

## Behatolás a bázisra



A cím nagyon találó! A probléma is igen érdekes! Nos megpróbálok értelmesen hozzászólni a témához. Tétélezzük fel, hogy az a bizonyos objektum egy vár.

1. Egy várnál ugye az első védelmi berendezés (és itt most szigorúan csak az épületkomplexumról beszélünk, s nem a várat körülvevő birtokról) az úgynevezett várárok. Ebben az árokban általában víz van. Ez hivatott meggátolni azt, hogy könnyedén hozzáférközhessenek a várfalakhoz. Igazából csak arra jó, hogy lassítsa a támadást és lehetőséget adjon a várvédő katonáknak távolsági fegyvereik használatára. A valós világban nem nagyon volt a várárokban vízen kívül semmi, (maximum csak egy kis békalencse, meg valami hínárféle) de a fantasyban a vérmes mesélők szeretnek bele mindenféle rémséges szörnyetegeket telepíteni. Ez mondjuk ott egy kis csúsztatással el is megy. A rutinos ostromlóknak persze nem jelent különösebb akadályt az árok, ugyanis annak a hadvezérnek akinek volt egy csöpp esze, (márpedig általában abból lett hadvezér, akinek volt) az előreküldött néhány kémet, akik megbecsülték az árok szélességét, és építettek néhány „pontonhidat” fából, deszkákból, ami kitűnő védelmet is ad(hat)ott az öt cipelő gyalogosoknak a felülről hulló „áldás” ellen. Ha sikerült telepíteni ezeket az ideiglenes hidakat,

akkor már szabad volt az út a falakra, s nem volt más dolguk, mint védeni az épségüket. Persze ott volt meg a vár felvonóhídja, de az ostromokkor minden épeszű várkapitány felvonatta! (Ha tudta! He! He!)

2. Második kellemetlen és legyőzésre váró akadály mindjárt a várfal. Egy átlagos várfal úgy 8 és 15 méter között mozgott. (Én már csak tudom, Pécssett élek ahol található jó pár majdnem eredetiben fennmaradt várfal.)

Persze lehetnek ennél esetlegesen kisebb, vagy nagyobb falak is, de azért nem annyira durván, mint pl. Erion 80 méteres falai. A vastagság a magassággal arányban volt (általában), tehát úgy 2 méter és 18 méter között mozgott. Az ilyen szokatlanul vastag falú várak falába sokszor szobák, esetleg rejtett kamrák is voltak.

A várfalon való bejutás „legegyszerűbb” módja, annak megmászása volt. Azért ez egy heves csatában nem lehetett egy életbiztosítás. Szerintem a csata áldozatainak jó része itt lelhetett halálát. A feljutást általában létrákon kísérelték meg, esetlegesen csatatornyokon. A fantasyban sokszor használnak mágiát a bejutás megkönnyítésére. Illetve ha a világ ismeri már a puskaport, akkor egy lehetséges alternatíva a fal berobbantása és az így történő bejutás.



(Ez jó móka, ha a kapunál próbálják meg, hiszen egy fa alkotmányt jóval könnyebb a levegőbe repíteni, mint egy vastag kőfalat.

3. A harmadik kellemetlen és akadályozó tényező (az ostromlók, a bejutással kísérletezők szempontjából) a várfalakon található őrség. A bástyákon kuksoló figyelők. A csatában ezen kétes elemek és katonák száma drasztikusan tud emelkedni!

Ők feltétlenül sokat pusztítanak az ellenség soraiból. Ha nem csatáról van szó, hanem csak egy szimpla beszivárgásról, akkor is kellemetlen ellenfelek tudnak lenni, mert ide általában az jó szemű és fülű katonákat ültetik fel. Általában mindegyikük elég jól bánik a távolsági fegyverekkel is. Ők szigorúan a várfal biztonságáért felelnek.

4. Aztán ott van ugye a belső őrség, akik a varudvarban és a „palotában” vagy egyéb fontos lakóépületekben, vagy azok környékén őrködnek. Őket is ki kell játszani, ha észrevétlenül akarunk maradni. Hadiállapot esetén nem ritka az sem, hogy a várban sétafikáló „gyanús” elemeket időnként megállítják, és mindenféle jelszókat kérdeznek tőle. Ennek nem tudása esetlegesen ártalmas lehet a delikvens egészségi állapotára. (Puff) Gyakori, sőt szokásos volt, hogy az igazán fontos személyeket és épületeket (várkapitány, fővarázsló, főpap, vagy kincstár, könyvtár (!), főúri lakosztály, háló, stb.) elit testőrség vigyázta. Ezek a katonák nemcsak hogy képzetebbek voltak a harcban, hanem általában valamiféle „mentális-lelki” elkötelezettségük is volt a „gazdájukkal” szemben, ezért sokkal jobban, ádázabban küzdöttek, egészen halálig.

5. Nem ejtettem szót még a várban esetlegesen található „távolsági-tömegpusztító” fegyverekről, mint katapultok, ballisták. Ezek vagy a várudvaron álltak, vagy külön erre a célra kialakított belső, bástyákon, tornyokon, hogy ezzel is növeljék a hatótávukat. Ezekkel a katapultokkal, ballistákkal, (ami a közhiedelemmel ellentétben ugyanazon fegyver kétféle elnevezése!) mindenféle tüzes, robbanós, fertőző, ragacsos dolgokat lehetett kilőni az ellenfélre.

6. Na most jön a sava bors a dolgoknak! A csapdák! Mert ugye a fantasyben gyakori vendégek

a különféle mechanikus, és mágikus csapdák. Ezeket általában olyan helyekre telepítették, ahol valamit nagyon kellett védeni. A csapdák jelenléte akar utalhat arra is, hogy közel az áhított cél, de akar lehet maga is egy csapda a kapzsi kalandorok félrevezetésére. Én szeretem, ha egy mesélő logikus, megmagyarázható és hiteles csapdákat tesz egy mesébe, s nem csak azért, hogy a játékosait „szívassa”. Ha valahol van egy csapda, akkor azt valaki odatelepítette valamilyen célból, amit nem árt ha a mesélő meg tud magyarázni. Ha nem is a játékosoknak, de legalább saját magának! Egyébként ebbe a kategóriába tartozik a különféle védekezésül „odatelepített” szörnyetegek kérdése is, de most ebbe nem kívánok részletesebben belemenni! (Mindenki játsszon egy kicsit a Dungeon Keeper c. programmal, akkor majd meglátja, hogy milyen sanyarú is a sorsa egy labirintus mesterének!

Egyszóval, egy megfelelően fantáziadús mesélő, aki rendelkezik a szerepjáték egyik fontos, ám mostanában kissé mellőzött tényezőjével a józan ésszel és ítélőképességgel, az igen komoly és ötletes nehézségeket tud gördíteni a játékosok elé, ha azok megrohamoznak egy „objektumot” esetleg be szeretnének szívárogni valahova. Mindenkeppen nézzenek azért utána a témának egy kicsit, mert megéri!

## Ajánlott irodalom

Andrea Palladio: Négy könyv az építészetéről.

Erdélyi várak és várkastélyok.

Középkori várak és építészet.

1997.10.06.

Szerző: Tamás Gábor

Forrás: MAGUS Lista

Szerkesztette: Magyar Gergely