

TT2015 - Karakteralkotás

avagy

„a hősök helyett a világ fog beszélni”

Előszó

Fontos megjegyeznünk, hogy az idei tábor kalandmoduljának gyökerei a tavalyi tábor történetéhez vezethetők vissza, így amennyiben egy tavaly résztvevő csapat úgy dönt, hogy idén is a tavalyi csapatát hozza teljes egészében (kombinálás és variálás nem lehetséges), úgy minden karakter a tavalyihoz képest +1 tapasztalati szinttel indul (a szintlépéssel járó pluszokat és előnyöket megkapja). A tavalyi sikeres küldetés okán további +500 aranyat kapnak egyénileg szétosztva (tehát pl. 4 fős csapat esetén mindenki kap 125 aranyat), és további +200 aranyat kapnak csapatszinten, egyénileg szétosztva (tehát pl. 4 fős csapat esetén mindenki kap 50 aranyat) az idei küldetés előlegeként.

Amennyiben valaki új csapatot indít, úgy a karakteralkotás során minden játékosának egy karaktert kell megalkotnia a rendelkezésére álló pontkeretből. A kalandozók jól ismert hősök, melyhez a háttér már 10000 megszerzett tapasztalati pont biztosítja. A játékos ennél eggyel sem oszthat el többet, és a karakteralkotás során sem nyerhető sehonnét több Tp!

Az új csapatok ezen felül +200 arannyal indulnak csapatszinten, egyénileg szétosztva, az idei küldetés előlegeként.

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 3-6 főből álló csapat tagjai egy jól összehozott, 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 tapasztalati pont költsége az egyes játszható fajoknak:

0: ember

80 Tp: félelf, törpe, udvari ork

150 Tp: elf, wier; 220 Tp: khál

Karakteralkotás – 4. lépés: Képességek

Minden karakter tíz képességgel rendelkezik, azaz használjuk a tizedik, Érzékelés képességet is!

Érzékelés: Amazon, Bajvivó, 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 150 Tp-ért egy ponttal növelheti a dobáskód alapján kapott értéket.

Különleges felkészítéshez 450 Tp-t szükséges pontonként. (Tehát például: K6+12+kf dobáskód esetén 20-as főértékhez: $2 \times 150 + 2 \times 450 = 1200$ 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 alaphól (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-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 10 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: slan 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 + 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-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 sodronyng (40a), 4/0-s sodronyng (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.)

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 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

A karakter és csapatelőttörténet 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 előttörténetmennyiséget készíthessék. Az előttörténeteket a P.sz. 3690-es évig szükséges megírni, aholis a kalandozók derekasan helyt álltak az Manifesztáció eljövételének előszeleként számontartott El Zashrai amund ostromnál. A csapatelőttörténetnek tartalmaznia kell a csapat viszonyát Ynev főbb hatalmaihoz, elsősorban a kontinens déli féltékét tekintve (Pyarron, Gorvik, Shadon, Krán).

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

Az csapatok egyes karaktereit és előttörténeteiket csapat szinten (!!!) egyben egy email-ben kell beküldeni, mégpedig 2015. december 1. 23:59-ig a következő címre: tt2015@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/előttörténeteit időben, annak az első játékülése játék helyett karakteralkotással fog történni a KM által választott kaszt-faj kombinációkkal.

Segítség az előttörténetekhez és a karakteralkotáshoz

“A csapat az amund hordákkal szembeni hősi és példátlan helytállása miatt rövidesen új megbízóra akadt, aki vagyonát és érdekeltségeit is bevetve, egy minden eddiginél különlegesebb és veszélyesebb küldetéssel bízta meg a kompániát. A hátborzongató rejtélyekkel és féktelen titkokkal kecsegtető küldetés pedig egyenesen Gorvik földjére vezette kalandozóinkat...”

Végszó

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

Üdv,
A Kalandmesterek

Függelék

Példa egy drágakőmágiával készített varázstárgy költségmeghatározására.

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 emész fel.

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

Összesen $50 + 16 = 66\text{Mp}$

A Karakteralkotás alapján, a varázstárgy beszerzésére vonatkozó szabályozás szerint, $\text{Mpx}2\text{arany} + \text{alapanyagöltség}$. 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.//