

Hogyan készítsünk MAGUS NJK-t?



Előszó

Üdvözlök mindenkit, aki ezt az írást a kezébe vette.

Nézzük, mi a lényeg. Megpróbáltam összerakni egy olyan kis írományt, mely betekintés ad az NJK-k mindennapjaiba, képességeibe, képzettségeibe. Remélem, nem ítéletek meg úgy, hogy közhelyekre épül. Próbáltam egy olyan anyagot összeállítani, mely kielégítheti egy hozzám hasonló KM kíváncsiságát, kérdéseit. Természetesen nem írtam le mindent ebben a műben, nem dolgoztam ki egy tételes rendszert arra nézve, hogy milyen legyen mondjuk egy kereskedő vagy egy kovács. Csak alternatívákat kínálok, melyeket aki érdemesnek ítéli megfogad, aki nem, hát az kitalálhat egy jobb rendszert is. Mivel ez az íromány éjszakai műszakban készült, bízok benne, hogy nem sikerül rosszra. Ha van valami ötleted, mellyel változtatnál rajt, kérlek írd meg nekem, vagy ennek az anyagnak a változtatott verzióját küld vissza nekem a josmus@rette.net vagy a josmus@egon.gyaloglo.hu címre.

Készült az úr 2002. Évében.
Randon de Sanditon lovag

1. Katonák

A legfontosabb megemlíteni azt, hogy a legtöbb Km-ben téves kép él a katonákról, akik az NJK színeit képviselik. Lásd pl. városór. A valóságban szerintem minden katona, aki túl van az alap kiképzésen, minimum 1. szintű harcos, de ha veterán (legalább egy csatát túlélte, akkor inkább második szintű). Az elképzelésem az NJK katonák terén a következő:

Az egyszerűség kedvéért gondolkozzunk emberekben mivel a legtöbb esetben velük találkozhatnak a karakterek. Kirívó esetek közé tartozik például egy törpe csapat, aki éppen ork irtásra igyekszik. A karakter ha zöldfülű törpe harcossal is találkozik, biztos lehet benne, hogy minimum egy 3. szintű ember harcossal egyenértékű.

Egy zöldfülű újonc 18 éves. Ezzel a korról megérte a dicső 1. szintet. Gyakorlata még nincs, harcban az apróbb csetepatékat leszámítva még nem vett részt. Jó parancsnok alatt 2.-3. szintű harcossal egyenértékűként is viselkedhet (lásd stratégia, taktika, hadvezetés, hadrend...). Értékei megegyeznek az ETK 1. szintű harcosaival. Fegyverzete, vértézete az adott régióknak megfelelő. A legjobbnak azt a meghatározást találtam, hogy minden 3 év mellyel a karakter a 18 felett van, egyel magasabb szintet jelent számára.



Pl.: Rakmor 42 éves városőr. Szint: $1+(42-18)/3 = 9$. szint. Tehát Rakmor már biztos, hogy tiszt rankban van, és egy kisebb csapatot vezérel. Több éles bevetésben is részt vett, melyeket sebei is bizonyítanak. Egy kisebb városban főrangú, nagyobb városban átlagos tisztnek számít.

Rangok meghatározása:

Szint Rang Státusz

1. Közkatona Zöldfülű, semmi komolyabb
2.-3. Közkatona Gyakorlott harcos, egyedül is megállja a helyét egy kisebb csetepatéban.

4.-6. Tiszt Tizedestől főtorzsórmesterig bármely rang birtokosa lehet, képes elvezetni kisebb-nagyobb csapatokat.

7.-9. Kiemelt tiszt Főtörzsórmestertől alezredestig bármely rang tulajdonosa lehet. Bármilyen méretű csapat elirányítására alkalmas, de még nem képes komolyabb hadműveletek lebonyolítására.

10.-12. Főtiszt Alezredestől parancsnokig bármely rang tulajdonosa lehet. Képes bármilyen csapat elvezetésére, nagyobb hadműveletek lebonyolítására.

12 felett Vezető tiszt Minimum tábornok. Bármilyen csapat vagy hadművelet (akár országok közötti háború is) lebonyolítására alkalmas.

Ezek után mindenki láthatja, hogy egy NJK katona csak azért, mert NJK, nem biztos, hogy hülye, és kétbalkezes. A képességértékek meghatározásánál 15-ös átlagot javaslok, mivel a JK-k is e körül mozognak, s semmivel nem jobb egy városőrnél, csak ők éppen kalandoznak. Maximum a felszerelésük jobb, illetve a képzettségükben lehetnek eltérések.

A képzettségek kialakításánál az ETK általános harcos képzettségeit kell alapul venni. Ez alól kivételek az olyan elit alakulatok, amelyeket Erion is fenntart a kalandozók megfékezésére, hiszen ilyen esetekben beszélnünk kell a kasztrendszer összes tagjáról, de a szintmeghatározás itt is azonos érvényű, azzal a különbséggel, hogy egy varázsló vagy egy pap tiszt rankgal indul.

2. Kereskedők

A kereskedő szakma az esetek nagy többségében apáról fiúra száll. Tanulási idő nem szabható meg, hiszen egy kereskedő fia már egészen kis, akár 5 éves korban is az apja körül lebzselhet, figyelve a kereskedés aranyfogásait is, ezzel ellentétben egy kiszuperált baka is gondolhatja, hogy 35 éves fejjel a kereskedést választja új hivatásául. Ő nem az apjától lesi el a fogásokat, hanem a saját hibáiból tanul.

A „született” kereskedő képességei a következő képen alakulnak:

Elmondható, hogy átlag értékei 8-tól indulnak. Ez alól kivétel a kereskedő szakmához fontosabb képzettség. Általánosságban elmondható, hogy az NJK-k 25 éves korukig fejlődnek, 40 éves korukig stagnálnak, 40 felett az emelkedés mértékének megfelelően csökkennek az értékeik. A játék nyelvére lefordítva, minden 4. évben egyel nőnek az NJK-k átlagos értékei, és kettővel a kiemelt értékei.

Pl.: Michael egy Haonveli kereskedő egyetlen fia. Jelenleg 17 éves. Már 5 évesen az apja körül lebzsel, s a fogásokat akaratlanul is tanulta. Apja az alkuk után elmagyarázta neki, hogy miért úgy tette azt, amit tett.

Az értékei a következő képen fognak alakulni:

Erő: 11

Gyorsaság: 11

Ügyesség: 11

Állóképesség: 11

Egészség: 11

Szépség: 14

Akaraterő: 14

Asztrál: 14

Érzékelés: 17

(A korai magyarázatok miatt és a tanulás korai fogékony szakaszára való tekintettel növeltem az értéket.)

Rhombur egy veterán katona. Jelenleg 52 éves. Úgy döntött, hogy a harc nem neki való foglalatosság, inkább megpróbálja a szerencsését a kereskedésben. Új választott hivatását 1/2 éve űzi.

Az értékei a következő képen fognak alakulni:

Erő: 12

Gyorsaság: 12

Ügyesség: 12

Állóképesség: 14

Egészség: 12

Szépség: 12

Akaraterő: 12

Asztrál: 12

Érzékelés: 11 (Új szakmájában még járatlan. Az értéket így csökkentettem.)

Rhombur eredetileg a katonánál leírt 15-ös átlaggal rendelkezett, de mivel már benne van a korban, így értékei lecsökkentek. Híres volt szívósságának, mely nem egyszer a javára döntött el egy csatát, így ezt az értéket magasabbra kalibráltam.

3. Iparosok

3.1 Tanítvány

Fiatal korban, úgy 6-8 évesen kezdődik meg a tanuló idő. Minden szakmánál változó az időtartam, de nagyjából elmondható, hogy 18-20 éves korukra az inasok letöltik a tanulóéveket. Ekkoron tájt válnak szakmájuk elfogadott tagjaivá. Általában a tanítványok a mesterember gyermekeiből lesznek, kivéve, ha a mesterembernek nincs gyermeke, illetve ha a gyermek neme nem megfelelő a szakmához. (Ki látott már női kovácsot?)

Elmondható, hogy egy tanonc átlag értékei 8-tól indulnak. Ez alól kivétel a szakmájukhoz fontosabb képzettség. (pl.: favágónál az erő, az egészség és az állóképesség). Általánosságban elmondható, hogy az NJK-k 25 éves korukig fejlődnek, 40 éves korukig stagnálnak, 40 felett az emelkedés mértékének megfelelően csökkennek az értékeik.

A játék nyelvére lefordítva, minden 4. évben egyel nőnek az NJK-k átlagos értékei, és kettővel a kiemelt értékei.

Pl.: Fargó, a kovács fia. 7 évesen kezdte meg a munkát apja mellett. Most 23 éves, érett, nősülés előtt álló férfi.

Az értékei a következő képen néznek ki:

Erő: 19

Gyorsaság: 13

Ügyesség: 19

Állóképesség: 19

Egészség: 13

Szépség: 13

Akaraterő: 13

Asztrál: 13

Érzékelés: 13

A KM függvényében az értékek változhatnak, hiszen az NJK-k nem egyszerűen bábok. Lehet egy idegbeteg favágó is az NJK, aki ahányszor lejön a városba, annyiszor veri szét a kocsmát, így érthető, hogy az asztrálja jó 6 körüli értéken van a nyugodtabb pillanatiban. Avagy vegyünk egy orvost, aki állandóan betegek között van. Az ő szervezete jobban elviseli a betegségeteket, a szervezet ilyen irányú sokkjait. Az egészsége biztosan magas értéket képvisel.

3.2 Szakember

A tanonc korszakán túl lévő szakembert, akinek még nincs meg a tudása és rutinja, hogy mestervizsgát tegyen, de már egyedül képes átlagos minőségű munkát véghez vinni, illetve mesterember segítségével kiváló minőséget alkotni, szakembernek nevezhetünk. Mindenféle képen túl van a 20 éves koron. Felső korhatár nincsen, hiszen lehet, hogy soha nem lesz belőle mesterember, mivel nincs meg benne a kellő affinitás hivatásához. Abban az esetben, ha a szakember elbukik a mestervizsgán, 5 évente próbálkozhat újra a vele, ha meg tudja fizetni. A mestervizsgához Egy mesterdarabot kell elkészíteni és bemutatni. Más tollával nem szokás ékeskedni, mivel, ha kiderül a mesterembertől megvonják az iparüzési engedélyét. Ugyanez a retorzió érvényes a mesterdarabot készítő igazi mesteremberre is, ha nem tudja kétséget kizárólag bizonyítani, hogy nem a pályázó számára készítette a darabot. Ezen az ismereti szinten még nincsenek kiemelkedő alkotások, csak tehetségek lehetnek. Ők is maximum kiemelkedő munkát képesek kiadni a kezeik közül.

3.3 Mesterember

A sikeresen levizsgázott szakemberekből lesznek mesteremberek. Ezt a tisztes rangot passzussal igazolni tudja. A legtöbbjük 40 év körül éri el a mester rangot. A kiváló tehetségek ezt akár 25-30 évesen is elérhetik, s belőlük biztosan híres mesterek lesznek.

4. Falusiak

A falu lakók esetében külön kell választanunk a földműve, és az állattartó parasztokat, hiszen egy ilanori csikós nem hasonlítható össze egy erigowi aratóval, vagy egy prdeoci bortermelővel.

Fiatalkorban, úgy 6-8 évesen kezdődik meg a tanuló idő. Minden szakmánál változó az időtartam, de nagyjából elmondható, hogy 18-20 éves korukra az inasok letöltik a tanuló éveket. Ekkoron tájt válnak szakmájuk elfogadott tagjaivá. Hogy kiből lehet tanítvány, vagy mester? Bárkiből, aki képes a szakma elsajátítására, megvannak hozzá az induló képességei, illetve jó helyen van jókor, így betöltheti az állást.

Elmondható, hogy egy tanonc átlag értékei 8-tól indulnak. Ez alól kivétel a szakmájukhoz fontosabb képzettség. (pl.: favágónál az erő, az egészség és az állóképesség). Általánosságban elmondható, hogy az NJK-k 25 éves korukig fejlődnek, 40 éves korukig stagnálnak, 40 felett az emelkedés mértékének megfelelően csökkennek az értékeik.

A játék nyelvére lefordítva, minden 4. évben egyel nőnek az NJK-k átlagos értékei, és kettővel a kiemelt értékei.

4.1 Földműves

Elmondható, hogy általában nem jeleskednek semmiben, kivéve, hogy magas állóképességgel és egészséggel rendelkeznek. Hihetetlenül szívósak. A betegséget szinte csak hírből ismerik. (kivéve a járványok időszakát)

Pl.: Zakariás egy parasztcsalád feje 75 éves. Egész életében a búzaföldeken dolgozott. 7 éves volt, amikor először kivitték a földekre. Már csak a megváltást várja. Az ágyban fekszik, és kis unokája.

Az értékei a következő képen néznek ki:

Erő: 4

Gyorsaság: 3

Ügyesség: 3

Állóképesség: 7

Egészség: 7

Szépség: 5

Akaraterő: 8

Asztrál: 4

Érzékelés: 3

Ebben az esetben nem teljesen a szabályaim szerint változtattam az értékeket, mivel nem csökken minden értéke egyformán. Van ami jobban, van ami kevésbé. Igaz, hogy az NJK nagyon öreg, de attól még lehet macacs, meg szívós.

4.2 Állattartó

Az állattartóknak rendkívül széles a skálája lehet akár egyszerű kondás is, avagy egy állat nemesítő, hiszen az adott állatfaj magas fokú ismerői képesek akár új vagy módosított faj kitenyésztésére is. A földművesekre jellemző kiemelkedőbb képességeken kívül a szakmájukhoz tartozó képesség értékük is magasabb az átlagnál.

Pl.: Paul egy Illanori csikós. 9 évesen lett árva. Apja is a szakmában dolgozott. A földesúr szülei halálakor magához vette, hogy kitanulja a szakmát. Jelenleg 30 éves. Új állatok befogásával és betörésével foglalkozik. Rendkívüli állóképességgel és ügyességgel áldotta meg Arel. Ő egy gyorsan élő típus. Mindent mielőbb ki akar aknázni, így gyorsasága sem mondható átlagosnak. Sajnos veleszületett, örökletesség, hogy családjuk érzékenyebb a betegségekre. Mivel jó szakembernek számít, a földesúr óvja egészségét, s ha kell, orvost hívat hozzá.

Az értékei a következő képen néznek ki:

Erő: 12

Gyorsaság: 17

Ügyesség: 18

Állóképesség: 19

Egészség: 9 (Nehezen viseli a betegségeket)

Szépség: 12

Akaraterő: 12

Asztrál: 12

Érzékelés: 16

5. Fogadósok, kocsmárosok

Yneven gyakran előforduló szerzet a fogadós és a kocsmáros. Vannak olyan AD&D beállítottságú emberkék, akik szerint csak innen lehet alvilági információt szerezni, illetve, hogy a legjobb modul kiindulási hely a fogadó és a kocsmá.

5.1 Fogadós

Mindenki úgy ismeri a fogadóst, hogy nagydarab, nem túl kulturált, és nem tud olvasni. Ez egy tévhit. A fogadókat is külön kategóriába kell sorolni több szempont szerint.

A szempontok a következők:

1. Irányítás:

- A teljes fogadót irányítja
- Csak az ivót irányítja
- Csak az ivót nem irányítja

2. Nívósság:

- Egy kisváros lepusztult fogadója (írastudók száma közelít a nullához),
- Egy átlagos fogadó,
- Kiemelt fogadója a városnak.
- Nívós fogadó, egy jobb városban.
- Nemesek által sűrűn látogatott fogadó

Ezek alapján bárki beláthatja, hogy az igénytelen analfabéta kocsmárostól a művelt, még a művészetekhez is értő elegáns megjelenésű fogadósig bármilyen képességű és kinézetű ember tölthet be ilyen posztot. Csak a fent leírtakat kell figyelembe venni. Életkor és képesség érték tekintetében teljesen szabad kezlet kell adnom a Km-nek, mivel még a mi partinkban is akad kalandozó, aki fogadásként működik fejjavadász léte.

Pl.: Sebastian egy ifjú ígéretes tehetség volt. Bárdnak tanult. Mestere elcsapta maga mellől, mikor a zsebtolvajlasi tudományát az ő tárcáján próbálta ki. Kifinomult ízlése van. Gyakorlatilag első szintű bárdnak felel

meg, de csak az egyébként megtanulható varázslatok felét ismeri, mivel az ezen irányú tanulmányait nem tudta befejezni. Egy az Erion kereskedő negyedében található fogadó teljes jogkörű vezetője. Döntéseibe nem szólnak bele mindaddig, míg megbízója a megfelelő profitot megkapja. Így elég jól tud ő is sumákolni. Jómódúnak mondható.

5.2 Kocsmáros

Nos ez egyszerűbb eset. Hasonlatos a fogadóhoz. Itt is vannak figyelembe veendő kritériumok, melyek a következő képen néznek ki:

Csak megbízott vezetője a kocsmának, az anyagbeszerzést nem ő intézi.

Milyen minőségű a ivó.

Milyen helyre épült az ivó.

Nagyjából ennyi, amit a kritériumokról tudni kell. A fogadóssal szemben a kocsmárosnál már megkötném, hogy nem egy gizda alak, és ereje teljében van. Efelől kivétel az úri negyedek nívós kocsmái, amelyek rendelkeznek elég kidobóval ahhoz, hogy a kocsmárosnak ne kelljen közbeavatkozni az esetleges incidensek esetén. De a legtöbb ivóban a kocsmáros a kidobó is egyben.

Pl.: Huan 27 éves fiatalember. Apja hentes volt, tőle örökölte hatalmas termetét. Egy talponállóban dolgozik, mint kocsmáros. Az ivó nem az ő tulajdona. Ő csak alkalmazott. Rendszeresen és tételesen el kell számolnia munkaadója felé a bevételek és az árúk fogyásával kapcsolatban. Bár ő ingyen fogyaszt a fogadóban, de a borraivaló felét ezért cserébe be kell szolgáltatnia. Nem tud írni, s a számokat is csak 10-ig ismeri. Rajzi jelek segítségével és a 10 szám felhasználásával készíti el minden zárás után a napi forgalom jelentését, írja össze a beszerzendő árúk listáját. Az árút az ivó tulajdonosa szokta beszerezni.

6. Hivatalnokok

Ynev egyik legfurcsább rétege. Szerintem az intelligencián kívül semmilyen kiemelkedőbb értékkel nem rendelkeznek. Bár ez sem mindig igaz. Akadnak olyan kalandozók, akik majdnem szétvágtak egy-két nehézfejű hivatalnokot. Ynev minden dolgába van beleszólásuk. Tetszőlegesen bármely jobb módú ember kitaníthatta a gyermekét a

hivatalnoki munkára. Tudásuk elég széleskörű. A szakma nem öröklődik, csupán tanulható.

7. Alvilág

Ezt a témát fontosnak tartom, mivel a kalandozások során a JK-k a városőrökön kívül velük próbálnak érintkezni talán a legtöbbször. Az alvilági szervezet embereit besorolás alapján lehet megkülönböztetni egymástól.

A besorolást a következő képen tudom elképzelni: (kaszttal rendelkezők számára)

1-3. szint: Pályázó

4-6. szint: Klán tag (a kisebb vezetőknek tartozik elszámolással)

7-8. szint: Beavatott (kisebb vezető, feljebb valóinak tartozik csak elszámolással)

9-10. szint: vezető réteg

11-15. szint: Alvezérek, "jobb kezek"

16- szint: Klán vezér, klán főnök.

Az értékek és a képességek meghatározásához az ETK adatai a mérvadóak. Bár a kormeghatározás a fentebb leírtak szerint is alkalmazható.

A besorolást a következő képen tudom elképzelni: (kaszttal nem rendelkezők számára)

1-3. év: Pályázó (frissen csöppent bele az alvilágba, még titkokat sem bíznak rá.)

4-6. év: Klán tag (a kisebb vezetőknek tartozik elszámolással.)

7-8. év: Beavatott (kisebb vezető, feljebb valóinak tartozik csak elszámolással.)

9-10. év: vezető réteg (sokat bizonyított tag.)

Az értékek és a képességek valamely fent meghatározott kategória alapján illeszthetők hozzájuk.

7.1 Klán tag

Klán tag bárki lehet. A környék fogadásaitól kezdve addig a sarki kölyökig, aki pár perccel ezelőtt emelte el a pénzes erszényedet. Nem kor vagy kasztfüggő, hiszen egy alvilági szervezet "hivatásos" tagjai egy klán méretében maximum 20 % -ot tesznek ki. A többi 80 % a kisegítő személyzet, akik munkája nélkül egyetlen klán sem lenne életképes.

7.2 Beavatott

Na ez a réteg már csak azt a bizonyos 20 %-ot tartalmazza. Itt kifejezetten kaszt szerinti besorolások vannak. Beavatott lehet bármely kaszt tagja.

7.3 Vezető

Túllépve a beavatott szinten. Valamely vezető réteg tagja. Idősebb is mint a zöldfülűek. A klán teljes körű védelmét és megfigyelését élvezik. Már valamely a klánjuktól szerzett kapcsolat, tárgy,... segítségével sokkalta veszélyesebbek, mint bármely beavatott. Vezető bármely kaszt tagja lehet, Nemtől, kortól függetlenül. Csak a tapasztalat és a rátermettség számít.

7.4 Vezér

Minden bizonnyal a klán legveszélyesebb emberei. Legyen szó alvezérről, vagy vezérről. Bármely JK, mely velük akar tetszőleges okból kapcsolatot teremteni, biztos lehet abban, hogy minden lépését testőrök hada fogja figyelni. Ezek a testőrök a vezető kaszt magasabb szintű tagjai. De nem elhanyagolható az a szempont sem, hogy a vezető aki e posztot képes birtokolni sem rendelkezik gyenge képességekkel. Számításba kell venni azt is, hogy a legtöbb klán esetében ezek a vezetők mágiahasználók, vagy legalább valamely fokon jártasak a mágiában. Biztosra vehető az, hogy különleges felszerelésüknek köszönhetően egy küzdelem alatt is akár egy tucatszor is képesek meglepetést okozni.

8. Nemesek

Szerintem nem is kellene őket megemlítenem, de megteszem mivel ők is szerves részei az Yneven található feudális társadalomnak. Tagjai nem feltétlenül rendelkeznek kaszttal, lehet, hogy csak képzésük miatt válnak rendkívüli emberekké. Két válfajuk van. A született nemes és az ki e címet kiérdemelte. Az utóbbiak általában valamely kaszt tagjai.

Ha egy született nemes mégis kaszttal rendelkezik, akkor a következő kasztok valamelyikének a tagja:

- Bajvívó
- Lovag
- Bárd
- Varázsló
- Pap

Képességeik és képzettségeik a variációk teljes tárházát felölelik. Nem is ennek az írásnak a tárgya, hogy milliányi különböző kasztot kidolgozzon. De a kasztokkal kapcsolatban azért meg kell említeni, hogy az alacsonyabb házak tagjainak a képzése eléggé visszafogott, mivel a család bajvívónak, bárdnak vagy papnak tudja kitaníttatni. Egy varázsló vagy egy lovag képzése és alapfelszerelése akkora összeget emészt fel éves szinten, hogy egy jobb módú középnemesi család is csak nehezen tudja megfizetni. Gondolj csak a lovag vértetére.

A jobb módú nagyobb családok ha bajvívónak íratják be a gyermeküket, akkor nagy valószínűséggel a lar-dori mesterek egyikénél fog tanulni, mint magántanítvány. De ne feledjük, hogy egy lar-dori taníttatás évi 180 aranyba kerül a családnak. A kitaníttatást mindig az elképzelt család vagyonához kell igazítani.

9. Az egyéb alkalmazásban lévő NJK-k

Ide kell sorolni az NJK-kat, mint pl. a napszámos, a kubikos, a néni, aki kint ül a portája előtti padon. Különösebben nem akarok kitérni rá, mint megemlézési szinten, hiszen velük is számolni kell, ha egy színes területet akarunk megalkotni.

10. A szakmák rövid ismertetése

Bármely szakmáról beszéljünk is a következő sémát rá lehet húzni:

Tanonc:

Iparúzés (adott szakma) 2. fok (Af)
Kapcsolódó szakmák (adott szakmához) 1.-2. fok (Af)
Élőnyelv (anyanyelv) 3. Fok
Kultúra (saját) 3. Fok
Helyismeret (saját területen) 60%

Szakember

Iparúzés (adott szakma) 3. fok (Af)
Kapcsolódó szakmák (adott szakmához) 2.-3. fok (Af)
Élőnyelv (anyanyelv) 3. Fok
Kultúra (saját) 3. Fok
Helyismeret (saját területen) 60%

Mesterember

Iparúzés (adott szakma) 4-5. fok (Af)
Kapcsolódó szakmák (adott szakmához) 3.-4. fok (Af)
Élőnyelv (anyanyelv) 3. Fok
Kultúra (saját) 3. Fok
Helyismeret (saját területen) 60%

A KM megítélésétől függően a karakter színesítése végett rendelkezhet írás/olvasás, legendaismeret, dorbézolás, tánc, éneklés, zenélés és még sorolhatnám, hogy milyen képzettségekkel.

Köszönetemet szeretném kifejezni azoknak, akik támogatják újító elképzeléseimet. Elsősorban a parink tagjainak, másodsorban a családomnak, akik nehezen, de tűrik szenvedélyemet az RPG-t.

2003.07.17.

Szerző: Joces

Forrás: Atlantisz (atlantisz.atw.hu)

Szerkesztette: Magyar Gergely

A cikk megjelent az LFG.hu oldalon is.