

## Adottság alapú karakteralkotás

Ahogy az idei évben láthatóak szeretnénk kipróbálni olyan egyedibb dolgokat a karakteralkotások keretein belül, amikre más évben nem biztos, hogy lenne lehetőségünk a nagyközönség próbája alá vetni. Ezért a Hősök Napja őszi táborra előrukkoltunk egy újabb típusú karakteralkotással, amivel elsősorban a karakterek számára adható különleges képességekre helyeztük a hangsúlyt minden fajta hátrány nélkül.

Régi résztvevők bizonyára rá fognak ismerni jó néhány visszakösző elemre a korábbi karakteralkotásokból, amiket szerettünk volna megtartani, de megpróbáltuk ezeket is új leosztásba helyezni, ezért megéri ezeket is átolvasni, mert sok helyütt történtek apróbb változások.

**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)

**Lássuk a karakteralkotás alapjait:**

**TSZ:** 3. szintről indul minden karakter.

**Tulajdonság:** 140 pontról indul.

**Kezdő vagyon:** 80 arany

**1 Pontot = 1 TSZ VAGY 10 Tulajdonság pont VAGY 40 arany**

**A karakterek Tapasztalati Szintje nem haladhatja meg az 5-öt!**

A kiválasztott faj és kaszt ad még további pontokat a karaktereknek, amiből a fenti módon tudnak erőforrásokra szert tenni.

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

**Minden karakter megkapja az anyanyelvét 5-ös, valamint a Közös nyelvet 4-es szinten (amennyiben a közös az anyanyelve csak 1 db nyelvismeretet kap).**

**Az időben leadott csapatok eloszthatnak tagjaik között annyiszor 20 aranyat ahányan vannak!**

## Fajok

Ahogy korábban is a tulajdonság módosítókat figyelmen kívül kell hagyni a fajok esetében csupán a faji maximumok amit figyelembe kell venni, ezt lejjebb találod.

+2 pont	Ember
+1 Pont	Elf, Félelf, Goblin, Gnóm, Törpe, Udvari ork, Amund (1 képesség),
+0 Pont	Dzsenn, Khál, Vadork, Wier, Amund (minden képesség)

## Kasztok

### Harcos Főkaszt

Pont	Kaszt	Forrás
2	Harcos	ETK 33. o.
	Alborne Csillaga	HGB 39. o.
	Syenas Bástyái	HGB 54. o.
	Predoci Vértés	HGB 55. o.
	Edorli Gyalogos	HGB 56. o.
	Hadzsi	HGB 66. o.
	Kráni Szabados	HGB 72. o.
	Yllinori Vaslovasok	HGB 75. o.
1	Gladiátor	ETK 34. o.
	Lovag	ETK 39. o.
	Barbár	HGB 10. o.
	Abasziszi Falanxharcos	HGB 28. o.
	Abasszisi Gladiátor	HGB 28. o.
	Dwoon Vértés-gyalogosok	HGB 31. o.
	Dwoon Fehér Lovasok	HGB 31. o.
	Erigowi Talpasok	HGB 35. o.
	Erigowi Íjászok	HGB 35. o.
	Gianagi Alabárdos	HGB 36. o.
	Nerton	HGB 40. o.
	Törpe Harcos	HGB 46. o.
	Tiadlani Kardmester	HGB 48. o.
	Harcos Tengerészek	HGB 57. o.
	Syburri Vértés	HGB 60. o.
	Nasti Könnyűlovas	HGB 61. o.
	Ordani Lángőr	HGB 63. o.
	Bahrada	HGB 67. o.
	Shadoni Birodalmi Zsoldos	HGB 68. o.
	Gorviki Szabad Harcos	HGB70. o.
Gorviki Tengeri Vadászok	HGB 71. o.	
Hepet	ATAK 134. o.	
Rhó	ATAK 136. o.	

	Ereni Kékköpenyesek	HGB 32. o.
	Erigowi Szabad Lovasok	HGB 34. o .
	Amazon	HGB 6. o.
	Ilanori Vágtató	HGB 42. o.
	Toroni Ezüstkard Bajnok	HGB 51. o.
	Toroni Elit Harcos	HGB 51. o.
	Praedarmon Lobogói	HGB 59. o.
	Yllinori Kopjás Farkasok	HGB 75. o.
	Yllinori Medvék	HGB 76. o.
	Yllinori Sasok	HGB 76. o.
	Hebet	ATAK 129. o.
	Hevioso	ATAK 141. o.
	Ork Harcos kasztok	<a href="https://kronikak.hu/wp-content/uploads/2014/08/orkokajatekbanmgkalandozok.pdf">https://kronikak.hu/wp-content/uploads/2014/08/orkokajatekbanmgkalandozok.pdf</a>
	0	Bajvívó
Fejvadász		ETK 36. o.
Sirenari Erdőjáró		ETK 43. o.
Rackla-lovas		HGB 46. o.
Sznofru		ATAK 131. o.
Ork énekmondó		<a href="https://kronikak.hu/wp-content/uploads/2014/08/orkokajatekbanmgkalandozok.pdf">https://kronikak.hu/wp-content/uploads/2014/08/orkokajatekbanmgkalandozok.pdf</a>

### Szerencsevadász Főkaszt

Pont	Kaszt	Forrás
2	-	-
1	Tolvaj	ETK 44. o.
	Illuzionista	<a href="https://kronikak.hu/2019/02/03/illuzionista-m-a-g-u-s-kaszt/">https://kronikak.hu/2019/02/03/illuzionista-m-a-g-u-s-kaszt/</a>
0	Bárd*	Rúna IV/1. , Rúna I/8.

\*A bárd karakter, kezdésnek 45 varázslatot ismer. Kérünk mindenkit, hogy a rúnák alapján dolgozzák ki a bárd kasztú karaktereket!

### Pap Főkaszt

Pont	Kaszt	Forrás
2	Pap	PPL1 13. o.
	Paplovag	PPL2 15. o.
	Szerzetes	MT 28. o .
	Della-pap	PPL1 57. o.
	Gilron Segéd	PPL1 81. o.
	Dervis	PPL1 137. o.
	Khotor-pap	PPL2 21. o.

	Ork Sámánok	<a href="https://kronikak.hu/wp-content/uploads/2014/08/orkokajatekbanmgkalandozok.pdf">https://kronikak.hu/wp-content/uploads/2014/08/orkokajatekbanmgkalandozok.pdf</a>
1	Benignus-rendi szerzetes	MT 30. o.
	Pyarronita szerzetes	MT 31. o.
	Alborne Alkotó	PPL1 31. o.
	Alborne Tanító	PPL1 32. o.
	Antoh-pap	PPL1 35. o.
	Darton-pap	PPL1 51. o.
	Dreina-pap	PPL1 66. o.
	Dreina-paplovag	PPL1 69. o.
	Krad-pap	PPL1 88. o.
	Krad Kutató	PPL1 90. o.
	Orwella-pap pusztító erő útja	PPL1 116. o.
	Orwella-paplovag	PPL1 116. o.
	Uwel-paplovag	PPL1 121. o.
	Dzsah-pap	PPL1 134. o.
	Doldzsah-pap	PPL1 136. o.
	Galradzsa-pap	PPL1 136. o.
	Quessor	PPL2 20. o.
	Sanquinator	PPL2 20. o.
	Sogron-pap Tűz Táplálói	MT 37. o.
	Sogron Őstűzek Urai	PPL2 29. o.
	Sogron Lángvihar	PPL2 30. o.
	Domvik Boszorkányvadász	PPL2 53. o.
	Domvik-paplovag	PPL2 55. o.
	Ranil-pap	PPL2 74. o.
	Ranil-paplovag	PPL2 76. o.
	Leutaril-sámánpap	PPL2 100. o.
	Ramkir-sámánpap	PPL2 100. o.
	Tomatis-sámánpap	PPL2 101. o.
	Kadal-pap	Rúna I/9.
	Katah	ATAK 138. o.
	Ravator	<a href="https://kronikak.hu/2013/02/10/uj-kaszt-uwel-szerzetes-ravator/">https://kronikak.hu/2013/02/10/uj-kaszt-uwel-szerzetes-ravator/</a>
	Darton-paplovag	PPL1 53. o.
	Ellana-pap	PPL1 71. o.
	Gilron Mérnök	PPL1 82. o.
	Noir Befogadott	PPL1 107. o.
	Noir Bálványtagadó	PPL1 107. o.
	Orwella-pap Arc nélküli hatalom	PPL1 117. o.
	Tharr-pap	ETK 58. o.
	Morgena-pap	PPL2 33. o.
	Domvik-pap	PPL2 50. o.
Ranagol-pap	PPL2 87. o.	
Ranagol-paplovag	PPL2 89. o.	

	Nomád Sámán	MT 24. o.
	Acél Lótusz	<a href="https://kronikak.hu/2019/04/12/acel-lotusz/">https://kronikak.hu/2019/04/12/acel-lotusz/</a>
	AknilaP-pap	<a href="https://kronikak.hu/2019/07/08/uj-vallas-aknilap/">https://kronikak.hu/2019/07/08/uj-vallas-aknilap/</a>
0	Adron-pap	PPL1 23. o.
	Arel-pap	PPL1 43. o.
	Kyel-pap	PPL1 95. o.
	Főnix	MT 37. o.
	Tooma-pap	Rúna I/9.

### Harcművész Főkaszt

Pont	Kaszt	Forrás
2	-	-
1	Harcművész	ETK 65. o.
	Kardművész	ETK 67. o.
0	-	-

### Varázshasználó Főkaszt

Pont	Kaszt	Forrás
2	-	-
1	Tűzvarázsló	ETK 75. o.
	Ork Vajáros	<a href="https://kronikak.hu/wp-content/uploads/2014/08/orkokajatekbanmgkalandozok.pdf">https://kronikak.hu/wp-content/uploads/2014/08/orkokajatekbanmgkalandozok.pdf</a>
	Boszorkánymester	ETK 73. o.
	Pszí-mester	<a href="https://kronikak.hu/2019/01/30/pszi-mester-siopa-m-a-g-u-s-kaszt/">https://kronikak.hu/2019/01/30/pszi-mester-siopa-m-a-g-u-s-kaszt/</a>
	Orfenita mágus	<a href="https://kronikak.hu/2012/05/28/uj-kaszt-orfenita-magus-2/">https://kronikak.hu/2012/05/28/uj-kaszt-orfenita-magus-2/</a>
0	Boszorkány	ETK 71. o.
	Varázsló	ETK 76. o.
	Gianagi vízvarázsló	<a href="https://kronikak.hu/2019/07/03/gianagi-vizvarazslo-m-a-g-u-s-kaszt/">https://kronikak.hu/2019/07/03/gianagi-vizvarazslo-m-a-g-u-s-kaszt/</a>

Ikerkasztú és váltott kasztú karakterek nem engedélyezettek.

Kötelezően kasztot váltó karakterek (Doldzsah pap, Rackla-lovas, Alborne-paplovag) az alacsonyabb pontértékű kasztot kell választania. **Adottságokat csak a megfelelő főkaszt adott szintje után kap!**

### **Néhány példa elosztott pontokra:**

- Ember Harcos: 5. TSZ, 150 tulajdonság, 120 arany
- Félelf Gladiátor: 5. TSZ, 140 tulajdonság, 80 arany
- Elf Della pap: 4. TSZ, 140 tulajdonság, 160 arany

- Törpe Kadal pap: 4. TSZ, 140 tulajdonság, 120 arany
- Törpe Varázsló: 4. TSZ, 140 tulajdonság, 80 arany
- Dzseni varázsló: 3. TSZ, 140 tulajdonság, 80 arany

### Tulajdonságok:

10 tulajdonságot használunk, az Új Tekercesek Érzékelés tulajdonságával együtt. Pszi használatához elengedhetetlenek a **12-es Intelligencia, Akaraterő és Asztrál** tulajdonságok.

**A faji módosítók nem érvényesek. Továbbra is be kell tartani a fajból és kasztból eredő maximum és minimum értékeket, az alábbi táblázat segít a faji maximum értékekben. Különleges felkészítés maximumát csak akkor érheti el a karakter, ha az adott kaszt kap arra a tulajdonságra különleges felkészítést! A zárójelben szereplő érték a különleges felkészítés nélküli faji maximum.**

Tul.	Elf	Félelf	Udvari ork	Törpe	Amund	Dzsenn	Khál	Wier	Gnóm	Goblin	Vad ork
Erő	18	-	22(20)	21(19)	20(19)	-	22(21)	-	17	16	23(21)
Állóképesség	18	-	21(19)	21(19)	20(19)	-	22(20)	-	18	18	23(21)
Gyorsaság	21(19)	21(19)	-	-	-	-	22(20)	-	18	22(20)	-
Ügyesség	21(19)	-	-	-	-	-	21(19)	-	22(20)	21(19)	-
Egészség	-	-	22	21	-	-	23(21)	-	21(19)	17	22(20)
Szépesség	21(21)	-	13	15	22(20)	-	-	21(19)	15	13	13
Intelligencia	-	-	16	18	-	22(20)	17	21(19)	17	17	15
Akaraterő	-	-	-	16	-	-	-	-	17	17	-
Asztrál	-	-	13	-	17	-	13	-	16	16	12
Érzékelés	22(20)	21(19)	21(19)	-	-	-	22(20)	-	22(20)	21(19)	22(20)

## Származás:

Az ember fajú karakterek származásuktól függően leheletnyit eltérnek egymástól. A különböző Yneven található emberi rasszokat Kisokos Kalandozóknak kiadványban megtalálhatjátok szépen összegyűjtve, itt csak felsoroljuk őket (Csak egy választható!):



a

- Pyar: +2 ME
- Erv: +3 KP Világi képzettségekre
- Aszisz: +3 KP Alvilági képzettségekre
- Ilar: Lovaglás Af és Lócsiszar szakma Af
- Toroni: +2 méreg ellenállás
- Gorviki: +5 KÉ más fajúak ellen
- Kráni: 1 OP csak védekezésre
- Dwoon: +5 TÉ nappal, -5 TÉ éjszaka
- Keleti barbárok (Korg): +1 maximum erő
- Tongória: +1 maximum állóképesség
- Elarok: Állóképesség FP bónusz kétszer
- Gohr: Akaraterő FP bónusz kétszer
- Dzsad: +1 maximum intelligencia
- Bukán: +1 maximum egészség
- Nomádok: +5 KÉ Íjjal
- Tarran: Állóképesség FP bónusz kétszer
- Niare: +1 maximum asztrál
- Enoszuke: pihenés közben dupla gyorsasággal térnek vissza a pszi-pontok
- Shadon: +5 TÉ más fajúakkal ellen
- Pierék: +3 KP Harci képzettségekre
- Syburriak: +3 KP Harci képzettségekre
- Raganok: +5 TÉ Zúzófegyverekre
- Predoc és Edorl: +2 ME
- Hat város: +3 KP Világi képzettségekre
- Tiadlan: +1 maximum asztrál
- Amund származás: +1 maximum Szépség
- Elf származás: Intelligencia képzettség bónusz másfélszer (lefelé kerekítve)
- Kyr származás: +2 maximum pszi pont

Bevezetjük, a nem emberi rasszokat is néhány fajnak, hiszen eléggé változatosak tudnak lenni ezek, illetve lehetőséget szeretnénk nyújtani arra, hogy a karakteralkotásban is különbséget jelentsen egy karakter származásának kiválasztása, ezzel is érdekes hangulatot kölcsönözve a karakternek.

### **Elfek:**

- Sirenari: +6% képzettségekre (szabadon elosztható)
- Elfendeli: +2 KP tudományos képzettségekre
- Kráni: +2 KP alvilági képzettségekre
- Erv terület: +1 szakma Af
- Pyarroni terület: +2 KP harci képzettségekre

**Félfek:** Szabadon választhat egyet valamelyik szülője származása alapján

### **Törp:**

- Fród törzs: +2 KP világi képzettségekre
- Dabbib törzs: Állóképesség FP bónusz másfélszer (lefelé kerekítve)
- Sóg törzs: +2 KP nyelvismeretre
- Zimah követői: +2 KP alvilági képzettségekre
- Reagoy-öböl beli törzs: Úszás Af





## Adottságok:

Főkaszonként lehet választani adottságokat. **Minden szinten választhatnak a karakterek 1 adottságot a számára elérhető három lehetőség közül.**

Néhány alapszabály: Varázstárgyakra kiváltott arany és mana-pontok nem vegyíthetőek. Ha egy adottság hatással van az NJK-k karakterrel szembeni viselkedésére, azt ki is kell játszani, ellenkező esetben a mesélő jogkörében megtagadhatja a használatát!

## Harcos főkaszt:

1. TSZ	<b>Szerencsés:</b> Úgy működik, mint a szerencse amulett (íjász szabályt nem lehet vele elérni, Szerencse amulettel összeadódik)	<b>Kiváló iskola:</b> Kiválasztott képzettség csoportba tartozó képzettségeket fele KP ráfordítással fejlesztheted MF-ra (lefelé kerekítve) valamint 1KP=5%	<b>Híres:</b> 40+szépség % eséllyel felismernek korábbi tetteidnek köszönhetően, így pozitívabban viszonyulnak hozzád elsőre
2. TSZ	<b>Bivaly:</b> +1 szintnyi FP-vel és +2 ÉP-vel rendelkezel	<b>Fegyver mester:</b> 1 fegyvercsalád minden tagjával következő harcértékeket kapja: KÉ: +2, TÉ:+4, VÉ:+4, CÉ:+4	<b>Acélos akarat:</b> Mágikus támadás ellen nő az ME 2k10-el. (mindig a támadás pillanatában kell kidobni)
3. TSZ	<b>Varázstárgy</b> 120 MP értékben válogathatsz varázstárgyakat	<b>Gazdag:</b> +100 aranyal rendelkezel	<b>Forgósél:</b> +1KÉ/TSZ az elosztható HM-en felül, kezdeményező dobásokat 2k10-el végzed
4. TSZ	<b>Agilis támadó:</b> Az erő nem számít bele az alap TÉ-be és a sebzésbe. Ehelyett Gyorsaság vagy Ügyesség tulajdonságod (válassz) duplán számít bele a TÉ-be, valamint ennek a tulajdonságnak a 15 feletti része a sebzésbónuszod	<b>Intelligens támadó:</b> Szellemi tulajdonságaidat használod harcértékeid megállapításához. Erő=Intelligencia, Gyorsaság= Asztrál, Ügyesség= Akaraterő. Sebzésbónusz továbbra is Erő határozza meg. -5 túlütés küszöbre.	<b>Erőből támadó:</b> A Gyorsaság vagy Ügyesség tulajdonságod helyett az Erő tulajdonságod számít a TÉ-be. Sebzésbónuszod az erő 12/14 feletti része
5. TSZ	<b>Vörös kód:</b> Minden támadást követően, amit a karakter végez (akkor is ha sikertelen), illetve minden bekapott sérülés után a kapsz +1 –et a KÉ/TÉ/VÉ/CÉ (ha íjjal támad) értékéhez a harc végéig.	<b>Opportunista:</b> Amennyiben a sikeresen túlütötted az ellenfeledet, leadhatsz azonnal még 1 támadást, amit a hagyományos módon kell elvégezni. Ez felette van a körönkénti támadásoknak. Ilyen támadásra körönként egyszer van lehetőség.	<b>Éles szem:</b> Minden támadódobás, amikor a kockák azonos értéket mutatnak és ezzel túlütést érsz el, úgy kezelendő mintha 00-t dobtál volna.

**Szerencsevadász fókaszt:**

1. TSZ	<b>Célbadobás:</b> Dobófegyverekhez CÉ-t használod a TÉ helyett (teljesen célzófegyver szabályai vonatkoznak a dobófegyverekre)	<b>Rutinos:</b> +Szintenként eloszthatsz Ügyesség számú %-ot képzettségeid között <b>Figyelembe</b> kell venni a szintenként maximum elosztható pontokat.	<b>Orvgyilkos:</b> Ha a hátbaszúrás képzettséget használod 25 a túlütés küszöbe
2. TSZ	<b>Simenyelvű:</b> Szépség próba, hogy javítsd a beszélgetőpartnered hozzá állását (ellenséges-semleges-baráti)	<b>Hatodik érzék:</b> Mint a pszi diszciplina	<b>Híres:</b> 40+szépség % eséllyel felismernek korábbi tetteidnek köszönhetően
3. TSZ	<b>Tehetség:</b> Egy választott képzettségben ami Mf, tudásod meghaladja a Mf-ot, és messze földön híres művelője vagy (Nem lehet harci képzettség)	<b>Erős immunrendszer:</b> +4 mérgek és betegségek, +2 mágikus mérgek és betegségek elleni dobásra	<b>Tapasztalt:</b> +30 szabadon elköltethető KP
4. TSZ	<b>Otthoni terep:</b> Egy választott terepen a százalékos képzettségekre +20% bónuszt kapsz. Pl.: Város, erdős vidék, tengervidék, sivatag. Minden más terepen -20%-ot kapsz ezekre a képzettségekre	<b>Piszkos csel:</b> Harconként 1× meglepetés bónusz (szituációtól függetlenül) ezen felül megduplázódik a sebzés (Nem kombinálható rohammal)	<b>Tolvajok érzéke:</b> Érzékelés tulajdonság 10 feletti része alkalommal újradobhatsz vagy újradobathatsz bármilyen dobást egy játékban
5. TSZ	<b>A nagy dobás:</b> 150 MP értékben válogathatsz varázstárgyakat	<b>Ismerek egy arcot:</b> 50+szépség%, hogy van egy ismerősöd a környéken (ez legfeljebb 1 napi járóföldet jelent)	<b>Elrejtett kincs:</b> +120 arannyal rendelkezel


## Pap Főkaszt:

1. TSZ	<b>Hit ereje:</b> Mágikus támadás ellen nő az ME 1k10-el (mindig a támadás pillanatában kell kidobni)	<b>Vallásos képzés:</b> Tudományos képzettségekre +Intelligencia számú KP-val rendelkezel	<b>Szent ember:</b> Szépség próba, hogy javítsd a beszélgetőpartnered hozzá állását (ellenséges-semleges-baráti)
2. TSZ	<b>Egyházi adó:</b> +100 arannyal rendelkezel	<b>Relikviák:</b> 120 MP értékben válogathatsz varázstárgyakat	<b>Megmerítkezés:</b> Megmerítkezel patrónusod hatalmában (fizikai megjelenése is van) A következő TSZ percig a max és az aktuális mana pontjaid megduplázódnak (egy varázslat így sem haladhatja meg a max mana pontjaid számát), Ezt követően elveszted az eszméletedet és 4 óra pihenés után tudsz csak magadhoz térni. Játékonként egyszer használható
3. TSZ	<b>Segítségkérés:</b> 2 szintenként 1× feltehetsz istenednek egy eldöntendő kérdést	<b>Híres:</b> 30+szépség % eséllyel felismernek korábbi tetteidnek köszönhetően	<b>Szent harcos:</b> TSZ/nap alkalommal képes vagy MP rááldozása nélkül az áldás varázslatot alkalmazni saját magadon
4. TSZ	<b>Gyors reakció:</b> +1KÉ minden páros szinten az elosztható HM-en felül, kezdeményező dobásokat 2k10-el végzed	<b>Ítélet:</b> Képes vagy istened energiáival feltölteni a fegyveredet, ez egy 1 segmenses fohász, 6 MP-ba kerül, TSZ számú körig a fegyvered 1k6-al nagyobbat sebez.	<b>Isteni látás:</b> Naponta 1×, TSZ percig tökéletes látást kapsz minden körülmények között. Látod a láthatatlant 10E-ig, nem lehet elvakítani. Vak karakter is lát vele. Minden másban megegyezik a normális látással.
5. TSZ	<b>Beavatott:</b> Egy kiválasztott szféra vagy varázslattípus (sámán, szerzetes esetében), varázslatainak költsége Szint×1,5 MP-al csökken (teljes Mp-ból kell levonni, lefelé kerekítve – 5. TSZ = -7 MP). A manaköltség nem csökkenhet a teljes költség fele alá.	<b>Feltámadás:</b> Ha a karakter meghalna 50 körrel később fél ÉP-n visszatér (1× használható)	<b>Küldöttek:</b> Játékonként egyszer kérheted istened segítségét egy 1 körös fohászban, aki leküldi harcosát (KÉ: 35, TÉ: 100, VÉ 150, 18 ÉP, 70 FP, 40 MP, Fizikai tulajdonságok 18, szellemi tulajdongások 15)

## Harcművész fókaszt:

1. TSZ	<b>Belső béke:</b> naponta 1× egy ellenséges lényt megnyugtathatsz (asztrál próba a lénynek, ha sikeres ellenáll)	<b>Recitálás:</b> Mágikus támadás ellen nő az ME 1k10-el (mindig a támadás pillanatában kell kidobni)	<b>Test uralom:</b> természetes mérgek és betegségek ellen +2 az ellendobásra
2. TSZ	<b>Hegyek ereje:</b> napi 1× 1 segmens az aranyharang meditációja	<b>Tengerek csendje:</b> Másokkal ellentétben téged belső idő után a kimerülés levonásainak csak a felét szenveded el.	<b>Sötét ösvény:</b> Halálos ujj szintenként 2 ÉP-t sebezhet
3. TSZ	<b>Ősi relikviák:</b> 100 MP értékben válogathatsz varázstárgyakat	<b>Elme és test:</b> naponta 1×, szint × 1 körig, minden hatás felét sebzí rajtad (fizikai, mágikus)	<b>Kifakulás:</b> ha egyszerre használod a jelentéktelenség és érzékelhetetlenség diszciplínákat láthatatlanná válsz. Képes vagy mozogni.
4. TSZ	<b>Új ösvény:</b> +1 harcművészeti stílust tanultál ki, az induló stílus felett	<b>Élet keze:</b> naponta maximum TSZ×2 ÉP-t tudsz a halálos ujj diszciplínával gyógyítani. Minden másban megegyezik a leírtakkal.	<b>Misztikus bölcs:</b> Naponta 1×, ha nem értesz a képzettséghez egy kérdés erejéig megkapod Af-on.
5. TSZ (A stílusok névben területenként eltérőek lehetnek)	<b>Tigris ereje:</b> Erő számú HM-et eloszthatsz, sebzésbónusz: 12/14	<b>A részeges mester:</b> Ügyesség számú HM-et eloszthatsz, harconként 1× meglepetés bónusz (szituációtól függetlenül)	<b>Kígyó stílus:</b> Gyorsaság számú HM-et eloszthatsz, 5 sikeres támadás után ellenfeled lebénul (ezek a támadások nem okoznak sérülést)

**Varázshasználó fókaszt:**

 <p>1. TSZ</p>	<p><b>Magas képzés:</b> Tudományos képzettségekre +Intelligencia számú KP-val rendelkezel</p>	<p><b>Elme ereje:</b> Akaraterő tulajdonsággal megnőnek az FP-id</p>	<p><b>Elemző elme:</b> választott harcértékhez hozzáadható Akaraterőd 10 feletti részét</p>
 <p>2. TSZ</p>	<p><b>Mana fókusz:</b> Rendelkezel egy tárggyal ami annyi MP-t (PP-t) raktároz el mint amennyi neked van. Egy teljes nap mire újra feltöltődik. 1 kör kivonni belőle</p>	<p><b>Csendes elme:</b> Óránként szintnyi mana tér vissza passzívan. (Tűzvarázslóknak és Gianagiaknak összeadódik) Pszi mester: neki PP tér vissza, az egyében felül.</p>	<p><b>Vérmágia:</b> 1 ÉP= 5 MP / PP, maximum szintnyi ÉP-t áldozhatsz, ha egy értelmes lényt áldozol fel az egy 1 órás rituálé</p>
 <p>3. TSZ</p>	<p><b>Tisztelet:</b> Szépség próbával elérheted, hogy ha nem is szeressenek, de tiszteljenek és ne támadjanak meg, vagy legalább meghallgassanak</p>	<p><b>Familiáris:</b> Egy kisállattal rendelkezel akivel különleges kapcsolatot alakítottál ki. Mentál fonál feszül köztetek, része a személyes aurádnak. 1 MP(PP)/kör: használhatod az érzékszerveit. Ha látod kommunikálhatsz vele a mentálfonalon keresztül.</p>	<p><b>Saját sorsának kovácsa:</b> Akaraterő tulajdonság 10 feletti része alkalommal újradobhatsz vagy újradobathatsz bármilyen dobást egy játékban</p>
 <p>4. TSZ</p>	<p><b>Egyetem:</b> Kiválasztott képzettség csoportba tartozó képzettségeket fele KP ráfordítással sajátíthatod el valamint 1KP=5%</p>	<p><b>Varázstárgy:</b> 120 MP értékben válogathatsz varázstárgyakat</p>	<p><b>Vagyon:</b> +100 arannyal rendelkezel</p>
 <p>5. TSZ</p>	<p><b>Varázsló iskola:</b> Karakter választhat egyet a leírt iskolák közül. Lásd lejjebb.</p>	<p><b>Harci képzés:</b> eloszthatsz Érzékelés számú HM-et, valamint a sebzésbónuszodhoz hozzájárul az Intelligencia 16 feletti rész is, további 6. TSZ-től +2 HM/TSZ</p>	<p><b>Csatamágus:</b> Képes vagy felrajzolni egy kört 1 óra alatt, ha benne állsz szintnyi manát tölt vissza körönként és megduplázza a mágikus kifáradást. Me gnöveli a zónádat 100m-re. 1 óráig lehet használni egy varázskört maximum. Használat után újra fel kell tölteni, ez teljes mana tartalékot követel.</p>

## Varázsló iskolák:

### Boszorkány:

- Füst nővérei: A leírást lásd Rúna VII/1.
- Fehér boszorkány: Olyan boszorkányok, akik nem a rontást és a gonoszságot képviselik Ynev világán, hanem az emberek megsegítésére és mások védelmére tették fel életüket. Tagjai között megtalálhatunk ugyanúgy diplomákat, mint falusi vajákosokat. Átok mágiát nem tudják használni, Jellemtorzító átkaik fordítva működnek hatásukban. (Hazugság – Igazmondás, Csalás – Becsületesség, Lopás – Adakozás, Tiszteletlenség – Tisztelet, Szószátyárság – Visszafogottság, Gyilkos hajlam – Élet oltalmazója, Öngyilkos hajlam – Életvidámság, Iszákosság – Mértékletesség)
- Hold nővérei: Ezek a boszorkányok annyira összehangolódtak a holdakkal, hogy képességeikre is befolyást gyakorolnak. Attól függően, hogy melyik hold ragyog fent bizonyos varázslataik erősebben jönnek létre, 1,5× erősséggel. Kék hold: Tértmágia, Misztikus képességek. Fekete hold: Tűzmágia, Anyagmágia. Vörös hold: Asztrál és Mentál mágia.
- Éjmágia: Képesek használni a Rúna IV/4. számában található éjmágiát.

### Boszorkánymester:

- Hergoli villámmester: A hergoli iskolában tanult Boszorkánymesterek a Villámmágia legavatottabb ismerői. Minden villámmágiába tartozó varázslatuk végső (azaz erősítés utáni) mana pont költségéből levonhatja a karakter a tapasztalati szintjének kétszeresét. (Pl: Villámvarázs 3 E 21 MP helyett egy 5. szintű Boszorkánymesternek csupán 11 MP). Képes alap időtartamra alkalmazni az elemi formázás hat iskolaformáját villámmal. A varázslat mana költsége így sem csökkenhet 1 mana-pont alá.
- 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.
- Vomicator: Boszorkánymesterek azon iskolája, akik a rontás mágiákban mélyültek el. Minden rontás varázslat, amit elmond szintenként két mana ponttal olcsóbban hozza létre. Ezen felül képes kombinálni a rontásokat az alábbi szabályokkal: MP: drágább teljes ára és az olcsóbb rontás fele költség (felfelé kerekítve). Erősség és erősítés pedig a kettő átlaga (felfelé kerekítve). Természetesen a kombinált rontásokra is vonatkozik, hogy olcsóbban hozza létre.

## Tűzvarázslók:

Természetesen a tűzvarázslók szabadon választhatnak ösvényt, viszont megkülönböztetünk két csoportjukat a Renegátokat és az Ordani rend tagjait.

- Renegátok: Sokkal szabadabb életet élhetnek, nem szól bele a rend a mindennapi dolgaikba. Az, hogy a karakter egy renegát mestertől tanult vagy ő maga vált később renegáttá a végeredmény szempontjából lényegtelen, saját útját járja. A renegát tűzvarázslók eloszthatnak +50KP-t. Ismert varázslatai korlátozottabbak, lásd MTK 34. oldal, a dobott értékek maximumnak számítanak!
- Ordani rend tagjai: Mivel a rend gondoskodik tagjairól ezért természetesen hűséget vár fizetségül. De az ordani rend erőforrásaihoz való hozzáférésnek megvannak a maga előnyei. Ezek a tűzvarázslók +80 arany kezdő pénzzel indulnak.

## Gianagi vízvarázslók:

Mivel a kaszt még sok helyütt fejlesztés alatt áll, ezért varázsló iskola szempontjából megegyeznek szintén a Tűzvarázslókkal. Így megkülönböztetünk náluk is Függetlent és Rend tagot.

## Varázslók:

- Nekromanta: A dorani szarvtorony beavatottjaként, mélyebben beelátsz 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: Életerősívás, 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)
- Mentalista: Ezen mágiaforma gyakorlása újabb keletű a varázslók között, de tagjait veszélyes ellenfélként és erős szövetségeseikként ismerik szerte a kontinensen. Akik elmélyültek ezen iskolaforma használatában azok képesek az elemi mágia iskolaformái közül az alábbiakba foglalni a mentál mágikus mozaikokat: Kitörés, Fal, Kupola. ME-t egyszer kell kidobni az összes ellenfélnek. A létrehozásához alapvetően dupla mana költség szükséges. A formázás minden szabályát ezen felül be kell tartani!
- Asztrálmágus: Yneven csak kevesen foglalkoznak behatóbban az asztrál mágia tanulmányozásával, sokan úgy képzelik, hogy ez csak a boszorkányok sajátja, pedig a varázslók között is számosan akadnak, akik mesterei az érzelmek manipulálásnak. Akik elmélyültek ezen iskolaforma használatában azok képesek az elemi mágia iskolaformái közül az alábbiakba foglalni az asztrál mágikus mozaikokat: Kitörés, Fal, Kupola. ME-t egyszer kell kidobni. A létrehozásához alapvetően dupla mana költség szükséges. A formázás minden szabályát ezen felül be kell tartani!

- Holdkos: Új-godon megalakulásával szétszóródtak Yneven és ma már mindenütt fellelhetőek tagjaik. A karakter mindenben megegyezik a varázslóknál leírtakkal, azzal a különbséggel, hogy Kp alapja 0, viszont megkap minden képzettséget amit a tolvaj kap 1. TSZ-en, a varázsló képzettségeket pedig csak 2. TSZ-en kapja meg. Továbbiakban is a varázslói képzettségeket 1 szint csúszással kapja (Pl.: Herbalizmus Af-ot csak 5. TSZ-en sajátítja el a Holdkos karakter).

#### Pszi mesterek:

A diszciplínák leírásait itt megtalálod: <https://kronikak.hu/2019/01/30/pszi-mester-siopa-m-a-g-u-s-kaszt/>

- Mentát: a mentát képzésen átesett pszi-mesterek elsősorban nemesházaknál teljesítenek szolgálatot, pyar érdekelttségű 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 ruhazza fel az elme ősi útjának tanaival. Egyedi eszköztáruk az Ynevi kóborlások Rossz csillagzat alatt című kalandjában található meg.





## Fejlesztett karakterek

Azok a karakterek, akik már nem az első rendezvényünkön vesznek részt, nekik lehetőséget nyújt a [Dicsőségpontok rendszere](#), hogy szintet lépjenek. Az így fejlesztett karakterek természetesen a további szinteken is hozzájuthatnak különleges adottságokhoz, de ezek már nem főkaszt specifikus lehetőségek, hanem a lejátszott kalandok által nyújtott különlegességek. Az a karakter, aki szintet lépett, választhat egyet az általa lejátszott kalandok közül minden egyes szinten az 5. TSZ felett. (Csak olyan kalandból választhat amit lejátszott!) Ebből a kalandból kap egy adottságot. Ha többször lép szintet a karakter újra már nem választhatja ugyanazt a kalandot.

Volt egyszer egy Enysmon	<b>Deerem ajándéka:</b> Darton lovagja járatos minden praktikában, ami hasznos lehet a számodra, +1 szintnyi KP alvilági képzettségekre	<b>Xib ajándéka:</b> Gilron mérnök papjának szerteágazó tudásával támogat, +1 szintnyi KP tudományos képzettségekre	<b>Masen ajándéka:</b> Lótusz lovagja járatos a hétköznapi világ dolgaiban, +1 szintnyi KP világi képzettségekre
Hieda-összeesküvés	<b>Parazsak hálája:</b> Társuk megmentéséért cserébe, hogy kifejezzék hálájukat adtak egy eszközt, amivel 4 körig 1E-s tűzzel boríthatod a fegyveredet. 5 használat után kimerül a varázstárgy.	<b>Dreina leányainak ajándéka:</b> Aranyúrnő szolgálóleányai hálájuk jeléül 40 MP értékben készítenek neked (papok által készíthető) varázssitalokat.	<b>Az égi sárkány letekint:</b> Eloszthatsz 5 pontot az asztrális és mentális TME-aid között.

## Kasztok induló felszerelései:

Karakterkaszt	Egyéb induló felszerelés
Harcos	20 arany értékű normál minőségű fegyver és vért VAGY ami a kaszt leírásánál van
Amazon	Normál minőségű Emrelin kard
Barbár	Egy normál minőségű fegyver
Gladiátor	Iskolájának megfelelő normál minőségű fegyverzet és vért
Fejvadász	Klánjának és származási helyének megfelelő normál minőségű fegyverek
Bajvívó	Stílusának megfelelő normál minőségű fegyverzet
Lovag	Rendjének megfelelő normál minőségű páncélzat, fegyverzet, nehéz ló
Tolvaj	2 arany értékben tolvaj felszerelés a Runa I./1 alapján
Bárd	Iskolájának megfelelő hangszer
Pap	Hitének megfelelő szent szimbólum, kegytárgyak, leírás szerint normál minőségű fegyver, vért
Paplovag	Rendjének megfelelő normál minőségű páncélzat, fegyverzet, nehéz ló, Szent Szimbólum
Szerzetes	Kegyűtárgyak és egy a tradíciójának megfelelő normál minőségű fegyver
Nomád Sámán	A sámán felszerelése
Harcművész	Egy normál minőségű fegyver
Kardművész	Normál minőségű Slan kard és kardművész vért vagy normál minőségű Slan tőr
Boszorkány	1 hatalom itala
Boszorkánymester	1 hatalom itala
Tűzvarázsló	Normál minőségű 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 fizeti ki aranyban. Amennyiben egy karakter kasztjából és szintjéből adódóan (pl. boszorkány) képes a varázstárgy előállítására akkor értelemszerűen csak az alapárat és a tárgy árát kell kifizetnie. Maximum TSZ darabszámú saját varázstárggyal indulhat. Ezen felül a karakterek vásárolhatnak működő varázslatokat is magukra vagy felszerelésükre (pl.: áldás), csak figyelni kell, hogy az időtartamnak legalább 5 napnak kell lennie.

Ha adottságból vásárol egy karakter varázstárgyat akkor is ki kell fizetni a tárgy alapárát.

### Különleges fémek és felszerelések:



Az Első törvénykönyv lehetővé teszi az abbit valamint a mithril vérték megvásárlását, így szerettük volna ezeket fegyverként is elérhetővé tenni a játékosok számára. Ezen felül sok karakter számára nem mindegy, hogy a felszerelése milyen minőségű, az alábbi szabályok szerint lehetőség van jobb minőségű fegyverzet beszerzésére. Ötvözni is lehet a fémeket a minőséggel akkor halmozottan kell kiszámolni az

árat! **Maximum 1 féle fém, 1 minőséget és 1 kovácsmunkát lehet választani!** Ezek után természetesen még rúnázhatóak a fegyverek. **Fontos, ha ilyen felszereléssel rendelkezik a karaktert, azt az előtörténetben legyen megindokolva és részletesen leírva!**

Fejlesztés	Ár szorzó	Hatás
Abbit	10×	KÉ:+1, TÉ,VÉ:+2, fél-mágikus
Mithril	100×	KÉ: +2, TÉ,VÉ:+5, SP:+1, mágikus
Vörös Lunir	100×	KÉ: +1, TÉ: +2, SP: +3, mágikus
Kék Lunir	100×	KÉ: +3, TÉ: +8, SP: +1, mágikus
Zöld Lunir	100×	KÉ: +2, VÉ: +10, SP: +1, mágikus
Fekete Lunir	150×	KÉ: +4, TÉ,VÉ: +10, SP: +2, mágikus
Meteoracél	40×	KÉ: -2, TÉ: +5, VÉ:-3 SP: +2
Kiváló minőség	10×	KÉ, TÉ, VÉ, CÉ: +1
Mesteri minőség	40×	KÉ, TÉ, VÉ, CÉ: +3
Törp kovácsmunka	20×	KÉ: +1, TÉ,VÉ: +3
Elf kovácsmunka	20×	KÉ:+2, TÉ:+1, VÉ:+3
Súlypont eltolás	20×	TÉ: +6, VÉ: -2, SP: +1
Támadásra alakítás	20×	KÉ: +1 TÉ: +6
Védekezésre alakítás	20×	KÉ: +1 VÉ: +6
Kikönnyítés	20×	KÉ: +3, TÉ,VÉ: +1
Személyre alakítás	5×/pont (max. 4 pont)	1 pont = 1 SP / 2 KÉ / 4 TÉ / 4 VÉ (Pontok csúsztatása) <b>0 alá nem mehet!</b>
Személyre alakítás (távolsági fegyver)	5×/pont (max. 2 pont)	1 pont = 2 KÉ / 4 CÉ <b>VAGY</b> 20% távolság (ha csökkent) / 10% távolság (ha növeli) / 1 SP <b>KÉ a CÉ-vel állítható párba, a SP pedig csak a távolsággal!</b>

**Amennyiben a fegyver alapára nem haladja meg az 1 aranyat, akkor 1 arannyal kell számolni!**

*Példa: Abbit (10×), elf kovácmunka (20×), kiváló minőségű(10×) hosszúkard: Ár: 40× 1,5 arany = 60 arany*  
Harcértékek: KÉ: 10 TÉ: 18 VÉ: 22 SP: 1k10.

Személyre alakítással, csak elcsúsztatni lehet a pontokat a megadott arányban, **egyik alapérték sem csökkenhet 0 alá!** *Példa: hosszúkard esetén 15 aranyért cserébe 4 VÉ-ből és 2 KÉ-ből 2 SP-t csinál így a fegyver alap harcértékei a következő módon változnak: KÉ: 4 TÉ: 14 VÉ: 12 SP:1k10+2*

Távolsági fegyverek számára csak a minőségi fejlesztés és a személyre alakítás érhető el.

### Vérték

Mivel a vérték alapára megtalálható az Első Törvénykönyv lapjain, együtt az abbit és mithril változatokkal, ezért azokra nem térnek ki külön. Mivel a lunír alapvetően mithril ötvözet a vérték tekintetében statisztikailag nem mutat eltérést a mithril vértektől.

Fejlesztés	Ár	Hatás
Megerősítés	×2	+1 SFÉ
Kikönnyítés	×2	-1 MGT

Egy vért SFÉ-je sem növelhető a végtelenségig, maximum az alap SFÉ 1,5×-esét tudod így megvásárolni (lefelé kerekítve). **Itt is érvényes, hogy ha az alap ár nem haladja meg az 1 aranyat akkor 1 arannyal kell számolni!**

A fenti hatások természetesen rétegelhetőek és többször is felvehetőek. Abban az esetben ha több fejlesztést kívánsz felvenni az alábbi akkor a szorzók összeadódnak hasonlóan mint a fegyvereknél.

*Példa: Sodronying (3/1, 12 arany), +1 SFÉ (×2) és -1 MGT (×2) fejlesztéssel: 4/0, 48 arany.*  
*Abbit Sodronying(4/0, 30 arany), +2 SFÉ (×4) fejlesztéssel: 6/0, 120 arany.*

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