

## M.A.G.U.S. KARAKTERALKOTÁS

### XII. Mentálcsavar Tábor

**Kalandmodul helyszíne:** Akdaur, Déli Városállamok kráni régiója

**Kalandmodul időpontja:** 3718, Esős évszak

Akdaur egyike Pyarron előre tolt hegyvidéki őrsosztjainak a zord Kráni-hegységben; területét alagutak és hidak százainak építésével tették lakhatóvá és ellenőrizhetővé a Pyarroni Eszme fáradhatatlan hívei. A vidék népe az embert próbáló, évszázados munka során többször is kapcsolatba került a hegység néhány bércét és völgyét már évezredek óta otthonuknak tudó óriások kolóniáival. A Szent Város képzett papdiplomatainak köszönhetően, Yneven ilyen széles körben egyedülálló módon, sikerült nemcsak elkerülni a komolyabb konfliktusokat, de legalábbis semleges kapcsolatot kiépíteni az emberek és óriások között.

A Dúlás idején a kráni seregek elől menekülő akdauriak számára az óriások menedéket nyújtottak a bajbajutottaknak, a Fekete Határ mögül áradó seregek pedig nem próbálkoztak az óriások erődjének bevetésével. Most, fél évszázaddal a Dúlás után a hegyek büszke gigászai kerültek szembe olyan kihívással, amivel szemben kénytelenek nemcsak kérni, de el is fogadni a környék aprónépének segítségét, hogy elkerüljék a végveszélyt.

#### Karakteralkotás

A tábori MAGUS kalandmodulra 3-7. szintű karaktereket várunk. A résztvevők a következők szerint alkotják meg karaktereiket.

#### Alapszint

4. szint A karakter tud varázsolni és kasztja legkésőbb 5. szintre lépve megkapja a Pszi Mesterfokát vagy a Slan Út legalább egy diszciplínáját
5. szint A karakter tud varázsolni vagy kasztja legkésőbb 5. szintre lépve megkapja a Pszi Mesterfokát vagy a Slan Út legalább egy diszciplínáját
6. szint A karakter nem tud varázsolni és kasztja 5. szintre lépve (még) nem kapja meg a Pszi Mesterfokát

#### Képességek

A karakterek 10 képességgel rendelkeznek, az ETK 9 jellemzője mellé az Éberség/észlelés a 10. Elosztható pontok:

- |     |                                    |
|-----|------------------------------------|
| 130 | +1 tapasztalati szint vagy 2 előny |
| 140 | nincs változás                     |
| 145 | -1 tapasztalati szint              |

#### Faj

Az egyes fajok Éberség/észlelés faji módosítói: khál: +3, elf, ork: +2, félelf, udvari ork, goblin: +1.

- |           |                        |
|-----------|------------------------|
| Ember     | +1 jellemző vagy előny |
| MTK fajok | -1 tapasztalati szint  |
| Többiek   | nincs változás         |

#### Nagy Mentálcsavar Lista

A karakteralkotás során felhasználhatók a Nagy Mentálcsavar Lista előnyei, hátrányai és jellemzői. Alapesetben legfeljebb 3 Jellemző és tetszőleges számú Előnyt/Hátrányt választható. Minden felvett előny -1 szintet jelent, minden emellé felvett Hátrány semlegesít egy így elvesztett szintet. Ha a karakter csak Hátrányt vesz fel, attól a korábban meghatározott szintje nem nő.

#### Speciális

A Nagy Mentálcsavar Lista böngészése közben látható, hogy néhány képzettségre olyan megkötések vonatkoznak, amelyeket csupán az ETK felhasználásával nem vennék észre. Az egyszerűség kedvéért ezeket a kitételeket itt is összefoglaltuk:

- Az *Akrobatikus harcmódor* előny hiányában a karakterek alapból nem élvezik az Ugrás képzettség VÉ-bónuszát
- A *Kétkezesség* előny hiányában a karakterek legfeljebb a Kétkezes harc képzettség Alapfokával rendelkezhetnek, még akkor is, ha a kasztból esetleg megkapnák a Mesterfokot. Ez a kitétel a khálra és a dzsenre nem vonatkozik
- A *Hazai terep* előny hiányában a karakterek Helyismeret képzettsége nem vonatkozhat Akdaurra, a kaland helyszínére

### Vagyon

Minden karakter a következők szerint meghatározott aranykészlettel rendelkezik: szint x korkategória x (előnyök száma + 1)  
Az egy főre jutó aranykészlet nem ruházható át a csapat többi tagjára.

### Felszerelés

A karakterek minden olyan felszereléssel rendelkeznek, ami a képzettségeik használatához *alapvetően* szükséges (fegyverek, vérték, alapvető méregkeverő készlet, puha cipő, tolvajfelszerelés stb.). Ezeket a felszereléseket természetesen szükséges tételesen felvezetni a karakterlapra.

Ha kérdés merülne fel azzal kapcsolatban, hogy a karakternek jár-e valamilyen felszerelés, úgy az arany szabály az, hogy ha azt egy ló és a karakter együttesen el tudja szállítani, akkor jár, egyébként nem. Eszerint tehát engedélyezett a teljes vért (Nehézvértviselet képzettség megléte esetén), de nem engedélyezett mondjuk egy alkimista labor.

### Zsákmány

Ahány arannyal rendelkezik a karakter, pontosan annyi Mp felhasználásával készített varázstárggyal is rendelkezik. Ha tehát 60 aranypénzzel kezd, akkor emellé összesen 60 Mpből elkészíthető, tetszőleges varázstárgyat válogathat össze.

Ha a karakter képes varázstárgyakat készíteni, akkor ezek készítési költségét a fent meghatározott vagyonából kell levonnia, de ebben az esetben tetszőleges mennyiségű varázstárggyal rendelkezhet.

### Megjegyzések

- Minden faj és kaszt kombináció engedélyezett, *még azok is*, amelyeket az ETK/MTK hivatalosan nem engedne.
- Az MTK szabályait betű szerint követve többkasztú karakterek is alkothatók.
- A papokat, paplovagokat bármelyik verzió szerint (ETK, Játékosok készlete vagy Papok, paplovagok kézikönyve I-II) kidolgozhatják, de a csapat egységesen döntsön egyik vagy másik szabálykönyv mellett.
- Minden kaszt már első szinten is megkapja a szintenként járó Fp, HM és Kp értéket, de csak 2. szinttől kezdve kapja meg a százalékokat, a  $\Psi$ p és Mp értékeket.
- Minden k6 dobás maximuma 4, minden k10 dobás maximuma 7, de alá is mehetnek, ha akartok.
- A boszorkánymesteri tetoválások (lásd Rúna I/5 és IV/4) mágikus tárgynak számítanak és a cikkben írt feltételek szerint a karakterek maguk is elkészíthetik őket
- A Hatalom amulettjének készítési költsége 2 ezüst minden tárolható Mp után (pl. 24 Mp-s amulett ára tehát 48 ezüst).

### Két példakarakter

#### Khál bárd (alapszint 4)

Képességek: 13-as átlag

Korkategória: V

Előnyök: 2, hátrányok: 2

**Szint: 4** (4 + 1 átlag -1 faj)

Vagyon: 60 arany (4 szint x 5 kor x 3 előny)

#### Ember lovag (alapszint 6)

Képességek: 14-es átlag

Korkategória: 2

Előnyök: 1, hátrányok 0

**Szint: 6** (6 + 0 átlag - 0 ajándék előny)

Vagyon: 14 arany (7 szint x 2 kor)

## Használható szabálykönyvek

Első Törvénykönyv

Második Törvénykönyv

Harcosok, Gladiátorok, Barbárok Kézikönyve

Papok, Paplovagok Kézikönyve I

Papok, Paplovagok Kézikönyve II

Játékosok készlete

Summarium (elf, törpe faji kiegészítések, ork, kráni elf fajok)

Új Tekercsek (goblin és gnóm fajok, pszi-mester és illuzionista, fegyvertáblázat)

## Használható internetes anyagok

Nagy Mentálcsavar Lista

<http://mentalcsavar.hu/downloads/mcslis-akt.pdf>

Ynev fejezetek

[http://kronikak.hu/wp-](http://kronikak.hu/wp-content/uploads/2013/11/ynev-fejezetek.pdf)

[content/uploads/2013/11/ynev-fejezetek.pdf](http://kronikak.hu/wp-content/uploads/2013/11/ynev-fejezetek.pdf)

Ynev lovagjai

<http://kronikak.hu/wp-content/uploads/2013/11/ynev-lovagjai.pdf>

A Pszi-mester és az illuzionista az ETK szabályainak megfelelően

[https://www.kalandozok.hu/magus/mentalcsavar/jatszhatokasztok/magiahaszno/pszihaszno/apszimesteresazilluzionistaazetkszabalyainakmegfeleloen\(lordrufus\)mentalcsavar.pdf](https://www.kalandozok.hu/magus/mentalcsavar/jatszhatokasztok/magiahaszno/pszihaszno/apszimesteresazilluzionistaazetkszabalyainakmegfeleloen(lordrufus)mentalcsavar.pdf)

## Használható Rúna cikkek

<http://kalandozok.hu/cikkgyujtemeny/r%C3%BAa-cikkek/>

Rúna I/1	A tolvajok felszerelése A bárd hangszerei
Rúna I/4	Slán – legendák és valóság
Rúna I/5	Boszorkánymesteri tetoválások Kadal-pap
Rúna I/7	Alkímia
Rúna I/9	Tooma-pap
Rúna II/1	Harcművész fegyverek
Rúna II/4	A pyarroni varázslóbot A dorani varázslóbot
Rúna III/1	Pszi diszciplínák
Rúna III/4	A Taba el-Ibara tolvajairól (tolvajmágia)
Rúna IV/4	Boszorkánymesteri tetoválások Boszorkánymágia (éjmágia)
Rúna VI/1	Új papvarázslatok