

Karakteralkotás 2017 április

Utolsó módosítás: 2017.03.27.

[D20 Revised rendszer - Karakterlap](#)

[D6 Rendszer/REUP - Karakterlap](#)

[Előjelentkezési bónusz](#)

[GYIK - Gyakran ismételt kérdések](#)

Lehetőség van egyéni jelentkezésre is, ez esetben ahogy a logisztika engedi: vagy meglévő csapatokhoz tesszük őket, vagy pedig összeállítunk belőlük egy csapatot.

A játék az Expanded Universre (Legacy) épül, jelen pillanatban az új filmet és a hozzá megjelent anyagokat mi most nem tekintjük hivatkozási alapnak. A yavini csata előtt pár évvel, a klasszikus trilógia korában játszódik a modul.

Megjegyzések:

- A játékosok nem állhatnak közvetlen kapcsolatban a Huttokkal, vagy a Fekete Nappal, a Sith szimpátia sem elképzelhető. Minden egyéb, az adott korszakban jelen lévő frakció lehetséges.
- A karakterek lehetnek az idealista "jó" oldal hívei, a Lázadók Szövetségének alkalmazásában. Lehetnek a Birodalom hívei, vagy szabadúszó gengszterek is. Kiégett, vérgőzös agyú terroristák/pszichopáták kíméljenek.
- Hagyományos úrharc nem lesz a modulban, így kimondott pilóta karakterre sem lesz szükség az ilyen részek csupán narrálva lesznek

D20 Revised rendszer - [Karakterlap](#)

A karakterek megalkotása a D20-as Revised Core Rulebook és az [Errata](#) alapján történik. Az Erratában több javítás jelent meg a kasztokhoz, vegyétek figyelembe ezeket.



Az összes megjelent hivatalos D20 kiadvány használható, a Web Enhancement-ek is beleértve. Minden a Rise of the Empire (bal oldali logó) és Rebellion érában (jobb oldali logó) kívüli kaszt, faj, felszerelés etc. tiltott.



[A versenyen részt lehet venni előre kidolgozott karakterekkel](#)

Tulajdonságok/Ability: A 18. oldalon leírt fix értékkel indul mindenki: 15, 14, 13, 12, 10, 8. Ezeket a játékos szabadon osztja el a tulajdonságok közt. A szintlépéskor járó plusz tulajdonság pontok és Feat-ek természetesen továbbra is élnek.

Fajok: Ultimate Alien Anthology fajai közül lehet választani. Azok a fajok amik megjelenése későbbi Rise of the Empire/Rebellion éránál (noghri, yuzzhan vong) nem választhatóak. Birodalmi parti esetén az emberek az engedélyezett faj, minden más faj csak rabszolga lehet.

Osztályok (Classes) és szintek

Szintek: A csapat játékosok*4 szinttel rendelkezik amit egymás közt elosztva, 3-5 szintű karakterek lehetnek. A droidok induló szintje nem csökkenthető.

Az erőhasználók száma minimális és kevésbé képzettek, így csapatonként csak és kizárólag egy Force-Adept lehet, és ő is maximum 4. szintig fejlődhet. Ekkoriban a jedik után hajtóvadászat folyik, így a látványos és feltűnő Erő-használat nem várt komplikációt okozhat a modulban. Az erőhasználó bármelyik oldal híve lehet, de Jedi vagy sith nem. Ezen belül követhet más tradíciót, (dathomiri boszorkány).

Lehet sötét oldal híve ez esetben a Dark Side Sourcebook 11-12 oldalán leírt templete-eket bevállalhatja, viszont ennek a mentalitásnak a játékban is meg kell jelennie.

Droidok: A játszható droidok a Revised core rulebook 360. illetve az Arms and Equipment Guide 48. oldalán vannak leírva. Az alaptípus nem kerülhet többé mint 4000 kredit, és maximum 1000 kreditnyi fejlesztés építhető beléjük..

Az ő fejlődésük a következő:

- 1-2 szintnyi professional class (expert, thug, commoner, diplomat) nem számít Hero class-nak
- 2-3 szintnyi professional class 1 szintnyi Hero class class-nak számít
- 4-5 szintnyi professional class 2 szintnyi Hero class class-nak számít
- Maximum 4 szintet szerezhet professional classban afölött nem választható

Minden további szint erre jön rá. Ha pedig Hero classban indul, akkor fent leírtak szerint léphet további szinteket.

A droidok a könyvek szerint leírt kasztokban indulnak, adott szinten ettől nem lehet eltérni. Ha viszont nem tetszenek a szintek során felvett featek elosztott skillpontok akkor ezeket újra lehet allokálni. Ehhez a 367. oldalon levő szabályok érvényesek, skillnél DC 30+ Int mod, feateknél pedig DC 35+Int mod értéket kell elérni Computer use-al. Take 20 természetesen használható.

Minden másban az alapkönyv Droids fejezetében leírtak a mérvadó. A robotokra nincs class megkötés, ami a szerepükhöz megfelelő azt vehetik fel, de azért a protokollrobot lehetőleg ne Soldier-t vegyen fel.

Droidok a játékban: A droidok tárgyak amelyek egy személy tulajdonát képezik. Az éra korlátozás rájuk is érvényes. Az Illegal/Restricted/Military besorolású robotok **NEM** jöhetnek.

Presztízs kasztok (Prestige classes): Ha megfelelnek a követelménynek, a karakterek presztízs kasztba léphetnek. A Hero's Guide-ben leírt frakciók (és azok osztályai) választhatóak, kivéve a Huttok, a Sith, és a Fekete Nap, amennyiben az adott érában jelen van. 2 sympathy

ponttal rendelkezik a karakter a választott frakciójában. Erő-használó presztízs kasztok csak előzetes egyeztetéssel jöhetnek.

Vitality pont: Az első szinten alapból jár a maximum, utána dobás helyett fix értékek vannak minden szinten. D10=8, D8=6 D6=5. A Constitution módosító természetesen él. Ha bármi további dobás szükséges a karakteralkotás során ezek a fix értékek számítanak. (D4=3, D12=10, D20=16)

Force pontok: Az élőlények 6, a robotok pedig 0 Force ponttal indulnak.

Induló felszerelés - felülírva a könyvben leírtakat: A csapat 1500*fő kredittel kezd. A robot, az alaptípus beépített dolgaival indul.

Minden az érának megfelelő tárgy beszerezhető a hivatalos kiadványokból. Robotok nem vásárolhatóak, és semmilyen más csatlós, kisállat etc. nem megengedett.

A pénz a csapattagok közt megosztható.

Resource acces: A noble/officer/stb Resource acces képessége él, egyszeri használatával a könyvben leírt fix összegre lehet szert tenni, fent leírtakon túl, a próba során 16-os dobott értékkel kell számolni.

Customizing and Personalizing: Az Arms and Equipment Guide-ban leírt szabályok használhatóak (költségek, célszámok, max módosítások száma). A karakternek rendelkezni kell a Craft (tárgyspecifikus) skill-el úgy hogy Take 10-el elérje a szükséges DC-t.

Crafting: A craft használható tárgyak készítésére a szabálykönyvben leírtak szerint. Kell hozzá a megfelelő craft képzettség. Ezen felül ki kell fizetni a szerszámokat (81. oldal alja, a példák alapján belőhető) illetve a tárgy árának 1/3-át. Továbbra is él hogy elegendő rank-nak kell lenni, hogy Take 10-el elérhető legyen a célszám (81. oldal alja ugyancsak).

Mivel ezzel elég jól meg lehet növelni a csapat induló tőkéjét az olcsóbb tárgyak miatt, ezért egy karakter 5 tárgyat készíthet. A customizing-ra és Personalizing-ra nincs limit. A karakterlapon jelöljétek az ilyen tárgyakat.

Megjegyzés: A verpine shatter gun (Galadinium Fantastic Technology p93 & Arms and Equipment Guide p38, The Unknown Regions 39) verpine fajú karaktereknek 3000 kreditért elérhető. Egy tár lőszer (100db) 500 kredit, rendszertől függetlenül.

Megjegyzés: Fejvadász-engedély, 300 kredit. Engedély az adott tárgyra, annak alapárának 5% (csak ami olyan kategóriájú hogy kell hozzá(harci páncél, nehéz sugárpisztoly és afelett, gránátok)

D6 Rendszer/REUP - Karakterlap

A játék a magyarul is megjelent 2. kiadás alapján fog lezajlani. Alternatívként választható a Revised Extended Updated kiadás is.

A versenyen részt lehet venni előre kidolgozott karakterekkel.

Karakteralkotás:

Főjellemzőkre a faji induló alapérték +6K jár.

További 7K elosztható a jártasságokra, egyre maximum 3K és az Erő jártasságok nem növelhetők ebből.

Mindenki választhat 3 specializációt, és kap 40 elkölthető karakter pontot.

4 fős csapat esetén: További 15 karakterpontot lehet szétszítani fejenként. Tehát végül összesen 55 karakterpont/fő lesz a karakter alkotás. Érdemes több területet lefedni, a kevés de magas jártasság helyett.

Specializáció: Nem kell levonni az elkölthető 7K-ból 1K-t, úgy jár a három specializáció. Példa: 5K sugárfegyver> specializáció után +1K> 6K innentől pedig fél áron fejlesztető azaz 3 kp-ért 6K+1.

REUP: Nem használható az előny hátrány rendszer mivel bizonyos előnyök/hátrányok (adósság, függőség, fanatizmus) olyanok, amikre nem tudunk felkészülni a modul során.

Fajok: Lásd D20. A fajnál leírt értékek módosíthatják a főjellemzőkre elosztható K-kat, valamint a min-max értéket is figyelembe kell venni. A leírt faji képzettségek, képességek, tulajdonságok élnek.

Droidok: A robotok az alapkönyv 175. oldalán leírtak szerint készülnek. Nekik nincs 18K, minden Főjellemzőre +1K, 10K a jártasságokra, 3 specializáció és 40 kp. Más hivatalos kiadványból is választhatóak robotok az érának megfelelően. A robotok értékeit NEM lehet növelni csipekkel a Cynabar's Fantastic Technology - Droids-ban leírtak szerint, vagy robotprogramozás képzettséggel feljavítani. Összességében ők is csak az elosztható pontokból növelhetik az értékeiket.

A D20-ban leírt *Droidok a játékban* itt is érvényes a robotokra a K, X (magyar kiadás) R, X (angol kiadás) besorolású droidok tiltottak, illegálisak a játékban **NEM** jöhetnek.

Az alaptípus nem kerülhet többbe mint 4000 kredit, és maximum 1000 kreditnyi fejlesztés építhető beléje.

Erő: Minden Erő jártasságért (Észlelés, Kontroll, Változtatás) 1K-t kell költeni a Főjellemzőkre szánt K-ból, és így kapnak a Jedik 1K-s induló értéket. A megmaradt 15K-t oszthatják szét a Főjellemzők közt (Alapkönyv 19. oldal) ember esetén. A további növelést karakter pontból kell megoldani. Az alapkönyv 160. oldalán leírt 20kp/erő-jártasság módszer **NEM** választható, a karakteralkotáskor főjellemzőkre kapott K értékből kell gazdálkodniuk.

Az alapkönyv elég szegényes ezen a téren, ezért a Jedi karakterek az innen letölthető Erő alkalmazásokból válogathatnak. Természetesen az előkövetelmények továbbra is élnek.

Minden fejlesztésnél (pl $2k+1 \rightarrow 2k+2$) tanulnak egy új Erő-alkalmazást.

Nem használható Erő-alkalmazások: Veszélyérzék. (Ahol előkövetelményként szerepel ott is semmisnek tekintendő)

Csapatonként csak és kizárólag egy lehet csak, és ő maximum 3K-ig fejlesztheti az Erő-jártasságait. A karakter nem lehet jedi, de követhet más tradíciót (dathomiri boszorkány pl), vagy akár a Sötét oldal híve is lehet.

20 kp-ért bárki lehet Erő-érzékeny és kap +1 Erő-pontot.

Karakter és Erő pontok: A játék során függetlenül az elköltöttől és a megmaradttól, mindenki 6 karakterponttal kezd a dobások "megsegítésére". Az Erő érzékenyek 2, a nem Erő érzékenyek és robotok pedig 1 Erő ponttal indulnak.

Felszerelés: Az induló költőpénz D6-ban 2000 kredit és a korlátozásai megfelelnek a D20-nál leírtaknak. Mivel a felszerelések nincsenek Érákra osztva azért minden a Birodalom alatt létező tárgy beszerezhető. Viszont ahol a leírás megfogalmazása egyértelműen az Új Köztársaság korára utal az tiltott.

Minden az érának megfelelő tárgy beszerezhető a hivatalos kiadványokból. Robotok nem vásárolhatóak, és semmilyen más csatlós, kisállat etc. nem megengedett.

A pénz a csapattagok közt megosztható.

Az Alapkönyvben leírtak szerint növelhető a sugárfegyverek sebzése és a vérték ellenállása. A módosításhoz ki kell fizetni a könyvben leírt árat és a karakternek rendelkeznie kell a Sugárfegyverjavítás illetve a Vértetjavítás jártassággal. A próba célszáma mindig a célszám legalacsonyabb értéke (Pl. Közepes: 11). Ahhoz hogy el tudja végezni a módosítást minden páros kockaérték 3 pontot minden páratlan 4 pontot ér.

Példa: Nagyon nehéz próba, 21-es célszám, 6K-s érték kell hozzá: $4+3+4+3+4+3$.

Szabályok: A sokkockás dobások szinten tartása végett a játék során a könnyített D6 dobási szabályok használhatóak, azaz mindig csak 5K-val dobunk. Ha az érték efölötti, akkor minden páros értéknél +3 minden páratlannál fix +4 jár hozzá.

Előjelentkezési bónusz

Akik március 30 éjfélig eljuttatják hozzánk a **részvétel költségét, digitalizált karakterlapjukat**, és opcionálisan a karakter rövid jellemzését (maximum 200 szóban) a

sw_rpg@googlegroups.com címre, azok választhatnak a karaktereiknek egyet, az alábbiakban leírtak közül.

D20-ban:

- +6 skill pont
- +1 Feat (csapatonként max 2/fő választhatja)
- +2 Főérték (egy Ability-re) első szinttől él a módosító a megfelelő értékekhez (VP, skillpontok)
- +2 Erő pont (csak erő-érzékenyeknek)
- +3000 kredit/fő (megosztható)
- Alternatív szabály használata: A vérték DR értéke nem csak a Wound hanem a Vitality sebzést is fogja. Minimum 3 játékosnak ezt kell választania hogy érvénybe lépjen a szabály. A DR érték csak harci sérülést csökkenti tehát pl gázok, erő-alkalmazások költsége, kifáradás, esés és hasonlóak ellen nem véd. Természetesen az ellenfeleknél is véd ez esetben. (Megjegyzés: a fénykard sebzését továbbra sem csökkenti a DR egyik esetben sem)
- Bármilyen más dolog a mesélővel való előzetes egyeztetés alapján

D6-ban:

- +10 kp jártasságokra
- +1 Erő pont
- +5 induló kp a versenyen
- +3000 kredit/fő (megosztható)
- Alternatív szabály használata:
A joker kockát nem használjuk a játékban. Se a játékosok, se a mesélő. Minimum 3 játékosnak ezt kell választania a csapatból, hogy számukra érvénybe lépjen a szabály.
- Bármilyen más dolog a mesélővel való előzetes egyeztetés alapján

GYIK - Gyakran ismételt kérdések

Karakter alkotással kapcsolatos kérdések

Általános:

D6/REUP:

Egyéb kérdések

K: Ha elutaltam a részvétel költségét, de végül nem tudok elmenni, akkor mi történik a pénzemmel?

V: Ha látod, hogy mégsem tudsz jönni, kérlek jelezd nekünk mielőbb! Ezt követően a veled egyeztetett módon visszautaljuk/adjuk a pénzed. Kérlek figyeljetelek arra, hogy vannak kötelező kiadásaink, amiket mindenképp rendeznünk kell! A kései lemondás a mi költségeinket növeli tovább.

Ilyen kötelező kiadások pl.: a nyomtatott segédanyagok, a helyszín bérleti díja, illetve a találkozót megelőző, utolsó héten már az oklevelek is.