

# NYT2015 - Karakteralkotás

„...És megrepedt a valóság szövédéke, megérkezett a Tizenharmadik“

## Előszó

A karakteralkotás során minden játékosnak egy karaktert kell megalkotnia a rendelkezésére álló pontkeretből. A kalandozók ezúttal NEM jól ismert (száj-)hősök, hanem Ynev történelmének – névtelenül, árnyékból – formálásáért valóban felelős személyek, a Délvidék egyik legbefolyásosabb kémszervezetének, a Pyarroni Titkosszolgálatnak ügynökei.

A karakterek háttérét már 10000 megszerzett tapasztalati pont biztosítja. A játékos ennél eggyel sem oszthat el többet, és a karakteralkotás során sem nyerhető sehonnét több Tp! Az el nem költött Tapasztalati pontok a karakteralkotási folyamat végeztével elvesznek.

## Karakteralkotásban Engedélyezett Szabálykönyvek (KESZK)

*Első Törvénykönyv*

*Második Törvénykönyv*

*Harcosok, Gladiátorok, Barbárok*

*Papok, Pplovagok 1, 2 (a korábban megjelent papot, pplovagot 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 kalandozók egy rendkívül összeszokott, összetartó csapatot, ezen túlmutatóan egy titkosszolgálati alakulatot formálnak.

**A Pyarroni Titkosszolgálat** – vagy ahogy az ügynökök maguk között utalnak rá, a Kompánia - szolgálata **mindenek felett álló**. A kalandozó-csapat minden tagja alapvetően a pyarroni eszméket követi, ám a cél érdekében olykor kénytelenek azok határai felett szemet hunyni. Sosem fordulna meg a fejükben megkérdőjelezni a Titkosszolgálat parancsait, tisztában vannak a ténnyel, hogy nem mindig érthetik az összes összefüggést a Kompánia küldetései mögött.

Nem szükséges a csapat tagjainak pyarroni származásának, sőt pyarroni vallásának sem lennie – feltéve, hogy a fenti feltételeknek megfelelnek. A Renegát óta tudjuk, hogy akár gorkviki fejjadás is lehet pyarroni ügynök!

## Előtörténet

Minden JK előtörténetében kérünk figyelmet fordítani arra, hogy az illető karakterből **hogyan lett a Pyarroni Titkosszolgálat ügynöke**.

Az előtörténeteket ott kérjük befejezni, hogy a Játékos Karakterek a Pyarroni Titkosszolgálat következő küldetését 3671-ben Syburr hercegségének Dreinieshar városában kapják meg. A Dúlás ugyan még évekre van, azonban a történelmi vihar előszelei már érződnek – végeláthatatlan nomád seregek gyülekeznek, és csapnak át olykor a Fekete Határon.

## Karakteralkotás – 2. lépés: Kaszt és szint

Az egyes karakterek kasztjának meghatározásakor a KESZK-ben szereplő lehetőségek közül válogathattok.

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.

Ha a karakter kasztja, származása vagy háttere a pyarroni eszmékkel vagy a Titkosszolgálattal nehezen egyeztethető össze, akkor csak nagyon jó indoklással és előtörténettel fogadjuk el. Nem zárunk ki egyetlen kasztot sem előzetesen, mert bízunk abban, hogy jól tudjátok megalkotni a karaktereiteket, ám nagyon extrém esetekben (pl.: Orwella-papnő) komoly ellenállásra számíhattok.

## 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.

**A tapasztalati pont költsége az egyes játszható fajoknak:**

0 Tp: ember

400 Tp: félelf, törpe, udvari ork

800 Tp: elf, dzsenn

1200 Tp: wier

Amund és khál fajú karakter nem játszható.

## Karakteralkotás – 4. lépés: Képességek

Minden karakter tíz képességgel rendelkezik, azaz használjuk a tizedik, Érzékelés képességet is!

### **Érzékelés:**

Amazon, Bajvivó, Barbár, Bárd, Pap, Paplovag, Sámán, Szerzetes: K10+8

Fejvadász, Tolvaj, Harcművész, Kardművész: K6+12

Minden más kaszt: 2K6+6

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				

Ha egy adott karakter képességének értékét a játékos tovább kívánja növelni, megteheti. Minden erre költött 150 Tp-ért egy ponttal növelheti a dobáskód alapján kapott értéket. Különleges felkészítéshez 450 Tp-t szükséges pontonként. (Tehát például: K6+12+kf dobáskód esetén 20-as főértékhez:  $2 \times 150 + 2 \times 450 = 1200$  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 veendőek figyelembe.

A faji módosítók a szabálykönyvekben leírtaknak megfelelően alkalmazandóak, továbbá a kaszt minimum/maximum értékének meghatározásakor is figyelembe veendőek.

Minden karakter választhatóan – a Titkosszolgálat további juttatásaként – **50-es asztrális és mentális statikus pszi-pajzsokkal indulhat**. Amennyiben a játékos ezt választja a karakterének, a pajzs nem sajátjának, hanem más által építettnek minősül.

## **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 költése nélkül) megkap:

- Nyelvismeret (anyanyelv) Af (5),
- Kultúra (saját kultúrkör) Af,
- Helyismeret (saját lakhely) 60%,

továbbá a Titkosszolgálati kiképzés részeként megkapja a

- Nyelvismeret – választható Af (4),
- Szájról Olvasás Af,
- Színészet Af,
- Kínzás elviselése Af,
- Szakma – választható Af

képzettségeket. Ezeket nem kötelező felvenni, a játékos dönthet úgy, hogy nem kíván felvenni a karakterének egyet vagy többet közülük. Amennyiben a karakter már birtokában van, vagy pedig nem tanulhatja az adott képzettséget, akkor természetesen nem veheti fel. Az ingyen kapott képzettségeket Kp-ra, illetve másik képzettségre beváltani semmilyen esetben sem lehet!

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. (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 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.**

**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 szimbólum  
Paplovag: lovagi fegyverzet, szent szimbólum  
Harcművész: semmi  
Kardművész: slán kard  
Szerzetes: semmi  
Boszorkány: 5 adag hatalomitala  
Boszorkánymester: 5 adag hatalomitala  
Sámán: sámánruházat és sámántárgyak  
Tűzvarázsló: egy rend fegyverzet  
Varázsló: varázslóbot (csak 3. Tsz.-en)

**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 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), khirin-kaó (3a), shokhot (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-törkarom (4a), Khrga-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.

Az ETK 402. oldalán szereplő táblázatban lévő pénzértékek 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.)

### **Mérgek**

A mérgek keverés terén Magyar Gergely Mérgek keverés című kiegészítőjének kivonata a mérvadó, kétfokú rendszerben értelmezve. Az ETK-s példamérgek árát is e rendszer szerint szükséges újraszámolni, akkor is, ha ez kedvezőbb, vagy éppen kedvezőtlenebb az adott méregnél.

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 manapontonként. A bot mágikus tárgynak számít, és a személyes aurájához tartozik.

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

### **Továbbá minden JK megkapja az alábbi felszerelést:**

- 1 adag *Kis halál* mérég.  
8. szintű, émelygés / “tetszhalál” hatású étel-italmérég. Hatását 1k6 x 10 perc alatt fejt ki, melynek időtartama 1k6 óra. Fogyasztója sikeres méregellenállás esetén émelygést érez, sikertelen próba esetén lassan elkókad és a Slan pszi alatt leírt Tetszhalál állapotába kerül. Ára a recept titkossága miatt felbecsülhetetlen.

### **Előtörténet és Karakterleadás**

Elsősorban **5 fős csapatok** jelentkezéseit várjuk, de végső esetben a KM-ekkel való egyeztetés alapján a létszámtól el lehet térni.

A karakter és csapatelőtörténet terjedelmére nem kívánunk megkötést tenni. A tapasztalatok azt mutatják, hogy 1-2 oldal az adott karakterek, és pár oldal a csapatnak bőven elég, hogy a KM által is jól feldolgozható előtörténetmennyiséget készítsenek. Az előtörténeteket a P.sz. 3671-es évig szükséges megírni. A csapatelőtörténetnek le kell írnia, hogyan lettek a karakterekből a Titkosszolgálat hű ügynökei.

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

Az csapatok egyes karaktereit és előtörténeteiteket csapat szinten(!!!) egyben egy email-ben kell beküldeni, mégpedig **2015 június 1. 23:59–ig** a következő címre: [nyt2015@kalandozok.hu](mailto:nyt2015@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/előtörténeteit időben, annak KM-prefenciája hátrányba fog kerülni a KM-ek kiosztásakor.

### **Végszó**

Kérdéseket, észrevételeket a Kalandozok.hu fórumán az erre a célra nyitott témában tehettek.

Üdv,  
A Kalandmesterek

## Függelék

### **Példa egy drágakómágiával készített varázstárgy költségmeghatározására.**

Egy 16 karátos, gyűrűbe foglalt, detekcióra alkalmas onix.

#### 1. lépés - Mágikus tisztaságú drágakő beszerzése

Szeretnénk egy 16 karátos onix-ot. Ennek ára a táblázatban 5a, ami a Karakteralkotás alapján azt jelenti, hogy 1 karát mágikus tisztaságú kő ára ebből a drágakőfajtából 2.5a. Mivel ez a kő 16 karátos, így az ára  $16 \times 2.5 = 40a$ .

#### 2. lépés - A mágikus tisztaságú kő Átlényegítése és feltöltése

Az onix-ot Detekcióra szeretnénk használni, amely - függetlenül a kő méretétől - 50 Mp-t emészt fel.

Az átlényegítés után pedig maximális (azaz karátnyi) szintre töltjük a kőben lakozó mágikus hatást, ami további 16 Mp.

Összesen  $50 + 16 = 66\text{Mp}$

A Karakteralkotás alapján, a varázstárgy beszerzésére vonatkozó szabályozás szerint,  $\text{Mpx}2\text{arany} + \text{alapanyagöltség}$ . Így az Mp költség alapján ez  $66 \times 2 = 132a$  -ba fog fájni.

#### 3. lépés - A költségek összeszámolása a végső ár megállapítása

40 arany - mágikus tisztaságú 16 karátos onix

132 arany - Átlényegítés és feltöltés

1 arany - egyszerű akciós acélgyűrű ékszerész munkadíjjal

**173 arany - VÉGÖSSZEG**

//Elméletben - a sorok közt olvasás képzettség Mf-ával - az Átlényegítés költsége (50 Mp = 100 arany) megspórolható, ha azt kihagyjuk a folyamatból, ám ez esetben csupán egyetlen alkalommal használható varázstárgyat kapunk a 73 aranyunkért.//