

NyT2013 - Versenyszabályzat

*avagy
mindenki NJK-ként születik*

Előszó

A Nyári Tábor karakteralkotása idén sem lesz átlagos. Még a megszokottnál is nagyobb taktikázásra lesz módotok a verseny ezen szakaszában! A csapatok egy Ynevszerte ünnepelt legendás hős, Hayrro hú kompániáját személyesítik majd meg a játék során. Ennek a tíz(!) karakterből álló közösségnek a tagjai a XIV. Zászlóháború kezdete óta ismerik egymást. Összeszokott társaságról van szó, akik a harcok kezdetektől hűen kísérik és szolgálják a Vörös Hadurak oldalán harcoló hőst!

A karakteralkotás során a csapat mind az öt játékosának fejenként két(!) karaktert kell megalkotnia egy pontkeretből. Az elsőszámú karakter lesz a játékos szokásos JK-ja, míg a másodiksorszámú egy szövetséges NJK lesz, azaz a kompánia egy másik tagja.

A két karakterre összesen(!) 1000 Tapasztalati pont költhető, azaz minden játékosnak ebből kell gazdálkodnia. Azt, hogy ebből a pontkeretből milyen arányban juttat a saját vagy az NJK karakternek, azt minden játékos maga dönti el. Ám az 1000 pontnál egyel sem oszthat el többet, sőt a karakteralkotás során sem nyerhető sehonnét sem több Tp!

Karakteralkotásban Engedélyezett Szabálykönyvek (KESZK)

Első Törvénykönyv

Második Törvénykönyv

Harcosok, Gladiátorok, Barbárok

Papok, Paplovagok 1, 2 (a korábban megjelent papot, paplovagot ez alapján kérjük)

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

Karakteralkotás – 1. lépés: Háttér

Olyan összeszokott karakterekből álló közösséget várunk, amely a p.sz. 3692-es évek során, egy Ynevszerte ünnepelt legendás hős, Hayrro hú(!) kompániáját személyesíti majd meg a játék során. Ennek a tíz karakterből álló közösségnek a tagjai legalább a XIV. Zászlóháború kezdete óta ismerik egymás. Összeszokott társaságról van szó, akik a harcok kezdetektől hűen kísérik és szolgálják a Vörös Hadurak oldalán harcoló hőst! Ne feledkezzetek meg arról, hogy kóborlovag napi életmenetét kell ennek a tíz karakternek biztosítania. Tehát gondolnotok kell a hétköznapi tevékenységeket elvégző személyekre, feladatokra is. Nem szeretnénk további követelményeket lefektetni, de javasoljuk, hogy tartózkodjatok a szélsőségektől.

Magáról a hős lovagról, annak személyiségéről a Hangulatkeltőből informálódhattok. Az optimálisabb játékélmény érdekében próbáljatok idomulni az abban kapott információkhoz!

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

Minden faj játszható, mely szerepel a KESZK-ben. **Faj-kaszt párosításokból csak az I és az I*jelűek választhatóak.**

Tapasztalati pont költsége az egyes fajoknak:

0: ember

80 Tp: félelf, törpe, udvari ork

150 Tp: elf, wier, amund (ekkor az amund nem rendelkezik egy különleges faji képességgel sem)

220 Tp: dzsenn, khál, amund (ekkor az amund rendelkezik minden különleges faji képességgel)

Karakteralkotás – 4. lépés: Képességek

Minden karakter 10 képességgel rendelkezik, azaz használjuk a tizedik, Érzékelés képességet is! Minden karakter a kasztjának megfelelő (kb. átlagosan kidobható) képességértékkel rendelkezik. Azt, hogy pontosan mennyi ez az érték, a dobáskódból lehet megállapítani.

3K6-1	9	3K6	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				

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

Ha egy adott karakter képességének értékét egy játékos növelni kívánja, megteheti.

Minden erre költött 20 Tp-ért egy ponttal növelheti a dobáskód alapján kapott értéket.

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

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

A faji módosítók szintén alkalmazandóak, továbbá a kaszt minimum/maximum értékének meghatározásakor is figyelembe veendő.

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 értelemszerű). Természetesen a szintenkénti Mp-t és ψp-t 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% képzettségeket.

Képzettségek felvétele: ha valaki már ismer egy képzettséget Af-on, és el akarja sajátítani Mf-en, 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. (Akinek nincs felvéve zsebmetszés, annak is van mondjuk – 13-as ügyesség esetén – 3 % esélye a sikerre.)

Karakteralkotás – 7. lépés: Felszerelés és mágikus tárgyak

Minden kompánia alapból 30 arannyal rendelkezik, mely a kóborlovag Hayrro vagyona.

Ebből az összegből kell a kompánia teljes felszerelését megvásárolni és összeállítani. A lovag fegyverzete, hadiménje és személyes tárgyai külön tételt képeznek, arra itt nem kell kitérni!!!

Minden karakter kasztjától függően néhány jellemző tárgyat megkap:

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 szimb.
Harcművész: semmi
Kardművész: slán kard
Szerzetes: semmi
Boszorkány: 5 adag hatalomitala
Boszorkánymester: 5 adag hatalomitala
Sámán: sámánruházat és sámántárgyak
Tűzvarázsló: egy rend fegyverzet
Varázsló: varázslóbot (csak 3. t.sz.-en)

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 már fent említett közös keretből.

A felszerelésre elkölthető közös vagyont a játékosok saját pontkeretükből növelhetik:

1 Tp = 1 ezüst

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

Kiegészítő árlista

Gladiátor vért (25a), Kráni vért (60a), Kardművész vért (35a), Alkarvédő (5e), Alkar- és lábszárvédő (1,5a), Bárd hangszer (5a), Pap(lovag) szent-szimbóluma /még ha tetoválás is/ (2a), Varázslóbot (100a); 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-törkarom (4a), Khrga-egykezes szarvkard (5a); Meneth (15a), Emeril kard (2a), Pusztító Erő Útja papnőinek kardja (2,5a), Arenélküli Hatalom papnőinek áldozótőre (5e), Hadijogar (1a), Rackla háta (5a), Kapcsolat tükre-Elena (10a), Toma-pap /szentszimbólum/ fegyvere (50a+fegyver), 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 hússzorosa, de a fegyver harcértékeire ez nincs hatással.

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

Méreg

A méregkeverés terén Magyar Gergely Méregkeverés című kiegészítőjének kivonata a mérvadó, kétfokú rendszerben értelmezve. Az eredeti mű a fórumon lévő linken át elérhető.

Varázstárgyak (tetoválások, varázsjelek stb)

A varázstárgyak ára: a rá költött Mp x 2 arany + a varázstárgy előállítási költsége.

Varázslóbot

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 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 manakinyerés üteme (zavartalan koncentráció mellett): Tsz.-nyi Mp / kör.

Előttörténet és Karakterleadás

Előttörténeteket szívesen veszünk, de benyújtásuk nem kötelező. Ettől függetlenül minden karakter esetében kötelező a játékosoknak értelmes és logikus válasszal felkészülni arra a mesélői kérdésre, hogy a karakterük miért lett Hayrro hű követője!?

Amit mindenképpen kérünk, hogy készítsétek el a kompánia részletes felszereléslistáját, kitérve arra, hogy mi pontosan hol/kinél található. A történet a meleg évszakban játszódik majd.

Szintén el kell készítenetek a lovag - karaktereitek által nyílt terepen felállított - táborának részletes alaprajzát (szekerek, állatok, élelem, latrina, küzdőtér, örposztok stb-stb)! Legyetek alaposak! Ne feledjétek, csak a fentebb említett, illetve a Tp-ból vásárolt vagyomból gazdálkodhattok. Az egyes feladatokat pedig az általatok beküldött tíz karakternek kell megoldania, hisz a lovag kísérete kizárólag ennyi főből áll!

A karaktereket - mind a tíz darabot - csapat szinten(!!!) egyben egy email-ben kell beküldeni, mégpedig **2013. május 31. 23:59-ig** a következő címre: nyt2013@kalandozok.hu

A határidőt idén is komolyan vesszük. Amely csapat nem küldi be időre az anyagát, annak minden tagja napi 100 Tp-vel kevesebből gazdálkodhat!

A felszereléslistának és a tábor alaprajzának (és akár ez utóbbi szöveges mellékletének) leadási határideje az NYT első napja. Formátuma mindenképpen papír alapon, egyenesen a Mesélőtök kezébe! Továbbá az első napon majd minden JK-t és NJK-t is kinyomtatva kérünk a Mesélőnek leadni! Köszönjük!

Végszó

Kérdéseket, észrevételeket a Kalandozok.hu fórumán erre a célra nyitott témában, vagy a modulírónak küldött Pszi üzenetben lehet feltenni. Reméljük mindenki élvezetét leli majd a karakteralkotásban!

Üdv
A Kalandmesterek