

Városok, labirintusok, házak tervezése



Úgy gondolom, az aki saját világ készítésébe kezd, az történeteinek jelentős részét is maga fogja elkészíteni. Nem a modulírás rejtelseibe kívánok betekinteni (bár arra is sort keríthetünk egyszer), hanem a gyakrabban látogatott helyek megtervezésében kívánok segíteni. Melyek is ezek? Első sorban a városok. Többször utaltam már arra, hogy bizonyos épületeket és szolgáltatásokat érdemes jó előre legyártani. Ilyenek a templomok, polgármesteri hivatalok, fogadók, várak, kastélyok, városi könyvtárak stb.

Nem csak az a fontos, hogy hol kivel találkozhatunk, és milyen feladatokat kaphatunk, vagy mit végeznek el nekünk jó pénzért, hanem az is, hogy miképpen néznek ki ezek az épületek, és milyen a helyiségek elrendezése. Lényeges azért, hogy jobban bele tudják élni magukat a játékosok, de lényeges azért is, hogy a nem várt akciókhoz meglegyen a terep. Lehet persze-itt is improvizálni, de egy publikus épületnél (amit a többi mesélő is használni fog) ez még veszélyesebb, mint ha a földrész térképére szúrunk he egy várost, hiszen egy hirtelen kreált épületben nem tudjuk az esetleges védők stratégiáját jól átgondolni, fontos helyiségeket kifelejthetünk, sőt a méretarányokat is könnyű elszúrni egy házban. Mindenkinek melegen ajánlom a Városi helyszínek (City Sites) című kiadványt – az előző szám dióhéjában már olvashattatok róla.

Akár rendelkezünk ezzel a hasznos segédanyaggal, akár nem, érdemes Legyártani a jellegzetesebb helyekből néhányat (többet mint ami a kiadványban van – azaz legalább négyet-ötöt. Persze nem csak kalandozók által rendszeresen látogatott épületekre lesz szükségünk, hanem nemesek, polgárok, iparosok stb. házaira is, hiszen bármikor bemehetnek ilyen helyekre is a bátor vitézeink. Lehet, hogy egy iparost, vagy egy polgárt meg akarnak lopni, vagy egy bárd próbál egy nemes kegyeibe férközni. Ha a csapat összegyűjt némi vagyont, még az is lehet, hogy házat akar venni az egyik városban, gondoljunk hát a lakatlan, vagy egyéb okokból eladó épületekre is – hiszen a vevő joggal akarhatja előre megnézni mit is fog venni.

Ha nagyon igényesek vagyunk, akár 64-70 ház alaprajzára, berendezésére és lakóira is szükségünk lehet. Ezeket dolgozzuk ki egy-két A/4-es lapra, s megsorszámozva gyűjtsük össze egy mappába. Ne feledkezzünk meg olyan apróságokról, mint ágy, konyha stb. (Ha minőségi munkát akarunk, akkor világunk egyik tervezőjét írassuk be építész mérnöknek. Ilyenkor azt is be lehet jelölni, mely falakat lehet az épület összeomlasztása nélkül kirobbantani egy csatában, de ez csak sztahanovistáknak ajánlott.) Készítsünk egy tartalomjegyzéket is, később igen nagy hasznunkra lesz.



Megnövelhetjük munkánk hatékonyságát, ha nem csak komplett házakat tervezünk, hanem házrészeket is (pl. pincék, földszintek és padlások), ezeket aztán tetszőlegesen kombinálhatjuk a későbbiekben (feltéve, hogy hasonló az alapterületük). Természetesen homlokzatokat is kell terveznünk, hiszen egy betörésnél a falak megmászhatósága is fontos szempont. Persze ezeket nem fontos lerajzolni, bőven elég, ha van egy pár soros leírásunk a dolgról. Ha szerencsések vagyunk, akad egy-két ábra könyvekben, amely fedi az elképzeléseinket, ilyenkor érdemes kimásolni néhány illusztrációt.

Ha van egy csomó önálló épületünk, nekiállhatunk várostérképeket készíteni. Mehetünk a saját fejünk után is, de használhatunk meglévő térképeket is. Magyarország Autós Atlasza kiválóan használható erre a célra, rengeteg város, kisváros és falu térképe található benne, ráadásul fontosabb épületek be is vannak jelölve ezeken (pl. templomok). Persze egy többistenhittel rendelkező fantasy világban célszerű a templomok számát egy kicsit megnövelni. Lehetőleg régi városokat válasszunk, melyek beosztása középkori jellegekkel bír, részesítsük előnyben a nagy piacterekkel rendelkezőket. Jó módszer az is, ha nagyobb városokból kivágjuk a régi városfallal körülvett részeket, s csak ezeket használjuk fel. Ha megvannak az utak és a terek, valamint bejelöltük a középületeket, készítsünk egy másolatot (ezt adhatjuk majd a játékosok kezébe). Folytatásképp írjuk be a háztömbökbe az ott található házfajták sorszámaikat a fentebb javasolt tartalomjegyzék alapján. Ne zavarjon minket, ha sok az azonos épület, kicsi az esély, hogy az összes házat végigjárják, és ez feltűnjön nekik (mármint a kalandozóknak-játékosoknak). Ennek az esélyét azzal is csökkenthetjük, hogy az egyébként azonos házaknál a berendezési tárgyakat variáljuk egy kicsit, ezzel mindjárt az ott lakókról is megtudhatunk valamit (legalábbis az ízléséről).

Célszerű még a kisebb településeken is elhelyezni egy kovácsot és egy vegyesboltot. Míg az előbbi a falu határában a bekötőút mentén szokott lenni, addig az utóbbit bármelyik nagyobb utcában elhelyezhetjük. Hat valami vezetőfényt is akarunk, annak a háza általában a tér, főtér közelében van. Külön faluháza vagy hivatal csak a nagyobb városoknak dukál. Ezekbe már őrséget s ennek megfelelően laktanyát is érdemes rakni. A varázslót

szinte akárhova tehetjük, elég elvontak hozzá, az esetleges varázsboltot viszont célszerű valami központi helyre rakni, ahol gyakoriak az őrjáratok. Ne feledkezzünk meg a nyomornegyedről és a temetőről sem, utóbbi minden településhez tartozik, bár van ahol jó messze rakják a babonás lakosok... Szintén fontos, hogy legyen valami vízellátás (pl. közös vagy egyedi kutak), egy városban még csatorna is lehet {ahol aztán ki tudja, mi lakik...}. Ha úgy gondoljuk, lesznek nagyobb vásárok is, ezeket célszerű a határon kívülre tenni (pl. állatvásár), de nekik is megvan a szokott helyük és a saját infrastruktúrájuk (az előbbi példánál maradva egy rakás itató, karámok...).

A fontosabb lakókon kívül is kreáljunk még néhány jellegzetes személyiséget, ilyenek: javasasszony, bolond, veterán, mesemondó, szajha, koldus, falu bikája stb. Saját térképünkön, vagy a város leírásában ne feledkezzünk meg ezek főbb tartózkodási helyeit is megemlíteni.

Szintén visszatérő helyszín lehet egy nagyobb vár vagy kastély, esetleg lehet egy városban királyi palota is. Ha ehhez akarjuk meglévő példányok rajzait felhasználni, akkor némi kutatómunkára lehet szükségünk egy könyvtárban. Először próbálkozzunk egyedül, aztán kérjük a könyvtáros néni segítségét. Így mindjárt lesz egy kis tapasztalatunk arról, mi vár egy kutatásokba kezdő varázslóra, s mennyit könnyíthet a munkáján a tapasztalt segítség.

Egy kastély szinte mindent tartalmazhat, ami egy településen előfordul, bár egy polgármestert azért nem vennék be a pakliba. Ha a falakon kívül nincs egy falu, vagy város, akkor mindenképpen célszerű valami belső udvarról gondoskodni, hiszen csak ez lehet elég biztonságos az istállók számára. A hellyel viszonylag szabadon bánhatunk, lehetnek aránytalanul nagyok az egyes helyiségek, a tulajnak valószínűleg nincsenek anyagi problémái) (legalábbis az építettésnél nem voltak). A magányosság természetesen megköveteli komolyabb védművek használatát is, nem árt erre is figyelmet fordítani. Mik lehetnek ezek? A szokásos vastag és magas falak, bástyák, lőrések, az elmaradhatatlan vizesárok, kapu felvonóhíddal és egyebek.

Persze a hegyi út mentén nem biztos, hogy lehet vizesárkot létesíteni, de az ilyen épületek nehezen meg közelíthető csúcson szoktak elhelyezkedni.

Ne feledkezzünk meg legalább egy magas torony elhelyezéséről se, hiszen a környék megfigyelésében ez nagy szerepet játszhat. A torony megmászhatóságának adatait előre írjuk le, s nem árt ez megtennünk a falakkal, kapubástyákkal sem, hiszen az ilyesmi vonzzák a □gyakorolni` vágyó kalandorokat. Ha már itt tartunk, írjuk le, milyen nehéz betörni a kapukat, mekkora az esélye, hogy valaki feltépi a kapurostélyt. Persze ezeket nem csak erőszakkal lehet kinyitni, döntsük hát el, milyen zár van egy-egy nagyobb ajtón, milyen mechanizmus mozgatja a rostélyt és a felvonóhidat. Ez mindjárt magával vonja a kezelőszemélyzet, az örök – úgy általában a személyzet kérdését is. Szükségük van szállásokra nekik is. A szakácsok, katonák, lovászok általában munkahelyük közelében laknak - azaz a földszinten, míg a szolgálók, komornák és a libériás inasok többnyire a padlásszobákban találhatóak. Persze lehet, hogy csak egy magányos vámpír lakik a kastélyban, s az eleve neki is épült, ekkor persze nincs, vagy minimális a személyzet, az őrség állhat csontvázakból is.

A lakók szokásait is illik leírni, hiszen ezek jó ürügyet szolgáltathatnak egy egyébként nehezen bevehető – vár védelmének megkerüléséhez. Milyen szokásokra gondolok? Például hetente kétszer hoznak élelmet a legközelebbi faluból egy szekéren a vár ura minden reggel kilovagol havonta egyszer vadászatot tartanak fél évente bárdversenyt tartanak. Már csak az illendőség is megkívánja, hogy egy várkastélynak legyenek titkos folyosói, lezárt tornyai, mély pincéi és börtönei, kazamatái! Itt szabadon engedhetjük a fantáziánkat, kalandképes bonyolultságú járatokat ugyanis a valóságban nemigen építettek. Nyugodtan megszórhathatjuk a terepet mágiával - főként illúziókkal – és a csapdákat se mellőzzük. Ha valaki szeretne látni néhány szépen kidolgozott példát ezen épületekre, akkor nézze meg a nagyobb

Ravenloft tartományok urainak szerény hajlékait.

Kalandjaink egy jelentős része valamilyen összefüggésbe hozható egy vagy több labirintussal. Mik is ezek a labirintusok? Én négy csoportra szoktam őket osztani. Az első csoportba a természetes képződmények tartoznak, ezeket barlangoknak hívják. Az ilyenekben viszonylag ritkák a hosszú körjáratok, s a lakható részek általában nem elég szövevényesek ahhoz, hogy ott el lehessen tévedni, az eltévedésre alkalmas részek viszont nehezen járható, szűk járatokból, törmeléklabirintusokból állnak, nemigen akad lakójuk. A barlangok java mészkőben alakul ki, az ilyen helyeken mesélhetünk cseppkövekről a vulkánok mellett viszont lávabarlangok vannak, s ezek nem cseppkövesednek. Ha valaki szeretne a valósághoz közel álló természetes üreget alkotni, annak ajánlom a Magyar Karszt és Barlangkutató Társulattal (MKBT) való kapcsolatfelvételt, egyrészt van egy nagy térképgyűjteményük, másrészt mindenféle előadásokat szoktak rendezni a témában. A tágasabb termekben el lehet helyezni nagyobb szörnyeket, a sárkányok egyik kedvenc lakhelyeként a barlangokat szokás emlegetni, ha mi is ilyen tennénk, ne felejtünk elég nagy kijáratot biztosítani a lakónak. Lehetnek egy barlangnak olyan szakaszai is, melyek csak víz alatt járhatóak, s ez különösen felbosszanthatja a kalandozókat, ha egy teljesen lakatlan oldalág közepén található, ahova potyára küzdik be magukat.

A második csoport szintén nem azért készült, hogy bolyongásra kényszerítse a vakmerőket, bár az eltévedés esélye ezekben jóval nagyobb, hiszen mesterséges képződmények: bányák. Ezek többnyire a célszerűség jegyében készülnek, nem sokkal tágasabbak, mint ami a bányászok és csilléik közlekedéséhez feltétlenül szükséges. Persze itt is vannak tágasabb részek, hiszen egy nagyobb kitermelt ércfelület vagy szénréteg helyén automatikusan üregek keletkeznek. Ezek persze nem öltenek túl nagy méreteket, s az omlások elkerülése végett gyakran eltömedékelik őket. Van amikor egész részeket zárnak le, aztán hadd omladozzon magában a felhagyott terület. Persze az ilyen elzárások mögé be-be húzódnak bizonyos dolgok... A bányák a kitermelési pontok közelében igen szövevényesek lehetnek, míg az egymástól távolabb eső részeket hosszú egyenes járatok, nagy aknák köthetik össze. Az ilyen helyekre a magányos lények kevésbé jellemzőek, inkább bandákkal

találkozhatunk össze. Ezek veszélyessége nem csak erejükben és létszámfölényükben rejlik, inkább a helyismeretük nyújt nekik komoly előnyt a betévedő kalandorokkal szemben. A harmadik kategóriába a csatornákat, temetkezési kazamatákat, a vár vagy város védműveinek alagútjait, börtöneit sorolom. Ezek szintén nem kalandozófogásra készültek, de szinte mindegyik rejthet magában néhány csapdát vagy titkos zugot. A csatornák és temetőalagutak könnyen a városi alvilág fészkeivé válhatnak. Az építetőknek ez általában nem céljuk, így gyakran szakítják meg a járatokat rácsok, előfordulnak telepített szörnyek (pl. krokodilok), gyakoriak az ijesztő legendák, s általában bőven akad olyasmi ami elriasztja a behatolni vágyókat. Persze az alvilágot csak ideig-óráig tartják vissza ezek a problémák. Először azok költöznek be, akik a mindegy` hangulat birtokosai, majd ezek túlélésén felbuzdulva egyre több sötét alak költözik le a város alá. Ilyenkor persze az eredeti óvintézkedések már inkább szolgálják ezeket a csatornatölteleket, mintsem a várost, sőt a legendákat maguk a bűnözők tartják fent, ezzel is elriasztva a nemkívánatos kíváncsiakat. Ilyen helyekre csak nagyon megfontoltan szabad behatolni, hiszen jól szervezett riadólánccal, az otthonukat védő kitzasztottakkal találhatjuk magunkat szemben. A védőalagutakban nem kell szörnyektől rettegnünk, lakók nem akadnak ilyen helyeken, itt inkább az inkognitónk megőrzése jelenthet problémát a gyakori őrzjáratok miatt. A börtönökkel is más egy kicsit az ábra, ezeknél nem a bejutás, hanem a kijutás okozhat némi nehézséget, különösen akkor, ha befelé mint rabok jöttünk.

A negyedik kategória eleve labirintusnak épült, céljuk megakadályozni egy bizonyos helyre való bejutást, vagy az onnan való kikerülést, legalábbis az idegenek számára. Persze ezt örökkel is meg lehetne oldani, azok viszont túl nagy bizonytalansági tényezőt jelentenek, ráadásul jóval nagyobb a fenntartási költségük, nem beszélve arról az apróságról, hogy a csapdák többsége akár az örökkévalóságig kitarthat, míg ugyanezt legfeljebb az élőholt örökről (ehet elmondani. A beavatott kevesek persze gond nélkül bejuthatnak. Általában kincstárakat, kriptákat, titkos szentélyeket szoktak így védeni a tolvajoktól s kíváncsi szemektől, vagy börtönöket, kényszermunka-telepeket óvnak így az élve távozástól. Természetesen a fenti négy stílus igen gyakran keveredik. Gyakoriak a bányákban a kisebb-nagyobb természetes üregek, a városi

katakombák is készülhetnek apróbb barlangok mesterséges összekötésével {lásd Budai □Várbarlang`}. Az orkok kedvenc szokása elhagyott bányákat átalakítani saját védelmi céljaikra, a törpök pedig művészei a föld alatti építkezésnek - bányá-. ik sokkal inkább föld alatti palotákra hasonlítanak, ahol kimerültek az ércek, ott újabb és újabb lakótermeget vájnak a sziklákba, a bányavágatokat kényelmes utakká bővítik, s a védművekről, díszítésről sem feledkeznek meg.

Természetesen a csapdák megtervezése sem mindig könnyű feladat. Próbáljunk változatosak lenni, bár egy tucat unalomig egyforma csapda után igen veszélyes lehet egy kicsit módosított tizenharmadik (lásd: □Bábonholder 1994 december: A fertőzött hegy). Készítsünk csapdákat, melyeket briliáns logikával lehet csak kikerülni, de olyat is, melyhez csak fizikai erő kell. Lehet, amelyik csak hosszas türelemmel fejthető meg, és csinálhatunk olyan védelmeket is, melyeket mi magunk sem tudnánk kiiktatni, még a működés pontos ismeretében sem (hisz a készítőnek ez volt az eredeti szándéka). Az ilyeneknél persze hagyjunk egy kevéske időt a csapatnak, legyen idejük kitalálni az általunk sem ismert megoldást. Nem minden csapda kell halálos legyen (sőt inkább mellőzzük az ilyeneket), lehet olyan melynek foglyok ejtése a célja, de olyan is amely a behatolók legyengítésére, mágikus potenciáljuk kimerítésére, vagy pusztán idegeik felőrlésére szolgál. Illúziószézekkel is vissza lehet rettenteni a gyengébb szerencsevadászokat, vagy a gyengébb, de gyakori tűzcsapdák (Fire Trap) is lehetnek kimerítőek, s ez utóbbiak érdekes széthúzásokat kelthetnek a csapatban az örökös □Ki nyissa ki a következő ajtót?` probléma miatt.

A csapdák egy részét persze nevezhetnénk védműnek is, erre az egyik legbrutálisabb példát eddig a Sárkányhegy (Dragon Mountain) című, monumentális modulban láttam (és tapasztaltam is). Képzeljünk el egy kanyarokkal és – a megfelelő kulcsok nélkül – nehezen nyitható rácsokkal megtűzdelt folyosót. A falat pakoljuk tele apró, koboldoknak való lőrésekkel mindkét oldalon, a lőrések mögé pedig telepítsünk koboldokat

tucatszám. Már csak íjak kellene nekik, halálos mérgű nyílvevőkkel, s keveseknek adatik meg a jogtalan behatolás kétes öröme.

Innentől csak mesélőknek!

Nézzünk egy olyan csapdát, ami nagy helyet foglal el, ellenben hosszú távon is üzemképes marad, a kijutás pedig nem a parti szintjén és felszereltségén múlik, hanem a problémamegoldó készségükön. Lényeges, hogy ne legyen a csapatnak módja semmiféle térmágia használatára, és a falak eltüntetése sem lenne szép megoldás a részükről. Az nem baj, ha a potencia meg van bennük ezekhez a varázslatokhoz, de amikor beelépnek a csapdába, ne legyen ilyen varázslatuk betanulva, arról pedig gondoskodjunk a csapdán belül, hogy ne legyenek képesek aludni és memorizálni! (Kísérteties hangok, vagy egy nem túl veszélyes szellem, aki inkább csak zavaró tényező, tökéletesen megfelelnek erre a célra.)

A csapda bejáratát sötétebb, kőburkolatú folyosókon lehet elhelyezni, arra mindenképp figyeljünk, hogy legyen elegendő hely a megvalósításra. Első nekifutásra egy egyszerű csapdának tűnik, ahol a padló egy része lebillen a rálépők súlyától, s azok jó 6-7 méteres mélységbe zuhannak. Gondoskodjunk róla, hogy a csapat minden tagja lepottyanjon, ha több csoportban haladnak akkor több részletben is beeshetnek, hiszen a kőlap visszabillen a helyére és újra üzemkész. Ha valami trükkösebb alak mégis megúszná (pl. levitáló varázsló), akkor azt kergessük a többiek után mondjuk egy veszélyesnek tűnő támadó illúziójával.

Ha már beestek, tűnjön eléggé megmászhatlannak a fal ahhoz, hogy inkább a folyosón való elindulást válasszák. A – mondjuk keletnyugati irányú – folyosó (1. sz. folyosó) mindkét irányban hasonló, s mintegy 20-30 méter után egységesen Észak felé fordulnak. Az Északnak futó járatok (2., 3.) is ha sonlítanak, mindkettő cikcakkos, s a padló sem vízszintes, hanem hol lejt, hol emelkedik. Ez így mehet több

száz méteren át, mígnem mindkét járat, egy a csapda alattal párhuzamos, azzal egyformának tűnő járatba torkollik, persze azzal a különbséggel, hogy itt nem látszanak a plafonon a csapóajtóra utaló nyomok. Csakhogy ez a második járat valójában nem egy, hanem két járat {4., 5. sz. folyosók}, melyek egymás felett helyezkednek el, a szintkülönbség (8-9 méter) még egy törpének sem tűnhet fel a folyamatosan hullámzó járatok végigjárása után. Persze célszerű valami funkciót adni a hullámzásnak (pl. csúszik, így olyan, mintha a haladás lassítására szolgálna), különben könnyen rájöhetnek, hogy valaminek az álcázására készült. Mindkét folyosóból (4., 5.) indul még egy-egy járat dél felé melyek a hullámos padlójú (2., 3.) folyosókkal megegyezők (ez legyen a 6. és 7. járat), majd beletorkollnak a csapda alattal (1.) szintet teljesen megegyező (8.) szakaszba. Ez a darab (8.) pontos mása annak, ahova beesetek (1.), csakhogy a csapóajtó a plafonon csupán egy vésett nyom, kinyitni lehetetlen, hiszen egyben van a plafonnal. Ahhoz, hogy teljesen bejárjuk a csapda folyosóit, két kört kell megtenni. Persze jól elhelyezett tereptárgyakkal annyira egyformává tehetjük a járatokat, hogy a legtöbb csapat az első kör után úgy döntsön, bejártak mindent, mégis csak fel kell másznia plafonhoz, és kinyitni valahogy a csapóajtót. Persze a felmászás nehézségei után a kísérletek mind kudarcba fognak fúlni, hiszen a valóságban nincs mit kinyitni. Persze sok múlik a tálaláson, az egész környezetet úgy kell leírni, hogy először a körülnézést válasszák, de az első kör után rögtön a felmászás legyen a vágyuk tárgya. Elég rutinos kalandozócsapatokat sikerült ezzel a csapdával órákra megakasztani, így bátran javaslom a kipróbálását.

Szintén jó bejárat védelemnek bizonyult a folyosót kettészelő, hat méter széles szakadék is. A gödör előtt volt egy négy méteres gerenda is, legyen min törni a fejüket szerintem nem jó semmire a feladat megoldása szempontjából. A csapat persze kénytelen volt szerény mágiájának egy részét az átjutásra áldozni, és sehogy sem értették, hogy a járatban előttük menekülők, hogy jutottak át, mire ők odaértek. A megoldásban van egy kis illúzió is, melynek az a feladata, hogy a kerülőjárat bejáratait álcázza. A védők egy rakás kulccsal rendelkeznek, melyek semlegesítik ezt az egy fajta mágiát, miközben a szakadékos járatot álcázza le, így ők mindig könnyen megtalálhatják az átjárat (sőt a

gödrös járatat nem Lelik), ami persze jó messze kezdődik a szakadéktól, hogy a gyanakvóknak se legyen könnyű a felderítése. Több ilyen szakadékkal egymás mögött alaposan ki lehet fárasztani az illetéktelen behatókat, akik ha mégis sikerrel beveszik ezt az

jelentéktelennek tűnő kulcsot is magukhoz vesznek egy későbbi zár reményében, kifelé nem is találják a befelé oly sok munkát okozó vermeket. Persze ez szöveget üthet a fejükbe, s kezdődhet az újabb problémamegoldás...

2000.02.08.
Szerző: Lionel Green
Forrás: LFG.hu
Szerkesztette: Magyar Gergely

Ez a cikk eredetileg a bíborhold magazinban jelent meg.