

# NYT2016 - Karakteralkotás

## Előszó

A karakteralkotás során minden játékosának egy karaktert kell megalkotnia a rendelkezésére álló pontkeretből. Pontosán 1000 Tapasztalati pontból lehet minden játékosnak gazdálkodnia. Ennél eggyel sem oszthat el többet, és a karakteralkotás során sem nyerhető sehonnét sem 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, Paplovagok 1, 2 (a korábban megjelent papot, paplovagot 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

Az öt főből álló csapat tagjai egy jól összeszokott, összetartó, bármilyen székhelyű kalandozó csapatot alkotnak. Ezt a sokra hivatott, feltörekvő és kalandra szomjazó társaságot a hírhedt felhajtó Fehérhajú Gorlo mentorálja.

## 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-kasztpárosításokból 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 tíz képességgel rendelkezik, azaz használjuk a tizedik, Érzékelés képességet is! Minden karakter a kasztjának megfelelő (hózzávetőleg 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 a játékos növelni kívánja, megteheti. Minden erre költött 20 Tp-ért egy ponttal növelheti a dobáskód alapján kapott értéket. Különleges felkészítéshez 50 Tp-t szükséges pontonként. (Tehát például: K6+12+Kf dobáskód esetén 20-as főértékhez:  $2 \times 20 + 2 \times 50 = 140$  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:

- Nyelvismeret (anyanyelv) Af (5),
- Kultúra (saját kultúrkör) Af,
- 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 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 2 Tp egy arannyal növeli meg a karakter rendelkezésére álló keretet. **Fontos kikötés, hogy a játék kezdetén minden karakter legfeljebb annyi aranyértékű készpénzzel 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 hatalomitala  
Boszorkánymester: 5 adag hatalomitala  
Sámán: sámánruházat és sámántárgyak  
Tűzvarázsló: egy rend fegyverzet  
Varázsló: varázslóbot (csak 3. Tsz.-en)

**Egy rend fegyverzet:** az iskolára jellemző átlagos minőségű és közönséges anyagú fegyver (vagy fegyver + kiegészítő fegyver), 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 + kiegészítő fegyver, 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), horgas kard (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 sodronying (40a), 4/0-s sodronying (60a); Tűzvarázsló (Pusztító tűz útja) pikkelyvért (200a).

Khál fegyverzet: harak acélbőr (40a), Ghon-szarvkard (10a), Rakhur-törkarom (4a), Khriga-egykezes szarvkard (5a);

Meneth (15a), Emeril kard (2a), Pusztító Erő Útja papnőinek kardja (2,5a), Arcnélküli

Hatalom papnőinek áldozótőre (5e), Hadijogar (1a), Kapcsolat tükre-Ellana (10a)

Rackla háttas (5a),

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.

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

### **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.)

### **Méreg**

A méregkeverés terén Magyar Gergely Méregkeverés című kiegészítőjének kivonata a mérvadó, kétfokú rendszerben értelmezve. Az ETK-s példaméreg árát is e rendszer szerint szükséges újraszámolni, akkor is, ha ez kedvezőbb, vagy éppen kedvezőtlenebb az adott méregnél. A kérdéses mű a fenti Kalandozók Kézikönyvében megtalálható.

### **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 mannája nem adható össze a varázslóéval, minden szempontból külön kezelendő. Botból való varázslás esetén a varázslási idő 1 körrel megnő. Bot feltöltése a varázsló saját mannájából történik, ideje: 1 perc manna-pontonként. A bot mágikus tárgynak számít, és a személyes aurájához tartozik. Varázslóbotból való manna-kinyerés üteme (zavartalan koncentráció mellett): Tsz.-nyi Mp / kör.

## Előttörténet és Karakterleadás

A karakterek már legalább 5 éve együtt kalandoznak, főleg az északi szövetség területén. Olyan karaktereket válasszatok, akik szívesen csatlakoznának a 9. Vörös Hadúrhoz a Kalandozók lobogója alatt a XIV. zászlóháborúban. Több küldetést a törpe felhajtónak, Fehérhajú Gorlonak végeztetek el. Jól ismerik, tisztelik, legalább az egyik karakter Pszi kapcsolatban van vele. A karakterek Ilanorban, Tabgór romjainál táboroznak 3688-ban, itt találkoztak Fehérhajú Gorloval, akivel a tervek szerint innen indulnak majd tovább a hegyeken át északnak, Corwalnech-be. Az előttörténetek ide Tabgór-ba vezessenek.

A kész karakterekhez legalább fél, legfeljebb egy oldal hosszúságú személyes előttörténetet/karakterleírást, illetve csapatonként egy-három oldal hosszúságú csapat történetet kötelező beküldeni. Ezekben az írásokban inkább tárgyilagos, kézzel fogható információkra, semmint irodalmi műre mekkre számítnak töletek.

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

Az öttagú csapatok egyes karaktereit és előttörténeteiket csapat szinten (!!!), egyben, egy email-ben kell beküldeni, mégpedig **2016. május 31. 23:59-ig** a következő címre: [nyt2016@kalandozok.hu](mailto:nyt2016@kalandozok.hu). A levél tárgyában a csapatotok nevét tüntessétek fel.

A határidőt idén is komolyan vesszük. Amely játékos nem küldi be időre a karakterét, az a késlekedéstől függően napi 100 Tp-vel kevesebből gazdálkodhat! Illetve csapatszinten a KM-prefenciája hátrányba fog kerülni a KM-ek kiosztásakor.

## Végszó

Kérdéseket, észrevételeket a [Kalandozok.hu](http://Kalandozok.hu) fórumán erre a célra nyitott témában.

Reméljük, mindenki élvezetét leli majd a karakteralkotásban!

Üdv,

A Kalandmesterek