

## Sötét titkokat rejtő helyek



amitől a borzongás még inkább valóságossá válhat

Yneven számtalan olyan hely – erdő, mocsár, sziget, barlang, kastély, mágustorony, romok stb. – létezik, amelyet sok kalandozó csak hírből ismerhet, és amelyeknek közös jellemzőjük: különös titkaikat, az ismeretlenség –szívekben borzongást keltő – homálya lengi körül.

Senki se lépne szívesen a Morrak hegység homályszurdokként ismert átjárójába, ahol állítólag életre kelnek az árnyak és aki átadja magát a kétségbeesésnek, az maga is a homály részévé válik...

Babonás félelem övezi a Riegoly öbölben előbukkanó téli, sűrűn hömpölygő ködöt, melyből a legendák szerint nincs kiút; aki betéved, arra örök bolyongás vár a fehér átláthatatlanságban. Életen és halálon túl...

Az örület tornyaként ismert fekete bazalttoronyban valamikor egy nagyhatalmú mágus élt, aki a távoli síkok világaiba próbált kapukat nyitni, ám túl sokáig merészkedett. Azóta senki sem hallott felőle, csak annyi bizonyos, hogy a nehezen fellelhető üres épület meglátogatók elméjében különös változás történt; ha egyáltalán visszatértek...

A Quiron tenger medencéjének valahol a délkeleti részén helyezkedik el Arguren, a titokzatos romváros. Füstös falak, vakon bámuló ablakok, olvadt

fémfoltok, kő és cseréptörmelékek halmaza az egész csupán. Azt mondják – és ellenpéldát nem ismer senki – aki odatéved, nem tér vissza többé...

Aztán ott vannak a közismertebb helyek; Krán gonoszsággal átítatott városai, Az elátkozott vidék rémséges lényei és időviharai, Ediomad mélybe nyúló sötét tárnái; e szavak hallatán minden értelmes Ynevi lény szívébe nyugtalanság és félelem költözik.

Ám a kalandozók sosem a józan belátásukról voltak híresek. Bátran keresték fel ezeket a szörnyű helyeket, és szálltak szembe a sötét titkok rémségeivel...

A KM feladata tehát adott: ha a kalandozó útját ilyen helyekre veti a sors – vagy ő maga teszi meg ez irányba a lépéseket – akkor fokozatosan elérni azt, hogy a játékos a legmélyebben részese legyen ennek a borzongató „élménynek”.

### Az előkészítés

KM: - Nos... a Levélben az áll, hogy vagy most felkeresitek a „démoni barlang” nevű helyet, vagy holnap meghaltok! Pont.

Így is lehet, de azt mondom, nem feltétlenül kell először a kaland alapvető céljának lennie, hogy felkeressük rémálmaink titkos zugát... látszólag lehet valami idétlen babona egy részeg hajóskapitány szájából, aminek semmi köze sincs a kalandhoz.



Aztán a Partinak mégiscsak útba kell ejtenie egy aprócska dolog miatt – mondjuk egy szigetet -, amiről aztán kiderül, hogy mások is tartanak tőle. A természet különös viselkedéséről beszélnek, és egy árnyékszerű lényről, ami elég furcsa, mert az egyik kalandozónak régebben hasonló álmai voltak...

Ergo: Néhány látszólag teljesen független szál összekapcsolása igencsak megmozgatja a játékosok fantáziáját, és gondolatait. Pár ilyen esemény után a KM bő félórára hátra is dőlhet, mert a játékosok el lesznek foglalva egymás között az okfejtéseikkel.

KM: - Elárulja nektek a haldokló paraszt, hogy mélység démona csápokkal nyúl ki az áldozataért, és a mélybe ragadja őt...

Sok. Kevesebb mennyiségű és több oldalról megvilágított információ jobban hathat. Meg nem biztos, hogy mindenki igazat mond. Lehet, hogy valakinek az az érdeke, hogy a parti felkeresse – biztos halállal kecsegtetve – ezt a helyet, és próbálja a többi „félnótás” szavahihetőségét kétségbe vonni, míg más - érdekek nélkül - csak azt mondja, amit látott. Még erőszakkal sem szedhető ki több információ, mert az egyszerű paraszt úgyszem tud többet mondani mint amit, és ahogy látott, míg a látszólag mindenről szívesen fecsegő városőr magas mentális védelemmel ellátott mágus is lehet, aljas tervekkel...

A könyvtárban lett volna irat, de azokat a lapokat valaki kitepte... Egy tudós tudott volna mesélni, de a találkozó helyszínén csak egy üzenet található: - maradjatok ki ebből!

Tehát a maradék információt csak a helyszínen lehet beszerezni...

## Az odavezető út

KM: - Elindultok, két nap múlva ott vagytok a barlang előtt.

Ha megnézünk egy jó horrorfilmet, bizonyára feltűnik, hogy – általában - ott is ügyelnek a fokozatosságra, a millió hangulati elemre, az apró baljóslatú jelekre, a megmagyarázhatatlan eseményekre stb.

Az utazás körülményeit fessük le érzékletesen, minden játékos szeret elmerülni a KM fantáziájában. Látszólag minden idillikus, aztán apránként egyre komorabb és bizonytalanabb a hangulat.

Érzéki csalódások, furcsa álmok, érthetetlen nyomok, újabb zavaros információk, logikátlan események...

Aztán újra minden rendben van. Békés falvak, lények, „humánus” történések (egyszerű tolvajbanda támadása) keresztezik utunkat.

Aztán az éjszakai események is felpörögnek. Furcsa hangokat sodor felénk a szél (amit nem is mindenki hall), az egyik NJK eltűnik egy üzenetet hagyva, hogy innen már nem kísérhet minket tovább, ismeretlen de ártalmatlan lények tűnnek fel, a lovak megvadulnak, az időjárás a megszokottól eltérően viselkedik stb.

Aztán odaérünk. Felkészülve mindenre... fegyvereink a kezünkben, manapontok maxumimon, életerőtől duzzadva, belépünk... valahova, ahol ki tudja mi történik...

## Mi történik ott?

Bármi, de lehetőleg nem az, amire számítunk. Valami teljességgel megfoghatatlan. És az se legyen egyértelmű, hogy nekünk mi a célunk, és hogy kinek az oldalán állunk.

Talán visszafordulni is késő. Valami sokkal nagyobb erő ezt nem engedi. Léteznie kell megoldásnak (nyilván, mert azért kaland a kaland, hogy megoldható legyen), de a hagyományos eszközök nem segítenek, és komoly áldozatot is kell hozni a kiszabadulásért...

Vagy eltévedünk. Nincs kiút. Semmi sem az, aminek látszik. Aztán belépünk valamin és egy temetőben találjuk magunkat. Ahol a saját sírfeliratunkat is megtaláljuk...

Ránk is támadhatnak. Szörnyek. Aztán újabbak. Mintha ugyanazok lennének. Valahogy folyton újraélednek, és mivel kijutni lehetetlen meg kell találni a megoldást.

Talán nem is lenne félelmetes ez az egész... ám a varázslatok nem működnek, vagy nem úgy ahogy kellene, és az imák se jutnak el az isteneinkig.

Vagy ott vannak a sötét folyosók, amiket mágiával sem lehet bevilágítani. Ám az egyik kalandor bátran mondja: - Gyertek csak bátran, én látok mindent!

## Játéktechnikai szempontból...

A M.A.G.U.S alapkönyv valamint a kiegészítők (Summarium, Papok Paplovagok, Második törvénykönyv, Bestiárium, Rúna magazinok stb.) szinte kivétel nélkül tartalmazznak „szabályokon felüli” elemeket. Ezek alatt elsősorban most azokra gondolok, amelyek legyűréséhez a játékosok alapvető eszközei kevésnek bizonyulhatnak. Az aquir hatalomszavak, a gyakran emlegetett kyr ősmágiák, az elátkozott vidék időviharak, a végleges pusztulásra szinte képtelen lények (tükördémon például) és ereklyék (Aquir, Dzsen és más ősi ereklyék), idegen síkok különös hatalmú bestiái, isteneik védelmét élvező NJK-k, a törvényszerűségeket felbomlasztó mágiaformák, ősi angyalok megtörhetetlen átkai. Ezek mind gondoskodnak arról, hogy akármilyen nagyhatalmú játékos se érezze magát biztonságban (ha pedig mégis így van, akkor vessen magára a KM)

A titkok sűrű takarójába borult helyek pedig általában ilyen „szabályokon felüli” elemeknek köszönhetik a legendás mivoltukat. Ha nem annak köszönhetnék, akkor már akárki feltárhatta volna őket...

Egyszóval ezek a hagyományos kalandozói eszközökkel legyűrhetetlen vidékek, építmények, romok stb. Yneven.

Lényeg, hogy a KM tudja, hogy minek köszönhetőek az adott hely különös tulajdonságai, és egy szátra legyenek felépítve körülötte az események, hogy a

történet – a látszat ellenére - következetes legyen.

## Akkor mégis mit lehet velük kezdeni?

Bármit. Elhozni onnan valamit, kiszabadítani egy személyt, fényt deríteni egy titokra, a megfelelő eszközzel végezni egy bestiával, megakadályozni valamit, felszabadítani egy átkozott népet satöbbi. De porig zúzni, vagy végleg megsemmisíteni a lehető legritkább esetben.

Túl lehet élni, győzedelmeskedni is lehet, de ügyeljünk rá, hogy a játékos megjegyezze: voltak is és lesznek is titokzatos helyek, amelyekhez az ő hatalma és tudása bizony édeskevés... és amitől eddig tartott, attól ezután is fog.

2007.10.07.

Szerző: ismeretlen

Forrás: Holdfényudvar  
(holdfenyudvar.gportal.hu)

Szerkesztette: Magyar Gergely