

M.A.G.U.S.-ból Kódexre

Karakter konvertálás

Egy új szerepjáték mindig felpezsdíti a szerepjáték-közéletet, felkavarja a kedélyeket. Mindig verbuvál magának követőket és ellenzőket.

Az újdonság sokakat vonz, de senki nem szeret megválni régi, kedvelt karakterétől. A játékosok érdekében szokás *átjárást* biztosítani a két szabályrendszer között. Ez sosem könnyű, hiszen minden szerepjátéknak van saját koncepciója, mely nem feltétlenül illik össze más játékokkal. A feladatot tovább nehezíti, ha a két játék háttérvilággal is rendelkezik.

Mint a rövid felvezetésből is kitűnik, a *M.A.G.U.S.-Kódex karakter konverzió* nem ígérkezik könnyű feladatnak, habár a két rendszer között sok a hasonlóság. A Kódex nagy hangsúlyt fektet a karakter egyediségére, ezért a játékosnak sok dolgot utólag, az átalakításkor kell kitalálni a karakteréről. Ezért a konvertálást hiba lenne teljesen matematizálni, mert egy M.A.G.U.S.-ban tökéletesen játszható karakter könnyen „fállábúvá” válhat a Kódex szabályrendszerében. Az alábbiakban következő konverzió tehát nem számítógép program, hanem olyan *útmutatás*, ami érző-gondolkodó embereknek készült.

Nem az a fontos, hogy a karakter számszerűsített értékei érintetlenül megmaradjanak, hanem az, hogy ne sikkadjon el az érzet, ami a karakterről a játékosban él.

Problémák

A karakterek átvitele egyik világról a másikra, egyik szabályrendszerből a másikba, nem szerencsés. Egy ilyen átalakítással, más világon tett látogatással a karakter könnyen elveszítheti a gyökereit, életútjának és kalandjainak a logikáját. Ami az egyik szabályrendszerben megeshet, talán teljességgel kizárt a másikban, s így olyasmi történhet vele, ami amúgy nem is történhetett volna meg.

A másik probléma, hogy a Kódex szabály rendszere más elvek szerint épül fel, mint a M.A.G.U.S.-é. Mikor elhagyja a kasztokat, szakít a karakterek közti hasonlóságok kihangsúlyozásával, s inkább a különbözőség lehetőségét igyekszik megteremteni. A M.A.G.U.S.-ból áthozott karakterek – kétségtelen – hatékony és veszedelmes góliátok lesznek a Kódex szabályrendszerében. Könnyen felboríthatják a játék-

egyensúlyt, s így tönkretelhetik a többi játékos szórakozását. Az alábbi útmutató igyekszik ezen finomítani, de a végső egyeztetést a játékosnak és a KM-nek kell elvégeznie!

Átjárás a világok között

A karakterek átültetésének legfontosabb – és legtöbbször sajnos két szóban elintézett – mozzanata a világok közti utazás. A Mindenség határtalan, mindennek és mindenkinek jut benne hely – a legtávolabbi világok között is létezhet átjáró.

Bármilyen fontos is lenne erről szót ejteni, ez itt és most, *egyoldalúan* nem lenne tisztességes. A játékosnak és a KM-nek a két világ és a két szabályrendszer ismeretében magának kell meglelnie a kapukat.

Jellem és személyiség

Ez a konverzió legkönnyebb része, hiszen a karakter személyisége – szerencsére – nincs számszerűsítve egyik játékban sem. Hogy Kódexesítse a karakterét, a játékosnak – ha eddig még nem tette volna meg – nincs más dolga, mint meghatározni az öt legfontosabb személyiségjegyet. Persze a M.A.G.U.S. jellem-meghatározását vegye figyelembe!

Képességek

A Kódex egyszerűsített változata a M.A.G.U.S.-hoz képest kevesebb, részletes változata pedig több Képességet használ. Habár az értékek mindkét rendszerben 1–20-ig terjednek, az egyszerű átírás nem járható út. Minden 13 feletti Képességből le kell vonni egyet. A szabály alól a 19-es vagy 20-as Képességek esetén egyetlen egyszer kivételt tehet a játékos.

A M.A.G.U.S.-beli Képességeknek a Kódexben (M.A.G.U.S. ⇒ Kódex) az alábbiak felelnek meg:

ÜGYESSÉG

Gyorsaság ⇒ Gyorsaság

Ügység ⇒ ÜGYESSÉG

A Mozgékonyaság és a Kézügyesség szabadon kitalálható, de az átlag ki kell adja az ÜGYESSÉG főképeséget.

ERŐNLÉT

Erő ⇒ Erő

Állóképesség ⇒ Kitartás

Egészség ⇒ Egészség

Ezek átlaga (lefelé kerekítve) adja ki az ERŐNLÉT főképeséget.

ASZTRÁL

Asztrál ⇒ ASZTRÁL

Akaraterő ⇒ Önuralom

Az Érzékenység és a Beleélés szabadon kitalálható, de az átlag ki kell adja az ASZTRÁL főképeséget.

MENTÁL

Intelligencia ⇒ Intelligencia

Akaraterő ⇒ Összpontosság



A MENTÁL főképeség és az Em-
lékezet egyenlő a két fenti Képesség
átlagával (lefelé kerekítve).

ÉSZLELÉS

Ilyen Képességek a M.A.G.U.S.-ban nin-
csenek, így a karakter kénytelen megelégedni a
Kódex átlag értékével. A főképeség 13, de az alké-
pességek szabadon kitalálhatóak, de átlaguk ki kell
adja az ÉSZLELÉS-t.

Képzettségek

A képzettségek átírása a konverzió egyik legne-
hezebb pontja, mivel a Kódexben minden a képzettsé-
geken alapul.

A M.A.G.U.S.-ban alapfok és mesterfok van. (Ez
az új kiadásban feltehetőleg bővül, de egyelőre nincs
rőla információ.) Az alapfok a Kódexben 20%, a
mesterfok pedig 50%. Olyan képzettségeknél,
amelyek a M.A.G.U.S.-ban megtalálhatóak, de a Kódex-
ben nem, meg kell keresni a leginkább hasonlót – ér-
demes használni a lehetséges specializációkra vonat-
kozó szabályt is.

A Kódexben sok olyan jellemző is képzettségnek
számít, ami a M.A.G.U.S.-ban nem az. Ezek az aláb-
bi módon (M.A.G.U.S. ⇒ Kódex) alakíthatók át:

Fp ⇒ Fájdalomtűrés (Fp = %)

A Kódexben a fájdalomtűrés nem fogyhat el, vi-
szont fájdalom esetén dobni kell rá. Ez szokatlan
helyzetek elé állíthatja a karaktert, mivel könnyen
beesápadhat (ájulhat) egy olyan sebbe, amin eddig
csak mosolygott. A fellépő lelki traumával forduljon
gyógyítóhoz!

Pszí ⇒ Aura (Yp = %)

A diszciplínák átírása kényes kérdés. Szerencsétlen
megoldás lenne egy karaktert megfosztani azoktól a
szellemi gyakorlatoktól, melyeket évtizedekig hasz-
nált, s adni helyette olyanokat, melyeket soha nem is
gyakorolt. Talán a legjobb egy az egyben áthozni a
régieket (különös, más világról származó szellemi
iskola) – ez csak növeli a karakter egységét. A má-
sokra alkalmazott szellemi gyakorlatokat a Kódex
rendszeré nem ismeri, a KM – esetleg – mégis megen-
gedheti őket, csak hogy a játékos ne érezze kismem-
zettnek magát. Nem szabad azonban elfeledni, hogy
az Aura minden mágikus hatástól véd.

Mana-pont ⇒ Mana-fókusz (10+Mp/2 = %)

Fontos különbség, hogy a Kódexben a „Mana-
pont” szintenként nem 10-zel, hanem csak 5-tel
nöhet.

Mágia ⇒ Mágia képzettségek (Szint×5 = %)

A karakter azokat a mágia fejezeteket kaphatja
meg, amelyek a M.A.G.U.S. rendszerében a kaszt-
jából fakadólag megillették. A Grimoire megjelenéséig
pontos szabályok nemigen adhatók.

A mágijánál fokozottan érvényesül a probléma, ami
a diszciplínáknál már felvetült: miért mondana le a
karakter az eddigi varázslatairól? A válasz lehetne
csak annyi: mert a mágia ezen a világon másként működik.

Csakhogy ez szerencsétlen válasz,
mert akkor a varázstudó mitől tudná
használni ennek a világnak a mágiját
(íme, a féllábú karakter!)? A legjobb
megoldás, a varázshasználó karaktereket
hátrahagyni a M.A.G.U.S. világán, s újat indít-
tani itt. Ha nagyon kell, a diszciplínáknál már javo-
solt megoldás esetleg a mágiaira is alkalmazható – de
ezt mindenki csak saját felelőségére teheti!

Harcértékek

Az egyszerű és gyors módszer szerint a M.A.G.U.S.
karakter TÉ-jéből 10-et, a VÉ-jéből 60-at kell levonni;
a KÉ-jét pedig újra ki kell számolni, immár a Kódex
szabályai szerint. Ilyen értékekkel már részt vehet a
harcban – természetesen a Kódex szabályai szerint.

Az igazi nehézséget nem is az értékek jelentik,
hanem annak megállapítása, hogy milyen fegyverek-
hez ért. Mivel a M.A.G.U.S. karakter minden fegy-
verrel ugyan azt a harci tapasztalatot használja, lo-
gikusnak tűnik a megoldás, hogy Általános harci ta-
pasztalattal rendelkezzen. Ez mindenképpen jó gyors
megoldásnak, de sajnos ellentmond a Kódex alapel-
veinek és a játékegysúlynak. Ha valaki hosszabb
távra kívánja átírni egy karakterét, előbb vagy utóbb
el kell végeznie a részletes átalakítást is.

A részletes átalakításra nem lehet pontos és álta-
lános szabályt adni, marad a szokott megoldás: az
ésszerűség. A fegyverek és technika táblázatba felírhatóak
mindazon fegyverek, melyekkel a karakter a
M.A.G.U.S.-ban tudott bánni. A fegyver értékek
egyezzenek meg a M.A.G.U.S.-beli értékekkel (töb-
bek lesznek, mint a Kódex alapértékei), s a mester-
fokú fegyverhasználat +10-ét is itt kell beszámítani.
A harci tapasztalat táblázatba a visszaszámolt száza-
lékok irandók (harcértékek mínusz fegyver értékek).
A M.A.G.U.S. kasztok az alábbi harci tapasztalat
képzettségeket kaphatják a Kódexben:

Harcos: Általános harci tapasztalat

Gladiátor: Közelharc + 1 másik Harcmódor

Fejvadász: Általános harci tapasztalat

Lovag: 2 Harcmódor

Paplovag: 2 Harcmódor

Pap: 1 Harcmódor

Bárd: 1 Harcmódor

Tolvaj: 1 Fegyverforgatás

Harcművész: Harcművészet

Kardművész: Harcművészet

Tűzvarázsló: 1 Fegyverforgatás: kígyókar

Boszorkány: 1 Fegyverforgatás (tör?)

Boszorkánymester: 1 Fegyverforgatás (tör?)

Varázsló: 1 Fegyverforgatás (bot?)

Hogy az átírt karakter minden szempontból
megfeleljen a Kódex szabályainak, gyakorlatilag újra
(és visszafelé) fel kell építeni teljes harci tudását.

LOKI

