

NyT2021 - Karakteralkotás

avagy
„Légy a hálóban”

Előszó

A Nyári Tábor karakteralkotása idén is a megszokott mechanizmust alkalmazza. A karakteralkotás során meghatározott kötöttségek a felhőtlen szórakozásokat hivatottak biztosítani. Ennek szem előtt tartását kérnénk minden tisztelt játékostól!

A karakteralkotás során minden játékosnak egy karaktert kell megalkotnia a rendelkezésére álló pontkeretből. Pontosán **25 000** 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.

A karaktereket a Kalandozok.hu Online Karakteralkotójában kell elkészítenetek:
<https://kalandozok.hu/karakteralkoto>.

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**.

Az ideai modul jellemzői okán lesz néhány megkötés, melynek betartását és alkalmazását elvárjuk a játékosoktól. Ezek mind olyan kritériumok, melyek a felhőtlen szórakozást hivatottak szolgálni. Küzdeni ellenük, kibúvókat keresni már csak azért sem érdemes, mert a saját és csapatotok élményét és a KM-etek lelki békéjét kockáztatjátok vele.

Karakteralkotás – 1. lépés: Háttér

Szakítva az eddigi hagyományokkal, idén **nem egy összeszokott kalandozó csapatot várunk** Tőletek. A játékosok – mint az a Hangulatkeltő novellából már sejtető volt – a híres/hírheft alidaxi boszorkányrend előjáróinak, jelesül a Kupola öt legbefolyásosabb boszorkányának egy-egy emberét fogják megszemélyesíteni. Tehát minden játékosnak egy olyan kalandozót kell megformálnia, aki az alább felsorolt boszorkányok egyikének lekötelezettje, híve, követője. Fontos szem előtt tartani, hogy ez a kalandozó nem a rabszolgája a fent nevezett nőnek! Önálló, szabad entitás, aki önként

tesz eleget a boszorkány felkérésének. Éppen ezért tilos minden önálló akaratot romboló mágikus vagy egyéb dominancia előtörténetbe építése!

Bár a fentiek alapján nem összeszokott csapatról van szó, a tagok korábbról ismerik egymást. Ennek az ismeretségnek a mértékét rátok bízunk. A lényeg, hogy kivétel nélkül mind Alidax céljaiért ténykedtetek a legutóbbi, XIV. zászlóháború alatt.

A hat cikluson át tartó jó hangulat érdekében javasoljuk, hogy **egymással kompatibilis, együtt dolgozni tudó és hajlandó karaktereket hozzatok**. A kisebb tüskék és ellentétek szint, fűszert vihetnek a történetbe, ám a túlzott alkalmazásuk károsan hat egy több napos történet során. Kérjük ezt tartsátok szem előtt, amikor a karaktereitek jellemzőiről és ezáltal egymáshoz való viszonyáról döntötök.

A csapattagok mindegyike más-más boszorkány megbízottja. Ebből adódóan az alábbi lista tagjait közös megegyezéssel kell „elosztanotok” egymást közt. Értelemszerűen egnél több karakter nem választhatja ugyanazt a boszorkányt.

A Kupola azon tagjai, akik közül egyet-egyet szolgálnak a JK-k:

- **Cornelia:** Rendkívül alacsony sorból küzdötte fel magát, hisz gyermekkorától kéjnyóként tartották rabláncon a baradi rontásérsek palotájában. A szexuálmágia egyik legavatottabb ismerője és egyben a legszemrevalóbb „bestia” a városban. Áfium kereskedői a Quiron szinte minden szegletében megtalálhatóak.

- **Loresse:** Dreina egykori papnője, aki közel egy évszázaddal ezelőtt hátat fordított égi patrónusának és boszorkánnyá lett. Kedveli a külsőségeket, sokat ad az illemre, a tiszteletre. Imádja a művelt főekkel való társalgást, ám olykor – a legváratlanabb pillanatokban – megmagyarázhatatlan érzelmi kitörésekre hajlamos.

- **Szoviána:** Az aktuális Kupola feltételezhetően legidősebb tagja. Bőven túl van már azon a koron, hogy másoknak akarjon megfelelni. Éppen ezért külsőre egy szép, de tisztességben megöregedett, középkorú nő. Mondják, minden sértés lepereg róla. Jól értesült, éles szemű boszorkány, akinél kevesen tapodják régebb óta e város utcáit.

- **Verlissa:** A hozzá hasonló pozícióban lévők közül kevesen mondhatják el magukról, hogy Alidax városában köztiszteletnek örvendnek. Pedig ez a középkorú nő, látszólag minden hátsó szándék nélkül segíti a helyiek közül az arra rászorulókat. Talán ez is az oka annak, hogy helyet kapott a Kupolában. Pletykálják, hogy férfiakat már emberöltő óta nem engedett az ágyába.

- **Xylvana:** A Kupola egyik legfiatalabb, de mindenképp legutóbb kinevezett tagja. Az asztrál mágia terén meglévő páratlan tehetségét mi sem bizonyítja jobban, minthogy a távoli Lar-Dor falai közt sajátította el e misztikus művészet elméleti alapjait. A rossz nyelvek szerint gátlástalan és törtető lélek bújik meg e gyermeki ártatlanságot sugalmazó testben.

Származásbeli megkötések:

A Játékos Karakterek **nem lehetnek alidaxi származásúak**. Sőt, közülük csupán két olyan van, akik a történetünk kezdete előtt huzamosabb időt Alidaxban töltöttek. Utóbbiak választhatják a Karakteralkotási extrák közül a Helyismeret (Alidax) Af képzettséget.

(Ők ketten 3-3 helyi kapcsolatot is előre kidolgozhatnak.)

Karakteralkotási extrák:

A karakterek mindegyike ingyenesen kap egyet-egyét az alábbi öt extrából. (Minden más karakter számára a Helyismeret (Alidax) és a Mágiaismeret (boszorkány) tiltott képzettség és még ők sem vehetik fel azokat magasabb fokra.) A választott extrát a karakter *“Előtörténet, karakterleírás, megjegyzések”* rovatában szükséges feltüntetni.

- Mágiaismeret (boszorkány) Af
- Mágiaismeret (boszorkány) Af
- Helyismeret (Alidax) Af
- Helyismeret (Alidax) Af
- Extra meglepetés (a játék során kerül kiosztásra)

Karakteralkotás – 2. lépés: Kaszt és szint

Az egyes karakterek kasztjának meghatározásakor a KESZK-ben szereplő lehetőségek közül válogathattok. Fenntartjuk a jogot, hogy a Háttérnél megfogalmazottakkal nem összeegyeztethető koncepciók esetében módosításokat kérjünk a beküldött karaktereken. 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, amely szerepel a KESZK-ben. **Faj-kaszt párosításokból csak az I és az I*jelűek választhatóak.**

Tapasztalati pont költsége az egyes fajoknak:

0: ember

2000 Tp: félelf, törpe, udvari ork

3800 Tp: elf, wier, amund (itt az amund nem rendelkezik egy különleges faji képességgel sem)

5500 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 (hozzávetőleg átlagosan kidobható) képességértékekkel 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, Papplovag, 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 500 Tp-ért egy ponttal növelheti a dobáskód alapján kapott értéket. 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 az adott kaszt - Kf nélküli, tehát **nincs Kf** - minimumának/maximumának meg kell felelni, illetve hogy a kormódosítókkal nem kell számolni, azok csupán a kaszt minimum/maximum értékének meghatározásakor veendőek 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, ψ 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 ψ p-t nem kapja meg a karakter az első szinten. Dobások esetén a K6-os dobás 6-osnak számít.

Karakteralkotás – 6. lépés: Képzettségek

Amit a karakter alapból (Kp költsége nélkül) megkap: az egy Nyelvismeret (anyanyelv) Af (5), továbbá a Kultúra (saját kultúrkör) Af, illetve Helyismeret Af (saját lakóhely) képzettségeket.

Képzettségek felvétele: ha valaki már ismer egy képzettséget Af-on, és el akarja sajátítani Mf-en, akkor csak a különbség értéket kell kifizetnie. Az online karakteralkotóban ez beépítésre került.

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 (MTK) / Helyismeret (PPL1)

Az ilyen esetekben az itt első helyen leírt szabálykönyvnek megfelelő képzettségeket használjuk. Az online karakteralkotóban ez beépítésre került.

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 50 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 e fenti teljes vagyonának tizede.** Azaz az összes kapott és Tp-ből vásárolt arany együttes összegének egytized része.

Minden karakter kasztjától függően ingyenesen megkap néhány jellemző tárgyat:

Harcos: egy rend fegyverzet	Paplovag: lovagi fegyverzet, szent szimb.
Gladiátor: egy rend fegyverzet	Harcművész: semmi
Fejvadász: egy rend fegyverzet	Kardművész: slan kard
Lovag: lovagi fegyverzet	Szerzetes: semmi
Amazon: egy rend fegyverzet	Boszorkány: 5 adag hatalomitala
Bajvívó: egy rend fegyverzet	Boszorkánymester: 5 adag hatalomitala
Barbár: egy rend fegyverzet	Sámán: sámánruházat és sámántárgyak
Tolvaj: tolvajfelszerelés	Tűzvarázsló: egy rend fegyverzet
Bárd: főhangszer	Varázsló: varázslóbot (csak 3. Tsz.-től)
Pap: egy rend fegyverzet, szent szimbólum	

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 ár megállapításában teljesen irreleváns az, hogy az adott karakter képes-e előállítani az adott hétköznapi vagy mágikus tárgyat.

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-tór(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 pikkelyvért (40a), 4/0-s pikkelyvért (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.

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

Extra felszerelés

Minden egyes karakter térítésmentesen – választott mentora ajándékként – kap egy **Érzelmek amulettje** nevű varázstárgyat, amely +20 asztrális mágiaellenállást biztosít az azt viselőnek.

Előtörténet és Karakterleadás

A kész karakterekhez legalább fél, legfeljebb egy oldal hosszúságú személyes előtörténetet / karakter leírást várunk. Ennek kötelező részét képezi a választott mentorához fűződő kapcsolatának bemutatása, illetve szükség szerint a többi csapattaghoz való viszonya. Ezekben az írásokban inkább tárgyilagos, kézzel fogható információkra, semmint irodalmi műrekekre számítunk töletek. Kérjük, mindenképp tartsátok szem előtt a karakteralkotás első pontjában (Háttér) megfogalmazottakat!

A történet a P.sz. 3698. év végén Ifin kikötőjében kezdődik. Az Előtörténeteket és a Karaktereket ennek megfelelően kérjük majd elkészíteni.

Kérjük továbbá, hogy a tábor kezdetére a karakterek papír alapon is legyenek elkészítve (pl. Karakteralkotó - Nyomtatási kép), hogy így képesek legyetek azt majd a Mesélőknek leadni! Köszönjük!

A karaktereket a Kalandozok.hu Online karakteralkotójában kell elkészíteni: <https://kalandozok.hu/karakteralkoto>.

Az öt tagú csapatok egyes karaktereit és előtörténeteiteket csapat szinten(!) egyben, egy email-ben kell beküldeni, mégpedig **2021. május 31. 23:59-ig** a következő címre: nyt2021@kalandozok.hu.

1. A levél tárgyában a csapatotok nevét tüntessétek fel.
2. A levél törzse tartalmazza:
 - 2.1. Kalandozós nicknév
 - 2.2. Karakternév
 - 2.3. Karakteralkotási rendszerből a karakterek megosztási linkjeit

A határidőt idén is komolyan vesszük. Amely játékos nem küldi be időre a karakterét, az a késlekedéstől függően napi 2000 Tp-vel kevesebből gazdálkodhat!

Végszó

Kérdéseket, észrevételeket a Kalandozok.hu fórumán erre a célra nyitott témában, vagy a modulíróknak (Hulla & TAO) küldött Pszi üzenetben lehet feltenni. Reméljük, mindenki élvezetét leli majd a karakteralkotásban!

Üdv,
A Kalandmesterek