

REGISTRAR PERSONAJE

Para crear un personaje de Shaidraig no hay que hacer fichas complejas, ni asignar puntos de habilidad. Un personaje es encarnado por un jugador el cual debe desarrollar sus habilidades de modo real para interpretar el personaje que encarna.

Sin embargo hay dos cosas clave además de las habilidades desarrolladas. Y son las cosas que precisamente se reflejan en la ficha de personaje, los objetos que se portan y los rangos que los gremios asignan a los personajes dotandolos de habilidades que se gestionan desde ellos.

Al crear un personaje no tiene rango alguno en ningún gremio y puede portar un máximo de veinte objetos.

El hecho de registrar los objetos, además de para controlar la evolución del personaje, es para dar cierta seguridad a los jugadores de la posesión de los mismos y su propiedad. Por ello al final de cada evento tienen que registrarse los objetos con los que se sale.

CONTINUIDAD DE PERSONAJE

Nuestro objetivo es que al igual que la historia del mundo de Shaidraig, los personajes puedan tener continuidad y continuar afectando al mundo. Para ello llevamos el registro de los personajes y los jugadores podrán trabajar su evolución y desarrollo en los eventos y entre ellos.

Como bien se sabe los personajes de Shaidraig evolucionan con el aprendizaje de los que lo interpretan, sin embargo muchas disciplinas son reguladas por los rangos de los gremios y por los objetos que se portan. Por ello la evolución del personaje se mide, además de por el aprendizaje de su jugador, por lo que se consigue en los eventos y entre ellos.

Un personaje que sobreviva entre eventos puede incrementar su haber de objetos más allá de aquellos con los saliera del evento anterior.

Para ello puede conseguir objetos o mejoras a través de misiones físicas o telemáticas. O sencillamente para representar el paso del tiempo entre un evento y otro, todos los jugadores que repitan de un evento a otro podrán añadir cinco objetos a su inventario.

MISIONES TELEMÁTICAS

Aquellos que estén interesados pueden aprovechar para evolucionar sus personajes entre eventos, participando en las misiones telemáticas que se ofrecerán a través de la aplicación web de Shaidraig.

Entre eventos se realizarán tres misiones, pudiendo obtener un objeto o mejoras en los rangos de los gremios como recompensas de dichas misiones.

Para poder inscribirse en las misiones se puede acceder a través de la plataforma online, o contactar con el escriba real en los eventos de rol en vivo, obteniendo mejores tarifas de inscripción con el escriba que a través de la plataforma online.

OBJETOS

A continuación se van a presentar una serie de objetos de ejemplo, para que el jugador pueda hacerse una idea del material que podría portar según los límites establecidos.

Hay que comprender que todo el equipo de campo no contaría para los límites, ya que el equipo básico puede portarse sin problemas. Entre este equipo se contemplan los contenedores tales como mochilas, sacos, carcajs, saquillos, etc. Y por supuesto equipo de acampada, tiendas, equipo de campo, vajillas, etc. Además de que la vestimenta básica tampoco se tiene en cuenta para el límite.

Veanse pues algunos de los objetos, que contarían para el máximo.

Consumibles

Poción
Runa
Pergamino
Antorcha
Vela
Carga de la lámpara de aceite
3 Ingredientes para recetas
Receta
3 cargas de pólvora para arma portátil (es muy escasa)
1 carga de pólvora para arma de asedio (es muy escasa)

Equipo utilitario

Lámpara de aceite

Armas

Arma de mano o dos manos
Arma de mano o dos manos completamente de acero (cuentan como dos objetos, por su escasez y dificultad al hacerlas, el caso más conocido, las espadas)
Arma de fuego (cuenta como tres objetos, son muy escasas)
Armas de Asedio (cuenta como 4 objetos)
Armas de Asedio de fuego (cuenta como 6 objetos)
10 flechas o virotes
3 de munición de asedio

Armaduras

Las piezas de armadura de placas (cuentan como tres objetos, debido a su tremenda escasez)
Las piezas de armadura de metal (cotas, escamas, etc) (cuentan como dos objetos, debido a su escasez)

Rodilleras
Perneras

Grebas
Botas
Hombreras
Yelmo
Gambeson
Cota
Peto
Gorjal
Cofina
Antebrazo
Coderas
Brazo
Guantes