

NyT2022 - Karakteralkotás

avagy

„a Messor nem szégyellte bevallani, ettől a hatalomtól még ő is retteg.”

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 **60 000** Tapasztalati pontból lehet minden játékosnak gazdálkodnia. Ennél eggyel sem oszthat el többet, és a karakteralkotás során sem nyerhető sehonnan sem több Tp!

Az el nem költött Tapasztalati pontok a karakteralkotási folyamat végeztével elvesznek.

A karaktereket a Kalandozok.hu Online Karakteralkotójában szükséges elkészítenetek: <https://kalandozok.hu/karakteralkoto>. (Iker és váltott kaszt esetén az [excel fájl beküldésével](#).)

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

Idén **egy összeszokott kalandozó csapatot várunk** Tóletek. A játékos karakterek egy jó ideje már együtt kalandoznak és jól ismerik egymást. Persze lehetnek titkaik még egymás előtt is. Ez rátok van bízva.

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. Származásbeli megkötések nincsenek idén.

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 a váltott-, az ikerkasztot) engedélyezzük az idei verseny során! Itt a Második Törvénykönyv 44. oldaltól a 49. odalig leírtak a mérvadóak.

Karakteralkotás – 3. lépés: Faj

Minden faj játszható, amely szerepel a KESZK-ben. A Faj-Kaszt párosításhoz használjuk a **Játékosok Készletében** található Faj-Kaszt táblázatot. Figyelem: a Játékosok Készletéből csak a Faj-Kaszt párosítást használjuk. **Faj-Kaszt párosításokból csak az I és az I*jelűek választhatóak.**

Tapasztalati pont költsége az egyes fajoknak:

o: ember

2500 Tp: félelf, törpe, udvari ork

4000 Tp: elf, wier, amund (itt az amund nem rendelkezik egy különleges faji képességgel sem)

6000 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, Bajvivó, 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 800 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. **Azaz NEM növelhető egy képesség egy másik képességének átlag alá csökkentésével!**

További jellemző, hogy **semelyik kaszt sem rendelkezik Különleges Felkészítéssel**, tehát **nincs Kf. A faj 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 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 -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 alaphól (Kp költsége nélkül) megkap: az két Nyelvismeret (anyanyelv) Af (5) és Közös (4), 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. (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 arannyal kezd, ebből vásárolhatja meg az induló felszerelését. Ezen felül minden vagyonra költött **70 Tp egy arannyal** növeli meg a karakter rendelkezésére álló keretet. **Fontos kikötés, hogy a játék kezdetén minden karakter legfeljebb 20 arany értékű készpénzzel rendelkezhet.**

Karakterek közötti pénzforgalom

A csapat tagjai között már a karakteralkotási időszakban is lehetséges a pénzáramlás, így már a karakteralkotási időszakban is átadhatók anyagi javak. Amennyiben szeretnétek élni a lehetőséggel úgy a karakterlapra vezessétek fel melyik karakternél (játékos + karakternév), mekkora összegű átadás / átvételre került sor. Az adott arany továbbra sem váltható vissza TP-vé. A fizikai testtel nem rendelkező karakterek és táborba el nem jövő játékosok pénze nem átruházható. (no P2W)

Minden karakter kasztjától függően ingyenesen megkap néhány jellemző tárgyat:

Harcos: egy rend fegyverzet	Paplovag: lovagi fegyverzet, szent szimb.
Gladiátor: egy rend fegyverzet	Hareművész: semmi
Fejvadász: egy rend fegyverzet	Kardművész: slán 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-kao (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 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 áldozótöre (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 ötszöröse. 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.

Előtörténet és Karakterleadás

A kész karakterekhez legalább fél, legfeljebb egy-két oldal hosszúságú személyes előtörténetet / karakter leírást várunk. Ezekben az írásokban inkább tárgyilagos, kézzel

fogható információkra, semmint irodalmi műrekekre számítunk tőletek. Kérjük, mindenképp tartsátok szem előtt a karakteralkotás első pontjában (Háttér) megfogalmazottakat!

A történet a P.sz. 3719. évben az aratás ünnepén Krad negyedik, felemelkedők havának 17. napján kezdődik Ru-Shennonban (Yllinor). A csapat ezen a napon legyen a városban. Érkezhettek az ünnepre, itt pihenhetnek is akár. Látogatóba is érkezhettek ismerősökhöz vagy tanulni jöttek, képzésre stb. Az oka hogy miért vannak itt rátok van bízva. Lehetőleg ne egy sürgős megbízásban legyenek éppen. 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 szükséges elkészíteni: <https://kalandozok.hu/karakteralkoto>. (Iker és váltott kaszt esetén az [excel fájl beküldésével](#).)

Az öt tagú csapatok egyes karaktereit és előtörténeteiteket csapat szinten(!) egyben, egy email-ben kell beküldeni, mégpedig **2022. május 31. 23:59-ig** a következő címre: nyt2022@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 (Scylla & Sneer) küldött Pszi üzenetben lehet feltenni. Reméljük, mindenképp élvezetét leli majd a karakteralkotásban!

Üdv,
A Kalandmesterek