

# NYT2009 - Versenyszabályzat

avagy

*Ki nyeri a Legjobb Utolsó Mondat díjat?*

## Előszó

A versenymodul szabadsága és ehhez mérten az esélyek egyenlítése miatt a karakteralkotást idén kicsit szorosabbra kell fognunk. Mint látni fogjátok, ez a karakteralkotási rendszer behoz egy olyan megkötést, ami eddig egyetlen Kalandozok.hu tábor moduljában sem jelent meg, cserébe viszont engedni fog más területeken. Ismeritek az ősi niarei mondást: „*valamit valamiért, valakit valakiért*” (eredeti nyelven: „*egy – öccász, szok – néccász*”).

## Engedélyezett Szabálykönyvek

Első Törvénykönyv  
Második Törvénykönyv  
Harcosok, Gladiátorok, Barbárok  
Papok, Paplovagok 1, 2

Továbbá felhasználhatóak a következő Rúna-cikkek:

[http://www.kalandozok.hu/talalkozok/nyt2009/nyt2009\\_runacikkek.pdf](http://www.kalandozok.hu/talalkozok/nyt2009/nyt2009_runacikkek.pdf)

- A tolvajok felszerlése (Rúna I/1 szám)
- A bárd hangszerei (Rúna I/1szám)
- Slan – Legendák és valóság (Rúna I/4 szám)
- Boszorkánymesteri tetoválások (Rúna I/5 szám)
- Alkímia (Rúna I/7 szám)
- Harcművészek fegyverei (Rúna II/1 szám)
- A Bárdok szervezetei (Rúna IV/1 szám)
- Dalpárbaj (Rúna IV/4 szám)

Továbbá alkalmazzuk 10. képességnek az ÚT-ből ismert **Érzékelést**.

## Nem Engedélyezett Szabálykönyvek

Summárium  
Játékosok Készlete  
Alapkönyv (használd helyette ETK-t, túl sok a játéktechnikai különbség)  
Új Tekercsek  
A fel nem sorolt Rúna cikkek  
Enoszuke  
MAGUS OGL Alapkönyv (d20)  
Új Törvénykönyv  
Összes internetes és házi kiegészítő

## Karakteralkotás – 1. lépés: Tépé

Minden karaktert 7001 Tp-ből kell megalkotni. A Tp-ből nem csak a szintlépésre kell majd költeni, hanem ebből kell „vásárolni” sok minden mást is.

## Karakteralkotás – 2. lépés: Háttér

Ez a jellemző nem csak a karakterre, hanem az egész csapatra vonatkozik, tehát a háttér valójában csapatjellemző, nem karakterjellemző. Na akkor a mélyvíz. A karakterek származási háttere meg van kötve. Kétféle háttér-felállás közül lehet választani, a kettő elég hasonló, a mögöttes szándék megegyező.

### 1. háttér

A játékos karakterek mind testvérek, vagy legalább féltestvérek. A Kereskedő Hercegségek egyikéből, Raehurból származnak. Gyermekkorukban mindannyian elkerültek onnan, Ynev különböző helyeire. Kerülhettek mindannyian máshova, de akár csoportokban is akárhova. Hogy hova és miért, azt a JK-k dolga kitalálni és kidolgozni. Olyan csapat előtörténetet kell írni, ami történetileg passzol a lentebb található két dőlőbetűs bekezdés közé. Ez a két bekezdés akár fel is használható az előtörténetben bevezetésként és befejezésként. Ez nem kötelező, de az előtörténetnek ehhez tartalmilag illeszkednie kell.

*„A Vertion dinasztia már több generáció óta tartotta hatalmát a Kereskedő Hercegségekben, a XXXVII. század elején a család kivívta a jogot, hogy a kilenc kalmárdinasztia egyikének nevezhesse magát. Raehur Hercegségben gyakorolta a hatalmat, székhelyül Odra kikötővárosát választotta, ahogy az előtte uralkodó dinasztia is. 3675-ben, az aktuális családfő, Esterias Vertion am Odra, a Dúlás egyre rosszabbodó állapotának hírére gyermekeit elküldte otthonról, hogy a külvilágban, Északon vagy Délen, de Pyarron és Krán háborúskodásától távol legyenek. Egyedül elsőszülött fiát, Arimast tartotta maga mellett, hogy eltanulja és továbbvigye a család és a Hercegség irányítását. A többi öt gyerek fiatalon vált el a családtól.  
...”*

< A JK-k csapat előtörténete >

*„....  
3691-ben a gyerekként elszakadt Vertion leszármazottakat villámcsapásként érte a hír szerte a világban: édesapjuk és elsőszülött testvérük meghalt, családjuk tönkrement, a család neve és hatalma elveszett, minden további juttatásuk és jövedelmük megszűnt. A leszármazottak kitesztáltak lettek... családtagjaik temetését sem rendezhették meg otthon. Néhány hű szolga kimenekítette a testeket Raehurból, hogy a holtak legalább máshol megkaphassák a végső tisztességet.*

*A Vertion család utódai a temetésen látták egymást újra, melyet a szomszédos Kharion Hercegségben tartottak meg inkognitóban. A testvérek mély gyásszal és dühvel várták apjuk végrendeletének olvasását...”*

Ez a háttér egyben korlátozza a JK-k fajválasztási lehetőségeit is, ellenben előnyöket fog adni más téren. Az 1. háttér választása 0 Tp-be kerül.

## 2. háttér

Ugyanaz, mint az 1. háttér, a következő különbséggel: nem kell az összes JK-nak testvérnek / féltestvérnek lennie. Itt a követelmény az, hogy az 1. háttér tökéletesen illeszkedjen, de ezúttal nem az egész csapatra, csak annak egy részére: legalább 2 JK-ra. A többi JK-ra való kikötés: nem családtagok, de a családhoz szorosan kötődő szerepben kell lenniük. Példa: fogadott testvér, régi barát, hűséges testőr, stb.

Ez a háttér lazítja a JK-k fajválasztási lehetőségeit, viszont nem kap meg olyan előnyöket, mint az 1. háttér.

A 2. háttér választása minden nem-családtag JK-nak 500 Tp-be kerül. A csapat többi tagjainak nem jár levonás.

## Egyéb, mindenkire vonatkozó háttér

1. A modul kezdetekor, a háttérből fakadóan a karaktereknek nem lehet kapcsolati támogatottsága. Tehát nincs „*legjobb barátom az ordani tanácsban*”, nincs “*hűsz felfogadott testőröm*”, meg nincs „*erioni szálláson eldugott familiárisom*”.

2. Nem ajánlott szende-szüz típusú JK. Nem kötünk ki olyan jellembeli megkötést, hogy „*nem szerepelhet a jellemben Élet*”, mert az nem fedi a valóságot (a leggyilkosabb karakterek úgymint általában az Élet jelleműek közül kerülnek ki ☺, lásd elf határőr, vagy inkvizíció). Bármilyen kaszt megállja a helyét, bármilyen MAGUS-beli jellemmel lehet jönni. De ne jöjjön Terézanyát játszó Ellana-papnő, se kardkinemrántási fogadalmat tett kardművész. Ha mégis, annak a valószínűsége, hogy túléljük a modul első óráját, körülbelül

$$\limsup \sum_{n=0}^{\infty} \frac{en^2}{n^n}$$

## Karakteralkotás – 3. lépés: Faj

**1. háttér** választása esetén a választható fajok:

- Ember	0 Tp
- Félelf	500 Tp
- Wier	500 Tp

**2. háttér** választása esetén a nem-családtag JK-k számára a következő fajok is elérhetőek:

- Udvari ork	1000 Tp
- Törpe	1000 Tp
- Elf	1000 Tp
- Dzseni	1500 Tp
- Amund	1500 Tp
- Khál	2000 Tp

A listában nem szereplő fajok nem választhatóak.

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

Alább találhatóak a választható képesség-pontszámok és a hozzájuk tartozó Tp „ár”. Ne feledjük, hogy 10 képesség van, mert az Érzékelés is ideértendő.

- 12-es átlag, tehát 120 pont	0 Tp
- 12,5-es átlag, tehát 125 pont	200 Tp
- 13-as átlag, tehát 130 pont	500 Tp
- 13,5-es átlag, tehát 135 pont	800 Tp
- 14-es átlag, tehát 140 pont	1200 Tp
- 14,5-es átlag, tehát 145 pont	1600 Tp
- 15-ös átlag, tehát 150 pont	2000 Tp

*Képességminimum:* Amit az adott kaszt, az adott képességre előírt kockadobással legrosszabb esetben dobni tud.

*Képességmaximum:* Amit az adott kaszt, az adott képességre előírt kockadobással legjobb esetben dobni tud.

*Faji módosítók:* ezeket a legvégén kell hozzászámolni a képességekhez, miután elosztottuk a pontokat.

## **Karakteralkotás – 5. lépés: Kaszt és szint**

A kasztok nincsenek egyesével Tp-kategóriákba besorolva, csupán kettő egyszerű levonási feltétel van, melyek egymástól függetlenek.

- Ha a karakter képes pszit használni (mindegy melyik iskolát, mindegy milyen szinten)	500 Tp
- Ha a karakter képes mágiát használni (mindegy melyik formáját, mindegy milyen szinten)	1500 Tp

A még meglévő Tp-kből megfelelően olyan magas szintre léptetheted a fel a karakteredet, ameddig csak a Tapasztalaid Pontokból futja.

Megjegyzés: nem kötelező az elérhető legmagasabb szintet kihozni.

Iker- és váltottkaszt megengedett, de a két kaszt szintkülönbsége nem lehet nagyobb 2-nél.

## **Karakteralkotás – 6. lépés: HM, Ép, Fp, ésatöbbi**

Kaszttól függetlenül, minden karakter már első szinten is megkapja a szintenkénti HM-et, Fp-t, és Kp-t, valamint Kp esetében a %ot is (ahol értelemszerű). Természetesen szintenkénti Mp-t és  $\psi$ -t nem kapja meg a karakter első szinten.

Szintlépéskor minden kockadobás 4-esnek számít. Senki nem dobja ki, hanem mindenki ugyanazt kapja az esélyegyenlőség miatt.

## **Karakteralkotás – 7. lépés: Képzettségek**

Amit a karakter alapból (Kp költése nélkül) megkap: az anyanyelve, tehát 1 nyelvismeret alapfokon, 5-ös szinten.

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:

Emberismeret (MTK) <<-> Lélektan (PPL1)

Mechanika (MTK) <<-> Mechanika (PPL1)

Festészet, rajzolás (MTK) <<-> Rajzolás (PPL1), Festészet (PPL1)

Az ilyen esetekben az MTK-s képzettségeket használjuk, ezzel jártok jobban, ugyanis kevesebb Kp-ért vásárolhatóak meg, de körülbelül ugyanazt jelentik. Aki akarja, 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 mondjuk – 13-as ügyesség esetén – 3 % esélye a sikerre.)

A százalékos képzettségekhez szintén hozzáadódik a faji módosító (pl. törpe esetén).

## **Karakteralkotás – 8. lépés: Felszerelés és mágikus tárgyak**

Minden karakter alapesetben felszerelés nélkülinek számítandó, „meztelen”. A megmaradt Tp-k száma egyenlő lesz a karakter pénzével aranyban. A karakternek minden felszerelési tárgyát ebből a pénzből kell megvennie. A karakteralkotás legvégén minden megmaradt pénz elveszik, minden csapat K10 arannyal indul, amit a játék kezdetekor a KM előtt dobnak ki.

Ha a csapat az 1. családi hátteret vette fel: a karakterek használhatnak „közös kasszát”, azaz megmaradt pénzüket összerakhatják, tetszőlegesen költhetnek belőle, és tárgyakat is csereberélhetnek csapaton belül.

Ha a csapat a 2. hátteret vette fel: a karakterek csak a saját pénzükből vásárolhatnak maguknak felszerelést, nincs közös kasszázás.

### **Alapfelszerelés:**

Árak ETK szerint. Ami nincs leírva ETK-ban, józan „yenevi” ész szerinti áron vásároljátok. Nem kell minden apró-cseprő dologról megkérdezni, hogy mennyibe kerül.

Továbbá vásárolhatóak az összes engedélyezett kiegészítőben szereplő tárgyak és fegyverek. A nem engedélyezett kiegészítőkből ne vásároljatok (nyeeeeee próbálkozzál szakállas puskával!).

### **Mérgek:**

Vásárolhatóak, Magyar Gergely Méregkeverés c. Kiegészítőjének kétfokú kivonata szerint:

<http://kalandozok.hu/kiegeszitok/ynevkiegeszitoi/meregkeveresketfoku.pdf>

### **Mágikus tárgyak:**

- Minden mágikus tárgy vásárolható, amely szerepel a szabálykönyvekben, vagy a szabálykönyvek szerint elkészíthető.
- Minden varázstárgy birtoklása indoklást igényel. Példák: „*pap vagyok, van szent szimbólumom*” OK, „*varázsló vagyok, készítettem mélytarisznyát*” OK, „*boszorkány vagyok, van nálam 3 hatalom itala*” OK, „*tolvaj vagyok és loptam egy mithrill teljesvértet*” NEM OK.
- Ár, ha a karakter képes elkészíteni a tárgyat: rá költött Mp x 10 arany + varázstárgy előállítási költsége.
- Ár, ha a karakter nem képes elkészíteni a tárgyat: rá költött Mp x 20 arany + varázstárgy előállítási költsége.
- Szent szimbólum: 100 arany. Csak a karakter saját pénzéből vásárolható, még 1. háttér és közös kassza esetén is!
- Varázslóbot: 500 arany. Csak a karakter saját pénzéből vásárolható, még 1. háttér és közös kassza esetén is! Játéktechnikailag: Fele annyi Mp tárolható benne, mint amennyi a varázsló max Mp-ja. A bot manája nem adható össze a varázslóéval, külön kezelendő. Botból való varázslás esetén 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.

### **Előtörténet**

Az előtörténeteket és a karaktereket interneten keresztül kell elküldeni email-ben **2009. június 21-ig** a következő címre: [nyt2009@kalandozok.hu](mailto:nyt2009@kalandozok.hu).

Az előtörténeteket nem egyéneként, hanem csapatonként várjuk! Előtörténet hossza: minimum 3, maximum 10 oldal. Az a csapat, amelyik nem küldi be az előtörténetét vagy elkészített karaktereit határidőre, speciális büntetésben részesül, erről bővebben a fórumon olvashattok.

**A legjobb előtörténetet díjazzuk!** (De pl. a vérrel emberbőrbe cserzett előtörténet szöveges formáját is el kell küldeni határidőre.)

### **Jogi Nyilatkozat :-)**

Ez a karakteralkotási rendszer nem akarja kijavítani a MAGUS hibáit, és nem akar tökéletes karakteralkotási rendszert modellezni. Ez a rendszer a **Kalandozok.hu 2009-es Nyári Táborához** készült, és ehhez megfelelőnek tartjuk. Más kalandokhoz, versenymodulokhoz nem megfelelő.

A megkötések, melyek háttérre, fajokra és minden másra vonatkoznak, nem azért vannak, hogy a KMek csökkentsék a JK-k lehetőségeit, vagy mert a KMek nem szeretik azokat a dolgokat, hanem mert **a modul ezeket kívánja meg**, illetve mert ezek kényelmesebbé tehetnek dolgokat, kerülni szeretnénk a komplikációkat.

Megértésüket köszönjük! Kérdéseket, észrevételeket a Kalandozok.hu fórumán lehet feltenni:

<http://kalandozok.hu/forum/viewtopic.php?f=68&t=775>

Kellemes készülést!  
A Kalandmesterek