

## KRÓNIKÁK.HU KARAKTERALKOTÁSA

### AZ ÖRÖK VÁROS BAJNOKAI 2 KALANMODULJÁHOZ

a 2015. november 7-i alkalomra

(v2.3)



#### HASZNÁLHATÓ SZABÁLYKÖNYVEK:

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

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

#### Következzék hát a karakteralkotás menete lépésről lépésre:

1, A karakter elképzelése és előtörténetének megírása után a karakter koncepcióját vedd át a rendelkezésre álló programon és alkossd meg karakteredet a lehetőségek szerint. A program az Első- és Második Törvénykönyv, illetve a HBG kasztjait és fajait tartalmazza részletesen. Válassz közülük bátran és hogyha a tulajdonságpontjaidat elosztottad, illetve minden más rublikában kitöltötted a megfelelő információkat, választottál előnyt a fentiek közül, exportáld



karakteredet és csapatoddal közösen küldd el előtörténeteddel egyetemben a [kronikak.hu@gmail.com](mailto:kronikak.hu@gmail.com) vagy [gulandro@gmail.com](mailto:gulandro@gmail.com) címre, ezzel teljessé téve a regisztrációkat. **Kérjük, hogy a kaszt és faj kombinálásánál vegyétek figyelembe a törvénykönyvekben megfogalmazott kitételeket.**

### Párosítható Fajok és Kasztok

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

#### 2, Megjegyzések és különleges szabályok az egyes fajok és kasztok esetében:

- A(z) MTK vonatkozó részei alapján, a hebet szolgák kasztjába tartozó Amund nem rendelkezik semmiféle(!) különleges képességgel (a faji módosítókat természetesen megkapja), a hat-neb uralkodó-papokkasztjába tartozóak pedig rendelkeznek az összessel (nem szükséges próbadobás).

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

- A varázsló karakter minden esetben csak dorani vagy lar-dori mágiahasználó lehet és rájuk a Rúna (II/4.) minden vonatkozó szabálya érvényes. Kérjük, hogy a kasztot választó játékosok előtörténetükhöz és karakterükhöz csatolják a részletesen összeírt varázskönyvüket is, hogy a játék előtt a szervezők és a mesélőjük is láttamozhassák. ellenőrizhessék.



- A pap- és paplovag karaktereket kérjük, hogy a megfelelő kiegészítő alapján külön alkossátok meg (MTK, PPL I és II, illetve Rúna Magazin). Természetesen lehet a program által számolt törvénykönyves pap főkasztú karakterrel is játszani, hogyha a megfelelő kiadványok nincsenek meg.

3, A karakteralkotást ilyen formán kérjük töletek természetesen van lehetőség a hagyományos módra is. Kérünk azonban titeket, hogy elsöre igyekezzetek a legjobb tudásotok szerint karaktert alkotni a megadott programmal. Amennyiben ez mégsem sikerül, illetve maradnak hiányosságok a karakteralkotás és exportálás végeztével kérjük, hogy egészítsétek ki a karakterlapotokat a következők alapján:

- A találkozón minden kaszt-faj kombináció HATODIK szintű karakternek számít.

- Tulajdonságai között 150 pontot oszthat el, amelyeket a faji maximum táblázat figyelembevételével szabadok használhat fel a karakter alkotáskor és ehhez még a faji módosítók is beleszámítanak külön.

- A szintlépéskor kockadobással meghatározott értékek minden esetben maximumnak számítanak.

- A karakter a kezdő felszerelése mellett megkapja a kezdő vagyonának négyszeresét (táblázatot lásd lentebb).

#### 4, Különleges fajok és kasztok

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

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

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

**Goblinnal játszható kasztok:** harcos, gladiátor, fejevadász, tolvaj, boszorkánymester

**Vad orkkal játszható kasztok:** harcos, énekmondó, gladiátor, tolvaj

*(a kasztokat a Summarium/Új Tekercsek vonatkozó anyagai mellett a Fajok Könyve kiegészítő alapján kérjük kidolgozni)*

#### **Fajok Könyve letölthető és elérhető:**

[http://users.atw.hu/atlantisz/magus/Fajok/Fajok\\_Konyve.pdf](http://users.atw.hu/atlantisz/magus/Fajok/Fajok_Konyve.pdf)

**Különleges kasztok:**



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

**Játszható faj(ok):** elf

**Induló felszerelés:** -

**Leírás:** ld. Rúna

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

**Játszható faj(ok):** ember, félelf, wier

**Induló felszerelés:** fátýolpengék

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

A törpök isteneit szolgáló papok közül **Kadal** és **Tooma papjai** is játszhatóak lesznek többek között Kovi cikkének hála. Kevesen ismernek közülük valót, mert ritkán hagyják el mélyben húzódó járataikat. Ezúttal, kalandozó, kifürkészheted titkaikat: mire képesek, miből áll mágikus hatalmuk.

**Játszható faj(ok):** törpe

**Induló felszerelés:** Tooma papjainak különleges smaragdja

**Leírás:** ld. Rúna

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

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

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

**Leírás:** ld. Rúna



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

**Játszható faj(ok):** ember

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

**Leírás:** ld. Rúna

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

**Játszható faj(ok):** ld. lovag

**Induló felszerelés:** ld. lovag

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

**Leírás:** ld. <http://kronikak.hu/?p=3663>

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

**Játszható faj(ok):** ember

**Induló felszerelés:** nomád (visszacsapó) íj

**Leírás:** ld. Rúna

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

**Játszható faj(ok):** ember, wier

**Induló felszerelés:** shenar-kard



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

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

**Játszható faj(ok):** ember, félelf

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

**Leírás:** ld. Rúna

A **Pszí-mesterek** jelen idő szerint mind északon, mind délen egy elismert rétegnek számítanak a mágiahasználók körében. A legtöbb nagyobb államban folynak képzéseik és oktatásuk úgy, mint Toronban, Pyarronban, Erigowban és Shadonban is. Emellett kevés nagyhatalmú klán és szervezet engedhetné meg magának, hogy ne tudjon sorai között ilyen tehetségekkel rendelkező renegátokat vagy *akolitákat*.

**Játszható faj(ok):** ember

**Induló felszerelés:** -

**Leírás:** ld. Új Tekercesek

*\*valamint lásd még: Előnyök – Siopa Tanai.*

<b>Képzettség</b>	<b>fok/%</b>	
Pszí	Siopa	
2 nyelv	Af, 5, 4	
Írás/olvasás	Af	
Álcázás/álruha	Af	
Etikett	Af	
Lélektan	Af	
Legendaismeret	Af	
Történelemismeret	Af	
<b>TSZ</b>	<b>Képzettség</b>	<b>fok/%</b>
3.	Lélektan	Mf
5.	Álcázás/álruha	Mf
8.	Etikett	Mf



Az **Illuzionisták** rendje ugyan köztudottan Armen városában található, de *vagabond* és önféjű tanítványok a kaland és veszélyek nyomában haladva, magányosan vagy kalandozó csapatokban szinte egész Yneven fellelhetőek. Ilyen módon, s mert különleges szerepjátékos lehetőségeket rejtő kaszt, értékes tagja lehet egy szerencsevadászokból álló csapatnak.

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

**Induló felszerelés:** -

**Leírás:** ld. Új Tekercsek és [opcionális szabályok](#)

<b>Képzettség</b>	<b>fok/%</b>
2 fegyver	Af
1 fegyver dobása	Af
Lélektan	Af
Kultúra	Af
Dorbézolás	Af
Hamiskártya	Af
Tánc	Af
Álcázás/álruha	Af
Értékbecslés	Af
Kocsmai ver.	Af
Mászás	15%
Esés	5%
Ugrás	10%
Zsebmetszés	10%
Lopózás	10%
Rejtőzködés	15%
<b>TSZ. Képzettség</b>	<b>fok/%</b>
2. Zsonglörködés	Af
3. Hátbaszúrás	Af
4. Dorbézolás	Mf
5. Hamiskártya	Mf
6. Álcázás/álruha	Mf

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

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

**Játszható faj(ok):** Ember



**Induló felszerelés:** -

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

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

**Játszható faj(ok):** ember (speciális)

**Induló felszerelés:** -

**Leírás:** Rúna I/10

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

**Játszható faj(ok):** ld. Boszorkánymester

**Induló felszerelés:** -

**Leírás:** <http://kronikak.hu/?p=2104> **Mágia:** [I. fejezet](#) és [II. fejezet](#)

Szokatlan kaszt-faj kombinációnak tűnhet az udvari ork/bárd, azonban a kiegészítők előrehaladtával a világ is egyre több lehetőséget biztosított ilyen furcsaságokra. A Summariumban megjelent fejspecifikus kaszt, az **ork énekmondó** később rajongók révén lett kidolgozva a Nagy Zöld/KKUK/Első Törvénykönyv rendszerére is. Rendezvényeinken régóta játszható, a cikk azonban alkalomról alkalomra eltűnt.

**Játszható faj(ok):** vadork; udvari ork

**Induló felszerelés:** -

**Leírás:** <http://kronikak.hu/?p=3225>

**Uwel szerzetesei, a ravorok** is játszhatóak ezen alkalommal találkozónkon. Elsőre csupán a paplovagok kiegészítő személyzetének tűnhetnek, de korántsem azok: a Fájdalom Atyjának figyelmeztető ujjá ők, a Bosszú Angyalok szárnyának árnyéka előtt járó fül és szem, amely megbizonyosodik az isten valódi és pontos akaratáról. Egyszerűség kedvéért egyházi nyomozók, akik lelkes hívekből vagy elaggott paplovagokból egyaránt lehetnek.

**Játszható faj(ok):** ember, wier

**Induló felszerelés:** kegytárgyak

**Leírás:** <http://kronikak.hu/?p=2801>





**Arshur karmai.** A fáradhatatlan *Magyar Gergely* tollából származik ez az új kaszt, amely egy, a Cantina versenyeken és Kalandozók táborain szerepelt város, Arshur egyedi haderejének képviselőjét teszi játszhatóvá.

**Játszható faj(ok):** ld. harcos /férfi/

**Induló felszerelés:** ld. leírás

**Leírás:** <http://kronikak.hu/?p=3779>

**Kotariában a hegyivadászok,** ha vadászok, hegyjárók formájában is, de egészen a kezdetek óta léteznek. Jelentőségük a Psz. 3207-es Farkasháborúban nőtt meg, ekkor szerveztek belőlük katonai egységeket. Szükségessé tette ezt a központi irányítás, a nagyszámú újonc kiképzése is. *Magyar Gergely* alkotása.

**Játszható faj(ok):** ember, félelf törpe férfiak a jellemzők

**Induló felszerelés:** ld. leírás

**Leírás:** <http://kronikak.hu/?p=4103>

A **Sangorik klán** egy Arshur városában alapított és működő boszorkánymester rend. Hagyományai egyértelműen aszisz elemekkel felhígult toroni eredetre utalnak, így okkal sejthető, hogy első képviselői valamikor a Psz. XX. században telepedhettek meg délkelet-Vinisila vörös városában. Az aszisz szűrőn átpasszírozott toroni szokások, a rabszolgotartás, a gladiátorok kiemelt jelentősége mellett a boszorkánymesteri hagyományok is megtelepedtek Arshurban.... *Magyar Gergely* irománya.

**Játszható faj(ok):** ld. boszorkánymester

**Induló felszerelés:** ld. leírás

**Leírás:** <http://kronikak.hu/?p=3779>

A **Manteca** nem egy klán vagy iskola, a köznyelv így hívja Narvan valamennyi vízi harcosát, és csak a büszkeség szorítja rá őket, hogy más városok hasonló harcosaira ne ezt a nevet alkalmazzák pl. a kalóz helyett. *Magyar Gergely* írása.

**Játszható faj(ok):** ld. harcos

**Induló felszerelés:** ld. leírás

**Leírás:** <http://kronikak.hu/?p=4309>

#### **Kezdő felszerelés és vagyon:**

Karakterkaszt	Vagyon	Egyéb induló felszerelés
Harcos	18 arany	-
Amazon	6 arany	Emrelin kard



Barbár	18 arany	-
Gladiátor	12 arany	Iskolájának megfelelő fegyverzet és vért
Fejvadász	6 arany	Klánjának és származási helyének megfelelő fegyverek
Bajvívó	18 arany	Stílusának megfelelő fegyverzet
Lovag	12 arany	Rendjének megfelelő páncélzat, fegyverzet, utazó ló
Tolvaj	10 arany	-
Bárd	10 arany	Iskolájának megfelelő hangszer
Pap	6 arany	Hitének megfelelő szent szimbólum, kegytárgyak, esetleg fegyver, vért
Paplovag	6 arany	Rendjének megfelelő páncélzat, fegyverzet, utazó ló, Szent Szimbólum
Szerzetes	6 arany	Kegytárgyak
Nomád Sámán	6 arany	A sámán felszerelése
Harcművész	3 arany	Egy fegyver
Kardművész	6 arany	Slan kard és tör
Boszorkány	6 arany	-
Boszorkánymester	12 arany	-
Tűzvarázsló	18 arany	-
Varázsló	18 arany	varázslóbot

**Varázstárgyak:** a karakter a kezdő vagyonából vásárolhat varázstárgyakat is. Ekkor egyszer a varázstárgy komponenseinek fizeti ki (a varázstárgynál szereplő árat) illetve a varázstárgy elkészítéséhez szükséges mana mennyiségének 1,5 szeresét fizeti ki aranyban.

*(megjegyzés: ha egy karakter kasztjából és szintjéből adódóan (pl. boszorkány) képes a varázstárgy előállítására akkor értelemszerűen csak az alapárat kell kifizetnie.*

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

### Választható Előnyök

Az ideai alkalommal szeretnénk minél több elemet visszacsempészni a tíz évig sikerrel használt Tetemre hívás típusú karakteralkotásunkból, de csak részletekben, hogy együtt jobban megismerhessük annak újdonságait. Ez alkalommal egy nagyobb falat, az Előnyök térnek vissza és azok első fokozata, amiből minden játékos választhat EGYET a karaktere számára és kérjük, hogy azt lehetőség szerint fogalmazza bele az előtörténetébe is. A választható Előnyök és leírásuk itt következik:

#### ***Előnyök és pozitív jellemzők:***

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

A **Karizmatikusság** azon személyek sajátossága, akik magas szépség értékük minden pozitív oldalát ki kívánják használni. Lovagok hadvezetői képességeit növelheti, bajvívók és bárdok



hódításait könnyítheti meg ez a jellemző. Így a különböző kategóriáknak szépség- és intelligencia tulajdonságok követelményeiknek kell eleget tenniük a karaktereknek ahhoz, hogy a hatásuk teljes lehessen.

1. *katagória* : a karakternek van valami megmagyarázhatatlan vonzereje a másik nembeliek irányába. Jelenléte amennyiben Szépsége legalább 18, 1 E-s Vágy mozaiknak felel meg. Ha társalogni kezd és Intelligenciája legalább 12, partnerében/partnernőjében a vágy duplázódik. Mikor beszédet intéz kis- vagy nagyobb tömeghez, szavait hallva bátorságot kelthet a szívekben, és lelket önthet a csüggedőkbe is. Ha Intelligenciája 18, 1 E-s Hűség mozaiknak felel meg. Ha beszédét zavartalanul befejezhetette akkor a hűség duplázódik. A Vágy- és Hűség mozaikok erősítéséhez mindig hozzá kell adni annyit, amennyivel a karakter szépsége (vágy esetében)/intelligenciája (hűség esetében) minimum fölött van.

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

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

1. *katagória*: a karakter a választott képzettség mesterfokon való megtanulásához, még 10 Kp elköltésével az adott képzettség ismert és elismert művelőjévé válik.

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

A kalandok és nehézségek megéléséhez, túléléséhez sokszor a harci tapasztalat és gyors észjárás is kevés lehet. Ezért nem árt, ha segítőtársak és égi istenek pártfogása mellett akad a kalandozó fegyvertárában némi **Mázli** is. Sikertelen próbadozások és végzetes hibák kiküszöbölésére, szélsőséges esetben a karakter halálának elkerülésére is alkalmazható ez a jellemző tulajdonság. A kategória által meghatározott százalékpóbát, naponta egyszer (két éjközép közötti idő) dobhat a karakter a KM felszólítására. Ekkor vagy az adott értéke alá vagy egy Km által meghatározott célszámmra kell a próbát megdobnia. Dramaturgiaiilag fontosabb képességpróbák, 01-es támadó dobások illetve tisztázatlan szituációk esetén (pl. felvette e karakter a sodronyingjét a harcba torkolló városi sétához). **Fontos, hogy a százaléérték a játék elején, a mesélő előtt kerüljön kidobásra és Szerencse vagy Mázli névvel a százalékos képzettségek között felsorolásra kerüljön.**

1. *katagória*: a karakter szerencséje 5k10% lesz a játék folyamán

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

A kalandozók számára fontos, hogy nevüket és tetteiket megőrizték a későbbi korok, de legalább a következő városban ehessenek, ihassanak egyet a ház ajándékából. Vannak kalandorok, akiket a **Híresség** és a vele járó földi gyönyörök elnyerése visz veszélyes utakra



és vannak akik bár megvetik a világi nagyizolást, tetteik híret mégsem tudják elpalástolni világjáró bárdok húrjai és krónikások pennája elöl.

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

*„Madarat tolláról, embert kapcsolatáról.”*

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

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

*„... kígyók martalékával ölelkezz, a bátrakat pedig kárhózd! – Idézte pontosan a kárhózat esküjének utolsó sorait”*

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

1. *katagória:* A Karakternek rendkívüli a szövegmemóriája. Első hallásra képes hosszabb szövegeket megjegyezni és bármikor szó szerint idézni.

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

1. *kategória*: A játékos, akinek karaktere ezzel az előnnyel rendelkezik, jelenetenként, kritikus szituációként egyszer újradozhatja elvett **mászás, esés, ugrás, lopózás, kötéltánc, zsebmetszés**, illetve az ezek bármelyikhez kapcsolódó képzettségpróbáját. A Jelenet, szituáció behatárolásánál a döntő szó természetesen a Kalandmesteré. Ezen



idő alatt pl. mind az esés, mind az ugrás próbáját újradozhatja egyszer a játékos, ha mindkettőt elvétette. Az időbeni korlát pedig azért van, hogy azért mégse dobhassanak körönként újra és újra a vérszemet kapott ügyeskedők.

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

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

1. *kategória:* a Takeru stílus ösvénye népszerű a dél-tiadlani kolostorok és több nara vívóterem körében. Lényege, hogy a kardművész emberfeletti gyorsasággal képes kardot vonni. Így első körben fegyvere a szálfegyverekhez hasonló előnyhöz juttatja akkor is, hogyha csupasz pengékkel áll szemben és ő maga nem vont kardot még. Népszerű párbajstílus.

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

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

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

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

Senki sem tudja bizonyosan mi szükséges ahhoz, hogy valakiből vagy valamiből isten váljon. Azonban annyi biztos, hogy a hívekkel kezdődik el minden. Ynev világán számtalan szekta, klán és más egyesülés keresi a módját, hogy saját „túlvilági” hatalmasságukat „evilági” hatalomhoz juttassák és így általa ők maguk is kiemelkedjenek a halandók tömegéből. Az **Új Hit** Előny révén a pap, paplovag és szerzetes kasztú karakterek egy eddig kevésbé ismert (Ranagol valamelyik angyala) vagy hatalmának nagy részétől megfosztott istenség (Cranta bukott félistenségei) szolgálatába állva hirdethetik annak tanait. Van lehetőség nem hivatalos hatalmasságok (Bordak vagy Építő) mellett saját isteneket kidolgozni, ez azonban különösen frappáns előtörténetet igényel. Természetesen más kasztú karakterek a csapatban Tp rááldozás nélkül felvehetik a társuk új hitét.



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

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

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

1. *katagória:* a **mentát** képzésen átesett pszi-mesterek elsősorban nemesházaknál teljesítenek szolgálatot, pyar érdekeltségű állomáshelyeken tevékenykednek. Tudástárunk kiterjed az fehér D20 Alapkönyv Siopa diszciplínáira is.

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

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

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

*„Ahogy az idős bárd elhelyezkedett a színpadon minden zaj elcsendesült és kíváncsi tekintetek követték a hosszúnyakú lant húrjait feszítő ujjait, hogy milyen új dalra készül az öreg ezen az estén.”*

Aki a **Dal útját** járja, az kedves minden halandónak és halhatatlannak egyaránt. Ilyenek Ynev bárdjai is, akik hatalmukat nem egyszerűen varázserejű hangszerükből, a csillagképek együttálásából és szellemi képességeikből nyerik, hanem a mesterüktől megtanult dalok számából is eredeztetik. A bárdok a RÚNA I/8. számban olvasható cikk alapján kezdetben **35+k10** varázslatot ismerhetnek csak, amelyet kalandozásaik során gyarapíthatnak, az alábbiak szerint:

*I.katagória:* a karakter élete során rátalált egy olyan kötetre, ami újabb 10+k10 bárdvarázslatot tartalmazott a számára. Akik legalább ennyit elmondhatnak már magukról, azokat pályatársaik már **igricnek** nevezik egymás között.

***Minden kalandozónak és kalandmesternek jó játékot kívánunk!***