

Karakteralkotás

avagy

„Messziről jött kalandozó azt mond, amit akar!”

Előszó

Kedves Kalandozók! Túl a harmincadik táboron visszatérünk a gyökerekhez; az idej, immáron XV. Téli Tábor Gántra szerveztük. A karakteralkotásunk azonban nem változik: a régóta csiszolódó – és a visszajelzések alapján egyre jobb, precízebb karakteralkotási alrendszerünket használjuk ismét. Figyelmesen olvassátok a sorokat, mert számos apró változást találhattok benne, melyekkel izgalmasabb, finomhangolható karakterek bőrébe bújhattok.

A karakteralkotás során minden játékosának egy karaktert kell megalkotnia a rendelkezésére álló pontkeretből. A kalandozók már szert tettek némi hírnévre, melyhez a háttér már 2000 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 **4 vagy 5 főből** álló csapat tagjai egy jól összeszokott, összetartó kalandozó csapatot alkotnak.

Karakteralkotás – 2. lépés: Kaszt és szint

Az egyes karakterek kasztjának meghatározásakor a KESZK-ben szereplő lehetőségek közül válogathattok. Egyéb tiltás – a történelmileg még, vagy már nem létező kasztoktól eltekintve – nincs.

A Tapasztalati szintre a rendelkezésekre álló pontkeretből költhettek. (Vigyázat! ETK elírások!)
A többkasztú karakterek indítását (tehát sem a váltott-, sem az ikerkasztot) nem engedélyezzük ezen a versenyen sem, legfeljebb előzetes modulírói egyeztetéssel és engedélyezéssel.

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 játszható fajok Tp-költsége:

0 Tp: ember

50 Tp: félelf, törpe, udvari ork, elf

100 Tp: wier

150 Tp: khál, dzsenn, amund (közrendű)

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		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 30 Tp-ért egy ponttal növelheti a dobáskód alapján kapott értéket.

Különleges felkészítéshez 90 Tp-t szükséges pontonként. (Tehát például: K6+12+kf dobáskód esetén 20-as főértékhez: $2 \times 30 + 2 \times 90 = 240$ 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 %

Kasztól 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 alaptól (Kp költsége nélkül) megkap: az egy Nyelvismeret (anyanyelv) Af(5), továbbá a Kultúra (saját kultúrkör) Af, illetve Helyismeret (saját lakhely, **mely nem lehet Ifin vagy annak környéke**) 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:

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. (Akinak 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 arany értékű kézpénzzel rendelkezhet, amennyi a Tapasztalati szintje.

Minden csapat rendelkezik az alábbi felszerelésekkel (kivéve, ha önként lemond róla, és nem tünteti fel a karakterlapján):

Egy kis (25 x 25 x 15 ynevi ujj méretű) vasláda, melyeknek tartalma:

Italok: 1 adag 4 ÉP-s gyógyital, 1 adag kritikus betegséget gyógyító gyógyital, 1 szellemi frissesség itala, 2 hatalom itala, 1 Sebezhetetlenség itala (őselemektől és tűztől védő)

Mérgek: 2 adag Toroni Pokol, 1 adag Nyelvoldó, 2 adag Vérizzító

Varázstárgyak: 1 mágikus, nagy hajtű (mágikus aura varázsjel [33 mp]), 1 örökfényű, ólomköpennyel lezárható kis lámpás, 1 kémszem varázstekercs (1 E, érzékelés és irányítás, 1 óra időtartalmra, egy alkalommal [33+1+2+25 = 61 Mp])

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 hatalom itala

Boszorkánymester: 5 adag hatalom itala

Sámán: sámánruházat és sámántárgyak

Tűzvarázsló: egy rend fegyverzet

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), khriel (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 sodronyíng (40a), 4/0-s sodronyíng (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 hátas (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 kétszereséért vásárolható 1 karátnyi mágikus tisztaságú drágakő. Nem mágikus drágakövek esetén a táblázatban található érték felével kell számolni.

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 méregkeveréshez a kalandozok.hu méregkeverő rendszerét kell használni. Az online verzió itt található: <http://kalandozok.hu/meregkevero/>

Kéretik a mérgeket ezzel az eszközzel megalkotni, és kellő részletességgel felvezetni a karakterlapra!

Varázstárgyak (tetoválások, varázsjelek stb)

A varázstárgyak ára: a rá költött Mp x 2 arany + a varázstárgy előállítás (alapanyag) költsége.

Előtörténet és Karakterleadás

A karakter és csapatelőtörténet 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 készítsétek. A Kalandmodul P.Sz. 3695-ben játszódik, Ifin városában. A csapat karakterei a kiegészítő oldalon leírt 4 frakció valamelyikéhez tartoznak és annak érdekeit szolgálják.

- Minden csapattag csak ugyanahhoz a frakcióhoz tartozhat.
- Az, hogy milyen szerepeket töltenek be, és azt miként és hogyan látják el, a játékosoknak kell kidolgozni, a karakterlapon vagy az előtörténetben ismertetve.
- A karaktereknek egyénenként maximum 15%-os helyismeretük lehet Ifinben.
- A csapattagoknak erős szálakkal kell kapcsolódniuk a frakciókhoz, de nem tölthetik be azok

XV. Kalandozok.hu Téli Tábor

kiemelt vezetői szerepköreit. A példa kedvéért: lehetnek a családfő unokatestvérének gyerekei, lehetnek régi bajtársak, vagy éppen megbízottak, de nem lehetnek ők a család vezető szereplői (pl. családfő). Szeretnénk, ha élő, és mind magatok, mind a KM számára élvezetes koncepcióval rukkolnátok elő. Szívesen segítünk a koncepció átnézésében és a beküldés előtti véleményezésben!

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

A csapatok egyes karaktereit és előtörténeteiket csapat szinten (!!!) egyben egy email-ben kell beküldeni, mégpedig **2017. november 30. 23:59-ig** a következő címre: tt2017@kalandozok.hu. A levél tárgyában a csapatotok nevét tüntessétek fel, a levél törzse tartalmazza a kalandozós nicknév, rendes név, karakternév listát. **A Karaktereket az alábbi linkről letölthető exceles karakterlapon kérjük beküldeni: [TT2017 Karaktergeneráló](#)**

Kérjük a határidőt vegyétek komolyan. Amelyik csapat nem adja le a karaktereit/előtörténeteit időben, annak az első játékülése játék helyett karakteralkotással fog történni a KM által választott kaszt-faj kombinációkkal.

Végszó

Kérdéseket, észrevételeket a [rendezvény erre a célra kialakított fórumán](#) tudtok feltenni.

Üdv,

A Kalandmesterek

Kiegészítő oldal – Frakciók rövid leírása

Tran Család

A Tran nagymúltú botanikus és kereskedőcsalád Toron, Shinhín városában. A város tengeri közelsége viszonylag jól elsimítja az éghajlat változásait, amely jó körülményeket teremt különböző herbáriumok alapanyagaként szolgáló növények termesztéséhez. A család több generáción keresztül építette és bővítette birtokait, amely jelenleg is Toron egyik legnagyobb fűvészetének számít. A több generáció alatt kidolgozott fűvészeti technikáik egyedülállóak Toronban és Ynevszerte is. Több boszorkánymester rend, beleértve a hercegi boszorkánymester rendet is aktív vásárlója a családnak. Királyi levél igazolja, hogy kizárólagos termelői az Atlender féléknek, amely a birodalomban széles körben használt vallatómérreg alapanyaga.

Kathorc Család

A Kathorc, dinasztiákra visszanyúló szállítmányozó és kereskedőcsalád, Ifini gyökerekkel. Tengeri flottájuk és raktáraik a Quiron-tenger szigetein és partmenti városaiban mind-mind megtalálhatók, amely komoly tárgyalási alapot ad nekik bármilyen szintű nemesi körökben. Jó kapcsolatot ápolnak több toroni házzal is, amely az északi szomszédal való árucserék terén különleges helyzetbe helyezi a családot és foglalkoztatottjaikat. A szállított árucikkeik közül kiemelendők az abbit-ötvözet fegyverek (a Tizennegyedik Zászlóháború derekán járunk) és használati tárgyak, parfümök és az ibarai selyemanyagok. A Kathorc család folyamatosan keresi a lehetőségeket a szállított árucikkeik armadájának bővítésére.

Abbitlánc bankház

Az ibarai gyökerekkel rendelkező bankház hosszú évtizedek óta üzemel Ifinben. Az alapítók sikeres lavírozásának hála az ifini új bányanyitási hullámkor olyan infrastruktúrális fejlesztésekhez sikerült hitelt nyújtaniuk, mint az útépités és a Nagy Ács Manufaktúra kiépítése. A kamatoknak és a Délről Északra menekített vagyonnak hála Ifin egyik legnagyobb és legmegbízhatóbb bankházává nőtte ki magát. A törlesztésképteleneektől elkobzott birtokok jó alapot nyújtottak az üzlet területi tulajdonjogainak kiterjesztésére.

Kobrafészek

Ifin a Dél-Quironeia legnagyobb városa, amelynek alvilágának irányítását több nagyhírű tolvajklán próbálja felügyelete alatt tartani. Az Abasziszban obrati központtal rendelkező Kobráknak, természetesen Ifinben is komoly érdekeltségeik vannak. A több sejtre osztott alvilági hálózat, az árnyakba rejtőzve, egymástól tökéletes függetlenségben folytatja mindennapos tevékenységét a városban. Hiereváros felügyeletéért Ruk Tornian, a kigyónyelvű türkiz kobra a felelős. Tornian sosem titkolta nagyravágyó személyes céljait, a város alvilági kincsei felett való teljes ellenőrzés tekintetében, amely tevékenysége már sokszor megkérdőjelezte az általa vezetett sejt hatékonyságát, ám a végeredményben obrati felettéseinek még sosem kellett csalódnuk benne, így könnyörtelen tolvajhercegeként irányítja a hierevárosi kobrákat.