

## Mesélés magas szintű karaktereknek



A magas szintű mesélés védelme érdekében írom e cikket. A cikk nagy része általános érvényű, világtól, rendszertől függetlenül felhasználható, bár DnD3e –s szemmel íródott, egyes részei meg DnD3e specifikusak.

Nagyon sok helyen láttam ellenérveket, legfőképpen a DM –ek körében a magas szintű (DnD 15-16. szint és felette, beleértve a hősi 20+ szinteket) mesélést illetően. Mi a leggyakoribb ellenérv? Túl táposak a játékos karakterek, mindent meg tudnak csinálni, avagy csak azok játszanak magas szinten, ne adj Isten hősi (epic) szinten, akik Steven Blood (vérpisti) játékot akarnak és nehéz megfelelő kihívást nyújtani számukra. Az írásom célja, a kételyek eloszlatása, valamint hogy segítséget nyújtsak magas szinten még nem mesélt DM-eknek, felhasználva tapasztalataimat, mások tapasztalatait.

A Dungeons and Dragons rendszer egyik legvonzóbb tulajdonsága, hogy minden féle, fajta és minden szintű mesélésre ad lehetőséget. Akinek úgy tetszik, játszhat alacsony, kezdő szinten, aki meg nagyobb tapasztalatú karaktereket szeretne, az meg játszik magasabb, vagy hősi szinten, aki meg isteni hatalommal szeretne egy egész világot befolyásolni, az pedig felütheti a Deities and Demigods könyvet. A lehetőségek és a szabályok kellően széleskörűek, hogy minden elképzelést kielégítsenek, de a tapasztalatot mindig önállóan kell megszerezni és semmilyen

írás, könyv nem adja vissza azt az érzést, amit egy mesélés – akármilyen szinten is legyen – adhat, ezért azt mondom: megér egy próbát!

Milyen dolgok változnak magas szinten? Miben kell máshogy kezelnie a játékot a DM –nek? Először is számolni kell egy igen erős motivációval, ami a karaktereket hajtja. Nyilván egy magas szintre eljutott, sokat megélt lénynek van kialakult, kiforrott gondolkodása, céljai, vágyai és többnyire lehetősége is, hogy ha nem is egyből elérje ezeket, de próbáljon lépéseket tenni ezek irányába. Például egy kalandor (rogue) lehet, hogy szeretne egy saját tolvajcélját, egy varázsló egy saját varázstornyot, vagy varázslóiskolát, politikai hatalmat, egyszóval, nagy befolyást. Egy druidamár kacsingathat egy un. druid grove vezetői posztja felé, szeretné a saját elképzeléseire formálni a társait, a vidéket. Egy harcos lehet, hogy embereket szeretne maga mellé, hadsereget, ezáltal befolyást a környékre. Egybárd meg lehet, hogy szeretné magát befúrni egy kényelmes, befolyásos pozícióba, talán tanácsosként, vagy egyszerű szórakoztatóként egy királyi udvarba, hogy a háttérből mozgassa az embereket, intrikákat szövögessen, stb. A pap is már várhatja a főpapi kinevezését, akarhat saját templomot, stb.



Ezeket lehetne elmondani, ha általánosítunk, de egy karakter sose „általános”. Teljesen más elképzelései lehetnek. Lehet, hogy a viselkedése miatt nem vágyik magasra, csak azt várja el, hogy parancsolgassanak neki, mert az ő személyisége azt kívánja. Akárhogy is legyen, egy ilyen magas szintű karakter már jelentős személyes hatalommal rendelkezik, hisz kevesen vannak, akik dacolhatnak a közvetlen erejével. Mégis csak elmondható, hogy ha egy idáig jutott karakter befolyást, hatalmat akar, vagy jó vagy rossz célból, az természetes és a mesélést is ilyen irányba kell elvinni.

Ahogy nő a karakterek szintje, úgy csökkenek általában a tipikus: keresd meg a tárgyat a dungeon – ban, juss ki élve és majd csak lesz valami stílusú kalandok. Elvégre egy nagy hatalommal rendelkező személy miért kockáztatná az életét, hisz sokkal több a vesztenivalója már, mint amikor kezdő volt. Ezért az „agresszív véleménycserét” is általában kerülnek a magasabb szinteken. Amit lehet tárgyaljunk meg, amit lehet intézzük el csöndben, de nem az az első, hogy nekiesünk a dungeon-nak, a rivális vezetőnek, stb. Mert nagy a kockákat. Ahogy mondani szokás, kemény, hatalmas embernek bizony kemény, hatalmas ellenfelei is vannak, akiknek éppúgy sok a vesztenivalójuk, mint a játékos karaktereknek, azaz a közvetlen konfrontálódás minimalizálódik, főleg hősi (epic) szinteken. Egy varázslat sikerességén múlhat az élet és halál, és ezt semelyik épeszű lény nem kockáztatja, hacsak nincs sarokba szorítva, vagy tudja, hogy biztosra mehet. Minek elveszteni amit eddig felépítettünk? A DM észre fogja venni, hogy magas szinten, egyre feljebb haladva, egyre kevesebbet kockáztatnak a játékosai. Ez így van rendjén. Vagyis az első különbség az, hogy a kockázatot minimalizálni kell, csak ha biztosra megyünk, vagy legrosszabb esetben, ha közel biztosra megyünk, akkor szabad cselekedni.

Egy magas szintű karakternek már lehetnek segítői is NPC –k formájában. Minek menjen ő kockáztatni az életét, ha vannak saját emberei, akiket elküldhet. Az is lehet, hogy a jó jelleméből adódóan nem akar másokat maga helyet küldeni a veszélybe, de egyszerűen nem tud mindenhol ott lenni és szükség van arra, rákényszerül, hogy megbízható társakat, embereket szerezzen, akik elvégzik ilyen esetben a könnyebb feladatokat és csak az igazán fontos, nehéz problémákat próbálja a karakter személyesen elintézni. A másik különbség tehát, hogy a karakter nincs egyedül, rendelkezik elég

befolyással általában, hogy másokat mozgasson maga helyet.

Az első két különbségből adódik a harmadik és a legfontosabb változás, azaz a játék egyre inkább eltolódik szociális irányba. Egyre több a beszélgetés, tárgyalás, intrika, cselszövés, háttérből irányítás és hiába egy 30. szintű csatamágus hatalmas ereje, mégsem fogja úgy megszerezni az áhított politikai befolyást, kincset, vagy akármit, ami motiválja – általában valami magasabb röptű dolog – hogy odamegy és agyonvarázsolja az ellenfelét, hanem beépíti az embereit, vagy elküldi felderíteni, felbérel valakit, aki elvégzi maga helyett a munkát, ha másért nem is, azért, hogy lássa mekkora a túlélési esélye, hányan térnek vissza, stb. Megpróbálhatja lejártni az ellenlábast, felhasználni a kapcsolatait, azaz megint csak tárgyaláshoz folyamodni a cél érdekében. Miért kockáztasson? Lehet, hogy a kincset olyan őrzi, amiről nem tudott. Az is lehet, hogy a királynak van egy psionista testőre, amihez, amilyen erőkhöz nem ért a varázslónk és pillanatok alatt szertefoszlanak az álmái, kárba vész a rengeteg idő amit leélt, amikor a psionista true concussion vagy mind blast\* képességei szétszaggatják az elméjét, és testét. Persze az esetek 90% -ában nem nagyon ütközik ellenállásba, de csak egyszer lépjek meg... Ezért van az, hogy lassan, de biztosan kell előrelépni a céljaink felé ilyen szinten.

Mivel a játékos hozzáállása így változik, ezért a DM-nek is egyre inkább olyan problémákat kell felvonultatnia, amik inkább szociális, politikai, esetleg érzelmi gondok, mintsem, hogy egy ellenséges sárkány kopogtasson a várkapuján szegény játékosoknak, hiába mondja a DM, hogy a sárkány kihívási szintje alacsonyabb a játékos karakterek átlag szintjénél. Milyen kihívások lehetnek ezek a DM részéről? Az érzelmeket említve, lehetséges, hogy egy tapasztalt, sokat megélt karakternek kedve támad családot alapítani, esetleg udvarol egy hölgynek, van egy kedvese, szerelme, élettársa, felesége, gyerekei, vagy egy nagyon jó barátja, akinek az életével tartozik, stb. Ezek az érzelmi szálak nagyon jó kiinduló pontjai lehetnek egy magas szintű mesélésnek. Hiába a fent említett hatalmas varázslónk, ha a felesége

gyógyíthatatlan beteg, nem tudnak rajta segíteni, mert mondjuk isteni átok van rajta, akkor kénytelen az eszét használni, mert a saját erejében nem bízhat. Találja ki, miért az átok, hogyan engesztelheti ki az istent, vagy találjon egy olyan hatalmas lényt, aki kompenzálni tudná az átkot, szerezzen befolyást gyógyító rendekben, hátha tudják merre induljon el és az idő ketyeg. Hiába égetne fel a hatalmával egy várost, hiába parancsol ezreknek, ha a felesége, akit szeret 1 éven belül halott lesz.

Egy mesélés szálai szövődhetnek egy hely körül is. Teszem azt, az egyik karakter a király. Mennyiféle problémával kell szembenéznie? Cselszövés, intrika, árulás, külső fenyegetés, éhezés, lázadás, stb. Ezeket nem lehet pusztán személyes hatalommal elintézni. Egy nyilvános vitán leégetett karakter, akármilyen hatalmas is, elveszíti a befolyását, eleshet a vágyaitól, céljaitól. Ide ész kell és rátermettség. A lehetőségek végtelenek. Persze, akármilyen óvatos is egy karakter, valószínűleg eljön az is, amikor szüksége lesz a saját hatalmára, a saját varázslataira, amikor már az áskálódás nem segít és szemtől szemben áll az ősi ellenfelével, akkor, majd akkor megmutathatja mire képes, de addig hosszú, szövevényes út vezethet.

Másféle lehetőségek is vannak. Egy magas szintű parti lehet, hogy szívesen elkalandozna más síkokra, más világokra. Egy nemesebb cél érdekében (avagy gonosz jellemű parti esetén, magasabb hatalmi pozíció, személyes hatalom, varázstárgy, befolyás, bosszú!, stb. érdekében) lehet hogy ide-oda kényszerülnek utazni, ha nem is a síkok között, de a világot bejárhatják, amíg elérik, amit szeretnének. Az ilyen mesélés, lehet hogy lineárisabb, de van olyan izgalmas, mint egy helyhez kötött, társadalmi kapcsolatokat intenzíven kihasználó mesélés. Ebben is ugyanúgy felbukkannak szövetségek, más birodalmak uralkodói, tárgyalások, árulások. De nincs megállás, haladni kell előre, nem lehet letelepedni, családot alapítani (bár szerelem, egyéb érzelmek bizony itt is ugyanúgy előjönnek!), mert a szent vagy

szentségtelen cél hatja előre a karaktereket, vagy pedig az idő, mely telik, ketyeg és nincs pihenő egy percre sem. A legjobb a kétféle mesélés ötvözése magas szinten.

Fontosak a jellemtesztek, a pszichikai nyomás. Fordítsunk nagy figyelmet a karakterek jellemére, viselkedésére és legyünk szigorúak, ami a jellem kijátszását illeti. Kísértsük meg őket többször, ha jó jellemű az egyén, akkor csábító önző gondolatokkal, tárgyakkal, sok-sok „táp” cuccal, mert ezek könnyen hatalmaskodóvá tehetik és bukhat a jellem. Nagyon jó történet kerekedhet ebből magas szinten is, ahogy megpróbálja visszaszerezni elvesztett becsületét, hírnevét. Ha gonosz jellemű a karakter, akkor ugyan nehezebb, de meg lehet kísérteni jóssággal. Ha mindenki kedves és jó vele egy helyen, ha nem torolnak meg fölöslegesen semmit, ha segítenek neki, ne adj isten életüket áldozzák érte, önzetlenek vele szemben és ami fontos: szeretik őt, akkor hamar meginoghat a „gonoszságba vetett hite”. Ezt akkor is meg lehet próbálni ha túlságosan elfajul egy karakter a rombolás, pusztítás felé. Ha ellenáll minden jó irányba terelő próbálkozásnak akkor előbb utóbb eléri a sorsa, ami karakterhalált okozhat. Bár sokszor egy halál széléről visszatért ember változhat a legnagyobbat, ez is lehet egy ötlet egy magas szintű, megtérésről szóló mesében.

A másik dolog és eszköz a mesélő kezében, az hogy a karaktereket bizony lehet manipulálni az érzelmeiken át, mint általában a halandókat. Próbáljunk olyan kalandokat kitalálni, ami nehéz, érzelmeiket alaposan befolyásoló döntéseket kényszeríti ki a karakterekből. Tipikus eset, amikor két rossz közül kell választani, vagy két jó közül, de amelyiket nem választjuk azt örökre elveszítjük és hasonló döntések. Ha választani kell a karakternek a vágyai, céljai és egy kedves lány között, akivel a dungeon-ban ismerkedett meg, vajon milyen döntést hoz majd? Itt jön be a képbe a pszichikai nyomás, ami az ilyen döntésekkel jár és a felelőséggel, amit ez vonz maga után. Próbáljuk éreztetni, hogy nincs könnyű dolga, hisz a mágia, s kard nem hozza meg helyette a döntést. Állítsuk szembe a játékosokat érzelmi szempontból, ne legyenek ellenségek, csak egy érzékeny ponton, egy fontos problémában legyen eltérő a véleményük és meglátod, mint DM, hogy milyen szép történet alakulhat ki anélkül, hogy bele kellene szólni. Az ilyen jellegű meséléshez (akár mesélőként, akár játékosként) már bizonyos fokú érettség kell, emberismeret, empátia, nem

mindenki szereti az ilyen kihívásokat. Ezt vegyük figyelembe a történet eltervezésekor.

Akármennyire is szociális jellegű egy játék, a mesélőnek szüksége van arra néha, hogy valamilyen módon, legyen az egy dungeon, egy ellenfél, stb. feltartsa, megizzassza a karaktereket. Egy magas szintű partinak már nem okoz problémát az utazás. Természetes, hogy egy ilyen karakterekből álló csapat már nem fog gyalog menni az ország másik felébe, ha megteheti egyszerűbb módon is. Miért koptassák a lábukat, amikor egy Teleport jellegű varázslat teljesen természetes dolog és furcsán is venné ki magát, hogy ha a hősi szintű partinak még mindig lovat kellene bérelnie, mert el akar utazni a szomszédos országba. Egy ilyen hatalmú karakter már nem pazarolhatja az időt, energiáját utazásra, egy ilyen szinten már nem annak kell a kihívásnak lenni, hogy hogyan jussanak el A pontból B pontba, az a kisebbek problémája.\*\* Ezért ne ijedjünk meg ettől mesélőként, hogy már nincs az a régi érzés: „Leszáll lassan az este miközben úton vagytok. A közelben nincs semmi csak pusztaság, néhány száraz kóró a talajon és hideg csontrepesztő szél. Éhesek vagytok, fáradtak és fáztok. Mit csináltok, hogyan táboroztok le, kik öröködnék?” Egy magas szintű mesében kicsi az esély, hogy ilyen szituációba keverednek a karakterek. Ne is ilyen problémákkal zaklassuk őket. A pap tud élelmet csinálni, a varázsló teleportálni, és valószínűleg úgyszólván meg tudják védeni magukat egy átlagos, csórázós rablóbandával szemben. Persze egy dungeon –ön is sokkal könnyebben mennek végig a karakterek, már nem gond az, hogy hogyan menjenek át a falon, hogyan másszanak fel a párkányra, stb.

Az igazi kihívás a mágikus csapdák, esetleg a félig-meddig intelligens védelmi rendszerek, az örök helyismerete és az, hogy bizony lehet, hogy felkészültek a látogatókra. A teleport –ot könnyen kivédhetik a dungeon őrzői egy Dimensional Lock varázslattal, vagy hasonlóval. Egyből nem tudnak pillanatok alatt elmenekülni, bejutni, átjutni egy-egy akadályon a karakterek. Milyen hatalmas előny a dungeon védőinek, ha például halott mágia zónába, vagy vadmágia zónába építik az útvesztő egy részét.\*\*\* Csak bele kell gondolni. Aztán a sokféle mágikus védelem amit fentebb említettem. Symbol varázslatok hálóját, átkozott, veszélyes tárgyak elszórva, bizony nagy problémát okozhatnak a vakmerő játékosoknak. Mi van ha a varázsló állandóan Mordenkainen's

Disjunction varázslattal minden csapdát hatástalanít? Majd leszokik erről, amikor a mennyezetet tartó pilléreket megerősítő varázslatot is kioltja véletlenül... Az ellenfél varázslói meg ellen-varázsolhatják (counterspell-elhetik) ezeket a varázslatokat. Esetleg olyan ötletük van, hogy Disintegrate varázslattal átmennek a falakon? Semmi gond, ha nincs fal, vagy ha minden egyes szoba egy másik síkon helyezkedik el, vagy ha vákuum van az egyik fal túloldalán... Jól fel van szerelve a játékos mágusa azonnal ölé halálvarázslatokkal, mint Power Word Kill (Az ölé hatalomszava), Wail of the Banshee (A banshee sikolya), stb.? Semmi gond, nyilván az okos ellenfél feltett magára Death Ward varázslatot, ami véd az azonnal ölé varázslatokkal szemben...

Ezekkel a példákkal csak azt akarom bizonyítani, hogy sosem lehet valaki elég „tápos”, nem kell attól félnie a mesélőnek, hogy mindent meg tudnak oldani a karakterek. Hagyni kell, hogy magas szinten legyen önbizalmuk a játékosoknak, legyen elég varázslatuk, nyugodtan, amelyik kell nekik, ha megküzdenek érte, hagyni kell hogy legyen, vagy hogy fejlesszék ki, mindegy, hogy Time Stop, Power Word Kill, Wail of the Banshee, Gate, stb. egyik sem menti ki őket minden szituációból, ha nem használják az eszközt. Nem beszélve arról, hogy ha az első ellenfelekre elhasználnak minden képességet, mi lesz a második hullámnál, vagy harmadiknál, negyediknél... Ezért tényleg nem lehetnek elég hatalmasak, hogy túlzott önbizalmuk legyen.

Nagyobb probléma viszont a karakter halál kérdése ilyen szinten. Ha első szintről jutottak ilyen messzire, akkor elég rondán veszi ki magát, hogy azért haljon meg egy karakter, mert nem dobta meg a mentőt. Márpedig egyre inkább eltolódik magas szinten ilyen irányba a „fegyveres” konfliktusok nagy része. Ezért kell hagyni, hogy elég védelmet szedjenek össze a játékosok, gondolok itt ilyenre, hogy mágiarezisztencia növelés, mentő növelők, varázslat visszafordító gyűrűk, stb. Persze nem az ölükbe kell pottyantani, hanem a kalandok során küzdenek meg értük. Fontos a pap

szerepe halál esetén, hisz képes arra, hogy feltámassza az eleset társat és így nem vesz kárba az addig felépített karrier. Nem igaz az, hogy túl „tápos” egy igaz feltámasztás varázslat, hiába mondják azt, hogy ugyan már, akkor ahányszor meghal valaki, feltámasztjuk és így értelmét veszti a halál, mint fogalom. Gondoljunk csak bele. Egy ilyen varázslatot csak akkor lehet alkalmazni, ha már vége a fegyveres konfliktusnak, ha győztesen került ki a parti oldala a konfrontációból, hisz 10 perc a varázslási idő. Nem fog a harcban segíteni ez a képesség és túl nagy „ember” veszteség esetén meg lehet, hogy nem is működik. Elég egy ilyen tapasztalat és utána óvatosabbak lesznek a karakterek.

Az istenek szerepe nő. Egyre inkább feljebb jutva a hősi (epic) szinteken, mindinkább belekerülnek a játékos karakterek az istenek látószögébe, egyre inkább olyan tényezővé válnak, hogy a nagyobb hatalmaknak is kalkulálni kell velük. Ez nem feltétlenül jelent személyes beavatkozást, inkább csak fentről történő manipulációt, akár egyházon, akár egy-egy prominens személyen keresztül. Lehet, hogy egyes karaktereknek a vágyuk az, hogy közelebb kerüljenek egy istenhez, hogy kiválasszák őt valami nemesebb küldetésre, hogy kitüntetett figyelemben legyen része, hogy ő legyen a Kiválasztott, a próféta, a felszabadító, a hit legnagyobb terjesztője, inkvizítora. Ezért sokat kell tenni, de ezek a vágyak is motiválhatják a mesélőt egy történetre. Később előfordulhat, hogy nagyon sok mesélés után már közvetlen (általában jelentéktelen) fenyegetést jelentenek a kisebb istenek egy csoportjára, az olyan világokban, ahol az isteni lények nem teljesen mindenhatóak. Ez megint csak rengetek történeti szála ad lehetőséget.\*\*\*\*

Végezetül még pár záró szó. Akármilyen komoly is egy történet, egy-egy humoros figurát, fordulatot mindig vigyünk bele, mert feldobja a játékot és mikor nagy a pszichikai nyomás egy súlyos döntés előtt, segít levezetni a feszültséget. Később

meg jó lesz visszagondolni ezekre és jókat nevetni rajtuk.

Ami igaz, az igaz, nem való mindenkinek a magas szinten történő mesélés. Kicsit felnőttesebb gondolkodás kell hozzá, ha el akarjuk kerülni az előbb ütök – aztán rúgok stílusú játékot. A legegyszerűbb az, ha egy életút játék keretében fejlődnek fel a karakterek a magasabb szintekre és a hősi (epic) szintekre, így meglesz az a bizonyos háttér, amibe később már lehet kapaszkodni és nem érezzük azt, hogy el vannak veszve a karakterek, mert nincs rendes múltjuk, amiket fel lehet emlegetni könnyebb-nehezebb szituációkban. A szerepjáték a társadalmi kapcsolatokra épül, interaktív, ember-ember közötti kommunikációra, alkalmazkodóképességekre és az empátiára. Ezeket gyakorolni kell és ezért fontos, hogy magasabb szinteken is legalább 3 embernek meséljünk, nem kell attól félni, hogy nagyon lelassítja a játékot. Ez nem igaz! Akár 5 embernek is kényelmesen lehet hősi szinteken is élvezetes kalandokat előadni. Sokkal szövevényesebb és élethűbb kaland alakul ki, mintsem ha a mesélőnek kell hozni egy tucat nemjátékos karaktert (NPC), amik mint a vakvezető kutyák irányítják a játékosokat és szinte megoldják helyettük a problémákat, vagy halálra szivatják őket. Persze ehhez mesélőnek is kell némi gyakorlat. Ne akarjuk mindig előre kidolgozni a történet minden mozzanatát. Alacsony szinten még működik, de magas szinten elég, ha a világot és összefüggéseit ismerjük. Ha tudjuk, hogy az NPC-knek, egyéb lényeknek, milyen a gondolkodása, személyisége, tudjuk mik a vágyaik, akkor nem kell előre kidolgozni, hogy mikor mit lépnek. Ahogy cselekednek a játékos karakterek, úgy adnak válaszlépést a személyiségüknek megfelelően a történetben szereplő különböző lények, tárgyak, események. Hagyjuk, hogy a játékosok is formálják a történetet, a DM csak nagy vonalakban vázolja fel a képzeletében és csak a mesélésen spontán rajzolódjanak ki a részletek.

Ne felejtsünk elég tapasztalati pontot (XP) osztani, nem kell szűkmarkúskodni. Kell a karaktereknek, nem csak a szintlépéshez, hanem tárgyak, varázslatok kifejlesztéséhez és ne ijedjünk meg, hogy kicsit tápolnak magas szinten. Ez természetes hisz túl akarnak élni. Adjunk meg minél többet a vágyaik közül, de cserébe szereljük fel az ellenséges NPC –ket is hatalmas eszközökkel, így kiegyenlített lesz a történet és ahogy mondani

szokták, a kecske is jól lakik, de a káposzta is megmarad.

### Összefoglalva:

A karakterek vágyai, óvatossága, szociális interakciói alakítják legkönnyebben a magas szinten játszódó mesét, ahol az istenek, az érzelmek és a felelősség hatalmas súllyal nehezednek a játékos karakterekre és a személyes hatalmuk egyre kevésbé korlátozott.

### Megjegyzések:

\*Lásd Psionic Handbook

\*\*Viszont nem is pazarolhatják a képességeket. Erre Elminster (a Forgotten Realms egyik legnagyobb hatalmú jó jellemű varázslója) azt mondta, hogy ugyan megtehetné, hogy elhasználna egy Teleport varázslatot, hogy lemenjen a fegyverkovácsához Shadowdale egyik közeli helyére, de mi van akkor, ha még aznap az ellenfelei megtámadják és azon múlik az ő élete, esetleg mások élete, hogy pont még 1 db teleport varázslat kellett volna, hogy elő legyen készítve, akkor emiatt bukjon el? Nagy hősöknek, nagy ellenfelei vannak, akik várnak türelemmel és kivárlják a leggyengébb pillanatait az ellenségüknek és kihasználják azt. Ezt ne felejtjük el a magas szintű történetekben.

\*\*\*Lásd a Mágia a Forgotten Realms világában című cikksorozatot

\*\*\*Ha az istenek nem mindenhatók, mint a Forgotten Realms világában, ahol több isten még valamikor halandóként taposta Toril kietlen vidékeit, bizony jó erős háttértámogatással a hősi szintű

karakterek megdönthetnek, elpusztíthatnak egy istent is. Erre egy egész életút kaland épülhet, ahol a végkifejlett e konfrontáció. Ezer intrika, veszedelem, kihívás vár a játékosokra egy ilyen bizarr és nehezen kivitelezhető vállalkozás során. (Megj.: Forgotten Realms –en például ez már többször előfordult, lásd pl.: Azuth esete. Bővebben a Forgotten Realms –i istenekről a Faiths and Pantheons könyvben lehet olvasni.)

2002.12.18.

Szerző: Nerwen

Forrás: LFG.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely