

KARAKTERFEJLESZTÉS

A XII. MENTÁLCSAVAR TALÁLKOZÓRA

A KALANDRÓL

Helyszín: Abaszisz, Rak Narval tartomány, Sel Duriem városa

Időpont: Psz. 3716, Hideg évszak (szűk félévvel az előző találkozó eseményei után)

Jelentkezési határidő: 2012. február 11.

ALAPÖTLET

Egy összefüggő kalandsorozat csak akkor válhat valóban kalandsorozattá, ha visszatérő helyszínekkel, szereplőkkel, motívumokkal bír, melyeket azonban csak akkor tud a mesélő megfelelően érzékletessé tenni, ha a kalandokat átvészelő karakterek is azonosak. A közös játékos karakterek azok, melyek valóban összekapcsolják az egymástól független történeteket.

Természetesen épp úgy, ahogy az otthoni játékok során is történik, a karakterek sokat tapasztalnak és fejlődnek két kaland között, így ezt a találkozók keretei között is érvényesítenünk kell. Ezt jelképezi a karakterfejlődés is.

BÓNUSZ TÁP

A lejátszott kalandban a lejátszás módja, színvonala és szintje szerint kapnak további tápot a visszatérő játékos karakterek, akik így tovább fejlődhetnek, új felszerelésre, előnyökre és hátrányokra tehetnek szert, de persze szintet is léphetnek, ha összegyűjtik a megfelelő pontokat.

A tápok kiszámítása részben mechanikus, részben a kaland mesélőjének döntésén alapul. A mechanikus részt a lenti lista szerint lehet meghatározni, melyet minden játékos kiszámolhat saját magának úgy, hogy mindazok az érdemek, melyeket a csapat kiharcolt, órá mint egyénre is vonatkoznak; ha tehát a csapat úgy győzte le az álomjelenetben a kimérát, hogy a csapat négy tagjából csak kettő vett részt a tényleges harcban, attól még az összes játékos élvezzi az ezzel járó tápot.

A szubjektív rész a mesélő ítélete szerint jár a karaktereknek, melyet a szerepjátékos teljesítmény, a pontozólapok tanulsága szerint számolunk és melyről a karakterfejlesztés során a csapat nem értesül, sőt, ezeket a mesélő költi el a csapat számára saját belátása szerint. Ezekről a fejlesztésekről a csapat a játék első perceiben értesül a verseny helyszínén egy, a korábbi mesélőtől kapott levél (vagy személyes beszélgetés) formájában, így ennek megfelelően alakíthatnak a karakterlapokon is még a játék megkezdése előtt.

A kapott táp úgy költhető el, mintha frissen alkotott karakterünket tápolnánk, azzal a különbséggel, hogy a fejlesztések tápértéke másfélszer akkora, mint eddig. Megfelelő magyarázattal és körítéssel előnyök és hátrányok (ebből legfeljebb 1) is felvehetők vagy fejleszthetők, de legfeljebb 1 szinttel illetve 1. szinten (a többszintű előnyök és hátrányok esetében).

ELŐTÖRTÉNET

A karaktereknek nem kell új előtörténetet készíteni – értelemszerűen, az viszont fontos, hogy az előző kaland menetét röviden, egy-két bekezdés formájában a későbbi mesélőnek elküldjétek azzal együtt, hogy az előző kaland és a mostani között eltelt majd' félévben mit csináltak a karakterek. Így tehát a versenyre jelentkezés a fejlesztett karakterrel kapcsolatos módosításokat és az előtörténet folytatását tartalmazó dokumentum formájában történjen.

TÁPSZÁMOLÁS

Az alábbi lista összhangban van a kalandmodul fejezeteivel, így annak átolvasása érdemes a pontszámítás előtt. A pontok csak addig a kalandrészig járnak, ameddig a játékosok ténylegesen lejátszották azt; ha tehát a játékidő letelt még a befejezés előtt, úgy a kimaradó részekért nem jár pont. A kaland elérhető itt:

Álomjelenetek

- minden lejátszott álomjelenet ½ pont (összesen max. 1)
- a kiméra legyőzése 1 pont

Bemesélés

- a megbízás elfogadása kötözködés nélkül ½ pont

Ösvények

- a megfelelő modulrész teljesítése 1-1 pont (összesen max. 2)
 - o találkozás az inkvizítorral; párbaj Luciusszal
 - o találkozás a quessorral; Larhia kunyhójának meglátogatása
 - o találkozás Fehér árnyékkal; elbeszélgetés Tress hivatalnokkal

Szoborkert

- Chassydys megismerése, küldetésének (ginsour-elem) elfogadása és teljesítése 1 pont

Végjáték

- Testcsere megtagadása ½ pont
- Várost fenyegető veszély leleplezése ½ pont
- Szembeszállás az Abbithangúval és szektájával 1 pont

ÖSSZESEN TEHÁT LEGFELJEBB 7 TÁP.