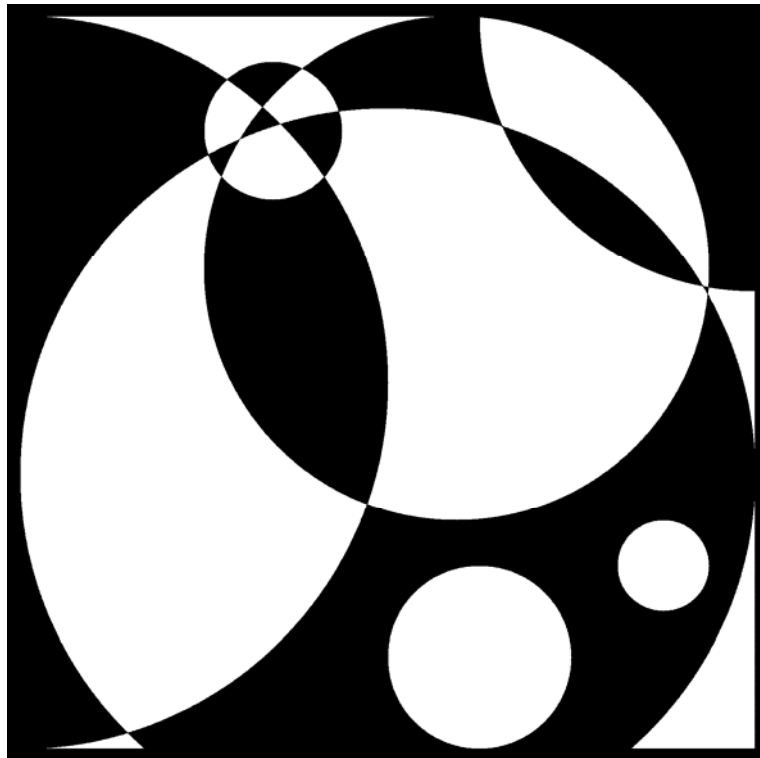


Kard és Mágia

Mesélői Irányelvek

Írta: Lux Gábor



E.M.D.T. 4.

Kard és Mágia

Mesélői Irányelvek

Írta: Lux Gábor

Tesztelők:	Ács Gábor	Barta Ákos	Ács Gábor (ismét)
	Bagdi Zsolt	Gergovátz György	Bagdi Zsolt (ismét)
	Gramantik László	Kórik Attila	Faragó Kálmán
	László Ákos	Németh Gábor	Fehér László
	Striczky Tamás	Orbán Zsombor	Hartyándi Mátyás
	Veres István	Pap Marcell	Izápy Gábor
		Simonits László	L'Auné György
			Szabó Tamás

Lektorálta: Hatvágner Attila és Szabó Tamás

Köszönetnyilvánítás: köszönettel tartozom a Necromancer Games, a Dragonsfoot, a TheRPGSite és az RPG.HU fórumok hozzászólóinak, különösen Sean „Calithena” Stiddnek, Geoffreynak, rogueattorneynek, T. Fosternek, Haffrungnak és Pierce Inveraritynek. A Troll Lord Games stábjának a Castles & Crusades-ért (amit mindenkinek teljes szívből ajánlok!). Kornya Zsoltnak a játékelméleti vitáért. A néhai Bátorhold magazinnak. Végül, de nem utolsósorban, a Harc és Varázslat, az első magyar szerepjáték megalkotóinak – hálás köszönettel!

Pierre Menard emlékére

© 2008 by Lux Gábor. All rights reserved.



Előszó.....	3
I. Mesélés.....	3
A mesélés alapjai.....	3
A mesélés további kérdései.....	6
II. Szabályok.....	10
Próbadobások és ellenpróbák.....	10
Tapasztalat.....	12
Mágia.....	14
Túlélés.....	18
Mérgek és betegségek.....	18
Csapdák és trükkök.....	20
III. Kalandok.....	22
Kalandok földalatti labirintusokban.....	22
Kalandok a vadonban és a tengeren.....	25
Városi kalandok.....	29
Kalandok az Alvilágban és idegen dimenziókban.....	30
Eseményorientált kalandok.....	31
Két hasznos mesélési technika.....	32
IV. Fantasztikus világok.....	34
A világtervezés alapjai.....	34
A világ működése.....	35
Istenek és démonok.....	38
Idegen világok.....	41
I. Függelék: Bullák és Bányajogok (opcionális szabályok).....	43
II. Függelék: Véletlen táblázatok.....	51

Előszó

A **Kard és Mágia** három füzete közül ennek az elkészítése került a legtöbb időmbe és fejtőrésembe. A szabálygyűjtemény és a **Szörnyek és Kincsek** már 2006 közepén készen állt, és néhány kisebb hiba kijavításától eltekintve azóta nem is változott érdemben. Jelen munkánál azonban kénytelen voltam rádöbbszenni, hogy milyen nehéz feladat összeállítani egy mesélőknek szánt útmutatót úgy, hogy tömör és olvasmányos legyen, de többet nyújtson pár közhelyszerű tanácsnál. Sokkal könnyebb dolog papírra vetni egy szabályrendszert, mint közérthetően elmagyarázni, hogy miként és miért működik; ugyanígy könnyebb dolog mesélni, mint a mesélésről írni. Úgy vélem, hogy hazánkban ez még senkinek sem sikerült – születtek jobb-rosszabb útmutató cikkek (köztük sajnos több olyan is, amely inkább ártott, mint használt – és kifürkészhetetlen okokból nagyon hatásosnak bizonyult), de hiányoztak az összefoglaló, a mesélést rendszerben tárgyaló írások.

A **Mesélői Irányelvek** kísérletet tesz a hiány pótlására, méghozzá úgy, hogy a teljesen kezdők minden lényeges információt megtaláljanak benne saját kampányuk elindításához. Azok számára sem feltétlenül érdektelen, akik már régóta aktívan mesélnek: a füzet szemlélete valószínűleg eltér a korábban forgatott szabálykönyvektől, és több esetben vitába száll hazánkban evidenciának számító nézetekkel. A fő cél mégsem a polémia, hanem elsősorban olyan egyszerű módszerek bemutatása, amelyek megkönnyítik a kalandtervezést és a játékvezetést. Külön fejezet foglalkozik a **Kard és Mágia** szabályrendszerének elsősorban a mesélőre tartozó aspektusaival, egy másikban pedig a világtervezésről – vagyis a kalandok hátteréről szolgáló alternatív realitás megalkotásának kérdéseiről – olvashat az érdeklődő. A füzetet két függelék zárja, a települések és birodalmak irányításához illeszkedő opcionális szabályokkal és ötletgenerátorként használható véletlen táblázatokkal.

Végül egy figyelmeztetés azoknak, akik most találkoznak először a szerepjátékokkal: a mesélést egyáltalán nem lehet *megtanulni*, de egy kevés gyakorlással nagyon egyszerű *elsajátítani*. A **Mesélői Irányelvek** tehát nem bemagolásra váró tudástár, hanem továbbgondolásra érdemes kiindulópont; útmutató a *saját játékod* létrehozására. Hogy az itt megadott alapokról milyen irányban indulsz el – nos, azt már a TE feladatod eldönteni. Jó utat!

Lux Gábor

Pécs, 2008. október



I. Mesélés

Kevés kétség férhet hozzá, hogy a szerepjátékban a mesélő pozíciója a legfelelősségteljesebb. Hétről hétre, alkalmanként több óráig szórakoztatni egy egész asztaltársaságot nem kis dolog; újat mutatni nekik, rendre elkápráztatni vagy elgondolkodtatni őket embert próbáló kihívás. Szerencsére a mesélés tudománya kis gyakorlással könnyedén elsajátítható, ennek a fejezetnek pedig pont az a célja, hogy ebben a feladatban segítséget nyújtson. Nem kell hozzá más, csak aktív fantázia, józan ítélőképesség és egy jó adag ambíció. A kisebb hibákat elfedi, ha a résztvevők összességében jól érezték magukat – nem is beszélve arról, hogy minden hiba kiköszörülhet. A következőkben ezért a hibák pár típusára is szeretnék rávilágítani; olyanokra, amelyeket magam is elkövettem és elkövetek.

A mesélés alapjai

Leírások és az alternatív realitás: a szerepjáték lényege párbeszéd a játékosok és a mesélő között. A vizuális segédeszközöktől (ábrák, alaprajzok, stb.) eltekintve a játékmenet teljesen élőszóban zajlik. A **Kard és Mágia** képzeletbeli realitását (világát) a mesélő leírásai keltik életre és népesítik be. Ő teremti meg a helyszíneket, a szereplőket, a játékos karaktereket fenyegető veszélyeket és még sok minden mást.

Vagyis: az, hogy a résztvevők hogyan „látják” a világot, szinte teljesen a mesélőtől függ. Amiről nem tesz említést, arról nem szereznek tudomást, számukra nem létezik; ha pedig valamit részletekbe menően ír le, az biztosan fölkelte a figyelmüket. Itt

mindjárt megjelenik egy probléma. A lehetséges információ tömege és az élőbeszéd lassúsága szelekciót tesz szükségessé. A jó leírások lényegretörők, világosak és kifejezők. Az elnyújtott, irodalmiaskodó beszéd semmivel sem közül többet, s főleg jobban, mint egy jól eltalált, a helyzet lényegét megragadó jelző. Egy „fűrészfogszerű hegyvonulat” vagy egy „megtört cédrusfa” említése legalább annyira hatékonyan megteremti a kívánt hangulatot, mint egy félperces monológ. A precizitást nélkülöző beszéd zavart okoz, félreértésekhez vezethet, sokszor pedig egyenesen unalmas.

A mesélő a játékos karakterek összes érzékét ellenőrzése alatt tartja. Az érzékelt benyomás lehet egy látvány, furcsa szag, hang, tapintás vagy előérzet – de fontos, hogy semmiképpen ne legyen a karakter megfogalmazott *döntése*. Ez a terület ugyanis – jó okkal – már a *játékos* döntési szférájába tartozik. Hagyni kell, vonja le ő maga számára a tanulságokat.

Általában a jó leírás az általánostól a specifikus felé mozog. Legjobb először átfogóan vázolni egy helyszínt vagy érzékelt helyzetet, és csak utána rátérni a részletekre. Bizonyos dolgok csak akkor kerülnek napvilágra, ha maguk a játékosok érdeklődnek utánuk (vagy ha pl. egy karakter sikeres Megfigyelés próbát dob). Elvileg a részletek száma végtelen: a kőszobrot vizsgáló karakter megpillanthatja rajta a repedéseket, a talapzatba vésett írásjeleket, a lehasadt szilánkokat, a hasadékok kőporát és még ezer apró jelet. Vigyázni kell, ne vesszünk el a részletekben – különösen akkor nem, ha éppen valami gyors lefolyású esemény zajlik. Ebben az esetben a részletek utáni érdeklődés *időhúzásnak* minősül, amit pont az akció dinamizmusa érdekében kemény kézzel meg kell akadályozni. Még nyugodtabb körülmények között is van egy határ, amin túl csak annyit érdemes mondani, hogy „Ez most nem lényeges”, majd más irányba terelni a társaság figyelmét. Ezt kívánja meg az *arányosság elve*: minden annyi időt kapjon, amennyit érdemel.

A leírások eltérő részletessége hatékony mesélői eszköz. Amiről a játékosok kevés információt kapnak, azt gyakran tekintik jelentéktelen részletnek, amiről meg többet, az odavonzza figyelmüket. Így a játékmenet finoman irányítható, befolyásolható, a mesélő az érdekesebb (relevánsabb) részek felé terelheti játékosait. A terelés önkéntelen is lehet. Tipikus példája az, amikor a helyszínt vagy nemjátékos karaktereket párszavas leírásokkal jellemző mesélő egyszerűen csak kitüntetett figyelmet szentel egy látszólag irreleváns részletnek, önkéntelenül elárulva, hogy a függöny mögött rejtett falirekesz lapul, a mólón unottan láblógató fickó pedig a városi oligarcha titkosügyöke.

Időkezelés, a játék külső és belső ideje: Már a leírásoknál említettem az időkezelés fontosságát. Egyszerre kell beszélnünk a *játék külső idejéről* és a *játék belső idejéről* – az első a játékosok, játékos társaság ideje, a másik a *karaktereké*, a *játékvilágé*. Nagyon fontos szabály: *mindig az utóbbi szolgálja az előbbi céljait és soha nem fordítva!*

A játékon kívüli idő véges. Minél több játékosnak kell időpontot egyeztetnie egy összejövetelre, és minél szűkösebb a szabadidő, annál fontosabb,

hogy a nagy nehezen kijelölt órák ne menjenek pocsékba. Vagyis a mesélő tartsa kezében a játékot: ne hagyja, hogy a játékmeneten kívüli csevegés elvegye az időt a kalandok elől (vagy szakítson erre a célra rövid szüneteket), sem azt, hogy viták és mellékvágányok uralják el a mesét. Ha kell, döntsön gyorsan és határozottan, foglalja össze röviden a releváns részleteket vagy (ha a játék „leül”) mozdítsa ki a holtpontról a cselekményt. Nem szabad figyelmen kívül hagyni, hogy a játék az egész társaság szórakozása, és azt senkinek sem illik kisajátítani. Ha a játékidő fele-kétharmada egy játékosra megy el, a többi négy-öt valószínűleg unni fogja magát. Néha bizony a kreatív, dinamikus játékosok leintésének felelősségét is vállalni kell, hogy a bártalanabbak is sorra kerüljenek. Ugyanezért kerülendő az a mellékszálak, ahol hosszabb ideig csak egy játékos karakter jut szerephez.

A játékon belüli idő szubjektív, ezért korlátlanul alakítható. Kezelésére nagyon jó irányelv annak felidézése, hogy a kellemesen eltöltött idő gyorsabban, az unalmas-kellemetlen lassabban telik. Nekünk azonban fordítanunk kell az összefüggésen: az érdekes dolgokra minél több, az érdektelenekre minél kevesebb időt érdemes fordítani. Az a mesélő, aki érzékletesen visszaadja egy kéthetes hajóút unalmát, visszaél játékosai türelmével és megkockáztatja, hogy előbb-utóbb ráborítják az asztalt és otthagyják. Ezért minél kevésbé releváns egy történet a játékban, annál magasabb szintű absztrakciót érdemes alkalmazni. Ez persze időről időre változhat. Nagyon szórakoztató kijátszani egy piaci alkudozást, egy kocsmái verekedést, vagy bármi hasonlót, ha ezek nem mennek a játék fontosabb részeinek kárára. Máskor röviden letudhatók; urambocsá az sem gond, ha a magas szintű játékos karakterek esetén a mesélő a „jön tíz haramia” típusú csatákat egyszerűen azzal rendezi le, hogy „jól elpáholtátok őket”.

A játékon belüli és kívüli idő egyeztetésének gyakori gondja a kimaradó játékos problémája. Ez akkor merül fel, ha egy vagy több játékos nem tud résztvenni a játéküléseken. Ekkor választ kell találnunk arra, hogy karaktere miért és hogyan távozott a csapatból erre az időre, valamint arra is, hogy miért és hogyan tér oda vissza. A megoldás egyszerű azokban az esetekben, amikor a játékkalkalmak egymástól független kalandok: a karakter éppen pihent, varázslatokat tanult, az istenekhez imádkozott, stb., s ezek után minden további nélkül ismét csatlakozik a többiekhez. Ha a társaság tagjai között gyakori ez a probléma, akkor érdemes helyezködtött, pl. egy adott városban és környékén játszódó kalandokat mesélni.

Más a helyzet, ha a játékos egy többalkalmas kalandból marad ki vagy ehhez csatlakozik. Ez a helyzet könnyen előállhat például nagyobb földalatti labirintusok felderítésekor vagy hosszabb vadonbéli expedícióknál. Ilyenkor legjobb, ha a „kilépő” játékos karakterét egy másik játékos, vagy nemjátékos karakterként a mesélő viszi tovább. A második esetben, ha a játékos karaktere nem vett részt a kalandban, akkor átveheti a csapathoz csatlakozott követők szerepét (ha van ilyen), vagy új karakterrel állhat be a társaságba... erre a célra megfelel a „magányos utazó”, a „titokzatos fogoly” vagy valami

hasonló karaktertípus felhasználása. Nyilvánvaló, hogy ez közhelyes és mesterkelt, de sokkal jobb ötlet, mint ülni és nézni a többieket!

Újabb kérdés az, amikor két párhuzamosan, de eltérő időskálán cselekvő karakter kalandjai között akaratlanul is elcsúsznak az idősíkok. Tegyük például, hogy egy háromfős csapat egy sivatagi romtemplom felderítésére indul. Az utazás oda-vissza két hetet, a templom felderítése két napot vesz igénybe. Vele párhuzamosan két karakter is részt vesz egy másik kalandban, de ők csak a környékbeli szigeteket derítik föl és ezzel mindössze három napot töltenek el. A harmadik játékkalommal mind az öt játékos megjelenik, de a két csapat ideje közötti eltérés 13 napot tesz ki. Az ilyen esetekben legjobb, ha valamilyen okból megtoldjuk az egyik csapat idejét (a kétfős társaság a fennmaradó időben pihent, gyakorolt, stb.).

Improvizáció: Még a legkidolgozottabb kalandok sem készíthetnek fel a játékban felmerülő összes lehetséges szituáció kezelésére. Sőt: a szerepjáték egyik legfontosabb erője, hogy a résztvevők – tehát nem csak a mesélő! – befolyásolhatják a cselekmény menetét és akár gyökeresen felforgathatják az alapszituációt vagy egészen egyszerűen kiléphetnek a kaland kereteiből. Erre a lehetőségre már a kalandkészítéskor érdemes felkészülni (lásd a **III. fejezetet**), ha viszont megtörténik, improvizációra van szükség. A legfontosabb, hogy ne szakadjon meg a játék: a mesélő alkalmazkodjon a változásokhoz és minél kisebb fennakadással vigye tovább a cselekményt. Ilyenkor legjobb a karakterek tetteinek logikus következményeiből vagy akár pillanatnyi ötletekből kiindulni: annak végig gondolása, hogy hosszú távon milyen hatással lesz a nem várt fordulat, később is ráér.

Tapasztalataim szerint a váratlan törések általában nem silányítják, hanem épp ellenkezőleg: izgalmasabbá, élvezetesebbé teszik a játékot; különösen akkor, ha a játékmenet megtartja pergőségét, dinamizmusát. Nagyon fontos már itt felhívni a figyelmet egy közkeletű hibára. **Soha ne vegyük el a játékosok döntési szabadságát!** A mesélő finom eszközökkel megpróbálhatja az eredeti mederbe visszatérlni a mesét, ha így tartja célszerűnek, ám ezt kényszerítéssel elérni súlyos véték.

Mivel a képzelőerő szinte korlátlan mennyiségben és igen gyorsan tud új „játéktartalmat” előállítani, elvileg egész kampányokat lehet pusztán rögtönzésre építeni. Téves és káros nézet, hogy ez a „profi” mesélők privilégiuma volna. A szabályok alapos ismerete és a játékvezetési tapasztalat természetesen nem hátrány, de a siker kulcsa mindezekelőtt az aktív fantázia, no meg némi következetesség, hogy ne bonyolódjunk súlyos önellentmondásokba... csupa olyasmi, ami elvileg bárkiben előfordulhat (nekem és barátaimnak tizenhárom évesen sem okozott gondot). A legemlékezetesebb mesék gyakran pont azok, ahol a mesélő és a játékosok is szabadjára engedik fantáziájukat, és nem hagyják magukat korlátozni a papírra leírtaktól.

Az improvizációt természetesen előre elkészített kalandelemek is kiegészíthetik – a gyakorlatban ez a legkönnyebben járható út, mivel ha a játék valami miatt megfeneklik, könnyű feladat előhúzni

egy kisebb előre kidolgozott helyszínt, szituációt (mondjuk városi zavargásokat, aukciót, valami furcsa, oda nem illő dolgot), esetleg nemjátékos karaktert. Hasonló szerepet játszhatnak a kreativitást pont előre nem látott eredményeik révén stimuláló véletlen dobások. Mind a **Mesélői Irányelvek** függelékében, mind a **Szörnyek és Kincsekben** található erre a célra kidolgozott segédletek, de az sem utolsó, ha a mesélő maga is összeállít néhányat.

Játékszabályok és szabályértelmezés: A **Kard és Mágia** legtöbb szabálya, továbbá az egyes szabályok egymásra ható összessége, a *szabályrendszer*, szándékosan egyszerű és korlátozott hatáskörű. A játékban lehetséges összes szituáció szabályozása helyett abból a feltételezésből indul ki, hogy a vitás kérdésekben a mesélő saját belátása szerint (de alkalmasint a játékosok álláspontjának meghallgatása után) dönt az esemény levezetéséről.

Ebben két eszköz van segítségére: a *szabályértelmezés* és a *szabályalkotás*. A szabályértelmezés a meglévő szabályok új célokra való felhasználása. A konfliktusok levezetésére általában próbadozásokat és ellenpróbákat érdemes használni (bővebb leírásuk a **II. fejezetben** olvasható), a karakterektől független történésekre pedig egyszerű százalék- vagy más véletlen dobást (pl. 1:6, 2:6). A szabályértelmezés előnye, hogy nem születik új törvény, legfeljebb „precedens”. A szabályalkotás továbbmegy: az újonnan alkotott vagy máshonnan adaptált szabály a játérendszer része lesz és teljesen kitölti a korábbi hézagot. Ez szilárdabbá teszi a talajt a játékosok és a mesélő lába alatt, de bonyolultabbá teszi a játékot; nagy tömegben könnyedén feledésbe merül, és ha körütekintés nélkül kerül bevezetésre, nem várt mellékhatásokkal járhat. Természetesen a szabályalkotás nemcsak hézagpótló, hanem a játék hangulatát is módosítja, és ezért a tudatos mesélő kezében hatékony eszközzé válhat. A **Kard és Mágia** maga is egy ilyen gondolkodási folyamat több lépésen át elért végeredménye, a saját szubjektív ízlésemet követő játékvariáns.

Gyakran előfordul, hogy a karakterek a „szabályokon kívül” játszanak, vagyis olyan cselekedeteket kívánnak végrehajtani, amelyeket a játérendszer nem érint. Semmiféle konkrét iránymutatás nincs például arra, hogy a mesélő miként vezesse le a szociális konfliktusokat (megvesztegetés, alkudozás, megfélemlítés, „kidumálás”, stb.), mint ahogy arra sincs, ha a játékos ügyes játékbéli ötletekkel reprodukál egy olyan képzettséget vagy képességet, amivel karaktere egyébként nem rendelkezik (pl. jól körülírja, hogyan bánik el egy valószínűleg csapdával védett ládával). Ezekben az esetekben a mesélő józan eszére, ítélőképességére – és elsősorban igazságosságára! – van szükség. Személyes véleményem szerint ötletes játékosoknak mindaddig érdemes megadni az *automatikus sikert* vagy legalábbis a siker jó esélyét, amíg az cselekedeteikből logikusan következik és nem mond ellent karakterük leírt képességeinek. Ha a kimenetel már kétesélyes, egy jól megválasztott próbadozás, százalékdobás, esetleg az **Eseményorientált kalandok** részben ismertetett szerencsedobás jelentheti a megoldást.

A mesélés további kérdései

Játékon kívüli és játékon belüli konfliktusok: Az asztal mellett kialakuló viták, véleménykülönbségek és konfliktusok egy része kimondottan külső okokra, akár emberi ellentétekre vagy antiszociális viselkedésre vezethető vissza. Esetükben a tanács rövid: a mesélőnek kíméletlenül le kell számolnia a zavaró tényezőkkel, súlyos esetekben akár az együttműködésre képtelen résztvevők kizárásával vagy a kampány befejezésével. A szerepjáték nem válhat személyes sérelmek, ellenségeskedés levezetésének fórumává, civilizált társas érintkezésre képtelen egyének korrigálására pedig nem alkalmas. A vendégséggel, mások jóindulatával visszaélők célszerű helye az ajtón, továbbá a kampányon kívül van!

Természetesen normális esetben az előbbiről szó sincs. De így is bőven akadhat a játékon belül is bőven vitás helyzet, például a szabályok eltérő értelmezésében, más-más játékos és mesélői stílusban, esetleg tévedések, kommunikációs hibák miatt. A legjobb ekkor röviden megvitatni a kérdést, hogy mindenki kifejttesse a véleményét. A végső döntést mindig a mesélő hozza meg: ez előjoga és egyben felelőssége is. A döntésnek nemcsak igazságosnak, de lehetőleg gyorsnak is kell lennie. A szüntelen kitérők, viták megakasztják a kalandot és éppúgy időpazarláshoz vezetnek, mint a túlzott részletesség. Ezért még kisebb döntési hibák is elfogadhatók a fennakadások megakadályozásakor, bizonyos kérdések bővebb megtárgyalása pedig a találkozó utánra, esetleg egy rövid szünetre halasztható.

Játékos és karakter: Máshol is szó esett róla, de külön is fontos kiemelni a játékos és karaktere közötti kapcsolatot. Nyilvánvaló, hogy a kettő nem ugyanaz. Kevésbé nyilvánvaló, hogy a karakterek gyakran még csak önmagukban megálló személyiségeként sem léteznek, és nem azonosak a könyvek vagy filmek szereplőivel. Végsősoron a karakter csak a játékos eszköze a játékvilág befolyásolására, és nem önmagában is értelmezhető autonóm „személyiség”. Minden jellemvonását a játékos kölcsönzi részére, beleértve azokat is, amelyek a játékoséval ellentétesek. A játékbeli motiváció (a cselekedetek mozgatórugója) eredendően tehát nem a karakterből, hanem a játékosból ered! Teljesen elfogadható, ha a játékbeli döntések a játékos egójából származnak és a karakter „motivációja” ennek csak utólagos megideologizálása – pl. azért tölti idejét veszedelmes romok és labirintusok felderítésével, kincsek összeharcsolásával és különféle egzotikus szörnyek másvilágra küldésével, mert játékosának ez a mesestílus szimpatikus. Az a gyakori állítás tehát, hogy a szerepjáték lényege „karakterek hiteles kijátszása” volna, közönséges félreértésen alapul.

A karakternek csak azok a tulajdonságai fontosak a játék szempontjából, amelyek ténylegesen szerepet kapnak a kalandok során. Nincs sok értelme például többoldalas háttérrel („előtörténet”) írni egy játékos karakter kedvéért; sőt, ez a gyakorlat a rossz prózáírás melegágya. Sokkal célszerűbb pár lazán felvázolt vonásból kiindulni, majd a karaktert a szükségleteknek és a játék fordulatainak megfelelően színesíteni. Teljesen elfogadott - sőt, támoga-

tandól – az *organikus karaktergenerálás*, amely a karaktert véletlenszerű kockadobásokkal vagy pillanatnyi ötletek alapján teremti meg, majd erre a kalandok során építi föl a személyiséget. A karakterek „történetéből” mindenképpen fontosabb az „utótörténet”: az, hogy mit bizonyított pályafutása során, milyen hőstetteket hajtott végre, vagy akár milyen érdekes módon lelte halálát. Pár éves távlatban sokkal érdekesebb sztori kerekedik abból az esetből, „amikor Brantart kilapította a plafont”, mint bármiféle gyermek- és ifjúkor öncélú taglalásából. Hozzátehetjük, hogy a **Kard és Mágia** alaphangulathoz legközelebb álló klasszikus fantasy ponyvavirodalom sem gyakran dolgozott részletekbe menően leírt főhősökkel: a karakterek tetteik révén érdekes alakok.

Ebből a gondolatmenetről még egy dolog következik (ami ismét nem köbevésett szabály, hanem csak a szerző álláspontja): a szerepjátékban a karaktereket nem speciális tulajdonságaik és „hősi elhivatottságuk” teszik hőssé (azaz jelentős karakterekké), hanem az, hogy hogyan élnek ezekkel a lehetőségeikkel. Emlékeztetés, a társaság számára szórakoztató játékkal, kreativitással, a kihívások ötletes legyőzésével biztosíthatja valaki – tehát már nem a *karakter*, hanem a *játékos!* – hogy emlékezetessé váljon. Ez pedig *teljesítmény*, s nem ingyenebédként járó *előjog* eredménye.

Játékstílusok: A szerepjátékos társaság tagjai – vagyis a mesélő is – a kalandok során nagyon sok döntést hoznak: a mesélő már a kaland kidolgozásával és lemesélésével is, míg a játékosok először karaktereik megalkotásával, s később azzal, hogyan s mire „használgják” ezt a karaktert a mesélő által biztosított szűkebb vagy tágabb játéktérben.

A döntések nagyon sokszor dőlnek el akár tudat alatt, akár tudatosan aszerint, hogy az egyes résztvevők mit tartanak szórakoztatónak a játékban. Általában hangsúlyokról, súlyozásról beszélünk: van, akit a harc vonz jobban, van akit a rejtvények és logikai kihívások megoldása, másokat az ismeretlen földérintése, és van, akiket a világban való „elmerülés” vagy egy adott hangulat létrehozása. Ritkább eset, de előfordul, hogy az egyik játékost a játék egy vagy több eleme kifejezetten taszítja, és ha ezek gyakran szerepelnek, akkor elégedetlenül fog hazamenni. De az ízléstől függ ez is, hogy a játék mennyire legyen pörgős vagy tervezgetős, akciódús vagy nyugodt, rendezett vagy kusza cselekményű, veszélyes vagy veszélytelen, stb.

A játékstílusok közötti különbségek egyes esetekben megakadályozhatják, hogy két játékos egyszerre élvezze a játékot. Valaki, aki a folyamatos akció, a gyakran cserélődő karakterek és a kockázatok vállalásának híve, könnyen lehet, hogy unalmasnak, netán egyenesen irritálóan találja azt a játékot, ahol egy békés, radikálisan kockázatkerülő és az esélyeket patikamérlegesen mérlegelő játékosé a vezérszerep. A játékstílust egyszerre többen alakítják: a mesélő, a játékosok, de részben a választott játérendszer is. Bizonyos játékosok (a mesélők pedig szinte mindig) különösen hatékonyan tudják a játékmenetet a saját preferenciáik felé terelni, és ezt néha olyan hatékonyan teszik, hogy az már mások élvezetét károsítja vagy egyszerűen nem hagyja

őket szóhoz jutni. Ideális esetben elég, ha a mesélő egyszerűen „kiegyensúlyozottan” mesél, és mindenkinek ad szereplési lehetőséget; de ha ez nem segít, kidolgozhat kalandrészleteket, amelyek a háttérbe szoruló játékosok karaktereire íródtak, de meg is kérheti a túl aktív játékosokat, hogy hagyják érvényesülni a többiekét is.

A teljesség igénye nélkül álljon itt pár játéktípus, illetve a hozzájuk javasolt kalandtípusok:

- **Akciódús:** az akcióban bővelkedő játékot kedvelők a gyorsabb cselekményű, fordulatok kalandokat részesítik előnyben. Karaktereikkel a gyors cselekvés hívei. Gyakran azt is vállalják, ha döntéseik bajt hoznak a fejükre, netán még szórakoznak is karaktereik balszerencséjén: egyszerűen élvezik a kockázatot. Az ilyen játékban a mesélő szerepeltessen az átlagnál is több konfliktushelyzetet, és ne is hagyja sokáig békén a játékosokat: mindig történjen valami érdekes és szokatlan. A siker kulcsa a játék dinamizmusának fenntartása: a konfliktushelyzetekből ne csak sok legyen, hanem lehetőleg gyorsan oldódjanak is föl – ha a játékosok megragadják a kezdeményezést, az ő karaktereik által (bár nem feltétlenül a javukra), ha ellenben túl sokat tétováznak, önmaguktól, s gyakorta úgy, hogy elsodorják a karaktereket... lehetőleg egy újabb izgalmas és veszélyes helyzetbe! Az akció természetesen nem azonos a pusztán fizikai küzdelemmel, még ha az fontos eleme is.
- **Felfedező:** a felfedezésorientált játékosok figyelmét az ismeretlen földértéke, rejtélyek megoldása és titkok – például körmönfont módon elrejtett helyszínek, kincsek, stb. – megtalálása kelti föl. Általában nem is kell őket sokat noszogatni, mert pont olyanok, mint a jóra való kalandozók: elég pár kódos hír mesés kincsekről és titkosított vidékekről, és ők neki is indulnak. A stílus alaposan próbára teszi a mesélő fantáziáját: a felfedezés akkor érdekes, ha egyben különleges is, és az elérésére tett erőfeszítések így meghozzák gyümölcsüket. Bőven használjunk hát meghökkentő helyszíneket, fantasztikus elemeket, idegen és excentrikus szokások szerint élő kultúrákat, stb. Másrészt a kalandszálak száma is legyen bőséges – de ne áttekinthetetlen; ha ugyanis minden utcasarkon furcsaságokba botlik a kalandozócsapat, akkor azok el is vesztik a varázsukat.
- **Analitikus:** ezek a játékosok elsősorban környezetük és lehetőségeik alapos, megfontolt elemzésével szeretnek sikereket elérni. Fejtörők, intrikák, komplex döntési helyzetek kötik le figyelmüket. Számukra különleges csemege egy kusza szituáció, és sikernek tekintik, ha ebből éles eszükkel (mégpedig a játékoséval!) keverednek ki. Ilyen szituációkat a mesélő elsősorban szűkebb, de aprólékosan kidolgozott (vagy legalábbis elégséges számú szereplővel rendelkező) terekben teremthet, ahol min-

den mindennel összefügg. Érdekes módon egyébként ilyen kalandokat improvizálni is lehet, ha az eleinte érthetetlennek vagy véletlenszerűnek tűnő szituációk értelme később válik nyilvánvalóvá.

- **Harácsoló:** ez egy egyszerű, de annál népszerűbb motiváció. Az anyagi javak, a karakter hatalmát, erejét fokozó tényezők (TP, varázstárgyak, magasabb értékek és a többi) felhalmozása, vagyis közkeletű nevén a tápolás szinte mindenki fantáziáját megragadja (no meg persze eleve a játék integráns része), s bizonyos játékosokban ez a készítés igen erősnek bizonyulhat. Harácsoló mesét csak látszólag egyszerű vezetni. Azok a javak, amelyek eleinte kielégítik a játékost, később már nem töltik be motiváló szerepüket; egyre erősebb és erősebb jutalmakra van szükség. Ráadásul a tapasztalatok azt mutatják, hogy a harácsoló játékosok nagy része igencsak nehezen viseli, ha megfosztják értékeitől. A végeredmény könnyen torkollik elégedetlenségbe, csömörbe, vagy olyan helyzetbe, hogy a mesélő már nem tud a karaktereknek épkezláb kihívásokat kitalálni, mert elfogytak a démonlordok és az ősergő sárkányok, s a pantheonok egy része is derekas foghíjakat mutat. Ezért nagyon komoly egyensúlyozó mutatóvá van szükség: pont annyit kell adni, hogy az már érdeklődést keltsen, de még ne terhelje túl a játékot. Ugyan nem fair taktika, de a karakterek halandóságának fokozása bizonyos mértékben használható eszköz a túlzott mennyiségű kincsek permanens eltávolítására.
- **Drámai:** a pejoratív szóhasználatban amatőr színészkedésnek titulált stílus követői karaktereik valós személyiségekként való kijátszását tekintik elsődlegesnek; úgy beszédmódban mint cselekvésük magasfokú integritásában (vagyis abban hogy tetteik a karakter számára elképzelt motivációkból következzenek); és a mesélőtől megkövetelik a lehetőséget, hogy szerepükbe alaposan bele is élhessenek magukat. Ez a cél azonban csak akkor teljesülhet, ha hihető a környezet, hihető a többi karakter, és a világ alapvetően konzisztens, nem törí meg a „kétely felfüggesztésének” próbáját. Bár a stílus méltányolandó, a **Kard és Mágia** számos eleme és alap játéktípusa sem konform vele. Ad absurdum megkövetelhetem: a fantasztikum kihangsúlyozása sokak számára lehetlenné teszi a „tisztességes” drámai játékot. Hasonlóan zavaró tényező a magas kockázati szint és a gyakran előforduló, „értelmetlen” karakterhalál – az ilyen esetek ugyanis megakadályozzák a fiktív személy kibontakozását. Bár az extrém esetekre a játék nem készült föl, természetesen az ilyen játékosok igénye is kielégíthető – gyakori és alapos interakcióval, lehetőleg hitelesen megformált nemjátékos karakter-

rekkel, s gyakran a békés konfliktusrendezés lehetőségének megadásával.

- **Realista:** a realizmus iránti igény a játékosok körében kétféleképpen fordul elő. A „realizmus” jelentkezhet a földi valóság mindennél pontosabb és logikusabb modellezésében, vagy éppen irodalmi példák hangulatának szabályok által való követésében („műfajemuláció”). Az első esetre a **Kard és Mágia** nem készült föl; vilásképe ahistorikus, rendszere és alapföltevései pedig nem a valóságosból, hanem játéklógikából és a fantasztikus irodalom egy korlátozott olvasatából eredeztethetők (vö. szabálykönyv, **II. Függelék**). A második eset bizonyos határok között megvalósítható: ezeket a határokat az irodalmi előképek jelölik ki, ezen belül pedig a mesélő azon képessége, hogy megteremtse egy fantasztikus, de a saját szabályai szerint többé-kevésbé logikus és működőképes milliőt játékosai számára. A realista játékok központi kategóriája az ellentmondásmentesség: ha a fiktív realitás szabályai következetesen érvényesülnek és ezzel nem jutnak el önmaguk megkérdőjelezéséhez, akkor lényegében sikerrel jártunk.
- **Passzív:** nem minden játékos szeret intenzíven részt venni a játékban. Vannak, akik inkább háttérbe húzódnának, és onnan figyelik, hogy mire jutnak a többiek. A passzivitás oka lehet féltékenység, a többieknél kicsit alacsonyabb érdeklődés, de az is lehet, hogy a játékos egyszerűen így szeret játszani. A passzív játékosokat időnként a mesélőnek kell helyzetbe hoznia, de ezt óvatosan tegye: sokan közülük nem szeretik a huzamos reflektorfényt. Van a passzivitásnak egy másik, nagyon irritáló formája is: a játékos unja a mesét, és rendszeresen a figyelem magához ragadására játszik; oda nem illő témákkal, viccekkel, a kaland lefitymálásával és tönkretételével megkeseríti a többiek szórakozását. Ez gyerekes, passzív-agresszív magatartás. Hacsak nem mesélünk nagyon unalmasan, a felelősség teljes mértékben a problémás játékosé: utasítsuk rendre, ha pedig ez sem téríti észhez, javasoljuk neki, hogy keressen más szórakozást.

A leírt stílusok a játékosok többségében keverednek. A játék szerzője például az akciódús és a felfedező kalandok híve; a harácsolást korlátozottan értékeli, az analitikus és realista játékot elviseli, ha nem viszik őket túlzásba, a drámai stílus pedig egyszerűen nem érdekli. A mesélő számára a kihívást az jelenti, hogy mindenki „kapjon valamit” a játéktól úgy, hogy az ne silányuljon egy silány kompromisszumra, ami senkinek sem kifejezetten ellenszenves, csak éppen minimális élvezetet jelent.

Játékegyensúly: A játékegyensúly eszköz annak elősegítésére, hogy a játékban résztvevők mindegyike jól szórakozzon. A legegyszerűbb szinten ez azt jelenti, hogy a karakterosztályok mind hasonló, bár nem teljesen azonos erősségűek. Egy ötödik

szintű varázsló közel olyan erős, mint egy ötödik szintű harcos, aki aztán összemérhető egy ötödik szintű tolvajjal, stb.

Minden nem jelenti, hogy az említett karakterek minden szituációban ugyanolyan jól megállják a helyüket. Éppen ellenkezőleg; a játékegyensúlyt pont az univerzálisan kompetens karakterek hiánya teremti meg úgy, hogy a különféle tagokból álló csapatok olyan kihívásokkal szembesülnek, ahol egy-egy csapattag kulcsszereplővé válik. Vagyis nem számértékek mérítségén keresztül juthatunk el a játékegyensúlyhoz, hanem annak vizsgálatával, hogy milyen szerepeket töltenek be az egyes karakterek a csapatban. Az a csapat kiegyensúlyozott, ahol az erősségek és a gyengeségek keveréke az adott kaland különféle kihívásaiban más-más tagokat hoz előnybe; senki sem haszontalan és senki sem kerekedik egyértelműen a többiek fölé. Az elv használatát túlzásba vinni sem szabad. Egyrészt: a szituációk többségében az a legjobb, ha mindenki szóhoz juthat, s csak egy kisebb részük esetén van nagyobb különbség a különféle karakterek hatékonysága között. Másrészt: általában kerülendő a „kulcslyuk-design”, azaz a típusú kalandtervezés, ahol a továbbjutás „kulcsát” csakis egyetlen karakter birtokolja – különösen akkor, ha az a bizonyos karakter egy korai harcban fűbe harap...

A játékegyensúly harmadik értelmezése a szabályok szféráján kívüli. A játék és a mesélés mikéntje – a játékstílus – hoz egyeseket döntési szituációba és szorít háttérbe másokat. Pl. egy nagyon gyorsan mozgó, cselekményes kaland nehezebbé teszi az alapos, de megfontolt akciókban tündöklő karakterek dolgát, és fordítva.

A játékegyensúly láthatóan komplikált valami, de szerencsére többnyire háttérbe húzódik, és csak akkor válik érzékelhetővé, ha durván sérül. Ekkor a mesélő gondolja át, hogy ő hibázott, netán egymással inkompatibilis játékosokról van-e szó, vagy valami más probléma tehet a játékelmény romlásáról; majd ennek fényében végezzen el kisebb korrekciókat, amíg az egyensúly helyére nem billen.

A gyakorlatban legtöbbször előforduló játékegyensúly-probléma mindenestre a karakterek egyikének vagy egy részének kiemelkedően magas fizikai (főként harci) ereje. Ekkor nehéz úgy kihívást állítani az erős karakter elé, hogy a szituáció ne váljon halálosan veszélyessé másoknak. A problémát korlátozott mértékben varázstárgyak és hasonló tápok megvonásával, leginkább pedig a gyengébb karakterek erősségeire játszó kalandírással lehet megoldani. Ha minden kötél szakad, tárgyaljunk a játékosokkal karaktere visszavonulásáról – ha érdekes NJK válik belőle, az sok játékos számára kielégítő lezárása hőse pályafutásának.

A kihívások erőssége: A játékvezetés örök dilemmája, hogy mennyire veszélyes helyzetekbe keveredjenek a karakterek. Egyes csapatokat kifejezetten szórakoztatja egy olyan kampány, ahol az óvatlan karakterek gyorsan és dicstelenül fűbe harapnak, és helyüket forgójátyszerűen újabb reménytelen hősjelöltek veszik át. Ilyenkor gyakran nem is egyes karakterek fontosak, hanem a csapat folyamatossága és „szellemisége”, vagyis lényegében a játékosok köre. A hirtelen és időnként véletlenszerű halál-

esetek később szórakoztató anekdoták forrásaivá válnak (Brantar – kilapította a plafon; Mutambó – levágták a feldühödött amazonok; Szürke Róka – egy orgyilkos misszió során megölte egy mágikus repülő balta; Sol-Hirad – kínos, békákkal kapcsolatos incidens; Erszényes Eldon – számos társával együtt felfalta egy csoszogó halom, Ratomil, a Bitang – első csatája első körében megölte egy illúziószörny, stb.), a hosszú életű karakterekre pedig büszke lehet, aki viszi őket.

Enyhébb formájában a kampány pikareszk sztorikhoz hasonlít, ahol a peches főhősök városról városra menekülnek, állandóan bajt keverve, s puszta életükkel meglógva. Kevésbé enyhe formájában a fekete humor és a groteszk kiváló terepe. Más játéktípusok az ilyen magas természetes szelekciót kevésbé viselik el. Különösen a karakterek személyiségfejlődését fontosabbnak tartó, valamint a hősiebb, „regényszerű” kampányok esetén áll így a helyzet. Ekkor a kihívások egy alacsonyabb szintje helyénvaló, ahol természetesen továbbra is esélye van egyes karakterek bukásának, de ez a bukás általában csak igazán jelentős, kitüntetett esetekben következik be, és nem is feltétlenül halálos.

Bármilyen legyen azonban a kihívások szintje, érdemes betartani néhány alapvető etikai szabályt. Semmiképpen nem helyes olyan kihívásokat bevetni, amelyek semmiféle esélyt nem adnak az áldozatnak a túlélésre (a túlélésre, és nem a *győzelemre!*), s különösen akkor, ha még váratlanul is érkeznek. Sokkal jobb, ha a mesélő csak a kötelet adja a karakterek kezébe, amivel aztán kedvük szerint felakaszthatják magukat. Nyilvánvaló, hogy ha valaki a bizalomgerjesztő név és a bejáratnál fekvő elszenesedett csontvázak dacára bemelegszik a Rettenetes Halál Szörnyűséges Templomába (Vigyázat, Sárkánydémon@!), arra a második eset áll. Az ilyesmi csak akkor válik etikátlanná, amikor a mesélő semmiféle figyelmeztetést nem ad, vagy bekényszeríti a csapatát a molibdén-acél kapun. Egyébként az óhatatlan mészárlás alternatívájaként esetleg az is szóba kerülhet, hogy a Sárkánydémon@ előtt megalázkodó karakterek értékes „megbízóra” tesznek szert...

Szintén rossz ötlet a karaktereket huzamosabb ideig megfosztani osztályuk alapvető képességeitől – a varázshasználókat mágiájuktól, a harcosokat fegyverforgatási képességeiktől. Egy-két játékkülétség érdekes kaland a megszokott eszközök nélkül ka-

landozni, de hosszabb távon a játékosok könnyen kisemmizve érezhetik magukat. Ez cseppet sem érvényes a vagyona és varázstárgyakra: azokat nem a karakter integráns részeként, hanem alkalmi segédeszközként érdemes kezelnünk.

A varázstárgyokról: Expedícióik során a kalandozók értékes és érdekes mágikus tárgyakra tesznek szert. Ezek jelentős része érezhetően megemeli a karakterek hatékonyságát, és kiváló jutalma fáradságaiknak. Azonban előbb-utóbb megkopik a +1-es varázskardok és gyógyító italok különlegessége. Mit tegyünk? A legegyszerűbb válasz még több és még csodálatosabb tárgyakkal elkápráztatni a játékosokat. Sajnos ha nem vigyázunk, ez a megoldás nagyon rövid időn belül a visszájára sül el. Beáll a csömör, ráadásul a karakterek erejét és egyediségét egyre inkább mágikus függelékeik határozzák meg. A problémák megoldására a játékosok nem saját leleményességüket, hanem a karakterlapjukon felsorolt tárgyak egyikét használják, kvázi „nyers erővel” győzik le a mesélő gondosan felépített kihívásait. Ez végül ellaposítja, majd unalomba fullasztja a kampányt – pedig a játékosok minden alkalommal örültek új szerzeményeiknek, és valószínűleg jól szórakoztak. Az eredmény azonban a tárgyak zsarnoksága.

Ha a játékos karakterek nyakig állnak a varázstárgyakban, nagyon nehéz a kampányt visszatéríteni a normális kerékvágásba. Kialakulhat a nézet, hogy a varázskincs „jár”, és azt elvenni mesélői aljasság. Gyakori érv például, hogy egy harcos karakter „értéktelenné” válik mágikus kardja elvesztésekor, hogy ezzel „elveszíti hősiességét”, „tehetetlen”. Bármilyen kellemetlen, ekkor talán a legjobb válasz a kampány kellően látványos (véres?) lezárása, és új karakterek kidolgozása.

A fenti problémák két egyszerű módon megelőzhetők. Az első esetben adagoljuk a mágiát sokkal körültekintőbben; ne legyünk nagyon fukarok, csak gyakoroljuk a mértékletesség erényét, főleg a permanens tárgyakkal. Így a játékosok által irányított hősök csak fokozatosan tesznek szert a varázstárgyak arzenáljára. A másik megoldás esetén a mesélő bőkezűbb, de tesz róla, hogy a forgandó szerencse időnként megfossza a karaktereket anyagi javaiktól, hogy aztán valami teljesen mással kárpótolja. Aki persze nagyon ügyes, ki is játszhatja szerencsését... bár ez csak a legravaszabbnak sikerül mindig.



II. Szabályok

Próbadobások és ellenpróbák

A próbadobások és ellenpróbák a józan ésszel megjósolhatatlan eredményű konfliktusok eldöntésére szolgálnak, amelyekben a karakterek képességei is szerepet játszanak. Ha egy esemény a karakterektől független, bekövetkezésére egyszerűen százalékos esélyt adhatunk, ha pedig triviális feladat, akkor egyszerűen nem érdemes rá dobni.

Előfordulhatnak átmeneti esetek is: ha például a karaktereknek arról kell meggyőzniük egy gyanakvó orgyilkost, hogy bizzon meg bennük, akkor a próba nehézségét (vagy módosítóit – ez lényegében egyre megy) a játékosok meggyőzőképessége határozza meg, de hogy ezt az orgyilkos mennyire veszi be, azt már a szót vivő karakter Karizmapróbája. Ez a példa mindjárt azt is szemlélteti, hogy bizonyos esetekben a próbát a mesélő titokban dobja ki, hogy eredményéről a játékosok ne szerezzenek tudomást. Ha az a bizonyos Karizmapróbába nem sikerül, az orgyilkos nem ront rögtön a társaságra, de ezentúl biztosan potenciális ellenségeként kezeli őket.

Próbadobások: Próbadobásokat akkor érdemes használni, ha a kihívás „statikus”; a karakter erőfeszítései egy meghatározott erősségű akadály leküzdésére irányulnak. Ennek megfelelően a dobásnak a próba Nehézségi Fokát kell meghaladnia. A szabálykönyvben megadott négy tipikus NF használatánál a következőket fontos figyelembevenni:

- A **Könnyű** (NF 6) feladatokat normális körülmények között a karakter bármilyen nehézség nélkül teljesíti. Mivel a játékos karakterekről feltételezhetjük, hogy értik a dolgukat, Könnyű próbadobást csak akkor érdemes dobni, ha valami rendkívüli körülmény hátráltatja őket. Pl. a legtöbb jó fizikumú ember képes átugrani egy másfél méter széles vermet, de nehéz teherrel vagy alaposan legyengülve már gondot okozhat neki. Ez azonban mindig legyen kivétel – és megfontolandó, hogy ezekben az esetekben mindenféle levonások helyett ne használjunk-e szimplán Közepes vagy Nehéz próbákat.
- A **Közepes** (NF 12) feladatok egy átlagosan képzett karakternek alacsony, egy kompetensebbnek kifejezetten csekély kockázatúak – igazán azok szokták elrontani őket, akik az adott területen járatlanok. A játékban a legtöbb próbadobás legyen Közepes nehézségű.
- **Nehéz** (NF 18) feladatokat csak módjával alkalmazzunk. A nehéz próbák teljesítése kiemelkedő teljesítményt jelez, társítsuk hát kiemelkedő feladatokhoz és veszélyekhez. Azok ugyanis, akik nem rendelkeznek speciális képzettséggel, csak a szerencse segítségével bízhatnak a sikerben.
- A **Hősies** (NF 24) próbadobásokat tartogassuk azokra az esetekre, amikor a

karakter valami igazán emberfeletti feladatra vállalkozik – vagy ha elővigyázatlanul rendkívüli veszélyeknek teszi ki magát. Ezeket a próbákat szinte csak azok tudják teljesíteni, akik képességeik mellett bőséges szerencsével is rendelkeznek.

Valójában nem baj, ha még akkor is Közepes és Nehéz próbákhoz folyamodunk, amikor a karakterek már magas szintűek és így esetleg könnyen teljesítik azokat. Egyrészt a sikerek a hatalom ízével társulnak, ami kiváló jutalom a magas szintű játékban, másrészt a legtöbbször még az ilyen hatalmas hősöknek is megvan a maguk Achillész-sarka – pontosan úgy, mint az Iliász győzhetetlen harcosának. A fő próbadobások a következők:

- **Tulajdonságpróba:** a karakter csak tulajdonságmódosítóját adja hozzá dobásához. Ezek a próbák olyan feladatok esetén alkalmazhatók, amikor a siker kulcsa a karakter nyers képessége – egy sziklatömb elmozdításánál például ereje. Óvatosan bánjunk vele: nagyon könnyű elrontani, és a karakter szintje semmit sem segít benne.
- **Képzettségpróba:** tanult vagy gyakorlással elsajátított ismeretek tesztelésére szolgál. Ez talán a leggyakoribb típus. A képzetlenül használt képzettségek próbái lényegében tulajdonságpróbákként értelmezhetők.
- **Mentődobás:** veszélyes helyzetek kikerülésére vagy hatásainak elkerülésére szolgál. A mentődobások kimenetelében fontos tényező a szint és az alaptulajdonság, de a legfőbb különbségek forrása az osztály marad.
- **Támadásdobások:** bár a támadásdobások leggyakrabban a harcban bukkannak föl, olykor más célokra is kiválóan alkalmasak – akkor, ha a harci tapasztalat segítséget nyújthat a feladatban.

Az itt leírt típusok önmagukban tág eszköztárat kínálnak a mesélő részére, s csak ritkán szükséges újakat kitalálni. Egyes szituációkban persze pont ez lehet a legjobb megoldás.

Ellenpróbák: Az ellenpróbák, vagyis azok a próbadobások, ahol a kihívás „dinamikus”; két egymásnak feszülő erő összecsapásának eredményére vagyunk kíváncsiak, a közönséges próbadobások logikájára épülnek. A különbség az, hogy a Nehézségi Fok minden esetben más, továbbá az, hogy az egyik vagy másik fél győzelmén túl döntetlenre is lehetőség nyílik (akkor, ha a két dobás közötti különbség 5, bizonyos feladatoknál 10 alatti). Az ellenpróbák bármelyik leírt próbadobásra visszavezethetők, sőt, újakat is kitalálhatunk (mondjuk szint vs. szint, a nyers mágikus hatalom viadalát szimulálódó); egyvalamit viszont semmiképpen ne tévesztünk szem elől: soha ne állítsunk szembe két eltérő értéket – pl. tulajdonságot képzettséggel, mentődobást támadódobással. Ebben az esetben ugyanis

a módosítók eltérő skálája könnyen vezet unfair szituációkhoz, ahol az egyik karakter teljesen esélytelenné válhat.

Az ellenpróbák, különösen a harcban, nem csak a mesélő, hanem a játékos eszközei is. Az egyéb harci manőverek szabálya például szándékolatlan tágra szabott – azért, hogy a játékos ne érezze magát úgy, mintha lehetőségei néhány előre megszabott opcióra korlátozódnának. Az ellenpróbával taktikai előnyre tehet szert; sőt, „ingyenes cselekedetekhez” juthat azáltal, hogy egy ügyesen megfogalmazott manőverrel egyszerre akadályozza és sebzi ellenfelét.

Természetesen ezzel a lehetőséggel azért körültekintően kell bánni, nehogy visszaéljenek vele. Egrészt egyes manőverek túl komplexek ahhoz, hogy egy cselekvésbe lehessen őket sűríteni. Őket tehát ketté kell bontanunk – az ellenfél földre kényserítését és lefegyverzését két manőverre; ha emellett a támadó még el is vágná a kardszíját, egyenesen háromra. A több támadással rendelkező karakterek itt nyilvánvaló előnyben vannak. Másodszor figyelmet kell fordítani a megkísérelt feladat nehézségére. A legtöbb esetben a +5-ös szintű siker untig elég; ha azonban valami igazán valószínűtlen dologról volna szó, mondjuk egy buzogány vaskos fanyelének eltöréséről, nyugodtan lehet az +10-es is. Harmadszor pedig sosem szabad elfeledkeznünk róla, hogy az ellenpróba mindig kockázatos: ha a kihívó „alulmarad” (ellenfelének dobása +5-tel nagyobb az övéénél), olyan gyengeséget mutatott, amit ellensége könnyen kihasználhat – akár a manőver visszájára fordításával, akár egy extra ellentámadással, a kezdeményezés elvesztésével, stb.

Példák próbadobások használatára: Vegyünk pár példát arra, hogy milyen hatással vannak a játékra az eltérő nehézségű próbadobások – eltérő hozzáértésű karakterek esetén. Tegyük föl például, hogy a mesélő képzettségpróbát kér annak eldöntésére, hogy a karakterek át tudnak-e úszni egy erős sodrású folyón. A próba nehézsége Közepes, s ezt a mesélő közli is a játékosokkal – a víz futásából és saját képességeik ismeretéből képesek felbecsülni a kihívást. Az első karakter első szintű, nem ért az úszáshoz, de jó erőben van (+2). Ahhoz, hogy gond nélkül átjusson a vízen, legalább tízet kell dobnia 1d20-on – vagyis 50% esélye van a sikerre. A második karakter ötödik szintű, tud úszni és szintén erős, bár nem annyira, mint társa (+1, összesen +6). Neki csak hatot kell dobnia; esélye 70% ($20-6=14$ és $14*5\%=70\%$). A harmadik karakter is ötödik szintű, de nem tud úszni és elég gyenge fickó (-1). Az 1d20-on legalább 13-at kell elérnie a víz leküzdéséhez, azaz csak 35% annak a valószínűsége, hogy nem esik baja. Mint látható, hiába közepes szintű karakter: ebben az esetben egy kezdő is lekörözi. Ha a próba Nehéz (a mesélő nem tesz említést a víz rejtett örvényeiről), az esélyek radikálisan csökkennek. Az első karakternek így már csak 20% esélye van a sikerre, a másodiknak 40%, a harmadiknak mindössze 10%.

Vizsgáljuk meg, hogyan boldogul ugyanez a három karakter, amikor mentődobást kell dobniuk egy hárpia bűvös éneke ellen (Akaraterő). Az első

két karakter harcos: átlagos szellemi képességekkel és elég rossz mentődobással rendelkeznek, módosítójuk +0 és +1, azaz 40 és 45% eséllyel dobják meg a mentődobást. A harmadik karakter, egy illuzionista, magas bölcsessége és jó mentőértéke miatt +6-ot kap dobására, ezúttal tehát ő van jobb helyzetben társaival szemben (70%).

A harmadik esetben a feladat egy meggörbült fémlemezbe vésett ősi írásjelek kihüvelyezése. Az első két karakter – mivel a Jelek Olvasása képzettséget csak tolvajok és varázshasználók ismerhetik – teljesen esélytelen, az illuzionista viszont +7-es módosítójával valószínűleg megfejtí őket (75%). Mi több, még akkor is dobhatna, ha nem tanulta volna meg külön ezt a tudást – igaz, csak +2-es módosítóval és így 50% eséllyel.

Az előbbi példák szemléletesen illusztrálják a próbák használatának széleskörű lehetőségeit, de egyben potenciális veszélyeit is. Még közepes szintű, a próbára tett területen képzett karaktereket is érheti kudarc, ha egy átlagosan nehéz feladattal állnak szembe, a magasabb nehézségek pedig valószínűsítik a szakadékok teremtését a hozzáférők és a kontárok között. Egy-egy kaland azonban nem csak egy próbadobásból áll, hanem karakterenként öt-hatból, alkalmanként ennél is sokkal többől. Minél több a próba, annál valószínűbb, hogy az egyik nem fog sikerülni, annak minden következményével.

A megoldás a különösen veszélyes próbák számának korlátok közé szorítása. Nem túl gyümölcsöző, és egy idő után nem is túl izgalmas, ha minden egyes dobás az élet és halál közötti alternatívára szűkül le. Az első példában a víz által elsodort karakter nem szükségszerűen fullad vízbe. Lehet, hogy az örvények között elveszíti a fegyverét, esetleg átázik a felszerelése (különösen kínos, ha a felszerelési tárgyak között van mondjuk egy nem viaszosvászonban tárolt varázskönyv), netán köveknek csapódik és 2-3d6 sebzést szenved. Így a játékos nem torpan meg, de a karaktereknek most már meg kell oldaniuk azt a feladatot is, hogy hogyan boldogulnak fegyvertelenül, átázott cuccokkal vagy sebesülten – vagyis a „normális munkamenetből” kizökkenve.

Ezek az új szituációk nagyszerű kihívások a csapatnak és különösen a kreatív játékosoknak. Természetesen azért a mesélő ne legyen zűlzottan lágy szívű: időnként nincs abban semmi rossz, ha egy-két karakter fűbe harap. A valós, létező veszélyek adják meg a játék életét, teszik izgalmassá és időnként félelmetessé. Mi több, fejlesztik a játékosok problémamegoldó képességeit: miután néhányszor bajba jutottak, mindent meg fognak tenni annak érdekében, hogy az érzékelt veszedelmeket elhárítsák vagy megkerüljék. Néha egészen meglepő, mire képes egy játékos egy tekercs kötél, egy törött kardcsont és három liter lámpaolaj birtokában. Amikor a játékosok így viselkednek, voltaképpen arra törekednek, hogy a szituációt olyan mértékben a maguk javára fordítsák, hogy dobásra már ne is legyen szükség, vagyis megelőzzék a szabályok által jelentett, gyakran megbecsülhető de mindig jelenlévő rizikót. Az ilyen magatartást honorálni és bátorítani illik. Fölvetődik persze a kérdés, hogy amikor a sikert nem elsősorban a karakter szigorúan vett saját képességei (a játékbeli valóság ténye-

zói), hanem külső segítség (a játékos kreativitása, ötletei) hozza meg, mennyiben legitím a szerepjátékban. A válasz az, hogy teljes mértékben. Sosem szabad szem elől téveszteni, hogy a játék nem a karakterekért és a játékvilágért, urambocsá valamilyen előre kitervelt sztoriért van, hanem a játékosokért (ebbe beleértve a mesélőt is). Korlátok mindig vannak (ne hagyjuk, hogy az ötletes alkimista egyszerűen kifejlőse a dinamitot vagy az atomenergiát), ám a szórakozás érdekében érdemes a tágabb mozgástér irányában hibázni.



Tapasztalat

A játékos karakterek fejlődésének mércéje a megszerzett tapasztalati pontok (TP) mennyisége. Amikor összegyűlik a szükséges számú TP, a karakter szintet lép: osztályának megfelelően javulnak különféle jártasságai, jobban képes a sebesülések elviselésére és a harcra, új képességeket szerezhet, stb.

A tapasztalati pontok célja nem a valóságos emberi képességfejlődés szimulációja, hanem pusztán az, hogy betöltse az említett mérce szerepét, s mind a karakter, mind a játékos számára jutalomként szolgáljon. Mint oly sok minden más a játékban, a tapasztalatszerzés is egyszerre fakad a játékos és karaktere teljesítményéből; a célok, amelyek elérését a mesélő jutalmazza, minden további nélkül származhatnak a játék egészét szem előtt tartó, de az elképzelt világ „valóságán” kívüli szempontokból.

Elvileg jogos volna például az otthonülő, laboratóriumában kísérletezgető és dohos könyveket olvasó varázslót bőséges tapasztalati pontokkal jutalmazni; többel, mint társát, aki ehelyett veszélyes kalandokban vesz részt és mágiáját újabb s újabb kockázatos szituációkban kényszerül kipróbálni. Valójában azonban az első karakter kap kevesebbet, ha egyáltalán ad neki a mesélő: a játék fantasztikus kalandokról és rendkívüli helyzetekről szól, és ha mindenki élné benne a köznapi kis életét, bizony nagyon unalmas volna.

A tapasztalatosztás szabályai: Tapasztalati pontok elsősorban kihívások legyőzéséért és játékbeli célok teljesítéséért járnak. A pontok számát a lenti táblázat alapján a kihívások szintje dönti el.

Kihívás szintje	TP
1-	25
1	50
2	100
3	150
4	250
5	400
6	650
7	1000
8	1500
9	2000
10+	3000+1000/szint

Általában négy tapasztalatosztási szabály együttesét használjuk:

- **Tapasztalat szörnyek legyőzéséért:** a karakterek által legyőzött szörnyek és nemjátékos karakterek effektív szintje (lásd **Szörnyek és Kincsek**) alapján járó tapasztalati pontokat összeadjuk és elosztjuk a kaland túlélői között. A „legyőzés” fogalma tág, jelölhet foglyul ejtést, megfutamítást, kicselezést is!
- **Tapasztalat célok eléréséért:** a mesélő előre kitűzhet – vagy utólag megállapíthat – olyan célokat, amelyek elérése jutalmazásra érdemes. Ilyen lehet például egy jól védett őrtorony fölötti uralom megszerzése, egy veszélyes hegyszoroson való átkelés, esetleg a csapat után kémkedő tolvaj leleplezése. A célokért adható TP mennyiségéről a mesélő dönt, általában a kihívások nehézsége és a játékosok teljesítménye alapján. Beszélhetünk tehát „3. szintű” (150 TP értékű) vagy „9. szintű” (2000 TP értékű) kihívásról. Néhány javasolt irányelv:
 - A kaland explicit vagy implicit főcélja mellett jelöljünk ki alcélokat, míg a kisebb célokat ad hoc alapon, a játékosok cselekedetei alapján utólag állapítsuk meg. Természetesen ha a kaland nem várt irányba terelődik, az összes cél megváltozhat.
 - A kiosztott tapasztalat igazodjon a karakterek átlagos szintjéhez. Az alcélokért járó TP legyen közele az átlagszinthez (tehát pl. ötödik szintű csapatnál egy alcél elérésének értéke 400-1000 TP), a nehezebbeké ennél +1 – +3 szinttel magasabb. A főcélért járó tapasztalat legyen mindig bőkezű, +3 – +5 körüli. A kisebb célokért csak töredéknyi tapasztalat jár: általában 1-4. szintűek. Cserében viszont bőségesen adhatunk belőle – egy közepes szintű csapat nyugodtan kaphat 10-15-öt akár egyetlen játékkalommal.
 - Ha a csapat különösen ügyesen oldott meg egy feladatot vagy ért el egy célt, több TP-t érdemel érte. A cél szintje ezért +1 – +2-vel nő. Ha a megoldás csakugyan zseniális, akár +3-ról is szó eshet, és ha egy játékoshoz fűződik az ötlet, mindenképpen kapjon egyéni tapasztalatot! Ha azonban a célt csak komoly mesélői segítséggel, csak részben vagy véletlenül érték el, a jutalom is csekélyebb: -1 vagy -2 javasolt, bizonyos esetekben pedig semmi sem jár.
 - Tapasztalat egyéni teljesítményért: a kiemelkedően jó ötleteket és az egyéni hőstetteket a csapatnak járó tapasztalaton felül – sőt, néha attól elkülönülten –

kell honorálni. Ugyanígy egyéni tapasztalat jár a melléklandokban résztvevő vagy saját célokat teljesítő karakternek. Az egyéni tapasztalatot ugyanúgy adjuk, mint a más célokért járó, de annál ritkábban. Az egyéni tapasztalat értékes jutalom, ami nem oszlik meg több karakter között; bánjunk hát vele szűkmarkúan.

- **Tapasztalat kincsek elherdálásáért:** a kincsek összeharcsolásában elért teljesítményért akkor jár külön tapasztalat, ha azokat a játékos karakter elherdálja – kicsapongásra, drága ruhákra és hasonló haszontalanságokra költi. Nem számít herdálásnak, ha a kincs elköltése kézzel fogható hasznót hajt; például az isteneknek bemutatott áldozatok, megvesztegetésre költött összegek vagy követőknek adott jutalmak ebben az értelemben „értéktelenek”. Az árváknak és özvegyeknek adott alamizsna és egyéb altruista cselekedetek véghezvitele ellenben jutalomra érdemes, mert az ilyesmi végsősoron éppen olyan hatástalan és értelmetlen akció, mint a hedonista dőzsölés. Természetesen a mesélőnek mindig figyelemmel kell kísérnie, hogy a karakterek milyen célokra és mennyit költenek. Egyrészt azért, mert az egyes módokban álló lehetőségek végecs (4000 aranyat elpazarolni már komoly kreativitást feltételez), másrészt azért, mert mindig akadnak irigyek, tolvajok és egyéb pénzsóvár elemek, akiknek szemét szúr a túlzott bőkezűség.
 - Ha a mesélő a **Szörnyek és Kincsek** értékeiből indul ki, a herdálással nyert tapasztalat az **elköltött at érték ötszöröse**.

Miután a mesélő összeszámolta a csapatnak járó tapasztalat mennyiségét, egyenlően elosztja a kalandot túlélő karakterek között (kivéve: egyéni és herdálással szerzett értékek). A résztvevő nemjátékos karakterek és követők általában egy játékos rész felét kapják, ha (a mesélő által!) nem veszik ki részüket aktívan a döntéshozatalból.

Felmerülhet az a kérdés, hogy mi legyen az egyes kihívásokért adott TP-vel, ha azok leküzdésében a karakterek/játékosok nem egyenlő mértékben vettek részt. Ez különösen szignifikáns a csaták esetén, amikor könnyen lehet, hogy egyes karakterek teljesen kimaradnak, vagy csak szimbolikus segítséget nyújtanak. Nos, kirívó esetektől eltekintve az ilyen anomáliákra nem érdemes figyelmet fordítani. Lehet, hogy a varázsló karakter több csata alkalmával „értéktelen”, de a döntő pillanatban felhasználta tűzgolyójával megmenti társai életét; vagy lehet, hogy a tolvaj legtöbbször csak „hátról biztosítja” a többieket, de segítséget jelent csapdák felfedezésében és eltávolításában, kincsek megelézésében és titokzatos írásjelek kihüvelyezésében.

Példa tapasztalati pontok elosztására: A játékos karakterek korábbi kalandjaik során foszladozó

papírtekercsre bukkantak, ami leírja, hogyan lehet egy rejtett úton bejutni Mung egy nagyobb templomának jól őrzött kincstárába – a katakombákba vezető titkos kijáratot még a rég meghalt építész alakította ki. A templom Famful városában található, ahol Mung rettegett kémszervezete éberren figyeli a gyanús idegeneket. A kalandra öt játékos karakter és két követő indul: Geptorem (6. szintű harcos), Huvarg, Skák beavatottja (5. szintű pap), Helmerg, a Brontátor (5. szintű tolvaj), Sted Nisszt (3. szintű NJK tolvaj, Helmerg tanítványa), Okrug Rajon (6. szintű varázsló), Kusmok (4. szintű harcos) és Sár-ga Yelemna (4. szintű NJK papnő, Geptorem szeretője; hatalmát eltitkolva harcosnak adja ki magát). A csapat átlagos szintje körülbelül öt.

A karakterek úgy döntenek, hogy zárandokoknak álcázva jutnak be Famfulba, és ez a tervük sikerrel is jár: egy zárandokcsapatot (egy 3. szintű harcos, tíz 1. szintű harcos) megrohanva és kirabolva kiváló áruhákra tesznek szert. A városban egy koldust és egy kéjnőt lefizetve kiderítik, hol található az a füstös sikátor, ahonnan bejuthatnak a templomhegy alá. Itt azonban kellemetlen meglepetés éri őket: a tekercsen megjelölt romos kertben most egy újonnan épített szentély magasodik, ahol szorgos papok szerelmi vágyfokozókat és különféle mákonyos anyagokat árulnak. Szerencsére Helmerg fondorlatos beszédével nemcsak kihúzza belőlük a bejáratot rejtő kőív pontos helyét, hanem mindjárt eltulajdonít pár drága varázssítalt.

A rejtekjáratokban a csapat a tekercs kriptikus utalásaira hagyatkozva halad előre. A kincstárba azonban már csak öten jutnak el: Huvargot egy fénytelen vízű tóban lakozó hidra ragadja el, Sted Nisszt pedig akkor leli halálát, amikor Geptorem félreérti a tekercs egyik utasítását, és a mindig elő-örsként haladó tolvaj testét tucatnyi vasnyárs járja át. Mindeközben Okrug Rajon egy értékes varázskönyvhöz jut (a könyvet rejtő szobában csaknem az egész társaság otthagyja a fogát, de csodával határos módon végül diadalmaskodnak a mágiával dús, éjszínű bársonyszőnyegnek álcázott fekete pudingon). A kincstárban sajnos elhagyja őket eddigi szerencsájük, s ügyetlenségükkel fellármázzák a fanatikus szerzetesekből álló őrseget. Hatot levágnak (3. szintű harcosok), de ezután menekülniük kell, mielőtt a többiek megérkeznek. Csak két nehéz kincsesládát tudnak magukkal hurcolni a labirintuson keresztül – és amikor a hidra újra támad, az egyiket végleg elnyeli a barlangtó.

A városban közben már áll a bál. Minden kaput lezárnak, az utcákon pedig megerősített őrzérek kutatják a behatókat, akikről a pórul járt zárandokok révén már személyleírásuk is van. Geptorem és Kusmok a ládával egy üres házban húzza meg magát, amíg a többiek megpróbálnak kiutat találni. Csak azzal nem számolnak, hogy a csalfa Yelemna, aki egy ideje ráunt az unalmas harcosra, eltűnik közülük, és a kincsesláda titkát jó pénzért eladja egy régóta ismert tolvajnak. Geptorem és Kusmokot állig felfegyverkezett gyilkosok rohanják meg (hat 2. szintű tolvaj, két 4. szintű tolvaj, no meg Yelemna). Geptorem isteni segítségért fohászodik és meghallgatásra talál, de Kusmokot ez sem menti meg: mérgezett törrel a szívében leli halálát. Közben Okrug és Helmerg, a Brontátor szerencsé-

vel jár: a mágus bűbájt bocsát egy őrparancsnokra, aki meg tudja szervezni, hogy egy halászbárkán elhagyhassák Famult – és miután Helmerg minden képességét latba vetve áthurcolják a fél városon zsákmányukat, így is tesznek. Ki tudja, mire jutnak majd a tenger dobálta kis lélekvesztővel, és mit lépnek újonnan szerzett ellenségeik: Mung nagyhatalmú kultistái, és az áruló Yelemna, aki cinkosai vesztét érezve elmenekült, de most a bosszú lázától (no meg a kapzsiságtól) égve mindenre képes gazembereket fogad, köztük Mung egy kiugrott szerzetesét...

Lássuk, miként dönt a mesélő a tapasztalati pontokról. A kaland főcélja a kincstár elérése és kirablása lett volna. Ha a terv tökéletesen sikerül, megkapják a 10., vagy akár 12. szintű kihívásért járó TP-t – azaz 3000-5000 pontot. Mivel azonban az eredmény félsiker, a mesélő az egyetlen ládáért 7. szintet ítélt meg (1000 TP). A kaland során a karakterek legyőztek 10 első szintű harcost ($10 \cdot 50 = 500$ TP), 7 harmadik szintű harcost ($7 \cdot 150 = 1050$ TP), egy fekete pudingot (10. szintű, 3000 TP) és túlélik a találkozást a hidrával (nyolcfejű, azaz effektív szintje 9. – 2000 TP-t ér, de a mesélő csak 1000 pontra értékeli a csapat teljesítményét). Ez eddig 6550 pont.

A városba történő sikeres bejutás alcél; elvileg 400 pontot érne (a csapat szintjével megegyező kihívás), de olyan jól megoldották, hogy ehelyett 650-et kapnak... s csak azért nem többet, mert a zarándokok kifosztásával felhívták magukra a figyelmet. A sikárter meglelése nem nagy ügy, 3. szintű feladat, értéke 150 TP, de a papok kijátszása már tisztes teljesítmény (6. szint, 650 TP). Tegyük föl, hogy a katakombákban öt csapda volt, amiből egy karakterhalálhoz vezetett – ezért csak négyért jár TP, mindegyikért 400, összesen 1600. A városból való kijutás összességében nehéz feladat, amit a csapat jól megoldott – igaz, nem tökéletesen, hiszen üldözőik az eltűnt hajó nyomán elindulva még rájuk akadhatnak. Így a mesélő 7. szintű kihívásnak minősíti, majd 8. szintűre emeli (1500 TP). Végül – itt nem említett kisebb célokért – hat 1. szintű és négy 2. szintű kihívás TP-je kerül elosztásra ($6 \cdot 50 + 4 \cdot 100 = 700$ TP).

A csapat egészének jutó TP mellett ezúttal többen érdemesnek bizonyultak egyéni TP-re. Helmergnek egy 4. szintű kihívás jár az ellopott italokért és egy 5. szintű a kincsesláda biztonságba juttatásáért, együtt 650 pont. Okrug Rajon nem csinált sokat, de szerzett egy mágikus könyvet: ez 150 TP-t ér, de többet nem. Az elbűvölt őrparancsnok 5. szintű volt, s jár érte a 400 TP. Geptorem megkapja a bérgyilkosokért és Yelemnáért járó TP kétharmadát (a mesélő itt figyelembe veszi az elhunyt Kusmok hozzájárulását): ez így $(6 \cdot 100 + 3 \cdot 250) \cdot 2/3$, azaz 900 pont!

A kalandot az eredeti hét kalandozóból három játékos karakter (Geptorem, Okrug Rajon és Helmerg, a Brontátor) valamint egy NJK, Yelemna élte túl. A csapatnak a főcélért 1000, a szörnyekért 5550, az alcélokért pedig 5250 TP jár – összesen 11300 pont, ami igen barátságos summa. Az egy főre jutó rész 2950 TP (Yelemna teljes TP-t kap). Az egyéni tapasztalattal növelve Helmerg 3600, Okrug Rajon 3500, Geptorem 3850 ponttal lesz gazdagabb

– a két játékkalomból mindannyian körülbelül a szintlépéshez szükséges tapasztalat harmadát szerezték meg. Jelentős lehetőségeket képvisel az ellopott, arannyal és drágaságokkal teli láda. Mindösszesen 1800 arany értéket rejt, azaz megfelelő körülmények között 9000 TP-ért lehetne elherdálni – de csak akkor, ha előbb biztonságosan civilizált vidékre szállítják és pénzzé teszik.



Mágia

A játékszabályok függelékében leírt varázslatok többségének használata nem jelenthet gondot. Itt azokkal foglalkozom, amelyek rejtett hátulütőkkel rendelkeznek, esetleg a mesélő speciális figyelmét igénylik; továbbá szót ejtek a mágikus tárgyak készítésének kérdéseiről is.

Illúziók: Ez a mágiatípus elsősorban tapasztalt játékosoknak javasolt, mivel lényegesen nehezebb vele bánni, mint a papi és varázslói varázslatokkal. Az illúziók közvetlen pusztító ereje csekély; ehelyett a játékosnak ravaszságára, megtévesztőképességére kell hagyatkoznia – ebből a szempontból illuzionistát játszani a tolvajhoz hasonló feladat. Ami viszont még fontosabb, a mesélőnek is oda kell figyelnie, mit engedélyez és mit akadályoz meg az illúziók használatakor. Ügyelni kell arra, hogy az illúziók flexibilitása ne váljon csodafegyverré az ügyes játékos kezében; s megfordítva: nem szabad olyannyira korlátok közé szorítani, hogy haszontalanná váljon.

Először az illúziók lehetőségeiről: a legegyszerűbb illúzióvarázslatok is számtalan effektus létrehozását teszik lehetővé, a közönséges tárgytól a csodalényeken keresztül egész tájakig és épületekig. Az illúzió bármikor idomulhat felhasználója pillanatnyi igényeihez... ha kell, egy maréknyi csengő arany az eredmény; ha kell, lobogó máglya vagy néhány mindenre elszánt testőr. Amíg elhiszik, az illúzió éppúgy létezik, mint a fizikai valóság. Az illúziófegyverekkel és a káprázatból szőtt halálcsapdákkal ölni lehet; a belőle emelt gátak elrejtik és megvédelmezik a varázshasználót és társait. **Akít illúzió öl meg, annak kitaraszt mentőt kell dobnia: ha dobását elvétí, a szellemi sokktól szörnyet-hal.** A mentődobás nehézsége a varázslatával egyenlő. Az így megölték testén semmiféle külsérelmi nyom nem látható. Aki túléli, 1 Hp-re kerül és csak némi idő elmúltával vagy rázogatóraszrafozásra tér magához.

Az erősségek mellett az illúzióknak több gyengesége is van. Egyes nagyhatalmú lények egyáltalán nem fogékonyak a megtévesztésre – démonlordok, félistenek, elementál-nagyurak ellen ez az eszköz mit sem ér. Másrészt az illúziók teremtette valóság mindig az igazság halvány mása. Ha nem alkalmazzák körültekintően, a figyelmes szemlélő rádöbben, hogy megtévesztették (vagyis mentődobásra jogosult az illúzió ellen: ha indokolt, pozitív módosítókkal). Ez halálos veszély az illuzionistára nézve. Miután első trükkjére fény derült, a többi

ellen már +4 jár a mentődobásra – még azoknak is, akik korábban bedőltek neki. Ezért sok illuzionista közönséges varázslónak álcázza magát, tünetnyeit egyéb illúziókkal (pl. fantáziagyilkossal) vegyíti és állandóan mozgásban van, vagy legalábbis rejtőzik az emberek elől.

Oda kell figyelni az illúzióvarázslatok szabálykönyvben leírt hatalmára is: a gyengébb illúziók nem mindig képesek hangok és más képzetek megteremtésére, ami alaposan behatárolja használhatóságukat és könnyen felfedezhetővé teszi őket. Pl. a *kisebb illúzióval* emelt kőfalra sújtva semmiféle hang nem hallatszik – még ha vissza is fogja a rá mért csapást...

Varázslatok speciális sajátosságai:

Altatás, Bénítás, Bűbáj és hasonló elmét befolyásoló varázslatok: ezek a varázsigék hatástalanok a tudattalan lények (pl. gólemek, megelevenített tárgyak, kocsonyák és növények) illetve az élőhalottak, elementálok és démonok ellen. Ugyanez azonban NEM áll az illúziókra – azok ugyanis nem az elmére hatnak, hanem más módon kendőzik el a fizikai valóságot.

Érzékelő varázslatok (Gonosz, Mágia, Méreg, Illúzió, stb. érzékelése): a legtöbb esetben a varázshasználó csak az adott tényező jelenlétét érzékeli, pontos mibenlétét már nem. Ezalól kivétel, ha a tényező kimondottan magas intenzitású – például egy démon gonoszsága vagy egy nagyhatalmú varázstárgy mágiája már igen könnyen felhívja magára a figyelmet.

Árnyak megidézése: a varázslat által előhívott árnyak veszedelmes gyilkosok, könnyen árnyvá változtatják áldozataikat. A hatóidő lejártá után a megidézett árnyak elenyésznek, a *teremtettek* azonban 50% eséllyel megmaradnak a való világban, a varázshasználó pedig a papi élőhalott-űzéshez hasonlóan megkísérelheti uralma alá vonni őket. Ha a próbálkozás nem jár sikerrel, rögtön ellene fordulnak. Az irányított árnyak fölötti uralom nem totális, időnként megpróbálnak kitörni béklyójukból.

Átok: nem rossz ötlet, ha a mesélő kitalál néhány szórakoztató átkot, ami nem teszi használhatatlenné a karaktereket, de eltávolításáig megnehezíti a dolgukat.

Élelem és víz megtisztítása: ha a varázslatot közvetlenül méregre mondják, csak egy kevés tiszta víz vagy valami por marad utána.

Félelem: megbénított, mozgásképtelen (néha sarokba szorított) lényeken alkalmazva halálos, ha elvetik Akaraterő mentődobásukat. Ha azonban az Akaraterő sikeres, a varázslat nemcsak megszűnik, hanem 50% esélye van annak, hogy az áldozat megszabadul az őt fogva tartó mágikus béklyóktól és esztét veszítve kínozójára támad.

Fény: fényérzékeny lényekre elmondva vakító hatású – és nincs ellene mentődobás.

Gázforma: a hatóidő lejártá után résekben ragadt varázsló azonnal meghal.

Gyengítő sugár: kevésbé ismert, de több egymást követő sugárral nemcsak az áldozat ereje, hanem egészsége is elszívható. Az így megölt lények árnyak formájában térnek vissza és a varázsló irányítja őket.

Holtak animálása: a varázslattal korlátlan számú élőhalott eleveníthető meg. Ha azonban nagyon sokan tartózkodnak egy helyen, elképzelhető öntudatra ébredésük, ami általában igen kellemetlen eredményekkel jár. Biztonságosan [**szint*10**] szintnyi élőhalott irányítható. Ezen felül minden szint 1% eséllyel megtöri az összes fölötti hatalmat.

Infúzió: két eltérő tulajdonságot hordozó folyadék összekeverése 20% eséllyel sikeres, egyébként kioltják egymás hatását. Azonos tulajdonságok esetén 5-5% esély van a tulajdonság intenzitásának négyzetre emelésére vagy ellentétbe fordulására.

A jövedelmező szem: a varázslat nem teljesen problémamentes, ugyanis automatikusan és válogatás nélkül működik, függetlenül a tárgy helyétől, tulajdonosától és méretétől. Hatalmas ezüstbevonatú szobrok és kupolák környékén használni ellenjavallott.

Kimerültség megszüntetése: könnyen belátható, hogy ez a varázslat nagyon veszélyes a gyenge fizikumú lényekre.

Kisebb teremtés és Nagyobb teremtés: az első varázslattal nem készíthetők kő- és fémtárgyak, s a második sem alkalmas értékes anyagok létrehozására.

A kő szolgálata: a varázslat rendkívül kockázatos. Ha a bot eltörik, vagy ha egy ellenfél elragadja a varázshasználó kezéből, a szellem Elemi erő formájában elszabadul, és vagy pusztításba kezd (40%), vagy megpróbálja saját közegébe hurcolni az élő kerülőket (60%, +5-ös manőverrel). Az utóbbi esetben 50% esély van rá, hogy az elragadottak néhány nappal később tébolyultan és nyirkos földdel borítva visszatérnek a való világba. Egyébként csak más módszerekkel szabadíthatók meg. A varázslat 20% eséllyel elnyeli a mágikus botok 3d10 töltetét

Küldetés: a magas szintű varázshasználók kedvelt eszköze. A Küldetést általában akkor alkalmazzák, ha valaki nem tudja előre kifizetni a varázshasználó szolgálatait, vagy mondjuk alaposan felidegesítette... A küldetésnek ritkább és kellemetlenebb típusai is vannak, amelyek elsősorban mestermágusok és félistenek által ismertek. Így például a **Kilenc világ átka** különös mini-dimenziókba szállítja áldozatait, s ha azok a kilenc világot szekvenciálisan bejárva nem képesek meglegelni szabadulásuk módját, a varázslat könyörtelenül végez velük.

Láthatatlanság: meglepő, milyen sok tényező vezethet még láthatatlanul is a karakterek felfedezéséhez: szakadó eső, sűrű köd, nyomok hagyására alkalmas vagy felkavart por, sár, bokáig érő víz, és még sok más. A játékosok gyakran elfeledkeznek erről... az éber mesélő ellenben soha!

Megbabonázás: a varázslat a kiváló képességű népbufitók szónoklataihoz mérhető hatású. A tömeghangulat engedelmes eszközzé züllesztí az egyént; gyakran még a kételkedők is inkább megpróbálnak felszívódni vagy észrevétlenül meglógni, mintsem szembeszegüljenek a közhangulattal. Egy kedvezőtlen jel, egy ellenszónok azonban legalább ilyen könnyen megtörheti a varázst, s akkor jaj a demagógnak! A megbabonázott tömegbe került karakterek mentődobásra jogosultak; a nagy tömegek -2-től -6-ig terjedő levonást adhatnak a hatás ellen; ha ellenben a karakterek hatnál nagyobb

létszámú, összetartó csoport tagjai, +2 bónuszban részesülnek.

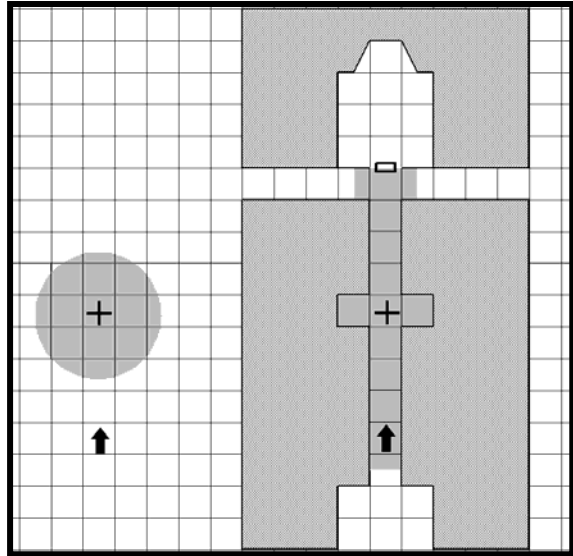
Oolar ideje: 25% esélye van annak, hogy a varázslaton átesett halott lelke elvész a fénytelen űrben, és soha többé nem hozható vissza az élők közé.

Síkokon túli kontaktus: vitathatatlanul az egyik leghasznosabb magas szintű varázslat, bár megvannak a maga kockázatai. A varázslat célja általában csak kérdések megválaszolása, de mint a szöveg is jelzi, ennél sokkal többre képes. A síkokon túli idegen értelmek, bár céljaik az ember számára kifürkészhetetlenek és többnyire ártalmasak, a megfelelő ellenszolgáltatásokért cserébe módfelett bőkezűeknek bizonyulhatnak, s ajándékaik a mágia mesterévé tehetik a varázshasználót. A varázslattal egyaránt szerezhetők új varázslatok, mágikus eszközök, elit követők, stb. A megszerzett javak sosem veszélytelenek, és mindenképpen legyenek különösek, „speciálisak”. Ezúttal csak két példát említünk; ezek alapján a mesélő maga is kidolgozhat pár érdekes lehetőséget.

- **A Szemek Láthatatlan Szín megidézése:** ezzel az 5. szintű varázslói varázslattal megidézhető az ősi protoplazma egy kis kiterjedésű darabja, amely kiválóan alkalmas mindenféle ellenséges erő elemésztésére. A protoplazma statisztikai a fekete pudinggal egyenértékűek, de teljességgel láthatatlan, mivel az emberi szem nem képes színét érzékelni – mindössze egy negatív esszenciával teli üvegcsén keresztül nézve pillanthatja meg (v. ö. **Szörnyek és Kincsek**). A varázslatért cserébe a varázslónak két hét leforgása alatt pontosan negyvennégy áldozatot kell M'noyór, a protoplazmikus szuper-entitás elé küldenie, s jaj neki, ha egyetlen személlyel többet vagy kevesebbet adna!
- **A Nap Lebírhatatlan Serege:** ez a tíz halálon túli fegyverforgató aranyból kovácsolt lemezvértben, aranyhegyű lándzsákkal harcol a varázsló céljaiért. Mindannyian elit, 4+3. szintű harcosok maximális Hp-vel. Vonásaikat aranymaszka takarja, és azt mondják, hogy valódi arcukra tekinteni maga a halál. A lándzsák +3-as mágiájú, radioaktív eszközök, sebzésük mellett halált okoznak annak, aki elvétí Kírtartás mentődobását. A legyőzött harcosok felszerelésükkel együtt visszatérnek oda ahonnan jöttek. Amikor a tizedik is elhullik, a varázsló lelke is követi őket a kozmosz ismeretlen távolságaiba.

A síkokon túli kontaktus megteremtése nem veszélytelen eljárás. Ha a varázsló vagy illuzionista nem körültekintően használja (vagyis pl. akkor, ha a játékos megpróbál visszaélni vele, vagy ha alkudozásával felbosszantja az elért entitást), Közepes vagy akár Nehéz Akaraterőt kell dobnia: amennyiben a dobás sikertelen, megtébolyul az idegen elmékkel való érintkezéstől. Az örült karakter gyakran saját társaira és önmagára is alattomos veszélyforrássá válhat.

Tolvajok alkonya: 10% eséllyel 1d3+1 árnyék, további 2% eséllyel egy árnyékdémon szabadul el a hatóterületen. Ezek természetesen ellenségesek

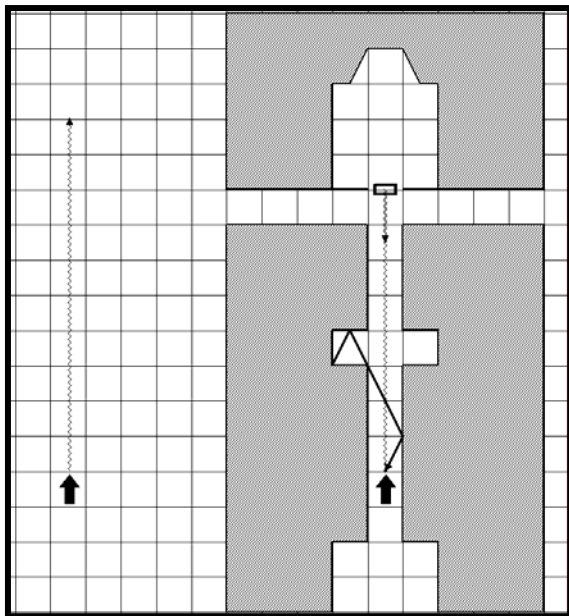


Tűzgolyó: a szabálykönyvben leírtaknak megfelelően a tűzgolyó „zárt terekben alkalmazkodik azok méreteihez”. Ez lényegében azt jelenti, hogy ha a tűzes robbanás akadályba ütközik, akkor vagy megsemmisíti azt, vagy másfelé talál utat magának. Könnyen lehet, hogy a varázsló és társai kellemetlen meglepetésben részesülnek. A játékban nem érdemes gömbök köbtartalmát méricskélgni, ehelyett a következő egyszerű számításból induljunk ki: a 20' sugarú körlap területe körülbelül 1250 négyzetláb, ami 10'-as skálán mérve 12 négyzet. Ez lesz a tűzgolyó hatóterülete. A mellékelt diagram szemlélteti, miként működik a szabály a gyakorlatban: a nyílt téren elmondott varázslat megmarad körformában, de szűk folyosón felhasználva visszacsap és eléri a varázslót... a túlsó oldalon pedig elképzelhető, hogy bedönti a szemközti ajtót (a mesélő úgy dönt, hogy a faajtónak 12-t vagy jobbat kell dobnia, hogy elkerülje a megsemmisülést).

Vasfal: talán furcsának tűnhet, de több játékos fejében megfordult már a gondolat, hogy a permanens megteremtett vasat jó pénzért eladja. Sajnos azonban a fém minősége pocsék, ekevasnak is alig alkalmas. Ha a játékos ezután is sokat erősködik, hívjuk föl a figyelmét, hogy ez nem a **Befektetők és Brókerek** szerepjáték.

Villám: a villám a tűzgolyóhoz hasonlóan kockázatos varázsigé. A 20' hosszú nyaláb által megtett távolság összesen 100', azaz 10'-as skálán tíz négyzet. Akadályba ütközve szögben visszaverődik, és addig pattog, amíg el nem éri a teljes hosszát; ezalól csak a kimondottan gyenge gátak, pl. könnyű paravánok, függönyök, stb. kivételek. A villám áthalad áldozatain, és ez nem is csökkenti összhosszát vagy erejét, bár vizet vagy terjedelmes (embernél nagyobb) fémtárgyat érve azonnal kisül. A diagramon látható első példában a varázslatot nyílt téren használják, minden különösebb probléma nélkül. A második példában a varázsló egyenesen maga elé lövi a villámot. A nyaláb eléri az ajtóig, visszapattan róla, és további 20' távolságot tesz

meg visszafelé. Ha a varázsló ellenfelei pont az elágazásban álltak, ők kétszer is kapnak az áldásból – mindkétszer külön kell mentődobást dobniuk. A harmadik példában a varázsló szögben lövi el a varázslatot, hogy megsemmisítse a bal oldali beugróban rejtő ellenlábasaikat. Mint az előbb, a villám visszaverődik, másodszer is áthalad az áldozaton, de varázslónk pechére még öt is pont telibe kapja.



Ylam-Ylam csengettyűi: aki legalább kétszer átessett a varázslaton, függővé válik. Ekkor legalább hetente szüksége van a varázslatra, különben Kitarást kell dobnia; a sikertelen mentődobás 1d6 Hp végleges elvesztésével jár, amíg az áldozat el nem sorvad vagy meg nem szabadul a fejfájással és csengő fülekkel járó elvonási tünetektől. A teljes gyógyulás pontos útja ismeretlen.

Ylam-Ylam vörös varázslata: a **Mágia megszüntetése** megtöri a varázslatot, de ekkor az elvesztett Hp nem tér vissza az **Átok eltávolítása** használatáig. Az utóbbi varázslat kockázatok nélkül feloldja a hatást.

Varázstárgyak készítése: Bár a legtöbb varázstárgyat a karakterek kalandjaik során szerzik meg, kétségkívül van valami vonzó a saját készítésű varázsszerekben, nem is beszélve arról, hogy ekkor nem kell a véletlenre – vagy jóslatok és bölcsek homályos szavaira – hagyatkozniuk, hanem pont az a tárgy készíthető el, amire a karakter vágyik. A mágiához értő karakterek 3. szinttől készíthetnek mágikus italokat, porokat, olajokat és tekercseket; 5. szinttől varázsfegyvereket, páncélokat és vegyes varázstárgyakat; 7. szinttől pálcákat, 9. szinttől botokat és 11. szinttől gyűrűket. Ami a mesélőt illeti, számára a varázstárgykészítés újabb lehetőség izgalmas és veszélyes kalandok kiötlésére, vagy legalábbis a korábban kiosztott kincsek játékból való eltávolítására.

A varázstárgyak előállításához drága és egzotikus anyagok szükségesek. Ezek költsége a tárgy árának körülbelül kétharmadát vagy háromnegyedét teszi ki, és általában csak nagyvárosokban szerezh-

ető be különféle alkímistáktól, ritkaságkereskedőktől, tolvajoktól és egyéb megbízhatatlan elemektől (lásd **IV. fejezet**). Ha nem akad eladó, vagy túl magas a kért ár, a karaktereknek maguknak kell beszerezniük a hozzávalókat; a mesélő kedve szerint kiötölhet valami rövidebb mellékkalandot – minél ritkább és drágább a kívánatos komponens, annál nehezebbet. Sőt, lehet, hogy az értékesebb tárgyak elkészítése előtt még arról is meg kell bizonyosodni, hogy pontosan miféle hozzávalókra lesz szükség, s ehhez isteni jóslatokat, bölcsek tanácsait, könyvtárakat és más metódusokat kell igénybe venni.

Vegyünk két tipikus példát a varázstárgyak készítésének nehézségére. Egy egyszerű *gyógyital* nem túl jelentős tárgy. Minden további nélkül elképzelhető, hogy a szükséges ritka fűszerek és gyógyfüvek akár egy kisvárosban is megvehető; vagy ha úgy tetszik, a csapat egy rövid vadonbéli kutatás után ráakadhat egy lelőhelyre, ahol kellő bőségben (mondjuk 2d4 adagra elegendő mennyiségben) előfordulnak; innen már csak egy alkímista labor (500 at) és néhány napi munka szükséges. Egy magasabb szintű varázshasználó karakter erődjében vagy villájában akár lehet is egy kis kert, ahol az ilyen szimpla komponenseket gond nélkül beszerezheti – az addigi beruházások gyümölcseként.

Egy komolyabb eszköz már nehezebb feladat. Tegyük fel, hogy Brignesztor, az illuzionista szeretné elsajátítani a *mechanikus szolgák* előállításának fortélyait. A mesélő informálja a játékost, hogy a titkot egyedül egy Tydnab Emyt nevű varázsló birtokolja a karakter által ismert földeken, és az ő jóindulatát elnyerni nem lesz könnyű feladat. Brignesztor azonban nem adja fel, s társaival együtt hajóra száll, hogy felkeresse Tydnab Emyt szerény hajlékát a bizalomgerjesztő nevű Kitaszítottak szigetén. Tydnab cseppet sem örül a zavarásnak, de közli, hogy hajlandó átadni a szükséges ismereteket, ha cserébe Brignesztor leszámol ellenségével, a kevély Zamátisszal. Itt egy rövid labirintus-kaland következik, amelyben a rettenthetetlen gnóm és kompániája elbánik egy rakás zombival, néhány árny-párduccal meg egy hatodik szintű gonosz varázslóval, megleli egy atlantiszi hadúr sírhelyét, és kardéltre hánnya egy őrtorony összes ork védőjét, akiknek ráadásul semmi közük nem volt az egész üggyhez. Tydnab Emyt erre már megenyhül, és beavatja titkába Brignesztort. Ezután Brignesztornak még meg kell szereznie a szolga motivátorához szükséges obdiriumot (ebből a fémből 1200 arany körül van egy uncia), ki kell kalapáltatnia a mechanikus szolga bronztestét, de ettől kezdve már egy fáradhatatlan gépharcos teljhatalmú ura... nem is beszélve arról, hogy később akár többet is készíthet, ha forrásai megengedik.

A példákból is látható, mennyire fontos, hogy a mesélő reálisan értékelje a varázstárgykészítés fontosságát. Ha túlzottan megnehezíti a próbálkozásokat, senki sem fog többé belevágni. Ha ellenben még egy nagyhatalmú varázsbot elkészítése is csak párezer arany leperkálásának kérdése, az egész folyamat elveszíti a varázsat és közönséges bevásárlássá silányul. A két végtel között szerencsére van középút. A játékosok meglepően sokat megtesznek azért, hogy saját készítésű tárgyaik lehessenek; ha pedig a mesélő ennek ürügyén

újabb érdekes kalandokat dolgoz ki részükre, értékelni fogják a fáradozásait! A trükk csak annyi, hogy ezekből a kalandokból az átlagos csapat a szokásnál egy kicsit szégyenben keveredjen ki...

A **Szörnyek és Kincsek** varázstárgyainak jelentős részét akár egy játékos karakter is előállíthatja; sokat azonban nem. A névvel jelölt tárgyak általában ilyenek, de ha a mesélő úgy dönt, bármelyiket letilthatja a saját kampányában (ezeket csak megtalálni lehet, elkészíteni nem). Ugyanez áll a játékos által kiötlött új eszközökre. Ha az eredmény túl erős lenne – vagy bármi, ami túllép a leírtak hatalmán – egyszerűen mondjunk nemet. Különösen óvakodjunk azoktól a tárgyaktól, amelyek bónuszokat adnak különféle számszerű értékekre és próbadobásokra. Belőlük a játékban már szereplő szelekció bőségesen elég! Hasonlóan kerülendők a számos különleges képességgel felruházott varázsfegyverek, vagy bármi, ami túllép a leírtak hatalmán.

Minden varázstárgy elkészítésekor 5% esélye van annak, hogy átkozott tárgy jön létre. Az átkozott tárgyak nem feltétlenül hasznavehetetlenek vagy veszélyesek, de mindig van valami hátulütőjük, ami általában kellemetlen, néha azonban ügyes játékosok kezében a karakterek javára fordítható. A **Szörnyek és Kincsek** oldalain számos példa olvasható – mind *majdnem* teljesen haszontalan, mind a *maguk módján* hasznos átkozott tárgyakra. A mesélő ezek alapján tovább bővítheti a listát.

Túlélés

Túlélés a víz alatt: Egy karakter mágikus segítség vagy valami levegőt tartalmazó eszköz nélkül [**3+2*Egs bónusz**] körig marad eszméleténél a víz alatt. Az első három kör után körönként -1 levonást kap dobásaira. Az eszméletét veszített karakter meghal, ha a víz fel nem dobja (erre a mesélő százalékos esélyt adhat) vagy valaki ki nem menti. Utóbbi esetben körönként Kitartás mentő dobandó; ha sikertelen, a segítség elkésett!

Zuhanás: A zuhanás minden 10' távolságért 1d6 Hp-t sebez. Ha a karakter puhára esik, az első két kockányi sebzés levonható, ha ellenben keményre, akkor a mesélő több kockát is hozzáadhat az eredményhez. Bár az erősebb karakterek könnyen túlélnek a nagyobb magasságokat is, kirívó esetekben a mesélő dönthet úgy, hogy rosszul estek és eltörték valamelyik csontjukat, stb.

Tűz és hó: A közönséges égő tárgyak (pl. fálya, izzó fahasáb) 1d6 pontot sebeznek, az égő olaj 2d4-et (általában 1d3 körig ég), a nagyobb tüzek 3d6-ot illetve 6d6-ot, míg a láva 10d6-ot. A lángra kapott karakter megpróbálhatja eloltani magát: ez egy körig tart, és sikeres Reflex mentőt igényel. A lángok sebzése körönként 2d4 pont.

A nagy hó (pl. vulkanikus barlangok, sivatag) megfelelő elővigyázatosság hiányában lassú halált hoz: a karakterek bizonyos időközönként automatikusan sebződnek (pl. óránként 1d6 pontot); ha a mesélő jónak látja, a pusztá öntudatnál maradáshoz is Kitartást kérhet.

Fagy: Ugyanúgy működik, mint a hó. A fagyos víz körönként 1d6 pontot sebez, és a fulladáshoz hasonlóan igen gyorsan lecsapolja a karakter életenergiáit. Szerencsére az így elvesztett életerő a megfelelő körülmények között rövid időn belül visszanyerhető.

Mérgek és betegségek

Mérgek használata: A mérgeket négy típusra osztjuk: **ételbe kevert, vérben terjedő, kontaktus alapján ható és levegőben terjedő** mérgekre. Általában ez egyben veszélyességi sorrend; míg az ételbe kevert és vérben terjedő típusokat könnyebb felismerni vagy elkerülni, a kontaktus alapján hatók és különösen a levegőben terjedők a megfelelő körülmények között szinte biztosan hatásosak. A legtöbb mérgegy egy elsődleges és egy másodlagos hatással is rendelkezik. Az első ellen közvetlenül a mérgezés pillanatában kell mentődobást dobni, a másodikra pedig az anyag gyorsaságától függően valamivel később (erről a mesélő dönt; a leírt fajtáknál nem tüntettem fel külön). A hatások között Hp-vesztés, ideiglenes tulajdonságcsökkenés és több más lehetőség is előfordul.

A mérgek beszerzése és elkészítése: Az orgyilkosságra készülő karakterek előtt két lehetőség áll, ha mérgekhez szeretnének jutni. Az első a vásárlás. Megfelelően laza erkölcsű városokban szinte nyíltan árulnak mások elveszejtésére alkalmas szereket, míg a törvénytisztelő helyeken ugyanez az üzlet sokkal diszkrétebben működik; a hatóságok szigorától ugyanis mindkét félnek van félnivalója. Természetesen az üzletkötés sohasem kockázatmentes: az illegális anyagok valós világbéli kereskedelméből leszűrhető tanulságokat minden további nélkül alkalmazhatjuk. A lent megadott ár irányadó; minél nehezebb az anyag megszerzése és kockázatosabb a tranzakció, annál több az elvárt profit.

Ha a karakterek nem szeretnék homályos hátterű és kétes erkölcsi tartású üzletfelekre bízni a dolgukat, akkor a megfelelő ismeretek birtokában maguk is keverhetnek mérget. Általában a Méregkeverés képzettséggel minden méregtípus elkészíthető, Növényismerettel csak növényi, Alkímiával csak ásványi anyagok. A szörnyek és állatok mérgeinek hatékony kinyeréséhez ismét Méregkeverés kell. A mesélő nyugodtan kezelje a mérgeket a gyengébb varázstárgyak elkészítéséhez hasonlóan, vagyis alapanyagaik összegyűjtése legyen kihívás, de ne vonja el a figyelmet a fontosabb kalandoktól.

Az alapanyagok és a kívánatos eszközök birtokában a mentődobásával azonos NF-ű képzettségpróbát kell dobni, vagy az alapanyagok tönkremennek. A mérgek típusánál figyelembe kell venni, hogy egyes fajták másikká alakíthatók, pl. kontaktus alapján ható mérgeből főzhető vérben terjedő mérgegy, vagy kiszárítható és elporítható légben terjedővé. Másfél-három dóziszból lehet egy másik típusút csinálni.

Példamérgek:

Méreg	Ára	Mentő/típus	Elsődleges	Másodlagos
Altató (D?)	15 at	12/étel	-2 mindenre	Altató
Arzén	50 at	12/étel	1 Egs	1d8 Egs
Bíborféreg	600 at	18/vér	2d6 Erő	2d6 Erő
Ezüstfű+	300 at	12/vér	Spec	3d6 Egs
Fanskar Fojtogató Füstje+	250 at	12/lég	Spec	Spec
Fegyverméreg I. típus	30 at	12/vér	1d6 Hp	1d6 Hp
Fegyverméreg II. típus	60 at	12/vér	2d6 Hp	2d6 Hp
Fegyverméreg III. típus	100 at	12/vér	3d6 Hp	3d6 Hp
Fegyverméreg IV. típus	150 at	12/vér	4d6 Hp	4d6 Hp
Fekete Lótusz+	1500 at	18/kontakt/lég	3d6 Egs	3d6 Egs
Galóca (és más gombák) D	20 at	12/étel	1 Böl	2d6 Böl
Halálpenge	500 at	18/vér	1d6 Egs	2d6 Egs
Jakumulue Tengerkék Itala+	400 at	18/étel	2d6 Egs	1d6 Egs
Kék Whinnis	60 at	12/vér/étel	-	Ájult
Kígyó	100 at	12/vér	1d6 Egs	1d6 Egs
Maleorg Formulája D+	150 at	12/étel	Halluc	Erős Halluc
A Múmia Lehellete+	300 at	18/lég	2d6 Hp	1d6 Egs+spec
Nitharit	500 at	12/kontakt	-	3d6 Egs
Ópium D	30 at	12/étel	1 Int, d6 Ügy	1 Int perm.
Óriáspók	80 at	12/vér	1d6 Erő	1d6 Erő
Rozsdás Halál+	1200 at	18/lég	1d6 Egs	3d6 Egs
Skorpió	120 at	18/vér	1d6 Erő	1d6 Erő
Szennyes Rongyok Olaja	30 at	12/kontakt	1d6 Hp	2d6 Hp
Tetemfaggyú Gyertya	150 at	12/lég	2d4 Int	2d4 Int
Vörös Lótusz+	600 at	18/lég	2d6 Böl+Sp	2d6 Böl+spec
Wyvern	900 at	18/vér	2d6 Egs	2d6 Egs
Yag Amnun Rettenetes Pora	300 at	18/lég	3d6 Hp	4d6 Hp

D=Drogként használt. +=Speciális

Ezüstfű: elsődleges hatása +4 Erő és +4 kezdeményezés, másodlagos hatás 3d6 Egs. Erőfokozóként is használják. Frissen (1d6 percen belül) meghalt, de ép holttesteken alkalmazva revitalizáló erejű – már ha az alany vissza nem hal a másodlagos hatástól... 10 percig hat.

Fanskar Fojtogató Füstje: a sűrű füstfelhőben végzett erőkifejtés, varázslás és az egyéb, fokozott légzéssel járó megerőltetés 3d6 sebzést okoz, mintha késpengék hasogatnák az áldozat tüdejét.

Fekete Lótusz: ezt a mérget a legrettegettebb gonosz kultuszok, orvgyilkosok és varázslók használják. A lótusznövény csak fénytől védett helyen nő; porzóit leszűretelni rendkívül kockázatos és tökéletes szakértelmet kíván. Sötét helyen tartandó, vagy erejét veszti.

Jakumulue Tengerkék Itala: ez a szer íztelen, de erős, édeskés szaga van.

Maleorg Formulája: sokan kábító/ajzószerként használják, hallucinációkat okoz.

A Múmia Lehellete: fő hatásán túl még ragályt is terjeszt.

Rozsdás Halál: egy gombafajból ered. Nedves közegben (pl. tüdő) azonnal rozsdává fejlődik.

Vörös Lótusz: ha a karakter Bölcsessége 0-ra esik, tébolyult dühvel esik társainak.

Betegségek: Általában feltételezhetjük, hogy egy játékos karakternek nem lesz sok baja a közönséges betegségekkel vagy legalábbis könnyen kilábal belőlük: sokat foglalkozni mindenestre nem érdekes velük. Ezzel szemben a kalandok során olyan egzotikus kórságokkal kerülhet kapcsolatba, ame-

lyekkel egy átlagember sosem. Mesélői eszközként ezért a betegség legyen ritka, de akkor emlékezetes! Különösen a trópusi éghajlaton veszélyes, máshol inkább csak akkor jelentkezik, ha a kalandozók maguk keresik a bajt.

A betegségek részben a mérgek logikája szerint működnek. A karakter egy elrontott mentődobással kapja el a kórt, általában azután, hogy fertőzött anyagokkal került kapcsolatba (pl. miazmás kipárolgásokkal, bizonyos régen lezárt sírokkal, a helyi bennszülöttek által messziről elkerült erdővel), valami tisztátalan tárgy sebet ejtett rajta, illetve varázslat vagy átok érte. A mérgektől eltérően nincs másodlagos hatás, azonban amíg a karakter meg nem gyógyul, folyamatosan újra meg újra elszenved a következményeket.

A hatások jelentkezésének gyakorisága a betegség típusától függ: a **virulens** betegségek hatása naponta, az **átlagos lefolyásúaké** hetente, a **lassú lefolyásúaké** pedig mindössze havonta következik be. Az **akut** betegségek egy különálló típust képviselnek, amennyiben csak egy alkalommal támadnak, de akkor kétszer vagy ritkán háromszor is!

A betegségek különösen azért jelentenek veszélyt, mert elhúzódhatnak és ezáltal legyengíthetik a szervezetet. Mágikus beavatkozás nélkül **egymás után három sikeres mentődobást kell dobni**, hogy a karakter végleg biztonságban tudhassa magát, egyébként a lappangó kór ismét kitör. Amíg a betegség meg nem szűnik, az elvesztett értékek sem térnek vissza. A Gyógyítás és Növényismeret képzettséggel Közepes próba megdobása esetén

+2, Nehéz esetén +4, Hősies esetén +6 jár a mentődobásra. Bizonyos betegségeket még mágikusan is csak nagyhatalmú főpapok tudnak orvosolni,

másokat Átok eltávolításával kell megtörni, megint másokra egyedül ritka gyógyvizek, növények vagy az istenek közvetlen intervenciója jelent gyógyírt.

Példabetegségek:

<u>Betegség</u>	<u>Terjedés</u>	<u>Mentő/lefolyás</u>	<u>Hatás</u>
Lepra+	kontaktus	12/lassú	spec*
Mocsárláz	lég	12/átlagos	1d4 Erő+Egs
Múmiarothadás+	vér/kontaktus	12/átlagos	1d6 Erő+Egs+Kar
Nyálkás végzet+	kontaktus	18/virulens	1d4 Egs*
Reszketőkór+	kontaktus	12/átlagos	spec
Sírláz+	vér/kontaktus	12/átlagos	1d6 Erő+spec
Szenyves ragály	vér	12/átlagos	1d3 Egs+Ügy
Vizenyő	étel	12/lassú	1d3 Erő+Ügy
Vörös halál	kontaktus	18/virulens	1d6 Egs

*=permanens veszteség. +=Speciális

Lepra: a lepra minden hónapban a karakter egy véletlenszerű tulajdonságát támadja meg. A tulajdonságcsökkenés 1d2 pont és permanens.

Múmiarothadás: átok típusú, csak egy legalább 9. szintű főpap távolíthatja el.

Nyálkás végzet: a betegség sújtotta karakter teste lassan nyálkás kocsonyává alakul. Ez a betegség csak meleg égtájakon fordul elő, és szerencsére ott is ritka.

Reszketőkór: az első alkalommal 1d8 Ügy, utána viszont már 1d4 Egs elvesztése a hatása.

Sírláz: a lázrohamokkal járó betegséget tömegsírok-ból (és élőholtak sebzésétől) lehet elkapni. A benne meghaltak húsa éhes zombiként vagy ghoulként térnek vissza a sírból.

játékot. Általában a legjobb eljárás, ha a minden figyelmeztetés nélkül aktiválódó csapdák a gyengébbek közé tartoznak (verem, nyílzápor, lándzsák), míg a nagyon veszélyesek – legalábbis a rájuk utaló jelek – szabad szemmel érzékelhetők és intelligens játékosok által elkerülhetők. A kisülő csapdák elkerülésére általában Reflex mentődobás dobható (kivéve a támadásdobás, varázslat, stb. alapján működőket).

A csapdák célja a behatók megsemmisítésén kívül megfélemlítés, foglyul ejtés, a kivezető út elzárása, szörnyek elszabadítása vagy egy adott irányba csalás is lehet – ezeket a típusokat alkalmazzuk bőségesen. Lehetségesek csapdák belüli csapdák, csapdák, amelyeket a karakterek a maguk javára fordíthatnak, és olyanok is, amik csapdáknak látszanak, de valójában értékes tárgyakat vagy rejtett járatokat rejtenek (pl. egy vasnyársakkal teli verem, amelynek az oldalában titkosajtót rejtettek el). A mágikus csapdák különösen széles körét kínálják a fantáziadús és szórakoztató trükköknek – egyáltalán nem előírt, hogy a varázslatok hatásait reprodukálják!

Csapdák és trükkök

Mechanikus és mágikus csapdákkal leggyakrabban a labirintus-kalandokban találkozhat a kalandzó, de gazdag zsarnokok, varázslók és kereskedők értékeik védelmére vagy szadista hajlamaik kiélésére saját hajlékaikban is elhelyeznek párat. A **természetes** csapdák nem szándékos alkotások (bár ragadozók és fosztogatók időnként használják őket zsákmányszerzésre), hanem véletlenszerűen kialakult veszélyforrások. A föld alatt és a vadonban, de elhagyott épületekben is bárhol előfordulhatnak. Szerencsére álcázásukra általában senki sem tesz kísérletet, így aztán kis elővigyázatossággal könnyen ki is kerülhetnek. Ezzel szemben a tudatosan állított mechanikus és mágikus csapdák egy része szó szerint derült égből villámcsapásként érkezik!

Mesélőként a csapdákat alkalmazzuk viszonylag ritkán, hacsak nem egy kimondottan csapdákkal teli labirintus elkészítése a célunk. Ha a játékosok azt hiszik, hogy csapdák leselkednek rájuk, rendkívül óvatossá válnak, ami könnyedén megakasztja a

Csapdaállítás és eltávolítás: A tolvajok többsége ért a csapdák állításához és eltávolításához. Természetesen kalandok közben csak egyszerű típusok (hurkok, botlódrótok, zajkeltők) elkészítésére van lehetőség, de ha az idő és pénz nem akadály, akkor összetett mechanikus csapdákat is készíthetnek. A komoly és jól álcázott csapdák elkészítésének ára pár száztól több ezer aranyig terjedhet; egy gödör kiásásához ellenben csak egy csákány és egy pár munkás kéz szükséges. Ami a csapdaeltávolítást illeti, ilyenkor legjobb, ha a mesélő röviden leírja, hogy a karakter szerint hogyan működhet a csapda, majd megkérdi a játékost, hogy hogyan szeretné hatástalanítani, kikerülni vagy ideiglenesen működésképtelenné tenni. A javasolt megoldás fényében dönthet automatikus sikerről, dobhat képzettségpróbát vagy határozhat úgy, hogy a megadott módon biztos a kudarc.

A varázshasználók, különösen a varázslók, eleve rendelkeznek csapdák készítésére szolgáló varázsigékkel. Használatuk csak memorizáció és anyagi komponensek kérdése. Minden más esetben a varázstárgyak készítésére vonatkozó irányelvek érvényesek: azaz a varázscsapda legyen kreatív, elkészítéséhez kelljen némi munka és talán pár drága komponens, amit azonban – mivel a saját varázscsapdák inkább az egó simogatására jók, mint kimondottan a játékban – nem szükséges hosszadalmas kalandozáshoz kötni.

Példacsapdák: fontos hangsúlyozni, hogy az itt leírtak (sebzés, működési elv, stb.) nem köbe vésett szabályok, hanem alapvetően inspirációul szolgálnak; a mesélő bármilyen tekintetben eltérhet tőlük! Hasonlóképpen a szelekció is szűk; az alaptípusokon kívül néhány különlegesebb példát mutat be.

Animált freskó: a díszes falfestményekben elrejtett mágikusan megteremtett szörnyek a csapatra támadnak.

Antigravitációs csapda: az antigrav mező területére lépők felfelé kezdenek zuhanni.

Álcsapda: egy feltűnő csapda, ami deaktiválásakor kiélesíti vagy aktiválja a valódi csapdát. Mászor egyszerűen időhúzásra, esetleg a figyelem elaltatására szolgál – és mögötte lapul a nagyobb veszedelem.

Bénító fény: a vakító tüneményre vagy fényjelenségre pillantók tekintetét és elméjét is megfogja valami rosszindulatú erő, és nem engedi, amíg valaki el nem szakítja tőle, vagy szomjan nem hal.

Botlódrót: Reflex segítségével elkerülhető. Önmagában nem túl hasznos, de kisüthet mechanikus csapdákat, elhelyezhető közvetlenül elrejtett vermek előtt, vagy állítható vágótű lovasok elé.

Dárdavető: a falból kivágódó kis dobódárdák támadásbónusza +5 – +6 körüli, sebzésük 1d6 (néha bónuszokkal). Egy személyre 1d6 támad. Általában két-három sorozatot képes kilőni.

Fagyos köd: a kömedencében gomolygó, levegőnél nehezebb tejfehér köd érintése fájdalmas sebeket okoz, belemerülve pedig még veszélyesebb. Elképzelhető, hogy érintésre meg is elevenedik, de mondjuk az is, hogy engedelmeskedik a megfelelő parancsoknak, s félrehúzódik egy átjáró elől, netán különös értelmet rejt...

Fantomkezek: a mágikusan létrehozott kezek csapata valamilyen érintéssel működő varázslói varázslattal támad a karakterekre.

Hipnotikus lángok: ez a mágikus csapda magába vonzza azokat, akik elvétik Akaraterejüket (v.ö. *szivárványszínű minta*); sebzése pedig olyan, mint a *tűzfalé*.

Illúzió: a lehetőségek köre szinte felbecsülhetetlenül széles... közvetlenül ható illúzióktól a más veszélyforrásokat elkendőző vagy csaliként szolgáló káprázatokig terjedhet.

Inga: a nehéz fémpengével felszerelt inga +8 – +10-zel támad és 2d8 pontot sebez.

Instabil mennyezet: nehéz kőcsoportok zuhannak egy kisebb területre, sebzésük 4d6 pont. Hasonlóan működnek a láncokkal meglendített kötőbökök is, csak magasabb (pl. 6d6) a sebzésük.

Kőomlás: gyakori természetes jelenség. Sebzése 6d6 pont, és aki elvételi ellene a mentődobását, az könnyen az áradat alá szorulhat!

Lezuhanó plafon: sebzése általában 1d8+halál. Nyilvánvalóan a legradikálisabb típusok egyike – jó esetben elugrani lehet előle, de ez sem könnyű feladat.

Megelevenített tárgyak: a földön fekvő, falon függő vagy máshol heverő tárgyakat mágikus erők készítenek mozgásra és támadásra. Durvább esetben a karakterek fegyvereire is hathat...

Mérgesgáz: egy egész termet megtöltő halálos mérég.

Mérgezett tű: előszeretettel alkalmazzák kincselsládák és ajtók védelmére. A tű +4 – +6 körüli értékkel támad, 1 pontot sebez és valamilyen mérget juttat a vérbe (főleg fegyver, esetleg kígyóméreg).

Nyálka, penész, férgek: zöld nyálka, barna illetve sárga penész, továbbá rothadásférgek a **Szörnyek és Kincsek** szerint. Különösen halálos más csapdával kombinálva. Nyirkos helyeken fordulnak elő.

Nyársak: a falban elrejtett nyársak elkerülésére Nehéz Reflex dobható; ellenkező esetben 6d8 körül sebez.

Nyílzápor: mint a dárdavető, de 1d6 számszeríjvesszővel működik és magasabb (+8 – +10 körüli) a támadásbónusza.

Parancsoló tekintet: egy szobor, kőarc vagy freskó mágikus parancsot ad az áldozatoknak (*parancsvarázs, hipnózis, sugallat*).

Rácsok: a lezuhanó vasrostély elzárja a kivezető utat.

Riadó: feladata örök vagy szörnyek felriasztása. Számos formája elképzelhető.

Teleport: magától értetődő.

Tűzcsóva: a *lángoló kezek* varázslat hatásait utánozza.

Üreg: szűk üregekbe nyúlkalni időnként módfelett jövedelmező, máskor azonban kifejezetten ártalmas.

Verem: minden 10' mélységért 1d6 pontot sebez. Az alján lehetnek nyársak (1d6 nyárs talál, egyenként 1d6 vagy 1d8 sebzéssel), szörnyek, vízcsapda vagy bármi más. A vermet záró mechanizmust (amennyiben van ilyen) alulról gyakran szinte lehetetlen kinyíllásra bírni – ha egyáltalán addig fölmász valaki. A vermek egy más része inkább kürtő, amennyiben egy mélyebb (és minden valószínűség szerint veszélyesebb) szintre küldi az óvatlanokat.

Vízcsapda: a lezárt termet elárasztja a fali réseken beáramló víz (vagy finom homok, esetleg sav). Hatásuk sorban: halálos, még halálosabb, kifejezetten halálos.



III. Kalandok

A kalandírásról: Ha egy játékos társaság leül az asztal mellé játszani, a mesélő feladata megteremteni azt a kihívásokkal teli, veszedelmes és mindenekelőtt izgalmas szituációt – kalandot! – amelyben a játékosok karakterei részt vesznek. Az esetek többségében a mesélő már korábban átgondolta magában, hogy körülbelül merre tart a kalandozócsapat, és várhatóan milyen nehézségekkel kell majd szembenéznie. Vannak mesélők, akik pusztán néhány kőszá ötletre fordultos és igen összetett meséket tudnak fölépíteni, és minden más részletet improvizálnak. Többségünk azonban – még ha amúgy kedveli is az improvizációt – előre kidolgozott vázlatos anyagokból dolgozik. A rögzített kaland, vagy *kalandmodul* feladata, hogy a mesélőnek segítséget nyújtson egy játékülés levezetésében: helyszínek, lehetséges események, nemjátékos karakterek és hasonlók rövid leírását tartalmazza.

Korábban is megtettem, de ismét hangsúlyoznom kell: a kalandmodul nem azonos a mesével, hanem csak alapanyagot szolgáltat az utóbbi számára. A szerepjáték „specialitása” a mesélő és a játékosok eltérő törekvéseinek ütközése és az ebből származó feszültség, vagyis kiszámíthatatlanság. Ha minden eleve elrendeltetett – és ez bizony a mesélő sara – akkor pont a részvétel öröme vész el, s a döntési szabadság csorbulásával a szerepjáték kiszámítható *passzív szórakozássá* válik. Könnyen belátható: ezen a téren sokkal profibban megalkotott alternatívák is rendelkezésre állnak.

A jól megírt kalandmodul nem törekszik egy történet előzetes megírására, hanem nyílt szituációkat, felismerhető és cselekvésre ösztönző, de ezt a cselekvést csak a szükséges mértékben behatároló kalandlehetőségeket teremt: mintegy „játszatja magát”. Ez a provokatív felállás akár a felvázolt fantasztikus világ alapvető sajátossága is lehet (v.ö. **IV. fejezet**). Nem árt, ha egyszerre több kalandlehetőség megjelenik a mesében, sőt, az sem, ha ezek feloldhatatlan, de legalábbis nehezen kibogozható konfliktusokat mutatnak. Az ilyen gubancok teszik lehetővé az eltérő megközelítéseket és teremtik meg a játékosok mozgásszabadságát. A tapasztalatok azt mutatják, hogy három-öt „ellentétes erő” vagy kalandlehetőség bőven elég egyszerre, s ennél több már a bőség zavarához vezet, ami pedig a játékosok döntésképtelenségében csúcspontot ér (nem is beszélve arról, hogy mesélőként nagyon nehéz „mindenre” felkészülni). Márpedig az eseménytelen mese igen unalmas tud lenni.

A szabadság és a korlátok közötti ellentétet azok ésszerű felhasználása szünteti meg. Nem számít hibának, ha a mesélő ésszerű korlátokat épít a karakterek mozgásterébe. Ez a fizikai és nem fizikai játéktérben is megoldható – pl. a kaland szíjgelen játszódik, ahonnan csak hajóval lehet elutazni, és a karaktereket keresik a hatóságok, ezért még ebben a korlátozott közegben is csak óvatosan mozoghatnak. Ezek a határok azonban csak *korlátozzák*, és nem *megszüntetik* a cselekvési szabadságot – és ha a karakterek vállalják a vele járó kockázatot, bizonyos határok át is hághatók... Hogy hol van a határ a kényszerítés és a noszogatás között, az emberektől és mérlegeléstől függ. Általában

működőképes formula, ha a csapat előtt szüntelenül ott lebeg három-öt kalandlehetőség, és a mesélő a kimerítetteket újjal pótolja. A passzívabb játékosok esetén természetesen több noszogatásra van szükség, mint az aktívaknál, akik külön segítő kéz nélkül is állandóan új ötletekkel állnak elő.

A kalandmodulok többnyire két megközelítésből indulnak ki: ez a két megközelítés a *helyszínorientált kalandok* és az *esemény/szituációorientált kalandok* köre. Az elsőben a konfliktust egy helyszín földértése vagy bejárása teremti meg, míg az utóbbiban események egymásra ható láncolata. Az elkészült modulok maguk egyfajta „helyszínleírásra”, illetve „forgatókönyvre” vagy „konfliktustérképre” hasonlítanak. Természetesen a két forma nem zárja ki egymást: a kampány során hol ez, hol az (vagy a kettő kombinációja) válik majd be jobban.



Kalandok földalatti labirintusokban

Az előre kidolgozott, termek és folyosók kusza szövevényéből álló, s veszedelmes szörnyeket, mesés kincseket, csapdákat és az ősi mágia különös talányait rejtő labirintusok talán a szerepjáték legszórakoztatóbb válfaját jelentik. A labirintusok lehetnek dohos, csak a holtak és különféle varázslat alkotta őrzők által benépesített sírboltok; ismeretlen és rettenetes istenségek föld alá rejtett templomai; mágusnagyurak és excentrikus zsarnokok építette hatalmas paloták végelethatalatlan titkos termekkel és rejtett kincstárakkal; vagy varázsfény világította természetes barlangrendszerek, ahol a karakterek életét húsevő növények (pl. vérszívó moha) és degenerált, egy titokzatos kódolt imádó előemberek veszélyeztetik: mindez, és még mi minden más! Ezek a különös alvilágok nem a mi világunk realitása szerint viselkednek, hanem éppen ellenkezőleg, a csodálatos és a szokványostól eltérő dolgok tárházai, ahol a játékos karakterek minden várakozáson felüli vagythonhoz juthatnak, vagy ha óvatlanok és balszerencsések, mindannyian szörnyűséges halálukat lelhetik!

Egy labirintust megalkotni nem nehéz feladat. A mesélőnek csak ki kell találnia, hogy milyen fondorlatos kihívásokkal és veszedelmekkel szeretné szórakoztatni a játékosait, majd ezeket a röviden leírt helyszíneket el kell helyeznie egy kisebb-nagyobb térképen. Innen már az ő dolguk, mit kezdenek vele – mármint hogyan derítik fel, hogyan reagálnak csapdáira és rejtelmekre, no meg hogyan keverednek ki belőle élve és lehetőleg gazdagabban, mint a kaland elején. A kaland elkészült formája egy vagy több térképből áll: a hozzájuk mellékelte leírásból áll: a térképen számok vagy betűk jelzik, hogy az adott helyszín a leírás melyik pontjához tartozik. A labirintus mérete a mesélő kedvétől, türelmétől, és persze legfőképpen fantáziájától függ. Lehet, hogy csak nyolc-tíz helyszíne lesz (ez elég kicsiny méret), de az is lehet, hogy tucatnyi szintje és alszintje, egyenként harminc-ötven helyszínnel

(ezek a hatalmas komplexumok hónapokig ellátják kalandokkal a társaságot – hacsak rá nem unnak). Ha szükséges, a nagy labirintusok később tovább bővíthetők, vagyis a kalandozók újabb, korábban ismeretlen vagy nagyon jól elrejtett szekciók bejárait találhatják meg, esetleg a már szörnyektől megtisztítottak hitt részek okozhatnak újabb meglepetéseket. Eleinte elegendő három-négy játékkalomra való helyszínt leírni, mert egyszerre többet valószínűleg úgysem tudnak bejárni a karakterek. Ez a megközelítés azért is hasznos, mert a labirintus mindig abban az irányban építhető tovább, amerre a karakterek haladnak (no persze nem a végtelenségig).

A kisebb labirintusokat ezzel szemben nem egy egész játék fókuszaként érdemes használni (erre méretük nem is ad lehetőséget), hanem más kalandtípusok kiegészítőjeként: például a vadonban törtéző utazásaik során a karakterek egy omladozó toronyra, s a torony alatt meredek, a mélybe vezető lépcsősorra bukkannak, majd – miután legyőzik az ott tanyázó óriáspókokat és a földöntúli színek örvényébe zárt, de óvatlanul kiszabadított gonosz illuzionistát, aki a tornyot építette – folytatják útjukat eredeti céljuk felé.

A labirintusok kidolgozásának szokásos lépései (miután a mesélő kitalálja az alapkonceptiót):

1. lépés: a térképek elkészítése
2. lépés: a térképek benépesítése
3. lépés: véletlen találkozási táblázatok és egyéb részletek (ha szükséges)

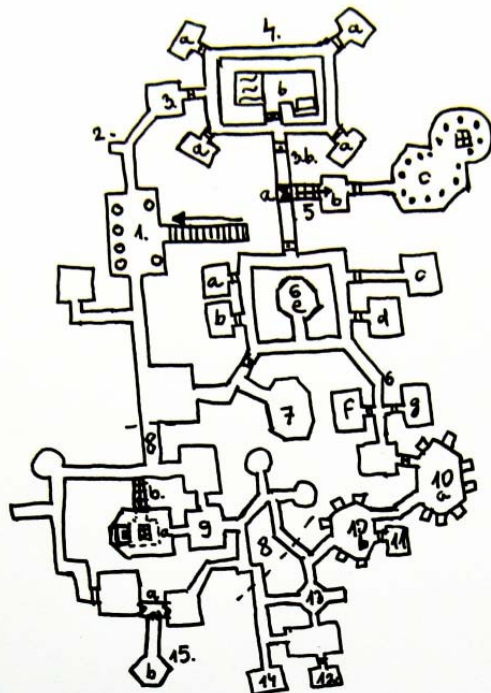
A labirintusok formája rendkívül változatos lehet, leggyakrabban azonban úgy épülnek föl, hogy a bejáráshoz közeli területek (vagy a felszínhez közeli szintek) könnyebb kihívásokat rejtenek, és minél mélyebbre hatol bennük valaki, annál nagyobb valószínűséggel találkozik valami igazán veszedelmes dologgal. Természetesen a helyzet nem mindig ilyen egyszerű: az elvileg „könnyebb” zónákban is előfordulhatnak durvább helyszínek, s fordítva. Ekkor illik valamilyen erre utaló jelet elhelyezni – aki pl. gyanútlanul nekiáll a csontszilánkokkal teli kamra átvizsgálásának, az ne csodálkozzon, amikor rázúhan a tiztonnás kötömb. Más labirintusokban olyan alaposan elkeverednek a különféle nehézségű helyek, hogy hosszútávon csak a gyorslábú vagy igazán leleményes karakterek maradnak életben.

1. lépés – térképek: Az egészen kicsi labirintusok térképei nem jelentenek nehéz feladatot. Néhány terem, az őket összekötő folyosók, egy-két érdekes csapda vagy titkos rész bőven megfelel a célra. Minél nagyobb labirintusban gondolkodunk, annál nagyobb szerepe lesz a térkép felépítésének – annak, hogy az útvészto egésze jól játszható legyen. A játszhatóságot elsősorban azok a komplex, de nem túlbonyolított térképek segítik elő, amelyek kellő számú döntési lehetőséget kínálnak a játékosok számára és amelyekben számos lehetőség nyílik a felfedezésre.

Mi a komplexitás? Induljunk ki egy ellenpéldából. Egy hosszú folyosó, amelyről kétoldalt négy-négy szoba nyílik (szörnyekkel, kincsekkel, stb.), a végén pedig egy nagyobb terem található, egyáltalán nem komplex, mert bejárása nem prezentál valós döntési szituációt. Két csapat minden valószínűség szerint teljesen hasonlóan állna hozzá –

először végigjárnák az oldalsó szobákat, majd megnéznék, mi van az utolsóban. Az, hogy ezt milyen sorrendben tennék, többé-kevésbé irreleváns, mert tapasztalataik között nem lesz számottevő eltérés.

Egy ilyen helyszín – valódi labirintusnak nevezni merész dolog lenne – nem feltétlenül rossz, csak éppen nem él a jól kidolgozott térképekben rejlő lehetőségekkel. Nagyon sok labirintus-kaland jóval tekintélyesebb mérete ellenére hasonlóan lineáris szerkezetű, csak ez nem látszik rajtuk elsőre, mert kanyargó utakkal, esetleg apró leágazásokkal palástolják ezt a tulajdonságukat. Sőt, ebben az értelemben lineáris szerkezet az is, ha két pont között több út található (például az egyik teremből két folyosó vezet a másikba), csak éppen mindegy, melyiket választjuk közülük.



A térkép akkor válik komplexszé, amikor nő a játékosok rendelkezésére álló döntések száma; a döntések pedig akkor értelmesek (vagyis valódiak), ha általuk a karakterek más-más célokhoz, vagy ugyanazokhoz a célokhoz más úton jutnak el; vagyis a döntésektől függően a kaland máshogy fog lezajlani. Paradox módon relatíve szimpla döntési szituációk egymásba ágyazódó sora sokkal hatékonyabban felel meg a komplexitás elvárásának, mint az, ha minden esetben tucatnyi út tárul föl a felfedzők előtt, ráadásul ez a megközelítés nem megy az áttekinthetőség – a játszhatóság egy másik fontos eleme – rovására.

A komplex szerkezetet legkönnyebben egyszerű elágazó elemekből lehet megteremteni.

- A **leágazások** véges, zsákutcaszerű egységek, amelyeket a fő útvonalakról lehet elérni. Csak kis mértékben csökkentik a linearitást, de kompaktságuk előnyökkel is jár, mert egészükben feltárhatók és jó részélt jelentenek.

- Az **elágazások** eltérő célokhoz vezető utak. A leágazásoktól elsősorban méretük különbözteti meg őket. Fontos: egy közönséges elágazásnál külön információ hiányában a választás szükségszerűen véletlenszerű.
- A **körutak** azonos célhoz vezető alternatív utak. A jól alkalmazott körutak a linearitás feloldásának leghatékonyabb eszközei, különösen ha több, egymásba ágyazott vagy egymást keresztező körutas formát alkalmazunk.

Érdeemes elgondolkodni, hogyan adhatunk a labirintusnak komplexitást anélkül, hogy felderítését idegesítővé vagy unalmassá tennénk (ilyenek pl. a keresztretjvényekből ismert, végeláthatatlan és sehová sem vezető útvesztők). Tapasztalataim szerint erre a több egymáshoz kapcsolódó szint kidolgozása az egyik legkellemesebb megoldás. A szintek közötti átjárás eléggé megkeveri a döntési lehetőségeket, hogy az expedíció ne legyen kiszámítható, bőven el lehet rejteni benne „titkos” részeket, meg persze egy csomó érdekes háromdimenziós kihívást (kürtök, vermekből nyíló alszintek és folyosók, több szintet átszelő barlangtermek, csak alulról megközelíthető részek, stb.). Nem árt, ha a labirintusban keverednek a könnyen megközelíthető, és ezért forgalmasabb, és a távoli/elzárt, de néptelenebb szekciók.

2. lépés – a térképek benépesítése: Sokan azzal vádolják a labirintus-kalandokat, hogy azok másból sem állnak, mint szörnyek felaprításából és kincsek összeharácslásából. Bár az teljesen igaz, hogy mindkettő igen szórakoztató dolog, ha csak ennyi lenne a játékforma, akkor soha nem vált volna népszerűvé. Egy jó labirintus a harcok mellett érdekes és fantáziadús kihívások sokaságát tartalmazza – legyen az csapda, megfejtésre váró talány vagy valami mágikus veszedelem. A labirintusok nagy erénye, hogy teret engedhetnek a valószerűtlen és csodálatos dolgoknak, vagyis kevésbé köti őket a valós világ realitása, mint pl. egy fantasy városkéét.

Ezért aztán elhibázott az az elképzelés, amely a minél realisztikusabb és alaposabban kidolgozott helyszínekben véli megtalálni a választ a labirintusok vélt problémáira. Sőt, ha ezek a törekvések sikerrel járnak – tehát a kalandhelyszín leírásának derekát hétköznapi részletek teszik ki – pont attól a fantasztikumtól fosztják meg a labirintusokat, ami eredetileg vonzóvá teszi őket. Ebbe a kezelésbe aztán bele is hálnak, mivel a résztvevők előbb-utóbb elunják a végeláthatatlan őrszobák és hálóhelységek átkutatását, és valami érdekesebb kaland után néznek.

A megoldás persze nem feltétlenül a valóság-hűség teljes elvetése (bár egy-két alkalommal nyugodtan nyúlhatunk a teljes szürrealizmus eszközeihez – különösen akkor, ha a karakterek a később még említett alvilági birodalmakba és idegen síkokra tévednek). De a konvencionális *realizmus* helyett érdemesebb egyfajta *tematikus helyénvalóságban* gondolkodni. A kérdés ekkor nem az, hogy *pontosan* hogy működik a felépített labirintus, hanem hogy hogyan tudjuk megtölteni az adott témához erősen vagy lazábban kapcsolódó találkozásokkal.

Ha például a helyszín egy dzsungelmélyi majomimádó kultusz elhagyott temploma, ott a húsevő majomhorda, mechanikus csapdák, koponyákkal teli áldozati kamrák és felhagyott kincsesládák mellett bőven elférnek a mágikus tükrök, amelyek a belétekintő vérszomjas majomemberré alakított mását küldik a való világra, a hatalmas rézgömböt tartó majombálvány, amely korlátozottan képes az elmék irányítására (és mi lakik a gömbben? Lehet pl. egy szuperintelligens kocsonya, ami szabadságra, no meg világalomra vágyik), egy torony egyszerre a múltban és a jelenben, ahol különös találkozásokra és alkukra nyílik lehetőség, stb.

Vagyis a feladat nem annak *részletes* elképzelése, hogy hogyan is működne egy dzsungelmélyi templomrom, hanem az, hogy egy hozzávetőlegesen reális alapról hová jutunk szabad asszociáción keresztül. Néha ráadásul semmi sem hatásosabb, mint pár megfejtetlen titok – akkor is, ha a mesélő ismeri a megfejtést, de akkor is, ha még ő sem. A lényeg, hogy a találkozások megragadják a játékosok fantáziáját és cselekvésre ösztönözzék őket (természetesen beiktathatók pusztán dekoratív elemek, amikkel semmit sem lehet kezdeni – de ne ezek legyenek többségben).

3. lépés – véletlen találkozások és egyéb részletek:

Egy teljesen kidolgozott labirintus, ha aránylag kis méretű, megvan véletlen találkozások nélkül is (sőt, egy tíz-hússzobás romban nehéz lenne elképzelni, hogy honnan jönnének újabb ellenfelek). Ez az eszköz értelmesen alkalmazva azonban nagyon hatékony a nagy labirintusok hangulatának feldobására, mivel már felderített területeken is fenntartja az expedíció feszültségét, kiszámíthatatlanságot visz a játékba, és nem várt fordulatokhoz, ötletekhez vezethet.

A véletlen találkozási lehetőségeket mindig érdemes az adott labirintushoz igazítva kiválasztani, és ezeket egy vagy több táblázatba foglalni. A kaland során bizonyos időközönként kockadobással határozzuk meg, hogy történt-e véletlen találkozás (általában 20 percenként **1:6** esélyt adunk rá), majd egy újabbal, hogy milyen típusú. Ha a kalandhelyszín egyes részei kevésbé kidolgozottak vagy üresek (lusták voltunk játék előtt kidolgozni?), pár dobással gyorsan benépesíthetők. Végül akkor is történhet véletlen találkozás, ha a karakterek felhívják magukra a figyelmet, általában azzal, hogy valami nagy zajt csapnak (akár egy elhúzódó csatával). A véletlen találkozások többsége szörny vagy NJK, de kisebb része lehet esemény, valami különös lelet, stb.

Példaként álljon itt három táblázat azok közül, amelyeket a szerző Khosura, a bűnös sivatagi város alvárosi szintjein zajló expedíciók során használt. Az első táblázat az alváros legtöbb területén használatos, míg a második a nagyobb, temetkezésre szolgáló részeken. A „speciális” táblázat célja kiegészíteni, ritkább szörnyetegekkel megfűszerezni az első kettőt. Persze a kép így még nem teljes, hiszen külön táblázat szolgál a khosurái főpapakirály, a kevély Pantózár palotája alatti találkozások meghatározására, és külön a két gonosz istenség, Uthummaosz és Derceto elrejtett és jól védett kegyhelyeire.

(1d12) Alváros

- 1 Eleven szobor (1d6)
- 2 Ember, rablók (2d8)
- 3 Megelevenített kardok (1d10)
- 4-5 Patkány, óriás (2d4x5)
- 6 Rozsdarém (1d2)
- 7-8 Százlábú, óriás (2d8)
- 9 Szürke nyálka (1)
- 10 *Katakombák*
- 11-12 *Speciális*

(1d12) Katakombák

- 1 Árny (1d6)
- 2-3 Csontváz (3d10)
- 4 Füstlidérc (1d6)
- 5 Ghoul (2d6)
- 6 Lidérc (2d6)
- 7 Múmia (1d2)
- 8-9 Zombi (2d8)
- 10 *Alváros*
- 11-12 *Speciális*

(1d12) Speciális

- 1 Csata*
- 2-3 Ember, Katonák (2d8)
- 4 Kultisták, Derceto (2d8)
- 5 Kultisták, Uthummaosz (2d8)
- 6 Kőgólem (1)**
- 7 Holttestek***
- 8 Lélegzettolvaj (1d4)
- 9 Patkányember (2d4)
- 10 Zselatinkocka (1)
- 11-12 *NJK*****

* Két véletlenszerű csoport között

** Srabmár Nagykirály képmását viselő kőbehemót, amely minden élő elpusztít, ami az útjába kerül

*** 25%-on használható felszerelés, 10%-on kisebb kincs található

**** Külön táblázat szerint

A véletlen találkozási táblázatok felhasználása a mesélő feladata és felelőssége. Akkor a leghasznosabbak, ha ötletgenerátornak és kiindulópontnak használja őket. A fenti táblázatok például megmondhatják, hogy a játékos karakterek rablókkal találkoztak, de azt már nem, hogy mit keresnek a rablók a város alatt, és hogyan reagálnak a karakterekre. Lehet, hogy rabszolgavadászatra indulnak titkos átjárókon keresztül, és habozás nélkül megtámadnak egy gyengébbnek tűnő társaságot, hogy élve elfogják el őket... de lehet, hogy sebzettek és ezért óvatosak, vagy az is, hogy hasonszörűeknek hiszik a csapatot, és egyezséget ajánlanak valami gazemberségben. A tényeket tehát a kockadobás állítja elő, de a mesélő *értelmezi* őket. Többek között pont ez a szellemi játék teszi őket olyan izgalmassá és stimulálóvá, s véleményem szerint különösen akkor, amikor eredményei elsőre teljesen megmagyarázhatatlannak tűnnek. Hogy került egy múmia, Annai Delsadora, Istár papnője és kilenc állig felfegyverzett amazon lándzsás a Kamnikus Misztériumok templomába? Nos, aki a kérdésre hihető és *érdekes* választ ad, vitathatatlanul kiérdemelte a mesélői rangot!

bak a veszélyes (és gyakran értelmes) lények, ezzel szemben a civilizáció ritkább, és önmagában is számos veszélyt rejt. Éppen ezért a két pont közötti utazás nem egyszerű feladat, és ugyanez igaz azokra a szituációkra, amikor a játékos karakterek kalandot keresve indulnak idegen tájak felderítésére. A vadonbeli kalandok sajátossága, hogy a labirintusokkal szemben a találkozások között általában hosszabb idő, néha akár több nap telik el, vagyis több idő nyílik a regenerációra, felhasznált varázslatok visszaszerzésére, stb. Cserébe a véletlen találkozások „skálája” szélesebb, hasonló veszélyességi szintű ellenfelek helyett a kihívások nehézségének váltakozása jellemző.

A labirintusokkal ellentétben a vadon *elvileg* sokkal kevésbé kötött helyszín. Valójában nem ilyen egyszerű a helyzet, és pont az elvben létező kötetlenség miatt. Míg egy labirintusban játszódó kalandban a játékosok mozgási lehetőségei egyértelműek („Lemegyünk a lépcsősoron”, „Megvizsgáljuk az oldalsó kamrát, ahol Vadászó Szylomot megette a zselatinkocka”, stb.), falak nélkül már kérdéses, hogy a mesélő hogyan prezentálja a csapat által bejárható világot. A vadon tereinek leírása több formát ölthet; itt három lehetséges megoldást ismertetek az egyszerűbb, de kevésbé nyitott kötött utazástól a sokkal több fáradsággal járó, ám majdnem teljesen szabadságot adó kampányhexagon-módszerig. Az első két megoldásban a tér szubjektív és absztrakt, a harmadikban objektív és konkrét tényező. Nyilvánvaló, hogy a kaland igényeitől és a mesélő szabadidejétől függ, hogy melyik használata célravezető.

Kötött utazás: ebben az esetben az utazás előre megírt találkozások láncolata, amelyeket a mesélő a játék során esetleg összeköt valami színesítő szöveggel. A karakterek szabadon cselekedhetnek a találkozások során, de úticéljuk megváltoz-

Kalandok a vadonban és a tengeren

Térkezelés, avagy hogyan tegyünk rendet a

káoszban: A labirintusok, városok és egyéb helyszínek közötti veszélyes vidékek alkotják a vadont: elátkozott pusztaságokat, füledt dzsungleket, dombvidékeket, tengerpartokat, stb. A **Kard és Mágia** által leírt fantasztikus vidékek jelentősen eltérnek a mi valóságunktól: lényegesen gyakorib-

tathatatlan (legalábbis az előkészített kalandból való kilépés nélkül). Másrészt a kötöttségek dacára ez vitathatatlanul a legtakarékosabb, leggyorsabb és legerjedtebb módszer, amit akkor is használhatunk, ha a vadonbeli kalandoknak csak „átkötő” szerepük van két érdekesebb helyszín között, és nincs szó bővebb felfedezésről.

Sugaras/hálós vadontervezés: ez a forma annyiban tér el az előbbitől, hogy a vadonbeli mozgást csomópontok és utak hálózatoként fogja fel; vagyis, bár az egyes pontok (találkozások és nagyobb kalandhelyszínek) közötti mozgás csak előre lefektetett utak mentén lehetséges, de az útvonalak bejárásának sorrendje kötetlen, illetve lehetnek kitérők, alternatív utak, stb., alkalmazhatók véletlen találkozási táblázatok, és így tovább. A sugaras vadontervezés *lényegében* a földalatti labirintusokhoz hasonló logikát követ, és hozzájuk hasonlítható szabadságot biztosít (a háromdimenziós nyálánkságok nélkül).

Az előbbi módszer továbbfejlesztésével előálló hálós vadontervezéssel már hosszabb expedíciók is levezethetők. Itt a vadon egy kiterjedt döntési háló, ahonnan a biztonságosabb központok (város, falu, erdő) felől jelentősebb és másodlagosabb kalandhelyszínek felé vezetnek a szálak. Az, hogy ezek hol húzódnak, elsősorban a terepből adódik. Pl. a mesélő olyasféle döntési szituációk elé állíthatja a csapatát, mint „Felértetek a hágóig. A nap kíméletlenül süt, és a töredezett sziklagörgetegek között semmi nyoma az árnyéknak. A betonlapokkal fedett út továbbvezet, és látjátok, hogy nemsokára ereszkedni kezd. Egyenesen álló, durván faragott kőmonolitok szegélyezik. Balra körülbelül húsz sztadiónra szabályosnak tűnő kőhalmok csoportja helyezkedik el. Egy primitív falu lehet, bár lakosoknak semmi nyoma. Jobbra, jókora távolságra, egy kockázatosnak látszó emelkedő tetején valami fémesen csillog, de nem tudjátok kivenni, mi lehet az.” Itt (a visszaforduláson kívül) alapvetően három irányba indulhatnak el a karakterek. A második választási lehetőség mellékvágány, innen semmi-

lyen érdekes pont felé nem vezet további ösvény, a harmadik viszont egy kevésbé járt hágón keresztül visszatér a fő útvonalra – úgy, hogy maga is több leágazást és felfűzött találkozást kínál.

A sugaras és a hálós vadontervezés munkai igényesebb a kötött utazásnál, de több lehetőség is rejlik benne. Ha a mesélő nem kezeli dogmatikusan – vagyis pl. az előbbi esetben engedi a csapatot elkóborolni, ha valakinek az a váratlan, de logikus ötlete támad, hogy felmászik a közeli hegyre, és megpróbálja áttekinteni a környéket – hasznos és hatékony eszköznek bizonyulhat. A hálózat nem csak egy kaland, hanem magasabb szinten egy egész kampány befogadására képes; tetszőleges irányban bővíthető a periférikus területek kidolgozásával, újabb központi helyekkel, stb. A mozgás során véletlen találkozások egészíthetik ki a fix helyszíneket.

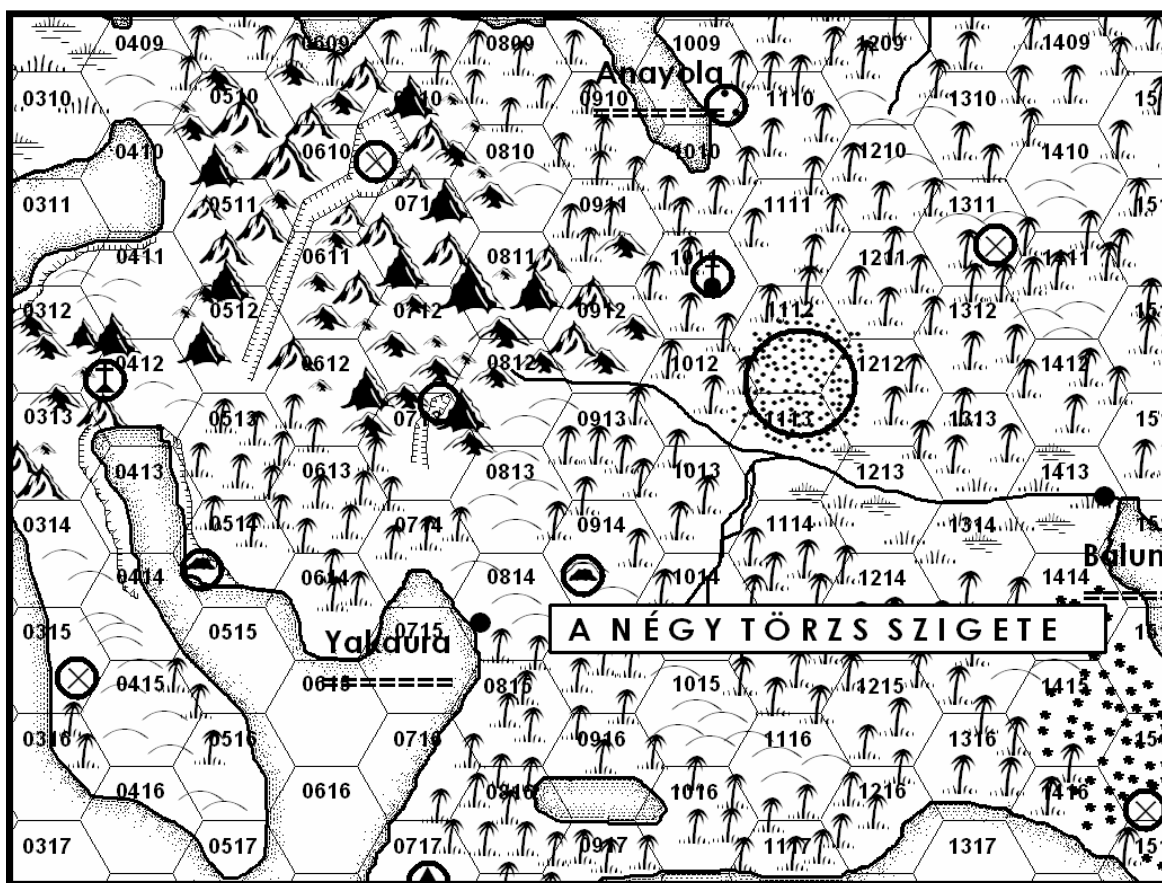
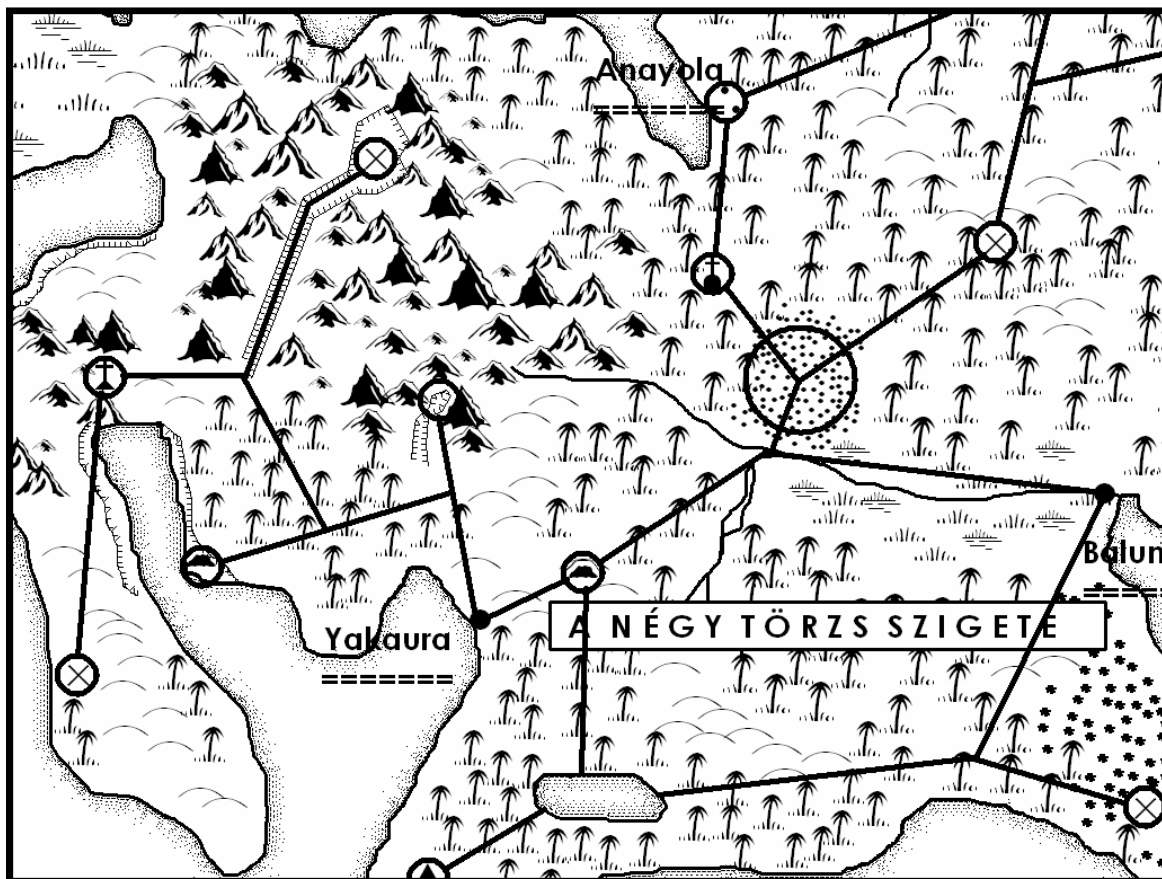
Még egy megfontolás a módszerrel kapcsolatban: használható úgy, hogy az előre kidolgozott háló köré rajzolunk térképet, de fordítva is: a vadonban elhelyezett találkozások között biztosítunk logikus és jellegzetes utakat.

Kampányhexagon-módszer: ez a Bob Bledsaw és Bill Owen játéktervezők nevéhez fűződő eljárás egyesíti a magas mozgásszabadság és a könnyű mesélhetőség előnyeit. Lényege, hogy a mesélő egy beszámozott hatszögráccsal lefedett lapra rajzolja a vadon térképeit, és az egyes hatszögekben (hexekben) helyezi el a találkozásokat, amelyek helyét bejelöli a maga térképén, jegyzeteiben pedig a hex számával jelöli. A játékosok saját belátásuk szerint derítik fel a világot, amelyről saját, de a mesélőéhez képest jelentős fehér foltokkal rendelkező, a találkozásokat pedig egyáltalán nem jelölő hextérképekkel rendelkeznek. A kalandok során fokozatosan bejárják az ismeretlen földeket, és részletesebben feltérképezik az ismerteket is. A térképek léptéke a mesélőtől függ, saját játékomban a 200 sztadiónos (20 km) skála vált be a legjobban. Ekkor a karakterek napi haladási sebessége a következőképpen alakul:

	Gyalogosan*	Lovon	Hajón**	Gyors hajón**
könnyű terep (síkság, pusztaság, partvidék), közepes terep + út, tenger	2 hex	3 hex	3 hex	4 hex
közepes terep (erdő, dombosság), nehéz terep + út, háborgó tenger, szigetvilág, folyam le	1 hex	2 hex	2 hex	3 hex
nehéz terep (hegyek, mocsár), viharos, zátonyos vagy sziklás tenger, folyam föl	½ hex	½ hex	1 hex	2 hex

* A szekerek és teherhordók sebessége úton normális, mindenhol máshol a feltüntetett érték fele

** Szélcsend esetén nincs mozgás (sikeres Hajózás próbával 1 hex), evezőkkel maximum 1 hex (sikeres Hajózás próbával 2 hex)



A kampányhexagon-módszer az előbbiekhöz képest alaposabb előkészületeket igényel, hiszen ahhoz, hogy előnyei érvényesüljenek, előbb be kell népesíteni legalább azt a részét, amit a csapat józan számítások szerint egy-két játékkülés alatt elérhet, és ehhez találkozások egész sorát kell vázlatosan vagy részletesebben kidolgozni. A fix találkozások lehetnek romok, szörnyodúk, ismert és ismeretlen települések, erődítmények, érdekes tereptárgyak, szigetek (lásd később), labirintusok bejáratai, meg mindenféle más. Az **II. Függelékben** található táblázatok segítségét nyújthatnak a munkában, de nyugodtan meríthetünk fantasztikus regényekből, útleírásokból és persze mások kalandötleiteiből is.

A lényeg, hogy a térképen elhelyezett helyszínek legyenek érdekesek, és vezessenek további kalandokhoz. Pl. ami eredetileg csak egy rövidke bekezdést kap („**0911 Khótan**, 220 lakosú falu. Az épületek lepusztultak, a környék elhanyagolt, és a lakók viselkedése sem stimmel. Valójában mindannyian egyetlen akarat, az Alvilág fénytelen vermeiből érkezett Khótan teremtményei, aki ezt a sajátos eljárást választotta a felső világ tanulmányozására. Khótan nem egyértelműen rosszindulatú, de kísérletezése és idegen elméje kellemetlen és megmagyarázhatatlan összeütközésekhez vezethet.”), az a játék során hangsúlyosabb elemmé válhat (a mesélő bővebben kidolgozhatja Khótan terveit és motivációit, akármi is legyenek azok), vagy korábbi terjedelmében maradhat. Érdekes megfontolni, hogy a térképen elhelyezett találkozások milyen kapcsolatban állnak környezetükkel: ha Khótan közel helyezkedik el egy kereskedőhöz, akkor próbálkozott már karavánok eltérítésével? Ha igen, akkor eljutott-e ez a hír a következő városig vagy erődítményig? Lehet, hogy a karaktereket a város hivatalnokai bízzák meg a különös hely kivizsgálásával („Öt éve még nem volt ott semmi! És nem fizetnek adót!”), vagy lehet, hogy a közeli barbár sírhalmok után kutatva bukkannak rá.

A hextérképen található fix találkozások sűrűségét úgy érdemes megállapítani, hogy négy vagy öt hexre jusson belőlük egy-egy (jelentős központi helyek, pl. városok körül lehet több is). Ha az elhelyezés véletlenszerű, **1d8** vagy **1d10** használata javasolt: ekkor a kockán a legalacsonyabb eredmény valami romot vagy egyéb különleges helyszínt, a legmagasabb szörnyek csoportját jelenti. Ez csak a szárazföldre vonatkozik. Tengeren az **1d20** is bőségesen megfelel.

A fix találkozások mellett erősen javasolt a véletlen találkozási táblázatok alkalmazása. A **Szörnyek és Kincsek** három éghajlat (hideg, mérsékelt, meleg égvő) és nyolc tereptípus (síkság, dombság, hegyek, puszták, erdő, mocsár, romok, partvidék) szerinti táblázatokat kínál; természetesen némi munkával a mesélő sajátokat is kidolgozhat. Érdekes trükk, ha egyes földrajzi egységekhez speciális találkozásokat társítunk, és az adott helyen tartózkodva az összes találkozás bizonyos hányada (pl. harmada-negyede) velük történik: mondjuk Elveszett Kathúriában megátkozott zarándokokkal, Huzsuf kán földjén portyázó nomád harcosokkal, ULTIMA, a Lebegő Város alatti romos vidéken pedig elektrodémonokkal és a romok között turkáló fosztogatókkal. Általában a találkozások esélye **1:6**,

amit új hexbe érve egyszer, táborozáskor naponta két alkalommal ellenőrzünk. Ha a találkozás eredménye értelmes lény, lehet, hogy a környéken megtalálhatók a kincsei is; erre a mesélő véletlenszerű esélyt (általában 50%-ot) adhat, a kincseket pedig a **Szörnyek és Kincsek** kincstáblázatai alapján meghatározhatja. A találkozási táblázatok „romok” rovata speciális szerepet játszik: ez elsősorban a vadonban található számtalan rom benépesítésére használatos, és gyakrabban előfordulnak rajta ritka, illetve az átlagnál veszélyesebb ellenfelek. Bánjunk vele óvatosan!

A kampányhexagon-módszer, bár vitathatatlanul a legszabadabb és a legtöbb lehetőséget rejtő megközelítés, nincs híján a hátulütőknek. Az első probléma a már említett munkaigényesség. Ha pl. a fix találkozások elhelyezésekor minden ötödik hexre jut egy, akkor egy standard, 26*17 (442) hexből álló régióhoz mintegy nyolcvannal kell kidolgoznunk. Ez nem könnyű feladat, főleg akkor, ha nem akarjuk ismételni magunkat.

A második probléma, hogy a tapasztalatok szerint a kidolgozott találkozások jelentős része nem hasznosul, mivel a csapat elkerüli őket. Ezeket veszteségekként le kell írunk, abban reménykedve, hogy a későbbiekben, akár egy másik kampányban, előkerülnek. Természetesen a kép azért nem ilyen sötét. Egyrészt bizonyos fontosabb (és jobban kidolgozott) helyszínek felé legendákkal, küldetésekkel, stb. orientálhatjuk a társaságot... másrészt a hextérképek benépesítésekor alkalmazhatunk néhány egyszerű trükköt. Ha nincs időnk teljes régiók kidolgozására, fókuszáljunk erőfeszítéseinket a játékos karakterek közvetlenebb környezetére, és kössük le őket amíg nincs módunk a továbblépésre. Esetleg – bár ez végsősoron azért *nem teljesen etikus* – tarthatunk a talonban pár előre kidolgozott, de nem rögzített helyű fix találkozást, amit a kellő pillanatban előhúzhatunk és lemesélhetünk.

Végül elengedhetetlen, hogy a mesélő ne essen bele a túlzott alaposág csapdájába (velem megesett már párszor). A vadon helyszínei esetén nem a precíz kidolgozottság a fontos, hanem a továbbgondolható, bővíthető ötlet.

Tengeri expedíciók: Jóllehet a széles műveltségű szerepjátékos minden bizonnyal a kardoszandálos-gályás filmek egész tárházát ismeri, tengeri kalandokat mesélni nem egyszerű feladat. Önmagában véve hajózni borzalmasan unalmas dolog, és ezt az unalmat csak eltökélt dekadensek szeretnék a játékasztal mellett is hitelesen megtagasztalni. Ha meg éppen veszélyes, akkor nagyon veszélyes, mert ha a viharban elsüllyed a hajó, akkor mindenki meghal, és ha harc tör ki, akkor a veszteseknek vajmi kevés esélyük van a megmenekülésre. Ezért a tengeri kalandokat az előzőektől némileg eltérően érdemes mesélni. Először – ha csak a játékosok ki nem hívják maguk ellen a sorsot – tartsunk be két univerzális etikai szabályt:

- **Hajótörőtszabály:** ha a csapat viharban, csatában, zátonyokon vagy bárhol máshol hajótörést szenved, legyen lehetőségük az életben maradásra. Ezután a mesélő preferenciáitól függően partra vetődhetnek valami kellemetlen helyen, vagy rájuk lehet

egy másik hajó is (ami megint nem feltétlenül alkalom az örömtűzek gyújtására). Nyilvánvaló, hogy mentőcsónakban vagy árbocrúdba kapaszkodva kevés holmit vihetnek magukkal, és a nehezebb tárgyaktól (páncél, nagy fegyverek) meg kell válniuk. Egyébként a tengeren hánykolódó vagy szigetről integető hajótörött alkalmas eszköz a karakterutánpótlásra is.

- **Rabszolgaszabály:** ha a csapat vereséget szenved egy tengeri csatában, és a karakterek megadják magukat, akkor nem túl illedő őket végigsétáltatni a palánkon: gályapadhoz láncolva vagy a fedélközbe zárva sokkal érdekesebb kalandokba lehet őket keverni.

Maguk a kalandok sem problémamentesek. Egy végtelen vízfelületen alapvetően semmi nem történik az időjáráson kívül, az pedig nem kaland, hanem adminisztratív probléma (és akként is kezelendő, akárcsak a hajó felszerelése, a készletek feltöltése, meg a többi). Az érdekes dolgokat nagyrészt a tengerparton és a szigeteken találják majd a karakterek. Ha a tenger a vadon, akkor a szigetek töltik be a fix találkozás szerepét. Izolált természetűeknek köszönhetően a szigetek különösen alkalmasak egymástól független, egzotikus furcsaságok elhelyezésére. Kannibál törzsek, porladó teraszok, sajátos és barátságtalan szokások szerint élő közösségek, mágikus átkok, no meg az obligát bazinagy madarak és hagymakupolás paloták mellett elfér számos kisebb labirintus, meg még sok más. Tengeri utazások során alkalmazzunk kevesebb véletlen találkozást (kétnaponta egyszerű 1:6-os esély bőségesen elég).

A tengeralatti kalandozás egy másik lehetőség, bár csak a megfelelő varázslatok, varázstárgyak vagy egyéb eszközök (mondjuk vízalatti légzést adó moszatok) birtokában. Szárazföldi lényeknek víz alatt már a mozgás sem könnyű feladat. Sok fegyver alkalmatlan a vízalatti harcra, és ugyanez áll a varázslatok egy részére (a tűzgolyó eredménye nem tűz, hanem forró víz, így sebzése 1d6-1 hp/szint; a villámok ellenben a tűzgolyóhoz hasonlóan „berobbannak”... elmondójuk lábánál). Veszélyeket jelent a mélységekben tapasztalható magas nyomás, a sötétség és a tengeráram. Egyébként viszont a vadonbeli és labirintus-kalandok szokásos gyakorlata érvényesül.

Végül a tengeri csatákról. Ezeket a tömeges harc analógiájára érdemes mesélni. A hajók összecsapását a várostrom irányelvei szerint intézzük (pl. a kisebb hajók 1., a közepesek 2., a nagyobb gályák 3. szintű erődítmények; a dőfőorrok és delfinek megfelelnek az ostromgépeknek; a különféle manővereket az ellenséges kapitányok Hajózás képzettségének ellenpróbájával szimuláljuk), a legénységét rendes csataként azzal a megkötéssel, hogy sokkal kisebb a mobilitás, de lehetőség nyílik a másik fél vízbe szorítására és sok egyéb gonoszságra, ami itt nem érdemel részletes kifejtést. Ne feledkezzünk meg a görögtűzről!

Városi kalandok

Akár a vadon esetén, itt is érdemes eldönteni, hogy a városokat átkötő elemként, vagy rendes kalandhelyszíneként használjuk, és ha az utóbbiként, akkor hogyan. Bizonyos kampányokban a város nem a kaland, hanem a kaland előkészületeinek helyszíne. Ekkor természetesen – pár színesítő részlettől, NJK-tól és helyszíntől eltekintve – alaposan kidolgoznunk sem szükséges. Elég, ha a kalandok között fontos elemekre fordítunk egy kevés figyelmet: fogadók (új karakterek és zsoldosok toborzására, hírek és pletykák megismerésére), kereskedők (de csak speciális esetekben, pl. orgazdák és ritkaságkereskedők – más esetekben feltételezhetjük, hogy a szabálykönyvben leírt tárgyak minden további nélkül hozzáférhetőek), templomok (jóslatok, küldetések és isteni adományok megszerzésére, áldozatok bemutatására), megbízók, egy-két mellékes kalandlehetőség... Mindezt persze nyugodtan lehet rőtönözni is. Sokszor ennyi bőven elég.

Többre csak akkor van szükség, ha a város gyakran használt kalandhelyszínné lép elő. Ilyenkor már megérdemel legalább egy térképet (aminek egy kitöltetlen példányát átadhatjuk a játékosoknak), és 10–50 helyszín kidolgozását. Ekkor is elkél viszont némi önmérséklet. Semmi értelme időt és tincet pazarolni közönséges lámpaolajárusokra, halászokra meg egyéb érdektelen alakokra, de még katonatisztekre és hivatalnokokra sem. Figyelmünket egyértelműen és kizárólag azokra a helyszínekre és személyekre összpontosítsuk, amelyek és akik a kaland során érdekes szerepet játszhatnak majd, akár azért, mert a karakterek várhatóan felkeresik őket, akár azért, mert valami kalandszál, mende-monda vagy figyelemfelkeltő tényező elvezet hozzájuk. Az előzőekben említett lehetőségeken kívül szó lehet például magas szintű varázshasználókról, tolvajbandákról, érdekes terekről és piacokról, mauzóleumokról, kertekről, arénákról és más nevezetességekről, stb.

Ne feledkezzünk meg arról, hogy a városi kalandok több tekintetben eltérnek a korábban tárgyaltaktól. Kis területről lévén szó, a karakterek könnyedén bejárhatják az egész várost, és rövid idő alatt bármely helyszínére eljuthatnak, amelynek létezéséről tudomásuk van. Második sajátosságuk, hogy extrém kivételektől eltekintve minden városon belül nagyon erős belső kapcsolatrendszer él, amit ha egy helyen megbolygatnak, arról hamarosan mások is tudomást szereznek. A nyílt erőszakos cselekmények különösen kockázatosak, mert a szálak előbb-utóbb elvezetnek valakihez, aki hatásos ellenreakciót képes kifejteni, legyen formális vagy informális hatalma. A város méretének növekedésével ez a veszély valamennyire mérséklődik, de nem szűnik meg.

A városi kalandok során is hasznát vehetjük a véletlen találkozási táblázatoknak. A **Szörnyek és Kincsekben** kidolgozott példák kifejezetten alacsony közbiztonsággal megáldott nagyvárosokhoz valók; máshol vagy tekintsünk el tőlük, vagy alkalmazzuk őket kellő önmérséklettel. A labirintusok és a vadon véletlen találkozásaitól eltérően inkább a kaland feldobására és kisebb megkeverésére valók, mint rendszeres veszélyforrásnak, már csak azért is, mert nappal még a rossz környékeken sem gya-

kori a késelés (azért a csőcselék nem rest megverni az idegeneket, ha teheti). Nem árt egy kevés elvontkozottatási képesség, meg valamennyi rutin annak megválaszolására, hogy *mit* is jelent, ha a karakterek egy csapat munkással, vagy egy küldöttséggel találkoznak. Az okokat a mesélőnek kell biztosítania. Mindez nem áll az éjszakára, különösen a gyanús helyeken (nyomornegyedekben és kikötőkben). Ilyenkor előjönnek a gyilkosok, gonosz kultisták, valamint a városokban honos szörnyek, és aki ekkor kiteszi a lábát, magára vessen, ha megüti a bokáját. A találkozási táblázatok továbbá a szokásostól eltérő célokra is alkalmasak. Ha például egy NJK (közember, de akár kalandozó) szintjét kell meghatározni, vagy arra vagyunk kíváncsiak, hogy korábban miféle ember volt a börtönben raboskodó szerencsétlen, akkor is hasznukat vehetjük.

A városok kidolgozásakor kifizetődő azok barátságatlanabb oldalára koncentrálni, ezek szülik ugyanis az érdekes konfliktusokat. A kiterjedt, girbegurba utcás és rejtett belső udvarokkal meg elhagyott épületekkel teli óvárosok és nyomortanyák hasznosabbak, mint a szabályos és békés villanegyedek, utóbbiak pedig akkor érdekesekek, ha fondorlatos gaztetteket tervező alakok lakják őket. Egyes nagyobb épületekben, de akár egész városnegyedekben labirintus-kalandokat dolgozhatunk ki. És persze számos lehetőséget rejtenek a többszintű alvárosok is. A több száz és több ezer éves metropoliszok alatt még a valóságban is egész labirintus-rendszerek húzódnak (Moszkva alatt pl. tíz azonosított szint található, míg Isztambul ciszternái, altemplomai és pincéi megszámlálhatatlanok), nemhogy egy fantasztikus millióban. Olykor egész épületek kerülnek a föld alá, akár azért, mert eleve oda építették őket, akár azért, mert hosszú idő múltán a város fölülük nőtt. Mindenesetre a lehetőségek igencsak kiterjedtek. A kalandok egy másik iránya, amikor a karakterek belekeverednek a városban aktív hatalmi központok harcába. Néhány, egymással ellenséges fél már elég ahhoz, hogy egy ilyen kalandot elindítson, amit aztán a játékos társaság jó alaposan megkever. Vegyíthetjük a bemártásokat, kémkedést és gyilkosságokat pár kellemetlen titokkal és meglepetéssel is. Megint más lehetőség a tolvajlásra és sírablásra kihelyezett kalandosorozat: a nagyvárosokat mintha csak erre teremtették volna.



Kalandok az Alvilágban és idegen dimenziókban

A **Kard és Mágiában** az Alvilág fogalma nem csak a holtak árnyai lakta komor és homályos régiókat takarja, hanem mindazokat a rejtett birodalmakat, amelyek a föld színe alatt terülnek el (és természetesen *semmilyen* érv nem szól azellen, hogy a halottak világa mondjuk az északi jégmezőkön túl, egy elhagyatott hegyvidéken, vagy egy másik bolygón legyen). Többségüket valamilyen mágikus vagy mesterséges fény világítja meg, de egyeseket csak gombák foszforeszkálása, valami halovány földmélyi sugárzás, vagy az sem. Területükön istenek, démo-

nok, nagyhatalmú szellemek, elveszett kultúrák, idegen szörnyfajok városai és varázslatosan veszedelmes természeti tünemények találhatók, meg a felszín önkéntes vagy önkéntelen száműzetésben élő lakói.

Az Alvilágok közös vonása, hogy nehezen megközelíthetők és gyakran legalább ilyen nehéz elhagyni őket. Bizonyos erők megakadályozzák a mágikus utazás legtöbb formáját, vagy nagyon rövid távra korlátozzák őket. Ezért a bejutás és kijutás sokszor csak speciális átjárókon keresztül, a megfelelő tárgyak birtokában, vagy talán valamilyen rituáléval elképzelhető. Máskor nem ilyen nehéz a helyzet, pl. egy kőbányából nyíló mély verembe leereszkedő lépcsősor, egy roskadozó de működőképes történelemelőtti mágnesvasút-vonal vagy egy rossz hírű nyomornegyedben álló torony nyitja meg az utat. Persze az Alvilágba vezető, és az Alvilág birodalmait elválasztó útvonalakat gyakran őrzik: skorpióemberek, gólemek, őrült számítógéprendszeresek, félistenek, átkok, stb.

Az Alvilágok a vadon és a labirintusok vonásait egyesítik. Végsősoron korlátozott kiterjedésű, föld alatt található, és sokszor több mini-labirintussal színesített vadvidékek. A mesélő számára elsősorban a lehetőséget kínálnak arra, hogy kimozdítsa a játékosokat a megszokott kerékvágásból, a kampány általános tónusától eltérő koncepciókat járjon körül, és kihívást nyújtson a magas szintű kalandozókat irányító tapasztalt játékosoknak is. Veszedelem, szépség és egy nagy adag szürrealizmus: ennyiből áll a recept. Például:

- **Zín csarnokai:** zöld, korrodált bronzból épített gigászi termek végeláthatatlan hálózata. A termek padlóját nyirkos föld és elenyészett szerves anyag elegyének rétege, olykor egész dombjai borítják. Zín csarnokainak örök félhományában kicsiny civilizált enklávék vívják elkeseredett harcukat a félvad kannibálokkal és a ghoullok vadászó csapataival (itt mindenki, aki meghal, ghoulként éled újra). A csarnokok teremtője egy elaggott, idióta félisten, aki elé a ghoullok élő áldozatokat hurcolnak.
- **Az Acélváros és az Azúrtenger:** mesterség nap bevilágította földalatti világ, egyike a bolygó éghajlatát szabályozó stabilizátorvárosoknak. A valószínűtlenül kék tengerrel körbevett, csillogó fém felhőkarcolókból épült várost és gyilkos gépembereit VI. típusú démonok irányítják. Eltemetett fagyasztóegységekben három emberi generáció alussza álmát és várja a soha meg nem érkező jelet, ami felébresztené: egy eredeti és két szintetikus másolat.
- **Skemeth Zantha birodalma:** szürke és kilátástalan pusztá egy aszteroida felszínén; a poros völgyekben meghúzódó emberi népesség pásztorkodással és földtúrással tartja fenn magát. A világ ura Skemeth Zantha, a mindenható múmia-lich főpap, aki az élőket is a holtak törvénye szerint kormányozza. Skemeth Zantha birodalmába egy dimenziókapun keresztül rendszeresen újabb és újabb lakosok érkeznek: egy zsarnoki rezsim száműzöttjei.

Az alvilágokra leírtak – mint a fenti példákban látnivaló – alkalmazhatók idegen dimenziókra, más bolygókra, álombéli tájakra, stb.



Eseményorientált kalandok

A kalandírás második fő módszere az, ha nem helyszínekre, hanem események sorozatára vagy ellentétes felek konfliktusaira építjük föl a játéköléseket. Lehet, hogy maguk a karakterek az események előidézői, de elképzelhető, hogy csak rosszkor vannak rossz helyen. Bármilyen legyen a helyzet, az események további alakulása már tőlük is függ.

Eseményorientált kalandot írni rendkívül egyszerű. Mi lenne magától értetődőbb, mint megalkotni egy történetet? Az irodalomból, filmekből, TV-sorozatokból és számítógépes játékokból számtalan példa áll rendelkezésünkre és többségünk tisztában van ezek alapvető működésével (bevezetés, tárgyalás, befejezés, főszereplők, mellékszereplők, konfliktus, váratlan fordulat, nagy leszámolás, stb.). *Természetes*, hogy első reflexünk az ismerős szerkezetek és elemek adaptálása a szerepjáték világába. Sajnos legalább ilyen természetes, hogy a hasonló próbálkozások jelentős része kudarcot vall vagy félsikert eredményez. Egy interaktív történet szükségletei ugyanis nem azonosak egy előre megtervezett és megváltoztathatatlan műalkotásával. Mesélőként *soha* nem lehetünk benne biztosak, hogy a játékosok azt teszik-e majd, ami szerintünk „helyes”, hogy a csapat kompromisszumos döntése nem áll-e szemben minden józan logikával, vagy hogy nem zökkenti-e ki a cselekmény menetét egy ügyesen felhasznált varázslat, egy elrontott mentődobás vagy egy fontos NJK halála. A játékosok döntési szabadsága állandó fenyegetést jelent a mereven kezelt, előre megalkotott történetekre. Szerencsére csak azokra: ha a mesélő lazábban, rugalmasabban értelmezi történetét, és eleve úgy építi föl, hogy alkalmazkodjon a karakterek tetteihez, akkor a „fenyegetés” eltűnik – hiszen valójában nem is fenyegetés, hanem az a bizonyos hozzávaló, ami szórakoztató *társasjátékká* teszi a szerepjátékokat.

Mit jelent a döntési szabadság? Véleményem szerint azt, hogy a karakterek az előzetesen elfogadott keretek között szabadon cselekedhetnek és a játékmenetre befolyással lévő valódi döntéseket hozhatnak. A játékosok felelősséggel tartoznak azért, hogy karaktereik elfogadják a kampány íratlan játékszabályait (pl. egy mozgalmas mesesorozathoz ne pacifista, otthonülő karaktert készítsenek) és aktív részvételükkel hozzájáruljanak annak sikeréhez. A mesélő felelőssége, hogy a kaland során jelentkező döntési szituációk tényleges alternatívák legyenek – nyilvánvalóan nem *valódi* döntési szituáció, ha a karakterek elhatározásától függetlenül ugyanaz történik. Sokan úgy tartják, hogy elég a döntési lehetőség *illúzióját* felkínálni, mert a játékosok sosem veszik észre a csalást, a mesélőnek pedig könnyebb. Tapasztalataim szerint ez féligazság. Először: sokszor igenis észreveszik. Másodszor: ha hallgatunk a játékosok ötleteire és rájuk reagálva szöjünk tovább a mesét, a kreatív üzem-

anyag felét-kétharmadát máris nem nekünk kell kibányásznunk a fejünkben munkaidő után. Harmadszor: ha nem veszik észre, akkor is etikátlan.

Az eseményorientált kalandok kidolgozása tehát szükségessé teszi, hogy elvonatkoztassunk a történetalkotás szokásos megoldásaitól. A következő két megközelítés külön-külön vagy együttesen alkalmas erre a feladatra. Közülük a *forгатókönyvek* hasonlítanak legjobban a hagyományos történetekre, ezért alkalmazásuk is a legegyszerűbb. A *konfliktustérképek* nem az eseményekre koncentrálnak, hanem az őket előidéző ható tényezőket kísérelik meg felvázolni. A forma hátránya munkaigényessége, de előnye, hogy kész állapotában nagyon egyszerű vele tetszőlegesen komplex vagy egyszerű kalandot előállítani.

Mindkét forma esetén gondolkodjunk **nyitott szituációk** teremtésében. Ezek olyan konfliktusok, dilemmák, lehetőségek, amelyek nem rendelkeznek előre eldöntött megoldással; szerepük a játékosok „belekeverése” a kalandokba. A **II. Függelékben** található lista ötven példát nyújt olyan nyitott, bizonytalan kimenetelű szituációkra, amelyek – akár alaposabb kidolgozással, akár nélküle – egész kalandok alapjául szolgálhatnak. Akkor válnak igazán érdekesekké, amikor a karakterek ráharapnak az egyikre, és a karaktereikkel egy általuk eldöntött módon próbálnak megoldást kínálni az alaphelyzetre.

Forгатókönyvek: A forгатókönyv egymást követő események láncolata, egyfajta terv a kaland lebonyolítására; hol specifikus és részletes, hol laza és vázlatos. Általában egy alaphelyzet és az azt megbontó konfliktus leírásából, esetleg az ezt követő lépésekből áll. Eddig akár közönséges történetről is beszélhetünk. A kihívás a játékosok „betervezése” a történet cselekményébe úgy, hogy ők ne érezzék azt kényszerítésnek, de a leírt kaland se váljon használhatatlanná.

Az első megoldás az, ha a csapatot várhatóan válaszütt elé állító pontoknál előre kitaláljuk a legvalószínűbb döntési alternatívákat, és azt is, hogy e döntések körülbelül hogyan hatnak vissza a cselekményre. Első pillantásra az eredmény egy fára emlékeztető valami, ahol a törzs pár lépésben számtalan ágacsákra bomlik szét. Szerencsére pont a történetek dinamizmusa többnyire megakadályozza ezt a burjánzást, és akár sodró események logikus következményeként, akár enyhe mesélői terelgetéssel (elsősorban a játékosok figyelmének kreatív irányításával) a dolgok visszazökkennek a fő kerékvágásba. Mindig lesznek feltáratlan történet-szálak, amelyek kárbavesztett munkának tűnnek. Ez részben így igaz, másrészt viszont egy-egy érdekes találkozás vagy esemény későbbi kalandokba is átemelhető (vagy lefutása függetlenné válik a karakterektől, hogy esetleg egy másik történet-szálon bukkanjon ismét elő). A mellékágak néha egyszerű színesítő elemek, máskor azonban egy-egy cselekményrész részletesebb kibontásával gazdagítják a kampányt, elevenebbé és komplexebbé teszik a karakterek körüli világot.

A másik megoldás, ha a forгатókönyv lazán megfogalmazott ívekből, és nem részletesen definiált lépésekből áll. Tehát pl. a mesélő csak azt határozza meg, hogy a karakterek érkezése után nem

sokkal a Nagy Teokrata támadást kíván intézni a város áskálódó filozófus-szektája ellen; azt nem, vagy legalábbis nem tökéletes pontossággal, hogy milyen formát ölt a támadás, és, ha a karakterek beleavatkoznak az eseményekbe, milyen eredménnyel jár. Ez a módszer lényegesen nyitottabb az előzőnél, de magasabb absztrakciós készséget, továbbá jó adag talpraesettséget feltételez a mesélő részéről. Valamivel konkrétabbá tehető, ha előre kidolgozunk néhány kisebb eseményt, és ezeket a kellő pillanatban bevetve saját útjuk kiválasztására ösztökéljük a játékosokat. Ezek az események legyenek nyitott szituációk: befolyásolják a történet továbbhaladását és esetleg végkimenetelét (pl. a Teokrata és a filozófusok közötti konfliktus elmérgesítésével, ami valamilyen mindent elsöprő katasztrófához vezet).

Az sem rossz ötlet – és ez a módszer már a konfliktustérképek felé vezető lépés – ha a mese előtt a „főszereplők” (nemjátékos karakterek, de éppígy szekták, városállamok, érdekcsoportok, gyanútlan külső tényezők, stb.) kezébe egypár előre meghatározott eszközt adunk, amelyekkel majd saját javukra próbálják meg befolyásolni a szituációt. A fenti példában pl. a Nagy Teokrata számíthat a felheccelt tömegek támogatására, megfellebbezhetetlen erkölcsi tekintélyére és mondjuk arra, hogy a város urai tartoznak neki; ezzel szemben a filozófusok több orgyilkost tudhatnak magukénak, jó kapcsolatokkal rendelkeznek a város kisszámú, de annál befolyásosabb oligarchája felé, tevékenységük pedig rejtett és következképpen kifürkészhetetlen. A forgatókönyv elemei között prominens lehet, ahogy az egyik vagy másik fél alkalmaz egy ilyen eszközt.

Konfliktustérképek: Ha a forgatókönyvek a kötött utazás vagy a hálós vadontervezés eseményorientált analógiái, akkor a konfliktustérképek a kampányhexagon-módszerrel mutatnak eszmei rokonságot. A kampány kidolgozása itt egy olyan közeg felépítését jelenti, amely a kalandokhoz vezető konfliktusok nagy számát kínálja. Ahogy a vadon térképén a találkozások, úgy a konfliktustérképen a hatalmi centrumok, NJK-k és egyebek alkotják a csomópontokat. A kampány abból áll, hogy ezeket az ellentétes erőket összeeresztjük egymással és persze a játékosok irányította karakterekkel. Egy-egy érdekcsoport vagy az őket „megtestesítő” személyek rövid leírása céljaik, viselkedésük, erőforrásaik, esetleg egymással szembeni viszonyuk összefoglalója.

Az előbbi példában pl. a városi oligarchák frakciója egy kereskedelmi tömörülés, amely több más városállammal áll jó viszonyban; kellően gazdag és százötven – bár kevésbé motivált – harcost tudhat magáénak. Céljuk a zavartalan üzletmenet biztosítása, de szívesen látnák a kérélhetetlen erkölcsi szigorú képviselő Teokrata meggyengülését. Az oligarchák vezetője Memnón Kammári (4. szintű harcos, a pragmatista inkrementalizmus filozófiai áramlatának nem túl képzett követője; korábban tevehajcsár, ma saját kereskedőházát irányít – gyakran lázálmokat hozó bódítószerek okozta kábulatban hozott kiszámíthatatlan döntésekkel), míg négy társa kevésbé aktív a döntéshozatalban (őket a mesélő csak röviden írja le – egyikük jelentős

fegyverforgató, aki a többiek bukására játszik, a második betegsége miatt visszahúzódó altruista, a harmadik egy teljességgel amorális fiatal gazfickó, a negyedik pedig az előbbi húga, egy nagy családi vagyon felének örököse – nem melleleg a Teokrata szimpatizánsa). A kalandok során az oligarchák nagyhatalmú, de megosztott társaságként tűnnek föl, akiket mások, és a játékosok is kimozdíthatnak a holtpontról valamelyik irányba.

A konfliktustérképek vitathatatlan előnye, hogy egyszerűvé teszi a kalandkészítést: ha a terep kellően komplex, a résztvevő felek pedig elég érdekesek, a cselekmény magát írja. Nekünk elsősorban olyan „csatornákat” kell kiagyalnunk, ami a konfliktus irányába tereli a karaktereket. Hasznos mesélői trükk elkerülni a túlzott kuszaságot: egyszerre csak néhány fél szerepeljen az akciókban. Ha a korábbi eseményekből nem következnek a további lépések, vagy inspirációra vágyunk, akkor horrible dictu azt is megtehetjük, hogy egy dobókockával (pl. 1d4-gyel) véletlenszerűen döntjük el, hány erőközpont vesz részt a következő cselekményfázisban és melyek lesznek ezek (pl. a Teokrata, a távoli, dekadens Mungorvárosból érkezett harcos-varázsló és a filozófusok). Ezt követően a véletlenszerű eseményeket tetszés szerint interpretáljuk. Bár a konfliktustérképekre épített kalandok elsősorban emberi ellentétekről szólnak, ne feledkezzük el feldobni őket fantasztikusabb kalandelemekkel – például azzal, hogy a karaktereket egy sajátos etikai elveket valló varázsló akarata ellenére Memnón Kammári drogos rémálmába küldi.

A konfliktustérképek módszere nem mindig javasolt. Az intrikákat és tervezetést kedvelő játékosok számára ideális terepet kínál, az akciódús mesék kedvelőit viszont sokszor unatja. Még ha a csapatban nincsenek is ilyen ellentétek, akkor is gondot okoz, hogy sok időt kell a kidolgozására fordítani. Harmadszor: a konfliktustérképek előnyei civilizált közegben, főleg aránylag zárt térben (pl. egy városállamban) érvényesülnek a legjobban. Ha a kampány során gyakoriak az utazások és helyszínváltások, vagy kerüljük el a túlzott összetettséget, vagy válasszunk más kalandtervezési módszert.

Két hasznos mesélési technika

Reaktív mesélés: A reaktív mesélés elsősorban a jó kezdeményezőképeségű játékosokkal rendelkező, az improvizációt kedvelő mesélőknek ajánlott: a történetformálás itt elsősorban a játékosok felelőssége, miközben a mesélő környezetük reakcióit prezentálva inkább moderátori, mint játévezetői szerepet tölt be. Elméletileg a reaktív mesélés képviseli a kalandkészítés leghatalmasabb és legkevesebb körmölést igénylő válfaját. A módszer pofonegyszerű és élvezetes: a mesélő a játékosok közé dobja a gyeplőt, és a cselekmény vonalának megszabása helyett csak kalandra sarkalló információ-morzskákkal táplálja játékosait. A vázlatos kalandötletek közül mindig azok kerülnek továbbgondolásra, amelyekre a társaság ráharap.

Ez a „kidolgozás” egyébként az esetek nagy részében ad hoc alapon, a játékasztal mellett történik. Az emberi képzelet nem lebecsülendő tulajdonsága, hogy akár egymástól teljesen független tényekből is képes logikus rendszert alkotni: erre képesek vagyunk mi és éppígy játékosaink is. A kalandtervezés formálisabb módjainál már pedzegettem az asszociációs játékokban rejlő erőt; többek között a véletlen táblázatok szolgálnak erre a célra azzal, hogy az információ önkényes csoportosításával „megpiszkálják” a fantáziánkat. A reaktív mesélés szinte teljes egészében pillanatnyi benyomáson, érdekesnek tűnő ötletek megragadásán és a játékosok aktivitásának bátorításán alapul – persze úgy, hogy ne keveredjünk önellentmondásba! A sikeres reaktív mesék sokat köszönhetnek két irányelv (tehát *nem* megdönthetetlen dogma!) okos alkalmazásának. Egyrészt a mesélő fordítsa a kaland javára a játékos aktivitást; ha a csapat előhozakodik egy érdekes ötlettel, ez az ötlet kerüljön a mese fókuszába és határozza meg további menetét. Másrészt a mesélő vigye el a kaland eseményeit és a játékos döntéseket logikus végkifejletükig, lehetőleg azok nagyobb kalamajkát okozó értelmezését követve. Ezt a két irányelvet követve, és a kalandot időnként külső eseményekkel változatosabbá téve igen sikeres kampányokat bonyolíthatunk le.

Az olvasó talán emlékszik még a **Kard és Mágia** harcrendszerében leírt példára. Bár az eset célja a küzdelem menetének illusztrálása volt, az alapszituáció a reaktív mesélés iskolapéldája is. Az, hogy a pénzsóvár, erőszakos és nincstelen karakterek testörnek álltak, teljes egészében játékos ötlet volt – a mesélő csak igent mondott és megadta a lehetőséget (elvégre egy kellően nagy városban miért is ne keresne valaki kétes erkölcsi tartású örököt). Eztán viszont maga is elgondolkozott azon, hogy miféle alak kereshet *bármiféle* fenntartás nélkül képzett gazfickókat, és milyen környezetben lakhat. Így született meg a különös és rejtőzködő Laran Mergasz figurája, gyomverte udvarú és berozsdált hátsó kapujú háza és a környék pár érdekessége – egy koldusok lakta romház, egy gyáva, sokgyermekes szabó és a városbeli orgyilkosok lerakata. Ezután csak arra volt szükség, hogy hagyja kifutni az eseményeket – már-már törvényszerűen véres végkifejletükig (a szerepjátékoknak, mint jeles sajtótermékekben tudjuk, ez alapvető jellemzője). Egyébként Gromm, Boffó és Charnan még számos hasonló kalandban résztvettek, több városból menekülniük kellett, a kampány végére pedig egy nagyobb falu uraivá váltak.

Bár a reaktív mesélés kaotikus csapongása és a fantáziát szabadra eresztő színessége nagyszerű, csak a pikareszk regényekhez (pl. Jack Vance alkotásaihoz) mérhető élmény, és lelkes csapat birtokában rettenetesen szórakoztató, természetesen nem univerzális csodaszer. Nagyon sok játékos egyáltalán nem vevő rá, és jobban vonzódik a mesélő által diktált tempójú kampányhoz – sőt, esetleg irritálja is a túlzott szabadság. Ezen a problémán bukott már meg kampányom. Természetesen előfordul az is, hogy egy adott alkalommal nem működik a játéklülés titokzatos alkímiája, mert mindenki fáradt vagy egyszerűen rossz a csillagok állása. Ekkor jobb előre elkészített kalandhoz nyúlni.

A másik tényező az a filozófiai dilemma, hogy mennyire válhatnak a játékosok a világ megteremtőivé, már-már társmesélőkké. Hiszen ha az ő elképzeléseik formálják a kampányt, akkor ők teremtik meg annak ütemét, kihívásait, stílusát és nagymértékben eseményeit. Jó-e, ha minden karakterek körül forog? Sokak számára szimpatikus dolog, ha igen. Mások, köztük én is, szkeptikusak vagyunk. Ha minden a karakterekhez igazodik, akkor nincsenek kihívások; a játékban megteremtett alternatív valóság csak színpad a menő kalandozók szertartásos körbehordozására – a világ nem veszélyes és nem is izgalmas. Ha a mesélő csak reagál, de nem kezdeményez (ami megtörténhet, ha nem forog elég gyorsan az esze – velem előfordul), akkor annak az élménye szűnik meg, hogy a karakterek egy nagyobb egész részei; környezetük statikusnak és egysíkúnak tűnik. Ha pedig a kaland és a világ elemeit lényegében a játékosok teremtik meg, akkor ugyan ők is kiélhetik kreatív hajlamaikat, de elvesz a felfedezés öröme: nincs felderíthető ismeretlen, megmagyarázhatatlan talány és kiszámíthatatlanság. A probléma természetesen kis odafigyeléssel orvosolható: a mesélő ne fásuljon bele egy-egy kalandszálba, hanem (esetenként kíméletlenül) változtasson a kialakult helyzeten, rántsa ki a szőnyeget a túl magabiztos csapat alól, kövesse hirtelen ötleteit és soha, soha ne hagyja békében társaságát.

Szerencsedobás: Ez az Orbán Zsombor nevéhez fűződő szimpla technika elsősorban eseményorientált kalandok megbolondítására alkalmas, s különösen jól illeszkedik a reaktív meséléshez. Akkor érdemes hozzá folyamodni, ha a kaland menete olyan ponthoz érkezik, ahol az események további alakulásának iránya a szerencse forgandóságától függ. Ilyen szituáció számos esetben adódhat: ha pl. a játékosok veszélybe sodorják karaktereiket, ha nagyon kéne egy hajó, ami éppen most hagyja el a kikötőt, ha egy NJK gyanút foghat vagy lehetőségében áll a karakterek életének öncélú megkeserítése – hogy mi történik, eldöntheti a szerencsedobás.

A szerencsedobás egyszerű százalékdobás, amit a játékosok dobhatnak, de úgy, hogy nem látják a kockák eredményét. Ha az eredmény 50 fölötti, a kimenetel kedvező; ha 50 alatti, kedvezőtlen. Különösen jóra fordul a karakterek sorsa, ha a dobás meghaladja a 90-et, és igen nagy pechjük van, ha 10 vagy az alatti. Az első két esetben a mesélő megjegyzi az eredményt de nem közli a játékosokkal – az utóbbi kettőben a siker vagy kudarc azonnali és egyértelmű, tehát fölfedi a kockákat.

A szerencsedobásokat nem kell túlzásba vinni. Ha egy játéklülés alatt csak két-három alkalommal kerül sor rájuk, megőrzi specialitásukat és nem válnak általános problémamegoldó eszközzé. Bizonyos esetekben azonban – mondjuk ha a csapat nem jutott közelebb céljaihoz, a játékosok pedig fáradtak, frusztráltak és elcsigázottak – adjuk meg nekik a lehetőséget, hogy helyzetük „magától” jobbra forduljon (vagy romoljon, de azt legalább *érdekes* módon tegye). Végül: a szerencsedobások funkciója a kaland mozgásban tartása és néha a szálak összekuszálása, de semmi több. Ne használjuk, ha élet vagy halál a tét!

IV. Fantasztikus világok

A világtervezés alapjai

*Up from the platform and onto the train
Got Welleran, Rollory and young Iraine
Forgetful of sex and income tax
Were Sooranard, Mammolek, Akanax:
And in their dreams Dunsany's lord
Mislaid the communication cord.*
–Lord Dunsany

Amikor megalkotjuk kalandjainkat, egyben világokat is alkotunk: legyen szó féreg-járta pusztaságokról, gazdag kéjencek trópusi szigeten elrejtett földi paradicsomáról, a régi dicsőség romjai között pásztorkodók apró településéről vagy egy nyolcszintű torony-labirintusról, amelynek koronájában fekete sárkányok fészkelnek, minden esetben részletekkel gazdagítjuk az általunk elképzelt képzeletbeli birodalmat.

A világteremtés azonban nem csak ez: hozzá sorolható mindaz, amit a kalandban nem írtunk le, de az őt körülvevő alternatív valóságban létezik – akár mint megfogható és valóságos dolog („az aranypénzek formája nyolcszögletű”), akár mint egy absztrakt koncepció, amely azonban hatással van a játékménetre („az én világomon halottak az istenek, és csak emléküket imádják a szenilis papok”). Kellenek ezek a részletek? Mérsékelt mennyiségben jót tesznek a játéknak. A kalandok háttérében húzódo világ színesebbé, „valóságosabbá” varázsolja a kampányt, annak ígérését adja, hogy a karakterek látókörén túl egy összetett, létező millió található, amely összefüggéseivel, tájaival és lakóival éppúgy valóságos, mint az, amit éppen közvetlenül érzékelnek. Ha a mese kötődik a világhoz, és annak részletei újra és újra felbukkannak, gazdagabb élményben lesz részünk.

Természetesen a jóból is megárt a sok. A szerepjátékosok, s különösen a hazai szerepjátékosok között nagyon elevenen él az a téveszme, hogy egy világ annál jobb, minél alaposabban kidolgozott, s minél több apró részletét ismeri a mesélő. Ennek a gondolkodásnak egészen abszurd vadhajtásai is születtek – elképzelt országok „természetes növénytakarója” típusú térképei, fiktív kánonjog és elképzelt feudális láncok részletei (mi a különbség egy báró és egy klánbáró között? És miért kell ez engem érdekeljen?). Még ha el is tekintünk az extrém esetektől, akkor is megkockáztatom: a *felesleges világépítés* összekeveri a célokat és az eszközöket, és indokolatlanul nagy hangsúlyt helyez a háttérre, miközben vagy elhanyagolja, vagy túlzott részletgazdagságával körülményessé teszi, megnehezíti a tényleges játékot. Valójában nem egy minden szemszögből teljes világra van szükségünk, hanem egy bizonyos hangulatra, no meg arra, hogy játék közben ne legyen gondunk a valóságos, akár hétköznapi kérdésekre adott válaszok megadásával, és a *játékosoknak* hozzávetőlegesen legyen fogalmuk arról, mire számíthatnak a mesélő kitalált világában. Milyen ételeket adnak egy karavánszerájban és hol tárolják őket? Ki uralkodott itt 200 éve? Szokásos erre a rabszolgaság? Hallottunk valamit a Nagy Szindéracról? És egyáltalán, hány hold van az

égen? Ezeknek az információknak egy részét nem biztos, hogy tudják a karakterek (és ezért pl. csak sikeres képzettségpróba vagy százalékdobás után áruljuk el nekik a valóságot), egy része viszont teljesen egyértelmű számukra... de ez már a játékosokról nem mondható el.

Mit tehetünk? A munka egy részét megspóroljuk, ha a játékosok ismernek néhány, a kampány hangulatához illeszkedő könyvet, filmet, számítógépes játékot vagy történelmi kort. Ha például tisztázuk, hogy a kalandok mediterrán környezetben játszódnak, ahol a civilizációk a hellén és közelkeleti példákra hajaznak, akkor már nem nehéz hozzáképzelnünk a timpanonos oszlopcsarnokok, aranyló hagymakupolák, szűk, porverte sikátorok és a tálakon kínált hasas olajbogyók képeit – erre mesélőként elég időről időre emlékeztetnünk játékosainkat. A *játékrendszernek magának* is van egy saját hangulata; a tapasztalt játékosok ezt gyakran ismerik – bár nem mindig abból a szemszögből, amiből be akarjuk nekik mutatni. Mindenesetre ha velük van dolgunk, feltételezhetjük, hogy van fogalmuk egy átlagos elképzelt világ működéséről. Ami ezen túl húzódik, azt saját magunknak kell megteremtelnünk.

A korábban kritizált világteremtési megközelítés nem a legeredményesebb módszer, és tulajdonképpen egy félreértésen alapul: azon, hogy egy világ „realitását”, „lényegét” legjobban szakkönyvszerűen, adatok felsorolásával lehet megragadni (néha próbálkoznak még hangulatfestő novellatörredékekkel és ki tudja mivel: ezeket az írásműveket leggyatrább és legunalmasabb olvasmányélményeim közé sorolom). Talán helyénvalóbb a játékvilág leírását úgy elképzelnünk, mint egy jó útikönyvet. Egyetlen útikönyv sem ígérheti a bemutatott millió teljes és pontos leírását, de nem is ez a céljuk, hiszen nem a terület alaposan ismerőinek, hanem érdeklődő utazóknak írták őket. A kuriózumokra és érdekes dolgokra helyezik a hangsúlyt, és arról, ami általános, inkább csak az összkép kedvéért tesznek említést. Tömörök és nem vesződnek érdektelen dolgokkal. A legtöbb útikönyv hasznos tippeket is közöl arról, hogy hogyan igazodjunk el egy számkra idegen világban, mit kerüljünk el és hogyan viselkedjünk (korlátozott mennyiségben az ilyesmi ideális kaland-alapanyag). A cél persze nem egy *tényleges* útikönyv megírása, hanem az, hogy ha már nekiállunk bővebben kidolgozni a kalandok háttérét, azt úgy tegyük, mintha egy útikönyv szőrös szívű szerkesztőjének szállítanánk a flekkeket.

S így – mondjuk – tudvalevő, hogy Igunnazar kék minaretjeiben költők serege dicsőíti a város dzsinnkirálynőjét éleselméjűségéért, bőkezűségéért és szépségéért, hogy a bazar zugaiban kedvelt, bár tilos csemege a sült macska, hogy a könyvtár poros termeit láthatatlan harcosok vigyázzák, hogy van egy rézbe zárt szellem, akivel minden tehetős utazónak megéri szót váltani – és kevésbé érdekesek a rézkancsós vízárusok, a leprás koldusok a szobortörredékes beugrókban, a nagyvezír származása és a trágyakufárok fejadója, vagy ha mégis szükség lesz bármelyikükre, nem lesz gond: egyetlen pillanat alatt megteremthetők, avagy pár passzusban összefoglalhatók.

Alulról és felülről építkező világok: Világunk megalkotására két megközelítést – vagy köztük valamilyen középútat – választhatunk.

A *felülről lefelé haladó világépítés* lényege, hogy először megalkotjuk az alternatív valóság összképét, majd fokozatosan haladunk a részletek felé. Például kezdetben megalkotjuk a vázlatos világtérképet, eldöntjük, hogy milyen tájak és kultúrák osztoznak területén, milyenek az istenei és ősi legendái, esetleg vannak-e olyan vonásai, amelyek lényegesen megkülönböztetik a **Kard és Mágia I. fejezetében** leírtaktól (pl. csak papi mágia létezik, bizonyos típusú szörnyek és népek hiánya, monoteizmus, stb. – Fomalhaut, a melléklet példavilága tipikus eset). Ezt követően ugyanezt elvégezzük a kalandok szűkebb területén szolgáló régióval, meghatározva központjait, ezek viszonyrendszerét, és röviden jellemezve az érdekesebb helyszíneket, személyiségeket, ismert és titkos társaságokat, meg bármi mást, amit szükségesnek látunk. Végül, ha szükséges, kidolgozzuk a kezdő települést/vidéket.

A felülről lefelé haladás vezérelve nem az apró részletekig elmenő kidolgozottság, hanem a következetesség (és a kétely felfüggesztése) iránti igény. Eredménye egy koherens vázlat, amely hűen rögzíti a világ fő összefüggéseit, és amelyekből logikusan levezethetők a kisebb részletek, meg persze maguk a kalandok. Ez a feladat természetesen időigényes, és feltételezi hogy már a kampány kezdetétől szilárd elképzelésekkel rendelkezünk.

Az *alulról fölfelé haladó világépítés* logikája fordított. Bár nem kizárt, hogy a kampány előtt a mesélőnek van koncepciója annak alakulásáról, a „világ” mégis a kalandok mellékterméke, fokozatosan jön létre és bővül ahogy a karakterek kapcsolatba lépnek vele – gyakran akkor, amikor valamilyen „tény” ismerete szükségessé válik. A mesélői stílus, a kampány hangulata egyszerre a viláé is lesz. Ez a módszer kevésbé feltételezi (bár nem zárja ki) a következetességet, és ez előnyére is válhat. A mozaikszerű, színes változatosságot mutató milliók, a kicsit csapongó, pikareszk kalandorozatok jobban érvényesülnek, ha nem akadályozza őket egy korábban lefektetett dogma. Ráadásul kevés extra időráfordítást is igényel: mivel a világ teremtése a kalandok során, mindig adott problémákra reagálva történik, egyetlen részlete sem lesz fölösleges.

Nyilvánvalóan nem minden esetben ez az üdvözítő megoldás. Az alulról fölfelé felépített világok gyakran nem nyújtják a valóságosság az az élményét, amit sokan igényelnek; bizonyos játékosok számára karaktert alkotni is nehéz dolog, ha nem tudják újdonsült hősüket elhelyezni a játék világában. Persze lehet, hogy pont az ellenkezőről van szó: ha szürreális álmvilágokban játszó kalandokat mesélünk, jobban tesszük ha egyáltalán nem végzünk érdemi világépítést, és akár tudatosan is eltekintünk a dolgok szigorú belső logikájától.

A **Kard és Mágia** szerzőjeként nem teszem le a voksot az egyik megközelítés mellett sem; a saját meséimben például a kettő keverékét alkalmazom. A **III. Fejezetben** leírt kalandkészítési tanácsok egy része inkább köthető az első módszerhez, egy része a másodikhoz, míg vannak olyanok is, amelyek függetlenek az ilyen megfontolásoktól, esetleg valamilyen szintézist képviselnek. A kampány-hexagon-módszer például kisebb egységekkel és

általában lépésről lépésre haladva működik, ám ezt egy nagyobb, vázlatosan kidolgozott térben teszi. A reaktív, erősen improvizációra támaszkodó mesélés látszólag szorosan kapcsolódik az alulról fölfelé haladó filozófiával, de valójában nem idegen tőle a másik sem: képzeljünk el egy olyan felállást, ahol a mesélő pontosan ismeri világa általánosabb sajátosságait, és ezzel a háttértudással felvértezve könnyűszerrel alkot az asztal mellett izgalmas, összetett, a felépített szerkezetbe logikusan passzoló kalandokat.

Végül: a világépítés egy szerepjátékban akkor válik eredményessé, ha „termékei” megjelennek a kalandok során, a játékosok hallanak róluk vagy találkoznak velük. Az utóbbi vitathatatlanul többet ér, és tíz esetben kilencszer emlékezetesebb, mint egy akármilyen kimódolt, de csak futólag megemlített dolog. Már csak azért is ez a helyzet, mert a munka, tanulás, szerelem és család melletti szabadidejüket szerepjátékkal töltő résztvevőktől nem várható el, hogy a játék világát ugyanolyan intenzitással figyeljék, mint a valódit. Ha azt akarjuk, hogy az alternatív valóság valamilyik részlete megmaradjon játékosaink képzeletében, akkor ezt leghatékonyabban annak aktív kalandba illesztésével érhetjük el.



A világ működése

Egy mégoly valóságtól elrugaszkodott millióban is érvényesek bizonyos konstans tényezők, logikai összefüggések – ha más nem, az ir(szür)realitás realitása, a következetes következetlenség. Persze ez elég ritka eset. Általában véve a fantasztikus világok egészen hasonlítanak a miénkhez, bár nem az *itt és most* szűken értelmezett realitásához, hanem inkább egy különös szintézishez, amelyben összekeverednek a különféle történelmi korok, tájak és kultúrák, elvesztve egzakt határvonalait. Különösek, de távolról mégis ismerősek (ha nem volnának azok, nem volnának számunkra érdekesek).

A fantasztikus elemek részaránya talán nem is túlságosan magas, csak éppen szembeütő, mert ez az, ami eltér a szokványostól, és persze a játékos karakterek szükségszerűen gyakrabban találkoznak a csodás elemekkel, mint a világ átlagos lakója – egy illuzionista pl. per definitionem önmagában is csodás elem. De hogy csavarjunk még egyet a dolgokon: ami szokásossá válik, az többé nem fantasztikus; következésképpen a mágia, szörnyek, varázstárgyak csak egy ideig elégségesek a fantasztikum és az egzotikum iránti igény kielégítésére. Ha ennek kimerítettük a lehetőségeit, új források után kell néznünk.

Képzeltbeli civilizációk: A világ szabályszerűségeinek legfontosabb része az emberi civilizációkhoz köthető. A természeti környezet, a flóra és a fauna ebből a szemszögből egyszerűbb eset. Az állatvilág óriásira nőtt képviselői, a hűsevő növények és persze a mindenféle csodalények kifejezetten könnyen beilleszthetők a kampányba – többségük igen agresszív és feltételezhetően nincs valami kedvező

hatással közvetlen környezetére. Fiktív ökoszisztémákra és egyéb számárságokra tehát nem lesz szükségünk, a fenti bőségesen elég kell legyen. A szituáció akkor válik bonyolultabbá (és érdekesebbé), ha megérkezünk az emberekhez, akik még egy valóságtól elrugaszkodott világban is saját szabályokat, csoportokat majd civilizációkat építenek maguknak.

Az emberi történelem osztályharcok története. Ezt az állítást sokan meglehetősen szkepszissel szemlélilik, de annyi bizonyos, hogy az emberiség szerény kezdetei óta szembetűnő makacssággal hozott létre szervezett társadalmakat, no meg uralkodó és alávetett rétegeket. A vezetés fáradságos és ezért kézzelfogható előnyökkel kompenzált feladatát többnyire egyeduralmukodók (vallási és katonai vezetők) látták el, akik olykor örökletes nemességre, olykor pedig tisztséghez kötődő, legalább elvileg mobil hivatalnokokra, papokra, előljárókra támaszkodtak. Valamivel ritkábban befolyásos személyiségek egy vagy több csoportja tartotta a gyeplőt. Az oligarchia jeles hagyományokat felmutató, kipróbált társadalmi berendezkedés; gyakorlati ismertetőjele, hogy nagyon szeret a közjó nevében eljárni. Az antikvitásban gyökerező modern politikai rendszerek fokozatosan kibővítették a hatalmi döntésekbe beleszólók körét; az így kialakult szisztémát demokráciának vagy köztársaságnak nevezik.

Mivel a **Kard és Mágia** elképzelt világi a régi korokra űtnék vissza (legalábbis külsőségeikre ez jellemző), a diktatúra és az oligarchia valamilyen variánsa lesz a leggyakoribb, míg a modern értelemben vett demokráciák ritka kivételt képeznek. Természetesen a fantasztikus közegek sajátos vonásai nem biztos, hogy a történelmi analógiákból következő társadalmat eredményeznek. Mi következik abból, ha a vadont tekintélyes pusztító erejű kreatúrák népesítik be? Valószínűleg több hadrafogható kézre lesz szükség, lassabb lesz a civilizáció terjedése, de védelmi szempontok miatt talán ritkább a nyílt háborúság. Hogyan változtat a világ folyásán, ha egy nagyhatalmú istennő felfegyverzett hívei világszerte megtörik a férfiak erőszakmonopóliumát? Valószínűleg kevesebb igazságtalanság sújtja a szebbik nemet, és képviselői könnyebben rendelkezhetnek saját sorsukkal (figyelem: ez nem utolsó szempont, ha szeretnénk, hogy nőismerőseink különösebb berzenkedés nélkül bekapcsolódjanak a szerepjátékba). Mit jelent, ha az istenek létezésére és hatalmuk meglehetősen korlátozottságára kézzelfogható bizonyítékok állnak rendelkezésre? Annyi bizonyos, hogy az ateistáknak sokkal nehezebb dolguk lesz, egyben azonban kevésbé valószínű egyes hitek egyeduralma (vagy képzeljük el úgy, hogy a vallásos hit hatalma nem mértékében, hanem inkább térbeli kiterjedésében korlátozódik, és világunkat apró, fanatikus teokráciák fogják benépesíteni?). Könnyen belátható, hogy a végeredmény alighanem más lesz, mint a mi világunkon volna.

Nem kizárt, hogy a fantáziavilágokban jobb te-rep nyílik az utópiák kibontakozására is. Meglehető, hogy a sárkányok, óriás szarvasbogarak és a Lankwiler Prizmatikus Lövedéke világában könnyebben gyökeret ver az anarchizmus, a multikulturalizmus, az öko-utópia vagy akár a posztmodern. A **II. Függelék** tekintélyes listát közöl

ezekről a csakugyan fantasztikus társadalmi formákról. Természetesen az utópiáknál csak egy dolog lehet izgalmasabb, az antiutópiák (hát még a bukott utópiák!). Mesélő legyen a talpán, aki kimerítené a kudarcot vallott társadalmakban rejlő kalandlehetőségeket.

Külön dilemma a civilizáció kiterjedésének kérdése, hiszen ez a tényező még erősebben befolyásolja a világban adódó kalandlehetőségeket, mint az államberendezkedés. Általános tapasztalat, hogy a kalandozók lételeme a zavarosban halászás, ezért ott érvényesülnek a legjobban, ahol a civilizáció szövete gyenge, és kaotikus, bizonytalan viszonyok uralkodnak. Érdekes módon itt kiváló mintákra lelünk a premodern korból. A modern államok kialakulása előtt a központi hatalom befolyása sokkal korlátozottabb volt a mainál. Még az erős államok is csak a központi településeket és az őket összekötő utakat ellenőrizték, az őket körülvevő vadont viszont csak nagyon jó okból háborgatták. A kis közösségek védelme önmagukra vagy a helyi előljáróra és embereire maradt. Képzeljük el ugyanezt a helyzetet, ha nem csak farkasok, oroszlanok és rablóbandák, hanem fosztogató barbárok, gonosz varázslók, élőhalottak és légicápák is fenyegetik a helyi lakók javait, életét és biztonságát. Ez a **Kard és Mágia** mindennapi valósága – aki nem hiszi, nézze meg a véletlen találkozási táblázatokat.

Hogyan képzelhetjük el az egységes modern állam nélküli civilizációkat? A nagy és erős kézzel kormányozott birodalmak belsejét kivéve a *sziget-szerűség* lesz az uralkodó jellemzőjük. Önmagukra utalt perifériák a vadvidékek határain; párezer lakosú, névleg vagy ténylegesen önálló városállamok; erődített vagy közeli erőd által védelmezett közösségek... vagy a szó szoros értelmében vett szigetek. A legjobban a tengerpartok és a hajózható folyók lesznek alkalmasak a nagyobb városok megtelepedésére, hacsak nincsenek a vadonban jól járható, viszonylag biztonságos utak (de erős központi hatalom nélkül nem lesz, aki megépítse, fenntartsa és védelmezze őket: lehet, hogy csak egy régi kor maradványai).

A civilizáció szigetei közötti tér: a vadon. Ez a tér cseppet sem üres; romok, labirintusok, tornyok, és még sok más érdekesség népesíti be őket. Itt-ott saját joguk szerint élő, maguk megvédésére képes közösségeket találni, barátságosakat és ellenségeket... Nomádok, rablók, primitív törzsek és a nagy civilizációk önkéntes vagy önkéntelen száműzöttjei élnek a vadonban, köztük igazi magányos farkasokkal (sokszor pont ők a legveszélyesebbek). Azok, akik a vadonban nem képesek maguk megvédésére, kénytelenek valaki más jóindulatában bízni, vagy busásan megfizetni pénzben, emberben vagy áldozatban. Mások elrejtőznek, és lehetőleg nem mutatkoznak a külvilág előtt. A túlélés igazán fantasztikus formái is kialakulhatnak: egy illúzió-sziklafal mögötti rejtett kráterben élő békés kultúra, egy fennsík közössiég, amely évente felvirágozott áldozati ifjakat küld komor istenek rideg vermeibe, vagy egy vérszomjas gépistent tisztelő atavisztikus törzs jól példázza az extrém lehetőségeket. Az ember állhatatlansága, nyers életereje miatt ott is megtelepszik és túlél, ahol minden összeesküdött ellene, még ha ennek nem is lesz túl rokonszenves a végeredménye.

Mágia és civilizáció: Kalandjaik során a karakterek számtalan várt és váratlan formában találkoznak a mágiával. Egy fantáziavilágban ez nem meglepő. De mennyire fantasztikus az a világ? Mennyire mindennapos jelenség benne a varázslás – mennyire gyakran találkozik vele az átlagember? Ez mesélőtől és kampánytól is függ. Érdekes és akár az átlagot meghaladóan fantasztikus lehet egy teljesen mágiamentes világ – gondoljunk csak egy olyan földre, amit primitív, egymással háborúzó ősembertörzsek népesítenek be a gyíkmemberek összeomlott high-tech civilizációjának romjai között, egy közelgő klímakatasztrófa előtti években. Szinte biztos, hogy egy itt játszódó kampány különösebb lesz egy mágiában gazdag, ám a szokott középkorias díszletek között játszódó kalandnál, ahol pedig van elf, ork, s kiváltképp famanó. Vagy persze lehet a háttér az álmok birodalma, ahol értelmetlen természetfeletről beszélni, mert az a különös, ha semmi sem különös.

Általában azonban az a legbiztosabb megoldás, ha a mágia ritka, ám nem ismeretlen. Inkább csak rendkívüli emberek kerülnek vele gyakori érintkezésbe; olyan személyek, mint maguk a kalandozók. De hacsak nem rejtegetik nagyon körültekintően, közismert lesz a létezése. Egy átlagember megszokott rutinjából kimozdulva akár össze is futhat vele... isteneinek bemutatott áldozatokkor, varázshasználókkal találkozva, vagy akkor, ha *nagyon* elhagyta a szerencséje. Számukra ez éppen olyan különlegesség, mint a modern embernek a csúcsteológiai haditechnika világa: magától értetődően valóságos, de nincs köze a mindennapokhoz, és számos vad találgatás fűződik hozzá.

Mint a hadítitkokat, a mágikus hatalmat is jó adag titkolózás, bizalmatlanság, akaratlan és szándékosan terjesztett téveszmék serege és a félelmetesség tapintható légköre övezi. Alapvető sajátossága, hogy rejtegetik. És itt véget is ér az analógia: nem jön létre mágikus közvilágítás és kommunikációs hálózat, nem készülnek vele olcsó, mindennapi eszközök; a varázstárgyak drága, ritka és kiismerhetetlen játékszerek maradnak. A varázshasználók körében uralkodó tradicionalizmus (no meg a hatalmas egoizmus) egyszerűen nem teszi lehetővé azt a fajta pragmatikus gondolkodást, ami a mágiát rendszeresen igénybevehető szolgáltatássá, áruvá és innovációvá formálná. A mágiaipari forradalom érdeklődés hiányában elmarad. Ha játékos jönne ilyen gondolatokkal: egyszerűen mondjunk neki nemet („A karakterednek ez nem jutna eszébe”).

Pont.

Felmerül a kérdés, hogy engedélyezze-e a mesélő kampányában a varázslatok és varázstárgyak kereskedelmét? Megvásárolható-e egy átok eltávolítása vagy egy varázsgyűrű? Vagy csak eladható? Vagy azt is csak nehezen? Ez egy nehezen megválaszolható kérdés. Ha mindez nagyon egyszerű: az egész triviálissá válik, semmivel sem lesz speciálisabb eset, mint venni két zsák nagyon drága krumpelit. Ha leküzdhetetlen akadályok tornyosulnak előtte, az meg elég hihetetlenül hat, elvégre egy-két gyógyital vagy egy varázspajzs még nem a világ. Dilemmáinkra értelmes megoldás, ha az ilyen tranzakciókra nem mindennapos üzletekként tekintünk, hanem megadjuk a mágiának kijáró tiszteletet és speciális alkalmakként kezeljük őket. Így egy varázsló csak *nagyon jó okkal* ad pusztá pénzért egy varázslat

latot (és akkor alaposan megkéri az árát), de mindig akad egy gyanús és talán veszedelmes ügy, amit *el lehet intézni*, s ekkor már nem marad el a hála (amilyen a varázslók hálája: még akkor is bizonytalan rossz érzés fogja el tőle az embert, ha a baljós öregúr *tényleg* nem akar neki rosszat). Ugyanígy, a papok gazdag áldozatok és istenüknek, no meg önmaguknak kedvező tettek után hajlanak csak kompenzációra (és óvakodj azoktól a papoktól, akik önzetlenül, vagy egy „későbbi fizetség” fejében hajlanak holmi alkukra!).

Elég neveléséges ötlet explicit varázstárgyboltot nyitni világunk valamelyik városában, de miért is ne lehetnének eldugott, poros antikváriumokra hajazó és különféle kuriózumokkal foglalkozó kis lyukak gyanús boltossal és vevőkörrel? Persze még egy „valódi” helyen sem biztos, hogy az enyhén paktányszerű eladó nem sántikál a betérők kisebb-nagyobb átejtésében, és az még a jobbik eset, hogy az itt vásárolt szerek csak *kisebbségi* mellékhatásokkal rendelkeznek. Caveat emptor! Teljességgel nyilvánvaló, hogy ez keményen eladói piac; vagyis nem az üzlet van a vevőért, hanem az azt kapja, ami van, annyiért, amennyiért eladják, és olyan modorban, ahogy azt az említett patkányszerű figura jónak tartja. Ez az illető, ha nem sarlatán, meg is tudja magát védeni, vagy ezt megteszik helyette mások. Ami meg a nála kapható tárgyakat illeti, ez a kínálat értéktelen limlomból, érdekes, de nem feltétlenül hasznos egzotikumokból és pár csakugyan hasznos dologból áll (ha a pofa is pontosan ismeri az utóbbiakat, akkor ezek lesznek a legdrágábbak, és persze az árát sokalló vevőnek mindjárt felkínálja azt a másikat, ami *talán* érdekes, és mennyivel olcsóbban adja!). Van aztán mindenféle misztikus és vallásos eszköz – háromágú kandeláberek, szörnyfejekkel vert réz parázstartók, füstölők, illatos olajok és nehéz selyemstólák, gravírozott török, kristálygömbök, kis mérlegek és súlyok, sav, higany és más alkimistaeszköz; festékrudak, borostyán és ritka anyagok (pl. tung, préselt tündér, szárított szkarabeusz). Igen gyakran drogok és mérgek, meg többféle afrodisziákum. Ezek között a kategóriák között még egy *mágia érzékelése* sem tud tisztességesen rendet vágni. Egy tipikus bolt kínálatát pl. valahogy így festhet az átlagos, nyilvánvalóan érdektelen és jól elrejtett (csak megfelelő vevőknek bemutatott) dolgokat leszámítva:

- Napszítta szantálfa ládikában egy bársonypárnán pihenő, homályos kristály
- Gyógyító italok (hat adag, „a legjobb forrásból” beszerezve), pár másfajta ital meg por, amelyek nem mind mágikusak (bár ez nem jelent sokat)
- Egy illatos balzsammal mumifikált, vöröses női lábfej
- Üveggömb valami gyanús kocsonyával, állítólag él és engedelmes
- Hímzett, bár kopott köntös, amit egykor Muhammed abd-al Rahman viselt, személyesen (akárki legyen is az)
- Egy mágikus szablya és a hozzá tartozó pajzs
- Két-három varázstekercs, az egyik állítólag légelementál megidézésére szolgál

- Múmiapor egy jól lezárt vasdobozban, amire az egyik helyi templom pecsétjét ütötték
- Hatszögletű, ujnyi üveghasábok egy régi romváros fémvermeiből

A szablya, a pajzs, a varázsitalok és tekercek (kivéve az elementálos) a **Szörnyek és Kincsek**hez hasonló áron megvásárolhatók (én ezt általában kissé megvariálok (1d6): 1 = -20%, 2 = -10%, 3–4 = normál áron, 5 = +10%, 6 = +20–30%). A többi holmi elég olcsó ahhoz, hogy kísértés legyen beháználni („Mit tudhat a múmiapor a kockában 350 aranyért?”), és elég drága ahhoz, hogy ez a kísértés kínzó dilemmákat okozzon a játékosoknak („350 arany, hú, ennél jóval kevesebbért haltak már meg karakterek”). Vagyis: teljes sikerrel jártunk, és lehet, hogy valamikor nagyon jól jöhet még az a múmiapor. Természetesen az árus információi csak a legkritikább esetben lesznek igazán hasznavehetők. Egy jellemző eset: a társaság egy Zámír Thénn nevű, díszes sátorból üzletelő alak kínálatában a következő egzotikus tárgyakat találta:

- Zámír Thénn karmazsinszín balzsama (160 at): „egy igen hasznos szer, amely a legexkluzívabb és legkülönösebb látomásokat nyújtja” (mint *víziók itala*, a játékosok azt hitték, hogy valami drog)
- Kis rézszelence (400 at): „sírablók hozták nekem az atlantisziak egy elhagyott városából, és hét ember halt meg érte, mielőtt hozzám került volna – ki tudja, mit rejt?” (3d6 ellenséges árnyat; a játékosok vacilláltak rajta, majd békénhagyták)
- Jóskő (1600 at, bizonyos feltételekkel 600 at-ért is): „egy kő, amely bizonyos módszerekkel betekintést nyújt eljövendő dolgokba” (mint a **Szörnyek és Kincsek** oldalain; a játékosok sokallották az árát).

A varázstárgyak eladására hasonló irányelvek vonatkoznak; de ezeknek a végiggondolása már az olvasó feladata.

Csúcstechnológia, futurisztikus eszközök: A mágia és technológia, a primitív és szuperfejlett erők összecsapásánál kevés érdekfeszítőbb koncepció képzelhető el. Ki kerül ki győztesen a borszárnyú ősmadarakon lovagoló káoszlovagok és az antigravitációs siklókon suhanó, sugárfegyvereket bevető futurisztikus rohamosztások küzdelméből? Mi következik abból, ha a partvidéki kis kereskedőbirodalom uralkodó bölcsei egy ősrégi számítógéprendszert használnak mindenható orákulumként? Ezek a kérdések nagyon alkalmasak a játékvilág békéjének felkavarására és a játékosok meghökentetésére, következésképpen ideális kalandalanyagok.

Tapasztalataim szerint a mágikus és technológiai milliők közötti konfliktus akkor működik a legjobban, amikor a kettő élesen elválik egymástól. A mágia hajtotta gépek és hasonló eszközök világa túlmutat a **Kard és Mágián** (ezzel szemben a mágiának kijáró babonás tisztelettel körbevett technikai relikviák esetén nem érvényesül ilyen inkongruencia, sőt!). Nem árt továbbá egy adag mértékletesség: mindaz a technikai eszközökre is áll, amit a mágiáról elmondunk – mi több, talán még erősebben. A csúcstechnika szörnyei, létesítményei

és eszközei legjobban a világ eldugott zugaiban mutatnak jól – de még ha ennél gyakrabban is felbukkannak a játékban, akkor se váljanak kiszámíthatóvá vagy mindennapivá, s főleg ne tegyék fölöslegessé a játékos karakterek tulajdonságait. Ezt – paradox módon – még a „sword&planet” vagy „planetary romance” stílust követő, tehát az ősi korokat és a jövőbeli elemeket magától értetődő módon elegyítő kampányokban is kerülnük el.

Milyen erősek legyenek a karakterek kezébe kerülő futurisztikus holmik? Legjobb a varázstárgyakhoz mérni őket. Egy feltöltött lézerpisztoly effektíve nem sokban különbözik egy feltöltött *villámok pálcájától* – hacsak nem valamivel eltérő működési mechanizmusában és abban, hogy nem csak mágiahasználók tanulhatnak meg bánni vele. Hasonlóan, egy engedelmes android olyan erős lehet, mint egy *mechanikus szolgáló*... legalábbis általában. A **Szörnyek és Kincsek** oldalain szűk, de kezdetnek elégséges válogatás található a tudomány és a technika csodáiból: továbbiakat kitálalni csak némi fantázia dolga. Egyes eszközök lehetnek mostani használati tárgyak különös másai; mások ismeretlen és baljós, a modern ember számára ismeretlen célokra készültek.



Istenek és démonok

A **Kard és Mágia** istenei számos formában keresztetik a játékos karakterek útját. A pap osztályú kalandozók közvetlenül kapcsolatba kerülnek velük, és gyakran részei valamilyen vallásos hierarchiának. De könnyen lehet, hogy a többiek is egyes istenek követőivé szegődnek, jól felfogott érdekből, elveik miatt vagy egyszerűen azért, mert valamilyen szituációban nincs más választásuk. Kalandjaik a civilizált világban és a vadvidékeken is elvezetnek különböző templomokba, ahová tanácsért, jóslatokért, segítségért indulnak – vagy feláldozásra szánt foglyokat kiszabadítani, kincseket szerezni és gonosz terveket megakadályozni.

De az istenek világi ereje, a vallás máshol is felbukkan: a papok ott vannak az uralkodók mellett, a zarándokok karavánjai között, remetebanlangokban és ezoterikus varázslószekták palotáinak is beillő tornyaiban. Számptalan meselehetőség rejlik a vallások apró-cseprő konfliktusaiban, az istenek szeszélyében vagy váratlan jóindulatában. Míg például a karavánszerájok sötét sarkában üldögélő sötétköpnöyeges megbízók egy idő után kissé sután hatnak, addig ugyanezt a feladatot (a játékosok veszélyes kalandok felé indítását) teljesen kézenfekvően elvégzik az istenek, vagy éppen főpapjaik. Egész kalandsorozatok építhetők például arra a parancsra, hogy a karakter térítse meg egy kisebb város lakosságát, és emeljen díszes hajlékot patrónusának. Máskor sokkal kevésbé ambiciózus feladatok nyújtanak rövid kikapcsolódást egy más témájú kampány nagyobb kalandjai között.

A **Kard és Mágia** egy kiterjedtebb, korlátozott hatalmú és tökéletlen, de a halandók ügyeibe aktívan beavatkozó istenekből álló istenvilágot feltételez. Erről bővebben a szabálykönyv **I. és IV. fejeze-**

tében olvashatunk. Természetesen számtalan más lehetőség is nyitva áll előttünk, az egyistenhittől a dualizmuson át az absztrakt eszmék összecsapásáig (itt az istenek voltaképpen csak filozófiai „teremtmények”, kimondott személyiségük éppúgy nincs, mint a mi világunkban tevékeny Láthatatlan Kéznek, vagy a ma már jó okkal kevésbé népszerű Objektív Történelmi Szükségszerűségnek). A legnagyobb változatoságot a többistenhit biztosítja. Ez általában feltételezi, hogy az istenek és híveik között speciális esetektől (különösen elkötelezett papok, aszkéták, fanatikusok, bizonyos népcsoportok, stb.) eltekintve nem alakulnak ki igazán szoros kötelékek, az egyik isten tisztelete nem zárja ki, hogy a hívő, akár az isten papja, olykor egyéb erőknél is hódoljon. Az persze előfordul, hogy néhány vallás monopóliumot szerez egy kisebb területen és megakadályozza a rivális új hítek térnyerését.

Vallások kidolgozása: A játékvezetéshez nem lesz szükségünk túl sok előkészületre, de nagyon hasznos már a kampány előtt tisztázni, hogy miféle istenek és vallások szerepelnek majd benne. Ez sokat segít a játék alaphangulatának megadásában – teljesen más tónust vesz föl egy kampány, ahol a jó és gonosz megtestesült erői viaskodnak egymással a világ végső uralmáért, és mást egy olyan, ahol az istenek furcsa, tespedt és hiú teremtmények, s egyiket vagy másikat tisztelni már-már inkább excentrikus divat, mint igazi hit dolga. Ami még fontosabb, a játékos karakterek megalkotása során – főleg a pap osztályt választók számára – egy koncepció alapja lehet a leendő kalandozó istene.

Az istenek és vallások kidolgozásakor a játékosok számára érdekes információkra helyezük a hangsúlyt. Elsősorban alapötletekre, karakteres koncepciókra van szükségünk, s őket egészítjük ki néhány szárazabb adattal. Álljon itt egy rövid példa Fomalhaut világáról:

Ezerszemű Kang, a kalandozók istene

Jellem: Kaotikus Semleges

Szimbólum: kör, benne számos kisebb körrel

Fegyverek: tetszőleges, különösen a láncos buzogányok

Ezerszemű Kang kultusza elsősorban az anyagi javak összeharcsolásában és a gátlástalan kufárkodásban jeleskedik. Doktrínáját az erőszakosság, ugyanakkor a tökéletes elvtelenség jellemzi, éppen ezért igencsak elterjedt. Kang láncvértbe öltözött, láncos buzogányt forgató másfél embernyi behemót, akinek szarvas sisakjából számtalan kicsiny, nyálkásan csillogó gömbölyded szem néz ki. Természete heves és gyakran kiszámíthatatlan.

Kang leírása meglehetősen tömör, az isten motívációira, vázlatos leírására helyezi a hangsúlyt. De ez is elég hozzá, hogy egy játékos eldöntse, szeretne-e a karakterével a szolgálatába állni. Ha úgy tetszik, körülbelül ennyit tudhat Kangról a játékvilág egy lakója. Amikor szükségessé válik, sor kerülhet további részletekre is: hogyan néz ki Kang egy temploma, milyen áldozatokat kell neki bemutatni, van-e valamilyen kiemelt zárandokhelye, stb. Ezek egy részét a kampány elején rögzíthetjük, a többit pedig ráérünk később is átgondolni.

Áldozatok és isteni adományok: Különösen az istenekkel közelebbi kapcsolatba kerülő hívek (isteni bajnokok, papok) számára lehetnek érdekesek az isteni adományok. Készíthetünk valamilyen szisztematikusan rögzített rendszert, hogy hány áldozati bika és százsúly arany után mit kap a fohászoló hívő, vagy dönthetünk eseti alapon. Három szempontra érdemes odafigyelni.

Egyrészt, az istenek által adott feladatok illeszkedjenek a kampányba és általában legyenek rövidebb „részkalandok”. Nem baj, ha időnként egy isten parancsa ellentmond a játékosok akaratának (ez érdekes konfliktusok forrása), vagy ha kitüntetett esetekben az egész csapat az egyik karakter kedvéért vállal el egy veszélyesebb feladatot, de ez az eszköz inkább való az események színesítésére, az állóvív megkavarására, mint az egész kampány tónusának meghatározására.

Másodsorban, az adományoknak nem kell elsősorban erejűeknek lennie. Inkább legyen valami egyedi, csak a karakterre jellemző dolog, amit a játékos magáénak érez, s amiért megszolgált. Ez a fajta egyediség nagyon erős motiváló erő, és a karaktert úgy emeli ki az átlagból, hogy közben nem teszi aránytalanul erőssé.

Harmadszor, ha a játékos karakterek különleges erőket és extra varázslatokat kapnak az istenektől, kapjanak az NJK-k is. Ezt az eszközt alkalmazzuk módjával: ekkor nem válik elcsépelletté.

Variációk istenekre: Egy sokszínű istenvilág hangulatához hatékonyan hozzájárul néhány kevésbé ismert, és a megszokott vonásoktól elütő isten szerepeltetése. Őket gyakran nem is választhatják a játékos karakterek – legalábbis nem a kampány kezdetén. Az ilyen isteneket voltaképpen az köti össze, hogy istenekként tisztelik őket, míg egyáltalán nem biztos, hogy rendelkeznek egyáltalán „hagyományos” isteni tulajdonságokkal.

Bizonyos istenek nem biztosítanak papi varázslatokat, vagy ez nem tartozik fontosabb jellemzőik közé. Egy **varázsló-istennek** például lehet, hogy nincsenek is papjai, vagy ha vannak, másodrendűek a varázslók és illuzionisták mellett. Természetesen a hitnek lehetnek féltve őrzött mágikus titkai – specifikus eljárások, ritka varázsigék, idegen dimenziókba és alvilági régiókba vezető átjárók, stb. Túl nagy tömegbázisuk az ilyen hiteknek nincs, megmaradnak a kevesek hitvallásának – de ezek igen nagyhatalmú kevesek lehetnek.

A **félistenek** vagy nagyon kis jelentőségű istenek, vagy éppen részleges isteni erőkre szert tett halandók. Befolyásuk csekélyebb, és nem képesek túl erős mágikus erők nyújtására (pl. papjaik csak ötödik vagy harmadik szintig fejlődhetnek).

Az **elfeledett** vagy **titkos istenek** nem rendelkeznek sok hívővel; talán csak néhányan imádják őket, vagy egyenesen senki. Ettől persze igen hatalmasak és veszedelmesek lehetnek, a föld mély régióiban vagy a csillagok közötti sötét terekben álmódva hatalomról és visszatérésről...

A **halott isteneket** legyőzték, távoli dimenziókba száműzték, vagy valamilyen okból ők hagyták magukra híveiket. Nincsenek papi mágiát használni képes követőik, és kultuszuk általában hanyatlóban vagy összeomlóban van. Olykor viszont megmaradhat mögöttük az erős világi befolyás, amely tehetet-

lensége révén hosszú időig életben tarthatja a hitet, a liturgiákat, s talán az egész papságot. Ki tudja, mely hitek mögött állnak süket oltárok és poros, elhagyatott bálványok... de nem is biztos, hogy ez olyan nagyon sokat számít.

Vallás, és ennek minden kelléke, isten nélkül is kialakulhat. A **hamis istenek** olyan – általában ezért rendkívüli erejű – entitások, akik erejüket pusztán világi hatalmukból nyerik. Már persze ha ők nyerik: nem egyedi jelenség, hogy élelmes papok valami oktalan szörnyeteg, ezeréves behemót köré építenek kultuszt, amelynek a tapasztalatok szerint elengedhetetlen kelléke az emberáldozat, a rabszolgaság és a teljes morális degeneráció. Egy lépéssel tovább megy, ha még isten sincs, csak egy formátlan kőbálvány, homályos legenda vagy hazug prófécia... netán valamilyen utópikus eszme. Igazság szerint az utóbbiakat nincs is sok értelme megkülönböztetni a standard emberáldozó kultuszoktól, hiszen az eredmények többnyire hasonlóak.

Isteneknek vagy félisteneknek számítanak egyes, idegen világokból vagy az Alvilágból érkező **idegen intelligenciák**, akiket nyers hatalmuk vagy emberentúli tudásuk sorol a kategóriába. Az általuk kínált tudás és hatalom kísértésén keresztül szerzik híveiket, akik többnyire maroknyian vannak, de szinte kivétel nélkül igen veszedelmes személyiségek... mágusmesterek, főpapok, oligarchák és mindenható hadurak. Ezeknek az egyezségeknek mindig megvan az ára és hátulütője, még akkor is, ha a kérdéses entitás nem is rosszindulatú. Általában persze nagyonis az, vagy legalábbis inhumánus és módfelett káros motivációk mozgatják.

Hasonlók jellemzik a **démonokat**, bár az ő előnyük, hogy kevésbé idegenek, és legalább ismert, hogy mit kívánnak megidézőjüktől (vért és lelkeket, mindenféle egyéb áldozatokat, imádatot).

A fenti felsorolás nem teljes. Nem írtam részletesen a többlényegű (vagy éppen ellenkezőleg, több testű de kollektív egójú) istenekről, az isteni hatalom felett rendelkező számítógéprendszeréről, azokról az élő istenekről, akik pozíciójukból fakadóan istenek, és ezt a jelleget valamilyen úton továbbhagyományozzák, az (élőhalott?) ősök körül kialakuló kultuszokról és további, számomra is ismeretlen lehetőségekről.

Paktumok gonosz istenekkel (opcionális szabály): A karaktergenerálás során olykor előfordul, hogy egy játékos elégedetlen az alaptulajdonságaiival, vagy csak *nagyon* szeretne erős karakterrel játszani. Ez méltányolható igény. Érdekes, és nálam is jól bevált megoldás felajánlani azt a lehetőséget, hogy aki akarja, +2 tulajdonságpontért adja el a lelkét valamelyik gonosz istenségnek vagy démonnak. A karakter emellett a nem elhanyagolható előny mellett azonnal isteni bajnokká válhat, ha erre igényt tart. A paktum hátulütője, hogy a karakter ezentúl tkp. az isten engedelmes tulajdona, még ha ezt eleinte nem is érzékeli. Ha ura szeszélyei úgy diktálják, habozás nélkül végre kell hajtania utasításait, teljesen függetlenül attól, hogy ez éppen kedvére van vagy sem. Természetesen ha meghal, lelke végleg az isten kezébe kerül, s ezért feltámasztása sem lehetséges. Az egyezmény mégsem akadály az igazán elvetemült hatalomvágyók előtt –

különösen hogy gyakran nem látják előre tettük jelentőségét!

Konfrontációk az istenekkel: A Kard és Mágia istenei, ha a mesélő erről másként nem rendelkezik, korlátozott hatalmú és lényegében halandó – csak éppen az emberi léptéket jócskán meghaladó – lények. Egy magas szintű, jól felszerelt és ravasz csapat akár sikerrel is szembeszállhat velük. Néha persze a balszerencse úgy hozza, hogy sokkal alacsonyabb szintű karakterek akadnak össze felbőszített vagy egyszerűen ellenséges természetű istenekkel. Ha ekkor nem menekülnek vagy könnyörögnek kegyelemért, alighanem *nagyon rosszul* járnak (de lehet, hogy az isten „megelégszik” egy különösen súlyos átokkal, *Küldetés* varázslattal, vagy a csapat egy idegen világba száműzésével).

Az istenek közvetlen manifesztálódó hatalma általában elmarad teljes hitükétől (ahogy egy hadúr sem harcol jobban az egész seregénél), de attól még kemény és veszedelmes ellenfelek. Statisztikáik meghaladják a legerősebb játékos karakterekét is – kb. 15. és 30. szint közöttiek, ám jobb fizikai értékekkel, életerővel, kiváló védelemmel (köztük varázslatellenállással és sebzsézfelfogással) és néhány rendkívül erős, egyedi tulajdonsággal és eszközzel rendelkeznek. A felsorolás persze nem tartalmazza a különféle követőket, papokat, stb.

A **Szörnyek és Kincsek** oldalain leírt ****Ezerszemű bestia**** és az ****Yrthak**** körülbelül félisteni hatalmú; az igazi istenek valamivel (bár nem nagyságrendekkel) erősebbek. Az alábbiakban egy kevésbé ismert szörny-isten példáján szemléltetem ezt a hatalmi szintet.

Derceto, a sötét anya

Szint: 20+4 MAX (240 Hp)

VO: 14

Mozgás: 20'

Támadás: +14/+14/+14/+14 nyúlványok 4d6+4 +megragadás

Spec: elnyelés, mágikus képességek, SF 5/+1, varázslatellenállás 16, immunis az elektromosságra és az elmére ható varázslatokra

Mentők: +14/+10/+10

Jellem: Kaotikus Gonosz (nem értelmes)

Kincs: -

Méret: Nagy

Derceto az Alvilág fénytelen üregeiben lakozik, de megidézésekor személyesen vagy ivadéka által Fomalhaut síkján is előfordul (általában 1d3 formátlan ivadéka társaságában, amelyek vagy a csoszgó halom, vagy a fekete puding sajátosságaival rendelkeznek). Ez az esemény nem egyértelműen örömteli, mivel bizarr termékenységi rituáléit követően gyakorta elemésztí hívóit. Női hívei egyáltalán nincsenek, s mind az istennőt, mind követőit határozott mizoginikus tendenciák jellemzik.

Derceto tömlőszerű, formátlan fekete testéből vasok csápszerű nyúlványok sarjadnak; ezekkel körbefogja és (sikeres +5-ös manőver esetén) testtömegébe gyömöszöli ellenfeleit, akiket ezt követően testnedveivel elemészt (6d8 Hp/kör). Varázsképeit egyenként naponta háromszor alkalmazhatja: *szörnyek elbájolása* (a testéből kitoró sípoló, füttyögő hangokkal), *Ellinger elmetörlése*. Derceto

nem értelmes. Ha életerejére felére sebzik, megpróbál visszatérni az Alvilágba. Aki akarja, kövesse!

Játékos karakterek apoteózisa: A **Kard és Mágia** furcsa, elfuserált istenekkel benépesített millióiban miért is ne léphetnének a tehetséges játékos karakterek a halhatatlanok közé? Ez a lehetőség érdekes és méltó betetőzése egy hosszan futó kampánynak, és egy kalandozói pályafutásnak. Ebből nyilvánvaló, hogy a *lehetőség* azok privilégiuma, akik megharcoltak érte, és akik fel tudják mutatni azt a bizonyos többletet, ami igazán emlékezetessé és megőrzésre érdemessé tesz egy karaktert. A magas szinten indított, pár mesét látott „hősöket” nem ebből az anyagból szabták. Egyéniség, karizma és szerzett tekintély is kell hozzá.

Az istenné, félistenné válásra kb. 12-15. szinttől nyílik meg a lehetőség. A mesélő egy nehéz, a játékos és karaktere minden képességét próbáratevő kalanddal tehet így pontot a hős történetére – mert az apoteózis ezt is jelenti; az istenné emelkedő karakter végérvényesen visszavonul a játékból és a mesélő kezébe kerül. De nem azonnal. A játékos kitalálhatja, hogy először mit szeretne kezdeni újdonsült hatalmával, hogyan akarja átformálni világát. A következményekről majd a mesélő dönt... és igazán érdekes későbbi kalandokban viszontlátni a régi ismerős lába nyomát. Lehet, hogy még évtizedekkel, évszázadokkal később is beszél majd Ishrat Kazerat városának ostromát és veszését, a roppant kétféjű ősmadarakat, az égből jött tüzet és a föld mélyéről jövő, mindent megrengető kiáltásokat. Vagy ki tudja, hová tartott az az út, és hol ért véget...

Saját meséimben körülbelül másfél évtized alatt mindössze egyetlen karakter lett istenné. Ellinger, a Bölcs gátlástalan harácsolásával, törtetésével és legendás etikai flexibilitásával érdemelte ki a lehetőséget, hogy idegen világokban kiállt próbatételek után a Totális Hatalom Gömbjének megkaparintásával a mágia egyik istenévé válhasson. Visszavonulása előtt Ellinger 14. szintű karakter volt. Irányító játékos, Donkó Zsolt büszke lehet teljesítményére.



Idegen világok

A (nem okvetlenül fantasztikus) fantasy világokat nagyon sokan idealizált középkori tájak formájában képzelik el; hasonlóan eszköztárát – a civilizáció tárgyi és technológiai kellékeit – is ezekből a képekből merítik. Mindezzel nincsen gond, de tévedés abban a hitben élni, hogy a forma csak ez lehet. Ezt csak a fantasyt merev zsánerként értelmező nézetek hitetik el velünk, holott lehetőségeink sokkal tágabbak, és mintáink az ősmúlttól a távoli jövőig – meg sosemvolt dolgokig – terjedhetnek. Nem lenne értelme részletesen számba venni minden lehetőséget (a **Kard és Mágia** csak azt mutatja be, hogy én hogyan meséltem több kampány során...), de röviden talán van hely néhány érdekesebbre...

Az első lehetőség, a **történelemelőtti kor** mindjárt a legkihívatóbb: képzeljük el a játék kalandozóit egy fiatal, a vadságból csak frissen

kiemelkedett világban. A civilizáció törekény; kicsi csoportok küzdenek a hatalmas és ellenséges természetű erők ellen. Az eszközök szűkösek; sokminden, amit a játékosok máshol természetesen vesznek, elérhetetlen. Nincsenek fémfegyverek, vagy igen kezdetlegesek – pl. rézhegyű lándzsák, amelyek 1-es támadásdobáson hasznavehetetlenné válnak – fémpáncélok még nem találkoznak, és lehet, hogy ebben a világban az emberek nem ismerik a mágját.

A kalandozók ellenfelei a vadállatokon és ellenséges törzseken kívül atavisztikus, történelemelőtti bestiák és persze haldokló vagy már csaknem kihalt prehumán civilizációk lehetnek. Mi van, ha a világot korábban szuperintelligens, különös (mágikus? technológiai?) erőket használó kígyóemberek, vagy a dinoszauruszok antropomorf rokonai uralták? Hogyan fogadják ezek a fajok új riválisaikat? Megpróbálják kiirtani őket, fondorlatosan vagy erőszakkal följük kerekednek, avagy visszavonulnak jól őrzött menedékhelyeikre?

A történelemelőtti korokban játszó kampányok buktatója a világ idegensége lehet, de egy csomó megrögzült előítélettel is meggyűlhet a bajunk. Meglehet, a játékosokban primitív és szó szerint buta ősemberekről él a kép, és erre rájátszva először idétlen viccekbe fullasztják a kalandokat, majd erre gyorsan ráunnak és valami új játéklehetőség után néznek. Ezért valószínűleg ez a közeg az, amit a legnehezebb súlyos torzulások nélkül „eladni” játékosainknak.

Talán a **Kard és Mágia** alaphangulatához legközelebb a kissé **ókorias**, a hellenizmusra és különféle „egzotikus” közel-keleti befolyások elegyére ütő világok állnak. Filmekből, jobb fantasy regényekből és még számos forrásból ismerős lehet – köztük akár eredeti szerzőktől is... Nagyon alkalmas mozaikszerű, színes minihelyszínek tömegét alkotó, kicsit csapongó kalandok levezetésére. Itt érvényesül a legjobban a városállamokból álló civilizációk és a kiterjedt barbár vadon kettőssége, és itt a legtermészetesebb jelenség a viszonylag csekély vallási buzgalommal járó sokistenhit. A karakterek mozgásszabadsága nagy: az antikvitásban úgy-ahogy már a globalizációt és az ezzel járó fokozottabb mobilitást is feltalálták... Valamilyen formában tkp. a játék teljes eszköztára elfér benne.

Megintcsak hálás téma – bár talán a játékosok egy részének képzeletétől idegen – a **keleti mesék**, Szindbád-történetekre és hasonlókra hajazó játékvilág. Az egzotikus elemek mellett a csillogás, a kincsek és mágia meséssége, no meg a kalandok csapongása teszi őket különösen vonzóvá. Az elterjedt, lineárisan gyarapodó kalandozók helyett a főszerepet itt bizonytalanabb sorsú, hol dúsgazdaggá váló, hol koldusszegénnyé süllyedő vagy hatalmas kegyeket elvesztő alakok játsszák a főszerepet. A pap osztály képviselői igen ritkák lesznek (a kalandokra ritkán vállalkozó remetek elkerülik a nagyvárosok nyüzsgését), a tolvajok és illuzionisták ellenben meglehetősen gyakoriak. A karakterek kezén átfolyó tömérdek pénzt figyelembevéve itt nem elveszett ötlet mérsékelni a kincsek elherdálásiért járó tapasztalati pontok mennyiségét.

A fantasy meghatározott vonulatai átterjednek a tudományos fantasztikum határterületeire. A **sword&planet** avagy **planetary romance** stílus

lényege, hogy egy technológiailag névleg fejlett milliőben mégis a fantasyre jellemző vonások válnak meghatározóvá. Tehát, bár lehet, hogy a bolygó egy repülő szerkezetekkel, felhőkarcolókkal teli városokkal, gigászi vízeljáró gáttal és egy magasan fejlett civilizáció minden egyéb kellékével rendelkező hely, és kitüntetett pontjairól hatalmas fémhajók indulnak csillagközi utakra, mindez a tárgyi hatalom nem elég a világ modernizálásához. Továbbélnak a barbár hitek, a civilizáció körüli vadvidékeken elvadult szörnyetegek, fosztogatók, primitív népcsoportok és zsarnoki kiskirályok gyakorolják a hatalmat. Ezek nagy része illeszkedik az örök emberi természet alapvonásaihoz, de gyakran furcsa és veszélyes szokások, babonák élnek közöttük, amelyek talán ezerévesek, talán még ennél is ősbibek. A konfliktusok megoldására ugyan rendelkezésre állnak lézerfegyverek és más, még hatékonyabb eszközök, de nem ezek válnak döntővé; megtartja jelentőségét az ember-ember elleni harc, a kardvívás és az íjászat... Meglehet, a csillagközi civilizáció még csak most érkezett erre a különös világra, de lehet az is, hogy valaha gazdag és kiterjedt kultúrák hosszú hanyatlása, összeomlása ürítette ki a valaha fejlett tereket és adta át őket az elvadult utódoknak (netán mind a kettő egyszerre). És lehet, hogy az ősi civilizációk enklávéi is itt élnek, rejtőzve vagy távoli, elzárt területeken; mérhetetlen jégmezők alatt, lebegő sztratoszférikus városokban és geostacionárius létesítményeken...

A sword&planet technológiai eszközei nem modern korunk tárgyi világát tükrözik, hanem azokét, amelyekben ezeknek az írásoknak a többsége megszületett – tehát az 1920-1940-es évekre űtnek vissza. Az eszközök nagy része kinézetében is *retrofuturisztikus* lesz, áramvonalas uszonyokkal felvértezett rakétasiklókkal, art deco levitációs sugárutakkal... Nem a mindent összekötő kommunikációs hálózatok képviselik a modernitást, hanem a városokat leromboló hősugarak, a fekete fémdobozokból sugárzó hipnotikus hullámok, magnetikus erőkhöz alapuló közlekedési eszközök, mechanikus szolgákra ültő fémmemberek, gonosz, mechanikus számítógépek – no meg elvetemült, ám zseniális csillagközi zsarnokok.

A sword&planet egy karakteresen eltérő, ám a **Kard és Mágia** szemléletétől cseppet sem idegen lehetőség. Kiválasztott vonásait „fűszerként” alapvetően más alapvonalú játékokban is felhasználhatjuk (a szerző Fomalhaut-kampányában például az ókori sword&magic világ határvonáiban minduntalan felbukkannak az elfeledett múltak és idegen dimenziók behatásai... közöttük prominensen a világ „megteremtésekor” – terraformálásakor – felépített, de mindent elsöprő háborúkban elveszett technológiai infrastruktúra). Másrészt egy tisztán sword&planet kampányt is hálás dolog végigmenni, ha játékosaink fogékonyak erre az ötletre. Ekkor természetesen alapjaiban kell felforgatnunk a játékot, kidobva elemeinek túlnyomó részét, majd a megmaradt alapokról újraépíteni az egészet. Valószínű például, hogy hiányoznak majd a mágiahasználó osztályok, a nem-emberi fajok, a megszokott szörnyek – és helyüket mások veszik át. Mivel a megteremtett világ eleinte nagyon idegen lehet a játékosoknak (feltéve, ha nem ismerik töviről hegyire Leigh Brackett, Alex Raymond, C. L. Moore és más

kiváló szerzők munkásságát... ez sajnos valószínűtlen), ajánlott a bolygóra idegenekként érkező karaktereket indítani (lehetnek pl. felfedezők, a bolygóközi titkosrendőrség ügynökei, szerencsevadászok, kényszerleszállást végrehajtó űrhajótörtek és saját világukból egy csillagközi zsarnok pusztaságából elragadott foglyok). Később, ha a világ működése és a benne előforduló kultúrák már ismerősebbek, őshonos karakterek is csatlakozhatnak a társasághoz.

A technológiai és fantasy elemek nem egyedül a sword&planetben keverednek. Ugyanez a műfaj-ütközés köszön vissza a **posztapokaliptikus fantasy** egyes eseteiből. A fejlett civilizációk pusztulása régóta foglalkoztatja az emberi képzeletet; számtalan formában képzeltek el világunk megsemmisülését hatalmas természeti katasztrófákban és isteni bosszú által, az utóbbi évtizedekben pedig jelentős lépéseket tettünk annak érdekében, hogy külső erők hiányában is pontot tehesünk történelmünk végére. Elképzelhető, hogy más csillagrendszerekben a világvége nálunk ismeretlen formái okozták az emberiség bukását: a bolygó gyűrűjének destabilizálódása, a klímát szabályozó hatalmas földalatti terraformáló gépek meghibásodása (vagy elpusztítása), esetleg a hosszas kényelem és dekadencia hozta tehetetlenség... netán egy hatalmas jégkorszak és a vele járó népvándorlások... A lehetőségek sokrétűek.

A posztapokaliptikus fantasy kiváló közegeket kínál a kalandozásra: a modern civilizáció védelme hiányában az emberek visszatérnek a sötétebb korok keretei közé; a korábbi ismeretek nagy része feledésbe merül, és megszakad vagy akadozik a kis közösségek közötti kommunikáció. Vagyis – még ha a régi korok emlékei meg is maradnak – a világ működése nagyon hasonló lesz egy fantasy világhoz. Attól függően, hogy a katasztrófa milyen régen következett be, kevesebb vagy több nyoma maradhat – fegyverek, városok, nagy létesítmények, utak, járművek, különös berendezések, a technikai tudás különféle maradványai, stb.

Nyilvánvaló, hogy a technológiai elemek gyakorisága nagyon erős hatással lesz a kampány hangulatára – akár a sword&planetnél, az általánosabb mesesorozatok kisebb megkeverésétől az egészen különös és a szokott fantasy elemeket tudatosan felredobó játékokig terjed a spektrum. Hasonlóan, nem mindegy, mennyire rombolta szét az emberi civilizáció kereteit a katasztrófa sorozata – és ezután mennyire tudott magához térni. Lehet, hogy az eredmények minden pesszimista várakozáson túlmennek: a megmérgezett vagy üvegsivataggá bombázott pusztaságok, az ellenséges értelemre kapott flóra és fauna, a félállati vadember-törzsek, xenofób és bezárkózó kis közösségek és a technológia misztériumait féltékenyen őrző kevesek parányi körei mindörökké megakadályozzák a civilizáció újbóli lábra kapását, miközben talán a tengerek járása és a csillagok állása is megváltozik – minden, amit valaha egésznek és változtathatatatlannak hitünk, ismét kicsúszik a kezeink közül és idegenné válik számunkra.

Talán – az evidens kliséken kívül – ez a legizgalmasabb és egyben legfélelmetesebb lehetőség; amikor a játékosok (tehát nemcsak a karakterek) nem számíthatnak megszokott tudásuk nagy részé-

re, amikor a romok között talált technológiai eszközök és gépek nem hasonlítanak a tudományos fantasztikus regények megszokott tárgyaira, amikor gravitációs és hőmérsékleti anomáliák, az idő megszokott futását összekuszáló pontok találhatók a föld felszínén, és csupán baljós sejtés még az új katasztrófa, ami majd ezt az összetört világot is elpusztítja. Egyben azonban az is nyilvánvaló: egy ilyen világot egészében megálmolni, majd benne a

résztevők elidegenedése nélkül kampányokat lebonyolítani embert próbáló, a mesélői fantáziát a végsőkéig igénybevevő kihívás. Nem rossz ötlet ekkor hibernációból felébresztett, vagy egy elzárt földalatti komplexumból kiszabadult, high-tech eszközökkel bőségesen ellátott csapatot indítani – azaz, akár a sword&planetnél, kívülállókat, akik még csak most ismerkednek meg új világukkal.



I. Függelék: Bullák és Bányajogok (opcionális szabályok)

Célok és játékmenet: A hosszabb kampányok során a játékos karakterek nem csak kincsek megszerzésében, régi misztériumok feltárásában és a világ alapos felforgatásában próbálhatják ki magukat, hanem falvak, városok és erdők vezetőiként megtapasztalhatják, milyen feladat irányítani, megvédeni és felvirágoztatni a millió egy szeletét. A **Bullák és Bányajogok** – játék a játékban – ehhez nyújt segítséget a mesélőnek. Fontos kiemelni, hogy a függelékben leírtak még annyira sem köbevésett szabályok, mint a füzet **II. fejezetében** rögzítettek. Inkább gondolkodási keretek birtokigazgatásra koncentráltó kalandok levezetéséhez. Világok, városok pontos megtervezéséhez **nem javasolom** őket: ha csak konvencionálisabb kalandok mesélése a célunk, a részleteknek nem vesszük sok hasznát.

Nem vállalkozhatunk egy összetett stratégiai játék szabályainak lefektetésére: bár az irányelvek javát két kampányban is teszteltem, maradhattak ellentmondások és gyengeségek, amelyeket a játék során a mesélőnek kell korrigálnia. Mivel még egy képzelet szülte település vagy birodalom is olyan bonyolult rendszer, és igazgatása olyan sok kérdést és problémát vet föl, hogy a finom módosítások játékbeli megindoklása nem okozhat gondot. Ha pl. a mesélő úgy érzi, hogy az adóbevételek és kiadások mérlege nem áll logikus arányban egymással, bevezethet egy tényezőt, amivel helyrehozza a dolgokat (természetesen nem azért, hogy a saját hibájukból bajba került karaktereket kihúzza a csávból...).

Hogyan illeszkedjen a **Bullák és Bányajogok** rendszere a **Kard és Mágia** nagyobb kampányai-ba? Miről szóljanak a basáskodásra, adószedésre és ellenséges szomszédok megregulálására irányuló mesék? A kérdések mögött egy lényeges dilemma húzódik. Ha az aktuális probléma az adók beszédése, a válasz lehet például új adószedők fogadása. De ha van egy új adószedő, hogyan hat a ténykedése az alattvalók hangulatára? Korrupció az illető? Hogyan kell megszervezni az adóbehajtást? Mire lehet extra adókat kivetni? Milyen ügyes-bajos gondokkal fordulnak igazságtételért a megadóztatottak? Mi következik abból, ha az adók elmulasztása miatt kisajátítják egy régi patríciuscsalád földjeit, amelynek leszármazottjai egy távoli városban lak-

nak, és bár évtizedek óta nem jártak otthon, jó kapcsolatokat ápolnak veszedelmes hatalmi tényezőkkel? Nagyon könnyű elveszni a részletekben és a kicsiny (egy idő után kicsinyes) döntésekben.

A mesélő dolga egyszerre nagyon könnyű és rettenetesen nehéz. Nagyon könnyű, mert minden kérdés megválaszolása újabb kérdésekhez vezet, majd újabbakhoz és ismét újabbakhoz, ahogy a kérdések szaporodnak, keresztezik egymást, összeolvadnak és furcsa mellékszálakat produkálnak... Egy idő után a végeredmény valami kusza háló, mert végsősoron minden mindennel összefügg. A kampányt csak be kell indítani, és időnként pár jól megválasztott rendkívüli eseménnyel és kalamajkával megkavarni (v.ö. az „Adók és halál” táblázat); a többi megy magától. Ez az önjáró és önbonyolító jelleg egyszerre áldás és átok, és könnyen csapdává válik, ami elemésztí a kampányt. Van egy olyan összetettség, ahol beáll a bőség zavara, és a játékösszeállítások korlátozott idejében olyan sok döntést kell már meghozni, hogy az események elviselhetetlenül lassúvá és áttekinthetetlené válnak. Másrészt: érdekes-e elvezetni egy kisebb birodalmat és megoldani kisebb-nagyobb problémáit? Ideig-óráig a frissesség varázsával hat még a hétköznapi basáskodás is, de ez a varázs később elillan, vagy ami még veszélyesebb, a játékosok egy része nagyon élvezi a túrannosz szerepét, a másik viszont halálosan unalmasnak találja az egészet (és az előbbieket, ezt észre nem véve, még jobban magukhoz ragadják a kezdeményezést, tovább fokozva a gondokat).

Tapasztalataim tehát azt mutatják, hogy egy **Bullák és Bányajogok** kampányt a többinél óvatosabban kell kezelni, és úgy kell mozgásban tartani, hogy kellően változatos maradjon, továbbá ne veszítsen el a rutinfeladatok sűrűjében.

Egy lehetséges megoldás a fókusz folyamatos módosítása. A kalandok elején (tehát amikor a karakterek megragadják a hatalmat), a kihívás helyzetük stabilizálása. Az elődök valószínűleg rossz helyzetet, üres kincstárat, ellenségeket és kellemetlen meglepetéseket hagytak hátra. A hatalmi úr felkelti a szomszédok, egyes árulók és távoli, rosszindulatú hatalmak figyelmét. A játékosoknak kezelniük kell az egyszerre fellépő problémákat miközben eszközeik még nagyon szűkösek, kevés megbízható

szövetséges áll mellettük, az idő pedig ellenük dolgozik. Később a legfontosabb fenyegetések elhárítása után átvehetik a kezdeményezést és nekiláthatnak közös céljaik megvalósításához (mondjuk a település felvirágztatása, a tengeri kereskedelem újraépítése és az azt fenyegető kalózkodás legyőzése, vagy egy korrump és dekadens birodalom kincseinek elherdálása úgy, hogy azért ne dőljön látványosan össze).

Mire ide eljutunk, szinte biztosan elég esemény történt a kampányban, hogy a szálak egy részét „visszavezessük” a játékméletbe: a korábbi döntések következményekkel járnak, és a következmények makacsul vissza-visszatérnek. Ezzel párhuzamosan fokozatosan elkezdhetjük bizonyos területek „automatizálását”. Ha rendbejött a pénzügyi helyzet, ne üssük el az időt az adószedés kis gondjaival: intézze el őket egy kinevezett NJK. Ha éppen nincs külső fenyegetés, ne kelljen sokat bíbelődni a katonák toborzásával, zsoldjával és moráljával. Továbbá – mivel kevesebb a gond és több a szabad idő – ismét meséljünk gyakrabban tradicionális stílusú kalandokat; vadonbeli expedíciókat, kémkedési küldetések, földalatti labirintusokban játszódó meséket... Lehet, hogy egyikben-másikban a fő karakterek helyett alacsonyabb szintű követők játszószék a főszerepet (ekkor az előbbieket a mesélő irányítja). Akár az is lehet, hogy a régi hősök visszavonulnak és csak valami fontos ügy kedvéért akasztják le ismét a tűzhely fölött függő kardot...

Ha az olvasó eddig azt a következtetést vont le, hogy a tipikus **Bullák és Bányajogok** kampány egy összetett reaktív mesére hasonlít, jó úton jár. A logika valóban párhuzamos, és éppúgy érvényes rá az a két elv, hogy erősen építeni kell a játékos kezdeményezésekre és a végsőkig el kell vinni azok logikus következményeit.

Adószedés és más jövedelmek: Ha feltételezzük, hogy az alattvalók nincsenek a nyílt lázadás vagy passzív ellenállás állapotában, vagy nem sújtja őket háború és természeti katasztrófa, minden hónapban adók szedhetők. Az adószedéshez a nagyon kis településeket kivéve hivatalnokok és fegyveresek szükségesek; nélkülük az adók harmada-fele elvész. Az adókon kívül további forrásokra is lehet számítani: a városokban, ahol összetettebb a gazdaság, több a kézműves és a kereskedő, ez magasabb havi bevételt eredményez.

Adók = 1 at/fő/hó

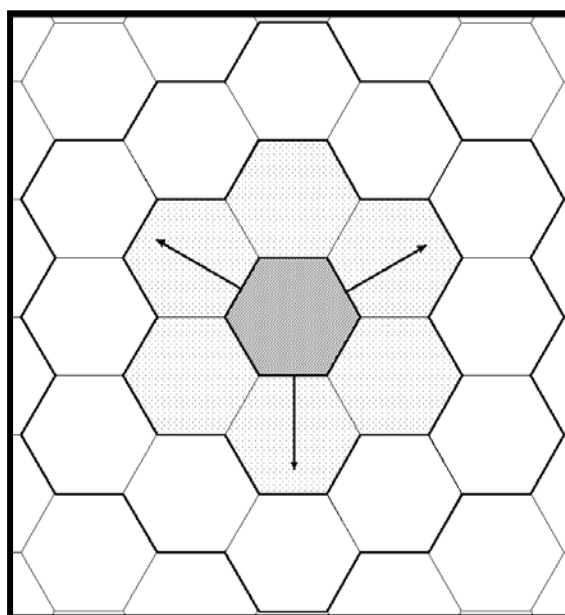
Adók városokban = 1,5 at/fő/hó

Így pl. egy 400 fős kis falu alapbevétele havi 400 at, egy 2800 főt számláló közepes városé pedig 4200 at. Az alapot különféle, mesélő által meghatározott tényezők módosíthatják – a szórás kb. +/-30%. Pozitívumot eredményezhetnek a hely különösen előnyös adottságai: kitüntetett kereskedelmi csomópontjelleg, híresen gazdag amaranthligetek, egy nagyobb zárandokhely... Negatívumot eredményezhet a társadalmi hanyatlás és dekadencia, a település elzártsága, a magas eltitkolt jövedelmek (csempészet, korrump defterdárók, stb.) és hasonló. A kampány során kihasználatlan lehetőségek tárhatók föl, bizonyos hátrányok pedig ledolgozhatók. A +/-30%-os határt átlépni ellenben nehéz. Még egy végtelenül korrump és lepusztult közegben is lakozik némi kohézió, és egy nagyon gazdag hely sem nő

az évig. A határokon túlmenő összegek inkább a közhangulatra lehetnek hatással: növelik vagy csökkentik az alattvalók elégedettségét.

Bizonyos helyeken más logika uralkodik a pénzügyekben. Fontos erődök, kolóniák és helyőrségek például nem rendelkeznek önálló jövedelemmel (vagy ez elégtelen az öfenntartáshoz), hanem központilag kijelölt keretből kell gazdálkodniuk. Ez kétes áldás. A transferek óhatatlanul szűkösek, és spórolásra vagy kockázatos rablóportyákra kényszerítik a vezetőket. A másik probléma politikai: az ilyen normatívák egyoldalú függőségi viszonyt eredményeznek, és a függőség felszámolására irányuló törekvéseket biztosan rossz szemmel nézi az uralkodó (nagykirály, főpap, szultán, félisten, stb.). De ha az uralkodó nem, akkor főembere igen, és ha valamilyen rejtélyes okból ő sem, akkor a hivatalnokok, demagógok, irigy szomszédok, rivális kinevezettek, felkelők, tolvajok és fosztogatók valamelyike biztosan megorrol és kérelhetetlen ellenségévé válik. És akár teljesen (?) véletlenül is előfordulhat pl., hogy a nehéz anyagi viszonyok miatt három-négy hónapig elmaradnak a támogatások, és mit adnak az istenek, pont ebben az időszakban kap lábra az emberek körében a gondolat, hogy nincs messze innen a névleg szövetséges, és éppen most védtelen kisváros, valamint hogy éppen ebben az időben üti fel a fejét valami randa kultusz, esetleg rabszolgalázadás... Az erődök és más fontos posztok élére kinevezett karaktereknek tehát minden ravaszságukat be kell vetniük a politikai túlélésért és prosperálásért – nem is beszélve, ha önkényesen növelni is akarják mozgásterüket.

Területi feltárás, területfejlesztés: A birtokokból eredő jövedelmek a tájtól, környezettől is függenek. Periférikus vagy központi elhelyezkedés, kihasznált vagy kihasználatlan környék, békés és fenyegetett területek – ezek mind befolyásoló tényezők. Attól függően, hogy a központi hatalom ura-e környezetének és kihasználja-e adottságait, több vagy (ez jellemzőbb) kevesebb jövedelmet tud realizálni.



Ezt az állapotot a kampányhexagon-módszerrel számszerűsítjük. Standard (200 sztd. átmérőjű) hexekkel számolva:

- A központi hex jelenti a település döntő befolyási zónáját, és nem ad vagy visz el extra jövedelmet.
- Minden kihasznált („feltárt”) szomszédos hex 5%-kal növeli a helyi bevételeket (maximum +30%).
- A kihasználatlan („feltáratlan”) szomszédos hexek nem módosítják a jövedelmet, de hexenként havonta 1:6 esélyük van arra, hogy ellenségessé váljanak. Egy hex vagy rövid útszakasz folyamatos ellenőrzése megoldható kis (30-50 fős) helyőrségekkel; nagyobb erőkkel kiterjedtebb területek is megterthatók.
- Az ellenséges hexeket szörnyek, veszélyes vadállatok vagy rivális hatalmi tényezők uralják. Egyenként 10% jövedelemkiesést hoznak, és permanens fenyegetést jelentenek a központra, amíg nem pacifikálják őket.
- A magashegységek, mocsarak, kanyonos pusztaságok és más „reménytelen” tereptípusok nem tárthatók fel, de pacifikálhatók.

A városok tágabb környék fölött gyakorolnak ellenőrzést, de sebezhetőbbek is. Befolyási zónájuk két hexnyire terjed ki a központból.

- A belső gyűrű létfontosságú a város lakosságának eltartásához. Jellemzően itt helyezkednek el a legtermékenyebb mezők, gyümölcsligetek, ültetvények továbbá a kézművesek és a lakosság egy része. Feltárásuk nem hoz extra jövedelmet, de a zónában minden feltáratlan hex 5%-kal csökkenti a bevételeket.
- A külső gyűrű a kisebb települések környezetéhez hasonlóan kezelendő. Teljes feltárásával (12 hex) 60%-ig elmenő jövedelemtöbblet realizálható, de meg kell jegyeznünk, hogy a **Bullák és Bányajogok** realitásban még gazdag és biztonságos vidékeken sem gyakori állapot.
- Az ellenséges hexek jelenléte a belső gyűrűben 10-10, a külsőben 5-5% jövedelemkieséshez vezet.

Ez egy absztrakt, idealizált modell. A mesélő feladata, hogy kampányához és a konkrét viszonyokhoz adaptálja. Egy tengermelléki város zónái például elnyúlhatnak a part mentén, és hasonló deformációt okozhatnak a kereskedelmi utak, völgyek, magas hegyláncok, bővizű folyók, stb. Két befolyási zóna átfedésekor mindkét oldal 2/3 – 2/3-ot profitál a területtől.

A település anyagi helyzete javítható a környező területek feltárásával (földek művelésbe vonásával, kisebb utak kiépítésével, stb.). Ez hosszadalmas és költséges folyamat, amely az alattvalók, rabszolgák/hadifoglyok vagy kívülről toborzott munkások erőfeszítéseit és az uralkodó további anyagi hozzájárulását igényli. A rendes lakosságból körülbelül az emberek 1/5-e mobilizálható. A közmunka értéktermelő képessége a személyekből fakadó adókkal egyenértékű:

A közmunka értéke = 1 at/fő/hó

Ezen felül minden beruházás az eszmei érték 25%-át kitevő kiadásokkal jár. Tehát pl. három, egyenként 100 fős munkabrigádnak egy teljes évébe kerülné, hogy utat építsen egy veszedelmes hágón keresztül; a beruházás a munkások bérének, elhelyezésén és védelmén kívül 900 arany kiadásal járna. Ugyanez a csapat mindössze négy hónap alatt, 300 arany extra befektetéssel ültetvényeket létesíthetne egy vizes síkságon, vagy hasonlóan segíthetné a terület fejlődését.

Kényszermunka esetén (rabszolgák, fegyencek, leigázott népek) a munkabrigádok 1 helyett 1,5 at/fő/hó értéket adnak a építkezés értékéhez (az extra kiadások változatlanok). A kemény munka miatt viszont havonta és munkabrigádonként (50 fő) 5% (ha idegen hatalmak bérencei szíjják az elégedetlenséget, több) nem kumulatív esélye van annak, hogy lázadás tör ki. Ha az őrség és a környékről átvezényelt katonák leverik a lázadást, az a munkások 50+1d00/2 százalékának életébe kerül; ha a lázadók győznek, az építkezés területe vagy egy azzal szomszédos hex (lehetőleg mocsár, erdő, vagy hegy) rögtön ellenségessé válik, mert a szökevények itt húzzák meg magukat. Ha a kényszermunkásokat jobban tartják, a normális munkásokhoz hasonlóan viselkednek, de nem termelnek extra értéket.

Ha valaki kifejezetten jó munkát akar végeztetni, akkor jobb ellátással, képzettebb munkavezetőkkel és magasabb bérrel ösztönözheti munkásait. A kifizetendő pénzösszeg a másfélszeresére nő, a brigádok pedig 1 helyett 1.25 at/fő/hó értéket termelnek. A jobb szervezésnek köszönhetően a feltárt terület 5 helyett 6%-kal növelik a település pénzbevételét (eszerint nő a maximális bónusz is), illetve 5%-kal a bányák termelését. További előny, hogy esetenként kétszer annyi munkás fog jelentkezni a munkára, mint rendszeren – ez akkor nagyon hasznos, ha a lakosság munkaképes 1/5-ét már lefoglalja valami más feladat.

Beruházások eszmei értéke	Érték
Bánya megnyitása, kicsi	600 at
Bánya megnyitása, közepes	1200 at
Bánya megnyitása, nagy	1800 at
Feltárás, síkság	1200 at
Feltárás, dombok/erdő	1800 at
Feltárás, pusztaság	2400 at
Feltárás, dzsungel/sivatag	3600 at
Út (1 hex), könnyű terep	1200 at
Út (1 hex), közepes terep	2400 at
Út (1 hex), nehéz terep	3600 at

Bányajogok: Teljesen nyilvánvaló, hogy nincsen örömtelibe pillanat egy tyrannus gazember életében, mint egy új aranybánya feltárása, ahol néhány brigádnyi kellemetlen körülmények között dolgoztató rabszolga drága kincsekkel gyarapítja a kincses-tárat, és jelentősen elősegíti annak az újabb felbecsülhetetlen értékű idolkának a beszerzését... Még a kevésbé értékes anyagok bányászata is kifizetődő, amíg rendelkezésre áll az őket kiaknázó munkaező. A bányajáradék tiszta profit, tehát tartalmazza a bányászok járandóságát és a bánya fenntartásának egyéb költségeit. Értékét a lenti táblázat alapján határozzuk meg.

		Telepek mérete (1d12)			
		1-8 kicsi	9-11 közepes	12 nagy	
Erőforrás értéke (1d12)	1-8	csekély (réz, só, ólom, vas, stb.)	1d3*100	2d3*100	4d3*100
	9-11	közepes (kén, olaj, benzin, márvány, stb.)	1d3*100+300	2d3*100+400	4d3*100+600
	12	magas (ezüst, arany, d.kövek, higany, stb.)	1d3*100+600	2d3*100+800	4d3*100+1200

A bányák üzemeltetéséhez a járadék véletlen tényezőjének üzsorosságát kitevő számú bányász szükséges. Ha tehát pl. Charman, a Permanens Fenevad birtokán közepes, havi 600 at járadékú sóbányák találhatók, akkor 120 bányászt kell találnia a telepek kiaknázására, ellenkező esetben ugyanis csak a járadék arányos részét tudja realizálni.

Új bányákat a terület felmérése után lehet nyitni. A kutatáshoz egy kisebb csapatnyi szakértő kell, akik kb. havi 100 aranyért dolgoznak, és minden hónapban egy hex átvizsgálására képesek. Hexenként 1d12-vel kell dobni (hegyekben +1 módosítóval). 12-es vagy magasabb eredmény esetén a felmérők kiaknázható erőforrásokra bukkantak. A helyszínen bánya építhető (részleges vagy teljes megépítés egyaránt lehetséges). A kutatómunka nem veszélytelen; hexenként 1:6 eséllyel a „romok” oszlop szerinti szörnyekre bukkannak valamilyen földalatti üregben, elzárt völgyben, stb. Az üzemelő bányák állapotát évente 1d12-vel ellenőrizni kell. Lehetséges eredmények:

1d12	Eredmény
1	Szerencsétlenség: a bányászok 1d3*10%-a életét veszti, és a bánya termelése leáll, amíg újjá nem építik (költség: a teljes beruházási összeg 25%-a).
2	Visszaeső hozam: -1d3*100 at/hó. A hozam csökkenésével a bánya méretkategóriája is változhat. Ha a véletlen tényező 0-ra esik, a bánya kimerül.
3-10	Nincs esemény
11	Emelkedő hozam: +1d3*100 at/hó. A hozam növekedésével a bánya méretkategóriája is változhat.
12	Speciális lelet (labirintus, eltemetett kincsek, sír, stb.)

Megszorító intézkedések, sarcolás, fosztogatás:

A rendes bevételek egy birtok átlagos, hosszabb időszakokra vetített teljesítőképességét jelképezik. Ennél a rátánál magasabb jövedelmeket is el lehet érni, de a jövedelmek kisajtolására szolgáló módszerek rendre keményebb és keményebb erőszakot igényelnek, miközben egyre kockázatosabbak.

A **megszorító intézkedések** esetén a központi hatalom megemeli az adókat és csökkenti a közkiadásokat. Ezzel a falvakból származó jövedelem havi **1,25 at/főre**, a városból származó pedig **2 at/főre** emelkedik. A megszorító intézkedések peri-

ódusában havonta kumulatív 5% esély van rá, hogy a lakosság egy része passzív ellenállást fejtson ki. Ha ez bekövetkezik, a rossz példa nagyon gyorsan terjed: havonta 10%-kal nő az adót nem fizetők aránya, és 40 és 60% között megindul az uralkodók megdöntésére irányuló szervezkedés. A megszorító intézkedések visszavonásával a dolgok 1d6 hónap alatt visszatérnek a rendes kerékvágásba, de ezután legalább másfélszer annyi ideig nem lehet új intézkedéseket bevezetni, ameddig a megszorítások tartottak. Amennyiben mégis erre kerül a sor, a passzív ellenállás bekövetkezésének esélye azon a szinten kezdődik, ahol a legutóbb abbamaradt.

A **sarcolás**, amely a magasabb adóterheken kívül az alattvalók tartalékainak kárára történő pénzbehajtást is jelent, **2 at/főre** illetve **3 at/főre** növeli a jövedelmeket, de számottevő katonai represszió hiányában szinte biztosan felkeléshez vezet. A passzív ellenállás kialakulásának esélye havi kumulatív 10%; ezután az események a fönt leírtaknak megfelelően alakulnak. A sarcolás hosszú távon rossz hatással van a népesség teljesítőképességére. Fél év után havonta kumulatív 5% eséllyel csökken a teljes település teljesítőképessége. A csökkenés minden ilyen alkalommal 10% kiesett adót jelent. Legalább kétszer annyi idő kell a helyzet rendbejöttéhez, mint amennyi ideig a sarc tartott. A sarchoz hasonlóan káros hatású a kettős adóztatás, ha az összeadott adóterhek eléri az itt leírt rátákat.

A **fosztogatás** a település feldúlását és a mozdítható értékek jobb részének elhurcolását jelenti; rövid idő leforgása alatt **1d3-1 hónapnyi** jövedelemnek megfelelő kincset lehet összeharácsolni. A kifosztott települések helyreállítása hosszú és nehéz folyamat; 1d6+1 hónapot vesz igénybe. Ezalatt az idő alatt az adóbevételeknek csak a felét lehet realizálni.

A települések módszeres **kifosztása** és elpusztítása **1d6-2 hónapnyi** jövedelemmel teszi gazdagabbá a hódítókat (mint látható, a pusztítás mámorában könnyen lehet, hogy csak a port és hamut markolhatják baljós munkájuk végeztével...). Az ilyen gaztettek után a település helyén csak üszkös romhalmaz marad; gyakran lakosait is rabszíjra fűzve hurcolják el. Az újjáépítés élveig, évtizedekig tarthat, és van, amit visszahozni már nem lehet... A nagy városok elpusztítása természetesen olyan borzalmas tett, ami garantálja, hogy a győztes hadúr óhatatlanul kihívja maga ellen az egész világot – éppen ezért még azok is ódzkodnak tőle, akik megtehetnék.

Lássunk egy példát a megszorító intézkedések lefutására. Gurcianus nagyúr, egy kicsiny, dekadens birodalom (egy 2000 lakosú város és öt, összesen 750 lakost számláló kisebb település) dúsgazdag oligarcha-nagyura megelégteli, hogy egzotikus ízlését mindenféle másodosztályú holmikkal kell kielégítenie. Megfelelő állami jövedelmek hiányában megszorító intézkedések bevezetése mellett dönt. Hűséges embere, Hirudo Officinalis eddig összesen 3750 aranyat gyűjtött be minden hónapban (2000*1,5+750), ami az új időszakban 4938-ra emelkedik (2000*2+750*1,25). Gurcianus az extra forrásokból végre nekiláthat új kirándulógyálya megépítésének, és még arra is marad pénze, hogy udvartartása társaságában drága mulatságokon vegyen részt (a közforrások elherdálásáról lásd később). Eleinte jól megy a dolog, de a hatodik hónapban beüt a krach (ekkor már 30% esélye volt a lázadásnak, és a mesélő 07-et dobott). Valakik meggyilkolják a népszerűtlen Hirudót, és egyre több helyről érkeznek hírek adók megtagadásáról vagy elrejtéséről. A hetedik hónapban a birodalmi jövedelem 4444-re, a nyolcadikban 3950-re, a kilencedikben 3450-re, a tizedikben 2960-ra esik. Eddigre már áll a bál: a város fórumain bizonyos demagógok nyílt felkelésre buzdítanak. Gurcianus nagyúr a testőrség vezetőjét, Gregorius Rebizius kapitányt bízza meg a felkelő csűrhe megfékezésével...

Katonák fenntartása: Településük megvédésére alacsony szinten a helyiek is képesek. Feltételezhető, hogy körülbelül az összlakosság 1/5-e rendelkezik egy első szintű harcos képességeivel. Az ilyen erők azonban rosszul felszereltek (általában lándzsákkal és talán bőrvértekkel), szervezetlenek és teljesen alkalmatlanok expedíciós hadmozdulatokra. Harci rendben tartásuk csak rövid időre képes – részben – ellensúlyozni a hiányosságokat.

A **Kard és Mágiában** a nagy seregek fenntartása ritka esemény, és akkor sem tartós. Egy város pár száz főnyi, egy falu vagy kolónia negyven-ötven katonával szokott rendelkezni; ötven-százfős seregek ritkán találhatók, és még ritkábban mozognak. Jellemzően a lakosság 10%-át, sok harcot látott határvidékeken 15-20%-át éri el a katonák összesített ereje, ami első szintű harcosokban kifejezett érték. Tehát pl. egy 800 lakosú nagy falu véderéje 40 második szintű harccsal teszi ki a 10%-ot. A professzionális fegyverforgatók második szintet érnek el, és ők teszik ki a seregek nagy részét. A veterán, több csatában és megpróbáltatásban megédzett erők (3. szintűek) ennél ritkábbak, a 4. szintű elitek pedig szinte csak főpapok, uralkodók és nagy hódítók környezetében bukkannak föl. A katonák zsoldja havonta és 10 főre:

[Szint*60 at]

A lovasok, íjászok és speciálisan kiképzett alakulatok valamivel többre kerülnek, és az esetleges tiszték is megkérik szolgálatuk árát. De a katonák fenntartása másra is kötelez: a magasabb szintűek magától értetődően kiváló minőségű felszerelést (pl. mellvértket, díszes pajzsokat, lobogókat), továbbá rendszeres kegyeket követelnek maguknak. Az újonnan felfogadott harcosok többnyire saját fegyverrel és páncéllal jelentkeznek, de időnként az ő holmijukat is külön elő kell teremteni.

A zsoldos katonák fenntartásának árát egy módon lehet mérsékelni: a harcosok kolonizálásával (letelepítésével). A **kolonizált harcosok** rendszeres zsoldjuk 3/4-ét kérik, de ettől kezdve nehezebben és lassabban foghatók hadra, és elkezdnek idegenkedni a huzamosabb expedícióktól. Mindemellett fokozatosan azonosulnak a lakosság hangulatával, tehát nem könnyen fordíthatók ellenük; sőt, kirívó sérelmeket látva maguk is hajlamossá válhatnak a lázadásra. Amikor viszont hazájuk sorsa a tét, nagyon magas morállal, mindhalálíg vagy majd teljes felmorzsolódásig küzdenek.

Lényegében a kolonizált katonákhoz hasonlítanak a **szabad harcosok**. Ők is csak a zsold 3/4-ét kérik, bár esetükben ez nem pénzbeli fizetség, hanem rendszeres ajándék, dözsölés, vérváltság és hasonló költségek formáját ölti. A szabad harcosok büszke és nehézfejű, független emberek, akik vezetőiket elsőként tekintik az egyenlők között. Így tehát természetesen elvárják a település kérdéseibe való beleszólás lehetőségét. Tanácsaik és elvárásaik között dologidőn kívül állandó motívum egy gyors kis portya, lányszöktetés, becsületbeli ügy vagy virtuskodás – minthogy heves vérmérsékletűek, megsértődnek a hosszú semmibevételen és a maguk kezébe veszik a dolgok irányítását. Moráljuk, ha éppen nem elégedetlenkednek, magas, mert sikerre motiváltak. A zsákmányból kikérik a jogos jussukat, és megkövetelik fogságba esett társaik gyors kiváltását, kiszabadítását. A vadvidékek településein gyakran szerveződnek szabad harcosokká akár a közemberek, de ritkábban városokban is megtalálhatók. Természetesen szabad harcosokat konvencionális módon toborozni és elcsapni sem lehet.

A **rabszolga-katonák** eltartása olcsó (1/2 költség), de moráljuk csapnivaló, és amíg lehet, akár az irracionális határáig elkerülik a harcot. Lojalitásuk nulla – félelemből, „jobb híján” küzdenek. Soraikból kiemelkedett, karizmatikus vezetők nélkül még a lázadás lehetősége helyett is a dezertálást választják. Le kell viszont szögezni: nem minden, formálisan rabszolgasorú katona ilyen. Ha megbecsülik és jól tartják őket, inkább zsoldosokként viselkednek (ennél többet azért nem lehet tőlük elvárni). Rabszolga-katonákhoz hasonlítanak az igába hajtott, segédcsapatokként használt népek harcosai is, de ők könnyebben felkelnek elnyomóik gyengeségét érzékelve.

A **fanatikusok** (aszketák, szent örültek, démoni erőkkel és bizarr technológiai eszközökkel harcra ösztökélt emberek) szintén 1/2 költségen tarthatók fenn, de borzalmasan inflexibilisek, gyakran ön- és közveszélyesek.



A lakosság 10-20%-ának megfelelő katona fegyverben tartása rendszeres jelenség a **Kard és Mágia** világaiban. Körülbelül ennyi ember szükséges a település és környezete biztonságához (a biztonság elsősorban elrettentésen, és csak másodsorban tényleges harci erőn nyugszik – ne feledjük, egy négyszáz fős sereg legyőzhet egy kétszázfőset, de ha ennek akár száz-százötven saját halott az ára, a támadók vezére hatszor is meggondolja, hogy belevágjon-e vállalkozásába). Természetesen a meggyengült, védtelen falvak,

kolóniák és városok önbeteljesítő jóslatként kerülnek előbb-utóbb az áldozat szerepébe. A hódítás más dolog. A **Kard és Mágia** mozaikszerű, fenyegetett vadvidékeken ritkán van erre elég haderő és pénz. Inkább kisebb csörték, rajtaütésszerű fosztogató portyák és cselek jelentik a hadviselést. Ha csak nem az egész felnőtt népesség rendelkezett be erre az életmódra, kevesen engedhetik meg maguknak az extra haderő fenntartásának luxusát és a nagy akciórádiuszú hadviselést.

A hosszas hadjáratok alatt bármiféle fegyverforgatók zsoldja maximális (tehát zsoldosoknak megfelelő). Ráadásul – a hadtáp nehézségei miatt – a mobilizált seregeket **másfélszeresen** kell eltartani, és az extra 50%-ot vagy az otthonról továbbított (védelmet igénylő) ellátmánykaravánokkal, vagy az állomáshely jövedelmeiből kell előteremteni. A hadtáp elmulasztása a fegyelem lazulásához, majd a sereg fölötti irányítás elvesztéséhez vezet. A mobilizált seregek természetes tevékenysége a fosztogatás – csak a legacélosabb fegyelmű alakulatok tarthatók vissza tőle, és ők sem könnyen. A nagy seregek másik tulajdonsága, hogy nem tűrik a nyugalmat. Vagy háborút kell nekik adni, vagy a meghódított területeken letelepíteni őket... ellenkező esetben előbb-utóbb maguk provokálják ki az akciót, esetleg szétszédnek – annak minden, könnyen elképzelhető következményével.

Inzémények, hivatalnokok és egyéb költségek:

A katonák fenntartásán túl millió formában jelentkeznek egyszeri és szokásossá váló költségek. Minél nagyobb egy település, netán birodalom, annál több úton-módon áramlik ki belőle a beszedett adó. Először egy új hídra van szükség, aztán egy kellemetlen hadisarc befizetésére... bürokráciára, vesztegetésekre, fórumokra... extravagáns hadijátékokra, helyőrségekre és új kolóniák pénzelésére.

Hogy az extra költségek milyen formát öltenek, hogyan enyhíthetők a terheik és mikor támadnak új alakban, az a mesélő döntéseitől, majd pedig a játékosok találékonyságától függ. Jól kormányzott birodalmakban alacsony szintre, 15-20%-ra szoríthatók vissza; ahol azonban a dekadencia, a korrupció és a tehetetlenség az úr, az összes szabad forrást feleszi a metyely, majd adósságba és romlásba dönti az uralkodót, népét és egész birtokát... Megfordítva: a szabad források, amiket a karakterek kényszer nélkül, saját belátásuk szerint felhasznál-

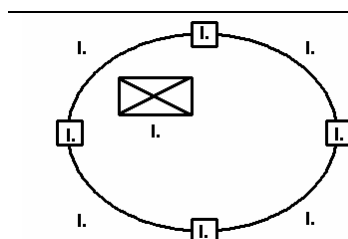
hatnak, a jó *játékos* teljesítmény, a sikeres uralkodás kiérdemelt jutalmát jelentik!

Apró trükkök számai: Elherdáltható-e a közforrások? A válasz csakis igenlő lehet! Történelmi és irodalmi példák mutatják, hogy milyen sokan léptek magas szintre azáltal, hogy kezükben tartották a kincstár kulcsait. Másrészt azért ezek a jeles, példamutató személyiségek igen ritkán érték el a saját erejükből érvényesülő dicsőségét. Ez pedig azért van, mert a közpénz herdálási hatékonysága a szokásosnál alacsonyabb, **az elköltött at érték egyszerűse**. Ha a mesélő jónak látja, akár be is vezethet valami szintkorlátot, hogy világában ne a párnák között fetregő, ínyüket lótszszibekivonattal és flamingónyelvűpástétommal kényeztető degeneráltak köréből kerüljenek ki a játékvilág legmagasabb szintű NJK-i... bár ha jobban belegondolunk, ez egy *igazán* gonosz, de izgalmas gondolat, különösen, ha a mesélő használja az apoteózis szabályait.

A közpénzek elherdálásának kezelése a mesélő felelőssége. Ne tegye nagyon egyszerűvé és automatikussá, de ismerje el a ravaszságot, kreativitást és általános játékos tehetséget. Tartsuk észben: a herdálás nem hajthat hasznot – sem közhasznot, sem egyénit.

Grandiózus építkezések: A területi feltárás és az utépités szabályait a korábbiakban már bemutattuk. Az egyéb építkezések ezzel analóg módon kezelhetők, tehát munkaerő- és költségigényük velük azonos. Mivel a lehetséges építmények listája a végtelemségig volna sorolható, itt egy speciális területre, az erődítményekre koncentrálok – a többi épülettípus ebből extrapolálható. Egy erődöt a lenti táblázatban felsorolt elemekből lehet „összerakni”; az elemek költsége összeadódik. Ezek a költségek az erődítmény szintjétől függenek, de a mesélő a terep és az építési körülmények ismeretében módosíthatja is őket. Első szintűek az ideiglenes vagy hevenyészett, primitív erődök – földsáncok, cölöpvárak, rönkházak. Második szintű erődöknek számítanak a közönséges kőfalakból emelt struktúrák. A harmadik szintű erődök vagy megerősített, kiváló mérnökök által tervezett építmények, vagy elérhetetlen meredélyekre és hasonló természeti akadályokra emelt kisebb várak, tornyok és kastélyok. A második táblázat három példán szemlélteti a lehetőségeket

	1. szint	2. szint	3. szint
Falszakasz, sánc	100 at	200 at	400 at
Kapu	250 at	500 at	750 at
Torony, bástya	300 at	600 at	900 at
Épület	500 at	1000 at	1500 at



Palánkvárral körülvevett tábor

4 x Fal 1.	400 at
4 x Torony 1.	1200 at
1 x Épület 1.	500 at
	<hr/> 2100 at

Építés ideje
 100 emberrel 1¼ év
 200 emberrel 10 hónap
 400 emberrel 5 hónap

Egy megerősített etúniai tábor. A falak fő funkciója a lovasrohamok visszatartása; egy komoly gyalogos támadásnak vagy ostromnak nem állnának ellen. A négy fából ácsolt torony fő feladata a távolról közeledő ellenfelek korai észlelése, valamint a ki-bejáró lovasok ellenőrzése. Az épületek többsége sátor, egy főnöki házzal.

	<p>Charnan erődje 3 x Fal 2. 600 at 1 X Kapu 1. 250 at 1 x Torony 2. 600 at 2 x Épület 2. <u>2000 at</u> 3450 at</p> <p>Építés ideje 100 emberrel 3 év 200 emberrel 1½ év 400 emberrel 9 hónap</p>	<p>Charnan és társai birtoka. A falak erős kőből épültek, de a leromlott bejárati kapu gyenge pont a védelemben. Az erőd fő eleme az udvarház, amely nagy kiterjedésű, de csak egyszintes (ezért tekintjük csak két egységnek).</p>
	<p>Larissa erődje 3 x Fal 3. 1200 at 1 X Kapu 2. 500 at 1 X Kapu 3. 750 at 2 x Torony 3. 1800 at 2 x Épület 2. 2000 at 1 x Épület 3. <u>1500 at</u> 7750 at</p> <p>Építés ideje 100 emberrel 6½ év 200 emberrel 3¼ év 400 emberrel 1½ év</p>	<p>Sivatagi rablók fészke, a renegát Larissza birtoka. Az erőd apró, de mivel egy magas meredélyen áll, pár tucatnyi ember egy egész sereg ellen meg tudná tartani. A külső vár gyengébb erődítéseinek bevetését akadályozza, hogy a déli lovagteremből, a háromszintes északi toronyból és a felső kapuból az udvar és a délről érkező út is könnyen tűz alá vehető.</p>

Adók és halál (véletlenszerű események): Az alábbi táblázatok és irányelvek arra alkalmasak, hogy segítségükkel a mesélő megkeverje egy kicsit a **Bullák és Bányajogok** mindennapi feladataiba belefáradt játékosait. Ha úgy tetszik, olyan, mint egy egyéni véletlen találkozási táblázat... Havonta egyszer 1:3 esélye van egy eseménynek; ha egy bekövetkezik, akkor további 1:6 egy másodiknak, majd 1:12 egy harmadiknak. Az eredmények egy 1000 fő alatti kisebb településre vagy erődre szabottak; nagyobb méretek esetén a megjelenő személyek, pénzüsszegek és hasonlók számát **szorozzuk meg öttel** (tehát pl. 2d6*10 helyett 2d6*50 telepes, 1d6*100 helyett 1d6*500 sarc, stb.)

1d12	Esemény típusa
1	Telepesek
2	Zsoldosok
3	Kereskedők
4	Kézművesek
5	Betelepülő szörnyek
6	Barbár támadás
7	Fontos személyek/sereg
8	Adók és sarc
9	Kalandozócsapat
10	Diplomáciai ajánlat
11	Lázadás
12	Speciális
1d6	Zsoldosok szintje
1–3	Első
4–5	Második
6	Harmadik (város: 25% negyedik)
1d6	Kézművesek típusa
1–4	Munkabrigád (1d6*20 fő)
5	Mérnökök

6	Földmérők
1d12	Barbárok típusa
1	Amazonok
2–3	Lovas nomádok
4–6	Rablók vagy kalózok
7–8	Szörny típusú
9	Szubhumán/ősemler
10	Vallási fanatikusok
11–12	Zsoldosok (spec)
1d12	Adók és sarc
1–2	Rendszeres adókövetelés, viszonozott*
3–5	Rendszeres adókövetelés, viszonozatlan
6–8	Egyszeri sarckövetelés
9	Rendszeres adófelajánlás viszonozásért*
10–11	Egyszeri adományfelajánlás
12	Adó/sarc eltörlése (50/50% esélyllyel)
* Védelem, elismerés, katonai segítségnyújtás, stb. formájában	
1d12	Kalandozócsapat átl. szintje
1–8	Alacsony (1d4)
9–11	Közepes (1d4+4)
12	Magas (1d4+8)
1d6	Diplomáciai ajánlat
1	Hadi expedíció
2	Kereskedelmi
3	Házasság vagy vérszerződés
4	Segítségkérés
5	Viszony megváltoztatása harmadik féllel szemben
6	Kölcsönös védelmi egyezmény

1. Telepesek: 2d6*10 otthont kereső telepes érkezik a településre. A letelepítettek megjelenésük után egy évvel kezdenek adót fizetni.

2. Zsoldosok: egy csapat munkát kereső zsoldos keresi fel az uralkodókat. Többnyire 1d6*10-en vannak, és saját felszereléssel rendelkeznek. Szintjüket a megfelelő táblán lehet meghatározni.

3. Kereskedők: a **Szörnyek és Kincsek** irányelveinek megfelelően felszerelt karaván. 1:3 eséllyel van éppen valami árujuk, ami különösen hasznos lehet a település vezetőinek, és külön megegyezésre szinte bármit szállítanak, ami a világban elérhető. A kereskedőkkel 1:3 eséllyel érdekesebb utazók (pl. kémek, tolvajok, jószok, papok, stb.) is érkeznek.

4. Kézművesek: gazdag patrónusra váró kézművesek érkeznek a településre, és jó pénzért felajánlják szolgálataikat. A munkabrigádok közmunkák elvégzésére alkalmasak. Elhelyezésük és munkájuk árát az elvégzett munka költségei már tartalmazzák. A mérnökök nagyobb építkezések (falak, viaduktok, függőkertek, földalatti labirintusok, utak, stb.) megszervezésére és lebonyolítására, munkások irányítására alkalmasak. Általában a település rangjától, szükségleteitől függ, kik és milyen ajánlatokkal érkeznek. Jellemzően, de nem minden esetben alkalmazásuk árát tartalmazza a beruházási érték (a kimagaslóan híresek persze többet követelnek). A földmérők bányák létesítésének előkészítését végzik el, a környékbeli területek felmérésével és a bányaeépítés irányításával (lásd a bányajogokról szóló részt).

5. Betelepülő szörnyek: egy csapat véletlenszerű (de általában nagyobb hatalmú), a tereptípusnak megfelelő szörny telepszik le a település belső vagy külső gyűrűjében. A pontos irány 1d6 vagy 1d12 segítségével meghatározható. A letelepült szörnyek általában zaklatják a település lakóit, vagy egyenesen rivális hatalmi tényezőkként lépnek fel... Mindaddig maradnak, amíg busás adományokkal távozásra bírják vagy meg nem ölik őket. Még az uralkodók jellemével és céljaival egybeeső természetű szörnyek is elvárják a megfelelő ajándékokat és kegyeket „vendéglátóiktól”.

6. Barbár támadás: 2d6*10 barbár a mellékelt táblázat szerint, néhány közepes (általában 1d4+4.) szintű vezetővel. A barbárok célja zsákmány és foglyok ejtése; ha lehet, még a nagyobb véderők megérkezése előtt eltűnnek. Ha nagyon gyengének tartják a települést, megpróbálhatják teljesen kifosztani vagy leigázni (lásd megszorító intézkedések). A zsoldosok különleges esetet képeznek, amennyiben bármilyen más kategóriába tarthatnak (dobd újra), és egy közeli ellenséges hatalom fogadta fel őket a karakterek ellen... Ezek az erők gyávábbak a szokásosnál, de mert ez a küldetésük, több pusztítást okoznak.

7. Fontos személyek/sereg: 1d3 fontos ember egyenként 10–20 örrel (szinte mindig veteránokkal). A vendégek ismert NJK-k, környékbeli uralkodók és főpapok, nagyurak és hasonlóak lehetnek. Az átvo-

nuló seregek többnyire 1d6*50 katonából, 50 emberként egy 4–5. szintű tisztből, valamint egy közepes (1d4+4) vagy magas (1d8+4) szintű parancsnokból állnak. Sem a fontos személyek, sem a seregek nem szeretik, ha packáznak velük, és elvárják a jó bánásmódot és a megfelelő segítséget (1:3 eséllyel akarnak valamit).

8. Adók és sarc: közeli vagy távoli hatalmak követelése és felajánlása. Bár a kivetett adók vagy sarcok gyakoribbak, az is előfordul, hogy gyenge, veszélyeztetett települések vezetői saját akaratukból fordulnak jól megfizetett védelemért. Az adó vagy sarc mértéke 1d6*100 at, de a település látható gazdagságától is függ. A rendszeres adókat évente fizetik; az adószedőket többnyire legalább 1d6*10 veterán lovaskatona kíséri. Az adók és sarc megtagadását, vagy az adószedők meggyilkolását kemény büntetőexpedíciók követik, de az is előfordul, hogy távoli nagyurak új uralkodónak adják a basáskodás jogát a renitens tartomány meghódításáért cserébe.

9. Kalandozócsapat: a kalandozók száma 1d6+2; ha magas szintűek, létszámukat többszörösen meghaladó alacsony szintű követővel. Ha természetük nem áll szöges ellentétben az uralkodókkal, 20% eséllyel megpróbálnak neki eladni valamit, 20% eséllyel megbízatást keresnek és 30% eséllyel a településen költik el a vagyonuk egy részét (ebben az esetben a havi adóbevétel a követőket nem számítva minden jelenlévő szint után 10 at-vel emelkedik). Ha a jellembeli vagy más ellentétek számottevőek, 10% esélye van egy gyilkossági- vagy puccskíséretnek és 10% egy lázadás szításának. A kalandozók száma városokban is azonos (itt kevésbé tűnik föl a tevékenységük), csak az általuk elköltött pénzmennyiség változik.

10. Diplomáciai ajánlat: az ajánlatokat 2d6*100 at értékű ajándékkal és impresszív erőt jelentő követéssel teszik nyomatékosabbá. Bővebb tartalmukról a mesélő dönt.

11. Lázadás: a lázadások kirívó esetektől eltekintve kis sérelmekkel kezdődnek és ezekből nőnek véres összetűzésekké. Az indok általában jogos – magas adók, zsarnokoskodás, korrupt elöljárók – de lehet pl. tudatos demagógia vagy egy rosszindulatú pletyka is. A lázadások menete a megszorító intézkedéseknél leírtakkal azonosan alakul: havonta kumulatív 5% esélye van a passzív ellenállás kialakulására, majd ha ez megvan, havonta 10%-kal emelkedik az adót nem fizetők aránya, és 40–60%-nyi elégedetlen jelenléte többnyire elég a nyílt felkeléshez. A lázadás eleinte diplomáciával, népszerű intézkedésekkel, vérdíjakkal és hasonlókkal megelőzhető; a felkelések leveréséhez katonaság, kémek és rendszeres terrorcselekmények szükségesek.

12. Speciális: valami különleges esemény, ami erősen érinti a település vagy a birodalom helyzetét – pl. egy hamis próféta, járvány, természeti csapások, egy híresen gazdag sírkamra meglelése, stb.



II. Függelék: Véletlen táblázatok

Romok

%	forma		funkció
01-04	beugró	01-02	archívum és gyűjtemény
05-07	bizarr	03-04	azonosíthatatlan
08-13	csarnok és pavilon	05-07	bánya
14-19	egzotikus	08-09	börtön
20-23	extravagáns	10-12	csapda
24-27	fal és gát	13-16	dekoratív
28-31	gödör	17-20	emlékmű
32-34	gömb	21-23	exkluzív
35-38	halom	24-27	futurisztikus
39-44	komplexum	28-31	jelölő
45-48	kőkori és primitív	32-35	kert
49-52	kupola	36-37	közlekedési és szállítási
53-56	megalitikus	38-45	lakóhely
57-59	organikus	46-52	mágikus
60-63	oszlopok	53-57	menedék
64-67	piramis (25% lépcsős)	58-61	nyárilak
68-71	település	62-66	oltár és zarándokhely
72-75	teraszos	67-69	szórakozás és kicsapongás
76-79	tornyos	70-75	tároló
80-85	torony	76-83	temetkezési
86-91	útvesztő	84-88	templom
92-97	villa	89-95	védelmi és ellenőrző
98-00	kompozit (1d2+1)	96-00	több funkció (1d2+1)
	fizikai állapot		jelenlegi funkció (opcionális)
01-05	félbemaradt/félkész	01-05	eredeti, teljes
06-10	tökéletes épségben	06-20	eredeti, részleges
11-20	épségben	21-35	új funkció, teljes
21-30	elhanyagolt	36-45	új funkció, részleges
31-45	kifosztott	46-50	több új funkció (1d2+1)
46-65	romos	51-00	funkció nélküli vagy szörnyek
66-70	instabil		
71-80	romhalmaz		
81-85	maradványok		
86-90	részben eltemetve		
91-94	majdnem teljesen eltemetve		
95-97	föld alatt		
98	mobil		
99-00	lebeg		
	kiterjedés		
01-10	csekély		
11-50	normál		
51-70	meglehetősen		
71-85	túlméretezett		
86-95	megalomán		
96-00	rossz arányú		

Szigetek és civilizációk

%	környezet (1d3)
01-04	bázis/erőd (20% rejtett)
05-06	dimenziótranszfer
07-08	elpusztított/halott
09-10	elvarázsolt
11-17	földművelés (25% aktív)
18-22	építmények
23-27	készletek (25% veszélyes)
28-32	leletek
33-34	megkövesedett
35-49	romok
50-52	szennyezett/veszélyes
53-62	szörnyek
63-64	természetellenes jelenségek
65-70	veszélyes fauna
71-75	veszélyes flóra
76-80	veszélyes környezet
81-85	vulkanizmus
86-00	zátonyok/sziklák

%	szigetlakók (50%, 1d2)
01-03	börtönkolónia
04-20	civilizáció
21-24	dezertőrök
25-32	elvesztett civilizáció*
33-37	emberevők
38-42	hajótörött
43-46	halászok
47-52	hedonisták (30% perverz)
53-57	helyőrség
58-61	kereskedők
62-66	megalomán zsarnok (50% száműzött)
67-69	misztériumhívők
70-76	pap
77-82	páriák (25% beteg)
83-86	őrült tudós (100% mániákus)
87-92	remete (30% őrült, 30% száműzött)
93-94	teriantróp típusú
95-00	varázsló/illuzionista

* 25% spec. vonások, 25% utópikus

%	civilizáció jellege (1d3)
01-08	agrár
09-12	demokratikus
13-20	diktatórikus
21-24	felvilágosult
25-29	kereskedő
30-34	kézműves
35-39	kultusz/teokrácia
40-44	leigázott
45-50	militarista
51-54	őskori
55-58	páriák
59-63	primitív
64-78	speciális vonások
79-82	rablók/kalózok
83-92	rabszolgatartó
93-00	utópia

%	leigázott
01-05	démon
06-15	fosztogatók
16-25	isten
26-30	képzelt
31-40	más civilizáció
41-45	mentális béklyó
46-50	paraziták
51-55	szimbolikus
56-60	szörny
61-70	társadalmi réteg
71-75	titkos
76-85	tradíció
86-00	zsarnok

speciális vonások (1d2)	
01-05	aszketikus
06-15	belháború/hatalmi harc
16-25	dekadens
26-35	dogmatikus/excentrikus
36-40	elvarázsolt/megátkozott
41-45	filozofikus
46-50	gynarchia
51-55	high-tech
56-60	idegen/nem emberi
61-65	illúzió/álom
66-70	kipusztuló
71-75	kvázi-emberi
76-85	összeomlott
86-90	pacifista
91-95	rejtett
96-00	xenofób

%	utópia*
01-10	abszolutista
11-15	altruista
16-20	anarchista
21-25	bukolikus
26-30	eugenikus
31-35	filozofikus
36-45	hedonista
46-50	kommunista
51-55	libertariánus
56-60	misztikus
61-65	modern
66-70	multikulturális
71-75	ökológiai
76-80	posztmodern
81-85	szociáldarwinista
86-90	tudományos/racionalista/reform-
91-00	vallásos

* 01-40 hátulütőkkel, 41-80 összeomlóban

Kuriózumok

%	misztikus tárgyak	%	érdekes anyagok
01-03	ábra/ornamentika	01-05	balzsam/zsír
04	álarc	06-08	csont
05-06	csengő/harang	09-12	fa (nemes)
07-10	csontok/koponyák	13-15	festékanyag
11	cső	16-23	fém
12-14	diagramm	24	fény
15-16	doboz/láda	25-36	folyadék
17-19	dombormű	37-38	gáz
20-21	drapéria	39-40	gomba
22	emelevény	41-45	hamu/salak
23-24	faragvány	46-48	hús/bőr
25-26	fegyverek	49-51	illatszer
27-30	freskó	52-53	kerámia
31-32	füstölő	54-56	kristály
33	gong	57-61	kőzet
34-35	gömb	62-63	mágneses
36	gúla	64-65	műanyag
37-39	gyertyák/lámpás	66-68	nehézfém
40	hasáb	69-71	nemesfém
41	háló/hálózat	72-73	nyálka
42	henger	74-80	olaj
43-46	idol/figura	81	pollen
47-49	kandelláber	82-84	szárítmány
50-51	kád	85-86	toll/szaru
52	ketrec	87-89	ürülék
53	kohó	90-96	üveg
54-55	kút/forrás	97-00	zselé
56	lap/korong		
57	lemez		
58-59	mélyedés		
60	mérleg/mérce		
61-62	mozaik		
63-66	múmiák/maradványok		
67-71	oltár		
72	optikai		
73	paraván		
74-76	parázstartó		
77	párolgató		
78	rács		
79-80	ruházat		
81	szerkezet		
82-85	szimbólum		
86-87	tartály		
88-90	tégely/edény		
91-92	tükör		
93-94	bizarr*		
95-96	high-tech*		
97-98	összetett*		
99-00	történelemelőtti*		

* és dobj újra

Vegyes

%	relikviák/leletek
01-08	cserép
09-14	csontok
	01-05 <i>abnormális</i>
	06-35 <i>állat</i>
	36-70 <i>ember</i>
	71-75 <i>geometrikus</i>
	76-86 <i>gépek roncsai</i>
	87-00 <i>szörm</i>
15-16	élő/aktív
17-22	épület/törmelék
23-26	fegyver/páncél
27-31	fém tárgyak
32-36	hamu/szén/salak
37-40	high tech berendezések
41-46	holttestek/maradványok
47-50	írásos emlékek
51-56	jármű
	01-05 <i>földalatti</i>
	06-20 <i>légi</i>
	21-60 <i>szárazföldi</i>
	61-00 <i>vízi</i>
57-62	kincs
63-70	készletek (50% használható)
	01-15 <i>energiahordozó</i>
	16-40 <i>élelem/ital</i>
	41-65 <i>közönséges</i>
	66-85 <i>nyersanyag</i>
	86-00 <i>szerszám</i>
71-78	kövek
79-84	mágikus
85-88	mérgező/fertőző anyagok
89-94	szobrok
95-00	vegyes szemét/szennyeződés
%	mágikus struktúrák funkciói/ tartalma
01-05	ártalmatlan mágikus
06-10	átjáró
11-15	átok
16-20	börtön
21-25	csapda
26-30	démoni/isteni megidéző formulák
31-35	gát
36-40	illúzió/álom
41-50	jósképesség
	01-10 <i>hamis</i>
	11-50 <i>homályos</i>
	51-60 <i>jóindulatú</i>
	61-80 <i>normál</i>
	81-90 <i>pontatlan</i>
	91-00 <i>tudatlan</i>
51-55	kinyilatkoztatás
56-60	legenda
61-65	megelevenedő
66-70	misztikus eljárások
71-75	örzök
76-80	rejtekhely
81-85	spec. képességek átruházása*

86-95	varázslateffektus
	01-10 <i>átalakító</i>
	11-35 <i>bűvölő/irányító</i>
	36-55 <i>gyógyító</i>
	56-65 <i>immobilizáló</i>
	66-75 <i>más benevolens</i>
	76-00 <i>veszélyes</i>
96-00	varázslatok leírása

* 10% permanens

%	véletlenszerű desztinációk	teleport/kapu
01-04	álom/illúzió/hallucináció	
05-08	alvilági birodalom	
09-13	biztonságos menedék	
14-18	börtön/csapda	
19-23	ellenséges terület	
24-26	életveszélyes közeg	
27-31	falu	
32-35	földalatti labirintus	
36-37	geostacionárius létesítmény	
38-39	hasonló, de részleteiben eltérő világ	
40-42	idegen bolygó	
43-45	idegen dimenzió	
46-47	instabil dimenzionális közeg	
48-49	isten/démon lakóhelye	
50-54	jégmezők	
55-59	közeli helyszín	
60-64	pusztaság/sivatag	
65-69	sziget	
70-72	túlvilág	
73-82	ugyanoda, de...	
	01-10 <i>ellenséges környezet/vadászat</i>	
	11-15 <i>extra felszereléssel</i>	
	16-25 <i>felszerelés nélkül/kevesebb felszereléssel</i>	
	26-30 <i>ideiglenesen (1d8 desztinációváltás 1d6 óránként)</i>	
	31-45 <i>más időben (+/- 1d100 óra)</i>	
	46-55 <i>más időben (+/- 1d100 nap)</i>	
	56-60 <i>más időben (+/- 1d10000 év)</i>	
	61-65 <i>megváltozva</i>	
	66-80 <i>pár kisebb részlet nem stim-mel</i>	
	81-85 <i>pár jelentős részlet nem stim-mel</i>	
	86-90 <i>testetlenül/tehetetlenül</i>	
	91-00 <i>vendégek érkeztek</i>	
83-92	vadon (terep = 1d8)	
93-95	választható	
96-00	város	

50 Kalandötlet

1. Egy hajó kapitánya evezőhúzó rabszolgákat keres, és olyan bőkezű lenne a fizetéssel, hogy ajánlatára többen is felfigyelnek.
2. A mézskórhátság kürtőiből előseregülő, gumiszerű fekete testű szárnyas rusnyaságok prédálják a birkanyájukat – és most már a karavánokat is.
3. A sziklás tengerpart omlatag kis kőtörnyokat rejt, ahol csempészek vertek tanyát. A szedett-vedett népség azonban egyszerre rendkívül szervezetté válik, és kínált áruik is egyre jobb minőségűek.
4. Egy korábban már meglátogatott városba visszatérve a karakterek észreveszik, hogy néhány részletében (pl. épületeiben vagy társadalmában) megváltozott. A városlakók nincsenek tudatában a változásnak.
5. A helyi gonosz nagyúr hiúságában elrendeli, hogy mindenkinek nyírják le a haját. Az engedetleneket lenyakazzák vagy száműzik.
6. Egy nagyobb kiterjedésű területen megmagyarázhatatlan okokból rendkívül hideg lesz, és semmi jele nincs, hogy a helyzet bármit is javulni akarna.
7. Egy ósdi támfal megerősítése során a munkások régi fémajtót találtak a téglák mögött. A hatóságok két őrt állítottak éjjelre, és másnap egy osztagnyi katonával akarják felderíteni, hogy mi van mögötte.
8. A kincsek között talált ezüstkorsó oldalának vert díszei térképet rajzolnak ki.
9. Patkányemberek szedik áldozataikat egy szabóműhelyből, és földalatti odújukban egy drágakőszemű bálvány előtt hódolnak.
10. A tengerek áramlatai hatalmas jéghegyet sodornak partközébe – a fűrészfogas élek között épületek jéglepte homlokzata emelkedik ki.
11. Valamilyen zűrzavar vagy felkelés miatt bizonytalanná válik egy nagyobb város élelmezése. A zavaros helyzetet számtalan ügyeskedő próbálja kihasználni.
12. A karaktereket időnként ismeretlen okokból furcsa kollektív víziók (hallucinációk? álmok?) kerítik hatalmukba, amelyek a hétköznapi valóság fokozatos lebomlásán és szürreálisba hajlásán át jelentkeznek. A víziók témája hasonló, de ugyanazok a motívumok más-más formában tűnnek fel bennük.
13. Egy láthatatlanság hatása alatt álló személy felhívja a karakterek figyelmét, hogy vadásznak rájuk.
14. Néhány hónapja igencsak divatba jöttek a tengerfenékről felhozott kis fekete kőszobrok, és számos tehetős ember verseng birtoklásukért. A szoborörület hevében megjelentek a hamisítványok, és csak idő kérdése, mielőtt valaki radikálisabb eszközökhöz fordulna egy drágább példány megszerzéséért.
15. A holtak porán nyereszkedő múmiakufárok zárt kis terére hurcolják egy selyemkereskedő lányát. Mivel a tér régi egyezmények miatt önálló jogú terület, a kereskedő a karaktereket fogadja föl a kiszabadítására.
16. Gigászi, oszladozó teremtmény teteme sodródik lassan a levegő áramlatain, körülötte dögmadarak ezrei tépik a különös zsákmányt.
17. A város ura nagy ünnepséget rendez új szerzeménye, egyik ösátyja holttestének bemutatására, és a karaktereket is meghívja a dekadens mulatságra. A tetem azonban értelmesnek – és felettébb rosszindulatúnak – bizonyul.
18. A karakterek – korrekten fizető, és semmi látványosan gonosz dolgot nem kérő – megbízójáról kiderül, hogy nagyhatalmú démon.
19. Egy hipnotista sötét bűbájjal jöttek elkövetésére kényszeríti áldozatait.
20. Egy kalandozócsapat drága értékekért indult a nyugati hegyek közé, de túlélői már egy új hit profétáiként tértek vissza a civilizált világba.
21. Befalazott, már-már elfeledett torony áll az óvárosban... ám az elmúlt hetekben madarak százai gyülekeznek körülötte, nekiképvetve magukat a téglával lezárt ablaknyílásoknak.
22. Egy excentrikus potentát hetek óta nem hagyta el egzotikus növényekkel teli kerttel körülvett villáját.
23. Egy rég elfelejtett száműzött megtér hazájába, és hozzálát a bosszú mesteri művéhez... egy megváltozott világban, ami már régen nem az ő sérelmeiről szól.
24. Egy koszlott kóbor kutya drágakőgyűrűs kézzel a szájában átvág a karakterek előtt és eltűnik egy szűk sikátorban.
25. Örökösödési vita tört ki három testvér között; tárgya apjuk szegényes öröksége, amit ráadásul súlyos adósságok terhelnek. A testvérek fanatikusan küzdenek a juss megszerzéséért.
26. Egy igazán exkluzív árverésen áruba bocsátanak egy kisebb, eléggé elfeledett és szenilis, ellenben bizonyíthatóan autentikus félistent.
27. A város notabilitásának temetésén egy gyilkos négy bémészkodót megölt az emberek forgatagában, s azóta minden másodnap újabb áldozatot szed. Az özvegy a gyász e sajátos formáját választotta férje emlékének megőrzésére.
28. Egy elsüllyedt hajó rakományából kiváló borral teli amforákat hoznak a felszínre. A bort megkóstolók álmaikban ugyanannak a dúsgazdag, formátlan árnyak benépesítette palotának a termeit járják.
29. A karakterek ellensége egy idegen dimenzióba menekül előlük, de óvatlanul (?) nyitvahagyja az oda vezető átjárót.

30. Valaki nagyértékű, lopott kincset rejt el a karakterek szobájában, majd olyan erők kezei közé kerül, akik kihúzzák belőle a titkát.
31. Egy nevetséges kis kultusz ládányi lézerfegyvert talál egy ismeretlen helyen. És még ki tudja, mi mindent!
32. Két gyógybalzsamárus harcol a város piacának felosztásáért; az egyik idegen kém, a másik addiktív drogokat kever a maga főzetébe.
33. Több évtizede névtelen bűneikért sziklasírbába zárták egy kis falu teljes népét. Helyükre később új telepések érkeztek, de most ismét az a hír járja, hogy a hegyek közötti eldugott településen életre keltek a régi babonák.
34. Egy fiatal tolvaj a minap fennhangon folyamodott a Tengerdémon arctalan papjaihoz, hogy engedjék kietlen és rejtett terükre. Másnap törött gerinccel találták egy magas kőtorony előtt – biztosan lezuhant és nyakát szegte.
35. A karaktereket felbérelti egy titokzatos gyűjtő, aki valójában őket szeretné begyűjteni, és három láthatatlan lopakodót küld a nyomukba.
36. Tegnapelőtt este a piactéren tizenhat, különféle rendű-rangú ember jelent meg azonos fakövörös ruhában ugyanazon a helyen – és maguk is meglepődtek azon, hogy mindannyian ezt tették.
37. Az egyik karaktert fiává fogadná egy idős, befolyásos személyiség.
38. Egy kis halászfalut óriásrákok terrorizálnak, és már többeket megöltek. A szörnyek mindig a reggeli köddel érkeznek.
39. Pár hete megerősített kísérettel egy amazon hercegnőt szállítottak a vademberek közeli sziklaerdőjébe. Ha a csillagok együttállása kedvezőre fordul, feláldozzák kíméletlen istenük képe előtt.
40. Egy csalódott szerelmes jó pénzt ajánl riválisa eltüntetéséért – a gyilkosságig nem menne el, de semmi tekintettel nincs szerelme boldogságára.
41. Az egyik karaktert elkezdik követni a kigyók, és engedelmessé válnak a parancsainak. Nem sokkal később már prófétának hiszik, és tanítványok indulnak felkeresésére. Pár hét vagy hónap múltán a különös erők eltűnnek, ahogy jöttek.
42. Számkivetett páriák többezres seregei vonulnak a civilizáció ellen, mindent elpusztítva vagy magukba olvasztva, amit útjukban találnak.
43. A borospincéjét bővítő kereskedő csontokkal teli vermeket és hatalmas, kükloptikus barlangcsarnokokat talál villája alatt. A csontok egyszerre viselik az ember és a kecske megkülönböztető jegyeit.
44. Zarándokok egy titokzatos bálványt hoztak a városba, ami beteljesíti az elé járulók vágyait és elhozza nekik a boldogságot – habár a látogatás *előtti* és *utáni* vágyak nem mindig azonosak...
45. A városban egy fiatal nő, Sfindora, a Rubint Tollak Asszonya különös jóslata óta nem álmodnak az emberek.
46. A kövejtőben a bányászok egy teljesen eltemetett város utcáit, szobrait és gazdag villáit ássák ki. Az üregek egy része összefüggő járatrendszert alkot – és nem sokkal később kiderül, hogy a város lakott.
47. Hatvan rabszolga megszökik urától, és magával cipeli annak két gyermekét.
48. Gyilkosság történik egy elszigetelt helyszínen. A tettes tudtán kívül az egyik játékos karakter, akit mágikus bűbájjal kényszerítettek a tett elkövetésére.
49. A tenger tucatnyi divatjamúlt, drága göncbe öltözött holttestet vet partra két bolygó együttállása után. A nyomok egy elhagyott szigetre vezetnek, ahol utoljára ötven éve éltek telepések.
50. A város uralkodóját a karakterek szeme látára meggyilkolják a jövőből érkezett fegyveresek, majd egy időkapun át elmenekülnek. Még van egy fél perc, mielőtt a mágikus átjáró bezárulna.



Jogi Függelék

This version of *Kard és Mágia: Mesélői Irányelvek* is done under version 1.0a of the of the Open Game License, below, by permission of Wizards of the Coast, Inc.

Notice of Open Game Content: This product contains Open Game Content, as defined in the Open Game License, below. Open Game Content may only be Used under and in terms of the Open Game License.

Designation of Open Game Content: All text containing game-related content within this book is hereby designated

as Open Game Content, subject to the Product Identity designation below.

Designation of Product Identity: The following items are hereby designated as Product Identity as provided in section 1(e) of the Open Game License: Any and all explanatory material, the E.M.D.T. designation as well as all proper names and examples of play contained in this product are hereby claimed as Product Identity, excluding material derived from Open Game Sources.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and

means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity; (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures; characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor; (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content; (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You

represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document Copyright 2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Kard és Mágia: Mesélői Irányelvek © Copyright 2008 by Gábor Lux. All rights reserved.

