

Karakteralkotási útmutató

Minden játékos ugyanannyi Tapasztalati Pontból alkotja meg a karakterét. Ebből a pontértékből kell kigazdálkodni a karakter fajtát, kasztját, tapasztalati szintjét és induló tőkéjét. Ezen kívül, lehetőség van apró előnyök illetve hátrányok vásárlására is, ezekről bővebben a megfelelő fejezetben olvashattok.

Minden karakter 2500 tapasztalati pontról indul.

Fontos, hogy olvassátok végig a karakteralkotási útmutatót, különös figyelemmel a végén található tanácsok fejezetet.

Faj

A versenyen játszható fajok a következők: ember, elf, félelf, törpe, udvari ork és ork. A fajok tapasztalati pont költségét az alábbi táblázat mutatja:

| | |
|---------------------------|--------|
| Ember | 0 Tp |
| Félelf, törpe, udvari ork | 100 Tp |
| Ork, elf | 200 Tp |

Megjegyzések:

- Elf, félelf induló Célzó értékét az Első törvénykönyv szerint kell kiszámolni.
- Az orkot a „Summarium” szerint kell megalkotni, de kasztokat csak az itt felsoroltakat választhat.

Kaszt

A versenyen az „Első törvénykönyv”, „Harcosok, gladiátorok, barbárok”, „Papok, paplovagok” 1-2, és a „Második törvénykönyv” kasztjai használhatóak. Minden kasztnak van alapköltsége, illetve a szintlépés táblázata alapján további Tapasztalati pontból szinteket léphetnek. A kasztok alapköltsége úgy lett meghatározva, hogy átlagos karakter esetében a következő táblázatban látható szint és indulótőke legyen elérhető:

| Kaszt | Alapköltség | Átlagos szint | Átlagos indulótőke |
|------------------|-------------|---------------|--------------------|
| Harcos | 400 Tp | 5. Tsz | 20a 9e |
| Gladiátor | 200 Tp | 5. Tsz | 19a 9e |
| Fejvadász | 900 Tp | 4. Tsz | 24a 9e |
| Lovag | 800 Tp | 4. Tsz | 44a 9e |
| Amazon | 400 Tp | 5. Tsz | 16a 1e |
| Barbár | 600 Tp | 5. Tsz | 14a 9e |
| Bajvívó | 400 Tp | 5. Tsz | 16a 3e |
| Tolvaj | 1000 Tp | 5. Tsz | 24a 7e |
| Bárd | 800 Tp | 4. Tsz | 24a 9e |
| Pap | 1100 Tp | 4. Tsz | 28a 9e |
| Paplovag | 1100 Tp | 4. Tsz | 22a 9e |
| Szerzetes | 400 Tp | 5. Tsz | 9a 9e |
| Harcművész | 900 Tp | 4. Tsz | 19a 9e |
| Kardművész | 900 Tp | 4. Tsz | 22a 4e |
| Boszorkány | 800 Tp | 5. Tsz | 24a 9e |
| Boszorkánymester | 1000 Tp | 4. Tsz | 24a 9e |
| Tűzvarázsló | 1200 Tp | 4. Tsz | 14a 9e |
| Varázsló | 900 Tp | 4. Tsz | 14a 9e |
| Nomád sámán | 500 Tp | 5. Tsz | 9a 9e |

Megjegyzések:

- Az átlagos szint és az átlagos indulótőke csak iránymutató, hogy világos legyen mi alapján lettek kiegyensúlyozva a kasztok költségei. A ténylegesen választott tulajdonság, faj, kaszt, szint alapján minden karakterre kiszámolandóak.
- Az „átlagos” eset egy ember kalandozót jelent 13.5-ös tulajdonságátlaggal. Ebben az esetben nem szükséges kiszámolni, használható a táblázatban megadott szint/indulótőke párosítás.
- Tűzvarázsló a „Első törvénykönyv” szerint készítendő.

Iker és váltottkasztúság

Van lehetőség a „Második törvénykönyv”-ben leírtaknak megfelelően iker- illetve váltottkasztú karakterek megalkotására. Ilyenkor egy kaszt (a drágábbik) alapköltségét kell kifizetni, majd a szabályoknak megfelelően megalkotni a karaktert. Ikerkaszt esetén felhívjuk a figyelmet arra, hogy a megkapott Tp-nek csak a felét lehet szétosztani a két kaszt között. Ez mindenképpen fele-fele arányban történik, azaz például mindkét kasztnak 250 Tapasztalati pont 1000 Tp-be kerül.

Iker- és váltottkasztú karakterek megkapják mindkét kasztjuk felszerelését, de az átfedéseket csak egyszer. Például, ha egyik kasztjából kapna két fegyvert, a másiktól meg hármat, akkor összesen nem ötöt, hanem csak hármat fog kapni.

Tulajdonságok

Tíz tulajdonságot használunk, az „Első törvénykönyv”-ben leírtakat és az „Új tekercsek”-ben bevezetett Érzékelést. Ez azt jelenti, hogy a megvásárolt átlag*10 pont osztható el a tulajdonságokra.

| | |
|------|---------|
| 12 | 0 Tp |
| 12,5 | 100 Tp |
| 13 | 150 Tp |
| 13,5 | 450 Tp |
| 14 | 700 Tp |
| 14,5 | 1000 Tp |

Megjegyzések:

- Minden tulajdonság minimuma 3, maximuma a faji maximum különleges felkészítés nélkül. Különleges felkészítés a helyszínen kidobható (ha amúgy maximális a tulajdonság értéke), de ekkor a halált leszámítva az összes hatásra van esély (akár k6-tal is csökkenhet).
- Felhívjuk a figyelmet rá, hogy a képességek átlagostól való jelentős eltérését ki kell játszani! Egy 5-ös szépségű orkkal senki sem fog szóba állni, ugyanakkor egy 17-es intelligenciájú karaktert már sokan nem értenek meg. Ennek kijátszása a játékos, érzékeltetése a mesélő feladata, figyeljetelek oda rá.

Induló tőke

Az el nem költött tapasztalati pont egy az egyben ezüstre váltható. Ez lesz a karakter indulótőkéje, de ha a csapat szeretné, akár össze is vonhatják a pénzüket. Ezen felül minden karakter kap egy szett átlagos ruhát, egy hátizsákot vagy tarisznyát és tűzszerszámot. Ezen felül minden kaszt ingyenesen az alábbi felszerelést kapja:

| Kaszt | Felszerelés |
|------------------|---|
| Harcos | 2 fegyver, vért (max. 20 arany) |
| Gladiátor | 3 fegyver, vért (max. 20 arany, lehet gladiátorvért) |
| Fejvadász | 3 fegyver, 3 dobófegyver, vért (max. 20 arany, lehet fejvadászvért), álcázó készlet |
| Lovag | 3 tetszőleges fegyver, vért (nem mágikus, acél), pajzs, könnyű harci ló |
| Amazon | 2 fegyver, vért (nem fém) |
| Barbár | 2 fegyver |
| Bajvívó | Tőr kard, tőr vagy hárítótőr vagy köpeny (stílustól függően), díszes ruha |
| Tolvaj | 1 fegyver, 3 dobófegyver, tolvajkészlet |
| Bárd | 1 fegyver, 2 dobófegyver, hangszer, díszes ruha |
| Pap | 1 fegyver, szent szimbólum, 10a értékben mágikus ital (gyógyital, istenek itala) |
| Paplovag | 3 fegyver, pajzs, vért (nem mágikus, acél), szent szimbólum, 10a értékben mágikus ital (gyógyital, istenek itala) |
| Szerzetes | Hagyományos fegyver |
| Harcművész | 2 fegyver, 2 dobófegyver |
| Kardművész | Slan kardkészlet, kardművészvért |
| Boszorkány | 1 fegyver, díszes ruha, 2 hatalom itala, 10a értékben mágikus ital (gyógyital, istenek itala) |
| Boszorkánymester | 1 fegyver, 2 dobófegyver, 3 hatalom itala, álcázó készlet |
| Tűzvarázsló | Lángkard, lángtőr, vért (pikkelyvért vagy nem fémvért) |
| Varázsló | Bot (3. Szint felett) |
| Sámán | Sámánruha, fejdísz, öv, sámánbot, sámándob, 10a értékben mágikus ital (gyógyital, istenek itala) |

Megjegyzések:

- A felsorolt tárgyak nem mágikusak. Ez alól csak a bárd hangszer, a varázsló botja és a papok, paplovagok szent szimbóluma a kivétel. Hasonlóképpen nem lehetnek abbitból, mithrillből vagy más mágikus anyagból.

- Fegyver helyett választható pajzs, de az alábbi fegyvereket csak külön engedéllyel lehet választani: mara-sequor, sequor, míg az alábbiakat egyáltalán nem: dzsenn szablya, elf íj, slan kard (kivétel kardművész), slan tör (kivétel kardművész), aquir nyílpuska, shadoni páncéltörő nyílpuska, kahrei nyílpuska
- A tolvajkészletben van tolvajkulcs szett, mászófelszerelés stb.
- A varázsló botja az alábbi egyszerűsített verzió: annyi manát képes tárolni, mint a használója, kinyerése, feltöltése a hatalom amulettjével egyezik meg. Nem adható össze a varázsló max. manájával. Természetesen mágikusnak számít (de a varázsló képes természeti mágiával hatni rá), és a varázsló személyes aurájának része.
- Tárgyak TP-re nem válthatók, azonban ha valaki drágábbat szeretne (mondjuk drágább vértet, vagy acél helyett abbit fegyvert), úgy csak a különbözetet kel kifizetnie.

Méreg

Méreg vásárlása esetén a karakternek ki kell fizetni az „Első törvénykönyv”-ben leírt árat adagonként. Amennyiben a karakter képes előállítani az adott mérget (AF esetén max. 5. szintűt), úgy méregszintenként 5 ezüstért veheti adagját.

Varázstárgyak

A karakterek vásárolhatnak varázstárgyakat. Megkötés, hogy nem vehetnek 100 manánál drágábban előállítható tárgyat, és ki kell fizessék (az előállítási költségen felül) a manapont másfélszeresét aranyban. Amennyiben a karakter képes a tárgy elkészítésére (és van elegendő manája is), úgy csak az előállítási költséget kell kifizetni.

Mágikus anyagok

Ha a karakter abbitból vagy mithrillből szeretne felszerelést vásárolni, akkor megteheti, abbit esetén három, mithrill esetén pedig kilencszeres áron. Ez páncélok esetében a megfelelő anyagnál feltüntetett érték többszöröse, mivel ez mutatja, hogy ezeket az anyagokat nehezebb megmunkálni, nem csak az alapanyaguk drágább. Például egy abbitacél sodronying 90 aranyba kerül.

Előnyök és hátrányok

Ynev világán is vannak különleges személyek. Vannak, akik valamilyen furcsa előnyt élveznek, míg másokat valamilyen hátrány súlyt. Ennek reprezentálására való az alábbi, előnyök-hátrányok rész. Minden előny és hátrány párban található, és a pyarroni istenekről kapták a nevüket. Természetesen más vallású karakterek is felvehetik őket, sőt, az ő kultúrájuk máshogyan is nevezi ezeket a képességeket, de itt hely hiányában csak egyféle elnevezésüket mutatjuk be.

| | |
|----------------|---|
| Adron áldása | Mágiaérzékelés: a karakter megérzi a leplezetlen mágiákat a 10 méteres közelében. Tárgyról érintéssel eldöntheti, hogy mágikus-e. |
| Adron átká | Mágikusan fáradékony: a karakter szintenként csak 15 manát költethet el kifáradás nélkül (a 25 helyett). Csak varázshasználók vehetik fel. |
| Alborne áldása | Zenei tehetség: hangszerével, énekével könnyen lenyűgözi a közönséget, dalmágiái eggyel magasabb erősségűek. |
| Alborne átká | Beszédhibás: súlyos, a kommunikációt zavaró beszédhiba. |
| Antoh áldása | Időérzék: a karakter bármikor pontosan megmondja a percek múlását, és időjólásra is +40%-ot kap. |
| Antoh átká | Víziszony: a karakter betegesen retteg a vödörnyinél nagyobb vizektől. Dzsadok nem vehetik fel. |
| Arel áldása | Állatok nyelve: állatok barátságosak, vadállatok nem támadják meg. Elfek nem vehetik fel (alapból megkapják) |
| Arel átká | Kihívó: csatában ő lesz az elsődleges célpontja az ellenfeleknek, kivéve, ha tesznek egy sikeres akaraterő próbát +2-vel. |
| Darton áldása | Darton vár: a karakterre nem vonatkozik a morális szabály: ha Ép-i elfogytak nincs lehetőség a gyors meggyógyítására. Átokként kezelendő. |
| Darton átká | Darton nem vár: a játék során egyszer egy halálos csapás valahogy mégis célt téveszt, semmilyen veszteséget nem okozva. Áldásként kezelendő. |
| Della áldása | Művészlélek: bármilyen művészeti ágban tehetséges, ha legalább az alapfokot elsajátítja. Ez annyit jelent, hogy alkotásai nem csak jófajták, de egyediek is. MF esetén valószínűleg híres művész. |
| Della átká | Ízléstelen: semmi stílusérzéke nincs, a legrosszabb összeállításban öltözködik, ízléstelenül beszél, szociálisan nehezen illeszkedik be. |
| Dreina áldása | Pénzügy érzék: +10% induló tőkével rendelkezik, ráadásul az értébecslés szakértelme eggyel magasabbnak számít. Ha eleve MF-ú szakértelemmel bírt, akkor egyetlen röpke pillantással megmondja az áru értékét. |
| Dreina átká | Lázadó: valahányszor valami szabályt, tilalmat erőltetnek rá, akaraterő próbát köteles dobni, sikertelen esetben mindenképpen megszegi. |
| Ellana áldása | Vonzó: ellenkező nem számára +2 szépség. Csak azonos fajra van hatással |
| Ellana átká | Féltékenységek: az azonos nembe tartozók folyamatosan féltékenyek, irigyek rá. |
| Gilron áldása | Mestermunka: MF szakma esetén elkészíthet egy mestermunkát, ami jobb lesz, mint az átlagos tárgy. Előzetes egyeztetés szükséges. |
| Gilron átká | Kétfalkezes: ha valamilyen szerszámot vesz a kezébe, azt minden használat után 50%-ban elrontja (tolvajkulcs, álcakészlet, kalapács, kés, stb...) |

| | |
|----------------|--|
| Krad áldása | Irányérzék: bármikor képes megmondani az északi irányt, akár föld alatt is. |
| Krad átká | Szétszórtság: nem képes fél óránál tovább ugyanazzal a dologgal foglalkozni. Ha mégis megpróbálja, minden további fél óráért akaraterő próba szükséges egyre nehezebb módosítókkal (0, -1, -2, stb.) |
| Kyel áldása | Szerencsés: minden százalékos dobást, amit tesz, 1-gyel a számára kedvező irányba módosít. 00-ból nem csinálhat 01-et és fordítva. |
| Kyel átká | Balszerencsés: minden százalékos dobást, amit tesz, 1-gyel a számára kedvezőtlen irányba módosít. 00-ból nem csinálhat 01-et és fordítva. |
| Noir áldása | Aranykezű: szerencsejáték esetén a vele azonos szinten lévő játékosokat is stabilan legyőzi (AF-kal a többi AF-út, MF-kal mindenkit) |
| Noir átká | Rémálmok: nehezen alszik, mindig csapzottan ébred. 3 órával több kell a kialváshoz, és nem kap vissza manát és pszi pontot alvással. |
| Orwella áldása | Méregmester: minden általa kevert mérég eggyel erősebb szintűnek számít. Természetes eredetű betegségekre immunis. Elfek nem vehetik fel. |
| Orwella átká | Mérgek, betegségek, rontások ellen -1 ellenállást kap. Elfek nem vehetik fel. |
| Uwel áldása | Igaz szó: hazugság felderítésére a máshonnan származó érték mellé +30%-ot kap. |
| Uwel átká | Hazug: bár nem feltétlen hazudik, a többiek (csapattársai is) mindig bizalmatlanok vele szemben, nem adnak a szavára. |

Az első áldás 100 Tp-ba kerül, a második 200 Tp-be, míg a harmadik 300 TP-be. Háromnál több áldás nem lehet egy karakteren.

Átkok esetében minden egyes átok 100 Tp-t ad a karakternek. Maximum három átok választható.

Megjegyzések:

- Egyik isten sem adja ugyanarra a karakterre áldását és átkát egyszerre.
- Papok nem vehetik fel saját istenük átkát. (Dartóniták sem)

Egyéb szabályok

- Kaszttól függetlenül, minden karakter már első szinten is megkapja a szintenkénti HM-et, Fp-t, és Kp-t.
- Természetesen százalékos képzettségre elosztható %-ot is, ha kasztja szerint kap.
- Szintlépéskor minden kockadobás maximálisnak (k6 6-nak, k3 3-nak) számít.
- Minden karakter Kp ráfordítás nélkül megkapja az anyanyelvét Af 5 Kp-s szintre. Iker és váltottkasztú karakterek is csak egyszer kapják meg.
- Képzettségek tanulása esetén MF tanulásakor, ha van AF akkor csak a MF költségét, egyébként az AF és a MF költségének összegét kell kifizetni.

Tanácsok

- A modul sokféleképpen megoldható, nem szükséges erős, maximális szintű karakterek készítése.
- A modulban a csapat stílusától függő mennyiségű harc lesz, így az szociális karakterek szintén jól használhatóak.
- Amint az a hangulatkeltőből is kiderül, a karakterek tapasztalt kalandorok hírében állnak, akik jó baráti viszonyban vannak a hangulatkeltőben megjelenő bajvívóval. Kérjük a játékosokat, hogy ennek figyelembevételével alakítsák jellemeiket.