

Karakteralkotás

avagy

„Hősökre mindig szükség van”

Előszó

Az Első közös Lumina Cornu klub – Kalandozok.hu rendezvény karakteralkotási rendszerének alapját a Kalandozok.hu évek óta csiszolatott és használt rendszere adja. Ehhez létezik ugyanis egy karakterlap, melynek segítségével a karakterek elkészítése és ellenőrzése is egyszerű, a játékosok lehetőségei azonban a karakteralkotás során kellően tágak.

A karakteralkotás során minden játékosának egy karaktert kell megalkotnia a rendelkezésére álló pontkeretből. A kalandozók jól ismert hősök, melyhez a háttér 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, Papplovagok 1, 2 (a korábban megjelent papot, papplovagot 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.

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 veendőek 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 költése 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

Bajvívó: 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
Varázsló: varázslóbot (csak 3. Tsz.-től)

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-tór(2a), horgaskard (30a), sai (3a), tonfa (1a), hagai (2,5a), láncos sarló (2,5a), acélkorbács (10a), nunchaku (3a), vaskígyó (3a), többrészes bot (10a); Főnix: 3/1-es sodronyíng (40a), 4/0-s sodronyíng (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 szeretnétek 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.

Varázslóbot

Nem a Rúnás verziókat használjuk, hanem egy kevésbé komplikáltabbat, ami versenyen játszhatóbb. Játéktechnikailag: Fele annyi Mp tárolható a botban, mint amennyi a varázsló max. Mp-ja. A bot manája nem adható össze a varázslóéval, minden szempontból külön kezelendő. Botból való varázslás esetén a varázslási idő 1 körrel megnő. Bot feltöltése a varázsló saját manájából történik, ideje: 1 perc mana- pontonként. A bot mágikus tárgynak számít, és a személyes aurájához tartozik. Varázslóbotból való mana- kinyerés üteme (zavartalan koncentráció mellett): Tsz.-nyi Mp / kör.

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 előtörténeteket a P.sz. 3688-as évig (A Császári Koronai szerinti 3518-ig), az esős évszak kezdetéig (Fogadalmak, illetve Pókók haváig) kérnénk megírni, kitérve a karakterek közelmúltban elvégzett hőstetteire. A csapatelőtörténetnek tartalmaznia kell a csapat viszonyát Ynev főbb hatalmaihoz, elsősorban a kontinens északi féltékéjét tekintve (Vörös illetve Fekete Hadurak országai, akár általánosan, akár részletesen).

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 **2017. április 16. 23:59-ig** a következő címre: lk2017@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 játékülése játék helyett karakteralkotással fog történni a KM által választott kaszt-faj kombinációkkal.

Végszó

Kérdéseket, észrevételeket a rendezvény facebook-oldalán tudtok feltenni.

Üdv,
A Kalandmesterek