

## Earthdawn szerepjáték ismertető

Készítette: Hulla  
/hulla.atw.hu/

Ha módomban állna egy kissé elrugaszkodni a valóságtól, azt kellene mondanom, hogy két fajta szerepjátékost ismerek. Az egyik – kétségtelenül nagyobb csoport – az, aki még sosem hallott az Earthdawn-ról (ide e cikk olvasója már nem sorolhatja magát). A másik, aki legalább egyszer az életben ki szeretné próbálni ezt a játékot.

Hogy mi is az Earthdawn? A szót kis hazánk nyelvén Földhajnalnak szokás fordítani. Lényegében egy a '90-es évek elején megjelent high fantasy erős dark-os beütéssel. A „boldogemlékezetű” RÚNA magazin egyik első évfolyamos számában úgy írtak róla, hogy ebben „...a kedvelt cyberpunk komor hangulatát fantasy környezetben élhetik át a karakterek.”

Maga a játék a Földön zajlik, kimondatlanul is valahol a távoli múltban. Már maga a körítés is igen hangulatos. A játék jelenideje előtt 1600 évvel indul a történet, amikor is egy bölcs rálel a titokra, miszerint a Földön a mágia ereje ciklikusan váltakozik és mikor annak erőssége elér egy bizonyos mértéket, fokozatosan leomlanak az anyagi sík „falai”. Ezeken az asztrális szakadásokon egy idegen létsík hihetetlen hatalmú teremtményei, a Rémek (Horror) törnek át, majd pusztítják el e világot. A bölcs követői – mivel ő a felfedezést követően szinte azonnal szörnyet hal – nekilátnak, hogy most – mert, hogy e szerencsétlenség az idők kezdete óta már számtalanszor megtörtént – megtegyék a civilizációk túléléséhez szükséges előkészületeket. Rövidesen ráébrednek, hogy a világ lakóit finom eszközökkel nehéz rábírní a közös célért való munkálkodásra. A tanult elméket, nagyhatalmú varázslókat könnyen megnyerik az ügyüknek, és létre hozzák a Therai birodalmat, amely néhány évszázad alatt a legerősebb hatalommá növi ki magát. Egy varázslók vezette, eszközökben nem válogató, rabszolgatartó, elnyomó hatalommá. Végül több módozatát dolgozzák ki a túlélésnek. Vannak egész városok, amelyeket az asztrál térbe juttatnak át. Másokat mágikus kupolákkal próbálnak meg megóvni. A legsikeresebb módszer, amit a történelem utóbb igazol, a kaer-ek építése. Ezek a külvilágtól elzárt, föld alatti, önfenntartó menedékhelyek, amelyek akár egy egész város lakosságát is képesek befogadni. A Csapás, ahogy a Rémek eljövételének időszakát jelölik, végül is bekövetkezik. A védművek többsége összeomlik a húsz emberöltőnyi ostrom alatt. Az elszigeteltségben rengetegen élnek úgy az életüket, hogy tudják sosem láthatják meg a kinti világot. Ám idővel, ha lassan is, csökkeni kezd a mágia szintje, de jó 100 évvel azelőtt, ahogyan annak a számítások szerint meg kellett volna történni, ez a folyamat megtorpan. Még épp azelőtt a szint előtt, hogy teljesen biztonságosnak lehetne nyilvánítani a kinti világot. A legtöbb kaer lakói – kevesebb, mint minden ötödikben élnek már csak ekkor – idővel megunják a várakozást, és persze más-más időpontokban, de felnyitják a több száz éve mágikusan lezárt kapukat. Hozzákezdnek, hogy újra felfedezzék a régi új világot.

A játék jelenkorában az életben maradt kaer-ek többsége már megnyitotta kapuit. A hatalmi rendszerek kezdenek újraszerveződni. A játék Barsaive tartományban játszódik, amely Thera egyik provinciája volt. Most azonban a függetlensége megőrzéséért küzd, a nemrég ismét felbukkanó mágus-birodalom erőivel szemben, amely nem szívesen engedi ki a világhuralmat a kezei közül, égihajóik fenyegetése mindennapos. A világ hihetetlenül gyorsan magára talált, a legtöbb helyen a természet rohamléptekben veszi ismét uralma alá a vidéket. Még mindig szép számmal akadnak olyan „fertőzött” pusztaságok, melyek magukon viselik a Rémek nyomát, talán mert a kihalt városok romjai mélyén még mindig ott rejtőzik fajtájuk maradéka. A közös száműzetés évei miatt, a különféle értelmes fajok – magukat Névadóknak nevezik – megtanultak együtt élni. Alig egy-két faji alapú szerveződés van. A tartomány lakosságának többségét a törpék teszik ki, hisz a föld alatti élet számukra sosem volt idegen. Szintén sokan vannak az orkok, amely itt a sztereotípiákkal szakítva, egy büszke, önmagát elfogadtatni akaró nép. Az emberek sokoldalúságuknak és alkalmazkodóképességüknek köszönhetően komoly hatalomra tehetnek szert. Az elfek ebben a világban nem annyira megközelíthetetlenek, és a szerepjátékosok számára külön kihívást jelenthetnek a túlélés egy sajátos módját választó vérelf karakterek. Egy nem igazán tipikus faj a t'skrangok magamutogató népe, akik a vízben érzik magukat elemükben, megjelenésükben a gyíkok illetve madarak keverékének tekinthetők. Szintén élvezetes játék lehetőségét nyújtja egy szigorú becsületkódex szerint élő troll megszemélyesítése. Sokak kedvence lehet még az alig 40 cm magas jobbára izgága – folyton repkedő – szélszerzet, vagy az 500 kg-ot meghaladó mindig megfontolt sziklatestű obszidember.

A játékosok egy adeptust, egy potenciális hőst személyesíthetnek meg. Az adeptus egy olyan személy, aki speciális mágikus képességek elsajátítására hivatott, csupán minden huszadik névadóban van meg ez a képesség. Minden adeptusnak van egy diszciplínája (azaz kasztja), amit egy mestertől sajátíthat el, az arra jellemző mágikus képességek megismerésével. Összesen 17 alap (és 10 faji) diszciplína van. Úgy mint a „megszokott” harcos, tolvaj, elementalista, sámán, vagy néhány különlegesebb, mint a fegyverkovács, állatszeldítő, rémvadász, égi rabló vagy szellemmágus. Mindegyik sajátos képességrendszerrel bír, amit mágia segítségével alkalmaznak és fejlesztenek a karakterek. A fajok és diszciplínák kombinálása csak a leghetlenebb esetekben korlátozott, így lehetséges az ork illuzionista vagy a szélszerzet lovas indítása is. Sőt, idővel akár több diszciplínára is szert tehet egy-egy adeptus. A tapasztalati szintek megfelelői itt a Körök, ha egy karakter a szerzett Legenda-pontjaiból (Tapasztalati-pont) a szükséges számú képességét az előírt szintre növelte, akkor egy mester segítségével beavatást nyerhet a következő Kör misztériumaiba és így újabb, erősebb képességek válnak elérhetővé számára. A képességek fejlesztésének csak a Legendapontok száma szab szigorú határt, mivel az adeptusok az előírt számú Legenda-pont elköltése után nyolc óra leforgása alatt növelhetik egyel azok szintjét, legfeljebb 15-ösig. Így inkább felébresztik - sem mint megtanulják - magukban egy-egy képesség ismeretét. Az elérhető legmagasabb Kör a 15., bár van jó néhány diszciplína, amelynek ilyen magas szintű tudása a Csapás évszázadai alatt már elveszett. Persze ha karaktereknek van rá ideje, a hagyományos módon számtalan képzettséget is elsajátíthatnak. E világon nincsenek a szó szoros értelmében vett istenek, tizenkét azokhoz hasonló felsőbb entitáshoz, azaz Szenvedélyhez fordulhatnak a névadók. Szerencsétlen módon közülük három megőrül a Csapás éve alatt. Mindezt figyelembe véve, nincs egyház és nincsenek papok, helyettük szinte bárki követőjévé válhat valamely Szenvedélynek, ezeket a halandókat Kvesztoroknak nevezik. Vagy fél tucat olyan diszciplína van, amely aktívan használja a mágiát, azaz valódi varázslatok elmondására is képes. A „memorizált” varázslatokat ezek az adeptusok korlátlan alkalommal használhatják. Folyamatát tekintve első lépésben feltöltik a varázslatot mágikus energiákkal, majd ezután „elsütik” a varázslatot. Persze a véletlenek (kocka) nagy a szerepe ennek sikerében. A varázslás másik módja az, ha nyers mágiát használnak, ezzel azonban óhatatlanul is fájdalmat okoznak maguknak és ha elpártol mellőlük a szerencse, jó eséllyel bélyeget üt a lelükre egy Rém. Itt kell megemlítenem a nevek mágikus hatalmát, hisz ebben a világban, ha valami egyedi nevet kap, akkor az ettől mágikusan is potensebbé válik. Érdekes színfoltok még a vérmágia, valamint a vérbűbájok. Előbbi esetében az alkalmazó saját életerejét áldozza fel egy cél eléréséért, utóbbiak pedig egyfajta, az élő szervezetbe beültethető mágikus eszközök. Az élőlények hihetetlen sebességgel regenerálódnak, tehát a karaktereknek egy-egy küzdelem utáni felépülés nem vesz túl sok időt igénybe. Az egyik legnagyobb újítása a játéknak, más hasonszőrűekhez képest, a varázstárgyak kezelése. Hisz ahhoz, hogy itt valaki használja egy-egy ilyen tárgy erejét, számtalan információt kell megtudnia annak történelméről, hogy azok segítségével mágikus szálakkal kösse magához az ilyen „ereklyéket”. Mindent egybe véve el kell ismerni, hogy a mágiarendszer igen összetett és a játékkal ismerkedőknek elsőre nehezen átlátható. De ha valaki veszi a fáradságot, egy egyedi és igen alaposan átgondolt mágiarendszert ismerhet meg.

A játérendszer sem tartozik a legegyszerűbbek közé. A próbákat általában célszámra szokás dobni, a kapott eredménytől függően ötféle sikerszint különböztethető meg. Hat fő tulajdonság (Ügyesség, Erő, Szívósság, Érzékelés, Akaraterő, Karizma) létezik, mindegyik egy-egy számszerűsített fokkal. Ezt a fokot kell összevonni, az épp használt képesség/képzettség szintjével. Az összeg megad egy fokozatot és a fokozathoz tartozó dobáskóddal kell megejteni a próbát. Ezek a dobáskódok matematikai átlagban a fokozattal megegyező eredményt adnak, és különféle oldalszámú (4, 6, 8, 10, 12, 20) kockák kombinációit használják. Ha minden kocka 1-est mutat, az balsiker. Viszont ha egy kocka a maximumát adja, akkor az újradobható. A játék mind a különféle próbáknál, mind a harcban, mind a varázslatok megidézése során ezt a szisztémát követi.

Zárszóként csak őszintén ajánlani tudom mindenkinek ezt a játékot, mert ha értő kalandmester mellett valaki elegendő időt tud rá áldozni, és heroikus, kifinomult szerepjátékra vágyik, az épp úgy megtalálhatja számítását, a sárkányok és kegyetlen világi hatalmak intrikái közt, mint a szellemekkel, Rémekkel és azok megrontott teremtményeivel folyó kilátástalan küzdelemben.

Végezetül álljon itt egy link, ahol egy játszható, közel 400 oldalas magyarra fordított szabálykönyv és sok egyéb idevágó nyalánkság várja e sokra hivatott szerepjátékkal ismerkedni kívánókat, ezúton is köszönet érte az alkotóknak: <http://selmo.atw.hu>