez mindig hozzá kell adni annyit, amennyivel a karakter szépsége (vágy esetében)/intelligenciája (hűség esetében) minimum fölött van.

3. *kategória (200 Tp)*: a karakternek van valami megmagyarázhatatlan vonzereje a másik nembeliek irányába. Jelenléte amennyiben Szépsége legalább 16, 1 E-s Vágy mozaiknak felel meg. Ha társalogni kezd és Intelligenciája legalább 12, partnerében/partnernőjében a vágy duplázódik. Mikor beszédet intéz kis- vagy nagyobb tömeghez, szavait hallva bátorságot kelthet a szívekben, és lelket önthet a csüggedőkbe is. Ha Intelligenciája 16, 1 E-s Hűség mozaiknak felel meg. Ha beszédét zavartalanul befejezhette akkor a hűség duplázódik. A Vágy- és Hűség mozaikok erősítéséhez mindig hozzá kell adni annyit, amennyivel a karakter szépsége (vágy esetében)/intelligenciája (hűség esetében) minimum fölött van.

„A művészt a mestertől az különbözteti meg, ami a Lótusz Leányait egy toroni kéjnitől.”

A **Tehetség**, úgy mondják, istenek áldása és átka is egyben. Azonban kétségtelen, hogyha valakit a választott mesterségében tehetséges, azt sok helyen elismerik a mesterek is, nevét és alkotásait nemesek és közemberek is ismerhetik. Így könnyebben bejuthat olyan körökbe ahová pályatársai nemigen és biztos kenyérkeresetet is magáénak tudhat életének alkonyára. Szabadon kiválasztható egy olyan szakma vagy ismeretbeli tudás, ami nem harci vagy százalékos képzettség. Sem nem gyakorlati tapasztalat, hanem érzék. **Fontos, hogy csak egyetlen képzettség választható ki!**

1. *kategória (100 Tp)*: a karakter a választott képzettség mesterfokon való megtanulásához, még 10 Kp elköltésével az adott képzettség ismert és elismert művelőjévé válik.

2. *kategória (150 Tp)*: a karakter a választott képzettség mesterfokon való megtanulásához, még 5 Kp elköltésével az adott képzettség ismert és elismert művelőjévé válik.

3. *kategória (200 Tp)*: a karakter a választott képzettség mesterfokon való megtanulásakor, az adott képzettség ismert és elismert művelőjévé válik.

„Egylövés Ragor történetét ismeritek? Mielőtt ez megesett még nem így hívták...”

A kalandok és nehézségek megéléséhez, túléléséhez sokszor a harci tapasztalat és gyors észjárás is kevés lehet. Ezért nem árt, ha segítőtársak és égi istenek pártfogása mellett akad a kalandozó fegyvertárában némi **Mázli** is. Sikertelen próbádobások és végzetes hibák kiküszöbölésére, szélsőséges esetben a karakter halálának elkerülésére is alkalmazható ez a jellemző tulajdonság. A kategória által meghatározott százalékpróbát, naponta egyszer (két éjközép közötti idő) dobhat a karakter a KM felszólítására. Ekkor vagy az adott értéke alá vagy egy Km által meghatározott célszámra kell a próbát megdobnia. Dramaturgiailag



fontosabb képességpróbák, 01-es támadó dobások illetve tisztázatlan szituációk esetén (pl. felvette e karakter a sodronyingjét a harcba torkolló városi sétához). **Fontos, hogy a százalékérték a játék elején, a mesélő előtt kerüljön kidobásra és Szerencse vagy Mázli névvel a százalékos képzettségek között felsorolásra kerüljön. A képzettség párhuzamosan felvehető a 'Senki bolondja' hátránnyal, de ekkor annak a százaléka levonandó a Mázli értékéből!**

1. kategória (100 Tp): a karakter szerencséje 5k10% lesz a játék folyamán

2. kategória (150 Tp): a karakter szerencséje 7k10% lesz a játék folyamán

3. kategória (200 Tp): a karakter szerencséje 10k10% lesz a játék folyamán

„Isidor de Sedierta légiója súlyos csapást mért a Manifesztációra és szívesen látott vendég lett Pyarronban.”

A kalandozók számára fontos, hogy nevüket és tetteiket megőrizték a későbbi korok, de legalább a következő városban ehessenek, ihassanak egyet a ház ajándékából. Vannak kalandorok, akiket a **Híresség** és a vele járó földi gyönyörök elnyerése visz veszélyes utakra és vannak akik bár megvetik a világi nagyzsolást, tetteik hírét mégsem tudják elpalástolni világjáró bárdok húrjai és krónikások pennája előtt. **A Híresség kétélű fegyver és a karakternek kötelező a Hírhedtség hátrányt is azonos kategóriában felvenni és külön vezetni a karakterlapon.**

1. kategória (100 Tp): a karakter számot tarthat a rendháza, pártfogói teljes segítségére akárhol jár; meglehet bárdok és dalnokok dalaiban tetteit név nélkül visszahallja; 25%-a van rá, hogy felismerik jellemző külső jegyeiről a népesebb városokban (ha az látható)

2. kategória (150 Tp): a karakterhez gyakran érkehetnek felkérések és kedvező munkák komoly személyektől, szervezetektől is regionális szinten; tetteiről szóló dalok kedvelt szórakozóhelyek gyakori műsora és nevesebb dalnokok előadása; 50%-a van rá, hogy felismerik jellemző külső jegyeiről a népesebb városokban (ha az látható)

3. kategória (200 Tp): a karaktert megelőzheti híre és lehet a következő városból érte küldenek kocsit vagy testőrséget, történeteit már kódexek is őrzik a dalnokok népszerű dalai mellett és felhajtók küzdenek érte; 75%-a van arra, hogy felismerik jellemző külső jegyeiről a népesebb városokban (ha az látható)

„Madarat tolláról, embert kapcsolatáról.”

Meglehet a kalandozók tetteikkel világhírt nem is, de lekötelezettek vagy adósokat szereztek az útjaik során. Olyan emberek vagy titkos testvériségek is lehetnek ezek, amelyekkel a köznapi ember nemigen találkozik vagy csak nem is tud róla. Alvilági személyek vagy egyházak területi megbízottjai lehettek részesei kalandozók egykori küldetéseinek. **Ennek megfelelően van mód az előny többszöri felvételének (játékos karakterre nem lehet felvenni).** Alkalmas lehet összekötőkkel vagy felhajtókkal való kapcsolatfelvételle, helyismerettel rendelkező barátok megkeresésére szorult helyzetben vagy csak valakire a dorani városállamban, ha a kelleténél nagyobb titokra akadt az egyszerű fegyverforgató.



1. *kategória (100 Tp):* több ismerős az adott (előre meghatározott) városban (vidéken), semleges karakterek, akikkel a karakter már került üzleti kapcsolatba, de nem mélyült el, személyes kapcsolattá.

2. *kategória (150 Tp):* barát vagy fontosabb kapcsolat az adott (előre meghatározott) városban (vidéken). Bizonyos helyzetekben egy rivalizáló volt ellenség, esetleg egy megcsalt és elhagyott kedves hasznosabb lehet a bűnbak szerepére, mint a karakter maga. **Vagy** kapcsolat egy helyi szervvel (lásd 1. kategória).

3. *kategória (200 Tp):* lekötelezett és adós az adott (előre meghatározott) városban (vidéken), aki pénzzel vagy a „vérével” adósa a karakternek. Amiben lehet, segítségére van, akár az életének feláldozásával is (az ésszerűség határain belül). **Vagy** egy fontosabb szervezet barátsága (lásd 2. kategória).

„Úgy tűnik, az óidőkben a szerafizmus sokkal szélesebb körökben volt elterjedve, mint manapság.”

A **Titkos hagyomány** Yneven sok kultúrában és sok helyen megtalálható, még ha csak emléke is mondákban, legendákban. Azonban ősi írásokból vagy elfeledett korok lényeinek szájából újratulva a múlt rítusait nagy hatalomra tehetnek szert a halandók, még ha ehhez sokszor nagy áldozatokat is kell meghozni. Cranta örökségének, Démonikus Ó-birodalom megmaradt kultuszainak példája mutatja, hogy milyen a karnyújtásra lévő hatalom birtoklására feltett lelkek sorsa. Azonban ezek sem elegek azok, hogy a kétségbe esett szívű halandókat a kárhozat vagy a démonikus síkok felé vezető utakról elterelje.

1. *kategória (nem választható):* a síkokon túli hatalmak megcsapolására alapuló mágia mellyel a mágiahasználók hatalmuk megtöbbszörözésére képesek életerejük felhasználásával

2. *kategória: (nem választható):* az elsődleges anyagi sík mitikus, „jelenlévő” lényeiivel kötött paktumokkal szerzett hatalom felhasználásának a módja

3. *kategória (200 Tp):* a démoni síkok lakóival köthető, a közös célokért létrejövő szövetségek ösvénye (ld.: <http://kronikak.hu/?p=118>)

„... kígyók martalékával ölelkezz, a bátrakat pedig kárhozd! – Idézte pontosan a kárhozat esküjének utolsó sorait”

Az **Emlékezőkészség**, avagy **Emlékfelidezés** olyan emberek, és persze egyéb más szerzetek, sajátja, akiknek memóriájuk kiemelkedő, mondhatni túlfejlett. Vannak, akik könnyebben jegyeznek meg arcokat és a hozzájuk tartozó neveket, másoknak a vizualításban rejlik az erősségük, így épületeket, helyeket képesek beleégetni emlékezetükbe, pusztán egy pillantással. Hatása hasonló az azonos nevű pszi diszciplínához, de ehhez természetesen nem kell az elme művészetében járatosnak lenni, sőt mivel ez adottság, az esetek többségében még külön figyelmet sem igényel használata, mondhatni passzívan működik.

1. *kategória (100 Tp):* A Karakternek rendkívüli a szövegmemóriája. Első hallásra képes hosszabb szövegeket megjegyezni és bármikor szó szerint idézni.



2. kategória (150 Tp): A Karakternek fantasztikus az arc- és névmemóriája, mindenkit képes megjegyezni.

3. kategória (200 Tp): A Karakternek átlagon felüli a vizuális emlékezete. Egy helyiséget, képet, látványt 100%-os hűséggel képes felidézni, akár évek múlva is.

„Ugyan uram, ne legyen oly kegyetlen, hisz ez a gyermek csak egy szegény árva, és ha szabad megjegyezmem, ha valakinek hát önnek tudnia kell mit is jelent ez”

Vannak bizonyos személyek, akik hasonlóan ékes és/vagy kedveskedő szavakkal „hadakoznak”, akik könnyedén simítják el a félreértéseket két ellenkező érdekelten rendelkező fél között, akár kritikus, vért kívánó szituációban is. Ők a **Született Diplomáták**. Sokan sokféleképpen veszik hasznát ezeknek az embereknek, olykor királyok, nemesi udvartartások alkalmazásában állnak, máskor pedig különféle rendházaknak dolgoznak összekötőként, de az is lehet hogy egyszerű széptevők csupán, akik saját részre kamatoztatják tudásukat. Megjegyzendő, hogy a Politika/Diplomácia nevű képzettség nem azonos ezen adottsággal, hiszen az ennél sokkal nagyobb tudást biztosít ismerőjének. Ezen előny inkább amolyan érzék, hogy hogyan is bánjunk bizonyos emberekkel, és adott esetben megérezzük, kitaláljuk mit is szeretne, illetve mit szeretne hallani.

1. kategória (150 Tp): A Karakternek igen nagy érzéke van a kényes ügyek kezelésében, könnyedén oldja fel a félreértések okozta problémákat, mindössze egy sikeres Akaraterő és Intelligencia próbát kell tennie (mindkét próba sikere szükséges).

2. kategória (200 Tp): A Karakter igazi diplomata, bármilyen sértést, félreértést el tud simítani, csak Intelligencia próbáját kell sikeresen letennie.

„Erre nem megperdült az a vadember, az utolsó pillanatban, mikor már csak egy hüvelyknyire voltam az övétől... aztán már csak a felém zubogó öklére emlékszem”

Egyesek kifinomult ösztöneiknek, és természetfeletti érzékeiknek köszönhetően egyfajta hatodik érzékkel rendelkeznek. Ezt nevezzük **Veszélyérzéknek**. Hiszen ez nem azonos a hatodik érzék nevezetű pszi diszciplínával, sem működésében, sem hatásában, legfeljebb csak sokban hasonlít rá. Ők azok akik megérik a rájuk (és csak is rájuk!) irányuló veszedelmet, bármilyen formában is nyilvánuljon az meg, ám annak mibenlétét illetve irányát, ekkor sem képesek megállapítani. Egyes természeti népek, vadállati ösztönökkel rendelkező barbárok, illetve a Khál faj sajátja elsősorban az ilyesfajta veszélyérzék.

1. kategória (100 Tp): A karakternek 15% esélye van a veszély megérzésére, amely 30%-ra emelkedik, ha az életét is fenyegeti.

2. kategória (150 Tp): A karakternek 25% esélye van a veszély megérzésére, amely 50%-ra emelkedik, ha az életét is fenyegeti.

3. kategória (200 Tp): A karakternek 35% esélye van a veszély megérzésére, amely 70%-ra emelkedik, ha az életét is fenyegeti.

„Shaka'thorr. – szólalt meg az Ilor azon a nyelven, amit hetekkel ezelőtt még csak hallomásból ha ismerhetett.”



Azok akiket **Nyelvzseniként** emlegetünk páratlan tehetséggel igazodnak ki a különböző nyelvek útvesztőjében. Ők azok akik akár több tucat nyelven is megtanulhatnak öregségükre, vagy ha ennél jóval csekélyebbet is tesznek magukéval, akkor azt viszont játszi könnyedséggel teszik. Mindannyian hallhattunk már történeteket, mikor a hadifogságba esett katona hetek alatt megtanult kommunikálni a rabtársaival, fogvatartóival, pusztán azzal hogy figyelte őket és beszédüket.

1. kategória (100 Tp): A Karakternek kiváló érzéke van a nyelvekhez, 3k10 Kp-t kap, amit csak nyelvtanulásra költethet élete folyamán, persze csak akkor, ha alkalma van a nyelvvel ismerkedni. *Megjegyzés:* Ez ugyebár azt is jelentheti, hogy nem köteles az összes így szerzett nyelvi képzettségpontját azonnal karakteralkotáskor elköltenie, hiszen akkor tanulhat ha: „, ha alkalma van a nyelvvel ismerkedni”. Kérdéses, nem egyértelmű helyzetekben, a tanulás pontos idejének megszabása, minden esetben a Km feladata, és jogköre.

2. kategória (150 Tp): A Karakter nyelvzseni, 5k10 Kp-t kap, amit csak nyelvtanulásra költethet élete folyamán, persze csak akkor, ha alkalma van a nyelvvel ismerkedni. Az előző kategóriánál leírt megjegyzés erre a kategóriára is érvényes!

„... nem csupán elhajolt a csapások elől, hanem szinte táncolt az ellennel, majd hirtelen felugrott a párkányra akár egy macska, és úgy is távozott”

Egyensúlyérzék a neve ennek a veleszületett adottságnak, habár néhányan nevezik testkoordinációnak is. Macskaügyességű tolvajok és besurranók, cirkuszi akrobaták, avagy nagyon tehetséges mutatványosok is lehetnek ők, kiket ezzel az előnnyel áldottak meg az égiek. Mivel ez egy igen sokrétű és sokszor igen látványos adottság, ezért ezekre a tehetségesekre előbb vagy utóbb bizton felfigyelnek a szakértő szemek. Később pedig bizton a kevésbé szakértőek is, ha igazán látványosan kihasználja a játékos eme előnyét.

1. kategória (150 Tp): A játékos, akinek karaktere ezzel az előnnyel rendelkezik, jelenetenként, kritikus szituációnként egyszer újradobhatja elvétett **mászás, esés, ugrás, lopózás, kötél-tánc, zsebmetszés,** illetve az ezek bármelyikéhez kapcsolódó képzettségpróbáját. A Jelenet, szituáció behatárolásánál a döntő szó természetesen a Kalandmesteré. Ezen idő alatt pl. mind az esés, mind az ugrás próbáját újradobhatja egyszer a játékos, ha mindkettőt elvétette. Az időbeni korlát pedig azért van, hogy azért mégse dobhassanak körönként újra és újra a vérszemet kapott ügyeskedők.

2. kategória (200 Tp): Az előző kategóriánál említett előnyök mellett (!), ezen a szinten karakter képessé válik arra, hogy az ugrás képzettségéből származó plusz Védő Értéket akkor is kihasználja, amikor mások, akik szintén birtokolják ezt a képzettséget már nem képesek erre. Ez azt jelenti, hogy ők akkor is megkapják ezt a plusz Vé-t, ha úgymond nincs helyük elugrálni, tehát szinte minden körülmények között, bármilyen kevés legyen is a szabad hely (persze itt is a KM-é az utolsó szó). Tehetik ezt azért, mert adottságuknak hála olyan kunsztokra is képesek, amiket látva másnak tátva marad a szája. Példának okáért: egyik lábukról a másikra szökkennek, átgurulnak az ellen lába között, avagy már-már embertelen pózokat vesznek fel.

„A szembenálló kardművészek egymás testtartásából kiolvasták a másik iskoláját és stílusát.”



A szabályrendszerben némileg mostoha módon kezelték a kardművészek által járható **Ösvényeket**. A karakteralkotás során létrehozott slan vívó dönthet úgy, hogy egy speciális iskola előnyeivel indul vagy megelégszik a kaszt nyújtotta alaplehetőségekkel. Természetesen több iskolaformát jegyeznek Tiadlan, Niare és Enoszuke tekercei, mint az alább felsoroltak, hatékonyságuk okán lettek kiemelve ezek.

1. kategória (150 Tp): 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.

2. kategória (200 Tp): 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 töltsék, ameddig a soraik fel nem zárkoznak újból. Ez a stílus Tiadlan keleti és nyugati határain terjedt el elsősorban, de szuke iskolák is előszeretettel tanítják.

3. kategória (250 Tp): 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.

„A boszorkánymester döbbenet nézte végig, ahogyan az ostoba barbár lerázza magáról a varázslat béklyóit, amelyek padlóra küldték társait, és állatias kiáltással meglendíti láncos buzogányát.”

Ynev kontinensén több olyan nép él amely közelebb él a természethez és a világokat elválasztó résekhez. Természeti népek, ősfajok leszármazottjai, akiken a „civilizált mágia” kevésbé vagy egyáltalán nem talál fogást. Hasonlóan a nomádok névadás szertartásához, a korgok természetes mágiaellenállásához több olyan hagyomány létezik, ami követőit felvértezi a **Mágiatűrés** képességével. Természetesen egy jól elsütött villám vagy egy tűzlabda mindenkit ugyanúgy sebez, mint a kard vagy nyíl. **A következő mágiaformák ellen lehet az előnyt felvenni: Átkok, Rontások, Nekromancia, Asztális – és Mentális operációk.**

1. kategória (150 Tp): a karakter a hagyomány felnőtt korú beavatottja, az öt célzó mágiák 10E-t veszítenek vagy nem is fejtik ki hatásukat (a mágiaellenállás próba csak a levonás után történik meg). 5% hogy a varázslat létre sem jön vele szemben.

2. kategória (200 Tp): a karakter a közösségének egy kiemelt tagja, akinek különleges sorsot szánnak a hitvilágukban. Az öt célzó mágiák 15E-t veszítenek a mágiaellenállás próbát megelőzően és így fejtik vagy éppen így nem fejtik ki hatásukat. 10% hogy a mágia eleve létre sem jön vele szemben.

3. kategória (250 Tp): a karakter egy kiválasztott, akit egy felsőbb síkok lakója támogat vagy életében olyan hatások érték, amelyek örökre megváltoztatták a lelkét. Az öt célzó mágiák 20E-t veszítenek vele szemben és 15% esély van, hogy egyáltalán nem is valósulnak meg.



„Minden szem rám szegeződött és én az ég felé löttem istenem hatalmától ragyogó pörölyömet: – Legyen meg az Építő akarata!”

Senki sem tudja bizonyosan mi szükséges ahhoz, hogy valakiből vagy valamiből isten váljon. Azonban annyi biztos, hogy a hívekkel kezdődik el minden. Ynev világán számtalan szekta, klán és más egyesülés keresi a módját, hogy saját „túlvilági” hatalmasságukat „evilági” hatalomhoz juttassák és így általa ők maguk is kiemelkedjenek a halandók tömegéből. Az **Új Hit** Előny révén 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.

1. *kategória (50 Tp):* a választott égi/földi/túlvilági hatalmasság egy választott szféra Kis Árkánium Litániáinak használatát teszi lehetővé egy követőjének. **(Plusz képzettség: Vallásismeret Af a hatalom mibenlétének ismeretiről)**

2. *kategória (100 Tp):* a választott égi/földi/túlvilági hatalmasság két választott szféra Kis Árkánium Litániáinak használatát teszi lehetővé egy követőjének. **(Plusz képzettség: egy választott képzettség Af a hatalom természetére jellemző csoportból)**

3. *kategória (150 Tp):* a választott égi/földi/túlvilági hatalmasság három választott szféra Kis Árkánium Litániáinak használatát teszi lehetővé egy követőjének. **(Plusz képzettség: egy választott képzettség Mf a hatalom természetére jellemző csoportból)**

„Kiterjesztette a tudatát és hallgatta, csak hallgatta az elmék között cikázó üzeneteket.”

Az elme különleges erejét Ynev minden fejlett kultúrájában felismerték. A legteljesebb felhasználását azonban csak **Siopa tanain** keresztül ismerte meg az embernem. A Pszi-mesterek tudomány túlmutat a példaként ismert diszciplínáikon és képességeik tárházának fejlesztéséhez megismerhetnek és elsajátíthatnak ősi hagyományokat is. **(megjegyzés: a III/1. Rúnában megjelent Új Pszi diszciplínák elsajátítására mindenkinek van lehetősége az ott megjelölt Kp kifizetése után)**

1. *kategória (100 Tp):* a **mentát** képzésen átesett pszi-mesterek elsősorban nemesházaknál teljesítenek szolgálatot, pyar érdekeltségű állomáshelyeken tevékenykednek. Tudástáruk kiterjed az fehér D20 Alapkönyv Siopa diszciplínáira is.

2. *kategória (150 Tp):* 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.

3. *kategória (200 Tp):* egy niarei eredetű pszi-mester iskola a **Kino-Baruko**, mely az alkalmasnak bizonyuló jelölteket ruhazza fel az elme ősi útjának tanaival. Egyedi eszköztáruk az Ynevi kóborlások Rossz csillagzat alatt című kalandjában található meg.



„Széttárta a mellkasa felett a ruhát és végigsimított a tetoválások buja egymásba fonódó rajzolatain. Igen, így már képesnek érezte magát az előtte álló feladat teljesítéséhez.”

Boszorkánymesterek számára nyílik meg az a lehetőség, hogy képességeik igazi csúcsát elérjék. **Mestervizsga** révén bizonyíthatják, hogy egyes iskolaformáikban kiemelkedtek a pályatársaik közül és egyedi rendekben szereznek beavatást magasabb misztériumokba.

1. kategória (100 Tp): a Hergoli Villámmesterek között a mágikus erők pusztító hatása felett szereznek uralmat az arra érdemesek. A Rúna V/1. számának Magisztériumában megfogalmazottak szerint villámvarázslataik sebzése a mágikus tűzéhez válik hasonlatossá.

2. kategória (150 Tp): 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.

3. kategória (200 Tp): Krán titkos művészete az élő méreg, 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.

Hátrányok és negatív jellemzők: (a Tapasztalati pontok száma hozzáadandó a teljes értékhez)

„Isidor de Sedierta lerombolt egy toroni határvárat és hamarosan elhagyta Észak-Ynevet.”

Sokszor a hírességnek megvan a maga hátránya, de az is előfordul, hogy valakinek csak a rovásait tartják számon. Egy mestertolvajnak, ha névtelenül is egy idő után forró lehet a talaj a lába alatt és olyan vidékre vágyik ahol nem szívlelhetik, de ekkor is számolnia kell azzal, hogy haragosainak talpnyalói, szövetségesei a konc reményében kárára tesznek abban az esetben ha felismerik. Szélsőséges esetben azonban lehet, hogy a **Hírhedség** a karakter előnyére válik, hiszen egy kegyetlenségéről vagy bajba jutottságáról híres bérgyilkos akár megbízásokat is kaphat, igaz nem mindig a legmagasabb körökből. **Fontos, a Hírhedség önálló, a Hírességtől külön kezelendő jellemző és nem igényli annak felvételét!**

1. kategória (50 Tp): a karakternek nemigen adnak kölcsön az ismerősei, biztonság kedvéért, ha éjszaka találják az utcán, a városőrség a fogdán tartja reggelig, arca elévült körözüvényekről tekint vissza; 25%-a van rá, hogy felismerik jellemző külső jegyeiről (ha látható)

2. kategória (100 Tp): a karaktert vannak városok, ahonnan kitiltották, politikailag érzékeny szervezetek látatlanban is halállistájukra írták fel a nevét, a fejére kitűzött vérdíjért olykor megjelenik egy-egy fejevadász; 50%-a van rá, hogy felismerik jellemző külső jegyeiről (ha látható)



3. kategória (150 Tp): országok, teljes egyházak tartják nyilván, mint az első tíz ellenségük egyikét, nemegyszer kalandozó csapatokat, fejedésklánokat fizetnek meg, hogy holtan tudhassák, 75%-a van rá, hogy felismerik jellemző külső jegyeiről (ha látható)

„Soha ne hidd, hogy elfelejtették a tartozásaidat, még az istenek is számon tartják a magukét.”

Egy világjáró kalandozó életében a **Tartozás** sokféle lehet, típusától és komolyságától függően. Meglehet csak egy helyi alvilágnak tartozik némi pénzmaggal vagy egy jegyes és annak ideges férfitörzsei várják vissza a karaktert. Azonban meglehet, hogy családja vagy személy ellen vérbosszút fogad egy személy vagy egy szervezet. Talán éppen egykor volt társait üldözik őt árulásáért. Akárhogyis, ezek a dolgok kihathatnak a játékos későbbi kalandjaira.

1. kategória (50 Tp): a karakternek van egy kisebb pénzügyi vagy egy komoly természetbeli tartozása múltjának egy szereplőjével szemben (pl. összeszedni a pénzt egy új templomra, megkeresni az egyik elcsavargott rokont)

2. kategória (100 Tp): egy múltban elkövetett hibájáért valaki a nyomában van és a halálát akarja, egy komolyabb alvilággal szemben tartozásának fizetési határideje lejárt és számíthat arra, hogy komoly következményei lesznek

3. kategória (150 Tp): renegátként valaha volt klántársai a vérére szomjaznak és kutatják a nyomát északon és délen egyaránt; szent esküvel fogadta, hogy a rendjének fontos varázstárgy nélkül sohasem tér vissza

„Sokakat ölt meg hamarabb az öldöklő indulat, minthogy kardot emelhetek volna bosszújuk tárgya ellen.”

Megesik, hogy a vándorutat nem önként, az ismeretlen hívásának engedve kezdik el a kalandozók, hanem egy **Bosszú** beteljesüléséhez vezető úton rázódnak bele a kalandor életmódba, hogy ha el is érik céljukat, sokszor életük végéig rajtuk marad a vándorciszma. Annak beteljesüléséhez azonban hosszú út vezet, mely egyre jobban elszakítja az embert az otthonától és a békés élettől.

1. kategória (50 Tp): a karakter becsületén esett sérelem miatt üldöz egy csalót, hogy becsületes párbajban eleget tegyen a nemesi kötelezettségeinek

2. kategória (100 Tp): a karakter rokonain esett komolyabb sérelem révén (pl. megbecstelenített női rokon) fogadott bosszú; személyes sérelem (maradandó sérülés felett érzett fájdalom) révén fogant bosszúszándék

3. kategória (150 Tp): epikus bosszú, a karakterhez legközelebb álló személy halálával kiváltott, egy konkrét személy vagy szervezet ellen fogadott vérbosszú, ami csak az egyik fél pusztulásával teljesíthető be

„Egylövés Ragor történetét ismeritek? Mielőtt ez megesett még nem így hívták...”



A világon mindig voltak és lesznek olyanok, akik úgy érezték, hogy az ág is húzza őket és van amikor ez így is van. **Senki bolondjai** ők, akik vélt vagy valós balszerencséjük révén léptek a kalandozók útjára. A szerencsétlenségük értékét a karakterlapon kell jegyezniük, amelynek értéke a választott kategóriától függ. Hasonlóan a Mázli jellemzőhöz, a dramaturgiaiailag fontos alkalmak és vitás kérdések megoldása lehet a KM döntésének megfelelően. Egy naponta egyszer dobatható (két éjközép között) a százalékérték alá vagy egy célérték fölé a kalandmester döntésétől függően. A Senki bolondja és a Mázli jellemző együttes meglétekor az előbbi kidobott értéke kivonandó az utóbbi kidobott értékéből (negatív érték is lehet).

1. *kategória (50 Tp):* a karakter szerencsétlensége 5k10% lesz a kaland folyamán

2. *kategória (100 Tp):* a karakter szerencsétlensége 7k10% lesz a kaland folyamán

3. *kategória (150 Tp):* a karakter szerencsétlensége 10k10% lesz a kaland folyamán

„...és mire elértük végre a nyavalyás völgyet a vezetőnk sikítózva elkezdett visszafelé futni.”

Az emberek, de más fajok is őriznek magukban természetes, ősi félelmeket. Az érzékenyebbek nem is tudják ezeket mind elnyomni magukban és félelmüket nevet is adott az ismert tudomány: **Fóbia**. A jellemző meghatározásakor a fóbia kategóriáján kívül annak típusát is meg kell határozni (pl. tétiszony, arachnofóbia, klausztrofóbia). A lehetőségeknek a játékos képzelete és a kalandmester jóváhagyása szabhat csak határt.

1. *kategória (50 Tp):* ha a karakter látja és/vagy tudatában van félelme tárgyának jelenlétében akkor a harc félelem hatása alatt módosítói érvényesek rá

2. *kategória (100 Tp):* ha a karakter látja és/vagy tudatában van félelme tárgyának jelenlétében akkor a harc kábultan módosítói érvényesek rá

3. *kategória (150 Tp):* ha a karakter látja és/vagy tudatában van félelme tárgyának jelenlétében akkor a harc félelem bénultan módosítói érvényesek rá

„Előbb csak egy senkiházi bandavezér volt. Aztán meg már tábornok hirtelen. Ma ő dönt életről és halálról.”

Az emberek életében mindig van egy meghatározó eszme, ami a körülöttük lévő világ és a szellemük találkozásakor alakul ki. Ezek lehetnek akár semleges gondolatok és érzések, de elvakult vallásos fellángolás is, de lehetnek **Mániák**. Vannak, akik idővel megváltoznak, jellemük formálódik, vagy torzul, de vannak akik bizonyos ideáikból nem engednek semmiért és van, hogy saját démonjaikat sem képesek szabadon eresztetni. A megszállottság is ezen lista tagja lehet, azonban ők már nem játékos karaktereknek minősülnek. Ezt érdemes figyelembe venni a karakter elképzelésekor.

1. *kategória (50 Tp):* **megalománia**, felsőbbrendűség tudat és hatalomvágy, mindenképp dominálni igyekszik a környezetében és senkit, vagy csak keveseket tart magával egyívásúnak

2. *kategória (100 Tp):* **mániás agresszió**, amely minden szituációt egyoldalú erőszakkal igyekszik megoldani és az ellenfele teljes és végleges elpusztításával.



Vagy pirománia, mely egy kóros gyújtogatás formájában megjelenő betegség, Sogron hívei között kiemelt tiszteletük van.

3. kategória (150 Tp): **üldözési mánia**, amely lehetetlenné teszi, hogy sikeres vagy sikertelen észlelés esetén ne mindig veszélyt és gyanús jeleket vegyen észre a karakter, még hatodik érzékkel is.

*„ Tudtuk hogy az út egyik végén végre a menedék vár ránk, a másikon pedig a biztos halál...
de vajon melyik is volt a helyes irány ? ”*

Nevezik a koncentrációkészség hiányosságának, vagy egyszerűen **Szétszórtság**nak, de vannak babonásabb vidékek ahol a káosz lenyomatának, csírájának tekintik eme személyiségjegyeket. Kétségtelen hogy az efféle emberek olykor igen zavaróak lehetnek, és sokszor megnehezíthetik társaik dolgát, ezért sokan nem is kedvelik a fajtájukat. Megjegyzendő hogy valóban a Káosz jellemű karakterekhez, és fajzatokhoz állnak legközelebb ezek a jellemvonások, jellemhibák.

1. kategória (50 Tp): Meggondolatlan (mindig az első eszébe jutó megoldást választja, nem mérlegel, könnyen kicsúsznak olyan dolgok a száján, ami miatt később főhet a feje).

2. kategória (100 Tp): Feledékeny (nem szabad semmit sem rábízni, mert hajlamos elfelejteni. Hogy egy bizonyos dolgot elfelejt-e, azt Intelligencia-próbával lehet megtudni).

3. kategória (150 Tp): A Karakternek gyenge a koncentrálóképesége. Minden elmélyülést, odafigyelést jelentő dolognál, (pl. pszi, varázslás stb.) Akaraterő próbát kell dobnia.

*„Az addig békésen teázgató kardmesternél egyszer csak elpattant valami... mészárlás volt,
nem más, a bennlévők felét lekasabolta mire sikerült kilőni.”*

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.

1. kategória (100 Tp): A Karakter még tehet egy Akaraterő próbát, mielőtt elborul előtte a világ, ha ez sikeres, akkor nem veszti el teljesen az önkontrolját miközben tombol. Ez gyakorlatilag azt jelenti, hogy ugyanúgy a már fent leírt ámokfutásba kezd, viszont ha eközben egy szeretettére, régi jó barátjára, vagy ezekhez hasonló, hozzá közel álló személyre emelné kezét, a Mesélő újra dobathat Akaraterő próbát a játékosal, és ha most is sikerrel jár, akkor visszakapja az uralmat a teste felett. Ha viszont a próba, illetve próbák sikertelenek, akkor az istenek irgalmazzanak mindnyájuknak.



2. *kategória (150 Tp)*: A Karakter önerőből semmilyen módon nem képes leküzdeni a rohamot, ha teljesül a meghatározott feltétel – inger, a karakter teljesen átadja magát a fent leírt Ámokfutásnak.

„Az ünnepelt hadvezér, az Aszisz bika, a tengermellék megbecsült alakja... egy méhcsípés majdnem elvitte.”

Allergiának nevezik a testünk eme hibáját, a szervezetünk gyengepontja ez. – mondják akiket ilyen hátránnyal sújtottak az égiek, avagy a felmenőik. Hiszen érthetünk ezalatt veleszületett, avagy az idők során kialakult rendellenességet is. A jellemző meghatározásakor az allergia kategóriáján kívül annak típusát is meg kell határozni (értsd: mire allergiás a karakter). A lehetőségeknek a játékos képzelete és a kalandmester jóváhagyása szabhat csak határt.

1. *kategória (50 Tp)*: Enyhe allergiás reakció: tüsszögés, viszketés, nyálkahártyák irritálódása.

2. *kategória (100 Tp)*: Fokozott allergiás reakció: heves, égető viszketés, hosszan tartó tüsszögés, könnyezés, heves rosszullét.

3. *kategória (150 Tp)*: Heves allergiás reakció: igen súlyos rosszullét, fulladás, ájulás.

„Csákyákat készíts! – üvöltött az ősz duhaj, miközben a csonka kezét ékesítő aranyszín kampóval vadul hadonászott”

Nevezhetjük **Torzulásnak**, avagy vele **Született hiányosságnak** is, hiszen ahány féle fajzat, annyi féle hiányosság. Vannak, akik hiányzó vagy csonka végtaggal születnek, és vannak kiket ütközetben fosztanak meg a lábuktól, vagy egyik szemük világától, de az sem elképzelhetetlen, hogy a szerencsétlen mióta az eszét tudja hadar és a dadogás gyötri. A torzulások tárháza végtelen, a lehetőségeknek pedig a játékos képzelete és a kalandmester jóváhagyása szabhat csak határt. Alant igyekszünk több példával is szolgálni az érzékelhetőség kedvéért.

1. *kategória (100 Tp)*: Félszem, avagy az egyik szem – esetlegesen csak világának – hiánya. A karakter, mivel látása nem tökéletes, minden Éberséget illetve, Ügyességet igénylő képességpróbájára negatív módosítókat kap. Ügyességpróbáit – 1; Éberségpróbáit pedig – 2 módosító sújtja. Ezen kívül folyamatosan elszenvedti a *Zavaró hátrányból* fakadó (lásd. ETK 84. old) negatívumokat is (minden harcértékre 10-es Negatív módosító). Egyéb kérdéses esetben a Kalandmesterrel kéretik egyeztetni.

Sántaság: (100 Tp): A karakter sántít, többé-kevésbé nehezeére esik a mozgás. Így mivel mozgás korordinációja korántsem tökéletes, minden Gyorsaságot illetve, Ügyességet igénylő képességpróbájára negatív módosítókat kap. Ügyességpróbáit – 1; Gyorsaságpróbáit pedig – 2 módosító sújtja. Ezen kívül folyamatosan elszenvedti a *Zavaró hátrányból* fakadó (lásd. ETK 84. old) negatívumokat is (minden harcértékre 10-es Negatív módosító). Valamint mozgási sebessége feleződik.

2. *kategória (150 Tp)*: Állandó zavaró beszédhiba. Stresszhelyzetben a beszéd érthetlenné torzul (értelemszerűen így a Mágiahasználat is lehetetlenné válik), ha a karakter nem tudja Akaraterő-próbáját sikeresen letenni. Az Akaraterő-próbát három körönként kísérelheti meg. Egy sikeres próba a veszély elmúltáig biztosítja a Karakter számára az érthetőséget. A



közvetlen veszély elmúltával azonban, a Karakter beszédhibája 1k10+10 percre visszatér olyan hevesen, hogy semmilyen Akaraterő-próba nem képes azt legyőzni.

3. kategória (200 Tp): Egyik végtag teljes, vagy részleges hiánya (nem feltétlen szükséges a töből csonkoltság, de azért a pl. kéz ujjainál itt többről van szó). Ez a már jól ismert kalózos falábat vagy kampókezet is jelentheti, de más megoldás is könnyen elképzelhető, hiszen ha az ember fia kalandor akar maradni, akkor valamit illik kitalálnia, ha megfosztották egyik testrészétől... és mint tudjuk a papok sem mindenhatóak. Itt a két eshetőséggel különféleképpen kell számolnunk.

Egyik kéz hiánya: Minden Ügyességpróbáját – 2 illetve minden Gyorsaságpróbáját – 1 módosító sújtja, valamint folyamatosan elszenvedi a *Jelentős hátrányból* fakadó (lásd. ETK 84. old) negatívumokat is (minden harcértékre 25-ös Negatív módosító). Ezenkívül a kezek meglétét igénylő százalékos képzettségekre is (*zárnyítás, zsebmetszés, mászás, csapdafelfedezés, titkosajtó keresés*) – 25% módosító sújtja a karaktert, illetve ne feledkezzünk meg arról sem, hogy vannak képzettségek (pl. Kétkezesharc) és fegyverek, amiket ezentúl nem használhat/tanulhat.

Egyik láb hiánya: Minden Ügyességpróbáját – 2 illetve minden Gyorsaságpróbáját – 2 módosító sújtja, valamint folyamatosan elszenvedi a *Jelentős hátrányból* fakadó (lásd. ETK 84. old) negatívumokat is (minden harcértékre 25-ös Negatív módosító). Ezenkívül a lábak meglétét igénylő százalékos képzettségekre is (*mászás, esés, lopózás, ugrás, kötéltañc*) – 25% módosító sújtja a karaktert, illetve mozgásának sebessége feleződik.

Illetve itt kell megemlítenünk a *Teljes vakságot* is: (200 Tp): Elszenvedi a Harc vakon (igen jelentős!) módosítóit (ETK 92 oldal), minden körülmények között (természetesen a vakharc képzettség enyhít rajta). Valamint, Ügyességpróbáit: -2, Éberség próbáit: -4 módosító sújtja alap esetben is. Illetve hátrányt szenved, minden olyan képzettség használatában ahol jelentős szerepet játszik a látás. Ezen képzettségek, és hátrányaik részletezése a KM feladata, de hogy egy példát is említsünk, a Célzás képzettség megléte pl. teljességgel kizárható egy ilyen karakternél. Valamint természetesen a mindennapi teendők közt, az életben is jelentős hátrányokkal kell szembenéznie.

„ Igaz, hogy már a kenyere javát megette, s bármikor az asztal alá iszom az öreget, de azért tartogat még nekünk valamit a vén senkiházi, ebben biztos vagyok!”

Az **Öregség**, avagy **Öregedés** az, amit azt hiszem nem kell bemutatni senkinek. Mindenkinek tisztában illik lenni azzal, mit is jelent a kor. A múltó idő szele ugyanis őszbe fordítja a legszőkébb üstököt is, lelassítja a legfürgébb járásúakat, és sokszor a szellemet is agyoncsapja. Mindezek mellett azonban, aki nem tölti tétlenül az elszálló éveket, az igen gazdagon nézhet szembe a halál szelével. Ezen gazdagság pedig a felhalmozott tapasztalatokból fakad. Tehát a játék nyelvére lefordítva, ez azt jelent, hogy minél nagyobb korkategóriába tartozik a karakter, annál több extra Tp jár neki, a karakteralkotáshoz. Az „alap” ifjúkori kategórián kívül, így még három korkategória válik játszhatóvá, mégpedig így sorban: a *középkor, meglettkor*, és az *időskor*. A két véglet a serdülőkor, és az aggastyánkor továbbra is tabu marad, hiszen nagyon egyedi bánásmódot igényelnének, mind játéktílusban, mind a szabályok szintjén.

1. kategória (50 Tp): A karakter középkorú. Negatív módosítókat lásd: ETK 24. oldal.



2. kategória (100 Tp): A karakter meglett korú. Negatív módosítókat lásd: ETK 24. oldal.

3. kategória (200 Tp): A karakter időskorú. Negatív módosítókat lásd: ETK 24. oldal.

Minden kalandozó 5-ös (anyanyelvi) szinten beszéli hazája és 4-es (társalgási) szinten beszéli a közös nyelvet.

5. Kasztok induló felszerelése:

Harcos: ami az adott alkalasznál meghatározásra kerül (ld. HGB)

Gladiátor: iskolájának megfelelően két fegyver és a gladiátorvért

Fejvadász: klánjának és származási helyének megfelelő fegyverek (max. 2 db) és vértzet

Lovag: két darab tetszőleges fegyver és 140 arany értékű vértzet és pajzs, utazó ló

Tolvaj: -

Bárd: a választott hangszer (ld. Rúna I/1. szám)

Pap: hitének megfelelő szent szimbólum (ha az istene leírásában szerepel, akkor vértzet)

Paplovag: szent szimbólum és egy Istenének megfelelő fegyver és 50 arany értékű vért/pajzs

Harcművész: egy választott fegyver (ld. Rúna II/1. szám)

Kardművész: slan-kard és kardművész vért

Boszorkány: -

Boszorkánymester: -

Tűzvarázsló: láng kard és láng tör

Varázsló: iskolájának megfelelő bot 3. Tsz-en (ld. Rúna II/4. szám)

Barbár: egy darab kétkezes vagy két darab egykezes fegyver

Amazon: emrelin kard (értékeit ld. predoci egyenes kard)

Bajvívó: rapír (ld. törkard)

Szerzetes: rendjének megfelelő „fegyver”

Nomád sámán: amit az adott szinten a sámán képes elkészíteni

Minden itt fel nem sorolt felszerelési tárgyat (pl. ruházat) a játékos a már leírt módon, a fel nem használt Tp-k alapján vásárolhat meg.



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 méreg (és ellenméreg) előállítására elegendő alanyaggal rendelkeznek.

6. Különleges kasztok

Az idők során megjelent több olyan kaszt is, mind a Rúnákban, mind pedig az internetes közösségeknek hála amelyekkel sokan szívesen játszottak volna eddig is egy „hivatalos” verseny keretében is. Ez alkalommal szeretnénk lehetőséget adni, hogy ha igen komoly megszorítások között is, legyen mód ilyen karakterekkel való játékra is.

Az **Álomtáncos** annakidején a **Rúna (III/3.)** számában szerepelt ám azóta elfelejtődött, lehet joggal, lehet jog nélkül, ám érdekes szerepjátékos lehetőségeknek ad teret ezért szívesen ajánljuk figyelmetekbe. A kaszt egyébiránt Gazsi, Ricco és Zsolt szerzeménye.

Játszható faj(ok): elf

Induló felszerelés: -

Kaszt Tp értéke: 2000 Tp

Leírás: ld. Rúna

Az **Árnyvadász**, ahogyan talán sokan tudjátok is, Bahamuth alkotása, ami a sok pozitív visszajelzés mellett egyébként egy igen izgalmas hátérrel rendelkező, ám kellő mennyiségű hátránnyal is „megvert” kaszt. Ahhoz mindenképp elég kidolgozott, hogy e versenyen játszható legyen.

Játszható faj(ok): ember, félelf, wier

Induló felszerelés: fátyolpengék

Kaszt Tp értéke: 4000 Tp

Leírás: ld. <http://kronikak.hu/?p=616>

A törpök isteneit szolgáló papok közül **Kadal** és **Tooma papjai** is játszhatóak lesznek többek között Kovi cikkének hála. Kevesen ismernek közülük valót, mert ritkán hagyják el mélyben



húzódó járataikat. Ezúttal, kalandozó, kifürkészheted titkaikat: mire képesek, miből áll mágikus hatalmuk.

Játszható faj(ok): törpe

Induló felszerelés: Tooma papjainak különleges smaragdja

Kaszt Tp értéke: 2000 Tp

Leírás: ld. Rúna

A **Hassidis** ismételten egy joggal/jogtalanul elfeledett, a **Rúna (VI/1.)** számában megjelent kaszt, amelyet talán a Ben Hur ismert kocsiversenyes része ihletett, azonban ez kevés volt ahhoz, hogy elismert, közkedvelt kaszt legyen. Lehetőséget azonban érdemel. Zsolt és Attila munkáját dicséri az egyébiránt igényesen megírt kaszt.

Játszható faj(ok): ember, törpe, elf, félelf, udvari ork, amund, wier

Induló felszerelés: a fogat és a származáshoz megfelelő számú ló (könnyű harci)

Kaszt Tp értéke: 3000 Tp

Leírás: ld. Rúna

A rettegett és tisztelt **Kráni fejvadász**, ahogy a **Rúna (II/3.)** számában látta meg az olvasókat, az akkori nagy nyomás hatására nem kisebb alkotó tollából, mint Nyúl, aki ezzel a cikkével sok örömet szerzett játékosok százainak és igen nagy fejfájást azok mesélőinek. Én remélem, azt hogy akad majd olyan, aki e kasztban nem csupán a mindenki felett álló mészárost látja majd, hanem a lehetőséget, hogy beleélhesse magát egy valódi kétlábú ragadozó szerepébe. Ezért is tesszük ezt lehetővé a játékosok számára.

Játszható faj(ok): ember

Induló felszerelés: ld. fejvadász (mara-sequor, sequor, kráni vért)

Kaszt Tp értéke: 4000 Tp

Leírás: ld. Rúna

A **Lovagok kézikönyve** már eddig is több átírást ért meg, de a benne foglaltak értéke nem kopott az idők során. Ezen internetes kiegészítő legújabb verziójában szereplő kasztok mind elérhetőek és játszhatóak is lesznek a versenyen.



Játszható faj(ok): ld. lovag

Induló felszerelés: ld. lovag

Kaszt Tp értéke: a Quirra Khinn lovagrend 5000 Tp, a többi mint a lovag

Leírás: ld. <http://magus.rpg.hu>

A **Nomád harcos**, mely egykor a **Rúna (IV/5.)** számában jelent meg Gazsi és Ricco prezentálásában egy igen érdekes kaszt volt, mert nem elsősorban a M* alkotóinak fantáziájának köszönhető, hanem az akkorra már létrejött internetes közösség ötletei és tanácsai alapján életre hívott és végül megjelent mű, amelynek kiegyensúlyozott, mégis magas játszhatósága e különös alkotómunka folyamatát és résztvevőit dicséri.

Játszható faj(ok): ember

Induló felszerelés: nomád (visszacsapó) íj

Kaszt Tp értéke: 2500 Tp

Leírás: ld. Rúna

A **Shenar** nemrég publikált kaszt mely az antik japán és kína orgyilkosainak kívánja bemutatni yenevi megfelelőjét. A fejdász és a harcművész kaszt egy különleges keverékeként lehetne legjobban jellemezni. Az elkövetőit Ifar cirn Inmettelként és Gulandroként tartják számon.

Játszható faj(ok): ember, wier

Induló felszerelés: shenar-kard

Kaszt Tp értéke: 4000 Tp

Leírás: ld. <http://kronikak.hu/?p=552>

A **Vértestvériség** tagjai, ha még nem sok egy kicsit az egzotikus fejdász, ugyancsak elérhetőek e verseny erejéig. A rájuk vonatkozó részek a **Rúna (II/1.)** számában található, ismét Nyúl tolmácsolásában.

Játszható faj(ok): ember, félelf

Induló felszerelés: ld. fejdász (ramiera, fejdászkard, alkarvédők)



Kaszt Tp értéke: 4000 Tp

Leírás: ld. Rúna

A **Pszi-mesterek** 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*.

Játszható faj(ok): ember

Induló felszerelés: -

Kaszt Tp értéke: 3000 Tp *(ennek megfelelően szintet is a boszorkánymesterekkel megfelelően lép)*

Leírás: ld. Új Tekercsek *(képzettségeit a III. táblázatban láthatod)*

**valamint lásd még: Előnyök - Siopa Tanai.*

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.

Játszható faj(ok): ember, félelf, wier, udvari ork

Induló felszerelés: -

Kaszt Tp értéke: 3000 Tp *(ennek megfelelően szintet is a boszorkánymesterekkel megfelelően lép)*

Leírás: ld. Új Tekercsek *(képzettségeit a III. táblázatban láthatod)*

A **Hegyi Barbár** kasztja, ez alkalommal lehetőséget ad a vadabb és harcorientált játékosoknak, hogy déli karakterrel képviseljék kedves kasztjukat. Az archív cikk alapján megelevenedő karakter jelen formájában inkább csak irányelv, de hisszük, a gyakorlat, idővel csiszolja a pengét és annak forgatóját is.

Játszható faj(ok): Ember

Induló felszerelés: -



Kaszt Tp értéke: 4000 Tp

Leírás: Fanfár magazin 5. szám; <http://kronikak.hu/?p=120>

Felice hívei különleges szerepet töltenek be Ynev szektái között. Istennőjük révén nemcsak szakrális hatalmat nyerhetnek és módot a papi mágia használatára, hanem testük az adott időszakokban teljes metamorfózison megy keresztül, hogy felölthessék valódi alakjukat. A kasztot Kuvik írta meg annakidején. NJK besorolása miatt csak tapasztal játékosoknak ajánljuk, jellege miatt pedig csak női játékosoknak engedélyezzük.

Játszható faj(ok): ember (speciális)

Induló felszerelés: -

Kaszt Tp értéke: 3000 Tp

Leírás: Rúna I/10

Az **Orfenita mágus** a boszorkánymesterek alternatívája, hogy nem csak gonosz célokra lehet felhasználni a tapasztalati mágiát. Rendjüknek konkrét küldetése van Yneven, az elmúlt időkben pedig nyitottabbak lettek a világ dolgaival szemben új nagymesterük révén. Az Északi-Városállamok elfogadott varázslórendje ők. A kasztot Gulandro írta.

Játszható faj(ok): ld. Boszorkánymester

Induló felszerelés: -

Kaszt Tp értéke: 3000 Tp

Leírás: <http://kronikak.hu/?p=2104>

A **fajok** terén is ez alkalommal kiegészültek a lehetőségek a **gnóm, goblin és vad ork** fajú karakterekkel. Az Új Tekercsek és a Summarium azon részei, amely ezen fajokról szólnak hasonlóan a karakteralkotás részét képezik. A fenti fajok játékba kerülésének módjáról az alábbi felsorolás ad útmutatást:

Gnómmal játszható kasztok: harcos, galdiátor, tolvaj, boszorkánymester (*csak maaghita*)

Goblinnal játszható kasztok: harcos, gladiátor, fejjavadász, tolvaj, boszorkánymester

Vad orkkal játszható kasztok: harcos, énekmondó(1), gladiátor, tolvaj

(1) <http://kronikak.hu/wp-content/uploads/2013/06/ork-%C3%A9nekmond%C3%B3.pdf>

Van mód az **Alternatívák hareművészetekre** cikkben (Rúna IV/1.) szereplő hagyományok követésére is. Ennek nincsen külön Tapasztati pont ára, de ezt minden esetben ki kell fejteni

az előtörténetben. Ezen felül minden más a cikkben megfogalmazott szabályok szerint kezelendő.

Itt kell megemlítenem, hogy bár sokan kérték, de az **Ynev fejjadászai** című kiadványban megjelent harcművészetekkel és kasztokkal való játékokra nincsen lehetőség így a versenyen (az ismert fejjadász rendek közül) csak a hivatalosan napvilágot látottakkal van mód játékokra. Erre elsősorban azért is van szükség, hogy az ott megjelent, Ynevtől meglehetősen távol álló leírások ne zavarják össze senki Ynevről alkotott képét.

Szeretnénk lehetőséget biztosítani arra, hogy az alternatív szerepjátékos élményre vágyó játékosoknak is kedvezzünk. Ennek megfelelően az egykori Nagy Zöld (KKUK) törvénykönyvben szereplő, elsősorban **Nem játékos Karakter kasztok** megszemélyesítésére is szeretnénk módot nyújtani. Az NJK kasztok egyedi volta okán nem tartoznak bele a játékos kategóriába, így **nem képesek a szintlépésre** sem: a fennmaradó pontjaikból tehát más módon kell szert tenniük olyan képességekre, amelyekkel felvehetik a versenyt másokkal. Kivételes szabályként **50Tp/1KP** arányban tanulhatnak meg képzettségeket is. Játshatóságukat igyekszünk jelképes értékekkel kompenzálni:

Kaszt/Rang	Ép alap	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	Fegyverek	Tp érték
Koldus	3	3+k6	4+3k6	45+2k10	K10	Bot	50
Szolga	3	5+k6	4+3k6	50+3k6	K10	Bot, kés	100
Paraszt	3	5+K6	7+3K6	55+2K10	5+K10	Bot, fejsze, kasza, sarló	100
Kézműves	4	4+K6	4+2K10	50+2K10	2K6	Kalapács, kés, szerszámok	100
Tanítók	4	K10	2K6	40+3K6	K6	Bot	150
Vajákos	5	K10	2K10	60+3K6	2K10	Bot, kés, tör, kövek	150
Kereskedők	5	K10	7+3K6	50+K10	5+K10	Bármilyen, de inkább rövid szűrő fegyverek	150
Nemesek	5	5+K10	15+3K6	60+3K6	10+K6	Nehéz páncél, bármilyen fegyver	200
Katonák							
Városőr, átlag	6	6+K6	12+3K6	70+K10	7+K10	Könnyű vért, szálfegyverek	225
Városőr, tiszt	6	15+K10	25+3K6	95+K10	15+2K6	Könnyű vért, kard, nyílpuska	225
Sorkatona	7	8+K6	14+3K6	72+K10	9+K10	Bármilyen	225
Alacsony rangú tiszt	7	12+K10	22+3K6	89+K10	17+2K6	Bármilyen	250
Közepes rangú tiszt	7	16+K10	30+3K6	98+K10	23+2K6	Bármilyen	275
Magas rangú tiszt	8	25+K10	45+3K6	105+K10	30+2K6	Bármilyen	300



Fontos, hogy mivel játékosok személyesítik, meg őket nem rendelkeznek Bátorság és Műveltség képességekkel. A kidobások értéke hasonlóan a karakteralkotás más dinamikusan meghatározásra kerülő tulajdonságokhoz a dobható maximum értékkel számolandó. Kérjük, hogy az NJK kasztokkal játszóknak különös tekintettel legyenek az **előtörténetre** és abban kivált arra, hogyan jutott karakterük a kalandozók(éhoz hasonló) ösvényére.

I. táblázat: Párosítható Fajok és Kasztok

	Amund	Dzsenn	Ember	Elf	Félelf	Khál	Törpe	Udvari ork	Wier
Harcos	I	I	I	I	I	I	I	I	I
Gladiátor	I	I	I	N	I	I	I	I	N
Fejvadász	N	N	I	I	I	N	N	N	I
Lovag	I	N	I	N	I	I	N	N	I
Tolvaj	N	I	I	N	I	N	I	I	I
Bárd	N	I	I	I	I	N	N	N	N
Pap	I	N	I	N	N	N	I	N	I
Paplovag	N	N	I	N	N	N	N	N	I
Harcművész	N	N	I	N	I	N	N	N	N
Kardművész	N	N	I	N	I	N	N	N	N
Boszorkány	N	N	I	N	I	N	N	N	I
Boszorkánymester	N	N	I	N	N	N	N	I	I
Tűzvarázsló	N	N	I	N	N	N	N	N	N
Varázsló	N	I	I	I	I	N	N	N	I
Nomád Sámán	N	N	I	N	N	N	N	N	I
Szerzetes	N	N	I	N	N	N	N	N	I
Amazon	N	N	I	N	N	N	N	N	N
Barbár	N	N	I	N	N	N	N	N	N
Bajvívó	N	I	I	N	I	N	N	N	I

II. Táblázat: Kasztok képességeinek minimum és maximum értékei

Kaszt	Erő	Állók	Gyors	Ügye	Egészség	Szépség	Intel	Akar	Aszt
Harcos	13/20	9/20	8/20	8/20	11/20	6/18	6/18	8/18	6/18
Gladiátor	13/20	13/20	8/20	8/20	11/20	8/18	6/18	6/18	6/18
Fejvadász	8/18	13/20	13/20	9/18	11/20	6/18	6/18	6/18	6/18
Lovag	13/20	9/20	6/18	6/18	11/20	8/20	8/18	9/18	6/18
Tolvaj	6/18	6/18	9/20	13/20	6/18	8/18	8/18	6/18	6/18
Bárd	9/18	8/18	9/20	9/18	8/18	13/20	9/18	8/18	9/18
Pap	8/18	8/18	6/18	6/18	9/18	11/20	9/18	9/20	13/20
Paplovag	9/20	9/18	6/18	6/18	11/20	9/18	8/18	9/18	13/18
Harcművész	9/18	13/18	15/20	13/18	11/20	6/18	6/18	13/18	9/18
Kardművész	9/18	9/18	13/20	15/20	9/18	6/18	8/18	13/18	9/18
Boszorkány	6/18	6/18	8/18	9/18	8/18	15/20	8/18	8/18	13/20
Boszorkánymester	6/18	6/18	9/18	13/20	8/18	6/18	8/18	8/18	13/18
Tűzvarázsló	8/18	8/18	6/18	6/18	8/18	6/18	8/18	8/18	8/18
Varázsló	6/18	6/18	6/18	6/18	6/18	6/18	13/20	13/20	13/20



Nomád Sámán	6/18	8/18	6/18	6/18	7/16	6/18	8/18	13/20	9/20
Szerzetes	8/18	13/18	8/18	8/18	6/18	6/18	8/18	13/20	13/20
Amazon	8/18	8/18	9/18	9/18	8/18	9/18	6/18	8/18	6/18
Barbár	15/20	15/20	9/18	8/18	11/20	6/18	6/18	8/18	6/17
Bajvívó	8/18	6/18	9/20	9/20	6/18	6/18	6/18	6/18	13/18

III. táblázat: A Pszi-mester és az Illuzionista képzettségei

Pszi-mester:

Illuzionista:

Képzettség		fok/%	Képzettség		fok/%
Pszi		Siopa	2 fegyver		Af
2 nyelv		Af, 5, 4	1 fegyver dobása		Af
Írás/olvasás		Af	Lélektan		Af
Álcázás/álruha		Af	Kultúra		Af
Etikett		Af	Dorbézolás		Af
Lélektan		Af	Hamiskártya		Af
Legendaismeret		Af	Tánc		Af
Történelemismeret		Af	Álcázás/álruha		Af
TSZ	Képzettség	fok/%	Értékbecslés		Af
3.	Lélektan	Mf	Kocsmai ver.		Af
5.	Álcázás/álruha	Mf	Mászás		15%
8.	Etikett	Mf	Esés		5%
			Ugrás		10%
			Zsebmetszés		10%
			Lopózás		10%
			Rejtőzködés		15%
			TSZ. Képzettség		fok/%
			2. Zsonglörködés		Af
			3. Hátbaszúrás		Af
			4. Dorbézolás		Mf
			5. Hamiskártya		Mf
			6. Álcázás/álruha		Mf

Az Illuzionista karakter szintenként további 30%-t kap, amelyből a fenti képzettség egyikére maximum 10%-ot tehet, de a Km korlátozhatja az elosztást, a megelőző kalandok ismeretében.

Közös M.A.G.U.S. világunk.

A közös szerepjátékhoz elengedhetetlennek tartjuk, hogy olyan világot képzeljünk el amiben egy nyelvet tudunk beszélni. Hosszas vitákra adhat okot a szabályok mellett a játszott Ynev arányai, méretei és kölcsönhatásai. Hisszük, hogy annyi Ynev létezik ahányan évről évre írják, olvassák, mesélik és játsszák. A rendezvényeinken is mesélt világ a felsorolt használható szabálykönyvek mellett a Rúna teljes évfolyamának anyagát öleli fel. Ezek mellett, közös megegyezéssel, az alábbi regényekben és antológiákban megjelenő világot szeretnénk bemutatni nektek, amelyek elemeiből, eseményeiből és hangulatából a találkozók



kalandjai is meríthetnek, mesélések során hivatkozhatunk rájuk. Újabb megjelenésekkel, illetve az eddigi írások többek által ismeretével a lista a későbbiekben gyarapodhat majd.

- *Wayne Chapman: *Csepp és tenger*
 - *Wayne Chapman: *Halál havában*
 - *Wayne Chapman: *Észak Lángjai*
 - *Wayne Chapman: *Két hold*
 - *Wayne Chapman: *Karnevál*
 - *Wayne Chapman: *Keleti szél I*
 - *Wayne Chapman: *Garmacor címere*

 - *Jan van den Boomen: *Jó széllel toroni partra*
 - *Jan van den Boomen: *Morgena könnyei*
 - *Jan van den Boomen: *Fekete vizek*

 - *Ray O'Sullivan: *Sötét zarándok*
 - *Ray O'Sullivan: *Sötét térítő*

 - *Holtak légiója
 - *Kráni krónikák
 - *Kyria örök
 - *Erioni regék
 - *Átkozott esküvések
 - *Hideg karok ölelése
 - *Halál hét arca
 - *Hadak árja
 - *Karr-Khazad kapui
 - *A világ közepe
- *Raoul Renier: *Acél és oroslán*
 - *Raoul Renier: *Korona és kehely*

 - *Ryan Hawkwood: *Farkasének*
 - *Dale Avery: *Renegát*
 - *Martin Clark Ashton: *Shadoni krónika*
 - *Alan O'Connor: *Kék éjszakák árnyai*

 - *Peter McSky: *Tizedik*
 - *Indira Myles: *Sorsvető*
 - *Aalish D'Mohlen: *Homokszem csupán*
 - *Eric Crowe: *Ryeki tűz*
 - *John J. Sherwood: *Százháború*

 - *Biborgyöngyök 2: *Ármányok és álcák*

Minden kalandozónak és kalandmesternek jó játékot kívánunk!