

VII. MENTÁLCSAVAR TALÁLKOZÓ
- DEBRECENI ASZTALI M.A.G.U.S. SZEREPJÁTÉK-VERSENY -

Helye: BarBár Klub / 4032 Debrecen, Martonfalvi u. 2.

Időpont: 2009. szeptember 26. (szombat) 10:00-20:00

10:00-10:30 Regisztráció
10:30-11:00 Köszöntő, csapatok kiosztása
11:00 - 19:00 Versenymodul
19:00 - 19:30 Eredmények összesítése
19:30 - 20:00 Eredményhirdetés

Befizetendő összeg: **1000 HUF**

A Kalandmesterek ingyen, a klubtagok 50%-os kedvezménnyel vehetnek részt a versenyen.

Befizetés módja:

Személyesen a lent nevezett két személy bármelyikének vagy banki átutalással. Tulajdonos: Fekete Márton. Bankszámlaszám: 10300002-10333844-49010017 (MKB)

Jelentkezési határidő: 2009. szeptember 20. (vasárnap)

Elérhetőségek

Rufus (Fekete Márton) (30) 210-41-25
Rhea (Kis Andrea) (70) 531-93-38
mentalcsavar@gmail.com



KARAKTERALKOTÁS ÉS KALANDINFORMÁCIÓ

A kalandmodul a 13. és 14. Zászlóháború közötti, polgárháborúba süllyedt Tiadlanban játszódik, annak is dél-keleti részén, a Gamelion-hegység Hármaskirályság felőli oldalán.

A karakterek a Lighan városát irányító Ilo Tial nara kereskedőklán zsoldjában álló harcosok, varázshasználók.

A kalandmodul lejátszására 3-5 fős csapatok jelentkezhettek.

A karakteralkotáshoz minden – és **KIZÁRÓLAG** – az Első Törvénykönyv (ETK) rendszerében megjelent hivatalos szabálykönyv használható: a Második Törvénykönyv (MTK), a Harcosok, Gladiátorok, Barbárok Kézikönyve (HGB), a Papok, Paplovagok Kézikönyvének I. és II. kötete (PPL I-II).

A karakterek 5. Tapasztalati szintűek, minden dobott értékük automatikusan maximális.

Az amund, a dzsenn és a khál tiltott fajok. Az elfek csak kiszakadottak lehetnek, esetleges torzulásaikat (testi és lelki) a helyszínen határozza meg a Kalandmester a Summarium alapján.

A Harcos kasztú karaktereknek kötelező iskolát választani a HGB oldalairól és ennek megfelelően megalkotni a karaktert. A Tűzvarázsló, a dzsad istenek papjai, a Nomád sámán, az Amazon, a Barbár és a Sámánpapok tiltott kasztok.

A kilenc alapképesség (Erő, Állóképesség, Gyorsaság, Ügyesség, Egészség, Szépség, Intelligencia, Akaraterő, Asztrál) mindegyike 14-ről indul, melyeket 1-1 arányban lehet változtatni egymás között. Tulajdonságaik között nem szerepel az Érzékelés, ezt a MTK megfelelő képzettsége százalékos rendszerben pótolja. A kiválasztott faj Tulajdonság-módosítóit a pontok elosztása után kell hozzárendelni a megfelelő értékekhez.

A karakterek induló vagyona 25 arany fejenként, amelyet a Pénzügyek/Birtokigazgatás képzettség Alapfoka 35, Mesterfoka 50 aranyra növel. A pénz szabadon átosztható a csapat tagjai között.

Egy karakter legfeljebb egy Hatalom amulettel rendelkezhet.

Amennyiben a karakter rendelkezik egy legalább 1 oldalas előtörténettel, melyet a helyszínen gépelt oldal formájában a Kalandmester rendelkezésére tud bocsátani, úgy Tulajdonságai közül öt 15-ös értéken indul, induló vagyonához pedig 10 aranyat adhat.

A tiltott fajok és kasztok is játszhatóak. Képviselőiknek egyvel alacsonyabb (4) Tapasztalati szinttel kell számolniuk. Öt induló Tulajdonságuk csökkentett, 13-as értékkel bír (előtörténettel mindegyik 14-es), induló vagyonuk pedig fele a nem-tiltott fajok és kasztok képviselőinek.