

ISKOLAALKOTÓ METÓDUS

(1.21 verzió)

Figyelem! A most következő két (**Összetett** illetve **Egyszerűsített**) eljárás segítségével nem minden esetben az ÚTK-ban megjelölt KAP értékeket kapja az azt alkalmazó, lévén azok meghatározásának matematikai alapja még nem bizonyított. Ennek orvosolására a fejezet végén egy rövid táblázatban megtalálhatóak az újrászámolt adatok, melyek egyébként sokkalta reálisabban tükrözik az egyes iskolák közti valós különbségeket. A következtetlenségek elkerülése végett javasoljuk annak használatát.

Fontos! Ha valaki egy új iskolát szeretne alkotni az ÚTK-hoz, akkor első lépésben minden részletre kiterjedően dolgozza ki az adott iskolát. Csak ezt követően számítsa ki annak KAP értékét. Ha fordított sorrendben történik a dolog, vagyis egy előre meghatározott KAP értékhez alakítjuk az iskolát, akkor az nagyon könnyen mesterkéltségek és erőltetett megoldásokhoz vezethet. Amennyiben egy iskola KAP értéke meghaladja a 10-et, vagy nem éri el a 4-et, valószínű, hogy nem illeszkedik megfelelően az ÚTK rendszerébe. Ilyenkor indokolt a koncepció újragondolása.

Szintén az ÚTK iskola koncepciójához való igazodás végett mindkét metódus esetében fontos betartani a következő ajánlásokat:

- az induláskor az iskolától kapott képzettségek Kp értéke minimum 40 Kp, de maximum 100 Kp lehet,
- az induláskor oktatott képzettségek kategóriájának összértékét minimum 30 kategória, de maximum 120 kategória,
- az induláskor az iskolától kapott Háttér KAP-ban kifejezett értéke maximum 3 KAP lehet,
- az induláskor vagy később kapott minden további Előny KAP-ban kifejezett értéke összesen maximum 2 KAP (azaz 20 IAP) lehet.

Ahhoz, hogy egy iskola, rend vagy klán karakteralkotás során alkalmazandó KAP költségét megkapjuk, az alábbi tényezőket kell figyelembe venni:

- az iskola által adott induló képzettségek (Oktatással csökkentett) Kp értékét,
- az iskolában oktatott képzettségek kategóriájának összértékét,
- az ingyenesen adott Háttérket,
- a kapott fegyverzetet, felszerelést,
- az iskola tagjainak kijáró társadalmi megbecsülést, tekintélyt,
- a különleges képességeket és előnyöket.

ÖSSZETETT METÓDUS

Az alábbi eljárás során amennyiben egy osztás során nem egész számot kapunk, akkor ott minden egyes osztás után a matematika szabályai szerint 0,5-től felfelé, az alatt pedig lefelé kell kerekíteni a kapott értékeket.

A metódus könnyebb alkalmazásához a lent említett honlapról excel táblázat tölthető le!

IAP: ISKOLA ALKOTÓ PONT

A KÉPLET:

Egy adott iskola KAP értéke = a kiszámított IAP tizede kerekítve (azaz IAP / 10)

IAP = Kp/2 + Kategória/4 + Háttér*10 + Fegyver, felszerelés + Tekintély + különleges Képességek, Előnyök – Hátrányok

Azaz IAP egyenlő:

- = az induláskor kapott képzettségek Kp értékének fele
- + az iskolában oktatott képzettségek Kategóriájának negyede
- + az iskolában induláskor ingyenesen kapott Háttér KAP költségének tízszerese
- + az iskolában induláskor kapott fegyverek és felszerelések pontértéke (általában 1-6)
- + az iskola tagjainak kijáró társadalmi megbecsülést, tekintélyt pontértéke (többnyire 6 vagy 8)
- + a speciális és/vagy a további tapasztalati szinteken kapott Előnyök pontértéke (általában 1-10)
- a különleges és/vagy a további tapasztalati szinteken jelentkező Hátrányok pontértéke (általában 1-8)

A képletben említett tényezők részletezése:

1. Induló képzettségek Kp értéke

Első lépésben össze kell számolni az iskola által 1. Tsz-en adott képzettségek Kp értékét. Az egyes Kp értékek esetében az oktatás előnyeit is figyelembe kell venni, amennyiben az iskolában oktatják az adott képzettséget. (Javasoljuk, hogy minden induló képzettség egyben oktatott is legyen!) Az így kapott Kp értéket kell 0,5-el megszorozni, hogy megkapjuk az ebből származtatott IAP-ot. Iskola által biztosított induló képzettségek közt nem lehet 5. fokú képzettség, továbbá 4. fokúból is legfeljebb 4 kategóriányi lehet, ám az is csak nagyon indokolt esetben.

2. Oktatott képzettségek Kategória értéke

Második lépésben össze kell számolni azoknak a képzettségeknek a Nehézségi kategória értékét, amelyeket már induláskor (1. Tsz-en is) oktatnak az adott iskolában. Ezt követően az így kapott összeget 0,25-el kell szorozni ahhoz, hogy megkapjuk az ebből származtatott IAP-ot. Egyazon képzettség több verzióját - a Tapasztalati mágia és a Pszi kivételével - csak egyszer kell beszámítani. *Pl.: Fegyverhasználat, Művészet, Szakma, Nyelvtudás, Kultúra, Helyismeret, Állatismeret, stb.* Ha van olyan képzettség, melyet az iskolában csupán 3. fokon oktatnak, akkor azok kategóriaösszegének csak a háromnegyedével (75%), ha van olyan, amit 2 fokon oktatnak, akkor azok kategóriaösszegének felével (50%) kell számolni.

3. Induláskor kapott Hátterek

Ha az iskola induláskor valamilyen Háttérrel automatikusan biztosít, akkor a Háttér pontértékének tízszeresét kell IAP növelő tényezőként beszámítani.

Az 1-5 közt változó pontértékű Mágia tagadás Háttérrel, mivel az negatívumokkal is jár, 1-es pontértékű Háttérnek kell tekinteni az IAP kiszámítása során.

4. Iskolától kapott Fegyver és felszerelés

Ha az iskola induláskor valamilyen fegyvert vagy felszerelést biztosít tagjainak, akkor annak IAP növelő hatása van. Az alábbi irányszámok veendő figyelembe ezen érték meghatározásához.

1 IAP – egy fegyver

2 IAP – több fegyver

4 IAP – nem nehéz páncélzat és fegyverzet

6 IAP – nehéz páncélzat (fél- vagy teljes vért), fegyverzet, ló

A fenti értékek közönséges anyagból készült, minden különleges képesség nélküli fegyverekre és felszerelési tárgyakra vonatkoznak. Amennyiben nem ilyen felszerelést biztosít az iskola, akkor az egyedi elbírálást kíván.

5. Társadalmi megbecsülés, tekintély

Az iskola tagjainak kijáró társadalmi megbecsülésnek, tekintélynek pontértéke a következők szerint alakul.

A papok társadalmi megbecsülését és égi patrónusuk követőinek jelentőségét szimbolizáló pontérték 8 IAP, a hétköznapi emberektől kissé távolabb lévő harcias paplovagoké 6 IAP.

Az Ynev szerzte elismert és nevezetes varázslórendek tagjainak tekintélyt szimbolizáló pontérték 8 IAP, a többi kevésbé ismert varázsló hatalmának kijáró, valamivel csekélyebb tisztelet 6 IAP-ot jelent.

6. Induláskor vagy azt követően kapott különleges Képességek és speciális Előnyök

Az egyes iskolák által biztosított Előnyöknek a pontértékét minden esetben egyedileg kell elbírálni. Ám nagyon fontos, hogy minden ilyen Előnyért legalább 1 IAP-ot kell felszámítani. Ha a karakter „választhat” az iskola több egymást kizáró Előnye közül, akkor a legmagasabb IAP értékű Előnnyel kell számolni az iskola KAP értékének meghatározásakor.

Az induláskor kapott speciális Előnyök és Képességek, minden esetben IAP növelő tényezők, melyek sok esetben egyedi elbírálást kívánnak. Az alábbi irányszámok veendő figyelembe ezen Előnyök IAP érték meghatározásához, amely elsődlegesen az Előny gyakorlati hasznától függ.

2 IAP – elenyésző előny (*Pl.: az amazon hazugság érzékelése, ÚTK 40. old. II.*)

4 IAP – esetleges előny (*Pl.: a Kobrák klánjának gondoskodása, ÚTK 64. old. I.*)

6 IAP – komoly előny (*Pl.: az Aschaon tűzmesterei tetoválásai, ÚTK 121. old. IV.*)

8 IAP – jelentős előny (*Pl.: a kardművész Shien-su stílusa, ÚTK 81. old. II.*)

10 IAP – rendkívül nagy előny, már felér egy 1 pontos Háttérrel (*Pl.: a dorani varázsló botja, ÚTK 129. old. I.*)

Későbbi Tsz-en kapott Előnyök és Képességek esetében szintén a fentiek szerint kell meghatározni az Előny IAP értékét, ám minden Tsz után, amit várni kell a karakternek az Előny megjelenéséig, le lehet vonni egy-egy pontot az IAP értékből. *Pl.: a bárdok 3 Tsz-től képesek megállapítani egy tárgy mágikus mivoltát. Ez esetleges előnynek számít (4 IAP), de 2 db Tsz-et várni kell a bárdnak, hogy e Képességhez hozzájusson. Ezért $4-2=2$, vagyis 2 IAP a bárd számára ez a Képesség.*

Későbbi Tsz-en oktatással biztosított képzettségek esetében a 2. pontban meghatározott módon ki kell számítani a képzettségek kategóriájának összértékét. Ezt követően a kapott összeget annyival kell osztani, amennyi szintet várni kell a karakternek az adott képzettség(ek) oktatására. *Pl.: a Szürkecsuklyások 5. Tsz felett, vagyis 6. Tsz-en részesülnek az összes szociális képesség oktatásában. Ez azt jelenti, hogy a képzettségek kategóriáinak összértékét 5-el kell osztani.* Fontos felhívni a figyelmet, hogy ha egy iskola egy teljes képzettség osztályt (*Pl.: Alvilági képzettségek*) biztosít egy adott szinttől, akkor az adott képzettségosztály azon képzettségeit, melyeket az iskola már korábban is oktatott, nem kell a kategória összértékébe beleszámolni. Szintén fel kell hívni a figyelmet a 4. foknál alacsonyabb szinten oktatott képzettségekre, melyek esetében a 2. pont szerint kell eljárni. *Pl.: A Szürkecsuklyások 5. Tsz felett 3. fokú Oktatásban részesülhetnek a Szociális és Tudományos képzettségekben, akkor mivel számukra már több ilyen képzettség elérhető volt korábban, csak $(7+28) 35$ kategóriányi új képzettséget kapnak. De mivel csak 3. fokon oktatják ezeket ezért $35*0,75=26$ kategóriával kell számolni. Tehát ennek végső IAP értéke $26*0,25=7$ (lásd 2. pont).*

Későbbi Tsz-en automatikusan biztosított Hátterek IAP értékének meghatározásakor, az adott Háttér pontértékének tízszereséből minden olyan Tsz után, melyben még nem kapja meg a karakter a Háttér, annyi pontot kell levonni, ahány pontértékű volt maga a Háttér. *Pl.: a Manalátó (2) Háttérrel biztosítja az iskola a 4. Tsz-től. Akkor ez azt jelenti, hogy a Háttér pontértékének tízszereséből (ami 20) minden Tsz után (ami 3 db Tsz) amíg várni kell a Háttérre le lehet vonni a Háttér pontértékét (tehát 2 pontot). Azaz $20-(3*2)=20-6=14$, vagyis 14 IAP a Manalátó (2) Háttér, ha az iskola 3. Tsz után biztosítja tagjainak.*

Későbbi Tsz-en kapott fegyver vagy felszerelési tárgy IAP értéke úgy határozható meg, hogy a fenti 4. pont szerint meghatározzuk a felszerelési tárgy értékét, majd csökkentjük annyi ponttal, ahány Tsz-et várni kellett a felszerelési tárgyra. *Pl.: ha egy iskola tagjai 5. Tsz-en kapnak egy mágikus kardot (kb. 4 IAP), akkor erre 4 Tsz-et kell várni, vagyis 4-el kell csökkenteni az IAP értékét, de ahogy a 6. pont elején is szerepel, egyetlen Előny értéke sem mehet 1 IAP alá, ezért az érték 1 IAP lesz.*

7. Induláskor vagy azt követően jelentkező különleges Hátrányok (opcionális)

Egy iskola, rend vagy klán IAP értékének kiszámításakor az iskola, rend vagy klán hátrányait, hibáit, hiányosságait opcionálisan, mint IAP csökkentő tényezőt lehet figyelembe venni. Fontos megjegyezni, hogy ennek a lehetőségnek a túlzott és helytelen alkalmazása veszélyeztetheti az iskolák közti egyensúlyt. Ezért javallott, hogy a kapott képzettségekből, az oktatott képzettségekből, illetve a Hátterekből származtatott IAP-ot semmilyen körülmények közt ne csökkenthessék ezek a Hátrányok. A Hátrányok IAP értékének meghatározásához az Előnyöknél (6. pontban) ismertetett eljárást kell alkalmazni. Az iskolák szinte sosem produkálnak akkora Hátrányt tagjaiknak, amelynek IAP-ban kifejezett alap értéke meghaladja a 8 IAP-ot.

Ha egy iskolában az alapkaszthoz képest nem nyújtanak valamit, akkor az nem Hátrány. Ugyanakkor azt a nem biztosított tényezőt nem kell figyelembe venni az IAP összegének meghatározásakor.

ISKOLÁN, RENDEN VAGY KLÁNON KÍVÜLI KARAKTERALKOTÁS

Mester Háttér (1-4 KAP)

A játékosok, amennyiben nem kívánják egy iskola, rend vagy klán tagjaként indítani karakterüket, módjukban áll ettől eltekinteni. Ám ha mégis olyan tudásra vágnak (pl. III. és IV. Kategóriába sorolt képzettségek), melyet egy közönséges ynevi halandó önállóan képtelen elsajátítani, akkor lehetőségük van rá, hogy egy vagy több mestertől (mentortól, oktatótól) sajátítsák el ezt a tudást. Ehhez a mester(ek) nyújtotta lehetőségeket a fenti metódus szerint kell meghatározni, figyelembe véve minden fent említett megkötést. A mester(ek)től származtatott tudás sosem lehet olyan mélységű, mint az iskolában elsajátított. Ezért ez a karakter maximum 60 Kp-nyi képzettséget birtokolhat és maximum 50 kategóriányi oktatásban részesülhet induláskor. Továbbá a Mester Háttér nem adhat semmilyen előnyt (kivéve Bárd tárgyazonosítás) vagy Háttérrel (ha indokolt ezt a karakternek magának kell felvenni). A Mester KAP értéke 1-4 között lehet!

EGYSZERŰSÍTETT METÓDUS

Az egyszerűsített metódus azért került megalkotásra, hogy segítségével még a fentieknél is könnyebben (kizárólag összeadás és kivonás segítségével) lehessen iskolát, rendet, klánt vagy mestert alkotni. Ezzel együtt ez a metódus nem annyira részletes, mint az előző, bár általában azzal megegyező (esetenként 1 KAP-al drágább) KAP költséget határoz meg az adott iskolák kapcsán. Ennek okán csak végső esetben javasolt a használata.

Lényegét tekintve, az előző metódussal szemben ez egy keretet ad meg attól függően, hogy az iskola, rend vagy klán alkotója koncepciójában mire hány KAP-ot szán. Így az iskola KAP értéke az alábbi négy tényező összevont KAP értékével lesz egyenlő.

1. Induló képzettségek Kp értéke (minden kizárólagosan erre költött 1 KAP = 20 Kp)

Az iskola által 1. Tsz-en biztosított képzettségek Kp értékét lehet ebből a keretből megvásárolni. Az egyes képzettségek esetében az oktatás előnyeit is figyelembe kell venni, amennyiben az iskolában oktatják az adott képzettséget. (Javasoljuk, hogy ez így legyen!) Az iskola által biztosított induló képzettségek közt nem lehet 5. fokú képzettség, továbbá 4. fokúból is legfeljebb 4 kategóriányi lehet, ám az is csak nagyon indokolt esetben.

2. Oktatott képzettségek Kategória értéke (minden kizárólagosan erre költött 1 KAP = 40 Kategória)

Az iskola által 1. Tsz-en oktatott képzettségek Nehézségi kategóriájának összértékét lehet ebből a keretből megvásárolni. Egyazon képzettség több verzióját - a Tapasztalati mágia és a Pszi kivételével - csak egyszer kell megvásárolni.

Hogy e fenti két keret határai ne legyenek ilyen merevek, mód van arra, hogy egyetlen ezekre költött KAP-ot megosszunk a két tényező között. Ez az 1 KAP egyenlő +15 Kp-nyi képzettség és +10 Kategória; vagy +10 Kp-nyi képzettség és +20 Kategória; vagy +5 Kp-nyi képzettség és +30 Kategória. Ha szükséges, ennél kisebb léptékű megosztás is elképzelhető, hisz mint látjuk 1 Kp-nyi képzettség egyenlő 2 Kategóriával. Tehát lehetne mondjuk +19 Kp és +2 Kategória; vagy +1 KP és +38 Kategória is.

3. Induláskor az iskolától kapott Hátterek (az adott Háttér KAP költsége az ÚTK-ban megtalálható)

4. További Előnyök KAP-ban kifejezett értéke

Három fajta előnyt kell megkülönböztetnünk: Nagy, Közepes és Kis előnyöket. Az iskola megalkotása során felmerülő Előnyöket e három kategóriába kell besorolni. Az Előnyök lehetnek különleges képességek, fegyverek és felszerelések, vagy a további szinteken kapott Hátterek illetve oktatott képzettségek. E különféle előnyöknek a pontértéke általában 0-tól 3-ig terjedhet az alábbiak szerint.

Nagy előny: pontértéke, ha 1-5. Tsz. között kapja meg a karakter 3 pont, ha 6-10. Tsz. közt 2 pont, 10. Tsz. felett 1 pont.

Ilyen például: a dorani varázslóbot; a kardművész Shien-su stílusa; egy további szinten kapott Háttér

Közepes előny: pontértéke, ha 1-5. Tsz. között kapja meg a karakter 2 pont, 5. Tsz. felett 1 pont.

Ilyen például: nehéz páncélzat és fegyverzet; az Aschaon tűzmesterei tetoválásai

Kis előny: pontértékével csak akkor kell számolni, ha több van belőle. Minden második Kis előny jelent 1 pontot.

Ilyen például: nem nehéz páncélzat és közönséges fegyverek; egy további szinten oktatott max. 20 kategóriányi képzettség

Előnyök összevont pontértéke:	0-2 pont	3-5 pont	6-9 pont	10-13 pont
Iskola KAP értékének növekedése:	0	+1 KAP	+2 KAP	+3 KAP

Hogy az ÚTK-val és az Összetett metódussal is összhangban maradjon ez a rendszer, a papok és neves varázslórendek tekintélyét Nagy előnynek, a paplovagok és a kevésbé híres varázslórendek tekintélyét Közepes előnynek kell tekinteni.

Abban a ritka esetben, ha nem 1. Tsz-en egy olyan Háttérrel nyújt Előnyként az iskola, amely alapesetben nem 1 KAP-ba kerül (pl.: *Manalátó*), akkor annak a pontértékét többszörösen kell felszámítani (a *Manalátó* 3 esetében például a háromszorosát).

Az esetleges (kizárólag opcionálisan figyelembe veendő) Hátrányokat az e pontban említett módon, az Előnyökhöz hasonlóan kell figyelembe venni. Ezek a Hátrányok, kizárólag a kapott Előnyök pontértékét képesek mérsékelni. Az iskolák szinte sosem okozhatnak Nagy hátrányt tagjaiknak.

HARCOS alap	4	PAPLOVAG	
Amazon	6	Darton	8
Barbár	6	Domvik	9
Erigowi számszeríjász	4	Dreina	8
Siedon	5	Aranykör (Krad)	8
Predoci vértés	5	Ranagol	8
		Főnix (Sogron)	8
		Bosszúangyal (Uwel)	8
LOVAG alap	6	BOSZORKÁNY alap	6
Feketerend	8	Liviniai Gyülekezet	7
Marico con Rabora	7	Maida Saluquas	7
Shadoni Első Arc	8	Stella Prosylen	8
Shadoni Második Arc	7	Alidaxi boszorkányrend	7
Shadoni Harmadik Arc	8	Ezer Fátyol Nővérei	7
Shadoni Negyedik Arc	8		
Shadoni Ötödik Arc	7	BOSZORKÁNYMESTER alap	6
Shadoni Hatodik Arc	7	Aszisi Vérkelyhesek	9
Erigowi Krad	8	Ascens Morga	8
		Hergoli Villámmester	8
FEJVADÁSZ		TÚZVARÁZSLÓ ordani	8
Harcos alap	7	Renegát	7
Orgyilkos alap	8	Aschaon Tüzmesterei	8
Felderítő alap	8		
Testőr alap	7	VARÁZSLÓ alap	9
Vértestvér*	7, 8, 8, 7	Lar-Dori	10
Anat-Akhan*	7, 8, 8, 7	Pyarroni	10
Ikrek*	7, 8, 8, 7	Dorani	10
Embervadászok*	7, 8, 8, 7		
		*a klán KAP értéke a közvetlenül felette megadott „alap” iskolák sorrendjében értendő	
TOLVAJ alap	5		
Zsebes alap	5		
Hamisító alap	6		
Besurranó alap	6		
Kobrák*	6, 6, 6, 7		
Talavar csodaművesei*	6, 6, 7, 7		
Szürkecsuklyások*	5, 6, 6, 6		
		Azért, hogy biztosíthassuk az Új Törvénykönyvben megjelent iskolák közötti egyensúlyt, az egyes iskolák KAP-költségét a fentiek szerint érdemes módosítani. Hiszen az alkotók által oly sokszor hangoztatott matematikai egyensúlyt csak ebben a formában lehet – az Új Törvénykönyv alapkoncepciójába beilleszthető módon – garantálni.	
BÁRD alap	5	Ezen új értékek meghatározásához a fentebb bemutatott részletes Iskolaalkotó metódus került alkalmazásra, mely módszerrel gyakorlatilag bármilyen klán, rend, iskola vagy mester Háttér KAP értéke könnyedén kiszámítható.	
Aszisi Énekmondó	5		
Lombhullás Árvái	6		
Vándorló dalnok	5		
Sötét bárd	5		
HARCMŰVÉS			
Shien-ka-to	7		
Dart-nid-kinito	6		
Avad-ka-kinito	7		
Nisen-nid-to	7		
Udvari Kardművész	9		
Harc útja Kardművész	8		
PAP			
Domvik	7		
Ranagol	7		
Arel	7		
Kyel	8		
Sogron	7		
Tharr	7		