

# KÉPESSÉG-ALAPÚ ÉRZÉKELÉS

„Még ha odafigyelünk, akkor is le hagy bennünket az élet; így pedig, ha késlekedünk, elfut mellettünk, mint valami idegen: az utolsó napon ér véget, de mindegyiken elvész. Aki elmulasztja a pillanatokat, végül elmulasztja egész életét.” (Seneca)

## ELŐSZÓ

A legtöbb MAGUS versenyen mára elfogadottá vált, hogy a képzettség-alapú érzékelés helyett (az MTK Éberség/észlelés százalékos képzettsége alapján) a Képesség-alapú Érzékelést használják (az Új Tekercsek megfelelő bejegyzése nyomán). Ez egyrészt a kerek tízre egészíti ki a Képességek listáját, másrészt sokkal könnyebb a kezelése is. Ráadásul így mindenkinek, az egyszeri fogadóstól a dörzsölt kalandozóig van lehetősége megdobni a figyelmességre vonatkozó próbáját.

Ha azonban jobban belegondolunk, a Képességgé alakítás során számos fontos, értékes kiegészítés eltűnt az egykori Képzettségből, ami árnyaltabbá, izgalmasabbá tette a figyelemre vonatkozó próbákat. Jelen írás ezt a hiányosságot hivatott pótolni.



## MÓDOSÍTÓK

A képzettség-alapú észlelés számomra legkedvesebb aspektusa az volt, hogy a próbát módosító körülményeket részletesen számba vették és az, hogy a különböző faji érzékelések alapján bónuszok formájában számszerűsítették azt, ami korábban kimerült a „kétszer olyan jól látnak, mint az emberek” jellegű mondatokban. Ó, és persze az is, hogy a lovag tényleg nagyon vaksivá változott a sisakjában és a csapat fejedelméi is hamar leszoktak a titokzatos csuklyákról.

Mindez elveszett a Képességgé alakításban, ahol a gnóm és goblin fajokon kívül, amik meg nehezebben kompatibilisek az ETK rendszerével, senki semmiféle módosítóval nem számolhatott.

Szintén felmerülő probléma, hogy míg az MTK példában szereplő ételméreg felismerésre korábban volt egy átlagkalandozónak 8% esélye, most mindenféle erőfeszítés nélkül 20% esélyt kapott rá (az átlagos 12-es értékkel és a k10-es Képesség-próbával számolva). Ugyanez a gond folytatódik ott, hogy korábban egy alapfokú Méregkeveréssel ez az esély jelentősen megnőtt, 32%-ra, most a képzettség semmit nem számít, továbbra is 20% esélye van az átlagos kalandozónak.

Lássuk tehát az eredetileg Képzettséghez tervezett módosítókat átszámolva a Képesség-alapú Érzékelés kiegészítésére.

## FAJI MÓDOSÍTÓK

FAJ	MÓDOSÍTÓ
Félelf, udvari ork	+1
Elf, ork, gnóm, goblin	+2
Khál	+3

## KÉPZETTSÉG-MÓDOSÍTÓK

ISMERET MÉRTÉKE	MÓDOSÍTÓ
Alapfok vagy 50% felett	+2
Mesterfok vagy 90% felett	+5

## SZITUÁCIÓS MÓDOSÍTÓK

KÖRÜLMÉNY	MÓDOSÍTÓ
Feltámadt gyanú vagy aktív keresés	+2
Érzékelés aktív	+2
Hatodik érzék aktív	+5
Zárt sisak	-4
Nyitott sisak vagy csuklya	-2
Sötétség	-1-6

## ELLENPRÓBÁK

Az MTK-ban leírt példák szerint az Éberséget hasznosan lehet alkalmazni a rejtőzködők, lopózók leleplezésére, vagyis tökéletes képzettség az orgyilkosok és tolvajok ellen. Ez egyrészt segítséget nyújt a karaktereknek, hogy a KM legaljasabb csapdáiból is kikecmeregjenek, másrészt pedig pokollá lehet vele tenni a rejtőzködők életét, hiszen az öröknek is adott egy egész jó kis százalékos értéke, amivel tetszőlegesen magas rejtőzést és lopózást le tudnak leplezni, ha a KM jól dob a százalékos ellenpróbán (MTK 75).

Ezt a Képesség szintén nem őrzi meg, hiszen hogyan lehetséges szembeállítani egymással egy Képességet és egy képzettséget?

Mondjuk úgy, hogy ilyen esetben az érzékelő próbájának eredményét annyi levonás vagy bónusz módosítja, amennyi a vonatkozó képzettség és a dobás 10-es részének különbsége. Ez sikeres rejtőzés esetén negatív, sikertelen esetén pozitív módosító lesz.

*Példa 1: Fejvadászunk 62% Rejtőzésére 39-et dobott, így az őt felfedezni kívánó őr  $-(6-3)$ , vagyis  $-3$  módosítóval tesz Érzékelés próbát. Ha direkt keresi is az orgyilkost, a módosítóját máris  $-1$ -re mérsékelheti.*

*Példa 2: Egy tolvaj mindeközben el akar osonni az őr mellett (szerencsétlennek ma nincs jó éjszakája...), viszont 40% Lopózására 57-et dob. Eszerint az őr  $-(4-5)$ , vagyis  $+1$  bónusszal, figyelve  $+3$  bónusszal tett Érzékelés-próbával veszi észre a tolvajt.*



## VAKSÁG

Közismert, hogy azok, akiknek elveszett a látása, más érzékszerveikkel hatékonyabban szereznek információt a világról. Mindezt kiválóan tudjuk szemléltetni a Képesség-alapú Érzékelésben úgy, hogy az érzékszervek átlagaként tekintünk a Képességre.

Ha a látás kiesik, a Képesség először a felére csökken, s ez hosszabb-rövidebb ideig így is marad (a KM döntése szerint).

Ez az időszak szükséges az emberi léleknek, hogy a látás helyett a többi érzékszervre próbáljon támaszkodni – ezáltal viszont a többi érzékszerv arányosan megerősödik.

A megvakulástól számított 1-2 hónappal kezdődően az Érzékelés folyamatosan növekszik, míg végül, 1 év alatt visszatér az eredeti értékre.

Ez viszont, mivel az Érzékelés az összes érzékszerv figyelmének átlaga, csakis úgy lehetséges, ha a többi érzékszerv fokozatosan erősödik.

Érthető módon a látással kapcsolatos próbákat a karakter továbbra is automatikusan elrontja, viszont a hallással, tapintással kapcsolatosakra magasabb értékkel dobhat. Az emelkedés mértéke az eredeti Érzékelés negyede.

*Példa 3: Egy harcos Érzékelése 14, amikor egy balszerencsés ütközetben elveszti a látását. A következő 1-2 hónapban 7-es Érzékeléssel kell számolnia, majd a Képesség megkezd az emelkedését. Egy év múlva ugyanez a harcos ismét 14-es Érzékeléssel bír, és habár látására vonatkozóan továbbra is nullás értékkel bír, a többi érzékszervre 16-os Érzékelésre  $(14 + 14/4)$  dobhat.*

Mindez nem vesz figyelembe egy, a MAGUS szempontjából nagyon is lényeges információt, ti. azt, hogy habár az elfszabásúak információszerzése elsősorban vizuális, néhány faj sokkal nagyobb arányban támaszkodik a látás helyett a szaglására.

Az udvari és vad orkokat, goblinokat és a khálokat hatványozottan ide sorolhatjuk. Az ő esetükben a szaglás elvesztése a fenti, vaksághoz hasonló módon átalakuló változásokat idéz elő.

Kelt: Debrecen, 2016

Írta: Lord RuFuS

Mentálcsavar Klub