

KARAKTERALKOTÁS

A XII. MENTÁLCSAVAR TALÁLKOZÓRA

A KALANDRÓL

Helyszín: Abaszisz, Rak Narval tartomány, Sel Duriem városa

Időpont: Psz. 3716, Hideg évszak (szűk félévvel az előző találkozó eseményei után)

Jelentkezési határidő: 2012. február 11.

BEVEZETŐ

Az előzőekhez képest jelentősen egyszerűsítettük a karakteralkotás folyamatát, viszont tovább bővítettük az előnyök és hátrányok listáját, amelyek rendszere kikristályosodni látszik a későbbiekre nézve is. A mostani karakteralkotás alapvető ötletei a **Túllépni az Átlagon Pontok** (táp), melyeket a játékosok a leadott anyagok függvényében kapnak meg, s melyekből a karakterek fejleszthetők, hogy túllépjenek az átlagos társaikon.

Azok, akik ugyanazzal a karakterrel kívánnak játszani, amivel a XI. Mentálcsavaron tették, nem egyszerűen megtehetik ezt: a játékosokat az előző modul megoldása alapján további táppal jutalmazzuk, melyből továbbfejleszthetik a karaktereiket. Ez természetesen csak azok számára elérhető, akik túléltek az előző kalandot és tették ezt saját karakterük testét és lelkét megőrizve. Azok, akik e két feltétel egyikét nem teljesítik, sajnos új karakterrel kell, hogy induljanak, az extra táptól pedig elesnek.

Azt, hogy az előző kalandot átvészelt karakterek mennyi tápot kapnak helytállásukért és hogy ezek milyen módon költhetők el, külön dokumentumban közölt számítások szerint lehet kiszámolni.

ALAPOK

A karakterek megalkotásukhoz használható minden Első Törvénykönyv alapú szabálykönyv, tehát az Első Törvénykönyv, a Második Törvénykönyv, a Harcosok, Barbárok, Gladiátorok Kézikönyve, a Papok, Paplovagok Kézikönyve I-II, a Játékosok Készlete, továbbá az internetes Ynev Lovagjai és Ynev Fejvadászai. A karakteralkotáshoz néhányan bizonyos Rúna cikkeket is felhasználhatnak, ezek a karakteralkotás vonatkozó részeinél olvashatók.

A fegyverek harcértékeit az Új Tekercsek szerint kérjük számolni, ha az a csapat rendelkezésére áll, a felszerelések árait az internetes Szürkecsuklyás Testvériség listája alapján határozzátok meg, míg az Ynevi kóborlások és Ynevi kalandozások kalandmodul gyűjtemények további felszerelésekkel és opciókkal szolgálhatnak.

Alapesetben a **verseny karakterei 4-5. szintűek**. A Slanek és minden olyan kaszt, amely alapesetben rendelkezik Mp-vel 4. szintről indul, míg a többiek 5. szinten kezdenek. Alapesetben a **karakterek ember fajúak**.

A főértékek kiszámolása kidobással történik a kasztnál található táblázatok szerint; **a k6 dobás maximum 4-nek, a k10 dobás maximum 7-nek számít** és így kell meghatározni a 9 értéket (ha valamiért a játékos úgy kívánja, nem köteles a lehetséges maximumot dobni, k10+8 értéken tehát kaphat 9-es eredményt is). Az így meghatározott értékek változtathatók: **3 ponttal csökkentve** valamely értéket **2 pontunk szabadul fel**, mely **tetszőlegesen osztható el**.

A különböző dobással meghatározott kasztjellemzők, azaz az Fp, az Mp kiszámolásánál is 4 a k6, a felszerelés esetén pedig továbbra is 7 a k10. Ha a játékosnak százalékos dobásra van szüksége, **a k100 maximuma értelemszerűen 77**.

FELSZERELÉS

A karakterek **induló vagyona (szint)x10 arany**, amelyből a lenti lista elemein felül mindent ebből kell fedezniük. **Varázstárgyakat és eleve működő varázslatokat Mp x 1 arany árért** lehet a játékba hozni, amennyiben a karakter vásárolta azokat (a készítési költséget nem kell kifizetni pluszban), míg abban az esetben, **ha a tárgyat a karakter készítette vagy a varázslatot a karakter mondta el, az ár Mp x 5 ezüst** (például eleve megrajzolt Védő Varázskörök vagy Kisugárzó varázsjelek esetében). A felszerelések árát a csapat közösen is kifizetheti, tehát a csapattagok között a pénz átosztható.

Harcos: ami az adott alkaloztnál meghatározásra kerül (lásd HGB) vagy két fegyver vagy pajzs és egy acél sodronying.

Gladiátor: iskolájának megfelelő két fegyver és gladiátorvért

Fejvadász: klánjának és származási helyének megfelelő két fegyver és vértzet

Lovag: két tetszőleges fegyver és 80 arany értékű vértzet és pajzs, harci ló

Amazon: emrelin kard (értékeit lásd predoci egyenes kard)

Bajvívó: rapír (ld. törkard)

Barbár: egy kétkezes vagy két egykezes fegyver

Tolvaj: tolvajok felszerelése 10 arany értékben (lásd Rúna I/1)

Bárd: egy választott fegyver és a választott hangszer (lásd Rúna I/1)

Pap: szent szimbólum és a vallásnak megfelelő fegyver és vért (lásd PPL)

Paplovag: szent szimbólum és a vallásnak megfelelő fegyver és vért (lásd PPL)

Szerzetes: rendjének megfelelő fegyver

Nomád sámán: egy tárgy, amit a sámán képes elkészíteni

Harcművész: egy választott fegyver (lásd Rúna II/1)*

Kardművész: Slan-kard és kardművész vért

Boszorkány: egy tárgy, amit a boszorkány el tud készíteni

Boszorkánymester: egy tárgy, amit a boszorkánymester el tud készíteni vagy három tetoválás (lásd Rúna IV/4)

Tűzvarázsló: lángkard, lángtör (értékeit lásd hosszúkard és tör) és pikkelyvért

Varázsló: iskolájának megfelelő bot (lásd Rúna II/4)

TÁPOLÁS

A következőkben részletezett módon lehet karakterünkkel túllépni az átlagon. Tápot úgy nyerhetünk, hogy **a leadott jelentkezés és karakter a következő elemeket tartalmazza** vagy azoknak tesz eleget:

- Előre leadott jelentkezési díj és jelentkezés (3 táp)
- Kidolgozott, előre leadott előtörténet (2 táp)
- Kidolgozott, előre leadott karakterlap (1 táp)
- Csapatkonceptió és csapattörténet (1 táp)
- A karakter kidolgozott motivációi (1 táp)
- Jól meghatározott kinézet, pontosan kidolgozott felszerelés (1 táp)
- Legalább öt jellemvonás a karakter jellemének árnyalására (1 táp)

Mindenki a leadott anyagok alapján a fenti listának megfelelően kap plusz pontokat, amiből a karakter fejleszthető és ami mellé előnyöket és hátrányokat is lehet felvenni. **Hátrányokkal és a leadott anyagokból származó pontokkal együtt maximum 15 pontig lehet növelni a tápot** (ennél több hátrány csak színesíti a karaktert, tápot már nem ér).

Tápból növelhetjük a karakter tulajdonságait. A **Tulajdonságnövelés 2 tápért 3 Tulajdonságpont arányban történik**, amely tulajdonságpontokat tetszőleges arányban oszthatunk el, tehát nem kötelező belőlük egyetlen jellemzőt növelni.

A karakter fajtát is meg lehet változtatni némi táp rááldozásával. **Egy tápba kerül valamelyik, az ETK-ban megtalálható fajba tartozni, két tápba pedig az MTK-ban található négy faj egyikébe.** Elfek esetében számolni kell a Summarium vonatkozó torzulásaival és jellemrajzával a kitalált elfek vonatkozásában.

A karakter szintjét is lehet tápolni. **Minden elért szint annyi tápot vesz igénybe, ahányadik szintre lépünk**, tehát egy 5. szintű harcost 6. szintűre növelni 6 pont, 7. szintre növelni pedig ég 7, összesen tehát 13, elérve ezzel a maximális szintet (hiszen 15 pontnál többel senki nem rendelkezhet).

Valamennyit tápolhatunk a karakter vagyónán is – **minden egyes táp után 10 aranyat nyerhetünk**, melyet akár csapattársainknak is átadhatunk. Legfeljebb 50 aranyat lehet ezzel tápolni a karakterünkön, így maximum 110 arannyal tudunk hozzájárulni a csapat költségvetéséhez.

TÖBBKASZTÚSÁG

Most is van lehetőség többkasztú karaktereket hozni, mely **iker- és váltott kaszt esetén is 2 tápba kerül.**

Az ikerkaszt esetén egyszerűen össze kell adjuk a kasztok szintjeit, hogy megkapjuk az összesített szintet (tehát egy 3. szintű tolvaj / 1. szintű boszorkány egy helyesen meghatározott alapkarakter) és az összeadott szintek alapján kell fejleszteni karakterünket (tehát az előző tolvaj/boszorkány 5 tápért lesz 3/2 vagy 4/1).

Váltott kaszt esetén az eredeti kaszt 3-mal csökkentett szintje 1, tolvajok, bárdok és boszorkák esetén 2 szinttel magasabbnak számít a szintek összege szempontjából (azaz egy 1. szintű tolvaj 1 (4.ről váltott) / 1. szintű varázsló karakter lenne az induló hős, mert a tolvaj szintjei leváltva 2-vel magasabbnak számítanak, tehát 3-nak, az induló Mp miatt viszont csak 4. szintű lehet az alapkarakter).

A karaktert fejleszteni annyiba kerül, mintha az alapkaszt valóban 1 vagy 2 szinttel magasabb lenne (tehát a fenti tolvaj/varázsló 5 pontért lesz 1/1-ből 1/2, de továbbra is a tolvaj 4. szintű képzettségeivel fog rendelkezni). Azért a tolvaj, a bárd és a boszorkány számítanak magasabbnak, mert ők kapnak különösen sok képzettséget és/vagy Kp-t és/vagy százalékot, amik változatlanul megmaradnak, ha leváltják a kasztjukat.

ÉLETKOR, ÉSZLELÉS ÉS EGYEBEK

A karakterek alapesetben nem kapnak semmiféle levonást a koruk miatt (II. korkategória). Ha egy játékos magasabb korkategóriába tartozó karaktert akar hozni, **annyiszor két tápot kap, amennyivel magasabb korkategóriába tartozik a karaktere** (ezt megkapják a Doldzsah- és Dzsah-papok is, akik elve idősebbek az átlagosnál), de **karakterét sújtják az öregedéssel járó levonások** is, melyeket alkalmazni kell a kiszámolt értékeken.

A versenyen az MTK százalékos Éberség/Észlelés képzettséget játsszuk (81. oldal) az Új Tekercsek Érzékelés tulajdonsága helyett, amely szerint árnyaltabban modellezhető a karakterek közti figyelem-különbség. Az **Emberismeret és Lélektan képzettségeket egylényegűnek** tekintjük, a **Helyismeret képzettségből pedig a kétfokú változatot** alkalmazzuk (a 60% Mesterfoknak felel meg).

A **bárdok** alapból rendelkeznek az **Éneklés/zenélés**, a **boszorkányok** a **Szexuális kultúra Mesterfokával**. A **Kétkezes harc Mesterfoka csak a Kétkezesség előny** birtokában vehető fel, az **Ugrás pedig csak az Akrobatikus harcmódor előny** birtokában ad a karakter Védő értékéhez. A képzettségek **Alap- és Mesterfoka között** csak a **Kp-különbséget** kell kifizetni.

A harcművészek a **Rúna I/4 Slan – legendák és valóság** cikkében szereplő stílusok valamelyikét is ismerik alapból, melyhez további 8 Kp rááldozásával választhatnak újabb stílusokat is. A **cikkben szereplő stílusok 8 Kp felhasználásával nem Harcművész kasztúak számára is elérhetőek**.

ELŐNYÖK ÉS HÁTRÁNYOK

A karakteralkotás során lehetőség van előnyök és hátrányok vásárlására is. **Az előnyök árait le kell vonni, a hátrányok árát pedig hozzá kell adni az elkölthető táphoz.**

Azok az előnyök vagy hátrányok, amelyeknek több szintje van, több sorban tartalmazzák az előny/hátrány hatását és árát. **Az adott előny/hátrány magasabb szintjei magában foglalják az alacsonyabb szinteket is, de a számszerű értékek nem adódnak össze.**

Egy Őrület 9 pontos változatával a karakter tehát bír egy kisebb, egy közepes és egy súlyos Őrülettel is, a Sugallat 10 pontos változatával a karakter megkapja az automatikus sikert az Észlelés-próbán és sugallatai is lesznek, ám az Egyensúlyérzék 2 pontos változatával nem kap +20+10 százalékot, csak +20-at.

Nagyon fontos kikötés, hogy azok az előnyök vagy hátrányok, melyek a karakter kasztjából, szintjéből vagy fajából adódó különleges képességeket még tovább növelnék, nem vehetők fel, azaz ezek a különleges képességek azon az (eleve emelt) szinten maradnak meg, amit a törvénykönyvek leírásai tartalmaznak.

Azok az előnyök, melyek olyan tulajdonságokat, képességeket erősítenek, melyekkel kapcsolatos az adott faj vagy kaszt képviselői eleve birtokolnak, kétszeres táp ellenében vehetők csak fel. Ilyen például minden különleges pszi-képzés előny a dzsennek számára, akik eleve magasabb pszi-pont értékkel bírnak, így az érintett előnyök eleve kapcsolatosak a fajból származó előnnyel. A faji- és kasztképességekhez kapcsolódó előnyöket (azaz azokat, melyeket csak dupla táp ráfordításával vehetünk fel) a számolás megkönnyítése végett külön táblázat tartalmazza, melyet hamarosan közzéteszünk.

Fizikai előnyök

Erős szervezet

A karakter szervezete fajtársainál jobban ellenáll a mérgeknek és betegségeknek.

3 pont +1 minden méreggel, +2 minden természetes betegséggel szembeni Egészség-próbára

6 pont +2 minden méreggel, mágikus betegséggel szembeni Egészség-próbára, immunitás a természetes betegségekkel (vérhas, gyomorrontás, megfázás) szemben

Különleges fegyveres képzés

A karaktert különös figyelemmel képezték ki a lefegyverzés, a fegyvertörés, a vakharc, a belharc, a földharc, a pajzshasználat vagy a fegyverdobás technikáiban.

2 pont A karakter +10 Té-t kap az egyik vonatkozó képzettséggel tett támadásaihoz.

Az előny felvételének feltétele a vonatkozó képzettség Mesterfokú ismerete. Az előnyt többször is fel lehet venni, minden esetben más és más technikára vonatkoztatva. A belharc esetén a közelkerüléshez nem jár a +10 Té csupán a belharcban végrehajtott támadásokhoz.

Kecses fegyver

A karakter képes ereje helyett ügyességéből előnyt kovácsolni a könnyű, egykezes fegyverek használatakor.

2 pont A karakter az egykezes szűrőfegyverek sebzéséhez az Erő 16 feletti része helyett Ügyességének 16 feletti részét adhatja hozzá.

Villámgyors

A karakter különösen gyorsan tud futni.

2 pont Futás közben a karakter Gyorsasága 3 ponttal magasabbnak számít a megtett távolság kiszámításakor.

A karakterek teljes erejükből rohanva Gyorsaságuk ötszörösét teszik meg egy kör alatt.

Vasgyomor

A karakter olyan ételeket is meg tud enni, amitől egy kecske is elhányná magát.

1 pont A karakter számára nem veszélyes a romlott étel, a megbuggyant bor vagy a penész – ha az ízét nem is szereti, könnyen élél mindenféle ételen.

Gyorsan gyógyuló

A karakter regenerációs képességei felülmúlják az átlagot.

3 pont A karakter kétszer olyan gyorsan gyógyul természetes kúrák hatására sebeiből és betegségeiből, mint normálisan – azaz kétszer olyan gyorsan kap vissza Ép és Fp pontokat és fele annyi időközönként dobhat javulásra Egészség-próbát betegségek esetén.

5 pont A fentiekén túl a karakterekre a mérgek és mágikus rontások is feleannyi ideig hatnak, mint normálisan (mérgek esetén a kidobott értéket kell elosztani kettővel, nem a dobáskód változik).

Létakarát

A karakter szívósan kapaszkodik az életébe.

2 pont A 0 Ép-re került karaktert a Morális szabály jóval hosszabb ideig, 10 kör helyett 5 percig (30 kör) tartja életben. Természetesen eközben a karakter továbbra is magatehetetlen és ugyanannyira szenved haldoklás közben, mint kevésbé szívós társai.

Átlagos

A karakter nem lóg ki a tömegből.

2 pont A karakterre vonatkozó Követés/lerázás képzettségpróbák az ellenfél számára (30- az üldöző Intelligencia értéke)%-kal nehezebbek vagy a karakter számára (10 + a karakter Intelligencia értéke)%-kal könnyebbek (a karakter választja meg), ha a karakter tömegben kíván jelentéktelennek mutatkozni. A kiszűrésére tett Érzékelés-próbát -20% nehezítés sújtja tömegben.

Az előny csak 10 és 13 közötti Szépség értékekkel rendelkező karakterek számára vehető fel.

Fegyverrántás

A karakter villámgyorsan ki tudja rántani a fegyverét.

2 pont A karakternek nem kell egy támadást áldoznia a fegyver előrántására, az egy pillantás alatt a kezében terem.

Alapesetben a karaktereknek egy támadást fel kell használniuk a fegyverrántásra.

Magas fájdalomküszöb

A karakter fizikai és mentális gyakorlatok sokaságával elérte, hogy a fizikai fájdalom egy részét figyelmen kívül tudja hagyni.

3 pont -1 Sp minden elszenvedett Fp sebből

6 pont -2 Sp minden elszenvedett Fp sebből

9 pont -3 Sp minden elszenvedett Fp sebből

Fejlett érzékek

A karakter fajtársaihoz képest jobban lát, hall vagy jobb a szaglása.

2 pont +30% minden, kiválasztott érzékszervre dobott Észlelés-próbára, szaglás esetén a nyom követésére.

Az előny kiegészíti a Figyelmesség előny Észlelés-bónuszát vagy egy érzékszervre nézve ellensúlyozza a Gyenge érzékek hátrány módosítóit, így azokkal együtt is értelmes felvenni.

Egyensúlyérzék

A karaktert nehéz kibillenteni egyensúlyából, macskaügyességgel fut a tetőkön, egyensúlyozik kötélen.

1 pont +10% Mászás, Esés, Ugrás, Kötéltánc

2 pont +20% Mászás, Esés, Ugrás, Kötéltánc

Akrobatikus harcmodor

A karakter képes kihasználni mozgékonyágát harc közben is.

2 pont A karakter megkapja az Ugrás képzettségének 1/5-öd részét a Védő értékéhez

A versenyen a karakterek alpból nem élvezik ezt a bónuszt.

Kivételes Képesség

A karakter egyik Képessége fajtája legnagyobbjait is képes felülmúlni.

1 pont +1 Faji maximum és +1 pont az adott Tulajdonságra

Az előny többször is felvehető, minden esetben más és más Tulajdonságra vonatkozik.

Kétkezeség

A karakter egyformán jól harcol mindkét kezével.

2 pont A karakter felveheti a Kétkezes harc képzettség Mesterfokát vagy megkapja azt, amikor a kasztjából fakadóan jár neki.

Alapesetben a karakterek legfeljebb a Kétkezes harc képzettség Alapfokával rendelkezhetnek akkor is, ha a kasztból esetleg megkapnák a Mesterfokot.

Mentális előnyök

Jó felfogóképesség

A karakter felfogása sokkal gyorsabb társainál, melynek nagy hasznát vette ismeretei elsajátításánál.

3 pont +10 Kp

6 pont +15 Kp

9 pont +20 Kp

Többkasztú karakter nem veheti fel.

Tükörmemória

A karakter tükörmemóriával rendelkezik.

2 pont A karakter automatikusan sikert dob minden emlékezéssel kapcsolatos Intelligencia-próbáján

Könnyű alvó

A karakter hozzászokott, hogy akkor alszik és annyit, amennyire ideje és a körülmények engedik.

2 pont A karakter ösztönösen képes alkalmazni a Pszi Ébresztés diszciplináját és a szokásoshoz képest 2 órával kevesebb pihenésre van szüksége ahhoz, hogy teljesen kipihenje magát.

Irányérzék

A karakter kiváló térérzékkel rendelkezik.

1 pont A karakter délmutató nélkül is tudja, merre van Dél, így nehezebben téved el.

Időérzék

A karakter kiváló időérzékkel rendelkezik.

1 pont A karakter óra nélkül is tudja, hogy melyik órát írjuk.

Az előny varázslóknak 4 vagy 10 pontért is felvehető. 4 pontos előny esetén két sorral, 10 pontos előny esetén egy teljes kategóriával olcsóbbá teszi az időmágia varázslatok időtartamának meghosszabbítására vonatkozó varázslatmozaikokat (ha tehát 3 perccel akarja kitolni a varázslatot, csak 1 perc (4 pontos előny) vagy 3 kör (10 pontos előny) Mp-költségét kell érte kifizetnie).

Figyelmesség

A karakter figyelmesebb fajtársainál.

2 pont +10% Csapdakeresés, Titkosajtó felfedezés és Észlelés/Éberség

4 pont +20% Csapdakeresés, Titkosajtó felfedezés és Észlelés/Éberség

Tehetség

A karakter különösen tehetséges egy képzettségcsoport elsajátításában.

5 pont A karakter a feltüntetett Kp költség 75%-áért vehet fel Harci/Világi/Tudományos/Alvilági képzettségeket

Az előny többször is felvehető, minden esetben egy másik képzettségcsoportra vonatkozik.

Szociális előnyök

Hazai terep

A karakter különösen otthonosan mozog és sokat tud a kalandmodul helyszínéről.

2 pont A karakter a kalandmodul helyszínére, az aszisz Rak Narval tartomány Sed Duriem városára megkapja a Helyismeret képzettség Mesterfokát Kp rááldozása nélkül (mindazon Helyismereten felül, amit a kasztból fakadóan kapna meg).

Az előny felvétele nélkül a karakter Helyismeret képzettsége nem vonatkozhat a kalandmodul konkrét helyszínére.

Előkelő

A karakter igazoltan nemesen született vagy komoly befolyású polgári család sarja illetőleg tagja valamelyik fogadalmas vagy hitvalló egyháznak.

2 pont A karakter aszisz nemesi vagy nagypolgári családból, vagy valamelyik helyi nemes igazolta külhoni nemesi famíliából származik, így megilletik a kékvérűek előnyei és jogosultságai.

3 pont A karakter valamelyik másik tartomány hercegkapitányának szegről-végről való rokona vagy egy fogadalmas egyház közismert és a városban is tisztelt beavatottja

5 pont A karakter a Rak Narvali hercegkapitány igazolt rokona vagy valamelyik másik tartomány hercegkapitányának oldalági leszármazottja vagy valamelyik hitvalló egyház ismert vezetője, egy kisebb vallási közösség főpapja

A karakterek az előny felvétele nélkül is származhatnak arisztokrata családból vagy tagjai lehetnek bármelyik egyháznak; az előny elsősorban az ezzel járó státuszt és kiváltságokat biztosítja a karaktereknek és távol tartja a kellemetlen kérdezősködőket (és vonzza a léhűtőket és haszonlesőket).

Vallató

A karakter különösen tehetséges mások kivallatásában, az igazság megérzésében.

2 pont A karakter 5%, Kyel-papokhoz hasonló hazugságérzékelést kap

4 pont A karakter 15%, Kyel-papokhoz hasonló hazugságérzékelést kap

6 pont A karakter 30%, Kyel-papokhoz hasonló hazugságérzékelést kap

Az adott százalékhöz a karakter hozzáadhatja Intelligenciájának értékét.

Vonzó

A karakter különös kisugárzással bír, mely felkelti a másik nem figyelmét. Különösen képzett a csábítás és a vezetés tudományában.

2 pont Csábításkor, ha a Szépség 15, 1E Vágy mozaiknak megfelelő hatás.
Vezetéskor, ha Intelligencia 15, 1E Hűség vagy Bátorság mozaiknak megfelelő hatás

4 pont Csábításkor, ha a Szépség 15, 2E Vágy mozaiknak megfelelő hatás.
Vezetéskor, ha Intelligencia 15, 2E Hűség vagy Bátorság mozaiknak megfelelő hatás

6 pont Csábításkor, ha a Szépség 15, 3E Vágy mozaiknak megfelelő hatás.
Vezetéskor, ha Intelligencia 15, 3E Hűség vagy Bátorság mozaiknak megfelelő hatás

A minimum feletti minden további Képesség-pont további 1-2-3E hatást jelent pontonként.

Csaló

A karakter különösen tehetséges mások átverésében, az igazság elkendőzésében.

2 pont A karakter 5%, amazonokhoz hasonló hazugság-képességet kap

4 pont A karakter 15%, amazonokhoz hasonló hazugság-képességet kap

6 pont A karakter 30%, amazonokhoz hasonló hazugság-képességet kap

Az adott százalékhoz a karakter hozzáadhatja Intelligenciájának vagy Szépségének értékét.

Báلكirály

A karakter otthonosan mozog a csehókban, fogadóknak és bálokon.

1 pont A karakter tud a különféle szórakozási lehetőségekről és megtalálja az utat még a meghívásos rendezvényekre is a lebukás veszélye nélkül.

Természetfeletti előnyök

Mágikus fogékonyság

A karakter különösen fogékony a mágia művészetére, így nagyobb hatalomra tett szert társainál. Az Előnyt a Mágiahasználat képzettséggel rendelkezők is felvehetik.

3 pont +5 Mp

6 pont +10 Mp

9 pont +15 Mp

Szerencse

A karakter különösen szerencsés.

5 pont +/-1 minden k10 vagy k6, +/-5 minden százalékos dobáshoz (tehát Támadó-dobáshoz nem)

Az előny hatása megegyezik és összeadódik a Szerencse amulett hatásával.

Különleges Pszi-képzés (Támadó)

A karaktert különleges képesítésben részesítették a Pszi támadó alkalmazásaiban. Ide tartoznak az Érzéktompítás, a Pszi-lökés, a Pszi-ostrom, a Kínokozás és a Zavarás.

5 pont A karakter fenti Pszi Diszciplínái másfélszer hatékonyabban jönnek létre (2 Pszi-pont 3E vagy 3 kg lökés). Ha alapból nem rendelkezett vele, a karakter megtanulja a Zavarás Slan-diszciplínát, de ebben az esetben nem vonatkozik rá a megnövelt hatékonyság.

A Kínokozás esetén a sebzés annyi Fp, amennyivel az alkalmazás Erőssége meghaladja az áldozat TMME-jét.

Különleges Pszi-képzés (Védelmező)

A karaktert különleges képesítésben részesítették a Pszi védelmező alkalmazásaiban. Ide tartoznak a Hatodik érzék, a Fájdalomcsillapítás, a Dinamikus pajzs, a Statikus pajzs és a Membrán.

5 pont A karakter fenti Pszi Diszciplínái másfélszer hatékonyabban jönnek létre (másfélszeres időtartam vagy 2 Pszi-pont 3E).

Különleges Pszi-képzés (Fürkésző)

A varázsló karaktert különleges képesítésben részesítették a Pszi fürkésző alkalmazásaiban. Ide tartoznak a Láthatatlanság kifürkészése, az Asztrálszem, a Mentálszem, az Auraolvasás és a Szinesztézia.

5 pont A karakter fenti Pszi Diszciplínái másfélszer hatékonyabban jönnek létre (másfélszeres időtartam vagy 2 Pszi-pont 3E).

Pszi-mester

A karaktert különleges Pszi-képzése után Pszi-mesterré képezték.

5 pont A karakter minden szintje után +1 Pszi-pontot írhat fel. Statikus Pszi-pajzsa bonthatatlanná válik, akár a Slan Statikus pajzs, ám ezt más elméje köré is képes felépíteni. A karakter minden diszciplínája másfélszeres Erősséggel vagy másfélszeres hatásfokkal jön létre, amely szorzó kétszeresre emelkedik a Különleges Pszi-képzés vonatkozó diszciplínáiban. A Pszi-mester továbbá képes olyanoknak is Telepátiával üzenetet küldeni, akik maguk nem rendelkeznek a Pszi Alapfokával sem – ám továbbra is látnia kell azokat.

Az előny feltétele a Különleges Pszi-képzés felvétele valamely Pszi-metódusra. Az előnyt csak a Pszi Mesterfokával rendelkező, legalább 5. szintű karakterek vehetik fel, akiknek Intelligenciája legalább 15, Akaratereje pedig legalább 16.

Mágikus érzékenység

A karakter érzékeny a Manaháló rezdüléseire, így képes érzékelni a mágiát

3 pont A karakter a bárdokhoz hasonló mágiaérzékelést kap

6 pont A karakter a varázslókhöz hasonló mágiaérzékelést kap

9 pont A karakter a Pszi képzettség Mesterfokának birtokában használhatja a Szinesztézia Pszi-diszciplínát mágia érzékelésére is

Az előny minden szintje magában foglalja az előző fokozatokat is. Bárdoknak az előny minden szintje egy-egy fokozattal olcsóbb.

Sugallatok

A karaktert néha természetfeletti sugallatok segítik élete során.

1 pont A karakter naponta egyszer automatikus sikert dob egy Észlelés-próbán

5 pont A karakter naponta 1k6 alkalommal megérezheti a közeljövőt

10 pont A karakter naponta háromszor megpillanthatja a jövőt (a játékosnak kell meghatározni a tettet, melynek jövőjét meg akarja ismerni).

A Sugallat hozta látomások legfeljebb annyi körrel (10 pontos előny esetén perccel) lát előre, amennyi a karakter Intelligenciájának vagy Asztráljának 10 feletti része (amelyik magasabb).

Védőszellem

A karakter elméjét pajzsok helyett szellemek védik a mágiával szemben

3 pont 10+Asztál/Akaraterő 10 feletti része Tudatalatti Asztális/Mentális ME

6 pont 20+Asztál/Akaraterő 10 feletti része Tudatalatti Asztális/Mentális ME

9 pont 30+Asztál/Akaraterő 10 feletti része Tudatalatti Asztális/Mentális ME

Az előny nem vehető fel a Pszi képzettség birtokában, nem választhatják a barbár kasztúak sem (de a sámánpapok és a nomád sámánok igen), meglepte pedig kizárja a Pszi-pajzsokat. A védőszellem papi mágiával asztrál- vagy mentállényekhez hasonló módon elűzhető vagy elpusztítható, így a védelem megszűnik.

Csatamágus

A karakter az Ynev-szerte rettegett csatamágusok közé tartozik.

3 pont A karakter csatamágusnak számít. Ismeri az Ynevi kóborlásokban található 3 csatamágusi varázslatot. Pusztítással kapcsolatos varázslatait 2 Mp felhasználásával 1 körrel tovább fenn tudja tartani vagy 1 méterrel távolabb is létre tudja hozni, 5 Mp felhasználásával pedig +1 célpontra tud hatni velük (azaz egy 14 (7+2+5) Mp-vel létrehozott villámvarázs a csatamágustól 1 méterre jön létre és 2 személyre is hat levonások nélkül – így kedvezőbbek a célzási lehetőségek is). A csatamágus minden, egy nap alatt elhasznált 10 Mp után veszít 5 Fp-t és 1 Ép-t, melyeket csak (8+elvesztett Ép)óra nyugodt alvással vagy mágikus gyógyítással tud visszaszerezni. Minden elvesztett 5 Ép véglegesen csökkenti a karakter Egészségét 1 ponttal, mely kihatással lehet az Ép-k számára is.

Csak boszorkánymester, tűzvarázsló vagy varázsló kasztú karakterek vehetik fel (közéjük tartoznak azok a többkasztú karakterek is, akiknek egyik kasztja az említett három közé tartozik).

Tapasztalati mágia

A karakter nem a Magasmágia, hanem valamely tapasztalati mágia rejtelseibe nyert beavatást tanulmányai során.

3 pont A karakter az ETK képzettségei közé tartozó Mágiahasználat képzettség Mesterfokának felvételével nem a varázslói mozaikmágia alapjaiba, hanem egy másik tapasztalati mágiát alkalmazó kaszt (bárd, boszorkány, boszorkánymester, tűzvarázsló, nomád sámán) varázslataiba nyer betekintést (továbbra is 10 Mp áll rendelkezésére, de az Asztrál-Mentálmágia megkötés nem vonatkozik rá).

Az előny felvételének nem előfeltétele az MTK képzettségei közé tartozó Mágiaismeret, viszont a Mágiahasználat felvételével a karakter annak előnyeit is élvezi, azaz külön Kp rááldozása nélkül megkapja a Mágiaismeret képzettséget. A Mágiahasználat képzettség Mesterfokának felvétele a karakter Kp-iből történik.

Fontos megkötés, hogy ha a karakter eleve tagja valamelyik mágiahasználó kasztnak, úgy a Mágiahasználat képzettség felvételével nyert Mp-t nem kombinálhatja a kasztjából származó Mp-vel semmiféle módon (kivéve, ha varázsló kasztú, mely esetben alkalmazhatja a kagyló mozaikot, ld. MTK). Amennyiben a karakter eleve mágiahasználó és rendelkezik a Mágikus fogékonyság előnnyel is, el kell dönteni, hogy a karakter a kasztjából fakadó Mp-eket vagy a Mágiahasználatból fakadó 10 Mp-t kívánja növelni az előnnyel. Ha mindkét értékhez bónuszt kíván rendelni, a Mágikus fogékonyság előnyt kétszer kell felvenni.

Fizikai hátrányok

Katasztrófa

A karakter harcértékei rosszabbak hasonszőrű társainál.

2 pont -10 HM

3 pont -15 HM

4 pont -20 HM

Rozoga

A karakter csontozata és izomzata úgy fejlődött, hogy sokkal kevésbé tűrje a sérüléseket.

2 pont -1 Ép

3 pont -2 Ép

4 pont -3 Ép

Nyeszlett

A karakter sokkal kevesebb fájdalmat képes elviselni társainál.

2 pont -10 Fp

3 pont -15 Fp

4 pont -20 Fp

Gyenge szervezet

A karakter szervezete fajtársainál rosszabbul áll ellen a mérgeknek és betegségeknek.

2 pont -1 mindenfajta méreggel, betegséggel vagy rontással szembeni Egészség-próbára

4 pont -2 mindenfajta méreggel, betegséggel vagy rontással szembeni Egészség-próbára

Gyenge érzékek

A karakter fajtársaihoz képest rosszabbul lát, hall vagy rosszabb a szaglása.

2 pont -30% minden, kiválasztott érzékszervre dobott Észlelés-próbára.

A hátrány összeadódik a Figyelmesség előny vagy a Figyelmetlenség hátrány módosítóival, mert ezzel a hátránnyal az egyes érzékszervekre vonatkoztatva rontható a karakter Észlelése.

Vak

A karakter nem lát.

5 pont A karakter vak

A hátrány nem vehető fel a Gyenge érzékekkel együtt.

Süket

A karakter nem hall.

4 pont A karakter süket (varázslatai (35-Intelligencia)% eséllyel nem jönnek létre)

7 pont A karakter süketnéma (varázslóként varázslatai (50-Intelligencia)% eséllyel nem jönnek létre és kétszeres időbe telik létrehozásuk).

A hátrány nem vehető fel a Gyenge érzékekkel együtt.

Nyomorék

A karakter valami miatt nyomorék végtagokkal rendelkezik, vagy nem rendelkezik végtagokkal.

3 pont A karakter nem tudja teljesen mozgatni valamely végtagját, így sánta (haladási sebessége szempontjából a Gyorsasága feleződik, harcértékeit ezen felül a Harc helyhez kötve módosítói sújtják) vagy ügyetlen (minden, kézzel végzett tevékenységre feleződik a Gyorsasága, Ügyessége és Ereje, harcértékeit ezen felül a Harc kábultan módosítói sújtják, varázslatai létrehozási ideje kétszeres)

7 pont A karakter nem tud mozogni, mert lebénult vagy nincs keze illetve lába

A hátrányt két kézre illetve két lábra külön-külön fel lehet venni (azaz kétszer is alkalmazható a hátrány).

Vérzékenység

A karakter vérzékeny.

5 pont Minden vérzés, mely a karaktert sújtja, egy szinttel hevesebbnek minősül. Ha nem következne be vérzés a sérülése hatására, a karakter így is Enyhe vérzéssel (1 Ép/15 perc) kell számoljon.

*Mentális hátrányok***Őrület**

A karaktert valamilyen tébolyultság gyötri. Ezek lehetnek látomások, mániák vagy általános értelemben vett lélektani problémák is (mint amilyen a túlzott agresszió vagy a beilleszkedési képtelenség illetve a depresszió).

2 pont Kisebb őrület (tisztaságmánia, paranoia, rendmánia); leküzdéséhez Akaraterő-próba 2-vel nehezítve.

5 pont Komolyabb őrület (enyhe depresszió, perverzió, kisebb lelki deformáció); leküzdéséhez Akaraterő-próba 5-tel nehezítve.

9 pont Della kedvére való őrület (tudathasadás, hallucinációk, végzetes mániák); leküzdéséhez nincs Akaraterő-próba, ha a karakteren kiütözik, minden esetben a KM tiszte eldönteni azt, hogy az ámokfutás hogyan zajlik le.

A hátrány felvétele nem lehetséges 15-nél nagyobb Akaraterővel bíró karakterek számára.

Feledékenység

A karakter meglehetősen feledékeny.

2 pont A karakter emlékezetére vonatkozó Intelligencia-próbáit -2-vel dobja.

A hátrány felvétele nem lehetséges 15-nél nagyobb Intelligenciával bíró karakterek számára.

Figyelmetlenség

A karakter figyelmetlenebb fajtársainál.

2 pont -20% Csapdakeresés, Titkosajtó felfedezés és Észlelés/Éberség

4 pont -40% Csapdakeresés, Titkosajtó felfedezés és Észlelés/Éberség

Kirívó

A karakter egyáltalán nem illik a tömegbe.

2 pont A karakterre vonatkozó Követés/lerázás képzettségpróbák az ellenfél számára (10 + az üldöző Intelligencia értéke)%-kal könnyebbek vagy a karakter számára (30- a karakter Intelligencia értéke)%-kal nehezebbek (az üldöző választja meg), ha a karakter nagy tömegben vág át. A kiszűrésére tett Érzékelés-próbát +20% segíti tömegben.

Az előny csak embertől idegen fajú és/vagy 10 alatti és 14 feletti Szépség értékekkel rendelkező karakterek számára vehető fel.

Szociális hátrányok

Üldöző

A karaktert egyvalaki valami miatt üldözi.

3 pont A karakternél valamivel gyengébb képességű üldöző, akit jó szerepjáttékkal akár semlegessé vagy szövetségessé is lehet tenni.

6 pont A karakterrel azonos erejű üldöző, akit csak varázslattal lehet a karakter irányába semlegessé vagy szövetségessé tenni.

9 pont A karakternél felkészültebb üldöző, akit a játékosok lehetőségeivel lehetetlen a karakter irányába semlegessé vagy szövetségessé tenni.

Az Üldöző hátrány 6 vagy 9 pontos változata nem foglalja magában alacsonyabb szintű változatait. Érdemes megemlíteni, hogy a magas szinten felvett Üldöző hátrány tönkretelheti az egész csapat játékát, hiszen a karakter üldözői nem válogatnak az eszközökben, hogy ártására legyenek.

Ellenség

A karaktert egy szervezet vagy személy valahol valamiért nagyon nem szereti.

3 pont Kisebb hatalmú és befolyású, de elhivatott ellenség (pl. egy gróf)

6 pont Komolyabb befolyású ellenség (pl. egy város egyik céhe, klánja)

9 pont Ynev-szerte rettegett ellenség (pl. Ikrek, különféle titkosszolgálatok)

Az Ellenség hátrány 6 és 9 pontos változata nem foglalja magában alacsonyabb szintű változatait. Érdemes megemlíteni, hogy a magas szinten felvett Ellenség hátrány tönkretelheti az egész csapat játékát, hiszen a karakter ellenségei nem válogatnak az eszközökben, hogy ártására legyenek.

Sötét titok

A karakter múltjában van valami olyan tény, amelyről a legkedvesebb barátai (csapattársai) sem tudnak, ám ha kiderül, az komoly gondokat okozhat neki.

2 pont A karakter rejteget valamit a világ elől

A hátrány többször is felvehető, de legfeljebb háromszor.

Hazug

A karakter képtelen magától igazat mondani, komoly erőfeszítések árán azonban a lehető legkevesebbet ferdíti a valóságból.

2 pont A karakter -2-vel dobott Akaraterő-próbával mondhat igazat

4 pont A karakter -5-tel dobott Akaraterő-próbával mondhat igazat

7 pont A karakter csak varázslat hatása alatt mondhat igazat

Visszataszító

A karakter kisugárzása és kinézete szabályszerűen visszataszító, melyet a legvastagabb ruhával sem tud maradéktalanul elleplezni.

2 pont A karakter Szépsége nem lehet nagyobb, mint 12; ha nem takargatja magát, 12E, ha elrejti testét, 6E Undornak megfelelő hatást kelt jelenlétével

4 pont A karakter Szépsége nem lehet nagyobb, mint 10; ha nem takargatja magát, 20E, ha elrejti testét, 10E Undornak megfelelő hatást kelt jelenlétével

7 pont A karakter Szépsége nem lehet nagyobb, mint 8; ha nem takargatja magát, 35E, ha elrejti testét, 15E Undornak megfelelő hatást kelt jelenlétével

Ha a karakter Szépsége a kidobásból származóan magasabb volna, a hátrány lecsökkenti azt az elérhető maximális értékre.

Természetfeletti hátrányok

Szerencsétlen

A karakter különösen balszerencés.

2 pont Minden játékbeli napon a karakter egyik dobásának eredményét a KM határozza meg

4 pont Minden játékbeli napon a karakter három dobásának eredményét a KM határozza meg

8 pont Minden játékbeli napon a karakter öt dobásának eredményét a KM határozza meg

Mágikusan érzéketlen

A karakter nem rendelkezik a kasztjára jellemző varázsérzékenységgel.

2 pont Csak bárd veheti fel; a karakter nem érzékeli érintésével egy tárgy mágikus mivoltát

4 pont Csak varázsló veheti fel; a karakter nem érzékeli Zónáján belül a mágiát

6 pont Csak varázsló veheti fel; a karakter nem használhatja a Szinesztéziát mágia észlelésére