

# Karakteralkotás

*avagy*

*„Vérbeli Kalandozó nem keresi a kalandot: A veszély úgysis megtalálja őt” (Gorviki vér)*

## Előszó

A Lumina Cornu klub – Kalandozok.hu együttműködésében megrendezésre kerülő harmadik rendezvény karakteralkotási rendszere az újdonsült játékosok számára teljesen megegyezik az előző közös rendezvényünk karakteralkotásával. Azon játékosoknak azonban, akik legutóbbi rendezvényünkön is részt vettek, lehetőséget biztosítunk rá, hogy folytassák karakterük történetét. Számukra az utolsó két oldalon mellékelt kiegészítés is engedélyezett.

A karakteralkotás során minden játékosának egy karaktert kell megalkotnia a rendelkezésére álló pontkeretből. A kalandozók jól ismert hősök, melyhez a háttérrel már 3000 megszerzett tapasztalati pont biztosítja. A játékos ennél eggyel sem oszthat el többet, és a karakteralkotás során sem nyerhető sehonnét több Tp! Az el nem költött Tapasztalati pontok a karakteralkotási folyamat végeztével elvesznek.

## Karakteralkotásban Engedélyezett Szabálykönyvek (KESZK)

*Első Törvénykönyv*

*Második Törvénykönyv*

*Harcosok, Gladiátorok, Barbárok*

*Papok, Pappalvagok 1, 2 (a korábban megjelent papot, pappalvagot ez alapján kérjük)*

[Kalandozók Kézikönyve](#) (az idén engedélyezett Rúna cikkek letölthető jegyzéke)

Továbbá alkalmazzuk 10. képességnek az ÚT-ből ismert **Érzékelést**.

## Karakteralkotás – 1. lépés: Háttér

A 3-6 főből álló csapat tagjai egy jól összeszokott, összetartó kalandozó csapatot alkotnak.

## Karakteralkotás – 2. lépés: Kaszt és szint

Az egyes karakterek kasztjának meghatározásakor a KESZK-ben szereplő lehetőségek közül válogathattok. **Fontos kitétel azonban, hogy az eddigektől eltérően a varázsló kaszt nem játszható ez alkalommal!**

A Tapasztalati szintre a rendelkezésekre álló pontkeretből költhettek. (Vigyázat! ETK elírások!) A többkasztú karakterek indítását (tehát sem a váltott-, sem az ikerkasztot) nem engedélyezzük az idei verseny során.

## Karakteralkotás – 3. lépés: Faj

**A játszható fajok és Tp költségük lentebb olvasható.** Természetesen a faj-kaszt párosításokból csak az I és az I\* jelűek választhatóak.

**A játszható fajok Tp-költsége:**

0 Tp: ember  
75 Tp: félelf, törpe, udvari ork  
100 Tp: elf, wier  
175 Tp: khál, dzsenn

## **Karakteralkotás – 4. lépés: Képességek**

Minden karakter tíz képességgel rendelkezik, azaz használjuk a tizedik, Érzékelés képességet is!

**Érzékelés:** Amazon, Bajvívó, Barbár, Bárd, Pap, Paplovag, Sámán,  
Szerzetes: K10+8  
Fejvadász, Tolvaj, Harcművész, Kardművész: K6+12  
Minden más kaszt: 2K6+6

Minden karakter a kasztjának megfelelő (hozzávetőleg átlagosan kidobható) képességértékkel rendelkezik.

Azt, hogy pontosan mennyi ez az érték, a dobáskódból lehet megállapítani.

3K6-1	9		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				

Ha egy adott karakter képességének értékét a játékos növelni kívánja, megteheti. Minden erre költött 40 Tp-ért egy ponttal növelheti a dobáskód alapján kapott értéket. Különleges felkészítéshez 120 Tp-t szükséges pontonként. (Tehát például: K6+12+kf dobáskód esetén 20-as főértékhez:  $2 \times 40 + 2 \times 120 = 320$  Tp-t szükséges költeni.)

Mód van arra is, hogy a játékos átlag alatti képességgel rendelkező karaktert alkosson, ám az így elvett pontok maradéktalanul elvesznek, és máshol fel nem használhatóak.

További jellemző, hogy a kormódosítókkal nem kell számolni, azok csupán a kaszt minimum/maximum értékének meghatározásakor veendő figyelembe.

A faji módosítók a szabálykönyvekben leírtaknak megfelelően alkalmazandóak, továbbá a kaszt minimum/maximum értékének meghatározásakor is figyelembe veendőek.

## **Karakteralkotás – 5. lépés: HM, Ép, Fp, Kp, Mp, Pszi-p és %**

Kaszttól függetlenül, minden karakter már első szinten megkapja a szintenkénti HM-et, Fp-t, és Kp-t, valamint a szintenkénti %-ot is (ahol ez értelemszerű). Természetesen a szintenkénti Mp-t és Pszi-pontot nem kapja meg a karakter az első szinten. Dobások esetén K6-os dobás 6-osnak számít.

## Karakteralkotás – 6. lépés: Képzettségek

Amit a karakter alapból (Kp költsége nélkül) megkap: az egy Nyelvismeret (anyanyelv) Af (5), továbbá a Kultúra (saját kultúrkör) Af, illetve Helyismeret (saját lakhely) 60%.

Képzettségek felvétele: ha valaki már ismer egy képzettséget Af-on, és el akarja sajátítani Mf-on, akkor csak a különbség értéket kell kifizetnie.

Vannak képzettségek, melyek ismétlődnek, mégis ütköznek egyes engedélyezett szabálykönyvekben. Jogosan felmerül hát a kérdés, hogy melyiket használjuk. Például:  
Hadvezetés (HGB) / Hadvezetés (ETK) Erdőjárás (HGB) / Erdőjárás (ETK)  
Emberismeret (MTK) / Lélektan (PPL1) Mechanika (MTK) / Mechanika (PPL1)  
Festészet, rajzolás (MTK) / Rajzolás (PPL1), Festészet (PPL1)  
Helyismeret (PPL1) / Helyismeret (MTK)  
Az ilyen esetekben az itt első helyen leírt szabálykönyvnek megfelelő képzettségeket használjuk. Aki akarja, vagy azt kapja meg, természetesen választhatja a másik képzettséget.

Az MTK-ban szereplő Éberség/Észlelés és a Követés/Lerázás képzettségek nem választhatóak, mert helyettük az Érzékelés képesség van használatban.  
A százalékos képzettségekhez az ügyesség 10 feletti része hozzáadódik. (Akinak nincs felvéve zsebmetszés, annak is van például – 13-as ügyesség esetén – 3 % esélye a sikerre.)

## Karakteralkotás – 7. lépés: Felszerelés, vagyon és mágikus tárgyak

**Minden karakter a Tapasztalati szintjével megegyező számú aranyból vásárolhatja meg az induló felszerelését.** Ezen felül minden vagyonra költött 5 Tp egy arannyal növeli meg a karakter rendelkezésére álló keretet. **Fontos kikötés, hogy a játék kezdetén minden karakter legfeljebb annyi arany értékű kézpénzzel rendelkezhet, amennyi a Tapasztalati szintje.**

**Minden karakter kasztjától függően ingyenesen megkap néhány jellemző tárgyat:**

Harcos: egy rend fegyverzet

Gladiátor: egy rend fegyverzet

Fejvadász: egy rend fegyverzet

Lovag: lovagi fegyverzet

Amazon: egy rend fegyverzet

Bajnívó: egy rend fegyverzet

Barbár: egy rend fegyverzet

Tolvaj: tolvajfelszerelés

Bárd: főhangszer

Pap: egy rend fegyverzet, szent szimbólum

Paplovag: lovagi fegyverzet, szent szimbólum

Harcművész: semmi

Kardművész: slán kard

Szerzetes: semmi

Boszorkány: 5 adag hatalom itala

Boszorkánymester: 5 adag hatalom itala Sámán: sámánruházat és sámántárgyak

Tűzvarázsló: egy rend fegyverzet

**Egy rend fegyverzet:** az iskolára jellemző átlagos minőségű és közönséges anyagú fegyver (vagy fegyver + kiegészítőfegyver), továbbá ha ez ott általános, akkor egy jellemző vért (ára maximum 80 arany, anyaga közönséges fém)

**Lovagi fegyverzet:** a rendre jellemző átlagos minőségű és közönséges anyagú fegyver + kiegészítőfegyver, továbbá egy jellemző vért (ára maximum 200 arany, anyaga közönséges fém)

Minden további felszerelést meg kell vásárolni a fentiek alapján kiszámított keretből.

Az árak meghatározásában a KESZK-ben található információk veendőek figyelembe. A felszerelési tárgyak ára, attól függetlenül, hogy a karakter képes-e azt elkészíteni vagy sem, egyforma.

### **Kiegészítő árlista**

Gladiátor vért (25a), Kráni vért (60a), Kardművész vért (35a), Alkarvédő (5e), Alkar- és lábszárvédő (1,5a); Harcművész fegyverek: khot (2a), khiel (4a), khrin-kaó (3a), sho-khot (2,5a), sryn-tőr(2a), horgaskard (30a), sai (3a), tonfa (1a), hagai (2,5a), lánco sarló (2,5a), acélkorbács (10a), nunchaku (3a), vaskígyó (3a), többrészes bot (10a); Főnix: 3/1-es sodronyng (40a), 4/0-s sodronyng (60a); Tűzvarázsló (Pusztító tűz útja) pikkelyvért (200a); Khál fegyverzet: harak acélbőr (40a), Ghon-szarvkard (10a), Rakhur-tőrkarom (4a), Khriga-egykezes szarvkard (5a); Meneth (15a), Emeril kard (2a), Pusztító Erő Útja papnőinek kardja (2,5a), Arcnélküli Hatalom papnőinek áldozótőre (5e), Hadijogar (1a), Rackla háta (5a), Kapcsolat tükre-Ellana (10a), Íjvessző (5r); Nyílpuska lövedék: kézi (50r), kahrei (2e), könnyű (20r), nehéz (40r), shadoni (1e)

Amennyiben a játékos szeretné, úgy a karaktere rendelkezhet abbitacél fegyverrel is. E fém fegyverek ára a hagyományos fegyverekének tízszerese. Az STP-jük a közönséges anyagú fegyverekének másfélszerese, de az adott fegyver harcértékeire nincs hatással. Ellenben megilletik az abbitacél kapcsán létező játéktechnikai előnyök, pl.: villámmágia, elementálok stb.

Az ETK 402. oldalán szereplő táblázatban lévő pénzértékek kétszereséért vásárolható 1 karátnyi mágikus tisztaságú drágakő. Nem mágikus drágakövek esetén a táblázatban található érték felével kell számolni.

### **Karakterek közötti pénzforgalom**

A csapat tagjai között már a karakteralkotási időszakban is lehetséges a pénzáramlás, így már karakteralkotási időszakban is átadhatók anyagi javak. Amennyiben szeretnék élni a lehetőséggel, úgy a karakterlapra vezessétek fel melyik karakternek (Játékos + Karakter név), mekkora összeg került átadásra és átvételre. (Az átadott arany továbbra sem váltható vissza Tp-vé.)

### **Mérgek**

A mérgekeveréshez a kalandozok.hu mérgekeverő rendszerét kell használni. Az online verzió itt található: <http://kalandozok.hu/meregkevero/>

Kéretik a mérgeket ezzel az eszközzel megalkotni, és kellő részletességgel felvezetni a karakterlapra!

### **Varázstárgyak (tetoválások, varázsjelek stb)**

A varázstárgyak ára: a rá költött Mp x 2 arany + a varázstárgy előállítás (alapanyag) költsége.

## Előtörténet és Karakterleadás

A karakter és csapatelőtörténet terjedelmére nem kívánunk megkötést tenni. A tapasztalatok azt mutatják, hogy 1-2 oldal az adott karakterek, és pár oldal a csapatnak bőven elég, hogy a KM által is jól feldolgozható előtörténetmennyiséget készíthessék. Az összeszokott csapatok előtörténetét lehetőség szerint kérnénk úgy befejezni, hogy az P.Sz. 3692. Évben, Dreina tercében, a Fogadalmak havában érjen véget, Ghedorin (Ghed) kereskedő hercegség azonos nevű székvárosában – mivel az előző versenymodul ekkor és ott ért véget, és a mostani modul annak folytatása lesz.

Kérjük továbbá, hogy a versenynap kezdetére a karakterek papír alapon is legyenek elkészítve, hogy így képesek legyetek azt majd a Mesélőknek leadni! Köszönjük!

A csapatok egyes karaktereit és előtörténeteiket csapat szinten (!!!) egyben egy email-ben kell beküldeni, mégpedig **2018. Április 14. 23:59-ig** a következő címre: [lk2018@kalandozok.hu](mailto:lk2018@kalandozok.hu). A levél tárgyában a csapatotok nevét tüntessétek fel, a levél törzse tartalmazza a kalandozós nicknév, rendes név, karakternév listát. **A Karaktereket az alábbi linkről letölthető excele karakterlapon kérjük beküldeni:** [Karakterlap](#)

Kérjük a határidőt vegyétek komolyan. Amelyik csapat nem adja le a karaktereit/előtörténeteit időben, annak az első néhány óra játék helyett jó eséllyel karakteralkotással fog telni a KM által választott kaszt-faj kombinációkkal.

## Végszó

Kérdéseket, észrevételeket a rendezvény facebook-oldalán tudtok feltenni.

Üdv,  
A Kalandmesterek

## **Kiegészítés : Lehetőség a visszatérő játékosok számára**

Azok számára, akik részt vettek a korábbi eseményen (XI. Lumina Cornu Asztali Torna és III. Kalandozók Napja 2017) álljon itt ez a rövid összefoglaló, és egy alternatív karakteralkotás leírása:

A történet (*Gorviki sakk 3 lépésben*) a Pyarron szerinti 3692. Évben, Dreina tercében, a Fogadalmak havában játszódott a Kereskedő Hercegségekben, a Gorvikkal határos Ghedorinban és egy komoly politikai következményeket kiváltó hercegi mennyegző állt a központjában. A játék után összesítettük a csapatok döntéseit, eredményeit és ezek eredőjeként a következő "hivatalos" végkifejlett született meg: a ghedorini idős Kladuss con Waldrys Herceg áttért Ranagol hitére és sikeresen frigyre lépett Miraiz an Gormolli-val, Rokmund Hercegének (Dollano an Gormolli) húgával. Az áttérés miatt felkelést szító Dreina egyházat komolyan megrendszabályozták (vezetői életüket vesztették) és csak hajszálon múlt, hogy Dreina egyháza nem vesztette el minden befolyását, nem számolták fel kegyhelyeit (ez a Herceg diplomáciai érzékének volt inkább köszönhető). A Herceg öccse, aki korábban a felkelés oldalán állt, Tren con Waldrys életben maradt és most már a Herceget támogatja (bár ő nem tért át Ranagol hitére). P.sz. 3692. Évben Dreina tercében, az Esküvések havában a ghedorini sereg betör Gorvikba és Aquilona ellen vonul, miközben a rokmundi Herceg csapatai ugyanezt teszik a másik irányból (a rokmundiak komolyabb ellenállásba ütköznek, az aquilonai bíboros seregei rendesen megtizedelik őket). Azonban a hónap végére a szövetségesek, a ghedorini sereg és a rokmundiak Aquilla falai alatt állnak és megkezdődik a város ostroma. Mindeközben a többi gorviki hatalmasság tétlenül, sőt, kifejezett elégedettséggel szemlélik, ahogy Aquilona bíborosa saját lángoló városának falairól szórja az átkokat. A warviki bíboros még szerény támogatást is nyújt az ostromlóknak, némi ellátmány és gyógyítók (warviki Ranagol-papok) formájában. Az ostrom pedig elhúzódik, kegyetlenül próbára téve a csatározókat. Ranagolnak bőven van alkalma kirostálni a gyengéket...

Úgy gondoltuk, hogy a játékosok, akik a korábbi versenymodulban részt vettek és karaktereikkel a fenti helyzet kialakulásához fly módon hozzájárultak, hogy amennyiben a régi karaktereiket megtartják, némi jutalomban részesülhetnek. A jutalom 500 Tp formájában jelentkezik, ezt a Tp mennyiséget költhetik - a karakteralkotás szabályainak megfelelően - korábbi karakterik *továbbfejlesztésére*.

Három feltételnek kell így megfelelni azoknak, akik az 500 Tp jutalomra igényt tartanának (nem kötelező, ez csak egy opció, amivel a játékosok élhetnek): 1. Ugyanazt a karaktert kell hozni, mint korábban, azaz *Név, Faj, Kaszt, Háttér* megegyező kell legyen

2. Az új előtörténetbe írják bele valamilyen formában a korábbi versenymodul alatti történéseket, illetve a fent leírt következményeket (fontos kiemelni, hogy amennyiben a régi csapatuk teljesen

XII. Lumina Cornu Asztali Torna  
és IV. Kalandozók Napja 2018

más eredménnyel zárta a versenymodult, attól még jár a jutalom, de kreatív módon úgy kell újraértelmezni a történéseket, hogy az összhangban legyen a fent leírtakkal)

3. A jutalom karaktereknek jár, nem a játékosnak, nem a csapatoknak, tehát ha valaki új csapatban, de a régi karakterével jön akkor előfordulhat, hogy míg mások 3000 Tp-ből, addig ő 3500 Tp-ből gazdálkodik. Ha azonban új karaktert hoz, akkor ő is csak 3000 Tp-t használhat fel, mint bárki más.

Aki ezt a lehetőséget választaná, annak nincs más dolga, mint megnyitni a tavaly ősze készített karakterlapját, és azon eszközölni a változásokat, úgy, hogy a "Megmaradt Tp" mezőben esetében a mínusz ötszázas (-500) érték a megfelelő.

Biztos felmerül ezen a ponton a kérdés sokakban, hogy mennyire fog kötődni az új versenymodul a régihez. Anélkül, hogy a cselekmény fontos eseményeit elárulnánk, annyit lehet mondani, hogy "nagyon-nagyon laza szálakkal". Nem érdemes a korábbi versenymodul alapján "átalakítani" a karaktereket. Alkossatok hangulatos, szórakoztató, Dél-Ynev világába illeszkedő karaktereket, legyen ez a fő irányvonal. Mindenkinek jó karakteralkotást és bőséges ihletet kívánnak a Szervezők!