

WESTERN LIVE SZABÁLYRENDSZER:

KARAKTERALKOTÁS

KARAKTERLAP:

A tábor során a szervezőktől hozzájuthatsz a hivatalos Western Live karakterlaphoz. A játék kezdetétől a végéig magadnál kell tartanod, hogy igazolni tudd vele az értékeidet, illetve tudd jelölni rajta a változásokat.

A KARAKTERALKOTÁS MENETE:

Miután kitaláltad, hogy mi a karakter koncepciód, milyen szerepet fogsz majd eljátszani, a játérendszerhez kell már csak illesztened az ötletedet. Alapvetően minden induló játékos karakter ugyanannyi pontot oszthat szét a karakterlapján. Igyekezz ezt annak megfelelően megtenni, hogy minél inkább visszaadja az általad elképzelt személyt.

<p>MAX. ÉLETERŐ PONT</p> <p>MAX. AKARATERŐ PONT</p> <p>MAX. SZERENCSE PONT</p> <p>AKTUÁLIS SZERENCSE PONT:</p>	<p>KÉPZETTSÉGEK:</p> <p>FEGYVERES TÁVOLHARC: ○○○○○○○○○○</p> <p>VEREKEDÉS: ○○○○○○○○○○</p> <p>SEGYGŐGYÍTÁS: ○○○○○○○○○○</p> <p>HÁTTEREK:</p> <p>ANYAGI: ○○○○○</p> <p>TESTŐR: ○○○○○</p> <p>FELSZERELÉS: ○○○○○</p> <p>INFORMÁCIÓ: ○○○○○</p>
--	--

Összesen **30 KÖLTHETŐ PONTOD** van, ezt oszthatod szét az alább felsoroltak között: **ÉLETERŐ PONT, AKARATERŐ PONT, SZERENCSEPONT, KÉPZETTSÉGEK, HÁTTEREK.** Figyelj arra, hogy minden értéket egy az egyért vehetsz meg a költhető potokból, kivéve a **HÁTTEREKET**, amelyeket ha fel szeretnél venni, akkor **DUPLA ANNYI** költhető pontba kerül, mint amilyen magas értéket szeretnél.

Pl.: ha fel szeretnéd venni az anyagi hátteret 4 pontra, akkor 8 pontot kell elköltened.

A karakteredet kérjük, eleinte ceruzával töltsd majd ki a szervezőktől kapott karakterlapra (természetesen előre kigondolhatod, milyen értékeket is akarsz majd), mert ha készen vagy a karakteralkotással, akkor mindenki esetében egy rövid beszélgetésre hívunk, és ez lehet változtatni fog egy két dolgot a kitöltött értékeken.

ÉLETERŐ PONT:

1-10-IG terjedő skálán határozhatod meg, hogy a karaktered mennyire életerős (1 költhető pontért vehetsz fel egy pontot). Ez az értéked fogja megmutatni, hogy hány lövést, avagy ütést fogsz kibírni, mielőtt kinyiffannál, illetve mekkora sallereket tudsz leadni. Minél több életerő pontod van, annál jobb eséllyel nem fogsz meghalni egy küzdelemben. Az életerődöt a kezrede kötött **PIROS SZALAGOK** fogják mutatni. Annyi életerőd lesz aktuálisan, amennyi a karodon van. Ha elfogytak y pontjaid elájultál, vagy meghaltál. Soha nem lehet több az életerőd, mint amennyi a karakterlapodon van felírva.

AKARATERŐ PONT:

Ez az érték szintén **1-10-IG** terjedő skálán mozog (1 költhető pontért vehetsz fel egy pontot), és azt határozza meg, hogy a karaktered mennyire képes ellenállni a **SZELLEMLILÁG KÍSÉRTÉSEINEK**. Minél nagyobb az értéked annál jobban ura vagy a saját mozdulataidnak,

gondolataidnak. Ha alacsonyra veszed fel ezt az értéked, előfordulhat, hogy olyan dolgot fogsz mondani vagy cselekedni, amit valójában nem is szeretnél volna. Az akaratot **KÉK SZALAGOK** fogják jelezni a karodon.

SZERENCSEPONT:

Nos, az ördög folyton hívó szavával nem mindenkinek hoz szerencsét. Ellenben ha te felveszed ezt a képzettséget, növeled annak az esélyét, hogy a pókerasztalhoz ülve komoly pénzüsszeggel álljál fel. Ezen felül előfordulhat, hogy a harc során is -egy kilátástalannak tűnő csatából- kis szerencsével győztesen kerülsz ki. Minden egyes alkalommal, amikor szerencsés akarsz lenni véglegesen le kell majd vonj egy szerencsepontot.

KÉPZETTSÉGEK:

A képzettség pontjaid **1-10-IG** terjednek, és egy szintet **1 KÖLTHETŐ PONTÉRT** vehetsz fel. Minél magasabba veszed fel az értéket annál több esélyed lesz az adott dologban a sikerre. A képzettségeket, ha kiemelkedően magas értékre veszed fel, akkor az adott dolognak a hírhedt mestere leszel. (Lsd: hírnév pont)

FEGYVERES TÁVOLHARC:

A játék során lehetőséged van arra, hogy lepuffants valakit. A fegyveres harc értéked fogja meghatározni, hogy milyen jól bánsz a kezekben lévő fegyverrel. Ez az értéked fogja jelenteni egyben a kitérésedet is a lövések elől.

VEREKEDÉS:

Nem minden esetben cél, hogy a másik illetőt lelődd, ezért előfordulhat, hogy egy jól irányzott pofon is megteszi a hatását, és jó időre pihenőpályára állítja az elszenvedőt. A verekedés képzettséggel tudod használni a közelharc fegyveredet, mint pl. a kést, vagy a baltát.

SEBGYÓGYÍTÁS:

Ha a karaktered rendelkezik ezzel a képzettséggel, lehetőséged nyílik arra, hogy megsebesült játékosársadat az adott szabályokat betartva meggyógyítsad. Minél nagyobb az értéked, annál több társadnak mentheted meg bőrét.

HÁTTÉR:

Minden karakter dönthet úgy, hogy a költhető pontjaiból háttereket vesz fel, amik komoly előnyhöz juttatják a játékosot. A háttereket **DUPLA ANNYI KÖLTHETŐ PONTÉRT** tudod megvásárolni, mint ahány pontra fel szeretnéd venni. A hátterek **MAXIMUM 5 PONTOSAK** lehetnek, és minden esetben egyeztess a szervezőkkel.

ANYAGI:

Az anyagi háttér határozza meg, hogy milyen gazdag a karaktered. Attól függően, hogy hány pontra veszed fel, kapsz a szervezőktől a játék megkezdése előtt dollárokat, amiket beválthatsz fegyverre, testőrré, felszerelésre vagy használhatod a játék során szerencsejátékra, ital, és ételvásárlásra a bárokban.

1-es anyagi háttérrel: 300 \$ induló pénzed van

2-es anyagi háttérrel: 500 \$ induló pénzed van

3-as anyagi háttérrel: 700 \$ induló pénzed van

4-es anyagi háttérrel: 1000 \$ induló pénzed van

5-ös anyagi háttérrel: 2000 \$ induló pénzed van

TESTŐR:

A testőr háttér azt jelenti, hogy a karaktered mellett egy (vagy több) hűséges követő van, akik ha kell az életük árán is megvédelméznék téged. Ez gyakorlatban úgy néz ki, hogy attól függően hány pontra veszed fel, kapsz a szervezőktől egy kis kártyát, amely szimbolizálja a téged követő testőrt. Látható helyen a **MELLKASODRA KELL TŰZNI**- mutatva ezzel, hogy védelmeződ van- nem érdemes beléd kötni. A testőröket minél nagyobb pontra veszed fel annál erősebbek, és többen vannak. A testőröket nem lehet lekezedeméyezni, mert mindig figyelnek az esetleges támadásra.

INFORMÁCIÓ:

Te tudsz valamit.(és ez nem az almás pite receptje), valamit, amit mások nem. Olyan információval látnak el a szervezők, ami csak a te birtokodban van és annak függvényében, hogy milyen magasan veszed fel, annál pontosabban értesültél az adott dologról. Az információk minden esetben frakcióra szabottak, szólhatnak múlttról, jelenről, személyekről, vagy akár a jövőről- egy biztos, ha felveszed, közelebb vagy az „igazsághoz”!

FELSZERELÉS:

Természetesen a western hősei nem csak fegyverből és kártyából állnak. A felszerelés háttérrel a karaktertípusodnak megfelelően választhatsz valamilyen felszerelést a szervezőktől, ami bónuszt ad a játék során.

HÍRNÉV PONT:

Bizony előfordulhat, hogy ha túl jó vagy valamiben, akkor a híred előbb a városba ér, mint te magad. A hírnév pont a képzettségeidről függ. Amennyiben az adott képzettség eléri a **10-9** pontot a hírneved **HÁRMAS** lesz. **8-7-nél KETTES**, **6-nál EGYES**. Ha a hírnevedet meghatározod, akkor egy kitűzőt kapsz, amin a legmagasabb képzettséged hírnévpontja van. Ebből a többiek is láthatják, hogy kibe is akarnak belekötni.

Pl. Bill a 3-as hírnevű bunyós.

Ha valaki 3-as hírnévre tesz szert, akkor a szervezőkkel megbeszéljük, hogy milyen nagyhírű történet fűződik a nevéhez, és ezt a játék elején ismertetjük a többiekkel.

ELŐNYÖK-HÁTRÁNYOK:

Ha már kész a karaktered, akkor abban a szerencsés helyzetben vagy, hogy a szervezőktől húzhatsz egy előny és egy hátrány kártyát. Ezek felettébb hasznosak de leginkább viccesek és minden esetben egy többletet adnak a karakter múltjához, jelenéhez vagy értékeihez.

