

Karakteralkotás

Az V. Cantina M.A.G.U.S versenyre

Bevezető

Üdvözlét. Ebben a cikkben a Cantina MAGUS versenyének karakteralkotási szabályait találod. Igyekeztünk minél szabadabb, minél kevesebb plusz szabályt felvonultató karakteralkotással előállni, inkább a szerepjátékos gondolkodásnak, mint a számolgotós tápolásnak kedvezni.

Felhasználható szabálykönyvek és írások

A karakteredet a következő szabálykönyvek felhasználásával készítheted el:

- Első törvénykönyv
- Második törvénykönyv
- Harcosok, gladiátorok, barbárok
- Papok, paplovagok I. és II.

A karakteralkotáshoz felhasználhatók az alábbi cikkek is:

A tolvajok felszerelése	Rúna I/1
A bárd hangszerei	Rúna I/1
Slan útja – legendák és valóság	Rúna I/4
Tetoválások	Rúna I/5
Alkímia	Rúna I/7
A harcművész fegyvertára	Rúna II/1
A pyarroni varázslóbot	Rúna II/4
A dorani varázslóbot	Rúna II/4
A bárdok szervezetei	Rúna IV/1

Amennyiben a karakteralkotáshoz a Kézikönyv kalandozóknak és útmutató kalandmestereknek című könyvet szeretnéd használni, győződj meg róla, hogy az általad alkalmazni kívánt szabályok nem módosultak-e az Első törvénykönyvben!

A Papokat, paplovagokat NEM az Első törvénykönyv, hanem értelemszerűen a Papok, paplovagok kiegészítő alapján kérjük megalkotni!

Faj

A karakter fajtát csak az Első törvénykönyvből lehet választani, így a játszható fajok az ember, félelf, elf, törpe, és az udvari ork. A Második törvénykönyv és egyéb könyvek fajai NEM használhatók.

Különleges kívánságok

Természetesen van mód arra, hogy a fentiekén kívül más fajú karaktert alkoss. Ez esetben bármelyik, Ynev világába tartozó, játszható fajt választhatsz, ám ennek játéktechnikailag nem lesz jelentősége, azt valamelyik engedélyezett faj alapján kell kidolgozni. A megoldás lehetőséget biztosít a

szerepjátékra, arra, hogy olyan helyről származó karaktert is megalkothass, amelyre a fenti fajokkal nem lenne lehetőség. Ennek megfelelően magyarázatot nyerhet származás, egyes képzettségek.

Példa: vad orkot szeretnél alkotni, Gro-Ugonból. Játéktechnikailag megalkotsz egy Udvari-orkot (ez áll a legközelebb hozzá), de a leírások, jellemzés, fegyverek, ismeretek, viselkedés, történet szempontjából egy vad orkkal fogsz játszani. Mivel a találkozón a SZEREPJÁTÉK és nem a támadóértékek nagysága kerül értékelésre és jutalmazásra, így senki nem kerül hátrányba, csak mert nem kapja meg a kráni elfek +35-ös Cé-ét.

Ne feledd: a nem emberi fajok nem csak előnyöket, de hátrányokat is jelenthetnek!

Kaszt

A karakter kasztját az engedélyezett szabálykönyvekből, az ott leírt szabályokkal és megkötésekkel lehet kiválasztani.

A kaszt-faj párosítás feleljen meg Ynev világának, az ott értelmezett józan észnek, a táblázatokból pedig csak az I és az I* jelű párosítások használhatók.

Ikerkasztú és váltott kasztú karakter indítására nincs lehetőség.

Tapasztalati szint

A találkozóra 1. Tsz.-ű karaktereket kell kidolgozni.

(a találkozó további alkalmai előtt lehetőség lesz a karakterek szintlépésére, fejlődésére!)

Tulajdonságok

A karaktereket tíz tulajdonsággal kell megalkotni. (tizedik az Új tekercekből ismert és azóta széles körben elterjedt Érzékelés) A képességeket a kaszthoz tartozó dobáskódok alapján kell kiszámolni, az egyes dobáskódokhoz tartozó értékek itt találhatóak:

3K6-1	9
3K6	10
3K6 (2x)	11
K10+6	12
2K6+6	13
K10+8	14
K10+8 (2x)	15
K6+12	16
K10+10	16
K6+14	18

Az Érzékelés képesség dobáskódja Amazon, Bajvívó, Barbár, Bárd, Pap, Paplovag, Sámán, Szerzetes esetében K10+8; míg Fejvadász, Tolvaj, Harcművész és Kardművész esetében K6+12, minden más kasztnál 2K6+6.

Az így kapott értékek bármelyikéhez hozzá lehet adni összesen 5-öt és ugyanennyi pontnyi értéket át lehet rendezni (akár egyesével) egyik helyről a másikra.

Ezután számolni kell a faji módosítókkal.

A képességek az adott faji maximum illetve a minimum értéke fölé nem kerülhetnek!

Hm, Fp, Kp, %

Minden kaszt a karakteralkotáskor, első tapasztalati szinten megkapja a szintenkénti Hm, Fp és Kp értékeket. A %/szint, Pszi pont/ szint, Mp/szint értékeket nem!

Képzettségek

Az említett szabálykönyvekből és cikkekből bármelyik képzettség felvehető a meghatározott Kp értékért, amennyiben az összeegyeztethető a karakterrel, elképzelhető a tanulás lehetősége.

Amennyiben valaki már birtokol egy képzettséget Af-on, úgy a Mf-ért csak a Kp értékek különbségét kell kifizetnie.

Bizonyos képzettségek több helyen is szerepelnek, több helyen, eltérő statisztikájú és jelentésű változatai szerepelnek. Ezek a következők:

Hadvezetés (HGB)	Hadvezetés (1TK)
Erdőjárás (HGB)	Erdőjárás (1TK)
Lélektan (PPL1)	Emberismeret (2TK)
Mechanika (PPL1)	Mechanika (2TK)
Festészet (PPL1), Rajzolás (PPL1)	Festés, rajzolás (2TK)
Helyismeret (PPL1)	Helyismeret (2TK)

Ezen képzettségek esetében a táblázat ELSŐ oszlopában lévőköt kell használni és figyelembe venni!

Az egyes kasztok szintenként „megkapott” képzettségeit hamarabb is van mód megtanulni, ez esetben Kp-ba kerülnek. A szintlépések alkalmával megkapott képzettségek „leadására” van mód, minden szintlépéskor csak az aktuálisan megkapottak közül egyet lehet így leadni, a Kp értékét pedig másra felhasználni (a karakter mást tanult). Az első szinten, az iskolában tanult képzettségek esetén erre nincs mód.

Az Érzékelés képesség alkalmazása okán a Második törvénykönyvben szereplő Éberség/észlelés és az ehhez szorosan kapcsolódó Követés/lerázás képzettség érvényét veszti, nem alkalmazzuk!

Felszerelés

A karakterek kaszttól függő alapfelszerelésükön kívül mindent vagyonukból kell, hogy megvásároljanak.

Alapfelszerelés és kezdő vagyon

Harcos	Egy rend fegyverzet	3K6 arany
Gladiátor	Egy rend fegyverzet	2K6 arany
Fejvadász	Egy rend fegyverzet	K6 arany
Lovag	Lovagi fegyverzet	2K6 arany
Amazon	Egy rend fegyverzet	2K6 arany
Bajvívó	Egy rend fegyverzet	3K6 arany
Barbár	Egy rend fegyverzet	K6 arany
Tolvaj	Tolvajfelszerelés	K10 arany
Bárd	Főhangszer	K10 arany

Pap	Egy rend fegyverzet, Szent szimbólum	K6 arany
Paplovag	Lovagi fegyverzet, Szent szimbólum	K6 arany
Szerzetes	Semmit nem kap	K6 arany
Harcművész	Semmit nem kap	K3 arany
Kardművész	Slan kard, slan tör	K6 arany
Boszorkány	5 adag hatalom itala	2K6 arany
Boszorkánymester	5 adag hatalom itala	2K6 arany
Sámán	Sámán ruházat és tárgyak	K6 arany
Tűzvarázsló	Egy rend fegyverzet	3K6 arany
Varázsló	Varázslóbot (3. Tsz-től, Dorani 1. Tsz-től)	3K6 arany

Egy rend fegyverzet

Az iskolára jellemző fegyver (vagy fegyver + kiegészítő fegyver), továbbá ha van, egy jellemző vért (ára maximum 80 arany, anyaga közönséges fém)

Lovagi fegyverzet

A rendre jellemző fegyver + kiegészítő fegyver, továbbá egy jellemző vért (ára maximum 200 arany, anyaga közönséges fém)

Árak

Az egyéb felszerelési tárgyak árai az Első törvénykönyvben található. Néhány ott nem szereplő, kasztoknál előkerülő felszerelési tárgy ára:

Gladiátor vért	25a
Kráni vért	60a
Kardművész vért	35a
Alkarvédő	5e
Alkar- és lábszárvédő	1,5a
Bárd hangszere	5a
Meneth	15a
Emeril kard	2a
Hadijogar	1a
Rackla hátas	5a
Kapcsolat tükre-Elana	10a
harak acélbőr	40a
Ghon-szarvkard	10a
Rakhar-törkarom	4a
Khrga-egykezes szarvkard	5a
Főnix: 3/1-es sodronying	40a
Főnix: 4/0-s sodronying	60a
Tűzvarázsló (Pusztító tűz útja) pikkelyvért	200a
Pusztító Erő Útja papnőinek kardja	2,5a
Arcnélküli Hatalom papnőinek áldozótőre	5e

Khot	2a
Khiel	4a
Khrin-kaó	3a
Sho-khot	2,5a
Sryn-tör	2a
Horgaskard	30a
Sai	3a
Tonfa	1a
Hagai	2,5a
Láncos sarló	2,5a
Acélkorbács	10a
Nunchaku	3a
Vaskígyó	3a
Többrészes bot	10a
Nyílvessző	5r
Kézi nyílpuska lövedék	50r
Kahrei nyílpuska lövedék	2e
Könnyű nyílpuska lövedék	20 r
Nehéz nyílpuska lövedék	40 r
Shadoni prt. Nyílpuska lövedék	1e

Mágikus tárgyak

A mágikus tárgyak (tetoválások, varázsjelek) ára a rájuk költött Mp kétszerese aranyban, plusz az alapanyag költsége. Amennyiben a karakter el tudja készíteni saját maga az adott varázstárgyat, a Mp-ért számolt költség csak egyszeresen számít.

Varázslóbot

A varázslók 3. Tsz-től (a dorani varázslók 1. Tsz-től) varázslóbotot kapnak. A dorani és a pyarroni varázslók botjainak képességei a vonatkozó Rúna cikkekben olvasható.

Más iskolából származó varázsló vagy az iskola leírásában szereplő tulajdonságú bottal, vagy egyszerű megoldásként olyan bottal rendelkezik, amiben fele annyi Mp tárolható, mint amennyi a varázsló max. Mp-ja. A bot manája nem adható össze a varázslóéval, minden szempontból külön kezelendő. Botból való varázslás esetén varázslási idő 1 körrel megnő. Bot feltöltése a varázsló saját manájából történik, ideje: 1 perc mana-pontonként. A bot mágikus tárgynak számít, és a személyes aurájához tartozik. Varázslóbotból való mana-kinyerés üteme (zavartalan koncentráció mellett): Tsz.-nyi Mp / kör.

Méreg

A méregkeverés terén Magyar Gergely Méregkeverés című kiegészítőjének kivonata a mérvadó, kétfokú rendszerben értelmezve. Az eredeti mű megtalálható a Kalandozok.hu oldal MAGUS kiegészítői között.

Elő történet

A karakterekhez rövid elő történetet kérünk. Az elő történetből a mesélő megismerheti a karaktert, és előre felkészülhet belőle. Az elő történet részét képezi a szerepjátékos pontozásnak! Az elő történet ne legyen hosszabb 2 oldalnál! Az elő történetbe kérjük, hogy legalább egy kép szerepeljen a karakterről (ennek jellege nem meghatározott)

Az elő történetben nem kérjük megemlíteni, amikor a karakter egy fejezeten keresztül egyes szám első személyben sört rendel a kocsmában, és csendre inti hallgatóságát. Ellenben mutassa be a karaktert, adjon választ azokra a kérdésekre, hogy a karakter honnan származik, milyen családba született, milyen iskolában vagy mesternél tanult, miért lett kalandozó, hol tanulta szokatlan képzettségeit, hogyan viszonyul a világ főbb dolgaihoz, milyen vallást követ, ha egyet sem, miért nem.

A kalandozó csapat ismerje egymást, együtt legyen, teljesen tetszőleges koncepcióval. Az elő történet röviden tartalmazza a csapat karaktereinek összekerülését - külön csapat elő történet a fenti terjedelmi megkötésekkel megengedett, de nem kötelező.

Az elő történet Psz. 3692. év elején, Erenben érjen véget!

Megkötések

A karakterek értékrendjükben, világnézetükben azonosuljanak, vagy legyenek képesek azonosulni a Vörös hadurak értékrendjével, ne rendelkezzenek olyan kötöttségekkel, tulajdonságokkal vagy vallási meggyőződéssel, amely eleve lehetetlenné tenné a velük való együttműködést!

A karakteralkotáshoz felhasználásra került:

- KKUK
- Új tekercsek
- A Kalandozók.hu karakteralkotása (Hulla)

2013.10.18. Magyar Gergely