

Csapatalkotás

Az ideai karakteralkotásban szeretnénk sokkal inkább a csapatok közös koncepcióira helyezni a hangsúlyt. Mivel a rendezvényekre kizárólag csapatok jelentkezését várjuk, ezért szeretnénk erre az elképzeléseinkre a karakteralkotásban is hangsúlyt helyezni. Fontosnak tartjuk, hogy a karakterek együttműködése és akár sok éves közös múltja előkerüljön a karakteralkotás közben is. Hiszen ezek a karakterek együtt éltek át rengeteg dolgot, bajtársak így megosztottak az évek során sok jóban és rosszban egyaránt, ezt próbáltuk a karakteralkotásban is megjeleníteni.

Természetesen a tavalyi évből sok ötletet merítettünk és mentettünk át hiszen, azért is készültek a karakteralkotások, hogy folyamatosan tanuljunk belőlük. Azok, akik ismerik őket bizonyára fel fognak ismerni visszaköszönő elemeket mindegyikből, ami megjelent. De ezúton is szeretnénk az ötletekért köszönetet mondani szervező társainknak **Amundnak**, **Ishidunak** és **Unitynek**, valamint a **Krónikák**, **Regélő Főnix**, **Hullámkirály** és nem utolsó sorban a **Hősök Napja** csapatainak! Külön köszönet minden játékosnak, aki velünk együtt részese ezeknek a történeteknek és jelenlétükkel emelik eseményeink fényét!

A karakterek elkészítéséhez az alábbi szabálykönyvek használhatóak:

- Első Törvénykönyv
- Második Törvénykönyv
- Harcosok, Barbárok, Gladiátorok kézikönyve
- Papok, Paplovagok kézikönyve I-II.
- Új Tekercsek (vonatkozó részei)
- Summariium (vonatkozó részei)
- Ynevi Kóborlások (vonatkozó részei)
- Rúnák (vonatkozó részei)
- AranyTenger, avagy az Amundok Könyve
- Viadomo – A Törhetetlen Pajzs
- Orkok a játékban kiegészítő

A három erőforrás



Minden csapat a karaktereket négy szempont alapján válogathatják össze. Ezek a **Faj**, **Tulajdonság** és **Vagyon**. Mivel minden karakter egységesen 6. TSZ-ről indul, ezért abban nem teszünk különbséget. Minden csapat rendelkezik mindegyik erőforrásban 1 DP-al plusz játékosonként 2 DP-al (*Tehát egy 5 fős csapat 11 DP-t oszthat el mind a 3 erőforrásban külön-külön*).

A fajokért, tulajdonságokért és a vagyonért karakterenként kell kifizetni a DP költséget. A megmaradt DP-kat szabadon eloszthatjátok egymás között, és azok felhasználhatóak a karakterek további fejlesztésére. **Egyik erőforrásból nem rakható át pont a másikba és minden játékosnak legalább 1 DP-t fel kell használnia erőforrásonként!**

- 1 DP = 15 KP (Elosztható a karakterek között)
- 1 DP = 40 arany (Elosztható a karakterek között)
- 1 DP = 5 Tulajdonság pont (Elosztható a karakterek között)
- 1 DP = Harci stílus
- 2 DP = Varázsló iskola
- 2 DP = 1 Egyéni Hátter (egy karakter csak 1 hátteret vásárolhat)
- JK×1 DP = 1 Csapat Hátter (csapatonként 1 lehet)

A fel nem használt DP-k elvesznek a csapat számára, tovább nem vihetőek a játékra.

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).

Minden karakter egységesen 6. tapasztalati szinten kezd.

Amennyiben valami oknál fogva valakinek egyedül kell karaktert alkotnia (tehát külön), arra is van lehetőség, ő összesen 7 DP-vel rendelkezik, amiből mind a három erőforrásra költenie kell. Ebben az esetben nem vásárolhat csapat hátteret.

Kasztok



A kaszt szabadon választható.

Főkasztonként lebontva megtalálhatjátok, hogy melyik faj tagjai lehetnek tagjai a különböző kasztoknak. Természetesen a különleges faj specifikus kasztok ezen táblázatok felett állnak (Pl.: Amund Sznofru). Ne feledjétek, hogy a *-aljelölt kombinációk csakis a kiszakadottaknak engedélyezett.

Több kasztú karakter hozható, de 1 DP-t ki kell fizetnie az ilyen karakternek a többkasztúságért, valamint a kasztok összes szintje nem haladhatja meg a 6-ot (váltott kaszt esetén a váltáskor aktuális szintre vonatkozik).

Harcos Főkaszt



A fejvadász kaszt tagjai Különleges Felkészítéssel bírnak az Érzékelés tulajdonságban.

	Harcos	Gladiátor	Fejvadász	Lovag	Barbár	Bajvívó
Amund	I	I	N	I* **	N	I*
Dzsenn	I	I	I*	I*	N	I*
Ember	I	I	I	I	I	I
Elf	I	I	I	N	N	N
Félelf	I	I	I	I	N	I
Gnóm	I	I	I	N	N	N
Goblin	I	I	I	N	N	N
Khál	I	I	I	I	N	N
Törpe	I	I	N	N	N	N
Udvari Ork	I	I	I	I	N	I
Vadork	I	I	N	N	N	N
Wier	I	I	I	I	I	I

**Kivéve a Hevioso kaszt, annak tagjai csak köz és nemes Amundok lehetnek

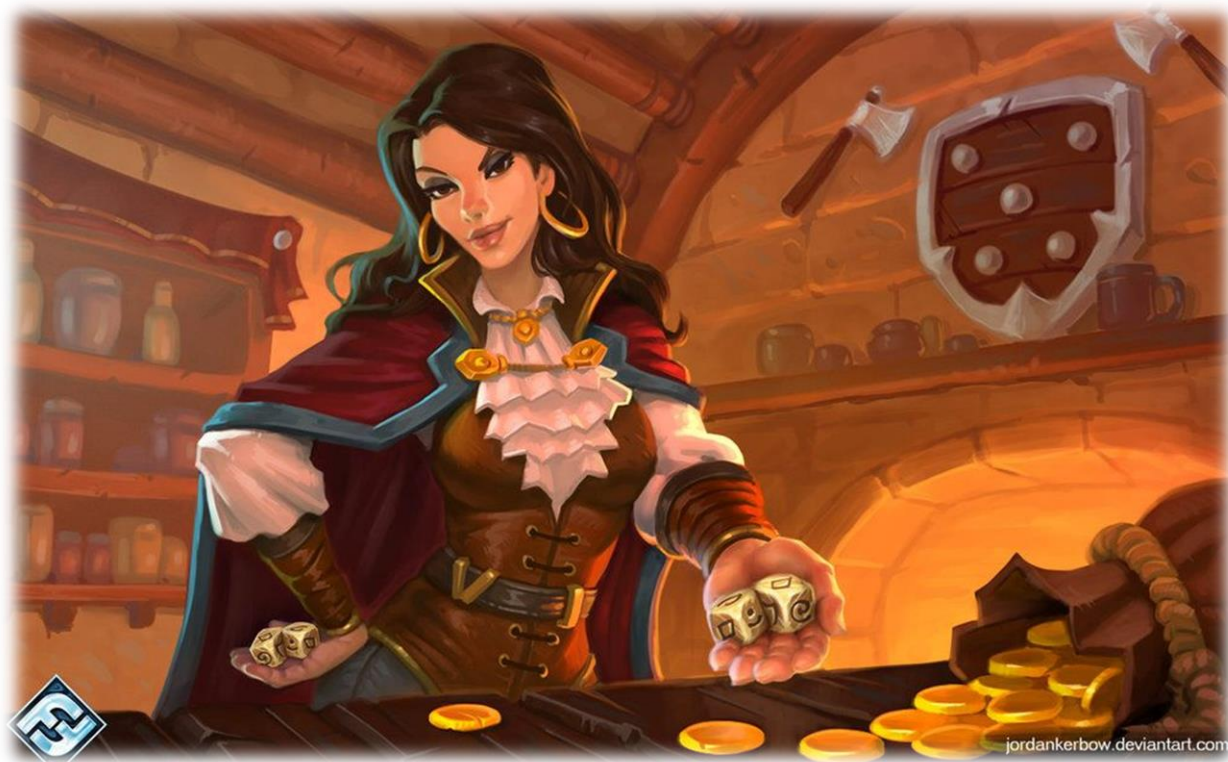
Kaszt	Forrás
Harcos	ETK 33. o.
Alborne Csillaga	HGB 39. o.
Syenas Bástyái	HGB 54. o.
Predoci Vértés	HGB 55. o.
Edorli Gyalogos	HGB 56. o.
Hadzsi	HGB 66. o.
Kráni Szabados	HGB 72. o.
Yllinori Vaslovasok	HGB 75. o.
Viadomói Khál Harcos	Viadomo – A Törhetetlen Pajzs 23.o.
Gladiátor	ETK 34. o.



Lovag	ETK 39. o.
Barbár	HGB 10. o.
Abasziszi Falanxharcos	HGB 28. o.
Abassziszi 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 Könnyűlovás	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	https://kronikak.hu/wp-content/uploads/2014/08/orkokajatekbanmgkalandozok.pdf
Viadomo Védelmeszői	Viadomo – A Törthetetlen Pajzs 26.o.
Bajvívó	HGB 12. o.
Fejvadász	ETK 36. o.
Sirenari Erdőjáró	ETK 43. o.
Rackla-lovas	HGB 46. o.
Sznofru	ATAK 131. o.
Ork énekmondó	https://kronikak.hu/wp-content/uploads/2014/08/orkokajatekbanmgkalandozok.pdf



Szerencsevadász Főkaszt



A főkaszt tagjai Különleges Felkészítéssel bírnak az Érzékelés tulajdonságban.

	Tolvaj	Illuzionista	Bárd
Amund	I*	I	I
Dzsenn	I*	I	I
Ember	I	I	I
Elf	N	I	I
Félelf	I	I	I
Gnóm	I	I	I
Goblin	I	I	I
Khál	N	I*	N
Törpe	I	N	I
Udvari Ork	I	I	I
Vadork	I	N	N
Wier	I	I	I

Kaszt	Forrás
Tolvaj	ETK 44. o.
Illuzionista	https://kronikak.hu/2019/02/03/illuzionista-m-a-g-u-s-kaszt/
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



	Pap	Paplovag	Szerzetes	Nomád Sámán
Amund	I	I*	N	N
Dzsenn	N	N	N	N
Ember	I	I	I	I
Elf	I	N	N	N
Félelf	I	I	I	N
Gnóm	N	N	N	N
Goblin	I	N	N	N
Khál	I*	I*	N	I
Törpe	I	N	N	N
Udvari Ork	I	I	I	N
Vadork	N	N	N	N
Wier	I	I	I	I

Kaszt	Forrás
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	https://kronikak.hu/wp-content/uploads/2014/08/orkokajatekbanmgkalandozok.pdf
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 Őstüzek 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	https://kronikak.hu/2013/02/10/uj-kaszt-uwel-szerzetes-ravator/
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	https://kronikak.hu/2019/04/12/acel-lotusz/
AknilaP-pap	https://kronikak.hu/2019/07/08/uj-vallas-aknilap/
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



	Harcművész	Kardművész
Amund	N	N
Dzsenn	N	N
Ember	I	I
Elf	N	N
Félelf	I	I
Gnóm	N	N
Goblin	N	N
Khál	N	N
Törpe	N	N
Udvari Ork	N	N
Vadork	N	N
Wier	I	I

Kaszt	Forrás
Harcművész	ETK 65. o.
Kardművész	ETK 67. o.

Minden Harcművész kasztú választhat egyet a 4 ösvény közül.



Varázshasználó Főkaszt



	Pszimester	Boszorkány	Boszorkánymester***	Orfenita	Tűzvarázsló	Varázsló	Gianagi vízvarázsló
Amund	N	I*	I*	I*	I* **	N	N
Dzsenn	N	N	N	N	I* **	I	N
Ember	I	I	I	I	I	I	I
Elf	N	N	N	N	N	I	N
Félelf	I	I	I	I	I**	I	I
Gnóm	N	N	I	N	N	N	N
Goblin	N	N	I	I	N	I	N
Khál	N	N	I	N	N	N	N
Törpe	N	N	I	I	N	I	I
Udvari Ork	N	N	I	I	I**	N	I
Vadork	N	N	I	N	N	N	N
Wier	I	I	I	I	I**	I	I

**Csak Renegát lehet, szabályokat lásd MTK.



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

* Boszorkánymesterek Különleges Felkészítéssel bírnak az Érzékelés tulajdonságban valamint Villámmágiája a Mágikus Tűzhöz hasonlatosan sebez.

**A Dorani varázslóbot úgy tekintendő, mintha 50-et dobott volna a játékos a kapcsolódó táblázaton rá, 30 Manapont tárolására alkalmas, de nem ad tulajdonságpontokat.

Fajok

Ahogy korábban is a tulajdonság módosítókat figyelmen kívül kell hagyni a fajok esetében csupán a faji maximumok, amit figyelembe, kell venni az alábbi táblázat alapján. Illetve a kaszt és a faj által behatárolt tulajdonságok közül az alacsonyabbat kell figyelembe venni. Természetesen a fajok és ez által a kulturális megkötések, ami fontosak a világ szempontjából minden esetben szem előtt tartandó elvek.





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)

*Szerencsevadász főkaszt tagjai valamint a fejvadászok és a boszorkánymesterek különleges felkészítéssel rendelkeznek Érzékelés tulajdonságukra.

Származás:

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

- 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
- Mawini: Nekromancia/Átkok/Halál szférájú varázslatok ellen +5 ME
- 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: Pajzzsal való támadáshoz +5 TÉ
- 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 / Pyarroni terület: +1 szakma Af
- Yllinori / Pyarroni terület: +2 KP harci képzettségekre

Félelfek: Szabadon választhat egyet valamelyik szülője származása alapján, attól függően, hogy hol nevelkedett.

Törp:

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



Alább pedig láthatjátok a különböző fajok pontértékeit.

1	Ember, Amund (Kiszakadott)
2	Elf, Félelf, Goblin, Gnóm, Törpe, Udvari ork, Köz Amund (köz amund: 2 képesség), Dzsen (Kiszakadott), Khál (Kiszakadott)
3	Dzsen, Khál, Vadork, Wier, Nemes Amund (nemes amund: minden képesség)

Kiszakadottak

Néhány fajnak bevezetjük a kiszakadott változatát. A faj e tagjai nem fajtársaik között nevelkedtek, többnyire emberek között, így nem rendelkeznek azon képességekkel, amiket neveltetése során tanítanak meg nekik. A lent leírtaktól eltekintve minden másban megegyeznek a kasztnál leírtakkal. Bizonyos kasztoknak csak a kiszakadott egyedek lehetnek a tagjaik, ezt *-al jelöljük.

Amund: A kiszakadott Amund egyáltalán nem rendelkezik egyik faji képességével sem, sőt annyira megszokta az emberek gondolkodásmódját, hogy nem is lenne képes elsajátítani azokat. A faj minden más megkötése érvényes.

Dzsen: Ezen karaktereknek nem tanították meg a Dzsennek különleges módszereit, így nem rendelkezik magától értetődően Pszi Mf-al csak Af-al, valamint nem képes a mentál mágiát Pszi pontokból használni. Ezen felül nem rendelkezik kétkezes harc Mf-al dzsambiával. A Pszire való fogékonyságának köszönhetően könnyebben sajátíthatják el, amennyiben kasztjuk által nem rendelkeznek vele: Mf: 40 KP.

Khál: A kiszakadott Khálok nem rendelkeznek a tradicionális fegyverzetükkel, valamint nem sajátították el a manccsal való harc és a kétkezes harci technikáikat sem. Nem sajátítják el a Démonológia képzettségeket.

Tulajdonságok

Az alábbi táblázatból válogathatja össze a csapat tagjai a tulajdonságpontokat. Valamint meghatározza, azt az értéket, ami alatt nem lehet a karakter egyik tulajdonsága sem a karakteralkotás során.

1 DP	130 Tulajdonság pont, Legalacsonyabb tulajdonság: 8
2 DP	140 Tulajdonság pont, Legalacsonyabb tulajdonság: 9
3 DP	150 Tulajdonság pont, Legalacsonyabb tulajdonság: 10
4 DP	160 Tulajdonság pont, Legalacsonyabb tulajdonság: 11

Vagyon



Minden karakter az alábbi táblázatból válogathatja össze, hogy mennyi kezdőtőkével szeretne indulni, amiből különböző felszereléseket, varázstárgyakat és egyéb nyalánkságokat tud vásárolni. Arany nem adható át másik karakternek. Természetesen, ha a karakter nemesi származást szeretne nem köteles 3 DP-t áldoznia erre, ez előtörténettől függően lehetséges.

1 DP	Az alapfelszerelésen kívül a karakter rendelkezik 40 arannyal , ez egy kisebb örökség, vagy egy jobban fizető munkából maradt meg.
2 DP	A karakter rendelkezett egy módosabb mecénással, akinek köszönhetően rendelkezik 100 arannyal az alap felszerelésén felül.
3 DP	Kisnemesi család tagja, lehet, hogy nem az első szülött gyermek, de arra elegendő volt a család keretei, hogy az alapfelszerelésen felül 180 aranyból gazdálkodhasson
4 DP	Közepes befolyású – középnemesi – családból származik a karakter, ennek köszönhetően már komolyabb anyagi támogatásra tudott szert tenni, ami 280 aranyat jelent
5 DP	Igazi arisztokrata család sarja, ehhez mértén kiváló minőségű felszereléssel rendelkezik, amit 400 aranyból vásárolhat meg

Hátterek

A karakteralkotásban lehetőség van olyan hátterek felvételére, ami színesíti, illetve kiegészíti a karakterek előtörténetét. Minden ilyen háttérnek szigorúan meg kell jelennie az előtörténetben. A háttereknek vannak pozitív és negatív hatásai, vannak, amik nagyobb hatással voltak a karakter életére van, ami kevésbé, ami fontos, hogy ezek jellemzően a karakter számára meghatározó események, történések voltak, amik formálták az ő személyiségét.

Megkülönböztetünk Egyéni háttérrel és Csapat háttérrel. Míg az Egyéni Hátterek 2 pontba kerülnek és csak egy karakterre fejtik ki a hatásukat addig a Csapat Hátterekre 1 DP-t kell költeni minden Játékos Karakter után a csapatban és mindenkire hatnak, ez alól önként nem vonhatja ki magát senki!

Minden karakter csupán 1 Egyéni Háttérrel rendelkezhet és csapatonként is maximum 1 Csapat Háttérrel lehet választani, így ha rászánjátok a pontot, hogy vásároltok, belőlük jól gondoljátok meg, hogy mire költitek.

Egyéni hátterek:

Egyszerű nép gyermeke: Egy kis Eadorli vidéki faluban nőtél fel vagy Erion dokkjai között netán a szüleid a Quironeia hajósai voltak nem számít, egyszerű, de otthonos környezetben nőtél fel. Panaszra nem volt okod, de te mindig nagyobbra vágytál, ami fontos, hogy sosem feledted a gyökereidet. *Fiatalabb éveidben megismerkedtél több szakma alapjaival, de egy kiválasztottban kifejezetten tehetségesnek mutatkoztál, ezért egy általad választott szakmát Mf-on megkapsz. Származásodból fakadóan nem igazán fértél hozzá a különböző nagyhatalmú mágikus felszerelésekhez, így sem hagyományos, sem drágakőmágikus varázstárgyat nem tudsz vásárolni, de a sok ismerősödnek köszönhetően könnyen be tudtál szerezni jó minőségű felszereléseket, vagy akár külön neked készítette egy régi barát, így azok alapára csupán a fele (minimum 5 ezüst). Nemesi körökben ma is könnyen kinéznek, hiszen a vér nem válik vízzé, hiába lettél az óta egy felkent lovas, vagy akár varázsló, mai napig küzdesz azzal, hogy csupán felkapaszkodottnak tartanak.*

Fegyverek mestere: Képzésed során minden fegyverrel és minden fegyver típussal rengeteget gyakoroltál, vagy egyszerűen sosem volt fegyvered és abból kellett dolgozz, amit az istenek adtak. A cél nem az volt, hogy egy-egy fegyver forgatásában te legyél a legjobb, a cél nemes egyszerűséggel annyi volt, hogy a lehető legjobb legyél minden fegyverrel. Ennek az oka végtelen lehet, vagy, mert sok fegyvert kellett viselj vagy, mert nem viseltél egyet sem. *Bármilyen fegyver kerül a kezédbe, aminek a forgatásában vagy dobásában nem vagy Af-on jártas úgy használod mintha Af-on bírnál vele, amennyiben Af-on vagy Mf-on bírod a fegyverhasználatot/fegyverdobást úgy kapsz +2 KÉ. +5 TÉ +5 VÉ +5 CÉ harcérték módosítót. Mf-ú fegyverhasználat/fegyverdobás esetén nem kapsz meg a képzettségből származó harcérték bónuszokat, hiszen aki mindenhez ért az semmihez sem ért igazán. Ezen felül a fegyverhasználat/fegyverdobás képzettség alapfoka 2 KP-val drágább.*



Meglátták benne a tehetséget: A karakter sanyarú, olykor nélkülöző fiatalokra ellenére, különleges tehetséget mutatott, ezért egy mester vagy rend magához vette, hogy istenek adta képességeiből a legtöbbet kihozzák. Sosem feledheti azt, hogy honnan is jött, de megtanulta, hogy a kemény munka mindig meghozza gyümölcsét. *A karakter hányattatott sorsa miatt kevesebb anyagi lehetőségekkel indulhat minden aranyra költött DP 20 aranyat ad, valamint eggyel drágább neki minden szint a Vagyon erőforrásból (1 pont esetén 0 arannyal indul), ezen felül a Vagyon erőforrásból nem választhat magasabbat, mint a 2 pontos, de tehetsége révén a KP-ra költött DP-k 20 KP-t adnak pontonként. Kiválaszthat még egy tulajdonságot, amit különleges felkészítésben részesíthet és kap rá 2 pontot, hogy elérje képességeinek maximumát, valamint kiválaszthat egy képzettséget (nem lehet harci, százalékos képzettség vagy gyakorlati tapasztalat), aminek messze földön neves szakavatottja, tudása meghaladja a Mf-ot (amennyiben az eléri a Mf-ot).*



„... megölte az apám, készülj a halálra”: A karakter keres valakit, akinek ígéretet tett, mégpedig, hogy életét veszi valami tettért, amit ellene vagy olyan ellen követett el, aki közel állt hozzá. Szerencsének vagy képességeinek köszönhetően már csak ő maradt, aki elégtételt vehet a történekeért. *Ahhoz, hogy kézre kerítse a célpontot elszántnak és kitartónak kell lenni ezen felül a megfelelő képességekre is szüksége lesz, Akaraterő és Állóképesség tulajdonság 2 ponttal nő (ezzel a kaszt minimumja is, ha 1k6+12 volt*

akkor nem lehet 15-nél alacsonyabb így) ezen felül rendelkezik +20 KP-val amit kizárólag Világi képzettségekre költethet. A történekek hatással voltak a türelmére és a tűrőképességére, ezért Asztrál tulajdonságának maximuma 1-el alacsonyabb és 1 pontot el is veszít belőle, valamint sokkal könnyebben kijön a sodrából, így ha nem feladatával foglalkozik éppen Érzékelés tulajdonsága 2-vel alacsonyabbnak számít.

Nagy dolgokra hivatott: Hiszed, hogy valami nagyra vagy hivatott. Vagy meggyőződésből, vagy, mert mindenki ezt mondta neked hiszed, hogy nagy dolgokat kell, tegyél. Fontos, hogy a hős bizonyítani akarja a világnak, hogy ő az emberek védelmezője, hitének bátyája, ügyének bajnoka bármerre is járjon. *Semmi sem állhat közéd és a végzeted közé és mivel ez meg is van, írva neked nincs, mitől tartsz. A karakternek Asztrál próbát kell tennie -2-el, hogy realisan fel tudja mérni az előtte álló feladatot, különben mérlegelés nélkül bele vág. Ehhez az önbizalomhoz meg is van minden alapod, 1 DP-vel olcsóbban vásárolhatsz a Tulajdonság erőforrásból. Ezen felül rendelkezzel minden szinten Ügyesség számú %-al, amit ezen képzettségek között eloszthatsz.*

Olyan, mint a bivaly: Már gyerekként is szívósabb és kitartóbb voltál társaidnál. Ez nem feltétlen jelenti, hogy nagyobb darab is, vagy de a kitartásod legendásnak számított már fiatalon is. Később a megpróbáltatásoktól vagy, mert egyszerűen fejlesztetted ezen képességedet egyszerűen többet bírtál társaidnál. *Fizikai tűrőképességed vagy szellemi erőd miatt, de választhatsz, hogy Állóképesség vagy Akaraterő tulajdonságod faji maximuma 1-el magasabb és ezt a pontot meg is kapod. Ezen felül rendelkezzel +1 szintnyi FP-vel és +2 ÉP-vel. Természetesen, ha az ember ehhez hasonló képességekkel van, megáldva nem kell annyit mérlegelnie a lehetőségeket, minden alkalommal mikor Asztrál vagy Akaraterő próbát kell, tegyél azt -2-vel teszed.*



Ósi vér: 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 fejvadász, aki a sötét határon túlról hozta ezt a tudást, szervezete képes Op-t tárolni. Hatalmának használatát kevés helyen nézik jó szemmel. *Kimondásuk 1k6 Fp veszteséget jelent a karakternek, valamint 25%-ban zavarja a manahálót 10 segmensig. 12 óránként regenerál 1 Op-t. Saját Op-k zavarják a saját mágiát is 25%-os eséllyel. A karakter szervezete képes 2 Op-ot tárolni és megtanult 1 db korcs nyelvű hatalmszót. (Gnóm fajú karakter csupán 2 Op-t képes aktívan használni.) Aki ilyen hatalommal bír, nehezen marad rejtve, ha bárki megvizsgálja asztrál vagy mentál testét egyből észreveszi, ezen felül papok saját istenük templomában érzékelik a hatalmszó használatát.*



Rutin és az évek: Meglehet, hogy a karakter már nem fiatal, de amit az évek elvettek a testétől azt elméjén és szellemén csiszolták. Azért mert egész életét végigkalandozta vagy, mert későn kapta el hév, esetleg a jó vagy balsors hozta úgy, hogy el kellett hagyni a korábbi kényelmes veszélyektől mentes életét csak az istenek tudhatják, annyi biztos, hogy az évek alatt felszedett tapasztalatával nagy segítségére tud lenni társainak. *A negatív tulajdonság módosítókon kívül*

rendelkezik néhány pozitívval is, ami korkategóriától függ, ezt szabad választhatod meg (természetesen az idősebb karakterek tulajdonságait úgy kell megalkotni, mintha II. korkategóriások lennének és utána kell kivonni belőle a kor nyújtotta levonásokat). Amennyiben a karakter elfogyaszt egy fiatalság italát vagy más módon fiatalítja meg magát, a negatív módosítók mellett a pozitívokat is elveszíti.

III. kategória: +1 Akaraterő, +15 KP, +10 arany

IV. kategória: +1 Akaraterő és +1 Asztrál, +30 KP, +20 arany

V. kategória: +2 Akaraterő és +1 Asztrál, +60 KP, +50 arany

VI. kategória: +2 Akaraterő és +2 Asztrál, +105 KP, +100 arany

Spanol vélem a másvilág: Ki tudja, mi visz rá valakit, hogy egy démonnal, vagy más túlvilági entitással kössön alkut a lelke terhére. De mint sok minden más ez is kétélű fegyver és sokan akadnak Ynev szerte, akik nem riadnak vissza ennek a fegyvernek a forgasától. A karakter valamikor a múltban egy (ez a te döntésed) alkut kötött egy démonnal. *A démonnal való társulás sok időt és energiát emészt fel, ezért a karakter nem költhet szabadon DP-t a megmaradt közös pontokból (ezt a háteret leszámítva). Cserébe a démon olyan erővel ruhazza fel, amiről csak álmodhatott: <http://kronikak.hu/?p=118>*

Tudás tornyai: Hosszú éveket töltöttél poros könyvtárakban, neves egyetemek előadótermeiben és tudós fők társaságában. Minden információt elsajátítottál, ami ilyen módon megtanulható ezért ideje, hogy gyakorlatba áthelyezd ezeket az ismereteket és hétköznapi tapasztalatokkal bővítsd repertoárod. *Tanulmányaidnak köszönhetően Tudományos vagy Világi szakértelmeket fele KP-ért sajátíthatod el. A rengeteg tanulás és testezés hanyagolásának meg is van a börtje, 2-vel alacsonyabb az Egészség tulajdonságod maximuma és ezt a két pontot el is veszíted. Viszont tudós fők és előkelő körökben sokkal könnyebben beilleszkedsz, hiszen már beszédstílusodon is hallatszik, hogy egy tanult emberről*

van szó, ellenben alacsonyabb körökben, egyszerű emberek, ha nem is ellenségesek, de távolságtartóak veled.

Új hit: 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, Kaoraku) 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 Dicsőségpont rááldozás nélkül felvehetik a társuk új hitét. *A választott égi/földi/túlvilági hatalmasság két választott szféra Kis Árkánium varázslatainak a használatát teszi lehetővé egy követőjének. Plusz képzettség: megkapja a PPL kiegészítőből a papok vagy paplovagok kezdő képzettségeit az alapján, hogy milyen kaszttal veszi fel a hátteret, ezen felül egy a hatalmasság preferálta képzettséget megkap Mf-on, 3 másikat pedig Af-on. Csak Pap illetve Paplovag kasztú veheti fel.*

Veterán: A karaktert hosszú évek alatt képezték ki, hogy hasznos tagja legyen egy reguláris hadseregnek. Belenevelték az eszmét, az erényeket és azon képességeket, hogy egy legyen a társaival. Sok év szolgálat és megannyi túlélt csata után döntött úgy, hogy leszerel és fegyverforgató képességeit másutt kamatoztatja, de vannak olyan ösztönök, amik rögzültek és mindennapjai részévé váltak. *Hosszú év szolgálatnak meg van az eredménye, a karakter a III. korszak kategóriában kezd, de katona viselt múltjának köszönhetően kap +25 KP-t harci képzettségekre, de a szigorú képzés miatt saját KP-ból nem vehetnek fel tudományos képzettségeket (DP-ből vásárolt KP-ból, megtehetik), ezen felül szigorúan belenevelték a szabályokat, így kötelező a Rend jellem. Leszereléskor pedig megtarthatta felszerelését vagy annak egy részét, így rendelkezik +60 arannyal, amiből fegyverzetet és vértzetet vásárolhat.*

Vadak ura: Mindig is könnyebben megértetted magad az állatokkal, mint az emberekkel. Valahogy egyszerűbben ráérezted arra, hogy mit szeretnének ezek az egyszerűbb lények. Társaid és még családod is ezért csodabogárnak tartott és mindig különcként kezelt, de valahogy számodra ez sem volt igazán zavaró. *Van egy állati bajtársad, aki mindig veled van, de el kell, döntséd, hogy ez a társ harcra vagy nem harcra való-e. Amennyiben társad harcra való, akkor egy nagyobb testű kutya, nagymagycska, stb harcértékei nem a Bestiáriumban leírtak, hanem az alábbiak: KÉ:19 TÉ: 35 VÉ:85, az állati társad szintje pedig a tieddel egyezik meg és ezért minden szinten eloszthatsz 11 HM-et (ebből 3at kötelezően TÉ-re és a VÉ-re kell, tegyél). Amennyiben társad nem harcra idomított akkor egy kisebb testű kutya, holló, stb úgy intelligenciája sokkal magasabb, mint fajtársainak, átlagosnak tekinthető (7-12), és mentális kapcsolatban álltok, így képes vagy vele kommunikálni, ha látod, ha nem tudod, hogy merre találd, ezen felül rendelkezik egy Mf vagy 75%-os képzettséggel, KM-el egyeztetni kell. Az állatokkal való kapcsolatod rányomta bélyegét az emberi kapcsolataidra, nem igazán érted meg magad velük, minden emberi*



interakcióval kapcsolatos dobásodra -2-t kapsz. Ezen felül a Nyelvtudás, Herbalizmus és Sebgyógyítás képzettségeken felül nem tanulhatsz új tudományos képzettséget.

Vérében van a mágia: Már kiskorodban történtek furcsaságok. Lehet, hogy volt valamilyen égi együttállás a születésedkor, vagy később történt valami csoda. Az biztos, hogy valami féle affinitással bírsz, aminek köszönhetően néha képes vagy mágikus hatásokat megidézni, vagy isteni csodát tenni. *Mikor erősen koncentrálsz képes vagy az általad felidézett hatást megteremteni. Alapvetően két hatás van Támadás és a Védekezés. Minden alkalommal dobnod kell k100-al ha 1-20: pozitív hatás, 21-80: semleges hatás, 81-100: negatív hatás. A képesség alkalmazásához 5 szegmens koncentrációra van szükséged, minden ezen felüli koncentrációval töltött szegmessel módosíthatod a dobásod értékét (dobás előtt kell bejelenteni). A hatásokat pedig az alábbi táblázat határozza meg, a pontos fizikai mikéntjét a mesélő határozza meg te csak a hatást vagy képes elmédben felidézni, a lenti hatásoktól természetesen a mesélő eltérhet, ha úgy látja jónak. Viszont aki ilyen szoros kapcsolatban van a mágiával az érzékenyebb is rá, ezért minden mágikus hatás, ami ellen asztrális vagy mentális ellenállásra vagy jogosult 10E-vel erősebben hat rád, valamint a mágikus sebzések E-nként +2-t sebeznek rajtad. **Varázshasználó és Pap főkasztú karakter nem veheti fel.***

	Támadás	Védekezés
<i>Pozitív hatás (1-20)</i>	<i>Célponttól E láb sugarú körben TSZ/3 (E) k6 Fp-ot (lefelé kerekítve)</i>	<i>Célpont kap +2 SFÉ-t valamint +15 VÉ-t, TSZ körre.</i>
<i>Semleges hatás (21-80)</i>	<i>Célpont sebződik TSZ/3 (E) k6 Fp-ot (lefelé kerekítve)</i>	<i>Célpont kap +2 SFÉ-t, TSZ körre.</i>
<i>Negatív hatás (81-100)</i>	<i>Sérülsz k6+1 Fp-ot.</i>	<i>Minden ellenfeled 10 méteres körzetben kap +1 SFÉ-t, TSZ körre.</i>

Csapat hátterek:



Egy mindenkiért, mindenki egyért!: Együtt nőttek fel, együtt tanultak mindent. A legtöbb emléküik közös. Olyan kötelék alakult ki közöttük már hosszú évekkel ezelőtt, ami erősebb a vérnél, igaz bajtársiasság jellemzi a karaktereket. Elválaszthatatlanok, és ha összefognak, nincs, aki megálljon előttük. *Minden karakter KP költés nélkül rendelkezik a közös harcmodor képzettség Af-al és fele KP-ért tanulhatja a Mf-ot, így ha társaitól elválasztva kell küzdeniük sokkal nehezebben, boldogulnak, hiszen megszokták, hogy nincsenek egyedül, ezért harcértékeik az alábbiak szerint módosulnak: KÉ: -2, TÉ:-5, VÉ:-5. Egymást segítve képezték magukat így rendelkeznek*



Játékosonként 12 KP-val amit egymás között eloszthatnak. Jellemük nem tartalmazhat ellentétes elemet (Élet-Halál, Rend-Káosz).

PéNZ beszél...: A kompanya rendelkezik egy vagyonosabb támogatóval, aki időről időre támogatja tevékenységüket kisebb nagyobb összegekkel. Természetesen ennek is, mint minden hasonlónak ára van. A mecénás elvárja, hogy kalandjaikról beszámoljanak, hogy időnként megjelenjenek és szórakoztassák őt és háza népét vagy vendégeit. Habár akár presztízskérdés is lehet, hogy vannak saját kalandozóik, tisztában van vele, hogy ő ezért fizet és elvárja, hogy a pénzéért kapjon is hálát. *Mecénásotoknak köszönhetően a Vagyon erőforrásokat eggyel olcsóbban vásárolhatják meg karakterenként, minél magasabbat vásárol így a karakter annál gyakrabban kell jelentenie, megjelenni és annál több időt vesz el az utazástól és természetesen annál jobban ki vannak téve a Mecénás szeszélyeinek, kívánságainak. Mivel ez rengeteg energiát emészt fel ezért kevesebb KP-va rendelkeznek minden tapasztalati szinten.(ez attól függ, mennyit kap szintenként: 0-5 KP/TSZ: -2, 6-10 KP/TSZ: -3 KP, 11-15KP/TSZ: -4 KP).*

Sötét titok: Valamikor a múltban a karakterek elkövettek valamit, amiről a mai napig nem beszélnek, de mindig ott lebeg felettük a félelem, hogy nehogy kiderüljön. Megöltek egy szent embert, netán alkut kötöttek egy démonnal, lehet, hogy fiatalon egy Tharr szekta befolyása alá kerültek, de az is lehet, hogy Ranagolita neveltetésük ellenére, soha nem lettek volna képesek kiontani emberi életet, sőt megmentettek egyet az oltártól. A lehetőségek tárháza végtelen, ami biztos, hogy ha titkuk kiderül, akkor nagyon veszélyes emberek erednek a nyomukba. Titkuk miatt a karakterek folyton paranoidok, mindig a hátuk mögé néznek, és kétszer is meg kell gondolniuk, hogy kinek mit mondanak, hogy véletlen se szólják el magukat. *Ez a titkolódzás már kikezdte őket, egyikük Állóképesség és Akaraterő tulajdonságának összege sem haladhatja meg a 26-ot. A túléléshez rátermettnek és találékonyoknak kellett lenniük, szükségük volt minden képességükre ezért minden karakter után eloszthatnak egymás között 2 tulajdonság pontot és 6 KP-t. Mivel oda kell figyelniük, hogy honnan szerzik be a felszerelésük ezért számukra a varázstárgyak ára mana pont $\times 1,5$ +alapár, de rendelkeznek fejenként 30 arannyal, amit különleges fegyverek és vérték készítésére használhatnak fel (belátásuk szerint oszthatják el egymás között).*

Szerencse fiai: Azt mondják, hogy mindig is szerencsések voltak vagy csak kedveltek titeket az istenek, ezt innen a halandók világából nehéz eldönteni, ami fontos, hogy ott ahol másoknak csak egy hajszára volt szüksége nektek mindig kéznél volt ez a hajszál. *A csapat játékkalkalmanként több újradozással rendelkezik, függetlenül attól, hogy a mesélő vagy egy játékos végezte a dobást. Ezek száma $JK \times 1,5$ (lefelé kerekítve, tehát 5 játékos esetén 7). A szerencse nagy áldás, de sokan féltékenyen tekintenek erre az adományra, a hivatalos szervek és a legcsekélyebb hatalommal bírók is kihívást és veszélyforrást látnak benne, így ők bizalmatlanok eleve a csapattal, legyen szó az egyszerű városőrről, aki szűrőpróba szerűen pont a társaságot pécézi ki vagy a falu előjárójáról, aki rossz szél hozójának tekinti a társaságot.*

Felszerelés

Karakterkaszt	Induló felszerelés
Harcos	30 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 (30 arany értékben)
Fejvadász	Klánjának és származási helyének megfelelő normál minőségű fegyverek
Bajvivó	Stílusának megfelelő normál minőségű fegyverzet
Lovag	Rendjének megfelelő normál minőségű páncélzat és fegyverzet (60 arany értékben), nehéz ló
Tolvaj	2 arany értékben tolvaj felszerelés a Runa I./1 alapján
Bárd	Iskolájának megfelelő hangszer
Illuzionista	15 arany nem harci felszerelésre
Pap	Hitének megfelelő szent szimbólum, kegytárgyak, leírás szerint normál minőségű fegyver és vért (20 arany értékben)
Paplovag	Rendjének megfelelő normál minőségű páncélzat és fegyverzet (40 arany értékben), 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 tör
Boszorkány	1 hatalom itala
Boszorkánymester	1 hatalom itala
Tűzvarázsló	Normál minőségű lángkard (Hosszúkard)
Varázsló	Varázslóbot
Gianagi vízvarázsló	15 arany értékű normál minőségű fegyver és vért
Pszi-mester	10 arany nem harci felszerelésre
Orfenita	20 arany mágikus felszerelés vásárlására

Képzettségek és felszerelés

Bizonyos képzettségekkel jár némi felszerelés is, hogy a karakter gyakorolni tudja a megszerzett tudást, vagy éppen a tanulmányi idő alatt tett szert bizonyos felszerelésekre.

Képzettség	Felszerelés
Pajzshasználat Mf	További 20 arany pajzsra
Fegyverhasználat Mf	További 20 arany fegyverre
Nehézvért viselet Mf	További 50 arany vértetetre
Fegyverismeret	Af – További 10 arany fegyverre Mf – További 30 arany fegyverre
Méregkeverés semlegesítés	Af – Szint×3 adag elkészíthető méreg Mf – Szint×5 adag elkészíthető méreg
Herbalizmus	Af – Szint×3 adag elkészíthető szer Mf – Szint×5 adag elkészíthető szer
Sebgyógyítás Af	Alap ellátáshoz szükséges felszerelés
Kocsihajtás Mf	10 arany valamilyen szekérre
Szakma Mf	A szakma ellátásához szükséges felszerelés
Fegyver/Páncél Kovács Mf	További 20 arany fegyverre vagy páncélra
Hamiskártya Mf	Cinkelt kocka vagy kártyalapok
Éneklés/ Zenélés	Af – Olcsó, egyszerűbb, célnak megfelelő hangszer Mf – Jó minőségű, egyedi hangszer
Művészetek Mf	A művészet gyakorlásához szükséges eszközök
Térképészet Mf	Térképgyűjtemény Ynev fontosabb tájairól
Történelemismeret/ Legendaismeret/ Vallásismeret/ Heraldika/ Élettan/ Démonológia Mf	Könyv fontosabb információkkal, adatokkal, semmi részletes csak egy gyűjtemény. Saját jegyzetekkel.
Írás/Olvadás Mf	Kalligráfus eszközök, +5 Kp. Azonos fegyvercsalád ellen +2 TÉ.
Alkímia Mf	Utazó, egyszerű alkimista felszerelés
Szexuális kultúra Mf	Afrodiziákumok, eszközök
Álcázás / Álsruha	Af – Alapvető álcázó felszerelés Mf – Profi álcázó felszerelés

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. Minden 90 Mp-ot meghaladó varázstárgyért ezen felül 1 DP-ot is ki kell fizetni. 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.

Varázslatok:

Ezen felül a karakterek vásárolhatnak működő varázslatokat is magukra vagy felszerelésükre (pl.: áldás), csak figyelni kell, hogy az időtartamnak legalább 5 napnak kell lennie. A varázslat ára mana-pontonként egy arany.

Drágakőmágikus varázstárgyak:

Szeretnénk továbbiakban is elérhetővé tenni a karakterek számára a drágakőmágikus varázstárgyak beszerzését. Ahhoz, hogy egy karakter szert tegyen, egy ilyen eszközre ki kell fizetnie (tárgyanként) 1 DP-t, ezen felül a bele foglalt mágia árát mana-pontonként 1 aranyat és a drágakő normál árát. A felruházás költségét **nem kell** kifizetni.

Pl.: Rózsakvarc páncélba helyezve, 10E védelemmel felruházás, nyújt +1 SFÉ-t. 10E mágia = 10 arany, 10 karátos rózsakvarc = 10×6 arany azaz 60 arany. Tehát 1 DP és 70 arany kifizetésével a páncélba belefoglalt rózsakvarc egyel, megnöveli a vért SFÉ-jét.



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.

Fegyverek



Az alábbi szabályok szerint lehetőség van jobb minőségű fegyverzet beszerzésére, fegyverzethez tartozik minden közelharcra alkalmas **fegyver** és a **pajzsok** is. 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
Kikönyvités	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) 0 alá nem mehet!
Személyre alakítás (távolsági fegyver)	5×/pont (max. 2 pont)	1 pont = 2 KÉ / 4 CÉ VAGY 20% távolság (ha csökkent) / 10% távolság (ha növeli) / 1 SP KÉ a CÉ-vel állítható párba, a SP pedig csak a távolsággal!

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

Példa: Abbit (10×), elf kovácsmunka (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.

Távolsági fegyverek esetén a személyre alakítás nem teljesen szabadon végezhető. Az eltolást csak párokban lehet megtenni, KÉ és a CÉ között áramoltathatóak pontok, valamint a távolság és a sebzés között. Egyéb módon nincs lehetőség.

Vértek

Mivel a vértek alapára megtalálható az Első Törvénykönyv lapjain, együtt az abbit és mithril változatokkal, ezért azokra nem térnék ki külön. Mivel a lunir alapvetően mithril ötvözet a vértek 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, az alap SFÉ-t maximum a másfélszereséig tudod növelni (Pl: 3 SFÉ-ből maximum 4-et lehet, 4-ből maximum 6-ot). **Itt is érvényes, hogy ha az alapár nem haladja meg az 1 aranyat, akkor 1 arannyal kell számolni!**

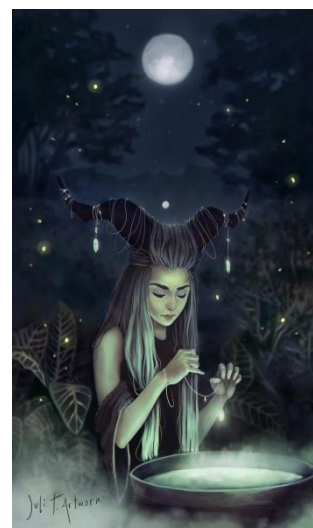
A fenti hatások természetesen rétegezhetőek és többször is felvehetőek. Abban az esetben, ha több fejlesztést kívánsz felvenni, akkor a szorzók összeadódnak hasonlóan, mint a fegyvereknél. **Figyelní kell rá, hogy a Megerősítés szintenként 10%-al növeli a vért súlyát, míg a Kikönnyítés szintenként 10%-al csökkenti azt.**

*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.*

Varázsló iskolák

Boszorkány:

- Füst nővérei: A leírást lásd Rúna VII/1.
- Fehér boszorkány: Olyan boszorkányok, akik nem a rontást és a gonoszsgot képviselik Ynev világán, hanem az emberek megsegítésére és mások védelmére tették fel életüket. Tagjai között megtalálhatunk ugyanúgy diplomatákat, 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). 5. TSZ-en megkapják a Sebgyógyítás képzettséget Mf-on.
- 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. *Tessék figyelni, hogy mely tetoválásokat képes csak magán elkészíteni.*
- 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.



Varázslók:

- Nekromanta: A dorani szarvtorony beavatottjaként, mélyebben beeléltsz 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, Életerőrablás, 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 3-ra csökkent E-nként, az ellentétes elem költsége 5-re növekszik, míg a másik két elem marad 4 Mp/E. (Példa: Föld elementalista: Elemi föld: 3 Mp/E, Elemi levegő: 5 Mp/E, Elemi tűz és víz: 4-4 Mp/E). Ezen felül az elemhez kapcsolódó paraelem Mp költsége 1/E.
 - o Elemi erő mágus: Elemi erő 1 Mp-ért 2 E-t hoz létre. Ezzel szemben minden más elemi elem költsége 5-re növekszik. Elemi erő E-nként 1 sebzést okoz.
- 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 alábbiakra 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. Első szinten a tolvaj 1. szintű képzettségeit kapja meg és csak második szinttől kezdve kapja a varázslói képzettségeket. (Pl.: Pszi Mf-ot csak 2. szinttől használja, míg a Rúnamágia Mf-ot 7. TSZ-en kapja meg).



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 nemes házaknál teljesítenek szolgálatot, pyar érdekeltségű állomáshelyeken tevékenykednek. Tudástáruk kiterjed a kaszt leírásánál található mentát diszciplínákra.
- Khinn: a karakterek bebocsátást nyernek a Sheral-bércei között található khinn kolostorok szerzeteseinek tudásába, akik alkut kötöttek Pyaronnal. Tudástáruk kiterjed a kaszt leírásánál található khinn diszciplínákra.
- Kino-Baruko: egy niarei eredetű pszi-mester iskola, mely az alkalmasnak bizonyuló jelölteket ruházza fel az elme ősi útjának tanaival. Egyedi eszköztáruk kiterjed a kaszt leírásánál található kino-baruko diszciplínákra.

Harci stílusok

Az alábbiakban olyan univerzális harci stílusok kerülnek leírásra, amiket bármerre, Ynev bármely táján képesek a karakterek elsajátítani a megfelelő intézményben vagy mester keze alatt. Ezek nem konkrét iskolák, hanem olyan küzdő stílusok, amik alapján határozzák meg a használójának fegyverekhez és a küzdelemhez való viszonyát. Természetesen bármelyik kaszt tagja felveheti, de legismertebb művelőik a Harcos főkaszt tagjai között találhatóak. **Minden karakter csak egy harci stílust sajátíthat el.**

Hadvezér:



Egy csapat annál ütőképesebb minél jobb a vezetője. Egy erős vezér alatt gyengébb csapat is képes győzelmet aratni. A hadvezér (akit a csapat elfogad maga felett) ha a harci körét erre szánja (maximumvédekező harcot folytathat, mintha varázsolna tehát +15 VÉ) a következő körben megnövelheti minden harcban résztvevő társa (feltéve, ha azok halják az utasításait) valamely harcértékét képzettségétől függően. Hadvezetés Af esetén

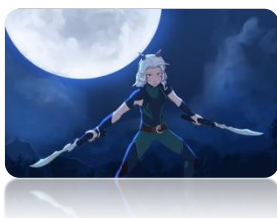
TSZ×2, Mf esetén TSZ×3-al. Sok múlik azon is, hogy mennyire tudja az utasításokat követni a csapattárs, így csak akkor kapja meg a teljes harcértéket, ha a Hadrend képzettségben Mf-on jártas, ha Af-on akkor csak a felét kapja. (Pl.: Hadvezetés Mf, 6. TSZ: 18-al növeli társa TÉ-ét, de mivel az csak Af-on jártas a Hadrendben ezért csak 9-el nő annak TÉ-e.) Ynev szerte a Hadvezetés tudományának legismertebb mesterei a Viadomói Oroszlánszív lovagrend tagjai közül kerülnek ki.

Harci mágus:

Vannak olyan varázshasználók, akik rengeteg energiát fordítanak arra, hogy ne csak elméjük hatalmával, hanem kardjuk erejével is hathatósan meg tudják támogatni társaikat egy csatában. Ezért a képességért legtöbbször hatalommal fizetnek, de az ár elfogadható. A karakter csökkentheti Mp/szintjét (Pp/szintjét a pszi mesterek estén) és minden egyes pontért 2 HM/TSZ-t nyer, így sem nőhet 10 fölé a HM/TSZ, az efelletti pontok elvesznek. **Csak varázshasználó főkaszt veheti fel.** Toroni Ascens Morga rend tagjai a legismertebb művelői.



Két fegyveres:



Sok év gyakorlásodba került, de teljes szinkronban vagy képes mozogni úgy is, hogy mind két kezében fegyver van. Mozdulataid megbabonázzák az ellenfeledet, aminek köszönhetően harcértékeid magasabbak, amíg így küzdesz: KÉ: +2, TÉ/VÉ: +5. Abasszisi gladiátor iskolákban mindig találni egy mestert, aki meg tudja tanítani a technikát.

Misztikus íjász:

Mesteri szintre fejlesztetted az íjjal való támadást így lövéseid sokkal pontosabbak és képes olyanokon is sebet ejteni, akit mások még megkarcolni sem képesek. Az íjjal való jártasságodnak köszönhetően megtalálsz a rést az olyan ellenfelek védelmében is, akiket csak mágikus fegyverrel lehet sebezni. Az Ilanori dhuni-pokok és az edorli gyalogosok közkedvelt technikája.



Nehéz fegyveres:



A nehéz kétkezes fegyverekhez nem csak erős fizikum, hanem eltökéltség és erős akaratra is szükség van. Azok, akik elsajátították ezen fegyverek minden fogását, nemcsak könnyebben találják meg a rést ellenfeleik védelmében, de tudják, hogy vigyék tovább a támadásukat, így képesek egy második ellenfélre is leadni a sebzésük felét (felfelé kerekítve), amennyiben a támadás meghaladja a második ellenfél Védő Értékét is. Messze földön legismertebb alkalmazói a Korgok.

Ökölharcos:

Nem mindenkinek a kenyere a fegyverek, ha harcról van szó és nem mindenkinek van türelme ahhoz, hogy elsajátítson harcművészeteket. A nagyváros utcái vagy akár a gladiátor házak tele vannak olyan harcosokkal, akik pusztán kézzel is felveszik a harcot bárkivel. Amennyiben rendelkezel Ökölharc Mf-al, megkapod a Fegyverhasználat Mf nyújtotta bónuszokat. **Harcművészettel együtt nem alkalmazható, hiszen az egy teljesen más technika.** Igazi verekedők a nagyvárosok és főként Erion sikátoraiban és illegális arénaiban találhatóak.



Őrző:



A te feladatod és célod megóvni társaidat a sérülésektől. Átadhatod védő értéked egy részét csapattársadnak ezzel óvva őket a sérülésektől és zavarva az ellenfelet, sőt támadásodat felhasználhatod arra, hogy átvállald társadat ért sérülést azzal, hogy elé állsz az őt ért csapásnak. **Védekező harcban nem használható, ugyanis az arra szolgál, hogy te magad ne sérülj meg, és nincs érzékésed társaidra figyelni!** Shadon nemes védelmezői ebben a stílusban küzdve óvják társaik testi épségét.



Pajzsok mestere:

Megtanultad, hogy a pajzsok nem csak védekezésre, hanem támadásra is tökéletesen alkalmasak. Képes vagy kihasználni a pajzs nyújtotta előnyöket, hogy miközben védekezel ellenfeled folyamatos nyomás alatt tarthasd közben vele. Sok harcost felkészületlenül ér ez a technika, ezért amikor pajzzsal támadsz, kapsz +15 TÉ-t *(minden másban az eredeti szabályok érvényesek)*. Sybur lovagjai fejlesztették tökélyre a fogást.



Párbajhős:

Amikor egy fegyverrel küzdesz és másik kezed szabad sokkal könnyedebben mozogsz és az egyensúlyodat is sokkal jobban kontroll alatt tudod tartani. Amíg így küzdesz, 2-vel nagyobbat sebzelsz és 10-el magasabb a Támadó és Védő Értéked. Legismertebb művelői Predoc nemesei, nem véletlen terjedt el közöttük a predoci egyenes kard.



Példa csapatok

Karakter	Faj	Tulajdonság	Vagyon	Egyéb	
Sirenari erdőjáró	2	2	1	1	Harci stílus
Tooma pap	2	2	2	2	Olyan, mint a Bivaly
Ember Nomád sámán	1	1	1		
Ember Főnix	1	3	2		
Udvari Ork Gladiátor	2	3	4	1	Harci stílus
Karakterek száma:	5				
Erőforrásra maradt:	3	0	1	4	
	DP	0			

Karakter	Faj	Tulajdonság	Vagyon	Egyéb	
Félelf Arel pap	2	2	2	4	Egy mindenkiért
Ember Dhuni pok	1	2	3		
Ember Kyel pap	1	3	2		
Ember Boszorkánymester	1	2	2		
Karakterek száma:	4				
Erőforrásra maradt:	4	0	0	4	
	DP	0			

Karakter	Faj	Tulajdonság	Vagyon	Egyéb	
Félelf Sas	2	2	2		
Ember Fejvadász	1	2	2	1	Tulajdonságpont
Ember Illuzionista	1	2	3	1	Harci stílus
Ember Varázsló	1	2	1	2	Varázsló iskola: Holdkos
Udvari Ork Vaslovas	2	3	3		
Karakterek száma:	5				
Erőforrásra maradt:	4	0	0	4	
	DP	0			



Karakter	Faj	Tulajdonság	Vagyon	Egyéb	
Amund Gladiátor	3	4	1	1	
Ember Tolvaj	1	2	3	2	Nagy dolgokra hivatott
Félelf Sas	2	2	1		
Ember Della pap	1	1	1		
Dzsenn varázsló	3	1	2	2	Varázsló iskola: Asztrálmágus
Karakterek száma:	5				
Erőforrásra maradt:	1	1	3	5	
	DP	0			

Karakter	Faj	Tulajdonság	Vagyon	Egyéb	
Ember Kardművész	1	3	1	1	Harci stílus
Ember Boszorkány	1	1	2	2	Varázsló iskola
Félelf Arel pap	2	2	3	2	Meglátták benne a tehetséget
Karakterek száma:	3				
Erőforrásra maradt:	3	1	1	5	
	DP	0			

Karakter	Faj	Tulajdonság	Vagyon	Egyéb	
Ember Ranil paplovg	1	2	1		Nagy dolgokra hivatott, Harci stílus
Ember Gladiátor	1	2	3	3	stílus
Ember Tolvaj	1	2	3	1	Arany
Ember Harcos	1	3	2	2	Olyan, mint a bivaly
Tooma pap	2	2	1		
Karakterek száma:	5				
Erőforrásra maradt:	5	0	1	6	
	DP	0			