



MÁGUS VILÁG

Dungeon World hack a M.A.G.U.S. ETK szerepjátékhoz

“...létezik egy világ, amelyet istenek alkottak, de emberek urálnak. Egy világ, amelynek háborúit mágiával és acéllal vívják, egy világ, amelynek sorsát együtt formálják bölcsék és fegyverforgatók...”

BEVEZETÉS

Véleményem szerint zseniális a Dungeon World (továbbiakban DW) szerepjáték *(amely Sage LaTorra és Adam Koebel játéka, és a dungeonworld.com oldalon, illetve magyarul az lfg.hu oldalon érhető el)*, mert abban segít igazán, amitől jó szerepjáték lesz egy játék: nagy a cselekvési (és karakteralkotási, -építési) szabadság és erősen támogatott a történet kialakítása, ráadásul rengeteg terhet levesz a mesélő válláról. Ezt a játékot - főleg az alapelveit, a megközelítést - fogom használni az ETK modellezéséhez, a Mágus Világhoz (továbbiakban MV-ETK), bemutatva a DW határtalan rugalmasságát. Ezzel együtt az MV-ETK tisztelgés az ETK előtt is (a felépítés, néhol a szöveg is onnan származik), így minél több részletet igyekszem megőrizni az ETK-ból - akkor is, ha azokra jómagam egyébként más játéktechnikai megoldást jobban favorizálnék. Az majd egy másik MV lesz...

A két játék ötvözésében az egyik véglet, hogy teljesen megtartjuk a DW dolgait, és csupán a kasztokat, a lépéseket (különleges képességeket) “mágusítjuk”. A másik véglet, hogy teljesen megtartjuk az ETK dolgait, és csupán a dobás értelmezését (siker-félsiker-kudarck) DW-sítjük. Ezen a vonalon - a versenykiírás miatt - inkább az ETK felé hajlottam, de mégis megváltoztattam néhány dolgot (KP-rendszer kidobása, harcrendszer alakítása). Egyrészt, hogy látszódjon, hogyan lehet változtatni, és ez akár

modulárisan is működhet, pl. az életerő-rendszert átalakítása, szintlépés kidobása stb. Másrészt, amit megváltoztattam, az - úgy gondolom - szükséges ahhoz, hogy áramvonalasabb, (számomra) élvezetesebb legyen a játék.

Kalandra fel!

NÉHÁNY ALAPELV

Ha nem vagy ismerős DW-ben, akkor olvasd el, élmény megérteni, mennyire másképp áll hozzá ez a játék a szerepjátékhoz. Főleg a mesélői rész ütős. Azért néhány dolgot összefoglalok, hogy kicsit érthetőbb legyenek a leírta:

- A mesét nem a mesélő találja ki, hanem közösen alkotjátok meg. A mesélőnek nem mesével kell készülnie, hanem inkább ötletekkel és a környezet (pl. frakciók, kinek mi a célja, titkok és kérdések) ismeretével. Fantasztikus és izgalmas érzés úgy kezdeni mesélni, hogy nem tudod, mi fog történni! Fantasztikus érzés átadni egy játékosnak az irányítást, hogy most mondd el te, mi történt! Fantasztikus érzés, ahogy a játékosok és a mesélő együttműködése által kialakul egy izgalmas történet, ami mindenki számára hordoz meglepetéseket!
- A mesélőnek nem kell dobnia. DW-ben legfeljebb az ellenfelek sebzését dobja a

mesélő (ha akarja), itt, az MV-ETK-ban támadást is dob(hat) nekik, hogy kicsit ETK-sabb (és így lassabb) legyen a harc.

- Az ellenfeleket felesleges JK-ként kidolgozni, hiszen teljesen más a funkciójuk, szerepük. Sokkal fontosabb az értékeiknél a céljaik, hozzáállásuk, ösztöneik és jellemző cselekedeteik.
- Az egyik legfontosabb mesélői alapelv: legyél a karakterek rajongója! Állítsd őket kihívások elé, és örülj együtt sikereiknek!

KIVÁLASZTOTTAK

KALANDOZÓK

A játékos karakterek kalandozók: hajtja őket a vérük, hogy újabb és újabb kalandokba ugorjanak fejest. Ez nem jelenti azt, hogy folyamatosan utazniuk kellene, szülővárosukban is kereshetik a kalandokat (azaz a bajt), de azért gyakori, hogy veszélyes utazásra adják a fejüket.

Emellett kiválasztottak is: a kockázatos tetteikkel befolyásolják a történelmet, városok és népek sorsát döntenek el - már, ha sikerrel járnak. Ha nem, akkor csak a sok-sok fiatalon elhunyt botor kalandozók sorát gyarapítják. De hát kockázat nélkül nincs dicsőség!



Hogy a JK-k kezdetben átlagemberek-e, vagy már fiatalon is kiemelkednek a tömegből képességeikkel, tudásukkal, azt ti alakíthatjátok ki azzal, hogy hány induló TP-t adtok magatoknak, illetve milyen kezdő tulajdonság-értékeket. Ez egy közös döntés, beszéljétek meg, hogy mi a legjobb, legélvezetesebb számotokra! Az MV-ETK-ban a tulajdonságokat tekintve az ETK-t követtem, amiben bizony átlag felettiek a kezdő karakterek. De hát átlagos emberekből ritkán lesznek hősök!

JELLEMEK

A jellemről az ETK 16-17. Oldalán olvashatsz. Válaszd ki a számodra szimpatikusat. Ha egy játékülés folyamán kijátszod a jellemedet, amiből kisebb-nagyobb hátrányod származik, jegyezz fel egy TP-t (lásd Játékalkalom vége lépést). A jellem kijátszásával egy játékülés alatt legfeljebb 3 TP-t lehet szerezni.

A **jellem kijátszása** annyit tesz, hogy egy döntési helyzetben a karaktered jelleme miatt választasz egy hátrányosabb megoldást, ami lendít is a mesén.

Például, ha Élet jellemű a karaktered, és pont meg kéne húznod magad a tömegben a csapat érdekében, de te mégis akcióba lendülsz, hogy megakadályozd egy ártatlan elf felakasztását, és így nehéz helyzetbe hozod a csapatot és a terveiteket, akkor jár a TP.

A jellem ritkán, de változhat, ezt mindig beszélj meg a többi játékosal és a mesélővel.

CÉLOK (opcionális)

A célok motiválják az embereket, a célok hajtják őket előre az életben, de a célok viszik előre a történetet is, amit közösen alkottok. Karakteralkotáskor fogalmazz meg legfeljebb három célt a karaktered számára. Ha

egy játékülés alatt tevékenyen tettél egy cél eléréseért, jelöld meg azt a célt! Ha pedig sikerül elérned, megvalósítanod a célot, annyi TP-t kapsz a játékalkalom végén, ahányszor megjelölted azt a célt (beleértve az adott ülést is), de legfeljebb 5 TP-t. Emellett új célt is megfogalmazhatsz az elért helyett, ha szeretnél.

A céljaidat bármikor módosíthatod a mesélővel egyeztetve. Az is könnyen előfordulhat, hogy egy célt, amiért már sokat tettél, tehát van rajta 1-2 jelölés, feladsz: a dolgok gyorsan megváltozhatnak!

Igyekeztek nem túl könnyű (szeretnék aludni egy jót, szeretnék egy kardot) és nem is túl nehéz vagy általános (a világ legjobb kardforgatója akarok lenni) célokat megfogalmazni! Az az igazán jól megfogalmazott cél, amely előreviszi a történetet, a karakterek életének, személyiségének fejlődését.

Megfelelő célok lehetnek:

- Megtanítani a társamat lovagolni, és szerezni neki egy lovat. (Ha ezt egy játékülés alkalmával sikerül megvalósítanod, a végén kapsz 1 TP-t.)
- Eljutni a Lar-Dor-i varázslóiskolába (akár vendégként, akár törvénytelen módon bejutva).
- Megbosszulni valamilyen gonosztettet.
- Létrehozni egy saját laboratóriumot a mágikus kutatásaimhoz (vagy bármi máshoz).
- Előadást tartani a shadoni Teológiai Akadémián.
- Elcsábítani egy fontos szereplőt, esetleg játékos karaktert.

- Nemesi címet szerezni.

Egy karakternek jellemzően mindig van 2-3 célja, de 4-5-nél többre nem igazán tud már figyelni egy játékos.

TULAJDONSÁGOK

A **tulajdonságok** a karakterek belső, vele született adottságai. 1 és 20 közötti skálán mozognak, ahol 12 az átlagos. 10 tulajdonságot használunk MV-ETK-ban (ezekről - kivéve az észlelést - részletesen az ETK 21-22. oldalán olvashatsz):

- Erő
- Gyorsaság
- Állóképesség
- Ügyesség
- Szépség
- Egészség
- Észlelés
- Intelligencia
- Akaraterő
- Asztrál

ÉLETKOR ÉS TANULÁS

Az életkor befolyásolja a tulajdonságokat, ehhez használhatod az ETK 23. oldalán található táblázatokat.



JÁTSZHATÓ FAJOK

Ynev jellemzően emberek lakta és uralta világ, azonban egyrészt az emberek rendkívül sokfélék, másrészt rajtuk kívül más fajok is kiveszik a részüket a múltból és a jelenből. Az emberek esetében mindegyik ország ad egy előnyt, ami egy lépés formájában jelenik meg. Más fajok esetében két előny választható, viszont ezzel együtt egy hátrányt is kapsz, valamint egy egyedi jellemzőt, ami előny is, hátrány is, de igazából egyik se. Választható az alábbiakból, vagy nézz szét a DW faji és alap lépései között. Ne feledd: az induló TP-idből is költhetsz a néped képességeire: 10 TP-ért még egy képességet felírhatasz.

- **Elfek (válassz két előnyt, és írd fel a hátrányt, valamint az egyedi jellemzőt):**
 - Éles látás, kiváló hallás: az elfek látás és hallás alapú próbái eggyel jobb eredményűnek számítanak, mint amit dobtál (például teljes siker helyett kritikus siker).
 - Infralátás: az elfek vaksötétben is ötven lábnyira ellátanak.
 - Természetbarát: már kezdetben rendelkezel a mesterfokú Lovaglás, Erdőjárás, Idomítás képzettségekkel.
 - Kiváló íjász: íjjal való lövésnél +20-at kapsz a célszámra.
 - Hátrány: érzékeny a feketemágiára: -8 mágiaellenállás a Nekromáciára.
 - Egyedi jellemző: lassú életciklus: az elfek lassan élnek és sokáig,

emellett lassan tanulnak és sokáig. Évszázadokig is kalandozhatsz anélkül, hogy megöregednél, ellenben évente csak 1 TP-t költhetsz el. *(Ezért jellemzően csak egy-egy kaland erejéig tartanak rövidéletű fajokkal az elfek, hiszen nekik utána kell egy évtized, hogy "feldolgozzák a tapasztalatot".)*

- **Ilanori (válassz egyet):**
 - Lovasnép: már kezdetben rendelkezel középfokú lovaglás képzettséggel.
 - Született íjász: íjjal való lövésnél +20-at kapsz a célszámra.
 - Tehetséges bárd: az ilanori bárdok szintenként +1 manapontot kapnak.

KASZTOK

Minden kaszt a meghatározott harcértékekkel kezd (KÉ nincs), valamint adott ÉP-vel és FP-vel (lásd ETK. 32-78. o.). KP nincs. Emellett minden kaszt kap különleges képességet is (DW-ben lépések), amelyek csak rá jellemzők.

Harcos:

- **Érdeklődő:** a harcosok sok területen szereznek tapasztalatot, így könnyebben tanulnak. Egy képzettség fejlesztése számukra csak négyszer annyi pontba kerül, mint az elérendő szint (Af: 4, Kf: 8, Mf: 12).

Gladiátor:

- **Egy az egy ellen:** ha a gladiátor egy az egy ellen kerül szembe ellenfelével, +10-et kap TÉ-re és VÉ-re. Ha mindez népesebb nézősereg előtt történik, még +10-et kap a TÉ-re és VÉ-re.

Fejvadász:

- **Halálos fegyver:** egy fejvadász kezében a legártalmatlanabb tárgy is fegyverré válik. A fejvadászt nem súlytják a képzetlen fegyverhasználatból származó negatív módosítók semmilyen esetben.

Lovag:

- **Kisnemes:** a lovag bizony nemesi címmel rendelkezik, habár csak kisebbel. Ennek megfelelően kezelik: ez jellemzően komoly előnyt jelent, ha például valamilyen előljárával szeretne szóba állni a csapat.

Tolvaj:

- **Zsivány képzés:** a tolvajok a zsivány képzettségeket (ez ETK-beli százalékos képzettségek) jóval könnyebben tanulják: az elérendő szint háromszorosa mennyiségű TP is elég a fejlesztéshez.

Bárd:

- **Bárdmágia:** a bárd képes mágikus hatásokat létrehozni választott hangszerével (ami lehet akár a hangja is, ha a csapat beleegyezik). Szintenként intelligencia - 10 manapontot kap. Részletek az ETK 133-151. oldalain olvashatók.



- Bárdi tudás: a bárd tárgyakhoz kötődő képessége (lásd ETK 48. o.).

Pap:

- Papi mágia: a papok az istenük által számukra engedélyezett szférákban mind a Kis Arkánium, mind a Nagy Arkánium varázslatainak használatára képesek. Manapontjaik száma az első szinten 9, a további szinteken k6+3. Részletek: ETK 152-199. o.

Paplovag:

- Kisebb papi mágia: a paplovagok az istenük által számukra engedélyezett szférákban a Kis Arkánium varázslatait használhatják.

Harcművész:

- Slan pszi: használható a Slan diszciplínákat is.
- Különleges felkészítés: ha nem dobod az értékeidet, hanem az ajánlott sort osztod el, akkor adj hozzá mindegyikhez +1-et.
- Mágikus kéz: a harcművészek keze 6. szinttől mágikusnak minősül.

Kardművész:

- Slan pszi: a pszi Slan útját járod, használható a Slan diszciplínákat is.
- Különleges felkészítés: ha nem dobod az értékeidet, hanem az ajánlott sort osztod el, akkor adj hozzá mindegyikhez +1-et.

- Mágikus kard: a kardművészek kardja 7. szinttől - amennyiben a Chi-harc diszciplínát használják (bár nálam ez a kitétel opcionális) - mágikusnak minősül.

Boszorkány:

- Boszorkánymágia: a boszorkányok manapontja szintenként 8 ponttal nő. Részletek és varázslatok: ETK 200-238. o.

Boszorkánymester:

- Boszorkánymesteri mágia: a boszorkánymesterek manapontja szintenként 7 ponttal növekszik. Részletek és varázslatok: ETK 239-266. o.

Tűzvarázsló:

- Tűzmágia: a tűzvarázslók manapontja szintenként 6 ponttal növekszik. Részletek és varázslatok: ETK 267-288. o.

Varázsló:

- Magas mágia: a varázslók manapontja szintenként 10 ponttal növekszik. Részletek és varázslatmozaikok: ETK 289-327. o.
- Kyr pszi: a pszi Kyr útját járod annak minden előnyével.

KÉPZETTSÉGEK

A képzettségek a karakterek tanult tudása az élet minden területén. A **képzettségeknek négy szintje** van:

- Képzetlen: nem ért az adott területhez, de persze előfordulhat, hogy hallott-látott már

valamit, ami épp kapóra jön. A tudásod a kapcsolódó értéked, de a célszám +50.

1. Alapfok (A): ismeri az adott képzettség alapjait. A tudásod a kapcsolódó tulajdonságoddal egyenlő.
2. Középfok (K): gyakorlott és jól tájékozott az adott területen. A tudásod a kapcsolódó tulajdonságod értéked duplája.
3. Mesterfok (M): évtizedes tapasztalat, sokrétű ismeret. A tudásod a kapcsolódó tulajdonságod háromszorosa.

A **képzettségek részletes leírása** az ETK 98-113. oldalán található. Ezek a leírások persze csak útmutatók, hogy nagyjából mire képes egy karakter alap-, illetve mesterfokon.

KARAKTERALKOTÁS MENETE

1. Elképzelés: faj, származási hely, társadalmi háttér, életkörülmények, stb.
2. Jellem: válassz egy jellemet!
3. Faj: válassz egy fajt, írd fel a képességeit!
4. Kaszt: válassz egy kasztot, írd fel a képességeit!
5. Tulajdonságok:
 - a. Első lehetőség: az alábbi pontértékeket oszd szét karaktered tulajdonságai között: 10, 11, 12, 12, 13, 13, 14, 14, 15, 16!



- b. Második lehetőség: használd az ETK kasztnak megfelelő tulajdonság-kidobási módszerét!
- 6. Képzettségek: írd fel a kasztod ETK szerinti kezdő képzettségeit a megadott szinten. A nyelvtudás esetében az 1-2. szint Af-nak, a 3-5. szint Kf-nak számít. Az ETK-s százalékos képzettségek 5%-tól Af-nak, 25%-tól Kf-nak, 50%-tól Mf-nak számítanak.
- 7. Egyéb értékek: harcértékek (TE, VÉ, CÉ), ÉP, FP (az ETK-ban megadottak szerint a 32-78. oldalakon, kivéve a VÉ, ami 25-tel kevesebb, mint az ETK-ban).
- 8. Kezdő TP: kapsz 10 TP-t, amit elkölthetsz a fejlődésnél leírtak szerint, de meg is tarthatsz belőle akár mennyit későbbi felhasználásra.
- 9. Felszerelés összeállítása, megbeszélése a mesélővel.
- 10. Finomhangolás: célok, kapcsolatok, előnyök és hátrányok megbeszélés szerint.

FEJLŐDÉS ÉS TAPASZTALATI PONTOK

A Játékalkalom vége lépés keretében tapasztalati pontokra (TP) tehetsz szert, amelyeket a karaktered fejlesztésére fordíthatod az alábbiak szerint (persze a mesélővel egyeztetve):

- Tulajdonság növelése egy ponttal: egy tulajdonság növelése feleannyi TP-be kerül lefelé kerekítve, mint az elérendő szint. Pl. 12-ről 13-ra növelni 6 TP-be kerül.

- Képzettség fejlesztése egy szinttel: egy képzettség fejlesztése ötször annyi pontba került, mint az elérendő szint. Pl. Af-ról Kf-ra növelni 10 TP-be kerül.
- Szintlépés: a szintlépéshez 10 + az elérendő szint számú TP-re van szükség.

A LÉTEZÉS SZABÁLYAI

ÉLETERŐ

Az életerő szabályiról az ETK 79-83. oldalán olvashatsz.

PRÓBADOBÁS

A próbadobáshoz két érték szükséges: a célszám és a tudás. A **célszámot** a feladat nehézsége adja meg. Az alábbi útmutatónak használható táblázat segít a célszám meghatározásában.

Nehézség	Célszám
Könyvű	25
Átlagos	50
Nehéz	75
Hősies	100

A karakterek jellemzően kihívásokkal, azaz nehéz próbákkal szembesülnek kalandjaik során, így a leggyakoribb, hogy 75 a célszám. Ha mesélőként nem vagy biztos egy próba nehézségében, akkor 75 célszám szintén jó megoldás lehet - olyan nagyot nem hibázhatsz.

Ha a célszám 100 fölé menne, akkor a 100 feletti részt vond le a tudásból.

A **tudást** valamely értéked adja meg. Egyszerű **képzettségpróbanál** például a kapcsolódó tulajdonság, amit a képzettség szintje szorozhat.

Tulajdonságpróbák esetében (pl. észlelés, keresés, erőpróba stb., amikor úgy gondoljátok, hogy ahhoz nem szükséges külön tudás), akkor nem kaptok módosítót a célszámmra a képzetlenség miatt. A tudás ilyenkor az adott tulajdonság. Persze, ha van valami képzettséged, ami jól jöhet (pl. erőpróba esetén az Atléta), és meggyőződ a mesélőt, hogy az adott szituációban az segíthet megoldani a szituációt, akkor dobhatsz képzettségpróbát is.

A próbát két 10-oldalú kockával dobjuk (d100). Az alábbi eredményeket érhetjük el:

- Kritikus siker (KS): a dobás kisebb a tudásodnál és nagyobb a célszámnál. Valami váratlan dolognak köszönhetően a végeredmény sokkal jobb lett, mint vártad. A 00-ás dobás mindig KS.
- Teljes siker (TS): a dobás kisebb a tudásodnál. Szinte minden úgy sikerült, ahogy tervezted.
- Félsiker (FS): a dobás nagyobb a célszámnál. Nagyjából sikerült az elképzelésed, de sajnos



nem teljesen úgy, ahogy gondoltad - például újabb probléma merült fel.

- **Kudarc (K):** a dobás nagyobb a tudásodnál és kisebb a célszámnál. Ezt elszúrtad, viseld a következményeket. A 01-es dobás mindig kudarc.

Segítséget is kaphat, aki valamivel próbálkozik, lásd a Segítség lépést.

Ha a célszám kisebb a tudásodnál, akkor nem szükséges dobni, **biztos a siker**, esetleg a siker mértéke miatt lehet érdemes dobni (főleg harcban, illetve a 00-01 miatt).

Ha a tudásod 1 alá csökken, akkor szintén nem szükséges dobni, **biztos a kudarc**, esetleg a kudarc mértéke lehet kérdéses (01). Ebben az esetben a karakterek jellemzően tudatában vannak annak, hogy a feladat meghaladja a képességeiket - erről a mesélőnek is érdemes tájékoztatnia a játékost.

Példa:

Gergő szeretné, ha karaktere megmászna az előtte tornyosuló falat. A karakter ügyessége 13, ezen kívül alapfokon ért az mászáshoz (1. szint), tehát a tudása jelen esetben 13. Megfelelő mászószerszámai is vannak, ezért egyzetve a mesélővel, 50 a célszám. Gergő dob a d100-zal, az eredmény 58. Ez félsiker, hiszen a célszám felett van a dobás eredménye. Tehát nagy nehezen sikerült felmászni, de valami gond adódott. A mesélő rövid gondolkodás után mondhatja, hogy eltört a mászóvas, így a továbbiakban már használhatatlan, vagy csak zajt csapva sikerült az

akció, így meghallhatta valaki, vagy akár kisebb sérüléseket szenvedett a karakter a mászás során.

ALAP LÉPÉSEK

Képzettség vagy tulajdonság használata

Ha egy szituációt a képességeid vagy tudásod alapján szeretnéd megoldani, dobj a Próbadozás részben leírtak szerint. *(Ez nagyjából kiváltja a Dacolás a veszélyel DW lépést.)*

Ütészváltás

Lásd a Harcrendszerrel.

Lövés

Lásd a Harcrendszerrel.

Tényfeltárás

Amikor közelebről megvizsgálsz egy helyzetet vagy személyt, dobj észlelést. Ha TS, kérdezz hármat a mesélőtől a lenti listáról. Ha FS, kérdezz egyet.

Mindkét esetben +10 legközelebb, ha a válaszokkal összhangban cselekszel.

- Mi történt itt nemrég?
- Mi történik nemsokára?
- Mire kéne különösen figyelnem?
- Mi van itt, ami számomra hasznos vagy értékes lehet?
- Ki irányítja a történéseket itt valójában?

- Mi nem az, aminek látszik?

Tudásontás

Amikor **a felhalmozott tudásodra hagyatkozol**, dobj próbát intelligencia + a megfelelő képzettségeddel. Ha TS, a mesélő elárul valami érdekeset és hasznosat a helyzettel összefüggő témában. Ha FS, a mesélő csak valami érdekeset mond - rád hárul a feladat, hogy hasznosítsd. A mesélő megkérdezheti, hogy honnan tudsz erről. Válaszolj neki igazat, azonnal.

Alku

Ha befolyásod van egy mesélői karakter felett, és manipulálni szeretnéd, dobj asztrált vagy akaraterőt (esetleg erőt), attól függően, hogyan próbálsz manipulálni. A befolyás olyasmi, amire a manipulált félnek szüksége van, vagy akarja azt (pl. kiszabadulni). Ha TS, megteszi, amit szeretnél, ha előbb megígéred, amire neki van szüksége tőled (pl. megígéred, hogy elengeded). Ha FS, megteszi, amit szeretnél, de azonnali biztosítékra van szüksége az ígéreted betartásáról.

Segítség

Írd le, hogyan segítesz, és társad megkapja kapcsolódó tulajdonságod felét a tudásához, ha alapfokon vagy képzett az adott területen, a tulajdonság egészét, ha középfokon képzett, és a tulajdonság dupláját, ha mesterfokon képzett. Tulajdonságpróba esetén egyszerűen add össze a két tulajdonságot, hogy megkapd a tudást.



KÜLÖNLEGES LÉPÉSEK

Megterheltség

Ha az általad cipelt súly:

- Kisebb vagy egyenlő, mint az erő x 2, nem kapsz büntetést azokra a próbákra, ahol számít a súly (pl. úszás, mászás).
- Kisebb vagy egyenlő, mint az erő x 5, +20 a célszámra mostantól, amíg nem csökkented a megterheltségedet.
- Nagyobb, mint az erő x 5: +50 a célszámra mostantól, amíg nem csökkented a megterheltségedet.

Táborozás

Amikor letelepszetek pihenni, használjatok el egy-egy fejadagot. Amennyiben veszélyes helyen vagytok, döntsetek az őrködés sorrendjéről is. Ha elég TP-d van, fejlődhetsz. Amennyiben legalább néhány órán át sikerült megszakitás nélkül aludnod, gyógyulhatsz is.

Egy fogadóban vagy házban éjszakázni is táborozás. Csak akkor vonjatok le fejadagot, ha a hozott élelemből esztek, nem fizettek az étkezésért, és nem is látnak vendégül.

Őrködés

Amikor őrködsz, és valami megközelíti a tábort, dobj észlelést. Ha TS, sikerül felébresztened a tábort, és felkészülni a válaszlépésre, mindenkinek a táborban +10 tudás a legközelebbi próbára. Ha FS, egy pillanattal később reagálsz a kelleténél: társaid a

táborban ébren vannak, de nincs idejük felkészülni: vannak fegyvereik, de más nem nagyon. Ha kudarc, akármi is ólálkodik a táborútz fényén kívül, rajtatok üt.

Vállalkozás egy veszélyes utazásra

Amikor ellenséges területen keresztül utaztok, válasszatok ki a csapat egyik tagját bozótvágnak, egyet felderítőnek és egyet táborfelelősnek. Minden feladattal rendelkező karakter dob észlelés + vadászatot (vagy más használható képzettséget). Ha TS:

- a táborfelelős csökkenti a szükséges fejadagokat eggyel
- a bozótvágó csökkenti a cél eléréséhez szükséges időt (a mesélő által megadott idővel)
- a felderítő minden ellenséget elég gyorsan felfedez, hogy rajtaüthessetek.

FS, mindenki úgy végzi el a feladatát, ahogy arra számítottatok, az utazás tényleg nehéz és veszélyes lesz.

Bevásárlás

Amikor meg akarsz venni valamit, és könnyedén kapható a településen, ahol vagy, megveheted a piaci áron. Ha valami különlegességről van szó, ami nem kapható itt általában, vagy nem hétköznapi, dobj szépség + kereskedést. Ha ismered a helyet, kapsz +10-et a tudásra, ha az otthonod, +20-at. Ha TS, megtalálod, amit kerestél, tisztességes áron. Ha FS,

többet kell fizetned, vagy megelégedni valamivel, ami nem pont az, amit kerestél, de közel áll hozzá. A mesélő elmondja, mik a lehetőségeid.

Felkészülés

Amikor a szabadidődet tanulással, meditációval vagy kemény gyakorlással töltöd, felkészült leszel. Ha egy hétig vagy tovább készülsz, 1 felkészültséget kapsz. Ha egy hónapig vagy tovább készülsz, ehelyett 3 felkészültséget kapsz. Amikor úgy gondolsz, felkészülten teszel meg egy lépést, költs el 1 felkészültséget +10 tudás módosítóért. Csak egy felkészültséget költhetsz el dobásonként.

Játékalkalom vége

Amikor befejeztek egyjátékalkalmat, az alábbi módon kaphatsz TP-t:

- Kijátszottad a jelmedet: 1 TP kijátszásonként, legfeljebb 3 TP.
- Elérted egy célot: 1-5 TP.
- Igen válasz az alábbi kérdésekre: 2 TP kérdésenként
 - Tanultunk valami újat és fontosat a világról?
 - Felülkerekedtünk egy figyelemre méltó szörnyön vagy ellenségen?
 - Szereztünk valami emlékezetes zsákmányt?
 - Összehoztunk valami igen látványos/vicces/meglepő akciót vagy szituációt?



HARCRENDSZER

A HARC MENETE

A harc - mint minden más jelenet DW-ben - leírása is azt az alapelvet követi, hogy a reflektor sorban vetül rá a karakterekre: minden játékos röviden elmondja, mit tervez a karaktere, és ha szükséges, dob egy próbát. A mesélő pedig narratívan leírja, mi történik. Ennek következményeként nincsen kezdeményezés és KÉ, és nincsen támadások száma sem, hiszen az mindig egy (kivéve a kivételeket), valójában pontosan mérhető körök sincsenek.

A harcban jellemzően minden "körben", amikor elmondod, mit tervez a karaktered, próbát kell dobnod, hiszen elég stresszes és zavaros a helyzet, bámi megtörténhet. Az ütésváltás esetében - tehát amikor ténylegesen összecsapsz valakivel - mindig szükséges a próbadobás.

Amikor az ellenfél "jön", akkor ő is dobhat ütésváltást, ilyenkor a te VÉ-d az ő célszáma!

Az, hogy a harcban mi fér bele egy "körbe", a mesélő, a játékosok, a józan ész és a fikció (a játék valósága) határozza meg. Sok sikert hozzá!

HARCÉRTÉKEK

A harcértékekről az ETK 86-88. oldalain tájékozódhatsz (és a kasztkok leírásánál). KÉ nincs, mivel kezdeményezés sincs. Az induló **VÉ mindenkinek 25-tel kevesebb**, mint az ETK-ban!

Amikor valakivel közelharcba keveredsz, speciális próbát dobasz, lásd az Ütésváltás lépés leírásánál alább.

A célszám az ellenfél VÉ-je, a tudásod a te TÉ-d. Izgalmasabb, ha a mesélő nem közli az ellenfél harcértékét, csak a dobás eredményét narrálja, de persze gyorsan kiderül, hogy mit tud az illető.

Az egyes harci szituációk módosítóit is tartalmazza az ETK, indulásnak jó lesz, persze nyugodtan módosítsátok belátásotok szerint.

ÜTÉSVÁLTÁS

Közelharcba keveredtél valakivel. Dobj a harcértékedre. Ha:

- **KS:** Nemcsak, hogy túlütöd ellenfeled védelmét, de még valami igen előnyös dolog is elérsz, amit íj le (pl. csendben vagy gyorsan intézed el ellenfeled, esetleg igen látványosan, vagy Z betűt rajzolsz a homlokára)!
- **TS:** Te sebzél, míg ellenfeled nem. Sebzésed lehet túlütés is, ha bevállalod, hogy ellenfeled is megsebez (nem túlütéssel).
- **FS:** Mindketten sebeztek. A sebzés kidobása előtt választhatod, hogy túlütés legyen, de akkor ellenfeledé is az lesz!
- **KK:** Nem sikerül megsebezned ellenfeled, de ő megsebez téged. Választhatod, hogy túlütés legyen, de csak, ha elég bátor vagy! *(Na, jó, csak vicceltem.)*

LÖVÉS

Távolsági fegyverrel támadsz valakire. Amikor célba veszel, és meglősz egy hatótávon belül lévő ellenfelet, dobj a harcértékedre (általában CÉ). A célszám az ETK szerint módosul. Ha TS, tiszta lövést adsz le - sebez a nagyobbik kockával. Ha FS, válassz egyet, (bármelyiket is, attól még sebzél):

- A lövéshez arrébb kell mozognod, ami veszélybe sodor, ahogy azt a mesélő leírja.
- Több lövést is el kell eresztened, ami eggyel csökkenti a lőszered.
- Nem sikerül tiszta lövést leadni: feleződik a sebzésed.

TS esetén választhatod, hogy túlütés a sebzésed, de ekkor a fenti három közül is választanod kell egyet. KS esetén természetesen túlütés van, és még valami izgalmas plusz!

PÁNCÉL

A páncél SFÉ értéke csökkenti a sebzést az ETK szerint.



PSZI

A psziről az ETK 114. Oldalától olvashatsz. A pszipontok növekedése némileg egyszerűsödik:

Pszialkalmazás módja	Pszipontok szintenként
Pyaroni alapfok	3
Pyaroni középfok	4
Pyaroni mesterfok	5
Slan	6
Kyr	7

Ha valamilyen szituációban az ETK szerint Af-Mf megkülönböztetés van, akkor a középfok abban az esetben alapfoknak számít.

Mivel az MV-ETK-ban nincs pontosan definiált kör, a diszciplínák meditációs ideje és időtartama a mesélőre és a csapatra van bízva. Azért jellemzően egy ETK kör megegyezik egy MV-ETK "körrel", azaz amíg a harcban mindenki sorra kerül, és cselekszik valamit. Egy szegmens az csupán egy pillanat, talán egy másodperc.

A Chi-harc esetében a Tám/kör csupán annyit jelent, hogy amikor az illető karakterre vetül a reflektor, akkor ő többször is dobhat ütésváltást, így többet is sebezhet jó dobások esetén.

A mágiaellenállás és a pszipajzsok tekintetében nincs változás.

MÁGIARENDSZER

A mágiarendszer alapjaiban való átgondolása, átalakítása sem fér a verseny kereteibe (számomra), kismértékű változásokat, háziszabályokat pedig mindenki használja a saját hazai ízlése szerint. Mivel a rendszer teljes mértékben az ETK mágiarendszerét alkalmazza, ezért a már meglévő háziszabályok használata előtt nincs semmi akadály.

SZÜKSÉG SZERINT

A Pénz és felszerelés, a Fegyverek, vértek és az Egyéb szabályok tekintetében nem érdemes jelentős változásokat eszközölni. Természetesen - ahogy bármely résznél - a már használt és jól bevált háziszabályok kiválóan alkalmazhatók!

ZÁRSZÓ

A Mágus Világ - ETK egy próbálkozás a Dungeon World szellemiségének meghonosítására Yneven. Az időkorlát és a versenykiírás miatt messze van az általam optimálisnak gondoltól, de véleményem szerint játszható, és képes a DW és az ETK/Ynev érzést megadni, vegyíteni.

A rendszer nincs tesztelve, de jól látható, hogy hol lehet finomhangolni. Például a célszámok és

nehézségek ajánlásánál, vagy a különböző képzettségfokok szorzójában, a fejlődéshez szükséges TP-kben. Ha valakinek sikerült jól finomhangolnia az eredeti rendszert, akkor azokat az eredményeket is fel lehet használni.

Aztán lehetne egy csomó egyedi lépést kialakítani, például a Hatalom itala elfogyasztására (hogy sokkal izgalmasabb legyen meginni!), a boszorkány vagy a tűzvarázsló feltöltődésére, a Belső időre, a Chi-harcra stb.

Sok ötlet felmerült bennem írás (és talán benned is olvasás) közben, mit lehetne máshogy csinálni. Majd megbeszéljük a fórumon:

<http://lfg.hu/forum/index.php/topic/24481-harmadik-torvenykonv-verseny/>

Ha valami következtelenséget találsz, vagy más hibát, a felelős természetesen én vagyok!

"E perctől, ha Ynev földjét járod, számtalanszor bukkansz majd nyomokra, amelyek ezen, vagy még régebbi eseményekre utalnak, s nagy fontossággal bírhatnak életed alakulásának szempontjából. Tanuld meg felismerni a lényegest, az igazat - e képesség segédelmével hosszú életű lehetsz az istenek ege alatt, s mind magad, mind társaid sorsát jobbra fordíthatod!"

A fogadó előtt, ahol éjszakádat töltötted, sugárzó napfény fogad. Mikor lovadra szállsz, hogy Erion, esetleg más tájak felé, új kalandok elébe indulj, friss szél simítja végig arcod - zúgásába az Eltávozottak kacaja vegyül.

Ha emberek, ha igazak voltak, e percben szerencsét kívánnak neked. Ha nem... lelkük legyen a démonoké!"

**KARAKTERLAP**

Az eredeti ETK-s karakterlap - illetve bármely a rendszerhez készült házi karakterlap - tökéletesen használható az MV-ETK-hoz.

Licenc

A Dungeon World a CC BY 3.0 licenc alatt jelent meg, a szövegek szabadon felhasználhatók.

A M.A.G.U.S. ETK játékrendszer, tördelési forma, grafikai jelzésrendszer és minden más a Valhalla Investment Kft. kizárólagos jogtulajdona, legalábbis az ETK szerint. Azóta ez a Delta Vision Kft-hez került, legalábbis nagy része.

A Mágus Világ a CC BY 4.0 licenc alatt jelenik meg, szabadon felhasználható minden saját eleme.