

# Gyorstalpaló az Álom Világ Martion Szerepjáték számolós karakterlapjának kitöltéséhez

## Használati útmutató fül

Itt találhatóak a rövid információk a kitöltéshez. A gyakorlott játékosoknak is érdemes átfutnia, ugyanis a korábbi verziókhoz képest jelentős változások történtek.

A karakterlap Excelben, Windows office környezetben készült, ezért valószínűleg a működése is csak itt lehet rendben.

A verziószám segítségével lehet ellenőrizni, hogy a megfelelő karakterlapot töltöd-e ki jelenleg. Az alábbi linkről mindig a legfrissebb karakterlap tölthető le:

<http://martion.alomvilag.hu/szsz2/karakterlap/szamosols.xls>

Erről a linkről az utolsó frissítéseket lehet ellenőrizni:

<http://martion.alomvilag.hu/fooldal.php?link=kh&hir=1041>

A karakter számosított értékeinek megalkotásához szükséges ismerni a Martion Szerepjáték szabályait.

<http://martion.alomvilag.hu/fooldal.php?link=szsz2/index>

## Karakterlap fül

Ezen a fülön található maga a karakterlap. Amennyiben egy fájlban szeretnéd tartani a karaktereidet, ezt a fület lehet lemásolni. (Jobb kattintás → Másolás vagy áthelyezés → Legyen másolat)

A zöldessárga mezőkbe bármi beírható, a sárgákba legördülő menüből kell választani, a világossárgába megfelelő számértékek írhatóak be, míg a világoszöld mezőkbe a tapasztalati pontok megszerzését és a játék során felmerülteket érdemes írni.

Az alábbiakban a kitöltési sorrendnek megfelelő lépésekben olvashatod el a funkciókat.

**Név:** A karakter neve

**Született:** A karakter születésének évszáma

**Játszódik:** A játék ideje. Alapértelmezett beállításként mindig MA van, ennek a segítségével számolódik ki a kor.

**Kor:** Nem kell kitölteni, automatikusan jelenik meg.

**Látható kor:** Amennyiben a karakter 1900-nál régebben született volna vagy vámpír/szerviens, meg kell adni, milyen idősnek tűnik a társadalom szemében. Befolyásolja a Kor mezőt.

**Foglalkozás:** Megadható az éppen meghatározó életvitel.

**Háttér:** *Mágus/Kevert/Talan* származású mágus vagy *Születettmágus* vagy *Talan/sutta*.

**Éjlény:** *Likantróp, Vámpír* vagy *Szerviens*.

**Anyanyelv:** A karakter anyanyelve(i)

**Genotípus:** *Tűz/Víz/Föld/Levegő/Élet/Halál/Asztrál/Mentál/Semleges*. Talan származású mágus esetén az egyik kötelezően Semleges, Kevert származás esetén kötelezően különböző. Talan/suttának nincs ilyen értéke, születettmágusnak kötelezően egyforma, és nem asztrál/mentál/semleges.

**Született:** Csak születettmágusnak! Ki kell választani az elemét.

*Pyro/Hydro/Terro/Aero/Vitae/Nekro*

**Jó kéz:** Alapvetően csak egy ügyes keze van a karakternek. Azt kell itt megadni.

### **Fókuszszerszöz**

**Bázis:** Ki kell választani a Fókuszszerszöz fülről egy bázist. Külön Mesélői elbírálás nélkül a ritkasága maximum 2-es értékű lehet!

**Foglalat:** Ki kell választani a Fókuszszerszöz fülről egy foglalatot. Külön Mesélői elbírálás nélkül a ritkasága maximum 2-es értékű lehet!

A fókuszszerszözök bónjai nem számolódnak hozzá a többi értékhez, ezért érdemes külön vezetni!

**Szétoosztható pontok:** Itt látható, mennyi Tulajdonságpontot oszthatsz szét.

**Ember:** Az előnyökből-hátrányokból adódó bónusszal

**Éjlény:** A szerezhető háttér bónusszal.

**Aktív:** A program az ember vagy az éjlény oszlopokat jelöli meg, de ha játék közben történik valami, az aktuális oszlopába is lehet az x-et tenni. Ekkor minden származtatott érték az új tulajdonság pontokat fogja alapul venni.

## Tulajdonságpontok

A világossárga oszlopokba lehet megadni értékeket 0-20-ig. A szabályos karakter tulajdonságpontjai 4-18 között mozognak, kivéve a talan/suttánál, akiknél a mágia maximum értéke 3 lehet. Az átlagos érték mindenhol a 10. A C24-es és az E24-es cellákban ellenőrizhető, hogy a tulajdonságpontok összértéke megfelel-e a szétosztható pontokénak. Ha éjlény karaktert alkotsz, először emberként kell megfelelnie.

## Előnyök-hátrányok

**Ember:** 5-5 előnyt és hátrányt lehet választani az Előnyök és a Hátrányok fülről (akár beírva, akár kiválasztva a listából). Az előnyök pontértéke levonódik, a hátrányoké hozzáadódik a szétosztható pontokhoz.

**Éjlény:** Csak éjlények használhatják! A szerviensek ki kell egyenlíteni az értékeket. Felvehetőek továbbá *Koncepcionálisnak* megjelölt előnyök és hátrányok, amennyiben valamelyik korábbi feltételt is teljesíti a karakter. (Pl. Talan-Vámpír nem vehet fel mágikus előnyöket.)

**Koncepcionális:** 20 évente használható fel egy hely, amit ki kell egészíteni ugyanannyi pontértékű előnnyel vagy hátránnyal. Felvehetőek továbbá *Koncepcionálisnak* megjelölt előnyök és hátrányok, amennyiben valamelyik korábbi feltételt is teljesíti a karakter. (Pl. Mágus nem vehet fel Vámpíroknak fenntartott hátrányokat.)

## Kapcsolati tábla

Bizonyos előnyök és hátrányok megkövetelik a Kapcsolati tábla fül használatát. Itt lehet megtekinteni, feltüntetni és bejelölni az ezekhez kiválasztott értékeket.

**Kiegészítő rész:** A kifejtésre szoruló előnyök-hátrányok leírását és a fókuszszerszög értékeit is itt lehet feljegyezni.

## Rejtett oszlopok

Bizonyos előnyökhöz és hátrányokhoz ki kell választani néhány képzettséget.

- Jövő ígérete I
- Jövő ígérete II
- Veszett tehetség
- Jövő hiánya I\*
- Jövő hiánya II
- Fogékony\*

\* Itt a fejlesztési szintek határozzák meg a mennyiséget, nem a darabszám.

## Származtatott pontok

**Életerő:** A karakter vitalitását jelzi. Átlagos értéke 40.

**Fizikai fáradáspont:** A karakter állóképességét jelzi. Átlagos értéke 30.

**Mentális fáradáspont:** A karakter összpontosító képességét jelzi.

Átlagos értéke 30. A likantróp karaktereknél látható a 75% és az 50%-os érték, melyek a holdállástól függően az aktuális maximumok.

**Kezdeményezés:** A harcok kezdetén számít. Átlagos értéke 0.

**Reflex:** A reagálási lehetőséget mutatja. Átlagos értéke 0.

**Fizikai ösztön:** Ösztönös cselekedetkor a fizikális tényezőt mutatja.

Átlagos értéke 0.

**Mágikus ösztön:** Ösztönös cselekedetkor a mágikus tényezőt mutatja.

Átlagos értéke 0.

## Tapasztalati pontok

Itt adható meg, mit mennyi ideig csinált eddigi élete során a karakter. A Tapasztalati pontok fülről leolvasható, mely cselekvés mennyit ér, de a Mesélőt is lehet kérdezni.

Minden karakternek jár 50 induló TP, mely a középiskolai tanulmányok előtti időszakot jelzi. Érdemes a *Mettől meddig* oszlopba évszámokat írni, míg az *Évek számánál* külön feltüntetni, hány évet is foglalt magába pontosan az időszak. A *Mit* oszlop írja le az okot, míg a *TP/év* a mennyiséget. Az évek száma és a *TP/év* oszlop értékei automatikusan összeszorzódnak és hozzáadódnak az összeshez. A tapasztalati pontokból a képzettségek között lehet szétosztani. A *Maradt* résznél látható, mennyit lehet még elkölteni.

## Képzettségek

A karakter tudását hivatott rekonstruálni ez a rész.

Oszlopai:

- **Használt:** Ezt csak akkor érdemes használni, ha asztali életútjátékot játszol. Ekkor itt jelölhető, mely képzettséget lehet fejleszteni.
- **Képzettség:** A képzettség neve
- **Alképzettség:** Ha a képzettség neve mögött egy kötőjelet találsz, akkor választani kell egy alképzettséget (Lehetőségek az Alképzettségek fülon, illetve Mesélővel egyeztetve). Több is fejleszthető egyszerre, ekkor az egész sort le kell másolni.
- **Típus:** A képzettség típusa. Lehet Általános/Művészeti/Harci/Gyakorlati/Tudományos(/Nyelv)/Mágikus/Speciális

- Szorzó: A különböző típusoknak más-más fejlesztési nehézsége van. Értéke 1-4 lehet.
- Módosító(k): A képzettséghez tartozó tulajdonságok.
- Érték(ek): A képzettséghez tartozó tulajdonságmódosító értékei.
- Alap: Ebbe az oszlopba lehet beírni a tanultság mértékét. Értéke 0-20 lehet.
- Aktuális: Az *Alap* és az *Értékek* összege.
- Kocka: A próbadobáshoz szüksége plusz kockák mennyisége.
- Jövő hiány: Itt van jelölve, ha a képzettség nem fejleszthető.
- Egyéb: Szabadon felhasználható, megjegyzéseknek szánt mező. (Például fókuszszerszögből származó bónusznak)
- TP: Az *Alap* mezőben kiosztott pontok a *Szorzó* függvényében kiszámolt értéke. Ez a valóban elköltött tapasztalati pont, vagyis ez vonódik le a szétosztható TP-ből.

### **Nyomtatható fül**

Ezen a fülön található a karakterlap nyomtatható verziója. Tényleges nyomtatás előtt érdemes megtekinteni a Nyomtatási képet, mivel a különböző verziójú Excelek máshogy pozícionálhatják a lapokat (ilyenkor a % érték beállítása segíthet).

Amennyiben új alképzettségeket vettél fel, lehet, hogy megjelennek #HIV (hivatkozási hibás) típusú hibák. A felesleges sorokat egyszerűen törölheted.

### **Célszámok és Fáradás fül**

Játék közben innen lehet kipuskázni a feladatok nehézségéhez tartozó fáradási pontokat.