

Aki kalandot ír



1. rész

Összeállt egy csapat és már mindenki megalkotta a karaktereit. Nincs mese, pedig hétvégén valamivel eljünk kell állni. Ketyeg az óra, pedig két ZH között nem lehet egy országos verseny kalandmodulját megszülni ... egyszerűen nem lehet. Egy hét van még a modulíró pályázat lejárásáig és még mindig nem ütöttem le egy karaktert sem. Azoknak szeretnék segíteni elsősorban szubjektív cikkemmel akik hasonló helyzetben találják magukat mint amiket fentebb megfogalmaztam.

Mikor túl vagyunk az első és második döbbeneten is, hogy mi leszünk a Kalandmester komoly/komor felelősség, hogy tulajdonképpen mit is fogunk mesélni. Első nekifutásra ott van az improvizáció (legjobb) vagy a hivatalos kalandmodulok (legkézenfekvőbb) lehetősége. Azonban eljön az idő, hogy a játékosok igényei kilökik az első lehetőséget és az előre megírt anyagok nem tartogatnak többé kihívást, meglepetést.

Először is: „Ne ess pánikba!“. Másodszor: „Mély levegő ... ugrás!“. Nálam bölcsebb emberek tanácsai. Kétszámjegyű kalandot írtam már és több, más agyából kiugrott fantazmagóriát meséltem már le, többször is ugyanazt akár. Találkoztam jó, rossz és rosszabb darabokkal, de írtam is ugyanilyeneket.

Ez olyan mint az írás: az eredmény csak az édesanyádnak és a kedvesednek fog tetszeni. Ezzel együtt kell tudni élni.

Apavetően nem létezik olyasmi, hogy kalandmodul. Nyugodtan keresd ki, de a szó sem valódi. Ha már olyasmit írunk ami nincs is menjünk tovább és jelentsük ki, hogy csak külön „kaland” és külön „modul” képzelhető el. Ami talán a legközelebb áll az elvont fogalomhoz a Jó széllel toroni partra című kalandmodul, ami regény formában is olvasható.

Én magam legközelebb hozzá a Kalmárvirtus című írással voltam. Nem is az a cél, hogy etalont alkossunk, hanem, hogy a játékosainkat (esetleg mesélőtársainkat) szórakoztassuk. Ezt nem szabad elfelejtenünk, aki így tesz, az rossz ösvényeken jár. Tudom, én is gyakran eltértem ettől az útiránytól és meg is lett az eredménye. Más kérdés, hogy azokat a „tévedéseimet” is büszkén felvállalom és elkövetném ma is.

El kell döntetünk, hogy mit akarunk írni inkább. A „kaland” egy olyan interaktív történet, amit a játékosok végigjárhatnak, megismerhetik a szereplőiket mélyebben és egy élménnyel lehetnek gazdagabbak általa. A „modul” egy olyan virtuális játszótér, ami statisztikailag és logisztikailag ki van dolgozva a játékosok számára, hogy szabadon tevékenykedhessenek a határain belül.



Egy jó kalandmodul mindkét aspektusból tartalmaz közel azonos arányban. Ha elbillen egyik vagy másik felé, akkor általában számíthat az éles kritikákra az író. Ha sokkal inkább kaland, mint bármi más (ilyen volt például a Fekete mély vízen) akkor a játékosok könnyen elvesznek a részletekben, nem tudják kifejezni a karakterüket kellőképpen a játékban és hogyha rendezvényről van szó, akkor szinte biztos, hogy a feléig sem jutnak el a nagybetűs TÖRTÉNETNEK.

Hogyha a modul oldala domborodik ki, akkor az egy száraz, sivárabb játék lesz, sokkal inkább egy szabálykiegészítőnek hat a kész írás. A szembejövő karakterek személyisége másodlagos és inkább csak statisztikák formájában népesítik be a világot, valóra váltva a (szerintem) legrosszabb szerepjátékos sztereotípiákat. Nem nehéz eldönteni, hogy én melyik típusú kalandmodult preferálok a fentiek tükrében.

Visszatérve a Kalmárvirtushoz, azt az egynapos versenyre írt kalandmodult az utóélete avatta igazán fontossá. A legtöbb csapat már ott befejezte a játékot, lehetett érdemben pontozni és értékelni őket, akik viszont mégsem értek a végére, szívesen folytatták mesélőjükkel otthoni játékok során. Hallottam olyat is akkori mesélőtársamtól, hogy egy folyamatban lévő életút kampányba importálta a kaland helyszínét, mert érdemesnek találta rá.

Hogyha eldöntöttük, hogy mit is szeretnénk írni a fentiek tükrében akkor érdemes a M.A.G.U.S. preferenciáiról is beszélnünk. Ez a világ és rendszer elsősorban az epizodikus, alkalmi játékokat támogatja. Nem érdemes epikus hosszúságú történetekben gondolkodni, parasztfiúból királlyá váló hősökben reménykedni. Az ihlet szép dolog, de túl sok jó ötletet láttam már elvérezni, miután keresztülverték őket a világ, majd a rendszer behatárolta kereteken.

A világa egy olyan hely, ahol alkalmi munkára felhajtók gyűjtik össze a megbízhatóbb kalandozókat. A rendszer olyan, hogy egy jó dobással a szintekkel feletted lévő karaktert is megölheted. Elég csak a példának felhozott Jó széllel kalandot és regényt alapul venni, rögtön érezhető, hogy itt Frodó soha nem jutna el a Végzet Hegyére.

Persze, lehet mindezeket nem figyelembe venni és esetleg az otthoni kialakított szabályokat és világréteget erőltetni a saját kalandunkban, de ekkor

számolni kell a (jogos) ellenvéleményekkel. Azokéval, akik mást olvastak ki a szabálykönyvekből és (urambocsá) több kapcsolódó fantasy irodalmat tettek magukévá az eltelt évek alatt.

Hiszek abban, hogy érdemes a jó ötletek mellett kitartani a végsőig. „Az igaz ember kitart.” De nem szabad sok támadási felületet hagyni. Érdemes elolvasni minden hozzáférhető anyagot, megismerni a korábbi hivatalos/félhivatalos/rajongói írásokat egy témában, hogy ha arra kerül a sor érvelhess a játékban és/vagy a kalandmodul folyamán.

Persze, ennek is ott van a másik véglete. Amikor az ember sikeresen ellavírozik a 3-4 egymásnak gyökeresen ellentmondó forrás között és úgy érzi ezért elismerés járna, de elfelejti a legfontosabbat: a játékosok és mesélők szórakoztatását. Nem tudom eléggé kihangsúlyozni, hogy ennek mindig megvan a börtje. Azt mondom: ha tudsz jobb megoldást a leírtakra a problémád megoldására akkor használd azt és tarts ki mellet.

Remélem sikerült így első nekifutásra többeket elriasztanom a mazochista pszichoanalízis ezen formájától, mint a kalandmodulírás. Ha esetleg mégsem, akkor szeretettel invitálnék mindenkit a folytatás elolvasására ahol az ihletről és annak megvalósításáról ejtünk szót ... illetve végre gyakorlatiasabb témákra térünk át a hangulatkeltés, a háttér és az előzmények megírásával. „Házi feladat” a Váratlan vendég elolvasása és lemesélése ha van mód rá. Kitartást.

2. rész

Az ihlet ezerféle helyről jöhet és ugyanennyi helyről jöhet jó és rossz is egyaránt. Erősen szelektálnunk kell, hogy mi az, ami megállhat egy kalandmodulban a mesélő szűrőjén keresztül a játékosokkal szemben. A végeredményből úgy fog tűnni, hogy általában nagyon kevés marad meg az eredeti művekből egy konstruktív gyomirtás végeztével.

Fontos, hogy ismerjük a közönségünket körülvevő kultúrát. Ez furcsán hangzik, de így van: ahhoz, hogy megfelelően szórakoztassunk

egy „mai fiatalokból” álló csapatot ahhoz ismerni kell a hozzájuk kapcsolódó beszélés gyűjteményt és az őket körülvevő hatásokat. Ez ugyanúgy érvényes idült veteránok csapatára is úgy, hogy nincs arany szabály arra kivel/kinek könnyebb a mesélés és/vagy modulírás.

M.A.G.U.S. viszonylatban maradvá elég, ha csak a rendszeren belüli változásokat, újabb információkat megnézzük. Az Iker fejvadász mindig népszerű volt és a koncepció szerves része a kezdetek óta. Alakja azonban és így az őt körülvevő mítosz folyamatosan változott és formálódott az eltelt évek alatt. A Halál havában óta, a TORON kiegészítőig bezárólag más- és más módon szerepelhettek kalandmodulokban ennek a kasztnak a tagjai. Ugyanilyen a kráni fejvadász is, hogyha pályatársaknál akarunk maradni.

Ihletődjünk. Ihletődjünk messzebből. Tegyük fel, hogy nekünk tetszik a Nem vének való vidék című film. Megfogott minket benne a céltudatos bérnyilkos karaktere, a főszereplő profizmusa menekülés terén, a szikárságból fakadó modern western hangulat. Olyan nagy hatással volt ránk a film, hogy szeretnénk az élményt átadni a játékosaink számára is. Nem véletlenül emeltem ezeket ki, sok minden más nem emelhető át a játékokba.

Akarmennyire megragadó a kiegészített terepjárók és a kölcsönösen egymást kivégző drogbandák látványa, ugyanez „pimpelt” harci szekerekkel és szikrafüvel nem fog ilyen hatást okozni. Különösen mivel az ajzószerek használatát Ynev világán nem sok minden szabályozza és tiltja a személyes moralitáson kívül. A harci szekér pedig na ... nem tömegtermék. Ilyenkor kell elgondolkodnunk a világ összefüggéseiről és arról, amit tudunk róla.

Az ugyanis elképzelhető, hogy a híres Fű Ösvényén történjen egy ilyen kölcsönös leszámolás, a dzsádok és a krániak közötti Haláltánc kereskedelem során. Elképzelhetjük, hogy a Manifesztáció során nem zajlott minden zavartalanul és lám ... történtek kihágások. Egy önfejű dzsád

alvilági vezér szert tehetett egy rakományra, amit aztán árverésre bocsáthatott a fekete piacon. Elképzelhető, hogy a Krán nyomában lelkesen haladó Gorvik egy vértestvérisége kínálta a legtöbbet a Fekete Határ orkjait legyőzhetetlenné tevő szerért.

Lám, az ihletés nyomán szárba szökkenő világ közeli gondolkodás és lexikális ismereteink önmagukban megteremtették a kalandmodulunk háttérét. Különösebb nehézség nélkül „alkottunk” egy érdekes konfliktusokkal teli helyzetet, egy absztrakt sakktáblát, ahová most már csak értő kézzel kell elhelyeznünk a játékosainkat szimbolizáló figurát. Vagy mégsem?

A Fű Útja és a Manifesztációs háború egy, a legrégebbi M.A.G.U.S. világához kapcsolódó koncepció. Törvényszerű hát, hogy mostanra alaposan megváltozott mind a kettő. Az utóbbi például rövidebb lett és így hamarabb lezajlik az új kiadású források szerint, előbbi pedig egy, a Pyarroni Titkosszolgálat által „reklámozott” kamu lett, amivel önnön fontosságuk látszatát tartják fent a Hit Városának nagyjai.

Lám, semmi sem olyan egyszerű ebben a témában, mint az elsőre látszik. Lehet persze ekkor játszani az évszámokkal és belepaszírozni a kronológiába az eseményeket, de egyszerűen azt is mondani, hogy a régebbi koncepció szerint játszunk. Mindkettő jó megoldás és nem is a legjobbak. Itt jön a képbe, hogy bárhogyan is döntesz, lesz akinek nem fog tetszeni és lesz akinek igen. Ezzel lépten-nyomon szembesülni fogsz és szembesülnöd kell azon az úton, amire léptél.

Elbizonytalanodtál? Helyes. Mert továbbmegyünk. Van egy háttérünk és Ynev földabrosza fölé hajolunk. Hol játszódjon a kaland? A Déli Városállamok remek döntés lenne, hiszen mindenféle összetételű csapat elboldogulna itt, távol Pyarrontól és az Inkvizíciótól. Azonban itt van Fekete Határ is és Krán sokkal agresszívebben reagálna itt egy hasonló eseményre, mint mi azt szeretnénk. Elvégre egy klasszikus kráni fejvadászcsapattal szemben nincs az a kalandozócsapat, amelyik sokáig húzná ... nemhogy nyerne.

Másik szempont, hogy ide már írtak egy Fű Ösvényéről szóló kalandot, a Démon Átka című hivatalos modult. Az összehasonlítás mindig kerülendő, hogyha lehet. Szemünk a sivatagba vezető utat fejtí visszafelé és megállapodik egy fehér

folton: a Hat Város és a Kereskedő Hercegségek közötti senki földjén. Félúton a pyar és gorkviki befolyású területektől, egy partvidéki félsivatagos vidék. Nem vénnek való. Ez a terület a mesélők között szájról szájra terjedő „anekdota” szerint egy nomádok lakta hely, a legközelebbi hat városi településről (Amren) térképpel illusztrált kaland, a Morális Szabály, szól. Ahogy a Kereskedő Hercegségek egyik alvilági fészkeről (Cadatto) is hasonlóan részletes leírást tartalmaz a Kalmárvirtus című modul.

Mindkettő kiválóan alkalmas kezdőhelyszín egy megbízáshoz kidolgozott mellékszereplőkkel és hátterekkel. Már csak egy helyi felhajtót kell a csapatnak bemesélni, aki egy harmadik fél megbízásából a nomád területeken nyélbeütendő üzlet irányába tereli a csapatot. Hiszen bár maradhattak alul az árverésen, az értékes portéka attól még igencsak kellhet valaki másnak is. Egy konkurens vértestvériség, a hergoli boszorkánymesterek és a Pyarroni Titkosszolgálatot is érdekelheti az üzletkötés. Szélsőséges esetben persze Krán is lehet a megbízó ... de akkor kivel fogjuk ijesztgetni a kaland során a játékosokat?

A csapat tehát elindul vagy elindulhat vagy elindulna a megadott helyre. El kell döntenünk, hogy mikor kapják meg a kalandot: majd a játék folyamán már, a kezdés után azonnal érkeznek a felhajtó értük vagy már a pusztában barangolnak a cél felé és a megbeszéltek csak virtuális emlékek a számukra ... Ezek mind olyan kérdések, amelyek a kalandunk hosszát fogják befolyásolni. Kitartva amellett, hogy egy egyalkalmas történetről van szó és a játékosok a karakteralkotás során bevásárolhattak már én az utóbbi variációt javaslom és eszerint is fogjuk folytatni a kalandot.

Ahhoz azonban, hogy ezt a játékosaink tudtára adjuk sok módszerünk van. A „hagyományos”, a hangulatkeltő novella. Egy levélben elküldött írás, egy honlapra kitett karcolat mind hatásos lehet. Manapság a hangulatkeltő videók nagyobb népszerűségnek örvendenek. A cél ugyanaz: elhelyezni a játékosokat a kalandban és a kaland világában. Házi feladat elolvasni a Nem vénnek való vidék című regényt és hangulatkeltő novellát írni a kalandhoz vagy megnézni az előbbiből készült filmet és hangulatkeltő videót szerkeszteni a modulunkhoz. Jó munkát!

3. rész

A korábbi lecke tanulsága (hogyha valaki vette a fáradságot és megpróbálta) sokrétű. Az első az, hogy mennyivel könnyebb megnézni egy filmet, mint elolvasni egy könyvet ma már. Érdekes módon sokkal nehezebb egy koherens hangulatkeltő videót tető alá hozni, mint megírni egy novellát. Az első házi feladat tárgyához írt hangulatkeltő novella majdnem 2 évvel a kaland megírása után készült el.

Ami izgalmasabb, hogy láthatjuk milyen a Nem vénnek való vidék, mint kalandmodul alapanyag. A filmről nálam értelmesebb barátom így nyilatkozott: „köpedelem”. S valóban, igazán nem sok minden emelhető át egy mexikói határvidéki életérzésből, a sűrített levegővel gyilkoló profi nem helyettesíthető egy elemi erővel operáló fejedácsszal és Tommy Lee Jones is csak nagyon ... nagyon, nagyon nehezen adaptálható a kalandban bús cowboy kalapban.

A fentiekből és az előző lecke gondolatmenetéből is jól látszik, hogy mit lehet áttemelni egy műből a saját alkotásunkba ihletés gyanánt: motívumokat. Olyan elemeket, amelyek hasonló érzést keltenek a kaland olvasójában és a majdani játékosban. Ehhez azonban először át kell verni azon a szűrőn az elképzelésünket, amit a kalandunkat mesélő Kalandmesterek jelentenek.

Ennek is több módja van. A legegyszerűsebb nyílt lapokkal feléjük fordulni. Lám, minden kalandunk elején ott van, hogy milyen művek ihlették az egyes elemeket. Módot adunk rá, hogy a mesélők is megismerjék a „szöveg környezetét” és elsajátítsák magukban az élményt. Ennek a hátulütője, hogy ha csak erre alapozol és a mesélők nem szánnak rá az idejükből utánajárni, akkor hoppon maradsz. Ha pedig utána is járnak, de más következtetéseket vonnak le ugyanabból mint te, akkor megint két szék közé érkeztünk a földre.

Én szeretek biztosra menni. Megosztom a forrásokat a mesélőkkel (erre a legalkalmasabb a kalandot megelőző személyes bevezetés a kalandmestereknek), de ugyanakkor a kalandban is erős kézzel festem le a motívumokat, amiknek a jelenlétét fontosnak

tartom. Tehát beleírom a kaland elején a listába a Nem vénnek való vidéket, de nem megyek bele a részleteikbe, hogy az nekem tetszett e vagy sem. A „motívumok festése” pedig már a kaland gyakorlati megírásához tartozik.

Legutóbb létrehoztuk a háttérét és a kaland mikrovilágát. Elhelyeztük a térképen és az ynevi kronológiában is, legalább két részletesen kidolgozott kezdőhelyszínt és megbízási körülményt adtunk a mesélő kezébe. Közvetlen üzenetet írtunk a mesélő számára a saját motivációnkról és elképzelésünkről bevezetés gyanánt és a játékosokat is felkészítettük a hangulatkeltő anyagokkal. Mielőtt még a kaland érdemi megírásába fogunk mégis hátra van a legfontosabb: a karakterek képességének felmérése és a kaland nehézségének beállítása.

Ezt a fázist sokan szeretik mellőzni. Többek között én is. Azért tehetem ezt meg, mert immáron öt éve (igazából 7) egy közel fix karakteralkotásra van módom kalandot írni. Tudom, hogy milyen karaktereket tudnak ebből alkotni, számítok a rendszer fonákságaiból kialakítható extrém karakterekre. A példakalandot is ez alapján fogom most, tovább írni, de neked, kedves olvasóm, persze megvan a lehetőség, hogy eltérj a bevett módszertől.

Ez az fázis ugyanis azzal kezdődik, hogy írsz egy karakteralkotást. Egykor ennek igen nagy hagyománya volt, egzotikusabbnál, egzotikusabb rendszerek szerepeltek találkozóóról találkozóóra. A különböző megoldások így egybe fonódtak a mesélt kalandmodulok címeivel. Ez, ugyan visszafogottabb formában ma is él a rendezvények körében, de ma már mindenki a Tetemre hívás Tp elosztásos rendszerének egy variációját alkalmazza. A lehetőség azonban határtalan új rendszer alkotására és így a kezdő-veterán karakterek indítására versenyeken.

A kaland következő eleme a csapat elindítása. Mivel egy viszonylag kötetlenebb, de valójában lineáris kalandot alkottunk nekik, így a kezdés már univerzálisan a pusztában lesz. Vagy leírást

kaptak és koordinátákat a találkozó helyszínéről vagy valamilyen mágikus útjelzőt (pl. Fürkészt) az első biztos helyszín megtalálásához. Érdemes a csapathoz igazítani ezt: ahol van pap, ott nincsen szükség kyr alapú varázstárgyra, de ahol van térképészettel rendelkező karakter akkor érdemes honorálni neki ezt a ritkán alkalmazott tudását. Ismerd meg a karaktereket már a kaland megkezdése előtt (követelj meg előtörténetet vagy statisztikát), hogy aztán már csak a játékosaidat kelljen az első órában.

Egy pusztai világ különös hely lehet, különös lakókkal. Vérmérséklet szerint ez az a pont, ahol a játékosoknak le kell vezetniük a gőzt: harcolhassanak és szerepjátszhatnak ... a lényeg, hogy guríthassanak kockát. Előbbire alkalmas egy vadak és szörnyetegek (lásd: Bestiárium) elleni csata, utóbbira egy karaván, amivel együtt haladnak egy darabon. A kettő együtt azonban már egy kicsit elcsépelet lenne és elég lesz itt az egyiket is részletesen megírni. A puszták fontosabb elemeit (nomádok, sámánok) még tartogassuk későbbre.

Közel másfél órád van a bemelegítésre egy kalandban. Eddig kell rácsatlakoznia a csapatnak az eseményekre, különben minden elúszott. Ez nem sok idő ... tényleg csak arra elég, hogy (példánknál maradva) megvívhasanak egy harcot és egy a pusztában bóklászó furcsa remetével/egy költöző bordélyház lakóival elbeszélgethessenek, utána oda KELL érniük, ahol a tulajdonképpen kaland kezdetét veszi (táboros kalandnál ez egy teljes nap).

Elérjük a célként megjelölt területet. A könyvet/filmet alapul véve itt egy összetett esemény zajlott/zajlik le. Érdemes forgatókönyvet kidolgozni aszerint, hogy mennyi időt töltöttek a játékosok az idejutással. A két csapat, akik az üzlet megkötésére érkeztek ide nem találják meg a közös hangot. Bizalmatlanok egymással, front van, elvesztették a tolmácsot a pusztában ... a lényeg, hogy rövid úton harcba bocsátkoznak egymással és annak rendje és módja szerint elintézik egymást kölcsönösen. A kérdés, hogy a karakterek mikor érnek ide, mit tesznek és hogyan reagálnak az eseményekre.

Látható, hogy nem érdemes innen egy szigorú menetet leírni a kalandnak. Túl sok variáció és lehetőség áll, a már kezdéskor is különböző céllal induló csapatok előtt. Címzavakban felvázolom azonban, hogy mi lehet a folyamánya az eseményeknek. Ha időben érnek ide, akkor elvihetik

a Fű szállítmányt és a fizetséget is. Kérdés, hogy egy ekkora zsákmánnyal mit kezd a csapat. Visszaviszi a megbízóhoz vagy inkább maga akarja értékesíteni? Egy pusztai nomád törzs sámánja megszimatozta (megsúgták a szellemek), hogy milyen lehetőség hullott az ölébe és törzsével üldözőbe veszi a kalandozókat. Krán egy profi, magas szintű fejedelmet küld az elveszett rakomány nyomába. Egy ellenséges törzs sámánja ér oda hamarabb és magához véve a szajrét a partvidék felé indul ...

Innen tehát érdekesebb egy vázlatos eseményszám a kezükbe adni, mint egy lineáris számléltrát. Néhány fontosabb helyszínt és mellékszereplőt ismertetni, azok fontosságát és motivációját tisztázni ... lehetőséget adni a mesélőnek, hogy maga vezényelje le a kalandja végét. Hiszen az akkor már övé és a csapaté. Aki nagyon-nagyon egoista (mint én) persze egy hipotetikus szálon tovább írhatja a történet egyik szálát erősebben, hogy nézzen ki valahogy az a kaland. Legközelebbre marad a motívumokkal való festés, az egyes modul elemek összefoglalása zárásként. Házi nincs, a fentiek tükrében bepótolni amit elmulasztottatok.

4. rész

Immáron a fejünkben feszülhet egy jó kaland ötlete. Egy pillanatnyi verzióját már le is meséltük egy csapatunknak (vagy kettőnek) és már „csak” az utolsó lépés van hátra: megírni azt a bizonyos kalandmodult egyszer és mindenkorra. Ezt senki sem tudja megtenni helyetted, én sem. Azonban segíthetek, hogy lépésről lépésre végigmenjünk a „kötelező” elemein az írásodnak. Ez a „sorvezető” szolgált alapul minden kalandomnak 2004 óta.

Borító és hangulatkeltő novella. Egy jellegzetes kép, jól megválasztott cím azonnal karaktert ad a műnek. Jobb, ha a kép nem kapcsolódik valamilyen ismert médiumhoz és a legjobbak a kézzel készült rajzok vagy festmények (CGI tilos). A hangulatkeltő novella előnye a videóval szemben, hogy bármilyen hangulatot társíthat a modul mellé, a videók kötelezően egy hadba, játékra hívó fanfár szerepét töltik be.

Személyes bevezetés a mesélő vagy olvasó számára. Ha el akarsz mondani valami olyasmit vagy valahogy úgy, amit a modul nyelvezete nem bírna el (mert van ilyen), akkor annak itt a helye. Más művek ajánlása a kalandhoz,

köszönetnyilvánítás, instrukciók a kalandmodul olvasásához ha szükséges. **De könyörgök, könyörögve kérek mindenkit, hogy ne szabadkozzon itt a modul milyenségéért és panaszkodjon a kevés időre!** Ezzel jellegzetesen tönkretetheti előbb a mesélő majd a játékosai szórakozását.

A kaland hátttere és az előzmények. Minden olyan információ és anyag, ami nem kapcsolódik közvetlenül a kaland jelenéhez vagy az eseményekhez, de érintőlegesen fontos, hogy a mesélő tudatában legyen. Sokan (tévesen) úgy gondolják sokszor, hogy az ilyesmi a függelékbe való, de az szarvas hiba, hogyha a kaland folyamán letartóztatják a csapatot egy olyan sajátos helyi törvény értelmében, ami csak később lesz említve a kalandban is. Nem is szabad megörülni ennek a résznek az elnyújtásával sem. Majd írsz egy regényt.

A kaland vázlata és hangulatkeltő vers. Mindkettő opcionális eleme a kalandoknak, de ameddig előbbi valóban hasznos lehet, utóbbi inkább csicsa, hogyha nem kapcsolódik a kalandhoz. Én mindkettőt szeretem látni, mert érdekes vizuálisan látni egy lehetséges eseményfolyamot. Sokan (szerintem tévesen) körszerűnek vázolják fel, én inkább a vízies formában hiszek. A vers lehet saját és lehet talált is, de itt sem jó ha túlságosan ismert.

A bemesélés. Legyen alternatívája a csapatnak és a mesélőnek. Itt kell összekapcsolnia előbbinek az előtörténetét az utóbbi kezében szorongatott kalanddal. Egyik legfontosabb része ez a műnek és sokan elnagyolják, de te ne tedd. Két vagy három kezdőlehetőséget is szerepeltess, vázolj fel nekik. Ha nem teszed vagy rosszul, akkor rögtön nem a te kalandodban és az elképzelt történetedben kezdenek el játszani. Szerinted akkor ott fogják folytatni?

A szerepjárástól a kalandig. Itt kell legyen egy „üresjáratnak”, ami nem szigorúan a modul része. Ismerkedjenek az őket körülvevő világgal, büntetlenül járhatnak-kelhetnek benne. Engedj nekik kisebb győzelmet aratni a mellékszereplők felett, használhassák sikeresen a képességeiket (eljön még a nap ...). Legtöbbször ez egy részletesen kidolgozott fogadó, de lehetsz kreatív. A látens rablóbanda

támadása egy fogadó előtt az erdei úton nem kreatív ma már. Tudom, mert így kezdtem az első saját kalandomat (A morális szabály) hat évvel ezelőtt.

Megbízás. Ne tévesszen meg az alcím. A legjobb, hogyha nem is fogják fel, hogy megint megtették. Klasszikus megoldás a fogadóban a csuklyás, a haldokló az út szélén, de a lassan kibontakozó összeesküvés is egy rablótámadást követően. Ez az a pont ahol rácsatlakoznak a játékosok a kaland valódi eseményeire és ennek a jól megírtsága határozza meg mennyire lesznek motiváltak végighaladni rajta. Itt kell a legtöbb motívumfestő elemet használnod. Példakalandunkban ilyen lehet a balsorsú csere helyszínének érzékletes leírása. Az egymásba kapaszkodó hullák látványa, a harci fütől kába hollók jelenléte, egy már inkább a Kárpiton túlról motyogó szikrafü függő túlélő hablatyolása.

Motívumokkal festés. Eddig kell megismerned teljesen a lehetséges játékosokat. Egy jó beállítottságú csapat számára is konfliktus lehet, hogyha a saját hitükön lévő adószedők erőszakoskodnak a falusiakkal és a leggonoszabb csapat tagjai is lehetőséget láthatnak egy boszorkányságerért a tűzhalál kapujába állított gyereklányban. Apellálj a jellemükre, a fajukra, a kasztjukra, a hitükre, az érzékszerveikre és a gondolkodásmódjukra. **Az ő jellemzőik a te eszközeid, hogy elérd őket.**

Készítsd fel úgy a kalandodat, hogy irányelveket tartalmazzon utasítások helyett. Mesélj a tájról, előbb a mesélőnek, hogy aztán az továbbadja a játékosoknak. Példakalandunknál maradván fessd meg ezt a fantasy-western világot, ezt a több mérföldnyi kietlen senkiföldjét az ihatatlan sós tenger partján. Miben más ez a vidék? Milyen növények tarkítják, milyenek a színei ... milyen szagot áraszt a partvidéke. Hiába lapozod a szabálykönyveket, erre a választ neked kell megtalálnod és aztán leírnod.

Hangulati segédanyagok. A kaland folyamán is alkalmazhatsz különböző

trükköket. A jól kiválasztott képek, idézetek komolyan segíthetik a mesélő dolgát. Zenét vagy videót tartalmazó linket nem igazán érdemes itt már beszúrni neki, mert amikor otthon hajnali háromkor két cigaretta között lapozza a fénymásolatot vagy egy verseny hajrájában akkor nehezen tud a papírból érzéseket kiváltani. Tudom, ma már vannak erre is megoldások, de **inkább te legyél okos, minthogy a telefonod.**

Képekkel kapcsolatban fontos még, hogy érdemes összeillő képeket válogatni. Ha egyik kép fekete fehér, akkor nem biztos, hogy érdemes aztán egy filmes fényképet rakni. A legjobb és legszebb hagyománya ennek a saját kezű rajzolás, akár portrékat, akár térképeket. Ha már eddig eljutottál akkor pedig szigorúan szabad kézzel. Személyesebb és „híhetőbb”, hogy egy darabot tartanak a kezükben abból a másik világból, amiről szó van. Azonban jól megválogatott tematikus képekkel még tovább tudod növelni a mesélőd számára a részek elkülönítését. Külön helyszínek és fejezetek szereplőihöz külön stílust érdemes választani (pl. Csendes móló). Könnyebben rögzül első olvasásra is a részek összetartozása.

A kaland cselekménye. Eljutottunk addig a pontig ameddig minden csapat számára közel azonos lesz az élmény. Dönthetünk úgy, hogy végigvezetjük őket szigorúan egy szálon, két pont között tereljük őket ellenséggel vagy valamilyen eléjük tartott nyommal. Hogyha tapasztalatlanabb a csapat, akkor ez egy kényelmesen és könnyen járható út. Ne felejtse el, hogy valakinek ez egy akadályverseny inkább, mint szerepjáték. Neki úgyis könnyebb kalandot írni és egy kis plusz idő ráfordításával (statisztikák kiszámítása) „tartalmas” kalandot tudsz elé letenni. Már csak abban kell reménykedned, hogy megfelelő mesélőt kapnak hozzá, de ez optimális esetben nem a te felelősséged (**Hanem az enyém. – Gulandro**).

Ez alapján már befejezhető és megírható a kaland egy bizonyos játékos típusnak. De mivel nekünk nem csak ez a célunk és mivel én is egyre jobban élvezem, így a folytatásban igyekszünk ennél is tovább menni. Házi feladat a Nomád Sámán és a hozzá tartozó vallás elolvasása és az alapján két konkurens, de szomszédos törzs elképzelése. Meg fogtok lepődni.

5. rész

Képesek lehetünk mostanra egy „klasszikus” szerepjátékos igényekkel bíró csapat igényeinek kielégítésére. Igen, ők a modul aspektusát jobban értékelik az eseményeknek, mint ... nos ... bármi mást. Azonban az egy nagyon rossz hozzáállás lenne, hogyha emiatt diszkriminálnánk őket a játékból. Lehet a kalandunk akármilyen magasröptű és elmélyült, hogyha a harcos karakter a játékülés teljes ideje alatt némán, karba tett kézzel ül.

Nem, ő ekkor nem „rossz” vagy „tapasztalatlan” szerepjátékos. Mások az igényei és egy ilyen széles spektrumot lefedő hobbitan az ilyesmi törvényszerűen előfordul. A kedvenc hobbink születésétől kezdve elsősorban az olyan játékosoknak kedvezett és rájuk alapozta a ma létező nyugati modelljeit, akiknek az jelenti a szórakozást a játékban, hogy (tanul kollégám szavaival élve) „megkeresse a legerősebb szereplőket a térképen és legyőzze azokat”.

Egy mesélés, de még a kaland megírása sem az a „fórum”, ahol ki kell fejtenünk nemtetszésünket vagy együttérzésünket ezzel kapcsolatban. Egy kalandmodul nem akarja megváltani a világot ... de ettől még megváltoztathatja azt. Ezért ne felejtjük el a statisztikák fontosságát („*Aminek nincsenek értékei, nem is lehet megölni.*”). Ma lehet nyűg, de holnap a magunk és mesélőtársaink dolgát könnyíthetjük meg vele. Nem éri meg akkor a „plusz” munkát?

A fenti gondolatmenet végigvezetéséből kialakuló kaland a megkezdett ötletelésünk vonatkozásában egy lineáris folytatást fog feltételezni: a csapat az eltűnt szállítmány után ered mágiával és nyomolvasással, útjuk során legalább két harcba bocsátkoznak majd nomádokkal és a környék mágikus flórájával és faunájával (forgasd a Bestiáriumot és a statisztikákat), de beiktathatsz a végső lezámolás előtt egy „szerepjátékos” találkozást is. Ennek olyannak kell lennie, ami messziről láthatóan NEM harccal megoldandó szituáció. Vándor telepések (western), missziós szerzetes vagy pap (magyar történelem) és ha megbízik a játékosaidban akkor lehet egy, a Manifesztációs háborút megjárt veterán csapat (akik pedig vagy dezertőrök vagy nem).

Mindez azonban csak arra szolgál, hogy érdemben felvezesd a finálét. A játék egyik legfontosabb pillanata, általában versenyeken

elsikkad, sőt, az otthoni játékoknál is sokszor ekkor fakad ki minden játékos, de te ne tedd és nem számolj ezzel. Add meg a tiszteletet a saját kalandodnak, a saját szereplőidnek és ezáltal a játékosaidnak is. Részletesen találd ki a helyszínt, a környezetet, a támadó és védő oldal előnyeit és hátrányait. Tanulmányozd át a mesélő által irányított szereplők lehetőségeit és adj tanácsot a lehetőségekre és a válaszokra különböző esetekre.

Mivel én egy esztétikum megszállott vagyok, ezért a végső harcot a magára maradt sámánnal egy parti sziklás fövényen képzelem. Bizonytalan talaj a rohamozó közelharcosok számára, miközben a védekezőnek csak egyhelyben állva kell varázsolnia rájuk. A távolban már látszódik egy hajó, amiről közeledik egy leengedett csónak az áruért és a nomádért. Az idő ellenük dolgozik, a tűzvarázslatokat gyengíti a hullámverés keltette vízpermet, miközben a mindent behálózó moszat és mohafövény a támadó karakterek ellen fordul. Esztétika és epika.

Ha egy ilyen csapattal van dolgunk (és a statisztika szerint három csapatból kettő ilyen) akkor egy jó mesélő beéri a fenti taktikázással és a kisebb elemek elrejtéséből adódó élvezettel. Ez is valami, ettől sem kell még feltétlenül álomba sírnunk magunkat a rákövetkező este. Persze ha évek óta csak ilyen csapatoknak mesélünk vagy írunk kalandokat óhatatlan, hogy idomulunk hozzájuk és észrevétlenül elidegenedünk a hobbinktól. Persze, csak akkor, ha mi magunk alapvetően többre vágyunk.

Mert mesélő és mesélő között is alapvető különbségek vannak és még mindig ők hivatottak a mi fantazmagóriánkat „lefordítani” a játék nyelvére. A statisztika pedig rájuk is érvényes, háromból kettő nem értékeli a metaforákat és a szóvirágokat, önhibáján kívül nem tud velük mit kezdeni a játékban, tehát (minden rossz szándék nélkül) kihagy minden ilyen részt és a maga elképzeléseivel pótolja (vagy ha van rá mód, akkori megkérdezi, hogy mire gondoltál itt és itt).

Ma is előfordul velem, hogy visszahallok olyan mesékről, ahol régi kalandjaimra alig-alig, sokszor csak utólag ismerek rá. Ez sem jelenti azt, hogy annak idején ne írtam vagy

írtuk volna meg jól, és azt sem, hogy a mesélő rossz. Mindez azon múlik, hogy a játékos jól érezte e magát közben. SENKI sem fog arra emlékezni, hogy a ranogolita paplovag páncélzatát milyen szépen elképzelted és írtad le, csak arra, hogy a karaktere egy 00 dobással ölte meg. EZ a szerepjáték, ezen pedig egy több száz oldalas kalandmodullal sem fogsz változtatni.

Hogy neked nem feltétlenül ezt jelenti? Hogy ezen kívül valami többre vágysz már a megszokott törvénykönyvekből játszva? Nos, lehet túl régóta játszol. A nálam okosabbak ilyenkor azt mondanák pihenj, hagyd ki egy-két játékkalkalmat ameddig újra hiányozni nem kezd ... esetleg próbáld ki új rendszereket, ismerj meg új világokat. Végül is ez csak egy játék.

Persze létezik egy nehezebb és keservesebb út is. Hitem szerint a kalandmodulírás és a szerepjátékos életmód velejárója ez, de én csak egy vén amund vagyok. Elolvastál mindent, megismertél minden perspektívát a világgal kapcsolatban. A több száz oldalas fórumbeszélgetéseket olvasva fáraszt, hogy ugyanazt rágják újra és újra, felismerted a régi hivatalos kalandmodulok ordító szarvashibáit is. Ez már a mély víz, tényleg, nincs hova továbblépni.

Látni kell, hogy a szerepjátékok milyen széles spektrumból, mint fordított prizma gyűjtik össze a sok szint egyetlen fénysugárrá. Hiszen a endszerek és világok eredeti megalkotói is megannyi helyről ihletődtek, ollózták össze a végső produktumot. A legtöbb kalandmodul mégis abba a hibába esik, hogy a rendszer és a világ határolta kereteken belül gondolkodik csak, nem mer újabb elemeket beemelni és meghonosítani. Ez rossz és hamar végbemehet egy beltenyészethez hasonló mentális folyamat.

Azt lehet hinni, hogy ezt kitalálom, de a tények ennél komolyabbak (és komorabbak). A fenti okból kifolyólag egy „normális szerepjátékos” életében két évet játszik aktívan. Az első évben ha

szerencsés, akkor egy hosszabb életútban tapasztalja meg milyen lehet a játék és a rákövetkező évben (az eredeti csapata széthullása után) azt az élményt keresi amit azelőtt átélt. Mivel azonban nem találja / nem találhatja meg, ezért elkönnyveli az egészet az újdonság varázsának és továbbáll újabb hobbikat keresni (nem nehéz ma már) és csak nosztalgizálva gondol vissza szerepjátékos korszakára.

Az eddigiekben végigvezetett modulötlet is egy ilyen eredményhez vezethet hosszútávon. Elvégre borzalmas lenne, hogyha évről évre ugyanolyan kalandok és kihívások várnák csak a kalandorokat és még rosszabb, hogyha a mesélőnek is ugyanazt kell lemesélnie századszor, csak más nevekkel és környezetben. Riasztónak hat ez? Érett felnőtt ember úgy gondolkodik erről, hogy ez az élet és a dolgok rendje.

Hogy meglássuk ennek is mind a két oldalát szokatlan házi feladatot kaptok: minimum egy héti játékok egy általatok választott MMO játékkal. Lehet a WoW, lehet FaceBook alkalmazás vagy valami ingyenes koreai örület. Hasonlítsd össze az élményanyagot az eddigi asztali- vagy LIVE szerepjátékos élményeiddel. Oszd meg velünk vagy tartsd meg magadnak, a lényeg az „élmény”. Következő alkalommal „ellenőrizzük” ezt és a múltkori feladatot, kitérünk a karakteralkotás és a kalandmodul pontozás ingoványos terepére. Ha pedig még utána is lesz olvasó, akkor eljutunk odáig, hogy a fenti problémáról hogyan gondolkodik egy vén, de éretlen amund ...

6. rész

Ígéretem szerint majd négy témát veszünk sorra. Beleásunk a szerepjáték kiegészítések és rendszerek motorjába, összehasonlítunk két össze nem hasonlítható dolgot, elmélkedünk a karakteralkotásokról és meghatározzuk a reménybeli kalandmodulunk pontozását. Ezek már nem a kalandhoz szigorúan hozzátartozó elemek, ezek nélkül is teljes a mű. Abban segít, hogy a soron következő fejezetekben visszautalhassak majd rájuk.

Akik megolvasták kérésemre a Nomád Sámán kaszt leírását talán találtak érdekes dolgokkal. Az biztos, hogy az ott leírtak nem gyakran kerülnek elő egy játékkalomban során, de mégis feltételezi a játékosok és mesélők részéről, hogy ismerjék azokat. Ebben az esetben pedig ugyebár a kalandmodulírókat is obligálja. Mégis, a kaszt és

még inkább a hozzá kapcsolódó vallás leírása több kérdést is felvet, mint amennyit megmagyaráz.

Közelítsük meg szerepjátékosan a kérdést, ejtsd: rendszerileg. Ad egyfajta magyarázatot a sámánmágia működési elvére és a szokatlan varázslási költségekre (Mp+Fp veszteség egyszerre) és önmagában egy játszható, érthető zárt hitvilágot ír le. Igen ám, de hogyha ez nem egy nomád-sámán szerepjáték akkor komoly gondban leszünk. Abban a pillanatban, hogy hozzá akarjuk illeszteni a M.A.G.U.S. Ynevét elszabadul a pokol.

Kezdjük azzal, hogy a rendszer eredetijében (Nagy Zöld) is létezett a sámán koncepciója. „Micsoda?” Kérdezed teljes joggal vagy rázod felém az öklöd, hogy hazudok. Esetleg a polcodhoz szaladsz és lapozni kezded az első három kiadás (?) valamelyikét. Valóban, ezzel a szóval nem illetik ott sem. De a világleírásnál több állam indítható kasztjainál is szerepel a „boszorkány” és „boszorkánymester”, amelyek nyíltan fellépnek az ilyesmi ellen (pl. Ilanor).

Hiba volna? A legkevésbé sem. Hogyha fellapozzuk a BM mágiáit hamar megérthetjük, hogy a vajákos mesterség, betegségek kezelése és rontások inkább egy sámán eszköztárába illenek, mint egy, a leírásokban élő villámmesterhez. Ilanori boszorkánymesterek eddig sem lepték el a játékkalkalmakat és ezután is kímélnenek ... nem kell félreérteni a rendszert.

Eljutunk a Második Törvénykönyvben megénekelte kaszthoz. Ez már mint említettem egy nagyon helyre valami. Más kérdés, hogy az itt bemutatott démoni világkép igen egyedi. Ha létezne egy olyan túlvilági démon aki MINDEGYIK ynevi sámán felett hatalmat gyakorolna akkor sokkal gyakoribbak lennének a Dúláshoz hasonló katasztrófák. Sőt, ez alapján szinte alig lehet elképzelni két olyan törzset, amelyik pikkelve egymásra. Legalábbis sokkal több kellene hozzá, mint valami szerelmi vagy vérségi perpatvar. Az írás sajnos nem foglalkozik sokat a ténnyel, hogy a törzsekben (vagy éppen a specifikus törzsből) hogyan oszlik meg a hatalom. Nagy hiba ...

Ahogy annak a hiánya is, hogyan viszonyulnak a nagyobb civilizációkhoz. Kicsit előreugorva hoznám fel példának a **Tetemre hívás** című kalandot. Itt egy olyan közösségről van szó amelyiket megoszt a shadoni hit térnyerése és a sámán szakrális hatalmát már rég letörték, de egyesek reménykednek a visszatérésében. Ez a mű

azért is értékes, mert több kalandmester ötletelése és gondolatai alapján született meg, az eddig vázolt források alapján.

Az egyik következő állomása ennek a kasztnak kitérő, de fontos: a nomád harcos leírása a Rúna magazinban. Nagyon rendes kaszt, teszi a dolgát. Azonban említ egy olyan játéktechnikai elemet, a Névadást, ami a leírás szerint a sámán felelőssége és a törzs harcosainak mágikus védelmét alapozza meg vele. Mivel sem az MT, sem a Rúna nem jegyez külön Névadás rítust vagy mágiát ... ez az elem ismét egy kiugró, önmagában álló eleme a rendszernek és a világnak is (ld. Barbár ME).

Utazásunk azonban nem ér véget. A Summárium megjelenésével azonban nem csak az orkok ereje nőtt meg, hanem konkrét említésre kerültek az ő szakrális támogatóik: az énekmondók és a sámánok. Fájdalom, a kiadvány milyenségét jól példázza, hogy a koncepció életre hívásán és néhány támponton túl nem ad meg többet. Az énekmondónak született használható ETK konverziója, de az igazi vadork sámán továbbra is vágyálom maradt (a vadork nomád sámán nyeh).

A M* rendszerének változásából azonban innentől kezdve teljesen kimaradt a sámán. Az ÚT a létező mágiák között nem sok teret ad neki, komoly ráhagyással lehetne csak besorolni egyik vagy másik címszó alá az MT-ben megfogalmazott egzotikus varázslatokat. Sőt, az összes későbbi kiadványban mostohagyermekként kezelt téma volt. A regényekben, ami felismerhető elem volt, az a MT szellemiségét vitte tovább.

El nem csüggedhetünk, hiszen az utolsó Rúna magazinba, illetve utána az interneten teljes hosszában olvasható volt **Raoul Renier: Szerafizmus** című cikke. A szerző a korábbi Pokol című regényébe már alaposan beopta magát a téma kedvelőinek a szívébe irodalmi háttéranyagként aposztrofált irománya pedig akkor és azóta is parázs vitákra ad módot. Nagy fába vágja ugyanis a fejszét az, aki abból asimovi módszerrel egy szerepjátékos konzekvenciát akar levonni.

A legtisztább olvasata a szövegnek, hogy a *szerafista* egy külön kasztot érdemlő fenomén a M* rendszerében. Korántsem egy olyan

végtelenül specifikus kasztot, mint a Nomád Sámán és olyan általános összemosást, amit a Boszorkánymester takar. Vajon képesek lehetünk már ebben a fényben a korábbi kalandötletünk szelleméhez szükséges világ- és rendszerkéllékeket létrehozni a csapat számára?

A fent említett alkotó (vagy „mesterember”, ahogy önmagát szívesen nevezi) egyébként novelláiban is előszeretettel szerepeltet kimondottan szerafista karaktereket, akik nagyon távol állnak a puszták nyargaló népcsoportjainak füves embereitől. Az írásai iránti tisztelgésből szólt egy kalandunk **Védtelem érckapuc**címmel egy olyan *fémszerafistáról*, akinek a gyökerei valóban a puszták világából származtak. Méltatlanul elfeledett kalandmodul.

Persze említhetünk sok olyan hivatalos művet is, amit a fenti „tanulmány” ihletett és változtatta meg a démonokkal lepaktáló népekről kialakított képet, legalább egy kicsit. A téma ugyanis marginálisnak tűnhet a M* nagy egészéhez képest, de valójában olyan területeken is felüti a fejét a kérdés, amikre nem is gondolnánk adott esetben, de a játék közben órák vitákat fialhat. Ez teszi ezt a kérdést egy olyan jellegzetes sarokkővé, amivel egy kalandnak foglalkoznia KELL.

Mikor? Hogyha szerepeltet nomádokat, hogyha boszorkánymesteri szektát, hogyha démont, amelyik beszélhet is, hogyha barbár törzsek kerülnek be a képbe, hogyha felmerül a kérdés, hogy milyen mágiájuk van a fejvadászoknak, hogyha tűzvarázslókról szól a féma egy darabon. Ezek pedig csak a kis dolgok a Démonikus Ó-Birodalom említése mellett vagy a tipikusan M* vitatéma, a khálok szerepeltetéséhez képest.

Igen, ez a kettővel ezelőtti házi feladat megoldása. A konklúzió, hogy egy ilyen egyszerű kérdés alapvetően meghatározhatja a kalandod végleges formáját. A korábbi tanácsok figyelembevételével kell eljárnod és határozottan fellépni a kérdésben, eldönteni,

hogy melyik álláspontot képviseled és utána amellet kitarva bemutatni játékosaidnak és mesélőidnek a kalandon keresztül a benned élő ynevi világot. Azt hiszem ennyi útravaló elég is lesz a következő alkalomig.

7. rész

Az MMO-val kapcsolatos otthoni teendők értékelés elsősorban személyes feladat, még csak támpontokat sem tudok rá adni. Így csak a magam tapasztalataiból tudok csemegézni és nem is főleg MMO vonulatban. Emlékszem, a második Elder's Scrollban láttam először olyan lehetőséget, hogy a városkapuhoz érve azt a kései órára való tekintettel zárva találtam. Kopogtatásomra (karddal ütöm az ajtót) senki nem felelt és hideg volt (mert fehér pixelek hullottak).

Fogtam magam és kinéztem egy csinos falszakaszt, ahol felkapaszkodtam a mászás képzettségem használatával. Odabent huppantam a földre és elindultam a fogadó irányába, aminek az ablakaiból messziről világlott a fény. Éreztem (de legalábbis hallottam) ahogy ropog a friss hó a talpam alatt, ahogy az ünnepélyes színekbe öltözött, alvó város utcáit róttam magányosan.

Nem tudom, hogy az új *Elder's Scroll: Skyrim* mennyire részletes ilyen téren, szégyentelenül kevés időm volt vele játszani (egy lány gépén láttam egy őszi erdőt pár percig), de egy kicsit kétlem, hogy a fent leírt élményt vagy annak a mai korra érvényes fejlesztését tartalmazza. Ettől persze még nem hiszem, hogy rossz játék. Valahogy így vagyok az MMO játékokkal is, figyelembe véve azt, hogy az előképük sokkal inkább az asztali szerepjáték, mint bármi más.

Mielőtt pedig mi még csak látótávolságba kerülnénk a kalandunk megírásához rendszerre lesz szükségünk. Ezt egyrésztől már megoldották nekünk, hiszen rengeteg féle szerepjáték hozzáférhető és áll a rendelkezésünkre. Maradjunk a célon és foglalkozzunk a M.A.G.U.S. kalandunk körítésével. A kalandunkat játszóknak ugyanis szükségük van egy karakteralkotásra is. De az nincs benne a könyvben?

Versenyeiken bevett szokás, hogy nem első szintről kezdenek a csapatok. Ha azonban mégis így tennének, akkor ott van a probléma, hogy a sok változót és véletlenszerű dobást mivel szimulárod, hogy egy egységes startpontról indulhassanak a

játékosok. **Mikor lép be a játékos a játékba a döntéseivel?** Ez a legalapvetőbb kérdés egy karakteralkotásnál. Ha a legtávolabbról indulunk akkor a játék kezdetekor: ilyenkor kész karaktereket kapnak a játékosok, családnévig kidolgozva és portréval.

A másik véglet, hogy pontelosztásos rendszerek szintjére „emeljük” a játékosok részvételét és a tulajdonságpontok elosztásától kezdve a saját karaktereiket alkothatják meg. Én két okból is ezt a módszert preferálom. Elsősorban mert nagyon személyes: a legjobb módja, hogy a későbbiekben egy a játékoshoz növekvő karaktert alkothassanak meg általa. A másik ok egy kicsit elvont: az ilyen karakteralkotás bővíthető a legkönnyebben a későbbiekben a rendszertől alapvetően idegen, de hangulatfokozó elemekkel (ilyen például az Előny-Hátrány rendszer).

A két véglet között azonban rengeteg ösvény vezet párhuzamosan. Ha fixen megadsz egy tulajdonságtárgyat akkor máris könnyebb a játékosaid dolga, szívesebben alkotnak karaktert és gyorsabban is, tehát szívesebben jön el játszani. Ha beszűkíted a lehetőségeit egy-egy törvénykönyvre, akkor arra kényszeríted, hogy nagyon átgondolt döntéseket hozzon a karakterével kapcsolatban, de elképzelhető, hogy épp emiatt nem fog ragaszkodni a végleges szereplőhöz.

Fontos szempont a mesélő érdeke is, hiszen neki sem jó, ha nyolc törvénykönyv kasztjait kell fejben tartania a játék alatt. Elképzelhető, hogy meg sincsenek neki, akkor pedig az egész dugába dől. Magyarázhatnék itt az egyensúlyról, kompromisszumokról és ezek szükségességéről, a veszélyekről, amiket egyik vagy másik megoldás rejt, de nem fogok. Vannak dolgok, amiket magadnak kell kitapasztalnod, az emberi tényező ugyanis mindent felülírhat (a legjobb szándék ellenére is) én pedig amúgy is egy *maverick* vagyok ilyen téren.

Megvannak a karakterek és van egy kaland (olyan amilyen). De hát ha ez verseny lesz akkor fent kell tartanunk a látszatát, hogy a szerepjáték egy pontozható, versenyszerű valami. Van, aki komolyan szeret benne hinni, van aki állítja, hogy hisz benne és van aki tényleg. A legrosszabb az, aki tudja, hogy ez képtelenség, tisztában van vele, be is vallja, de kitart amellett, hogy mégis törekedni kell rá. Pedig tényleg nem lehet.

Közelítsük meg professzionálisan. Elvégre a hivatalos kalandmodulokat is pontozzák valamivel a játékosok felé, csak ott tapasztalati pontnak csúfolják az ilyet. Hmm, akkor elképzelhető, hogy a szabálykönyvekben felállított TP osztási szisztémákat kell vagy lehet alapul venni egy-egy kaland pontozásához. Ezek bár, rendszerenként eltérnek és mértékük is igencsak változó, de mégiscsak egy objektív iránytűnek tűnhet.

Pedig valóban nem az. A M* például a Bestiárium alapján olyan rendszer, ami a lények megölése után szórja a Tp-t, de ha kezdedbe veszel egy harcias kalandot (pl. Láplidérc) elkerekedhet a szemed a végén kiosztható alacsony Tapasztalati pontszám láttán. Így ahogy mesélőként sem lehet/érdemes figyelembe venni ezt, úgy a modulok pontozásánál sem.

Kialakult egy szép tradíció annak idején erre egyébként. Ez alapján a karakterek között ún. szerepjátékos pontokat lehet szétosztani, a csapatok között pedig ún. kaland/modulmegoldó pontokat. Ez egy remek és archaikus szemlélet, az ilyenekből lesz az, hogy a nap végén a megjelent 150+ emberből kikiáltanak valakit a LEGJOBB SZEREPJÁTÉKOSNAK a többi pedig néz, hogy akkor ő aznap mit csinált.

A fenti logika alapján a kaland/modulmegoldó pontok képezik majd az objektív tettek értékét. Mit öltek meg, mit mentettek meg, mennyi idő alatt végeztek stb. Minden fennmaradó teljesítmény (karaktered kijátszásért) ugyebár akkor szerepjátékos pont. Újabb kérdés, hogy ezeket a pontokat egy koordinátarendszerben értékeled 1-1 arányban vagy külön-külön díjazod a pontozólapon az eltérő teljesítményeket.

A fenti egy meglehetősen ósdi és szerintem anti-szerepjátékos módszer. Úgy hiszem, hogy a kalandmodul pontozása része a kalandmodulnak: egyes összefüggések a mesélő számára is ott derülhetnek ki, nem lehet két különböző kalandot ugyanolyan pontozással ellátni: mert akkor nem szerepjáték, amit csinálunk. Kísérletezni kell a kalandunkhoz és karakteralkotásunkhoz illő pontozás kialakításával. Ez nem fog könnyen vagy gyorsan menni és nem is fog mindig sikerülni.

Ne felejtse el: ezek számok és a számokon tudnak az emberek csak ebben a hobbitan (látszólag) érdemben vitázni.

Imhol elérkeztünk a hetedik részhez. Már írhatunk mesélhető kalandot, ami van akinek tetszeni is fog. Ez komoly fegyvertény. Kvázi el tudjuk dönteni, hogy ki és mivel induljon a versenyen és homályosan már érezzük is, hogy miért fog pont járni a játék végén. Ez is valami. A következő alkalommal a kalandmodul típusokat szedjük össze, mert szórakoztatónak ígérkezik.

8. rész

Eljutottunk odáig, hogy számba vegyük a lehetséges kalandmodul típusokat és sémákat. Sajnos a közhiedelemmel ellentétben a fantázia igenis véges, legalábbis a határait nem érdemes mások szórakoztatása érdekében feszegetni. Persze minden alkotónak az ilyesmi kutya kötelessége, de aztán ne mondjátok, hogy én bujtattam fel bárkit is eredeti, formabontó kalandmodulok megírására és lemesélésére. Hová vezetne ez?

Induljunk el (szerepjátékelméleti megközelítésből, ami egybe is esik rögtön egy kezdő csapattal szembeni kihívások életre lehelésével is. Ami megkülönbözteti és megkülönböztetheti a kalandokat egymástól a játékosok/mesélők számára az a **CÉL**. Az eltérő célok különböző típusokat testesítenek meg, a hasonlóak pedig azonosakat. Követhető?

Lefordítom: szerezd meg a CÉL-t, érintsd meg a CÉL-t, pusztítsd el a CÉL-t és (a legborzalmasabb) véd meg a CÉL-t. Valójában amúgy **TÉNYLEG** csak ennyi variáció létezik, de mivel ezzel elég egyszerű lenne zárni a soraimat még sablonosabbra lefordítom a fentieket, hogy még inkább ráismerhessetek az egyes kalandmodul típusokra.

„Gyűjtsd össze mind” – egymáshoz szorosan vagy kevésbé kapcsolódó nevesített tárgyak megszerzése és megtartása, ameddig mind együtt nem lesz.

Pozitívum: a különböző tárgyak megszerzése különböző típusú kihívásokkal jár együtt

Negatívum: túl öreg vagyok a tűz-víz-föld-levegő-jovovich összegyűjtéséhez

Bonyolítás: konkurens csapat, időhatár

Konklúzió: ritka, hogy az ilyen kalandok elég katartikusan érjenek véget, de népszerű koncepció, mert alacsony és magas szinten is könnyen kezelhető

Példák: Vérengzés kardja (Sonko), Tetemre hívás, Veszélyes elemek (Phinix)

„Mérgezett törrel, az istállóban, a komornyik” – mindenki kedvenc nyomozós kalandmodul típusa, ami felébreszti a bennünk szunnyadó Peter Falkot. Valaki megölt valakit, lehet többet is, valamiért és lehet újra ölni fog ... reméljük nem minket.

Pozitívum: izgalmas, szerepjátékos tudást előtérbe helyező feladvány, amit már kezelni és vezetni is tudni kell mesélőként, íróként meg pláne

Negatívum: egyetlen óvatlan, nem szándékos mozdulattal dugába dőlhet a jól felépített terv és éjszakákon keresztül megálmodott NAGY zárójelenet a játékosok révén

Bonyolítás: a játékosok nem rendelkeznek nyomozói jogkörrel, be vannak zárva egy szűk területre a gyilkossal, a gyilkos nem hús-vér személy

Konklúzió: akárhogy is sül el, a végén emlékezetes kaland lesz a játékosok számára, hogyha sikerült egyáltalán őket belerángatni

Példák: A Váratlan vendég, Morális Szabály(tőlem), Remény(A'frad), Tűzön át az égbe fel(A'frad és jómagam)

„Élve vagy halva ... de inkább halva” – valaki nagyon nem kedvel valakit és ezért szabályosan le vadászatja pénzért másokkal, lehet ezt felfogni hentesmunkának, bérgyilkosságnak vagy művészetnek is, de a lényeg ugyanaz és szeretjük csinálni ... vagy mégsem?

Pozitívum: szinte biztos, hogy erőszakkal lehet megoldani a problémát és lehet taktikázni, meg kockát dobálni és etc.

Negatívum: játszott rendszertől függően lehet ez nehéz és könnyű egyaránt, illetve sok vita lesz az életszerűség miatt

Bonyolítás: jellegzetes, hogy a megbízó aztán a szálak elvarrása okán a csapat ellen fordul, szinte biztos a célpont rokonainak és üzletfeleinek a nemtetszése és érdeklődése, nem utolsósorban a helyi rendfenntartók sem örülnek a mundéron esett foltnak, érdekes lehet, hogyha a célpont

megismerése folyamán egyes csapattagok nem lelik magukban az elegendő okot a gyilkosságához (pl. jó ember, azonos vallású, egyező érdekek)

Konklúzió: a munka el van végezve és ehhez mérten a csapat kifizethető, az egyik legsimábban elvégezhető kaland és rengeteg folytatási lehetőséget hordoz a fentiek alapján is, ami miatt szeretjük az ilyet ... még sincsen sok valamiért.

Példák: Átkozott fészkekben kampánysorozat, Védtelen érckapuk, Nesire mosolya, Út az Emlékek Völgyében

„Sodródni az árral ... túlélni ameddig lehet” – olykor van hogy a játékosok a nagyobb erők játszómájában kényszerű szerephez jutnak és hogyha nem is tesznek sokat, de a szemük előtt epikus események zajlanak le, sorsok dőlnek és történelem íródik, formálódik

Pozitívum: a legteljesebb módja, hogy elmondj egy történetet élő és lélegző szereplőkkel ...

Negatívum: ... akiről és akikkel inkább írjal akkor novellát és regényt, de ne kalandot

Bonyolítás: pakold tele a kalandokat olyan mellékszereplőkkel akiket, hogyha csak megpöckölnek is azonnali halál lesz a játékosok része, változatos rejtvényekkel érd el az illúziót, hogy azért van szerepük az eseményekben, de minden ilyen megoldása csak egy újabb kirakós darab legyen

Konklúzió: a játékosok szeretni vagy gyűlölni fognak ezentúl, középút nincsen, idővel azonban kétszer is meggondolják, hogy mire és miért rántsanak kardot, érdeklődni kezdenek a világ háttere iránt és többet akarnak majd interakcióba lépni a világgal szóban mint kockadobásokkal

Példák: Morális Szabály, Fekete Mély vízen, Nesire mosolya, Ahol a nap nyugszik

„Onnan még senki sem tért vissza, biztos mert olyan jó ott” – felderítő történetek a régi nagy kalandfilmek hangulatában ... valójában ez áll legközelebb az őszerepjátékhoz, de ettől még nem lesz jobb vagy rosszabb a többi sablonnál. Az biztos, hogy hamar kiderül, hogy milyen mesélővel vagy modulíróval van dolgod, amikor a térkép fehér foltjait tölti fel étellel és idegen kifejezésekkel.

Pozitívum: legyünk optimisták, kitalálhat olyan eredeti dolgokat, amik után a hivatalos magyarzatok gyatrának tűnnek és olyan összefüggésekre mutathat rá, amelyek más színben láttatják velünk a játszott világot

Negatívum: legyünk realisták, aki túl sok ilyet mesél, annak inkább saját világot/rendszert kellene írnia

Bonyolítás: az új területek nyelveit senki nem beszélheti, az új mágia könnyen überelhet sok addig ismert metódust, de más részei lehetnek gyengébbek, olyan képzettségek kényszerű szerepeltetése és felvetetése amiket soha senki nem használ: hetekig a változó terepviszonyok között szerezz kaját és maradj életben kisestélyiben mana nélkül

Konklúzió: lesz egy olyan szeglete a játszott világnak ami csak a tiétek és hogyha elég jól kezeled, akkor idővel másik tettei révén népszerűsödhet az elképzelésed ... de ettől persze véres vitákat folytathatsz mindenkivel akinek soha nem fog tetszeni

Példák: Ahol a nap nyugszik, A dal tengerén, Tűzön át az égbe fel

„Ezt a harcot vérrel és acéllal, csipővel és ajkakkal vívják” – sokak által nem kedvelt műfaj az intrikás kaland, amit meg tudok érteni, de az igazgy intrikás kalandok azért lassan egy évtizede elkerülnek a találkozókat. Azoktól aztán igazán mérget izzadnátok manapság...

Pozitívum: rengeteg szerepjátékos lehetőség és alig használt képzettségek bevetése (szexuális kultúra, tánc, etikett)

Negatívum: emlékeztet a nyomozós kalandtípusra ... minden feszültség és izgalom nélkül ... órákig lehet **SEMMIT** csinálni benne

Bonyolítás: mérgezett paplanhuzattól kezdve fűgően felfelé szűrni kondicionált fejvadászokig minden elképzelhető, kismillió hatalmi góc és alájuk rendelt még több résztvevő fél, az aprólékossággal igenis lehet ölni

Konklúzió: érdekes módon az ébren maradó játékosok számára a jutalom nem a tp, hanem a „sodródj az árral” típusnál leírtakhoz hasonló élmény, ami elmélyíti a szerepjátékos igényeket ... állítólag ... sajnos nekem csak rossz tapasztalatom van ezzel ... és sajnos ez elég sok tapasztalatból rakódott össze

Példák: Kalmárvirtus, Lába kelt dézsma

„A fények az éjben, mind csak apró félelmek a sötétségtől” – kicsit nehezebben megfogható stílus, de a lényege, hogy nem külső, hanem belső ellenséggel kell a csapatnak megbirkóznia valamilyen méreg vagy átok

hatása okán. Minél később fejt ki a hatását, annál biztosabb és keservesebb a hatás, amitől nem véd pajzs vagy elemi erő már ...

Pozitívum: szokatlan probléma, valami nagyobb előzele is lehet ez akár, kényszerű információszerezés

Negatívum: mindenki frusztráltnak érzi tőle magát, de jogosan, mert ez egy olyan szituáció

Bonyolítás: a megoldáshoz részfeladatok teljesítése kell a fentebbi típusokból egy-egy, időhatár, ami folyamatosan érzékeltetve van velük nem szokványos szerepjátékos elemekkel (pl. igenis a karakternek ürítenie kell és nem tudja megemészteni az ételt, nem zárulnak be a sebei szokványos gyógyítás hatására)

Konklúzió: az ilyen fatális kimenetelű kalandok mindig nagy házardjátékok, mindenki szereti a karakterét és nem szereti végleg elveszíteni, de ez a megoldás magában hordozza, hogy az így elvesztett karakter sorsa végleges

Példák: Váratlan vendég, Sötétség átka

A fenti típusokat variálva természetesen még több sablonhoz eljuthatunk, de összességében mind ide vezethetőek vissza. Annak függvényében, hogy a CÉL-lal mi a terv és a teendő elméletileg végtelen a lehetőségek száma, de sajnos a gyakorlat mégis azt mutatja, hogy éppen hogy véges. Kérdés, hogy a jövőben mivel lehetne új szint vinni az eddigiek mellé a kalandmodulok világába. Szeretném azt hinni, hogy valahol odakint már vannak olyan ifjú tehetségek, akik helyettem is tudják erre a választ.

Ígértem házi feladatot. Azon kívül, hogy a fentieket jól olvassátok meg és gondoljátok át próbáljátok olyan variációkat találni amiket én nem írtam le itt fent. Ha találtok ilyet/ilyeneket, válasszátok ki a legjobb kalandmodultípust, ami a legközelebb áll hozzátok és osszátok meg a hozzászólások között itt alant. Ebből nem csak mi látjuk majd, hogy milyen típus áll hozzátok a legközelebb, de ti is sokat

tanulhattok a tapasztalataitok összegzéséből egy-egy kaland kapcsán.

Ahogy fent is több típusnál is szerepelt egy-egy kaland az annak köszönhető, hogy még a típusok között is van átjárás, rendhagyó példák. Így születnek furcsán érdektelen kalandok is, emlékszem egy Álmos völgy ihlette darabra egyik versenyen, amiben egy aquir boszorkányos szektát kellett eliminálnunk nyomozgatva és intrikázva. Hiába minden, a több típus felhasználásával szétaprózott kaland végül a „semmilyen” kategóriában landolt és mára a címét sem tudom ...

Legközelebb (nem is olyan sokára) visszatérünk a kaland formázásához és a képekhez majd a végén összefoglalva búcsúztatjuk a sorozatot, hiszen lassan egy éve tart változó intenzitással. Persze ha van olyan fontos és halasztást nem tűrő téma, amiről szerintetek elfeledkeztem szólni akkor jelezzétek és sort kerítetek rá. Megírni nem tudom helyettetek a kalandot, de tanácsokkal és véleménnyel mindig szívesen segítek mindenkinek. Mert kalandokra kezdőknek és haladóknak is nagyobb szüksége van, mint amennyire beismerik...

9. rész

Sokan talán már találkozhattatok a karakteralkotás legújabb verziójában szereplő új fejezettel. Ennek kapcsán is tartom érdemesnek, hogy a kaland megírásakor figyelembe vett források és anyagok rendezéséről szóljak pár szót, mert a legjobb szándék mellett is tévútra terelődhet a játék folyama, hogyha nem figyelünk erre.

Fontosnak érzem sokszor, hogy a mesélő felmérje a játékosok ismeretét a mesélt világból. Sajnos a mellékelt példakalandok, vagy akár hivatalos modulgyűjtemények sem veszik figyelembe ezt és így a játékosok vagy azok karakterének nagyon egyenetlen lehet a világba való belépésük.

A jó kalandok azok, amelyek egy egységes képet adnak az adott történet atmoszférájáról vagy hangulatáról: az alapján, hogy milyen kihívások elé néznek, milyen szörnyetegek és rejtvények állják az útjukat a céljaik vagy akár csak a kaland teljesítéséig. Ilyen általános hangulati elem lehet akár egy városfal mérete (ld. Erion), a világ technikai fejlettsége és felkészültsége (ld. tűzfegyverek), a mágia általános elterjedtsége egyes területeken (ld. papok és lelkészek).

Fontos megtalálnunk modulíróként azt az aranyösvényt, ami az eredeti alkotók (rendszerfejlesztők és világépítők) képzeletében él és ami a játékosok fejében összeállhatott a mesélt/játszott világról. Érintettük már ezt a témát korábban, de a mesélői felkészültséget és így a kalandmodulírói rutin fontosságát nem lehet eléggé hangsúlyozni.

Legjobb szándék ellenére is belefuthatunk „hibákba”, de legalábbis olyan következetlenségekbe, amelyek a korábbi és újabb koncepciók nyomtatásba kerüléséből született és sajnos nem csak az irodalmi ynev esetében igaz ez (ld. elfkopók szerepe). Különösen egy olyan balsorsú játék esetében fontos ez hatványozottan, mint a M.A.G.U.S. is.

Azzal, hogy megjelölöd az általad használt szabálykönyvet determinálod azt a világot, amin TE elképzelted a történetedet, azokat az eszközöket, amelyeket felhasználasz és amelyekhez hozzáférést engedsz a játékosok számára is majd a kalandban. Tény, hogy ennek a meghatározása feltételez egyfajta jártasságot az eltérő kiadású szabálykönyvek között, ami egy tökéletes világban végtelenül felesleges és ismeretlen képzettség lenne, de sajnos a mi valóságunkba húsbavágó kérdés.

Ennek alapján a (csak) Nagy Zöld felhasználásával megírt és mesélt kalandok elsősorban heroikusabb, fekete és fehér polaritású világ képét festheti fel. Csak az létezik, ami ott meg lett fogalmazva, újabb fajok mutatóba sem tűnhetnek fel és jellegzetesen a 14. Zászlóháborúig bezárólag zajlanak az események ... vagy egy egészen nyitott végű Manifesztációs kampányba torkollik 10+. szintű kalandozók története.

Érdekes módon, ami még a fentebbi kiadványhoz jelent meg később sokkal inkább az Első Törvénykönyv típusú történetek mögé sorakozott fel. Ez a csapása a történeteknek már sokkal árnyaltabb világképet enged bemutatni, az ármányos kalandok sokkal gyakoribbak és komplexebbek is, mint az itt még mindig példakalandként funkcionáló Dreonnak küldetésében.

Ez a legnépszerűbb szabályrendszer mind a mai napig és nem is véletlenül: a legbővebb forrásanyagot engedi felhasználni mind a két fél („oldal”) részére és kiadványlistája is egészen az első Rúna magazintól kezdve az Ynevi kóborlásokig terjed, ami pedig már érdekes módon a Summárium

használatát is feltételesen engedélyezi a játékosok számára, pedig az már „szigorúan véve” egy másik rendszer.

Az Új Tekercsek nevével fémjelzett revízió egy különös része a rendszer történetének. A Summárium folytatása (Számok Könyve) helyett egy kényszerűen az ETK alapjaira ráhúzott bővített képzettségrendszert kaptunk, ami viszont technikailag egy teljesen más játérendszer. Sajnos a mögöttes matek megbukik azon a tényen, hogy az ETK felhasználásával egy képzettség súlypontú rendszerre akarták átalakítani a törzanyagot és önmagában tulajdonképpen életképtelen.

Mégis, ez a különös zsákutcája a rendszernek sorra visszaköszön a későbbi rajongói és „félhivatalos” kiadványokban, mint amilyen a Reneszánsz is volt a maga idején. Világa látszólag nem sokban különbözik elődeitől, azonban kalandozók helyett sokkal inkább polihisztorok, vérengző költők és más „vágáns” karakterek alkothatóak vele és így ilyen NJK-k is népesíthetik be a mesélt/játszott világot. Önálló ÚT kaland talán nincs is, általában párhuzamosan szereplő statisztikákkal futottak az ETK kalandok mellett.

Leszámítva a legutóbbi hivatalos próbálkozást az AK képében, ami a nyugati D20 rendszerét „erőltette” volna a megszokott világra (nem akkor gyalázat ez, hiszen az ADnD volt a közös tő) fontos megemlíteni a különböző rendezvénysorozatok által alkalmazott variánsokat. A Kardok Ünnepe kalandmoduljai például következetesen egy, az ÚT-re épülő házi rendszert használtak éveken keresztül, illetve a Reneszánsz is több versenyen tűnt fel kisebb-nagyobb módosításokkal ugyan, de ezen alkalmakkor egyedüli lehetőségként.

Valóban ott van a lehetőség, hogy egy-egy kaland alkalmával személyes változtatásokat tegyünk a történet kedvéért a rendszerben, de sokkal értékesebb ez, hogyha következetesen az általunk írt kalandok mind ugyanazt a variációt alkalmazzák a fentiek közül. Ez azért is fontos lehet, hogyha valami új felszerelést, fajt, varázstárgyat kívánunk felhasználni, akkor azt olyan rendszerben

tegyük, ahol a bővítésre minél több lehetőség van.

Ez alapján azt hihetnénk, hogy ÚT és variánsai alkalmazásával van a legtöbb JOKER kártya a kezünkben. Fontos azonban kiemelni, hogy az ETK holdudvarában létező, hivatalosan megjelent anyagok csak nehézkesen, vagy egyáltalán nem vészelik át az importálást és így érdemesebb úgy tekinteni rájuk ott, mintha nem is lennének (pl. harcművész stílusok, új diszciplínák, s.t.b.) különben a szabadnak látszó rendszerben magunknak kell megalkotnunk őket a semmiből mielőtt bármilyen új saját dolgot, akár csak elkezdhetnénk bevezetni.

Amivel pedig az építés munkáját rajongóként a legjobban el lehet végezni az nem más, mint a kalandok megírása olyan színvonalon, ahogy az csak erőnkől telik. A legjobb tudásunk szerint megírt kalandokat lemesélve vagy csak publikálva elterjedhetnek a közösségben és idővel az általunk elhelyezett téglák híre visszaérhet hozzánk, ami a kalandmodulíró legnagyobb és egyben egyetlen fizetsége is. Mármost ennek így kellene történnie egy tökéletes világban, mármost ennek így kellett volna történnie mindig is egy tökéletes világban.

Hogy sajnos ez a legjobb szándékból létező csatorna látszólag évek óta nem járható sem oda, sem vissza az annak köszönhető, hogy visszaesett az amúgy remek és jól megírt kalandok iránti érdeklődés általánosan. Anno az interneten minden megkapta a maga savát, idővel lassan senki sem publikálta a kalandjait és még a találgatók legtöbbje sem teszi ki miután vége egy-egy rendezvénynek. Talán a fenti képlet hibás valahol ... vagy a világ nem tökéletes.

10. rész

Utolsó alkalomhoz érkeztünk a kalandmodul írásról szóló cikksorozatban. Mivel mindent elmondtam már, amit érdemesnek tartok egy sikeres kaland megírásához ezért úgy gondoltam, hogy ezt az alkalmat nem unalmas összeggel vagy

ismétléssel töltenénk, hanem megérintjük egy kicsit hobbink ezen szegletének a mélyvívét is. Szóval óvatosan.

Utaltam már korábbi cikkeimben erre a témára, de tudtam, hogy nem kerülhető el, hogy minden mást letudva kitérjek rá külön, ezért sem bonyolodtam bele eddig. Túl azon, hogy mi ihletett állapotban örülünk és mesélünk és sikerül is, tényszerűen képesek vagyunk ugyanezt átszuszakolni kalandunk mesélőjének szűrőin ilyen-olyan tükrökkel, mégsem elég ...

Ahhoz, hogy az asztal körül (aminél jóllehet mi sohasem ülünk majd) elérjük a megfelelő hangulatot odáig az általunk írt és szerkesztett atmoszférikus oldalakon keresztül vezet az út. Ez pedig legalább annyira jelent külsőségeket, mint a szöveg minőségét és annak hangulatát. Ez nem egy újabb nyelvtanoskodó kijelentés, de nehéz komolyan venni egy nagy szavakkal dobálózó, epikus szöveget, aminek minden harmadik mondata értelmetlen és „akvív” a főellenség.

Említettük, hogy ezen lehet segíteni az előszóban emlegetett művek címeivel, de ez sem a legjobb megoldás és nem is a legbiztosabb. A szerkesztés külalakja nagyon fontos lehet, azonnal megadja azt a hangot amivel a szöveget a kezébe véve mesélnél, a rendezvénysorozatban is bár kvázi fix a modulok külalakja, de mindig minden apró szándékos eltérés jót tesz a kaland „személyiségének” átéléséhez (ld. Komattre: Kétes hozomány). De elég csak arra gondolni miben más egy Nagy Zöldből mesélő KM stílusa egy ETK-s történetéhez képest (komolyan, érdemes összevetni a szerkesztést).

Persze ez is bizonyulhat olcsó parasztkivítésnek is, hogyha a gyönyörű keretek közé foglalt szöveg egy lyukas garast sem ér (erre is van „remek” példa a kalandok és törvénykönyvek között). Törekedjünk tehát arra, hogy a hangulatos képek, okos szerkesztés és ízléses tördelés mellett legyen súlya is annak, amit a reménybeli olvasónk elé tárunk. Fogalmazzunk nyíltan és érthetően, ne titkolózzunk szükségtelenül előtte.

Ekkor érkezünk el ennek a témának a legérdekesebb részéhez, hogy tulajdonképpen milyen hangulatot is remélünk majd annál a bizonyos asztalnál és hogy mit tehetünk azért, hogy az meglegyen. Jöjjen néhány meglehetősen sztereotip elképzelés és sablon, majd pedig néhány

ötlet mindegyikre, hogy mivel érhető el a legjobban (szerintem) a kívánt hatás.

Az **akciófilm** **kaland** névleg nagyon népszerű, mert vizuálisan mindenki kockát dobál és szabályokon veszekszik. Bár mindenki szeme előtt Conan, a barbár izmai táncolnak fényesen az olajtól és Legolas íjászképességeit MINDEN alkalommal szóba hozzák az asztal mellett az ilyen kalandok és a szabályrendszer hajlamosak ezt az élményt meggátolni.

Kalandmodul íróként nem nehéz, ha odafigyel az embernek fia, kívánatos történetet kerekíteni. Mostanra már mondjuk kevés már egy Hét Szamuráj történet faluval és banditákkal. Az a kevés információ, ami a játékosok füléig jut a kockacsörgésen kívül tartalmazza a remélhető ellenségek legendáit és feltételezett gyengéit. Ezek természetesen legyenek tévesek ... ha köztudomású lenne az ellenség gyengéje, akkor nem élne meg sokáig.

Érdeemes a kalandban ekkor bemutatni, hogy a hétköznapi emberekre mennyire veszélyesek azok az ellenfelek, amik a játékosoknak egyáltalán nem. Például hogyan tart sakkban egy harcikutya pár ijedt városórt. Gondold végig, hogy miért szerették az emberek összességében a '80-as és '90-es évek akciófilmjeit, TE miért szeretted őket és milyenek lennének ma. Hogyha az eredmény olyan mint az Expendables, akkor tévedtél. Hogyha olyan mint egy Punisher War zone, Machete, Drive Angry akkor igazad van.

A szabályok kiegyensúlyozására használd a helyzetmódosítókat a kalandban: jóllakottságtól bódult orkok, magaslati leshely, szűk járatok és a legtöbb helyszín hasonlítson egy arénára, ahol látványosak lehetnek a személyesebb párviadatok (pl. széles és kerek oltárkö, amin a kikötözött szűz fölött villognak a kardok). A kalandot úgy írd, hogy az egyébként ötlettelen KM-et ezek felé a szituációk felé tereld vele, mozgasd az NJK-kat és varázsolj helyettük is írásban (pl. a renegát tűzvarázsló Tűzijátékot idéz a járatba a karakterekre, majd az egyetlen kijáratnál állva Tűzkardot varázsol pengéjére és a közepén álló kalandozóra Vértizzítást, mire azok egyáltalán elérhetnek hozzá).

Legyen második példánk a **horror kaland**, ami talán az egyik legnehezebb. Miért? Mert hiába láttad a legijesztőbb filmeket és játszottad a Silent Hilleket ... sokszor a játékos karaktereid ezerszer ijesztőbbek lesznek a legiszonyatosabb bestiáriumi

lénynél és nem a rendszer vagy a karakteralkotás miatt. Hogyan ijesztesz rá egy dzsenn dartonita paplovagra, aki az apja kifüstölt koponyáját lánccon hordja a nyakában? Egy varázslóra, aki bottá alakította magát, a varázslóbotját pedig egy őt cipelő homonkulusszá? Mert ezek létező példák ...

Kézenfekvő tehát, hogy ilyesmire csak alacsonyabb szinten van lehetőség. Vagy mégsem? A szerepjátékos horror nem abból áll, hogy légméreggel és orvtámadással hergeljük a játékosokat, ameddig legszívesebben mindent földig rombolnának karakterük védelmében. Sokkal inkább az állandó bizonytalanság, a kétes információk és azon dolgok, amelyek felett nincsen irányításuk kockadobással vagy anélkül. Jöjjön akkor néhány példa rá szerintem.

Egyetlen szoba van már a fogadóban a hosszú vándorlás után, amit nem szoktak kiadni és csak saját felelősségre történhet ilyesmi (kalandozóknak kiváló). Előre bocsánatot kérnek a háziak. A szobában mindig érezhető egy enyhe vérszag, állandó hőmérsékletingadozások, majd miközben napokat töltenek itt és dolgukat végezve visszatérnek ide már régi ismerőseiket, ellenségeiket is láthatják a félhomályban és beszélhetnek is velük. Legyen megoldás?

Stephen King szerint ne legyen, mert négyből kettő nagy sületlenség lenne, a harmadikra számít az ember, a negyedik meg olyan nyakatekert, hogy csak az alkotó értené meg. Én viszont nem szeretem Stephen Kinget és az ilyesmit kiszúrásnak érzem a játékosokkal szemben is. Ezért a horror kalandokat mindig nagyon át kell gondolni, hogy a végén szórakoztatónak érezzék a résztvevők és ne (csak) egy gonosz elme tréfájának.

A példánkban szereplő fogadószobában nem szellem van és nincs is kifejezetten megátkozva, egy érdeklődő mentállény költözött be ide kényszerből, mert félve a városokban tomboló templomépítési mániáktól (gondold el mennyi szent hely lehet egy csak pyar városban is) beszorult a szakrális aurák közé és nem tud elmenni. Nem is akar, mert érdeklődik az emberek iránt és szépen lassan mentális védműveik mögé férközik és emlékeiket olvasgatja, ennek mellékhatása

ugyebár, hogy az alany ezeknek szilánkjait újra átéli. Ha pedig kiderül, hogy ártani akarnak neki, akkor pedig nyilván durvább képeket küldd, hogy elüldözze őket...

Harmadik példánk legyen az utóbbi időben szívemnek olyan kedves **film-noir kaland**. Ez igazából a fenti két sablon összekeverve a nyomozós, intrikás történetekkel. Kötelező elem a misztikum, egy NAGY REJTVÉNY, aminek a megoldását sok másik kisebb rejtély megoldása adja ki mozaikdarabok vagy kirakós gyanánt. Mindez is kevés lenne, hogy elérjük a film-noir hatást.

Elkerülhetetlen, hogy megismerjük a film noir alapjait: filmeket nézzünk, történetét tanulmányozzuk, olvassunk regényeket és összehasonlítsuk a filmeket a könyvvel. Bár nagyon adja magát a lehetőség, hogy egy az egyben a nyomozó archetípusába passzírozzuk a karaktereket (és kezdetben ezt is kell majd tennünk), de egy többtagú csapat könnyen érdekellentétbe ütközhet önmagával.

Ilyen volt az *Ahol a nap nyugszik* című kaland is, ahol egyik játékosom lett a kaland főellensége a csapat számára és egyáltalán nem volt könnyű dolguk vele, mert egészen egyszerűen motivációi szerint azonosult a karaktere az egyik érdekcsoporttal. Azért lehetséges ez, mert ezek a történetek mellőzik a fekete-fehér jellemeket (ami érdekes képzavar ugye) és inkább szürkének tűnhet az összkép.

Szervezett bűnözők, femme fatale, korrupt rendfenntartó szervek és (ami talán a legfontosabb) egy jól kidolgozott élő és organikus város, amit hamar magukénak érezhetnek a játékosok és már maguk tervezgetik hová mennek és miért. Ehhez a stílushoz persze egy kis csalódottság is a világban, némi kiégettség, keserű mosoly, de jól mutatja, hogy nincs mindig igazam, amikor például a víg *Kacat* is gond nélkül írt egy ilyen kalandot *Emlékek nyomában* címmel.

Ahogy a bevezetőben is írtam ez már tényleg inkább mélyvíz és egyes elemei nehezebben megfoghatóak, igazából pedig

nem is kell feltétlenül. Ez már tényleg olyan adalék ehhez a hobbihoz, aminek csak nagyon-nagyon hosszú idő után kristályosodik ki a fontossága és addig is számtalan remek játékkalomban van része az embernek. De ha egyvalakinek is hozzájárultam egy kicsit a legközelebbi kalandjához néhány ötlettel, akkor már nem hiába koptattam a billentyűket.

A cikket egy példával zárnám inkább a fentiekre. Jó barátaim tudják, hogy vallásos áhitattal tekintek Rutgar Hauer személyére és munkásságára. Legutóbb egy kalandban egy központi NJK-t mintáztam róla és tulajdonképpen életművéről. Nem írtam bele a kalandba, hogy ez most kifejezetten kicsoda, de minden lehetséges információval megtámogattam a karakter hátterét, ami alapján bennük kialakult egy kép. A mesélés közben körbejárva nagyon élveztem, hogy majd minden asztalnál hallottam róla és azon mesélők is, akiről biztos vagyok nem tudnák ki az a Rutgar Hauer, olyan karakterleírást és viselkedést kerekítettek hozzá, ami nagyon illik a majdan életmet mérlegre helyező személytől. Ez a cél a fentiekkel is.

A cikksorozatot pedig egy köszönettel zárnám mindazok felé, akik érdeklődve várták a mind ritkábban érkező új részeket. Csak remélem, hogy a hosszabb várakozások után sem okoztam csalódást nekik. Minden egyes cikkről sokkal többet lehetne persze írni, de az már inkább meséléstechnika lenne elsősorban. Arról pedig várhatóan ősszel kezd el írni egyik jó mesélőtársam egy sorozatot. Meglátjuk, hogyha nem kezd el januárig és érdekel itt valakit ilyesmi, akkor kerekítek majd egy hasonló sorozatot az életről a mesélő paraván mögött ...

Legyen egy utolsó házi feladat? Rendben, mindazok alapján amit a tízrészes sorozatban összehordtam és persze saját kútfőből is, a korábbiakban vázolt példakalandot aki megírja a legjobban a decemberi egynapos rendezvényig (vagy egyáltalán), akkor azzal együtt kerül ki a honlapra a cikksorozat pdf formátumban. Szép lenne, hogy bebizonyítanátok, hogy nem hiába hordtam össze mindezt. Ha pedig csak annyit értem el, hogy egy kicsit más szemmel néztek majd arra a személyre, *Aki kalandot ír* nektek, már akkor is elégedett leszek.

A részek megjelenésének ideje:

1. rész 2011.09.09.
2. rész 2011.09.16.
3. rész 2011.09.23.
4. rész 2011.09.30.
5. rész 2011.10.14.
6. rész 2011.10.27.
7. rész 2011.11.18.
8. rész 2012.03.29.
9. rész 2012.04.22.
10. rész 2012.08.27.

2012.08.27.

Szerző: Amund

Forrás: Krónikák.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely

A cikk tíz részben, folyamatosan jelent meg a Krónikák oldalon.