

Magisztérium

A M.A.G.U.S. alkotói válaszolnak az olvasók kérdéseire



No kérem! Hát a RÚNA sem kerülhette el sorsát, megjelent benne a Magisztérium, s attól tartok, hogy hamarosan el is hatalmasodik, legalábbis még egy oldalpár erejéig. Aki nem ismerné e rovat előtörténetét: először az Atlantisz oldalain jelent meg Magisztérium c. rovat, aztán a lap tönkrement... Kicsit később az örökemlékű Új Vénusz „erotikus sci-fi” magazinban találkozhattak az érdeklődők a rovattal (előbb az erotika veszett ki belőle, majd a Magisztérium elterjedt - 2-ről 12-re nőtt terjedelme)... és az Új Vénusz tönkrement... Egyes rosszindulatú feltételezések szerint, ha valamely laphoz beteszem a lábam, és megindítom a Magisztérium elnevezésű lapvírust, az előbb-utóbb gyógyíthatatlanná váló kórt okoz... Mondják, a szerkesztőségben dolgoznak már a szérumon, csak azt nem tudják, ki ellen kell - a rovat vagy a terjesztője ellen.

NCS

A legtöbb levél a többkasztú karakterekről kérdez. Tapasztalati Pont, Ép, Fp, Harcérték,... stb?

A többkasztúságról részletes ismertetést olvashattok a hamarosan megjelenő Kiegészítő Szabályok című kötetben, addig csak vázlatosan. A többkasztú karakter minden kasztjában külön lép Tapasztalati Szintet, úgy, mintha mindegyikben egy kasztú lenne. Ha TP-t kap, köteles megosztani azt a kasztjai között; ennek

következményeként annál lassabban lép Szintet, minél több a kasztja. Természetesen a különböző ponthatárok miatt gyakori, hogy egyik kasztjában magasabb Szintű mint a másokban.

Érdekes probléma, hogy miként alakul a többkasztú karakterek Ép-je, Fp-je, harcértéke, Mana- és Pszi-pontja. A különböző kasztokból és azokban elért Tapasztalati Szintekből más és más értékek következnek, annyi féle, ahány kasztú a karakter. Kevés kivételtől eltekintve az értékek nem adódnak össze, nem is az átlaguk számít, hanem a legjobb, a legkedvezőbb közülük. Ilyen az Életerő-pont (ÉP), a Fájdalomtűrés-pont (Fp), és a Pszi-pont (Ψp), továbbá a Támadó Érték (TÉ), Védő Érték (VÉ), Kezdeményező Érték (KÉ) és a Célzó Érték (CÉ) - egyszóval a harcérték. Persze ez nem jelenti azt, hogy egy karakter teljes Harcérték Módosítóját erre fordítva egyik kasztjában felnyomhatja a Támadó Értékét, a másokban pedig a Védő Értékét. Ki kell választania, melyik kasztjának harcértéke (KÉ+TÉ+VÉ+CÉ) a kedvezőbb számára, s csak az számít. Az értékeket több kasztból keverni nincs mód. A több kasztú karakter a Harcérték Módosítót (HM) is ennek megfelelően kapja, csak akkor, ha a Szint lépés a kiválasztott kasztjában következett be. Ha más kasztban lép Szintet - akár többet is - harcértéke



nem változik. A kaszt választást indokolt esetben felül lehet bírálni, azaz utólag másik kasztot jelölni. Az ilyesmi azonban csak Szint lépéskor, s legtöbb kétszer-háromszor eshet meg egy karakter életében.

Más a helyzet a Képzettségekkel, és a különleges képességekkel. Ezeket minden kasztja után megkapja a karakter, ha eléri az ott megkívánt Tapasztalati Szintet. Azaz 1. Szinten meglehetősen sokat fog birtokolni. Ha több kasztból is megkapja ugyanazt a Képzettséget vagy különleges képességet, akkor az eredmény nem adódik össze, hanem a jobbik számít. Remek példa a Pszi, ahol a karakter mindig a magasabb színvonalú iskolát kapja.

Szót kell még ejteni a Képzettség-pontról (KP) és a Mana-pontról (Mp). A többkasztú karakter fele annyi Képzettség-pontot kap, mint amennyi e szempontból leghátrányosabb kasztjában járna. Mana-pontjait minden kasztja esetében külön kell nyilvántartania és használnia, mert egyik kaszt Mp-it sem fordíthatja más kasztok varázslatainak létrehozására. Ahogyan más kasztok varázslatait sem illesztheti be mozaikként a varázslói mágiába.

Sok Kalandmester kérdezi, miként használja a Képzettség-pontokat, ragaszkodik-e a szigorúan vett szabályokhoz, vagy eltérhet-e azoktól, ha a történet úgy kívánja?

A Képzettség-pontok - mint minden érték és pont a szerepjátékokban - arra hivatottak, hogy szimulálják az életet, a valóságot. Aki kevesebbel bír, annak kevésbé nyílik módja Képzettségek elsajátítására...stb. Először is: a tanulás időt és energiát igénylő folyamat, minél kevésbé rendelkezik ezekkel a karakter, annál kevesebb Képzettséget sajátíthat el. Márpedig a fejlődéshez és a Szint lépéshez elsődlegesen saját kasztja alapvető tudásanyagát kell gyakorolnia, ami rengeteg időt és energiát emészt fel. A Képzettség-pont azt jelképezi, hogy mennyi marad neki mellékesnek számító tudás tanulására.

Hiába van a karakternek számtalan el nem használt KP-ja, ha a KM szerint a történet - kaland, életjáték - adott szakaszában nem jut ideje a tanulásra, akkor nem sajátíthat el képzettségeket. Mindez igaz fordítva is, ha rengeteg a szabad ideje és energiája, ugyanakkor nincs egy árva KP-je sem, attól még tanulhat új képzettségeket. Ugyanakkor nem helyes gyökeresen eltávolodni a szabályok sugallta arányoktól és egyensúlytól, vagyis tanácsos tartalékolni a Játékosokkal Képzettség-pontot,

vagy „hitelbe” adni nekik (amit utóbb kell levonniuk).

Hasonlóan járhatunk el az előtörténetből következő képzettségekkel: indokolt esetben KP áldozása nélkül is kaphat Képzettséget a karakter - de kérem, legyünk mértékletesek és szigorúak! Az alapfok is valami, nem kell mindjárt mesterfokot adni! Azért, mert valakinek az apja csikós és ő maga a ménes mellett nőtt fel, még nem jár mesterfokú lovaglás - de jogos az alapfok. Fontos még megjegyezni, hogy egy Képzettség elsajátítása hosszú ideig tart és semmiképpen sem úgy történik, hogy a tanulás ideje alatt a karakter egyáltalán nem képes alkalmazni a Képzettséget, majd a tanulóidő végeztével egyik percről a másikra remekül elboldogul. A fejlődés folyamatos és egy jó KM-nek ezt el kell tudnia mesélni. Lássuk! A karakter levonja a Képzettség-pontokat, s nekilát a tanulásnak. Igyekezete eleinte kudarcok kísérik, hiába próbálja alkalmazni az adott Képzettséget, nem jár sikerrel. Később kisebb sikerélmények következnek, könnyebb körülmények között vagy ha a szerencse mellépártol, már sikerrel jár. Végül tudása biztossá válik, s karakterlapjára felírhatja az AF vagy MF rövidítést.

Ide kívánczik még a figyelmeztetés: egy Képzettség elsajátításához általában tanár is kell!

Végezetül néhány villámkérdés.

Ha Pszi használat közben eltalálnak, akkor elvész-e a pszi-pont, vagy csak a diszciplína nem sikerül? Mindkettő.

Milyen fegyvereket használhat a varázsló a törön kívül?

Bármilyet, amit hajlandó magával cipelni. Mindazonáltal éppen könnyű kezelhetősége okán a varázslóiskolákban csak a törvívást oktatják - mint tudjuk, nem valami magas szinten.

Egy 2 szegmenses varázslat után tehet-e még a varázsló valamit az adott körben? Ha nem zavarják meg benne, akkor gyakorlatilag bármit, ami a fennmaradó időbe belefér. Mozoghat, beszélhet, más varázslatot csinálhat, Pszit használhat, még akár támadhat

is egyet, ha az adott fegyverrel többet lehet támadni egy körben.

Védőköpenyt lehet-e páncélra venni?

Ha elég bő az ujjá!

Lehet-e egy Védőköpeny mellé Elemi Erő Aurát tenni?

Nem. A köpeny is hasonló aurát bocsájt ki, s így csak a nagyobb erősítésű (E) aura fog érvényesülni. Lehet-e az aurákat párosítani?

Igen, ha azok nem ellentétes öselemekből vagy paraelemekből valók, azaz, ha nem oltják ki egymást. Az irányítás mozaikkal lehet-e közvetlen öngyilkossági parancsot kiadni?

Hogyne, a M.A.G.U.S.-ban pontosan szerepel, hogy milyen megkötéssel. Mi történik ha egy illúzió lényre mondanak asztrál vagy mentál varázslatot?

Az ég adta világon semmi. Ha az illuzionista valószínűtlenül profi, megjeleníti az illúzióban a varázslat hatását is. Mivel ez nem valószínű, jelentősen növekszik az illúzió leleplezésének esélye. Hogyan változik a VÉ, miközben a karakter fegyvert cserél, és mennyi időt vesz igénybe?

Az idő attól függ, hogy hol az új fegyver és hova kell tenni - vagy elég-e eldobni - a régit. A legegyszerűbb, ha imitálod a mozdulatsort, s közben figyeled az órát. Amennyivel nehezíti a karaktered dolgát a harci helyzet, annnyival gyakorlottabb is - valószínűleg.

A VÉ változása összetettebb kérdés. Arra a körre mindenképpen elveszíted a támadás jogát és a fegyverből származó VÉ járulékot. A többi a harci helyzettől függ. Mindenesetre, ha gyakorlott ökölharcos, pusztakezes verekedő vagy, az annyit tesz, hogy könnyebben ki tudsz térni fegyvertelenül a fegyveres támadások elől. Ez esetben az alap VÉ-d számít. Ha járatlan vagy a fentiekben, akkor a VÉ-det - mondjuk - a Képzetlen Fegyverhasználatból eredő mínuszok sújtják, azaz -20.

Mi történik, ha a Slan Pszi Aranyharang diszciplínáját helytelenül használom - például több pszi-pontot áldozok rá, mint Szintemen megengedett?

Feleslegesen kidobtál néhány pszi-pontot, de az SFÉ-d nem lett nagyobb a Tapasztalati Szintednél.

A Tetszhalál Slan Pszi diszciplína alkalmazásakor a betegségek lefolyása hogyan változik?

Mintha megdermedt volna számukra az idő. A beteg állapota nem változik, nem javul és nem is romlik. Épp ezért a slanek gyakran alkalmazzák a diszciplínát vészhelyzetben, mint egy végső megoldást.

A légiessé tett fegyver kéz sebez-e?

Nem. Legalábbis hagyományos értelemben nem. Pontosítani a légiesség fokának, és az áldozat testét alkotó anyag minőségének ismeretében lehetne. Mert persze előfordulhatnak extrém esetek, mikor az áldozat teste mágikus anyagból való, s ezesetben a légies fegyver nem hatol át rajta - következésképp hagyományos módon sebez.

A mentálmágia Vágy/Undor mozaikjával, vagy az Irtózat nevű boszorkányvarázslattal eldobathatjuk-e az ellenfél fegyverét?

Naná!

1994.04.

Szerző: Nyulászi Zsolt

Forrás: Rúna magazin Lévf./3.szám

Szerkesztette: Magyar Gergely