

# Kalandozók Napja - Lumina Cornu

## Előszó

A Kalandozók Napja karakteralkotása idén is a megszokott mechanizmust alkalmazza.

A karakteralkotás során minden játékosnak egy karaktert kell megalkotnia a rendelkezésére álló pontkeretből. A játékosoknak pontosan **3325** Tapasztalati Pontból kell gazdálkodniuk és a karaktereiket megalkotniuk. Ennél eggyel sem oszthatnak el többet, és a karakteralkotás során sem nyerhető sehonnan sem több Tp! Az el nem költött Tapasztalati pontok a karakteralkotási folyamat végeztével elvesznek.

Különlegesség, hogy ha olyan karaktert hoztok, aki szerepelt az előző Kalandozók Napján, a 8 harangszó című modulban, akkor 600-al több Tp-t lehet elkölteni (ennyivel mínuszba mehet a számláló). Az ilyen karaktereket kérjük a karakterlapon jelölni.

A karaktereket a [Kalandozok.hu Online Karakteralkotójában](https://kalandozok.hu/karakteralkoto) szükséges 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**.

## Karakteralkotás – 1. lépés: Háttér

A **4 vagy 5** főből álló csapat tagjai egy jól összeszokott, összetartó kalandozó csapatot alkotnak. A csapatok összeállítását illetően ezúttal nem teszünk megkötéseket, a történetben bárki megtalálhatja a számítását, függetlenül jellembéli vagy politikai hozzá tartozásától. Bízunk benne, hogy egy pörgős, jól motivált játékban lesz részetek.

Ezúttal is a Hat Kard Szövetségének múltjába tekintünk vissza, a bátor és nemes alapítók kezdeti lépéseire, amelyek bizton minden örökös számára okulásul szolgálhatnak. Övezzétek fel hát kardjaitok, feszítsétek meg íjatok húrjait és ne feledjétek elmétek sem felpörgetni, hogy bármit sodor elétek a Riegoy-öböl felől fúj langy szellő.

Amennyiben visszatérő karakterről van szó, az előtörténetben térjete ki az előző kaland (a Psz. 3307-ben játszódó 8 harangszó) óta eltelt 18 évre, és dolgozzatok ki vázlatosan, egy-két bekezdésben 2 kapcsolatot.

A csapat közös előtörténete a **Psz. szerinti 3325-ben, Alborne Álmodók Havában kell véget érjen. Ekkor a Riegoy Városállamok egyikében, Jem-Irre városában kell tartózkodniuk, ahol a küldetésüket fogják ismertetni.**

### **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 az idei verseny során!

### **Karakteralkotás – 3. lépés: Faj**

Az alábbi fajok játszhatóak ezúttal. Faj-kaszt párosításokból csak az I és az I\* jelűek választhatóak.

#### **Tapasztalati pont költsége az egyes fajoknak:**

0 Tp: ember

160 Tp: félelf, törpe, udvari ork

300 Tp: elf, wier

450 Tp: dzsenn, khál

### **Karakteralkotás – 4. lépés: Képességek**

Minden karakter tíz képességgel rendelkezik, azaz használjuk a tizedik, Érzékelés képességet is! Minden karakter a kasztjának megfelelő (hozzávetőleg átlagosan kidobható) képesség értékkel 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
K6+14 18		16

**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 65 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, pszi 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 p-t 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 költése nélkül) megkap: az egy Nyelvismeret (anyanyelv) Af (5), továbbá a Kultúra (saját kultúrkör) Af, illetve Helyismeret (saját lakhely) 60% képzettségeket.

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. (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 10 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 a Tapasztalati szintje.

#### **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 karakternél (Játékos+Karakternév), mekkora összegű átadásra/átvételre került sor. Az átadott arany továbbra sem váltható vissza Tp-vé.

#### **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.-en)
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 sodronying (40a), 4/0-s sodronying (60a); Tűzvarázsló (Pusztító tűz útja) pikkelyvért (200a); Khál fegyverzet: harak acélbőr (40a), Ghon-szarvkard (10a), Rakhur-törkarom (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 előállítási (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 manapontonként. A bot mágikus tárgynak számít, és a személyes aurájához tartozik. Varázslóbotból való manakinyerés üteme (zavartalan koncentráció mellett): Tsz.-nyi Mp / kör.

### **Előtörténet és Karakterleadás**

A kész karakterekhez legfeljebb fél - egy (!) hosszúságú személyes előtörténetet/karakterleírást és maximum 1- 2 oldal (!) hosszúságú közös csapat előtörténetet szükséges leadni az 1-es pontban ismertetett alapján. A terjedelmi limitek betartásával sokat segítitek a kalandmestereitek munkáját.

Kérjük, hogy a karakterek és az előtörténetek a tábor első napjára papír alapon is legyenek elkészítve, hogy azokat le tudjátok adni a kalandmestereknek.

A csapatok karaktereit és előtörténeteit csapat szinten egy email-ben kell beküldeni, mégpedig 2023. október 31. 23:59-ig az [lk2023@kalandozok.hu](mailto:lk2023@kalandozok.hu) email címre.

Az email tárgyában tüntessétek fel a csapat nevét. (Amit a jelentkeztetési rendszerben is megadtatok.) A levél törzse tartalmazza:

- Nicknév
- Rendes név
- Karakternév (+kaszt)

A határidőt kérlek vegyétek komolyan. Amennyiben nem adjátok le időben a karakterket, úgy a KM-eknek nem lesz lehetőségük csapatpreferenciát leadni a csapatotok számára.

A karakteralkotással kapcsolatos kérdéseket a [fórum karakteralkotásos témájában](#) tehetitek fel.

Jó munkát!

Üdvözlettel,  
A Kalandmesterek