

A Valhalla Páholó újdonságaiból – M. A. G. U. S.

Mindenki nagyon örült az új alapkönyvnek, azaz a Summariium-nak. Amíg a kezébe nem vette. A külső megjelenése, a repapír, a puha kötés, már megszokott a Valhalla Páholó termékeinél, ez a pénztárcánk érdekeit szolgálja, bár így az esztétikai érzékünk kissé bizserog, de hát valami valamiért. A tartalom a fontos. És éppen ez az, amivel problémák adódtak. No nem komolyak, de azért mégiscsak probléma, hogy a T. vevő nem azt kapta, amire számított. Nem baj, majd megbékél. Merem ezt állítani, és ki-ki döntse el igazam van-e!

Nem az eredeti M.A.G.U.S. alapkönyvet kaptuk, nem is egy kicsit kifozott kiadását, hanem egy alaposan kibővített és átdolgozott új valaminek az első kötetét. Ez volt az egyik baj. Ugyanis aki arra számított, hogy benne lesznek a karakteralkotási táblázatok, a harcrendszer, képzettségek, stb., azoknak csalódnuk kellett, azaz várniuk kell még egy kicsit. Csalódásukat remélhetőleg enyhítette, hogy előlvasván a könyvet egy igen jó, olvasmányos, világleírásokkal és novellákkal gazdagított szabálykönyvvel ismerkedhetett meg. Voltak, akik a mondanivalóval nem értettek egyet, mondván: nem érdemes emberrel játszani, mert ezek az Aquírok nagyon durvák. A szemlélet. Ők ilyenek, csak élni akarnak, már nincs belőlük túl sok és nem kell velük rosszban lenni. (*Mondjuk ismerek olyan 14. szintű karaktert, aki egyetlen ökölcsapással ölt meg egy aquírt.*) Nem vitatom persze, hogy vannak hiányosságai – talán az új játszható fajok mellé befér volna még a goblin és az udvari ork –, de a közölt fajok igen alapos részletességgel vannak tárgyalva, valamint a világleírások olyan gazdag hátteret nyújtanak a játékhoz, amely rendkívül színesítheti a kalandjainkat. Azt hiszem, szükség van rá, mindemellett nem utolsó olvasmány.

Ám inkább a jövőről írok most, arról, hogy az év első felére mit terveznek a M.A.G.U.S. kiadói. A Summariium második köteté lesz az, aminek sokak szerint az elsőnek kellett volna lennie. Ez már emberközpontú lesz. Gyökeres változásokat nem szabad tőle várunk, ám azért elég sok az újítás. A teljesség igénye nélkül néhány dolog a várható tartalomról: szó esik benne az univerzumot átható mana-hálóról, legalábbis az Ynevet érintő részéről, ha minden igaz, térképpel. A hálóval kapcsolatban sok érdekes új szabállyal is meg kell ismerkednünk, mert bár a mana szinte végtelen mennyiségben áll rendelkezésre, de egy-egy területen ideiglenesen szűkébe kerülhetünk a mágia nyers energiáinak. Gyakran hallom emlegetni manának ezt az energiaformát, de mint tudjuk, a manna – két *n* betűvel – más előfordulásoknak örvend, például néhány ezer évvel ezelőtt hullott az égből egy sivatagban vándorló sémíta népcsoport élé-

mezési gondjainak megoldására, Jehova által prezentálva. *A varázsláshoz szükséges energia a mana.*

A képzettségek is bővülnek. Itt nem a leírt képzettségek számának növekedéséről van feltétlenül szó, hanem arról, hogy az alap- és mesterfok helyett egy szélesebb skálán választhatunk, hogy kedvenc karakterünk mit, mennyire tud. A Summariium első kötetének olvasóinak nem újdonságok az elsődleges és tiltott képzettségek, az eddig megjelent cszokt természetesen szintén ezek alapján lesznek átfőrmálva. A karakter fejlődése előtt új utak nyílnak meg. Megmarad természetesen a szintlépés lehetősége, de a TP-ket be lehet majd váltani képzettség pontokra, harcérték módosítóra, psi pontra és mana pontra. Úgy vélem, ez igen fontos és komoly fejlesztés, és – talán nem vagyok egyedül – már nagyon vártunk valami hasonlót. Egy-két újabb táblázattal is bővül a rendszer, amelyek, reméljük, megkönnyítik majd a játékot. A varázshasználok esetében egy kifáradási táblázat az újdonság, valamint a harcrendszerhez is készül valami új. A jellemek területén is változások várhatóak. Érdekességekkel és kiegészítéssel teszik élvezetesebbé a jellemeik megformálását és kijátszását a számunkra.

Várható a harmadik kötet megjelenése is ebben az időszakban. Ebben sok hasznos tanács várható kalandmesterek számára. Talán egy csatarendszer is napvilágot lát lapjain.

És most a tervezett kiegészítőkről. Három kiadvány megjelenését várhatjuk. Az egyik egy modulgyűjtemény, amely remélhetőleg minden igényt ki fog elégíteni. (*Éleüti játékhoz persze nem lehet „előre gyártott” kalandot szolgáltatni.*) Játékidő szempontjából különböző hosszúságú modulok lesznek majd ebben a kiegészítőben. Néhány órástól a hosszú hétvégéig. Típusait tekintve is különbözőek lesznek. Természetesen mindegyikben fontos a szerepjáték, de lesz olyan, amely jó jellem- és szerepjáték nélkül teljességgel élvezhetetlenné válik. Hogy mennyi kalandra számíthatunk? Jó kérdés. Azt hiszem, ha olyan tíz körülire állítjuk be a gyomorsavunkat, akkor nem csalódhatunk túl nagyot. (*Ezt azért nem kell szentírásnak venni, de ennek legnagyobb az esélye.*)

Várható egy nagyobb lélegzetű kiegészítő, melyből van szerencsém részleteket közölni. (*Jó mi?*) Ez a kiadvány a *Papok és Paplovagok* címet fogja viselni, vagy ha címe nem is ez lesz, de a tartalma mindenképpen. Benne az embernépek által tisztelt valamennyi istenről, kultuszáról, híveiről, papjairól és paplovagjairól kimerítően esik majd szó. Olyan vallásokat is tartalmazni fog, melyekkel eddig csak érintőlegesen foglalkoztak a M.A.G.U.S. kiadványok, sőt olyanokat is, melyekről még említés sem igen esett. Nagyon fontos, hogy szinte minden egyes ájtatos szemfőrgató

játszható lesz. *(De hová jutna a világ, ha nem lennének mindenütt – itt is- kivételek.)*

Szerkezeti jellemzője a periodikusság a papos könyveknek. Minden vallás esetében a következő dolgokról esik majd szó:

Teremtés *(ez egy teremtésmítoszt takar)*

A vallásról általában

Szférák

Elterjedés

Papjai kik lehetnek és kik nem

Az egyház felépítése

Hierarchia

Szerzetesrendek *(ha vannak)*

Templomok

Rítusok, ünnepek

Nagyobb vallási személyek.

Minden papnak lesznek saját varázslatai – eddig ismeretlenek –, melyeket más pap nem ismer. *(Meg kell itt jegyeznom, hogy a Summarium második kötetében is lesz szó persze a papokról, de csak azokról, amelyek már eddig is alaposabb kidolgozásra kerültek, és a második kötet is fog tartalmazni új papi varázslatokat.)* Szó esik még a panteonokról, a szent szimbólumokról, a papok egymáshoz való viszonyáról, valamint az isteni küldöttekről.

A rendelkezésemre álló anyagokból megpróbálom – mindenféle rendszer nélkül – valamiféle képet adni *(és persze részleteket)* a megjelenő műből.

Dreinaról tudunk ezt-azt, de néhány aprósággal talán még jobban felkeltjük a figyelmeteket az istennő viselt dolgai iránt: „Az Istennő Szent Növénye, a zöldellő olajfa ág. Papjai, papnői, előszeretettel jelenítik meg szimbólumként, ruházatukon, fegyvereiken. Ha egy ilyen fa akad az útjukba, az mindig jó előjelnek számít, ha pedig még áldozatokat is bemutatnak a fa alatt, biztosak lehetnek abban, hogy Istennőjük figyel rájuk. Az ilyenforma áldozat kedveskedésnek számít Dreimának. Az olajfa erdők, de még a magányos fák is, éppen ezért védettnek számítanak. Ha valaki ilyen fát kivág, vagy megrongál a délvidéken a Rögöntőlő Biróság, akár halállal is büntetheti, istengyalászás miatt. Észak-Yneven ezek a fák nem teremnek, csak elvadult változatai, amikre nem érvényesek a fent említettek. Az olajfáról szóló legendájukban, a növényt maga Dreina növesztette egy sziklából, mikor még híveinek száma kevés volt. Egy sziklasivatagban próbálta néhány papja és híve eldönteni, ki legyen a vezetőjük, és hogyan terjesszék az Istennő igaz hitét. Dreina jelet küldött, Leonard Conderleiht fohászára kinőtt a fa, melynek olajából felkenték legfőbb papjukká. Ő szervezte meg azt a csodálatos rendszert, mely most átszövi Ynevet Dreina dicsőségére. Ő lett az első Hűséges. A fa szépen elterjedt a déli vidékeken, de sajnos északra már csak egy elkorcsosult változata jutott el, melyet nem lehet szentnek tekinte-

ni... A Dreina Egyház vezetője a Hűséges, akit maga az Istennő választ e posztra, s haláláig vezeti a Rendet. Ő képviseli a Pyarroni vallást, és papjai az Inkvizíciós Székben. A Pyarroni Panteonban Ő a Legfőbb Döntőbíró. Közvetlen irányítása alatt áll az erigowi templom főpapja, az Új-Pyarroni templom főpapja s a Legfőbb Szertartásnok, s bizonyos mértékig, a P.sz. 1000-ben alapított Államközösség vezetőinek titkárai, tanácsnokai, akik Dreina Istennő politikus és közigazgatás papjai. Külön kell választanunk, Észak és Dél-Ynevet hisz így közigazgatásilag könnyebb az irányítása. A felosztás tovább tagolódik északi és déli országokra, ezeken belül vannak az északi és déli papi-tartományok, majd a papi kerületek...” A teljes szövegből kiderül, milyen messzire is ér el az istennő keze, és mennyi különböző pap, szerzetes és lovag munkálkodik a Pyarroni Panteon gazdasági stabilitásán.

A Domvik által uralt vidékekről már a Summarium első kötetében is olvashattunk – sőt egyházának felépítéséről is –, most azonban a Hétarcú kultuszának belső titkaiba kapunk majd betekintést. Kedvcsinálónak szerintem elég, ami a Summariumban megjelent.

„A kezdetekkor az égi és a földi víz még egy volt. Az egybefüggő víz bensőjében, egy kis burokban aludta álmát öröktől az Élet. Határtalan nyugalom hona volt akkor a világmindenség, ám egyszer az Élet megunván rabtságát a mélyesges vizek közepén, nagyot kiáltott és óriásit nyújtózkodott, szétfröccsentve ezzel a vizeket, és széttördelve rabtsága burkának anyagát, de a nagy ficánkolásba ő maga is darabokra szakadt. A vizekből lett az égnek boltozata, az apró cseppekből és a burok darabjaiból lettek az égitestek, a csillagok, ahol az Élet morzsája is hozzácsapódott ott a mai napig vannak élőlények... Eljött azonban hozzánk YMDOLL, hogy megsegítsen bennünket, de mi nem akartunk neki hinni. Ő bebizonyította, hogy a csillagokkal egy időben született, atyja az Élet. Hallgatóit szavára az összes szellem, engedelmeskedett parancsának valamennyi elem. Sok hasznos dologra megtanított bennünket. Három fia LEUTARIL, RAMKIR és TOMATIS anyjuk a Világok Úrnője. Négyen vezettek bennünket az igaz úton, segítettek népünket. Harcoltak amikor a Semmből érkező óriások akartak minket elpusztítani. Az óriások megmérgezték földünket, népünk hanyatlásnak indult, nem volt maradásunk... YMDOLL ajándékba adta a Gaddult. A gyémánt segítségével össze lehetett gyűjteni a nap, vagy a csillagok fényét és hatalmas varázslatokat lehetett általa végrehajtani. Gyözünk, de nem pusztítottuk el azokat a dolgokat, amelyeket a démonok hátra hagytak. Megátkoztak bennünket és most harcolunk egymással, míg az átok el nem múlik rólunk. YMDOLL nem ment el, de nincs befolyással világunkra, érzi a hozzászálló áldozatok illatát, de amíg az átok él nem segíthet...”

A keleti barbárokról eddig vajmi kevés fogalmunk lehetett, ez most némileg megváltozhat, azok számára akik figyelemmel forgatják a papos könyvet. Igaz főleg vallásukról, papjaikról olvashatunk majd, de azért aki elég ügyes, az a gondolkodásukról és viselkedésükről is sokat megtudhat.

De térjünk vissza a pyarronitákhoz. A nagyszerű és sokoldalú Arelről például kiderül, hogy honnan jött, hogy hová megy az nem. Valamint az, hogy több vasat is tart a tüzeben. Úgy gondolja: ahány vidék, annyi Arel pap. Persze ez nem egészen igaz, de három féle-fajta pap lesz, és ami figyelemre méltó az egyik még aránylag tisztességesnek is mondható, természetesen a maga módján. Ezen istenes emberek más-más képzettségekkel és varázstudománnyal lesznek megáldva.

Ellana óh! „...Mikor Dreina szerelmes lett Adronba, a Sugárzóarcúba, akkor a mindenség egy távoli zugába húzódtak el, messzire a többi örökké léteztől, és több ezer ember évrnek megfelelő ideig szeretették egymást, majd Dreina egy ikerpárnak adott életet, két leánynak, akik az Ellana és Della nevet kapták, és kiknek szépsége láttán az istenek megjósolták, hogy ez a két gyermek lesz az ember nép igazságtalója rövid és nehéz élete során.

Igy is lett, bár az isteneknek nem volt ilyen sok örömük az örökkön fiatalon maradt istennőben, hiszen bárhol is lakoznak a halhatatlanok, ezentúl lakhelyüket gyakran a civódás hangjai zavarták meg. Ellana egyszer magát Arelt hívta versenyre, a többi isteni szőlőva bírádnak annak eldöntésére, hogy melyikük a szebb. Tette ezt annak ellenére, hogy Arelhez az idősebb és hatalmasabb istennek kijáró tiszteleten túl szoros vérségi kapcsolatok is fűzték.

A versengés megosztotta az isteneket, végül Ellana tábora bizonyult erősebbnek, amin a Harc Úrnője úgy feldühödött, hogy félelmetes újat Ellanára szegezte, s útjára engedte soha célt nem tévesztő sulyomtollas nyilvesszejét. Hogy az istenek felett is uralkodó Sors, vagy egy másik isten keze lehetett-e a dologban, nem tudni, de a vessző elkerülte a célpont keblét, csupán vállát sebezte meg.

A sebet Krad összeforrasztotta ugyan, de nyoma örökké megmaradt, aminek emlékére a szépség istennőjének papnői bal vállukon mind tetoválást viselnek, megtörve hófehér bőrük folttalanságát... Az istennő tisztelete sok változáson ment keresztül az idők folyamán. A pyarronita vallás elterjedésének kezdetén a hivek a sok haragvó, dőlyfős és félelmetes isten között Ellanában az életörömöt, a jókedvet és az ifjonti szépséget imádták. Ehhez a képhez hamarosan csatlakozott a tavaszi természet szépsége, először csak a himnuszokban, később magában a liturgiában is. A köznép szemében, majd a hittudósok elgondolásaiban is, Ellana újabb hatalmi területtel gazdagodott: teremtő, életet adó termékenység-istennővé alakult át, aki kegyeiből hol jókedvvel osztogat, hol pedig szűken mér.

Ez a folyamat valószínűleg egy, Pyarron előtti, mindenütt jelenlévő primitív természetvallás eredménye lehetett, amely beépült Ellana kultuszába, s mely változás az emberi elvárásoknak és az istennőnek is megfelelt, hiszen kiderült, a papnők egyre újabb varázslatokhoz kaptak hatalmat: az Élet, Lélek és Természet szférák fölött bírnak hatalommal...” Hát igen. Ne válasszuk el egymástól az ikerpárt pillantunk bele Della történetébe is: „... istennők már egészen fiatalon is komoly, érett nőnek mutatkoztak léha és csínyekre hajlamos gyönyörű ikernevőre, a szépség istennője mellett. Egységét ajánlott neki, a kitartás, a hűség és az őszinteség adományának Ellanában meglévő részéért saját szépségét ajánlva fel. Ellana ráállt az alkura, s az Istenek Ligeitében lévő tóban mártóztak meg mindketten, s a vízből kiemelkedve immáron az Örök Szerelmes volt a legszebb a mindenkori népezők között. Hüga, a tó elcsendesedett tükrébe nézve látta, hogy nem ragyog már az arcán Adron szépsége, és sudár termete, melyet Dreinától örökölt, szintén a múlté volt már. Egy görnyedt hátú, ráncos öregasszonyt pillantott meg, önmagát. Mégis boldogan kacagott fel, és hangjában nyoma sem volt a kornak... Della istennő papjává válni egyike a legnehezebb feladatoknak, amit halandó célul maga elé tűzhet. A rendkívüli művészi tehetség mellett szükség van arra az élményre, amelyet a Della-papok Elhívás néven emlegetnek. Ennek során a már érett, életük delén álló, művészi kifejezőképességének tetőpontján lévő adeptsusok előtt megjelenik a két Camena egyike, és a Művészet papjai közé szólítja őket. Nincs olyan babérkoszorú, világi megbecsülés, hírnév és gazdagság, amely felérne a művész számára ezzel az eseménnyel, hiszen ez azt jelenti, hogy alkotásaiban felsőbb lények gyönyörködnek. Útra kel, s az Akadémiára indul, hogy tudását tovább tökéletesítse, pappá váljon, hogy egy új hang csatlakozzon ahhoz a tökéletes kórushoz, amely, míg ember él a földön, Della dicséretét zengi. Az Akadémián művészete kiteljesedik, méghozzá teljesen egyedülálló, varázslatos módon. Minden alkotása istene által áldott, minával telített műrekmek lesz, amely a művészetekben teljesen járatlan szemlélőben is csodálatot kelt...”

Még egy ikerpárról illene szólni a pyarroni pantheonból: Uwelről és Gilronról. Sajnos nagyon kevés információ áll rendelkezésemre a két isten kultuszáról, papjairól, de azt szívesen megosztom veletek. Uwel nem állt mindig olyan magas státusú szolgálatában, mint a bosszú, de az istenasszonyok mesterkedései folytán rajta maradt ez a cím. Gilronnak a papságáról van egy kis morzsám. Annyit mindenki ismer a történetből, hogy évente három papot avatnak fel Gilron oltárai előtt, de azt már kevesebben tudják, hogy milyen próbákon kell helytállnia a Várományosnak – aki Gilron áldását bírja, és némi varázserővel is rendelkezik –, hogy végül pappá válhasson, vagy ép-

pen Várományos maradjon. Gilron yvei képviselői közül valószínűleg csak a Várományosok lesznek játszhatóak, illetve a papok csak alaposan indokolt esetben.

Eljuthatunk vágyaink színterére, az álmok birodalmába, Noir álomsíkjára: az Antysse. Noir csalfa praktikái folytonosan kiábrándítanak bennünket, ugyanakkor a reményt is belénk csepegtetik, és ha már végképp mindegy, ott van álmaink örök hona, mely a teljes pusztuláshoz taszít. Az istennel nem élészik meg azzal, hogy papjainak varázshatalmat ad, hogy álmaink útján vezérel bennünket, de saját síkján vár bennünket. Nem kell mást tennünk, mint elolvasni a papos kiegészítőben.

Hát nagyjából ennyit előzetesnek, ezek a szövegrészletek, még persze változhatnak, nem mindegyik végleges változat, hiszen még ott álldogál a szerkesztés alatt az egész kiegészítő.

Még egy kiadványról szót kell ejtenem, melynek megjelenése talán várható az első félévben. Ez egy belső játékra szánt munka lenne, ami világleírástól

kezdve, a saját varázslatokig mindent tartalmazna. Ynevnek arról a területéről, ahová a játékot tervezzük. Sokkal többet nem lehet tudni róla, talán csak annyit, hogy a borítóján egy sötétkék kosfej lesz.

A kiegészítők sorrendjéről nincsenek biztos források, de valószínű, hogy az itt feltüntetettet készpénznek vehetitek. (*Ha nem, hát tévedtem.*) Ezenkívül persze regények és novelláskötetek kiadása is tervben van, a már megszokott szerzőktől, de ezekről nincs módomban konkrétan beszámolni. Szerencsére a magazin februári száma már kapható, s reméljük, most már folyamatos vendég lesz az újságosoknál.

Hát körülbelül ennyi az első félév terve a M.A.G.U.S. háza táján. Azt hiszem, ez nem kevés, és még ha minden nem is sikerül, azért remélem nem kell csalódnunk. Legközelebb megint valami hasonlóval jelentkezem!

Csöves

Karakterközpontú kalandvázlat

A legtöbb szerepjáték arra bátorítja a KM-eket, hogy saját ötleteik alapján dolgozzanak ki kalandokat baráti társaságuknak, mivel azonban ez a munka tetemes idő- és energiárfordítást igényel, egyetlen RPG sem nélkülözheti az „előregyártott” scenáriókat, amelyek készen kaphatók a szaküzletekben, és alaposabban átvilágítás után rögtön bele lehet kezdeni a lejátszásukba. Ezek a kalandok formailag kétfélek lehetnek. A modulok aprólékos részletességgel kimunkált kalandok, melyekhez a kiadó alaprajzokat, térképvázlatokat, példadialógusokat és keretes KM-segédleteket mellékel. Ez a formátum általában a nagyobb múltra visszatekintő rendszerekre – AD&D, Call of Cthulhu, Shadowrun, Star Wars stb. – jellemző. Napjainkban azonban egyre inkább tért hódít a másik verzió, a kalandvázlat, amely csak nagy vonalakban vázolja föl a kaland menetét, a részletek kidolgozását a KM-re hagyja, és sokkal nagyobb cselekvési szabadságot enged a játékosoknak. Ennek az irányzatnak az újkeletűbb rendszerek – a Storyteller-játékok, az Amber, a Rifts, a Castle Falkenstein és mások – a legfőbb képviselői.

Am akár kalandvázlatról, akár modulról van szó, a legtöbb publikált kaland cselekményközpontú: a lényege egy feladat megoldása, egy küldetés teljesítése, egy rejtély megoldása, és így tovább. Pedig nem ez az egyetlen lehetőség. Véleményem szerint sokkal nagyobb potenciállal rendelkezik az a kaland, amely nem egy vagy több cselekményelemre, hanem egy érdeklősítő személyiségre épít: egy féltő gondnal megalkotott, sablonoktól mentes NJK-ra, aki körül aztán már mintegy önmaguktól bomlanak ki a különböző cselekményszálak. Ezt a fajta kalandot hívják karakter-

központúnak; a nyugati RPG-kiadók termékei között mind nagyobb arányszámban képviselteti magát, hazánkban azonban csupán elvétve találkozhatunk vele. Jelen rovatom arra tesz kísérletet, hogy bemutassa ezt az új irányzatot; a továbbiakban valószínűleg minden számban meg fog jelenni egy karakterközpontú kalandvázlat, mégpedig más-más szerepjátékokra. Ezzel egyúttal azoknak a szerepjátékosoknak az igényeit is szeretném kielégíteni, akik nem csupán M.A.G.U.S.-sal, AD&D-vel, Shadowrunnal, Star Wars szal és más, Magyarországon közismert rendszerekkel játszanak, hanem érdeklődnek az „egzotikusabb”, a nagyközönség körében kevésbé elterjedt RPG-k iránt is.

Mivel a Storyteller-rendszerek egyébként is kiemelt hangsúlyt helyeznek mind a JK-k, mind az NJK-k személyiségének aprólékos kidolgozására, kézenfekvő volt, hogy ezek valamelyikén mutassam be először a karakterközpontú kalandszöveg módszereit. Következzen tehát egy kalandvázlat a Vampire: The Masquerade-hez, a szerepjátékok reneszánszát hirdető White Wolf cég első – és számomra mindeddig legemlékezetesebb – rendszeréhez!

ÁRNYAK A MÚLTBÓL

*Hosszú árny hever ország hosszán,
sötétség nyugat-seprő szárnya.
Remeg a Torony: királykriptákhoz
Végzet közelít. Kelnek a Holtak;
mert jön az esküszegők órája...*

Malbeth, a Látó