

Karakteralkotás

avagy

„Nincs mit vesztenetek...”

Előszó

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

A karakteralkotás során minden játékosának egy karaktert kell megalkotnia a rendelkezésére álló pontkeretből. Pontosan 2 201 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 végétével 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

Az **5 főből** álló kalandozó csapatnak valamilyen ügyben Doranba kell mennie. A közös előtörténetben ki kell fejteni, hogy mi ez az ügy és ott kell befejeződnie a történetnek, hogy a csapat elindult a város felé valahonnan. Doranba **P.sz. 3697-ben az álmok havának első napjára kell odaérniük** és ez alapján kell útvonalat és indulási időpontot választaniuk. A közös előtörténetnek csak az indulásig kell kiterjednie.

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!) Többkasztú karakterek nem engedélyezettek.

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.

XVII. Kalandozok.hu Téli Tábor

A játszható fajok Tp-költsége:

0 Tp: ember

400 Tp: félelf, törpe, udvari ork

800 Tp: elf, wier, khál

1200 Tp: 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: 14 (K10+8)

Fejvadász, Tolvaj, Harcművész, Kardművész: 16 (K6+12)

Minden más kaszt: 13 (2K6+6)

Minden karakter a kasztjának megfelelő (hözvetőleg 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 növelni kívánja, megteheti. Minden erre költött 50 Tp-ért egy ponttal növelheti a dobáskód alapján kapott értéket. Különleges felkészítéshez 100 Tp-t szükséges pontonként. (Tehát például: K6+12+kf dobáskód esetén 20-as főértékhez: $2 \times 50 + 2 \times 100 = 300$ 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: 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-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. (Akinnek 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 szimb.

Paplovag: lovagi fegyverzet, sz. szimb.
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

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)

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

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

XVII. Kalandozok.hu Téli Tábor

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 arany + a varázstárgy előállítás (alapanyag) költsége.

Előttörténet és Karakterleadás

A kész karakterekhez legalább fél, legfeljebb egyoldal hosszúságú személyes előttörténetet/karakterleírást és a maximum kettő oldalas közös előttörténetet az 1. lépésnek megfelelően kérjük elkészíteni és beküldeni.

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

A csapatok egyes karaktereit és előttörténeteiket csapat szinten (!!!) egyben egy email-ben kell beküldeni, mégpedig 2019. december 1. 23:59-ig a következő címre:
tt2019@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, az a késlekedéstől függően napi 200 Tp-vel kevesebből gazdálkodhat!

Végszó

Kérdéseket, észrevételeket a rendezvény erre a [célra kialakított fórumán](#), vagy a modulírónak (nekdolan) küldött Pszi üzenetben lehet feltenni.

Üdv,

A Kalandmesterek