

## KARAKTERALKOTÁSI ÚTMUTATÓ

### Az előtörténet

Az előtörténet részét képezi a verseny pontozásának! Kérjük segítsd a mesélőd felkészülését azzal, hogy követed az alább leírt kéréseket!

Az előtörténetek esetén elsősorban nem az irodalmi készséget vesszük figyelembe. Természetesen mindig élvezetes novella vagy rövid elbeszélésként megírt előtörténeteket olvasni, de ez egyáltalán nem elvárás, sőt! Sokkal fontosabb, hogy a karakterek személyiségéről, jelleméről, jellemvonásairól, viselkedéséről képet adj a KM-nek, ezekre fektesd a hangsúlyt! A mesélő azt is figyelni fogja, hogy a játék során mennyire sikerült azt a karaktert megleveníteni, amit az előtörténetedben megfogalmaztál

Formai követelményeink: a terjedelme ne haladja meg karakterenként az egy gépelt oldalt, de minden karakterről legalább fél oldalt szeretnénk olvasni. Ezen felül egy-két oldal foglalkozzon a csapat közös előtörténetével. A kalandj időpontja psz. 3700., a csapat már egy ideje Eren környékén kalandozik, és a kaland kezdetére Eren nyugati határvidékéhez közel tartózkodik.

Az előtörténetekhez ne használj különleges formázást! Az írásokat .doc vagy .rtf formátumban küldjétek el a [localheroesch@gmail.com](mailto:localheroesch@gmail.com) e-mail címre. Lehetőleg ne küldjétek se .pdf, .docx vagy .odt formátumú file-t. Kérjük ne csatolj képeket a levélhez, ezeket mi nem vesszük figyelembe, majd a találkozón mutasd meg a mesélődnek!

### Használható törvénykönyvek

A versenyen az alábbi törvénykönyvekben szereplő szabályok szerint játszunk, más kötetekben megjelent, otthoni, illetve internetes kiegészítők és a Rúna magazin anyagai nem használhatóak!

- Első Törvénykönyv
- Titkos Fóliáns
- Második Törvénykönyv
- Harcosok, Gladiátorok, Barbárok kézikönyve <sup>[1]</sup>
- Papok, Paplovagok kézikönyve I-II <sup>[2]</sup>

<sup>[1]</sup> ha nem Barbárral, Bajvívóval vagy Amazonnal, hanem egy speciális országhoz köthető harcos-típussal szeretnél játszani, akkor kérlek írd emailt a [localheroesch@gmail.com](mailto:localheroesch@gmail.com) címre, hogy tájékoztatni tudjunk a kaszt Tpköltségéről és induló felszereléséről

<sup>[2]</sup> a pap illetve a paplovag kasztú karaktereket kérjük a Papok, paplovagok I-II. szerint kidolgozni!

### A karakterlakotás menete

Minden karakter megalkotásához **7000 TP** áll rendelkezésre. Ezekből kell megvásárolni a karakter fajtát, kasztját, Tulajdonságait, Tapasztalati szintjét, majd a fennmaradó Tp mennyiségből Felszerelését.

### Játszható fajok

100 Tp	ember
500 Tp	félelf
800 Tp	törpe, amund <sup>[3]</sup> , dzsenn <sup>[3]</sup> , udvari ork
1000 Tp	elf, khál <sup>[3]</sup> , wier

<sup>[3]</sup> aki ezekhez a fajokhoz tartozó karakterrel szeretne indulni, az külön küldje el az előtörténetét a fentebbi e-mail címre, külön elbírálhasra. A rendezők (a saját szórakozásokat és a KM érdekében) a kaland és a karaktereitek ismeretében kérhet benneteket arra, hogy változtassatok a csapat összeállításán!

**Kasztok**

100 Tp	tolvaj, harcos, lovag, gladiátor, szerzetes
200 Tp	barbár, fejjavadász, bajvívó, amazon
300 Tp	tűzvarázsló
400 Tp	pap
600 Tp	paplovag, boszorkány
800 Tp	bárd, boszorkánymester
1000 Tp	varázsló, kardművész, harcművész

**Tulajdonságok**

400 Tp	120 tulajdonság pont
500 Tp	125 tulajdonság pont
600 Tp	130 tulajdonság pont
700 Tp	135 tulajdonság pont
800 Tp	140 tulajdonság pont
900 Tp	145 tulajdonság pont
1000 Tp	150 tulajdonság pont

A karakter 10 tulajdonsága (Erő, Gyorsaság, Ügyesség, Állóképesség, Egészség, Szépség, Intelligencia, Akaraterő, Asztrál és Érzékelés) között a megvásárolt pontszámot lehet elosztani. Az Érzékelést az Új Tekercsek szerinti tulajdonságként, nem pedig a Második Törvénykönyv szerinti százalékos jártasságként használjuk!

**Tapasztalati szint**

A faj, a kaszt és a tulajdonságok megvásárlása után a még el nem költött Tp-ből vehetők meg a tapasztalati szintek, a törvénykönyvekben szereplő szintlépés táblázatok alapján. Nem kötelező a lehető legmagasabb szintet felvenni, így a fennmaradt Tp pénzre váltható.

**Különleges szabályok**

- Használhatóak az iker- váltott kasztok, a Második Törvénykönyvben leírtak szerint.
- Kaszttól függetlenül, minden karakter már első szinten is megkapja a szintenkénti HM-et, Fp-t, és Kp-t. Természetesen százalékos képzettségre elosztható %-ot is, ha kasztja szerint kap. ·
- Szintlépéskor minden kockadobás maximálisnak (k6 6-nak, k3 3-nak) számít.
- Különleges felkészítés a tulajdonságok meghatározásánál nincs! (Tehát pl.: 2k6+6+kf, ennél a dobáskódnál a tulajdonság maximális értéke 18, az elosztható pontokból maximum ennyi tehető rá, azonban a faji módosítók ezt változtathatják még)
- Karakter Kp ráfordítás nélkül megkapja az anyanyelvét Af 5 Kp-s szinten

**Felszerelés**

A fennmaradó Tp-ből vehetők meg a felszerelési tárgyak illetve az induló vagyon. Alapból semelyik karakter nem rendelkezik pénzzel, minden 4 Tp 1 ezüstnek felel meg.

## Kasztok induló felszerelése

Az így választható fegyverek és vérték nem lehetnek mágikusak és egyszerű acélból készültek. Minden itt fel nem sorolt felszerelési tárgyat (pl. ruházat) a játékosoknak a Tp-ből vásárolt pénzükből kell megvásárolniuk. Amennyiben valamelyik karakter a használható törvénykönyvekben nem szereplő felszereléssel kíván indulni, arról a Kalandmester a csapat és a karakter ismeretében a versenyen dönt.

Harcos:	két származásának megfelelő fegyver, egy könnyű nem mágikus vért
Amazon:	egy választott fegyver, bőrvért
Bajvívó:	tőrkard, ruházat
Gladiátor:	egy választott fegyver, gladiátor vért
Fejvadász:	három származásának-klánjának megfelelő fegyver, négy dobótőr, alkarvédő
Lovag:	egy választott fegyver, teljesvért, háttasló (nem lehet harci, csak ha arra külön költ)
Tolvaj:	egy választott fegyver, két dobótőr, tolvajkészlet
Bárd:	egy választott fegyver, a bárd hangszere
Pap:	egy választott fegyver, szent-szimbólum
Paplovag:	egy hitének megfelelő fegyver, szent-szimbólum, vallásának megfelelő vértet
Harcművész:	egy választott fegyver
Kardművész:	Slan-kard, Slan-tőr
Boszorkány:	egy tőr, két üveg Hatalom itala
Boszorkánymester:	egy tőr, két üveg Hatalom itala
Tűzvarázsló:	lángkard, lángtőr
Varázsló:	varázslóbot <sup>[4]</sup>
Barbár:	két választott fegyver

<sup>[4]</sup> Csak 3. vagy magasabb tapasztalati szintű varázslónak jár. Nem a Rúna magazinban megjelent verziót használjuk, hanem egy kevésbé komplikáltat. Játéktechnikailag: Harmadannyi Mp tárolható benne, mint amennyi a varázsló max. Mp-ja. A bot manája nem adható össze a varázslóéval, külön kezelendő. Botból való varázslás esetén varázslási idő 1 körrel megnő. Bot feltöltése a varázsló saját manájából történik, ideje: 1 perc. A bot mágikus tárgynak számít, és a személyes aurájához tartozik.

## Varázstárgyak

A karakterek már igen alacsony szinten is rendelkezhetnek varázstárgyakkal, Ekkor egyszer a varázstárgy komponenseinek kell kifizetni (a varázstárgynál szereplő árat) illetve a varázstárgy elkészítéséhez szükséges mana mennyiség arányban.

*Emiatt senki ne berzenkedjen, aki varázstárgyat szeretne, bizony fizesse is meg annak árát.*

Ha egy karakter kasztjából és szintjéből adódóan - például pap - képes a varázstárgy előállítására, akkor értelemszerűen csak az alapanyag árát kell kifizetnie. Arról, hogy a karaktereknél legfeljebb mennyi varázstárgy lehet, a Kalandmester a csapat és a karakter ismeretében a versenyen dönt.

Emellett a varázstárgyak birtoklását írjátok bele az előtörténetbe. A mesélők csak azokat fogja engedélyezni, amelyeknek logikus, jól követhető oka van, amiért ott van a karakternél. (egyetlen varázsló sem készít pusztá jóindulatból rúnakardokat, a papok sem osztogatnak mindenkinek gyógyítalt).

## Méreg

A Méregkeverés/semlegesítés képzettséggel rendelkező karakterek szintjükkel megegyező adag és képzettségüknek megfelelő szintű méreg (és ellenméreg) előállítására elegendő alapanyaggal rendelkeznek.

Viszonyítási alapként szolgáljanak az Első Törvénykönyvben szereplő méreg. Amennyiben valamelyik karakter a használható törvénykönyvekben nem szereplő méreggel kíván indulni, arról a Kalandmester a csapat és a karakter ismeretében a versenyen dönt.