

KARAKTERALKOTÁS A IV. MENTÁLCSAVAR TÁBORRA

VÁMPÍR: A MASZKABÁL

SUNRISE CITY, USA

FELHASZNÁLHATÓ KÖNYVEK

Vámpír: A Maszkabál alapkönyv

Útmutató a Kamarillához

Útmutató a Szabbathoz

Klánkönyvek

KARAKTERALKOTÁS

A kalandmodulban a játékosok Anarch karakterekkel vesznek részt. A karakterek a karakteralkotástól függetlenül bírnak egy szövetséggel. A karaktereknek ismerniük kell egymást és valamennyire meg kell bízniuk a társaikban.

A karaktert teljes egészében a VaM alapkönyvben leírtak szerint kell megalkotni.

A VaM-ben felsorolt klánok bármelyikével lehet játszani. Asszomitából csak harcos és kiszakadt, Giovanniból csak kiszakadt, Tzimisciből pedig csak az új vérvonal játszható (részletekért lásd a megfelelő klánkönyveket).

A **Tulajdonságok** között 7/5/3 pont osztható szét, mindegyik egyről indul.

A **Képzettségek** között 13/9/5 pont osztható szét, mindegyik legfeljebb 3 lehet.

Másodlagos képzettségek is vannak - 1 elsődleges képzettségpontra 2 másodlagos képzettségpontra váltható át, amelyek mellé 1 szabadon elkölthető pontból vásárolható további 1 pont).

A hátterekre 5 pont osztható el.

A **Hátterek** 1-2 háttér kivételével leírást követelnek. Ha tehát a karakternek Anyagi háttere van 4 ponton, akkor ki kell fejtenie, hogy azt a rengeteg pénzt hogy szerezte, hol tartja, forgatja-e, befekteti, stb. Ugyanígy minden háttérrel. A szövetségeseket, csatlósokat, kapcsolatokat szintúgy ki kell dolgozni. A karakterek nem rendelkezhetnek 1 pontnál nagyobb Kamarillás státusszal Sunrise Cityben, ahol a történet játszódni fog.

Az **Erényekre** 7 pont költhető, mindegyik 1-ről indul.

A karaktereknek nem 15, hanem 20 **szabadon elkölthető pont** áll rendelkezésre, az előnyök közül ennek megfelelően lehet válogatni. Hátrányokból maximum 7 pontig kaphat a karakter pontot – de természetesen több is felvehető a karakter színesítésére.

A **karakterek kora** 1-30 évig terjedhet. A karakterek minden egyes évről, melyet vámpírként töltöttek 12 Tp-t kapnak, egy 10 éves vámpír karakter tehát 120 Tp-t, egy 30 éves 360 pontot. Ezt a Tp-t szabadon lehet elkölteni a VaM-ben szereplő táblázat szerint.

Speciális klándisziplínákat csak az előtörténettel jól indokoltan lehet vásárolni meg. **Kombinált disziplínák** tanulására mesterek útmutatásával van mód – előtörténetben ehelyütt is indoklás szükséges.

Amennyiben a játékosok leadják az előtörténetüket a tábor kezdete előtt 1 nappal (tehát július 10-én éjféltre), úgy háttér-információhoz jutnak majd, melyek nagyban hozzájárulhatnak sikerükhöz.

Az előtörténet elbírálása nem jelenti azt, hogy abban mindent el is fogadtunk, de a leadott előtörténet mindenképpen biztosítja a játékos számára a pluszinformációt. Az előtörténeteddel kapcsolatos esetleges problémákat a mesélő fogja jelezni neked a táborban.