

## Reformerek - Pár szó a képzettségekről, mágiáról, karakteralkotásról



Sokan az 5 fokozatú képzettségekre esküdnek, mert szerintük részletesebb. Mások a 2 fokozat kapcsán mondják el, ez írja le jobban a világot. Hiszen valaki a legtöbb tanulási folyamat során vagy inas (képzetlen munkaerő), vagy segéd (alapképzésen túlesett), vagy mester. Az egymást kiegészítő képzettségek pedig azt jelentik, hogy így is van a fejlődésnek legalább 5-6 külön lépése, de akár több is, ami viszont bőven elég ahhoz, hogy a rendszer igazságos legyen. Ráadásul az elköltött kp-k arányában a karakter a képzettség fok egy részét már ismerheti, vagy ha mást nem felidézheti a mestere tanításait. Joggal gondolnánk, a kétféle rendszer hívei között nem lesz konszenzus, innen igazán egységes M.A.G.U.S. kiadás nem alkotható. Igaz lenne ez? Azt hiszem nem.

Engedtessek meg nekem, hogy pár korábban leírt mondatomat idézzem. Van egy kockának feelingje? A kockának nincs, de a rendszer egészének már van. Hiszen izgulunk a karakter sikeréért, ha veszélyben érezzük, bízunk a jó dobásban. A dobásnak megannyi oka lehet, a valamely okból "háztetőre mászó" bárd mászás próbájától kezdve, a csábítás közben dobott képességpróbán át egy fontos harci jelenet során dobott támadódobásig. Ha pedig dobunk és a játékos nem biztos a sikerben van miért izgulnia. A képzettségpróba intézménye tehát jó dolog, hiszen lehetővé teszi, hogy a képzettségeit használó karakterért is izgulhassunk.

A karaktert elsősorban a számára fontos területen tehesük próbára, s ne csak meg kelljen kérdezni, hogy "ugye megvan a mesterfok?"

A CODEX a M.A.G.U.S. továbbgondolásának indult. Az alapfok is csak adott %ot ér. És a mestervizsga szintjét is tudjuk %ban. Akad biztos tudás (akár az 5 fokozatú rendszer egyes fokait is biztos tudássá konvertálhatjuk), sokféle %os értékhez. Nem kell sok módosítót használni, hiszen a próbának van egy nehézsége. A karakter sikert ér el, ha a képzettség alá, vagy a nehézség fölé dob. Egyszerű, gyors, sokfokozatú. És bizony a biztos tudás egyes szintjeinél megjegyezhetjük, hogy pontosan mire is vonatkozik az a "biztos tudás". Kovácsoláskor mondjuk eldönthetjük, hogy 75% felett 5%onként meg tud tanulni a karakter egy különleges ötvözetet is. Egyszerű?

Lehet egyéni limit is, és számos más apróság is segítheti a karakter dolgát. Ráadásul a sok apró próba, ha a játékos nem tudja, hogy hányszor hibázhat könnyen fenntartja a feszültséget. Ha egy tolvaj nem tudja, hogy melyik próba mennyire nehéz, időnként valamit jegyzetelünk miután dobott (az eredmény függvényében), és sok gyengébb próba után jelezzük: Az örök mintha felfigyeltek volna valamire... Nos akkor van miért izgulnia, főleg akkor, ha a helyi őrség ellen nem sok esélye van.



Számos szörnyet bemesélhetünk úgy is, hogy próbadobásokkal legyen elkerülhető, legyőzhető. A kincset a tolvaj megszerezheti akár a számára biztos halált jelentős crantai kóborlókat elkerülve is. A csapat többi tagja segíthet figyelemeltereléssel, s megannyi aprósággal. Hiszen, ha van képzettségpróba, akkor a csapatmunkával szerzett kisebb-nagyobb módosítóknak is van értelme. Ez pedig érdekesebbé teszi a játékot.

Mivel mind a 2 fokozat, mind az 5 fokozat könnyen konvertálható az azoknak megfelelő %ra a rendszer kompatibilis lehet a korábbiakkal. Ha a harcérték, a manapont, stb. és képzettségből ered, akkor szinte minden karakter könnyen konvertálható az új rendszerre. A képességei nem feltétlenül változnak, a tapasztalati szintje viszont igen. Míg az eddigi játékosbázist egységesíteni kívánó kezdeményezések többnyire mindenkire új karaktert kényszerítenének, az ilyen rendszer a közös folytatás ígérését hozná.

Persze vannak még nehezen összeegyeztethető ellentétek. A papok esetében a "kegypont" vagy "manapont" irány között is hatalmas ellentét van. Legalábbis első ránézésre. Valójában persze jóval egyszerűbb a helyzet. Hiszen a mana mellett sok érv szól. Az istenek tanításai rengeteget elárulnak a világ működéséről, ha ezzel a tudással tudunk azonosulni, akkor máris eljutunk oda, hogy varázsolunk. A másik elképzelés szerint pedig a pap ne csak "gyorsan feltöltődjön" a manával, hanem tényleg kelljen valamit tenni azért, hogy az imái meghallgattassanak. Azaz a papi mágia ne legyen automatikus.

Sokan mondják, a papi mágia legyen "felsőbbrendű" hiszen mégis köze van az istenekhez. Csakhogy Ynev történelme során győztek le halandó varázstudók istenségeket, és bizony Tharr sem istenként született meg. Ergo ilyen felsőbbrendűség nem indokolt. A nehézség amivel anno a pap szembesült a varázslói mágia semlegesítésénél viszont indokolt volt, hiszen valóban nem tudta mit is csinált a varázsló, mire van szükség. Ergo itt bizony a hagyományos M.A.G.U.S.-hoz jobb közel kerülni.

Ugye mindenki emlékszik, hogy az Új Törvénykönyv alkotói is a régi alap felélesztéséről, egységesítésről beszéltek, mégis keresztbe írtak itt mindenkinek. S bizony máshol sem volt logikus egységesítés. Ha a „papokat felsőbbrendűnek szeretem” érv kevésbé fontos, mint a világ logikája

és a varázslókat kedvelők érvei együtt, akkor bizony a jelenlegi kegy pontos rendszer nem működne. Csakhogy ez nem jelenti azt, hogy a pap "40 kör alatt feltöltődne". Hanem azt jelenti, hogy más úton kell elindulnunk.

A pap mágikus képességei az Istenhez való "hasonuláson" alapulnak, ha a karakter a hite által tanított úton jár, megvan az összhang az istenével akkor ösztönösen varázsol. Míg a mágiahasználók varázslása a mágiával kapcsolatos képzettségeken alapul, addig a papoké megérzésen, a pap istenével való összhangon. Más képzettségeket, máshogy használ. Más történik, de a mana mint közös alap gond nélkül megmaradhat. És még egy érdekes kérdésre rögtön választ kapunk.

Az eredeti keménykötésű alapkönyvben az Arel papnak 4 szférája volt, utána az Első Törvénykönyv szerint 3, majd a Papok Paplovagok furcsa irányzatokat vezetett be. A valóság azonban az, hogy Arel nem szeretne semmi ilyen korlátozást. Számára a szabadság túlzottan fontos. Arelnek több oldala van. De biztos, hogy egy pap Arel minden oldalával tud egyszerre azonosulni? Biztos, hogy Arel tanításainak minden oldalát ismeri, és mindegyiket egyszerre követi? Hiszen Ville az úrnó néven Tiadlanban is ismerik Arelt, és akár sok Slan is kötődhet hozzá, ide jó a "Lélek" szféra. Arel elhivatottságát, makacsságát követve nehéz lenne a szeszélyes természetét is követni. Ha pedig a két irányhoz két szféra tartozik...

Azaz, ha a kegy nem a manát, hanem "összhang" formájában a képzettséget helyettesíti, megértést adva, akkor máris eljutottunk egy érdekes kompromisszumig. A pap vallási képzettsége, megfelelően (és megfelelő rendszerességgel) gyakorolva helyettesíthet mágikus képzettséget.

A képzettség alapú megoldás azt is jelentheti, hogy minden megvehető képzettségpontból, TPből egyformán. Vagy mindenfajból, előtörténetből, kasztból, iskolából kapott értékről meg tudjuk mondani, hogy hány TPt ér. Hogy valaki hányadik szintű. Lehet ám szint a kezdő kalandozó szintje alatt is. Innen pedig igen könnyű a hagyományos kasztokat, kidobási módokat, stb. beépíteni a rendszerbe. Legfeljebb nem minden induló

karakter szintje lesz egyforma. Így a gyengébb karaktereket alkotó pontosztásos karakteralkotás is belefér.

A KM megmondja hány pontos, hányadik szintű karakterek férnek bele. Ha pedig a karakter és lényalkotás közös alapra kerül? Még jobb. Ha pedig a faji képességek használatát tanulni kellhet akkor az képzettség formájában is megjelenhet.

A képzettségrendszer jó megválasztása, az ezekre épülő reform ennyi mindent tud. Valóban lehetne egységesíteni, áthidalni a szakadékokat, sok kalandot, életutat folytathatóvá tenni. Csak ehhez le kellene tenni a keresztbeírás ösztönéről, némi alázat kellene, és el kellene fogadni: ami játékban megtörtént azt a legtöbb KM és játékos meg akarja tartani. A következményekkel együtt. Akkor is, ha az alkotói elképzeléstől ez eltér.

Mert nem a játékos van az alkotóért, hanem az alkotó a játékosért. Ha a rendszer

eddig egy irányba mutatott, és a játékos történetét ez formálta, akkor a történetet következményeivel együtt kell elfogadni, még akkor is, ha ez nem illeszkedik korábbi alkotói koncepciókkal. Az alkotói koncepciókat úgy erőltetni, hogy a játékosok, kalandmesterek munkáját rombolja valaki ugyanis roppantmód etikátlan tud lenni.

2012.03.18.

Szerző: The Elf

Forrás: Kalandmester.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely