

# Zaíltasun szerepjáték karakterlap

(5.0.2 verzió, 2024. január 14.)

Név (vagy játékos neve): ..... Korosztály/nem/megjelenés: .....

Faj:  ember (XX) /  ork (XXX, vastag bőr, karmok) /  törp (emlékfelidezés) /  tünde (X, újjászületés)

Hátrányok (legfeljebb kettő):  gyenge,  érzékszervei tompák,  félszemű,  kampókezű,  falábú,  idegen

Képzettségek – szétosztható: ... Kp + hátrányonként 1 Kp + egy érdeklődés (egy képzettséghez alapszint (A), )

Kategória választása illetve képzettség hivatásos (H) szintje is 1 Kp (jel: X), képzettség mesteri (M) szintje 3 Kp (jel: X).

**Kultúra** (kategória) – általánosan jobb fellépés; **alapszintű tudást ad** a következőkben:

- Retorika** – előny tárgyalásban és vitában (téma irányítása, hallgatók meggyőzése); szónoklás
- Intrika** – politikai tájékozottság; ismeretek titkos közösségekről; szándékok felmérése; pletykák összegyűjtése
- Átverés** – folyékonyabb hazudozás; feltűnés kerülése; csalások lebonyolítása; személyazonosság leplezése
- Írásbeliség** – alapszinten írás-olvasás; afelett helyesírás, szövegalkotás és irodalom is; *eszközök: írószerek*

**Mozgás** (kategória) – általánosan ügyesebb mozgás; **alapszintű tudást ad** a következőkben:

- Úszás** – képzetlenül fulladásveszély; alapszint felett búvárkodás, továbbá örvények és más akadályok leküzdése is
- Futás** – előny üldözési helyzetekben; képzetlenül illetve A/H/M szinten 5 illetve 6/7/8 m/s sebesség rövid távokra
- Akrobatika** – egyensúlyozás; nagy és precíz ugrások; parkour jellegű manőverek
- Mászás** – kötélre, fára, sziklára vagy épületre; gyorsabb mászás; zuhanás jobb átvészélése

**Vadászat** (kategória) – boldogulás a vadonban és nehéz utakon; **alapszintű tudást ad** a következőkben:

- Lopódzás** – és rejtőzködés; környezet nyújtotta fedezékek jobb kihasználása; halkabb mozgás és cselekvés
- Különös lények** – X nem-személy lények ellen; ismeretek vadállatokról, sárkányokról, tündérekéről stb.
- Nyomolvasás** – és tájékozódás a vadonban; *eszköz: alapszint felett véreb szagnyomok követésére*
- Távolsági harc** – egyfajta távolsági fegyver ismerete; H/M szinten +1/+2 pontosság hozzá

*eszközök: választott távolsági fegyver: ..... és a szükséges nyílak/lövedékek*

**Hadviselés** (kategória) – harci tapasztalat; sebkötözés és elsősegély; **alapszintű tudást ad** a következőkben:

- Erő** (faji átlaghoz képest) – A/H/M szinten +1/+2/+3 harcérték; alapszint felett újászatban bónusz sérülésekre
- Közelharc** – H/M szinten +1/+2 harcérték és további +1/+2 harcérték a megszokott fegyver(ek)re;

*eszközök: rövid fegyver (.....), hosszú fegyver (.....) és/vagy  pajzs*

**Vértviselet** – *eszköz: sisak, fegyverkabát és H/M szinten arra fél/teljes páncél (+1/+2 harcérték)*

**Lovaglás** – H/M szinten +1/+2 harcérték lovon; M szinten lovas akrobatika; *eszközök: ló és lószerszámok*

**Sérülékeny tárgyak kezelése** orkoknak (1 Kp választani, szükséges a sérülékeny eszközt használó képzettségekhez)

**Varázslás** (kategória) – a hideg tűz előhívása és alapvető használata; **szükséges** a következő varázslatokhoz:

- Némítás
- Oltalmazás
- Rögzítés
- Sebgyógyítás
- Viharfutás
- Villámgyűjtés

**Papi szolgálat:** ..... papja (1 Kp választani)

+ **Vajákos praktikák és más extra képzettségek** (művészetek, tudományok stb.):

- .....
- .....
- .....

**Felszerelés:** alapvető felszerelés (ruha, pénz, tűzszerszám, fényforrás, kés/tőr, stb.), eszközök a képzettségekhez, továbbá

**három darab személyes tárgy:** ① ....., ② ....., ③ .....

**További feljegyzések:** .....

.....