

Hősök Napja Karakteralkotás

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

A karakterek elkészítéséhez az alábbi szabálykönyvek használhatóak:

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

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

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

A karakterek megalkotásának legfontosabb lépése az alábbi táblázat lesz. A karakteralkotás során minden sorból és oszlopból 1-1 elemet kell választani, ez fogja megadni a karakterek kasztját, fajtát, szintjét, tulajdonságokra költhető pontjait és kezdő erényeit. Ha az egyik sorból (kategóriából) egyet már választottál, onnantól abból nem választhatsz!

Kat	Kaszt(2)	Faj(2)	Tulajdonság	Vagyon	Erény(3)
1.	Varázsló	Dzsenn, Wier, Amund (hat-neb)	160	100 arany	2 nagy előny
2.	Boszorkány, Fejvadász, Bárd, Nomád sámán, Amazon	Vadork, Gnóm, Khál	150	80 arany	1 nagy előny + 1 kis előny
3.	Tűzvarázsló, Boszorkánymester, Paplovag(1), Harcművész, Kardművész	Elf, Félelf, Goblin	140	60 arany	1 kis előny
4.	Gladiátor, Lovag, Harcos(1), Pap(1), Barbár, Bajvívó	Törpe, Udvari ork, Amund (hebet)	135	40 arany	1 kis hátrány
5.	Tolvaj, Szerzetes	Ember	130	20 arany	1 nagy hátrány

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

Tapasztalati Szint:

Karakterek tapasztalati szintje a kasztjától függ. A kasztja szerint első kettő sorba eső karaktereket 4. TSZ-re tessék kidolgozni, míg a többi azaz a 3., 4., 5. sorba eső karaktereket 5. TSZ-re dolgozzátok ki. A különleges kasztokat pedig szintén a besorolásuk alapján kell kidolgozni. (Természetesen ez alapján a Főnix mint paplovag kaszt 2. kategórásnak számít azaz 4. TSZ lesz).

4. TSZ: Varázsló, Boszorkány, Fejvadász, Bárd, Nomád sámán, Amazon, (Főnix)

5. TSZ: Tűzvarázsló, Boszorkánymester, Paplovag, Harcművész, Kardművész, Gladiátor, Lovag, Harcos, Pap, Barbár, Bajvívó, Tolvaj, Szerzetes

Példa karakterek:

Udvari ork Gladiátor:

1. sor: Vagyon: 100 arany

2. sor: Tulajdonságok: 150 pont

3. sor: Faj: Udvari ork

4. sor: Kaszt: Gladiátor

5. sor: Erény: 1 nagy hátrány

3. sor: Vagyon: 60 arany

4. sor: Kaszt: Bajvívó

5. sor: Faj: Ember

Félelf Harcos/Szerzetes:

1. sor: Erény: 2 nagy előny

2. sor: Tulajdonságok : 150 pont

3. sor: Faj: Félelf

4. sor: Vagyon: 40 arany

5. sor: Kaszt: Szerzetes

Dzsenn Varázsló:

1. sor: Kaszt: Varázsló

2. sor: Faj: Dzsenn

3. sor: Tulajdonságok: 140 pont

4. sor: Vagyon: 40 arany

5. sor: Erény: 1 nagy hátrány

Törpe Tooma-pap:

1. sor: Erény: 2 nagy előny

2. sor: Tulajdonságok: 150 pont

3. sor: Faj: Törpe

4. sor: Kaszt: Pap

5. sor: Vagyon: 20 arany

Ember Bajvívó:

1. sor: Tulajdonságok: 160 pont

2. sor: Erények: 1 nagy előny + 1 kis előny

Fontos!

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

1 nagy hátrány = 1 kis előny

2 kis hátrány = 1 kis előny

Minden karakter 5. fokon beszél az anyanyelvét és 4-en a közöst! (Ha közös az anyanyelve, nem kap plusz egy nyelvet!)

Tulajdonságok:

10 tulajdonságot használunk, az Új Tekercsek Érzékelés tulajdonságával együtt. Figyeljete, hogy a pszi használatához elengedhetetlenek a **12-es Intelligencia, Akarateró és Asztrál** tulajdonságok.

Előnyök és Hátrányok

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

Minden előny vagy hátrány felvehető több alkalommal is, DE csak 1 alkalommal nyújt játéktechnikai előnyt. Így több főbiát felvéve nem juthat a karakter újabb kis előnyökhöz!

Nagy előnyök:

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

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

Új hit: Ez az előny lehetőséget nyújt a Pap, Paplovag és Szerzetes kasztú karaktereknek, hogy egy eddig kevésbé ismert (Ranagol valamelyik angyala), vagy hatalmának nagy részétől megfosztott istenség (Cranta bukott félistenségei) szolgálatába állva hirdethessék annak tanait. Nem hivatalos hatalmasságok (Bordak vagy Építő) mellett saját istenek kidolgozására is van lehetőség, ez azonban különösen frappáns előtörténetet igényel. Természetesen a csapat más kasztú karakterei TP rááldozás nélkül is felvehetik társuk új hitét. A választott hatalmasság a Kis Arkánum két szférájának használatát teszi lehetővé követőjének. Plusz képzettség: Vallásismeret Af, egy választott képzettség Mf.

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

Mágikus felszerelés: A karakternek rendelkezésére különféle mágikus felszerelések állnak a rendelkezésére, amikre vagy kalandozásai során, vagy örökség folytán, vagy akármilyen más módon tett szert. 60 MP 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!

Szerencsés: A játékos a játék alatt 3 alkalommal kérheti egy dobás megismétlését, ami hatással van rá.

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

Nyelvzseni: Vannak, akik ösztönösen könnyen tanulnak meg új nyelveket, hamar felismerik egyes nyelvek szabályosságait, és emiatt előbb sajátítják el őket, mint mindenki más. A karakter minden nyelvre, amit legalább 1-es szinten beszél, kap 1 további pontot, illetve a nyelvek Mf-ú és ősi nyelvek Af-ú 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 hajlít pusztá kézzel, vagy arról, aki még az ilanori lovakat is lefutja, ha úgy tartja kedve. Egyes történetek igazak, egyesek nem. De kétségtelen, hogy aki rendelkezik ezzel az előnnyel, abban megvan a potenciál, hogy ilyen tetteket hajtson végre. Egy kiválasztott tulajdonság faji maximuma 1-el nagyobb, és a tulajdonság nő is 1 ponttal.

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

Szellemi ellenállás: Azokra, kiknek erős a szellemük, mágikusan sokkal nehezebb hatni mágikusan. Ez többszörösen igaz azokra, akik rendelkeznek ezzel az előnnyel. Tudatalatti Mágiaellenállásuk meghatározásánál a teljes Asztrál, illetve Akaraterő értéküket is beleszámolhatják.

Gyors reakció: A harci szituációkban a karakter mindenkinél gyorsabban reagál. Minden kör elején nem 1k10, hanem 2k10 adódik hozzá a Kezdeményező Értékéhez.

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

- Titkos hagyományok
 - o Vérmágia: A karakter életerőből meríti a varázserejét, az így elveszített életerő csak pihenéssel térhet vissza (8 óra alvás után, 4 óránként visszatér 1 ÉP).

Minden felhasznált Ép 5 Mp-nak felel meg, ezzel a maximum Mana-pont feletti varázslatok is használhatóak. Nem csak a saját életerejét használhatja fel, de akkor ÉP-nként 1 óra, és az alannal mindenképpen végeznie kell, rituális keretek között. Mindkét módszerrel Egyszerre annyi Épt alakíthat Mp-á amekkora az egészsége 10 feletti része.

- Szeráfi paktum: Démonnal kötött alku, kétélű fegyver, de vannak, akik nem riadnak vissza forgatásától: <http://kronikak.hu/?p=118>
- Ősi vér/ Sötét vérvonal: Valamilyen oknál fogva a karakter fogékony az ősi mágiára, sőt szervezete képes hozzáférni annak eszenciájához. Mindegy, hogy egy Gnóm akin kiütközött ősei hatalma, vagy Kráni fejedelmész aki a sötét határon túlról hozta ezt a tudást, szervezete képes 2 Op-t tárolni. Persze a felelőtlen használatát kevés helyen nézik jó szemmel. Hogy hasznosítani tudja az Op-okat a karakter megtanult egy darab egyszót korcsnyelven. Kimondásuk 1k6 Fp veszteséget jelent a karakternek, valamint 25%-ban zavarja a manahálót 10 segmensig. 12 óránként regenerál 1 Op-t.
- Ösvények
 - Takeru stílus: a Takeru stílus ösvénye népszerű a dél-tiadlani kolostorok és több nara vívóterem körében. Lényege, hogy a kardművész emberfeletti gyorsasággal képes kardot vonni. Így első körben fegyvere a szálfegyverekhez hasonló előnyhöz juttatja, akkor is, ha csupasz pengékkel áll szemben, és ő maga még nem vonta elő a kardját. Népszerű párbajstílus.
 - Aramaka-módszer: az Aramaka-módszer egy különleges harci gyakorlattal arra 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. Szintenként 5 pontot áramoltathat. Így előfordulhat, hogy egy örült roham megtörése után minden TÉ pontjukat aztán a VÉ értékükbe töltsek, ameddig a soraik fel nem zárkoznak újból. Ennek a technika alkalmazását kör elején be kell jelenteni, és a kör hátralévő részére érvényes! Ez a stílus Tiadlan keleti és nyugati határain terjedt el elsősorban, de szuke iskolák is előszeretettel tanítják.
 - Shien-su: a Shien-su iskola talán a legismertebb a külvilág számára is, hiszen a vándorló kardművészek leggyakoribb stílusa. Képessé teszi az alkalmazóját arra, 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.
 - Harcművészek ösvényei: A karakter választhat még egy ösvényt magának a Rúna I/4. számában megjelent harcművész ágak közül.
- Siopa tanai:
 - Mentát: a mentát képzésen átesett pszi-mesterek elsősorban nemesházaknál teljesítenek szolgálatot, pyar érdekltségű állomáshelyeken tevékenykednek. Tudástáruk kiterjed az fehér D20 Alapkönyv Siopa diszciplínáira is
 - Khinn: a karakterek bebocsátást nyernek a SHERAL-bércei között található khinn kolostorok szerzeteseinek tudásába, akik alkut kötöttek Pyaronnal. Az Ynevi kóborlások Vihar a Hágón című kalandjában található egyed diszciplínákkal bírnak.

- Kino-Baruko: egy niarei eredetű pszi-mester iskola, mely az alkalmasnak bizonyuló jelölteket ruházza fel az elme ősi útjának tanaival. Egyedi eszköztárak az Ynevi kóborlások Rossz csillagzat alatt című kalandjában található meg.
- Mestervizsga:
 - Hergoli villámmester: A hergoli iskolában tanult Boszorkánymesterek a Villámmágia legavatottabb ismerői. Minden villámmágiába tartozó varázslatok végső (azaz erősítés utáni) mana pont költségéből levonhatja a karakter a tapasztalati szintjét. (Pl: Villámvarázs 3 E 21 MP helyett egy 4. szintű Boszorkánymesternek csupán 17 MP)
 - Tetováló mesterek: elsősorban északi boszorkánymesterek rendek és klánok között vált a mágikus tetoválások hagyománya okkal titkolt tudássá. A Rúna I/5 és IV/4 számában található tetoválásokat ismerheti az ilyen boszorkánymester.
 - Bannara: Krán titkos művészete az élő mérge, a Bannara alkotásának és irányításának képessége. Ezen előny felvételével csak a képzettség megtanulásáért fizetendő aranyakat lehet kiváltani, a Kp költséget továbbra is ki kell fizetni. A részletes szabályai ennek a Rúna I/8. számában olvashatóak.
- Hit ösvényei:
 - Titkos Tanok Beavatottja: A Pap kasztú karakter azon kiválasztott kevesek egyike, akik tanulmányozták istenük egy más aspektusát, ezért hatalmat nyer még egy szféra Kis Arkánuma felett.
 - Hit Letéteményese: A Paplovag kasztú karakter oly mértékben elmélyült istene egy fő feladatában, hogy ez meghatározóvá vált. A karakter csak egy szférát ismer, de annak a Nagy Arkánumát is elsajátította.
 - Önzetlen Barát: A Szerzetes kasztú karakter másra is ki tudja terjeszteni a varázslatait, de ehhez fizikai kontaktusra van szüksége.
 - Szellemek Kegyelme: A Nomád Sámánnak bensőségesebb a kapcsolata a Szellemvilággal, ezért akkor is könnyen megtalálja a közös hangot pártfogóival, ha nem az otthont jelentő pusztákon tartózkodik. A varázslatai 70% helyett 90%-ban sikerülnek.
- Varázslóiskolák:
 - Nekromanta: A dorani szarvtorony beavatottjaként, mélyebben belelát a halál és azzal foglalkozó mágiák tudományába. Akik ezt az iskolát választják hozzáférnek a boszorkánymesteri nekromancia bizonyos elemeihez amit ugyanolyan mozaikokként használhatnak mintha varázslói mozaikok lennének. Alábbi varázslatok felhasználásra lesz képes a karakter: *Életerőszívás, Életerő rablás, Életerő-begyűjtés, Életerővel-felruházás, Élőholt teremtés, Élőholt idézés, Értelemmel felruházás, Tudattal felruházás, Személyiséggel felruházás, Halottak nyelve, Élőholt parancsnoklás, Azonosítás, Életerő átadása, Életerő raktározása, Érzékelés holtakon keresztül.*
 - Elementalista: Az aki az elemek tanulmányozásával tölti az idejét idővel mesterévé válik egy elemnek. A kiválasztott elem mana-pont költsége 2-re csökkent E-nként, az ellentétes elem költsége marad az eredeti 4, míg a másik két elemet 3 Mp/E költséggel hozza létre a varázsló. (Példa: Föld elementalista: Elemi föld: 2 Mp/E, Elemi levegő: 4 Mp/E, Elemi tűz és víz: 3-3 Mp/E)
 - Mentalisták: Ezen mágiaforma gyakorlása újabb keletű a varázslók között, de tagjait veszélyes ellenfélként és erős szövetségesekként ismerik szerte a

kontinensen. Akik elmélyültek ezen iskolaforma használatában azok ugyanannyi Mp költségért 1,5-szer erősebben hozzák létre a mentál mozaikokat.

Tapasztalt: A karakter idősebb az átlagnál, tehát magasabb korkategóriába esik, ami kihatással van tulajdonságaira. Sok év több tapasztalatot is jelent, több képzettséget tudott elsajátítani, ami plusz KP-k képében jelenik meg: III. Korkategória: 20 Kp, IV. Korkategória: 40 Kp, V. Korkategória: 80 Kp VI. Korkategória: 120 Kp.

Kis Előnyök:

Nemes: A karakter születési jogánál fogva hazájának teljes jogú nemes, annak minden előnyével együtt. (Figyelem attól, hogy nemes, lehet elszegényedett, tehát nem feltétlenül jár vagyonnal.)

Robusztus: Nagyobbnak és veszedelmesebbnek tűnsz az átlagnál. Az utcán kitérnek előled, úgy általában sokkal megfélemlítőbb a megjelenésed. Minimum 14-es Erő és Állóképesség tulajdonságok szükségesek az előny felvételéhez

Ellana áldása: A karakter mindenkinél járatosabb a lepedőakrobatikában és ösztönösen tudja mi jó neki, illetve a partnerének, még a Szexuális kultúra képzettség nélkül is. A Mf-ú Szexuális kultúra képzettséggel rendelkező karakterek messze földön híres szeretők. Az előnynek köszönhetően az ellenkező nem tagjai elsőre mindig szimpatizálnak a karakterrel, megérik a belőle áradó szexualitást.

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

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

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 támadásból eredő levonásokat harci szituációban.

Ismerős arc: Olyan az arcod, ami mindenkit emlékeztet valakire, így nem nehéz elsőre jó benyomást tenned embertársaidra.

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

Fájdalomtűrés: Vagy, mert eleve jobban bírod a fájdalmat mindenki másnál, vagy, mert fejedben tudod zárni azt, mindegy, hiszen jobban elviseled másoknál. Mikor a karakternek elfogynak a Fájdalomtűrés pontjai, minden kör elején tehet egy Állóképesség vagy Akaraterő próbát, hogy talpon maradjon. Harcon kívül nem érvényesül!

Félvér: Hogy a felmenők között volt valamikor más fajú, vagy csak a véletlen műve, nem tudni. A karakter faji mivoltán ez nem változtat, de külsőségekben kiütkeznek 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 arányaiban más, 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 patakból, vagy akár pihenni.

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

Kiváló memória: Egy majdnem elfeledett esemény felidezéséhez a karakternek elég 5 perc, hogy végiggondolja a 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:

Rosszarcú: Vannak emberek, akiket mindig megtalálnak. Ha valakibe beleköt a kocsmá legkeményebb emberem az te leszel. Ha egyvalaki lesz, akit kidobnak a bárról, te leszel. És ki az első számú gyanúsított? Igen, igen, te!

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

Farkasvak: Különleges betegséged folytán alkonyatkor vagy szürkületkor nem szolgál a látásod a legmegfelelőbbben. Amennyiben félhomály uralkodik, a karakterre a vak módosítók érvényesek. A negatív levonások infra- és ultratartományban is sújtják a karaktert!

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

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

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

Mágiaérzékenység: Egyes emberek, nem tudni, hogy miért, de érzékenyebbek a mágia káros hatásaira, mint mások. Minden a karakterre ható varázslat E-je 20-szal nagyobb.

Súlyos betegség: Egy öröklődő vagy később szerzett betegségtől szenved a karakter, ami akár a mindennapokra is rányomja a bélyegét. 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 szégyenbilloggal, akár ujjak levágásával, de egy biztos, az emberek könnyen rájönnek.

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

Megrendült hit: Csak Pap, Paplovag és Szerzetes karakterek vehetik fel ezt a hátrányt! A karakter hite megrendült istenében. Hogy csalódott-e benne, valamely tetteivel megsértette, vagy csak régóta nem tudott imát intézni urához/úrnoájához valamiért, az a játékos döntése. Minden varázslata csupán 75%-os eséllyel sikerül, amíg vissza nem nyeri istene teljes kegyét.

Hirhedt: A karaktert megelőzi a rossz híre, mindenhol találhat valakit aki már hallott róla és rossz hírét kelti vagy ne adjanak az istenek ellene törni, súlyos esetben pedig akár az életére is törhetnek. Minden új helyszínen a mesélő végez egy rejtett dobást k10-el, hogy van-e rosszakaró a környéken. 1-es dobással még az eldugott faluban is lesz valaki, míg 6-os dobás vagy az alattinál Erion városában is rátörhetnek. Természetesen ha a karakter kihívóan viselkedik vagy figyel, hogy ne ismerjék fel a mesélő belátása szerint módosíthat ezen.

Kis hátrányok:

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

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

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

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

Visszatetsző szokás: Karakternek van egy olyan szokása, ami mások számára zavaró lehet, vagy egyenesen gusztustalan. Széles válfajai lehetnek ennek a hátránynak, lehet, hogy csupán a szeme tikkkel, de az is lehet, hogy folyamatosan túrja az orrát.

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

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

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

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

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

Amnézia: Bizonyos 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. A karakter Asztrál-próbáját -2-vel dobja.

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

Vakmerő: Nincs túl széles szakadék, túl erős ellenfél számodra. Önhittségedben nem vagy képes helyesen 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 csodabogaroknak. A karakter néha szükségét érzi, hogy elvonuljon vagy akár a csapattól teljesen külön útra lépjen, egyedül.

Frontérzékeny: Időjárás változáskor a karakternek hasogató migrénes fejfájása lesz. Minden nap 20% eséllyel elkapja ez a fájdalom. 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 felébredtenek 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 fújnak 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.

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

Nagy előny	Kis előny	Nagy hátrány	Kis hátrány
Különleges fegyver	Nemes	Rossz arcó	Tartozás
Ikerkaszt	Robosztus	Morgena csapása	Szétszórtság
Új hit	Ellana áldása	Farkasvak	Bosszú
Különleges felkészítés	Erős immunrendszer	Szerencsétlen	Fattyú
Mágikus felszerelés	Higgadt	Csonka	Visszatetsző szokás
Szerencse	Gyorsan gyógyuló	Átkozott	Beszédhiba
Kiváló iskola	Perifériás látás	Mágiaérzékenység	Alacsony
Nyelvzseni	Ismerős arc	Súlyos betegség	Langaléta
Legendás Tulajdonság	Kaméleon	Öreg	Fóbia
Tehetség	Fájdalomtűrés	Számkivetett	Allergia
Szellemi ellenállás	Félvér	Ámokfutás	Amnézia
Gyors reakció	Éber alvó	Megrendült hit	Ingerlékeny
Hatalom ösvényei	Állati empátia	Hirhedt	Nyakas
Tapasztalt	Kiváló futó		Vakmerő
	Kiváló memória		Különc
	Jó tájékozódó képesség		Frontérzékeny
	Őszinte tekintet		Aluszékony
			Mánia
			Függőség
			Állatok gyűlölete
			Idős
			Galradzsa átka

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 alkasztrólbeszélünk 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 alkaszta játszható a szokásos lovagi megkötésekkel, kivéve a **QuirraKhinnrend** 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 fejevadász kaszt. **2. kategóriás**. Induló felszerelése a ramiera, fejevadászkard és az alkarvédők.

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

Illuzionista: Az Illuzionisták rendje ugyan köztudottan Armen városában található, de vagabond és önfejű tanítványok a kaland és veszélyek nyomában haladva, magányosan vagy kalandozó csapatokban szinte egész Yneven fellelhetőek. Ilyen módon, s mert különleges

szerepjátékos lehetőségeket rejtő kaszt, értékes tagja lehet egy szerencsevadászokból álló csapatnak. Szintén **3. kategóriás** kaszt, képzettségek a függelékben, minden másban a könyv a mérvadó.

Hegy 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 egyediségei 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 harcos alkaszt. Hasonlóan a többi harcoshoz **4. kategóriába** esik. <http://kronikak.hu/?p=3779>.

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

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

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

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

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

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

Kasztok induló felszerelései:

Karakterkaszt	Egyéb induló felszerelés
Harcos	lsd. az alkaszt leírást
Amazon	Emrelin kard
Barbár	–
Gladiátor	Iskolájának megfelelő fegyverzet és vért
Fejvadász	Klánjának és származási helyének megfelelő fegyverek
Bajvívó	Stílusának megfelelő fegyverzet
Lovag	Rendjének megfelelő páncélzat, fegyverzet, nehéz ló
Tolvaj	–
Bárd	Iskolájának megfelelő hangszer
Pap	Hitének megfelelő szent szimbólum, kegytárgyak, esetleg fegyver, vért
Paplovag	Rendjének megfelelő páncélzat, fegyverzet, nehéz ló, Szent Szimbólum
Szerzetes	Kegytárgyak
Nomád Sámán	A sámán felszerelése
Harcművész	Egy fegyver
Kardművész	Slan kard és kardművész vért
Boszorkány	–
Boszorkánymester	–
Tűzvarázsló	Lángkard (Hosszúkard)
Varázsló	varázslóbot

Varázstárgyak: a karakter a kezdő vagyonából vásárolhat varázstárgyakat is. Ekkor egyszer a varázstárgy komponenseinek (a varázstárgynál szereplő árat) valamint a tárgy árát (pl.: varázsfegyvernél a fegyver árát) fizeti ki. 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 és a tárgy árát kell kifizetnie.

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

Függelék

Pszi mester:

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

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

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

Illuzionista:

Kézettség	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	Kézettség	Fok/%
-----	-----------	-------

- | | | |
|----|----------------|----|
| 2. | Zsonglórkodás | Af |
| 3. | Hátbaszúrás | Af |
| 5. | Hamiskártya | Mf |
| 6. | Álcázás/álruha | Mf |

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

Fajok:

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

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

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