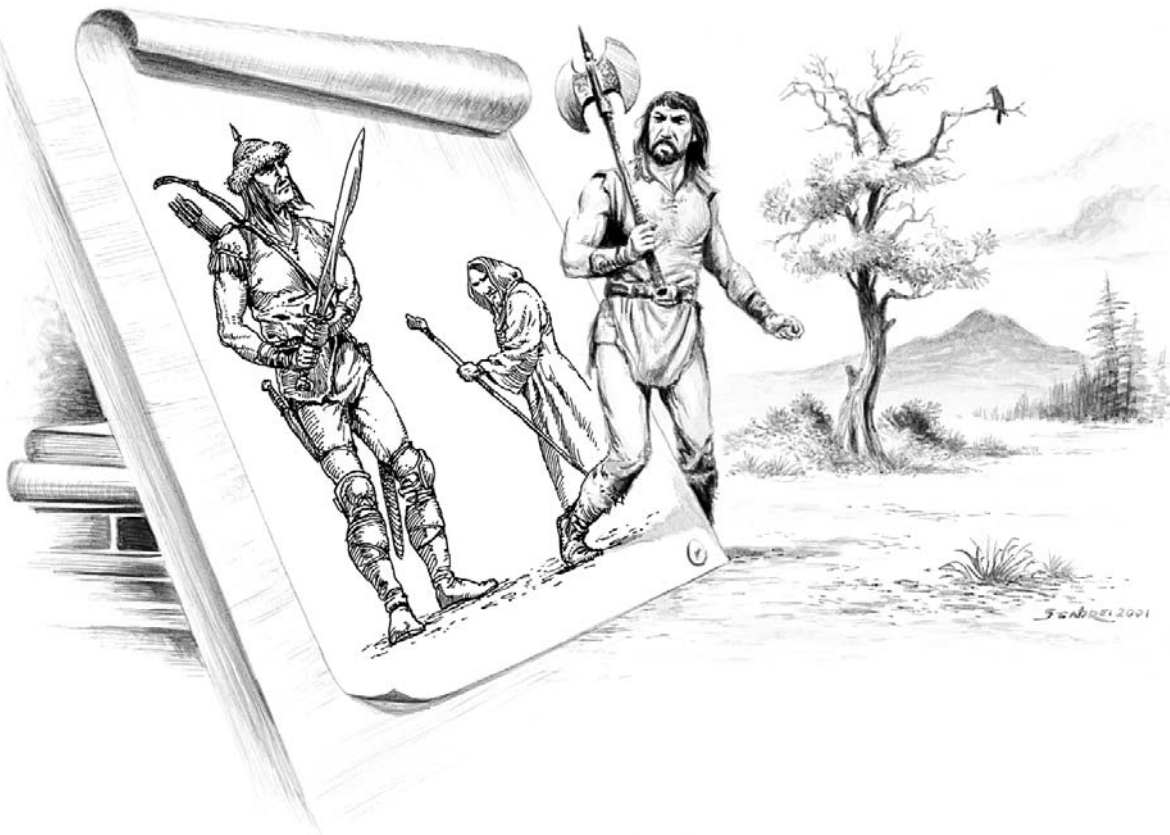


Tanácsok Mesélőknek



1.

Ahány szerepjáték eddig csak megjelent, mind megpróbált frappáns választ adni arra a kérdésre, hogy mi a mesélő feladata.

A Mesélőé.

Egyáltalán kicsoda az a Mesélő?! A kérdés jogos.

Te, vakmerő olvasó, mire idáig eljutottál, találkozottál egy sor furcsával – mint például Játékos Karakter, szerepjáték, vagy éppen tízoldalú kocka – és körvonalazódik benned egy kép arról, mi is az a szerepjáték.

Ez a játék csoportoknak lett kitalálva. A játékosok zöme csupán egyetlen figurát személyesít meg, akad azonban egyvalaki, akinek a lehetőségei – s ezzel együtt feladatai is – szélesebb skálán mozognak.

Ő az, aki kitalálja a történetet, megszemélyesíti azokat a szereplőket, akikkel a játékosok karakterei találkoznak, ő a csapat zeme és füle, aki életet lehel a világba.

Ő a Mesélő.

2.

Mesélni mindenki tud, sőt... S persze a mesék csupa babona és ostobaság.

Volt idő, amikor az emberek nem így gondolták. Mesélni egyet jelentett a világ életre keltésével, s a mesemondó, a regős, a bárd, a trubadúr, vagy éppen a garabonciás – igencsak komoly tiszteletnek örvendett.

Mesélni különleges dolog volt. Szavakkal sosem látott tájakra röpteni a hallgatóságot, az ő szájuk íze szerint alakítani a történetet, hogy az mégis ugyanaz maradjon főbb vonalaiban, szórakoztatni és

tanítani; élményt adni, amit semmiféle pénzen meg nem vehet az ember...

Nem csoda, ha a történetek elmondóit tisztelték, s néha talán félték is. Ez azonban régen volt. A film, a televízió és a számítógép előtt.

Lassan úgy tűnik, nincs már szükség történetek elmesélésére, ezek a tárgyak megteszik helyettük. Annak ellenére, hogy mindenki meséken nő fel és az élete történetek sora.

Akárhogy is, azért ma is akadnak elszántak és vállalkozó kedvűek, akik megpróbálkoznak a meséléssel.

Hasonlatot keresve talán azzal lehetne előhozakodni – még ha egy hajszálnyit sántít is ez az összevetés –, hogy a mesélés amolyan filmproduceri és rendezői feladatkörhöz hasonlít.

A Mesélő tervezi meg a történetet és adja elő; ő az, aki élővé teszi és segít a többieknek beleélni magukat.

Nem tűnik könnyű feladatnak.

Ugyanakkor nem is ördögösség, amit lehetetlenség elsajátítani. Nehéz megmondani, hogy mitől is jó mesélő egy jó Mesélő, de azért néhány szempontot természetesen felvetünk.

Egy dolog mindenestre biztos: Szeretnie kell mesélni.

3.

A kezdet valahogy mindig a legnehezebb. Valakinek rá kell szánnia magát, hogy meséljen, amikor a többiek játszanak... tűnhet egy kicsit igazságtalan dolognak is. Pedig nem az.

A Mesélő az, aki talán a legjobban szórakozik – ezt persze nem árt titokban tartani, különben mindenki mesélni akarna –, de... félre a tréfával, a Mesélő valóban jól szórakozik.

Sorsokat formál, történeteket sző és mint egy jó krimi írója, nagyjából azért tisztában van azzal, hogy ki is a gyilkos...

Lehetne rögtön a dolgok közepébe vágni és azt fejtegetni, hogyan s miként kellene mesélni, azonban a dolgok ennél egy kicsit korábban kezdődnek.

Valahol a karakteralkotásnál.

Igen, a Mesélő feladatai már valahol a Játékos Karakterek megformálásánál kezdődnek, aminek természetesen előfeltétele, hogy jól ismerje a szabályokat. Legalább annyira jól, mint a Játékosok. S ami fontos: Te, mint a Mesélő, ne csak a szabályok betűjével, de értelmével is légy tisztában!

A Játékosoknak ugyanis van néhány sajátos szokása – amit Játékosként abszolút természetesnek tart – s ezek közül az egyik az, hogy gyakran megpróbálnak tökéletes, hibátlan és legyőzhetetlen karaktereket tervezni.

Ez végül is érthető dolog, bár egy fantáziajáték alapján véve nem a félistenek és titánok párharcairól szól.

Ami a Játékosok számára kiábrándító, hogy tökéletes karaktereket nem tudnak csinálni. Azért persze keményen próbálkoznak vele, és attól sem riadnak vissza, hogy logikátlan, ellentmondásos és kivitelezhetetlen, nem hiteles figurákat eskábáljanak össze. Ilyenkor sűrűn szoktak a szabályokra hivatkozni.

Ezért is fontos, hogy Te, a Mesélő ott légy, amikor a Játékos Karakterek megszületnek. Csak nyugodtan világíts rá az esetleges ellentmondásokra, vess föl ötleteket, segíts a karakterek megszületésében! Elvégre ezek a szereplők fognak az általad kiöltött kalandokban helytállni!

A segítség sokféle lehet, de erőszakos semmiképpen. Te számos Nem Játékos Karaktert, mellékszereplőt személyesíthetsz meg, a Játékosok „csak” a saját karakterüket. Legyenek ezek jó, érdekes, hihető figurái a világnak, tele célokkal, tervekkel, ötletekkel. Legyen múltjuk, családjuk vagy klánjuk, tudásuk, szokásaik, érzéseik és személyiségük. Legyenek olyanok, akikkel élvezetes játszani, s akiknek élvezetes mesélni. Erre érdemes a karakterek megalkotásánál odafigyelni, mert később csak számom-bánom, meg fogaknak csikorgatása marad, túl sok beleszólásod nem lesz abba, hogy miként is játssza! Te, a Mesélő mondd ki a végső szót abban, miféle is lehet a karakter.

Érdemes szem előtt tartani, hogy a szerepjáték csapatjáték, ahol ne pusztán nevesített számhalmazok, hanem élő, érző és gondolkodó személyiségek alkotják a csapatot.

Érdekes konfliktusokra és remek szerepjátékokra adhat lehetőséget a nagyon össze-nem-illő karakterek kompániája, bár ez általában nem igazi csapat. Igazság szerint jobbára már az is valószínűtlen, hogy a hős lovag és a gátlástalan gégemetsző összeálljanak. S ha mégis... nem könnyű őket úgy együtt tartani, hogy az logikus legyen, s egymást se mérsárolják le már az első fogadó loiatójában.

Egyszóval kezdetben talán célszerűbb megmaradni az összeálló csapatnál. Ahol a Játékos Karakterek gondolkodása, céljai, hite, elképzelései, személyisége lehetőséget ad arra, hogy hosszú távon is együtt maradjanak. A csapat koncepcióját kell ismernie a Mesélőknek.

Ehhez pedig, mint említettük, ott kell lennie már a karakteralkotásnál. Arról nem is szólva, hogy a Játékos Karakterek élettörténete, háttere, eddigi tapasztalatai és sajátosságai különleges, egyedi zamatot adnak a történetnek. Érdemes erre odafigyelned, hiszen számos remek história alapjául szolgálhatnak már a Játékosok karaktereinek sajátosságai is.

Ezek azok a dolgok, amik egyedivé teszik már alapon a játékot és a Te történetedet. Te és a többi Játékos. Az, hogy éppen Ti játsszátok és mesélték a történetet, ami ez által már nem sablonos sztori, hanem egy emlékezetes utazás a fantázia birodalmába.

4.

A szabályokkal többé-kevésbé mindenki tisztában van (csak hogy ne kelljen minden tíz percben a szabálykönyvet bújni). A Játékos Karakterek elkészültek, és a karakteralkotás közben felmerült apró nézetkülönbségeket mind a Játékosok, mind Te alapján véve ép fogsorral vészeltétek át.

Most már mindenki játszani szeretne. Te pedig mesélni.

Hogyan is kellene ennek nekivágni?!

A mesélés alapja a történet, az pedig mindig egy jó ötlettel kezdődik. Ötletet ezernyi helyről lehet meríteni. Regényekből és mesékonyvekből – próbáld csak meg elmesélni az Ezeregyéjszaka, vagy a

Magyar Népmesék bármelyikét egy kicsit átalakítva, a saját csapatodra szabva, s majd eltűnik az a hitetlenkedő mosoly! –, filmekből (a filmekkel úgyis mindig az a baj, hogy nem interaktívak, nem vehetünk benne részt), saját tapasztalatból. Mások történetei, történelmi párhuzamok, mitológiai történetek, egy számítógépes játék vagy akár egy újságcikk, rádióműsor, álom, talán még a kedvenc számod egy sora, gondolata is adhat ötletet.

A lehetőségek száma végtelen.

Sokszor persze az ötlet nem úgy sül el, ahogy Te várod. Érdemes többször végiggondolni, leírni, megfontolni, hogy vajon így, ebben a formában tetszene-e a Játékosoknak is.

Olyan történetet kell megkísérelni összerakni, ami tetszik neked – elvégre ez a játék a csapat és a Mesélő szórakozásáról szól – és tetszik Neked is. Fontos, hogy Neked is tessenek. Máskülönbén hogyan is várhatnád el, hogy a Játékosaidnak tetszen?!

Tehát van egy tetszetős történet-alapötleted. Maga a sztori erre épül.

Hogyan is fest egy ilyen história? Talán legcélszerűbb egy szindarabhoz hasonlítani. Felvonásokból, nagyobb részekből áll, amik tovább bonthatók kisebb epizódokra. Ezeket is célszerű megtervezni, nem csupán a történet fővonalát. Akár az epizódokat, akár a mese egészét nézzük, van néhány dolog, amit előre föl kell építened. Ilyenek a helyszín, a cselekmény menete, a szereplők, a célok és a hangulat.

5.

Ha ezt a sorrendet veszed alapul, érdemes a helyszínnel kezdened a tervezést.

Amikor elképzeled, hogy hol játszódik majd a történeted, próbáld meg magad elé képzelni, milyen helyszín is illene hozzá leginkább!

Fontos szem előtt tartanod, hogy a Játékos Karakterek milyen játékokra is alkalmasak! Egy nyomkereső valószínűleg megkukul majd egy nemesi udvarban, míg a nyafka nemes hölgy is lehetetlenül érzi magát a vadon mélyén (lásd az Utolsó Mohikánban). Egy békekedvelő karakternek nincs helye a háborúban, egy harcos izmai berozsdásodnak egy békés falucskában.

Persze ezek a helyszín-karakter ellentétek is teremethetnek érdekes helyzeteket, de alapján véve nem könnyítik meg a munkádat.

A helyszínek sora végtelen változatosságot ígér. Worluk világa hatalmas, és remélhetőleg mindenki megtalálja a neki tetsző helyet.

A legegyszerűbb helyek is rejthetnek érdekességeket, arról nem is szólva, hogy egy falut, vagy nyüzsgő forgatagú várost, egy erdőt vagy piacteret elmesélni legalább akkora kihívás – ha nem nagyobb – mint az extrém helyszíneket (lásd „A Gonosz Varázsló Tornyá” címszó alatt).

Hiszen a legtöbben csak legyintenek, mondván: „– A, ez csak egy erdő. Csak láttál már erdőt!...”

Igen, előfordulhat. Ahogy az is, hogy a Játékosok egy része már látta a Gonosz Varázsló Tornyát belülről. Bár azért ennek elég kicsi a valószínűsége.

Egy dolog mindkét esetben igaz. A Te feladatod, hogy elmeséld, hogy is néz ki az a bizonyos helyszín. A televízióval vagy egy filmmel ellentétben a szerepjáték során a Játékosok (és persze Te is) csak elképzelni tudják a helyszínt, valójában nem látják és nem hallják.

Mesélőként Te vagy a csapat szeme, füle, minden érzéke, s időnként még a hirtelen rájuk törő értékekről s emlékekről is Te számolsz be nekik.

Vedd figyelembe, hogy mennyire jók a Játékos Karakterek érzékszervei, mennyire körültekintőek és figyelmesek (kifürkészni egy csapdát vagy belesétálni, ugye, nem ugyanúgy végződik) és mennyire jó a felfogóképességük!

Mivel Te vagy minden érzékük – látás, hallás, tapintás, izelés, szaglás – nem mindegy, mennyire vagy részletes, plasztikusan mesélsz-e, mit hallgatsz el előlük. Mert ha túl részletes vagy – akár orvosi precizitású részletezés, vagy művészi, csapongó leírások sem elképzelhetlenek –, akkor a Játékos Karakterek egy része nyitott szemű alvásba zuhan. Aztán persze váltig állítják, hogy nem szőttál a mozaikon áthúzódo, repedésnek álcázott csapdáról! (Valahogy nem tűnt többnek, mint a leírás részének...)

Igaz, a túlzott részletesség lehet unalmas és figyelemelterelő is –, de ez igaz a puritán egyszerűségű leírásokra is.

„Ez egy erdő. Fák. Némi fű.”

Azután meg persze arra panaszkodnak a játékosok, hogy azért csak hiányoztak a részletek, mert így elképzelésük sem lehetett, milyen baljóslatú is az az erdő, milyen szörnyű a csönd, és egyébként is, ha tudják, hogy olyan sűrű az aljnövényzet, hogy kétszáz ork is el tud benne rejtőzni, hát...

Egyszóval valahogy az arany középút megtalálására kell törekedni. A leírások részletességét célszerű változtatni. Egy utazás alkalmával először látott, lenyűgöző erdőre, vagy vizesésre sokkal kíváncsibb (a Gonosz Varázsló Tornyának mélyén talált kincseskamra csecsebecséről már nem is szólva) a Játékosok, mint a torkuknak eső orkok páncélján ülő vízceppek csillanására...

A dramaturgiai fontos helyzetekben – ilyen a harc, a Játékos karakterek érzelmi megnyilvánulásai, vagy éppen egy kiadós szópárbaj – a kevésbé részletes leírás a jobb megoldás. Kevésbé lassítja le a játékot ott, ahol pörögnie kell az eseményeknek.

Mindenesetre adott helyen, adott szituációban Te vagy, aki érzékel helyettük mindent, Rád támaszkodnak. Amiről nem adsz nekik számot, az a Játékosok számára olyan, mintha nem is létezne.

Bölcös dolog hát frappánsan, érzékletesen lefesteni az adott helyszínt és eseményt, hiszen ez az, ami segít a Játékosoknak beleélni magukat az adott helyzetbe.

A legfontosabbnak kikiáltott érzékszerv a szem. Ez persze ne volt mindig így. A legtöbb éjszakai ragadozó szaglása és hallása sokszor messze jobb, mint a látásuk. Arról nem is szólva, hogy a szemet magában nem is olyan nehéz becsapni („Csak a kezemet figyeljétek, csalog! Hiszen ez csak illúzió... látszat... vagy talán mégsem?”)

A Játékosaid azonban emberek, akik vizuálisan kategorizálják a világot. Ami látható, az számít. Minden más csak utána jön.

A látvány megtervezésénél és elmesélésénél vedd figyelembe a napszakot – a fény-árnyék viszony és a látótávolság miatt is – az évszaktól (is) eredő időjárási viszonyokat, színeket, formákat, arányokat.

Az, hogy „nagy”, elég relatív. Ha azt mondd, hogy „gigantikus”, már némileg másként hat. Ne riadj vissza a szélsőséges és költőies túlzásoktól sem – persze csak módjával... –, ha ezzel növelheted a feszültséget és színesítheted a játékot! Az, hogy „egy óriás ront rátok” talán nem annyira magával ragadó, mint „egy gigantikus, állati szörökbe öltözött torz alak főrleptek öles léptekkel, egy nagyon csúnya pörölyt lóbálva...”

Meséld el úgy, ahogy Te látod a lelki szemeid előtt, hogy azután a Játékosaid is láthassák ezt!

A sorban második helyen áll – legalábbis a mi számunkra – a hallás. Sajna a beszédén és a hangos zajokon – esetleg alkalomadtán a zenén – kívül nem sok mindent hallunk meg.

Ezzel azonban nincs minden faj így. A ragadozók és a vadászok – mint például az óriások, a farkasok, vagy az elfek – sokkal erőteljesebben támaszkodnak a hallásukra, mint az emberek. Egy erdőben élő inkább odafigyel a gyanús zörejekre, mint egy városlakó. Egy besurranó tolvaj meghallja a nyikordulást, amit egy óbégató utcai kofa soha.

Vannak, akik odafigyelnek arra, amit hallanak, sokaknak ez inkább hangaláfestés a történetekhez.

Tégy különbséget hang és hang között! Ami az egyik karakternek halk, a másik fülét már sértheti. Zaj és dallam között néha elég keskeny a határ.

Egy helyet szinte semmi nem tehet annyira hangulatossá, mint maguk a hangok. A város alig csituló zsvajva, a hajnali mező fölött a szél susogása, a ködlepte mocsár riasztó neszezése vagy egy katakombá halotti csöndje után a madárcsicsergés...

A magyar nyelv tömve van kiválóan használható hangutánzó és hangfestő szavakkal, használd őket bátran!

Valahol a sor közepén ácsorog a szaglás. Az ember az orrát szinte semmi másra nem használja, mint levegővételre – a szaglás és az orr jelentősége egy kiadós nátha, vagy jó mélyen a víz alatt persze hirtelen felértékelődik –, pedig...

Az erős, szinte bántó szagok (pöcegödör, füst, vérszag) és penetráns illatok (egy tovasuhanó dáma parfümfelhője) mellett van még egy sor, amit csak az elbutult orr nem érez (bezzeg az orkoké...)

A szél, ami hozza és viszi a szagokat (vadászok nem hagyhatják figyelmen kívül), vagy ennek hiánya (mondjuk a fullasztó dohszag egy nevenincs sírboltban). Az illat, ami lehet kellemes (füstölő), bódító (egy egzotikus illatszert) vagy éppen az elviselhetőség határán egyensúlyozó (túl sok egzotikus illatszert).

Szinte minden helynek meg van a maga illat-atmoszférája. A sivatag levegője meleg és száraz, egy esőerdő párák és fullasztóan meleg, néha rothadás-szagú. Egy város lehet füstös, a lacikonyhák felől fűszeres aroma érződik, amitől összefut az ember szájában a nyál. A síkatorok szemétkupacainak bűze orrfacsaró...

Azt sem árt figyelembe venni, hogy minden élőlénynek más a testszaga, amit egy jó orrú kopó, vagy embertelenül éber nyomolvasó ugyanúgy tud követni, mint mondjuk Te egy ismerős alakot az utca forrágatában.

Mindennek van szaga. Az acélkardnak is, a söröskorsónak vagy egy lóistállónak (annak nagyon), egy bőrkesztyűnek vagy egy lúdtollnak egyaránt. Talán éppen az a gyanús, ha valaminek nincs.

Lehet vitatkozni, hogy mely érzékszerv érdemli ki a megtisztelő „még futottak” kategóriát, és melyik marad a sor legvégére.

Az ízlés mellett szól, hogy a JK-k – mint becsületes, szilárd táplálékot élő lények (leszámítva talán az orkokat, ők mindenféle hal-mazállapotú táplálékot elfogyasztanak) – étkezni is szoktak, és így elég sokat találkoznak az ízekkel. A négy alap ízzel, finom és gyomor-kavaró ízekkel, különleges zamatu borokkal, torokkaporú párlatokkal, a konyhaművészet remekeivel és feledhető alkotásaival.

Mindenkinek vannak kedvenc ízei!

Ugyanakkor – a gyermekkort elhagyva – a JK-k egyre kevesebb dolgot ízelnek meg. Egy csecsemő mindent a szájába vesz, megkóstol, amit képes megfogni. Egy Fekete Vértés valószínűleg, vagy ugyanezt tenné. Arról nem is szólva, hogy a legtöbbben ódzkodnak az új ízekről...

Mindenesetre egy kellő átéléssel elmesélt lakoma – a kecskelábú asztalokon fűszeres sülték, hízott kappan, ropogós malacsült, szárnyas és hal, mártások garmadája, foszlós cipő és kalács... a borokról, süteményekről, és gyümölcsös tálakról nem is beszélve... – olyan emlékezetes lehet, amit egy jókora chips- és kóla-orgiával nem lehet feledtetni.

A tapintás szintén olyan dolog, ami lassan kivész a repertoárból, pedig alapjában véve ezernyi tárgyat és élőlényt érintünk meg naponta! Más a selyem és a gyapjú tapintása, másféle érzés viselni is. A lakozott asztalka és a gyalulatlan gerendákból, rönkfából összeácsolt asztal felszíne is teljesen más. Erős különbség van érintés, simítás és tapintás, megragadás és megrázás között. Egy kardmarkolat lehet fémes tapintású, de akár vértől iszamos is. Egy ember tenyere selyemsen puha, de munkától megkérgesedett is.

Kultúránként változó az érintés gyakorisága, intimitása (melyik elfszereti, ha egy szurtos kezű kufár lapogatja a hátát?!), ezt nem árt figyelembe venni.

Látás, hallás, szaglás, ízlés és tapintás. Alkalomadtán a megérezések, benyomások, hirtelen gondolatok és emlékek, melyeket ezek kiálthatnak.

S minderre Neked kell ügyelned!...

Lehetetlen.

Valóban az lenne?!

Minden nap látjuk, halljuk, tapasztaljuk a körülöttünk lévő világot. A legtöbb dolognak azonban nem tulajdonítunk jelentőséget, meg sem próbáljuk tüzetesebben megfigyelni őket. Még csak az kellene! Órákig bámulni egy hidat, vagy egy utcarészletet! Eleinte talán nehezen megy, de hamar bele lehet jönni a megfigyelésbe. Rövid és találó jellemző fogsz tudni adni helyekről, emberekről, tárgyakról, egy gyümölcs ízéről éppúgy, mint egy nyári délutánról.

Nyitott szemmel kell szemlélődni, és megpróbálni egy-egy gyors „belső vázlatlalt” jellemezni a körülöttünk lévőket.

Valahol ezek az első lépések egy tágabb univerzumba, ahogy néhány hős majd egykoron...

6.

Meg vannak hát a Játékos Karakterek, van múltjuk, személyiségük, tapasztalatuk. Remek helyszíneken kalandozhatnak, a világ él körülöttük.

Ez a világ azonban tele van élőlényekkel – emberekkel, humanoidokkal, állatokkal és szörnyekkel, ezernyi szokványos és szokatlan csodabogárral. Élik a maguk életét, megvannak a saját szokásaik, múltjuk, terveik és vágyaik.

Ők azok – a Mesélői Karakterek (MK) –, akiknek a bőrébe bújva Te, a Mesélő direkt – vagy kevésbé direkt – módon is beleszólhatsz a történet folyásába.

Száz és ezer karakter, mind Terád vár. A szántóföldön sürgölődő parasztasszony, a városi koldus, a dolyfős lovag, a fosztogató manók, az árva törpe kölyök, vagy éppen a vérszomjas óriás...

Riasztóan hangzik?!

Pedig nem az. Inkább izgalmas.

Igaz, ha mindegyik MK-t annyira ki kellene dolgozni, mint a Játékos Karaktereket, akkor nem is lehetne nekilátni a játéknak. Arról nem is beszélve, hogy egy baziliszkusz fejével „gondolkodni” elég körülményes lenne...

Az MK-k alapjában véve három nagy csoportra oszthatóak: A legtöbb mellékszereplő – akárcsak a filmek tömegjeleneteiben látszó háttér-statiszták – csak szemvillanásnyi ideig tűnnek fel a történetben. Ők a halászfalvak lakói, egy sereg katonái, a városi csőcselék, a pletykálkodó ork nőstények, s még sorolhatnánk egy darabig. A fontosságuk – akárcsak egy sereg hangyának – a világban betöltött szerepükből adódik. Végzik a dolgukat, s „működtetik” a világot. Mondhatnánk azt is, hogy díszletként funkcionálnak – bár ilyen mondani egy csomó elfre, gennymanóra és ogárra azért nem jelent feltétlenül életbiztosítást – és talán nem is járnánk olyan messze az igazságtól.

Ez az MK-féle a leggyakoribb. Nem is egyedekről, személyiségekről, inkább csoportról és tömegről van szó. A csoportra jobbra az egyéges viselkedés a jellemző, hasonló a gondolkodásmód, az öltözködés, a reakció is.

Vannak természetesen kitüntetett mellékszereplők is – a törpe, aki egy fertályóráig híres volt –, akik közelebbi kapcsolatba kerülnek a JK-kal. A csapos, aki csak egy szituációban tűnik föl, de a tőle kapott füles hasznos lehet. A fölfogadótt brigantik az ivó mögötti sikátorban vetnek le. A zarándokok, akikkel egy darabig egy felé visz a csapat útja. Esetleg egy, az övékhez hasonló kompánia...

Ezek a mellékszereplők már epizódszereplőkké lépnek elő. Van önálló személyiségük – ha nem is a legjobban kidolgozott –, sajátos megkülönböztető jegyeik, céljaik, terveik.

Ők már aktívabban segíthetik/akadályozhatják a JK-k tetteit. Van nevük – hacsak egy gúnynev is –, múltjuk, sajátságaik. Érdemes több szót vesztegetni rájuk, mint az arctalan tömegre. Egy mondat nem árt a múltjukról, mihez is értenek, mivel foglalkoztak idáig. Néhány gondolat erejéig nem árt kitérni a kinézetükre, fizikai adottságaikra, öltözködésükre (például roszzsul összeforrt arccson, piperkőc ruházat, lapos pillantás, tornyos frizura, csizmaszárba rejtett nyeles borotva... s milyen meglepő lehet, ha ez egy törpe férfi?!).

Alkalomadtán néhány statisztikai adatot is melléjük lehet bigygyesztetni, arra az esetre, ha segíteniük kellene a JK-k ügyét. Vagy persze, ha hadakozniuk kell velük (mindkettőre szükség lehet...).

Nem árt raktáron tartani néhányat ezekből a nevesített, részben kidolgozott MK-kból, tekintettel arra, hogy a Játékosok néha furcsa készletet éreznek, miszerint kiszúrjanak valakit az arctalan tömegből, és elintézzék. Vagy hogy szóba álljanak vele. Esetleg mindkettő.

Az epizódszereplők esetében jó, ha mindegyiküket felruházod valamilyen sajátsággal. Lehet ez beszédhiba, egy nyelvtani hiba, vagy éppenséggel az, hogy néma. Van, hogy ugyanazt a gesztust, mozdulatot, fordulatot ismétlgeti. Félénk, vagy éppenséggel kötözködő, trágár, vagy szende és ártatlan... Tulajdonképpen szinte bármi lehet, csak illeszkedjék a történetben betöltött szerepéhez, és a Te szándékaidhoz. S persze tegye – legalább egy kicsit – egyedivé a figurát. Mert ugyebár – ha csak hajszálnyit is – mindannyian mások vagyunk...

Végezetül van egy harmadik csoportja is a Nem Játékos Karaktereknek: ők a fontos mellékszereplők. Folyton részei a történetnek, vagy akár a történetek folyamának. Gyakran főbukkannak közvetlenül – csatlósokkal akadályoztatják, vagy segítik a JK-k útját, üzennek, fondorkodnak – vagy nagyon is közvetlenül, fizikai valójukban. Bajtársak és szeretők, bölcsék és gonosz rablólovagok – a Főgonoszok is ebbe a kategóriába tartoznak! –, főszörnyek – mondjuk egy gusztyusos sárkány –, vagy éppen a titokzatos megbízók egyike.

Az ő esetükben mindaz, ami az epizódszereplőkre áll, hatványozottan igaz. A fontos MK-k saját statisztikával, önálló gondolatokkal, múlttal, célokkal és trükkökkel bírnak. A nevüket sokan ismerik, félhetik és tisztelhetik. Jelentőségük mégsem csupán ebben rejlik, hanem a JK-k életére gyakorolt hatásokban.

Egy gnóm csak egy gnóm, és nem sokkal több. Rhintar, a vidor gnóm szerencsejátékos már némileg más. Tiritarka, pacsuliszagú holmikat hord, szemkápráztatóan csal, és csak rézben vagy aranyban játszik.



Rhintar a gnóm... Egyszer – talán egy másik életben volt, anynyira rég történt – a barátotok volt. Alig nőtt ki még a kölyökkorból, s már csalt a kockával meg a kártyával. Fél lábbal mindig a bitón bokázott, sokszor úszott az adósságban, de remek cimborá volt. Volt humorérzéke, tudott nagylelkű lenni, és remek ráklevést főzött.

Azután eltűnt. Hosszú ideig hiába kutattátok a nyomát. Egy félre-szó kanálisban végezte valahol?! Ki tudná megmondani...

Alig egy esztendeje keveredett elő – csak az istenek a megmondható, hogy honnét –, és csak a vak nem látta, hogy megváltozott. Mogorva lett, jókedvét álcaként hordta csupán. Csak kis és nagy tétben játszott, ezüstben soha. Mint aki az érintését is utálja.

Kerül benneteket. Mint aki neheztel rátok. Mint aki titeket hibáztat... valamiért...

Valaha a barátotok volt. Most...

Többé már nem az.

7.

A helyszíntől és a szereplőktől szinte elválaszthatatlanok a célok. Mindenkinek meg vannak a saját céljai.

A lényegtelen mellékszereplőknek általában könnyen átlátható és megérthető a célja. Enni, védett helyen aludni, fenntartani saját magát és a fajtáját. A túlélés szinte minden életformára igaz. Megvédeni a saját tulajdonát – föld, ház, szántó, vadászterület, zsákmány – és kerülni a konfrontációt.

Az epizódszereplők céljai már jobban körvonalazhatóak. Be kell tölteniük egy szerepet (a Mesélő tulajdonképpen ezért is hívja őket életre), el kell végezniük egy feladatot, árthatnak vagy éppen segíthetnek másoknak. Lehetnek rejtett céljaik, titkos vágyaik, hajthatja őket a pénzsóvárság, vagy akár a bosszúvágy is. („Bosszú!”...)

Alkalomadtán akár irracionális céljaik is lehetnek (a szőnyegkufár, aki herceg akart lenni...), de ez inkább már a fontos MK-k sajátsága.

Az ő esetükben fontos a jól meggondolt célok és mozgatórugók használata. Egy kicsit gondolkodj az ő fejükkel, láss az ő szemükkel! Az ő bőrukbe bújva – még hacsak ideig-óráig is – keress nekik érthe-

tő célokat! Lehet, hogy ezeket csak maga az MK látja át, de a titok épp attól izgalmas, hogy kevesen ismerik.

Lehetséges, hogy a célok nem csupán rövidtávúak. Messze előre tervez, dolgai úgy kapcsolódnak egymásba, mint a kirakó darabjai. Gondolkozik, ha kell ravaszkodik és megveszteget, ígér vagy gyilkosokat fogad. Reagál a JK-k cselekedeteire, néha akár elébük is mehet.

Önálló gondolatai és tervei miatt az ilyen MK lehet a legveszedelmesebb (még akkor is, ha segítőkész).

Először is, elég kevés JK szeret eszköz lenni mások terveiben (a pénzért zsoldba-szegődés a Titokzatos Megbízó felkérésére persze a „demokratikusan szabad-kapitalista kizsákmányolás” kategóriájába esik).

Másodszor, a JK-k egy jelentős része igazságtalannak tartja, ha egy MK is képes gondolkodni. Ha vannak céljai, tervei. Egy nevenincs manó szívfájdalom nélkül képesek pokolra küldeni, egy személyiséggel rendelkező, önmagát akár megvédeni is képes lényt már nehezebb. Pláne akkor, ha olyan dolgok védelmezik, mint egy falusi bábát övező tisztelet (persze mindenki tudja, hogy átkozott boszorkák... máglyára velük, de iziben!).

Harmadrészt mennyivel egyszerűbb lenne minden, ha a Játékosokon kívül senki nem tervezne; minden csak úgy történne, bele a vakvilágba. A szörnyek mintegy csak arra várnának, hogy valaki lemészárolja őket, a varázstárgyakat szinte kizárólag azért készítenék, hogy a JK-k potensebbé válhassanak (a régi vackokat meg majd eladják a falusi szatócsnál...) A lakosság javát gonosz orkok, Káoszhitű papok és démonok sanyargatnák – csak hogy legyen egy kaland, amiben a JK-k harcolhatnak egy sort. A népesség fennmaradó része buzgón építi a labirintusokat, és adózik, hogy a titkos kincsesládák szüntőlég legyenek aranyal.

Viccesnek tűnik?! Sokan – persze ezt nyíltan sohasem hangoztatva – azért így gondolnak a jó mesélésre.

Aztán rövid idő alatt elunják a dolgot, és az érdeklődésüket csak még több és még látványosabb szörnyel, varázstárggyal, még hatalmasabb kincshalommal lehet ideig-óráig fönttartani.

A gond csak az, hogy az ilyen játékos nem szereti, ha a mellékszereplők tervekkel rendelkeznek, mivel az ő karaktere hiányt szenved ebből (vagy legfeljebb a következők mérséklésig terjednek...).

Ha az MK-k saját célkitűzésekkel bírnak, akkor ez szinte kötelező jelleggel igaz kell, legyen a Játékosok karaktereire is. Rövid távú és a távolabbi – talán egészen távoli – jövőre vonatkozó tervek. Ezek kiváló lehetőséget nyújtanak a szerepjátékra, és a távoli célokat is megkönnyítik. Egy olyan világban, ahol a dolgok megtörténéseinek oka van, ott nem terem feltétlenül minden bokorban egy kaland, ami csak a Játékosok karaktereire vár. Ellenben egy hosszú távú cél elérése számos részkalandra ad lehetőséget (Skandar Graun, amíg eljutott a Káosz Szaváig, lopott hajót, ölt kalózkodat, járt a távoli Lendor szigetén, harcolt manókkal, orkokkal, volt szerelmes, megkaparintotta a Káosz Gyűrűjét... a többi poént most már nem lövöm le...).

Ezen célok épülhetnek a karakterek múltjára, jellemére, vallására, vagy olyan valamire, ami a játék során merül föl (például egy szép nő kérése – ez általában a hímnemű karaktereket motiválja –, vagy esetleg egy pénzes kalmár ajánlata – ez általában majd mindenkit szokott motiválni).

S ami azt illeti, a célok szem előtt tartása a Te feladatod is. A világ különböző tájain, más-más kultúrkörökben a célok roppant különbözőek lehetnek. Egyik helyen a hírnév és a vagyon a cél, máshol a vérbosszú és a becsület. Van, ahol megtűrik, hogy bárki szabadon gyakorolja a vallását és akár hívőket is toborozzon, máshol a cél az egységes vallás.

Ezerféle cél, eszköz és mozgatórugó akad. Tévedés lenne úgy gondolni, hogy pénzzel és fenyegetéssel, vagy zsarolással mindenki befolyásolható. Vagy, hogy éppen ez mindenki célja (egy makulátlan becsületű lovag ezekre talán csak a száját húzná el...).

A történet megtervezésekor érdemes minden epizódnak megtervezni a célját, ki mit is akar elérni. Ez ugyanúgy él a nagyobb fejezetekre, mint a történet egészére (kinek mi a célja, amit a sztori végére el akar érni).

Lesz, hogy ezernyi érdek feszül majd egymásnak, s ez szövevényessé teszi a történeteket. Ez egy (két-három...) fokkal bonyolultabb, mint a „megyek – ütöm – meghalt – hol a kincs” jellegű mese, de talán jobban – és tovább – képes lekötni a játékosokat.

S még két apróság, amolyan tévhit-félelés, amire nem árt talán föl-hívni a figyelmet, bátor Mesélő!

Az ellenfelek és a segítők (a semlegesek hozzáállásáról nem is szólván) nem az időbe belefagyott, mozdulatlan részei a világnak, hanem élő lények, akiknek-amiknek saját élete és céljai vannak. Reakciójuk nem csak attól kell, hogy függjön, amit Te kiöltöttél, hanem a Játékos Karakterek viselkedésétől, tetteitől is (a barátságos kocsmái kidobó-ogár is begorombulhat egy olyan sértés hallatán, ami az anyjára vonatkozik!).

A világ él, a JK-k alakítanak rajta. Ennek következményei vannak/lesznek, amit nem árt szem előtt tartaniuk, mert később vállalniuk kell... .

A másik, amiről nagyon sokan előszeretettel szoktak megfeledkezni, az az, hogy mi is ennek a játéknak a célja:

A szórakozás.

A Játékosok és a Mesélő szórakozása. Mindannyitok szórakozása.

Ez az, amit a játék közben mindig érdemes szem előtt tartani!

8.

A cselekmény menete. Igen, ez olyan, amit az ember általában az akciófilmekben láthat, hallhat (bár ez inkább az üzlet menetét érinti; a cselekménynek meg nem szála van, hanem sok löszere és gránátja). Mindenesetre egy mesének van története és menete. Részekből áll össze. Meg vannak a szereplők (JK-k és MK-k tömött sorokban), a helyszín, a célok és eszközök garmadája. Ezek kapcsolata, bonyolódása és az általa kitalált igényeknek némi figyelmet s „szinkronba hozást” igényelnek (e nélkül a helyzet rövid idő alatt az Elm utca rémálmára fog hasonlítani...).

Hogyan is kellene hozzáfogni...

A görög drámák szerkezetére, vagy egy hősi eposzra lehetne itt hivatkozni először (ezekkel persze pusztán az olvasás/átélés gyönyörűségért is lehet bibelődni...).

Minden történetnek van kezdete. Kiindulópont, ahonnan a célok, érdekek bonyolódása elindítják az eseményeket. A kiindulópont legalább annyira állapot, mint helyszín.

„Békésen ücsörögtök a Morcos Vadkanhoz címzett fogadóban, amikor...” „Legutóbbi megpróbáltatásaitokat pihenitek ki, dőzsöltök, van, aki gladiátorviadalokra jár, mások kocsmákba, kuplerájokba mennek, nyakra-főre vásárolnak, amikor is...”

Amikor is történik valami. Akár a karakterek miatt, akár tőlük függetlenül. Valaki vagy valami változtat a dolgok folyásán, ami cselekvésre (alkalomadtán menekülésre, mentorok felkutatására, vagy a pusztá életükért való könyörgésre) ösztönzi a karaktereket.

A kiindulópont kapcsolódhat az előző történetekhez is (például egy háború, mint háttéresemény – bár ez jobbra főattrakciónak szokott számítani – átívelhet több történeten), lehet szokatlan (ültök a börtönben – hiába, nem lehet nyakló nélkül és erősen kapatosan, csak úgy városi öröket mérsárolni!), vagy éppenséggel meghökkentő. Olyasmi, amikor a történet eleje ismeretlen, rögtön a közepébe (in medias res) vágsz. Az előzmények majd kiderülnek – sokszor álmokból, jóslatokból rakják össze, ha volt balszerencsédjük elfelejteni (ültök a börtönben, és tulajdonképpen fogalmatok sincs róla, miért).

Ezzel a fajta felütéssel azonban nem árt csinálni banni! A Játékosok – jogosan – szeretik, ha a saját karaktereik tettei felől ők döntenek. Legalább részben. Ha egyszer (esetleg két-háromszor, nagy kihagyásokkal bedobod őket nyakig a slamasztikába, az érdekes lehet, de ha állandóan ezt teszed, elveszed tőlük a szabad cselekvés lehetőségét. Persze lehet, hogy ez is a szándékom, de ez esetben ajánlatos igen jó kondícióban lenni, hogy százon le tud futni a felbőszült Játékosokat!

Ha nem ez az első történet – általában így van –, érdemes röviden elmesélni, mi is történt a két sztori között, bevonva ebbe a Játékosokat is (mit is szándékoztak csinálni a karakterek?! Hogy azt mondjátok, vedelnek és lazítanak?! Hmm... akkor talán nem meglepő, hogy most kurtavasra verve csücsülnek egy sötét tömlőben, bűzös, patkányszagú szalmán...).

A történet kiindulópontját nagyon gondosan és körültekintően válassz meg! A helyzet legyen nyitott, a JK-k tulajdonképpen tehetnek, amit akarnak, mégis belevágnak majd a történetedbe!

Legyen ez amolyan „mézes-madzag”-technika. Afféle „hogyan csaljuk lépve a karaktereket?” módszer.

Amennyiben jól ismered a JK-k múltját és céljait, talán nem is olyan nehéz a megfelelő indítás. Úgy fogják érezni, hogy a Sors – most éppen Te – és az Istenek – szintén – tálcán kínálják a lehetőséget.

A gondos és körmönfont kezdés azért is fontos, mert – ha csak nincsenek sarokba szorítva, és kényszerhelyzetben – a JK-k szabadon dönthetnek, mit tesznek meg. Akár úgy is dönthetnek, hogy holmi „feketeköpenyes, pénzt és mérszárlást ajánlgató, balról érkező” fickónak a kedvéért nem dugják hurokban a fejüket. Lehet persze szívóskodni, kényszeríteni őket – ezt nevezhetnének akár „csőeffektusnak” is, hiszen tereled őket (erőszakkal!) az egyetlen járható úton egy olyan játékban, ami a szabad döntésre alapul... –, de mennyire kellemetlen azt mondani, hogy „ha nem teszitek ezt, meg ezt, akkor nincs kaland!”.

Ezt elkerülendő legyen kreatív, és jó előre dolgozz a történet kiindulópontjával tőbbit! A JK-k ügyis képesek lesznek olyan ötletekkel előrukkolni, amire Te nem is gondoltál, de ennek a valószínűségét némi tervezéssel drasztikusan lehet csökkenteni!

Amint besétáltak a történetedbe (no nem, a véres, kegyetlen és karaktergyilkos ötleteket egyelőre talán tegyük félre!), elkezdődhetnek a bonyodalmak.

Mindenféle bonyodalom. Sok dolog – értelmes, mint egy kapzsi kalmár, vagy egy adószedő; félig értelmes, mint egy ork; és intellektust nélkülöző, mint egy jégeső – fogja őket akadályozni. Konfliktushelyzeteket kell, hogy teremts, ahol a hozzájuk mért kihívásoknak kell megfelelniük. A konfliktus lehet egy vita, morális probléma, feladatmegoldás, nem csak és kizárólag a harc! Te vagy a Mesélő, a Te döntési körödbe tartozik, miféle konfliktusmegoldást teszel lehetővé, legyen az diplomácia, csábítás, megfélemlítés, rábeszélés, zsarolás... vagy éppen fegyveres harc. Ez utóbbihoz talán csak annyit illene hozzátenni, hogy az ölés – még ha csupán kockadobálásról, képzelt mérszárlásról van is szó – nem jó dolog. Végletes. Egy halott már semmit nem változhat, nem segíthet, nem mehet haza a saját fajtájához... Természetesen mindig vannak olyanok, akik szeretnek nekimenni a náluk gyengébbeknek – igazán nagy dicsőség! –, néha még a náluk sokkal erősebbeknek is. Az öngyilkosság sajátos módozatai közül mindenkinek csak ajánlani lehet az 579-es változatot: roham a hegyi óriások nászceremoniáján!

Ezek a Játékosok talán így élik ki a játékon kívül elfojtott agressziójukat (ezt azért értékelni kell, hiszen sokkal jobb, mintha láncokkal vernék egymást az utcán!).

Mindenesetre ajánlatos a harci jelenetek elképzeléséhez, és pergő, stílusosan kemény és véres elmeséléséhez megtekintened – lehet, hogy a harc-centrikus játékosoknak sem ártana megnézni és eltőprengeni rajta – a „Gladiátor”, a „Rettenthetetlen” és a „Conan, a Barbár” című filmeket.

A halál nem csupán az MK-k osztályrésze lehet! Ha pedig valamelyik Játékosodat nem rázza meg a saját karaktere pusztulása (ha már másoké nem is), akkor egy fikarcnyit sem élte bele magát a Mesébe, és vette azt legalább egy picit komolyan!

A történet és a bonyodalmak, hátráltató és segítő szereplők, események, helyzetek szerves egységet kell, alkossanak. Epizód követ epizódot, titkokra derül fény, problémákat oldanak meg a Játékosaid. Gyakran bizony rögtönözni kell majd, hiszen elébe mehetnek dolgoknak – ezzel kikerülve esetleges nehézségeket (éhes szörnyeket, és esetlegesen egészségkárosító csapdákat) –, vagy éppen ezzel belekeverve magukat valamibe. Előállhatnak olyan ötletekkel, amik Neked talán eszedbe sem jutottak (bár Te vagy a Mesélő, azért Te sem gondolhatsz mindenre...). Ezeket értékelni kell, ezek viszik előre a történetet. Ha ügyesen kikerülték a csapdák és ellenfelek egy részét, ne büntesd őket azzal, hogy azért is beszuszakolod azokat valahová a sztori menetébe (ha már egyszer dolgoztál velük, hadd örüljenek neki ők is – alapon. Nem feltétlenül fognak, és nem is érzik, hogy a jó ötletükkel bármit is elértek volna).

Lesz, hogy zsákcúba futnak a JK-k, vakvágányra viszik a történetet. Ilyenkor segíts nekik finoman, szinte észrevétlenül. Egy elejtett információmorzsa, egy hangulatos segítő (de nem az elcsépett „nagyszakállú ősz mágus” – fajtából, aki nem segít a csapatnak, hanem megoldja a problémát helyettük. A Csőeffektust itt is kerüld!) gyorsan vissza tudja terelni a csapatot a történethez. No nem feltétlenül az „egyetlen helyes útra” – egy jó történetben sok út van, sok lehet célravezető, de az nagyon kérdéses, hogy jök-e. Ezt a JK-knak kell eldönteniük... – de térjünk vissza attól az ingoványos, már nagyon

nem a Te sztoridhoz kapcsolódó talajtól, ahol folyton improvizálnod kell, mert ezeket a dolgokat nem is szántad a történet részének...

A sorozatos bonyodalmak végén kell valahol lennie egy megoldásnak. Amolyan tetőpontja ez a történetnek. Összecsapás a főellenféllel (akár többel is), a titkok felderítése, a rejtély megértése, a feladat teljesítése, az igazságtétel (és persze a kincsek begyűjtése...). Ezek akár együtt is. Mindenesetre ez a história legizgalmasabb része, ennek kell a legmeggrázóbbnak, legemlékezetesebbnek lennie!

A drámák arra az érzésre, ami ilyenkor akaratlanul is elfoghatja a játékosokat – s alkalmanként még Téged, a Mesélőt is – a katarzis szót használják. Vannak, akik szerint csúnyán hangzik, mások hallani sem hallottak felőle.

Ünnepélyes érzés. Van, aki gyónás után érzi, mások egy kiadós bőgés, jó beszélgetés, vagy egy remek zene meghallatása után.

Emelkedett érzés. Néha torokszorító, néha magával ragadó. Ritka érzés.

Nem lesz minden történeted kataritikus, de amely igen, az garantáltan maradandó élményt jelent mindannyitoknak. Amire akár évek múltán is szívesen fogtok visszagondolni.

„Tudod az, amikor...”

Mindannyian emlékezni fognak.

S lehet-e dicsőbb dolog egy Mesemondó számára annál, mint amikor évek múlva is emlékeznek a meséjére, és benne egy kicsit rá is?!

A tetőpont után a történet lezárása jön, ami majdnem olyan fontos, mint a jó kezdés. A JK-k érezzék, hogy mindaz, amit tettek, s ami történt, méltó befejezést kap. Ezt ki lehet fejezni az adott kincsekkel, jártasság pontokban mért jutalommal, és van (legalábbis lehet) erkölcsi tanulság is.

A jó lezárás híján még egy emlékezetes mese is olyan, akár a lako-maasztal húsz fogással, és egy kis tányéron illatozó lócitrommal.

Kár lenne elrontani az összhatást...

9.

A hangulat. A kvintett utolsó tagja. Talán a legfontosabb mind közül.

A szerepjáték ezerféle lehet. Szólhat küzdelemről és románcról, rettegésről és sötét titkokról, vagy éppenséggel lehet könnyed és kacagtató. Függ a Játékosaidtól, a történet alapötletétől, és az aktuális hangulatotoktól is...

Az azonban tény, hogy minden esetben van valamilyen hangulata.

A fenti felsorolás minden eleme sugall valamiféle hangulatot. Hogy milyen is egy viadal, vagy egy románc... Szavakba önteni talán nem is olyan egyszerű, de a „románc” szóra mindenki egy sor ötlettel, gondolattal, emlékekkel és asszociációval reagál. Van hangulata, sugall egyfajta atmoszférát.

S Neked éppen erre az atmoszférára lesz szükséged, hogy életre keltsd a történet szunnyadó gépezetét!

Célszerű szem előtt tartanod, hogy a hangulat jó megválasztása ugyanúgy igaz a történetre, a mesélési stílusra és a Játékosok játékestílusára.

Amikor az ötleteidből összerakod a mesét, gondolkodj el azon is, milyen hangulat lengi körül a szereplőket, a helyszíneket, illetve, mi is a célod az egész történettel. Megnevetetni akarod a Játékosokat, feltűzelnél bennük a harci szellemet, gálans kalandokról lesz szó, vagy még a csontjuk veleje is borzongani fog. Mind másfajta kelléket igényel.

Másfajta mellékszereplőket, más gesztusokat, szavakat, tárgyakat. A szavak és a gesztusok a legfontosabbak. Ezek keltik életre a történetet, bölcsen bánj hát velük! A szavaknak különös ereje van. Mennyire másként hat az „Elhullott csatában a gaz!”, mint a „Megtért őseihez!”, „Véred veszem!” és „Most kinyírlak!”. Erdő és zöldellő renga-teg. Méreg és áfium. Toll és penna. A jól megválogatott szavakkal képes vagy hangulatot teremteni. Régi szavak használatával ódon hatású lesz a mondandód, választékos vagy trágár, tudós vagy éppen nagyon is bárdolatlan. Csak a szavak megválasztásán múlik.

Ha ehhez még hozzáteszed a megfelelő hangsúlyt, hanglejtést, az odaillő hangutánzó szavakat, akkor a hercegi bálterem valóban csupa pompa lesz, csilingelő kristálypoharakkal, gyönyörű női kacajjal, a bársony ruhaköltemények suhogásával, és andalító muzsikával.

Több ez, mint egyszerű helyszínleírás, vagy pusztán az események elmesélése. Atmoszférát teremtasz, hogy szinte kézzel lehessen tapintani a tárgyakat, szereplőket. Legyen a Játékosoknak egy jól körülírt, ható benyomása az adott helyről, személyről, eseményről.

A legegyszerűbb talán az alapvető érzelmeket a hangulatteremtés szolgálatába állítani. Szerelem és Vágy, Gyűlölet és Harag, Vakmerőség és Gyávaság, Irigység és Nagylelkűség... pusztán az érzelmek tetteket, személyiségeket, célokat jelenítenek meg.

Valamivel már bonyolultabb a nagy és elvont dolgokat használni a hangulat felépítéséhez: Béke, Háború, Hatalom, Titkok és Tudás...

Ezeket érdemes kombinálni a gesztusnyelv elemeivel: arcjáték, kézjáték, testtartás.

Egy parasztlakta falucska lakóit akár lehajtott fejjel, szótlan bámulással, megereszkedett vállal is könnyű bemutatni. Ezzel szemben Wysar Hanack, az arrogáns lovag undorodik mások érintésétől, arca csupa megvetés, száját megvetően húzza el...

Akár el is játszhatod. Gyakran nem lesz elég azt mondanod, hogy: „A lovag azt mondja...”, de el is kell mondanod!

El kell játszani!

Hidd el, százszor hatásosabb!

Komoly segítséget nyújtanak a jobb-nál-jobb regények, novellák, színdarabok (egyáltalán az irodalom egésze). Az íróktól önkéntelenül is ellesz ezt-azt mindenki: szavak, kifejezések, fordulatok, egy szituáció frappáns megfogalmazása...

Idővel már egy megfelelő szóval, mozdulattal, pillantással sokat tudsz hozzátenni egy epizód hangulatához. Egy történet epizódjainak hangulata nem feltétlenül azonos, de együtt mégis egy egészé kell összeállniuk.

A hangulatteremtés... különleges munka. Egy kis színészet, csipetnyi költészet, irodalom... és a Mesemondó személyisége.

„A hajnal minden lakott településtől távol, az őszi erdő peremén ér benneteket. Ködfátyolos álmából lomhán ébredtek a rengeteg. A fák nyirkosan nyújtóznak, lombjaikat javarészét már elhullatták. Az aljnövényzet csupa bólogató páfrány, hatalmas gombák telepei, ameddig a szem ellát.

Háborítatlan ősvadon, ahol ember talán még soha nem járt. Sündisznó mocorog az avaron, itt-ott madarak neszeznek.

A nap első sugarai mintha settenkedő alakokat rajzolnának a ködbe. A hangok elmosódnak, a környezet álomszerű. Azután... szinte bántó élességgel tűnnek elő a ködből... az ősi rúnakövek...”

Ha megpróbálsz felhasználni ezt a kiindulópontot, gondold végig, hogy milyen hangulatot akarsz vele elérni!

Könnycsö, békés?!
Könnycsö, békés?!

Legyen kevésbé baljóslatú a hely! Az őszi szomorú időszak, tedd inkább át a történetet a virágos tavasz végére. A levegő illatos, a szellő langyos, a madarak énekelnek. Mindenkit megrészegít a tavasz aromája, az arcokon ott a letörölhetetlen vigyor. Az ugratásokat könnyedén veszik, mert maga a hely atmoszférája szinte tapinthatóan barátságos.

Akciódús, izgalmas?!

A ködben mozgó alakok hirtelen nagyon is valóságossá válnak. Csak előbb megvárják, hogy a karakterek jó mélyen behatoljanak a fák közé. Azután...

Az istenek irgalmazzanak nekik!

Rohanás, harc, üldözés, rejtőzködés és lesvetés. Megállni, gondolkodni, terveket szőni nincs idő.

Hátborzongató, misztikus?!

A szél mintha emberi nyelven suttozna, a ködnek akárha tapogatózó karjai nőnének, a fák talán maguktól nyújtogatják rothadó léggömböket és ágaikat...

Valami figyelni őket, magukon érzik a tekinteteket. S a riasztó helyet uralva ott tornyosulnak őszén és fenyegetően a rúnakövek...

Ezek csak példák. Használd őket, variáld őket, gondold őket tovább!

Igazítsd a dolgokat a Játékosok karaktereihez! Lepd meg őket!

Használj apró trükköket, segédeszközöket, amikkel még inkább alátámaszthatod a hangulatot!

Csak az előbbieknél maradván: egy tavaszi jelenetet elmesélni talán éppen tavasszal a legszerencsésebb (persze ezt könnyű mondani). Ragyogó napsütés, egy csokor, illatos virág... sokat segíthet.

Egy pergő, akciódús történetet csak még feszültebbé tehet egy dinamikus aláfestő zene (Carl Orff Carmina Burana. Az Utolsó Mohikán, vagy a Conan, a Barbár című film zenéje), és az, ha nem hagysz a Játékosoknak túl sok időt a tervezgetésre, taktika kialakítására („Szóval jön három ork, és akkor most álljunk csak meg egy csöppet, hogy megbeszéljük, mit is csinálunk... úgy öt-tíz percen”). Ha a harc gyorsasága legalább arányosan igazodik a valósághoz, már nem kényelmes kockadobásról lesz szó.

Ami pedig a misztikus hangulat megteremtésében segíthet: éjszaka, vagy behűzött sötétítő mellett játszani, gyertyafény nélkül. Halkan, lassan beszélj, arra valóban oda kell figyelniük!

A hangulatteremtő eszközöket össze is keverheted – ha például egy idilli nyugalom helyét fokozatosan félelmetessé akarsz tenni –, és egyedieket is használhatsz, amiket már Te találtál ki!

Az alaphelyzetet kibontva, átalakítva, megfűszerezve pedig lassan arra lehetsz figyelmes, hogy már mesélsz is.

10.

Olybá tűnhet, hogy már kész is a Mesélés.

Valamilyen szinten igazad van. Olyan ez kicsit, mint a sakk. A lépések már ismered, de ez azért még nem maga a játék. Akadnak még trükkök, amikről érdemes szót ejteni...

Tehát kész a kaland. Kihívást jelent a csapatnak. No nem akkorát, hogy belegörbüljenek, de azért keményen kell kapaszkodniuk, és tudásuk legjavát adniuk, hogy győzedelmeskedjenek.

Itt érdemes egy újabb téveszmét eloszlatni. Te, aki meséled a történetet, nem vagy a csapat ellenfele, sem pátyolgatója. Nem ellenük játszol, de nem is velük egy csapatban. Te a történetet meséled, a világ történéseit, lakosainak reakcióit.

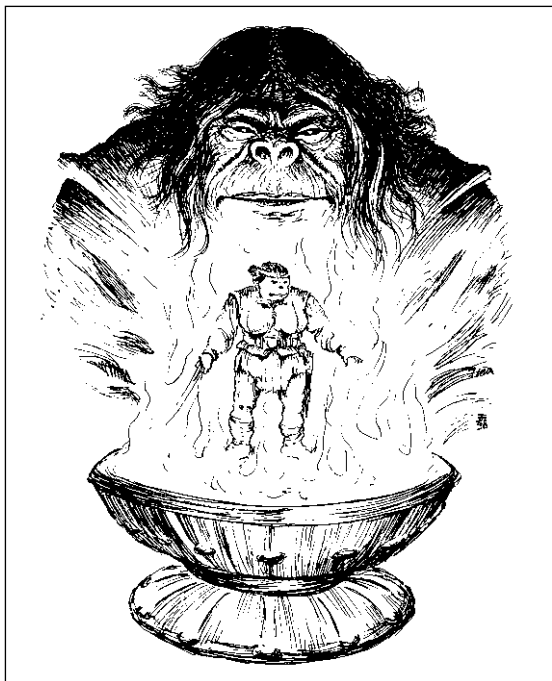
Egyfajta hatalom van letéve a kezvedbe. Csak Te ismered a történet egészét, a szereplők titkait, céljait, lehetőségeit, tulajdonságait.

Ezzel visszaélni, teljesíthetetlen feladatokkal, áthághatatlan akadályokkal, legyőzhetetlen ellenfelekkel szembeníteni a Játékosokat – annak biztos tudatában, hogy ők csak veszíthetnek (veled szemben!)... Nos, nem fog nekik tetszeni. Pláne, ha rájönnek, hogy így foglalsz állást a játékban (mármint, hogy Te – vagy a Te karaktereid, csapdáid, stb. – vagy a legjobb).

Akár nyugodtan hátra is dőlhetsz, és élvezheted a csöndet, nem fognak a meséidben játszani.

Mintha egy felnőtt leülne játszani a gyerekekkel. Hazudna nekik a társasjáték szabályait illetően, a saját szája íze szerint alakítaná őket, felnőtti tekintélyére építve. Esetleg még a dobásoknál és a lépéseknél is csalna (biztos, ami biztos). A fair playről pedig gyorsan elfeledkezik...

A másik végtel az, amikor mindig és mindenben a csapatot segíted. Nincs számukra kihívás, minden kívánságuk parancs, óhajaik azon nyomban teljesülnek. Elhalmozod őket jutalmakkal, amiből egyre több kell, mert másképp elvész az izgalom. Azután persze – holmi elkényeztetett kisgyermek-kompaniaként – ráunnak az egész játékra. Ha pedig egyszer mégis akada méltó kihívás, hát... valószínűleg majd kieszenek a szájukon a méltatlankodástól.



Se velük, se ellenük. Támogasd őket ésszel, küldj rájuk bajt és vést, de csak mértékkel! Annyit, amennyivel még képesek megbirkózni, de akkor aztán birkózzanak!

Ültök az asztal (alkalomadtán pad, deszkalap, egészen ritkán pajzs is lehet) körül, mesélsz. Játsszotok. Használod a jegyzeteidet, ők kockákkal dobálnak, elmesélik, hogyan reagálnak egy adott szituációban. Néha még egymás szavába is képesek belevágni; chips és üdítő az asztalon és az alatt (és a táskák, szatyrok mélyén még ott pihen az aranytartalék)...

Haгы micsoda?! - kérdezheted most jogosan. Micsoda chips, miféle jegyzetek?!

Vegyük talán sorra a dolgokat.

A játék helyének megválasztása legalább olyan fontos, mint a történeté. Ha nem zavarnak benneteket, nem szólnak közbe bele folyton hivatlan kibicek, és nem zajonganak a háttérben, sokkal könnyebb beleélnetek magatokat a történetbe. Jellemző háttérzaj lehet a death-metal, a légkalapács, de ebbe a kategóriába tartozik a chips-evés és az üdítősürcsölés is. Ha enni-inni akartok, inkább álljatok le pár percre, mert így kevésbé romboljátok a játék illúzióit, és a nehezen felépített hangulatot. Ugyanez áll az ideetlen poénkodásokra is...

Kockával dobnak. Ami nem meglepő, valamikor kell is. Vannak helyzetek, amikor a kocka a véletlent jelképezi, a kiszámíthatatlant, bizonytalant.

Van azonban, amikor nem kell feltétlenül kockával dobni. Egy olyan szituációban, ahol a rábeszélő-készség, a csáberő, vagy a megfélemlítés játssza a főszerepet, s nem kell mindig dobni. Ahogy akkor sem, ha egyértelműen sikerül a cselekedet (például kinyitni egy jól működő, nem kulcsra zárt ajtót...).

A kocka fontos eszköz, de csupán eszköz. Nem több. Ne feledd, hogy a kocka van a játéknak alárendelve, és nem fordítva!

Jegyzeteket használsz. Sajnos ez nem elírás, ez a keserű valóság. Egy játékot illik legalább egy kicsit komolyan venni. Egy társasjáték szabályait betartja az ember, a kártyán akár vagyont is megfordulhatnak, a röplabda olimpiai számmá lépett elő. Az emberek komolyan veszik ezeket, vannak szabályaik, amiket mindenkinek be kell tartani. Néha még ez is kevés, játékvezető kell, aki betartatja őket, majd győztest hirdet.

Ezek szabály-játékok, s nem szerepjátékok. A szerepjáték történet és játék egyben. Vannak szabályai, de ezek másodlagos fontosságúak a meséhez, játékhoz és a szórakozáshoz képest. A szabályok – a sakkal ellentétben, például – nem mindenhatóak, alkalomadtán akár át is hághatók! Ezzel azonban nem árt óvatosnak lenni. A tesztelt szabályok rendszere egy kicsit a dolgok összefüggéseit, működését is szimulálja.

Csak próbálg meg kivenni egy fogaskereket az órából! Lesz, hogy továbbra is működik, de lehet, hogy megáll. Lehet próbálkozni. Előtte azonban mindenképpen beszéld ezt meg a Játékosokkal, illik tudniuk arról, ha a világ hirtelen másként kezd el működni, még mielőtt saját bőrükön tapasztalják meg.

Arról nem is beszélve, hogy van, amiben még a tanácsukat is kérheted. Ha – példának okáért – van olyan a Játékosaid között, aki valóban ért az íjászathoz (vagy jobban, mint Te), érdemes adni a véleményére.

A jegyzetekhez visszakanyarodva...

A szerepjáték az egyik legösszetettebb játékforma (ami mellett a bridzs is unalmasnak és egyszerűnek tűnhet), ami a tetejében nem is mások legyőzéséről, versengésről szól. A mesélő nem eredményt hirdet, hanem mesél, nem betartatja a szabályokat, hanem reagál és szövi a mese fonalát. Mellesleg a szabályok nem betartásával ugyanis mindenki csak a saját szórakozását rontja el. Esetleg a többiekét is. Ilyenkor nem árt nagyon jó kondícióban lennie... már csak a menekülés miatt is.

S amennyiben ez a játék ilyen komoly, nem árt egy kicsit komolyan is venni.

Utána olvasni dolgoknak – egy fantáziavilágban nem használnak robbanómotort, és nem mondanak olyat, hogy „okay!” –, finomítani a szókinccsen, kifejezésmódon. Ez a fantáziajáték sokat merít a közép-korból, az akkori viszonyok valamilyen szintű ismerete sokat segíthet egy színvonalas történet megalkotásában.

Amennyiben gondolataidat, ötleteidet papírra veted (a kaland vázát, pár statisztikát, lényeges helyszínek rövid leírását nem árt, amennyiben nem akarsz órákon át rögtönözni), máris készen vannak a jegyzeteid.

A szerepjáték interaktív. Te mesélsz, de mesélnek a Játékosok is. Saját karaktereik cselekedeteit, érzéseit, elképzeléseit ők mondják el. Van, hogy nem fülük hozzá a foguk, néha bonyolultabb is, mint kockákat gurítani, de ilyenkor nyugodtan legyél hajthatatlan, és csak enged őket is mesélni!...

Együtt alakítjátok a világ dolgait (ők eleinte persze némileg moderáltan). A történetben az ő szerepük a legfontosabb. Legalábbis saját maguk számára. Az MK-k számára a saját céljaik legalább olyan fontosak.

A történet róluk – is – szól, gyakorlatilag ők a főszereplői. Ugyanakkor a világ nem körülöttük forog (a magukat elbizó, gigantikus egójú JK-k legnagyobb bánatára), nem csupán díszlet a kalandozásaikhoz.

Az interaktivitásban az is benne foglaltatik, hogy a mesélésed, és a JK-k alakítása erőteljesen hat egymásra. Egy jó történetet könnyebb átélni, elképzelni. Könnyebb benne „jól” játszani. Jól játszó partnerekkel, akik életre keltik a mesédet, könnyebb „együttműködni”, élvezetesebb nekik mesélni, ha veszik a lapot.

Játékos és mesélő stílusa, teljesítménye inspirálóan hathat egymásra. Főleg egy összeszokott társaság esetén. Egy csapat öszszecsészolódása – stílus, cél, önkifejezés terén – némi időt igényel.

Azt is tudomásul kell venni: minden Játékos más. Kicsit minden karakterükben önmagukat adják, de azért mások. Van, aki csöndes és háttérbe húzódó, mások hangoskodók, akad öntelt és pöffeszkedő, míg szerény, gátlásos, és céltudatos is... ezerféle, ahogy ezernyi félék maguk az emberek is. Adj nekik időt, és segíts az összeszokásukban, mi több, nekid is a csapat részévé kell válnod e tekintetben!

Az összeszokott csapat és Mesélő másként játszik. Ismerik egymás stílusát, elfogadják egymás rigolyáit (még egy érzelmes jelenetnél sem fogják kinevetni egymást, ami egyébként sajnos elképzelhető).

Vizsgont ebből adódik, hogy nem mindenki tud és képes együtt játszani – és Te sem fogsz tudni bármit, bárkinek elmesélni. Azoknak legalábbis, akik a karakterüket ért sértéseket magukra veszik, vagy a karakterek ellentéteit az asztaltól felállva is folytatják – tényleg nem valószínű. De azért... a legtöbbeknek igen.

11.

Akkor most már tényleg kész, ennyi a Mesélés?!

Hmm... Tartok tőle, hogy a dolog igazándiból még csak most kezdődik. A fenti vázlat, a tanácsok, elgondolások átültetése a gyakorlatba.

Eleinte biztosan fogsz hibázni (talán még a Játékosaid is észreveszik, de ne törődj vele, ők is hibáznak éppen eleget!), de éppen ez hozza meg a tapasztalatot. Egyébként is, minden tévedés és baki csak segít! Csak máskor ne kövesd el...

A Mesélés nem függ az életkortól, de a személyes tapasztalatok bizony sokat segíthetnek. A Mesélés adottság és tapasztalat együttese, ami alakul, finomodik minden történettel.

A Te szavad a döntő a mesével kapcsolatban, elvégre Te vagy, aki kitalálta és meséli (annak ellenére, hogy a Játékosoknak is van beleszólása), ezt mindenkinek el kell fogadnia!

Idővel saját trükkreper-toárod lesz, százféle fogást ismersz majd, amivel másokat elkápráztathatsz. Rafinált praktikáid lesznek (hús e szerény vázon), és tudni fogod, hogy tökéletes mese nincs, de törekedni lehet rá.

Addig is... Jó Mesélést!



Mesélői tanácsok a fejlesztőtől

Az első legfontosabb szabály: mindig tartsd szem előtt a játék örömet! Mivel egyénenként változik, hogy ki, miben leli az örömet, erről a szempontból sokat írunk nem kell – viszont neked, Mesélőnek erre igazságszerű odafigyelned! Bármiben is leli azonban a parti az örömet, a karakterek folytonos elvesztése bizonytalanságot okozhat ezek közé, úgyhogy általános tanácsként leírhatjuk: úgy becsüld meg játékosaid karakterét, mintha a sajátod lenne. Soha ne feledkezz el arról, hogy minden tettet a játék örömeért kell, szolgálja, s nem feltétlenül a szabályok maradéktalan megvalósulásáért!

A második legfontosabb szabály: amit a szabálykönyvben olvashatsz, az nincs köbe vérsé! A fentiekből következően, ha valamilyen szabálylyal nem értesz egyet, vagy jelen állapotában nem felel meg az elképzeléseidnek, akkor változtass rajtuk nyugodtan, ám ügyelj rá, hogy ezzel ne borítsd fel a játékegyensúlyt! Nincs két egyforma Mesélő (ezt fejlesztés során mi magunk is tapasztaltuk), és vannak, akik a szabályokat is képesek különbözőképp értelmezni. Ez nem jelent problémát, ha következetes, és nem csupán a szabályokban rejlő esetleges kiskapukat akarja kihasználni, mivel ez káros következményekkel járhat a játékra nézve. Azt tanácsoljuk, ha új szabályt akarsz bevezetni, vagy változtatni kívánsz a meglévőkön, akkor lehetőség szerint beszélj meg a játékosokkal, hogy ne játék közben derüljön ki (mert akár tesszik, akár nem, a játékosok is ismerik a szabályokat... s természetesen akad olyan is közöttük, aki szeretné a saját javára értelmezni azokat)!

Az alábbiakban néhány olyan javaslatot, ötletet szeretnénk eléd tárni, melyek a tesztjátékok vagy éppen fejlesztés közben fogalmazódtak meg bennünk, s talán a hasznodra lesznek.

Fajok: a Káosz szerepjátékban meglehetősen sokféle fajjal lehet játszani, ezért a Mesélőknek nincs könnyű dolga, amikor a különböző fajokat – és faji előítéleteket össze akarja egyeztetni. Alapvetően létezik a fajok között egyfajta szimpátia/unszimpatia kapcsolat, amely meghatározza, hogy egyes fajok tagjai nagyjából hogyan vélekednek a más fajhoz tartozókkal szemben (szándékosan nem foglaltuk ezt a viszonyt táblázatba, mert nem akartuk befolyásolni a játékosokat). Ez a viselkedés az előítéleteken nyugszik, és a világ egy részén nagyjából általánosnak mondható, más részén viszont nem alakultak sem pozitív, sem negatív előítéletek az egyes fajok között. Léteznek fajok, amelyeket elterjedtebb előítéletek kísérnek – egy gennymanóra feltehetőleg mindenhol gyanakodva fognak figyelni, a manókat lenézik, az ogárokat butának és agresszívnek tartják –, más fajokat csak egyes vidékeken, vagy bizonyos fajok véleménye sze-



rint kísért előítélet – az orkok pökhendinek tartják a tündénepeket, a Káoszbirodalomban gyenge lelkű fajzatnak tartják a tisztavérű embereket. Ugyanakkor a Játékos karakterek esetén a különböző fajok közötti viszonyt a játékosok által kijátszott karakterek egymáshoz való viszonya határozza meg, és nem az általános előítéletek – tehát ne kényszeríts a játékosokra általuk nem szívesen kijátszott viselkedést, ugyanakkor nyugodtan megkövetelheted, hogy az átlagostól eltérő viselkedést “magyarázzák meg” (akár a játékukkal is). Ugyanez vonatkozik a Mesélői karakterekre is, ahol te döntöd el, hogy miféle személyiségjegyekkel ruházod fel őket. Így aztán könnyen előfordulhat, hogy olyan fajok képviselői kötnek barátságot egymással, melyről nagyon nehezen lehetne ezt elképzelni; hiszen nincs két egyforma ember, mint ahogyan nincs két egyforma karakter sem. Mesélőként a te dolgod, hogy ezeket a nem közhelyes kapcsolatokat figyelemmel kíséred, és ha szükségesnek ítéled, akkor beavatkozz.

Minden faj rendelkezik valamiféle speciális képességgel, melyet a karakteralkotásakor a főérték-pontokból kell kigazdálkodni, sőt, egynémelynek komoly hátránya is van. Ezen képességek megvásárlása a Játékos jogköre, te csakis abban az esetben gyakorolhatsz ellenőrzést efelé, ha úgy érzed, az adott képességgel a játék során nem lennél képes megbirkózni, az felborítaná a játékegyensúlyt. Mielőtt azonban a tiltás eszközehez nyúlnál, alaposan gondold át, nem felesleges-e beleszólnod a Játékos dolgába – ez vonatkozik minden olyan esetre, amikor a játékegyensúly érdekében olyan dolgokról döntesz, amelyekről a játékosnak kellene. Ezek az alkalmak minden esetben a Mesélői képességed határát jelentik, melyekkel saját magadnak kell szembesülnöd leginkább – és nem a Játékosaidnak – hiszen annyi finomabb módszer létezik a játék kézben tartására! Noha nem tartjuk jó ötletnek, ha a partiban minden karakter rendelkezik valamilyen speciális képességgel, hiszen mint az a leírásból kitűnt, a speciális képességek csupán a faj kivételes egyedeire jellemzőek, s nem mindegyikre (kivéve néhány sajátos fajt, ahol az a meglepő, ha az egyed nem rendelkezik speciális képességgel), mégis azt javasoljuk, hogy ha az összes játékosod ezt szeretné, akkor se ágálj ellene. Mivel a szerepjáték *társas játék*, próbáld meg némely játékosodat meggyőzni arról, mondjon le a speciális képességek használatáról, ha viszont nem megy, akkor engedd, hadd tombolják ki magukat – és használd ki a specialitások hátrányos oldalát a javadra! Legközelebb valószínűleg lesznek, akikre már tudsz észérvekkel hatni.

A karakteralkotás: a főérték-pontok száma kezdetben talán kevésnek tűnhet némely játékos számára (különösen, ha speciális képességet is kíván vásárolni belőle), ám mivel a jártasságok egy bizonyos szint elérése után elkezdhetnek visszahatni a főértékekre, úgy véljük, ez így reális. Amennyiben azonban a közakarát (azaz a parti) úgy kívánja, hogy a karakterek kicsit “táposabban” indulhassanak, és ezzel te is egyetértesz, akkor felemelheted a kezdéskor szétosztható főérték-pontok összegét és/vagy a jártasságpontok számát is (javasoljuk, a Játékos vagy 10 főérték-pontot kapjon pluszban, vagy 2000 Jártasságpontot)! A játékegyensúly ugyanakkor valószínűleg meg fogja követelni a “táposabb” ellenfelek kidolgozását is.

Természetesen az is előfordulhat, hogy tapasztalt szerepjátékosok nem kezdő karaktereket kívánnak indítani. Ilyenkor azt tanácsoljuk, a karakteralkotás során adj nekik több jártasságpontot (mintha már túl lennének jó néhány játékon), s úgy alkothassák meg karaktereiket – ez azzal is együtt jár, hogy fel kell oldanod a karakteralkotásakor elérhető legmagasabb jártasság szint limitjét, de legalábbis magasabbra kell emelned. Természetesen ekkor az előtörténet is egy kicsit bővebb lesz, hiszen a játékosoknak sok mindent le kell írniuk a karakterükről. *Ha lehetséges, soha ne tekintsd el az előtörténet megírásától (felvázolásától)!* Mivel a KRPG alapvetően a jártasságokra épül, ezért talán még soha nem volt olyan fontos, hogy a játékos megírja (de legalábbis nagy vonalakban felvázolja) karaktere előtörténetét, amiben megmagyarázza, hogy egyes jártasságait hogyan szerezte. Nehezen hihető el, hogy valaki tud úszni, ha alapvetően sivatagi nomád, és egy hordónál több vizet egyben még soha nem látott, legfeljebb a szent oázisok mélyén (melyek vizét viszont senki nem szennyezheti be). Mesélőként neked kell ügyelned arra, hogy a karakter ne birtokolhasson olyan képességeket, amelyekre nincs reális magyarázat!

Előny/hátrány: mint az már kiderült, az előnyök illetve a hátrányok használata opcionális a játékban. Ugyan feltételekhez kötöttük a hasz-

nálátát, ám téged, a Mesélőt, ez ne zavarjon abban, hogy saját elképzeléseid szerint formáld át az alkalmazását. Előfordulhat, hogy lesz olyan karakter, akinek jártasságpontokra van szüksége, s ezért hajlandó hátrányokat felvenni a karaktere számára, ám szívesen lemondana az előnyökről (elvégre az JP-be kerül). Ilyenkor kizárólag a te döntésed, beengedsz-e egy olyan karaktert a játékba, akinek csak hátránya van. Megjegyezzük, a való világban igenis elképzelhetőnek tartjuk ezt a helyzetet – mondjuk egy félkarú katonát, aki teljesen átlagos, eltekintve attól, hogy egy szerencsétlen balesetben elveszítette a karját –, noha az előny/hátrány rendszer eléggé sarkított; elvégre játékról van szó, és statisztikázható, ugyanakkor játszható elemként kell kezelnünk őket. Mivel a csak hátrányokkal induló karakter több JP-ből építkezik, így a megfelelő – a játékban kevésbé előtérbe kerülő – hátrányok felhasználásával, és jól kijátszott, extra jártasságok felvételével akár előnyre is szert tehet a társaival szemben. Ilyenkor neked kell kézbe venni a dolgokat, és kialakítani az egyensúlyt. Javasoljuk, hogy ne engedj halmozottan hátrányos karaktert (karaktereket) játszani, hiszen ha belegondolsz, egy többszörösen hátrányos (félkarú, félkarú, süket) karakter hosszú távon eléggé életképtelennek tűnik – avagy éppen ezért engedd játszani az efféle karaktert, csak aztán következetesen szembesítsd a hátrányaival! Egy fontos elvről soha ne feledkezz meg: a szabályok azért vannak, hogy egy használható alapot adjanak a játékhoz, ám Mesélőként természetesen a saját kedved szerint alakíthatod bármelyiket, feltéve, hogy a játékosaidal megbeszéléd a változtatásokat, és *mindannyian* elfogadjátok.

Ha vannak jó ötleteid, alkoss új előnyöket és hátrányokat, s a többi előny/hátrány alapján határozd meg pontértékét! Bizonyára vannak olyan előnyök és hátrányok, melyek egyszerűen nem jutottak az eszünkbe, de használatuk tovább színesíthetné a játékot. Mindenesetre azt tanácsoljuk, hogy az újonnan megalkotott előnyöket és hátrányokat előbb egy tét nélküli játékban teszteljétek le, mert ha élesben alkalmazzátok, akkor szükség esetén korrigálnotok kell, ha nem váltja be a hozzáfűzött reményeket, s ez megzavarhatja a játék menetét.

A jártasságok: az alapkönyv elég sok jártasságot tartalmaz ahhoz, hogy a játékosok kedvükre válogathassanak belőlük. Természetesen előfordulhat, hogy vannak olyan jártasságok, amelyekről megfeledkeztünk vagy nem tartottuk annyira fontosnak, s ezért nem találd meg őket az alapkönyvben. Ilyen esetben azt tanácsoljuk, alkoss új jártasságot a meglévők alapján, különös gonddal figyelve arra, hogy sem erősebbé, sem gyengébbé ne tedd a többinél. Nincs értelme olyan jártasságok megalkotni, amely túlzott előnyt vagy hátrányt jelent a ka-

rakterek számára, illetve olyanokat sem, amelyet mások már magukban foglalnak. A "gyűjtőjártasságok", mint amilyen mondjuk a *Művészet* sok elsajátítható tudást foglal magában, ez esetben a játékos dönti el, mivel kíván a gyűjtőjártasságon belül foglalkozni (példánknál maradvá mondjuk a szobrászattal – ám ilyenkor tudása már nem terjed ki a festészetre és a többi, ide tartozó művészeti ágra, csak ha ismét választ és Jp-t költ rá).

Soha ne feledkezz meg arról, hogy a jártasságok jelentős részének elsajátításához a mentor elengedhetetlenül szükséges. Mert mondjuk úszni bárki megtanulhat (igaz, valószínűleg soha nem lesz tökéletes stílusa, inkább csak fent tud maradni a felszínen, és lassan eljutni az általa kiszemelt célhoz), ám egy másik nyelvet mentor (és/vagy segéd-eszközök) nélkül elsajátítani lehetetlen feladat. A tanulás során nem fektetünk külön hangsúlyt a játékbéli "gyakorlásra". Az, hogy a karaktereknek minden reggel be kell jelenteniük, hogy aznap mondjuk a kardforgatást fogják gyakorolni, jó lehet egy-két alkalommal, de a tízedik után már kifejezetten unalmassá válik, s egy bizonyos idő elteltével az egész játékot megmérgezheti. Ennek a helyzetnek a feloldásáról a szabálykönyvben bővebben írtunk.

Sorspróba: a sorspróbát csak ritkán használd véletlen események simulálására, és sose alkalmazzd a csoport megbüntetésére! Alapvetően nem a Sorspróbanak kell eldöntenie, hogy vajon belefutnak-e a karakterek valamilyen szörnyetegbe, sem azt, hogy ha igen, milyen fajhoz tartozóba – ha nem tudsz dönteni, használj egyszerű százalékos dobást –, sokkal inkább azt a célt szolgálja, hogy egy már fennálló helyzet, egy folyamatban lévő akció milyen irányban fog alakulni a karakter számára.

A büntetésről pedig csak annyit: Mesélőként nincs jogod büntetni a partit. Jogod ahhoz van, hogy megbeszélj velük, ha valami problémát okoz neked a viselkedésükben – mint ahogy ehhez nekik is joguk van. Az már más kérdés, hogy amennyiben a karakterek – és nem a Játékosok – az adott helyzetnek nem megfelelően viselkednek, akkor szembesülhetnek a következményekkel. A következményeket az adott helyzet, a logika, és még sok más egyéb "erő" diktálhatja (például egy mérges isten, aki lesújt alkalmatlankodó papjára), de nem a Mesélő, aki egy élő személy, és a Játékosok partnere, nem pedig a karaktereké.

További tanácsokat, ötleteket és folyamatosan bővülő kiegészítéseket olvashatsz az Interneten! (Lapozz előre a 4. oldalra, ott minden adatot megtalálsz ezzel kapcsolatban!)

A fejlesztett Rubin Tábla

		Védőszint					Fegyvererő										
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Támadó Szint	0	45	25	5	5	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	1	85	55	45	35	25	15	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
	2	95	65	55	45	35	25	15	5	5	5	5	5	5	5	5	5
	3	95	75	65	55	45	35	25	15	5	5	5	5	5	5	5	5
	4	95	85	75	65	55	45	35	25	15	5	5	5	5	5	5	5
	5	95	95	85	75	65	55	45	35	25	15	5	5	5	5	5	5
Páncél Szint	6	95	95	95	85	75	65	55	45	35	25	15	5	5	5	5	5
	7	95	95	95	95	85	75	65	55	45	35	25	15	5	5	5	5
	8	95	95	95	95	95	85	75	65	55	45	35	25	15	5	5	5
	9	95	95	95	95	95	95	85	75	65	55	45	35	25	15	5	5
	10	95	95	95	95	95	95	95	85	75	65	55	45	35	25	15	5
	11	95	95	95	95	95	95	95	95	85	75	65	55	45	35	25	15
	12	95	95	95	95	95	95	95	95	95	85	75	65	55	45	35	25
	13	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	85	75	65	55	45	35
	14	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	85	75	65	55	45
	15	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	85	75	65	55

Bestiárium



Worlukon sokan s sokféleképpen próbálkoztak már valamiféle egységes rendszerbe foglalni a különféle élőlényeket, szörnyetegeket és mindennemű teremtményt, melyek fellelhetőek ezen a világon. Igazi, összefoglaló művek sokáig nem léteztek, részben azért, mert a kutatással foglalkozók ritkán jutottak igazi publicitáshoz, másrészt maga a kutatás rendkívül veszélyes szakma. Mondják, kevés kutató jut el élve odáig, hogy tíz-tizenkét teremtménynél többel is foglalkozhasson. Am minden idők kutatói közül kiemelkedik a khobir Nogrus Agrappus mester, aki a világon egyedülálló, tízkötetes műnek, a *Bestiákrul Való Mindent Tudás Könyveinek* egyedüli szerzője. Agrappus mester számtalan szörnyet és bestiát fedezett fel, írt le, de még ennél is számosabbak azok, melyeket más szerzőktől, kalandorok elbeszéléseiből gyűjtött egybe, az utókor okulására. Sajnos, a tíz kötet mára csaknem megsemmisült. Élete végén Agrappus megőrült, és felfalta saját, egyetlen példányban meglévő könyveit, melyek sosem hozták meg számára az elismerést. A tudást végül is azok a súlyos rézcsatok mentették meg, melyek egyébként is óvni hívatottak a könyvek sarkát a törődéstől... eme nevezetes rézcsat a Hatodik Kötet hátulsó borítójának bal alsó sarkát védelmezvén, megakadt Nogrus Agrappus torkán, s a jó mester megfulladván tőle, habzó szájjal kimúlt. Agrappus tanítványai a szét-tépett, félig megrágott fecnikből, csodálatos szerencsével épségben megmaradt lapokból állították össze *Agrappus Bestiáriumát*, mely mára közkézen forog a tudós népek között – ám csupán félannyi oldalt számlál, mint a Nagy Mű egyetlen kötete.

A következő oldalakon szemelvények találhatóak Agrappus Bestiáriumából.

Figyelmeztetés!

Játékos, eddig, és ne tovább! A kíváncsiság megöli a játék élvezetét, és az új világ felfedezésének varázsát!

A Bestiárium felépítése

A *teremtmény neve* egy, általában a világon általánosan ismert név, ám előfordulhat, hogy egyes területeken más névvel illetik egyazon lényt. Ugyancsak eltérőek lehetnek az egyes fajok saját nyelvében használt kifejezések; akadnak, akik meglehetősen körülményességgel írják le az adott teremtményt, pl. a törpék éjjeli bátorinak (*nohrog*) nevezik a kutyát, az orkok gyors pecsenyének (*gr'krog*), a tündérek hamis farkasnak (*nis'*), az emberek egy része (főként az északiak) Társnak, és a sort még sokáig folytathatnánk. Ennél fogva igyekeztünk ragaszkodni az Agrappus mester által használt elnevezésekhez, ahol pedig ez megállapíthatatlan az eredeti kézirat sérüléséből kifolyóan, a közös nyelvből kölcsönöztük az általunk legmegfelelőbbnek tartott neveket.

A *pletykák, téveszmék, féligazságok* az adott teremtményről keringő információtöredékekből szemezgettünk, a Játékosok okulására, a Mesélők vígságára. A Mesélő ezekből adagolhat a Játékosoknak egy keveset, amikor azok megfelelő szituációba kerülnek (pl. a fogadóban behallgatnak egy beszélgetésbe, stb.), illetve amikor úgy gondolja, hogy e pletykák ismerete hozzátartozik a karakterek alapműveltségéhez. Ezek az információk gyakran nem hordoznak magukban semmi igazságot, bár az is elképzelhető, hogy a legvadabbnak tartott állítások is beigazolódnak. A normál módon írt állítások igazak, a *dölt betűsek* féligazságok (utána zárójelben megtalálható, hogy mi igaz és mi nem), míg a *félkövér* kiemeléssel írt sorok minden esetben valótlanságok. Természetesen a Játékosoknak maguknak kell rájönniük, mely információk voltak helyesek, és melyek nem.

Ezt követően a Mester kéziratából emeltük át azokat az olvasható és összefüggő részeket, melyek a lényről való ismeretek tudományos, helytálló közlését tartalmazzák. Néhol látszik, hogy a kézirat komoly hanyattatáson ment keresztül, ilyenkor részben a saját megérzéseinkre hagyatkoztunk, és igyekeztünk kiegészíteni az eredeti írást, ám még mindig akadnak homályos részek. (A leírás lehet hiányos, de szemben a pletykákkal, sosem hazug vagy téves.) Egyes jártasságok birtoklása feljogosítja a karaktereket ezen szemelvények bizonyos mértékű ismeretére.

A *statisztikák* alatt lévő információk **kizárólag Mesélők számára készültek, Játékosok semmiképp ne olvassák el**, mert a saját szórakozásukat teszik tönkre (bár részben már így is megtették, ha eddig eljutottak az olvasásban). Mint látszik, a megadott értékek gyakran egy től-ig határt ölelnek fel, ilyenkor teljesen a Mesélő döntésére van bízva, hogy a kalandban megjelenő, adott teremtmény milyen értékekkel rendelkezik. Véleményünk szerint így részben az is elkerülhető, hogy a játékosok gyorsan kiismerjék az adott teremtményeket, és már pusztán a külső alapján megállapíthassák, miszerint könnyű ellenféllel akadt dolguk, avagy jobban teszik, ha elmenekülnek. Vegyük például a csontvázakat: a legtöbbjük gyenge és átlagos, ám könnyen előfordulhat, hogy amikor a Játékosok megrohanják a közeledőket, mondván „Néhány csontvázat könnyen felaprítunk!”, kiderül, hogy a könnyűnek hitt ellenfél igencsak komoly fejtörést okoz. Az élőholtak esetében az őket mozgató mágia minősége okozhat különbségeket, az élőlények esetében pedig a pusztá egyedi sokszínűség. Gondoljunk csak bele: szörnyeteg és szörnyeteg között is komoly különbség lehet. Nem mindegy, hogy mondjuk egy medve először kényszerül emberekkel harcolni, vagy a testét borító sebek azt bizonyítják, már több ilyen támadást is túlélte. Nemcsak a karakterek tudása fejlődhet, csaknem minden, intelligenciával bíró lény képes rá. Maradva a medvéknél... Egy bocs egészen más stílusban fog harcolni, mint mondjuk egy felnőtt társa, és még veszélyesebb, ha egy sokat próbált „veteránnal” akad dolgunk. Mindhárom esetben más-más statisztikákkal fog rendelkezni a medve, és a Mesélő dolga, hogy a kaland gígonálása során eldöntse, a történetben melyik típusra van szüksége.

A konkrét harcértéket a Mesélő szándékától függően lehet meghatározni a kaland kidolgozása alatt (vagy improvizáció esetén a konkrét akció kezdete előtt), ugyanakkor óva intünk attól mindenkit, hogy a karakterisztikán utólag, azaz mesélés közben változtasson – ez nem lenne más, mint csalás. A játéksituáció előtt meg kell határozni az adott szörnyeteg pontos statisztikáját, hiszen a megadott intervallumok a faji lehetőségeket fejezik ki, de az egyéni tulajdonságok ezen belül nagyon is konkrétak.

A főértékeknél nincsenek külön megadva az aktív és passzív főértékek, mivel a szörnyetek alap-, aktív és passzív főértéke a legtöbb esetben azonos – azaz, ha a fizikuma 65, akkor az ereje és az állóképessége is 65 lesz. Ne feledjük el azonban, hogy a szörnyetek egy része gondolkodó teremtmény, akik tudatosan döntenek el, mit is tesznek, ha váratlan szituációban találják magukat, sőt, tudatosan fejleszthetik képességeiket. A tudatos, intelligens szörnyek (pl. démonok) esetén a Mesélőnek joga van az aktív és passzív értékeket a karakter kidolgozás során ismertett eljárással módosítani (max. +/- 20%). Ennek különös jelentősége az esszenciát aktívan használó (varázserejű) szörnyek esetén lehet.

Azon bestiáknál, ahol hiányzik az Esszencia főérték, az állatok és szörnyek természetes mágikus ellenállásával kell számolni (lásd Mágia fejezet, Mágikus ellenállás). Ahol viszont szerepel, az azt jelenti, hogy a szörnynek a karakterekéhez hasonló, sajátos *esszenciapajzsa* van, illetve azt, hogy esetlegesen a lény képes varázsolni, vagy mágikus aktivitást mutatni.

Bestiák alap előfordulási helyei:

- sarki hómezők
- tundra
- tajga
- hideg mocsár
- füves sztyepp (hűvös)
- mediterrán (bozótos, sziklás, elég száraz)

- lombhullató erdők
- mérsékelt égövi lápok
- szavanna (meleg füves)- félsivatag
- homok-, vagy kősivatag
- trópusi esőerdő
- trópusi mocsár (többnyire mangrove-erdővel kombinálva)
- szigetek
- folyópartok, árterek
- nagy tavak környéke
- tengerpartok
- tengerek
- síkságok
- dombságok
- röghegységek
- lánchegységek (magashegyek)
- vulkáni területek

Szörnyekategoriák (Nogrus Agrappus mester jegyzetei alapján):

- *Életzabálók* (ide tartoznak a különféle élőholtak és egyebek, akik az életerő felfalásával tartják fenn magukat)
- *Sárkányok* (minden sárkányféle, az egyszerűbb wyvernektől és sárkányfattyaktól az emberré átalakulni képes nagysárkányokig.)
- *Holtak* (minden olyan mágikusan létrehozott lény, amelyeket nem a felzabált életerő tart „életben”, hanem a mágia. Ilyenek például a zombik, de a gölemek is.)
- *Aslantassok* (Aslantass a tünde anyavilág - mint az embereknek a Föld - és az innen származó „szörnyeket” nevezi a Mester aslantassoknak. Ilyen pl. az unikornis, a pegazus, de a Vörös Ördög is /ez egy rozsomákszerű ragadozó, elég veszélyes/, vagy a pokolkutya. Az aslantassok főleg a mondavilág jó és rossz lényei - mivel a Föld a legendák korában szintén kapcsolatban állhatott Aslantassal)
- *Állati bestiák* (a közönséges állatok, és az olyasmik, mint a patkánysáska)
- *Démoni lények* (démonok, isteni küldöttek, túlvilági entitások, mint pl. a b'hlari)



Pletykák, téveszmék, féligazságok

A rattern szereti a kegyetlenebbnél kegyetlenebb fegyvereket, egy ilyenért mindenre képesek. A rattern szeret eljátszozni áldozatával, mielőtt végezne vele. Rettegnek az ezüstfegyverektől, egy ilyenrel könnyű elijeszteni őket.



Az Bestiárum való tudás



Sokan mondják, a ratternek, vagy más néven patkány-emberek, még az orkonnál is rosszabbak. Töpörödött agyukba gonoszra és pusztításvágyra kívül nem sok dolognak maradt hely, ha maradt egyáltalán. Yvornak igen sikeres napja volt, amikor a ratterneket teremtette — mert, szemben a káoszbestiákkal, a ratternek népét valóban a Káoszisten teremtette —, akik azóta is hűen szolgálják urukat. Nyugodtam állíthatom, hogy ez az egyetlen dolog, amelyhez egyáltalán hűek tudtak maradni, és ők az egyetlenek, akik számítás nélkül követik az Egyszeműt.

Ha az egyszerű halandó találkozik egy ratternnel, készüljön fel a legrosszabbra, persze, csak ha marad rá ideje, mivel az emberpatkányok előszeretettel döfik hátba áldozatukat. Sohasem támadnak egyedül, csoportosan rontanak az ellenre, minden szervezettség nélkül, számbeli fölényükből merítve erőt és bátorságot. Harci visításuk hátborzongató tud lenni, mert tudvalevő, hogy recézett élű kardjaikkal megpróbálnak majd minél nagyobb pusztítást véghezvinni. Másik kezükben általában kisebb pajzsot hordanak, de nem ritka az sem, hogy két pengét forgatnak. Páncélzatuk többnyire szakadozott bőrvért, de a több csatát megélt példányok akár lancingre is szert tehetnek.

Testüket tetőtől talpig dús, barna szőrzet fedi, mely megvédi őket a hidegtől és az időjárás viszontagságaitól egyaránt. Kitűnő szaglással rendelkeznek, melyet talán a kutyaéhoz lehetne hasonlítani legjobban. Látásuk viszont nem az igaz, s mélyen ülő parázsvörös szemükkel is csak inkább a sötétben látnak jól. A telihold fényénél erősebb világosság már zavarólag hat rájuk, ezért is nem lehet velük találkozni nappal.



Játéktechnika

Csapatosan támadnak, teljesen szétmargolják ellenfelüket, s annak vérét megízelve újult erőre kapnak. Ilyenkor agyuk teljesen elborul, s átadják magukat a pusztítás örömeinek, s nem ritka, hogyha ellenfél nélkül maradnak, akkor egymásnak esnek. Fegyverzetük kiválasztásában egységesen egy szempontot követnek: az olyan egykezes gyilkolóeszközöket szeretik, amikkel minél nagyobb és fájdalmasabb sebet tudnak okozni ellenfelüknek. Emiatt — bár nem

igazán erősek — fegyvereik sebzésszorzója magas lesz. Fegyver híján karmaikkal, fogaikkal is tudnak támadni — ez esetben a sebzésszorzó csupán 1. Bármivel okoznak sebet (fegyver, harapás, karmolás), igen nagy eséllyel okoznak sebfertőzést (sorspróba a küzdelem végén: balsorszóna esetén a fertőzés megtámadja a sebesültet).

Napközben barlangokban, földbe ásott üregekben (patkányvárakban), csatornában húzódnak meg.

Előfordulási hely: bárhol
Fizikum (aktív/passzív): 20-50
Rátermettség (aktív/passzív): 50-70
Tudat (aktív/passzív): 30-40
Eszencia (aktív/passzív): 30-60
Gyorsaság: 15-5
Támadószint: 1-4
Védőszint: 3-6
Erő (sebzésszorzó): 3-6
Különleges támadás: nincs
Különleges védekezés: nincs

Pletykák, téveszmék, féligazságok

A patkánysáskák kizárólag lóhúst fogyasztanak... (nemcsak lóhúst esznek).

A Moleztrán Birodalomban jó pénzt fizetnek a patkánysáskák húsáért, ingyencfalatnak tartják...

A patkánysáskák úgy születnek, hogy lerágják magukról az anyjukat...

A patkánysáskák képesek egyetlen étkezés során akár testsúlyuk ötszörösét is felzabálni...

Ezek a teremtmények nem ismernek irgalmat sem félelmet, éhségük ösztönös...

Egy égő fáklya tökéletes védelmet nyújt felük szemben, mert a patkánysáskák rettegnek a tűztől.

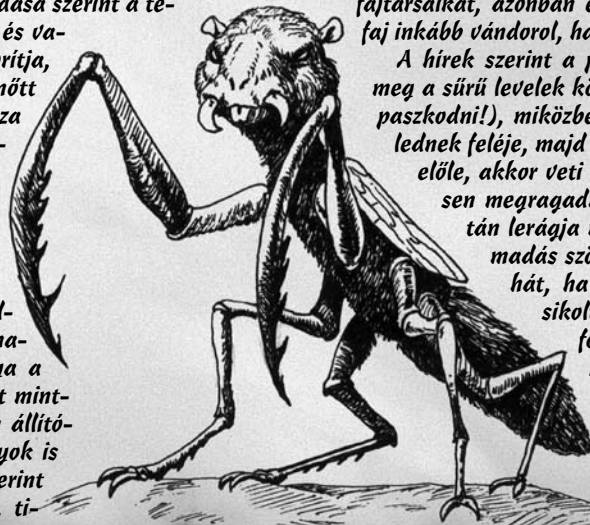
A Kondor Birodalomban élő albinó változat, háromszor akkora, mint a közönséges patkánysáska... (nem albinók).



Az Bestiárum való tudás



Eme teremtményről a Nagytiszteletű Vail Nurog kancellártól, Dergánia nagykövetétől hallottam először, akinek gyűjteményét egy kitömött példány is gazdagította. A Kancellár Úr veszélyes fenevadnak írta le eme bestiát, s igazat kellett adnom szavainak, jöllehet, kitömötten a lény csupán annyira volt veszélyes, mint mondjuk egy párnázott ülőkalkalmatlanság. Mégis, ha csak a tényekről kívánok szólni, azt kell mondjam, amíg a kitömött bestia közelében tartózkodtam, volt bennem valami megmagyarázhatatlan félelem, valahányszor rápillantottam. Első pillantásra valamiféle hibridnek tűnik, ám a patkányokhoz csupán annyi köze van, hogy a Kancellár Úr elmondása szerint a teremtmény éppúgy falkákban él és vadászik. Testét sűrű szőrzet borítja, ám alakjában egy óriásra nőtt imádkozó sáskát formáz, hossza mintegy 50 centiméter, és körülbelül 30-35 centiméter magas. Hatalmas karjait kitarva képes magát másfélszer akkórának mutatni, mint valójában. Kétségtelen, eme kitömött példány, melyet fenséges pózba állított be a mester, majd' olyan magas volt, mint egy gnóm. Súlya a Kancellár Úr feljegyzései szerint mintegy nyolc kilogramm lehet, ám állítólag még ennél nagyobb példányok is léteznek, tehát véleményem szerint előfordulhatnak tizenkettő, sőt, ti-



zenőt kilogrammos egyedek is. A tekintete még így, élettelelenül is kegyetlenséget és halált sugárzott magából, s a Kancellár Úr beszámolója... aki maga hallotta eme példány elejtését egy elf erdőkerülő barátjától... nagyon is valóságosnak tűnt. Nincs okom kételkedni abban, ha egy ilyen szörnycsapat megindul, akkor olybá tűnik, mintha maga a természet lendülne előre, s ez a félelmetes jelenség az átlagos halandók szívét félelemmel tölti el. A Kancellár Úr úgy tudja, a patkánysáskák többnyire kisebb falkákban élnek, melyek létszáma átlagosan 10-25 egyed. Emé szörnyűséges teremtmények inséges időkből előszeretettel fogyasztják gyengébb fajtársaikat, azonban ezek az időszakok ritkák, mivel a faj inkább vándorol, ha a territóriumuk kimerülni látszik.

A hírek szerint a patkánysáska előszeretettel lapul meg a sűrű levelek között (még a fákra is képes felkászalni!), miközben áldozatait mit sem sejtve közelnek feléje, majd amikor már reménytelen a kitérés előle, akkor veti magát áldozatára. Igyekszik erősen megragadni gyanútlan áldozatát, hogy aztán lerágja róla az eleven húst. Egy ilyen támadás szörnyű fájdalommal jár, nem csoda hát, ha a szerencsétlen áldozat jobbára sikoltozva rohan neki a sűrűnek, nem foglalkozva senkivel és semmivel. Igaz, segítség híján többnyire oda is vész. A patkánysáskák csoportosan vadásznak, rendkívül ritka az az egyed, amely magányosan próbál zsákmányhoz jutni.

Játéktechnika

Csapatosan támadnak, ám számukra a kis méret miatt a többesharc szabályai annyiban módosulnak, hogy nem csupán négy egyszerre támadó patkánysáskáig csökken az ellenfél Védőszintje, hanem hét támadóig. A lesből való támadás és a rajtaütésszerű támadás jellemző rájuk, ezek megfelelő módosítóival egyetemben.

Amennyiben a támadódobás legalább 20-szal meghaladja a célszámot, akkor a

patkánysáskának sikerült megragadnia áldozatát, és ettől kezdve automatikusan 2d6 fizikumot sebez támadásonként, anélkül, hogy sikeres támadódobás kellene tennie. Csupán a támadódobás abszolút balsikere jelenti azt, hogy a patkánysáska leesett az áldozataról

Előfordulási hely: sűrű erdők, bozótok

Fizikum (aktív/passzív): 30-60

Rátermettség (aktív/passzív): 50-80

Tudat (aktív/passzív): 30-60

Eszencia (aktív/passzív): 0

Gyorsaság: 6-4

Támadószint: 2-4

Védőszint: 3-5

Erő (sebzésszorzó): 1

Különleges támadás: megragadás

Különleges védekezés: nincs

Pletykák, téveszmék, féligazságok

Vágófegyverekkel kevésbé hatékonyan lehet őket megsebezni... (csak a kisméretű vágófegyverek sebzését kell felelni, a nagyobbak [hosszúkard, pallos stb.] zúzó hatása számottevő, ezért levonások nélkül sebeznek)

A csontvázak igen jól forgatják fegyvereiket, létrehozójuk szándékának megfelelően.

Bármilyen parancsvarázssal azonnal át lehet venni felettük az uralmat.

A meszes csontok nem érzékenyek a tűzre... (de az igazán forró lángok porrá égetik őket, a tűzrobbanások légnyomása pedig szétveti a csontokat)

Csontvázharcosok ellen a löfegyverek nem sokat érnek.

Csak addig léteznek, amíg létrehozójuk életben van.



Az Bestiárum való tudás



Emlékszem, pályafutásom meghatározó pillanata volt, amikor atyái barátom és mentorom, Memmer Krouzel, a Felfedező elvitt annak a világtól elrugaszkodott diabolikus mágusnak az otthonába, aki nemzedékeken keresztül rettegésben tartotta Persion partvidékét. Ylmir, a nekromanta, halála után számos tisztátalan szörnyet, elátkozott varázstárgyat és egyéb iszonyatot hagyott maga után a tornya alatt rejtő kazamatákban. Míg mesterem a varázstárgyak és térkapuk titkát tanulmányozta, én bevettem magam a bűzös ketrecek közé, ahol Ylmir az iszonyat kreatúráit tartotta; az életbe visszarángatott holtakat és különféle démoni lényeket. Ezen lények egyike volt a korlátolt értelemmel felruházott csontváz, amelyek mindenféle humanoid lényből származhattak, ámde... (ITT SZÁMOS SORA HIÁNYZIK A KÉZIRATNAK) ...amint megfigyeltem, ezek a lények semmi máshoz sem értenek, csak a gyilkoláshoz, ám ezen rít jártasságokat olymértékben elsajátította velük nekromanta gazdájuk, akár az orgyilkos klánok tanoncaikkal. Míg megfigyeléseimet végeztem, a kisebb hadseregre való, urát vesztett csontvázharcos egymás ellen fordult, és mintha csatában lennének, valósággal ledarálták egymást. Később más reanimált csontvázat is volt szerencsém megfigyelni, minthogy ezen kreatúra a nekromanták kedves házőrzői közé tartozik, így megerősíthetem az Ylmir csontvázain tett megfigyelésemet, miszerint számosan akadnak közöttük, akik a fegyverforgatásban való jártasságuk mel-

lett egyéb tulajdonsággal is bírnak: némelyeket csonterősítő varázslattal látott el gazdájuk, melytől a váz acélhoz hasonló keménységgel bír, mások gyorsabban mozognak, mintsem hinni mernék, s akad olyan is, mely szemgödréből tüzet lövell. Ugyancsak fontos megfigyelésnek tartom, hogy a csontvázharcosok uruk parancsai nélkül elvesztik létezésük értelmét, és mindent megtámadnak, akár egymást is, amíg csak mozogni képesek. Tudomásom van azonban arról, hogy ha kapukat, rejtekhelyeket és egyebeket parancsoltak örizni nekik, e parancsok hűen engedelmeskednek, uruk távozta után ezredékekkel is.

Kíváncsi voltam, meddig mozgatja a varázslat e csontvázakat, ezért Ylmir csontvázaiból az utolsót hazaszállítottam. Évekkel később még mindig élénk és figyelmes, akár egy hű kutya, noha parancsolnom néki sosem sikerült. (Nevezett CSONTVÁZ AGRAPPUS MESTER HALÁLA UTÁN NYOLCVAN ÉVEL MÉG MINDIG RETTENTŐ AGRRESSZIVITÁSSAL TÁMADTA MEG A KETRECEBE ERESZTETT MACSKÁT. E TÉNYT LEJEGYZTEM ÉN, BORGER, AGRAPPUS MESTER UTOLSÓ TANITVÁNYA.)



Játéktechnika

Felruházott tulajdonságaiknak megfelelően sokszínű alkalmazási lehetőség. Alacsony fizikumpontjaik miatt gyorsan legyőzhetőek, ugyanakkor ritkán bukkannak elő egyedül, s a csapatos támadásban többen sosem rontanak egyetlen ellenfélre, ahányan a többshare szabályai szerint előnyösen odafernek (négyen). Fegyverek mellett vérteket, láncingeket is viselhetnek, melyek páncélvédő-dobásra jogsítják őket.

Előfordulási hely: bárhol, ahol létrehozzák őket

Fizikum (aktív/passzív): 30-40

Rátermettség (aktív/passzív): 50-80

Tudat (aktív/passzív): 10

Eszencia (aktív/passzív): 30 (csak ha mágikus tulajdonsággal ruházták fel)

Gyorsaság: 20 (varázslattal gyorsítható, akár 5-ig is)

Támadószint: 3-10

Védőszint: 3-10

Erő (sebzésszorzó): fegyvertől függ

Különleges támadás: egyszeri mágikus támadás (többnyire a szemüregből), de csak a mágikusan felruházottaknál (a mágikus támadás típusát a csontvázharcos készítője határozza meg a beépítéskor).

Különleges védekezés: szűrőfegyverek sebzése negyedelődik, a könnyű vágófegyvereké feleződik, löfegyverek támadása mit sem ér ellenük. Esetenként acélos csontok, amely minden korábban érvényes sebzésértéket tovább felez.

Pletykák, téveszmék, féligazságok

A fapásztor megöli azokat, akik a tövénél térnek nyugovóra (csak, ha oka van rá).

A fapásztor tart a tűztől.

A fapásztort nappal ki lehet vágni, mert akkor közönséges fa, s csak éjszaka változik át.



Az Bestiárum való tudás



A fapásztor a sűrű erdők lakója, látszólag semmiben sem különbözik egy nagyra nőtt fától. Valójában nagyon is... (A SZÖVEG EGY RÉSZE MEGSÉRÜLT) ...Luhan erdejében döbbszemtem rá, noha nem éppen szerencsés körülmények között... (SÉRÜLT SZÖVEGRÉSZ) ...a tábor-tűz elszabadult. Mire felriadtunk, már lángolt a környező bozótos. Próbáltuk ugyan eloltani, azonban... (SÉRÜLT SZÖVEGRÉSZ) ...recsegve-ropogva közeledett, gyökerei félig a földbe ágyazódva alkották a lábát. Vaskos faágkarjait rázva fenyegetően magasodott felénk, de szerencsére a tüzet nagyobb veszélynek ítélte, mint minket. Gyökérlábaival földet szórt a tűzre, majd gallyaival csapkodta szét a maradékot. Nem telt el sok idő, s csak némi elszenesedett famaradvány mutatta nem szándékos pusztításunk nyomát.

Mi döbbszemtem figyeltük a falényt, aki úgy mozgott, mintha mi sem lenne természetesebb. Jobb lett volna, ha bámészkodás helyett inkább a menekülést választjuk, ugyanis ezután a fapásztor ellenünk fordult. A hozzá legközelebb álló társamat úgy kapta fel és roppantotta össze, mint mi a tyúktojást. A kíséretemül szegődött zsoldosok azonnal rárontottak, de csapásaik nyomán csak forgácsok pattogtak a fapásztor vaskos törzséről. Egyedül a törpe járt több-kevesebb sikerrel, aki csata-

bárdot forgatva jópár gyökérlábtól megszabadította a lényt. Még így sem tartott sokáig a fapásztornak legyőznie a zsoldosokat; az egyiket gyökereivel húzta a föld alá, a másikat hordó vastagságú karjával sújtotta agyon. Koronájáról eközben csak úgy hullottak a levelek, szinte átláthatatlan függönyt vonva a harcolók köré. Amikor a törpét is megölte, bevallom, hanyatt-homlok menekültem onnan. Még ez sem volt olyan egyszerű, mint-ha a növények akadályoztak volna menekülésemben; hol egy gyökérben buktam fel, hol egy tüskés ág csapott arcomba, de Zhénianak hála végül megmenekültem. Csak később döbbszemtem rá, hogy balszerencsénkre a druidák egyik szent ligetében éjszaktunk.



Játéktechnika

A fapásztor az ősidőkben a druidák teremtménye volt, ám mára képessé vált önmagától szaporodni – ugyanakkor most is ragaszkodik a druidák ligeteihez, és többnyire csak ott fordul elő. Békés, emberkerülő lény, ám mindenkit megtámad, aki árt annak az erdőrésznek, amelyre felügyel (ez lehet egy különálló liget, de lehet egy bizonyos terület is egy nagyobb erdősegen belül). Ágkarjait buzogányként használja, és egyszerre 5-10 karral támad. Gyökérlábaival felrúgásra, vagy fojtogatásra használja, ez utóbbi esetben áldozatait gyakorta behúzza a föld alá – csak a földre került ellenfeleket fojtogatja, akik rátermettségpróvával elkerülheti a szörnyű véget, azaz a föld

alá húzást. A gyökerek szorításából sikeres erőpróvával lehet megszabadulni. Számos ága és gyökere miatt tökéletesen védett a szimultán harc negatív következményei ellen – akárhányan támadjanak is rá, a fapásztor véletlenszerűen nem csökken. A sűrű levéleső mágiától védő pajzsként veszi körül: minden rá mondott varázslatnak 20% esélye van, hogy nem a fapásztoron, hanem egy lehullott levélen manifesztálódik. Zúzó- és szűrőfegyverek sebzése negyedelődik, a könnyű vágófegyverek sebzése feleződik, a súlyos vágófegyverek normális sebést okoznak. A közönséges tűz nem sok kárt okoz neki, mivel a fatest nedvei megakadályozzák a gyulladást – olajos tüzek, vagy igen for-

ró mágikus tüzek szükségesek a megsebzéséhez.

Előfordulási hely: lombos erdők, bár elvétve előfordulhatnak fenyőalkatú fapásztorok is

Fizikum (aktív/passzív): 1500-2000

Rátermettség (aktív/passzív): 30-70

Tudat (aktív/passzív): 20-30

Eszencia (aktív/passzív): 0

Gyorsaság: 40-30

Támadószint: 5-10

Védőszint: 5-10

Erő (sebzésszorzó): 8-10

Különleges támadás: gyökerekkel megragadás

Különleges védekezés: a kérge 3-5 szintű vértnek felel meg, levélfüggöny

Pletykák, téveszmék, féligazságok

Nem képes elviselni a magas hangokat, mint pl. a síp, vagy a síró kisgyerek hangját. Ilyenkor vagy elmenekül, vagy megpróbálja megszüntetni a zajt.

Ha a hőmérséklet fagypont alatt van, láthatatlanná válnak.

Csak hússal táplálkozik, de évekig élél egyetlen falat táplálék nélkül.

A kermón-papok közelsége kezés báránnyá teszi őket, mivel tartanak a papok hatalmától.

Keményebb teleken a hófellegekkel együtt délebbre húzódnak, akár a többi kontinensre is eljutnak.



Az Bestiárum való tudás



Bármily hihetetlen, de nem a hódrének hordái jelentik a legnagyobb veszélyt az északi jégmezőkön. A zzi-ruugh még náluk is vérszomjasabb bestia, mindennemű teremtményre rátámad, legyen az ember, egy másik démon, vagy bármi más élőlény. A majd három méter magas, tökéletesen fehér, csupasz bőrű démon mindent megeszik, ami az útjába kerül; méretes, hófehér fogai igen alkalmasak erre a feladatra. A jégvilág más teremtményeitől a fagydémonok könnyedén megkülönböztethetők — főképpen azért, mert más lény megfagyna, ha ilyen szörtesen teste lenne. Különös ismertetőjele ennek a bestiának a füle mögött kinövő csavart szarv, mely rovátkolt, mint egy kosé. Egyetlen útleírásban sem említik, hogy ezeket a szarvakat támadásra használná, ezért úgy vélem, hogy pusztán rangjelző dísz, esetleg kelléke a nőstények és hímek pázásának, avagy rég elhagyott démoni síkjukon lehetett valamely különösebb szerepe. E szarvak — ellentétben a fagydémon teljes testével — feketék. E szín elvileg a démon álcáját rontja, ám mivel a zzi-ruugh előszeretettel lovagolja meg a hóvihár áramlatait, az egybefüggő hóesésben vajmi kevés esélye annak, hogy az utazók... (A KÉZIRAT EGY RÉSZÉ HIÁNYZIK) ...olykor jéggödrében lefagyaszítja őket. Érdekes leírást olvastam arról, hogy miképpen kutatják fel és fosztják ki az északi civilizálatlan drének a fagydémonok húsraktárait.

A fagydémonok vékony, sipító hangon rikoltoznak együtt a hóviharral. E hangot, mely leginkább a kandúrok vernyogására, vagy a rettegő csecsemők sírására emlékeztet, szívesen elkerülik, hiszen másik, örökké éhező fajtársukat jelzi, aki — ha az alkalom úgy hozza —, bármikor széttepi a nálánál kisebb fagydémonokat. A hómezők drénjei kicsiny csontsípokat hordoznak magukkal, melyekkel vihar idején állandóan sípolnak. Ez megvédi őket a kisebb fagydémonok támadásától (mely a síp hangja nélkül elég gyakran bekövetkezne), ám nem védi meg őket a nagyobb testű zzi-ruughok támadásaitól, akiket kifejezetten csalogatnak ezek a hangok, hiszen ételmet jelölnek. Őket aztán nem zavarja, hogy egy másik fagydémon helyett egy csapat drén... (ITT MEGSZAKAD A KÉZIRAT)



Játéktechnika

A csupasz fagydémonok valaha egy gonosz mágiával telített démoni sík lakói voltak, mára azonban megtelepedtek Worlukon. Régi lakhelyükre emlékeztet a csavart szarvuk, amely tökéletes mágia-immunitást biztosít a számukra (ha levágják a szarvat, elveszti hatását, de különféle varázstárgyak alkotóelemeként e hatás részben visszaadható), s mindamellett megvédi őket Worluk esszenciájának gyilkos áramlataitól, amely miatt egyetlen démon sem tartózkodhat huzamosabb ideig ezen a létsíkon. Rejtőzködő

életmódot élnek — főként egymás elől rejtőznek. Csupán a nőstények sikolyának bizonyos hangszíne (amely a párosodási készséget jelzi) oldja fel egy rövid időre a rejtőzés ösztönét. Hóviharban a fagydémonok előmerészkednek, ilyenkor táplálkoznak. A sűrű hóesés néhány méteren túl tökéletesen elfedi őket. Nincs szárnyuk, de hatalmas ugrásokra képesek (30-40 m), ezért főként a hóviharban úgy tűnhet, hogy repülnek. A természetes eredetű tűz, és a hőség 5-szörös sebzésszoróval sebzti őket.

Előfordulási hely: Fagypont alatt bárhol
Fizikum (aktív/passzív): 100 felett
Rátermettség (aktív/passzív): 50-100
Tudat (aktív/passzív): 10
Eszencia (aktív/passzív): 0
Gyorsaság: 20-10
Támadószint: 5-10
Védőszint: 5-10
Erő (sebzésszoró): 6-8
Különleges támadás: nincs
Különleges védekezés: abszolút mágia-immunitás
Varázslatok eltérítésének esélye: 35%

Pletykák, téveszmék, féligazságok

Egy épségben elfogott fertőhordozóért igen sokat fizetnek a nekromanták és boszorkánymesterek.

A gyógyfüvekkel töltött álarc megvéd a fertőzés ellen.

A tűz megvéd a fertőhordozótól... (a tűz egyáltalán nem sebzí, de a testnedvei által megfertőzött ruhák és tárgyak elégetése valóban véd a továbbfertőzéstől)



Az Bestiárum való tudás

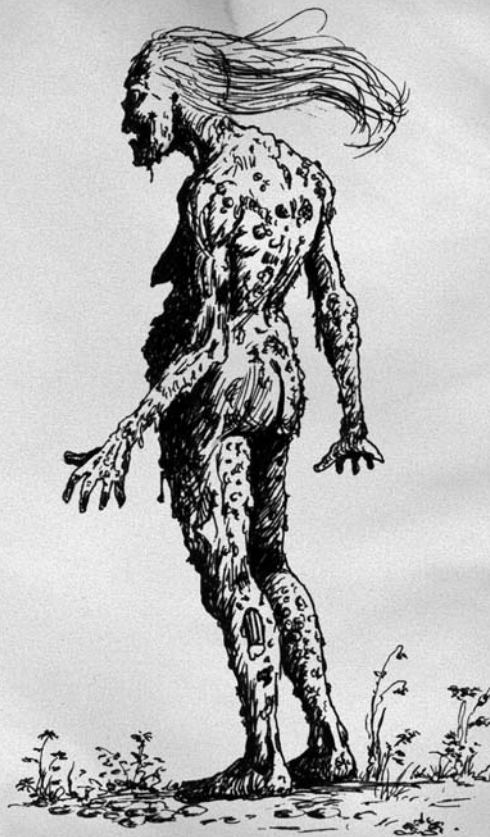


Dímuran elpusztult világának kreatúrája, mely mára eljutott minden kontinensre. Oszladozó teste, mely úgy néz ki, mintha a mészárszékek zsíros-véres hulladékából csomózták volna össze, nem áraszt büzt... (A SZÖVEG EGY RÉSZÉ HIÁNYOS) ...fertőzések. Sosem látott, gyógyíthatatlannak tűnő kórságok ezek, melyeket bőséggel hullajt magából a fertőhordozó puffadt, férgektől hemzsegő teste. E veszedelmes test számtalan alakot ölthet — lehet emberszerű, de bármely állatéra is hajazhat —, azonban mind közös abban, hogy egy rosszul nyúzott, még inkább egy önmagából kifordított egyedre emlékeztet.

Sosem hallottam arról, hogy egy fertőhordozó értelemmel rendelkezett volna. Tudat és akarat nélküli bábok csupán, melyek céltalan kóborolnak szerte a világon. Nem viselkednek támadóan senkivel, hiszen nem ragadozók, nincsenek agresszív ösztöneik. Csupán léteznek... és vándorolnak.

Gondot az élőknek csakis akkor jelentenek, amikor egy-egy település az útjukba kerül, vagy átkelnek egy folyón, amely ivóvízül szolgál a városoknak. Ilyenkor egymaguk képesek kiirtani az egész közösséget, ocsmány betegségeik által. Nem csoda hát, hogy azon hősök, akik megmérkőztek e szörnyeteggel — és könnyűszerrel győztek —, bár szörnyű kórságokban pusztulnak el, mégis kiállnak a fertőhordozóval szemben, hogy megmentse családjukat, városukat.

A fertőhordozót nem elég megölni, testét égetett mészbe kell szórni, és mélyen a föld alá kell hantolni, ám a területet még így is tanácsos legalább egy évig elkerülni... csupán eztán lehetünk biztosak abban, hogy a kórság már nincs jelen.



Játéktechnika

Aki a fertőhordozóval érintkezésbe kerül (testkontaktus, ráfröccsenő testnedv, vízben és levegőben terjedő cseppfertőzés), az 3-8 (1d6+2) szintű betegséggel fertőződik meg, amely akár halálhoz is vezethet. A betegség ismeretlen, így az orvoslás tehetetlen vele szemben — csupán a gondos ápolás, vagy a mágia segíthet a betegeken. A betegek lázasak, elgyengülnek, testükön fekélyek kelnek, de különö-

sebb fizikum-vesztésükük nincsen. Ha a betegség súlyosbodik, a 10. szint után bekövetkezik a halál. A betegekkel érintkezők is megfertőződhetnek, ám számukra a fertőzés ereje csupán 1-3 (1d6/2).

Előfordulási hely: bárhol, de igen ritkán
Fizikum (aktív/passzív): 10-100
Rátermettség (aktív/passzív): 10-20

Tudat (aktív/passzív): 0
Eszencia (aktív/passzív): 0
Gyorsaság: 30
Támadószint: 0
Védőszint: 5

Erő (sebzésszorzó): 0
Különleges támadás: fertőzések
Különleges védekezés: nyálkás testén 30% eséllyel úgy csúsznak el a csapások, hogy nem sebzik.

Pletykák, téveszmék, féligazságok

A ghouls csak rothadó hússal táplálkozik... (de ha éheznek, ráfanyalodik a friss húsról is)

Az átkozott helyeken eltemetett holtak ghoulként térnek vissza.

Retteg a Rendistenekhez intézett imáktól, fohászoktól.

A ghoulbűz leküzdhetetlen hányingert kelt... (leküzdhető, 30-cal csökkentett célszámú szívósságpróbával)



Az Bestiáriumról való tudás



A legrútabb kreatúrák egyike, mellyel Ylmir kazamatáiban találkoztam, a hullazabáló volt, kit a sívatag khittarójai ghoulnak neveznek. Ez a lény emberi alakját csaknem megtartotta — legalábbis melyet Ylmir teremtett, az valaha ember volt, ám tudomásom van gnóm és ork ghoulokról is, ezért azt hiszem, hogy bármely értelemmel rendelkező lényből lehet ghoul-t torzítani, talán még a nemes sárkányokból is —, ám orcáját démoni, torz vágyak csúfították el, s a döglétes bűz, mely körbelengte, nem lehet jellemző semmilyen előre. Görbén, a földre kushadva járt, mint valami állat, és ha torzan is, de képes volt beszélni — bár szavaiban nem sok értelem lakozott, mert mindig csak éhsége miatt morgott —, és a maga sajátosan darabos módján szerszámokat is képes volt használni, noha az egyetlen



ok, amely miatt bármilyen eszközt a kezébe vett, az ölés volt. Különös módon szóra hajlónak bizonyult, ám parancsaim csakis akkor követte, ha előtte enni adtam neki — ennek híján előfordult, hogy csupán eredendő óvatosságom és védelmező mágiám mentett meg hirtelen kirobbanó támadásától. Ilyenkor mozgásában ügyetlennek bizonyult, ám oly hihetetlen erő lakozott tagjaiban, hogy bizonyára képes lett volna tövestül kitépni a lábam, ha erre módja nyílik. Valószínűnek tartom, hogy állandóan mardosó éhsége miatt oly ügyetlen, mintha gyors és erős tagjai nem is öhozzá tartoznának.

Játéktechnika

Kevés értelemmel rendelkező, de ravasz lény, amennyiben a hús megszerzéséről van szó. Bár szívesebben ássa ki az oszló tetemeteket a föld alól, ha éhes, megtámadja az élőket is. Ilyenkor brutális erővel támad, bár nem túl ügyesen. Magatehetetlen áldozatainak végtagjait többől kitépi, hasukat felhasítja, és máris enni kezd. Fegyverek mellett vérteteket, láncin-

geket is viselhet, melyek páncélvédődobásra jogosítják őt. Pusztá kézzel a közelharc ráeső cselekvési szakaszában egyszerre két támadást indíthat, mindkét kezével egyet.

Előfordulási hely: átkozott helyek közelében, bár ritkán elmaszkál máshová is
Fizikum (aktív/passzív): 80-100

Rátermettség (aktív/passzív): 20-30

Tudat (aktív/passzív): 10

Eszencia (aktív/passzív): 0

Gyorsaság: 7

Támadószint: 3-4

Védőszint: 4-5

Erő (sebzésszorító): 9-10

Különleges támadás: nincs

Különleges védekezés: nincs

Pletykák, téveszmék, féligazságok

A lazarusgyíkot akkor a legkönnyebb levadászni, amikor egy kövön napozik.

A gyík darazsak százainak parancsol... (nem parancsol, csak engedi, hogy a szájában éljenek)

A halálos mérgű darázkirálynő a gyík gyomrában él, amelynek halála után kiszabadul onnan.

A lazarusgyík nyálából nyugtató, altató hatású kivonat készíthető.

Lesből támad... (nem támad, csupán kiköpi a darazsakat)



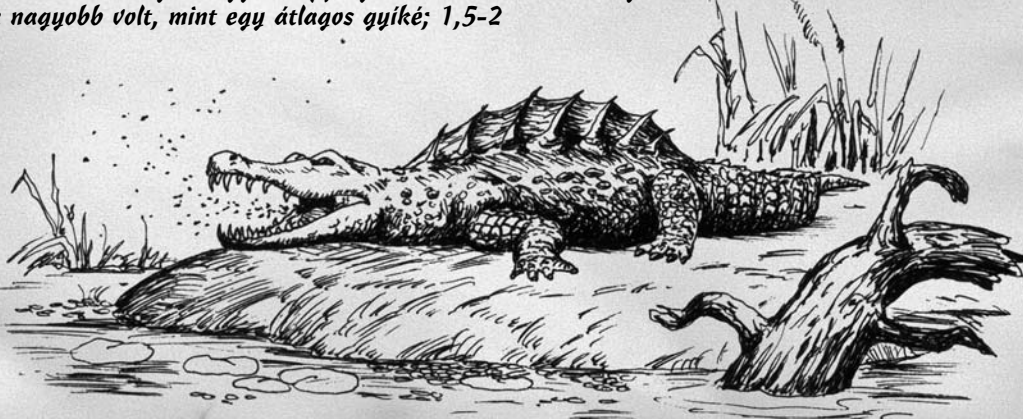
Az Bestiárum való tudás



(OLVASHATATLAN VÁROSNÉV) ...való átutazásom során találkoztam eme nagyon érdekes élőlényvel. Az a példány, amit a falubelieknek köszönhetően megfigyelhettem a lápvidék lakója, mely közvetlenül a falu határában kezdődött, de vélhetően más területen is megél. A falu vadásza, egy bizonyos Lazarus Trogleham vezetett el a gyíkszerű lény vadászterületére, ahol is óvó szavát követve sűrű szövőszű lenhálót akasztottunk magunkra, elkerülendő a mocsárban élő kellemetlenkedő rovarokat, főleg a darazsakat. Lazarus szerint erre azért volt szükség, mert a gyík parancsol a környezetében élő összes rovarnak. Érthető hát, hogy részemről nagy várakozással vágtunk neki a lény felkutatásának. Nem kellett sokat keresgelnünk, a gyík pontosan ott tanyázott, ahol Lazarus sejtette; egy széles, lapos kövön süttette magát a gyér napfényben. Mérete sokkalta nagyobb volt, mint egy átlagos gyíké; 1,5-2

méter is lehetett, inkább egy kisebb krokodilra emlékeztetett. A legmeglepőbb számomra a nagyra tátott szája volt, vagyis inkább a belőle ki-be szálló darazsak, mintha csak egy egész darázfészket láttam volna. Mikor közelebb próbáltam jutni a gyíkhöz, hirtelen felém kapta a fejét, és poszájából darazsakat köpött rám. A vastag ruha szerencsére megvédett, de jobbnak láttuk nem zargatni tovább a gyíkot.

Nyilvánvaló, hogy a gyík és a darazsak együttléte mindkét lény számára valamilyen előnnyel szolgál. Annak kiderítésére, hogy ez pontosabban miben is rejlik, egy hosszabb vizsgálatra lenne szükség. Sajnos másnap tovább kellett utaznom, de amint tehetem, fogok rá időt szakítani, hogy utánajárjak a dolognak. Addig is a lazarusgyík nevet adtam az érdekes lénynek, a falubeli segítőm után.



Játéktechnika

A magányosan élő állat, amely főként elhullott döggel táplálkozik. Ha megzavarják, a szájában lakozó darazsakat köpi támadójára. A darazsak feldühödve támadnak minden élőlényre – kivéve az időközben biztos menedékké húzódo lazarusgyíkra. Ha a támadók közvetlenül a gyíkot fenyegetik, az egész darázsraj

rájuk támad, ugyanakkor szembe kell nézniük a lazarusgyík harapásaival is.

Előfordulási hely: Mérsékelt égövi ligetes vidékek, zárt mocsarak

Fizikum (aktív/passzív): 40-70

Rátermettség (aktív/passzív): 40-70

Tudat (aktív/passzív): 10-20

Eszencia (aktív/passzív): 0

Gyorsaság: 10-5

Támadószint: 5-7

Védőszint: 2-4

Erő (sebzésszorzó): 2-3

Különleges támadás: darázköpés (10-20 méter)

Különleges védekezés: pikkelyei 4-es szintű vértnek felelnek meg

Pletykák, téveszmék, féligazságok

Kedvenc eledele a lágy belső részek, ezért gyakran támad hasra.

Az epéjét kiszárítva erős kábítószeret kapunk... (csak alapanyag, önmagában nincs hatása)

Elejtett állatok belsősegeivel könnyen lépre lehet csalni.

Ha kettévágják, mindkét félből újabb példányok fejlődnek ki.



Az Bestiárum való tudás



Maldíberan sivatagjában könnyen találkozhat a vándor ezzel a méretes izeltlábúval, s ez bizony könnyen jelentheti az út végét is az utazó számára. Valószínű más sivatagokban is előfordul, s egy barnás kitingpáncélú, kisebb termetű alfaja a lombhullató erdők avarjában él, ha az kellő menedéket tud biztosítani számára a meneküléshez. A teljesen kifejlett homokféreg szelvényes teste egy-másfél méter hosszan kúszik a felszín alatt. Három pár, mellső, izelt lábain félarasznyi karmok szolgálják ragadozó ösztöneit, lapos fejéből előtörő rágói farkas-agyarként tépik az áldozat húsát. Teste közepén, a hasi oldalon apró lábacskák segítik a hosszú test haladását, míg a hátulsó szelvényeken ismét hosszabb láb-párok következnek, karmokkal felszerelve — ám ezek nem az áldozat megragadására szolgálnak, hanem arra, hogy a talajba kapaszkodjon velük, amikor kígyóként felágaskodva ráveti magát a vadászszákmányra.

A féreg a homokban, vagy az avar alatt lapulva várja, hogy gyanútlan áldozata a közelébe érjen; ekkor rejtekeiből előcsapva négy karmos lábával ráakaszodik annak testére, míg a maradék két lábával marcangolni kezdi. Méretes csáprágóival a lágyabb részeket igyekszik megsebezni, hogy minél hamarabb végezzen leendő táplálékával — közben máris a kitépelt hússal táplálkozik. Ha a kiszemelt áldozat

megsebzí a férget, az inkább elmenekül, de nem kóráztatja az életét.



Játéktechnika

Magányosan portyázó faj, amely napokig képes mozdulatlanul várni az áldozatát. Az első támadására a meglepetés módosítói érvényesek, a többire már nem. Támadásonként 3-3 támadódobásra jogosult: egyet-egyet a lábarmaira, egyet pedig a rágóira dob. A három dobás (támadás) sikeressége egymástól független sebzésekhöz vezet. A rágó támadószintje és ereje midig egyel magasabb, mint a lábarmoké.

A féreg epéje az orkok által kedvelt kábítószer, a dannorg alapanyaga, ugyanak-

kor a görcsökkel járó mérgezések ellen-szere is — egyetlen állat szárított és porrá tört epéje képes elmulasztani az egész testet eluraló halálos görcsöt, okozza azt kígyóharapás, vagy mantikórméreg. A féreg nyála vérárvadást tartalmaz, amelyet tanult kirurgusok tiszta pálinkában oldanak, így a vérporító átkok és vérsűrítő mérgek hatékony ellenszere lehet (a véráramba kell juttatni).

Előfordulási hely: sivatagok, lombhullató erdők avarral borított völgyei

Fizikum (aktív/passzív): 30-50

Rátermettség (aktív/passzív): 70-100

Tudat (aktív/passzív): 10

Eszencia (aktív/passzív): 0

Gyorsaság: 10-5

Támadószint: 2-6

Védőszint: 7-10

Erő (sebzésszorító): 3-5

Különleges támadás: lesből támadás (a meglepetés módosítóival)

Különleges védekezés: rejtőzködés, kitingpáncélja 4-8 szintű vértnek felel meg.

Pletykák, téveszmék, féligazságok

A humbaba ereje a szívében rejlik. Ha azt átdöfik, a szörny nem mozdul többé.

Karmolása, harapása gennyes seblázat okoz.

A humbaba lehelete fertőző... (rothadó húsa és testnedvei fertőznek, lehelete ugyanis nincs)

A levágott végtagok mintha önálló életet élnének, úgy küzdenek tovább.

A humbaba csakis gazdája parancsára cselekszik... (bárkire hallgat, ha parancsvarázst alkalmaz)

A humbaba immúnis a mágijára.

Büze leküzdhetetlen hányingert kelt... (leküzdhető, 30-cal csökkentett célszámú szívósságpróbalal)

Az Bestiárral való tudás

Az óriás hullájából kreált zombit, melyet Ylmir tornyának külön kamarájában leltem, eleinte a többi járkáló holt-esttel egyként kezeltem, ám később szembesülnöm kellett tévedésemmel. Ekkor neveztem az óriási zombit humbabanak, amely Kelet-Gerondar hegyi óriásainak nyelvén annyit jelent: "a dög, amelyet már én sem ennék meg". Az érdekesség, amely miatt ráirányítottam figyelmem — az óriástermet és a gigászokéhoz hasonlatos erő mellett — az értelmük volt, mellyel kimagasodtak a többi zombi közül. Ylmir humbabája fegyvert hordozott magánál, és valamely mágia megállította testének romlását — ebből jöttem rá, hogy torz szellemű urának a humbaba éppen eme állapotában volt hasznos. Bár e mágia Ylmir halála után fokozatosan megkopott, rendelkezésemre állott majdnem egy holdhónap, mialatt — a többi kreatúrával egyetemben persze — megfigyelhettem az óriást... (A KÉZIRAT EZEN RÉSZÉ OLVASHATATLANNÁ RONCSOLÓDOTT)

...így hosszas kísérletezések során alacsony értelmű sikerül parancsaim alá vonni, sőt, utóbb mintha saját gazdájának is elfogadott volna, mert ekkor már nem volt szükség varázslatra, hogy azt tegye, amit mondok neki. Volt rá példa, hogy válaszolt kérdéseimre, ám bár szellemi képességei néhány szóra korlátozódtak csupán. Sajnos végül lemállott róla Ylmir stázismágiája, és alig egy nap leforgása alatt a humbaba büzhödt pocsolyává rothadt, csontjaival egyetemben.



Játéktechnika

A humbabák létrehozása igen nehéz feladat, ezért ritkán fordul elő belőlük ket-tőnél több. Mindig uruk közelében tartózkodnak, ugyanis havonta meg kell újítani az őket létrehozó és egyben tartó mágiját. Alacsony értelműek, amely a parancsok teljesítésére korlátozódik. Gyakorta töltenek be testőr-szerepet, mert bár lassúak, iszonyatos erejük megállíthatatlanná teszi őket. Uruk levédi befolyásolható elméjüket a parancsvarázások ellen — őt magát pusztá húségből követik —, ám ezen védelmet naponta meg kell

újítani. E védelem nélkül a humbaba megbízhatatlan testőr, hiszen bármely varázstudó, aki ismeri gyengéjüket, a befolyása alá vonhatja őket. Fegyverek mellett vérteket, láncingeket is viselhetnek, melyek páncélvédő-dobásra jogosítják őket.

Előfordulási hely: nekromanciával fertőzött helyeken

Fizikum (aktív/passzív): 100-200

Rátermettség (aktív/passzív): 20-40

Tudat (aktív/passzív): 10-20

Eszencia (aktív/passzív): 0

Gyorsaság: 30

Támadószint: 2-5

Védőszint: 1

Erő (sebzásszorzó): 6-8, vagy fegyver szerint

Különleges támadás: nincs

Különleges védekezés: nincs

Pletykák, téveszmék, féligazságok

A hydrának annál több feje van minél idősebb, s annál erősebb is.

A levágott fejeket csak tűzzel lehet megakadályozni az újránövekedésben... (savval is meg lehet)

A fejeket meg lehet babonázni egy ingával, s akkor teljes biztonsággal megközelíthető a lény.

A hydra sosem alszik teljesen, legalább egy feje mindig őrködik.



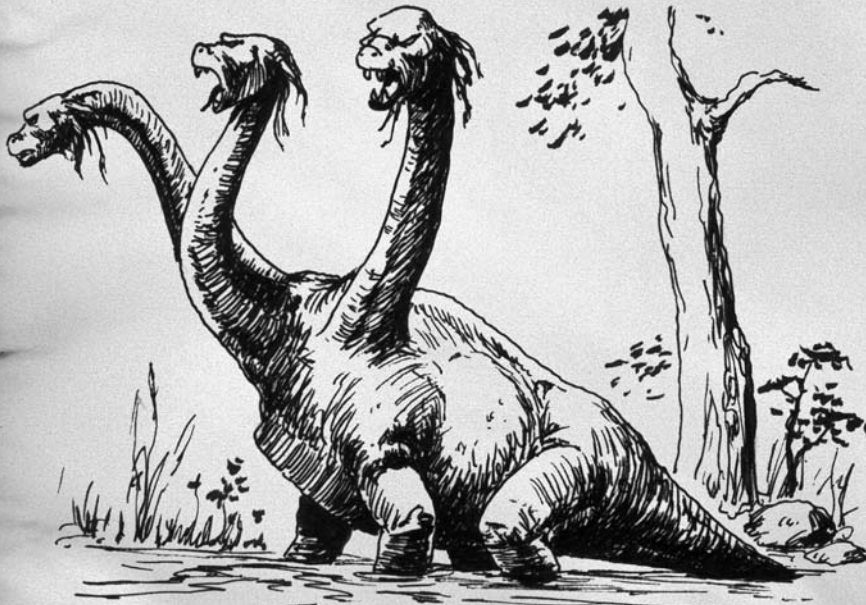
Az Bestiárral való tudás



A sűrű erdők lakója ez a félelmetes, sokfejű szörnyeteg. Nem tisztel senkit és semmit, hiszen élőhelyén ő a csúcragadozó. Egyszer egy falu teljes lakosságát kiirtotta egy ilyen bestia, mivel a falu favágói túl mélyen bemerészkedtek területére. Tudni kell, hogy a

hydra sosem adja fel a küzdelmet, amíg ő, vagy az ellenfele el nem hullik. A favágók persze nem vették fel vele a harcot, hanem rögtön elmenekültek, s a hydra egészen a faluig követte őket, ahol a többi ember közelsége csak meg jobban megőrjítette. Szörnyű pusztítást végzett, azonban ezzel magára vonta a birtokúr haragját, aki jól képzett zsoldosokat fogadott a bestia legyőzésére.

Jómagam is a csapattal tartottam, s a hydrát meg is találtuk az erdő mélyén. A szörny éppen az egyik elejtett áldozatán lakmározott három fejével, míg a másik négygel... (A KÉZIRAT SÉRÜLÉSE MIATT EZ A RÉSZ OLVASHATATLAN) ...hőzavetőlegesen három méter lehetett, magasba emelt nyakai még egyszer annyik. A lábai ehhez képest meglehetősen tömzsik voltak, a gyors iramot valószínűleg nem tették lehetővé, viszont cserébe nagyon masszívnak látszottak. Pikkelyszerű bőre leginkább egy kigyóéra emlékeztetett, poszáiban éles foga sorakoztak... (A KÉZIRAT VÉGE MEGSEMISÜLT)



Játéktechnika

Magányos ragadozó, 1-10 fejjel (a fejek száma a hydra életkorától függ). A fejek önállóan támadnak, saját Összesített Gyorsasággal rendelkeznek. Levágott feji szemmel látható gyorsasággal nőnek vissza, a teljes kifejlődéshez kb. 100 szegmens szükséges. Ha a frissen visszánőtt fejet még egyszer levágják, újból visszánő, ám ez a folyamat már napokat vesz igénybe. A kiegészített, savval kimaratótt csonkok nem regenerálódnak többé.

A fejek csakis célzott támadódobással vághatóak le, amennyiben az egyszeri sebzés meghaladja a 30 fizikumpontot. Az állat akkor sem pusztul el, ha az összes fejét elveszíti: ehhez a szívét kell kivágni, vagy el kell égetni az egész lényt.

Előfordulási hely: erdők

Fizikum (aktív/passzív): 100 felett

Rátermettség (aktív/passzív): 80-100 (a fejeké)

Tudat(aktív/passzív): 30-40

Esszencia: 0

Gyorsaság: 30 (a fejeké 10)

Támadószint: 9-10

Védőszint: 9-10

Erő (sebzésszorzó): 5-8

Különleges támadás: nincs

Különleges védekezés: extrém regeneráció, pikkelyei 2-es szintű vértnek felelnek meg

Pletykák, téveszmék, féligazságok

A wyvernek végletekig hűek gazdájukhoz, ám egy nemes-sárkány parancsára bármikor készek lennének akár meg is ölni őt.

Képesek egy egész ökröt elragadni... (de néhány méter után kénytelenek letenni)

Harapásuk mérgező.



Az Bestiárral való tudás



Az intelligens nemes-sárkányok egyik legközelebbi rokona a wyvern, amely repképességében és intelligenciájában hasonlít nagyobb testvéreire, de képtelen torkából értelmes hangokat kibocsátani, nem tud mágiát használni, és gyomrában nem ég tűz. Nyúlánkabak, könnyebb csontúak, mint a nemes-sárkányok, hiszen míg nagytestű rokonaikat főként a mágia emeli a levegőbe, addig a wyvernek pusztán szárnyaik segítségével repülnek. Alkatukban a madarakra hasonlítanak — mellső lábaik teljességgel hiányoznak, míg a nagysárkányokra jellemző bőrszárnyaik igen fejlettek. Farkuk vékony, és kissé ellaposodó, melynek egyetlen funkciója a légkormányzás. Fogaik aprók, ám igen élesek, és gyakorta váltják őket. Izmos hátulsó lábukon gyilkos karmok sorakoznak: ezek segítségével ragadják fel áldozataikat. A lábaira és a farkára támaszkodva a wyvern magassága elérheti a három métert is.

A vadonban a wyvernek falkákban élnek együtt, többnyire sziklaszirtek csúcsára rakott fészkekben. Egy-egy falka 3-6 tagot számlál, s együtt könnyedén elejtenek bármilyen prédát. Emberre általában nem támadnak — megtanulták tisztelni a fegyverek erejét —, de ha fogytán az élelem, az éhség könnyen ráviheti őket erre is. Ha csak tehetik, tehenekre, szarvasokra vadásznak. Szinte kizárólag a levegőből lecsapva támadnak az áldozatukra, a földön már kevésbé harciasak, bár a nyakuk körüli lebernyeget megfeszítve, s pofájukat kitéve igen ijesztően néznek ki.

A wyvernek nehezen, de szelídíthetők. Egy ilyen

példányt volt szerencsém megvizsgálni Lord Gratsek jóvoltából, aki légi futárnak használja, mintha postagalamb lenne. Mivel a wyvernek intelligenciája eléri a nemesített vadászkapókét, az egyszerűbb parancsokat megértik, sőt, némelyik példány sajátos kezdeményezőkézségről is tanúságot tehet. Hűségük felülmúlhatatlan — úgy vélem, ez a falkaszellem maradványa, s ember-gazdájukat a falka tagjának tekintik. A szelídített wyvern csak a saját gazdáját türi meg maga mellett, vagy azt, akit a gazda bemutat neki, s könnyen megmarhatja az óvatlan közeledőt, mint ahogy az velem is majdnem megesett, amikor meg akartam simogatni Lord Gratsek wyvernjének kemény, zöldes-sárga pikkelyeit. A lord elmondása szerint ez a wyvern nem egyszer jó szolgálatot tett már neki a csatában is, mivel néhány roham erejéig képes volt őt magát is — teljes páncélzatban — a hátán reptetni.



Játéktechnika

A vad példányok csapatosan vadásznak. A magasból alázuđulva eltörök áldozatuk gerincét, vagy ha ez nem sikerül, magukkal ragadják, hogy aztán a levegőből leejtve összetörjék a csontjait. A szelíd példányok, különösen azok, amelyek harci tapasztalattal rendelkeznek, tökéletesen rásegítenek lovasuk harcára, akár az jól idomított csatmének. Hűségüket mágikus úton sem lehet megtörni, ám egy nemes-

sárkánynak elég csupán egyszerű szavakkal megparancsolni valamit bármelyik wyvernek, azok azonnal teljesítik a parancsot, legyen az akár ellenkező hűséggel.

Előfordulási hely: hegyes, erdős vidéken

Fizikum (aktív/passzív): 100-150

Rátermettség (aktív/passzív): 80-100

Tudat(aktív/passzív): 40-60

Esszencia: 0

Gyorsaság: 15-10

Támadószint: 5-8

Védőszint: 5-8

Erő (sebzésszorzó): 5-8

Különleges támadás: levegőből felragadja áldozatát

Különleges védekezés: pikkelyei túl vékonyak, csak a fejet védik 5-ös szintű vértként

Pletykák, téveszmék, féligazságok

Képes lángoló szerelmet, gyilkos gyűlöletet gerjeszteni a halandók szívében.

A sen'hayre fél a megszentelt helyektől, mert ott elveszti erejét.

Csak a gyenge lelkű ember válik a sen'hayre áldozatává... (ő is, meg az erősek is. A démon ereje nagyobb bármely lelkierőnél)

Az igaz szerelem érzését nem képes megváltoztatni.

A sen'hayre által gerjesztett érzelmek rövid időn belül eltűnnek, mintha sosem lettek volna.



Az Bestiárum való tudás



A sen'hayre az egyik legalattomosabb démon, amely valaha tapodta Worluk létsíkját. A halandók szeme képtelen meglátni őt, és önmagát idézi Worlukra — Barannagor azt írja, hogy megcsalt szüzek haragja hívja erre a világra az érzelemorzó démonokat, ám én képtelen, hogy ez így lenne. Uralni, varázslattal megidézni őket nem lehetséges. Ezen tulajdonságai miatt állítom, hogy a sen'hayre alattomos jószág.

A sen'hayre leírásakor Barannagor mester kódexére hagyatkozom, mivel magam nem találkoztam egyetlen efféle démonnal sem, vagy ha mégis, arról nincsen tudomásom. A neves diabolikus mágiszter szerint a sen'hayre a halandók érzelmeivel táplálkozik, de nem ám ragadozó módjára, hanem inkább úgy, ahogyan a jó földműves él a szántóiból: elébb vet, és csak azután arat. Így a sen'hayre mielőtt még elfogyasztaná a halandók erős érzelmeit, gerjeszti azokat, bűvös hatásával szerelmet plántál a szívekbe, vagy gyűlöletet, szomorúságot vagy gyilkolási vágyat. Miután kellő hőfokra hevítette a halandó érzelmeit — írja Barannor — a láthatatlan démon nekiáll elfogyasztani azt, melyből a halandó csupán azt érzi, hogy hirtelen kelt érzelme lassan alábbhagy. Barannor többfogásos lakomákról tesz említést, és érzelmek kavalkádjáról, melyben a sen'hayre inye szerint úgy válogat, mint mi emberek a különféle fűszerszármak ízei közt. Ezek az érzelemviharok, tünjenek bármily hamisnak is, vezérlik a halandókat. A mágiszter történetek sorát vonultatja fel állítása igazolá-

sára, melyek között éppúgy szerepel a lovag, aki szerelembe esett a csatamezőn ellenségével (aki aztán legyilkolta őt), vagy a dámárol, aki saját apja iránt gerjedt gyűlöletre, és csupán azért nem tört az életére, mert a sen'hayre időközben jóllakott, és odábbállt. Barannor szerint a sen'hayre sok esetben gerjeszt olyan érzelmet, amely a fennálló helyzetet visszajára fordítja, mert mint írja, ez különleges aromát az a felfalt érzelmek.



Játéktechnika

A sen'hayre láthatatlan, mind a szemek, mind a mágia vagy a szenz előtt — de van fizikai teste, amely kb. gyermekméretű. Ez azt jelenti, hogy megsebezhető, akár közönséges fegyverekkel is — csak el kell őt találni. A démonúzó varázslatok, tűz, mérgek, villám és bármi, amely a halandóknak árt, árt a démonnak is. Nem ártalmas számára az ima, vagy a szentelt víz, sem Worluk betegségei. A démon a levegőben lebeg, érzelmeiben befolyásolt áldozatától nem lehet távolabb 10 méternél, de nem szükséges megérinteni őt a táplálkozás-

hoz. Saját akaratából közlekedik a síkok között, tehát foglyul ejteni fizikai módszerekkel nem lehet (hiszen akár egy ketrecből is képes létsíkot váltani), a más démonok esetében szokásos megkötő és szolgaságba igéző mágiákra pedig nem érzékeny. Worluk esszenciáját 1 napig bírja elviselni bántódás nélkül, azután kénytelen visszatérni saját síkjára. Ha a démon eltávozik, az áldozat eredeti érzelmei is visszatérnek, mivel a sen'hayre nem szüntette meg azok okát. Egy démon egyszerre egy áldozat érzelmeivel "játszik".

Előfordulási hely: bárhol

Fizikum (aktív/passzív): 30-60

Rátermettség (aktív/passzív): 50-100

Tudat (aktív/passzív): 50-100

Eszencia (aktív/passzív): 0

Gyorsaság: 30-20

Támadószint: 0

Védőszint: 0

Erő (sebzésszorzó): 0

Különleges támadás: érzelemgerjesztés, érzelemorzás

Különleges védekezés: láthatatlanság

Pletykák, téveszmék, féligazságok

A wendigor-mancs véd a rontás ellen... (csak a sámáni átkok ellen nyújt védelmet)

A wendigor élve falja föl áldozatát.

Epéje iszonyatosan erős mérég, melyet fegyverükre kennek a havasi barbárok.

Nem sebzik a közönséges fegyverek... (sebzik, csak a szörzet felfogja a találatok egy részét)

A döglött wendigor húsa gyorsan elrohad, csak a csontjai és a bőre tartósítható.

A wendigor képes hegyi óriás alakjában besettenkedni a lakott településekre.



Az Bestiárum való tudás



Abban az évben, amikor volt szerencsém Grooms külön figyelmével a Kondor Birodalomban utazni, az északi törzsek egyikénél hallottam a wendigor legendáját. Magát a szörnyet ugyan nem láttam, de mutattak nekem egy szikkadt mancsot, amely állítólag egy wendigoré volt. A hosszú szőrű, medveszerű mancson oly szörnyűséges karmok meredeztek, hogy tán a sárkányfattyagnak is díszére válhatna mindegyikük. Az orkok elbeszélése szerint a wendigor egy különös élőholt, mely életében óriás volt, s mert lelke már nincsen, mohó vágyat érez az élő hús iránt. Áldozatait a wendigor csak addig eszi, amíg pislákol bennük az élet, ám amint kiszervenvednek, ez a vérengző fenevad undorodva dobja el a testet.

A falu sámánja, aki meglepően részletes ismereteket birtokolt eme bestiáról, ott tartózkodásom harmadik napján fogadott a bizalmába, s egy közös pipázással eltöltött éjjelen beszámolt a wendigor tulajdonságairól. Elmondásai alapján a wendigor három, olykor négy méter magas szörnyeteg, az egész testét beborító vastag, loncsos szőrzettel. Magányosan kóborol az óriások lakta vidéken, de olykor átkel a Vas-hegység bércsein is. Szokása lesből támadni, mivel koszos hóhoz hasonló színű szőrzete jól elrejtíti őt a havas tájon. Arra törekszik, hogy áldozatait leülse, mivel ha megölné őket, értéktelenné válna számára a húsuk. A sámán azt is elmondta, hogy szerinte az óriás ugyanazon a módon válik wendigorrá, ahogyan a kiválasztott orkok képesek felvenni totemállatuk alakját — csak hogy ez a változás valamely oknál fogva visszafordíthatatlan, mivel az átalakulás közben az óriás lelke eltávozik a testből, és sosem tér vissza. A lélek nélküli wendigor hosszú életűnek nem mondható, de ha elegendő táplálékhoz jut, a

test nem kezd el oszladozni, és 20-30 évig épségben megőrződik. Az öregség, vagy az éhezés jele az, ha bomló húsától büzlő wendigorról találkozunk... (A KÉZIRAT EGY RÉSZLETE HIÁNYZIK) ...mivel mancsa állítólag véd a sámánrontás ellen, ám az gyakoribb eset, hogy inkább megölik a wendigor-mancs tulajdonosát, mintsem, hogy fizessenek érte.



Játéktechnika

Pusztá kézzel a közelharc ráeső cselekvési szakaszában egyszerre két támadást indíthat, mindkét kezével egyet. Értelem nélküli, de állati ravaszsággal bíró lény.

Előfordulási hely: óriások lakta környéken

Fizikum (aktív/passzív): 80-150

Rátermettség (aktív/passzív): 70-90

Tudat (aktív/passzív): 10-30

Eszencia (aktív/passzív): 0

Gyorsaság: 15

Támadószint: 5-8

Védőszint: 4-7

Erő (sebzésszorító): 7-9

Különleges támadás: nincs

Különleges védekezés: hosszú szőrzete 5-ös szintű vértként védi testét

Pletykák, téveszmék, féligazságok

Csak az ezüstfegyverek sebzik... (és a mágia, meg a tűz)

Harapása vérfarkassá teszi áldozatát... (csak ritkán)

Sebei azonnal behegednek... (de az ezüstfegyver, mágia és tűz okozta sebek nem)

A váltott farkas bundájából készült mellény nem üti át az acél.



Az Bestiárum való tudás



A lykantróp bestiák legismertebb fajtája a vérfarkas, ám léteznek egyéb lykantrópok is, mint például a vérmedvék és vérpárducok. Mivel minden lykantróp megegyezik a főbb tulajdonságokban – csupán az állatformában nem –, így leírásomban a vérfarkasra, avagy ahogyan többfelé

ismerik, a váltott farkasra szorítkozom. A váltott farkas többnyire halandó formájában rejtezik a falvak, városok közösségeiben – de bármikor képes átváltozni farkassá, noha erre általában csupán egyes éjszakákon ker... (A SZÖVEG TOVÁBBI RÉSZE MEGSEMISÜLT)



Játéktechnika

A vérfarkas általában magányos lény, ám bár léteznek egész falura való vérlény-kolóniák is. Emberi (vagy bármely más értelmes lény) alakjában semmilyen különleges tulajdonsága nincsen – talán az átlagosnál érzékenyebb szaglása lehet ilyen -, ám vérfarkas-alakban hihetetlen regenerációs képességre tesz szert. Sebei azonnal begyógyulnak (játéktechnikailag ezekre is ki kell számolni a fizikum-csökkenést, ám szegmensenként 1 fizikumpont regenerálódik), kivéve az ezüstfegyverek, a mágia és a tűz ejtette sebeket (ezek normál sebzésnek számítanak, nem regenerálódnak azonnal, csak a normális módon, amelyben a gyógyulásra napok kellenek). Az emberként elszennvedett sebeket vérfarkasként azonnal visszaregenerálódják – kivéve az imént említett három kitévelt. A mérgek hatása feleződik vérfarkas alakban, amennyiben a mérge fizikumcsökkenést okozna, az

azonnal regenerálódik (1 Fp/szegmens). A betegségek ugyanúgy hatnak rá, mint a normális emberekre. A tudati mágiára farkas alakban nem reagál, mivel elméjét kitölti a vérvágy – az efféle mágiákra esszenciapajzs-próbát sem kell dobni, így azok életlenül sem csökkenthetik mágikus védelmét.

A vérfarkas által megsebzett embernek 1% esélye van arra, hogy maga is vérfarkassá változik (karmolás, harapás).

Az átalakulás akaratlagos, ám kizárólag éjszaka lehetséges – amennyiben a vérlénnyé alakulás megtörtént, hajnalhasadtáig nem lehetséges a visszaalakulás. A napfény teljesen meggátolja a vérlényalak felvételét. A telihold automatikusan kiváltja az átalakulást, ez ellen akaratilag próbát sem lehet dobni.

A vérlényeket mohó gyilkolás-vágy jellemzi, és gyakorta olyan szörnyűségeket követnek el, hogy emberi alakban ezekre

nem "akarnak" visszaemlékezni: ilyenkor a nappali életet élő személy nincs tudatában annak, hogy ő vérfarkas. Amennyiben az ember személyisége olyan, hogy nem borzasztják el vérlényként elkövetett tettei, úgy az emberi alak tudatában van kettős személyiségének.

Előfordulási hely: bárhol

Fizikum (aktív/passzív): 80-150

Rátermettség (aktív/passzív): 80-150

Tudat (aktív/passzív): 40-100

Eszencia (aktív/passzív): 30-80

Gyorsaság: 15-5

Támadószint: 5-9

Védőszint: 5-9

Erő (sebzésszorító): 3-8

Különleges támadás: nincs

Különleges védekezés: szőrzete 1-es szintű vértnek számít

FELSZERELÉS

Súlya összesen:

Megnevezés

db

Súly

Helye

Egyedi tulajdonság

A KARAKTER LEÍRÁSA

VARÁZSTÁRGYAK

Terhelési érték összesen:



A KÁOSZ-CIKLUS REGÉNYEI

(főszereplő: Skandar Graun)

1. JOHN CALDWELL: A KÁOSZ SZAVA
2. JOHN CALDWELL: A KÁOSZ SZÍVE
3. JOHN CALDWELL: A KÁOSZ ÉVE
4. JOHN CALDWELL: A KÁOSZ KÁOSZA
5. JOHN CALDWELL: A KÁOSZ ELSZABADUL
6. JOHN CALDWELL: FÉNYHOZÓ
7. JOHN CALDWELL: A KÁOSZ KINCSE
8. JOHN CALDWELL: A KÁOSZ SÁRKÁNYAI
9. JOHN CALDWELL: KÁOSZ DRÉNIÁBAN
10. JOHN CALDWELL: KÁOSZ DRÉNIÁBAN V2.0
11. JOHN CALDWELL: VÉRKÁOSZ

A KÁOSZ-CIKLUSHOZ SZOROSAN KAPCSOLÓDÓ REGÉNYEK ÉS KISREGÉNYEK

(A sorszám azt jelenti,
hogymelyik Káosz-könyv elé csatlakoznak.)

- 7/a) John Caldwell Garry Hamilton: Tök káosz (*kisregény*)
- 7/b) John Caldwell: A Káosz Virágai (*regény*)
- 7/c) John Caldwell: Drén fivérek (*regény*)
- 7/d) John Caldwell: A farkasember utolsó éjszakája (*novella*)
- 8/a) John Caldwell: Pont egy ponty (*kisregény*)
- 8/b) John Caldwell: Démonok (*kisregény*)
- 8/c) John Caldwell: Démonmágus (*regény*)
- 8/d) Jeffrey Stone: Az Élőhalott Balladája (*regény-trilógia*)
- 8/e) John Caldwell: Nincs kegyelem (*regény*)
- 8/f) John Caldwell: Trollvadászok (*kisregény*)
- 9/a) John Caldwell: Jégmágia (*regény*)
- 9/b) John Caldwell: A halál árnyéka (*regény*)
- 9/c) John Caldwell: A Döberki Rém (*kisregény*)
- 9/d) John Caldwell: A Káosz Sötét Oldala (*regény*)
- x) Colin J. Fayard & John Caldwell & Bán Mór: Kard, buzogány, könyv (*kisregény*)

A Káosz Világa shared-world antológiái

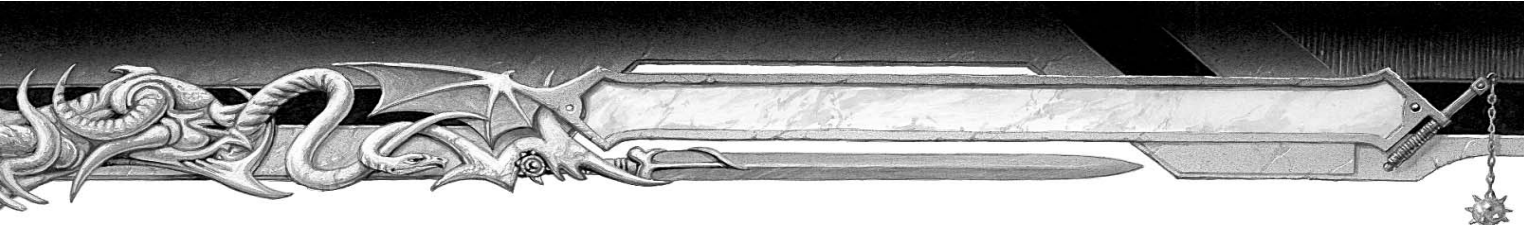
- Kondor I. - Az Aranyváros legendája
- Kondor II. - Az Aranyváros ostroma
- Mokhara - A mágustorony
- Nordes - A Cetkopolyás Ház

*További írások, amelyek a Káosz Világán
játszódnak, de nem csatlakoznak közvetlenül a
Káosz-ciklushoz:*

- Adrian D. Black: Büntetés (*novella*)
- Adrian D. Black: Sárkánypapok (*novella*)
- Alec Norwood: Celianna könnyei (*novella*)
- Allen Newman: A remete (*novella*)

- Allen Newman: Az Aranytó legendája (*novella*)
- Allen Newman: Csend és hó és halál (*novella*)
- Allen Newman - Eric Muldoom: Dúvadak (*regény*)
- Allen Newman: Fekete lobogó, vörös sárkány (*novella*)
- Allen Newman: Interregnum (*regény*)
- Allen Newman: Légy a levesben (*novella*)
- Allen Newman: Rekvium (*regény*)
- Allen Newman: Terra Mithica (*regény*)
- Bán Mór: A holtak hídjá (*novella*)
- Benjamin Rascal: Fondorkodó orkok (*novella*)
- Benjamin Rascal: Roahmyer, a Rettenetes (*novella*)
- Colin J. Fayard: Alkony (*novella*)
- Colin J. Fayard: A Magnólia Nővérei (*regény*)
- Colin J. Fayard: A törvény szigora (*kisregény*)
- Colin J. Fayard: Legjobbnek lenni (*novella*)
- Colin J. Fayard: Yvor! halott (*regény*)
- Daniel P. Campbell: Bölcsődal (*regény*)
- David Gray: Worluk átka (*regény*)
- Douglas Rowland: A Bölcsesség Kapuja (*regény*)
- Douglas Rowland: A Halál Színháza (*regény*)
- Douglas Rowland: A hullatáncoltató (*novella*)
- Douglas Rowland: Az idő vasfoga (*regény*)
- Douglas Rowland: Észveszejtő kincs (*novella*)
- Douglas Rowland: Harag - Arachar története (*novella*)
- Eric Muldoom: Codric (*regény*)
- Eric Muldoom: Hollók (*novella*)
- Eric Muldoom: Vérhold (*novella*)
- Gabriel Sandstone: Az álmokufár (*novella*)
- Gabriel Sandstone: A Remény Sírhandja (*regény*)
- George Stark & Jeffrey Stone: A Menyét Éve (*regény*)
- Jasper Payent: Yamael (*kisregény*)
- Jeffrey Stone: A bosszú démona (*regény*)
- Jeffrey Stone: Farkas ellen farkast (*novella*)
- Jeffrey Stone: Gyémántváros (2 *novella* + 1 *kisregény*)
- Jessica J. Brutal: Bábuk (*novella*)
- Jessica J. Brutal: Vérbosszú (*novella*)
- John Caldwell & Benjamin Rascal: Vak-merőség (*kisregény*)
- John Caldwell & B. Rascal: A Sárkány könnyei (*regény*)
- John Caldwell: A boszorkány átka (*novella*)
- John Caldwell: A Síró Madzsun (*regény*)
- John Caldwell: Elf mágia (*regény*)
- John Caldwell: Tirpó és a két egyszarvú (*novella*)
- John Caldwell: Tirpó és a tündemano (*novella*)
- L. Strong & J. Caldwell: Pirtó néne gyógykenőcse (*novella*)
- Oszlászky Zsolt: Fagyhatár (*novella*)
- Robert Knight: Bizonyosság (*novella*)
- Robert Knight: Jött helyébe... (*novella*)
- Robert Knight: Manócsapás (*novella*)
- Robert Knight: Ősök szava (*novella*)
- Susan Salina - John Caldwell: Mergenosa álmai (*regény*)
- Susan Salina: Mire jók a barátok (*novella*)
- Susan Salina: Tükröm, tükröm... (*kisregény*)
- Szántó Tibor: Grooms ünnepe (*novella*)
- Szántó Tibor: Kaftántolvajok (*novella*)
- Tim Zocney: A gilfek kincse (*regény*)
- Tim Zocney: Goblinfattyú (*kisregény*)
- Tim Zocney: Kívánság (*novella*)
- Wayne Forrester: Sötét szemek pillantása (*novella*)

**A fenti írásokról részletes ismertetőt, címlapokat és
részleteket az Internetes honlapunkon talál:
<http://www.cherubion.hu>**



Káosz Világa internetes levelezős szerepjáték

A Káosz Világa levelezős és internetes szerepjáték egy újabb gyümölcse annak az egyre erősödő, fantasztikus fának, amelynek gondolatmagja több mint tíz éve pattant ki Nemes István (John Caldwell) fejéből. Ez a mag akkor termékeny talajra hullott, kicsírázott, és meghozta első gyümölcsét, a Káosz Szava regény képében. Azóta ez a méltán híres regény újabb és újabb kiadást ért meg. Skandar Graun történetének varázsa sokakat megfogott - kiből hűséges olvasó vált, kiből a Káosz Világát továbbfejlesztő író. Ma, a Cherubion kiadó 10. évében már nem csupán John Caldwell művein keresztül nyerhetünk bepillantást a Káosz Világába, mert több mint féltucat, különböző stílust és látásmódot képviselő író dolgozik azon, hogy ez a világ mind színesebb, varázslatosabb legyen.

A regények és novellák lapjain egyre inkább kiteljesedő világ készen kínálja magát az irodalommal közlelő-távolról határos műfajoknak: "Tessék, vegyetek belőlem!" Előbb a Harcos Képzélet lapozgató játékkönyvei, később a Káosz Szerepjáték és első kiegészítője született meg. A távolabbi műfajokra kitekintve: több lemezre való, komplett zenei anyag született már a Káosz Világának ihletésében, és számtalan festmény. Megannyi alapanyag a fantáziánkban, legyünk olvasók és játékosok, vagy írók, játékfejlesztők.

A Káosz Világa levelezős és internetes szerepjáték ennek az egyre népesebb "családnak" a legifjabb tagja. És amikor így, családtagnak titulálva beszélek erről a játékról, akkor ezalatt azt értem, hogy a levelezős szerepjáték szerves része John Caldwell fantázián alapuló világegyetemének. Ugyanaz az érzés, ugyanaz a hangulat - és nem csupán azért, mert a regények hatnak a levelezős játékra, hanem azért is, mert a levelezős játékok eseményei hatnak majd a regényekre. Hogyan? Megszokott módon... legalábbis a Káosz Világában megszokott módon.

Colin J. Fayard

Először is: Légy üdvözölve, kedves Olvasó, leendő Játékosárs!

Hosszú, sokak számára talán túl hosszú volt a születés. A konkrét kezdetek 2001. év elejére nyúlnak, amikor néhány lelkes, játszani szerető ember, sokadik beszélgetése során elhatározás született; készítsünk Játékot. Magyarországon a PBM még gyerekcipőben jár, így nagyon sok választási lehetősége nincs a játszani, szórakozni vágyóknak. Így voltunk vele mi is. Sok közös vonásunk egyike volt a Káosz regények iránti rajongás, de ez csak lassan tudatosult bennünk. Az első nagy lépés az volt, amikor ezt felismerve elhatároztunk, hogy a Káosz Világán alapuló, a klasszikus fantasyt szeretnénk játszani. Nagy lökés volt számunkra, hogy ekkor jelent meg a Káosz Szerepjáték is. Az események ekkor hirtelen felgyorsultak: kapcsolatkeresés a kiadóval, személyes találkozások, ötletek ismertetése. Nagy

szerencsénk volt, hogy a Cherubion kiadó, valamint a Káosz Szerepjáték alkotói nagyon pozitívan álltak hozzánk; erre nagy szüksége van minden kezdőnek.

Ezután óriási lendülettel vetettük bele magunkat ötletünk megvalósításába. Első lépésként tisztázni kellett magunk előtt, hogy mit szeretnénk megvalósítani. A nagyon sok ötletből, elképzelésből ki kellett alakítani, hogy a Játékunk mit is nyújtson. Ez a kezdetben könnyűnek tűnő dolog egyre nehezebbé vált. Először is, az eddig rendszertelen, kötetlen beszélgetéseket rendszeresítettük, komoly forgatókönyvvel láttuk el. Az ötletek lejegyzése után megpróbáltuk megszerezni az igényeinket. Megfogalmaztuk az alapelvárásainkat, amikhez azóta is igyekszünk tartani magunkat. Ezek eredménye a következő:

Beszédes, élettel teli Játékot szeretnénk.

Ez nagyon egyszerűnek hangzik, de a megvalósítása annál nehezebb. Az első fél évünk a játék alapstruktúrájának kialakításával telt. Miután ezzel elkészültünk, a következő lépés a Programozás volt. Igyekezünk minden ötletet megvalósítani, de az élet és a technika egy kicsit megviccelt minket. Az előző problémák leküzdése nagyobb falat volt, mint azt gondoltuk. A játék fejlesztésébe az alapkonceptió kialakulása után szélesebb kört vontunk be. Elindítottuk a honlapunkat, ahol lehetőséget adtunk a Játszani szeretőknak, hogy elmondják igényeiket, véleményüket. Nagyon sok jó ötletet kaptunk. Sokat jelentett számunkra, hogy az eredeti célunkhoz képest csúszó indulás ellenére folyamatos biztatásban volt részünk.

Köszöntünk mindenkit a Káosz Világán!

További információt a

www.kaoszvilaga.hu

internetcímen találsz.

