

# NYOLCADIK FEJEZET: MÉSELES

## KEZDETBEN...



Az írott szó hajnala előtt – a feljegyzések, könyvek, számítógépek és videokazetták ideje előtt – az emberek időről-időre összegyűltek a tűz körül és különféle történeteket meséltek egymásnak. Így újták el a sötétséget, így teremtettek nyugodt légkört, így adták át egymásnak tudásukat, így adták tovább az élet tanulságait, és így szórakoztatták egymást.

Meséljünk hát egymásnak!

Én mesélek neked egy mágusról; arról, miként ébredt rá hatalmára, tanult meg túlélni és alkalmazkodni egy számára hirtelen idegenné vált, de mégis jól ismert világban. Te pedig arról mesélsz nekem, hogy milyen megpróbáltatásokon ment keresztül, milyen csapásokat szenvedett el az élettől, hogy mit tanult mindezekből, hogy merre járt és kikkel találkozott. Én pedig ezek alapján elmondom neked, mit csinál ő, hogy érzi magát, és miket mond. Te és én együtt fogjuk megalkotni ezt a történetet, és együtt is fogunk majd pontot tenni a végére.

Jól hangzik? Jó, akkor olvass tovább!

De ne hidd azt, hogy a mesélés könnyű! Igen kemény munka tud lenni. Hosszú órák kitartó elmélkedése, kutatása, tervezése szükségeltetik hozzá, és természetesen aktív alkotó képzelet. Elengedhetetlen még a gyors és rugalmas elme, hogy megfelelően tudj reagálni a játékosok minden lépésére és elképzelésére. Ehhez pedig magabiztosság is kell.

De amikor mindez meghozza gyümölcsét a történet végeztével – amikor a játékosok felállva örvendeznek, vagy éppen áhítatos csendben ülnek egy csoda láttán – akkor bőségesen megtérül minden fáradozás és munka. Ekkor válsz csak igazán Mesélővé.

## KI IS AZ A MÉSELŐ?

A Mesélő a **Mágus** játszmák alapköve. A játékosok a saját karaktereik szerepét játsszák, a Mesélő pedig megeleveníti a játék világának összes többi részletét. Amikor a karakterek betérnek egy éjjeli bárba, a Mesélő alakítja a pincérmőt, a buszvezetőt, és azokat a délvidéki keménylegényeket, akik meg vannak győződve róla, hogy a karakterek valami rosszban sántikálnak. Ha a karakterek harcba bonyolódnak, a Mesélő bonyolítja le a küzdelmet (a kockák segítségével), ő irányítja a karakterek ellenfeleit, ő határozza meg, mikor tűnik fel az erősítés (már ha feltűnik egyáltalán), és ő dönti el, hol is kötnek ki végül a célt tévesztett lövedékek. Ha pedig éppen egy hatalmas rituálét hajtanak végre, akkor az is a Mesélő által válik a játék eleven valóságává.

Ez bizony bonyolultnak tűnhet – és valóban az is. Nem mindenki tud jól mesélni. Ez a fejezet azonban kezdedbe adja mindazokat az eszközöket, amelyekkel igazán hatékony Mesélővé válhatsz. Megmutatjuk neked, hogyan alakíthatod és dolgozhatod ki a krónikáid alapjait képező ötleteket és elképzeléseket, hogyan szőhetsz izgalmas történeteket az intrikák hálójából, és hogyan alkothatsz igazán számyaló, jellemfejlődést hozó fordulatokat.

## MIT TEGYÜNK ÉS MIT NE?

Még mielőtt belevetnénk magunkat a koncepciók rejtelmes mélységeibe, a mesélés, a jellemzés, a különleges effektusok és a többi különlegesség izgalmaiba, előbb át kell beszélünk néhány alapvető dolgot, amit minden Mesélőnek meg kell tennie (vagy éppen el kell kerülnie) ahhoz, hogy sikerre vihesse krónikáit:

## TE URALD A SZABÁLYOKAT, NE AZOK TÉGED!

A szabályok arra valók, hogy segítsenek téged és a játékosokat, nem pedig arra, hogy leláncoljanak. Nem létfontosságúak, és nem is a játszámák kőbe vésett törvényei. Ha akadályoznak, változtass rajtuk, és ha semmiképpen sem felelnek meg, hagyd őket figyelmen kívül! A szabályoknak sose legyen nagyobb hatalma a történet fölött, mint neked!

Más szavakkal: ne hagyd, hogy a szabályok bármikor is útjába álljanak egy jó történetnek!

## MITASD, NE MÖNDD!

A lehető legsokrétűbben érzékeltesd a karakterekkel az őket körülvevő világot! Írj le mindent, amit látnak, hallanak, éreznek, érintenek és ízlelnek, és őket is bátorítsd erre! Ha beszélni akarnak valakivel, játsszák is el azt; ha tesznek valamit, pontosan írd le azt is, hogy miként! Hagyd, hogy kidolgozzák a saját stílusukat, viselkedésmintáikat és érzelmi reakcióikat! Folyamatosan tudatosítsd bennük a karaktereiket körülvevő világot és annak mozzanatait!

## TARTSD MÖZGÁSBAN A JÁTÉKOT!

A hét 168 órából áll. Tehát amikor játszotok, akkor tényleg játsszatok! Ha csak lehet, az összes szervezkedést (tapasztalati pontok, a következő összejövetel megbeszélése, karakterekkel vagy szabályokkal kapcsolatos technikai kérdések) a játékon kívül intézzétek! A játék előtt áldozatok rá egy egész összejövetelt az ilyen kérdésekre és a karakterek alapos megalkotására! Lazítsatok az egyes játékok után, hogy a játékosok biztosan lépést tarthassanak az eseményekkel, és feltehessék a játék menetével kapcsolatos kérdéseiket! Az értékes játékidőt viszont ne pazaroljátok ilyesmire!

## TARTSD JÁTÉKBAN A JÁTÉKOSOKAT!

Tegyél fel kérdéseket a játékosoknak és figyelj oda a válaszaikra! Ha csak lehet, sződd bele a történetbe a karaktereik előéletét és hátterét, így már a világ megtervezésével sem kell annyit bajlódnod! Gondoskodj róla, hogy a karaktereiknek legyen tennivalójuk! A tétlenséged még nem jelenti feltétlenül a krónika halálát, azonban az unott játékosok már igen.

## VEZESS FELJEGYZÉSEKET!

Írj le mindent, ami csak fontos lehet a játékban! Ha azt mondd nekik egy virtuális adeptusról, hogy az imádja a Kung Pao csirkét, azt is jegyezd fel magadnak! Ha nyomára bukkannak egy nefandus ellenségüknek, jegyzetelj! Ha megtudják ellenségeik titkos rejtékhelyének címét, írd le! Ha van egy laptopod, az sokat segíthet mindezen információk kezelésében, de ha nincs, akkor egy jegyzetfüzet és egy toll is ugyanúgy megteszik.

## KÉSZÜLJ A JÁTSZITÁKRA!

Vannak Mesélők, akik alig készülnek az egyes játékkalkalmakra, és szinte az egész sztorit rögtönzések sorozataként alakítják, így téve a játékot pörgővé és lazává. Az improvizáció ugyan nagyfokú rugalmasságot biztosít nekik a játékban, viszont egy Mágus történetet mesélő számára végzetes lehet az ilyen hozzáállás. A Mágus világa ugyanis már önmagában is annyira szabadelvű és rugalmas, hogy további lazítgatás esetén a Mesélőnek annyi mindent kell majd kapkodva

és találgatásokra alapozva elrendeznie, hogy végül összecsaphatnak felette a hullámok és elmerülhet az események tengerében. Ez a képlékenység ugyan a felkészülést is megnehezíti, de azért vannak olyan alapvető támpontok, amelyeket a Mesélő mindig biztonsággal előkészíthet, amelyekre később támaszkodhat, megkönnyítve így önmön feladatát. Ilyen támpontok lehetnek például az olyan karakterek, akikkel a játékosok biztosan találkozni fognak, olyan helyek, ahova nagy valószínűséggel elmennek majd, és azon lehetőségek, amelyeket biztosan felismernek és kihasználnak majd.

## NE VIDD TÚLZÁSBA A SZTEREOTÍPIÁK HASZNÁLATÁT!

Gondolj bele, hogy mennyire gyakori a Mágus krónikákban az anarchista virtuális adeptus, az érzéketlen titkos ügynök, az ápolatlan biztonsági őr, és a kicsinyes és szőrszálhasogató irodista alakja! Ha mindkét kezre szükség van az összeszámolásukhoz, akkor valószínűleg túlzásba viszed a sztereotíp karakterek használatát. Próbáld meg egy kicsit összekeverni a dolgokat. Képzeld egy olyan titkos ügynököt, aki nagy Grateful Dead rajongó, utálja a DEA ügynököket és titokban szerelmes az egyik játékos karakterébe! Vagy egy olyan hivatalnokot, aki tényleg próbál segíteni az embereknek, főleg ha egy konkrét eset felkelti az ő személyes érdeklődését is. Figyeld meg, hogyan reagálnak a játékosaid egy éber és óvatos biztonsági őrre, egy csendes csaposra, aki nem törődik a problémáikkal, és arra a monitorfejű sráca, akinek a szülei pincéjén kívül is van élete! Ezek mind olyan karakterek, akikre a játékosaid emlékezni fognak. Gondoskodj róla, hogy a szerepeltetett karaktereid változatosak és érdekesek legyenek, és ezzel máris gondoskodtál a játékosaid figyelmének és érdekltségének fenntartásáról!

## ISÍTERD A SAJÁT KORLÁTAIDAT!

Noha nem riadhatsz vissza Mesélői korlátaid átlépésétől, azért tisztában kell lenned vele, hogy miben vagy a legjobb. Ha tudod, hogy jó vagy a lövöldözős és vérengzős típusú kalandokban, viszont nem állhatod a rejtélyes ügyeket, akkor valószínűleg nem lenne jó ötlet Agatha Christie műveire alapoznod a krónikáidat. Ha mégis így teszel, valószínűleg te is és a játékosaid is kényelmetlenül fogjátok érezni magatokat. De soha nem lehet tudni; ne félj az újdonságoktól és néha próbálkozz is velük, mert lehet, hogy valami újat tudsz meg magadról, és rájössz, hogy még valami másban is jó vagy. Ezt a kísérletezést általában úgy lehet a legkönnyebben és a legveszélytelenebbül kipróbálni, ha az egyik – „hagyományos” jellegű – krónikád keretein belülré beillesztesz egy másfajta jelenetet. Ha például éppen egy rejtélyes jellegű krónikát mesélsz, és korábban még nem próbálkoztál igazán harcorientált történetekkel, akkor megpróbálkozhatasz egy nagyobb harci jelenettel (de persze csak a játékosaidhoz mérten) a történet egyik alkalmas szakaszában. Ha jól sikerül, és a játékosok is élvezik, akkor később is nyugodtan próbálkozhatasz harcözpontúbb krónikákkal. Ha viszont nem tetszik a stílus, akkor sem történt semmi gond, és zavartalanul folytathatjátok az eredeti krónikátokat.

## NE URALKODJ A JÁTÉKOSOK FELETT!

Senki nem szereti a zsarnokokat – márpedig a Mesélő könnyen azzá válhat, ha nem figyel oda. Elvégre ő a főhatalom és övé az utolsó szó – de ezek csak arra valók, hogy mindenki jól érezhesse magát. Ha olyan kijelentésekkel hozakodsz elő, hogy ez a te játékod, és ezért a játékosoknak azt kell tenniük, amit te akarsz, mert különben baj lesz,

akkor rövidesen azon kaphatod magad, hogy ez tényleg egyedül és kizárólagosan a te játékos marad. Az egy játékosnak mesélt kalandok még lehetnek érdekesek, de a játékos nélküliek már sosem... vagy legalábbis nem nyújtanak többet élvezetet a regényírásnál.

## NE LÉGY TÚL SZŰRITIARKÚ... SE TÚL NAGYLELKŰ!

Ez szinte mindenre vonatkozik: információkra, jutalmakra, dicsőretre, kritikára, sikerre és kudarcra. Ha keményen megdolgoztatod a játékosokat az eredményeikért, aztán pedig az utolsó pillanatban megvonod tőlük a jutalmat, akkor becsapottnak fogják érezni magukat. Ugyanez van akkor is, ha túl könnyedén megadsz nekik mindent anélkül, hogy megdolgoztak volna érte. Találd meg és kövesd a középutat a bőség és az ínség között, és a játékosaid hálásak lesznek érte!

## NE AGGÓDJ!

Maradj nyugodt akkor is, ha a játékosok miatt kicsúszik a talaj a lábad alól, akkor is, ha valamelyik karakter valami egészen váratlan tesz, és akkor is, ha kártyavárként omlanak össze az addigi terveid a sztorira vonatkozólag! Vegyél egy mély levegőt, kérj egy kis időt, szedd össze gondolataidat, és gondold végig, hogy mi következhet ezután! Sokkal jobb, ha csak időt kérsz, mintha félbehagynátok a játékot. Mesélés közben gyakran érhetnek meglepetések, de ahogy egyre tapasztaltabbá válsz, egyre könnyebben fogod tudni kezelni a dolgokat. Arra is rá fogsz jönni, hogy a tapasztalatod az improvizálásban is segítségre lesz majd, és átsegít a váratlan helyzeteken is. Ha a krónika már túl nagy súllyal nehezedik a vállaidra, hát tedd le egy kis időre, és pár hétig játésszatok valami mást! Az ilyen alkalmak kiválóak lehetnek arra, hogy valaki más vehesse át a mesélést, vagy hogy lejátésszatok egy-két együletes kalandot.

## ÖTLET ÉS KEZDET



A **Mágus** az eszmékről és az ötletekről szól; arról, hogy hogyan alakítjuk ki őket, és hogy azok hogyan hatnak vissza ránk, hogy hol képzeljük el a korlátaikat, hogy ezáltal mennyire korlátozzuk önmagunkat, és hogy mindezek a kölcsönhatások hogyan alakítják magát a valóságot. Teljesen természetes tehát, hogy minden jó **Mágus** krónikának egy-két jó ötlet a kiindulópontja. Ezek az elképzelések bárhonnan származhatnak: talán e szabálykönyv vagy valamelyik kiegészítő olvasgatása közben találtál valamit, ami különösképp felkeltette az érdeklődésed, vagy talán egy regény ihletett meg. Talán láttál egy jó filmet, vagy egy képregényben bukkantál egy érdekes motívumra. Talán több kalandot igényelt a világ, vagy talán nem voltál megelégedve azzal, amit láttál vagy olvastál. Talán te magad ötlöttél ki valamit, vagy valaki mondott neked valamit, ami szöveget ütött a fejedbe. Még a dalok is adhatnak ihletet. Akárhonnan jöhetnek ötletek; és ha már megvannak, akkor már megleheted a következő lépéseket a krónikád kidolgozása felé.

Nem árt, ha gyorsan végiggondolod azt is, hogy kik is lesznek a játékosok, még mielőtt túlságosan is elmélyednél az ötleteidben. Ideális esetben elég játékos barátod van ahhoz, hogy azokat hívhasd meg, akik biztosan értékelni fogják a tervezett krónikádat, és olyan karaktereket alkotnak, akik remekül passzolnak a sztorihoz, akik jól ismerik és értik a választott műfajt, annak jellegzetességeit, és hibátlanul keltik életre a történetet.

A valóságban azonban rendkívül ritkák az ilyen esetek, és ez azt jelenti, hogy kompromisszumokat kell kötnöd. Ha az eredeti koncepciód egy csapatnyi tradíciós technomantáról szólt, akik sikeresen kibékültek technokrata testvéreikkel, az már számos lehetőséget sejtet – azonban ha ugyanez az egyik játékosod egy akasha mágussal hozakodik elő, a másik meg egy technofóbiás álomszólóval, akkor valamelyikötöknek engednie kell. Hogy pontosan kinek kell módosítania az elképzeléseit, az mindig a körülményektől függ. Ebben a példaként említett esetben valószínűleg meg lehet tartani a történet eredeti koncepcióját, és a játékosok elképzeléseit sem kell túl sokat változtatni. Az akasha egész könnyedén beilleszthető egy kis javítással; például javasolhatod a játékosnak egy modern harci stílust, hasonlóan például Chow Yun Fathez vagy éppen Jackie

Chanhez. Az álomszóló helyzete már komplikáltabb: talán nem ártana megkérni a játékos, hogy próbálkozzon meg egy másik koncepcióval. Ha viszont a játékos hajlandó együttműködni veled, akkor az álomszóló helyzete sem reménytelen. A technofóbia gyengítése például egy jó kezdő lépés, azután pedig az sem árt, ha a karaktert néhány erős kötelék fűzi a történet többi szereplőjének némelyikéhez, mert ezzel máris meggátolható abban, hogy egyszerűen háttal fordítson az egésznek és leléljen.

Ha viszont valamennyi játékosod álomszólókat, hermetikusokat és verbénákat kíván alakítani, akkor neked kell hozzájuk alakítanod a krónikádat. Az sem kizárt, hogy új krónika-koncepcióra lesz szükséged; elképzelhető például egy reménytelennek látszó küzdelem a Technokrácia ellen, de érdekes lehet a „primitívek” és a Technokrácia egy valószínűtlen szövetsége is, amely egy mindkettőjüket fenyegető külső hatalom ellen jön létre.

Ezt az alkalmat kell felhasználnod arra is, hogy megkérded a játékosoktól, hogy miféle játékot szeretnének. Ha te egy csendes, önmegismerésről és az egyéni félelmekkel való szembenézéssel szóló játékot képzelés el, ők viszont egyszerűen csak szét akarják rúgni a technokraták seggét, akkor alaposan meg kell beszélgetned az elképzeléseiteket és kiötlöni, hogyan hozhatnátok közelebb őket egymáshoz.

## HALLGASS A JÁTÉKOSÁIDRA!

Hallgass a játékosaidra a krónika során is, de különösen akkor, amikor még csak tervezitek a dolgokat. Ahogy neked is megvannak az elképzeléseid a krónikákról, úgy nekik is megvannak az elgondolásaik a karaktereikről: hogy mit szándékoznak véghezvinni, hova szeretnének eljutni, és hogy milyen lehetőségeket látnak a krónikában. Lehet, hogy nem tudod majd maradéktalanul beilleszteni a történetbe az elképzeléseiket, de ha nem beszéled meg velük a terveiket, akkor még jobban megnehezíted a helyzetet.

De természetesen ez nem azt jelenti, hogy mindent meg kell adnod nekik; mert akkor miről szólna a játék maga? Viszont az sem járható út, ha mindent megtagadsz tőlük, mert azzal elkedvteleníted őket, és nem nagyon lelik majd örömeiket a játékban. A sikeres és élvezetes krónikák szinte mindig a játékosok elképzeléseinek és a Mesélő terveinek az ésszerű összeegyeztetésével kezdődnek, végcéljuk pedig az, hogy mindenki jól szórakozzon.

## JEGYZETELI!

Minden jó Mesélő egyetért abban, hogy mennyire fontosak a jó jegyzetek, különösen a krónikák elején. Teljesen mindegy, hogy a farzsebedben tartott kis jegyzetömbbe írod fel a fontos dolgokat, a PDA-don rögzíted, vagy éppen a számítógépes adatbázisodban tárolod őket; később mindenképpen nagy segítségedre lesznek a memóriád felélénkítésében. Jegyezz le

mindent, amit érdekesnek találsz: különleges karakterkonceptiókat, az utcán, séta közben meglátott érdekességeket, az emberek viselkedését és beszélgetéseit, de még akár azon boltok és üzletek neveit is, amelyeket szándékosan áll beilleszteni a játékba! A memóriádtól és a stílusodtól függően ezek a jegyzetek éppúgy lehetnek töredékesek, ahogy kínosan precízek is, de valahol a kettő között is; ez általában a konkrét helyzet igényei szerint szokott változni.

# A HALDOKLÓ ITÁLIA



Most, hogy már van egy hozzávetőleges elképzelésed arról, hogy miről is fog majd szólni a krónikád, szükséged lesz egy helyszínre is, ahol az egész játszódhat; egy olyan környezetre, amely jól visszaadja és fókuszba hozza a krónikád hangulatát és tematikáját, és amely felfedheti mindazokat a csodákat és hatalmakat, amelyek áthatják a **Mágus** történeteket. Amikor a helyszíneket dolgozod ki, ne téveszd szem elől a Sötétség világának bizonyos tényezőit:

## REMÉNYVESZTETTSÉG

A remény talán nem halt még ki a Sötétség világából, de az biztos, hogy már csak mesterségesen tartják életben. Oly sok ember álmait zúzzák össze, és annyi életet törnek derékba nap mint nap (gyakorta a legcsekélyebb ok nélkül), hogy a legtöbben már nem is mernek álmodozni, tervezni vagy vágyakozni; egyeseknek még az elkövetkező nap túlélésének reménye is túlzásnak tűnik.

## FÉNYEK ÉS ÁRNYAK ÖSSZEESKÜVÉSEI

Rejtélyes szervezetek viaskodnak egymással a Sötétség világa feletti hatalomért. A vámpírok ghoulaik és más ügynökök hálózatán keresztül, a háttérből manipulálják a városokat, a Technokrácia pedig az oktatási rendszertől a médiáig mindenbe belefolyik. A Tradícióknak ennek ellenére is van jónéhány ügynöke a különböző kormányzati és céges szervezetekben, akik szintén beleszólnak az események alakulásába. Apróbb összeesküvések százai viaskodnak mindenért, a helyi rendőrök feletti befolyástól a legnagyobb cég feletti hatalomig. Mindezek a csoportosulások időt és fáradságot nem kímélve szorgoskodnak céljaik elérése érdekében, és mindeközben igyekeznek hátráltatni ellenségeiket (vagy azokat, akikről úgy vélik, hogy ellenségesek velük), és többet megtudni azokról, akiket még nem ismernek elég behatóan. Ez a nagy kavardás többek között azt is eredményezi, hogy a befektetett energia tekintélyes része kárba veszik; ez pedig érthetően idegesíti magukat az összeesküvőket is, és folyamatosan táplálja a paranoiájukat, ami pedig még több energiájukat emészti fel.



## AZT ÍTENDJÁK, HALDOKLIK A FÖLD

A Sötétség világát lassan elemésztí az entrópia. Az esőerdőkből már alig maradt valami, a városok lassan romba dőlnek, és a tengerek is haldokolnak az évekig tartó gondatlanság és a szennyezés súlya alatt. A környezetvédők legelvadultabb rémálmai is vagy valóra váltak már a Sötétség világában, vagy rövidesen valóra fognak válni.

## AZ ÁLTALUNK ISÍTIERT VILÁG VÉGE

Az ezredforduló szenvedésről és pusztulásról mesél, és még ezeknél is nagyobb szörnyűségeket jövendöl. Az a hír járja, hogy már a Technokrácia is kidolgozott egy „Apokalipszis-előrejelzést”, ami szerint a Földnek már csak kurta éveit vannak hátra. A Sötétség világa az ezredforduló lázában ég, és nehéz nem észrevenni az idők végezetének bekövetkeztére utaló jeleket. Egyesek tagadják ezt, mások élvezik, megint mások pedig továbbra is igyekeznek megtenni a tőlük telhetőt, miközben mindvégig azon tűnődnek, hogy mi értelme van az egésznek.

Ilyen hát a Sötétség világa; a hanyatló pompa, a csendes kétségbeesés és a tomboló erőszak hona. A városaid legyenek sötét és komor helyek, tele romos épületekkel, bedeszkázott ajtajú és ablakú házakkal, és üres üzletekkel! A nyomorregyedek a legveszélyesebb környékek, a külvárosok tébolyodottak, az irodaépületek pedig reménytelenek.

## REJTÉNY ÉS VÁLTOZÁS

A Mágus azonban nem csak a kétségbeesett reményvesztettségről szól, hanem rejtélyekről, csodákról, varázslatról és reményről is. A *felébredettek* a változás ügynökei a tehetetlenek világában; olyan emberek, akik meg tudják valósítani a vágyaikat, akik esélyt adhatnak az esélyteleneknek – a helyszíneidnek tehát ezt is tükrözniük kell. Mutasd meg a játékosaidnak az ősi egyetemet, aminek folyamatosan küzdenie

kell a fennmaradásért, de amit mégis finoman átsző a dicsőség és a bölcsesség; a belvárosi közösséget, amelyik megtisztítja az utcákat a fojtogató brutalitástól és az erőszaktól! Vezesd el őket a város közepén megbújó parkba, amelyben elburjánzottak a növények, amelyet ugyan majdnem teljesen elhagytak az emberek, viszont ahol megtelepedtek a tündérek és a vérfarkasok! Ennek a „vadonnak” annak ellenére is megvan a maga sajátos szépsége, hogy itt is érezhető a nyomor.

Fontos döntés az is, hogy „helyileg” hova fekteted le a krónikád alapkövét, de ne engedj semmilyen kényszernek a képzeleteden kívül. A krónikád helyszíne éppúgy lehet Tokió, ahogy Tunguzka, de még akár a Hold sötét oldala is, ha úgy akarod. Semmilyen demográfia nem jelenti ki, hogy a szülővárosod nem lehet a felébredettek ténykedéseinek melegágya. A mágusok oda mennek, ahova akarnak, ahol szükség van rájuk, vagy ahova a végzetük vezérli őket. Talán a szülővárosod valóban a ley-vonalak és okkult hatalmak egy központja, vagy talán ősi álomszóló sámánok börtönöztek be valami szörnyűséges gonoszt mélyen a földje alá évezredekkel ezelőtt, ami azóta is torzíja a mágiát a város környékén. Az ilyen háttér-adatoknak nem kell feltétlenül megjelenniük a krónikádban, de természetesen bármikor előveheted őket, ha gondold.

A szigorú precizitás még egy azon dolgok sorában, ami miatt nem kell gyötörnöd magad, ha a saját városodat teszed meg a krónikád helyszínének. Ha a városodban igazából nincsen fejlett ipari övezet, de a játszmaidat a Technokrácia köré szeretnéd kanyarítani, akkor nyugodtan iktass be néhány kutatóközpontot vagy irodái parkot valahova a város szélére! Ha szükséged van egy állatkertre egy bizonyos jelenethez, akkor talájl ki egyet, ami éppúgy lehet a városban, mint valahol a környékén is! Végső soron a Sötétség világa csak egy tükre a mi világunknak, és nem kell pontosan ugyanolyannak lennie. Az ilyesfajta változtatások még jobban kiemelhetik azt az alapelvet, hogy az az univerzum, amelyben a karakterek tartózkodnak, nem egészen a miénk, és hogy nem mindig úgy működnek ott a dolgok, ahogyan itt.

# KÖRÖK KRÓNIKÁJA



Mostanra már bizonyosan kialakult néhány alapvető elképzelésed arról, hogy mit is akarsz tenni, és már van egy csapatnyi játékosod is, akiknek már szintén vannak elképzelései arról, hogy ők mit is akarnak játszani, te pedig már rendelkezel egy helyszínnel, ahova elhelyezheted a krónikádat. Eljött hát az idő, hogy elkezdj gondolkodni magán a krónikán is.

A krónika az a fő, átfogó történet, ami összeköti az egyes játszmaikat. Ellentétben más játékok kampányaival – amelyek gyakran epizodikusak és hiányos szerkezetűek – a krónika véges szerkezetű.

Van egy jól körülhatárolható kezdete, közepe, tetőpontja és befejezése. Ebből a szempontból hasonlít a regényekhez, vagy regények sorozatához – bár ez egy elég laza hasonlat.

A krónikák hosszára vonatkozóan azonban nincs semmilyen kötöttség; az a legjobb, ha mindegyik pont elég hosszú ahhoz, hogy kényelmesen elférjen a keretei közt a maga egy vagy több története. Egy megrontott társaság végső napjait elbeszélő krónikára féltucat játékkalkalom – összesen kettő-négy történettel – is elég lehet, míg egy egész rendház felemelkedésének és bukásának történetét elbeszélő krónika befejezése több évre előre is biztosíthatja a játszma alapanyagát, és különálló sztorik

tucatjaiból, százaiból is állhat. Ez mind attól függ, hogy mekkora céljaid vannak, és hogy mi mindent akarsz véghezvinni. Ha nem vagy benne biztos, hogy mennyit is szeretnél, akkor gondolkozz kicsiben! Koncentrálj egyetlen városra, egy bizonyos motívumra, egy konkrét célra! („Ez a krónika azt meséli el, hogyan derített fényt egy csapatnyi tradíciós mágus egy *barabbus örökítő* azon tervére, hogy genetikailag módosított vetőmagokkal elnéptelenítse a Harmadik Világot, és hogy mit tettek ez ellen. A fő motívum a dolgok rendjének megőrzése, és az, hogy néha még a látszólag felelősségteljes tetteknek is lehetnek veszélyes következményei.”) Ha pedig hosszabb távú játékot szeretnél, gondolkozz nagyban! („Ez a krónika egy vegyes társaság alkotta rendházról szól, akik elkötelezték magukat mindazon ártalmak semlegesítése mellett, amelyeket a mágusok okoztak az alvóknak, és hogy, amennyiben lehetséges, a felelősök elnyerjék méltó büntetésüket. A történet felöleli a Rendház teljes történetét: annak megalapítását, megerősödését, majd idővel a megromlását és feloszlását; mindez körülbelül egy évszázadot vesz igénybe. A fő motívum a gondoskodás és a felelősség lesz.”)

A kulcs tehát az, hogy a krónikának van egy tényleges lezárása is, ahol a történet véget ér. Ezután természetesen kezdődhet egy újabb krónika, ami az előző hagyatékára alapszik és azt folytatja, de akkor is két különálló krónikáról lesz szó, amelyek különböző történeteket mesélnek el, még ha egyes helyszínek és karakterek ugyanazok is maradnak.

A krónikák egy-két fő motívumon, koncepción, vagy gondolaton alapulnak, amelyek egységes egészzé fűzik össze a krónika történeteit. Nem kell ugyan feltétlenül központi szerepet kapniuk minden egyes történetben, és nem is kell eleve kizárniuk más motívumokat sem a krónika egészen során, sem pedig az egyes történetekben – viszont ott vannak a háttérben, és előbb-utóbb mindenképpen feltűnnek a krónika számos történetében, és megadják a jellemző hozzáállást, és az általános hangulatot. Most pedig következzen néhány ötlet, amelyek különösképpen alkalmasak lehetnek egy **Mágus** krónikához:

## A NAGY HATALOMTI NAGY FELELŐSSÉGGEL JÁR

Kétségtelen tény, hogy a mágusok nagy hatalommal rendelkeznek. Még a tanoncok is olyan tettekre képesek, amelyekkel megdöbbenhetik és ámulatba ejthetik az alvókat. A karakterek újdonsült tanítványok, akik még csak most tanulnak meg bánni a hatalmukkal, és ezzel együtt már kezdik is érezni, hogy milyen hihetetlen terheket is rónak rájuk ezek az erők. Gyakori motívum lehet az áldozat, a becület, a remény, és a felelősség.

## A KITELJESÉDÉS HÁBORÚJA

Bár a Kiteljesedés háborúja lényegében már véget ért, egyes társaságok és Rendházak továbbra is elkeseredetten folytatják a harcot, hogy újraalkossák a világot a saját elképzeléseik szerint. Egyesek azért küzdenek tovább, mert nem tudják, mi más tehetnének, mások azért, mert már túl sok energiát (fizikait, érzelmit és mágikusait egyaránt) fektettek a háborúba ahhoz, hogy most feladják, megint mások pedig azért, mert semmi jobb dolguk nincs. Bármilyen legyen az oka, tovább folytatnak egy reménytelennek tűnő harcot. Az ilyen krónikák kiválóak lehetnek az olyan akcióközpontú csapatoknak, akik nem zavartatják magukat különösebben a karakterek halandósági rátái miatt. Idevágó motívumok lehetnek: hűség, bátorság, áldozat, és a háború borzalmai.

## A VÉGZET BÁBJAI

A mágusok az alkotás mesterei, urai saját környezetüknek, tetteiknek és vágyaiknak... vagy talán mégsem? A karakterek Ébredésének okát soha nem hozták egyértelműen a tudomásukra, mindig csak utalgattak rá. Az avatárjaik hatalmasak, és sokuk rendelkezik *Álom* vagy *Végzet* Hátterekkel. A karakterek éppúgy lázadhatnak a végzetük ellen, ahogy úszhatnak is az árral, de a megjövendőlt események mindig ki fognak hatni rájuk. Jó motívum lehet a predesztináció és a szabad akarat küzdelme, a függetlenség, a lázadás és a büszkeség.

## KÜZDELETTI A KITELJESÉDÉSÉRT

Még ma is sok mágus hajszolja a személyes Kiteljesedést, holott gyakran nem is tudják pontosan, mit keresnek. A karakterek az átlagosnál mohóbban törnek a Kiteljesedés felé, talán túlságosan is mohón. Ez a téma annak jár utána, hogy mi mindenre hajlandóak a karakterek egy ismeretlen cél érdekében. Mit nem szígyellnek megtenni, mekkora árat nem sajnálnak a Kiteljesedés elérése érdekében? A kapzsiság, a bűnök jóvátétele, a perfekcionizmus, az emberiség, a lojalitás és a könyörületesség mind jó motívumok.

## AZ ISÍTERETLEN FELDERÍTÉSE

Az *alvók* közül sokan azt hiszik, hogy a világ már szinte semmi újat nem tartogat számukra, azonban a mágusok és a technokraták tudják az igazat. A karakterek mágikus felderítők, akik világunk legtovábbi sarkait kutatják, és alkalmasint még más világokra is ellátogatnak (persze csak ha át tudnak hatolni a Mezőgyén). Utazásaik során éppúgy bukkanhatnak szörnyű titkokra, mint csodálatos új tájakra, de talán még saját (vagy valaki más) problémáinak egy részére is megoldást találhatnak. Itt a felelősség, a felfedezés, az erkölcs és a szenvedély a fő motívumok.

## ŐSI TITKOK FELTÁRÁSA

A játékosok ősi rejtélyek után kutatnak: elveszett civilizációk vagy legendás mágusok ereklyéit, netán titkos tanokat rejtő köteteket, vagy a hatalom más forrásait keresik. Megpróbálhatják a saját hasznukra fordítani, amit találnak, de át is adhatják valaki másnak, aki jobban értenek a semlegesítésükhöz vagy a használatukhoz, de akár meg is próbálhatják megsemmisíteni a leleteket, hogy azok soha ne kerülhessenek rossz kézbe (a technokraták különös előszeretettel választják ezt a megoldást). Az ilyesféle krónikák nem csak a felfedezést és a feltárást hangsúlyozzák ki, hanem a hatalom csábítását és kísértéseit is. Elhosszabb még továbbá a szörnyű borzalmát azon dolgoknak is, Amelyeket Nem Szándékoztak Halandók Tudomására Hozni, és az azzal kapcsolatos kérdéseket is, hogy vajh mit tesznek majd a karakterek Azzal, Ami Felett Nincs Hatalmuk.

## A TAGADÁS LÁNCAI

Egyes mágusok alaposan kiélvezik Ébredésüket és újonnan szerzett hatalmukat, mások azonban megpróbálják megtagadni örökségüket és képességeiket, és megpróbálnak „normálisak” maradni. Azonban az, aki már *feleszmélt*, nem szenderedhet el újra; aki egyszer már a mágia útjára lépett, az többé soha nem fordulhat vissza. Bármilyen okból kifolyólag is, de a karakterek nem hajlandóak elfogadni ezt a tényt, és olyan normális életet próbálnak folytatni, amilyen csak lehetséges az adott körülmények között. Az élet azonban hajlamos újra és újra szembesíteni őket mindazon abnormalitásokkal, amiket a Ébredés hoz... Az ilyen krónikákban gyakori motívum lehet a rejtély, a család iránti a hűség, a felelősség, a csoda, a tagadás és az illúzió.

## HATALTIKAR GYÜLEKEZŐJE

A karakterek a néhány még megmaradt hatalmas rendház egyikének tagjai, akik saját terveiket ápolgatják és saját intrikáik hálóját szövik, hogy több hatalomhoz juthassanak a rendház belső tanácsában. Lehetnek saját elképzeléseik a rendház működtetését illetően, de támogathatják a mesterüket is, aki a tanács vezéri posztjára pályázik. Ez a krónika a rendház belső hatalmi harcait hangsúlyozza ki, a belviszályokat, az árulást és az intrikákat, valamint azt, hogy a falakon kívül uralkodó káosz jelentősége mennyire el tud törpülni, ha a belső ügyek túlhevülnek. Idevágó témák lehetnek: bizalom, barátság, árulás és lojalitás.

## AZ ÉITIBERISÉG VÉDELTEZŐI

Nem a Technokrácia Konvenciói az egyetlenek a *felébredettek* között, akik a Tömegek védelmezőinek tekintik magukat. A játékosok fiatal mágusok, akik egy helyi közösség, vagy egy egész város védelmezésére rendezkedtek be, és megpróbálják megvédeni az *alvókat* az éjben ólálkodó számtalan veszélytől. Csak hát a Sötétség világában gyakran igen nehéz



eldönteni, hogy az éjben ólalkodók közül ki valóban gonosz, ki megtévedt, és ki az, aki egyszerűen csak éhes. De még ennél is nehezebb azt megállapítani, hogy ki az, aki csak álszentségből

segít neked, és ki az, aki csak azért, mert ez is része a terveinek. Ilyen krónikák során a hatalom, a becsület, a romlás, a lojalitás és az árulás a gyakori motívumok.

## A LÁNCOK KÖVÁCSOLÁSA



Sok az olyan játék, ahol a karakterek egyszerűen csak vannak, néha minden ok nélkül, és csak azért vannak együtt, mert ha nem lennének, akkor nem lehetne játszani. Bizonyos fajta játékokban ugyan működhet ez a pszeudó-egység, de az biztos, hogy vannak ennél sokkal jobb módszerek is a csapat oly módon való összehozására, hogy a karaktereknek tényleg legyen valami valós okuk az együttlétre – és hogy előnyük is származzon abból. A társaság fogalmának lényege pontosan ez: hogy adjon a karaktereknek egy közös hivatkozási

keretet, közös célokat, és egy csapatot, amelyhez tartozhatnak.

Természetesen mielőtt részévé válhatnának a társaságnak, előbb létre is kell hozniuk azt; a társaság egy közös alkotás, a játékosaidnak együtt kell azt kidolgozniuk. Ha egyszerűen csak beleegyezés alapján hozzátok létre a társaságot és kijelölitek benne a szerepeket, az könnyen megbéklyózhatja a játékosaidat, és kényelmetlen helyzetekbe hozhatja őket. Jó ötlet például a főbb irányvonalak lefektetése, és a szükségleteitek felvázolása, viszont a merev parancsolatok kiosztása általában rossz ötlet.

## A CSAPAT MEGALKOTÁSA

Az első dolog, amit el kell döntenetek, az, hogy miért jön össze a csapat. Valami tragédia vagy szerencsétlenség hozza össze

a karaktereket, vagy egyenként válogatták össze őket valamilyen cél érdekében? Netán egyszerűen csak ők a jó emberek jókor, jó helyen, jó okkal, vagy épp ellenkezőleg, a rossz emberek rosszkor rossz helyen, minden jó ok nélkül? Íme néhány ok, ami összehozhatja a társaságokat:

### A RENDHÁZ ESZKÖZEI

A karakterek a kevés megmaradt, hatalmas Földi Rendházak egyikének alacsonyabb rangú tagjai, akiket a rendház uralkodó tanácsa válogatott össze egy félfüggetlen társaságba valamilyen cél érdekében. A csapat tagjai így erőteljes misztikus hatalmak segítségét is igénybe vehetik – bár valószínűleg csak ideiglenesen –, ha meg tudják győzni a rendházat annak szükségességéről, viszont ugyanakkor éppúgy válhatnak az őket összehozó tanács szeszélyeinek játékszerévé is, ahogy az ilyen nagy szervezetekben elkerülhetetlenül fellépő hatalmi harcokba is belekeveredhetnek akaraton kívül.

### A MESTER FEGYVEREI

Hasonlóan az előző kategóriához, a karakterek itt is a Földön maradt (vagy a Mezsgyén biztonsággal átkelni képes) kevés nagy hatalmú mesterek egyikének tanítványai. Ily módon a karakterek ugyan kevesebb támogatásra számíthatnak nyers erő tekintetében, azonban mentesülnek a rendházak szövvényes hatalmi harcaitól is, így ez jó választás lehet az olyan játékosoknak, akik nem rajonganak a politikai játszmákért – és

az sem egy lebecsülendő dolog, ha az embernek egy hatalmas mester a patrónusa.

## ÉLÁRVULT TANÍTVÁNYOK

Ez a társaság magára maradt, amikor a mesterüket vagy megölték, vagy a Mezszyén túra kényszerítették. A mágusok most egyszerűen csak próbálnak egyről kettőre jutni – kevés hatalommal és még kevesebb tudással. Ez a koncepció kezdő játékosoknak a legideálisabb; nem kell sokat tudniuk a Sötétség világáról, mivel a karaktereik is éppoly tájékozatlanok (egy-két tapasztalt játékos pedig alakíthatja az elveszett mágus szolgálait, vagy csekélyebb hatalmú szövetségeseit), de a fásult játékosoknak is üdítő változatosságot jelenthet, akik így újra megtapasztalhatják, milyen érzés is tudás és hatalom híján lévő kezdőnek lenni.

## KATASZTRÓFA ÁLDÖZATAI

Különböző katasztrófák Ébredések sorait hozhatják magukkal, ilyenkor ugyanis a látens, de erős avatárral rendelkező személyek is olyan helyzetekbe kerülnek, ahol épp csak ébredező varázserejükre kell hagyatkozniuk a túlélés érdekében. Ez a koncepció is jó lehet a Sötétség világát kevésbé ismerő játékosoknak, mivel a karaktereiket valószínűleg még egy jó ideig nem fogják felfedezni, hacsak nem idéznek elő különösen nagy kavargásokat. Az azonban, hogy egy ilyen idegenekből álló csapat – akiket a katasztrófa és a közös tapasztalataik hoztak össze – együtt is maradjon, már gondos karakter- és történettervezést igényel.

## A VÁRÓS URAI

A játékosok az egyedüli *felébredettek* egy kisebb városban. Talán máshonnan költöztek ide, miután kiképezték őket, vagy talán a mestereik költöztek el máshova (vagy tűntek el hirtelen), és így ők lettek a „főnökök”, de önképző *árvák* is lehetnek. Akárhogy is, ők az egyedüli varázshasználók egy *alvókkal* telített városban – de valószínűleg nem az egyedüli „természetfeletti entitások”. Igazi támogatás híján magukra vannak utalva. Az ilyen társaságok környezetét alaposan meg kell tervezni. Segítség híján nem lehet őket rögtön egy teljesen ellenséges közegbe vetni, mivel úgy valószínűleg nem élnék túl az éjszakát.

## A SZÁMKIVETETTEK

Valamilyen okból kifolyólag a karakterek kis csapatukon kívül semmi mást nem tekinthetnek otthonuknak. Lehetnek a Tradíciók számkivetettjei (amihez nagyon súlyos bünt kell elkövetni manapság), „kiugrott” technokrata ügynökök, vagy az Üresek tagjai, akik vagy maguk hagyták ott egykori klikkjüket, vagy ki lettek közösítve onnét, de még akár azon kevés *árvák* sorait is gazdagíthatják, akik kitanulták a túlélés trükkjeit. Akárhogy is, együtt nagyobb biztonságban érezhetik magukat, és mindenkinek kell valaki, akivel beszélhet.

## KÖZÖS ELLENSÉG

Valaki vadászik a karakterekre. Talán ismerik is az üldözőjüket, de homályban is maradhat a kiléte. Akárhogy is, szövetkeztek egymással közös ellenségük felkutatása és megsemmisítése érdekében. Ez a koncepció gondos előzetes tervezést igényel, hogy jó válaszokat adhassunk az olyan kérdésekre, mint hogy miért is vadászik a karakterekre ez az ellenség, és hogy hogyan lehetne megállítani. A közös ellenség már megadja a krónika

hangnemet is – ami meglehetősen komoly. Ugyan nem az ellenséggel folytatott küzdelem lesz az összes történet középpontjában, de az általa képviselt fenyegetést állandó jelleggel érezhetik a karakterek.

A társasággal kapcsolatban azt is fontos még megbeszélni, hogy milyen mértékben tűrhető el a csapaton belül az intrika, a manipuláció, és az árulás. Ez is egy olyan aspektusa a játéknak, amit már jó előre tisztázni kell. Egyesek imádják a barátok közti „vidám” árulást, megtévesztést és hátra szúrást, másokat viszont nagyon is idegesít az ilyen viselkedés. Megint mások teljes mértékben el tudják fogadni az árulást – egészen addig, amíg az a csapaton kívül történik. A végső döntést általában nem szükséges merev szabálynak tekinteni, de az a legjobb, ha mindenki fejben tartja a közmegegyezéses álláspontot karakteralkotás közben. A karakterek személyiségének és ambícióinak gondos egyengetésével a Mesélő máris elhítheti a belső korrupció magjait, vagy épp ellenkezőleg, eleve elejét is veheti annak.

## MINDENKINEK MEGVAN A MAGA SZEREPE

A karakteralkotás folyamata során sok Mesélő hajlamos megfélemezni, hogy melyik karakternek milyen szerep jut majd a csapatban, azaz, hogy ki milyen egyéni erősségekkel (és gyengeségekkel) látja majd el a csapatot. Namármost, a valóságban nem feltétlenül jut bármelyik véletlenül összeverődött csapatba egy-egy specialista minden szakterületről (például egy harcos, egy számítógépszeni, egy orvos és egy besurranó), akikkel a csapat már mindenféle és fajta problémát megoldhat, és a társaságotoknak sem kötelező ilyen mintákat követnie. Ez sokkal inkább olyankor jellemző, ha előre megfontolt szándékkal válogatták össze őket valamilyen cél érdekében, ily módon maximalizálva a csapat képességeit.

A mágusok azonban több szempontból is emberfeletti; olyan megkülönböztetett hely jut nekik a sors és a végzet terveiben, amelyekről a legtöbb halandó nem is álmodhat. Ez a körülmény néha hajlamos is kihatni a mágusok tetteire – szóval ne riadj vissza a játékosaiddal való együttműködéstől a szerepek körvonalazása terén sem!

Azért is fontos a karakterek szerepeinek valamelyes meghatározása, hogy mindenki megkaphassa a maga részét a reflektorfényből. Minden játékos karakterének kijár az egyéni diadal és a dicsőséges – vagy ha nem is dicsőséges, de legalábbis fontos – pillanatok lehetősége, és ezt sokkal könnyebb megvalósítani akkor, ha mindegyik karakternek van valamilyen szakterülete, amelyben jobban teljesít, mint a többiek. Nem árt azonban az se, ha nem csak ez a specializáció az egyetlen lehetőség a kiemelkedésre. Minden karakternek legyen oka a társasági tagságára!

Az, hogy milyen szerepek szükségesek és mennyire, és hogy azokat kiknek kéne ellátnia, változó. Egy rejtélyek és talányok köré felépített krónikához egészen másfajta szerepekre van szükség, mint egy olyanhoz, amelyik egy umbrabéli hajó fedélzetén zajlik. Általánosságban minden karakternek van egy elsődleges, és egy vagy több másodlagos szerepe. A másodlagos szerepek karakterenkénti mennyisége fordítottan arányos a játékosok számával. Jó, ha szem előtt tartod ezeket a krónika (és a karakterek) megtervezésekor, de nem feltétlenül szükséges leírnod őket – legfeljebb a krónikával kapcsolatos jegyzeteid közé. Ezekre a szerepekre nyugodtan támaszkodhatsz; senki sem fog Akaraterőt nyerni belőlük, játéktechnikai jelentőségük nincs, és természetesen nem is kőbe vésett regulák (bizonyos krónikákban pedig egyenesen el is várható, hogy az idő múltával változzanak és fejlődjenek a szerepek).

Most felsorolunk néhányat a gyakrabban előforduló szerepkörökből, bár a lista messze nem teljes. E példák nagy része nem a karakterek személyiségével kapcsolatos, hanem sokkal inkább csak olyasféle dolgok, amiket elvégezhetnek. Ugyan elképzelhető személyiségi szerepkörök összeválogatása is (úgy tervezni, hogy legyen a



csapatban egy cinikus, egy optimista, egy mártír, stb.), de ez így sokkal szubjektívebb, mint az alább felsorolt szerepek. És természetesen ezek a szerepek rendkívül általánosak is; az *orvlövész* éppúgy lehet egy hermetikus tűzvarázsló, mint egy szellem-vezérelte nyilakat bevető álomszóló, de akár egy tényleges *tengerészgyalogos orvlövész* is, aki történetesen szintén egy mágus.

## INFORMÁCIÓFORRÁSOK

Az ilyen karakterek elsődleges funkciója az információ megszerzése és szétosztása; szinte bármit megtudhatnak leleményességük, mágiájuk, de néha éppen akár egy remekbeszabott jobbhorguk segítségével is. Szinte mindenféle krónikában fontosak az Információforrások, de leginkább az ismeretlenre, a rejtélyekre és talányokra épülő játékokban van szükség rájuk.

## HARCOSOK

Ezek a karakterek tönkretesznek dolgokat és összetörnek az embereket. Még ha a krónikád nem is harcorientált, általában azért akkor sem árt legalább egy-két karakter, akik tudnak vigyázni magukra, ha úgy alakul a helyzet.

## BESURRANÓK

Ők... nos, ők a besurranók. Bejutnak helyekre, hagynak egy cetlit a hűtőn, aztán távoznak. Egyes krónikákban a besurranó szerepe egyenesen létfontosságú, másokban viszont akár teljes karakter-pazarlás is lehet, hacsak nem másodlagos szerepként „szakosodik” az illető még ilyesmire is.

## AZ ARC

Ők a társaság világ felé mutatott arca. Ők a csoportok szóvivői, diplomatai, vagy éppen sajtóügynökei. Szinte bármilyen krónikában szükség lehet rájuk, de leginkább az olyanokban, amelyek a politika és a különféle egyezkedések köré épülnek.

## EZERTESTER

Az *ezermester* felügyel, karbantart, megjavít vagy tönkretesz dolgokat, ahogy éppen a szükség hozza – és itt a „dolog” fogalma igen tágan értelmezendő. A krónikától függően szinte bármit jelenthet a tényleges fizikai tárgytól (autók, számítógépek, lőfegyverek, umbrabéli járművek) a varázstárgyakon át akár még a Rendházat összetartó ősi varázslatokig is.

## GYÓGYÍTÓ

A *gyógyító* pofozza helyre a karaktereket (és ha éppen jó kedvében van, még akár másokat is), ha azok megsérülnek. A legtöbb harcorientált krónikához szükség lesz legalább egy gyógyítóra, de azokban is, amelyeket CDC ügynökök egy csoportjára alapoztak.

## SEFTES

Bármire legyen is szüksége a csapatnak, a *seftes* előteremtí az: varázstárgyakat, fegyvereket, embereket, befolyást, biztonságos menedéket...

# EZRES TÁRSULAT



Nos, elkészült hát a színpad. Minden kellék a kelléktárban, a játékosok karakterei is készek, már kezében van a terveidnek legalább egy része, és látszólag minden készen áll.

De csak látszólag. Ugyanis még mindig hiányzik pár igen fontos dolog: a te karaktereid.

Mellékszereplők és az általuk képviselt számtalan egyedi különlegesség hiányában a világod nagyon sivár hely lenne. És ezek a Mesélői karakterek is éppen olyan fontosak, mint bármilyen más az egész játékban. Hihető adalékok nélkül a világ maradéka csak egy alaposan megszerkesztett háttérkép lesz,

kartonból kivágott ember-figurákkal igazi emberek helyett.

Természetesen ez nem azt jelenti, hogy részletekbe menően ki kell dolgoznod minden egyes személyt, aki csak feltűnik majd a krónikában. Végül soron egyes szereplők csak rövid időre bukkannak fel a történetben, aztán újra el is tűnnek a színről, és sosem térnek vissza. Épp csak elég ideig „léteznek” ahhoz, hogy beszéljének, elvégezhesék a feladatukat, aztán távozzanak.

Vizont ha a játékosaid rájönnek erre, az rendkívül illúzióromboló tud lenni. Ezért tehát legalább annyit jó, ha tudsz a karaktereidről, amennyivel már elkerülheted az ilyesmit. Már néhány egyszerű, papírfecni-re firkantott jegyzet is sokat segíthet a mellékszereplőid hitelessé tételében.

# RÉGES-RÉGI TÖRTÉNETEK



Nos, összeállítottuk a krónikát, kidolgoztuk a motívumokat, megalkottuk a helyszíneket és létrehoztunk a legfontosabb Mesélői karaktereket. Megszerveztük játékosaink társulatát, megterveztük és életre kellettük a karaktereiket. Most már csak le kell ülnünk és ki kell terveznünk néhány lemesélhető történetet.

## KONFLIKTUS

Minden jó történet valamiféle konfliktusról szól. Ez származhat belülről is

(a mágusnak önnön félelmeivel kell szembenéznie) és kívülről is (a mágusnak egy Nefandussal kell szembeszállnia), és számos különböző konfliktus merülhet fel egyazon történeten belül is. Példának okáért, a megkísértett hermetikus története máris ötvözi mindkét lehetőséget, mivel konfliktus van egyrészt a varázsló és a nefandus között is, másrészt pedig a mágus és önnön érzelmei között is. Vajon ellen tud állni a mágus a hatalom és a gyors fejlődés csábításának, vagy szemet huny az irtózatosságra – a lelke feláldozása – felett, és beadja a derekát? Kétségtelenül elképzelhető egy olyan történet is, amely egyszerűen egy „szelet az életből” és a felébredettek mindennapjairól szól, de néhány apró konfliktussal még ezeket is sokkal jobba lehet tenni. Vajon beveti-e varázshatalmát a mágus, hogy kibújjon a gyorshajtás



miatti megbírságolás alól? Vajon enged majd a türelmetlenségének és távozásra kényszeríti-e a sorban előtte állókat az Tudat Szféra használatával? Mit tesz, ha az otthona melletti sikátorban megpróbálják kirabolni?

Íme néhány a **Mágus** krónikákban leggyakrabban előforduló konfliktustípusok közül:

## MÁGUS A MÁGUS ELLEN

Számtalan oka lehet a mágusok közti nézeteltéréseknek: az erőforrások elosztása, vélemény- és világnézetbeli különbségek, évszázados bosszúvág, de olyan esetek is előfordulnak, amikor az ok teljességgel kideríthetetlen. Röviden, a mágusok is éppúgy összevesznek egymással, ahogyan az *alvók* is. Legyen szó Tradícióról, rendházról, társaságról, vagy akár csak egyetlen egy mágusról is, egyáltalán nem szokatlan, hogy egyikük megtámadja a másikat – nem ritkán még egyazon társaságon belül is. A szenvedélyek nem csak a mágiát táplálják, hanem a haragot is.

A mágusok közti nézeteltéréseket hagyományosan certamenek által rendezik, de a kémkedés, az intrika, és az orgyilkosság sem ritka a mágusok között, mint ahogyan az ezoterikusabb párbajok sem. A tudományos lapokban állandóan zajló elméleti viták az Éter Fiai és az X Iteráció tagjai között is afféle hosszú távú párbajok.

## MÁGUS A TECHNOKRÁCIA ELLEN

Továbbra is vannak olyanok a Tradíciók berkeiben, akik nem hajlandóak tudomásul venni, hogy a Kiteljesedés háborúja már nem úgy zajlik, ahogy régen. Sokan felismerték ugyan, hogy az állandó küzdelem hasztalan – hogy ennél jobb célok elérésébe is be lehet fektetni az energiákat – mások azonban túl sok

személyes vagy érzelmi áldozatot hoztak már a háború megnyerése érdekében ahhoz, hogy most feladják a harcot. Újra és újra nekiesnek a Technokrácia erődítményeinek; néha elérnek kisebb győzelmeket, néha pedig belehalnak a próbálkozásba.

Mások (talán az eszesebbek; vagy talán csak a ravaszabbak) a saját szabályaik szerint folytatják a háborúskodást. Csendben aláássák az uralkodó paradigmákat, igyekeznek beilleszteni mágiájukat a Konszenzus ama réseibe, amelyek megengedik a vámpírok és vérfarkasok létezését is, és megpróbálnak olyan szerves részeivé válni a mitológiának, hogy aztán már ne lehessen őket eltávolítani.

És talán a legravaszabbak mind közül (vagy talán csak a leginkább önámítóak) azok, akik belül próbálnak munkálkodni. Ezek rendkívül veszélyes játékot űznek, amikor megkísérlik – ha nem belülről (kevesen ilyen vakmerőek), akkor belső segítséggel – átfórnálni a Technokráciát azon tagjainak befolyásolása által, akik szeretnének tenni valamit a szervezet gonoszságai ellen. De persze állandóan fennáll a kérdés, hogy valójában ki is manipulál kit...

## MÁGUS A VADÁSZ ELLEN

A Sötétség világában néha igen nehéz lehet annak megítélése, hogy mi a jó és mi a rossz, de néha még ennél is nehezebb lehet egyáltalán foglalkozni ezekkel. Egyes vadászok és mágusok ugyan sikeresen jutottak már közös nevezőre és léptek (óvatosan) szövetségre egy-egy közös ellenség megbuktatása érdekében, más vadászok azonban a mágusokat is nemes egyszerűséggel besorolják a Föld többi természetfeletti lényé közé és éppoly hevesen támadják meg őket is, ahogy a vámpírokat és a vérfarkasokat. Szerencsére azonban a vadászok sem tudják

könnyebben megkülönböztetni a mágusokat a többi embertől, mint bárki más. A tehetségesebb vadászok képességeiről bővebben tájékozódhatsz a **Hunter: The Reckoning (Vadász: A Leszámolás)** könyveiből. Egyelőre legyen elég csak annyi, hogy az *alvók* többé már nem csak ártatlan báránycák.

## MIÁGUS A HALANDÓK ELLEN

Halandók alkotják a Föld népességének túlnyomó többségét (bármit is mondjanak egyesek), és a mágusok éppúgy összezördülhetnek velük, ahogy az *alvók* is, csak éppen a mágusoknak több eszköz áll rendelkezésre a problémák megoldásához. Ugyan ritkán jelenthetnek igazi veszélyt azok, akik nincsenek tisztában a mágus kilétével és hatalmával, de gyakran még így is igen idegesítőek tudnak lenni (mint például a természetfeletti jelenségeket vizsgáló riporterek, vagy a különös eltűnések ügyében nyomozó és kérdezősködő rendőrök). Továbbá, nem minden *alvó* tudatlan a mágia felől. Az olyan szervezetek, mint például az Arkánum, sokkal többet tudnak a Tradíciókról, mint a legtöbben sejtjenék, és számos kisebb csoportosulás és szervezet van még, amelyek épp eleget tudnak ahhoz, hogy veszélyesek legyenek.

## MIÁGUS A CSALÁD ELLEN

Ha a mágus továbbra is gondolja világi életéhez fűződő kapcsolatait, akkor ezek sokkal érdekesebbé tehetik az életét. Hogyan mentheted meg a világot a gonosztól esténként, ha a gyermekeidet is ágyba kell tennie valakinek, a feleségednek pedig meggyőződése, hogy megcsalod egy szandálos, hosszú hajú hippizukával, vagy ha az anyukád gondoskodni kíván róla, hogy rendesen megcsinálj a házi feladatodat?

## MIÁGUS A TERMÉSZETFELETTI ELLEN

A mágusok hajlamosak a Föld jóval több természetfeletti dolgával és ügyletével foglalkozni, mint mások: a hatalomért folytatott küzdelmeik a legkülönfélébb helyekre vezetnek, és a legfurcsább lényekkel hozzák össze őket. A mágusok *eltávozottakkal*, *vér farkasokkal*, *múmiákkal*, *vámpírokkal*, *lidércekkel* és *umbrabéli szellemekkel* is foglalkoznak vagy éppen

tárgyalnak néha, és ezek bármelyikéből válhat érdekes ellenség is. Ezen kívül vannak még odakint olyan lények is, amelyek meghaladnak bárminemű besorolási vagy osztályozási módszert, és nem hajlandóak elhagyni a Földet... Néha e lények étrendje vagy természete összeütközésbe sodorhatja őket a mágusokkal; néha pedig egyenesen a célpontjaivá válnak egyes mágusoknak. Szinte bármilyen megmagyarázhatatlan dolog felkeltheti egy mágus érdeklődését.

## MIÁGUS A TERMÉSZET ELLEN

A természeti katasztrófák is az élet velejárói, és az Ébredés sem véd tőlük. A kíméletlenebb éghajlati övekben játszódnak a krónikákban a természet is lehet a legfőbb ellenfél. Varázslatok segítségével könnyebben át lehet vészelnéni ugyan egy jégvihart, de nem *sokkal* könnyebben. A holisztikusabb szemléletű Tradíciók a természet erőivel is sokat foglalkoznak – és ebből is fakadhatnak érdekes konfliktusok; például a Verbéna és az Álomszólók esetében, mivel az ő hitrendszerüknek része a természet szeszélyeinek és hóbortjainak tisztelete is.

## A MIÁGUS ÖNITIAGA ELLEN

Az ilyen belső konfliktusokat érdemes a már tapasztaltabb játékosoknak fenntartani. A mágusnak saját lényre egy részével kell szembenéznie és felülkerekednie azon, így például a félelmén, kételyein, önátlatán, kishitűségén, vagy éppen büszkeségén. Ahhoz, hogy sikerre vihesse valamely feladatát, előbb saját gyengeségét kell legyűrnie. Keresések alkalmával gyakoriak lehetnek az ilyesféle konfliktusok, bár nem kötelezőek.

## MIÁGUS AZ ISMERETLEN ELLEN

Valami vagy valaki a mágus sarkában van, de a mágusnak fogalma sincs ellensége kilétéről! Ilyen konfliktusok kiválóan alkalmazhatóak rémisztőbb és félelmetesebb hangvételű történetek során, ugyanakkor viszont kevés dolog oldhatja fel hatékonyabban egy krónika feszültségét annál, ha a rejtélyes ismeretlenről végül kiderül, hogy nem is ellenséges, hanem egyenesen jóindulatú.

# A MŊESESZÖVŐ



Nos, most már mindent előkészítettünk. Megvan a krónika, megvannak a bele való történetek, a helyszínek, és az azokat benépesítő karakterek, és úgy tűnik, hogy minden a helyén van.

De mindez eddig csak előkészület volt – nagyon fontos, sőt, egyenesen létfontosságú előkészület, de még nem minden. Most beszéljünk magáról a mesélésről is!

## AZ ALAPOK

Ahhoz, hogy jó Mesélő válhasson belőled, el kell sajátítanod pár módszert, technikát és trükköt, amelyekkel igazán ragyogóvá teheted a történeteidet, színporkázóvá a karaktereidet, és kirobbanóvá a cselekményt. E trükkök közé tartoznak többek közt a következők is:

**Leírás:** Használj ki a játékosaid minden érzékszervét! Mondj el nekik, mi hogy néz ki, hogyan zeng végig a géppuskakereplés az épületek falain, idézd fel annak érzetét, miként kötik gúzsba őket a vasos kenderkötelek, és hogy milyen rohadt gyümölcszagot áraszt a lény, amellyel épp szembekerültek! Ugyan az is egy megoldás, ha azt mondd nekik, hogy „Végigmentek az úton a Technokrácia épülete felé”, de sokkal jobb és hatékonyabb, ha valami olyasmit mondasz, mint például „Szokatlanul napos az idő, amikor a Darren, Hyde & Stepanki Limited épülete felé sétáltok a zsúfolt utcákon. Előttetek a Cheng-épület óriási acél és bazalt monolitiként tornyosul az égbe, sötétben és baljóslatúan még egy ilyen verőfényes napon is. A főként idősebb, gondosan vasalt öltönyöket viselő férfiak és nők alkotta tömeg lassan mintha szétválna előttetek, hogy egyenes utat nyisson a főbejáratig és azon belül elterülő előcsarnokig.” Csak arra figyelj oda, hogy a karakterek érzelmi reakcióit ne részletezd, mert ez a játékosok dolga! Sugallhatsz egy alaphangulatot („sötét és baljóslatú”), de hacsak nem valami külső erő befolyásolja a karakter reakcióját,

akkor általában helytelen közölni a játékosal, hogy „Megrémülsz”.

**Jellemzés:** Mindenki, akivel csak összefutnak a játékosaid, egyéniség, és ennek megfelelően kell is kezelni őket, még ha ez nem is mindig könnyű – elvégre egy egész világot kell benépesítened és jellemezned! Ezért az a legjobb, ha azokra a karakterekre koncentrálsz, akivel a játékosaid a legtöbbet találkoznak, függetlenül attól, hogy ez a karakter éppen egy csapos-e abban a bárban, ahol a szabadidejüket töltik a játékosok, vagy éppen a fő ellenségek valamelyike. Ruházd fel ezeket az illetőket annyi részletességgel és valóságossággal, amennyivel a játékosok karaktereit is elláttátok! Adj nekik hobbikat, előéletet, hátteret, okokat arra, hogy azt tegyék, amit tesznek, félelmeket és gyűlöletet éppúgy, mint szerelmeket és elvárásokat! Még a jelentéktelenebb karakterek is tűnjenek ki valami módon! A játéktervező például, akivel egy rendezvényen futnak össze a karakterek, nagy rajongója lehet a profi birkózásnak. Már egyetlen megkülönböztető jellemző is ad egy fogódzót a játékosoknak, amibe belekapaszkodhatnak, megkönnyítve ezáltal a te dolgodat is. Ha te elvégzed a feladatodat, a játékosok már maguk fogják adni neked a részleteket.

Arra figyelj még oda nagyon, hogy a *felébredett* karaktereidet ténylegesen mágusokká tedd! A mágusok nem egyszerűen csak fantasztikus képességekkel felruházott emberek. Hihetetlen dolgokat tapasztaltak meg, és ez nagyban kihatott a személyiségükre is. Szellemek járnak a nyomaikban, a tündérek adnak nekik tanácsokat, és a világ rejtélyei alakítják a gondolataikat (ahogy azok is a világ rejtélyeit). Az ilyen tapasztalatok elkerülhetetlenül megváltoztatják az embereket. Minél idősebb egy mágus, annál furcsábbnak tűnhet fiatalabb, kevésbé excentrikus társai szemében. Hangsúlyozd ki már a kezdő mágusok rendelkezésére álló embertelen hatalmak jelentőségét is, és az ezekben rejlő szerteágazó lehetőségeket is.

**Párbeszéd:** „Mutasd, ne mondd!” a jó Mesélő mottója, és ez sehol nem érvényesül jobban, mint a krónikáiban előforduló párbeszédek alkalmával. Akár a társaság tagjai közt zajlik a beszélgetés, akár egy játékos és egy mesélői karakter között, ha csak egy mód is van rá, játszasd végig velük! A játékosok sokkal valóságosabbnak és élethűbbnek érzik a karaktereidet, ha azok

nem csak bábokként jelennek meg, akiken keresztül ellátod őket információkkal és kihívásokkal. Tehát játszd ki őket rendszeren, beleéléssel, ahogy illik! Használd mindazokat az arckifejezéseket, akcentusokat, beszéd- és viselkedésbeli jellegzetességeket, amelyek igazán valóságossá teszik a karaktereidet! Ne aggódj, még ha eleinte furcsának tűnik is! A beszélgetések kijátszásának tökéletesítése időt és gyakorlatot igényel, és persze némi bátorságot is. Végző soron néha tényleg kissé furcsán hathat. De nyugodj meg; a játékosaid a barátaid, és meg tudják érteni, hogy semmi sem mehet tökéletesen már rögtön az elején. A jó szerepjátékos teljesítményért adott extra tapasztalati pontok ugyan kissé pavlovi nevelésnek hathatnak, de érdemes kipróbálni. Nagyon jó hatással tud lenni némelyik játékosra.

**Akció:** Ha rövidde és halálóssá akard tenni a harci jeleneteket (hogy a játékosaid aztán igyekezzenek elkerülni az ilyen helyzeteket, ha csak tehetik), vagy éppen filmszerűvé és szórakoztatóvá, akkor gondoskodj az események mozgásban (és ezáltal izgalmasan) tartásáról! Ha nem gyorsul fel a pulzusod, akkor valószínűleg a játékosaid sem élik át igazán a dolgot. A golyók sivitva szállnak, ha célt tévesztenek, vagy véresen loccsannak, ha célba találnak. A testek tántorodjanak meg a golyók becsapódásakor, a csontok törjenek, és a nyakak csavarodjanak émelyítő recsegés-ropogás közepette! Ha a játékosaid (és az ellenségeik) megfizetik a vulgáris varázslás árát, akkor add is meg nekik az ellenértéket: recsegjenek életre az aurák, szikráznak a pajzsok, és varázslatos csóvák vágódjanak a célpontjukba. (A certámen párbajok a legkiválóbb alkalmak a leírások igazi kiszínezésére) Tartsd olyan távol a kockákat az eseményektől, amennyire csak lehetséges; fúsd át az eredményeiket, aztán akkora elánnal értelmezd őket, amekkorával csak lehetséges! Minden más akciójelenet is kapja meg az őt megillető töltést! Egy hermetikus rendházba való betörés egy varázstárgy eltulajdonítása érdekében éppúgy töltse el aggodalommal a játékosokat, ahogy bármelyik harci jelenet is! A lényeg az, hogy az élmény legyen olyan intenzív, amilyen csak lehet! Még ha a játékosok mindent meg is tesznek, hogy elkerüljék a harcot, ha csak lehetséges, azok lehetőség szerint mégis legyenek mindig felejthetetlenek (éppúgy, ahogy bármilyen más akciódús esemény is, amibe éppen belekeverednek)!

## ALTERNATÍV KÖRNYEZETEK



veszélyeztetnétek. És még egy kis plusz alaposággal és képzelőerővel akár hosszú távú krónikákat is tervezhetsz alternatív környezetekbe.

### JÁTSZHATÓ AZ EGÉSZ TÖRTÉNELEMI

A mágusok végigkísérték az egész történelmet; úgy tűnik, hogy amióta léteznek emberek, azóta mindig léteztek közöttük olyanok is, akik különleges hatalommal rendelkeztek. Boszorkányok, sámánok, alkotók, bűbájosok, bölcsék – számtalan néven emlegették őket, de ez mit sem változtat a tényen, hogy a felébredettek mindig is az életünk részei voltak. A Mesélő szinte bármely korszakban elhelyezheti a krónikáját, felfedezve a felébredettek életkörülményeit akár a történelem legkülönbözőbb pontjain is.

A White Wolf történelmi vonulatai jó kiindulópontokat nyújtanak a történelmi játszmákhoz: a **Mage: The Sorcerer's Crusade** kimondottan ezen alapul. A **Vampire: The Dark Ages** felveti azt a kérdést, hogy vajon mit csináltak a mágusok, miközben a vámpírok nyíltan jártak az emberek között, a **Werewolf: The Wild West** pedig elvarázsolt Peacemakerrel lövöldöző cowboyokat, és a szellemtáncot felidéző dakota

sámánokat eleveníti meg. (A Varázslatos Vadnyugat további változatait illetően lásd még az R. Talsorian kiváló *Sixguns and Sorcery* c. alkotását, és a Pinnacle Games *Deadlands*-ét)

De a történelem nem ér véget itt. Mit szólnál, mondjuk, egy, a történelem előtti időkben zajló **Mágus** játszámához, felfedezve az első szakadásokat a majdani Tradíciókat megalakító mágusok misztikus ősei és a majdani Technokráciát létrehozók szerszámkészítő ősei között? Vagy elsétálhatnál az 1920-as évek kikötői raktárpéletei és pincelaboratóriumi előtt, légy tanúja az Éter Fiai fénykorának és hanyatlásának. Vagy fuss versenyt az idővel, hogy távol tarthasd a náciaktól a misztikus varázstárgyakat és ősi titkokat, esetleg fedezd fel a Shou-dinasztia minden fenségét és csodáját a Kuei-jinek oldalán.

A történelmi játékok éppúgy lehetnek egylovétű kalandok, ahogy egy jelenben játszódó krónika folytatólagos aspektusai is, de még akár teljes egész krónikák a maguk jogán is. Csak mert valami egy bizonyos módon történt a mi világunkban, attól még nem kell a tiédben is pontosan ugyanúgy lennie...

## A VÉGTLENBE ÉS TÖVÁBB!

Tradíciós mágusok és technokrata ügynökök szárai rekedtek a kiszélesedett Mezsgye árkein és kristálypengéin túl, csapdába esve. Ūrmérnök asztronauták és tengerészgyalogosok, hermetikus asztromanták, éterita felfedezők és álomszóló vándorok, akiket mind elváltak az otthonuktól és megfosztották az utánpótlás vagy erősítés minden reményétől.

Ezek a mágusok és ügynökök azt tapasztalják, hogy az űr/az Umbra egyre veszélyesebb helyé válik. Nefandus mágusok, a

Túlontúl teremtményei, ellenséges űrlények és martalócok fenyegetik az életüket. A Föld segítsége nélkül a mágusok azon kapják magukat, hogy egykori ellenségeikhez, a Technokráciához fordulnak támogatásért, míg az emberiség védelmezői arra kényszerülnek, hogy éppen azokkal a *deviánsokkal* szövetkezzenek, akikre egykor vadásztak.

## ÁLTITŐK ÉS CSODÁK BIRŐDALMIAI

Csak egy lehetőséget tartasz a kezvedben, egyetlen világot a sok millióból. Ezernyi másik él a könyvtárad polcain, a videógyűjteményedben, a jegyzetfüzeteidben, korábbi kampányaidban, képregényekben, zenei gyűjteményedben, és még rengeteg más egyéb forrásban. Kezedbe adtuk az eszközöket, amelyekkel életre keltheted ezeket a világokat. Csak rájuk kell lehelned, és azok úgy kelnek majd életre, mint Galatea.

Mindaz a háttéranyag, amit ebben a könyvben és a többi **Mágus** kiegészítőben találsz, pusztán javaslat. Ūgy formáld és alakítsd űket, ahogy neked tetszik, és akár teljesen el is vetheted űket. A *te* krónikádról van szó; olyan történeteket mesélhetsz, amilyeneket csak szeretnél. Ha egy szétzúzott Földről akarsz mesélni, milliányi, mágia-összetartotta kisbolygó felhőjéről, vagy éppen egy végtelenségbe nyúló, varázsló-lovagok és technomanták taumaturgikus rendjére épülő galaktikus birodalomról, tedd azt! Ha újra kívánod alkotni kedvenc fantasy regényeid történeteit, vagy egy kedvenc gyerekkori TV-műsorod emlékének maradványaira szeretnél alapozni, csak szedd össze hozzá a játékosokat, és szórakoztatok jól!



Az Üresség nagyon zavarba ejtő lehet mindazok számára, akik nem szoktak hozzá a pusztá, végtelen *semmihez*. Az elméjük kétségbeesetten kutat valami mozgás vagy körvonalak után, mivel az emberek érzékelése már csak ilyen. De az Ürességben nyoma sincs ilyesminek. Rosszabb még az érzékeid elvesztésénél is, mivel az elméd mindenképpen tudni akarja, hogy azért mégiscsak van valami más is odakint, hogy *valamiben* azért lebegsz. De ha az Ürességbe kerülsz, ott ezt sem érezheted. Teljesen elveszíted magad és nemcsak, hogy egyszerűen a semmi vesz körül, hanem magad is egyre inkább *semmivé* válsz. Ebbe elég könnyű belezavarodni.

Azt hiszem, nekem segít valamelyest az, hogy már amúgy is zavarodott vagyok egy kisé.

Jodi Blake jól tudja, hogy általában milyen hatással van a legtöbb emberre az Üresség, és fel is használja a tudását, ha bajba kerül. Én viszont más vagyok, mint a többség. Tudom, hogyan tehetem magam az univerzum közepévé. Tudom, hogy az Ürességben én vagyok az egyetlen valami a nagy *semmi* közepén, és ez eszemnél tart. Elzárom az agyamnak azt a részét, amelyik próbálna látni és gondolkodni, és teszem a dolgom.

Már régen felismertem, hogy van egy különleges adottságom – vagy beleérző-képességem, ahogy tetszik –, amivel senki más nem rendelkezik. Látom azokat a szálakat, amelyek mozgatják az embereket, és olyan ostobaságokat műveltetnek velük, amelyek folytán megmagyarázhatatlan és rettenetes szabályok szerint forog a világ. Követtem ezeket a szálakat, és mindegyikükről tudom, hova vezet. Végtelenek, és ez annyit tesz, hogy nem vezetnek sehova.

Az Üresség *maga* a sehol, így tehát ezek a szálak összekötik mindennel és mindenkivel. Mindenhol, sehol; minden, semmi. Mind ellentét s mind összefügg. Elég egyszerű, ha belegondolsz: olyan, mint a fej és az írás a pénzérméken.

Akárhogy is, a lényeg az, hogy amikor Jodi eltűnik valahonnét és megjelenik valahol máshol, akkor ő is pontosan így csinálja. Belép az Ürességbe, ahol az érintkezik a „valahollal”, aztán kilép belőle ott, ahol az érintkezik a „valahol máshollal”. Pofonegyszerű, ha már egyszer ráhangoltad az agyadat.

És amikor Jodi legközelebb bajba kerül, és így próbál meglépni, egy nagyon kedves kis trükköcskével fogok várni rá. Amint látod, már most az Ürességben vagyok. Már most a mindenség központja vagyok. Én vagyok az egyetlen dolog ebben a semmiben. Minden más semmi és semmiség. Így tehát amikor Jodi megpróbál átjönni az Ürességbe, alaposan meg fog lepődni. Mert itt lesz ugyan, de itt leszek én is. Itt leszek, de itt lesz ő is. Egyikünket sem fogja már teljesen körülvenni a semmi, így már értelemszerűen nem is leszünk az Ürességben.

Hogy ez pontosan hova is vezet majd minket, abban nem vagyok teljesen biztos – talán mindenhova –, de nem is érdekel. Akkor már az enyém lesz. Egyedül és csakis az enyém.



駅前留学

NOVA

自強自強



東京銀行

UC

JOHN PRICE  
THE  
FUTURE IS NOW

100



RIADÓ! RIADÓ! VÖRÖS KÓD! EZ NEM GYAKORLAT! ISMÉTLEM, EZ NEM GYAKORLAT!

Smile kiugrott priccseből, közben bevágta a fejét az alacsony plafonba. *Mindig az alvási időszakban* – gondolta fintorogva, s belebújt pilótaruhájába. – Mindig ilyenkor, a picsába!

A sziréna és számítógép száraz robothangja tovább kürtölte a riadót, Smile pedig felkapta a sisakját és kirohant az ajtón, kis híján összeütközve Robertsszel. – Ezúttal tudjuk mivel állunk szemben? – kérdezte a férfitől futás közben. Mikor a hangárba értek, felcsatolta a sisakját.

– Halvány lila gőzöm sincs, tudod, hogy a parancsnok sosem avat be senkit – bosszankodott Roberts, miközben sietve beszállt a hajóba. – Mindig ugyanaz – tette hozzá, majd toborzókat utánzó szarkasztikus hangon folytatta: – “Önök a Föld védelmezői, megóvják azt mind külső, mind belső fenyegetésektől.” – Szemét forgatva visszatért megszokott hangneméhez: – De sosem árulják el, mi ellen harcolunk; csak kivezényelnek bennünket és megparancsolják, hogy lövjük szét. – Humoros hangneme megtörte a szavainak keserűségét. – De hát végülis, nélkülük halálra unnánk magunkat idefönn, nem igaz?

Smile nevetve bepattant a pilótafülkéjébe. Ujjai a vezérlőgombokon táncoltak, gondolatban végigfutott a teendőin. Lecsukta sisakja rostélyát, bekapcsolta a mikrofont és folytatta a szokásos tirádát: – Ó igen, nem unatkozunk, vásárra visszük a seggünket, csak hogy a földi nagykuttyák pozitív előrehaladási ütemet mutathassanak fel az ő nagykuttyáiknak. Rájöttél már, hogy a társaság szűk kínálatából a legrosszabbra köteleztük el magunkat azzal, hogy csatlakoztunk?

– Hát igen, de a jó pénzt kapunk, csúcstechnikai kütyükkel játszadozhatunk, és ragyogó előléptetési lehetőségek várnak ránk – recsegett a fülébe Roberts hangja, amint a rádiókapcsolat végre létrejött. – Készen állsz?

Smile átnézett a válla fölött pilótatársára, és feltartotta hüvelykujját. – Akkor 5...4...3...2...1... – Rácsapott az indítógombra, s kis hajójával hirtelen felgyorsult. A gép kizúgott a hangárból, és gyorsan felemelkedett a bázis fölé.

– Luna-bázis Vörös Hármasnak és Négyesnek! Három hajó közeledik az Io-bázis felől. Tartóztassák fel és pusztítsák el őket! Sok szerencsét mindkettőjüknek!

Smile ujjai végigzongoráztak a műszerfalon, megjelenítve a közelítési vektorokat és minden más ismert adatot a közeledő gépekről. Végül ajkai halvány mosolyra húzódtak. – Vettük, Luna-bázis. Roberts, maradj az oldalamon. Ha meglátjuk őket, lefoglalod Charey-t és elcsalod. Én majd elintézem a másik kettőt.

Roberts felnevetett, majd besorolt a nő gépének jobb oldalára. – Megint kiveszed az oroszlánrészed az akcióból, főnök? Sosem szerzek én kitüntetést, ha ez így megy tovább.

Smile csak megrázta a fejét, miközben elkezdte élesíteni a fegyvereit. – Öt perc, és látótávolságba érnek. Valami utolsó szó, amivel könnyíteni szeretnél csöpp lelkeseden, Roberts? – folytatta hosszantartó rituáléját. Az alakzatot híven tartva, a férfi a következőket súgta a mikrofonon át: – Terhes vagyok. – A nő szinte hallotta a vigyorgását.

Smile már felkészült egy velős válasszal, de a gépe hirtelen erősen rázkódni kezdett és pörögve letért pályáiyáról. – Mi a fasz! – ordította, vadul tekergetve a botkormány, hogy visszaszerezze az irányítást.

– Bocsi, Smile – jött át Roberts hangja az intercomon – de nem hagyhatom, hogy megállítsd azokat a hajókat. Túl fontosak. A kívülállók azt akarják, hogy biztonságban visszatérjenek a Földre.

A nő átkozódott, de végül egyenesbe hozta gépét. – Miért, Roberts? Miért tetted? – kezdett bele a szokásos beszéltető taktikába, közben fegyverei beélesítésén dolgozott. *Csak beszélj tovább, te áruló köcsögláda* – gondolta.

– Nem volt más választásom, Smile, tényleg... - hirtelen elcsuklott a hangja, ahogy ráébredt, hogy a nő közben kihasználva a saját pörgését, mögéje került és hamar a megfelelő szögbe érhet, hoogy befejezze amit elkezdett. A nő meghúzta a ravaszt, mire három lézernyaláb hasította fel Roberts hajóját, majd a gép szikrázó fénycsillámok közepette darabokra hasadt.

Smile a közeledő hajók felé kormányzott, majd egy pillantást vetve a kárjelzőre, beleszólt a mikrofonba: – Bázis, itt Vörös Hármas. Vörös Négyes átállt az ellenséghez, és visszavonult. Jelenleg a cél felé tartok, hogy feltartóztassam a közeledő hajókat. Vörös Hármas vége.

*Háromszoros túlerő, sérült gép, nincs erősítés* – összegezte reménytelen helyzetét, ahogy sebesen távolodott a Luna-bázistól.

– Smile, Smile – nevetett a halál képébe –, maradhattál volna a gyorséttermeknél!