

X. KALANDOZÓK TÉLI TÁBOR

KARAKTERALKOTÁSI RENDSZERE

Üdvözöllek játékos a teremtés csarnokában! Eljött az ideje, hogy felelősséged teljes tudatában létrehozod azt a lényt, akivel idén télen nekivágsz Ynev kalandos világának.

Mi, akik megalkottuk azt piciny történetet - mely remélhetőleg a kellemes szórakozás biztos alapja lesz a táborban -, úgy gondoljuk, hogy nem szállunk szembe a M.A.G.U.S. nagyszerű alkotóinak elképzeléseivel.

Bizton reméljük, hogy annak idején egy csapat sok munkát fektetett abba, hogy Ynev szubjektív valóságában egyensúlyt teremtsenek. És még ha ez nem is minden esetben sikerült, azért tudjuk, hogy remek kalandmesterek lesznek a táborban, akik majd ügyesen ellensúlyoznak néhány játéktechnikai kilengést.

E filozófia mentén (na és a játékosok valószínűleg nagy örömére) nem óhajtjuk túlszabályozni a karakteralkotás menetét, csupán a verseny által megkívánt mértékig. Egészen pontosan addig, hogy az alkotás folyamatában felmerülő szerencsét egy startvonalhoz igazítjuk.

Nos kedves halandó, lépj beljebb és vedd magadhoz a teremtéshez szükséges eszközöket:

1. A karakteralkotáshoz az alábbi szabálykönyveket lehet használni:

- ξ Első Törvénykönyv
- ξ Második Törvénykönyv
- ξ Harcosok, Gladiátorok, Barbárok
- ξ Papok, Paplovagok 1, 2
(a korábbi TK-kban megjelent papot, paplovagot ez alapján kérjük)
- ξ RÚNA magazinok
- ξ Ezenkívül alkalmazzuk az Új Tekercsek szabálykönyvéből az Érzékelés képességet.
Az Sámán és a Szerzetes kaszt érzékelése 2k6+6.

Válassz ízlés szerint egy fajt és egy kasztot! De csak olyan kombináció lehetséges melyet a könyvek megengednek, külön kalandmesteri egyeztetés nélkül (azaz nem „I*”).

2. Kapsz 75 képesség pontot. Ezt szétoszthatod a számodra (na meg persze a karaktered számára) legfontosabb öt képesség között, beleértve azt az esetet is, ha különleges felkészítésre is szánál. Ne feled: az Észlelés is a képességek között van! Ha úgy vélekedsz, hogy bizonyos számodra fontos értékeknél a dobással jobb eredményt érnel el, akkor azt ne válaszd az öt pontosztással kialakított érték közé. A képességek értéke ily módon nem lépheti túl a faji maximumot, sem pedig a karakter

esetén meghatározott maximálisan kidobható értéket. Miután a pontokat szétszítottad, csak utána adhatod hozzá, vagy veheted el a faji módosítókat, illetve korból származó módosítókat. Az egyéb módosítók (pl. MGT) csak ezután következnek.

3. A továbbiakban mindent amit dobókockával kell kidobni (tehát a maradék képességeket, a szintenkénti értékeket (FP, MP, stb), a Kalandozok.hu fórummotor kockadobó funkciójával kell kidobnod a saját csapatod csoportjában, amit majd a csapat Kalandmestere fog felügyelni. (ezen funkció egy rövid ideig még várat magára, de dolgozunk az ügyön!).

A dobáskor a dobás lé kell írnod, hogy az adott dobás mire vonatkozik. Pl.:

Állóképesség: [kocka]2k6+6[/kocka]

Állóképesség különleges felkészítés: [kocka]k100[/kocka]

...

Fájdalomtűrés pontok 1 szint: [kocka]k6+5[/kocka]

...

Fájdalomtűrés pontok x szint: [kocka]k6+5[/kocka]

Amennyiben arra van igényed, hogy ezeket a dobásokat a csapatod többi játékosa ne lássa – mert pl. titokban szeretnéd tartani karaktered valódi kilétét – akkor ez irányú igényeddel keresd meg a fórumon Con Salamandert, aki segítségedre lesz ez ügyben. Amennyiben a dobás esetleg „életképtelen” karaktert hozna létre – azaz valamely értéke 6 alatt van, úgy a 75 elosztott pontodból kell átcsoportosítanod mindaddig, míg a 6-os értéket el nem érte!

4. Kapsz 300 aranyat. Költsd el belátásod szerint, de csapattársaidnak nem adhatsz kölcsön! Árak szempontjából a könyvekben található árák a mérvadóak. Varázstárgy értéke annyi arany, amennyi manapont kell a tárgy megalkotásához. Ez akkor is igaz, ha azt a karakter maga képes előállítani.

A karakter minden olyan felszerelést ingyen és bérmentve megkap, ami a könyvekben induló felszerelésként fel van tüntetve, vagy amit esetleg magasabb szinteken automatikusan megkap kasztja szerint.

Nem vásárolható, és sem privátban, sem a fórumon nem „kunyizható” olyan dolog, ami nincs a könyvekben árral együtt leírva. Előttörténetben sem szerepelhet „bónuszban” kapott tárgy. Ha valami eszemment dologra van szükséged, akkor például a bemesélés a táborban lehetőséget adhat ennek megszerzésére-megalkotására, vagy az aktív játékidőn belül kielégíted ez irányú igényeidet.

5. Kapsz 32000TP-t, azaz harminckettőezer tapasztalati pontot. Lépj szintet. Itt hívnánk fel a figyelmet arra, hogy 1 TP-vel sem kaphat senki többet, tudatos volt az érték kiválasztása.

6. A továbbiakban az 1. pontban meghatározott M.A.G.U.S törvénykönyvek karakteralkotás szabályai követendőek a 3. pontban meghatározott kockadobásokkal.

A karakteralkotás szempontjából nincs több megkötés. Hangsúlyozzuk, hogy e szabadelvűség alapja az alkotók iránít tisztelet, s az, hogy a lehető legkisebb mértékben avatkozzunk bele a M.A.G.U.S szabályrendszerébe. Valamint az, hogy a játékosok minél szabadabb kezet kaphassanak a karakteralkotásban.

Jól gondold meg, milyen karakterrel jössz, és játékos társaiddal próbáljatok meg minél jobb, és összetartóbb csapatkonceptiót felállítani.

Végezetül az előtörténettel kapcsolatban:

1. A csapat tagjai ismerik egymást.

2. A játék kezdetekor (Psz. 3692, Kyel második, „Akarat” havának ötödik napján) mindenki Erionban – hol máshol? - fog tartózkodni.

3. Az előtörténet nem lehet hosszabb két A4-s oldalnál (minimum 12-es betűméret, Arial, normál sorköz.) Az előtörténetnek ki kell térnie a következő kérdésekre:

- ξ Mikor és hol született a karakter?
- ξ Családjával kapcsolatos részek.
- ξ Tanulmányait hol, és hogyan végezte? Karaktertől távol álló képzettséget tessék kifejteni!
- ξ Hogyan került a kalandozók rögzös útjára?
- ξ Hogy keveredett össze a csapat többi tagjával?

- ξ Színezd ki kedved szerint: Írhatsz egy pozitív tulajdonságot, de csak abban az esetben ha írsz mellé egy negatívumot is. Ezeknek kb. egyenlő arányban kell lennie, és nem lehetnek hatással a karakter értékeire.
- ξ Milyen célból érkezett/tartózkodik Erionba a kaland kezdetének idején?
- ξ Milyen ismerősei, barátai vannak? Tagja valamely szervezetnek, csoportnak, klánnak?
- ξ Rövid tömör életút ami az elért szintig vezetett.
- ξ Mi a karakter életcélja?

Az előtörténet nem kerül értékelésre, de jelentős segítséget fog nyújtani a Kalandmesternek a játék előkészítésében. A Kalandmester visszadobhatja az előtörténetet módosításra abban az esetben ha túl szélsőséges, vagy Ynev világtól idegen tartalommal rendelkezik. Ha a legjobb szerepjátékos kérdésében nem tudunk két játékos között dönteni a játékbéli teljesítmény alapján, akkor az előtörténet dönthet e téren.

Ha elkészült a karaktered:

A X. Téli tábor hivatalos karakterlapja elérhető itt: <http://kalandozok.hu/daru/karakterlap.xls>

Kérjük, hogy ebbe töltsétek ki az imádott karakteretek adatait. A táblázat nem tartalmaz semmilyen matematikai hókuszpókuszt, de a csapat kalandmestere le fogja azokat

tételesen ellenőrizni.

Az elkészült karaktereket és a hozzájuk tartozó előtörténeteket most már nem e-mailben, hanem a Kalandozok.hu új fórumrendszerén keresztül kell eljuttatni a csapat saját kalandmesteréhez.

Bővebb információk majd a fórumon.

Ha netán kérdésed lenne a karakteralkotással kapcsolatban:

Felmerülő kérdések esetén a X. Téli Tábor hivatalos fórumán keresheted meg a Kalandmesterek Szenátusát.

Azonban minden, a Kalandmesterek Szenátusának feltett kérdés esetén le kell vonnod 2000 tapasztalati pontot a karakteredtől. Ennek oka az, hogyha olyan karaktert választottál amihez „nem értesz” akkor jobb ha nem is erőlteted. Válasz olyat, amivel tisztában vagy, vagy aminek leírását világosan megértetted.

Ha felteszel egy kérdést a fórumban, az még nem feltétlenül jelenti azt, hogy ez a Kalandmesterek Szenátusának szánt kérdés, ha mi úgy ítéljük meg, hogy erre csak a Szenátus képes választ adni, akkor első alkalommal figyelmeztetni fogunk erre. Egy kérdés további fejtegetés, azonos tárgykörrel kapcsolatos több kérdés feltétele újabb tapasztalati pontokba kerülhet!

Aki nem a fentieknek megfelelő karaktert ad le, az 10000TP levonása után javíthat és próbálkozhat újra.

A bünti lényege az, hogy mindenkit arra sarkaljunk, hogy saját maga, önerőből, elsősre normális, játszató és a szabályoknak megfelelő karaktert alkosson, ezzel bizonyítva, hogy rátermett a magasabb szintű karakterre.

KM-igény:

Mivel nem kérünk csapatelőtörténetet, ezért a csapatoknak kialakított csoportban lehet a KM-igényeket kifejezni, melyeket majd jóváhagyunk. A csapat-KM párosítások a befizetési határidő után néhány nappal elérhetőek lesznek!

JÓ JÁTÉKOT KALANDOZÓ!