

M.A.G.U.S. KARAKTERALKOTÁS

XIII. Mentálcsavar Tábor

Kalandmodul helyszíne: Földszeme a Kék-Doardon-hegységben, a Riegoyi Városállamok ellenőrzésén túl eső területeken

Kalandmodul időpontja: 3719, Meleg évszak

A félelf Aldous Perean mintegy évszázaddal ezelőtt kezdte pályafutását egy haonweli kereskedő nagyreményű leszármazottjaként, de hamar kiderült róla, hogy semmi kedve egész nap anyjához és apjához hasonlóan szerződéspapírokkal és érmékkel bajlódni. Helyette a kalandor-kereskedők jóval izgalmasabb - és veszélyesebb - életét választotta.

Keresztül-kasul bejárta Ynev északi féltekét, elmondása szerint megtapasztalt ereni, toroni fogságot, barbár vendégszeretetet és tiadlani teaszertartást éppúgy, mint az alidaxi udvar vendégágyait.

Végül a Riegoy Városállamok kereskedelmi szabadsága, társadalmi sokfélesége - és a Kék-Doardon sebes hegyi patakmosásainak egyikében talált ősi érmék - mégis letelepedésre készítették. Addigra felhalmozott vagyonának jelentős részét le is kötötte egy vállalkozásban: a Földszeme-völgybe (ő adta a nevet a területnek) csábított több, mint száz családot, köztük bányász- és vadásztársaságokat és mesés kincsek reményében nekilátott a vidék feltörésének.

Sok másik hasonló vállalkozással ellentétben Aldous próbálkozásait az első években siker koronázta és a Földszeme alapítását követő években egyre újabb és újabb érmék és dísz tárgyak kerültek elő a magasföld mélyéről. Az utóbbi időben azonban fordult a Perean-bányák szerencséje, egyre gyakoribbak a balesetek, a bányászok különös rémálmokról panaszkodnak és néhány földrengés is nehezíti a munkát.

Aldous Perean nem azért olyan sikeres, amennyire, mert nem ért az emberekhez. Tudja, hogy akár a helyiek babonáságáról van szó, akár valóban a hegyek szellemei akarják távortartani őket a területről, neki magának is ott a helye Földszemében. Kísérőket fogadott hát és velük együtt indult neki a Kék-Doardon rögös hegyeinek, hogy a híresztelések végére járjon.

Karakteralkotás

A tábori MAGUS kalandmodulra 3-7. szintű karaktereket várunk. A résztvevők a következők szerint alkothatják 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 Hátrányt 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 vennének észre. Az egyszerűség kedvéért ezeket a kitételeket itt is összefoglaltuk:

- Az *Akrobatikus harcmodor* 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 aranyszabály 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 kiegészítője vagy Papok, paplovagok kézikönyve I-II) kidolgozhatjátok, 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 Ψ 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/mcslist-akt.pdf>

Ynev fejevadászai http://kronikak.hu/wp-content/uploads/2013/11/ynev_fejevadaszai.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/magiahaszنالo/pszihasznalo/apszimesteresazilluzionistaazetkszabalyainakmegfeleloen\(lordrufus\)mentalcsavar.pdf](https://www.kalandozok.hu/magus/mentalcsavar/jatszhatokasztok/magiahaszنالo/pszihasznalo/apszimesteresazilluzionistaazetkszabalyainakmegfeleloen(lordrufus)mentalcsavar.pdf)

Használható Rúna cikkek

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

Rúna I/1	A tolvajok felszerelése A bárd hangszerei
Rúna I/4	Slan – 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