

M.A.G.U.S.

AVAGY

A KALANDOROK KRÓNIKÁI

FANTASY SZEREJÁTÉK

Igen - nem csalás, nem ámtás -, végre megérkezett.

Tudom, sokat váratott magára, de a nehézségek útvesztőjén átkelni nem könnyű, s hosszan tart az út.

Karácsonykor utcára kerül, és ha az istenek is úgy akarják, rövidesen kalandmodulok, kiegészítő kötetek tucatjai látnak majd napvilágot mellette.

S, hogy a magyar nyelvű szerepjáték univerzum teljes legyen, a GURU hasábjain M.A.G.U.S. rovat indul decembertől. Itt válaszolunk minden hozzánk intézett kérdésre, s közlünk olyan anyagokat, melyek önálló kötetben - terjedelmi okokból - nem állnák meg helyüket.

A most közölt részlet csupán ízelítő, kedvcsináló; reményeink szerint előfutára egy új örület születésének.

Bevezető

Bizonyosan gondoltad már egy-egy kalandregény olvastán, hogy a hős ostobaságot művelt, könnyelműen cselekedett. Esetleg az is eszedbe jutott, hogy te jobban, ügyesebben oldottad volna meg a feladatot. Nincs ebben semmi rendkívüli, még akkor sem, ha kissé mesésen hangzik a folytatás...

Két amerikai fiatalember, aki mindenki másnál többet foglalkozott efféle problémákkal, találni akart egy lehetőséget, hogy kiélhesse kalandvágyát. Próbálkozásukat 1972-ben siker koronázta. Megalkották a szerepjátékot, "minden játékok legjobbját", s ezzel forradalmasították a játékipart. Az új találmány lázba hozta Amerikát. Néhány év alatt mozgalommá izmosodott a rajongók tábora, külön iskolák jöttek létre a játék oktatására, s önálló iparág született, mely napjainkig szerepjátékok tervezésével, a már meglévők tökéletesítésével, könyvek kiadásával foglalkozik. Dave Arneson és Gary Gygax alkotása kinötte Amerikát, világhódító útra indult. A játék sikerének titka alighanem univerzitásában rejlik: éppúgy élvezetes a tizenéves, mint a felnőtt korosztály számára. Izgalmas, szórakoztató, fejleszti a képzelőerőt és a beszédkészséget. A játékosoknak szinte korlátlan szabadságot

biztosít, s ezzel addig elképzelhetetlen élményekben részesíti őket.

A játék

A játékok sokfélék lehetnek: ismerünk táblás, kártya, szó- és képjátékokat. A szerepjátékokat ezen kategóriák egyikébe sem lehet beleilleszteni - kissé nehéz meghatározni valódi mibenlétét.

Az összehasonlítás sem segít, hisz nincs mihez hasonlítani anélkül, hogy képzeletünket rendes, hétköznapi határain túl ne engednénk. A szerepjáték lényege azonban a képzelet szabad szárnyalása.

Lássunk egy megközelítő analógiát!

Tegyük fel, hogy egy hétköznapi táblás játékot játszunk. A cél, hogy eljussunk a tábla első kockájától az utolsóig, mielőtt bárki más megtenné ezt. Az utat csapdákkal nehezítették, bármelyikről visszacsúszhatunk a kezdő pontra. Vannak átjárók, melyek segítségével nagyot ugorhatunk a cél felé. Eddig ez igen egyszerű és szokványos.

Változtassunk meg néhány dolgot! Az érdektelen, lapos tábla helyére - amin az út

kanyarogva vezet - tegyünk bonyolult útvesztőt. A bejáratnál állunk. Tudjuk, hogy valahol kell lennie egy kijáratnak is, de azt nem, hogy merre található. Ne használjunk dobókockákat annak eldöntésére, hogy mennyit mehetünk - lehessen annyit menni, amennyit csak akarunk. Menjünk el a folyosón az első elágazásig. Innen tovább haladhatunk előre, jobbra vagy balra fordulhatunk, netán visszatérhetünk a kiinduláshoz. Esetleg titkos ajtókat, rejtett átjárókat kereshetünk. Ha sikerül, újabb folyosóra bukkanunk. Ez az ösvény lehet zsákutca, de vezethet egyenesen a kijáratához is. Az egyetlen módja hogy megtudjuk, ha végigmegyünk rajta. Persze elég sokat járkalva, előbb vagy utóbb eljutunk a kijáratához.

Tegyük izgalmasabbá a játékot! Kóboroljanak a labirintusban lények. Csúf, elvetemült lények. Ezért kapsz fegyvereket - kardot, íjat, tört és pajzsot -, hogy megvédhesd magad, ha egy szörny rád támad. Ráadásul más játékosok is vannak a labirintusban. Nekik is akadnak fegyvereik.

Vajon mit tenne egy másik játékos, ha találkozik veled? Megtámadhat - hisz neki is eltökélt szándéka, hogy elsőként kecmergjen ki az útvesztőből -, de szövetséget is ajánlhat a túlélés érdekében. Végére egy minotaurusz is megfontolja, hogy rátámadjon-e két jól felfegyverzett emberre... Végül rejtjük el a táblát. Adjuk oda az egyik játékosnak, és nevezzük ki őt *kalandmesternek*. Ahelyett, hogy a táblát nézed, a **KM**-re hallgatsz. Ő az aki leírja, hogy a tábla szerint hogyan néz ki a hely, ahol éppen vagy. Megmondod merre akarsz továbbmenni, s a **KM** eszerint mozgatja, mondja tovább a történéseket.

Csukd be a szemed és a fantáziáddal építsd fel a labirintus falait! Képzeld el a nyirkosságtól csöpögő, ősi kőtömböket, melyre egy rég elpusztult faj ábrákat vésett. Talán jelentenek valamit, talán nem. És képzeld el a rád támadó minotauruszt is, amint csatabárdot lóbálva, elfeledett átkokat mormolva közelít feléd. Próbáld magad beleélni a helyzetbe, s mond el a **KM**-nek, hogy mit tennél egy efféle helyzetben.

Most alkottunk éppen egy primitív szerepjátékot. A végletekig leegyszerűsítve ugyan, de fellelhetőek benne az alapvető elemek: a játékosok - a *kalandmester* ál-

tal kitalált - ismeretlen, veszélyes helyzetbe kerülnek, ahonnan ki kell magukat vágniuk.

Ez a szerepjáték lényege. A játékos magára veszi - a szabályok figyelembe vételével saját maga megalkotta - karaktere személyiségét, s ezt a karakter irányítja végig a kaland folyamán. Nem csupán a karakter külsejét, de felszerelését és jellemét is meghatározza. Ezt azután egy úgynevezett *karakterlapon* feljegyzik. A karakter lehet harcos, gladiátor, valamely ynevi istenség kalandorapja, kardművész, mágus, esetleg boszorkánymester.

Miután a karaktert kidolgozták, annak fő tulajdonságait kockadobásokkal meghatározták, a játékos döntéseket hoz. Más karakterekkel és játékosokkal érintkezik, csatákban vesz részt, intrikákat sző és vagyont gyűjt. Egyszóval *úgy tesz*, mintha a karakter lenne a játék folyamán. Létezik a **KM** által megelevenített világban - egészen karaktere haláláig.

Ha valahol rosszul dönt, ha túlerővel kerül szembe, ha szerencséje végképp cserben hagyja, a karakter bizony el is pusztulhat, akárcsak a való életben... Ám ilyenkor sem szabad túlságosan elkeseredni, hiszen új karakter bármikor alkotható, s akkor csak a *kalandmesteren* múlik, mikor és hogyan csempészi vissza játékosát - az új karakterrel - a már megkezdett játékba.

Ha helyesen reagál a **KM** által teremtett helyzetekre, jól megoldja feladatait, *tapasztalati pontokat* kap. Bizonyos mennyiségű *tapasztalati pont* összegyűjtésével magasabb *tapasztalati szintre* lép. Vagyis erősebbé, ellenállóbbá válik, s a következőkben jobb eséllyel birkózik meg a veszélyekkel - azaz már nem veszhet oda egyik könnyen.

Az imént elmondottak nem azt jelentik, hogy a játékosnak fel-le kell ugrálnia, körbe futkosnia és úgy viselkednie, mint a karaktere. Arról van szó, hogy valahányszor a karakterével történik valami, vagy döntést kell hoznia, úgy tesz, mintha lenne abban a helyzetben, és kiválasztja a megfelelő cselekvési irányt.

Fizikailag ez úgy néz ki, hogy a játékosok és a *kalandmester* kényelmesen elhelyezkednek a maguk választotta környezetben. Mondjuk egy asztal köré, ahol a

KM ül a főhelyen. A játékosoknak rengeteg helyre van szükségük: papíroknak, ceruzának, kockáknak, szabálykönyveknek, italnak és rágcsálnivalónak. A *kalandmester* sem éri be kevesebbel - el kell férnie térképeinek, kalandmoduljának és jegyzeteinek.

Ha már mindenki elhelyezkedett, s a karakterek is elkészültek, a **KM** belekezd a kaland előadásába. Ő a játékosok szeme és füle, ő személyesíti meg a történet mellékszereplőit. A játék végülis párbeszéd és elbeszélő részek egysége. A szerencsének alkalmanként jut szerep, ennek megtestesítésére hivatottak a kockák.

A cél

Van még egy fontos különbség a szerepjátékok és az egyéb játékok között: a végső cél. Általánosan elfogadott szabály, hogy egy játéknak van eleje és vége - a vége pedig akkor következik, ha valaki győz. Ez így nem igaz a szerepjátékokra, mert itt senki sem "győz". A játék célja, hogy jól érezzék magukat a játékosok, hogy összejöjjenek.

Egy elkezdett játék számtalan fejezetből, úgynevezett kalandból áll. A kalandnak persze mindig van egyfajta célja: megszerezni valami különösen értékes tárgyat egy nagyúr megbízásából, felkutatni romvárosok titkait, vagy segíteni egyik birodalmat a másik ellenére. Az effajta célok elérhetőek nyolc-tíz összejövétel alatt, ahol persze a játékosok olykor öt-hat órát is játszanak.

Ám a játéknak nincs vége, amikor egy kaland befejeződik. Ugyanaz a karakter más kalandokban is felkerekedhet. Az ilyen kaland-sorozatokat *életű játéknak* nevezzük, hisz a karakter életét játszuk végig.

De emlékezzünk: a kaland célja nem a győzelem, hanem hogy jól érezzük magunkat, míg a közös cél felé haladunk. Egy kaland hossza nem szab mesterséges határt a játék-időnek. A M.A.G.U.S. több mint elég kalandra ad lehetőséget ahhoz, hogy egy társaság akár élete végéig eljátszhasson.