

# NYT2017 – Karakteralkotás

avagy

„...a legmagasabb szintű kihívás?”

## Előszó

A karakteralkotás során minden játékosnak egy karaktert kell megalkotnia a rendelkezésére álló pontkeretből. A kalandozók ezúttal legendába illő hősök, akiknek minden erejük és tudásuk megvan ahhoz, hogy Dél-Ynev történelmének krónikákba kerülő eseményeit irányítsák – és ez is az elvárás feléjük.

A karakterek háttérét 250.000, azaz kettőszázötvenezer 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, 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

A kalandozók egy rendkívül összetartó, speciális csapatot formálnak: a Pyarroni Papi Szék (és akár közvetve a Pyarroni Inkvizíció) egy veterán végrehajtó egységének életben maradt, már visszavonult tagjai.

Nem feltétlenül egyházi szerepet betöltő személyek, ám **mindenképpen a Papi Székhez és**

**Pyarronhoz végtelenségig hűek.** Ez egy szigorú követelmény, amelynek teljesülését, okait,

motivációit a JK-k szabadon találhatják és fejthetik ki. Klasszikus és rendhagyó

karakterkonceptiókat egyaránt bátorítunk, ám a követelményt kijátszó, annak meg nem felelő

konceptiókat vissza fogunk dobni változtatásra. A döntés jogát fenntartják a KM-ek. (Pyarronba beépült kráni ügynökök kíméljenek! ☺)

Az egykor aktívan működő végrehajtó egység tagjai ma már visszavonult veteránok, akik még mindig a Papi Szék és az Államszövetség szolgálatában állnak, ám inkább oktatói, tanácsadói, döntéshozói és egyéb szerepkörökben.

## Előtörténet

Minden JK előtörténetében kérünk figyelmet fordítani arra, hogy az illető karakterből **hogyan lett Pyarron egy rendkívül fontos embere, és milyen szerepet tölt be jelenleg.**

Az előtörténeteket ott kérjük befejezni, hogy a Játékos Karakterek P. sz. 3676-ban, a Halál hónapjaiban Pyarron szent városának védelmezői között tartózkodnak a Dúlás során.

Megjegyzés: a JK-k nem személyesíthetnek meg nevesített történelmi személyt.

## Példa karakter-ötletek

*Orcheos Damarrion, 15. Tsz Dreina-paplovag*

Az Oroszlánszív lovagrend pyarroni rendházának vezetője. 62 éves, korához képest rendkívül jó fizikai és szellemi állapotban lévő katonaember. Sempyeri születésű, Viadomoban nevelkedett, majd inkvizitori rangig vitte. Másfél évtizede él a Szent Városban (Pyarronban), és vezeti az Oroszlánszív helyi egyházát.

*Pherinian Dert, 13. Tsz fejvadász*

A Pyarron Titkosszolgálatnál kezdte pályafutását, melyet – a szervezet felszólítására – a Papi Szék szolgálatára váltott. Közel három évtizedig tartott ez a kölcsön, ötvenedik életévének betöltése után visszarendelték a Titkosszolgálatához. Jelenleg Pyarron állam területi vezetője a klánban, ideje javát a Szent Városban tölti.

*Turr Gungh, 16. Tsz barbár*

Bár északon született, egész életét a Pyarroni Államszövetség területén és annak szolgálatában töltötte. Kisgyermek korában – nincs emlékei róla, hogyan – Predoc-ba került, ahol kiemelkedő fizikumú és harci képességei bizonyításával a Vérteseknél is szolgálhatott. Itt egy syenasi veterán figyelt fel a Délvidéken ritkának számító képességeire, és ajánlotta be az Inkvizítorok Szövetségének egyik végrehajtó egységének tagjai közé. Északon, volt törzsében – akármelyik is az – akár káni rangig is vihette volna, de ő semmire sem cserélné el a pyarroni szolgálatot és szabad gondolkodást. Három hónappal ezelőttig sohasem járt Pyarron városában, a Dúlás alatt rendelték ide a város védelmére egy kisebb gyalogsági sereg élén.

## Kapcsolatok Pyarronban [Opcionális]

Minden Játékos Karakternek lehetnek kidolgozott kapcsolatai Nem Játékos Karakterekkel a városban. Ezeknek száma minimum 0, maximum 10. A megfelelően kidolgozott, és a KM-ek által előre elfogadott kapcsolatok a történet valós részeinek számítanak, és a kalandmodul játszása során teret kaphatnak.

Az NJK-kat részletesen NEM dolgozhatja ki a Játékosok, csupán egy tömör, 3-4 sornyi összefoglalást fogalmazhatnak meg. Ebben szerepelnie kell az NJK nevének, foglalkozásának, hogy honnan és mióta ismeri a JK-t.

A Játékos dönthet úgy, hogy nem dolgoz ki egyetlen kapcsolatot sem a városban. Ebben az esetben a Játékos Karakterének nincs számottevő ismerőse Pyarron-ban (az esetleges modulban szereplőkön kívül).

## Példa kapcsolatok

### *Alliven Orbias*

A városőrség visszavonult, de még oktató veteránja. Kapcsolata a JK-val nem túl mély, inkább szakmai - a fegyverforgatás tudományáról szoktak eszmét és gyakorlati technikákat cserélni egy helyi tavernában egy-egy sör mellett.

### *"Poros" Gintba*

Közkedvelt pékasszony, akit a JK több, mint 10 éve ismer. Nevét onnan kapta, hogy köténye mindig lisztből poros, nem volt olyan nap az elmúlt három évtizedben, amikor ne dolgozott volna. Rendkívül barátságos, túlságosan hiszékeny és bizalmas asszony, akit a kerületében mindenki ismer.

## **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.

Ritka kivételek, de érdemes odafigyelni: egyes kasztok a Dúlás idejekor még nem léteznek! Ilyen például a maremita Darton-paplovag, vagy a pyarroni szerzetes.

**Fontos!** Ha a karakter kasztja, származása vagy háttere a pyarroni eszmékkel vagy a Papi Székkel nehezen egyeztethető össze, akkor csak nagyon jó indoklással és előtörténettel fogadjuk el. Nem zárunk ki egyetlen kasztot sem előzetesen, mert bízunk abban, hogy jól tudjátok megalkotni a karaktereiteket, ám nagyon extrém esetekben (pl.: Orwella-papnő) élni fogunk a vétőjoggal.

## **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 tapasztalati pont költsége az egyes játszható fajoknak:

0 Tp: ember

10.000 Tp: félelf, törpe, udvari ork

20.000 Tp: elf, khál

30.000 Tp: wier, dzsenn

Amund fajú karakter nem játszható.

## **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	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				

Ha egy adott karakter képességének értékét a játékos tovább kívánja növelni, megteheti. Minden erre költött 1000 Tp-ért egy ponttal növelheti a dobáskód alapján kapott értéket. Különleges felkészítéshez 5000 Tp-t szükséges pontonként. (Tehát például: K6+12+kf dobáskód esetén 20-as főértékhez:  $2 \times 1000 + 2 \times 5000 = 12.000$  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%,

Ezeket nem kötelező felvenni, a játékos dönthet úgy, hogy nem kíván felvenni a karakterének egyet vagy többet közülük. Amennyiben a karakter már birtokában van, vagy pedig nem tanulhatja az adott képzettséget, akkor természetesen nem veheti fel. Az ingyen kapott képzettségeket Kp-ra, illetve másik képzettségre beváltani semmilyen esetben sem lehet!

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. (Akinnek nincs felvéve zsebmeteszés, annak is van például – 13-as ügyesség esetén – 3 % esélye a sikerre.)

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

Az ideai karakteralkotás a karakterek szintjéhez méltóan kiemelkedő vagyonokat és felszerelést engedélyez, ezért fenntartjuk a jogot, hogy a **karakterhez nem illő, vagy irreális felszereléseket** a karakterek átnézése során kiszűrjük, és **ne engedélyezzük!**

Minden karakter alapból annyi aranyból vásárolhatja meg az induló felszerelését, amennyi a Tapasztalati szintjének tízszerese. Ezen felül **minden vagyonra költött 33 Tp egy arannyal** növeli meg a karakter rendelkezésére álló keretet. Fontos kikötés, hogy a játék kezdetén minden karakter legfeljebb annyi arany értékű készpénzzel rendelkezhet, amennyi a Tapasztalati szintjének tízszerese.

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, egy rend fegyverzet  
Bárd: főhangszer  
Pap: egy rend fegyverzet, szent szimbólum  
Paplovag: lovagi fegyverzet, szent szimbólum  
Harcművész: semmi

Kardművész: slan kard  
Szerzetes: semmi  
Boszorkány: 10 adag hatalomitala  
Boszorkánymester: 10 adag hatalomitala  
Sámán: sámánruházat és sámántárgyak  
Tűzvarázsló: egy rend fegyverzet  
Varázsló: varázslóbot

*Egy rend fegyverzet:* az iskolára jellemző, átlagon felüli minőségű, közönséges vagy abbitacél anyagú fegyver (vagy fegyver + kiegészítőfegyver), továbbá ha ez ott általános, akkor egy jellemző vért (ára maximum 200 arany, anyaga közönséges fém vagy abbitacél)

*Lovagi fegyverzet:* a rendre jellemző átlagos minőségű és közönséges anyagú fegyver + kiegészítőfegyver, továbbá egy jellemző vért (ára maximum 500 arany, anyaga közönséges fém vagy abbitacél)

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), 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-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 pénzürtékek feléért vásárolható 1 karátnyi mágikus tisztaságú drágakő.

### **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.)

## Méregk

A méregkeverés terén Magyar Gergely Méregkeverés című kiegészítőjének kivonata a mérvadó, kétfokú rendszerben értelmezve. Az ETK-s példaméregk 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, illetve az ebből készített méregkeverő segédlet online is használható: <http://kalandozok.hu/meregkevero/>

## Varázstárgyak (tetoválások, varázsjelek stb)

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

Elsősorban 5 fős csapatok jelentkezéseit várjuk, de végső esetben a KM-ekkel való egyeztetés alapján a létszámtól el lehet térni.

A karakterek és csapatok előtörténeteinek 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. 3676-os évi Dúlásig szükséges megírni. További részletekért lásd a *Karakteralkotás – 1. lépés: Háttér* részt.

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

Az csapatok egyes karaktereit és előtörténeteiket csapat szinten(!!!) egyben egy email-ben kell beküldeni, mégpedig 2017. június 4. 23:59-ig a következő címre: [nyt2017@kalandozok.hu](mailto:nyt2017@kalandozok.hu). A levél tárgyában a csapatotok nevét tüntessétek fel, a levél törzse tartalmazza a kalandozós nicknév, rendes név, karakternév listát.

Kérjük a határidőt vegyétek komolyan. Amelyik csapat nem adja le a karaktereit/előtörténeteit időben, annak KM-prefenciája hátrányba fog kerülni a KM-ek kiosztásakor.

## Végszó

## Kalandozok.hu Nyári Tábor 2017

Kérdéseket, észrevételeket a Kalandozok.hu fórumán az erre a célra nyitott témában tehetnek.

Üdv,  
A Kalandmesterek



## Függelék

Példa egy drágakőmágiával készített varázstárgy költségének meghatározására.

Egy 16 karátos, gyűrűbe foglalt, detekcióra alkalmas onix.

1. lépés - Mágikus tisztaságú drágakő beszerzése

Szeretnénk egy 16 karátos onix-ot. Ennek ára a táblázatban 5a, ami a Karakteralkotás alapján azt jelenti, hogy 1 karát mágikus tisztaságú kő ára ebből a drágakőfajtából 2.5a. Mivel ez a kő 16 karátos, így az ára  $16 \times 2.5 = 40a$ .

2. lépés - A mágikus tisztaságú kő Átlényegítése és feltöltése

Az onix-ot Detekcióra szeretnénk használni, amely - függetlenül a kő méretétől - 50 Mp-t emészt fel.

Az átlényegítés után pedig maximális (azaz karátnyi) szintre töltjük a kőben lakozó mágikus hatást, ami további 16 Mp.

Összesen  $50 + 16 = 66Mp$

A Karakteralkotás alapján, a varázstárgy beszerzésére vonatkozó szabályozás szerint,  $Mpx2arany + alapanyagöltség$ . Így az Mp költség alapján ez  $66 \times 2 = 132a$  -ba fog fájni.

3. lépés - A költségek összeszámolása a végső ár megállapítása

40 arany - mágikus tisztaságú 16 karátos onix

132 arany - Átlényegítés és feltöltés

1 arany - egyszerű akciós acélgyűrű ékszerész munkadíjjal

**173 arany - VÉGÖSSZEG**

//Elméletben - a sorok közt olvasás képzettség Mf-ával - az Átlényegítés költsége (50 Mp = 100 arany) megspórolható, ha azt kihagyjuk a folyamatból, ám ez esetben csupán egyetlen alkalommal használható varázstárgyat kapunk a 73 aranyunkért.//