

Téli Tábor 2009 - karakteralkotási rendszer

Üdv Néktek! Az idén a karakteralkotási rendszer a KM-ek és a versenymodulíró (kiléte egyelőre legyen titkos) egyhangú döntése alapján másképpen alakul. Lesz, akiknek tetszik majd a dolog, lesz, akiknek pedig nem, de ez eddig is mindig így volt, soha nem is fog talán változni. Csapjunk is a közepébe!

Használható szabálykönyvek (Fajokkal és kasztokkal):

Első Törvénykönyv

Harcosok, Barbárok, Gladiátorok

Papok, Paplovagok 1-2.

És akkor jöjjön a másképp:

Nem TP-ből kell megalkotni a karaktereket, hanem mindenki a fix 4. szintről fog indulni. A kaszt és a faj kiválasztásánál azonban fokozottan legyetek elővigyázatosak, ugyanis **2-6 oldalas előtörténetet várunk, mely tartalmazza a karakter gyermekkorát, kalandozóvá érésének körülményeit, tanulásának éveit, korai kalandjait (még mielőtt a csapatba került volna).** Az előtörténeten kívül várjuk mindenkitől egy maximum 1 oldalas dokumentumban az óhajtott képzettségeket (természetesen a kaszton felsoroltakon kívül, és lehetőleg a kp-határon belül) és az óhajtott felszerelést.

Az előtörténet értékelésre kerül a leendő kalandmesterek által (ugyanis amint meglesz a csapat és a koncepció, választani is fognak a KM-ek csapatot maguknak), s az értékelés után minden játékost értesítünk arról, milyen döntésre jutottunk.

A döntés tartalmazza a megkapott képzettségeket és felszereléslistát, valamint a karakter tapasztalati szintjét. Ez azt jelenti tehát, hogy a Kalandmester szabad kezet kap és az előtörténet milyensége alapján adhat és vehet el felszereléseket (akár extra felszerelést is!), képzettségeket (szintén akár továbbiakat is!) és tapasztalati szintet is!

Álljon itt három példa:

Ödön, Varázsló

Ödön varázslóval szeretne játszani, tele van mágikus tárgyakkal, melyek felét sem tudja elkészíteni, előtörténetében pedig nagy hibák vannak a mágiahasználattal és az Ynev-képpel kapcsolatban. Kalandmestere CS, aki gonosz, alávaló, meg ilyesmi. CS a válaszlevélben közli, hogy az előtörténete időben érkezett, és vélhetőleg tényleg ő írta (nem hasonlít túlságosan a nyelvezete, stílusa egy másikéhoz), ezért nem von meg tapasztalati szintet, azonban mivel az előtörténet hagy kívánni valót maga után, nem is ad neki továbbiakat, továbbá elveszi mágikus tárgyai közül mindazt, amit nem tud elkészíteni. Az óhajtott képzettségeket viszont mind indokoltnak tartja, hisz szerepelt is tanulásuk és használatuk az előtörténetben, ezért megkapja őket.

Ludmilla, Amazon

Ludmilla kezdő, de lelkes játékos, a harcos főkasztból választ magának, nincs túl sok felszerelése, különlegesség nincs is, képzettségek terén kicsit azonban elszállt a képzelete. Előttörténete egy hetet később, s ezt nem is jelezte a kalandmestereknek. Kalandmestere Alkyone, aki vajszívűen mesél, de szigorúan tartja magát a szabályokhoz. Ezért az alábbi válaszlevelet kapja: Az előttörténet egészen jó, nincs is benne hiba, azonban egy hét késéssel érkezett. A képzettségek terén bőven túllőtt a kplimiten (a kaszt 4. szintig kapott szabad képzettségpontjain), felszerelése rendben van. Képzettségei közül számosat elvesz, és eldöntheti, hogy a mellett nem óhajtja még XY, YX és XX képzettséget, vagy harmadik szintű karakterrel játszik. CS ennek nem örül, hogy még választási lehetőség is van, mert ő gonosz.

Pató Pál úr

Pató Pál úr egy tapasztalt játékos, 94-es könyve is van ám, eredetiben! Azonban tojik a világra, ő megteheti, Uwel-paplovaghoz támadt kedve, ír is hozzá egy piszkosul jó előttörténetet. Azonban ez az előttörténet 3 hetet késik. Felszereléslistája még hiányos is, képzettségekről nem is ír semmit. Kalandmestere Suttogó, aki szereti az Uwel-paplovagot meg a sört. A sört CS is szereti. Suttogó eltervezi a dolgokat, megkérdezi a többieket – mert ő rendes fiú ám! – és az alábbiak szerepelnek levelében Pató Pál úrnak: „Fúúú, apám, nagyon jó előttörténetet írtál, csak az a ciki, hogy három hetet késtél. Mivel képzettségekről nem írtál, itt van ez a 6 db, amit megkapsz, mert az előttörő indokolja, a felszereléslistádat is kiegészítem. Az előttörténet értelmét vesztené alacsonyabb szinten, ez legalább egy 6. szintű karakteré, ezért 6. szintről indulsz, eltekintve attól a mínusz 3 szinttől, amit a 3 hét késés miatt kapsz. Tehát az előttörténet végét semmisnek tekintem.”

Ezek többnyire negatív példák, akárcsak az előttörténetekkel kapcsolatban szerzett tapasztalataink, (érkezési időre gondolunk itt főleg...) de elképzelhető egy többkasztú 8. szintű varázsló/kardművész is, ha úgy ítéli meg a KMetek...

A **csapatszintű előttörténetek** szintén 2-6 oldal terjedelemben készüljenek, és ha a csapat együtt szerzett valamilyen vagyontárgyat, esetleg együtt-egymástól tanultak képzettséget, azt itt is feltüntethetitek, de akkor ez az egyéni előttörténet mellé csatolt igényeknél legyen feltüntetve! Az előttörténetet kizárólag saját magatoknak írhatjátok, a csapatelőttörténetet pedig egy – megnevezett- kiválasztott. Amennyiben csaláson kapunk valakit, a léhűtő nagy megvonásokra számíthat.

A **karaktereket** ki kell dolgozni, azonban nem kérünk karakterlapot értékekkel (HM-Ép-ME, stb.), ezt majd a táborba hozzatok el! Különleges esetben azonban kérhetünk ilyesmit is, szóval legyetek vele készen!

A **kockadobások** a táborban Sneer vajszívűségének köszönhetően maximumnak (k3=3, k6=6, k10=10) számítanak, de a gonosz KM-ek ezt is megvonhatják előttörténet alapján! ☺

A **beküldési határidő** 2009 október 30.

A **beküldési cím:** consalamander@kalandozok.hu

Egyebet nem akarunk elmondani, kérjük kapcsolja ki!

A Téli Tábor kalandmesterei

ui: csapatelőttörténet végén lehet KM-kérés.

uui: addig megígérjük, hogy megtanulunk olvasni!

Ha kivágod ezt a
kupont, vehetsz egy
új monitort!