

NyT2012 - Versenyszabályzat

avagy

A Kalandmesterek rémálma

Előszó

A Nyári Tábor karakteralkotása idén sem lesz átlagos. Feltett szándékunk, hogy a jubileumi esemény apropóján egy új, a korábbiaknál sokkal szabadabb karakteralkotási metódust adunk a játékosok kezébe. Hisszük, nem éltek vissza vele túlságosan! :)

A karakteralkotás során a játékosnak ki kell számítania a karakterük Tápértékét. Ez az érték a végelszámoláskor a modulmegoldás során megszerzett pontokból majd levonódik. Végül a modulversenyt az a csapat nyeri, amely így a legtöbb pontot szerzi.

Tájékoztatásul elmondjuk, hogy a modulmegoldás során nagyságrendileg kb. 500 pontot lehet szerezni, melyből levonódik a csapat Tápértéke. Az a játékos, aki a 30 pontnál jelentősen többet költ karakterére, komolyan megnehezítheti majd csapata dolgát, ha a győztesnek járó dicsőségre és jutalmakra hajtanak. A tábor kezdetén minden csapat Tápértékét nyilvánosságra hozzuk.

Karakteralkotásra Javasolt Szabálykönyvek (KAJSZK)

Első Törvénykönyv, Második Törvénykönyv

Harcosok, Gladiátorok, Barbárok

Papok, Pplovagok 1, 2 (a korábbi TK-kban megjelent papot, ppplovagot ez alapján kérjük)

RUNA magazinok

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

Minden, ami nem szerepel a fent felsorolt könyvekben, az külön elbírálás alá esik, és mindenképp növeli a csapat Tápértékét.

Különleges kasztot és/vagy fajt kizárólag részletes indoklás és bemutatás után tudunk engedélyezni. Amennyiben a kérelmező nem tudja megfelelően igazolni, hogy főként a szerepjáték miatt kíván eltérni az engedélyezett könyvekben szereplő lehetőségektől, úgy azt nem fogjuk engedélyezni. Az engedély megadása után az összes csapattársának elküldjük a kérelmet, és ha egy héten belül egyikük sem emel kifogást a csapattárs karaktere ellen, kizárólag akkor engedélyezzük annak indulását. Az ilyen kérelmeket a karakterleadás címére juttathatjátok el, 2012. május 19-ig, mellékelve csapattársaitok e-mail címét. Fontos, hogy csapat nélküli játékosok – amíg nincs csapatuk – ne is akarjanak különleges kérelmeket elbíráltatni!

Karakteralkotás – 1. lépés: Háttér

Olyan összeszokott karakterekből álló kalandozócsapatot várunk, mely a p.sz. 3670-es évek első felében, Pyarron pusztulását megelőzően, a Dúlás ideje alatt, abban vagy annak közvetlen közelében “tevékenykedik”. Nem szeretnénk további követelményeket lefektetni, de javasoljuk, hogy tartózkodjatok a szélsőségektől.

Karakteralkotás – 2. lépés: Kaszt és szint

Az alábbi táblázat tájékoztat arról, hogy a karakter kasztjának tapasztalati szintje mit jelent a Tápérték meghatározásakor. A tapasztalati szint legfeljebb 9-es lehet (még ha relatív, akkor is)!

A modulhoz javasolt JK-k tapasztalati szintje: 4-5. Tsz.

Bizonyos esetekben nem a tényleges, hanem a relatív tapasztalati szintet kell figyelembe venni a táblázat alkalmazása során. Ezek az esetek, melyekben szükség esetén a módosítók összevonandóak:

- Egy többkasztú karakternek max. két kasztja lehet (mind váltott-, mind ikerkaszt esetén), és a két kaszt szintje közt maximálisan 2 pontnyi különbség lehet. (Tehát az 1./4. tapasztalati szintű harcos/tolvaj nem szabályos, míg az 1./3. igen.) A két kaszt szintjét össze kell adni és az alábbi táblázatban ezt az összevont relatív tapasztalati szint értéket kell figyelembe venni a Tápérték meghatározásakor.
- Mágiát használó kaszt (karakter) relatív szintje egyel magasabbnak minősül a valós tapasztalati szintnél. Kivéve a varázsló esetét, akinél kettővel magasabb a relatív tapasztalati szint. (Két mágiát használó kaszt esetén kétszeresen számolandó!) A relatív szintemelkedés arra a karakterre is vonatkozik, amely a Mágiahasználat Mf képzettséggel rendelkezik. Gyakorlatilag mindenkire, aki Mp-al rendelkezik!
- Antiss-járó karakter relatív szintje egyel többnek minősül a pontérték meghatározásakor.
- A KAJSZK-on kívüli kasztok esetében a relatív tapasztalati szint általában két szinttel magasabbnak minősül. A pontos értékről az engedélyezés során tájékoztatjuk a játékost. (Két ilyen kaszt esetén kétszeresen számolandó!)

Ha a karakter relatív szintje meghaladja a 9. szintet, akkor a karakter túl magas szintű a játékhoz, ezért csökkenteni kell a valós tapasztalati szintjét egészen addig, míg relatív szintje el nem éri a felső korlátot. Egy példakarakter az érthetőség kedvéért: 2./2. Tsz. Arel-pap/Pszi-mester, aki bír az Antiss-járás képességével. Relatív tapasztalati szintje: 2+2(a két kaszt okán) +1(mert mágiát használó az egyik kaszt) +1(mert Antiss-járó) +2(mert a Pszi-mester nem szerepel a javasolt – értsd KAJSZK – szabálykönyvekben) = 8 relatív tapasztalati szint, ami 64-es Tápértéket jelent.

Pontértékek:

Relatív Tapasztalati szint / Tápérték

1. Tsz. = 1 pont
2. Tsz. = 4 pont
3. Tsz. = 9 pont
4. Tsz. = 16 pont
5. Tsz. = 25 pont
6. Tsz. = 36 pont
7. Tsz. = 49 pont
8. Tsz. = 64 pont
9. Tsz. = 81 pont

Tiltott kaszt(ok): Darton-paplovag (a modul időpontja okán).

Karakteralkotás – 3. lépés: Faj

Minden faj játszható, mely szerepel a KAJSZK-ben. **Faj-kaszt párosításokból csak az I és az I*jelűek választhatóak.** Aki ettől el kíván térni, az KAJSZK-on kívüli fajúnak minősül.

Pontértékek:

Tápérték / Faj

0 pont: ember

3 pont: félelf, törpe, udvari ork

6 pont: elf, wier, amund (ha nem rendelkezik egyáltalán különleges faji képességekkel)

9 pont: dzsenn, khál, amund (ha rendelkezik fajának bármely különleges képességével)

10+ pont: A KAJSZK-on kívüli fajok esetében a KM-ek által utóbb meghatározott 10 ponton felüli pontérték.

Karakteralkotás – 4. lépés: Képességek

Minden karakter 10 képessége között - a tizedik képesség az **Érzékelés** - legfeljebb 135 pontot oszthat szét. Ha valaki ennél többet kíván elkölteni, az megteheti. Minden további képességpont azonban egy-egy Tápérték pontba kerül.

További jellemző, hogy az adott kaszt – Kf nélküli – minimumának/maximumának meg kell felelni, illetve hogy a faji és kormódosítókkal nem kell számolni, azok csupán a kaszt minimum/maximum értékének meghatározásakor veendő figyelembe.

Megkötés még, hogy a Szépség képesség nem lehet egymagában a karakter legalacsonyabb képessége. (Ha mégis ezt szeretné a játékos, a fenti kitételnek megfelelő mennyiségű képességpontot akkor is el kell költeni a Szépségre.)

Karakteralkotás – 5. lépés: HM, Ép, Fp, és a többi

Kaszttól függetlenül minden karakter már első szinten megkapja a szintenkénti HM-et, Fp-t, és Kp-t, valamint a szintenkénti %-ot is (ahol kap szintenként). Természetesen a szintenkénti Mp-t és ψ p-t nem kapja meg a karakter első szinten. Dobások esetén K6-os dobás 4-esnek számít.

Karakteralkotás – 6. lépés: Képzettségek

Amit a karakter alapból (Kp költsége nélkül) megkap: 1 db Nyelvismeret (anyanyelv) Af (5); Kultúra (saját) Af; Helyismeret (saját) 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:

Emberismeret(MTK) <<->> Lélektan(PPL) Helyismeret(MTK) <<->> Helyismeret(PPL)
Mechanika(MTK) <<->> Mechanika(PPL) Hadvezetés(ETK) <<->> Hadvezetés(HGB)
Festészet, rajzolás(MTK) <<->> Rajzolás(PPL), Festészet(PPL)

Az ilyen esetekben az aláhúzott képzettségeket használjuk, általában ezzel jártok jobban, ugyanis kevesebb Kp-ért vásárolhatóak meg, de körülbelül ugyanazt jelentik. Aki akarja, 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 mondjuk – 13-as ügyesség esetén – 3 % esélye a sikerre.)

Karakteralkotás – 7. lépés: Felszerelés és mágikus tárgyak

Csak olyan felszerelése lehet a karakternek, amelyet saját maga visel és elbír! (Ennek analógiáján pl. hátságok nem lehetnek.) Kérünk titeket, próbáljatok ésszerű keretek közt maradni, a felszereléslista összeállításakor. Előre jelezzük, hogy modul téli körülmények közt játszódik.

Minden karakter legfeljebb 10 arany értékű felszerelési tárggyal kezdheti a játékot.

Aki ennél többet kíván költeni, az megteheti. Egy-egy pontnyi Tápértékért 50 arany értékű felszerelés vásárolható.

Az árak meghatározásában a KAJSZK-ban található információk veendőek figyelembe. Az máshol elő nem forduló tárgyak áráról a fórumon tudtok érdeklődni. A felszerelési tárgyak ára ugyanaz, attól függetlenül, hogy a karakter képes e elkészíteni azokat vagy sem.

Kiegészítő árlista

Gladiátor vért (25a), Kráni vért (60a), Kardművész vért (35a), Alkarvédő (5e), Alkar- és lábszárvédő (1,5a), Bárd hangszere (5a), Pap(lovag) szent-szimbóluma /még ha tetoválás is/ (2a), Varázslóbot (100a), Hatalom amulett (2e + a rubin ára); 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), láncos sarló (2,5a), acélkorbács (10a), nunchaku (3a), vaskígyó (3a), többrészes bot (10a); Sámán ruha (5a), fejdísz (2a), öv (1a), bot (3a); Főnix: 3/1-es sodronying (40a), 4/0-s sodronying (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 hátság (5a), Kapcsolat tükre-Elena (10a), Toma-pap /szentszimbólum/ fegyvere (50a+fegyver), Nyílvessző (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 hússzorosa, de ez a fegyver harcértékeit számszerűleg nem befolyásolja.

Mágikus tisztaságú drágakövek ára: 1 karát = az ETK 402. oldalán lévő érték/2

Méreg

A méregkeverés terén Magyar Gergely Méregkeverés című kiegészítőjének kivonata a mérvadó, kétfokú rendszerben értelmezve, azzal a kitételrel, hogy nem lehet azonos a méreg erősebb, illetve gyengébb hatása. Az eredeti mű a fórumon lévő linken át elérhető.

Varázstárgyak (tetoválások, varázsjelek, működő varázslatok (pl. áldás) stb)

A varázstárgyak ára: a rá költött Mp x 2 arany + a varázstárgy előállítás költsége.
(Pl. egy áldott fegyver esetén az Áldás miatt (3 Mp) a fegyver ára (3x2) 6 arannyal nő.)

Varázslóbot (csak varázslóknak)

Nem a rúnás verziót 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 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

Előtörténeteket szívesen veszünk, de benyújtásuk nem kötelező. Ellenben kérjük, hogy az alábbi kérdőívet minden játékos töltsse ki a karakterleadás végső időpontjáig. Annak hiányában a határidő be nem tartásánál említett szankciók lépnek érvénybe. [Kérdőív](#) (ha nem aktív: CTRL+kattintás)

Beküldés

A karaktereket csapatonként, a fórumon letölthető excel táblázatba illesztve, e-mailen keresztül kell elküldeni **2012. június 9. 23:59-ig** a következő címre: nyt2012@kalandozok.hu

A határidőt idén is komolyan vesszük. Az a csapat, amely nem küldi be időre az anyagát, az hiányzó karakterenként minden nappal 2 ponttal növeli Tápértékét.

A karakterek beérkezését követően mindenkit értesítünk arról, hogy a karaktere átment-e a végső ellenőrzésen.

Kérdéseket, észrevételeket a Kalandozok.hu fórumán lehet feltenni. Reméljük, mindenki élvezetét leli majd a karakteralkotásban!

Üdv,
a Kalandmesterek