

Kiegészítések a menzini sakkhoz

KULTÚRA

Kiegészítések, javaslatok a Menzini-sakk MAGUS-beli játszásához

Ezen kiegészítés a Menzini-sakk Bábuira vonatkozik, azok szintjét, képességeit taglalja. Nem kívánja a Játék eredeti szabályait semmiképpen sem módosítani. A képességeket mindenkor dobjuk a Bábuk kasztjának megfelelően vagy alkalmazható a 35 pontos szabály is (valamelyik R-ból, a kalandmodul bajnokság kapcsán írtak róla). A 35 pontos karakteralkotásnál mindig ügyeljünk arra, hogy az Úrnő „szépséges asszonyszemély” a szabály szerint. A képességek kidobásánál előfordulhat, hogy valamelyik Bábu, akinek pedig a játékban erre joga lenne, nem képes pszit használni. Hogy az ilyen esetekben mi történjen, azt a játékosokra bízunk. A pszi használatának lehetősége miatt esetleg szükségessé válhat, hogy a játék levezetésében két játékos között egy játékvezető segédkezzék. A képzettségeket, harcértékeket, életerőt és fájdalomtúrést mindig a szintnek és a kasztnak megfelelően számítjuk, illetve dobjuk. A szinteket illető tárgyalásnál külön beszélünk a kötött és a Ranagol kegye szerinti játszmákról.

Kötött Játszma

Osszuk a Bábukat három csoportba. Az elsőbe tartozzék az Úrnő és a két varázshasználó, a másodikba a Lovag és a két Testőr, a harmadikba pedig a Katonák és a két Számszerijász. Az első csoport tagjai képesek mágiát használni, tegyük fel az egyszerűség kedvéért, hogy mindannyian legalább azon a szinten, amit a Játék szabályai megengednek. Ekkor a szintjüknek és a képességeiknek a mágiahasználatra vonatkozó aspektusa nincs, annál inkább a harcértékekre és az életerőre. A három Babúra összesen 21 szintet oszthatunk szét, természetesen az Úrnő legalább 7., a Varázshasználók legalább 5. szintűnek kell legyenek. Az Úrnő kasztja egyenlőre boszorkány, a Varázshasználóké boszorkánymester, bár a szabályok nem tiltják a varázslók alkalmazását sem. A második csoportba a komolyabb fegyveres erőt képviselő "tisztok" kerültek. A Lovag kasztja szerint lovag vagy nehézvertes harcos; gladiátor ne legyen. A Testőrök természetesen fejdáaszok. Szintjük összesen 16. Opcionális szabály: csoport egyik tagjának szintje sem lehet 8-nál több. A harmadik csoport tagjai harcosok lehetnek (a Katonák esetleg fejdáaszok is), Összes szintjük 28.



Opcionális szabály: a csoport egyik tagjának szintje sem lehet 6-nál több. Amikor harcosokról beszélünk, akkor a M-ban leírt harcost értjük alatta, nem pedig a HBG-ban¹ leírt iskolák valamelyiket.

Ranagol kegye szerinti játszma

Ennek az előkészítése kétség kívül több munkát ad. Itt a képességeket minden esetben dobni kell. Ha valaki emiatt nem tud pszit használni, hát nem tud, végül is ilyen a szerencse. A szinteket a következően határozzuk meg. Minden Bábuhoz rendelünk egy alapszintet, majd mindegyikre dobunk k6-tal. Ha a dobás értéke:

- 1: 2-vel csökkentjük az alapszintet.
- 2: 1-gyel csökkentjük az alapszintet.
- 3-4: az alapszint nem változik.
- 5: az alapszinthez 1-et hozzáadunk.
- 6: az alapszinthez 2-t hozzáadunk.

Az Úrnő alapszintje 8, a Varázshasználóké 5 (varázslók esetén 5 illetve 4), a Lovagé 6, a Testőröké 5, a Számszeríjászoké 5, a Katonáké 2. Természetesen, ha valamelyik Bábu a neki megengedettnél kevesebb mágikus hatalommal vagy pszi ponttal lép a Táblára, ez nem ütközik a szabályokkal. Ekkor - a rabszolgapiacon való

beszerzés miatt - a HBG kiegészítőben megjelent alkasztok is alkalmazhatóak, mondjuk készítsünk táblázatot és dobjuk ki K100-zal. Természetesen mindkét játékos ugyanazon táblázat alapján dob ilyenkor.

?

Szerző: Riandel Brouwick

Forrás: MAGUS Lista

Szerkesztette: Magyar Gergely

A cikk felhasználásra került az Ynevi játékok (Randon, Atlantisz) című cikkhez, a forrás vagy eredeti szerző feltüntetése nélkül.

¹ HBG = Harcosok, Barbárok, gladiátorok