



3. FEJEZET

Karakteralkotás

**A következőkben részletezzük a karakteralkotás menetét.
A Kalauz feladata, hogy ehhez minden Játékosnak adjon egy karakterlapot,
amely a könyv végén található.**

Fiatals (5-6 éves) Játékosok számára a 3-6. lépések kihagyhatóak a karakteralkotás folyamatából. Náluk a Kalauznak inkább a szerepjátékra érdemes összpontosítani, és nem a karakterépítésre, fejlesztésre. Amíg vannak zsetonjaik, szabadon cselekedhetnek a játék során.

A karakteralkotás lépései

- 1. Válassz egy arcképet és egy nevet**
- 2. Válassz zsetonokat**
- 3. Válassz egy Tulajdonságot**
- 4. Érmék kiosztása**
- 5. Kiskedvenc kiválasztása**
- 6. Felszerelés vásárlás**



1. Válassz egy arcképet és egy nevet

A könyv végében több karaktert ábrázoló zseton található, melyekből a Játékosok választhatnak. Az általuk kitalált nevet felírhatják a karakterlap tetejére, a saját nevük alá.



2. Válassz zsetonokat

A kezdetkor minden Játékos kiválaszthat 10 Jellemző zsetont, olyan variációban ahogy szeretné. Például ha egy Játékos úgy dönt, hogy neki 4 Segítőkészség és 6 Eszesség zseton kell, akkor azokat veheti át a Kalauztól. Ha nincs kinyomtatott zseton, akkor ezt fel kell írnia a megfelelő helyre a karakterlapon.

Ilyenkor nem árt, ha a Kalauz emlékezteti a Játékosokat, hogy azokkal a Jellemzőkkel, ahova nem raktak zsetont, nem kezdeményezhetnek cselekvést.

3. Válassz egy Tulajdonságot

A Játékos által kiválasztott, különleges kezdeti tulajdonság mellé magasabb szinteken elérhetővé válnak továbbiak is (lásd **Tapasztalat és szintlépés** 24. oldal).

4. Érmék kiosztása

Csillagrév hivatalos fizetőeszköze az érme, melyből minden Játékos Karakter legalább 5-tel kezd. A pontos értéket a Kalauz dönti el. Egy együléses kaland esetében a Kalauz nyugodtan adhat akár 20 érmét is, hogy a Karaktereknek széleskörűbb választási lehetősége legyen. Amennyiben egy hosszabb kalandsorozat van készülóban, jobb, ha 5 érmevel kezdenek a Játékosok, és fokozatosan gyűjtenek egyre többet kalandjaik során.

5. Kiskedvenc kiválasztása

A Kiskedvencek barátságos Lények, akik a Karakterek segítőitársai, és tanácsadói kalandjaik során. Különleges előnyökkel ruházzák fel gazdáikat, melyek leírásai megtalálhatók a Kiskedvencek bekezdésnél a 15. oldalon. A Játékosnak nem kötelező Kiskedvencet fogadnia, de ha megteszi, akkor egyszerre csak egy lehet vele.

6. Felszerelésvásárlás

A felszerelés vásárlása jó lehetőség a Játékosok számára az érmék felhasználására, és hogy dinamikusan növeljék Karakterük erejét a kalandjaik során. A játék kezdetén megvásárolható tárgyak a Felszereléslistán, a 18. oldalon találhatóak. Egy Karakternél egyszerre csak öt tárgy lehet. A Hátizsák vagy Bűvös Málha növelheti ezek számát.



A Felszerelés megvásárlása nagyon jó példa a Játékosok számára, hogy Csillagrév világán tényleg azt tehetnek, amit csak szeretnének, oda mehetnek és azzal ismerkedhetnek meg, akivel csak akarnak. A Csillagrév Felszerelés Bazár remek hely arra, hogy a Játékosok megtaláljanak mindent, ami csak a Felszereléslistában szerepel. Miután felvették a kezdő érméiket, a Kalauz szabadon engedheti őket vásárolni a városban.

Tulajdonságok

A játék kezdetén minden Játékos Karakter választhat egyet az itt felsorolt tulajdonságok közül. Később még lesz lehetőségük újabb tulajdonságokra szert tenni (lásd a **Tapasztalat és Szintlépés** táblázatot, 24. oldal).

A Tulajdonság használata egy egész kört igényel. Egy körökre osztott találkozás alkalmával a Játékos teljes köre erre megy el, míg nem folytonos cselekvések esetén, a Játékos szabadon használhatja, megkötések nélkül.

★ Röntgenlátás

Átlátsz minden 1 méternél vékonyabb falon.

★ Védelem

A Lények által okozott hatások téged nem érintenek.

★ Dzsinn

Megidézél egy mindent tudó Dzsinnt, aki őszintén válaszol egy kérdésedre. Egy kérdés egy Eszesség zseton.

★ Lebegtetés

Képes vagy élettelen tárgyak mozgatására az elméddel (50kg vagy kisebb súly).

★ Zúzás

Bármely ajtó, láda, doboz vagy egyéb, kisebb méretű tárgy széttörése.

★ Álca

Felveszed egy általad választott NJK alakját, aki méretben megegyezik veled. Csak a kinézetét kapod meg, a képességeit nem.

★ Erős

+2-t kapsz minden Szívósság próbára. A Tulajdonság használata nem kerül körbe, és mindig aktív.

★ Ravasz

+2-t kapsz minden Eszesség próbára. A Tulajdonság használata nem kerül körbe, és mindig aktív.

★ Ügyes

+2-t kapsz minden Sompolygás próbára. A Tulajdonság használata nem kerül körbe, és mindig aktív.

★ Szemfényvesztés

Képes vagy létrehozni bárminek az illúzióját, melynek hatóideje egy perc.

★ Zavar

Három Eszesség zseton elköltésért bármely Lényt képes vagy összezavarni. Amennyiben egy siker elegendő a Lényvel szembeni győzelemhez, úgy nyertél. Ha kettő vagy több sikerre van szükség, a Lény a következő körben valami teljesen kiszámíthatatlan és őrült dolgot tesz.

★ Térkapu

Te és társaid képesek vagytok egy általatok már meglátogatott helyre ugrani Csillagréven.



Kiskedvencek

Különleges erővel felruházott segítők. Segítenek a Játékos Karaktereknek leküzdeni az akadályokat, tanácsokkal látják el őket, és választásokat könnyítenek meg, ha épp megakadtak a kalandok során.

A Kalauz feladata kijátszani a Kiskedvenceket. Nekik is vannak saját gondolataik és érzéseik, így előfordulhat, hogy nem értenek egyet a gazdáikkal, de mindig azon vannak, hogy segítsék őket.

A JK-knak egyszerre csak egy Kiskedvencük lehet. Ha a Játékos úgy dönt, hogy új Kedvencet fogad, a régi világgá megy.

Rágcsa

Ára: 1 érme

+1 Segítő-
készség
zseton



Trió

Ára: 1 érme

+1 Eszesség
zseton



Virgonc

Ára: 1 érme

+1 Sompolygás
zseton



Bikuci

Ára: 1 érme

+1 Szívósság
zseton



Ékkőbogár

Ára: 5 érme

+1 Szívósság
zseton

Minden
szintlépéskor
3 érme értékű,
apró ékkövet
készít.

