

# Dalpárbaj

avagy a zene mágiája



*Sötét ruhás férfi lép ki a fák közül, ajkán gúnyos mosoly. Vonásai jellegtelenek, ám elegánsak. Tekintete mélyén hideg fény lángol. Oldalán tőr kard lóg, kezében gyönyörű kivitelezésű lantot tart.*

*Ki ez, és honnan került ide?*

*- Nem rossz! – mosolyog; hangja, akár az acél pendülése. – De ostobaság a tehetséget bugyuta gyermeknótákra fecsérelni. Tudsz valami komolyabbat is, vagy ebben a nevetséges mesében ki is merül minden tudományod?*

*- Nem tudom, hogyan jutottál ide, barátom – intek fölényesen. – Ám ha kívánod, bizonyoságot adhatok róla, hogy tehetségem jóval sokrétűbb, mint hinnéd!*

*A sötét ruhás közelebb lép, arcán talányos mosoly terül szét. Ujja megpendít egy húrt a lantján. Különös, zsongó hang vet fodrokat a hűs levegőben.*

*- Készen állok. Döntsük el, ki a jobbik! – bólint. – Ha kívánod, akár kezdhethetjük is.*

Bárdok. Vándor muzsikusok és széltolók; kacagtató-ríkató történetek mestermívesei; lágy és édes összhangzatok megszólaltatói; az asszony szív mélységes titkainak legnagyobb értői. Az érzelmek finom művű manipulálása számukra nem pusztán szélhámosság; egész személyiségük, életfelfogásuk jut kifejezésre benne. Mindannyian megvetik a durva módszereket, gondol-

kodásmódjuk csiszolt és emelkedett. Ettől csak roppant kevesen térnek el, akiket a többiek megvetnek és kiközösítenek, nem is tekintik őket igazi bárdoknak.

A fentiek ismeretében sokakban felmerülhet a kérdés: hogyan intézik el a dalnokok egymás közötti nézeteltéréseiket? A hiúság legalább annyira jellemző rájuk, mint a kifinomultság, óhatatlanul rivalizálnak hát; de hogyan, miféle módon döntenek el, hogy ki a jobb két versengő fél közül? Egy bizonyos: módszereik sohasem hétköznapiak, hiszen a poétalelkű világcsavargók számára a stílus, a kulcsin maga az élet.

Akadnak közöttük, akik fegyverek csatájára esküsznek. Ők vannak a legkevesebben, javarészüket Ilanorból vagy Yllinorból való. A legtöbb bárd megveti ezt a módszert, meggyőződéssel vallják, hogy a muzsikusi tehetségét és tudását nem lehet pengére fent acéllal mérni. Az efféle fegyveres párbajok rendkívül ritkák, és szinte sohasem végződnek halállal.

A vitás ügyek elintézésének másik közkeletű módja a dalpárbaj. Ez már sokkal előkelőbb és nagyobb tekintélynek örvendő megoldás. Leggyakoribb fajtája, amikor a két vetélkedő bárd felváltva adja elő a tetszőlegesen kiválasztott dalokat vagy költeményeket, míg egyértelműen ki nem világlik, melyikük versel mélyebb ihletéssel. Ennek semmi különösebb





külső kísérőjelensége nincs – a képzett kobzosok egy-két dalváltás után már tisztában vannak vele, hogy a másik jobb-e, rosszabb-e náluk.

Játéktechnikailag ez a következőket jelenti: mindkét játékos (vagy NJK esetében a KM) megnézi a karakter éneklés/zenélés és nyelvismeret képzettségét, valamint a Tsz-ét. Ez utóbbinak értékét elfejezi (mindig lefelé kerekítve), majd beszorozza tízzel. Így egy százalékos alapértéket kap. Az éneklés/zenélés alapfoka +5% bónuszt, mesterfoka +15%-ot jelent. A vonatkozó nyelvismeret mesterfoka további +15%-kal növeli az alapértéket. (Bizonyos nyelvek esetében az 5-nél rosszabb nyelvismeret tízszer annyi százalék levonást jelent, amennyivel a nyelvismeret foka alatta marad az ötösnek. Amelyik nyelvet a bárd 3-mál alacsonyabb fokon beszéli, azon képtelen dalolni.) Ezek után mindkét dalnok dob K100-zal, és az eredményt hozzáadja a százalékos értékéhez. Az egész metódus a képzettségpróba-ellenpróba elvén alapszik. Akinek a végeredményként kapott százaléértéke magasabb, győzött. Mint látjuk, még a legegyszerűbb dalpárbajban sem lehet biztosra menni; a szeszélyes, kiszámíthatatlan ihlet olykor bizony a gyöngébb dalnokhoz pártol, és cserben hagyja a tapasztaltabbat.

Amennyiben a bárdok pusztán szavalótudományukat kívánják összemérni – ritka eset, de előfordul -, akkor az éneklés/zenélés képzettség nem ad bónuszokat a kockadobásukhoz, legendsismeret és a színészet viszont igen (Af: +5%, Mf: +15%).

A dalpárbaj másik változata jobban próbára teszi a költői tehetséget. Lefolyása a bajvívók hasonló jellegű összecsapására emlékeztet, csak éppen a fegyvereknek nem jut benne szerep. Az egyik dalnok – hogy melyik, azt közös megegyezéssel kell eldönteni, - szavalni kezd. A vers lehet tanult, vagy helyben költött; persze a rögtönzés sokkal nehezebb feladat. A másiknak – ha tudja – folytatnia kell a verset egy újabb sorral, amely ritmikailag igazodik az előzőhöz. (A rím nem feltétlenül követelmény; számos ynevi kultúrkör – például a toroni és a dzsad – egyáltalán nem ismeri a rímes verselést.) Ezután újra az első dalnok következik, majd megint a második, és így tovább. Aki először elakad, veszít. Ha hiba nélkül eljutnak a dal végéig, a párbaj eredménye döntetlen; ez persze csak tanult verseknél fordulhat elő, hisz a helyben költött verseket a végtelenségig tovább lehet fűzni.

Játéktechnikailag az ilyen dalpárbaj úgy szimulálható, hogy a két játékos (vagy a KM) a vers minden ráeső sora után felváltva intelligencia próbát tesz. Amelyikük elvétí, az belesült a szövegébe, és veszített.

Ezt a párbajt, ha az érintett felek is úgy kívánják – és elég vállalkozó kedvet éreznek magukban hozzá -, a valóságban is végig lehet játszani, akár tanult, akár rögtönzött verssel. Kétségtelen, hogy ez a megoldás sokkal izgalmasabb és érdekesebb szerepjátékra nyújt lehetőséget, viszont komoly mértékű beleélő készséget és előadói tehetséget igényel a játékosok részéről.

A dalpárbaj harmadik – s egyben leglátványosabb, legkifinomultabb – típusát akár egyfajta varázspárbajnak is minősíthetjük.

Természetesen csak alapjaiban hasonlít a varázsló adeptusok viadalához, maga az összecsapás egészen más formában zajlik. A legnemesebb, legnagyobb dicsőséget hozó megmérettetésnek számít a vándorpoéták körében, ám ugyanakkor szörnyen nehéz és veszedelmes: általában csak a legkiválóbb, messze földön elhíresült bárdok merik föl vállalni a vele járó kockázatot.

A két versengő dalnok itt is soronként felváltva citál valamilyen megzenésített költeményt, eszköztáruk azonban már sokkal szélesebb skálán mozog. Ezúttal már nem csak hangjukra és tehetségükre hagyatkoznak, hanem a mágiájukra is. Mivel ezek a viadalmak általában a nagy nyilvánosság előtt zajlanak, mindkét rivális igyekszik minél jobban elkápráztatni és lenyűgözni a közönséget, fölülmúlva ebben a másikat. A nemes dalpárbaj rendkívül ritka esemény, ám akik a jó sors kegyeltjeként tanúi lehetnek egynek, azok számára életre szóló élményt jelent – noha nem feltétlenül kellemes. Számos északi krónikás megemlékezik róla, hogy amikor Dathra Ynn-Bhalar, a híres toroni Ezüstszirén egy tragikus szerelmes balladával a halálba dalolta nagy vetélytársát, az erv Tavaszkezü Ladoriant, hallgatóságuk nagy része gyógyíthatatlan melakórba esett, és sokan közülük később önkezüikkel vetettek véget az életüknek.

A nemes dalpárbaj játéktechnikai lebonyolítása oly módon történik, hogy a játékos, illetve a KM tízzel beszorozza a



vetélkedő karakterek Tsz-ének egynegyedét (mindig lefelé kerekítve). Így egy százalékos alapértéket kap, amit – a főntebb megadott mértékben – tovább módosít minden olyan tényező, mely a két közönségesebb párbajtípus kimenetelét befolyásolhatja. (éneklés/zenélés, nyelvismeret, legendaismeret és színészet) Ha a bárdok varázslatok alkalmazásával emelik látványos előadásuk fényét, ezekért további bónuszpontok járnak. Erre a célra a bárdmágia számos eleme alkalmas, (bár direkt támadóvarázslatok sohasem); melyek közül a legismertebb és a legcélrányosabb kétségkívül a Bűvhangszer. Ezért a varázslatért jár a legtöbb százalékos bónusz is, az alább következő táblázat szerint.

Minden plusz szólam:	+10%
Egy szólam eltolása kánonba:	+5%
Egyéb hangszer bekapcsolása:	+10%
Egyéb hangszer hangzásának eltolása (kánon):	+5%
Egyéb hangszer több szólamban, szólamonként:	+10%

A nemes dalpárbajban felhasználható többi varázslatot értelmetlen volna lajstromba szedni és pontértékeket rendelni hozzájuk, hiszen a riválisok fantáziája ilyenkor nem ismer határokat – mint ahogy remélhetőleg a játékosoké sem. A talpraesett, ravasz dalnokok olyan varázslatokat is képesek hatékonyan alkalmazni dalaik érdekében, melyeknek első pillantásra semmi közük nincsen a költészethez. Nagy általánosságban elmondhatjuk, hogy a bárdok játékát látványosan kiszínező varázslatokért (Képidézés, Élő történelem stb.) egyenként +10% módosító adható, míg a legfeljebb aláfestésül szolgáló fény és hang effektusokért (Hangteremtés, Aura) egyenként +5%. A legfontosabb szabályt azonban igen tömören meg lehet fogalmazni: Minél rendhagyóbbnak és ötletesebbnek találja a KM a varázslat alkalmazását, annál több bónuszt adhat érte.

Előfordulhat, hogy a fentiek szerint módosított százalékos érték száz fölé

emelkedik, de ennek nincs különösebb jelentősége – mi több, nem feltétlenül jelent automatikus győzelmet. A számítások elvégzése után a párbajozó felek egyet dobznak K100-zal, s az így kapott számot hozzáadják módosított alapértékükhöz. Amelyiküknek magasabb összeg jön ki, az a nyertes; ha az eredmény netán egyenlő volna, akkor az győz, aki több Mp-t használt fel a vetélkedésben. Amennyiben ez az érték is megegyezne, a viadal döntetlenül végződik – ami persze rendkívül ritkán fordul elő.

A dolog azonban ezzel még nem fejeződött be. A mágikus dalpárbaj ugyanis – mint már említettük – sokkal kockázatosabb a két közönséges verziónál. Amit az összecsapás eldölt, a győztes szabadon megválaszthat egy általa ismert dalmágikus effektust, amellyel a vesztest sújtja, és nem kell érte Mp-t fizetnie. A vesztes automatikusan a varázslat hatása alá kerül, nem dobhat ellene mágiaellenállást, az időtartam tízszer annyi perc, amennyi Mp-t a győztes a párbaj során felhasznált.

Egyesek ezt bizonyára ijesztőnek látják, hiszen a diadalmas bárd – ha úgy tartja kedve – ilyenkor akár meg is ölheti a legyőzött riválisát, ha például ismeri a halál dalát. Ez azonban korántsem ilyen egyszerű. Igaz ugyan, hogy a győztesnek nem kell Mp-t fizetnie a vesztesre kiszabott dalmágikus hatásért; ám a választott bárdvarázslat Mp-igénye ettől függetlenül nem haladhatja meg azt a mennyiséget, amennyivel a győztes a párbaj lezárultakor rendelkezik. Ha tehát a dalnok valami nagy erejű varázslattal akarja sújtani ellenfelét, akkor jó sok Mp-t kell tartalékolnia erre a célra; ám mivel a viadalban alkalmazott varázslatok fölfelé módosítják a százalékos alapesélyt, ezzel éppenséggel a győzelmét kockáztatja. Persze kellő leleményességgel megáldott, Mp-ivel okosan gazdálkodó nyertes így is megtalálhatja a módját, hogy az összecsapás záróakkordjaként porig alázza riválisát.

A dalpárbaj nem a bárd kasztnak valamiféle misztikus titka vagy kiváltsága: gyakorlatilag bárki vívhat ilyen viadalt, függetlenül attól, hogy milyen kasztba tartozik. Az igazi bárdok ellenében a más kasztú karaktereknek persze elég rosszak az esélyeik: az ő Tsz-ük egyáltalán nem számít bele a százalékos alapértékükbe, csak a képzettségeikből fakadó bónuszokra támaszkodhatnak. (Ebből logikusan következik, hogy a szükséges képzettségekkel nem rendelkező karakter

automatikusan alulmarad.) Némely más kaszt azonban még így is meglepően szívós ellenfélnek bizonyulhat – például bajvívók, egyes varázslók és Alborne papjai. (Nemes dalpárbajban a közönség elkápráztatására bármiféle varázslat felhasználható, nem csupán a bárdmágia; a vesztest sújtó büntetőcsapásnak viszont mindenképpen dalmágikus effektusnak kell lennie, amit értelemszerűen csak az igazi bárdok alkalmazhatnak.) A többi kaszt részéről általában vétkes ostobaság elfogadni a dalpárbajra szóló kihívást, de a kivételt erősítő szabályok itt is akadnak. Ilyen volt például a neves lovagköltő, Dequator Marses fölényes diadala egy kráni sötét dalnok fölött; összecsapásuk a dalváltásos párbaj szabályai szerint zajlott, rögtönzött versezettel. Mesélik, hogy a megszégyenült dalnok veresége után elbujdokolt, s azóta is álnéven rejtőzködve él, nehogy bárki felismerje, s szemére vesse elbizakodott gögjét és ostobaságát.

Dióhéjban ennyiben foglalhatjuk össze mindazt, mit az Ynevszerte híres-hírhedt dalpárbajokról tudni érdemes. Légy hát óvatos, kalandozó, és gondold meg jól, mit cselekszel, ha egy vándor kobzos gúnyos szavakkal kihívást intéz hozzád poétaviadalra! Könnyen meglehet, hogy porig alázva, megsebzett szívvel kerülsz ki az összecsapásból, s bizonyos, hogy egyhamar nem fogod elfelejteni a megrendítő élményt, amikor az ágrólszakadt igris ízelítőt adott neked a dal hatalmából....

1998.08.

Szerző: Szabó „Dragon” Péter

Forrás: Rúna magazin IV.évf./4.szám

Szerkesztette: Magyar Gergely