# KOSZT 2020 - Karakteralkotás

*avagy*
*„Kalandozók a nyúl üregében”*

## Előszó

Az első online találkozónk karakteralkotása jórészt a táborokban már megszokott mechanizmust alkalmazza. A karakteralkotás során meghatározott kötöttségek a felhőtlen szórakozásotokat hivatottak biztosítani. Ennek szem előtt tartását kérnénk minden tisztelt játékostól!

A karakteralkotás során minden játékosnak egy karaktert kell megalkotnia a rendelkezésére álló pontkeretből. A korábbi években megszokottakhoz képest most minden játékos karakter más-más Tapasztalati pontkerettel rendelkezik. 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 végeztével 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 **Érzékelés**t.

Az idei modul jellemzői okán lesz néhány megkötés, melynek betartását és alkalmazását elvárjuk a játékosoktól. Ezek mind olyan kritériumok, melyek a felhőtlen szórakozást hivatottak szolgálni. Küzdeni ellenük, kibúvókat keresni már csak azért sem érdemes, mert a saját és csapatotok élményét és a KM-etek lelki békéjét kockáztatjátok vele.

## Karakteralkotás – 1. lépés: Háttér

A hagyományoktól eltérően **részben kötött hátterű karakterek**kel kell majd a történetnek nekiveselkedni, akik mind egy kalandozócsapat tagjai lesznek. E **választható karakterek leírását, a hozzájuk rendelt kasztok, fajok megnevezését, az eloszthatót TP-t az anyag végén, az Arcképcsarnokban találjátok**. **Csapatotok játékosai egymás közt döntik el, hogy közülük ki melyik karakterrel veselkedik neki a kihívásoknak.** Fontos hangsúlyozni, hogy egy adott karaktert legfeljebb egy játékos választhat. Az ötnél kevesebb fővel rendelkező csapatok esetében, a ki nem választott karakterek sorsáról a Mesélőtöktől kaptok majd információt.

## Karakteralkotás – 2. lépés: Kaszt és szint

Az egyes karakterek kasztjának meghatározásakor a KESZK-ben szereplő lehetőségek közül válogathattok azzal a megkötéssel, hogy csakis a választott karakter leírásában felsorolt kasztok érhetőek el az adott játékos számára.
A Tapasztalati szintre a rendelkezésetekre álló pontkeretből költhettek. (Vigyázat! ETK elírások!)
A többkasztú karakterek indítását (tehát sem a váltott-, sem az ikerkasztot) nem engedélyezzük az idei kaland során!

## Karakteralkotás – 3. lépés: Faj

**Minden faj játszható**, amely szerepel a KESZK-ben. **Faj-kaszt párosításokból csak az I és az I*jelűek választhatóak** azzal a megkötéssel, hogy csakis a választott karakter leírásában felsorolt fajok érhetőek el az adott játékos számára..

**Tapasztalati pont költsége az egyes fajoknak:**

0: ember
25 Tp: félelf, törpe, udvari ork
45 Tp: elf, wier, amund (itt az amund nem rendelkezik egy különleges faji képességgel sem)
65 Tp: dzsenn, khál, amund (ekkor az amund rendelkezik minden különleges faji képességgel)

## Karakteralkotás – 4. lépés: Képességek

Minden karakter tíz képességgel rendelkezik, azaz használjuk a tizedik, Érzékelés képességet is! Minden karakter a kasztjának megfelelő (hozzávetőleg 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 | | | | |

***Érzékelés:*** Amazon, Bajvívó, 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 6 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.

További jellemző, hogy az adott kaszt - Kf nélküli, tehát nincs Kf - minimumának/maximumának meg kell felelni, illetve hogy a kormódosítókkal nem kell számolni, azok csupán a kaszt minimum/maximum értékének meghatározásakor veendők 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, ψp 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 ψp-t nem kapja meg a karakter az első szinten. Dobások esetén a 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 lakóhely) Af 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. (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 1 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 e fenti teljes vagyonának tizede.** Azaz az összes kapott és Tp-ből vásárolt arany együttes összegének egytized része.

**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 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 (csak 3. Tsz.-től)

***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-kao (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), Khrga-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 játéktehnikai előnyök, pl.: villámmágia, elementálok stb.

Mágikus tisztaságú drágakövek ára aranyban: 1 karát = az ETK 402. oldalán lévő érték/2

**Mérgek**
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 mana-pontonként. A bot mágikus tárgynak számít, és a személyes aurájához tartozik. Varázslóbotból való mana-kinyerés üteme (zavartalan koncentráció mellett): Tsz.-nyi Mp / kör.

## Előtörténet és Karakterleadás

A kész karakterekhez az általunk az Arcképcsarnokban megadottakon túl szabadon **lehet előtörténetet készíteni, ám az senki számára nem kötelező**. Szerettük volna ezzel is megkönnyíteni számotokra a játékra való felkészülést.

A történet a P.sz. 3696. évben játszódik majd a Gályák-tengerének közvetlen közelében.

A mindenkori Mesélők munkájának megkönnyítése végett nagyon kérünk mindenkit, hogy legkésőbb **2020. július 4. 23:59-ig** a választott KM-etek számára, az általa kért formátumban juttassátok el a részletesen kidolgozottak karaktereiteket.

## Végszó

Kérdéseket, észrevételeket a Kalandozok.hu fórumán erre a célra nyitott témában, vagy a modulíróknak (Hulla&TAO) küldött Pszi üzenetben lehet feltenni. Reméljük, mindenki élvezetét leli majd a karakteralkotásban!

Üdv,
A Szervezők

## ARCKÉPCSARNOK

*“Byzon”*

**Nem**
férfi / nő

**Kor**
32 (emberi) éves



**Választható fajok**
Ember, Félelf, Elf, Khál

**Választható kasztok**
Harcos, gladiátor, lovag, bajvívó, harcművész, kardművész

**Eloszthatő Tp**
370

**Személyiségjegy**
Cinikus, kíváncsi, bátor

**Kapcsolat a többi karakterrel**
Bár minden társát tiszteli és értékeli,
Warg és - különös módon - Mosolygó Kígyó áll hozzá legközelebb, talán csak nekik tudott megnyílni igazán. Fehér Tigrist óvatos távolságtartással kezeli, zavarja önhittsége és idealisztikus gondolkodása.

**Előtörténet**
Nemesi rangját érdemeivel kivívó apja udvartartásában nőtt fel. Apjától, aki bár balkézről született utódját nevére sosem vette, szinte mindent megkapott. Talán a gyermekágyon elhunyt anyja okán kapott ilyen kirívó törődést. Azt tehette, amihez kedve volt. Megkaphatott volna bármit, ő mégis kezdetektől fogva, apja nyomdokait követve, a fegyverforgatók küzdelmes életét választotta. A legjobb mesterek oktatták, tehetségnek pedig sosem volt híján. Dicsőséges jövő állt előtte, ám egy nap mindez végképp véget ért.
Apja váratlan halála után nem lehetett maradása. Tisztában volt vele, féltestvérei nem tűrik meg tovább, tán még el is veszejtik. Ezért nem sokat habozott és nyakába vette a világot. Egyetlen célja volt, hogy minél távolabb kerüljön a múltjától. Abból kellett megélnie, amihez értett. Elvállalt mindent, amit idővel egyre fogyatkozó elvei megengedhetőnek tartottak számára. Társakra lelt az út során, de igazán erős kötődést félt kialakítani másokkal. Közben mindvégig rémálmai voltak, melyek létét váltig tagadta és melyekről sosem volt hajlandó beszélni senkinek.

*“Ne hidd, hogy örökké tart a Nyár!”*

## *“Fehér tigris”*



**Nem**
férfi / nő

**Kor**
58 (emberi) éves

**Választható fajok**
Ember, Félelf, Törpe, Wier

**Választható kasztok**
Pap, paplovag, szerzetes

**Eloszthatő Tp**
330

**Személyiségjegy**
Kitartó, összeszedett, önhitt

**Kapcsolat a többi karakterrel**
Nem az egyéneket, a csapatot egyben tiszteli. Elmélete szerint mindenkinek meg van a maga szerepe, ami önmagában vajmi keveset, együtt viszont mérhetetlenül sokat ér. Warg közönséges viselkedését és Kobold szélhámosságait néha nehezen tűri.

**Előtörténet**
Erion. Ennyit árultak el származása felől rendtársai. Életének első két évtizedét a Sheral nyugati végein, a dombok közt megbúvó rendházban töltötte. Távol a világ zajától, hittársai körében szívta magába azt a tudást, amely végül lehetővé tette, hogy teljes jogú szolgája lehessen választott égi patrónusának.
Feladatául kapta, hogy hirdesse az igét. Járja a világot, tapasztaljon, keresse azokat, akik hozzá hasonlatos módon arra teremtettek, hogy egy magasabb rendű cél érdekében éljék életüket. Délnek indult. Eleinte egyedül, majd különféle kompániákhoz csapódva rótta soha véget érni nem akaró útját. Az út, a vándorlás megpróbáltatásait mind-mind megerősítették hitében és abban, hogy a felsőbb entitásoknak terve van vele. Nem engedett a csüggedésnek. Minden megpróbáltatás mögött a neki rendelt, valódi feladatra való felkészítést látta. Közben pedig mindent megtett, hogy a regula szerint élje az életét.

*“Nézz a szemembe, s megmondom ki vagy! Kövess, és megmutatom ki lehetnél!”*

*“Warg”*



**Nem**
férfi / nő

**Kor**
30 (emberi) éves

**Választható fajok**
Ember, Udvari ork

**Választható kasztok**
Harcos, gladiátor, fejvadász, barbár, tolvaj

**Elosztható Tp**
350

**Személyiségjegy**
Ragaszkodó, mohó, laza

**Kapcsolat a többi karakterrel**
Legjobb ivócimborája Koboldnak. Byzonra igazi bajtársként tekint a harcban. Mély érzései vannak Mosolygó Kígyó irányába, mely az egész csapat számára nyílt titok.

**Előtörténet**
Ismeretlen helyen született, de amióta az eszét tudja, Hat Városban élt és nevelkedett 28 éves koráig. Vér szerinti rokonait nem ismerte, az utcák és erdők lakói voltak a családja. Talán mert úgy érezte, hogy nem rendelkezik családi gyökerekkel, mindig tartozni akart valahová.
A sors az élet sötétebbik oldalára vetette, gyerekkora óta minden nap, minden falatért meg kellett küzdenie. Megszokta, hogy hideg kő vagy szántóföld az ágya, zsákszövet a ruhája, és maradék az étele. Amikor pénzhez jut, azt rosszabb esetben - utólagos lelkiismeret furdalással - rövid idő alatt szórakozásra, drága borra, minőségi ruhára, fegyverre és nőkre veri el. Jobb esetben, amikor az eszére hallgat, utcagyerekek, mélyszegénységben élők, és kóbor állatok segítésére költi - de egyik esetben sem marad pénz a zsebében sokáig.

*“Élvezd az életet, amíg lehet!”*

# *“Mosolygó Kígyó”*



**Nem**
férfi / nő

**Kor**
36 (emberi) éves

**Választható fajok**
Ember, Félelf, Wier

**Választható kasztok**
Boszorkány, boszorkánymester, sámán, tűzvarázsló (renegát)

**Eloszthatő Tp**
310

**Személyiségjegy**
Bizalmatlan, túlélő, nyugtalan

**Kapcsolat a többi karakterrel**
Az, hogy társaival egy helyiségben képes aludni, számára a bizalom legmagasabb foka. Gyakran bizalmasa a többieknek, mert tudják, hogy ő nem fecseg semmit, senkinek. Ő maga még nem nyílt meg a többiek számára teljesen, de közel áll hozzá.

**Előtörténet**
Egy Darym-pusztabeli, külvilágtól elzárt, kis közösségben nőtt fel. 12 éves koráig nem beszélt civilizált nyelvet, csak a közösség saját nyelvét. Titokzatos kis törzsének legtöbb tagja valamilyen szinten tapasztalati mágiatudó volt, minden gyermeket így neveltek.
P. sz. 3674-ben, 14 éves korában, törzsén átgázolt egy Pyarron felé tartó, több ezer lovast számláló kráni nomád horda. Családja odaveszett az egész közösséggel együtt, ő és néhány, vele egykorú gyermek élt csak túl, mert az erdőben bújócskáztak épp, a törzs élőhelyétől több mérföldnyire.
A túlélő gyermekek mind Pyarronba vándoroltak, ahonnan a sors külön utakra, az Államközösség különböző régióiba sodorta őket. 20 éve nem találkozott egyik “testvérével” sem, de szemét mindig nyitva tartja, amikor a pyarroni államokban van dolga.
A civilizált Dél-Ynevet megismerte, megszokta, de nem érzi teljesen magáénak. Nem találja a helyét a világban, folyamatosan mozgásban van azzal a kevés kalandozóval, akik elnyerték bizalmát, akiket barátnak tekint.

*“Az a fickó, ott! Nem láttuk már valahol? Szerintem követ minket.”*

# *“Kaméleon”*



**Nem**
férfi / nő

**Kor**
Játékos határozza meg.

**Választható fajok**
Bármely, karakteralkotás szerint engedélyezett faj, ami a választott kaszthoz engedélyezett párosítás, és nem ember.

**Választható kasztok**
Bármely, karakteralkotás szerint engedélyezett kaszt.

**Eloszthatő Tp**
faj költség + 100

**Személyiségjegy**
Játékos határozza meg.

**Kapcsolat a többi karakterrel**
Rajongva imádja az összes kalandozó csapattársát.

**Előtörténet**
Játékos határozza meg.

*“Hmmm… Nocsak, nocsak.”*

***NEM VÁLASZTHATÓ KARAKTER!***

# *"Kobold"*

**alias O'Shil Tiengor**



**Nem**
férfi

**Kor**
28

**Faj**
Ember

**Kaszt**
Bárd

**Tp**
300

**Személyiségjegy**
Bőbeszédű, nőcsábász, összeszedetlen

**Kapcsolat a többi karakterrel**
Az összes többi karakterrel jó viszonyt ápol, még ha egyeseket idegesít is néha. Néha össze-összekap egyikkel-másikkal, de mindig tudja, hogy kell kiengesztelni őket. Néhány ökölvagy kardcsapást bármikor bevállal bármely társáért - és a kalamajkáért.

**Előtörténet**
Ilanori születésű bárd. Hazáját - miután kitanulta a zene, a széptevés, a kardforgatás és a lovaglás tudományait - elég korán, még 20 éves kora előtt elhagyta. Fél Észak-Ynevet meg- és áthágta, míg Pyarron-ba ért, szerencsésen elkerülve mind az északon dúló XIV. Zászlóháborút, és lekésve a délen zajló Dúlást.
Itt ismerkedett össze a többi kalandozóval, akikkel évek óta együtt tart jóban-rosszban. Az élet szerencsejátékosa és igazi művésze, csak a mának él.

*"Kegyed akar tőlem valamit. Biztos vagyok benne."*