

## TT2011 – Karakteralkotás

Igyekeztünk figyelembe venni az elmúlt évek karakteralkotási szabályait. Bízunk benne, hogy a szabályok egyszerűek, és megteremtik azt a kasztok közötti egyensúlyt, amelyre a modulnak szüksége van. A karakteralkotással kapcsolatos kérdéseket a TT2011 fórumában lehet feltenni: <http://www.kalandozok.hu/forum/viewtopic.php?f=85&t=1038>

### Engedélyezett Szabálykönyvek

- Első Törvénykönyv (az ETK és nem az alapkönyv!)
- Második Törvénykönyv
- Harcosok, Gladiátorok, Barbárok
- Papok, Paplovagok 1, 2

A következő Rúna-cikkek használhatók fel:

- A tolvajok felszerelése (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)

### Karakteralkotás

#### 1. Tp

- Minden karaktert 6001 Tp-ből kell megalkotni. Ebből a keretből kell megvenni a szintlépést, fajt, képességátlagot, és minden felszerelést.

#### 2. Faj

- Ember 0 Tp
- Félelf 500 Tp
- Wier 500 Tp
- Udvari ork 1000 Tp
- Törpe 1000 Tp
- Elf 1000 Tp
- Dzsenn 1500 Tp

A listában nem szereplő fajok nem választhatóak.

#### 3. Képességek

Az alábbi listában látható, hogy melyik képesség átlagért mennyi Tp-t kell elkölteni. Fontos, hogy használjuk a ÚT-ben szereplő tízedik képességet az Érzékelést. Tehát a megvett képesség átlagot tíz felé kell elosztani.

- 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

Faji módosítók: Ezeket a pontok elosztása után kell hozzászámolni a tulajdonsághoz.

Képességminimum: Egyik kaszt egyik tulajdonsága sem mehet 8 alá (a faji módosítókat is figyelembe véve)

Képességmaximum: Amennyit az adott kaszt kockadobással a legjobb esetben dobni képes (a faji módosítókat is figyelembe véve)

#### 4. Kaszt és szint

A kasztok nincsenek egyesével Tp-kategóriákba sorolva, csupán két egyszerű szabály van, melyek egymástól függetlenek.

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

A megmaradt Tp-ből olyan magas szintre léptetheted fel a karakteredet, ameddig csak lehetséges. Természetesen nem kötelező az elérhető legmagasabb szintet kihozni.

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

#### 5. HM, Ép, Fp, stb

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 Pszi-pontot nem kapja meg a karakter első szinten.

Szintlépéskor minden kockadobás 4-esnek számít.

#### 6. Képzettségek

Amit a karakter alapból (Kp költsége 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. (Akinek 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).

## 7. Felszerelés és mágikus tárgyak

Minden karakter alapesetben felszerelés nélkülnek számítandó, „meztelen”. A megmaradt Tp-k száma egyenlő lesz a karakter pénzével ezüstben. A karakternek minden felszerelési tárgyát ebből a pénzből kell megvennie. Az irányadó árlista a szürkecsuklyások árlistája, ami elérhető <http://www.szurkecsuklyas.hu/arlista.htm> címen. Ha valami esetleg nem lenne benne, akkor a hasonló portékák az irányadóak. Amennyiben valami nagyon speciálisat szeretnétek, akkor kérdezzetek bátran a fórumon.

Az olyan típusú dolgokat lehetőség szerint mellőzzük, hogy van egy csapat testőröm, fél tucat szolgám, 3 familiárisom és hasonlók. Alapvetően világot járó kalandozókról beszélünk, nem bandavezérekről.

Mérgek vásárolhatóak, Magyar Gergely Méregkeverés c. kiegészítőjének kétfokú kivonata szerint:

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

Mágikus tárgyak vásárolhatóak a következő szabály szerint. Ha a karakter meg tudja csinálni, akkor a varázstárgy ára + Mp x 1 arany. Ha a karakter nem tudja megcsinálni, akkor a varázstárgy ára + Mp x 2 arany. Elképzelhető a karakterek között tárgyak (mágikus és sima egyaránt) átadása, amennyiben ez indokolt (több éve kalandoznak együtt, jóban vannak, stb).

Szent szimbólumát megkapja minden pap és plovag.

A varázslóbotot megkapja minden varázsló, amint elérte a 3. tapasztalati szintet.

## **Előtörténet**

A számszerűsített karakterek mellett várunk előtörténeteket is, egyénit és csapatot egyaránt. A csapat előtörténetnek a 3691. évben kell végződnie Hazdalon városában. Az utolsó küldetés, amit a csapat sikeresen teljesített egy Lerald Kofira nevezetű hazdalon-i kereskedőtől kapott. Hogy mi volt ez a küldetés az szabadon választott, de ki kell fejteni nagyjából fél oldalban.

Az egyéni előtörténet 1-3 oldal terjedelmű lehet, míg a csapat előtörténet 3-6 oldalig terjedhet, formátumuk rtf vagy pdf!. Az előtörténeteket díjazzuk! A karaktert az előtörténettel együtt november 30. éjfélig kell leadni. A csapat előtörténetet úgy szintén. Aki a karakterét határidő előtt leadja, az napi 30 Tp-vel lesz gazdagabb. Tehát ha 29.-én adod le 30 Tp, ha 28.-án 60 Tp és így tovább.

Az előtörténetek formátuma rtf vagy pdf legyen, míg a karaktereket egy, a fórumban hamarosan megjelenő karakterlapon kell beadni!

Az elkészült anyagokat a [tt2011@kalandozok.hu](mailto:tt2011@kalandozok.hu) címre kell beküldeni.