

Az „én MAGUS-om”



Egy 24 éves játék, a hiányosságai, a hiánya és a hiánypótlásai.

Ez az írás egy kis megemlékezés, merengés, és a por lesöprése egy huszonéves, magára hagyott fóliánsról. Nem a múlton rágódás, nem kesergés, és legfőképpen nem vádirat.

Számomra a M.A.G.U.S. egy öreg barát, a maga megrögzött hibáival.

Közel 20 éve ismerem és szeretem ezt a világot, a játékot, a régi hangulatot. Ez idő alatt játszottam sokakkal, sokféleképpen, módosult, cserélődött a rendszer és én is rengeteget változtam közben. Óriásit változott a világ is, a technika, felnőtt egy generáció, épp csak a tündék nem hajóztak el nyugatra. Mikor az első Nagy Zöld megjelent, akkor jött ki a Doom, a Duke Nukem 2, tobzódtunk a Kaland Játék Kockázat „lapozgatós” könyveiben.

Viszont van, ami sosem változik

Túl rég jelent meg az utolsó „teljes” szabályrendszer, ahhoz, hogy igazán elemezni lehessen, hogy mennyire felel meg a M.A.G.U.S. a kor követelményeinek, az azóta felnőtt játékosoknak, és az új érdeklődőknek. Minden rendszer, ami megpróbált megjelenni azóta, az hamvába holt vagy így, vagy úgy. A (túl) régi, a kipofozott

régi, a semmi máshoz nem köthető, egy kötetig jutott trilógia, az öt fokozatú rendszertöredék, a D&D átírat, a bezúzott, és a soha el nem jövő rendszerek ötletei termékeny talajra hullottak a szerepjátékosok körében. Az ember leleményes, ha játszani akar, átalakít, háziszabályt hoz, belebarkácsolja kedvenc karaktereit, amibe csak kell. Kiválogatja a neki tetsző részleteket, fúr-farag, ha muszáj, de lesz egy játék, amit a barátaival élvezni fog. Gond csak akkor van, amikor mással együtt szeretne játszani. Ezen már talán egy új rendszer sem segítene teljes egészében, mert úgy sem fog jobban tetszeni mindenkinek, mint a régiek, és a saját szerelemgyerekek. De annyiban mindenképp javítana a helyzeten, hogy lenne közös nevező, kijavíthatnák azokat a hiányosságokat, amiket '93 óta nem sikerült.

Hiányzik a világ egysége

A regények hangulata, az írói szabadság szülte látványos effektek, a változatos mágia nem igazán tud átjönni a játékba. (Nem is nagyon van hova, de ezt most hagyjuk.) A szabálykönyvekben felsorolt megoldások pedig gyakran nem „jutnak eszébe” a regények hőseinek. Ez alól persze vannak üdítő kivételek, amiről hamarosan írni fogok.

Extrém példa, de ha a sakkzókról szóló könyvekben a bástya rendszeresen átugrana



tetszőleges figurákat, vagy leütött bábukért cserébe vehetnénk új futót, előbb-utóbb elkezdenének kis csoportok így sakkozni. A játékok olyan lehet így, mint a mesében, illetve regényben. Megjelennek a házi szabályok fórumokon, magán oldalakon, hogy azt élhessék át, és azt mutathassák meg másoknak is, amiről olvasnak. Ha valakinek van rá lehetősége és kedve, akkor hivatalos (vagy annak szánt) formába is önti, és megszületik a Sakk Second Edition.

Lassan hét éve, hogy elkezdünk a csapatunkkal azon gondolkodni, hogy meghalt-e a M.A.G.U.S., vagy csak a szaga olyan. Már nem hittünk benne, hogy valaha is kijön egy teljes rendszer, de talán abban sem, hogy egy alapkönyv átirat megjelenik. Ekkor döntöttük el, hogy az előző 13 év szabálmódosításai, egyedi megoldásai és betiltásai után, az alapoktól végiggondoljuk a dolgokat. Felépítjük magunknak azt, amivel mi szeretünk játszani. Kíváncsi vagyok a véleményetekre, hogy mit gondoltok, milyennek képzelnétek elvi szinten egy jó játékrendszert, ezért elmesélem:

Milyen is az „én M.A.G.U.S.-om”

Ami egyszer már játszható volt, az az is marad. Senki nem szereti, ha elveszíti kedvenc karakterét egy új rendszer miatt (vagy neki kell beleerőltetni, a KM-mel alkudozni). A Rúna magazinban, kiegészítő könyvekben megjelent kasztok, fajok, átgondoltabb, előnyökkel, hátrányokkal, egymással “arányosan” és nem utolsó sorban saját, egyedi hangulatukkal együtt átélhetőek. Nem egy évek múlva tervezett kiegészítőben, majd eljönnek, hogy addig maradjon az alapkönyv karakterkészlete.

Fontos szerepet játszik benne egy sokkal átgondoltabb, arányosabb harcrendszer, ami mégis a lehető legtöbbet őriz meg a régi hangulatból, dobásokból, kifejezésekből, csak sokkal modernebb formában. Egy izgalmas, logikusan átgondolt, a könyvek hangulatát idéző misztikus világkép, rengeteg átdolgozott és új varázslattal, diszciplínával, fohással, és hatalomszóval. Egy olyan mágiarendszer, ahol varázspárbajtól a célzáson és az asztrál, mentál harcokon át, az ómágia elleni védekezésig minden egyszerűen lejátszható. Ahol arányban maradnak a természetfeletti praktikák a védelmekkel. A hatékonyság fokmérője nem csak a manapont. A

varázslatok előnyei, hátrányai is változnak, követve a fejlődő karaktereket, a keményebb ellenfeleket.

Megvalósíthatóak a mágikus csapdák, rúnatornyok, az érzelmeket apránként manipuláló bűbájtól a várostromok pusztító tűzviharáig minden, ami színessé teszi a mágia világát. Mindezt anélkül, hogy minden KM-nek egyedileg kellene kitalálni a szabályokat a varázslók ötleteire.

Egy varázsló legyen specialista, ha ahhoz van kedve, lehessen belőle akár idő- vagy termágus, tudja megvédeni magát és legyőzni az ellenfeleit, akkor is, ha egyáltalán nem érdekli az elemi mágia. Ha ezt választja, tudása egy területre koncentrálódik, de cserébe mások számára elérhetetlen, hatalmas varázslatokat tanulhat, igazi mesterré válhat. Ha viszont úgy tartja kedve, kóstoljon bele kisebb-nagyobb fokon tucatnyi dologba. Egy „általános” varázsló válik belőle, lehetőségeinek tárháza bárki másénál nagyobb lesz, de egy specialistát a saját területén meg sem közelíthet. Lehessenek olyan misztériumok, amihez egyáltalán nem konyítanak, vagy épp csak egy picit kontárokodtak bele, ahogy a regények mágiahasználói teszik, bűvölnek egy kisülést az ujjuk végén és kifújta a tudomány az adott területen. Az elméletet tükrözze a képzettségrendszer, az ismeret foka. Ettől lesz igazán rejtély, mit is tud az ellenfél mágusa, ettől lesz minden varázsló érdekes és egyedi tudásában is.

Nézzünk néhány kiragadott példát:

Az anyagmágus használja a környezetét, a földről felroppenő kardtól, a hullámot vetett talajon át, a falból kirobbanó szilánkokig. Egy nekromanta vagy boszorkánymester alkosson kellő tudással a Crantai kóborlókat megszegyenítő élőholtat, vagy intésére a harcmezőn esetlen zombik hada kezdjen támolyni a célpont felé. Egy démonológus, szerafista vehesse kölcsön a külső síkok rémségeinek tudását, ha megfizeti a kellően súlyos árat. A mozaikmágia legyen átültethető a rúna és drágakómágiával készült tárgyakra. Legyen számolható, felépíthető egy varázstárgy, a legegyszerűbb tekerctől, a

hatásokra reagáló, magát megóvni képes ereklyéig. A tárgyak anyaga, formája, használatuk módja számítson, legyen meg a misztikus kapocs a mágia és a tárgy között. Legyenek egyensúlyban a rontások, a mérgek, a gyógyítás. Kapuk, átjárók, rejtekajtók nyílhassanak a téren át, más más veszélyekkel, előnyökkel, hátrányokkal. Egy pap mágiája ne csak HM növelésre, gyógyításra meg láthatatlanságra legyen jó, onnantól, hogy megjelenik az ellenfelek között egy pszi használó, vagy akinek „egy barátja adott pajzsokat”. Egy paplovagnak ne kelljen feltétlen isteni támogatás, vagy a harcművésznek chi harc, ha egy hasonló szintű harcossal akad dolga.

Számítsanak komolyan a páncélok, ellenük pedig a „páncélnyitogatók”. Lényeges legyen a fegyverméret, a gyakorlat, a harci cselek ismerete pro és kontra.

Legyen több fokozatú képzettség-rendszer, ami kerüli, a „már láttál olyat” és a „kicsit már jobb lettél, de nem annyira” típusú fokokat. Mindezt egyszerű képzettség tanulással, nagy szabadsággal, egyszerű számokkal, kerülve az előképzettségek hálózatát.

Egymást nem kizáró, számokkal kifejezhető jellemelek. Semmi nem fehér vagy fekete, ezért egy jellem sem csak Élet vagy Halál, sőt nem is mindegy, mennyire erős az az Élet jellem.

Ez csak néhány gondolat amit elmondtam róla, de nagyjából ilyen az „Én M.A.G.U.S.-om”, ilyen elvek alapján gondolom játszhatónak, színesnek, és olyannak, amiben jól érzem magam.

Eltelt az idő, várjuk a változást!

2017.04.01.

Szerző: Ekriven

Forrás: dice & sorcery
(diceandsorcery.blog.hu)

Szerkesztette: Magyar Gergely