

M.A.G.U.S. Hagyomány #1: Romkúti típusú életút Karakteralkotás

A most következőkben egy alternatívát mutatunk be a M.A.G.U.S. rendszeréhez. A „rendszer” szót tágabb értelemben használom, mert nem egy bizonyos kiadásához köthető hanem az évek alatt megismert lehetőségek összegzésével megszerzett hatalmas adattengerből vettünk ál elemeket, hogy az otthoni játékokon egy valóban gazdag és eredeti világot játszassunk, immár húsz éve.

Ennek az elméletben létező „rendszernek” a HAGYOMÁNY munkacímen játszott otthoni szabályhalmaz, ami klasszikus értelemben nem több a „kockás-füzetes-házi-reguláknál”, amiről el lehet mondani hideget és meleget egyaránt. Ezért sem akartuk egyben, mellet döngöztve egy kész sokadik M* rendszer megismertetését velettek, hanem inkább, amik tulajdonképpen, alternatívákként szeretnénk a kezetekbe adni őket, hogyha találotk benne érdekes, esetleg értékes motívumokat felhasználhassátok az otthoni finomhangolásoknál.

Az első „modulja” ennek ez a karakteralkotás, amit két csapat életútjátékának háttereként is teszteltünk az elmúlt években. Ennek nyomán neveztük el a modult az első tesztcsapat után „Romkúti”-nak, mivel az első delikvensek az erioni romkúti srácok voltak. A második tesztcsapat krónikájáról az oldalunkon is olvashattatok már Areggiata meséi címen. Már a fentiekből is sejthető, hogy a karakteralkotás nem egy szimpla első szintre kidolgozott pontelosztós rendszer.

A célkitűzés az volt, hogy az anno „Fehér Alapkönyvben” akkor és ott még D20 rendszer alatt lehetővé tett fiatalkori mesélés és játék megvalósulhasson az Első Törvénykönyv szabályainak környezetében. Másodlagos cél, hogy a meglévő alapkasztoakat is ki lehessen hozni a rendszerből, de emellett sokkal árnyaltabb kombinációk is sülethessenek a lejátszott előtörténetek végére. A két éves tesztelés után sem lett a rendszer kész, tökéletes vagy kőbe vésett persze.

Sok idegen elemet tartalmaz még (pl. Tetemre hívás típusú karakteralkotás előnyei/hátrányai) és sok saját szájjú háziszabályt (pl. képzettségek fokai) és olyan más alternatív modulokat, amelyek még nem publikusak teljesen (pl. Vas Ideje harcrendszer), de ez is azért, hogy ne egy torkokon lenyomott valaminek éreztétek, mert nem az és nem is annak készült. A M* rendszerével folytatott aktív játékunk és persze a Harmadik Törvénykönyv (HTK) munkacímű tervezet során szerzett tapasztalataink vezettek idáig. Reméljük az, hogy nyílt tesztelésre bocsátjuk számotokra ezt az anyagot még tovább visz a megkezdett úton (bárhová vezessen is az ...).

Némi tanáccsal tartozom a reménybeli Kalandmestereknek útravalóul. Ez a fajta kampánymesélés szokatlan lehet a klasszikus fantasy játékokban, különösen a kezdés: fontos, hogy közös megegyezéssel döntsék el a játékosok, hogy melyik világrésről kívánnak származni, egyenként megfogalmazzák milyen karakter is lenne a céljuk a jövőben, hogy aztán a mesélő részletesen kidolgozhassa a környezetüket, az őket körülvevő „mikrovilágot”.

Az első tesztcsapattal még könnyebb dolgom volt Erionban, ahol igazán sokminden belefért és a csapat fiatal tagjai tulajdonképpen szomszéd srácok voltak. Összeismerkedtek, együtt játszottak és az első komolyabb kalandjukat is együtt élték át. Ez sokkal szorosabb csapatszellemet teremtett, mint a későbbi korban lehetséges fogadóban találkozás. Az egyes családok, rokonság kidolgozása is fontos, a játékosokkal közösen megtervezni és elképzelni.

Persze ez könnyen vezethet oda, hogy rengeteg mellékszereplőt kell részletesen kidolgozni és mozgatni is, úgyhogy érdemes és fontos mérlegelni is.

A második tesztkampány során már a csapat döntése volt, hogy szívesen megismernék Shadon világát. Ez komoly háttérkutatásra készített mire kidolgoztam Areggiata városát és az azt körülvevő tartományt részletesen. A csapat itt jószerivel egy hátból került ki mint úr és szolga, akikhez harmadikként csatlakozott egy vendégségben ottragadt nemesfű. Gazdag környezet kidolgozás és részletes NJK-k itt is voltak, de sokkal kevesebb kellett, mint Erionban.

Általános pozitív tapasztalatok az voltak, hogy a Bestiárium sohasem használt, gyenge lényei is új színben tűnnek fel, amikor KM-ként ilyen erejű játékosokban gondolkozik az ember. Ugyanakkor a jutalmazás sem mérhető TP-ben, mivel még nem lépnek szintet klasszikus értelemben a játékosok. Sokkal inkább lehet/kell/érdemes epizódokban gondolkodni a játékosok életében, ami előrevizik őket az átlagembernek indult karaktereket a Kiválasztottságig.

1. Fejezet: **Lélek kialakulása** - jellemzők kiválasztása

Az alább olvasható listából minden játékos válasszon ki hármat. Nem kötelező mindegyik oszlopból egyet, de mesélőként dönthetsz így. Vagy a választás után árulod el nekik, hogy milyen oszlop, mely jellemzéjéhez mennyi KAP társul vagy előtte, de utóbbi esetben érdemes megkövetelni, hogy csak egyet-egyet válasszanak.

Érdekes lehet az is, hogy a játék helyszínének mentalitása befolyásolja a kapott pontokat. Toronban és Gorvikban például biztosan előnyösebb az élete azoknak, akik inkább negatív jellemzővel születnek, de pyarroni eszméhez tartozó területen vagy Niarében biztosan más erkölcs dívik. Érdemes ezt is mérlegelni.

Harmadik lehetőségként ott van, hogy akár ki is lehet dobni minden egyes jellemzőnél, hogy 40 – 45 – 50 KAP –ot jelent, hogyha valaki szeretné megőrizni az eredeti rendszer mentalitását a dobás véletlenszerűségével (nem szégyen az!). Természetesen ez nem az összes elképzelhető jellemző, történetesen a gamer365.hu blogjának regisztrációjából vettem a példákat. A tesztmesék során is volt például „vérszomjas” és „lázadó” jellemzővel bíró játékos. A Kalandmesterrel közösen bármikor lehet újabbakat alkotni közösen.

2. Fejezet: **Predestináció és sors** - előnyök és hátrányok kiválasztása

Ezzel már önmagában is elképzelhető lenne a játék, hiszen testetlen lelkekkel való manipulálás önmagában is létező szerepjáték téma már. Elképzelhető, hogyha a mesélő egy nagyon céltudatos kampányra készül, hogy ebben a formában is már a játékosok, születésük előtti állapotban, felfogjanak dolgokat múltból-jelenből-jövőből, amikről halandóként már nem lesz tudomásuk, de a játékosok ismerhetik az információkat és felismerhetik a jeleket, amikor eljön az idő ...

Ez a KAP érték még változtatható olyan módon, hogy a Tetemre hívás típusú karakteralkotásból választanak a játékosok maguknak olyan előnyöket és hátrányokat, amelyek befolyásolják majd az életüket (tehát nem a születésük pillanatától érvényesek). Demoklész kardjaként lebeghet a fejük felett az eljövendő balsors ígérete, de a majdani dicsfény is elkerülhetetlenül közeledhet a játékosokhoz.

Nincs meghatározva, hogy mikor KELL bekövetkezniük. De ha úgy van, akkor egy kalandozásaik során majd egy valóban súlyos csapás végleg megnyomoríthatja őket, vagy éppen amerre járnak szinte ragadnak rájuk az egzotikus hangzású nyelvek és dialektusok megállíthatatlanul ... a 3.0-ás karakteralkotás Tp értékeit tizedelve kell érteni KAP alatt, ami befolyásolja így a lehetséges értéket.

Nincs megkötés az felvehető Előnyök-Hátrányok számának terén, de fontos, hogy a végleges KAP értéket 120 és 190 között tartsák a mesélők. Ezután következik az, hogy ebből a Karakter Alkotó Pontból (az Új Tekercsek kiegészítőhöz hasonlóan) tulajdonságokat vásárolhassanak a játékosok és alap harcértékeket (de HM/szintet nem!!!).

Jellemzőid (Válassz ki hármat!)

Pozitív	Negatív	Értsd ahogy akarsz
<i>Jópofo</i>	<i>Poényilkos</i>	<i>Átlagos</i>
<i>Alkalmazkodó</i>	<i>Szerénytelen</i>	<i>Jólnevelt</i>
<i>Romantikus</i>	<i>Tökfej</i>	<i>Szónok</i>
<i>Segítőképző</i>	<i>Hisztis</i>	<i>Mimóza</i>
<i>Humoros</i>	<i>Értelmetlen</i>	<i>Mániákus</i>
<i>Vidám</i>	<i>Vadállat</i>	<i>Hiperaktív</i>
<i>Alapos</i>	<i>Műmájer</i>	<i>Hallgatag</i>
<i>Szerény</i>	<i>Kétarcú</i>	<i>Színes</i>
<i>Társasági</i>	<i>Beteg</i>	<i>Kocsonya</i>
<i>Szerethető</i>	<i>Vipera</i>	<i>Lepény</i>
<i>Jóképű</i>	<i>Elvetemült</i>	<i>Határeset</i>
<i>Sportos</i>	<i>Karikatúra</i>	<i>Ballaszt</i>
<i>Higgadt</i>	<i>Alattomos</i>	<i>Puha</i>
<i>Szenzációs</i>	<i>Reménytelen</i>	<i>Lehengerlő</i>
<i>Jóakarató</i>	<i>Durvulens</i>	<i>Csiga</i>
<i>Empatikus</i>	<i>Idegesítő</i>	<i>Lehetetlen</i>
<i>Erotikus</i>	<i>Egoista</i>	<i>Próféta</i>
<i>Barátságos</i>	<i>Csökött</i>	<i>Hallatlan</i>
<i>Határozott</i>	<i>Vastagbőrű</i>	<i>Színész</i>
<i>Szakértő</i>	<i>Színészkedő</i>	<i>Kétéltű</i>
<i>Angyali</i>	<i>Görény</i>	<i>Kertitörpe</i>
<i>Látványos</i>	<i>Disznó</i>	<i>Csalafinta</i>
<i>Bájos</i>	<i>Alkalmatlan</i>	<i>Halovány</i>
<i>Belevaló</i>	<i>Harsány</i>	<i>Diffúz</i>

3. Fejezet: **Születés** - horoszkóp, csillagjegy és jellem kialakulása

Ekkor születik meg tulajdonképpen a karakter. Az alapján, hogy mennyi KAP-ból alkotta meg a karakterét sorolódik be a következő kategóriákba (120-129; 130-139; 140-149; 150-159; 160-169; 170-179; 180-190), melyek a következő táblázat egy-egy azonos színnel jelzett sávját jelentik a karakter számára. Ezen sávon belül ő maga választhatja meg, hogy milyen csillagjegyben kíván megszületni és így melyik hatásai érvényesülnek majd rá az életében.

Például 125 KAP ponttal rendelkező játékos az Áspiskígyó, a Déli Tör és a Délsarok jegyek közül választhat magának. Ezek mindegyikéhez tartozik egy jövőbeli kötelező „előkaszt”

(ld. később), egy különleges pozitív hatás és egy kötelező jellem-komponens, amelyek a későbbi karakter formálásában fognak fontos szerepet kapni. Ekkor kell eldönteni, hogy pontosan milyen jellemű lesz a karakter, amiben szerepelnie kell a csillagjegyhez tartozónak.

Név	kaszt	statisztika	jellem
Áspiskígyó	Nincstelen	+ 2	Élet
Déli Tőr	Fegyverforgató	Méregellenállás + 5 Té	Halál
Délsarok	Szerencsevadász	zúzófegyverek + 10 % képzettség	Rend
Démon szeme	Novícius	+ 2 Tudatallati ME	Káosz
Diss Tüze	Arisztokrata	+ 3 Kp tudományos képzettségre	Élet
Egyszarvú	Adeptus	+ 1 Szépség	Halál
Elátkozott utas	Nincstelen	+ 3 kp alvilági képzettségre	Rend
Északi Tőr	Fegyverforgató	+ 5 Vé védekező harcban	Káosz
Gyémánt	Szerencsevadász	Int képzettség bónusz másfélszer +5 Ké	Élet
Holló	Novícius	alkonyattól pirkadatig	Halál
Igazak menedéke	Arisztokrata	Aka fájdalomtűrés bónusz kétszer	Rend
Karakka	Adeptus	+ 1 Állóképesség	Káosz
Kék Vadon	Nincstelen	+ 1 Asztrál	Élet
Lailat	Fegyverforgató	Másfélszeres mágikus kifáradás	Halál
Lámpásemelő	Szerencsevadász	Másfélszeres látás	Rend
Lándzsa	Novícius	+ 5 Té szálfegyverrel	Káosz
Mantikor	Arisztokrata	+ 5 Vé sérülten + 5 Ké más	Élet
Orkölő	Adeptus	fajba tartozók ellen	Halál
Rusenor Trónusa	Nincstelen	+ 1 Akaraterő	Rend
Sárkánygerinc	Fegyverforgató	+ 3 Kp Világi képzettségek	Káosz
Vérgyűrű	Szerencsevadász	+ 1 Érzékelés	Élet

4. Fejezet: **Serdülőkor** : alapértékek a tulajdonságokból kiszámolva (kormódosítók!!!)

Elérkeztünk a tulajdonképpeni játszható korhoz, amikor a karakterek tulajdonságaiból immáron kiszámíthatjuk az alapértékeiket (alap harcértékek, Ép, Fp, Kp). Ez utóbbi egyébként már trükkösebb kicsit a többinél, mint máshol. Képzettségek: az alap ügy és int 10 feletti rész összegének megfelelő számú 1. fokú képzettséggel rendelkezik a karakter serdülőkorra (és ne feledjük a kormódosítókat sem!!!).

Az otthoni rendszerünk ugyanis úgy kezeli az Új Tekercsek képzettségeit, hogy az első fok még ingyenes minegyiknél, az azután következő már Kp-be kerül. Illetve fontos, hogy csak a klasszikus ETK-s kiadványokban megjelent képzettségeket használjuk a könyvből, de ez csapat és kalandmester függő (nálunk ez az ETK, HGB, MTK, PPL általában). Így a Kp már rendelkezésre áll serdülőkorban is, de már rendelkezik képzettségekkel a karakter (értelemszerűen amit a környezetében könnyedén elsajátíthat).

5. Fejezet: **Ifjúkor** - előkasztok kiválasztása

Egy bemelegítő serdülőkori játék után remélhetően a csapat minden tagja felfedezte a másikat és sikerült őket összemesélni, megismerték a lehetőségeiket, határaikat. Alapvetően epizodikus a kampány szerkezete az eredeti elképzelés szerint, így amikor legközelebb, már az ifjúkorban találkozunk a karakterekkel (hiszen a két kort ugyebár csak egy születésnap is elválaszthatja) hőseink már lényegében egy képzésben vehetnek részt, tanítatják őket vagy éppen lödörögnek az utcán nincstelenül (nem szégyen az!!!).

Nem kötelező, hogy az első előkasztjuk a csillagjegyükben megfogalmazott legyen. De ha az, akkor érdemes, hogy mindenkinek az legyen. Később már nehezebb olyan irányba terelni a játékot és erőltett lehet ez a motívum a történetben is (pl. alapvetően nemes beállítottságú karakter egyszercsak elveszíti a családját és utcárákerül ... „necces”). Az előkasztok már az említett AK-ból lettek átszámolva ETK rendszerébe. A statisztikákat csak hozzá kell számolni a meglévő értékekhez vagy felírni, hogyha még nem volt olyan.

Itt már lehetnek kis torzulások tapasztalataim szerint, de mesélőként lehet ezeket finomítani. A manapont vagy pszi-pont effektív képzettségek vagy kaszt nélkül a lassú tanulási folyamat elején egyáltalán meglévő tehetséget, fogékonyságot jelentik, amiket aztán a karakter vagy kihasznál élete folyamán vagy nem, de egy érdekes jellemformáló vonás lehet. Csakúgy, mint a Hit pont is, ami mint látható vígan mehet 5 fölé is (amire magyarázat egy opcionális szabály, az 5+ feletti Hit pontok előnyeiről szóló cikk fog majd részletesen szólni róla).

Előkasztok:

Nincstelen Ké: 1 Té: 4 Vé: 21 Cé: 1 Ép: 1 Fp: 1 Kp: 2

Fegyverforgató Ké: 3 TÉ: 7 Vé: 25 Cé: 0 Ép: 3 Fp: 2 Kp: 4 és elosztható 15% világi képzettségekre

Szerencsevadász Ké: 2 Té: 6 Vé: 24 Cé: 3 Ép: 2 Fp: 1 Kp: 3 és elosztható 30%

Novícius Ké: 2 Té: 6 Vé: 24 Cé: 0 Ép: 2 Fp: 2 Kp: 2 Mp: 3 Pszi: 2 Hit pont: 2

Adeptus Ké: 2 Té: 5 Vé: 23 Cé: 1 Ép: 1 Fp: 1 Kp: 3 Mp: (speciális) Pszi: 2

Arisztokrata Ké: 2 Té: 7 VÉ: 25 Cé: - Ép: 2 Fp: 2 Kp: 2 Pszi: 2

Lényegében 3+1 kaland lejátszása válik lehetségessé ezzel a rendszerrel. Bemesélés és az előkasztokhoz tartozó történetek. Nem kell ezeket olyan szigorúan venni, hiszen „még csak gyerekek”, nem várható el egy reménybeli paplovagtól máris minden vallási doktrina ismerete, pláne betartása, mindenki hibázhat és ez az a hely és idő, amikor ezek valóban megtörténhetnek a karakterekkel.

6. Fejezet: **Kalandozók** - 1. szintre lépés

A harmadik előkaszt megszerzése után a játékos még komolyabb döntés előtt áll: valódi kalandozókasztot választhat. Ez azonban követelményekkel jár, amiről a következő táblázat tájékoztat. Igenis megköveteli egy-egy majdani hivatás, hogy a delikvens megfelelő előképzésben-nevelésben vegyen részt mielőtt útjára engedik a nagyvilágban. Bizonyos előkaszt és tulajdonságértékek minimumának kell megfelelni, hogy a kívánt kasztba kerüljön a karakter, úgyhogy érdemes előgondolkodni egy kicsit (mielőtt a majdani papnövendék részegen párviadalokban vesz részt vagy a kardművész nemes léha bajvívóéletet szeretne élni olykor-olykor).

Kasztok követelményei:

Bajvívó: arisztokrata – Gyorsaság: 13 Intelligencia 13

Barbár: fegyverforgató – Állóképesség: 13

Bárd: arisztokrata, fegyverforgató, szerencsevadász – Gyorsaság: 15

Boszorkány: adeptus – Intelligencia: 14

Boszorkánymester: adeptus, szerencsevadász – Gyorsaság 13, Intelligencia 14

Fejvadász: fegyverforgató, szerencsevadász – Gyorsaság: 15, Állóképesség: 13

Gladiátor: fegyverforgató – Állóképesség: 14

Harcos: fegyverforgató

Pap: novícius – Intelligencia: 14 Hit pont: 5

Paplovag: fegyverforgató, novícius – Intelligencia: 14, Gyorsaság: 13, Állóképesség: 12 Hit pont: 2

Lovag: arisztokrata, fegyverforgató – Gyorsaság: 14, Állóképesség: 13

Pszi mester: adeptus – Intelligencia: 14

Harcművész: adeptus, fegyverforgató – Állóképesség: 13, Gyorsaság: 13, Intelligencia: 13

Kardművész: adeptus, fegyverforgató – Állóképesség: 13, Gyorsaság: 13, Intelligencia: 13

Tolvaj: szerencsevadász – Gyorsaság: 14

Tűzvarázsló: adeptus, fegyverforgató – Állóképesség: 12, Gyorsaság: 12, Intelligencia 14

Varázsló: adeptus – Intelligencia: 14

Gyorsaság – gyorsaság vagy ügyesség, Állóképesség – állóképesség vagy egészség

Azonban akkor sincsen minden veszve, hogyha elmaradunk valamelyest a kívánt kaszt követelményeitől a sors (csillagkép) és bohó döntéseink (előkasztok) okán. Úgy is dönthetünk, hogy még nem lépünk az áhított első szintre, hanem buzgón, de már a csapat többi tagjával együtt kalandozunk a negyedik választott előkasztal és csak azután válunk igazi kalandozóvá.

Negyedik szint opcionális: megkapja névleg az egyik előkasztot, de a statisztikákat nem (kivételem Hit pont), viszont 1 Tulajdonságértéket növelhet, kaphat egy első szintű előnyt (nem adódhat hozzá egy korábbihoz és nem vonódik le a már meglévő tulajdonságokból és értékekből KAP vesztes gyanánt). Bátran tarthat a társaival, de azok tisztában vannak vele, hogy még nem teljesértékű kalandozó (pl. ideiglenes fegyverhordozó, testőr egy hosszú útra).

Így az ETK (és más kiadványok) kasztjainak az alap értékei nem szükségesek a karakterhez, mert már vannak neki sajátjai. Csupán a képzettségeket kapja meg ami jár és a */szint értékeket. Így saját kasztot is sokkal könnyebb alkotni, mert kevesebb statisztikával kell bajlódni, több egyedi variáció lesz lehetséges ez alapján. A tesztjátékok folyamán is akadt varázslóba hajló boszorkánymester és kardművészbé hajló bajvívó.

Nem csak úgy gondolom, hogy ezzel az új kasztok alkotásának valóban egy komoly terepe nyílt meg, hanem hátsó szándékom volt, hogy ezzel a cikkel minden majdani kiegészítő kasztjait visszahivatkozva alkothassam meg. Remélem akik kipróbáljátok ezt a metódust, de legalábbis átolvassátok a fentieket hasonló következtetésre juttok majd.

Ugyanakkor fontos és érdekes, ahogy a bevezetőben is hangsúlyoztam az a fajta metalitás, ami ez adhat a csapatoknak. Sokkal jobban ragaszkodnak nemcsak a csapattársaikhoz, hanem a saját karakterükhöz is. Vigyáznak rá, féltik (nem csak akkor ha én mesélek) és úgy gondolom sokkal inkább hús-vér lényként gondolkodnak vele, mint amikor egy számhalmazzal a kezükben játszanak.

Itt szeretném megragadni az alkalmat, hogy megköszönjem a tesztcsapatok tagjainak a segítséget, hogy ilyen hosszú időn át bírták a meséimet és a szokatlan kalandokat, észrevételeikkel és véleményükkel járultak hozzá az életút karakteralkotás fejlesztéséhez. Az olvasóimnak pedig a nyitott elmét és türelmet, amivel idáig jutottak. Véleményetekre továbbra is számítok és várom.

Tesztcsapatok:

1, Romkúti srácok (2010-2011)

Mihalovits Zsolt
Csorba István
Szécsényi Dániel
Szabó Tamás

2, Areggiata meséi (2012-2013)

Goldgruber Árpád
Takács Péter
Herce Zoltán

kronikak.hu (2013.november)