

RÍNA

FANTASY & SF SZEREPJÁTÉK MAGAZIN

A VALHALLA PÁHOLY SZEREPJÁTÉK MELLÉKLETE A GURU MAGAZINBAN

MEGJELENIK HAVONTA

XVI. SZÁM

SZERKESZTŐ: NOVÁK CSANÁD

Valhalla Páholy®
K Ö N Y V K I A D Ó K F T

MUNKATÁRSÁK:
BANDI-T, CHAMPDOR, NYÚL

© A „Valhalla Páholy” név és az embléma, valamint a „M.A.G.U.S.” név és az embléma a Valhalla Páholy Könyvkiadó Kft. bejegyzett védjegye

AMBER

Aki olvasta, ismeri Roger Zelazny Amber hercegei című művét, érezhette, ez sem kerülheti el a nagy klasszikusok sorsát, s előbb-utóbb szerepjáték készül belőle. Ez így is történt.

Egy új játérendszer

A játéknak nem csak világa, szereplői teljesen újszerűek és több gyökeres változás történt az eddigi játékszisztémákhoz képest is. Régi kedves ismerőseink, a kockák például teljesen hiányoznak. Igen. Nem tévedés, NINCS kocka. Egy sem. Véletlenül sincs, mivel ezzel éppen a véletlent küszöbölték ki az alkotók. Ezzel sokkal nagyobb szerep jut a taktikai és stratégiai érzéknek, és ezen túl semmit sem lehet egy félresikerült kockadobásra fogni. Némelyekben felmerülhetnek kérdések harcról, mentődobásokról, képességekről és egyéb fontos szerepjáték-tényezőkről. A véletlent egyszerűen iktatták ki: amit egy karakter megtehet, azt meg is teszi, viszont amire nem képes, arra esélye sem lehet. Ha az eddigi játékok mottója a „győz-

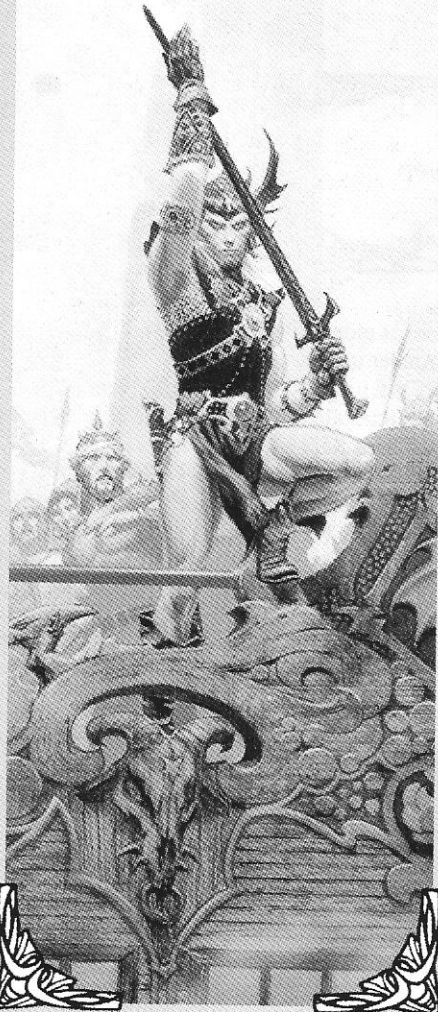
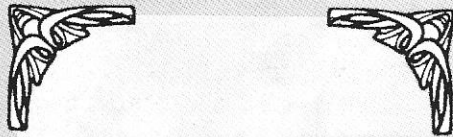
zön a jobbik” volt, itt ezt módosíthatjuk: a jobb fog győzni. Persze ez korántsem ilyen egyszerű, de pont erről szól az a rengeteg oldal, amit szabálykönyvnek nevezünk. A tisztán képességeken alapuló döntés illusztrálására következtek egy példa.

Jade és Tylp, két amberi nemes, összecsapnak. Jade harci tudása alacsonyabb Tylpénél, de állóképessége nagyobb. Így egy gyors küzdelemben mindenképpen Tylp győz. Ha Jadének sikerül elhúznia a csatát, Tylp gyorsabban elfárad, így Jade kerülhet ki a párbajból győztesen. Az előbbi példa meglehetősen egyszerű, s csak az elmélet bemutatása a célja. Természetesen még sok tényező léphet be a küzdelem kimenetelének eldöntésébe: a karakterek saját szerencseértéke, a piszkos verekedés trükkjei, a körülmények megfelelő felhasználása, egy küszöb, egy ajtó... A Föld is csak egy árnyék... A szerepjátékban Amber királyi családjának tagjaival vagy a Káosz nemeseivel játszhatunk. Ez a könyvet nem ismerőknek nem

sokat mond, így következzen dióhéjban az Amber univerzum leírása.

Az univerzumban két hely létezik, Amber palotája és az őt körülvevő vidék, továbbá a Káosz udvara. A két világ árnyékokat vet maga köré, és ezek az árnyékvilágok minden köztük létező teret kitöltötenek. A Káosz és az Amberben létező Sablon által képviselt rend különböző arányban keveredik minden világban. Ezek az árnyvilágok minden létező lehetőséget magukba foglalnak Arthur király udvarától a Cybergót világáig. Léteznek, saját terük és idejük csapdájában s nyugalomban fejlődnek, mit sem tudva a világ igazi természetéről és tulajdon árnyékvoltukról. A Föld is csak egy a végtelen világok közül. Amber uralkodói házának sarjai végighaladva a Sablonon, egy Amberben álló misztikus, hatalmat rejtő, ám szinte megfejthetetlen természetű ábrarendszeren, képessé válnak az árnyékok közti közlekedésre. Így a karakterek, akik szintén a család tagjai, minden valaha létezett, létező, képzelt vagy eljö-

vendő világban megfordulhatnak. A család sok tagot számlál, de Amberben csak egy királyi trón várja őket. Ez minden ellentét forrása a családtagok között. Ambernek külső problémái is vannak, ezek egyesítik a testvéreket esetleges, gyorsan feledhető érdekszövetségekbe. Harcban állnak a Káosz udvarával, esetleg furcsa lények érkeznek ismeretlen árnyékokból, dimenziókból... Nehéz istennek lenni. Az élet tehát zajlik Amber udvarában és azon kívül is. Hiába gondolnánk első ránézésre, hogy félistenekkel unalmas és könnyű játszani, mivel ellenfeleink is ilyen szinten mozoghatnak. (Ez elég természetes, különösen ha ismét trónviszály tör ki a tisztelt család tagjai között.) Bár a karakterek szinte halhatatlanok, mégis komoly diplomáciai, stratégiai érzéket követel egy jól kijátszott családban a hatalom közelében maradás. S mivel az árnyékvilágok között minden lehetséges variáció létezik, csak a játékmester fantáziája szabhat határt a változatosságnak.



Meg kell szokni egy teljesen új értékrendszert is, hiszen az árnyékok közt utazó hercegek számára, akik világok történelmét, sorsát befolyásolhatják akaratukkal, rengeteg akadály, probléma megszűnik, amik az eddigi szerepjátékokban komoly kihívást esetleg végcélként jelentettek. Első példa erre a pénz. Mindig van belőle elég, hiszen lehetőség van az árnyék valóságának árnyalattal befolyásolására. Ez arra pont elég, hogy az eddig üres fiók most bankókkal legyen tele. A közönséges árnyéklakókkal ugyanez a helyzet. Soha nem lesznek olyan harcosok, akik csak egy pillanatig is kihívást jelenthetnek Amber hercegének. Nincs rá több ezer év gyakorlási idejük. Bár ez sem ok arra, hogy elhamarkodottan ítéljünk. Egy hercegnek sincs komoly fölény egy techno-világ állig felfegyverzett zsoldosai ellen, akik több tucat plazmavető egyesített tüzét zúdíthatják rá. Egyes érzelemszegény, vasszívű hercegek még attól sem riadnak vissza, hogy világokat pusztítsanak el, csupán önző céljaik érdekében, mondván: kit érdekel néhány milliárd árnyéklakó halála, hiszen nem képezik a valóság részét.

A játék igazi nehézségét a karakterekkel egy státuszban álló teremtmények jelentik. A rokonok, vagy a Káosz nemesei, az alakváltó démonok, akik a Logrus, a Káosz sablonja révén energiacsápokkal közlekedhetnek az árnyékokban. (Erről a krónikák első kötetében nem olvashatunk, de később a Káosz udvara az események középpontjába kerül: megismerkedhetünk az árnyékok fölötti hatalom ezen formájával, és Corwin fia is kettős örökséget mondhat majd magáénak, akiben Amber és Káosz vére egygyé válik.) Zelazny sem ismeri saját világát – Amber világát leírni szinte teljesen lehetetlen, s nem csak a helyszűke miatt. Rengeteg kérdésre a választ Zelazny is nyitva hagyja. A szerepjáték könyvében szinte filozófiai értekezést találunk ezekről, és a lehetséges válaszokról. Néhány a felvetett kérdések közül: Ha a Sablon létezik Amberben, de a tükörképe Rembán aktív, és Tir Na Nogban is létezik egy égi vetülete, a Sablon nem is egy és egyedülálló. Lehet, hogy több ilyen is létezik, esetleg más életformákkal vagy hatalommal. Vagy: A Sablont Dworkin teremtette, s ő valószínűleg a Káosz udvarának nemes. Miért tette? Megteheti-e még egyszer? Ha igen, Amber nem más, mint a Káosz egy speciális vetülete, hatalmának csöppnyi külön egysége csupán. Dworkin utal arra, hogy tudja, hogyan lehet elpusztítani a Sablont. Valóban így van? Rengeteg kérdés, amire a játékmester adhatja meg a választ... Ez a rövid összefoglaló is jelzi: egyedi szerepjátékkal találkozhatunk, ha megpróbálunk Ambert játszani. Csak többféle játékot kipróbált, veterán fantasyseknek ajánlom ezt a lenyűgöző bonyolultságú, de végtelenül logikus és logikát követelő művet.

Aki ilyesmivel foglalkozik, előbb-utóbb kénytelen rájönni, bizony a játékosok nem egyformák.

- Az Igazi Férfi mindig kemény és macho, az a valaki, aki figyelmezteti a rátámadó sárkányt, hogy kotródjon, mert még valami baja esik.
- Az Igazi Szerepjátékos intelligens és ravasz, addig beszél a rátámadó szörnyek, míg az jobb belátásra nem tér és öngyilkos nem lesz.
- A Lökött humoros és fárasztó egyszerre, képes mindent megtenni egy jó poénért – bár gyakran ő maga esik pofára.
- A Tápos – kell-e ennél többet mondanunk?

M.A.G.U.S.

Ki milyen kasztot játszik?

- Az Igazi Férfi udvari ork gladiátort.
- Az Igazi Szerepjátékos hűvös gondolkodású félelf varázslót.
- A Lökött személyiségproblémákkal küszködő törpe tolvajt.
- A Tápos elf fejedász-bárd-boszorkánymestert.

Ki milyen fegyvert használ közelharcra?

- Az Igazi Férfi lovagkardot vagy csatabárdot.
- Az Igazi Szerepjátékos vívótört és háritótört.
- A Lökött gyártási hibás kahrei nyílpuska tusát.
- A Tápos aminek a legnagyobb a támadóértéke/sebzése.

Ki milyen lőfegyvert használ?

- Az Igazi Férfi visszacsapó íjat.
- Az Igazi Szerepjátékos fúvócsövet.
- A Lökött rothadó paradicsommal töltött kézi hajítógépet.
- A Tápos mindkét kezében egy-egy shadoni páncéltörő vagy ami a legnagyobb célzóértéket adja.

Kedvenc Pszi diszciplínájuk.

- Az Igazi Férfi rohamot alkalmaz.
- Az Igazi Szerepjátékos hatodik érzéket használ.
- A Lökött elgáncsolja ellenfelét lökessel.
- A Tápos aranyharagban, belső idővel, Chi-harc közben halálos ujjal támad.

Kedvenc vallással kapcsolatos karakterük.

- Az Igazi Férfi paplovaggal játszik.
- Az Igazi Szerepjátékos pappal játszik.
- A Lökött utcai prédikátort alakít.
- A Tápos félisten.

Kedvenc hatásuk.

- Az Igazi Férfi nehéz harci ménen ül.

A Szerepjátékos



- Az Igazi Szerepjátékos jól idomított utazólovon közlekedik.
- A Lökött birkán lovagol.
- A Táposnak nehéz harci tyrannoszaurusza van.

Hogyan szednek ki hasznos információkat egy goblinból?

- Az Igazi Férfi addig kínozza, amíg nem beszél.
- Az Igazi Szerepjátékos Mentálmágiát /Psziót használ.
- A Lökött addig csiklandozza, amíg nem vall.
- A Tápos megvárja, míg kimegy a KM és megnézi a füzetét.

Mit tesznek, ha alvó sárkánnyal találkoznak?

- Az Igazi Férfi odamegy, felébreszti és azután megtámadja.
- Az Igazi Szerepjátékos csendben eloson.
- A Lökött összekötözi a cipőfűzőit.
- A Tápos 34. szintű karaktere előveszi drágakövekkel telerakott, sárkányok ellen felszentelt +200-as rúnakardját, hátbasúrja vele a sárkányt, majd elteszi egy hátizsákba a talált kincseket.

Mit tesznek a városban?

- Az Igazi Férfi sört iszik és kocsmái verkedésbe kerül.
- Az Igazi Szerepjátékos bort kortyolgat és kérdezősködik.
- A Lökött dinnyeturmixot rendel és dobálózik vele.
- A Tápos nem jár városban.

AD&D

Hogyan játszanak ki egy elfet?

- Az Igazi Férfi Dark Sun elfjeit játssza.
- Az Igazi Szerepjátékos a tolkieni elfeket játssza.
- A Lökött twelffel játszik. (Esetleg Myself-fel)
- A Tápos hegyesfülű titánnal játszik.

Kedvenc familiárisuk.

- Az Igazi Férfi fekete macskát tartanak.
- Az Igazi Szerepjátékos baglyot tartanak.
- A Lökött meztelen csigát hordanak a zsebükben.
- A Tápos tizenkettes kategóriájú vörös-sárkány.

SCI-FI

Kedvenc fegyverük.

- Az Igazi Férfi lézerkarabélyt/fénykardot használ.
- Az Igazi Szerepjátékos kábítószugarat használ.
- A Lökött termonukleáris kézigránátot hord magánál.
- A Tápos ami a legtöbb pluszt adja.

Hogy viszonyulnak az idegen lényekhez?

- Az Igazi Férfi legyőzi a Föld meghódítására készülő ronda zöld szörnyeket.
- Az Igazi Szerepjátékos tárgyal a gonosz Birodalom küldötteivel.
- A Lökött stoppol egy Vogon hajót.
- A Tápos leigazza a ronda zöld szörnyek bolygóját és mindüket rabszolgaságba veti.

Hogyan utaznak a mindenségen át?

- Az Igazi Férfi a hipertéren át.
- Az Igazi Szerepjátékos hibernálva.
- A Lökött Végtelen Valószínűtlenségi Hajtóművel.
- A Tápos megnyomja a gombot és ott van.

Egyéb

Milyen zenét hallgatnak?

- Az Igazi Férfi Bruce Springsteent.
- Az Igazi Szerepjátékos XIV. századi madrigálokat.
- A Lökött Weird Al Yankovicot/Voga-Turnovszkit.
- A Tápos az MTV-t nézi.

Milyen kockát használnak?

- Az Igazi Férfi húszoldalút.
- Az Igazi Szerepjátékos százalékkockát.
- A Lökött mindenre harmincoldalút.
- A Tápos minden kockát használnak és lehetőleg minél többet dobhatnak velük.

Cthulhu Hívásában mit varázsolnak?

- Az Igazi Férfi nem hisz a mágiában.
- Az Igazi Szerepjátékos Ősi Jelet.
- A Lökött Smurf idézést.
- A Tápos Cthulhu irányítást.

Mit gondolnak a Paranoiáról?

- Az Igazi Férfi szerint a fegyverek elég jók, de a környezet nem az igazi.
- Az Igazi Szerepjátékos szerint túl rövid a kalandok.
- A Lökött szerint nem elég poénos.
- A Tápos szerint ez a játék nem is a poénra épül.

Mit gondolnak a GURPS-ről?

- Az Igazi Férfi szerint nincs benne elég harc.
- Az Igazi Szerepjátékos szerint nincs hozzá elég kiegészítő.
- A Lökött szerint nincs benne elég hátrányos helyzetű karakter.
- A Tápos szerint nincs benne elég Ép.

Milyen szerepjáték világot játszanak szívesen?

- Az Igazi Férfi sci-fi-t, horrort, esetleg második világháborút.
- Az Igazi Szerepjátékos hősi fantasy-t vagy japánt.
- A Lökött rajzfilmet.
- A Tápos fantasyt, horrort és terminátort – egyszerre.