

Rúna

FANTASY & SF SZEREPIJÁTÉK MAGAZIN

IV. Évfolyam 4. szám

Ára: 298 Ft

Ars Magica

Earthdawn



M.A.G.U.S. - Dalpárbaj

M.A.G.U.S. - Éjlmágia

Észak Lángjai

Dark M.A.G.U.S. novella

Elköltöztünk!

A
Valhalla Páholy
KÖZPONTI BOLTJA

ELKÖLTÖZÖTT A
SZÍNYEI MERSE PÁL UTCÁBÓL!
(Persze nem túl messze! Légvonalban 50m)

Az ÚJ CÍM:
1062 Budapest,
ANDRÁSSY ÚT 86.

A kis földalatti
KODÁLY KÖRÖNDI
megállójánál!



Főszerkesztő:

Novák Csanád

Irodalmi szerkesztő:

Gáspár „Dada” András

Szerkesztő:

Galántai János, Kornya Zolt

Laptervezők:

Dacher Richárd (Ricco)

Zölley Imre (Emerico)

Földes László (RedFord)

Munkatársak:

Massár Mátyás

dr. Máyer Júlia

Gáspár Péter

Borbás István

Korrektor:

Halmi Levente (Jőwüd)

Grafikusok:

Sziksai Gábor (SziKe)

Boros Zoltán (Nagyboros)

Szendrei Tibor

Balla Péter

Tikos Péter

Lapmanager:

Sajtós Gyöngyi

Internet cím:

<http://www.valhalla.hu/>

e-mail: valhalla@valhalla.hu

A RÚNA Fantasy & SF szerepjáték magazin megjelenik kéthavonta.

A szerkesztőség címe:
1077 Budapest, Dohány u. 30/A.

Kiadja a Valhalla Kft.
Felelős kiadó: Novák Csanád

ISSN 1217-9035

A RÚNA magazin a Valhalla DTP rendszerén készül.
Levélágitás Roa Stúdió.

A nyomdai munkálatokat
Kaposvári Nyomda Kft. végzte.
Felelős vezető: Pogány Zoltán igazgató

1998. Augusztus

Ára: 298 Ft

Előfizethető a szerkesztőség címén.
Kapható a hírlapárusoknál, valamint a Silverland és
a Valhalla Páholy* szerepjáték szakkönyvekben.
Terjeszti a HIRKER és az NHRT.

Hirdetésfelvevél:

Valhalla Holding Marketing

Tel/fax: 267 3865

A M.A.G.U.S. avagy a Kalandorok Krónikái a Valhalla Investment Kft. bejegyzett védjegye. Az AD&D, a Dragonlance, a Forgotten Realms, a Dark Sun, a Ravenloft a TSR Inc. bejegyzett védjegyei. A STAR WARS a Lucasfilm Ltd. a STAR WARS Role-Playing Game a West End Games bejegyzett védjegye. A Legend of the Five Rings a Five Rings Publishing Group Inc. bejegyzett védjegye. A Cyberpunk 2020 az R. Talsorian. A Magic the Gathering a Wizards of the Coast, Vampire: The Eternal Struggle a White Wolf Inc. bejegyzett védjegye. A Nephilim, a Call of Cthulhu, a Pendragon, a RuneQuest, a CHAOSIUM Inc. bejegyzett védjegyei. A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve bármilyen módon történő újrafelhasználása csak a kiadó írásos engedélyével lehetséges!
Meg nem rendelt kéziratokat és képeket nem örzünk meg és nem küldünk vissza!

A címlapon

Michael Whealen
festménye látható

All rights reserved!

TARTALOM

M.A.G.U.S.

Dalpárbaj, avagy a zene mágiaja	4
Riegoy városállamok - Geoframia	8
Éjmágia - új boszorkány varázslatok	12
Boszorkánymesteri tetoválások	14
Pakli ötletek az Észak Lángjaihoz	22
M.A.G.U.S. Kártya versenynaptár	24
Észak Lángjai teljes gyakorisági lista	25

CODEX MELLÉKLET

Signum - a Rúna Codex oldalai 4. rész	30
---------------------------------------	----

TROLL MELLÉKLET

Lovagi torna - Warhammer Fantasy Battle	34
---	----

BEHOLDER MELLÉKLET

Vadászat - Shadowrun novella	42
Invázió - új HKK kiegészítő sorozat	45
Csillagképek - HKK mini kiegészítő	46
Sziromhullás - TF novella	48

NOVELLÁK

Csigás Gábor: Vasorr	18
----------------------	----

EGYEBEK

Rúna tábor - beszámoló	6
Raoul Renier: Pokol - regényismertető	20
Selvaar titka - Earthdawn kalandmodul	26
Szellemek és szellemidézők az Ars Magicában	50
Egy tiltott grimórium az Ars Magicához	54
Az AD&D és a gonosz erők	58
A nekromancia története 7. rész	66
Levelezés	70
Kiadói tervek	72
MAGE the Sorcerers Crusade - RPG ismertető	73



Dalpárbaí

abagy

A zene mágiaja

Sötét ruhás férfi lép ki a fák közül, ajkán gúnyos mosoly. Vonásai jellegtelenekek, 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 gyereknótákra 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 kívánsz, bizonyosat adhatok róla, hogy tehetségem jóval sokréteűbb, mint hinnéd!

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

- Készen állok. Döntsük e l, ki a jobbik! - bólint. - Ha kívánsz, akár kezdetjük is.

Bárdok. Vándor muzikusok és széltolók; kacagtató-ríkató történetek mesterművesei; lágy és érdes összhangzatok megszólaltatói; az asszony szív mélyesége titkainak legnagyobb értői. Az érzelmek finom művi manipulálása számukra nem pusztán szel-hámosság; egész személyiségük, életfelfogásuk jut kifejezésre benne. Mindannyian megvetik a durva módszereket, gondolkodás-módjuk 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 dalmokok 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 e poétalelkű világszavargók számára a stílus, a külsőn maga az élet.

Akadnak közöttük, akik a fegyverek csatájára esküsznek. Ők vannak a legkevesebben, javarésztük Ilanorból vagy Yllinorból való. A legtöbb bárd megveti ezt a módszert; meggyőződéssel vallják, hogy a muzikus dalmok 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 dalpár-baj. Ez már sokkal előkelőbb és nagyobb tekintélynek örvendő megoldás. Leggyakoribb fajtája, amikor a két vetélkedő bárd fel-

váltva 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 elfelezi (mindig lefelé kerekítve), majd beszorozza tízzel. Így egy százalékos alapértéket kap. Az éneklés/zenélés képzettség 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-nál alacsonyabb fokon beszéli, azon képtelen dalolni.) Ezek után mindkét dalmok dob K100-zal, és az eredményt hozzáadja a százalékos értékéhez. Az egész metódus a képzettségpróba-ellenpróba elvén alapszik. Akinek a végeredményül kapott százaléktérte magasabb, győzött. Mint láthatjuk, még a legegyszerűbb dalpár-bajban sem lehet biztosra menni; a szeszélyes, kiszámíthatatlan ihlet olykor bizony a gyöngébb dalmokhoz pártol, és cserben hagyja a tapasztaltabbat.

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

A dalpár-baj másik változata jobban próbára teszi a költői tehetséget. Lefolyása a bajvívók hasonló jellegű összeapására emlékeztet, csak éppen a fegyvereknek nem jut benne szerep. Az egyik dalmok - 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 dalmok 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 dalpár-baj úgy szimulálható, hogy a két játékos (vagy a KM) a vers minden rímes sora után felváltva Intelligencia-próbát tesz. Amelyikük elvétí, az belesült s szövegébe, és veszített.

Ezt a párbajt, ha az érintett felek is úgy kívánják - és elég vállalkozókedvet 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 dalpár-baj harmadik - s egyben leglátványosabb, legkifinomultabb - típusát akár egyfajta varázspár-bajnak is minősíthetjük.

Természetesen csak alapjaiban hasonlít a varázstudó adeptusok viadalaihoz, 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 dálnok itt is soronként felváltva citál valamilyen megzenésített költeményt, eszköztáruk azonban már sokkal szélesebb skálán mozog. Ezúttal már nemcsak hangjukra és tehetségükre hagyatkoznak, hanem a mágiájukra is. Mivel ezek a viadatok általában a nagy nyilvánosság előtt zajlanak, mindkét rivális igyekszik minél jobban elkápráztatni és lenyűgözni a közönséget, fölfűlülve ebben a másikat. A nemes dalpárbaj rendkívül ritka esemény, ám akik a jósors 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 Ezüstsírin egy tragikus szerelmes balladával a halálba dalolta nagy vetélytársát, az erv Tavaszkezü Ladoriant, hallgatóságuk nagy része gyógyíthatatlan mélakórbá esett, és sokan közülük később önkézzükkel 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 főttebb megadott mértékben - tovább módosít minden olyan tényező, mely a két közönségesebb párbaj-típus kimenetelét befolyásolhatja (ének-lés/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 a 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 dálnokok olyan varázslatokat is képesek hatékonyan alkalmazni diadaluk érdekében, melyeknek első pillantásra semmi közük nincs a költészethez. Nagy általánosságban elmondhatjuk, hogy a bárdok játékat látványosan kiszínező varázslatokért (Képidézés, Élő történelem stb.) egyenként +10% módosító adható, míg a legfeljebb aláfestésül szolgáló hang- és fényeffektusokért (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. Ame-

lyüknek 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. Amint az összecsapás eldőlt, 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 mágiakellenállást; az időtartam tízszer annyi perc, amennyi Mp-t a győztes a párbaj során felhasznál.

Egyesek ezt bizonyára ijesztőnek látják, hiszen a diadalmas bárd - ha úgy tartja kedve - ilyenkor akár meg is ölheti legyőzött riválisát, ha például ismeri a Halál dalát. Ez azonban korántsem annyira egyszerű. Igaz ugyan, hogy a győztesnek nem kell Mp-t fizetnie vesztesre kiszabott a 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 dálnok valami nagyerejű 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 kasztjának 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 ellenfelek bizonyulhat - például a bajvivók, 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 Dálnok fölött; összecsapásuk a dalváltásos párbaj szabályai szerint zajlott, rögtönzött versesettel. Meséli, hogy a megszegyenült dálnok veresége után elbujdokolt, s azóta is álnéven, rejtőzködve él, nehogy bárki felismerje, s szemére vesse elbizakodott gögjét és ostobaságát.

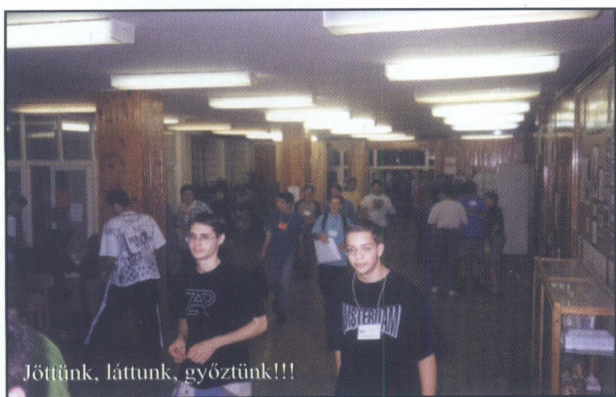
Dióhéjban ennyiben foglalhatjuk össze mindazt, amit az Ynev-szerte híres-hírhedt dalpárbajokról tudni érdemes. Légy hát óvatos, kalandozó, s gondold meg jól, mit cselekszel, ha egy vándor kobzos gúnyos szavakkal kihívást intéz hozzád poétaviadalra! Könnyen meglehet, hogy porig alázva, megsebzett szívvel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

Szabó 'Dragon' Péter



RÚNA TÁBOR

NYÍREGYHÁZI ÉLMÉNYBESZÁMOLÓ



Jöttünk, láttunk, győztünk!!!

Az idén - csakúgy, mint egy esztendővel ezelőtt - Nyíregyházán a Bolyai János Kollégium adott otthont azoknak a szerepjátékosoknak, akik úgy gondolták, ezt a szűk hetet hasonlórú megszálottakkal kívánják eltölteni. A IV. Rúna tábor, mely egyben az V. Országos Szerepjátéktalálkozó is volt, jól felkészült szervező- és rendezőgárdával fogadta a jelentkezőket. Július 12-étől vártuk a táborlakókat, ám akadtak, akik már egy nappal korábban megérkeztek.

Roppant elégedetten szemléltek, milyen sokan jöttek el újra a tavalyi játékosok közül, hisz ez nyilván azt mutatja, hogy annak idején jól érezték magukat.

Mivel mint szervezőknek már volt némi tapasztalatunk a

hasznos rendezvényekkel kapcsolatban, igyekeztünk mindent megőrizni, ami egyszer már bevált, s lehetőleg nem elkövetni újra a régi hibákat. Ennek megfelelően az első este újfent az ismerkedő játéka volt, ahol mindenki kedvére választhatott magának rendszert és játszótársakat. Miközben a táborlakók buzgó játékba kezdtek, a színpalak mögött nagyjából minden a helyére került. Megnyitotta kapuit a büfé, beüzemelték a hálózatba kötött számítógépeket, többé-kevésbé befejeztük a versenymodult is...

Idén minden napra sokkal több programmal készültünk, mint tavaly, gyakorta két-három különböző rendezvény is zajlott egy időben. Az első nap eseményeit sokak számára kissé háttérbe szorította a lázas számol-

gatás, hogy a M.A.G.U.S. versenyre készülő csapatok minél célszerűbben oszthassák szét az egy partira jutó pontösszeget. Talán mégsem bánták meg, ha egy kis időre mégis abbahagyták az osztás-szorozást, hiszen a Collegium Gladiatorum tagjai ezalatt bravúros harcjáték bemutatót tartottak a tűző napon. A saját maguk készítette fegyverekkel és vértékben küzdő gladiátorok mellett megtisztelte a tábor jelenlétével Hadrianus császár és gyönyörű hölgykoszorúja, sőt maga Khárón, az alvilági révész is. Erre a napra időzítettük a Toroni Gladiátorviadalt is, ahol a gördülékenyebb tett szabályok szerint versenghettek a vállalkozók - természetesen asztal mellett, karton arénákban.

Másnap vette kezdetét az élő szerepjátékkal, stratégiai betéttel fűszerezett versenymodul. A napi forduló során péntekig el kellett dönteni, kik lesznek azok, akik majd élesben, játékasztal mellett tudhatják meg, volt-e értelme eddigi fáradoásaiknak.

Az élő játék első fordulójában a csapatok bemutatkoztak egy agg varázslónak, majd talányos levelet kellett írniuk egy pökhendi hadiszállítónak. Később azután különféle előre megtervezett szituációkba bonyolódtak, melyek mind-mind szorosan kötődtek a versenymo-

dulhoz. Igazán oda kellett figyelniük minden apró részletre, mert bizony akadtak résztvevők, akik komolyabban hibáztak, és felszerelésüktől megfosztva kellett nekivágniuk a végjátéknak.

Jóllehet az egyik helyszínről a másikra járkálás a nagy kánilában nem bizonyult túl szívderítőnek, a játékosok házilag eszközölt jelmezei, valamint a színházból kölcsönzött díszruhák és fegyverek kimondottan hangulatosá tették a játékot.

A stratégiai forduló váltotta ki a legtöbb vitát. Tény, hogy a rendszert érdemes volna tovább csiszolgatni, de a csapatok zöme élvezte ezt a stílusú játékot is. A lebonyolításra érthető módon főként a vesztes csapatok panaszkodtak (persze távolról sem mind), míg a győztesek elégedetnek tűntek. Hogy az efféle játékhöz nem feltétlenül agyontápolat varázslók és fejedelmek szükségesek, azt mi sem bizonyítja jobban, mint hogy a feladatot leggyorsabban végrehajtó sikercsapat valamennyi tagja a tolvaj kasztba tartozott.

A különböző fordulókbán összegyűjtött pontok alapján választottuk ki azt a tizenegy partit, akik nekiveselkedhettek a versenymodul befejezésének. Ám hogy azok se unatkozzanak, akik nem jutottak a legjobbak közé, az ő számukra viaszmodult írtunk, melynek

cselekménye szervesen kapcsolódott az előzményekhez - csak éppen a cselekmény itt váratlan fordulatot vett...



A Visszatérők csapata

Igazán örömdetes, hogy a végjátékba csupa kitűnő szerepjátékosból álló csapat került. Az első öt helyezett közül bármelyik esélyes volt akár a végső sikerre is. Hogy mi magunk - a mesélők - mennyire élveztük a játékot, azt talán megfelelően érzékelteti, hogy az értékelésnél egymás szavába vágva próbáltuk meggyőzni róla egymást, hogy igenis a „mieink” voltak a legjobbak... Szóba kerültek ez alkalommal a különböző „hollywoodi” stílusú jelenetek; még olyan is akadt, amelyik a játékosok szerint „...hollywoodi volt ugyan, de biztos Tarantino rendezte...” Persze újfent előfordult egy-két olyan megoldás, amire még mi sem gondoltunk, de azt hiszem, ez így van rendjén. Néhány költői vénával megállított játékos még versek szerzésére is ihletet merített a kalandból, melyeket idővel szeretnénk közkinccsá tenni. Aminek külön örültünk, hogy rendkívül sokszínű társaságok találtak egymásra a fordulók során, a közös szenvedély egymástól földrajzilag igencsak távol élő szerepjátékosokat is összehozott.

Bármennyire is szerettünk volna megjutalmazni minden résztvevőt, végül a pontozásnak kellett köztünk döntenie. Ennek alapján a *Visszatérők* csapata bizonyult a legjobbnak. A győztes partit Timár Éva, Kálóczy István, Laczkó András és Zsitnyár Péter alkotta. Ezúton is gratulálunk nekik. A vetélkedő kiélezettségét jól mu-

tatja, hogy az első helyről épp csak lemaradó *Halandó hősök* mögött a harmadik helyen holtverseny alakult ki.

Noha a M.A.G.U.S. verseny volt a tábor központi programja, azért akadt még bőséggel más esemény is. Minden nap szerveztünk egy-egy olyan vetélkedőt, ahol komolyabb nyemrényekhez juthattak a legügyesebbek. Ilyen volt például a már említett Toroni Gladiátorviadal, de ezenkívül rendeztünk Shadowrun-, Cherubion- és AD&D-versenyt, csalafinta (és néha kifejezetten nehéz) kérdésekből összeállított műveltségi vetélkedőt, HKK és M*K kártyabajnokságot; és persze folyamatosan küzdöttek egymással a számítógépek konzolcowboyai is. A játékprogramok közül a Quake és a Starcraft bizonyult a legnépszerűbbnek.

A rövidebb előadásokon mindenki megismerkedhetett olyan játékrendszerrel, amelyekkel ezidáig még nem találkozott. Így került bemutatásra többek között az Ars Magica, a dobókocka nélküli Amber és néhány Storyteller-változat, de ismertettek egy teljesen szabad, egyetlen konkrét rendszerhez sem kötődő játékmódot is. A kalandmestereknek ezúttal is több részből álló előadássorozatot szerveztünk, s bár ennek időzítésébe egy ízben hiba csúszott, azért reményeink szerint minden érdeklődő megtalálta a számítását.

A játékmestertőlkhöz hasonlóan minden napra jutott egy-egy bemutató játék is, szakavatott mesélők tolmácsolásában. Aki kívánta, közelebből meg-

ismerhette Kornya Zsolt vezetési stílusát, s míg ő egy saját hangulatában és felépítésében leginkább a Vampire rendszeréhez hasonlítható - játékot vezényelt le, mások M.A.G.U.S.-sal AD&D-vel, Ars Magicával, Travellerrel, Hálózattal stb. igyekeztek lekötni a nagyérdemű figyelmét. A hagyományos szerepjátékok mellett a stratégiai bemutatók is sok érdeklődőt vonzottak: így a csatajátékok rajongói láthattak Blood Bowlt és Warhammer 40K-t.

A fentiek mellett a különböző közönségtalálkozók vonzották a legnagyobb tömeget. Bárki beszélhetett a Beholder, a Cherubion, a Beneficium vagy a Chaos Ultra képviselőivel, de itt voltak a Trollosok, és nem utolsósorban Nyúl a Codex képviselőjében.

Természetesen a M.A.G.U.S.-sal kapcsolatos kérdésekre is választ kaphattak a táborlakók. Novák Csanád Magiszteriumot tartott, s a Lista képviselőivel is hosszan tárgyalt. Igaz, mesélői minőségében a neki osztott csapattal - önhibáján kívül - elég gyorsan végzett, ám a rendezők számára külön örömet jelentett, hogy rá tudták bízni a játékvezetésre.



A győztes gladiátorok

Persze nem minden sikerült úgy, ahogy szeretnénk volna: egyes előadások és bemutatók elmaradtak, s legnagyobb sajnálatunkra az élő Paranoia szerepjátékra sem keríthettünk sort. Mindezért talán kárpótást nyújtott a barátságos hangulat, az előre be nem tervezett programok - pl. John Caldwell mesélése -, és a villámgyorsan elhíresülő éjszakai privát játékok lebilincselő eseményei.

Mintha még a kaja is jobb lett volna, mint tavaly; ám ha valakinek ez sem volt elég, bármikor beülhetett a büfébe, ahol folyamatosan fantasy-, SF- és horrorfilmeket vetítettek. Ugyanitt lehetett gyönyörködni a képzőművészeti kiállításban, ahol jobbára a M*K illusztrációit függesztettük ki, de a Rúnába és a Summariumba készült grafikák némelyike is helyet kapott közöttük. A képanyag a Boros-Szikszai páros, Szendrei Tibor, Balla Péter, Tikos Péter, Titán és Lipták László műveiből állt.

indezért maximális köszönet illeti a végére alaposan megfáradt szervezőgárdát, elsősorban Bihon Tibort, Jeles Attilát, Borbás Istvánt és Sipos Józsefet. De itt kell megemlékezni a Művelődési Ház szerepjátékosairól, a Vihargárda Szerepjátéklubról és mindazokról, akik ilyen vagy olyan formában - rendezőként, illusztrátorként, asztaltologatóként - kivették a részüket a munkából.

Nagyon bízom benne, nemcsak az elfoglaltság íratja velem, hogy szenzációs volt ez a hét. Úgy vélem, tartalmas élménnyel gazdagodott minden szerepjátékos, aki ezt az időt Nyír-

egyházán töltötte - legalábbis az eddig beérkezett válaszagalások erre vallanak. Ha valaki mindezek ellenére rosszul érezte magát, kérem, írja meg, mit rontottunk el, mire kell legközelebb jobban odafigyelnünk. Előre is köszönöm, mind a szervezők, mind a szerkesztőség nevében.

Gazsi



Riegoy-városállamok

Még Északföldre népeinek körében sem igazán ismert ez a mindentől távol fekvő, ám aprónak éppenséggel nem nevezhető államszövetség. Talán éppen csekély politikai hatalma és gazdasági ereje miatt van ez így, ám tény, hogy az északi félteke ügyeinek befolyására valóban kevés kihatással vannak az itteni események. Mindez mégsem jelenti azt, hogy Ynev ezen távoli részében szorgos semmittevésével mulatnák az időt, mint ahogy az sem, hogy az itteni törpeállamok semmiféle érdeklődésre nem tarthatnak számot.

Komoly történelmi múlttal és hagyományokkal rendelkeznek, s azt sem lehet mondani, hogy minden érdekességet nélkülöznek a végeérhetetlen tengerpart eseményei. Speciális fekvésének köszönhetően számos faj egyedeit megtalálhatjuk itt, s az sem mellékes, hogy az emberi faj különböző isteneit is más formában imádják ezen a vidéken, mint másutt.

Történelem

Komoly történelmi múltat említettünk, s ez akkor is igaz, ha a városok mai lakosai - talán csak az elfeket leszámítva - nem igazán tartják számon őseiket és örökségüket. A Riegoy-öböl partvidékének első lakosai feltehetően elfek voltak, s noha az akkori városoknak ma már hírmondója sem maradt, a Könnyüléptű Nép regéiben és mondáiban számtalan utalással találkozhatunk azokból az időkből, amikor még ők uralták ezeket a vidékeket.

Egykoron a ragadashi szállásterületek déli gyepei húzódtak ezen a vidéken, s a haonwelli elfek töredékesen fennmaradt énekeiből azt is megtudhatjuk, hogy ezek a települések álltak ellen legtovább a Fajháborúk mindenén átszűrő viharainak. Az aquirok Terdt Tanácsa számára sokáig megoldhatatlan problémát jelentettek a Végtelen Erdők itteni harcosai, s csakis azután sikerült őket elűzni ezekről a földekről, miután olyan pusztító mágikához folyamodtak, melyek megidézésére ma már ők sem lennének képesek.

Bármilyen hihetetlennek tűnjön is, éppen az aquirok azok, akiknek észak tudósai a legtöbbet köszönhetnek, már ami a térség legrégebbi történelmének feltárását illeti. Ők hagyták maguk után ugyanis azt az oszlopot, amelynek hiányos domborművei alapján több-kevesebb sikerrel meg lehet kísérelni a Fajháborúk ezen időszakának rekonstrukcióját. A Tarin-hegység nyugati lejtőin nem is olyan rég felfedezett kőpillér tanúskodik arról, hogy annak idején mágikus eszközökkel pusztították el az elfek erdeit, s hogy a manapság Shimano sivatag néven ismert sívár vidék valaha virágzó rengeteg volt.

Ennek az elképzelhetetlen méretű rombolásnak csupán az uszálya söpört végig a ma Riegoy-öbölként ismert területeken, arra azonban mégis elegendő volt, hogy az elf kolóniák feladják az életre kicsiny híján alkalmatlanná vált szállásaikat.

Emberi mértékkel beláthatatlan időnek kellett ahhoz eltelnie, hogy ismét civilizált vidékké váljon e táj. Ezen a tényen az sem változtat, hogy az elfeknek továbbra is maradt itt néhány haldokló szórányletele, ám ezek mind hatalomban, mind jelentőségben elmaradtak a kontinens északi vidékein meghatározó szerepet játszó velariumi elf szállásterületektől. A magukat crantaiaknak nevező népek lakták be utóbb az öböl vidékét, s ők emelték azokat a városokat is, melyek helyén a mai szövetség államai is felépültek.





Mint ismeretes, ezek a városok estek azután először áldozatul a Calowynról érkezett kyr csapatoknak, s noha a Crantai Birodalom léptékével mérve nem számítottak kicsiny településeknek, a lassan ocsúdó varázslók segítségével híján meglehetősen hamar behódolni kényszerültek. Ezekről az összecsapásokról első sorban a különféle kyr forrásanyagok szolgálnak megfelelő információkkal, ám mindmáig néhány töredékes crantai feliratra is bukkanhatnak a városállamok területén kutakodók.

A kyrek jobbra meghagyták vagy újjáépítették a crantai települések védműveit, s az egykor virágzó városok néhány száz esztendő alatt soha nem látott gazdagságú füzéreként virágoztak fel újra a tengerparton. Ezidőtájt épült a leghatalmasabb távolnyugati kyr kikötőváros, Dyss, és a partmenti úthálózat is, melynek megkopott töredékei a mai napig hirdetik az egykor itt éltek dicsőségét.

A birodalom belső viszáljai egy jó darabig nem éreztették hatásukat a partvidéken, s a bukás után még évtizedeken keresztül hatalmas forgalmat bonyolítottak le a lassan elnéptelenedő kikötők.

A tisztavérű kyr népesség soha nem volt meghatározó a birodalomnak ezen a területén, így talán nem is meglepő, hogy az egykor a határok védelmére idetelepített népek leszármazottai egyhamar feledtek egykori uraikat és isteneiket. Zűravaros kor volt ez, melyre mi sem utal jobban, mint hogy az ebből az időszakból származó írásos emlékekanyag meglehetősen ellentmondásos tényeket tartalmaz, s csupán az állapítható meg belőle, mily viharos gyorsasággal süllyedt a vidék a tudatlanság és a káosz mocsarába.

Jónéhány esztendőt kellett kibőjtölnie az itt lakóknak, amíg újra virágozásnak indultak a hajdani kikötővárosok. Természetesen szó sem volt még azidőtájt a mai szövetségi rendszerről, ám a p.sz. 800. esztendő táján már nagyjából körvonalazódtak azok az erőviszonyok, amelyek ma is érvényben vannak végig a partszakaszon. Az önállóan kereskedő és háborúzó halász- és kalmárfejedelmek időszaka volt ez. Sötét kor, amelyben csupán hosszabb-rövidebb időre tudta egyik vagy másik város szomszédaira kényszeríteni az akaratát. Kiemelkedik ebből az eseményekben gazdag periódusból az egykori Dyss romjain felvirágzó Dinis városának aranykora (kb. p.sz. 950-1300-ig), mikor is a Haraben flottaklannak sikerült az, ami később csak a Sósöböl Paktummal lépett újfent életbe: egy akarat alá hajlította majd az egész partszakaszt.

Ennek az időszaknak a végén jelentek meg először az emberek között azok a törpék, akik a bórogi átkelés során szakadtak el társaiktól, s hosszas bolyongás után végül az öböl bejáratánál elterülő szigetcsoporthoz vetették meg a lábukat. Ha meg is maradtak régi hitükön, eddigre már feladták a reményt, hogy megtalálják halottnak hitt társaikat, s valódi tengerészekké váltak. A zord körülmények és az itt talált embernépek gyűlölködő viselkedése az oka, hogy szívük megkeményedett, s az idők során egészen más módját eszelték ki az életbenmaradásnak, mint a Tarin-hegységben hazára lelt testvéreik: manapság közülük kerülnek ki a vidék legcsavarosabb eszű kalmárai és kalózái egyaránt.

Sokkal nagyobb erejű változást hozott azonban mások felbukása a partszakaszon. Emberek érkeztek a kontinens belséjéből, akik új isteneket és új törvényeket hoztak magukkal: a pyaroni hit tértői lenyűgöző gyorsasággal arattak győzelmet a régi dogmák felett. Jórészt nekik tudható be az is, hogy az önálló városállamok p. sz. 2250-ben az ún. Sósöböl Paktumban kötöttek egymással egységet, s ez a dátuma annak az okiratnak is, amelyben először említik mai nevén a Riegoy-városállamokat.

Nyilvánvaló, hogy az új, a közös hit sorsdöntő szerepet játszott abban, hogy az egymással marakodó államocskák jobb be-

látásra térjenek, s felhagyjanak a kölcsönösen előnytelen acsarokodással.

A legutóbbi időkben egyetlen jelentősebb esemény rázza meg csupán - a szó szoros értelmében - a vidéket. Egy tengerrengés miatt hatalmas szökőár pusztított a déli városok környékén mérhetetlen károkat okozva. Az Istenek Haragia néven ismert katasztrófa számolatlanul szedte az áldozatokat, kicsiny híján tönkretette jónéhány állam flottáját és így a kereskedelmét is.

Az Északi Szövetség tudorai manapság kettőszáz-kettőszázötven különféle államalakulatot tartanak számon az öböl hosszán, ám aki egészen pontos adatokra kíváncsi, annak bizony végig kell hajóznia a cseppet sem rövid és lakatlan szakaszokkal bőven tarkított öbölvidéken Tredesstől Up-umbarig.

Földrajz és gazdaság

A városállamok éghajlatát meghatározó meleg tengeri áramlat legerősebben az északi partok időjárását befolyásolja, ám a déli államalakulatok lakói is csak ritkán látnak havat. Az esőre egyik városnak sem lehet panasza, legfeljebb a túlzott csapadékmennyiség okoz néha gondokat.

A szövetség tagjai a Shanice hegység alatti sziklás öböltől déli irányban gazdag városok laca láncát alkotják egészen a Terin, vagy ahogy itt nevezik, a Hőmböly deltavidékéig. Nyugatról a Riegoy-öböl védi tagjait, míg a keleti oldalról dimbesdombos területek határolják. A bő csapadék és a kedvező éghajlat kedvez a mezőgazdaságnak, s így elmondható, hogy egyes - sziklásabb vidékre épült - városokon kívül (Entredi, Hul-em) egyikőjük sem szorul élelmiszerek behozatalára. A szövetség nagy többségének településeit bőven termő földek veszik körül, gyümölcsösök és gazdag kertek látják el a piacokat friss javakkal. Az állattenyésztésen belül a vágómarhák és a sertések foglalkoztatják a legtöbb embert, ám főleg északon kitűnő hírű ménesekkel találkozhat az utazó.

A szövetség egész területén nagy népszerűségnek örvendnek a kutya és kakasviadatok, nem véletlen hát, hogy egyes államocskák (Jem-irre, Hatam) éppen kiváló képességű harci állataik révén hírességek el.

Nem feledkezhetünk meg ugyanakkor a legtöbb embernek megélhetést biztosító gazdasági ágazatról, a halászatról sem. Hatékonyaság és tapasztalat terén a szövetség halászflojtái és a magánkézben lévő halászhajók legénysége bátran felveheti a versenyt akár az abasziszi, akár a toróni hasonló céhekkel. Nem lehet véletlen, hogy a helyi étkezési szokásokat nagyban befolyásolja a tengeről folyamatosan érkező rengeteg élelmiszer. Errefelé megszólják azokat a gazdaszonyokat, akik nem tudják legalább háromszáz féleképpen asztalra rakni a halféléket, s nincs olyan vendégfogadó, amelynek étlapjáról hiányozna a tőkehal vagy a másik leggyakrabban fogyasztott halféle, a maar.

A legtöbb államot összekötő Kagylóösvény a néhai kyr úthálózat maradványaira épült. Ez a szárazföldi kereskedelem legfontosabb helyszíne, ám jelentőségében persze messze elmarad a tengeri útvonalaktól. A tengeri áramlatok és zátónysorok legjobb ismerői a kereskedők flottaparancsnokai, ők azok, akik rendületlenül járvák az öböl vizeit, s az északi szigetek törpéitől kezdve még az emberfélékkel mogorván bánó elfekig is eljutnak.

A kereskedelem kiemelkedő fontossággal bír a városállamokban. Hosszú évek tapasztalatai azt mutatják, hogy életképtelen az a település, amely nem rendelkezik erős kereskedőflottával. A történelem is számos példával igazolta, hogy az egymással háborúzó városokat a hadászati fiaszkóknál is jobban sújtja, ha kalmárait elveszíti. A városokat irányító flottaklannok és taná-

csok éppen ezért rengeteg pénzt ölnek évről-évre a hajóállományuk fejlesztésébe. A legnagyobb befolyással bíró kikötőváros, Dinis is roppant kalmárflojtájának köszönheti hatalmát.

A városok között az idők során jól működő munkamegosztás alakult ki. A különféle iparágak mesterei más-más államokat részesítenek előnyben, annak megfelelően, hogy hol előnyösebbek a feltételek számukra.

A Dinis városát körülölelő alacsony röghegységek érce kovácscéheket virágoztatott fel. Művészi szinten űzött mesterségük alapjait állítólag az elfektől lesték el, fegyvereik és vértük messzeföldön keresett és meglehetősen drága portékák.

A Hömböly torkolatvidékének agyagbányái szinte vonzzák a fazekasokat, míg Bellendar a város környéki erdők szinte kimeríthetetlen gazdagságának köszönhetően a leghíresebb hajóépítő műhelyeket tudhatja magáénak.

Nagy segítségére van a városok üzleti életének bonyolításában a dsadok El Hírad bankháza, amely szinte valamennyi településen kirendeltséget tart fenn. Szinte hihetetlen, de a jó üzleti érzékkel megáldott pénzkufárok első képviselői szinte csaknem azt követően megjelentek itt, hogy a Paktumot aláírták a városállamok küldöttei. Ezután csupán néhány év kellett hozzá, hogy a szövetség bekerüljön a nagy ynevi pénzforgalomba. Ha az itt vert kagylóforma pénzeket a kontinens más tájain nem is fogadják el, vándorok biztosak lehetnek benne, hogy az ő fizetőeszközeiket hamar az itt elfogadhatóra cserélik az Ibarából érkezett, finom beszédű pénzváltók.

Egy ilyen vidék szinte két kézzel kínálja a lehetőségeket a különféle alvilági szervezeteknek. A tengeri kalózok három jól elkülöníthető tartományra osztották maguk között az öböl vége láthatatlan hullámain. Az északi partvidékek sarcolói között az *Albatroszfiókák* gyors járatú hajói számítanak a legveszélyesebbnek, szinte valamennyi konkurrens szervezetet fel tudták számolni. Egyedül a Shanice-öböl környékén hajózó törpeklánok szkúnjai veszik fel velük - sikerrel - a versenyt. Ők még azt is keresztülvitték, amit más, hasonló rablóbandák sem: a déli vizeken is le-le csapnak áldozataikra.

A középső területek vizein két nagyobb kalózflojta garázdálkodik. Az egymással is folytonos harcban álló *Kézzátany* klán és a *Rekedtek* hadihajói eddig még az ellenük küldött szövetségi hajóhaddal is dacolni tudtak. Kapitányaik nevét messzeföldön ismerik. A Kézzátany klán feje, Horid Magaal, afféle legendás hős, családi fészke, a *Sirályvár* nevű szigeterőd még az ostromgályáknak is kemény falat.

A déli vizeken több, egymással marakodó kalózszerzet próbál megélni. A jelenlegi erőviszonyok alapján a végső győzelemre és a többiek behódoltatására a *Sárkányhajósok* nevű társaság a legesélyesebb. Mellettük szól az is, hogy székhelyüket, Dursah városát nemzedékek alatt amolyan kalózállammá sikerült fejleszteniük. Dursah-t éppen emiatt százötven esztendeje törölték a Sósöböl Paktumot aláíró városállamok jegyzékéből. Hogy mindezek ellenére továbbra is életben vannak, azt jelzi, hogy a kalózkikötőt nem viselte meg különösebben a politikai döntés: továbbra is képesek ellátni magukat és alattvalóikat a legfontosabb árucikkkel.

A fenti szervezeteken kívül persze számos kisebb kalózcsapat is próbálkozik a fennmaradással. Ezek legtöbbje idővel a szövetségi flotta áldozatául esik, mások beolvadnak más alvilági társaságokba. Csak a leghetésebbeknek és legravaszabaknak adatik meg a lehetőség, hogy idővel komoly kalózttestvériségek vezetői lehessenek.

Jóllehet a tengeri rablók rivalizálása nem sok lehetőséget teremt az együttműködésre, a vad leszámolások, vérbosszúk és tengeri ütközetek számának csökkenése azt jelzi, hogy talán valakinek vagy valakiknek mégis sikerült az akaratát rábírnia a kü-

lönféle szervezetekre. Többen Horid Magaal sejtik a dolog mögött, mások egy titkos egyezsége gyanakodnak, amelyet a legtöbb kalózszerzettel elfogadtattak.

Nem tanácsos hát az óvatlan kalandoroknak veszélyes vizekre hajózniuk, s jobban teszik, ha valamelyik kereskedő hajókaravánjához csatlakoznak, melyek viszonylagos védeltséget élveznek, szemben a magányos kalmárok vitorlásaival.

A városok tolvajaival más a helyzet. Léteznek ugyan szinte minden városban önálló tolvajszerzetek, ám a Riegoy- városállamok egész területén csupán egyetlen kiterjedt tolvajcsalád tevékenykedik: a *Barrakudák*. Ők afféle szövetség a szövetségen belül. Embereik mindenütt ott vannak, nem ritkán a városi tanácsokon és flottaklánokon belül is. Akcióikat egyeztetik s egyetlen esetben sem rohannak fejjel a falnak. A kezük mindenüvé elér, s az, aki a városállamok belügyeiben vájkál, előbb-utóbb hozzájuk érkezik. Szinte senki nem tudja, hogy a Barrakudák vezetői valójában elfek. A legfontosabb szervezetek élén az adott városban letelepedett családok hercegei állnak. Ők maguk a legritkább esetekben ártják magukat mocskos ügyekbe. A kezük alatt dolgozó embereknek fogalmuk sincs arról, hogy valójában Sirenar titkos városának, Oilannak szolgálnak. Nem mintha az elfeknek konkrét anyagi hasznuk származna az emberek tevékenységéből. Kémkedésre használják a kérészetüket. A Barrakudák legfontosabb feladata, hogy az általuk megszerzett információkkal, adatokkal az elfeket segítsék. A Riegoy- városállamok ugyanis stratégiai fontossággal bírnak egy esetleges Sirenar elleni invázió esetén. Amellett, hogy az elf „álam” biztonságára felügyelnek, nem kevés szerepük van a Szépek Népe külpolitikájának alakításában.

Egyes híresztelések szerint a Barrakudák komolyabb összetűzésbe kerültek az ezen a vidéken is terjeszkedő *Kobrákkal*, ám ezt a tényt, ahogy mondani szokás egyik érdekelt fél sem erősítette meg, mint ahogy ennek cáfolatáról sem reppentek fel hírek.

Vallás

Az egykori pyarroni vallásalapítók bizonyára nagyot néznének, ha meglátnák, hova is fejlődött mindaz, minek magjait egykoron elvetették. Időről-időre megjelennek ugyan hitmagyarázók, távolról érkezett papok, még ritkábban inkvizítorok, ám most már aligha tehetnének bármit is, bele kell nyugodniuk a megváltoztathatatlanba.

Az új hit egykor robbanásszerű gyorsasággal terjedt el az egész vidéken. Ám Pyarron messze van, s az Északi Szövetség sincs komoly befolyással erre a területre. Az új isteneknek nem csupán a nevük változott meg az idővel, de új isteni attribútumokat is nyertek, befolyási területük pedig gyakorta keveredik az óidőkből ittmaradt isteni lényekéivel.

A városállamok területén legnépszerűbb istent, Antohot is Annir néven ismerik a népek, s a tengeren és tengeri viharon kívül a parti fővenyt és a tenger teremtményeit is az ő különféle megnyilvánulási formáinak tartják.

Dreina itteni neve Dreu, Kyelt Kíl néven tisztelik, s noha itteni tanításaik egynémelyike szemben áll a pyarroni dogmákkal, városállamok-béli híveik nem számítanak sem istentagadónak, sem veszélyes eretneknek. Ezt támasztja alá az a tény is - s ezt még az inkvizítorok is kénytelenek elismerni -, hogy a városállamok papjai továbbra is élvezik isteneik bizalmát, és mágikus hatalmuk egyetlen esetben sem szenvedett csorbát.

Arelt Aari néven ismerik, és szent állata a viharomadár, de ő pártfogolja a viharos tengeren utazókat, s ő minden sirály oltalmazója is.

Komoly ellenérzést csupán az válthat ki a pyarroni hittudorokból, hogy bizonyos isteneket itt olyan formában tisztelnek, amely semmiképp nem számíthat a Szent Város helyeslésére. A különböző tengeri szörnyetegeket kivétel nélkül Antoh valamely megtestesülésének gondolják, s a változatos szeleket is mind-mind egy isten megjelenési formájaként tartják számon.

Ennek megfelelően a különböző áldozatok is nagy eltéréseket mutatnak a hivatalosan bevettektől. Mivel azonban egyetlen olyan tanítás sem férközött be a megváltozott vallásba, amely elmentés lenne az istenek személyével, vagy ami még fontosabb, a Pyarroni Paktummal, a városállamok lakóit nem fenyegeti az a veszély, hogy szigorú inkvizítorok seregei lepjék el lakhelyeiket.

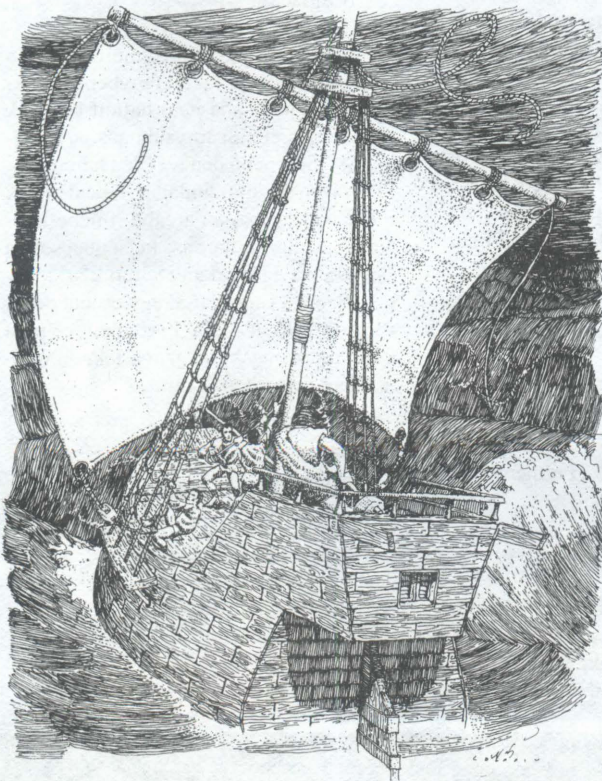
Jelentősebb államalakulatok

Itt természetesen lehetetlen lenne valamennyi olyan települést elővenni, amely ilyen vagy olyan okból érdeklődésre tarthat számot, hiszen a rengeteg városállam között csak elvétve találni olyat, amelyik tökéletesen jellegtelen vagy unalmas lenne. Lássuk inkább azokat, amelyek valamiért példaértékűek, vagy érdekesek:

Up-umbar

A legészakibb emberlakta település. Itt található ugyanakkor talán az egész partvidék legnagyobb elf kolóniája, mivel a Szépek Népe számára különleges fontossággal bír az egykor itt álló elf város. Ez az egyik legnagyobb központja Barrakudák szervezetének is, s komoly beleszólása van a vidék életét döntően befolyásoló kérdésekbe a városállamok évenként megrendezett tanácsülésén.

Up-umbar élén a legnagyobb hatalmú városi családok tagjaiból álló Tanács áll, ők irányítják a város kereskedelmét, s így szavuk nagy súllyal esik latba az északi régió gazdasági ügyei-ben is. Jelentős hadiflotta felett rendelkeznek, s mindig igyekez-



nek hangsúlyozni, hogy ők az első védőbástyái a szövetségnek, ha egyszer az északi vizek felől komoly támadás fenyegetné a városállamokat.

Up-umbar a végállomása a hónapokon át tartó nagy vitorlásversenynek, a Shadsúnnak is. Ilyenkor veszik kezdetüket a mindig ekkorra időzített Tengeri Játékok is. Innen származik a mon-dás is, amelyet a későn jövőekkel kapcsolatban szoktak feleml-etni: „*Lekéste, mint Hern kapitány az umbari játékokat.*”

Dinis

Más néven Sósöböl. Az egykori hatalmas kyr település maradványain felépült roppant kikötőváros. Hatalmát kitűnő földrajzi elhelyezkedésének és hagyományosan széles látókörű Haraben flottaklának köszönheti. A város életét irányító dinasztia min-dig is híres volt jól megválasztott politikai házasságairól és tökéletesen felszerelt kalmár- és hadiflottájáról.

Diplomáciai súlyát mi sem jelzi jobban, minthogy az itteni fellegvárban írták alá annak idején a Riegoy városállamokat léte-rehozó egyezményt.

Itt található a szövetség legnagyobb piaca is, ahol szinte minden megtalálható, amit Yneven gyártanak, és Sósöböl ad otthont a legnagyobb pyarronita katedrálisoknak is. Talán nem véletlen, hogy gyakorta mint az államok egyházi központját emlí-tik a krónikák.

Jem-irre

Elsősorban kiváló harci kutyáiról elhíresült városállam. A Tanácsba is szinte csak a különféle idomárklánok vezetői kerültek be. Jem-irre ad otthont a legnagyobb állatviadaloknak, de itt található a partvidék legimpozánsabb gladiátorarénája is. Az elfek nem szívesen látott vendégek ezen a vidéken, hiszen már többször kerültek összetűzésbe a viadalk miatt a városi vezetéssel.

A fogadások városában épültek a leglátogatottabb játékpala-ták és kaszinók is, így nem meglepő, hogy az innen befolyó hatalmas pénzösszegekből a vidék legkitűnőbb zsoldoskatonáinak és kapitányainak felbérletére is lehetőség nyílt.

Bellendar

Más néven Tölgyespart. A másik olyan település, amely komoly perpatvarba keveredett az elfekkel. Ennek megfelelően az ő megítélésük hasonló ahhoz, mint amire Jem-irrében számíthat-nak. Hihetetlenül gazdag városállam, amely vagyonát a hajóépí-tő műhelyek tökéletes munkájából szerezte. Ez volt az oka az elfekkel való szembekerülésének is. Csakis hosszas alkudozás útján tudták a Sirenar-béliek elérni, hogy kizárólag bizonyos fák felhasználásával készülhessenek Tölgyesparton hajók. Mivel egyik félnek sem komoly érdeke a háborúskodás, végül mindkét oldal képviselőinek engednie kellett. A várost irányító Tiumm ácsklán vezetői végülis belátták, hogy az üzletmenet rovására menne egy Sirenarral folytatott viszály, így beleegyeztek az elfek főbb követeléseibe, abba viszont továbbra sem tűnnek beleszólást, hogy egy évben hány hajót készíthessenek.

Bellendar a hajóépítő műhelyek mellett a nagy tömegben tenyészett vörösmoszat telepeiről is híres. A szinte csak ezen a vi-deken élő növényfajból pompás színű festéket nyernek, melyet elsősorban vitorlák és ruhák színezésére használnak fel. Innen ered a bellendari vörös kifejezés is.

ÉJ MÁGIA

A BOSZORKÁNYMÁGIA ÚJ FEJEZETE

Az éjmágia a boszorkánymágia azon fejezete, amelyet az alkalmazó (azaz a boszorkány) csak éjjel, szabadban, holdfénynél vagy csillagfénynél, esetleg egy kisebb tábortűz fényénél tud alkalmazni. Szinte minden ilyen varázslatra igaz az, hogy hatásuk megszüntethető, illetve szüneteltethető elemi fényvel, szent fényvel, esetleg nagyobb tűzzel. Az éjmágikus hatás legkésőbb hajnalban szertefoszlik.

Láng Színe

Típus: Éjmágia
Mana-pont: 1
Erősség: 1
A varázslás ideje: 3 szegmens
Időtartam: 2 kör/szint
Hatótáv: 20 lépés sugarú kör
Mágiaellenállás: -

Mindenki ült már tábortűz mellett, a rótlángok meleget adnak, bevilágítják a tisztást, és távol tartják az éjszaka ragadozóit... ám a láng hirtelen magasba csap, színe megváltozik, és a megremült őrcáának körvonalai már zöld színben láthatóak. Ezzel a varázslattal a boszorkány

legfeljebb egy kisebb tábortűz lángnyelveinek színét változtathatja meg, kékre, zöldre, sárgára, pirosra, lilára, esetleg lángnyelvenként is különböző színűre.

Lidércfény I.

Típus: Éjmágia
Mana-pont: 2
Erősség: 2
A varázslás ideje: 5 szegmens
Időtartam: 3 perc/szint
Hatótáv: speciális
Mágiaellenállás: -

A távolból sápadt fény árad. Ha megpróbáljuk elérni, mintha incselkedne velünk, tovább áll és hirtelen a hátunk mögül jön. A lidércfény színe sárgászöld, de más szín is elképzelhető, a *Láng Színe* varázslat szerint. A varázslat elmondásakor a boszorkány legfeljebb 20 lépésre lehet a célszemélytől, ezután a lidércfény a célszemélyhez kötődik, tehát bármedig eltávolodhat.

Lidércfény II.

Típus: Éjmágia
Mana-pont: 3
Erősség: 2
A varázslás ideje: 3 szegmens
Időtartam: 1 kör/szint
Hatótáv: Speciális
Mágiaellenállás: -

A varázslat ezen formája állathoz, vagy emberhez kötött. Az áldozat szeméből baljós fény árad, ő eközben erről mit sem sejt. A varázslat elmondásakor a bo-

szorkány legfeljebb 5 lépésre lehet a célszemélytől, utána a lidércfény a célszemélyhez kötődik, tehát a boszorkány bármedig eltávolodhat. A fény színével kapcsolatban itt is lásd a *Láng Színe*-t.

Denevérek

Típus: Éjmágia
Mana-pont: 3
Erősség: 5
A varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: 2 kör/szint
Hatótáv: 10 lépés sugarú kör
Mágiaellenállás: -

A harcos végső ütésre emeli kardját, a kard megcsillan a fáklyafényben, ám ekkor a nő ajkát soha nem hallott búvigék sora hagyja el... Szárnysuhogás... A semmiből előröppenő denevérek a harcos körül rajzanak, minduntalan beleakadnak ruhájába, hajába, az arcába, fülébe kapnak... Amíg a harcos kétségbeesetten csapkod, a boszorkány eltűnik a sötétben. Ezzel a varázslattal egy csapat denevér idézhető meg, a kiszemelt célpont körül csapkodnak, megzavarják, de valódi sebet nem ejtenek rajta.

Rémisztő üvöltés

Típus: Éjmágia
Mana-pont: 8
Erősség: 5
A varázslás ideje: 4 szegmens
Időtartam: 2 kör/szint
Hatótáv: 100 lépés sugarú kör
Mágiaellenállás: Asztrális





V...

A csapat táborozáshoz készül, amikor a távolból hosszan elnyújtott farkasüvöltés hangzik fel. A lovak nyugtalanzkodni kezdenek, a lovasoknak minden tudományukat össze kell szedniük, hogy féken tartsák hátasaikat. Amikor az üvöltés megismétlődik, az egyik ló megbokrosodik, és hátán a tehetetlen utazóval elvágat az ellenkező irányba... A rémisztő üvöltés a boszorkány szájából száll fel, újra, meg újra.

Hallatán az erős akaratúak is megremegnek, a gyáváknak pedig végleg inukba száll a bátorságuk.

A varázslat időtartama alatt a boszorkány kétszer annyi üvöltést hallathat, mint a Tapasztalati szintje. A Mp-ok duplázásával az időtartam és az üvöltések száma is duplázható. Azoknak a lényeknek akik hallják az üvöltést, Asztrálpórbát kell tenniük, különben menthetetlenül megrémülnek, és a "harc félelem alatt" módosítóival kénytelenek küzdeni, az állatok pedig mindenképpen retegni fognak.

Sátáni kacaj

Típus: Éjmágia

Mana-pont: 6

Erősség: 5

A varázslás ideje: 4 szegmens

Időtartam: 3 kör/szint

Hatótáv: 20 lépés sugarú kör

Mágiaellenállás: Asztrális

Hatása mindenben megegyezik a Rémisztő üvöltéssel, mindössze a hanghatás más. Vérfagyasztó. Különösen, ha a hátad mögül jön... A kacajok száma 1 minden tapasztalati szint után. Azoknak a lényeknek akik hallják a kacagást, Asztrálpórbát kell tenniük, különben menthetetlenül megrémülnek, és a "harc félelem alatt" módosítóival kénytelenek küzdeni, viszont az állatok nem ijednek meg, csak nyugtalanná válnak. A kacaj számukra kevésbé rémisztő, mint a farkasüvöltés.

Halott familiáris I.

Típus: Éjmágia

Mana-pont: 20/40 (állat/ember)

Erősség: -

A varázslás ideje: 1 óra

Időtartam: 30 perc/szint

Hatótáv: 20 lépés sugarú kör

Mágiaellenállás: -

Sötét szertartás az erdő mélyén. Éjközép van, a környék vaksötétbe borult, csak hét fáklya ég, fakó kék lánggal. A tisztás közepén kiterítve egy hatalmas kutya fekszik. Él még, legalábbis erre utal ütemesen emelkedő és süllyedő horpasa. Egy gyönyörű nő áll előtte, kezében égő gyertya. A lecsepegtő viasz lassan otromba mintába gyűlik a kutya hátsán. Egyszer csak vad visítás tör elő a nő ajkai közül, a gyertya messzire repül, a nő letérdel az állat mellé. A fáklyák egy pillanatra kihunyni látszanak. Pár szívdobbanásnyi idő múltán a nő feláll, kezében az állat szívével... Ezzel a szertartással a boszorkány egy familiárisra tehet szert, aki hajnalig híven teljesíti minden utasítását, akkor viszont menthetetlenül elpusztul. Az áldozat éppúgy lehet ember, mint állat, hajnalig nem látszik meg rajta a szörnyű seb.

Ez a familiáris mindenben élőholtnak számít, tehát vonatkoznak rá az idevágó szabályok, Asztrál és Mentál teste viszont egy a boszorkányéval. A familiáris Tárgyszimpátia viszonyban áll a boszorkánnyal. Ha a familiáris erőszakos halált



hal (feldarabolás, mágia, stb.) a boszorkány 6 órára elveszíti az eszméletét, és nem téríthető magához csak mágiával.

Halott familiáris II.

Típus: Éjmágia

Mana-pont: 38/60 (állat/ember)

Erősség: -

A varázslás ideje: 2 óra

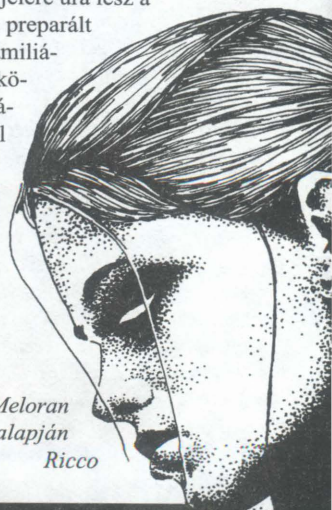
Időtartam: Speciális

Hatótáv: 1 állat/ember

Mágiaellenállás: -

Ez az előző szertartás kissé vadabb formája. Így a boszorkány nem csak egy fél éjszakára, hanem a szertartást követő hét minden éjjelére ura lesz a saját kezűleg preparált lénynek. A familiáris minden éjfélezépkor ott támad fel, ahol a hajnal éri. A varázslat minden másban megegyezik az előzővel.

Mark és Meloran
anyagai alapján
Ricco





BOSZORKÁNYMESTERI TETOVÁLÁSOK

kár-
hozatos Ein
Endorel, Aritium tevre
elnevezésű, az Igaz Istenek
törvényeit semmibe vevő bo-
szorkánymesteri praktikákat
egybehalmozó grimóriumának va-
lamiféle kiegészítése lehet.

Miután e kiegészítő tekercs meglétérül
mindezidáig nem volt tudomása az Inkvizí-
ciónak, ezért Beramor secretorus helyesen
arra a következtetésre jutott, hogy tanulmá-
nyozás céljából megküldi rendházunknak.

A tekercs tanulmányozása során ed-
dig általunk még sosem látott praktikák-
ra bukkantunk, melyek értékelése megha-
ladja csekély tudásunkat.

Ezért elküldjük, hogy méltóbb keze-
be kerülve döntsenek sorsáról.

Még utoljára kérvén a Fő Purgátor
atyát, hogy jó emlékezetébe tartsa számon
dél-tiadlani rendházát, minden hű szolgál-
jával egyetemben, és ne feledkezzék meg
Adron első havában írt kérvényüinkről, mely-
ben további lábasjóságért, és némi hasz-
nálható minőségű feg yverért esedeztünk.

Ashtigon Ceird
a Samroni Rendház Purgátora

Játéktechnika

Az alábbi boszorkánymesteri tetoválásokat
az alkalmazója csak saját testén helyezhe-
ti el. Minden rajzolathoz tartozik egy litá-
nia, mely 7 MP-t helyez el a tetovált rajzo-
latban. Ez lényegében egyfajta kötőelem,
amely az egyes használatok között őrzi a
jel mágikus erejét. Az így elkészült tetová-
lás azonban még nem működőképes, to-
vábbi Mana Pontokkal kell feltölteni, hogy
kifejtse hatását. Ezek fogják táplálni a raj-
zolatot a hatásidő (időtartam) alatt. Az
egyes tetoválásoknál leírt MP igény a hasz-
nálathoz szükséges MP-k mennyisége, eh-
hez járul hozzá minden esetben a már em-
lített 7 MP (ezt zárójelbe írtuk).

A Mana elfogytával - a hatásidő (idő-
tartam) lejártával - a varázslat megszűnik.

A tetoválásoknak azonban megvan-
nak a veszélyei is. Ha a rajzolat megsérül,
nem csak a mágikus hatás szűnik meg, de
a felszabaduló Mana akár el is pusztíthat-
ja a jel viselőjét. Számszerűen: 1MP x k6/3
FP sebést okoz. Annak az esélye, hogy
harcban a rajzolat megsérül, a méretektől
függően 5-25% lehet.

Kettő vagy több azonos tetoválás nem
működhet egyazon alkalmazón. Ha a bo-
szorkánymester olyan jelet próbál magára
tetováltatni, amellyel már rendelkezik,
az új rajzolat a feltöltés után megsemmi-
sül és a kiszabaduló Mana a fentiekben
meghatározott sebést okozza.

ERŐ BELYEGE

Mana-pont: 15 (+7)
Feltöltés ideje: 5 perc
Időtartam: 30 perc



A jelet a megerősítendő
végtag (általában kar) felső
részére tetoválják. Hatására
a boszorkánymester tetovált végtagja rend-
kívül megerősödik: az időtartam lejártáig
+4-et kap az erejére. A rajzolat tenyéryi
nagyságú.

MÉREGTŐL ÓVO JEL

Mana-pont: 29 (+7)
Feltöltés ideje: 5 perc
Időtartam: 6 óra



A mágikus rajzolat a
szív fölött helyezkedik el. Ha
a boszorkánymestert az időtar-
tam alatt mérgezés éri, akkor egyetlen al-
kalommal kétszer dobhat mérgeellenállás-
ra, (mindkét dobásra +4-et kap) és a két
dobás közül a jobbik számít. A jel csak
egy mérgezéstől védi meg a boszorkány-

BOSZORKÁNYMESTERI tetoválások

mestert, azaz a mágikus energia eltávozik a rajzolatból, amint a mérgek kerül az alkalmazó szervezetébe.

ÁTOKTÓL OVÓ JEL

Mana-pont: 29 (+7)
Feltöltés ideje: 5 perc
Időtartam: 6 óra



A mágikus rajzolat a szív fölött helyezkedik el. Ha a boszorkánymestert az időtartam alatt Átokmágiával támadják, akkor egyetlen alkalommal kétszer dobhat mentődobást, (mindkét dobásra +4-et kap) és a két dobás közül a jobbik számít. A jel csak egy Átokmágiától védi meg a boszorkánymestert, azaz a mágikus energia eltávozik a rajzolatból, amint megátkozzák az alkalmazót.

RONTÁSTÓL OVO JEL

Mana-pont: 29 (+7)
Feltöltés ideje: 5 perc
Időtartam: 6 óra



A mágikus rajzolat a szív fölött helyezkedik el. Ha a boszorkánymesterre az időtartam alatt Rontásmágiával támadnak, akkor egyetlen alkalommal kétszer dobhat ellene mentődobást (egészségpróbát), mindkét dobásra +4-et kap, és a két dobás közül a jobbik számít. A jel csak egy Rontástól védi meg a boszorkánymestert, azaz a mágikus energia eltávozik a rajzolatból, amint Rontással támadják az alkalmazót.

HARCI BÉLYEG

Mana-pont: 23 (+7)
Feltöltés ideje: 5 perc
Időtartam: 30 perc



A jelet a fegyverforgató kézre tetoválják, s a rajzolat az egész kart beborítja. A rajzolat sérülésének esélye harcban: 25%. A tetoválás hatására a boszorkánymester sebe-

sebben forgatja a fegyverét. Az időtartam lejártáig ha a fegyvere erre alkalmas (kétszer lehet vele támadni egy körben) akkor minden második körben +1 támadási lehetőséget kap,

LIDERCTEST

Mana-pont: 22 (+7)
Feltöltés ideje: 2 perc
Időtartam: 10 perc



A mágikus rajzolatot a köldök köré kell tetoválni. Feltöltve a boszorkánymester teste (csak a teste - ruházata és eszközei nem) 1. fokozatig légiesse válik.

MÉRÉGPÓHÁR

Mana-pont: 29 (+7)
Feltöltés ideje: 1 perc
Időtartam: 6 óra



Ez a mágikus rajzolat a boszorkánymester bal tenyerére kerül. Hatására a boszorkánymester az időtartam alatt annyi adag légnemű vagy folyékony mérget tárolhat a jelben, amennyi a boszorkánymester Tsz-jének a kétszerese. Azonban legfeljebb annyiadik szintű mérget tárolhat így, amennyi a hordozó személy aktuális Ép-inek a száma. Ha valamelyik mérgek szintje ezt meghaladja, vagy az Ép-k csökkennek a szint alá, akkor 50% eséllyel az adott mérgek kiszabadul a tetoválásból, és megtámadja a hordozóját.

FANTOMTEST

Mana-pont: 22 (+7)
Feltöltés ideje: 5 perc
Időtartam: 30 perc



A tetoválás a boszorkánymester derekát borítja, akár egy öv. Feltöltve képes teszt alkalmazóját, hogy teste (mely felszerelésével együtt sem lehet nehezebb 90 kg-nál) a levegőbe emelkedjen és legfeljebb egy futó ember sebességével repüljön, az időtartam lejártáig.

KIGYÓSZEM

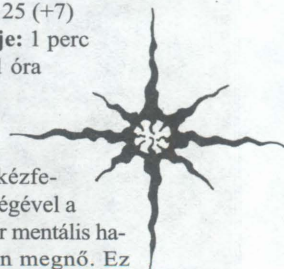
Mana-pont: 15 (+7)
Feltöltés ideje: 1 perc
Időtartam: 1 óra



Ezen mágikus rajzolat a boszorkánymester homlokát ékteleníti, ezüstdínnányi nagyságban. Azoknak, akik ellenséges szándékkal közelednek a boszorkánymester felé, és látják a jelet, Asztrális mágiaellenállást kell tenniük akkor Erősség ellen, amennyi a boszorkánymester Tsz-nek az ötszöröse + a boszorkánymester Asztráljának a 10 feletti része. Aki elvétí mágiaellenállását, eszelősen rettegni fog, és semmit sem mer tenni a jel viselője ellen, az időtartam leteltéig. A félelem a hatóidő lejártával is csak lassan, fokozatosan múlik, s az áldozat nem lesz tisztában azzal sem, mi okozta az előbbi rettegését.

BEFOLYASOLÁS BÉLYEGE

Mana-pont: 25 (+7)
Feltöltés ideje: 1 perc
Időtartam: 1 óra



Ezen tetoválás a boszorkánymester bal kezfejére kerül. Segítségével a boszorkánymester mentális hatalma időlegesen megnő. Ez annyit tesz, hogy az időtartam alatt minden, a boszorkánymester által létrehozott varázslat vagy Pszi-diszciplína, amely ellen az áldozatnak Mentális mágiaellenállást kell dobni, annival nagyobb Erősséggel jön létre, mint amennyi a boszorkánymester Tsz-jének kétszerese, plusz az Intelligenciájának és az Akaraterejének a tíz feletti része.

BOSZORKÁNYMESTERI TETOVÁLÁSOK

VILLÁMTAGADÓ BÉLYEG

Mana-pont: 28 (+7)
Feltöltés ideje: 1 óra
Időtartam: lásd a leírást



A tetoválást a mellkas közepére kell felrajzolni. Feltöltésétől egészen addig megőrzi energiáját, míg a hordozóját Villám alapú támadás nem éri. A jel képes 3E-nyi Villámmágiát semlegesíteni, vagy annál erősebbet 3E-vel gyengíteni. A jelet csak akkor lehet újratölteni, ha a 3E villámot már elnyelt.

SARKÁNYPIKKELY JELE

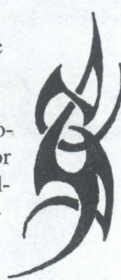
Mana-pont: 25 (+7)
Feltöltés ideje: 1 perc
Időtartam: 1 óra



A jelet a jobb mellkasra tetoválják. Hatására a boszorkánymester teste (ruhája és felszerelése nem) ellenállóvá válik a tűzzel szemben. A közönséges tüzekkel szemben Tsz-nyi, míg mágikus tüzekkel szemben Tsz-ny 1E védelmet nyújt az időtartam lejártáig.

ÉRZELMEK BASTYAJA

Mana-pont: 25 (+7)
Feltöltés ideje: 1 perc
Időtartam: 1 óra



A jelet a halántékra szokás tetoválni. Feltöltésekor a boszorkánymester asztrálteste körül mágikus védelem alakul ki, amely megnehezíti a befelé, de a kifelé mozgó asztrális energiák áramlását is. Az időtartam alatt a boszorkánymester annyi plusz AME-t kap, amennyi Tsz-jének a kétszerese, míg az ő kifelé irányuló asztrális energiái Tsz-nyi Erősséggel csökkennek.

SMARAGD JELE

Mana-pont: 17 (+7)
Feltöltés ideje: 5 perc
Időtartam: végleges



A hozzávetőlegesen ökölnyi méretű bélyeg bárhol elhelyezhető a boszorkánymester testén, csupán annyit kell szem előtt tartania, hogy amikor használni kívánja, meg kell érintenie a jelet. A feltöltött tetoválás képes lesz Életerő rak-tározására, azaz helyettesíti a varázslathoz szükséges drágakövet. A boszorkánymester minden Tsz-je után 1Ép vagy 4Fp tárolására képes. Ha a boszorkánymestert Életerővel manipuláló támadás éri, akkor először a jelben tárolt energiából kell levonni a sebzést. Ha a tetoválást harcban eltalálják, a befoglalt Mp-okon kívül, a tárolt Életerő is elszabadul, és sebzi a boszorkánymestert: minden Ép 2 MP-nak és minden 3 Fp 1 MP-nak felel meg.

UTOLSÓ MONDATOK

A M.A.G.U.S. Lista Archívumban
 található anyag alapján
 Novák Csanád

<http://opal1.rmki.kfki.hu/magus/tarhaz>

- Én mégis csak beledobnék valamit abba a dobozba...

Harcos a vele szemben fősorakozott számszeríjásoknak:

- Naa, fiúk, azért nem kéne ilyen nagy felhajtás!

Kétségbeesett tolvaj a főgonoszoknak, amikor belátta, hogy hiba volt ide merészkednie:

- Ne bántsanak! Én csak a tiadlani nemes elrabolt öccsémért jöttem!

Harcos, a meglehetősen tápos NJK íjász produkcióját látva:

- Megpróbálok oldalazva szaladni, nehogy eltaláljon...

JK: - Milyen messze is van az a sziget?

KM: - Tudsz úszni?

JK: - Ja, nem...

Törpe pap egy halom enoszukei rob-banóanyaggal a kezében:

- Meggyújtom a középső kanócokat, azután megpróbálok nagyjából közéjük hajítani...

Boszorkánymester:

- Dehogya! Inkább a jobb kezem dugom be, a másokra még szükségem lehet...

- Nyugalom, ebből a fajtából már tucatnyit megöltem...

Tolvaj a társának:

- Nekem elhiheted ez már kívül esik a varázsló zónáján...

- Nyugodjatok meg. Ilyenkor délután mindig aludni szokott...

Ricco:

- És mond csak... a ház földig ér?

JK1: - Nem azt mondta, hogy élve vagy halva?

JK2: - Nem. Azt mondta, hogy élve...

JK1: - Mit számít ez... Apró félreértés csupán...

KM: - Igen, de a megbízó 19. szintű boszorkánymester és a lányáról beszéltek...

Tirapp-ta-dí-da-da-tidó. Sötét van. A sarokban ülünk, guvadt, sárga szemmel, rothadó fogakkal, szakadt körmökkel, penészes bőrrel. Mocskosak vagyunk. Magunk vagyunk a mocskok. Tirapp-ta-dí. Talán már nem is vagyunk emberek, nem vagyunk már azok az aranyos, szeleburdi gyermekek, akik elcsatangoltak az erdőbe egy szép nyári napon. Dadogunk összevissza, dudorászunk, tadamm-tidó, habogunk, már magunk sem tudjuk megkülönböztetni a szánon kifolyó nyálat a szavainktól. Egy ideig ez érdekes volt, amikor már nem fájt, de én meguntam mostanára, bizony, a sötétet is, meg a mozdulatlan rothadást is, meg a játékot a csontokkal. Különben is, a Banyának a koponyáján sincs már hús, Mógi még a szemeit is kiszopálta az üregeiből. Tadi. Sokunkkal csinálta ő is ezt. Tadó. Most meg hulla. Megettük szöröstül (abból igen sok volt rajta), bőrostül, inastul és csontostul. Alig maradt valami, amivel játszhatnánk. Én már unom, az orrával sem játszom már. Pedig az vashból van. A nadrágom zsebében hordom, akkora nagy, hogy nem esik ki a lyukakon. Holnap is ott lesz, amikor dűdölgetva továbbállok, még hozzá rögtön pirkadatkor, amikor a domb alján, a faluban a kakas kukorékol. Tirapp-ta-dí-da-da-tidó. Viszem a Banya orrát. Csak azt.

Szervusztok, testvéreim. Aludjatok csak: én megyek. Szervusz, vérmocskos padló, szervusz, húségető kemence, ég áldjon, hosszú, kormos lapát, és titeket is, rothadó, kidőlt-bedőlt falak. Még egyszer visszanezék az ajtóból, az erdő pereméről, búcsút intek gírhés testvéreimnek, a kívülről még mindig mézszagú viskónak, a nyitott ajtón s ablakon kifelé pillogó lukas edényeknek (a legtöbbe akár egy fél ember is belefér, vagy egy egész gyerek, tudom jól), a hosszú késeknek, a húsvágó bárdoknak, a nyikorgó hurkatöltőnek, a kampóknak, a Banya csontjainak, no meg a ketrecnek. A testéim még mindig abban alszanak. Megszokták. Én is nehezen válok meg tőle. Ahol majd lakni fogok egyszer, ott majd én is csinállok egy ketrecet, ilyet, mint ez, mert nem szabad, hogy elfelejtsem, mi is történt itt. Ezért viszem a Banya orrát is. Intek még egyszer, aztán megfordulok, sarkamon perdülök, tirapp-ta-dí, da-da-tidó, nekivágok a göröngyös ösvénynek. Bántja a szemem a napfény.

Saját csontjaimnak nem köszöntem, jut eszembe öt vén tölgygel odébb, s mosolygok, félig rothadt mosollyal. Nem is akartam köszönni nekik. Legalább a csontjaim nyugodjanak békében, ha én már nem tehetem. Nyomorult Banya! Ráfázott, hogy meghagyta a lelkünket, s nem falta be azonnal.

Befőttet akart belőlünk csinálni.

Megfőztük elevenen, ahogy ő minket. Neki csak húsa volt, meg csontjai. Lelke már rég nem.

Napszálltakor eltűnnek az ösvények. Egyszerűen nem léteznek éjjelente. Elnyeli őket a fatörzsek szürkületbe forduló kéregbarnája, odavesznek a mélyzöld homályban, s hiába keresik őket az épp csak ébredő piciny csillagocskák, hiába a holdak, s hiába a sietős léptű vándorok. Az ösvények nincsenek már, tán sosem voltak ott. Pihenni térnek, együtt a sötét utakkal, a kivilágítatlan utcákkal, egyenesen a nemlétbe, az éjszakába. Én is velük szeretnék menni, soha vissza nem jönni - tadi, tadó, ottmaradnék, én, a manó. De nem mehetek: maradok hát, itt és most, alkonyatkor. Ez az az idő, amikor a gyerekek otthon paplant húznak a fejükre, ha netán ébren vannak még (mi is sokszor tettünk egykor így), s ez az az idő, mikoron vigasság kezdődik ott, hol álmatlan emberekre lel az éj - tivornyák forgatagába, dárídó dalába, zárt ajtók mögé bújnak mind, hogy ne hallják meg a neszezést se az ablakok alatt, se a bokorban (hol most én járok talán). Én is elvesztettem

Vasorr

dark fantasy
M.A.G.U.S. novella

Csigás Gábor írása

illusztrációk:
Tikos Péter

az ősvényt, nem is oly rég (már nem tudnék visszamenni a házhoz, tadamm, egyedül maradtam), de ez engem már nem zavar, tovább bandukolok a fák között, úttalanul dúdolgatok, magam is az vagyok, mitől egykor úgy féltem. Zsebemben a Banya orra, nehéz, hideg vasból. Nem bánt már. Épp csak előhalászom a rejtékéből, itt, a lombok alatti csillagatlan sötétben, amikor valami zörren a hátam mögött - vagy tán a fejem fölött, az ágak között? Kivicsorítom a fogaimat (ugyanolyan kicsik, mint régen, de sokkal, ó, sokkal erősebbek, nem kell engem féltetni, még a Banya orrát is el tudnám harapni, mint ahogy el is, vagy inkább le is haraptam azon az éjjelen), megfeszítem a karomat - vézna vagyok, mint a legvékonyabb ág ott fönt, szél is elfújna tán, ha ember lennék még. De ha a Banyát megöltük, mi négyen, bárki mást ízekre tépek én egyedül is, és hohó, nyálcsepp csurran, még kedvem is van hozzá, mert rég játszottunk már mással, mint a Banya maradékaival, s nekem hiányzik a játék. Zsebre vágom a Banya vasorrát, mert farkasok törtek rám.

Éhesek és gonoszok (fürcsa nagyok, sárgán villog a szemük, és félig emberszagúak van), s a legnagyobb már harapná is a torkomat, jajj-tadomm. Harapja is. Észvesztve harapja, aztán köhög, bár üres a pofája (engem már megettek egyszer, bizony, nehéz lenne másodszor is). Mire a másik kettővel végzek, ez megfullad majd. A második szürke bundás oldalról kap felém, de én bizony, visszakapok-harapok, és ő, mosolygok véres szájjal, ennek is leharapom az orrát (aztán le is nyelem, nem pököm ki, mint a Banyáét). A farkas, ez az orrtalan, bugyborogva vért hány (talán üvöltetni próbál?), és elrohan az erdőbe. Kergethetném, de nincs kedvem. A harmadik követi - itthagyják nekem a vezérlőket, talán örülnék is a halálának. Vadásztam hát, tadí-tadó, ez pompás játék. Bár inkább a testvéreimmel játszanék, nem egyedül. De persze nem akarok visszamenni oda, ő, nem a világért sem akarom újra látni azt az émeleyítően édes kalácskunyhót. Megfordulok, s a szemébe nézek a hátramaradt ordasnak. Fagyos már a tekintete, és a nyelve is kilóg. Megdőglött, meg, a randa dög, torkán akadtam, bizony, de ő nem fog ott akadni az enyémen. Nekilátok, s ott, ültő helyemben megeszem. Meg se nyújom. Lelket sem, csontokat sem hagyok - csak a vért a fekete fűvön, meg a kiontott beleket, azokhoz nincs kedvem így fővetlenül, és igen, kipöccintem s megtartom az első vadászat emlékéül az egyik szemét is. Akkor a hasam, mint a Banyának volt, amikor Mógit megette (hogy jajgatott szegény, miközben a kemencében pirult). Ha azt a másik farkast is lenyeltem volna, tadamm, akkora lennék, mint amekkora a Banya volt, miután engem is befalt, rögtön Mógi után - jajj, jajj, nekem is nagyon fáj a tűz, meg a fogai is, igen. Most itt lapul az orra a zsebemben, vasból van, bizony. Vasorr, vasorr. Ő meg halott. Megettük, testestül, lelkestül, mint ezt a farkast én itt. Leheveredek egy vén, százados tölgy alá, s előveszem az orrot ismét, mire a fák fekete levelei közül valami rám ront, hussanva, én pedig már harapnám is (bár puffadt vagyok kissé), de már látom, hogy mi az, és vigyorgok, teli szájjal, és kipiszká-

lok egy húscsacatot a fogaim közül. Hát, ami így, hopsz, rám ugrott, az nem más, mint a Banya söprűje. Tirapp-ta-dí-da-da-tidó, repülni fogok hamarost. Felkapaszkodok rá (engedelmesen vár), de felszállni nem tud. Miért? Mert nem bír el. Ki kell okádnom a farkast (valamiért amúgy sem volt jó), de azért ez furcsa, mert a Banya teli hassal is tudott repülni vele. Lehet, hogy gyengébb így a seprű, most, hogy csak az orr van már meg egykori gazdájából? Vasorra volt, tirapp-tadó.

Csillagok fölöttem, sötétség köröttem. Visítok a forgatagban, rikoltok a halott éjben, s új dalt dúdolok. A zúgó erdőtől tanultam, zúú-húú, húú-tú. Zú. Száguldok, pörgök, forgok, a seprű visz, mindegy hova (régen, nagyon régen bármit megadtam volna azért, hogy felülhessek apám egyetlen, göthös lovára, de "kicsi vagy még", elzavartak). Zúúúúúú! Húúúúúú! Meg ne próbálj levetni magadról, seprű! Te vesznel oda hamarabb. Jól van, jól.

Huss, afele a domb felé, oda tartasz? Mért oly nehéz a zsebemben a vasorr? Lehúz.

Kis tisztásra ereszkedünk alá, füstcsíkot és sült hús szagát eregető tábornúthoz közel, haramiák közé. Rongyosok mind (bár én rongyosabb vagyok), gonoszak is talán (régen apám is rettegett tőlük, de én már nem félek, csöppnyi félsz sem mérgezi szívemet). A rablók sikoltva futnak szerte-szét, bokor s tüskék közé vetik magukat mindahányan, rettegnek tőlem. Pedig csak egy kisgyerek voltam, s most sem vagyok olyan, mint a Banya, még ha söprűn jövök akkor sem. Ha tőlem így megijedtek, ha tőlem így szaladnak, vajon hogy futottak volna, ha őt látják meg egy teliholdas éjszakán, seprűnyelen lovalgólva?

Ho-hó, nyársakra húzott sült hús hever szanaszét a fűben (vaddisznó lehet talán), éhes vagyok, mert a farkas bizony rossz volt, ki is köptem. Talán a szőre volt túl mocskos. Tirapp, tarapp, itt is egy nyárs, meg amott is, és van kenyér is, bár csak kevés, a tűzön pedig leves fővoget, foltos, kormos, forró kondérban (beh kicsi ez, a Banyához képest), nem lesz több, mint egy kortyintás. A hús finom, jó fűszeres (soha nem ettem még tán ilyet), ki tudja, miféle uraságtól emelték el? De hiába eszem sokat, hiába falom be az összes haramia minden pecsenyéjét, nem telik a hasam, éhes maradok, egyre éhesebb.

Ujjammal csettintek, s hopsz-huss, a seprű már itt is terem, megragadom, s vadászni viszem. A haramiák úgyis rosszak - de lelkek van, ő, az finom, attól talán csillapul ez a mardosás itt belül.

Másnap reggel mosolyogva ébredek, mohos, szürke sziklának vetett háttal, véres kézzel, fekete rongyaiban, jóllakottan. Akkor szomorodok csak el, egy hosszú nyújtózás és egy kis séta után, amikor ráébredek, hogy nagy éhemben s vad haragomban a seprűt is megettem, s akkor válik csak igazán rosszá a kedvem, amikor ráeszmélek, hogy az éjjelen elcsípett haramiának csak a kezét és az egyik lábát ettem meg, a többi ott maradt, még a lelke is. Ó - hogy nyúszíthatott egész éjen át, tudom én jól. Nem is telt hát meg a hasam?



Bizony, nem repülhetek többet a Banya söprűjével, tarapp, tadó, gyalog megyek majd, árkon s bokron keresztül. Tövis tép majd (én meg őt), ág is húz majd, de ha kell, kidöntök akár fákat is. Hja, felfaltam a söprű-varázst.

Bánatomban nekilátok a feltrancsírozott banditának. Fél fogamra sem elég.

Nem, nem, a lelke sem.

Ó-ó, rólad, te gyerek, te lányka, zörgő csontú testvéreim jutnak eszembe, no meg a magam sorsa. Itt lógtál egész éjjel, megkötözve, zsákba dugva, ágra akasztva? Kopognak a szemeid az éhségtől? Szívedet halálos félelem mardossa? Nyugodj meg. Nem bánalak. Én nem. Banditák sem ártnak már majd neked, farkasok prédája sem leszel, és ó, tirapp, tiró, a Banya sem, nem-nem, ő se szopogatja majd tört csontjaidból a velőt, nem csinál lekvárt véredből, befőtött lelkedből. Jer, te gyerek-lányka, kikötözlek (látod, én is olyasféle vagyok, mint te, igen, igen), kézenfoglak és hazaviszlek. Még a dalomat is megtanítom neked, bár neked nem folyik majd nyál a szádból, ha dúdolsz. Így szól: Tarapp, taró, eltévedt a manó, tidam-tidamm, na most akkor mi van? Tadó, tadó, csak vidámabb a manó, mert tarapp, taró, eltévedni de jó.

Ott, a völgyben, az ott a tanyátok, lányka? Éreztem én - bár hogy hogyan, honnét, nem tudom, talán ide is a Vasorr hozott - mutatta az utat, mint a haramiák tisztására? Menjünk hát. Kecsketejet fogok inni, és sajtot eszem majd hozzá. Elmulik az éhem vajon? Tán még rokonunk is lakik itt, hisz nincs messze innét, alig pár dombnyira s alig pár kanyarnyira lehet a mi falunk - de arra én biztosan nem megyek. Mily csúfság lenne holtan beállítani. Ők biztos észrevennék, jóanyám és jóapám, többi testvéreim...

Ha élnek még egyáltalán.

Alig ötven télrel ezelőtt hagytuk ott őket.

Hogy örülnek az érkezőtűnknek! Talán már a szemeim sem olyan guvadtak, a tiszta víz lelohasztja kissé a puffedést, és talán a bőröm sem tűnik most épp oly betegnek - bár a penész nem tűnt el, s a számból se illant tova a bűzös rothadás. Még mindig magam vagyok a mocskok. A mocskok maga. És ezt tudják ők is, tudják jól, furán pillantanak rám, de örülnek, mert hazahoztam a kislányukat. Igaz, nem is sejtik, és soha nem is fogják, hogy halott vagyok, mint ahogy azt sem, hogy messze az erdő fekete mélyén, egy élmélyítően mézszagú (hogy tetszett régen, jajj), kicsiny-hatalmas, csirkelábon forgó kalyibában enyésznek a csontjaim és a testvéreim. Azt remélik, hogy egy pap majd kigyógyít a kórból, úgyis jön egy nemsokára, hisz az egyik szomszéd orrát leharapta valami az éjjel, az apját meg a tegnapi estszállta óta nem látták, keresni kéne talán, de ki tudja, mi van az erdőben. Én. Csak nem kérdeznek, meg úgyse szólnék (nem tudok), de majd a pap kigyógyít a kórból, a némaságból - no igen, a dünnögő nyálcsor-

gatásból. Ha így lesz, azt tervezik, befogadnak, hogy a jövő héten már mehessek is velük, a földesúr mezeire, kaszálni, mert bizony, itt az aratás ideje.

Ó-ó, tarapp, tada.

Aratás és kasza.

A kecsketej finom volt, akár maga a sajt és a cipó. De én éhes maradtam. Olyan rég nem ettem rendesen, jajj nekem, olyan régen nem ettem semmi finomat... Este, lefekvéskor mesét mond egy vénasszony, nekem, meg a többi tíz gyereknek. Szép mesét. A Vasorrú Bábáról szól a történet, meg talán rólunk (vagy a már elöttünk befaltakról, mert bizony, volt ott sok csont, szépen faragott és mocskos egyaránt, meg befőtt és lekvár is, lélekből és vérből). Szegény gyerekek. Felfalta mindet a Banya. Itt az orra a zsebemben, tadam, tadó.

Azt meséli a lányka nagymamája, hogy a Banya csak kedves, fehér, ártatlan lelkekkel tud jól lakni (csak tudott, csak tudott - már megettük). Ezen én elgondolkodom,

hosszasan. Ágyba bújok, akár a többiek, ők fejükre húzzák a takarót, sírnak, rínak - csak a lányka nem, kit hazahoztam, ő szórtlan, fekszik csak, mint egy fadarab. Vajon mit csináltak vele a haramiák? Ó-ó. Lehet, hogy én leszek a Banyamanó?

Tarapp, tadí.

Tadó.

Csendben vagyok. Mint a holtak (higgyétek el, nekem nem túl nehéz). Csak a hús serceg néha a fogaim alatt, csak a vér loccsan-toccsan kicsit, csak a csontok törnek úgy, akár a faág, halk reccsenés-sel (igen jó ez a velő, bizony). A lelkek fényesek. És finomak. És némák. Szót se szólnak. Ügyelek, hogy észre se vegyék: aludjanak csak. Örök nyugtuk lesz a bendőmben. A koponyákat letisztítom, zsákba rakom, egytől-egyig, tizenötöt, szépen sorban, ott fehérlenek, elviszem mindet (házat építek majd talán). Tadamm, tadó.

Én lennék a Banyamanó? Nem lenne az jó.

Meghagytam egyet, egy lelket, azt, akit hazahoztam. A kislányt. Megígértem neki, hogy bántatlan, ha rajtam mulik, ártatlan lélek marad. (Igaz, letéptem és felfaltam a kezeckéit, hátacsakáját, meg minden mását, de neki az úgyse kell, én meg évek óta nem ettem rendesen). Igaz, így már nem olyan fehér, vérszín inkább, de se baj: hagyom aludni (hisz oly jól dúdolt velem), s hagyok neki még valamit, emlékül és ajándékba. Nekem már...

Nem kell nekem ez a vasorr.

Én kisfiú vagyok, ő a lányka.

Azt hiszem, hosszú időbe telik majd, mire oly rút lesz, mint az a Banya.

Addig ő lesz talán a fekete tündér.

Hohó, az új ediomadi boszorka.

S én?

Tarapp, taró, egy eltévedt kis manó.

Tidam, tidam, na és akkor mi van?

Tada, tadó, vigyorog a manó,

mert tarapp, taró, eltévedni de jó.

A reggel már az erdőben talál.





Raoul Renier P O K O L

A sokak sorsát új mederbe terelő félreértés egy régi-régi tavaszon esett meg, amikor a Három Sas Népének pelyhedző bajszerű suhancai férfipróbára indultak az Öt Daru Népe ellen; bégjük egyszülött fia és örököse vezette őket. Az ilyesmi bevett szokásnak számít a déli pusztákon mindenütt, legfeljebb az Égi Fény hűségét valló tartományokban kevesebb vérrel jár, mint ahol a Legnagyobb úrnak hódolnak a törzsek. A lényeg itt is, ott is ugyanaz: a nyájak, gulyák, ménesek gyarapítása, némi fegyvergyakorlással körítve.

A portyázó ifjak különösen jó fogást csináltak aznap: a ménest, amit kiszemeltek maguknak, nem sokkal az érkezésük előtt támadta meg egy elvadult *beyzid*. Ezeket a bestiákat a hadúri tartományokban házijószágként tartották, s néha egy-egy szökött példány áttévedt a Fekete Határ túloldalára; gyakoribb eset volt azonban, hogy *khatif* gazdáik eresztették őket szabadjára a gyepterüdeken, merő szórakozásból. Mire végeztek vele, a *beyzid* széttépte a csikósok felét, a túlélők pedig még a szétugrasztott lovak összetételével bajlódtak, úgyhogy szinte nevetségesen könnyű volt levágni őket, majd befejezni helyettük a munkát. A Három Sas ifjak tetejébe még a döglött *beyzid* «MDNM» bőrét és tülleit is hazavihették, s annyira belemámorosodtak az ölükbe hullott diadalba, hogy megfeledkeztek a kicsiny koruk óta beléjük sulykolt aranyszabályról: a Legnagyobb úr semmit nem ad ingyen.

A bőséges zsákmánnyal hazatérő portyázók csupán rövid ideig élvezhették az ujjongást, a dicsérő szavakat: a lovak számba vételekor ugyanis kiderült, hogy két kanca és két csikó az Öt Daru öregsamán személyi billogát viseli magán. A saját öregsamánjuk csak azért nem ölte meg ott helyben az ünneplésből hirtelen kicsöppenő ifjakat, mert meg tudták engesztelni a *beyzid*-tüllökkel: ezek kapóra jöttek neki bizonyos éjszakai szertartásokhoz, amiket nagy ívben került a tábor apraja-nagyja. A dolog persze ezzel még korántsem volt elintéztve: egy idegen öregsamán megsértése ugyanis egészen más elbírálás alá esett, mint a lovasnépek között folyó mindennapos virtuskodás. Utóbbi legrosszabb esetben odáig fajulhatott, hogy két törzs csúnyán összekap, és a megtépázott vesztes odébb hurcolkodik pár legelővel. A századévenként egyszer-kétszer kitörő sámánháborúk viszont óhatatlanul az egyik fél teljes pusztulásával végződtek, ha csak át nem csaptak véletlenül a Fekete Határon. Ilyenkor előjöttek a hadúri tartományokból a felbőszült *khatif*ok, és mindenkit kiirtottak, akit csak találtak.

A Három Sas Népének ősz bégye megőrizte lélekjelenlétét. Sok vezér első ijedségében a vétkes ifjakon töltötte volna ki a dühét; ő későbbre halasztotta megbüntetésüket, amikor az indulatok majd lecsillapodnak. Ezzel szemben azonnal sorshúzást rendelt el közöttük: a vesztesre várt a feladat, hogy a négy tévedésből elkötött lovat visszavigye az Öt Daru Népének. A vénebb nyargalók ugyan kételkedtek benne, hogy ezzel a gesztussal meg lehet békíteni egy haragvó öregsamánt, mivel azonban a vezér nem kérte ki a véleményüket, óvakodtak tőle, hogy nyíltan hangot adjanak neki.

A bég számolyt hozatott a tanácsfa alá, és letelepedett rá. Egy fogatlan aggastyán annyi szál szalmát számolt le a csizmája elé, ahányan a portyázók voltak. A vezér összenyalábolta és szablyával nyílvesszőhossznyira vágta őket, aztán kivett egyet, letörte a felét és visszadugta a többi közé. A szalmaköteget a térdére fektette, s cserzett markával tartotta, hogy szét ne hulljon. Innen húztak a vétkes portyázók, akik libasorban vonultak el előtte.

Az egyszülött fiának jutott a rövid szál.

Az ifjú nyitott tenyeréről az apja rezzenetlen arcába nézett, s tekintetük egy kurta pillanatra összekapcsolódott. Az a nomád, aki előtte állt a sorban, még nem távolodott el a tanácsfától; épp csak odébb lépett, hogy szusszanjon egyet megkönnyebbülésében, a hosszú szalmaszálat szorongatva.

A bégfi kigyósebesen kapott oda s ragadta ki a kezéből. A meglepett harcos összeresztett, hátranézett - és ösztönös mozdulattal nyúlt a két ujj közt letört szálnegyed után, amit a társa visszafriccskázott neki. Már a kezében volt, amikor rádöbbsent, milyen rútul rászédtek. Fekete szemében gyűlölet lobbant; dühösen kapott a szablyája után, ám karja félúton mozdulatlaná dermedt. Mindenfelől meztelen pengék villantak körülötte.

A vezér fia gúnyosan mosolygott rá, miközben lassan az ő negyed szála mellé emelte a maga fél szálát.

- Kié a rövidebb? - kérdezte kihívó hangon.

- Nem a tiéd, fiam. - Az ősz bég mogorva mordulással állt föl székéről, s odalépett közéjük. Egyszerre csapta félre az újtájból mindkét kinyújtott kezét; a két szalmaszál - a félbe vágott és a negyedbe tört - pörögve szállt el a levegőben. - Látta a törzs; tanú a törzs!

A fia harsány kacajra fakadt, túlságosan is harsányra; a megmegbicsakló fejhangokban hisztérikus megkönnyebbülés bujkált. A Három Sas Népében gyáva ember nem érte meg a felnőttkort; de

KÖNYVELŐZETES - KÖNYVAJÁNLAT

hogy valaki védtelenül kiszolgáltassa magát egy öregsámán dühének, ahhoz több kellett egyszerű bátorságnál. Néhány nomád tétován, félszívvel csatlakozott a nevetéshez, a többség azonban óvatosan hallgatott. Az ő figyelmeiket nem kerülte el, hogy az *apa* arca borús maradt.

Az ősz vezér szembefordult a rászedett harcossal. Alacsony, széles vállú, hajlott lábú nomád volt, arcán fiatal kora dacára itt-ott már ráncok mutatkoztak. Amikor a bég ráemelte zord tekintetét, a szemhéja megremegett egy pillanatra, de nem nézett felfelé, állta a kihívást; fekete szeméből ádáz gyűlölet szikrázott az ember felé, aki becsapta és pusztulásba küldte.

- Ha felynergeltél, a sátramban várlak! - vetette oda neki a bég.

Aztán megfordult és ütött, csontrepesztő erővel. Fia nevetésére kurta pontot tett a törött áll reccsenése; eszméletlenül zuhant a tanácsfa tövébe, estében felborítva a zsámost.

Csend lett. Nagyon gyors csend; de hiába. A vezér pontosan tudta, melyik harcosa milyen hangon nevet. Most lassan körbehordozta rajtuk pillantását; némelyiken rövid időre megállapodott, mint-ha emlékeztetébe akarná vésni valamiért.

- Aki röhögött, húsz botot kap! - vakkantotta végül. Állával ájul tan fekvő fiára bökött. - Ő kezdte, ő negyvenet!

Nem várt a kiadott parancs tudomásul vételére; öles léptekkel megindult kifelé a térről. A tanácsfa mögött két testőre strázsált, de csak az egyik követte; a másiknak maradnia kellett, hogy elszenvedje büntetését a rosszkor jött kacajért. Azt nem tudta, hogy bele fog halni a botozásba - egy félrecsúszott ütés a nyakszirtjén találja majd -, s helyét végleg átveszi az a harcos, akit a bég útközben a szeme villanásával rendelt magához a kevésbé jókedélyűek közül.

A vezéri sátor a tábor hátsó végében állt, a félelmesen zord Kránbérc hideg árnyékában, amely a Három Sas Népének a világ határát jelentette nyugat felé. A csúcsát koszorúzó kopjákról trófeapajzsok és gyönggyel fonott lófarkdíszek lógtak, köztük egy-egy zsugorított emberfej, a farkocsnál fogva felagatva. Húsz férfilépés távolságban nyílt térség övezte mindenfelől. Ennek szélén a bég megállt, és magához intette a sátornyílást őrző két nyargalót. Velük négyre szaporodott a testőrei száma.

A bég mondott nekik egy jól ismert nevet.

- Ennél közelebb - mutatott maga elé a földre - csak ő jöhet most a sátorhoz. Ha bárki más próbálkozik vele, megölik. - Tekintete ostromspásként vágott körbe rajtuk. - Egymást is.

A nomádok néma főhajrással fogadták parancsát. A bég megvárta, míg elfoglalják őrszolgálatukat a térség négy átellenes sarkában, csak utána sietett a sátrához. Odabent félregördítette a tűzgödör egyik szegélykövét, két arasznyi, villás végű acélrudat vett elő alóla - a vendégbográcsa tartónyársait -, és a helyükre szúrta őket. Ezzel jelképesen lemondott arról a jogáról, hogy figyelmeztetés nélkül megölhessen bárki idegent, aki a sátrában tartózkodik. Hímzett vezéri vánkösát átvitte a hátsó falhoz, szemben a bejáratnál - ez volt a hajlék legsebezhetőbb pontja -, majd keresztbe vetett lábakkal letelepedett rá, és gondolataiba merült.

Mikor megérkezett, akit várt, intéssel jelezte neki, hogy helyet foglalhat a szőnyegen, a tűzgödör túloldalán. Aztán belenézett a fekete szempárba; a gyűlölet továbbra is ott izzott benne, ám paraszát ezúttal értetlenség és kíváncsiság fátyolozta.

- Én már öreg vagyok, hamarosan megtérek az ősökhez - mondta az ősz bég szenvedélyen. - Vezér nélkül a három sas nem vadászik közösen, hanem összemarakodnak és szétépik egymást. Ezért fogsz most te meghalni az egyszerűült fiam helyett. - Sajnálkozva megcsóválta a fejét. - Nagy baj, hogy a fiamból nem lesz jó vezér. A jó ve-

zér nem csal a sorshúzásnál, mert tudja, hogy ha nem elég hosszú a szalmaszála, a lovasok önként törik kurtábbra a magukét.

Miközben a bég beszédét hallgatta, a gyűlölet lángja egyre halványabban fénylett az ifjú harcos szemében, s az utolsó szóra végleg kilobbant. Ekkor kurta torokhangot hallatott, s derékből meghajolva a szőnyeghez érintette homlokát, a bocsánatkérés ősi pózában.

- Tudom, hogy nem fogod visszavinni a lovakat, hanem megszöksz. - Az ifjú riadtan kapta fel a fejét a szőnyegről; a bég intett neki, hogy felülhet, de maradjon nyugodtan. - Ez jó. Így mindkét törzs becsületvesztőnek kiált ki, és együtt indítanak hajszát utánad. Közös vadászatra vonulnak sámanháború helyett. Minél tovább tart, annál jobban összeszoknak; ha szépszerén nem, hát muszájból. És a párban forgatott szabályak, ha külön kerülnek, megérzik egymás hiányát. - A lovasvezér szeme összeszűkült; mintha két élesre fent kés hasított volna arca cserzett pergamenjébe. - A darvakkal csak az öreg sas barátkozik; az öreg, ravasz sas, akinek túl sok tollát tépte már ki idegen csőr. A fiatal sas tolla még ép; ő prédát lát a darvakban, és nekik támad. Ő erősebb, amazok többen vannak; ki tudja, mi lesz a vége? Talán se sasok, se darvak, csak egy halom véres toll. - Tanácsalanel vállat vont, majd tündő képét vágott. - Az öreg sas kevesebb zsákmányt ejt, viszont biztosabb fészket épít. Ha a fiatal sas három sást kap öröklül, nekiesik velük az öt darunak, és szétrúgják a fészket. Ezért az öreg sas megpróbál három sásból meg öt daruból... nyolc sást csinálni.

A bég elhallgatott. Mintha minden érdeklődését elvesztette volna az ifjú iránt, előrehajolt hímzett díszvankosán, és lassú, gondos mozdulatokkal nekilátott, hogy kiláztassa a vendégbogrács üresen árválkodó tartóvilláit. Bár nem lógott rajtuk edény, felállításukkal a házigazda azt fejezte ki, hogy készen áll látogatók fogadására; el-távolításuk ugyanezen gondolatlánc szerint a vizit berekesztését jelentette. Az ősz nomád aprólékos műgonddal kiemelte és letisztogatta előbb az egyik, majd a másik acélrudat, aztán gyolcsba göngyölte őket, s a kis csomagot visszatette a helyére, a tűzgödör kövé alá. Közben egész idő alatt egy pillantást sem vetett a túloldalt ülő nomádra, mintha csak valami bútor darab lenne. Dolga végeztével felállt, odament hozzá, és a vállára tette jobbját.

- Hosszú vadászatra van szükségem - mondta csendesen. - Nagyon-nagyon hosszúra.

A harcos felnézett rá fekete szénszemével; tekintetük találkozott. Éveket öregedett ez a szempár, mialatt a bográcsvillák a helyükre kerültek; még a koravén ráncok is mélyebben vágtak körülötte az arc bőrébe. A sötét fény, mely nemrég a gyűlölet lángjával perzselte, már nem lobogott benne, de el sem enyészett. Nem hunyt ki: megfagyott. Így volt ez jó - a jég többet bír a tűznél, mert kemény és kitartó. Lassabban pusztít, de megfontoltabban és alap-sabban.

A fiatal nomád bólintott; a bég pedig eleresztette bal kezével a kontőse alá rejtett tört, amit arra az esetre tartogatott, ha a tűz maradt volna fölül.

- *Baturá* nem emelhetlek - mondta. Ezzel a kitüntető címmel a pusztai lovasvezérek a törzs érdekében véghezvitt haditetteket jutalmazták; a baturók a nomádnép legdicsőbb hősei és bajnokai voltak. - Igaz emléked sirba száll majd velem, nevedhez örökre gyalázat és megvetés tapad. De van egy másik méltóság, a hozzád hasonlónak; erről csak a bégek tudnak, akik nem beszélnek róla, meg a viselői, akik nem élnek sokáig. Szent a pusztákon ez a szó, bár a sámanok nem ismerik... vagy talán épp azért.

Lelahajolt az ifjú harcoshoz, jobbját továbbra is a vállán nyugtatva.

- *Büyük* - súgta a fülébe. - *Martalék*...

PAKLIÖTLETEK

AZ ÉSZAK LÁNGJAIHOZ

Mr. Bulldozertől



A M.A.G.U.S. kártyajáték első kiegészítője az Észak Lángjai egy-két nappal a Rúna-tábor előtt jelent meg. Így érthető, hogy a Rúna-táborban a kártyajátékosok az új lapok értékelésével és az új lapokra épülő paklik tesztelésével töltötték idejüket. Az alábbiakban az általam legjobbnak tartott pakliötleket, legjobban használható lapokat mutatom be, illetve szót ejtek egy-két régebbi versenypakli turbósításáról is. Ne várjatok teljes és részletes paklileírásokat, az ÉL megjelenését követő második héten szinte lehetetlen kiforrott paklikról beszélni, így a kidolgozást és a versenyképes összeállítást nektek kell elvégeznetek.

Elsőként a "tömegpusztítást" kell szóba hozni. Versenyeken domináns az Ellana-papnő - Pyarroni adeptus páros, hiszen e két lappal könnyedén megszerezhető a manőver-pont fölény, mely majdnem a győzelemmel egyenlő. E párost éppúgy megtalálhatjuk a "M.A.-G.U.S. megoldó" pakliban (mely a M.A.G.U.S. felkutatása küldetés megoldása után vihareseben elfogyasztja a pakliját és győz a 7 Diadal-pont-paklielfogyás szabály segítségével), mint az utóbbi idők sikerpaklijában, a Kis Borsó Csaba által kidolgozott "Agytaposó" pakliban (itt alapvető a manőver-pont fölény megeremtése, mely után a Kardtestvérek manőver-pont elorzó képességével az ellenfelet a permanens 0 MP szintjére lehet kényszeríteni). E páros ellen - és más, alacsony szintű kalandozókra építő paklik ellen - használatos a "tömegpusztítás". Az Észak Lángjai előtt ezt elsősorban az Őselemi varázslatokkal lehetett megoldani (a Zápor, Sátor illetve a Kupola "letisztította" a Jelent), ez azonban egyrészt igen drága mulatság 4-5 kis kalandozó esetén (egy 4 kalandozót célzó, 1 szintet sebző Sátor 9 MP-be kerül!)

továbbá szükséges hozzá egy olyan kalandozó, aki használni képes az előbb említett formákat, ilyen pedig csak a nevesítettek között akad, ami még inkább megrágitja az Őselemeket. A kis kalandozók elleni új fegyver a Láva-folyam. E, tűzvarázsló által használható varázslat mindössze 6 MP-be kerül, és célpont Sor X kalandozóján 3 szintet sebez, ahol X legfeljebb a varázslatot létrehozó kalandozó alapszintjével lehet egyenlő. Persze ez így önmagában még kevés lenne, hiszen eddig nem hemzsegték a játékokban a tűzvarázslók... Az Észak Láng-



jaiban azonban találkozhattunk a Tűz táplálójával (3 MP 1 szint, tűzvarázslatokat használni tudó sörönpap), a Tűz hordozójával (5 MP, 2. szint) az Ordani lángörrel (6 MP, 3 szint, tűzva-

rázslatokat használni tudó harcos), valamint Aaron Ramannon-nal, az Ordani Nagytanács jeles képviselőjével (10 MP, 5 szint). Az Ordani Lángör 7 MP-ért 3, a Tűz hordozója 6 MP-ért 2, míg Aaron Ramannon 6 MP-ért 5 kalandozót pusztíthat el! Gondolom nem kell magyaráznom azt, hogy mekkora előnyt jelent, ha 20-30 MP-nyi kalandozót elpusztítunk 6 MP-ből... Andrejkovics Péter által összeállított, Láva-folyamra és Aaron Ramannonra építkező, tűzvarázslós pakli ellen öt meccset játszottam a fentebb említett agytaposó paklival, négyszer veszítettem...

Ha akciólappal kezdem folytassam is azzal. 5 manőver-pontba kerül a Földrengés, melyet természet szférát ismerő papok használhatnak. A lap kijátszása után minden játékos elveszíti legfelső toronyszint-

jét. E lapra építhető a "radír" pakli, mely lényege, hogy a Földrengéssel illetve a Forgószelel (eseménylap, valamely játékos elveszíti legfelső toronyszintjét) megsemmisíti az ellenfél összes toronyszintjét. E pakli különlegessége, hogy nem old meg küldetést, nem ostromol, pusztán passzívan védekezik és toronyszinteket épít fel. A táborban láttam egy olyan változatot, mely a nyitó játékban egy-két ostromot kezdeményez halál jellemű kalandozókkal (Shien-Gorr mortel, Toroni Ködfivér, lehetőleg Vadon lázadása mellett). Ez általában sikeres, hiszen a legtöbbben nem védekeznek az első toronyszintjük lerombolása ellen, különösen most, hiszen igen sokan használják a Kincses kamrárt, mely felfedése esetén 2 MP-t és 2 lapot ad, de viszonylag nehezen megvédehető. Ezt követően a játékos abszolút passzívvá válik, nem akadályozza ellenfelét küldetés megoldásban, hagyja, hogy egyre több és több kalandozót hozzon játékba. Egyedül a nomád sámánra csap le, hiszen a sámán blokkolni képes a Forgószelet. Igyekszik még egy-két toronyszintet, Dakul kánt és egy természet szférát ismerő kalandozót (például: Barbár sámán) játékba hozni. Ezek után jöhetnek a Forgószelek és Földrengések... Ha Dakul kánt sikerült játékba hozni, akkor manőverpontra sem lesz gond.

Térjünk át a kalandozókra. Az Észak Lángjai talán legnépszerűbb nevesített kalandozója Shirin wri Kriles, a Dorcha. Őrá és a többi harcművészre épít egy új, harcművészes pakli. Helyet kap ebben a Di' Mareni-i testőr (aki a Dorcha mellett 5 MP-ért 4. szintű), a Shien-Shi kardművész és Liu. E paklit igazán veszélyessé az új, pusztakezes támadásokkal vagy még inkább a slan-diszciplínákkal tehetjük. Például ott a Torokütés, mely 3 MP-ért 2 szintet sebez, de 8 vagy afeletti, sikeres támadás-dobás esetén megöli célpontját, ha ezt kiegészítjük a Pszi-rohammal, vagy Chi-harccal, melyek növelik a támadó dobás értékét, igazán veszélyes támadási formát kapunk. Meg kell még említeni a Dorcha-Halálos ujj párosí-



tást, mellyel szintén jó eséllyel elpusztítható a célpont kalandozó, hiszen a Halálos ujj határsiker esetén megöli a célpont kalandozót, a Dorcha Slan-diszciplínái pedig 10 vagy afeletti dobás esetén határsikernek minősülnek (az alatt pedig biztosan sikerülnek). Azaz 3 manőver-pontért biztosan sebünk 3 szintet, esetleg meg is öljük a célpont kalandozót... És hogy hogyan lehet nyerni ezzel a paklival? Például küldetésekkel: az Élő Fém megszerzéséhez (3 Diadal-pont) két Harcművész vagy maga a Dorcha is elég, a Tanulás a Titkos szektánál (3 Diadal-pont) két, 3. szintnél alacsonyabb harcművész, vagy Vakharc és Veszélyérzék (igen gyakori harcművészek között) szükségesek...

Részletesen kidolgozva még nem látam, de veszélyes koncepciónak ígérkezik a boszorkányokra, asztrál mentődobást használó varázslatokra és asztrál-csökkenésre épülő pakli. E pakli fő erőssége a már jól ismert Szerlemvarázs (6 manőver-pontért átvehetjük egy célpont kalandozó irányítását), illetve az új Igazalom (6 manőver-pont, célpont kalandozó az általunk megválasztott alapképesség ellen dob mentődobást, ha a dobás sikertelen, meghal, ha sikeres, akkor annyi fordulóra pihenőbe fordul, ahányadik alapszintű a létrehozó kalandozó). E paklinak feltétlenül része az Asztrál-csökkenés. Erre kiváló Morel Duenid, aki megszakiót képességével 3-mal csökkenti célpont kalandozó asztrálját. Szükséges még a Büvetkintet akciólap (0 manőver-pont), melyet boszorkányok használhatnak varázslattal együtt kijátszva, s így 2-vel csökkentve az adott varázslat elleni mentődobás felsőküszöbét. Kiválóan használható még az Asztrálpörölly akciólap (1 manőver-pont), melyet lélek szférát ismerő papok használhatnak és 5-tel csökkenti egy forduló idejére célpont kalandozó asztrálját. Szóba jöhet még a Mennyei Kéve eseménylap (2 manőver-pont), mely egy fordulót hat, és minden mentődobás felsőküszöbét 3-mal csökkenti. Azaz ha minden passzol, akkor egy kalandozó asztrálját akár 10-15-tel is csökkenthetjük!

Nincs az a kalandozó, akire ekkor ne lenne használható 100%-os eséllyel a Szerlemvarázs vagy az Igazalom.

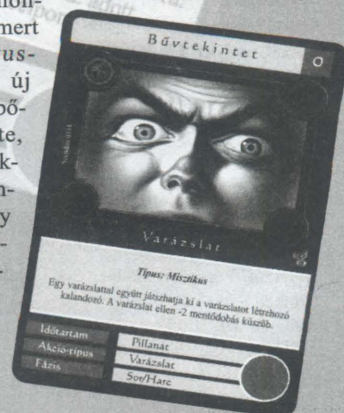
Az egészben az a legjobb, hogy a varázslatok akár 1 szintű kalandozók is használhatják (nem úgy, mint az erősebb formákba öntött Őselemeket). Használhatjuk például az amúgy is kiváló Romlás virágát, vagy az Orwella-papnót (akinek lélek szférája az asztrálpörölly miatt is jó). Szóba jöhet Sinil Dialaid, vagy éppen Hella Riquil, akinek varázslatai elleni asztrális mentődobás küszöbök 2-vel gyengébbek... Szükséges lehet még a Maida Saluquas nővér (viszont ő jellemellentét miatt nem lehet egy sorban Morel Dueniddel), mely egy ellenséges kalandozót pihenőbe forgat (ez az Igazalomhoz kell, hiszen a lap csak pihenő kalandozóhoz célozhat), és egy sérült kalandozónkat pihenőbe forgat, ami jól jöhet, ha úgy döntünk, hogy használjuk a Vérgyűjtés akciólapot (0 manőver-pont), mellyel saját kalandozóink valamelyikén sebünk, de a sebzést megkapjuk manőver-pontban. Így ha mondjuk Sinilen 4 szintet sebünk, kapunk 4 MP-t, majd a nővérral visszaforgatjuk sérültből pihenőbe, az ellenfél egyik kalandozóját pedig éberből pihenőbe, ezt követően jöhet az Igazalom...

E pakliban természetesen helyett kaphat a Lélekáldozat, illetve az Umich támadása, mely lapok szintén mentődobást igényelnek, és elvétel próba esetén elpusztítják célpontjukat...

Az új lapokkal nyilvánvalóan nem csak teljesen új paklik építhetők ki, hanem régebbi koncepciók is felturbóozhatók. Például a fentebb már említett "agytaposó" pakli kapott két remek lapot, mellyel tökéletes manabilincset hozhat létre. Az egyik Hella Riquil, aki elforgatva az összes sérült Kardtestvért pihenőbe forgatja (akiket az Ellana-papnók azonnal éberbe forgathatnak...). Illetve a Szférák zenéje akciólap (2 manőver-pont), melyet lélek szférát ismerő papok és paplovagok használhatnak és játékba hozása után a játékos összes sérült kalandozója pihenőbe és összes pihenője éberbe fordul...

Erősíthető az "edimados" pakli is. E koncepció elsősorban a Kalandozás Edimados koncepció csarnokaiban küldetésre és lapelfogyásra épít. Tharr-papot, Kráni démonlovast és sok bestiát használ (a Tharr-pap miatt egy bestia fordulónként ingyen aktivizálható, míg a kráni démonlovashoz csatolható bestia, mely a harc első lépéseként támadja az ellenséges csapat egyik kalandozóját). E paklinak elsősorban erős bestiák kelljenek, az Észak Lángjai Morquorja pedig talán az eddigi legerősebb kártya a lapitásban... A Megelevenedő sötétség eseménylap (0 manőver-pont) 2-vel megnöveli egy bestia támadó küszöbét, ráadásul kijátszása után húzható egy lap, mely hozzásegít a paklielfogyáshoz is. Szóba kerülhet még a Bestia megidézése akciólap is, mely könnyen játékba hozható a Kráni démonlovassal, a lap segítségével átnézhető Jövő paklink és onnan egy válaszott bestia játékba hozható, mely bestia a harc első lépéseként a bestiák kalandozók harcának szabályai szerint támadja az ellenséges csapatot.

Ennyi fért e rövid írásba, igyekeztem minél több ötletet bemutatni, de így is sokat ki kellett hagynom, ami nem is baj, hiszen a játék egyik legizgalmasabb része az új pakli kitalálása és összeállítása. Biztos vagyok benne, hogy az itt leírtakon felül legalább még egyszer ennyi új paklival találkozom az elkövetkező néhány héten belül. Akinek van Internet hozzáférése annak javaslom, hogy szörfözzön el a Valhalla hivatalos honlapjára, mert augusztusban egy új rovattal bővül a site, A Hét paklija hetente egy-egy új versenypaklit ismerettet majd.





M.A.G.U.S. KÁRTYA VERSENYNAPTÁR

Hagyományos Svájei Rendszer **OKPB: Országos Kiválasztottak Pontszerző Bajnokság**

Szeptember 5. Szombat

OKPB, Hivatalos M*K VIII.

Helyszín: Budapest, Orczy Kert

Nevezési díj: 500 Ft

Nevezés: a helyszínen és a Magitor Boltban

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Szeptember 5. Szombat

OKPB, Legendák Klubja

Helyszín: Szombathely, Oladi Művelődési Ház

Nevezési díj: 500 Ft

Nevezés: a helyszínen

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Szeptember 6. Vasárnap

Főnix Klub Kupa

Helyszín: Budapest, Főnix Klub

Nevezési díj: 400 Ft

Nevezés: a helyszínen

Regisztráció, kezdés: 10h-tól

Szeptember 12. Szombat

OKPB, Excalibur - Valhalla Páholó

Helyszín: Szeged, érdeklődni a helyi Valhalla Boltban

Nevezési díj: 500 Ft

Nevezés: szegedi Valhalla Páholó Bolt és a helyszínen

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Szeptember 12. Szombat

OKPB, Valhalla Páholó

Helyszín: Nyíregyháza, érdeklődni a helyi Valhalla Boltban

Nevezési díj: 500 Ft

Nevezés: a helyi Valhalla Páholó Boltban és a helyszínen

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Szeptember 12. Szombat

OKPB, Next Door

Helyszín: Pásztó, Teleki László műv. ház

Nevezési díj: 400 Ft

Nevezés: a helyszínen

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Szeptember 12. Szombat

Pergamen Kupa

Helyszín: Budapest, Elisyum Klub

Nevezési díj: 400 Ft

Nevezés: a helyszínen és a Magitor Boltban

Regisztráció, kezdés: 10h-tól

Szeptember 13. Vasárnap

OKPB, Valhalla Páholó

Helyszín: Baja, érdeklődni a helyi Valhalla Boltban

Nevezési díj: 300 Ft

Nevezés: bajai Valhalla Páholó Boltban és a helyszínen

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Szeptember 19. Szombat

OKPB, Valhalla Páholó

Helyszín: Pécs, érdeklődni a helyi Valhalla Boltban

Nevezési díj: 500 Ft

Nevezés: pécsi Valhalla Páholó Bolt

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Szeptember 19. Szombat

OKPB, Valhalla Páholó

Helyszín: Debrecen, érdeklődni a helyi Valhalla Boltban

Nevezési díj: 500 Ft

Nevezés: a helyszínen

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Szeptember 19. Szombat

OKPB, Next Door

Helyszín: Hatvan, Grassalkovich műv. közp., Grassalkovich kastély

Nevezési díj: 400 Ft

Nevezés: a helyszínen

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Szeptember 20. Vasárnap

OKPB, Valhalla Páholó

Helyszín: Székesfehérvár, érdeklődni a helyi Valhalla Boltban

Nevezési díj: 400 Ft

Nevezés: a helyszínen

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Szeptember 26. Szombat

OKPB, Valhalla Páholó

Helyszín: Eger, érdeklődni a helyi Valhalla Boltban

Nevezési díj: 500 Ft

Nevezés: egri Valhalla Páholó Bolt

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Október 4. Vasárnap

Főnix Klub Kupa

Helyszín: Budapest, Főnix Klub

Nevezési díj: 400 Ft

Nevezés: a helyszínen

Regisztráció, kezdés: 10h-tól

Október 10. Szombat

OKPB, Excalibur - Valhalla Páholó

Helyszín: Szeged, érdeklődni a helyi Valhalla Boltban

Nevezési díj: 500 Ft

Nevezés: szegedi Valhalla Páholó Bolt

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Október 11. Vasárnap

OKPB, Valhalla Páholó

Helyszín: Baja, érdeklődni a helyi Valhalla Boltban

Nevezési díj: 300 Ft

Nevezés: bajai Valhalla Páholó Bolt

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Október 17. Szombat

OKPB, Valhalla Páholó

Helyszín: Pécs, érdeklődni a helyi Valhalla Boltban

Nevezési díj: 500 Ft

Nevezés: pécsi Valhalla Páholó Bolt

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Elisyum Kártya- és szerepjáték klub

1132 Budapest, Csanády u. 4-b

Eger - Megyei Művelődési Központ

3300 Eger, Knézich Károly u. 8.

Főnix klub - Ferencvárosi Műv. Központ

1096 Budapest, Haller u. 27.

Legendák klubja - Oladi Művelődési Ház

9700 Szombathely, Simon István u. 1.

Miskolc - Bartók Béla

Művelődési Ház

Andrássy út 15.

Next Door

3060 Pásztó, Teleki László Művelődési Ház

Orczy Kert Főépület

1089 Budapest, Orczy út 1.

Szeged - Százszorszép Gyermekház

6721 Szeged, Kálvin tér 6.

Észak Lángjai

Laptípusok: KAL: Kalandozó, TOR: Toronyaszt, BEST: Bestia, CSAP: Csapda, ESM: Esemény, KÜL: Küldetés, AKC: Akció

Új laptípus: HSZ: Helyszín

Gyakoriság: GY: Gyakori, Á: Átlagos, R: Ritka, E: Egyedi

Sor-szám	Név	Típus	Gyakoriság	Sor-szám	Név	Típus	Gyakoriság	Sor-szám	Név	Típus	Gyakoriság
218	Csillagvadász	KAL	R	280	Syvan	BEST	GY	339	Egyenes út	AKC	GY
219	Eligor	KAL	E	281	Abbitacél zárheveder	CSAP	Á	340	Felderítés	AKC	GY
220	Ereni kékköpenyes	KAL	GY	282	Mérges gázok	CSAP	Á	341	Feltámasztás	AKC	E
221	Gennarin magiszter	KAL	R	283	Rejtekek ajtó	CSAP	GY	342	Fenntartás	AKC	Á
222	Krad-lovag	KAL	GY	284	Vassulyom	CSAP	GY	343	Földrengés	AKC	E
223	Lord Calyd Karnelian	KAL	R	285	Al Bahra-Kahrem elrablása	KÜL	GY	344	Forduló	AKC	GY
224	Morel Duened	KAL	R	287	Al Bahra-Kahrem szállítása	KÜL	GY	345	Halálos ujj	AKC	R
225	Öreg Rik	KAL	E	287	Élő Fém megszerzése	KÜL	GY	346	Hamvasztó Érintés	AKC	R
226	Predoci vértés	KAL	GY	288	Fekete zászló megszerzése	KÜL	R	347	Hangorkán	AKC	Á
227	Quirin Dan Jeir	KAL	E	289	Kalandozás Ediomad járataiban	KÜL	GY	348	Hősi cselekedet	AKC	Á
228	Talissa	KAL	R	290	Látogatás a Di'Mareni Orákulumhoz	KÜL	Á	349	Idegromcsolás	AKC	R
229	Tiadlani Harcmester	KAL	R	291	Látogatás a Di'Luani Orákulumhoz	KÜL	Á	350	Igazalom	AKC	E
230	Timul cwa Anrem	KAL	R	292	Orwella szentély felszámolása	KÜL	GY	351	Izomsorvadás	AKC	Á
231	Udvari mesterdalnok	KAL	Á	293	Sonioni opál megkaparintása	KÜL	E	352	Izzó Érintés	AKC	Á
232	Aaron Ramannon	KAL	R	294	Szöktetés a Boszorkánybörtönből	KÜL	E	353	Képességjavítás	AKC	GY
233	Anat-Akhan mortel	KAL	R	295	Vörös zászló megszerzése	KÜL	R	354	Kétkesz csapás	AKC	Á
234	Domvik-pap	KAL	GY	296	Árnyak csarnoka	TOR	GY	355	Kiegészítőyozottság medálja	AKC	GY
235	Eramon Mac-Lier	KAL	E	297	Barakk	TOR	GY	356	Kincs vadászat	AKC	R
236	Fehér ork	KAL	GY	298	Csapdák terme	TOR	R	357	Kis pajzs	AKC	GY
237	Kyel-pap	KAL	Á	299	Illúziók csarnoka	TOR	GY	358	Köd felidézése	AKC	GY
238	Lord Ral da Ranga	KAL	E	300	Jóslatok terme	TOR	E	359	Ködalak	AKC	GY
239	Naplovag	KAL	GY	301	Kincses Kamra	TOR	Á	360	Kőgolyó	AKC	Á
240	Ordani lángőr	KAL	Á	302	Boszorkányerőd	HSZ	E	361	Körives rúgás	AKC	GY
241	Oroszlánszív-lovag	KAL	GY	303	Davalon Erődiménye	HSZ	E	363	Lávafolyam	AKC	E
242	Shadoni Kékpajzsos lovak	KAL	GY	304	Feketerend Fellegvára	HSZ	R	364	Lamezvért	AKC	GY
243	Shirin wri Kriles	KAL	E	305	Lidércanya	HSZ	GY	365	Mágia felfedezése	AKC	GY
244	Tűz hordozója	KAL	Á	306	Menedék	HSZ	GY	366	Mágiaelnyelés	AKC	R
245	Tűz táplálója	KAL	GY	307	Torozon Tavernája	HSZ	R	367	Megfektetés	AKC	GY
247	Arnil Dhu Agron	KAL	E	308	Darton adomány	ESM	E	368	Nyilpuska	AKC	GY
248	Cham Hryssus	KAL	E	309	Fogásváltás	ESM	GY	369	Ősvíz teremtese	AKC	R
249	Dzsad méregkufár	KAL	GY	310	Hadiállapot	ESM	Á	370	Óvó fegyver	AKC	GY
250	Shuluri Pugnitor	KAL	Á	311	Harckészültség	ESM	GY	371	Pallós	AKC	Á
251	Goblin őrszem	KAL	GY	312	Hatalomhűség	ESM	R	372	Pengefal	AKC	GY
252	Gorviki kóbor lovak	KAL	GY	313	Mágikus apály	ESM	E	373	Perzselő Érintés	AKC	GY
253	Gorviki muzsikás	KAL	Á	314	Manakorlát	ESM	E	374	Pszí-roham	AKC	GY
254	Hella Riquill	KAL	E	315	Manoörvény	ESM	R	375	Rémítés	AKC	Á
255	Iriogo Orel	KAL	R	316	Mennyei Kéve	ESM	E	376	Roham	AKC	GY
256	Jakirte Jak Cyr	KAL	E	317	Megelevenedő sűrűség	ESM	GY	377	Rovarfelhő	AKC	R
257	Lándzsás Erik	KAL	E	318	Mestertalvaj	ESM	Á	378	Segélykérés	AKC	Á
258	Shuluri rabló	KAL	GY	319	Tarin építőmesterei	ESM	GY	379	Szélmalom vágás	AKC	R
259	Tharr-szerzetes	KAL	GY	320	Sorsfordulat	ESM	GY	380	Szemszúrás	AKC	GY
260	Abdul Al Sahred	KAL	E	321	Zászlóháború	ESM	E	381	Szerencse amulett	AKC	R
261	Amnet-on Keilor	KAL	R	322	Agyhalál	AKC	E	382	Szféra Zenéje	AKC	Á
262	Dequator Marses	KAL	E	323	Álomkór	AKC	GY	383	Szilvánokra robbantás	AKC	GY
263	Fekete Özveg sequator	KAL	GY	324	Aranyharang	AKC	Á	384	Szívbenítés	AKC	E
264	Feketerendi lovak	KAL	Á	325	Armador látszóve	AKC	Á	385	Szűrj mintha vágnál	AKC	Á
265	Kráni Boncmester	KAL	R	326	Asztrálfityol	AKC	GY	386	Taglázás	AKC	GY
266	Kráni szabados	KAL	GY	327	Asztrálpöröl	AKC	GY	387	Teleport	AKC	Á
267	Mohran wra Garruda	KAL	R	328	Aura	AKC	GY	388	Tigrismancs csapás	AKC	GY
268	Ork veremharcos	KAL	Á	329	Bátorság dala	AKC	GY	389	Torokütés	AKC	R
269	Rashan	KAL	R	330	Bebörtönzés	AKC	R	390	Tudósorvadás	AKC	R
270	Sittas Seur Dakk	KAL	E	331	Belépéses döfés	AKC	GY	391	Tűzalak	AKC	E
271	Toroni elitharcos	KAL	Á	332	Bestia megidézése	AKC	Á	392	Vérdagály	AKC	Á
273	Wolkum Naizerd	KAL	E	332	Lándzsza	AKC	Á	393	Vérgyűjtés	AKC	E
274	Gho-ragg	BEST	GY	333	Bűvragály	AKC	E	394	Villámvarázs	AKC	GY
274	Muliphein	BEST	Á	334	Bűvtelkintet	AKC	GY	395	Villámvért	AKC	GY
276	Barlangi medve	BEST	GY	335	Célzott lövés	AKC	GY	396	Zavarodottság dala	AKC	GY
277	Gahul	BEST	GY	336	Chi-harc	AKC	GY	397	Zsigerek gyötrelme	AKC	R
278	Manase	BEST	Á	337	Csend	AKC	R				
279	Morquor	BEST	E	338	Csontrombolás	AKC	E				



SELVAAR TITKA

Earthdawn-kalandmodul haladóknak

Üdvözlünk Barsaive csodálatos világán, az ősi romok, legendás kincsek, hírhedt hősök és megnevezhetetlen rémségek birodalmában!

A következőkben izgalmas kaland részesévé válhatsz: ki tudják-e vágni magukat kalandozóid a különös intrikák és veszélyes fondorlatok csapdájából? Elbukik avagy diadalmaskodik-e a Gonosz? Tanulmányozd át ezeket a jegyzeteket, engeddd szabadon fantáziádat... és hamarosan tisztázódik a kérdés!

Megjegyzés: A kalandmodul tapasztalt *Earthdawn*-mesélők számára íródott. (Talán szükségtelen megjegyezni, hogy a játékosok számára szigorúan titkos!) Éppen ezért a hagyományostól némileg eltérő módon nem kidolgozott karakterekkel, aprólékosan megrajzolt térképekkel és tonnányi kiegészítő szabállyal lesz dolgod. Éppen ellenkezőleg: a modul igazából csak egy vázlat, egy csontváz, amit te magad ruházatsz fel igazi testtel. Nyugodtan beillesztheted saját történeteid közé, lemesélheted önállóan vagy éppen ebből kanyaríthatsz egy igazi történetfűzért. Hagyjuk is a felesleges szócséplést - lássuk a kalandot!

A háttér

Barsaive szívében, egy napnyi járóföldre Kratastól és tíz napi lovaglásra Throatól a Tylon-hegység rejtélyes, felhőkkel övezett vonulatai magasodnak az ég felé. Nevét a magas sziklacsúcsokat jelölő ork szóról kapta, amelyekből szám szerint tizenkettő hasítja fel a felhők hasát. A legendák szerint ezekben a csúcsokban a tizenkét Szenvedély mozdulatlaná fagyott testét látja a sziklákon kapaszkodó vándor. Igaz-e vajon az ork szóbeszéd, vagy mese csupán, ki tudná megmondani... Mindenesetre a helyenként kopár, máshol áthatolhatatlan erdőségekkel borított hegyoldalak fensége szinte csábít az efféle filozofikus gondolatokra.

A hegység egyik meredek szurdoka komor strázsaként őrzi a mélységben zubogó folyót. A keskeny sziklahasadék alján mindössze vékony szekérút fér meg a harsogó hegyi folyam partja mellett, fent pedig, a szinte érintésre kibillenthetőnek látszó kőgörgeteg tetején komor erőd vigyázza a lenti hágót. Hóspikás hegyek láncolata mindenfelé... és talán a vár egyik bástyája az egyetlen hely a környéken, ahonnan egyszerre mind a tizenkét rejtélyes csúcsot szemügyre lehet venni. A szurdokon túl pedig mintegy varázsütésre zöld menedékké változik a kopár táj. Ebben a völgyben ered ez a zabolátlan hegyi folyó, és a fás ligetek, kövér rétek között emelkedő városka cseréptetői végre kényelmes ágyak, meleg vacsora ígétét jelentik a vándoroknak, akik egyébként jól teszik, ha

nem feledkeznek meg Barsaive egyik fontos alapszabályáról: soha ne bízz az idegenben, és ne várd el, hogy benned is szó nélkül megbízzanak!

A völgy egyetlen ki- és bejárata a szurdok, amit a kevély erőd véd. A várat *Selvaar*nak nevezik, a város neve pedig *Zöldliget*. Itt kezdődik a történet.

A völgy uralkodója *Adruinn herceg*, aki *Selvaar* sásfészkében tanyázik. Idős, mogorva, magánakvaló ember, aki a városka kormányzójára bízta a világi ügyek nagy részét. Napjait a legmagasabb bástya fokán berendezett kuckójában tölti - onnan fürkészi a tizenkét csúcsot, hátha egy szép napon valamilyen véletlen folytán felfedezi a sziklák kusza rajzolatában valamelyik Szenvedély arcvonásait. Fia, a *nethermancer*nek tanuló *Skruiinn* (titokzatos és rettegett mestere is az erődben lakik) mogorvaságában az apjára ütött, tennivágyása azonban sokkal nagyobb. Szándékában áll megszerezni a hatalmat, azonban tisztában van azzal, hogy ereje egyelőre kevés hozzá. Éppen ezért dicséretes elővigyázatossággal látott neki feladatának - jó ideje már apja kincseskamráját fosztogatja, az eből megszerzett javakat pedig a városkában található kisebbfajta palotájába rejti. A felhalmozott pénzből kívánja majd finanszírozni nagyobb léptékű terveit. Kezdetben minden ment, mint a karikacsapás - a szarka azonban nagyot akart, és a történet kezdete előtti éjjelen olyan tárgyat lopott ki a várból, ami a pénzvesztés felett szemet hunyó *Adruinn* figyelmét sem kerülte el - nem más ez, mint *Selvaar Tekintete*, a szem alakúra faragott rubinkő. Azon nyomban kivizsgálni készül az ügyet, és mivel a számbajöhető gyanúsítottak száma csekély, *Skruiinn* hamar megütheti a bokáját. A völgyben amúgy köztudomású az a fagyos viszony, amit a herceg és a fia egymással fenntart.

A vár felett a nyugtalanságon kívül más, ennél sokkalta komorabb felhők is tornyosulnak. Egy ideje különös szóbeszéd kapott lábra: az erődben pokoli hatalmú Rém tartózkodik, suttogják, és számos bizonyítékot hoznak fel erre - a megrepedt varázskristályokat, az éjszaka furcsa neszeit, a különös ízű ételt... Igaz vajon a szóbeszéd?

És mintha mindez nem lenne elég - pontosan egy napja az erőd ork lándzsások jól felszerelt seregének az ostroma alatt áll. Rengeteg ork harcos nyüzsgöl a szurdokban, bár a völgybe egyelőre nem tudnak bejutni. A helyzet mégis aggasztó. Az ostrom ugyan még nem kezdődött el úgy igazából, de zavaróan hallgatnak az orkok vezetői, a hozzájuk küldött követek üzenet nélkül térnek vissza. *Selvaar* valószínűleg meg tudná védeni a bejáratot, hiszen ezért építették. *Valószínűleg* meg tudná védeni. Amíg azonban az orkok itt vannak... se ki, se be.

Első rész: A komor vár

A fentiekben felsorolt dolgok közül néhányal a karakterek is tisztában vannak - kivéve a kincseskamra fosztogatását (a Rém-szálról sem biztos, hogy tudnak). Körülbelül egy hete tartózkodhatnak a városban (hogy miért, annak kidolgozása a mesélő feladata: az előző történet esetleg itt ért véget, vagy éppen megpihenni jöttek, a várat megnézni stb.), viszont az orkok hirtelen felbukkanása egy nappal ezelőtt meghiúsította távozási kísérleteiket. A városban úrrá lesz a pánik, fegyveresek készülnek az erdőbe, a karakterek pedig a város egyetlen fogadóiban tanakodnak, mit is tegyenek. Reggel van, a fogadós nagy tálcákon a reggelit hozza. Az idillnek azonban hamarosan véget vetnek az ajtón berontó katonák. Az ellenállásnak semmi értelme, és mire a döbbsen karakterek felocsúdnának, valamelyik katona már a kezében hoz egy szépen faragott dobozkat, amit valamelyik kalandor szobájában talált, egy félrecsúsztható deszka alatt. A doboz felnyílik, és a selyembélésen ott hever az egyik legkáprázatosabb drágakő, *Selvaar Tekintete*. Fegyverek csillannak, és a karakterek mögött hamarosan becsapódik a börtönajtó.

Háttér: Mindez Skruinn műve. Az éjjel folyamán saját kezűleg kilopta az ékkövet a kincseskamrából, majd még abban az órában valamelyik hű szolgája segítségével elrejtette a fogadóban. A karakterek éppen nem tartózkodnak a szobákban, ezért az illetőnek nincsen nehéz dolga. Skruinn ezután hajnalban, a lopás felfedezésekor apjához siet, és beszámol azokról a gyanús neszekről, amiket az éjjel hallott. Persze semmi komolyra nem gondolt, csak most reggel, amikor... stb. Hogy, hogy nem, jelentkezik egy szemtanú is (véletlenül Skruinn embere), aki éjjel látta a fogadóban megszállt idegeneket visszalopózni szobáikba, persze semmi komolyra nem gondolt stb. Végül a fogadó egyik (busásan lefizetett) szolgálója is jelentkezik, beszámolója szerint az egyik idegen vendég szobájában nagy sustorgás folyt egész hajnalban. Minden tény a galád idegnek megrohanása mellett szól... és mint láttuk, a hajsa nem hiábavaló: megkerül az ékkő, a latrok pedig rács mögé kerülnek fenn a várban!

Hamarosan azonban látogatójuk akad - Skruinn, a herceg fia. Résztevéő arccal - ő, az álnok! - kínálja fel segítségét. Súlyos titkot oszt meg velük: a herceg felett egy Rém uralkodik. Talán éppen a Rém volt az, aki ebbe a súlyos csapdába csalta őket. Ő viszont kijuttathatja őket a városból egy titkos járaton keresztül, amit csak ő ismer, ha... (Mindez hazugság: a titkos alagút valóban létezik, de pontos hollétét egyedül a nethermancer ismeri...) Ha az éjjel, míg a lefizetett örök félrenéznek, a csapat kilopódzik a tömlőcből, beösvakodnak a herceg dolgozószobájába és megszerzik azt a kulcsot, ami a kapukat nyitja (Skruinn megadja a pontos rejtékhelyet is, de sajnálattal közli, hogy ő a közelébe sem mehet, mert tökéletes alibit kell biztosítania magának... tehát az ismerős szöveg: ha a csapat lebukik, a megbízó tagadni fogja, hogy bármi köze lenne hozzájuk...) Sikerral járnak - és Skruinn beengedi az orkokat. A többi az ő dolga, a hercegtől jobb, ha távol tartják magukat; legyen elég annyi, hogy a

hatalmas zűrzavarban meglóghatnak az ítélet elől. Ez valószínűleg egyik karakternek sem fog tetszeni... de van más választásuk?

Megjegyzés: A karakterek valószínűleg első döbbenetükben meg sem moccannak. Ha harcra akarnak bocsátkozni, érzékeltesd velük, mennyire esélytelenek (Ne feledjük, hogy a völgyből nem lehet kijutni - csak az orkokon keresztül!). Ha mégis harcra kerül a sor, győzzön a túlerő (a katonák), de abban az esetben, ha minden erőfeszítés ellenére a karakterek diadalmaskodnak (van rá - egy kicsi - esély, mert azért a feltételezett tolvajokért nem az egész helyőrség jön - van azoknak dolguk éppen elég), meneküljenek nyugodtan. Rejtőzködjének. Próbáljanak kijutni a völgyből. Kísérleljének meg átvágni az orkokon. Egyik sem sikerül, és a végén elkapják őket.

De miért történt mindez? Ahhoz, hogy tisztán lássunk, meg kell ismerkednünk egy ősi, különös, félelmetes titokkal.

A Rém

Az erdőben terjengő pletykák nem alaptalanok. Valóban egy Rém, egy Asztrálsíkról szabadult rettenet fagyos lehelete dermedti meg az emberek álmait oda-fent.

Körülbelül egy évvel ezelőtt történt, hogy *Alfazrael*, az elf nethermancer, Skruinn mestere veszedelmes kísérletbe fogott. Egy napon különös szállítmányt kapott a *Servos-dzsungel* világtól elfajzott részén élő különös "barátaiktól". Régi kívánsága vált valóra, mert a küldemény egy fiolányi port és egy öreg vésetekkel telirajzolt kőlapot tartalmazott. A fiola elméletileg egy régóta halott, a Csapás elől a dzsungelbe menekült nethermancer porait tartalmazta, a tábla pedig sírkövének egy darabja... mely szavak segítségével szeleme rövid időre visszahozható az életbe. *Alfazrael* egy szuroksötét éjszakán hozzálátott az idézővarázshoz, de a fel-

lobbanó kékes fényben nem a várt bölcs arca nézett rá vissza... hanem egy rettenetes, túlvilági rémpofa, ami messzehangzó sikoltással szabadult ki a döbbsen varázsló toronyszobájából. Megidézőjét nem bírta bántani, de annak sem volt hatalma az iszonyat felett. Ki kellett használnia a megidézés okozta zűrzavart - lecsapott az első útjába akadó emberre, és megjelölte. Így már nem lehet csak úgy egyszerűen elúzni. A Rém azóta az erdő lakója. Eje egyelőre csekély (ennek okairól kicsit később lesz szó), csupán egyetlen embert tudott megjelölni, és az ő elméjét is csak korlátozott erővel tudja uralni. Még. Ez az ember pedig Skruinn, a herceg fia.

Skruinn természetesen nem tud a Rémről... csak néha-néha tűnődik el furcsa emlékezetkihagyásain, de ezt a rengeteg bornak tulajdonítja, amelyet szívesen legurít a torkán. Saját ötletei keverednek a Rém sugallataival... bár ezek olykor megegyeznek. Mindketten el akarják tüntetni a herceget. Uralkodni szeretnének. Terveikbe azonban váratlanul belekavartak a felbukkanó orkok. Skruinn árulással a kezükre akarja játszani az erődöt, a Rém viszont más terveket dédelget. Ha erősebb lesz, úgys a hatalma alá kerül mindenki. Ideje pedig van bőven.





Alfazrael viszont meg van győződve arról, hogy a hercegben lakik a Rém - a szenilis, hóbortos Adruinn viselkedése meggyőzően támogatja hitében. Ezt megosztotta Skruinnal, aki - nem tudva, hogy ő az áldozat - el is hitte mindezt. Itt az idő cselekedni: Skruinn aljas cselével hatalmába kerítette a karaktereket, akiknek nincsen más választásuk, mint belemenni a játékba, megszerzeni a kulcsot, odaadni a herceg fiának, aki beengedi az orkokat, majd elsöprik a Rémet a föld színéről. Ez így nagyon szép meg jó, de nem csoda, ha a tapasztaltabb karakterek kételkednek az egész kivitelezhetőségében (joggal). De mit tehetnének?

A herceget azonban nem ejtették a fejére. Jó ideje gyanakszik már fiára (bár azt nem is sejti, hogy Rém lakozik benne), és nem igazán hisz az idegen tolvajok meséjében. Titokban őrséget állít a fontosabb posztokra. Egyelőre azonban hagyja a dolgokat a maguk kerékvágásában haladni.

Pár szó az orkokról: valóban nem véletlenül vannak itt. Sőt, meglehetősen nagy szerepet játszottak eddig is a történetben. Az ork törzs sámánja volt az, aki a fiolát és a táblát eljuttatta Alfazraelnek, jól tudva, hogy az fel fogja szabadítani a porban szunynyadó kísértetet. Viszont ő is hatalmasat tévedett, bár ezt még nem tudja. Abban a hitben él, hogy az elszabadult szellem "egyszerű" kísértet, nem pedig Rém, ami akkora zavart okoz majd a várban, hogy idővel az egész az ork ölbe hullik majd. Nem sejti, mekkorát tévedett.

Ez hát az a felettébb bonyolult helyzet, amibe a karakterek tudtukon kívül nyakig merültek. Vajon ki tudnak majd kapaszkodni belőle?

Megjegyzés: A fenti információtömegből lehet majd a kaland során különböző morzsákat "osztogatni". A mesélőre bízunk, ki mit mond majd el (bár ötleteket a későbbiekben is adunk), és természetesen van olyan adat (a Rémmel kapcsolatos információk), amelyeket csak a történet második részében (lásd ott) vagy a kaland legvégén tudnak majd meg.

Veszélyes küldetés

Innentől kezdve csupán a lehetséges irányvonalakat vázoljuk. A mesélőn múlik, hogyan alakítja az eseményeket. A helyszínek, az esetleges csapdák, örök kidolgozása szintén rá vár. Kedve szerint nehezítheti a küldetést (a kulcs megszerzését), fokozhatja a hangsúlyt. Néhány dolog sorrendje azonban adott, a köztük történet események pedig a mesélő belátására vannak bízva (felbukkanhatnak nem-játékos karakterek, segítő avagy ártó szándékkal, a beszélgetések során sok mindent megtudhatnak az előző részben közölt adatokból, bepillanthatnak olyan helyekre is - pl. Skruinn szobáiba -, ahol később használható bizonyítékokat fedezhetnek fel). Fontos: biztosítsd a játékosoknak azokat az infókat, amelyek alapján majd rájöhetnek, kiben is lakozik valójában a Rém!

- A kulcs megszerzése nem sikerülhet! Ha a fáradságos lo-pózkodás, leskelődés stb. után végre elérnek a dolgozószobáig, furcsa jelenet tanúi lesznek: a dolgozószobából nyíló hálósobában ott ül a herceg, és gyertyafénynél fest! Hogy lehet ez?! Hát nem Rém szállta meg a testét? Nincs idő azonban töprengeni. Valamilyen váratlan esemény (ez a mesélőre van bízva ismét - mágikus csapda, elrontott dobás, óvatlan mozdulat) leleplezi őket. Kitor a zűrzavar (remek harc-, menekülés-, üldözésszelenetek következhetnek). Ami biztos: valahogy lekeverednek a pincébe (valószínűleg ez lesz az egyetlen járható út), ott pedig bezu-hannak Alfazrael rejtekébe!

- Alfazrael meglehetősen ijesztő jelenség - karóvá fonnyadt, első látásra félig halott, félig élő elf, ezüstmintás köpönyegben, körülötte rémítő mesterségének megannyi furcsa eszköze. A szituáció a karakterek jellemétől és vérmérsékletétől függően sok-féleképpen elsülhet. Ami biztos: kiderül, hogy a nethermancer is hozzájuk akart fordulni, még bebörtönzésük előtt. A Rém legyő-zéséhez kéri segítségüket, aki szerinte a herceg bőrében rejtetik (bármint hoznak fel meggyőződése ellen, cáfolja, hite pedig elbi-zonytalanító lehet). Elmeséli balul sikerült kísérletét, az azóta tör-tént erőfeszítéseit, kutatásait a rettenet története után - csak egyetlen ember van, aki legyőzheti a Rémet... az, aki egyszer már megtette! Az illető egy *Nizklefah* nevű varázsló, aki a Tylon-hegység lábainál burjánzó Servos-dzsungelben él. Azonnal útra kell kelniük (megmutatja nekik a titkos alagutat), és az ajándék-ba adott térkép segítségével megkeresni az illetőt. Aszott testére rápillantva egyértelmű, miért nem ő kel útra, a várban tapasztal-ható, egymás iránt táplált igaz bizalom pedig elegendő indok arra, hogy a nethermancer senkire ne merje rábízni a térképet. Bárki lehet a Rém, aki egy éve itt él. Bárkit megszállhatott azon az éj-jelen (ebből is látszik, hogy *annyira* nem bízik a herceg megszá-lottságában). Akár ő is lehet az áldozat... talán éppen egyik "tisz-ta" pillanatát éli! (Ezt ültessd el a játékosok fejében...) Útra hát!

Megjegyzés: A dolog természetesen nem a "lemegyünk, ott ül a varázsló, kezünkbe nyomja a térképet"-stílusban játszódik le. Az üldözők csörtetése közel... a nethermancer ránézésre akár a Rém is lehet... Erőltessd a szerepjátékot! (Az elf amúgy kemény ellen-fél lenne, ha bárki meg akarná támadni: *hetedik körös nethermancer*!) Győződjene meg arról, hogy nem ő a Rém. Fel-fokozott tempójú jelenet lesz a félhomályos szobában ezzel a fur-csa szerzettel, az üldözőkkel a hátuk mögött!

Felmerülhet a karakterekben, hogy mi keresnivalójuk ebben az egész ügyben? Kisértelünk, és a lehető legmesszebbre menekü-lünk, nem? Nos, ha esetleg így alakulna, komoly gond van a ka-rakterek mentalitásával. Elméletileg ugyanis itt *hősöket* alakí-tunk... Kétélyek persze felmerülhetnek - játsszák ki szerepjáték-ka! A végén az erős akaratók csak meggyőzik a kétkedőket.

Második rész: A Servos-dzsungel mélyén

A dohos, hosszan kanyargó alagút a hegy túoldalára vezet. Indulhat a keserves menetelés.

A dzsungelig vezető út kidolgozása a mesélőre vár. Nem lesz könnyű dolog, igazi kihívás felszerelés nélkül (mert nyilvánvalóan csak a legszükségesebbeket kapták vissza szabadulásukkor, mondván, minek kellenének lovak meg élelem a kulcs elorzásához), így kell átvágniuk a zord hegységen. (Ne legyél túlzottan kemény - a kilátástalanság határán bármikor felbukkanhat a sziklák mögött egy hegyi falu!) Belátásodra bízunk az esetleges szörnyek, veszélyek kitalálását.

A dzsungel: Rettenető hely. Kusza, kígyókként ágaskodó ágak, átláthatatlan rengeteg, nedvesség, pára, fojtogató meleg mindenütt. Soha nem látott teremtmények osonnak a fák között. (Tanácsos még a dzsungel előtt bemesélned egy karavánt, kalandozócsoportot stb, ahol a karakterek úgy-ahogy felszerelhetik magukat. A rengeteg veszélyeinek kidolgozása ismét rád vár - ne feledd, nem egy barátságos környék!)

A térkép jelzéseit követve nagy nehezen rábukkannak Nizklefah rejtékére - megdöbbentő helyszín! Egy mocsaras tisztás közepén dűledező torony küszködik a rácsavarodott indákkal. Orrfacsaró bűz kavarja fel a gyomrot, szinte a fák tetejét érinti a zöldes színű ég. A torony korhadt ajtaját láthatóan évtizedek óta nem érintette senki. Lakik itt egyáltalán valaki?

Az Őr: Valaki - inkább valami - őrzi a helyet. Az épülethez közeledve fog felbukkanni. Kidolgozása ismét rád vár - valamilyen rettenetes, a csapat erejéhez mérten durva dzsungelbéli szörny legyen!

A torony belseje: Hasonló a külsejéhez. Félig rombadőlt, iszamos növényekkel benőtt termek, a falakon furcsa faragások sora. Hátborzongató egy épület. (Az esetleges védelmi rendszereket - ismételten - a te gondjaidra bízunk...)

A torony tetőszobája: Itt él Nizklefah, a varázsló... él? Első látásra ezt senki meg nem mondaná róla. Rettenetes ember-növény hibridnek tűnik, az indák, karok, inak, izmok, levelek kusza, lüktető rengetegéből két megfáradt, szenvedéssel telít szem mered a betolakodókra. Mít akartok? - formázzák a kacs-ajkak.

Nizklefah története nem túlzottan hosszú, viszont annál érdekesebb. Évtizedekkel korábban sikerrel szembeszállt egy Rémmel (ugyanazzal, ami most a várat boldogítja), ami ebben a toronyban lakott. Keserves harc dúlt, ami a varázsló győzelmével végződött, a Rém sikoltva omlott porrá, de utolsó szavaival megátkozta legyőzőjét, varázserejű szavaival ebbe a félig növény-létbe kényszerítve őt.

Igen, Nizklefah rendelkezik a Rém legyőzéséhez szükséges egyedülálló fegyverrel, a Rozsdapengével. (Alaposan találd ki az értékeit a könyvben található mágikus fegyverek leírása alapján.) Hosszadalmas procedura árán készítette, és hajlandó a csapat rendelkezésére bocsátani. (Azt sajnos nem tudja, bár igen aggasztja, honnan szabadult elő az egyszer legyőzött Rém. A "porrá omlás" és a nethermancer beszámolója így együtt azért megindíthat bizonyos gondolatláncolatot...)

Megjegyzés: Mindez természetesen nem ilyen rövid és egyszerű. A történetet add elő színesebben, az esetleges alkudozást, bizalmatlanságot úgyszintén. Nizklefah jóindulatú, bár szörnytestbe kényszerített lélek. Remélhetőleg senki sem ítél majd a látzat alapján...



Harmadik rész: Vissza a rettenet várába

Innentől csak vázlatokat adunk - az utolsó rész ugyanis jelentősen függ az eddig kialakított barátságoktól vagy az esetleges elenségektől.

- A titkos folyosó beomlott! (Talán a Rém pusztította el? Valószínű.) Az egyedüli út az orkok táborán át vezet. Itt rengeteg alkalom kínálkozik harcra és szerepjátékra, valamint kiderülhet az eddig hiányzó mozaikkocka, az ork sámán szerepe.

- Ha végre bejutottak a várba, újabb akadállyal szembesülnek - a megerősödött Rém lassan az összes katonát az uralma alá vonta! Újabb nagy dilemma, ami sorsfordító lehet: kiben lakozik a Rém?! A karaktereknek az első részben megszerzett tapasztalatok alapján ki kell találniuk, ki lehet a szörnyeteg... Meséld kellően horrorisztikusan a másvilági hangulatot árasztó erődöt, a lent nyüzsgő ork sereget, a komor bástyákat, az üres tekintetű katonákat, akik minden szó nélkül támadnak.

És természetesen nem hiányozhat a végső összecsapás a Rémmel a félhomályos trónteremben - ne feledd, veszedelmes ellenfél! Dobj be az összes piszkos trükködet, ügyelj a hangulatra... semmiképpen se biztosíts könnyű győzelmet!

Nos, ennyi lett volna a modul. Kétségtelenül rengeteg helyen szorul a mesélő kreativitására, de pontosan ez volt a célunk. Jó szórakozást a kidolgozáshoz, és jó játékot, borzongást, kalandot mindenkinek!

Horváth János - Juhász Viktor



A NITOR

SIGNUM

CODEX ROVAT A RUNÁBAN - 4. SZÁM

„Kódex - avagy a szerepjáték reneszánsza”

Tisztelt Olvasó, a szlogen kötelez. Most azt követeli tőlünk, szóljunk az elharapózó problémáról, ami napról-napra csökkenti hazánkban a szerepjátékosok táborát, nevezetesen: a KM-ek, elsősorban is a jó mesélők hiányáról. Sok helyen láttuk, hallottuk, hogy kihalnak a csapatok, elnéptelenednek a klubok, mert senki nem vállalja el a mesélést, akik pedig magukra vennék a terhet, azoknál senki nem vágyik játszani. Bizony a jó mesélés nehéz mesterség, de a hibák kijavíthatók... a Signum 4. számát - reméljük nem csak a Kódex-rajongók hasznára - Kalandmestereknek szóló tanácsokra szántuk.

Vágjunk bele!

Nyúl

MESÉLŐI HIBÁK

Sokszor esett már szó arról, hogyan kell(ene) jól mesélni? Az alábbiakban Kalandmesterekhez szólunk, nekik próbálunk segítséget nyújtani, mégis a játékosok szemszögéből tárgyaljuk a kérdést. Hiszen a mesélői hibáknak elsősorban ők lesznek „szenvető alanyai”. Nehéz elárulni a jó mesélés titkát, sokkal könnyebb arról beszélni, mit NE kövessen el a jó KM.

Ha mesélő vagy, olvasd el figyelmesen ezeket a jellegzetes hibákat és tedd fel magadnak a kérdést: ilyen vagyok? Ha nem tudod biztosan, kérdezd meg a játékosaidat! Egy a fontos, miként a mondás is állítja: ne szégyelld bevallani a hibáidat, mert azokból tanulhatsz a legtöbbet!

Az itt leírtakkal nem a Kalandmestereket kívánjuk tipizálni, hanem a tipikus hibákat csoportba foglalni. Ezekon kívül persze számos más hiba is létezik, ezek csak a leggyakoribbak. Mindenki elkövette már egyiket-másikat, ez nem szégyen, a játékkal jár együtt. Nem valószínű, hogy létezne Kalandmester, aki hibák nélkül mesél. Egyesek többet, mások kevesebbet hibáznak - minél régebb óta játszik valaki, annál keve-

sebb hibát vét. No persze mindannyiuk ismerünk kivételeket! Ugyanakkor a tapasztalat azt mutatja, legalább egy hibát minden KM megőriz; bármilyen rég óta űzi is a „szakmát” ezt a hibát rendszeresen elköveti. Ez van, ez ellen nincs mit tenni, meg kell érteni, hogy a másik is csak ember.

Az Egyirányú:

„Észak felé van egy város, jobbra és balra kietlen pusztaság...”

Aki, ha egyszer elhatározta, hogy csapatának balra kell fordulni, akkor nincs mese azoknak balra kell fordulni. Ha valaki nem ezt tenné, a KM kitalál valamit és rákényszeríti. Teszi ezt olyan feltűnően, hogy egy idő után az embernek olyan érzése támad, mint a alagútban közlekedni. Ettől aztán a játék éppen az egyik legnagyobb élményétől, az interaktivitásától fosztatik meg. A kaland széthullik, mert a KM képtelen alkalmazkodni, ha a játékosok nem azt teszik amit ő szeretne vagy feltételezett.

Mit tegyek?

Ne légy merev! Próbáld felkészülni a játékosok reakcióira: készíts alternatívákat, és ha kell, nyugodtan rögönőzz!

A Gyengekezű:

„Meggyőzted a királyt: neked adja a jogarát.”

Aki nem képes kézben tartani a játékosokat, mert gátlástalanul az ujjuk köré csavarják. Mindenre rá lehet venni, mindenről meg lehet győzni. Az események kicsúsznak az irányítása alól.

Mit tegyek?

Te vagy a KM! Ne hallgass rájuk, hiszen Te jobban tudod!

A Tápos:

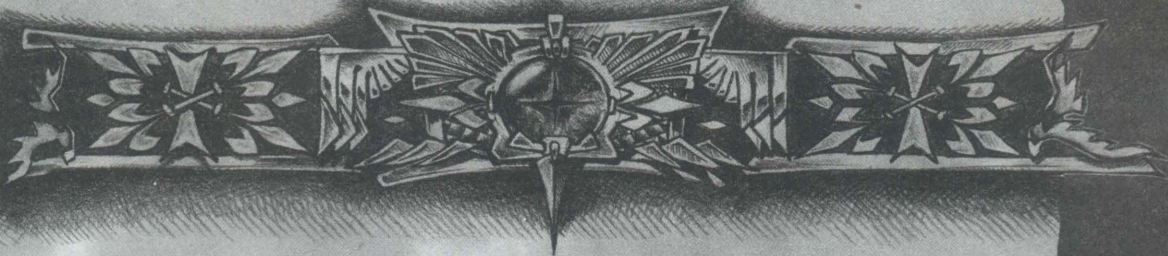
„Ja, az isten még visszafordul az ajtóból, és azt mondja: osszatok szét k10 varázstárgyat!”

Aki egyre csak tömi a játékosait mágikus/értékes holmikkal, akiknek így persze már semmi nem lesz ele-



Codex rovat

Szerkeszti: Nyulási Zsolt
Látvány
és illusztrációk: Max
Tördelés: Mészáros Zsuzsa
e-mail: codex@nitor.hu
Hivatalos honlap:
<http://www.nitor.hu>



gendő. Minden szörnynél előírászerűen, személyre szabott „kincs” várja a karaktereket - pont az, amiről a játékos tegnap álmodozott a buszmegállóban.

Mit tegyek?

Légy mértéktartó! A világokon ritkák a varázstárgyak; intézd úgy, hogy játékosaid valóban értékelní tudjanak bármiféle mágikus tárgyat. Ez esetben többet ad, aki ritkábban ad!

A Vöröskezű:

„Mielőtt legyőzted volna, az ellenfeled varázskardja széttört utolsó ütése erejétől. Sajnos így már használatatlan... és javíthatatlan...”

Aki az előző mesélő ellentéte: utálja a „tápolást”, ezért úgy véli, mindenért a legkeményebben meg kell küzdeni. Ez nem lenne baj, de ő már teljesen túlzásba viszi, a játékosoknak fikarcnyi sikerélményt sem enged. Mit tegyek?

Hagyd győzni a játékosokat - néha! A sikerélmény fontos része a játéknak.

A Gyilkos:

„Rohamozol? Ellenfeled pusztá kézzel félreüti a lovas kopját, megpördül és leránt a nyeregből. Most mi csinálsz?”

Aki túlzottan is bizonyítani akar, megmutatni a partinak, hogy bármikor képes győzni felettük. Szerinte a mesélői tökéletesség mércéje az, ki hány karaktert küldött már a túlvilágra. Minden alkalmat megragad, hogy szerencsétlen JK-kat ritkítsa. Ha problémája támad egy játékosal vagy egy karakterrel, esetleg egyszerűen csak elunta a mesélést, rögtön módot talál a játék befejezésére.

Mit tegyek?

Ezt máris hagyd abba! Karaktert ölni csak nagyon indokolt esetben szabad. Gondolj bele, mit éreznél te, ha a kedvenc karaktereddel bánnának így!

Gondolj mindig erre, ez jó mérce lesz!

Az Irgalmas:

„Nagy mázlid volt! A főmágus tűzlabdája csak 1 ÉP-t sebzett rajtad!”

Ismét egy ellentét: aki sajnálja a játékosok karaktereit, és akkor sem végez velük, ha többször egymás után nyilvánvaló ostobaságot csináltak.

Meséiben gyakorta mesesik, hogy a harc vége felé a „szupertápos” NJK ellenfelek harci értékei hirtelen és nevetséges mértékben csökkennek.

Mit tegyek?

Erőltess magadra némi szigort! Ne engeddd, hogy játékosaid azt képzeljék, bármit tehetnek a karaktereik, hisz' úgyis mindent megúsznak.

A Művész:

„...és a fogadó harmadik akváriumában 5 féle kisebb-nagyobb hal úszik. Az első...”

Aki cirádás, ékesszóló, de legfőképp részletes leírásokkal kápráztatja el játékosait; minden szobáról/személyről/helyről legkevesebb negyedórát beszél. A játékosok irtóra élvezik, de közben rettenetesen unatkoznak. A játék az ilyen mesélőnél értékes, de rendkívül unalmas.

Mit tegyek?

Leírásaidat tartogasd akkorra, amikor igény van rá. Kérdezd meg játékosaidat!

A Szürke:

„Jön szembe egy ember nagy köpönyegben, nagy bottal a kezében. Hosszú fehér szakállá van és öreg.”

Akinél minden NJK egyforma, minden fogadó egyforma, minden várkastély egyforma. Klisékből építkezik. Nála fordul elő legtöbbször a csuklás megbízó, vagy a Vörös Sárkány fogadó. Nem mond el semmit, ami nem kapcsolódik szorosan a kalandhoz; azon helyszínek leírását, ahol nincs a kaland megoldásához feltétlenül szükséges tárgy/személy, pár szóval elintézi. (Ez egy közönséges fogadó: asztalok, székek, fogadós.) Mihelyt játékosai hallanak egy valamivel részletesebb leírást, azonnal tudják: itt valami történni fog! Ide tartoznak azok a KM-ek is, akik részletszegényen mesélik el az akció-jeleneteket (Harc: megütöttem, -5 VÉ, visszaüt, -8 VÉ, te jössz, fölé dobta, 10 ÉP, meghalt.)

Mit tegyek?

Szakadj el a kliséktől és vigyél színt a játékba! Nehéz dolgozod lesz, de minél többet próbálkozol, annál könnyebben megy majd. Használd a fantáziád! Képzeld magad elé, amiről beszélsz! Írd le előre és olvasd át többször.

A Játékos:

„Az NJK váratlanul előránt egy varázspálcát, és a démonra fogja. A szörny felfordul.”

Aki bemeséli a játékba kedvenc NJK-ját (sokszor saját karaktere és magasabb szintű a partinál), aki aztán megoldja a feladatot. A parti meg csak „ott van” és unatkozik. Tovább súlyosbítja a helyzetet, ha az NJK mindent tud a meséről, a végső megoldástól kezdve a karakterek összes gyengéig.

Mit tegyek?

Ne a saját mesédben játssz!

A Kedvetlen:

„Jó: beléptek, körülnéztek, semmi, továbbmentek... meddig játszottunk ma?”

Aki hamar elhunja saját meséjét és utána már csak kín-

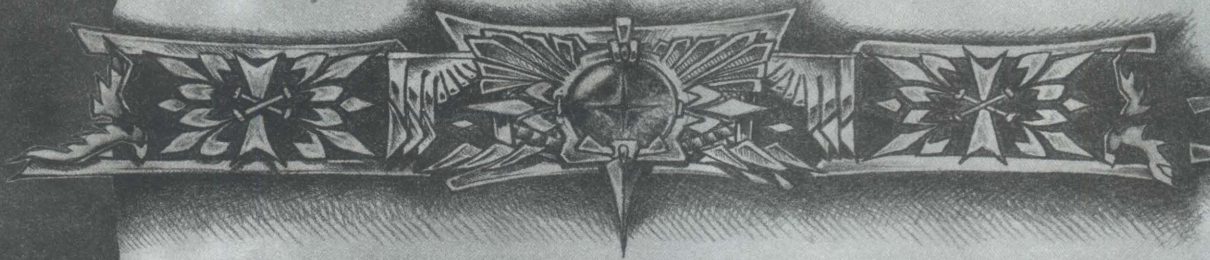
Tanács az új KM-eknek:

Mesélni szeretnél, de még nem próbáltad?

1. Kezdetben ritkán tedd, mert eleinte sokat kell készülnöd egy-egy játékra... improvizálni nehéz!
2. Tanulj: nézz meg más, jó mesélőket „munkában”.
3. Próbálj mesélni nálad tapasztaltabbaknak... bár ez csak szerencsés csillagállás alatt sikerülhet. Ők segíthetnek, hogy jó felismerd a hiányosságaidat és hibáidat.
4. Lehetőleg ne add fel végleg! Velem is megessett, hogy meguntán egyes elemek játékát illetve viselkedését, összehasonlítottam, elköszöntem és hazamentem. Ha valakinek nem tudsz, nem akarsz mesélni, akkor ne mesélj! Próbáld más játékosokkal, de ne erőltesd azt, ami nem megy...

- SICS -





Egy KM tanácsai:

1. Csak akkor mesélj, ha játékosaid téged akarnak - ekkor jobb esélyel fogadnak el „szakértőnek”, s kapod meg a téged megillető tisztelet. Nem tesz jót a mesének, ha úgy érzik, „ráerőltetted” magad a társaságra, csak mert vezető szeretnél lenni.
2. Csak akkor mesélj, amikor felkészültél:
 - ismered a kalandot, amit mesélni szeretnél, sőt égsz a vágytól, hogy megismertesd velük is;
 - felkészültél a szabályrendszerből;
 - felkészültél a karakterekből, azaz ismered őket (a személyiségüket, motivációikat, képességeiket és lehetőségeiket..., no meg a korlátjaikat is);
 - szellemileg kipihent vagy, bírni fogod a több órás terhelést;
 - ismered a játékosok elvárásait, meg tudsz azoknak felelni - és készen állsz arra is, hogy ha kell, a sarkadra állj, és rendet teremts.
3. Állítsd le a játék közben „rendszerkedőket”! Ha te vagy a KM, Te döntöd el, mi történhetik - mit engedélyezel. Dönts, és ne rágódj a szabályokon!

szenvedés az egész. Vagy pedig - és ez még rosszabb - negyedóra alatt lezavarja a kaland hátralévő részét. Rosszabb esetben ez az utolsó negyedóra a parti lemeszárásával telik el - habár ettől sokszor újra kedvet kap a meséhez.

Mit tegyek?

Ha nincs kedved mesélni, próbálkozz valami könnyed epizóddal, hagyd, hogy a játékosok maguk játszanak, egymás közt. Ilyen lehet egy vívóverseny, humoros félreértés, a parti eltéved a hegyekben... stb. Ha pedig végképp nincs kedved mesélni, inkább mondd meg, hogy aznapra befejezted.

A Feledékeny:

„Ott ül egy kisfiú az út szélén és sír. JK: Miért sírsz kisfiú? KM: Megölték a mesteremet! JK: Miféle mesteredet? KM: Ja, elfelejtettem mondani, hogy ott fekszik mellette egy páncélos lovak, holtan!”

Aki elfelejti, mit mondott három játékkalommal korábban - főleg hosszabb mesékben támadnak ilyen gondolatai. Ha vannak jegyzetei, azok kisegíthetik - persze ekkor meg a jegyzetek böngészésével telik az idő -; ha viszont nincsenek, és a játékos rákérdez valamire, neki rögtönöznie kell, ami már nem ugyanaz, mint a biztos tudás. Így aztán alkalomról-alkalomra mást és mást felel ugyanarra a kérdésre. Ide tartozik még az is, aki elfelejt a csapattal közölni néhány fontos tényt a kalanddal kapcsolatban. A parti csak bután áll a probléma előtt, a KM meg nem érti miért nem értik.

Mit tegyek?

Jegyzetelj! Legalább két példányban - hátha az egyiket elveszted. És ne hagyd otthon a jegyzeteidet!

Az Aránytalan:

„A Démonisten gonoszul viczorogva felétek fordul...” Aki nem tudja meghatározni a partihoz illő feladat nagyságát. Kalandjai vagy túl könnyűek (ez a ritkább), vagy teljesíthetetlenül nehezek. Ugyanez vonatkozik az ellenfelek (NJK-k és szörnyek) szintjére is.

Mit tegyek?

Próbálkozz! Először gyenge ellenfelekkel, könnyű küldetésekkel... aztán egyre nehezebbekkel. Idővel eljutsz a karaktereknek megfelelő szintre. A főellenfél eleinte csak egy-két szinttel legyen magasabb a parti átlagánál. Később, minél magasabb szintű a csapat, annál nagyobb lehet a különbség az ellenfél javára.

Az NJK pártoló:

„Az informátor megúsza kisebb sebekkel a kőlavínát...”

Aki nem tud lemondani kedvenc NJK-járól és foggal-körömmel védelmezi őt, sokszor a realitás talajáról is elrugaszkodva. Az elpusztíthatatlanság érzete lengi

körbe szereplőit, akiket JK-k rendre utálni is fognak. Ha a játékosok karaktereivel szemben is ennyire oltalmazza őket, az már súlyosabb eset. Ilyenkor gyakorta kiderül, hogy az illető még ezt is... meg ezt is... meg ezt is képes megtenni; és van nála még az is... meg az is... meg az is. Csak eddig nem derült ki!

Mit tegyek?

Az NJK is ember! Ugyanúgy képes ostobaságokat csinálni, vannak hibái és hiányosságai. És éppúgy meghalhat, mint más. Ne féltsd! Ha a partinak is szimpatikus, ok majd megvédi. Dolgozd ki a képességeit/képzettségeit és ha bajba kerül, használja ezeket! De ne dobálj neki újabbnál-újabb mentőöveket!

A Nagy-csapatos:

„Tehát ti négyen bementek a kapun, ti ketten bemásztok a falon, te láthatatlanul sétálsz be, te egy ablakkal próbálkozol, és te... te mit is csinálsz?”

Aki több embernek mesél, mint amennyire oda tud figyelni. Emiatt aztán lelassul a játék, s kevésbé toleráns csapatoknál folyamatos bekiabálás nehezíti a KM dolgát. A parti egy része unatkozik, míg azt várja, hogy sor kerüljön végre rá is. Egyesek már újságot olvasnak.

Mit tegyek?

Ha idegeneknek mesélsz, (pl. klubban) nincs nehéz dolgod. Csak annyi embert engedj a csapatba, amennyinek tudsz mesélni. Esetleg tarts fenn egy helyet későbbre ígérkezett ismerősödnél. Baráti társaságban már nehezebb a dolog. Beszélj meg a csapattal a helyzetet; kérd meg őket, hogy legyenek toleránsak és segítsenek. Nagyon sok játékos esetén megoldás lehet két kisebb csapatra oszolni és más időpontban játszani - legalábbis amíg te mesélsz.

A Szabályos:

„KM: A szörnyi leüti a lovat és elvonszolja. JK: Követem. KM: Eltűnt. Nem látod sehol. JK: A méteres friss hóban, mikor vérző lovat cipel, a síkság közepén? Hogy lehet az? KM: Itt a könyvben az áll, hogy képes rá és kész!”

Aki túl szorosan ragaszkodik a szabályokhoz, mindig betűről-betűre értelmezi és betartatja azokat - emiatt nagy viták kerekednek egy-egy kérdés realitásának kapcsán. Kívülről fújja az összes szabályt, és megköveteli a használatukat.

Mit tegyek?

Légy rugalmasabb! A szabályok sokszor csak támaszok, irányvonalak. Nem mindig segítenek, sokszor inkább csak akadályoznak. Saját józan ítélőképességed segítségével dönts!





Az Elkalandozó:

„A harcos nagydarab, szőrös ember, vastag karokkal, hordószerű mellkassal... tudjátok, mint a tesitanárunk. Róla mintáztam a figurát. Múltkor jutott eszembe, amikor...”

Akinek mesélés közben gyakran eszébe jut valami más téma, és egyből el is kezd róla beszélni. Állandóan elszakad a történetről, figyelme elkalandozik. Egy-egy feldobott téma persze lavinaszerűen vonzza a következőt. Észre sem veszi, és a játék egyszerű beszélgetésbe fullad. Akik meg játszani szeretnének, mind idegesebbek a örökös megszakítások miatt.

Mit tegyek?

Szólj a játékosaidnak, hogy „lőjenek le”, ha másról kezdenél dumálni. Ha ez sem segít, tartsatok óránként 10 perc szünetet, amikor mindenki elmondhatja a magáét. Esetleg beszéljétek meg, hogy aki másról beszél, vesz a partinak valamit (mindenki mást: az egyik kólát, a másik chips-et... stb. Jó étvágyat!)

A Humoros:

„Beléptek a fogadó ajtaján és ott áll 10 ork. JK: Fegyvert rántok! KM: Hehe, csak vicceltem!”

Aki tréfát farag abból, hogy ő a játékosok szeme. Azok már nem tudják, mikor beszél komolyan és mikor hozakodik elő csak egy újabb (rossz) viccel. A játék tönkremegy, a játékosok bosszankodnak.

Mit tegyek?

Egyszerű: ne poénkodj! Ha semmiképpen nem tudod megállni, mesélj be egy tréfás NJK-t és add az ő szájával a színporkáidat!

Az Aránytalan:

„Akkor a varázsló bemegy a könyvtárba, a többiek a kolostoron kívül maradnak. Nos, a könyvtár...”

Aki túl sok időt fordít egy-egy játékosra, a többiek rovására. Így a parti egyik felének játékkalkuláción át kell a másik csapat játékának szemlélésével. Ez nem minden esetben gond, de könnyen előfordulhat, hogy a parti háttérbe szoruló része unatkozni kezd. Beszélget, olvas, nem figyel, elveszti a mese iránti érdeklődését, elmegy a kedve a karakterétől.

Mit tegyek?

Szentelj egyforma figyelmet (vagy legalábbis közel ugyanannyit) minden játékosodnak. Adj olyan feladatot, ahol a teljes parti, egyként cselekedhet!

Végezetül egy intelem a játékosoknak. Ne feledjük: bármilyen hibát követ is el a KM, becsljük meg fáradozását, hiszen NEKÜNK MESÉL!

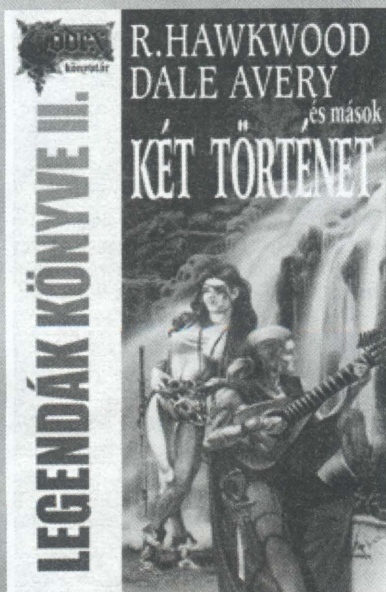
*Tom a Hawk, Sics, Nyiki, Jenoe
és Angus levelezése alapján
írta: Angus*

4. Olvasd el a Kódex 11. oldalán található értekezést a KM feladatköréről. Nem árt elolvasatnod a játékosaidkal sem. Játék előtt... ha kell, minden játék előtt, amíg úgy nem látod, most már elfogadnak.

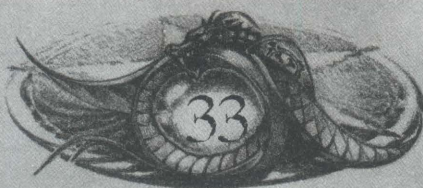
5. Ne hallgass rám... Magadra hallgass! A KM magányos! Kaland közben nincs támaszkod, nincs kivel megbeszélned a dolgokat - magadnak kell döntened.

Készen állsz?

- SICS



HAMAROSAN
MEGJELENIK
LEGENDÁK KÖNYVE II.
- KÉT TÖRTÉNET



Bepillantás a fantáziabilágok rejtett zugaiba...

Trollbarlang

Cím: Budapest 1067 Teréz krt. 13. Tel/Fax: 3-226-026
<http://www.privatemoon.com> E-mail: khaled@elender.hu, khaled@mail.datanet.hu



WARHAMMER FANTASY BATTLE

Bretonnia lovagjai katonai képességeiket színpompás katonai viadalokban gyakorolják, amikor nem a báború köti le őket. Ezeket a vetélkedőket a „bajvívás”, a „kopjatörés” vagy leglátványosabb és legelőkelőbb rendezvényeken a „lovagi torna” kifejezéssel illetik. Bretonnia minden nagyhercegségében évente több bajvívást rendeznek. Minden ilyen rendezvény nagy eseménynek számít, ami több napig tart és a királyság minden részéből sereglenek ide a résztvevő lovagok. Az alacsonyabb rendű nemesek váraiknál hirdetnek meg kisebb viadalokat, hogy így hirdessék gazdaságukat és befolyásukat. Alkalmanként lovagi tornát rendeznek abból a célból, hogy ezzel vonzzák kőbor lovagokat, ahol - valóban a legértékesebb díjat - valamelyik herceg lányának kezét nyerhetik el, és mi lehet alkalmasabb erőpróba a legértékesebb lovagok számára, mint megmérettetni Bretonnia legjobbjával vívott harcban. A bajvívás a Warhammer egyik érdekes, kis alapterületen játszható és viszonylag rövid időt igénylő variációja. Mivel a játékhöz csak néhány bretonniai lovag kell, bárki, aki rendelkezik a Warhammer alapdobozzal, játszhatja. A lovagi torna bretonniai lovagok egymással versengő csapatainak vetélkedése a torna nagydíjáért, és ami ennél fontosabb, a győzelem dicsőségéért. Az előkelő hercegnők kezein kívül a bajvívásokon elnyerhető díjak köre változatos. Előfordul, hogy a díj valamiféle mágikus tárgy, ilyen esetben a lovagok gyakran helyi Grál-kópójuk érdekében versengenek, amelynek - győzelmiük esetén - adományozná a díjat.

BRETONNIA BAJVÍVÓ MEZEI

A legnagyobb lovagi tornákat Couronne, Quenelles, Paravon, Brionne, Bordeleaux, Gisoreaux és L'Anguille hercegi városokban rendezik évente. Mousillont jelenleg az élőhalottak tartják megszállva, így ott a viadalok tartása szünetel. A bretonniai lovagi tornák rendszerint tisztán bretonniai bajvívók rendezvényei, de ismernek néhány esetet, amikor birodalmi- vagy elf lovagok is részt vettek. Elf lovagok rendszerint csak akkor neveznek be a viadalra, amikor annak díja valamilyen mágikus tárgy, amelyet ősi ereklyéjüknek tartanak, és visszanyerni remélnék. Az természetesen ellentmond a bretonniai lovagi becsületkódexnek, hogy valaki mágikus tárgyat használjon bajvíváskor. Ez olyan szabály, amit egyetlen érdemes bretonniai lovag sem sértene meg soha, mert egy ilyen tett bemocskolná a lovag hírnevét, és szégyent hozna családjára. Az elfek és más hasonló vendégek természetesen semmi-

be veszik ezt a szabályt, ha módjukban áll. Nagyrítván előfordult, hogy bretonniaiakt is rajtakaptak, amint vétett a lovagi becsületkódex ellen, ilyenkor a bűnöst arra kötelezték, hogy a Grál keresésére induljon, és ezzel váltsa meg bűnét. Az is vét a lovagi torna szabályai ellen, aki hadimén helyett szörny hátán kísérel meg részt venni a bajvíváson. Ez azonban annyira könnyen felfedezhető, hogy még az elfek sem kísérlék meg.

Talán nem is kell mondani, hogy a bretonniai lovagi tornák különösen népszerű, lármás rendezvények, amelyekre áradnak a környező települések lakosai éppúgy, mint a nemesek. A környékbeli csárdák és kocsmák megtelnek, és napokig tart a mulatozás, evés-ivás. Egyes lovagok úgy szereznek maguknak bajnoki hírnevet, hogy Bretonnia útjait járva az egyik lovagi torna végeztével felkerekedve a másik bajvívás kezdetére érkeznek meg. Valóban, a lovagi tornagyőzelem néha a lovagi próba teljesítését is jelenti egyben, ezen kívül módot ad a loagnak arra, hogy kísérőket szerezzen. A győztes számíthat arra, hogy az elnyert díjak, páncélok és hadilovak szállítására szekérkaraván, lovász kíséret, fegyverhordozók és trubadúrok (akik dalba foglalják a lovag tetteit, és ezáltal hallhatatlanná teszik hírnevét) csatlakoznak hozzá.

A NAGY LOVAGI TORNA

Első nap - Dicsőséges felvonulás

A lovagi torna első napját a dicsőséges felvonulásnak szentelik. A versengő lovagok felvonulnak a viadal mezején, és igyekeznek elnyerni a hölgyek kegyeit. A heroldok minden résztvevőt megvizsgálhatnak, hogy nincs-e nála mágikus tárgy, akinél ilyen találnak, azt azonnal kizárják a bajvívásból. A többiek felkészülnek a második napon megrendezésre kerülő kopjatörésre.

Második nap - kopjatörés

A második napon a kopjatörés kerül sorra. A lovagok párbajban versengenek egymással, kiütéses erőpróba. A párokat sorsolják. A heroldok bölcsen megszüntették a személyes kihívás intézményét a barátságos lovagi tornákon, ezzel megakadályozva a lovagokat abban, hogy személyes viták eldöntésére használják fel az alkalmat. Ezen túl azonban tovább növeli az izgalmat, hogy a lovag nem tudja, ki lesz az ellenfele mindaddig, amíg meg nem látja őt a sorompó túlsó oldalán feltűnni. Az a lovag, akit kilöknék a nyeregből, vagy akin az ellenfél több lándzsát tör el, kiesik a versengésből. A versenyben maradt lovagok másnap folytathatják a küzdelmet.

Harmadik nap - „Tableaux de bataille”

A harmadik napon mindkét csapat lovagjai felváltva kihívhatják a Fekete Lovagot a földjéért. A két versengő lovagcsapatból - felváltva - sorshúzással jelölik ki, melyik lovagé a következő kihívási lehetőség

A BAJVÍVÁS ÉS A TABLEAUX DE BATAILLE

A lovagi torna intézménye évszázadokon át fejlődött bretonniában, amíg a jelenlegi formája, kialakult, melyet hagyományok és tradíciók fonnak át, és tesznek az idegen számára érthetetlenül összetetté. A szokások kívánják meg például, hogy az első napon egyáltalán ne legyen harc. Ehelyett a lovagok parádézhatnak és igyekeznek elnyerni a bretonniai hölgyek kegyeit, ezzel is készülve a másnapi küzdelemre. A lovagi torna két vetélkedésből áll össze. Az első napot a lovagok páros bajvívása tölti ki. Az ezt követő napon a Tableaux de bataille megrendezésére kerül sor. Kiseb rendezvények - akár a költségek csökkentése okán - állhatnak kizárólag a kopjatorészből, de a lovagi torna nem lehet teljes a Tableaux de bataille pompája nélkül. A lovagi tornákat rendszerint „a la plaisance” vívják, ami azt jelenti, hogy tompa fegyvereket használnak. Egészen ritka, hogy „a l'outrance” küzdjenek, ami a hegyes és éles fegyverzet használatát jelenti. A legtöbb lovagi tornán tompa fegyvereket használnak, hiszen a lovagi tornák célja nem az, hogy a legjobb lovagok egymást lemészárolva védtelenül hagyják az országot. Ritkán adódik súlyos sebesülés, a torna valójában látványos harci vetélkedés. Amikor azonban éles fegyvert használnak, akkor halálos sebesülés is előfordulhat, ezért ezt inkább a becsületbeli ügyek és a párbaj útján nyilvánított istenítélet lebonyolítására tartják fenn, amely elég ok lehet az utolsó csepp vérig folyó küzdelemre. Az itt következő szabályok az „a la plaisance” vívott lovagi tornákra vonatkoznak, amelyeken a lovagok ritkán kapnak súlyos sebet.

Herold szabályok és torna névjegyzékek

A lovagi tornák nem várnak nyílt kapukkal minden lovagot, csak azokat, akik megfelelő hírnévvel, dicsőséggel, vitézséggel rendelkeznek. Ennek eldöntése a heroldok feladata, akik kiemelkedő ismeretekkel rendelkeznek a heraldikában, ismerik az egyes lovagok dicsőséges tetteit, és járatosak minden, a lovagokkal kapcsolatos ismeretben. A heroldok szervezik a lovagokat két csapatba. Rendszerint az egyik csapatba a

rendező hercegség lovagjai, míg a másikba a vendég lovagok tömörülnek. A heroldok nagyon értenek ahhoz, hogy a szabályok értelmezésével távol tartsák a lovagi tornától azokat, akik még nem rendelkeznek kellő gyakorlattal, de azokat is, akiknek már túlzottan félelmetes a híre.

A heroldok torna névjegyzéknek nevezett, gondosan ki-munkált listán tüntetik fel az alkalmas lovagok nevét és címét. Csak az a lovag vehet részt a viadalon, aki rajta van a névjegyzéken. A heroldok úgy állítják össze az alkalmas lovagokat két csapatba, hogy azoknak a vetélkedése izgalmas látványosságot kínáljon. A bretonniaiak nem kíváncsiak olyan viadala, ahol a kiemelkedő képességű és tapasztalatú lovag zöldfülű lovagokat lök le a nyeregből, mert ez se nem dicsőséges, se nem szórakoztató.



A TORNA-CSAPATOK FELÁLLÍTÁSA

A lovagi torna két vagy több lovagi csapat vetélkedése, melyeket egy-egy játékos személyesít meg. Barátoddal kipróbálhatod, hogy megvívotok annak a két minta csapat-névjegyzéknek a felhasználásával, amit a cikkhez mellékelünk. Később valószínűleg kedvet kaptok saját csapatok felállításához, ami tovább növeli az izgalmat. Ennek megkönnyítésére kitöltetlen csapat-névjegyzék lapot is mellékelünk (Rendeselek vagyunk hozzád, ugye?). Először is mindkét fél azonos számú bretonniai lovagot választ. Mi csapatonként 6 lovagot javasunk, mert ez már érdekes viadalt eredményez. A mellékelt csapat-névjegyzéken fel fog tűnni, hogy a résztvevő lovagok a bretonniai sereglistán a hős-lovagnál megadott karakter-profilal rendelkeznek, még ha bizonyos tulajdonságokat figyelmen kívül is hagyunk abból. Bármilyen típusú lovagot használhatsz: kóbor lovagot, a királyság lovagját, küldetéses lovagot, vagy Grál lovagot, de a lovagi tornán minden lovag azonosnak számít.

A lovagi tornán megjelenő lovag lándzsát használ, és hadiménen ül. Tökéletesen alkalmasak erre a célra a Warhammer alapdobozban lévő lovagok, de bármelyik hasonlóan felszerelt bretonniai lovag modell is. A herold szabályok kizárják, hogy bárki is mágikus tárgyat használjon a viadalban, vagy hadimén helyett más hátast vagy szörnyeteggen álljon sorompóba, az ilyen cselekedet súlyosan vétene a lovagi becsület-kódex ellen.

A lovagok azonban használhatják lovagi virtusukat, vagy részesülhetnek egy nemes hölgy kegyének üdvös hatásában, amiről később részletesebben szólunk.

Ha saját csapatot akarsz felállítani, csak másold le a cikkhez mellékelt kitöltetlen névjegyzék lapot. Találsz helyet rajta, ahová beírhatod a lovag nevét, lovagi virtusának fajtáját és azt, hogy milyen kegyben részesült. Arra is marad hely, hogy feljegyezd a tornán szerzett sérüléseket. Válassz a lovagnak megfelelő nevet, jelölj meg lovagi virtust és dobj a hölgyek kegyeiért. Ezzel készen is állsz a viadalra.

LOVAGI VIRTUSOK A LOVAGI TORNÁKON

Minden lovag rendelkezhet a Lovagok virtusával. A lovagi tornán a Keresési virtusnak és a Grál virtusnak nincsen hatása, azért tekintsd úgy, mintha a Lovagok virtusával rendel-



kezne az érintett bajvívó, ennek hatását megtalálod néhány sorral később. Minden lovag rendelkezhet egy további virtussal, amit az itt következő táblázatból választhatsz ki. A második virtusnak különböznie kell az azonos csapatba sorolt lovagoknál, mert a heroldok nem engednék meg, hogy egy csapatba két azonos virtussal rendelkező lovag kerüljön. Ha saját csapatot szervezel, jegyezd fel azt is, hogy lovagjaid milyen virtussal rendelkeznek.

VIRTUS

HATÁSA A LOVAGI TORNÁN

Lovagok virtusa Ez a lovagság általános virtusa. A lovagi tornán részt vevő összes lovag rendelkezik ezzel. A lovagi tornán nincs különösebb hatása, csak az, hogy bármelyik lovagot kóbor lovagnak lehet tekinteni. A kóbor lovag más virtussal nem is rendelkezhet, de mint csinos, ifjú lovag könnyen megnyeri a hölgyek szívét, ezért automatikusan megkapja kegyüket. Dobj D6-tal és tekintsd úgy, mintha két kockával duplát (azonosat) dobtál volna.

Áhítat

Az ilyen lovag automatikusan elnyeri a hölgyek kegyét, mégpedig 3 újradobásra jogosító módon.

Fegyelem

A lovag rendszeresen gyakorolt a sorompónál, ezért ha megsebesül, nem kell dobni annak megállapítására, hogy kiesett-e a nyeregből.

Lendület

Ez a lovag olyan lendülettel támad, hogy automatikusan elsőnek döfhet, függetlenül a választott taktikától.

Lovagi hév

A bajvívás első összecsapásában az ilyen lovag +1 erőbónuszt adhat a kockadobáshoz, ami azt a vehemenciát jelképezi, amellyel harcba bocsátkozik.

Halál-megvető bátorság

A lovag teljes mértékig figyelmen kívül hagyhatja az első sebesülést, amit a viadalban kap. Egy vállrándítással nyugtázza a kapott sebet, és közömbös hangon bejelenti: "Csak súrolt - rosszabbul is járhattam volna..."

Tisztaság

Az ilyen lovag sosem alkalmazza a gáncs vagy az elhajolás taktikát. Különleges hűsége lehetővé teszi, hogy rontott páncélmentődobásait újradobja. A második dobás mindig végleges.

Hősiesség

Az ilyen lovag olyan pompás és bátor, hogy önkéntelenül elnyeri a hölgyek kegyeit. Dobj D6-tal és tekintsd úgy, mintha két kockával duplát (azonosat) dobtál volna.

Torna virtus

A lovag automatikusan talál, amikor a lándzsával döf. Ez a legértékesebb képesség a lovagi tornán, de egy csapatban mindig csak egy lovag rendelkezhet ezzel a képességgel.

PARÁDÉ A HÖLGYES KEGYEIÉRT

A bajvívást megelőző napon a résztvevő lovagok felvonulnak a közönség előtt és ilyenkor - különösen a kóbor lovagok - igyekeznek elnyerni egy-egy hölgy kegyét. A hölgy kegyét valamiféle kabala jelképezi, ami kétségtelenül abból származik, hogy egyes bretonniai hölgyek titkos varázslatokkal igyekeztek kegyükkal kitüntetett lovagot győzelemre segíteni. Ezek a kabalák azonban nem mágikusak (hiszen akkor tilalmas volna használatuk), egyszerűen csak jelképezik a hölgy óhaját, hogy a lovagot szerencse segítse a viadalban.

A lovag kiválasztja azt a hölgyet, akit a legszebbnek tart, és kegyét kéri. Ha a hölgy hízelgőnek tartja a kérést, vagy titokban azt reméli, hogy ez a lovag fogja megnyerni a viadalt (különösen akkor, ha az ő keze a fődj), akkor valamely ruhadarabját a lovag lándzsájának hegye alá köti. Minél intímebb ruhadarab kerül a lándzsára, annál nagyobb szerencsét kíván a lovagnak és annál nagyobb megbecsülését fejezi ki a lovaggal szemben.

Természetesen ez a szokás mindig nagy gyönyörűséget szerez a faragatlan bretonniai parasztok és városiakok tömegeinek, akiknek neveletlen megjegyzései és fütyülése számos nemes bretonniai hölgyet készített már elpirulásra. Nem kis bátorságot igényel ez a szokás a legszebb bretonniai hölgyektől sem, akiknek kegyeit zavarba ejtően sok kóbor lovag kéri, mert meghűlésnek tehetik ki magukat a nap végén. A szerényebb bretonniai hajadonok jól felkészülten több fátyollal jelennek meg az első napon.

A hölgy kegye

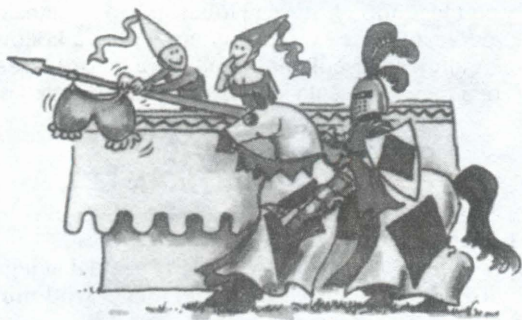
2D6 pont	kabala	újradobás
dupla 1-es	fátyol	1
dupla 2-es	apácafátyol	2
dupla 3-as	vállkendő	3
dupla 4-es	öv	4
dupla 5-ös	harisnyakötő	5
dupla 6-os	hajfűrt	6

DOBÁS A HÖLGY KEGYÉÉRT

Senki sem tudja, hogy a hölgy kegye valóban szerencsét hoz-e vagy sem, különösen, hogy a kegy egyaránt növeli a lovag önbizalmát és bátorságát. Minden kegy egy vagy több újradobásra jogosítja fel a lovagot a torna alatt. A torna idején bármely rontott dobást meg lehet ismételni egy-egy újradobás felhasználásával, de minden megismételt dobás felemészt egy újradobást. Így a több újradobásra feljogosított lovag sorban felhasználja újradobásait, amíg nem marad további. Az újradobást nem lehet megismételni, a második dobás mindig végleges.

Az, hogy mennyi újradobásra van lehetőség, a kabala fajtájától függ. Ha a példának mellékelt névjegyzéket használjátok, ott már megadtuk az elnyert kegyeket. Ha saját névjegyzéket használtok, akkor dobjatok a "hölgy kegye" táblázat felhasználásával. A táblázat a bretonniai népi hagyomány alapulvételével határozza meg, hogy az egyes ruhadarabok mennyi szerencsét adnak.

A hagyomány szerint a lovag csak egyetlen hölgy kegyét kérheti a torna első napján, ha nem kapja meg, akkor e nélkül kell indulnia a tornán. Dobj hát minden lovag érdekében két kockával. Ha a két kocka azonos szá-



mot mutat (=dupla), akkor a lovag elnyerte a hölgy kezét, a dupla számjegy pedig mutatja, hogy milyen kabalát kapott a lovag.

A KOPJATÖRÉS

A kopjatórés két lovag párviadala, akik háromszor rohamoznak egymásra lándzsával. Az a lovag győz, akinek sikerül lándzsájával kiütnie ellenfelét a nyeregből, vagy aki több lándzsát tör el ellenfelén. A kopjatóréshez helyezd a sorompót a játéktér közepére, míg a sátrak és pavilonok két oldalt kerülnek elhelyezésre. Mindkét játékos felállítja lovajait a sorompó két végénél, és felkészül a viadalra. Helyezd a két pajzs-készletet két külön kupacba, a kékeket az egyik játékosnak, a pirosakat a másiknak. Minden szám annak a lovagnak a megfelelője, aki ugyan-ezen szám alatt szerepel a tornalistán. Minden kopjatórés kezdetén húzz véletlenszerűen egy-egy pajzsot, és így jelöld ki, melyik két lovag fog megküzdeni egymással. Minden kopjatórés után tegyék félre a vesztes számmal ellátott pajzsot. Minden győztes lovagot állítsatok úgy, hogy elhelyezkedéséből látszódjon, ők már megszerezték a jogot, hogy másnap folytassák a küzdelmet.

A KOPJATÖRÉS MENETE

A kopjatórés három rohamból vagy összecsapásból áll. Az a lovag, aki ellenfelét kiüti a nyeregből, azonnal győzött. Egyébként az lesz a győztes, aki többször töri el a lándzsáját ellenfelén. A megszokott módon használd a Warhammer szabályokat annak a megállapítására, hogy a lovag talált-e, sebzett-e, illetve, hogy a mentődobás sikeres-e. A lándzsa akkor törik el, amikor sikerül találatot és sebzést dobnod, még akkor is, ha a mentődobás sikeres. Tehát a lándzsa eltörik, amikor eltalálsz ellenfeled pajzsát, sisakját, és sikerül a sebzéshez is elég nagyot dobnod. A sisakdísz eltalálása két lándzsa eltörésével egyenértékű. Jegyezd fel, hogy hány lándzsát tört el egy-egy lovag. Az lesz a győztes, akinek több lándzsát sikerül eltörnie.

Döntetlen esetén addig folytassátok az összecsapásokat, amíg az egyik lovag sikeresen eltörnie lándzsáját ellenfelén vagy kiütnie őt a nyeregből, és ezzel megszerezni a győzelmet. Az a lovag-csapat a nap győztese, amely több győzelmet arat a párviadatokban, de minden olyan lovag, aki győzött, továbbjut a másnapi küzdelembé.

FELKÉSZÜLÉS

A bajvívás általában három összecsapásból áll. Minden összecsapás előtt helyezd a két lovagot a sorompó két elmentés végéhez, különböző oldalra.

VÁLASZS TAKTIKÁT

Minden összecsapás előtt, amikor a lovak a sorompó végénél állnak, mindkét játékos titokban kiválaszt a bajvívási taktika kártyák közül egyet. Amikor mindketten választottak, egyszerre felmutatják kártyáikat és a két lovat támadásba lendül. Ezen a ponton stílusos a csatakiáltás.

ROHAM!

Mindkét bajvívó egyszerre rohamoz, teljes erőbedobással. Mozgassátok előre a lovakat úgy, hogy nagyjából a sorompó közepénél találkozzanak. Mivel mindkét lovat rohamozónak számít, és tompa-hegyű lándzsát használnak, a lándzsánál megszokott rohamozási erőbónuszt figyelmen kívül hagyjuk (kivéve természetesen, ha "a la outrance" történik a bajvívás). Mindkét lovat egyszer dőfhet lándzsájával (egy támadás). A lovak karakter profiljában lévő esetleges további támadásokat figyelmen kívül hagyjuk, mert az összecsapásban csak egy dőfésre van idő.

KI DŐF ELŐSZÖR?

Hacsak az egyik lovagi virtus nem biztosít automatikusan elsőbbséget valamelyik lovagnak, a bajvívási taktika határozza meg, hogy melyik lovat üti először. A bajvívási taktika kártyákon találtok egy-egy számot. A kisebb szám mindig előbb dőf, mint a nagyobb. Ha mindkét lovat egyszerre üthetné, kockadobás dönti el a sorrendet.

HADIMÉNEK

A sorompó elválasztja őket egymástól, ezért a hadimének itt nem vesznek részt a harcban. Azon túlmenően, hogy a hadimének nem tudnak egymásba harapni vagy rúgni, lovasaikat nem juttatja előnyhöz páncélzatuk sem, emiatt a lovakok mentődobása "4+".

SEBEK

A lovakok egészségesen kezdik a lovagi tornát, sebértük a karakter profil szerint 2. Amikor valamelyik lovat sebet kap, kockadobással állapítjuk meg, hogy nyeregben maradt-e. Ha 1-est, 2-est vagy 3-ast dob, akkor kiesett a nyeregből és egy további sebet kapott az esés miatt. Ilyenkor a lovak súlyos sérülése miatt nem folytathatja a tornát. Ha a lovak csak egyetlen sérülést szenved, akkor versenyben maradhat, de második sérülésekor automatikusan kiesik a további küzdelemből. Az a lovak, aki egy sebet kapott, de megnyerte a párviadalt, bejut a másnapi küzdelembé, és sebe a pihenés hatására be is gyógyul addig.

A KÖVETKEZŐ ÖSSZECAPÁS

Ha egy összecsapás után mindkét lovat nyeregben van, akkor megkerülük a sorompó végeit, és új összecsapáshoz sorakoznak fel. Akinek eltört a lándzsája, az újat vesz magához.

BAJVÍVÁSI TAKTIKÁK

Amikor két lovat összecsap, mindkettő igyekszik a legjobb taktikát választani ellenfele kiütéséhez. Bármelyik lovak előtt a következő választási lehetőségek állnak: cé-

lozhat ellenfele pajzsára, sisakjára, sisakdíszére, ellenfele mellkasa előtt keresztbe tarthatja lándzsáját, és mindezek helyett megkísérelhet egyszerűen elhajolni ellenfele lándzsadőfése elől. Mindkét csapatnak külön kártyapaklija van, amelyben minden egyes taktikához külön kártyát találunk. Az összecsapás előtt titokban mindkét lovag taktika-kártyát választ, és azokat egyszerre fedik fel, amikor már mindketten választottak. Az egyes kártyákon megtalálod a taktika hatását, illetve ezt egy táblázatban is összefoglaljuk. A taktikák legfontosabb hatása mégis az, hogy eldöntik, hogy ki támad először. Minden taktikának van egy száma, és az a lovag döfhet (üthet) először, aki alacsonyabb számot választott. Ha mindketten ugyanazt a taktikát választották, kockadobás határozza meg a sorrendet közöttük.

Minden bajvivási taktika legnehezebbike az ellenfél sisakdíszének leverése. Ez meglehetősen nagy ügyességet igényel, ezért két lándzsa eltörésével egyenértékű. Az elhajolás a legegyszerűbb taktika, ami nem is túl dicsőséges, mivel a lovag csak arra törekszik, hogy elkerülje ellenfele lándzsáját anélkül, hogy maga döfne. Mivel annak a lovnak, aki az elhajolást választja, nincs lehetősége döfni, ezért csak az utolsó összecsapásnál ajánlható, ha a lovag már vezet és meg akarja nehezíteni ellenfelének, hogy behozza előnyét.

TABLEAUX DE BATAILLE

A Tableaux de bataille a bretonniai hölgyek között rendkívül népszerű, fantáziadús és látványos vetélkedés. Ezt a küzdelmet gondosan kialakított díszletek között rendezik meg a lovagi torna utolsó napján, témáját a bretonniai lovagok nagyjai, trubadúrok által megénekelte hőstettei közül választják ki. Az előző nap győztese sorban kihívják a Fekete Lovagot, hogy legyőzésével megszerezzék a fődíjat. A Fekete Lovag, akit maga a herceg választ ki a hercegség legjobb lovagjai közül, minden heraldikai jelzés nélküli fekete páncélban harcol. Mindig jó néhány lovagot ledönt a nyeregéből, mielőtt egy szerencsésnek sikerül legyőznie őt.

SENKI NEM JUT ÁTI

Amikor a torna fődíja egy nemes hölgy keze, aki valamely feudális birtok örököse, akkor stilizált tornyt emelnek a mezőn. A tornyt övező vizesárkon egyetlen csapóhíd vezet át. A hölgy a bajba jutott szépség szerepét játssza, akit bezártak a toronyba. Az ablakból kihajolva bátorítja a kiszabadítására siető lovagokat.

A lovagok sorban megkísérelnek átjutni a csapóhídon a toronyhoz, hogy kiszabadítsák a bajba jutott szépséget. Akinek sikerül győzelmet aratnia, az nyeri el a díjat. Csak az kelhet át a csapóhídon, aki kiüti nyergéből a Fekete Lovagot, a torony őrzőjét.

KÖKÖR

Ha a torna fődíja egy varázserejű relikvia, a nézők és résztvevők az utolsó nap reggelén, színpompás felvonulás keretében átvonulnak egy közeli kőkörhöz. Ez az a hely, ahol a párbajjal kinyilvánított istenítéleteket szokta tartani a helybéli főbíró.

A díjat a kőkör közepén álló kőoltárra fektetik. A kőkörbe csak egy helyen lehet bejutni: a két kőoszlop közötti nyí-

lás éppen elegendő ehhez egy lóháton ülő lovnak. A kőkör védője a Fekete Lovag, aki nem léphet a kőkörön kívülre. A kihívók egyenként lépnek be a kőkörbe. Csak az nyerheti meg a díjat, aki kiüti nyergéből a Fekete Lovagot.

BAJVÍVÁSI TAKTIKÁK

1. Pajzsra céloz

Ha az ellenfeled pajzsára céloz lándzsáddal, a legnagyobb erőt adhatod a dőfésbe. Ezzel megelőződ mindazokat, akik más taktikát választanak.

2. Sisakra céloz

Ellenfeled sisakját veszed célba. Ezt nehezebb eltalálni, de ha sikerül, még a lepattanó lándzsa is képes megsebezni vagy nyergéből kiütni ellenfeledet. Emiatt +1 erőbónuszt kapsz a dőfésre.

3. Sisakdíszre céloz

Ezt a taktikát bajvivásonként csak egyszer használhatod és egyáltalán nem alkalmazható, ha ellenfelednek nincsen sisakdíszre. Lándzsádat az ellenfeled sisakdíszére irányzod, amit nehéz eltalálni és a találat sosem vezet az ellenfél megsebesítéséhez vagy kiütéséhez. Ennek ellenére nagy dicsőség, ha sikerül, ezért két lándzsa eltörésével egyenértékű. A dőfés bonyolultságát azzal is kifejezzük, hogy akik pajzsra vagy sisakra céloznak, azok megelőznek. A találatnál -1 módosítóval kell dobnod, s ha találatot dobtl, újra kell dobnod: 4, 5 vagy 6 dobása esetén leverted ellenfeled sisakjáról a díszet.

4. Gáncs

Ez a taktika megengedett ugyan, de használata nem különösen dicsőséges. Lándzsádat keresztbe fordítod ellenfeled mellkasa előtt és így kidöntöd őt nyergéből. Elég egyszerűen ki lehet ütni az ellenfelet ezzel a módszerrel, de meglehetősen lassú és nem túl elegáns. Ezt fejezi ki, hogy megelőznek a dőfessel mindazok, akik pajzsra, sisakra vagy sisakdíszre céloznak, azonban +1 módosítót kapsz a találatra.

5. Elhajolás

Ez olyan védekező taktika, amelynek alkalmazása nem nagy dicsőség. Meg sem kísérelsz döfni, kizárólag arra fordítasz energiát, hogy ellenfeled dőfését kikerüld. Ennek következtében egyáltalán nem ütsz, de ellenfeled is -2 módosítót kap a találatra (ha automatikusan eltalált volna, akkor 3+-os dobással érhet el találatot). Ha mindkét lovag ezt a taktikát választja, akkor egyikük sem döf ebben az összecsapásban.



A FEKETE LOVAG KIHÍVÁSA

Egymás után minden résztvevő kihívhatja a Fekete Lovagot. A sorrendet véletlenszerűen határozd meg ugyanúgy, mint a bajvívásnál.

A Fekete Lovag és kihívója lándzsát szegezve egymásnak rontanak, mindkettőjük egyetlen támadásra jogosult. A lándzsával járó erőbónuszt itt is figyelmen kívül hagyjuk, hiszen tompa fegyverekkel harcolnak. A bajvívási taktikákat sem alkalmazzuk, mert ebben a küzdelemben minden lovagot kötelez a lovagi becsület, hogy ellenfele pajzsára célozzon. Kockadobással döntjük el, hogy ki üt először az első összecsapásban. Ha valamelyik lovag sebet kapott, további kockadobás dönti el, hogy kiesik-e a nyeregből, ami egyben a küzdelem elvesztését is jelentené részéről. A Fekete Lovag vitézsége olyan nagy, hogy csak 1-es dobás esetén esik ki a nyeregből.

A további összecsapásokat tompa buzogánnyal vagy láncos buzogánnyal vívják, amelyek hangos és szórakoztató látványossághoz vezetnek, amelynek végén mindkét lovag pajzsa teljesen összeroncsolódik. Ebben a harcban a lovagok karakter profiljukban feltüntetett összes támadásukat felhasználhatják, és a kezdeményezés dönti el, hogy ki üt először. Az összecsapás addig tart, amíg az egyik lovag földre nem kerül. Ha a kihívó hullott alá a nyeregből, akkor a következő kihívó lép elő. A kopjatöréshez hasonlóan a hadimének támadásait és a lópáncél hatását figyelmen kívül hagyjuk.

A Fekete Lovag sebei összeadódnak, ha több sebet kapott, mint amennyit karakter profilja szerint képes elviselni, akkor ellenfele automatikusan győzött. Tehát az idő előrehaladtával egyre nő az esély a Fekete Lovag legyőzésére.

A FEKETE LOVAG

A Fekete Lovag fekete páncélt, fekete "címer-köpenyt" és heraldikai jelzés nélküli fekete pajzsot visel, így kilétét nem lehet megállapítani. Senki sem tudja, ki a Fekete Lovagot megsemmélyesítő harcos. Kizárólag abban lehetsz biztos, hogy nagy hírnévnek örvendő, tapasztalt vitéz! Lehet, hogy maga a herceg, vagy a hercegi kíséret legjobb lovagja, avagy egy remete Grál lovag a hercegség valamely



eldugott Grál kápolnájából. A legendák szerint időnként maga a király játszotta a Fekete Lovag szerepét a couronne-i lovagi tornákon.

	M	FH	CK	E	Sz	S	K	T	A
Fekete Lovag	4	6	6	4	4	3	6	3	9
Hadimén	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Felszerelés

A Fekete Lovag nehéz páncélt visel, páncélozott bretonniai hadiménen lovagol, fegyverzete pajzsából, lándzsából, buzogányból és láncos buzogányból áll.

Mentődobás:

4+ (a lópáncél hatását figyelmen kívül hagyjuk)

Lovagi virtusok

A Fekete Lovag a többi lovaghoz hasonlóan rendelkezik a Lovagok virtusával, bár ennek a torna idején nincs különösebb jelentősége. Rendelkezik ezen kívül a Lovagi természet virtusával és így minden elsőre elért találatára jogosult egy további támadást dobni. Számold össze, hogy a karakter profiljában lévő támadásokkal hány találatot ért el, és aztán dobj még ugyanennyi támadásra találati dobást.

A FEKETE LOVAG A BRETONNIAI NÉPI HAGYOMÁNYBAN

A Fekete Lovag a bretonniai hagyományok és legendák régi és közismert alakja. Félelmetes megjelenésével kétségtelenül megtestesíti a bretonniaiakban élő ősi félelmet a káosz lovagokkal, sötét elf- és élőhalott lovasokkal szemben, akik pestisként pusztították ezt az országot a régi időkben. Tehát tulajdonképpen a nemes bretonniai lovagok ősi ellenségének szimbóluma. Kevésbé haljószerű szempontból egyszerűen egy névtelen lovagot jelent. Az ilyen lovag öltözik ugyanis fekete, heraldikai jelzéseket nélkülöző öltözetbe, amelyből kilétét nem lehet megállapítani.

lapítani. Egyes keresésben részt vevő lovagok bizonyára hordtak ilyen öltözetet. Az többnyire találgatás célpontja, hogy mi viszi rá arra, hogy ilyen módon leplezze kilétét, talán az, hogy vissza akarja nyerni becsületét, vagy az, hogy elhagyta az igaz hitet, mint a cselszövő Maldred?

Bármilyen legyen ennek az oka, nem az-e a feladata egy bátor lovagnak, hogy kihívja párviadalra az ilyen személyt, és megadásra kényszerítse, miáltal kiléte megismerhetővé válhat?

A DÚAK

Valószínűleg sok játékosnak jut majd eszébe, hogy lovagi tornákat építsen be a bretonniai hadjárat készlet forgatókönyvébe. Mint mindig, itt is a résztvevőkön múlik, hogyan egyeznek meg a részletekben, és hogyan alkalmazzák az alapszabályokat a megszokott vendégek az elf és a birodalmi lovagok bevonásakor. Természetesen a hadjárat állhat kizárólag lovagi tornák sorozatából, feltételezve, hogy az egyes hercegségekben a tornákat különböző hónapokban rendezik meg, lehetővé téve ezzel a lovagoknak, hogy egyik tornáról a másikra vonuljanak. Az is nagy ötlet, ha olyan díjakat választotok, amelyeket aztán fel tudtok használni az elkövetkező Warhammer csatákban. Ehhez adunk néhány tippet:

A KARAKTEREK FELÉPÜLÉSE

Először is feltételezzük, hogy minden lovag magától értetődő módon felgyógyul a tornán szerzett sérüléseiből, hacsak nem éles fegyverekkel ("a l'outrance") vívták a tornát. A megszokott elvek szerint rendezett lovagi tornákon tompa fegyvereket használnak ("a la plaisance"). Ilyenkor minden nyeregből kiűtött lovagnak dob D6-tal. Ha 1-est dobta, a seb olyan súlyos, hogy a következő lovagi tornáról távol kell maradnia, mert helyi Grál kápolnájukat keresi fel sebei gyógyítása érdekében. Minden más dobás esetén a seb jelentéktelen. Ha éles fegyvereket használnak, egyszerűen csökkenteni kell a felépülés esélyét. Azok a lovagok, akik elnyerték egy hölgy kegyét, újradozhatják a rontott dobást, feltéve, hogy maradt még kihasználatlan újradozási lehetőségük.

A BAJVÍVÓK JUTALMA

Minden olyan lovag, aki győztesen kerül ki a második napon megrendezett kopjatörésből, harci tapasztalatok-

kal gyarapodik. Ezt kifejezhetjük azzal, hogy karakter profiljában az egyik tulajdonságát +1 ponttal megnövelheti azzal, hogy minden tulajdonság legfeljebb egy ponttal növelhető ezen a módon. A módosítást a második nap legvégén vezetjük át, amikor már minden párbaj lezajlott, de még a harmadik napi viadal előtt. Megnövekedett képességét a lovag használhatja a soron következő összecsapásokban és csatákban. Kiegészítheti címerét olyan mintával, amely győzelmére utal, (pl.: törött lándzsa), vagy babérkoszorúval ékesítheti sisakdíszét.

A TABLEAUX DE BATAILLE DÚA

Ez a lovagi torna fődjája. Ha a díszlet az őrtorony volt, akkor a fődj a szépséges hölgy keze. Ez természetesen több mint egyszerűen egy szép nő keze, hiszen egy birtokot is jelent, valószínűleg várral együtt. Ezáltal a lovag kísérete kiegészül 1 lovas fegyvernővel, 1 gyalogos fegyvernővel, 1 gyalogos katonával és 1 íjással. A győztes lovag automatikusan a királyság lovagjává válik, akkor is, ha még nem volt az. Ha a lovag a későbbi csatákban seregben küzd, akkor kíséreit további fizetség nélkül felveheti a seregbe. Ha a tableaux de bataille színhelye a kökör volt, akkor a díj lehet egy 50 pont értékű mágikus fegyver, amit ezt megelőzően találtak meg valahol a hercegség területén, vagy ekkor zsákmányoltak valamelyik háborúban. A fegyvert véletlenszerűen húzzuk ki a mágikus fegyver pakliból. Ezt a fegyvert aztán extra pont kiadása nélkül használhatod a későbbi csatákban, de beleszámít a mágikus tárgyak megszokott mennyiségébe.

SEBESÜLT LOVAGOK

Általában véve ritka, hogy egy lovag halálos sebet kapjon a lovagi tornán. Azok a lovagok, akiket levisznek a pályáról, általában ájultak, zúzódásaik vannak, vagy legfeljebb törött bordájuk. Ezt erős páncélzatuknak és az alatta viselt kipárnázott ruházatnak köszönhetik, amely hatáson óvja meg őket a súlyosabb sérülésektől. Természetesen az is szerepet játszik az enyhe sérülésekben, hogy egyetlen lovag sem sértené meg a becsületkódexet azzal, hogy kegyelemdöféssel végez a baráti lovagi tornán legyőzött ellenfelével. Azokat a sebesült lovagokat, akik nem estek le a lóról, bekötözik a napi harci események után és a további tornákon vagy csatákban, karakter profiljukban olvasható eredeti seb értékükkel vehetnek részt.

Fordította: Banán





BRETONNIAI LOVAGI TORNA



LOVAG 1.

M	FH	CK	E	SZ	S	K	T	V	Mentő
4	5	5	4	4	2	5	3	8	4+

LOVAGI VIRTUSOK



LOVAG 2.

M	FH	CK	E	SZ	S	K	T	V	Mentő
4	5	5	4	4	2	5	3	8	4+

LOVAGI VIRTUSOK



LOVAG 3.

M	FH	CK	E	SZ	S	K	T	V	Mentő
4	5	5	4	4	2	5	3	8	4+

LOVAGI VIRTUSOK



LOVAG 4.

M	FH	CK	E	SZ	S	K	T	V	Mentő
4	5	5	4	4	2	5	3	8	4+

LOVAGI VIRTUSOK



LOVAG 5.

M	FH	CK	E	SZ	S	K	T	V	Mentő
4	5	5	4	4	2	5	3	8	4+

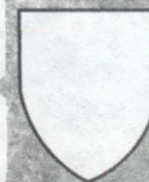
LOVAGI VIRTUSOK



LOVAG 6.

M	FH	CK	E	SZ	S	K	T	V	Mentő
4	5	5	4	4	2	5	3	8	4+

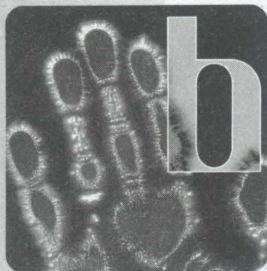
LOVAGI VIRTUSOK



EZ EGY TORNANÉVJEGYZÉK, MELYET KEDVEDRE KITÖLTHETSZ, HOGY ELKÉSZÍTSD SAJÁT KOPJATÖRŐ CSAPATODAT. NE FELEJTSD EL BÉRNİ A LOVAGOK NEVÉT, VIRTUSAIKAT, TOVÁBBÁ MEGRAJZOLNI CÍMERÜKET!

Vadászat

Egy Shadowrun akció több szemszögből



bangtalanul suhanok a semmiben. Könnyű, színes lények lebegnek körülöttem mindenhol. Ők az én kis szomszédaim. Játékos fényburkok, lelkük egyetlen pillantással feltérképezhető. Szeretem őket, és ők is szeretnek engem. Sajnos sosem tudok velük beszélgetni, mert nem értik a gondolataimat, az érzelmeimet, de időnként összejövünk, és énekelni szoktunk, meg játszani. Finom energiafelhőből szőtt labdákat dobálunk egymásnak, szívárványt idézünk, és néha kergetőzünk. Kergetőzni persze nem nagyon szeretnek, mert abban én vagyok a legjobb. Tudom, hol vannak az örvények, merre rejtőzik sűrű anyag, milyen zugokban nehéz irányítani suhanásunkat. Hiszen ez az otthonom. Itt mindig nyugalom van, és szeretet. Néhanapján érkeznek idegenek is, de ők csak átutazóban vannak, velük ritkán beszélgetek. Nemrég találkoztam egy utazóval, aki nagyon messziről jött, azt mondta egy olyan világból, ahol kevés a fény, és az ott élő lények vakok. Vele sokat beszélgettem. Azt mondta, neki is van otthona, és éppen hazafelé igyekszik. Megkérdeztem tőle, hogy miért hagyta el az otthonát, mire azt felelte,

hogy ő sem tudja, de az egyik ismerőse elmondta, hogy minden fajtánkbélinek a lelkében lakozik egy mély vágy, hogy kalandozzon, hogy világot lásson. Azt mondta, biztosan előbukkant a lelkéből ez a késztetés, és azért utazott el. Ezt én nagyon furcsának tartottam, de ő megnyugtatóan, hogy nem is olyan szörnyű a dolog, egyszerűen csak mások azok a vidékek. Megkérdeztem tőle, hogy milyenek.

Azt mondta, hogy arrafelé is sokan élnek, de az ottaniak mások, mint mi vagyunk: vaksik és – valahogyan – ostobák is. Azt mondta, nem olyan szép fényes a színük, mint nekünk, és bár ők is sokféle színben tudnak játszani, úgy tűnik, nem szeretik a mintákat. Gyakran fehérek és kékek, néha pirosak vagy sárgák, esetleg zöldek, és vannak olyanok is, akik egyszerre két vagy három színben látszódnak, de még egyet sem látott, aki olyan szép szívárványszínű lenne, mint például én. Bevallom, ez jólesett, mert mindig is büszke voltam a színemre, csak azt sajnáltam, hogy kis szomszédaim sosem értékelték kellőképpen. Gyanítom, hogy őket sokkal jobban izgatják a formák, mint a dús, szikrázó színek. De hát nem lehetünk mindnyájan egyformák.

Azt is mondta az utazó, hogy nagyon meglepődött, amikor kiderült, hogy számítottak az érkezésére. Egy hattagú családnál lakott, amíg odaát volt. Kizárólag a családfővel lehetett beszélgetni (ő volt a legszívesebb közülük), bár úgy tűnt, hogy a családfő társa, a másik színes lény is érti a beszédüket, de furcsa módon ő egyszer sem szólalt meg. A többiekkel nem lehetett kommunikálni. Kiderült, hogy a másik négy nem csak hogy teljesen vak, de néma is, és az utazó azt mondta, hogy szerinte a betegségük miatt. Ketten valószínűleg gyógyulófélben lehetnek, de a másik kettő nagyon leromlott állapotban volt: szürke volt a színük, és nagy, fekete foltok látszódtak rajtuk.

Az utazó mondta, hogy ismer valakit, aki segíteni tudna rajtuk, de a csa-

láfő azt felelte, hogy ők nem betegek, csak egy másik fajtához tartoznak, és azért ilyenek. Aztán egy alkalommal elvitte az utazót játszani. Elmentek valahova, ahol már várta őket két színesebb fajta lény. Színes fénycsóvákkal labdázta is egy kicsit, de azt mondta az utazó, hogy az ottani lények nagyon lassúak és ügyetlenek. Hamar abbahagyták a játékot: amikor már unták a dolgot, először lassan áttetszővé váltottak, majd hozzánk hasonló, szép színeket öltöttek, és úgy elfutottak, hogy a nyomukat sem lehetett látni. Furcsa. Mifelénk az ilyesmi nagy mordtalanságnak számít.

Még szívesen hallgattam volna a más tájakat megjárt idegent, de ő udvariasan elköszönt végül, és azt mondta, most már szeretne mihamarabb hazaérni. Meg tudtam érteni.

Azóta nem találkoztam senkivel, csak a kis szomszédaimmal. Kíváncsi vagyok, milyen lehet az a másik vidék, de azért jól érzem magam itthon, és nincs kedvem elutazni. Itt legalább a barátaimmal rendesen lehet labdázni.

Néha baromi unalmas dolog az őrszolgálat. Az ember bemegy, felveszi a fegyverét, aláír, meghallgatja az őrpáncsnok szokásos dörgedelmeit, aztán kimegy a folyosókra és fel-alá mászkál. A kevésbé szerencséseknek a dokk jut, ami nagyon szar melő tud lenni, ha rossz az idő. A tenger felől állandóan befúj a sóságú szél, és ha még az eső is esik hozzá... mit mondjak, olyankor nagyon hosszú az a 4 óra járőrözés.

Ma pechem van, mert dokkszolgálatra osztottak be. Csak Kevin van velem. Vele jól megértjük egymást, egyetlen hibája, hogy kicsit túlbuzgó. Muszáj bedugnia az orrát minden egyes zugba. Nem is tudom, mit képzél, talán azt, hogy gúliszemű, nyálkás szörnyek leleskelnek ránk a DataCom Inc. seattle-i dokkjaiban? Micsoda hülyeség!

Na tessék, most megint beindult a gyerek. Hogy mit akarsz? Neszt hallot-



tál? Hát, mit mondjak, én nem hallottam semmit. Figyelj, már csak 10 perc van hátra a mai szolgálatból, aztán jöhet a meleg zuhany, a kaja, meg a száraz, puha ágy. Szerintem ki kéne mosatnod a füledet. Gyere már, cowboy, megyünk haza!

Na jó, rendben. Legyen, ahogy akarod, a kedvedért megnézem én is. Jó, jó, persze, majd fedezlek, menj csak! Szerintem ez a kölyök túl sok krimít nézett. Szerintem azt hiszi, most ő Slade, az orvlövész. Szerintem hiányzik neki a napi adrenalin-adag. A fenébe ezt a rohadt esőt!

Na végre! Most megnyugodtál, haver? Semmi marslakó, semmi csúnya bácsi? Biztosan nincs ott senki? Akkor most indulhatunk végre vissza az őrszobára? Remek. Én megmondtam előre. Persze, én úgyis csak hiába járatom a számat.

Na, most megnyugodott. Ha szerencsém van, a hazafelé úton egyszer sem hall „gyanús neszeket”. Pfű, hogy én mennyire utálom, ha esik! Várjunk csak! Nem, nem szórakozom! Most TÉNYLEG hallottam valamit! Kevin, menj a fenébe, ez most komoly! Ott, a konténer mögött. Mintha valaki... FEKÜDJ! Központ, itt a kettes járőr. Mozgást észleltünk a Béta-4-es zónában. Azt hiszem, fegyve... Jézusom!...

Véres hús, még friss. Jó kaja. Kell nagyon. Gazda jól tart, őt nem bántom. Mindig ő adja a húst. A múltkor megtámadtam, amikor nem figyelt, de hirtelen megégetett valami, és a földre zuhantam. Nagyon fájt. Azóta nem bántom Gazdát. Mindig ő adja a húst és jól tart. Nem bántom. A hús nagyon finom. Megnyalom a számat, még volt rajta egy kis vér. Gazda kimegy, és nyitva hagyja az ajtót. A kezében van valami kerek, amiből árad a vérszag. Ráugrok. Fájdalom. Gazda rám néz. Nem akartam, bocsánat, nem akartam! Csak ne bánt! Gazda jó. Nem bánt. Elviszi a kerek kicsodát a vérszaggal együtt. Bemegy egy csillogó házba és én tudom, hogy most sokáig nem lesz hús. A csillogó ház elfut. Nincs jó szaga. És kemény, ehetsen. A múltkor megtámadtam, de nem tudtam beleharapni, és elmenekült.

Sötét van. Még érződik a Gazda szaga. Vér. A vérszag egyre gyengébb.

Éhes vagyok. Vér, vér. Friss, nedves levegő. Nincs vérszag. Pedig kellene. Nincs se hús, se vér. Megnyalom a számat, már azon sincs vér. Körülnézek, préda után kutatok. Patkányszag. Kicsi hús. Kevés a vére. Gazda csak sokára jön vissza.

Viszketés. Leülök, megvakarom az oldalamat. Nincs viszketés. Nincs hús. Nincs Gazda sem. Sötét van. Friss, nedves levegő.

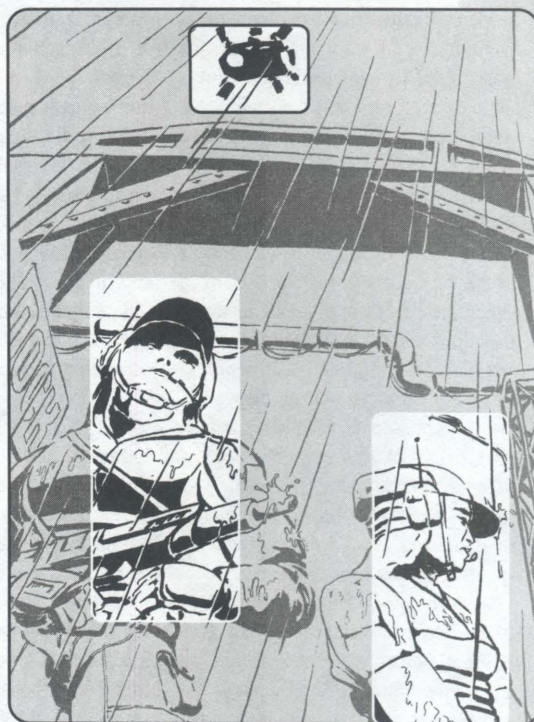
Valami mozog. Odanézek. Préda gyorsan fut. Ráugrom. Préda vinnyog, de nem menekülhet. Ráharapok. Meleg vér csordul. Kicsi hús. Patkány, kevés a vére. Még él, szorítom. Iszom a vérét. Már nem mozog. Kicsi hús, és nem is finom. Harapok belőle. Gazda csak soká jön. Ő mindig finom húst hoz. Édeset, puhát. Finom vérűt. De Gazda most nincs. Csak soká lesz.

Friss, nedves levegő. Viszketés. Megvakarom az oldalamat. Viszketés. Tovább vakarom. Aztán szag. Ezt ismerem, ez Finom Húsú Préda szaga. Felugrom. A szag hív. Követem. Szag egyre erősebb. Friss, finom Préda. Sok vére van, és meleg. A ház mögül érződik. Odafutok.

Prédák ketten vannak. Friss, finom a szaguk. Védtelenek. Rárontok a kisebbikre. Gyorsan közeledem hozzá. A szag egyre erősebb. Vér! Valami megvillan a kezében! Veszély! Már láttam ilyet, ez fáj! Nem szabad közel menni. Lefékezem. Kitátom a számat és fújok egyet. Forrótság, tűz. Jó tűz, nem bánt. Préda sikoltozik. Égett hús, fanyarú szaga van. Préda menekülni akar. Rárontok. Égett a szaga. Ha égett a szaga, nem bánt. Beleharapok. Préda sikoltozik, de nem menekülhet. Finom a vére, meleg.

Fájdalom. Odakapok. Másik Préda hátraugrik. Valami megvillan a kezében! Veszély! Friss, finom vér szaga. Préda még él, szorítom. Finom a húsa, édes. Fájdalom. Másik Préda bánt. Fájdalom. Éget, nagyon fáj. Préda szaga jó. Éles fájdalom. Vérszag. Veszély. Tompa sötétség...

Egész jó érzés Istennek lenni. Néha úgy képzelem, ha van Isten, akkor ő pontosan ugyanúgy látja a földet és az embereket odalent, mint ahogyan én most. Egyszerre látom 4-es kikötő egészét, és mégis külön-külön az egyes



részleteket. Az érzés hasonló ahhoz, mint amikor az ember figyel valamit. Ami a figyelme középpontjában áll, annak minden vonását érzékeli, de egyben látja a látóterébe eső többi dolgot is, ha nem is annyira élesen. Viszont elég hozzá egyetlen gondolat, és máris oda nézhet, ahová akar. Az igazság persze az, hogy a fenti hasonlat rettentően gyenge (olyan, mintha egy fekete-fehér monitoron különféle csíkozásokkal és pöttyözésekkel utánoznánk a színeket), de a „puhaagyúak” – értsd: mindazok, akiknek nincsen a fejükbe építve rigócsatlakozás – úgysem fognak fel, milyen érzés rigónak lenni. Jelen pillanatban 5 robotom kering a levegőben. Mindegyik a létesítmény egy-egy stratégiai pontja fölött lebeg hangtalanul, mindegyiket a pusztá gondolataimmal irányítom, és mindegyikre csúcstechnikát képviselő kamerák és érzékelők vannak felszerelve, amelyek segítségével a levegő legapróbb rezdülését is érzékelem. Egy robot az őrszobát figyeli, kettő a központi épületet elől és hátul, a maradék kettőt – azokat, amelyek gyomrában gyorstüzelő géppuskák rejtőznek – pedig visszatartom vész esetére, légifedezetnek.

Dilinger, a dekásunk már tett egy körutat a Mátrixban. A munka első fázisával végzett: sikeresen semlegesítette a peremvonalai biztonsági berende-

zéseket. A céges fiúk azt hiszik, olyan nyugodt napjuk van, mint karácsony másnapján, a srácok pedig már bent is járnak a telephelyen. Dillinger is velük ment, mert az adatlopáshoz egy benti terminálra van szükség. A munkája következő fázisa akkor kezdődik, ha a „földi” csapat – két szamuráj és egy sámán, plusz egy felbérelt mágus arra az esetre, ha beütne a ménkü – elérte a célépületet, és megpróbálnak behatolni. Tudjuk, hogy az épületet egy jól képzett biztonsági rigó őrzi, akit nem lesz könnyű átvérni. Az igazat megvallva, egyszer szívesen kipróbálnám, milyen lehet becsatlakozni egy egész épület biztonsági rendszerébe. „Viszketne”, ha valahol átlépnének egy infrasararat, „csiklandozna”, ha kinyitnának valahol egy ajtót – nagy élmény lehet.

De elég is az álmódorásból. 2-es számú fülem és szemem (vagyis a 2-es robotom) mozgást észlel. Odanézek gépi szememmel. Az Alfa csapat (a sámán és az egyik utcai szamuráj) rejtekhelye felé két biztonsági őr közelít. „Alfa, itt Sasszem. Nyugat felől két csúnya bácsi, vétel!” A szamuráj int egyet a robot felé, hogy vette az adást, majd lelapul és löállásba helyezkedik. Már előre sajnálom az őröket.

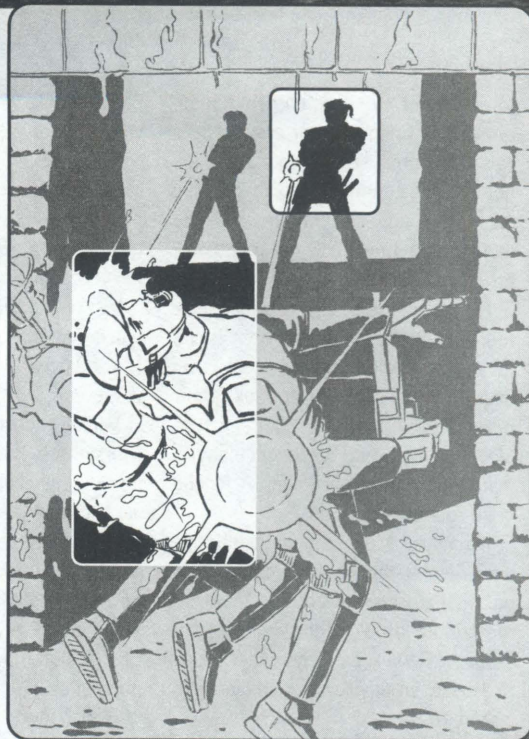
Az az igazság, hogy már sokszor látam ilyet, de mindig leköt a látvány. Idefentről valahogyan személytelennek tűnik a halál. Mintha élő sakkfigurákat látnék egy piszkosszürke sakk-

táblán. Én irányítom a világos bábokat, a sötét bábokkal az ellenség játszik. Huszár úti a gyalogot. A hangtompított sorozat derékban valósággal kettéfűrészeli az egyik őr. A másik még beleszól a sisakmikrofonjába: kezét ösztönösen a szájához emeli, hogy megtartsa a mikrofont, ami amúgy is szilárdan áll a szája előtt. Felesleges mozdulat, inkább a fegyveréhez nyúlt volna. Újabb sorozat, és ő is vért fröcskölve zuhan a földre. „Alfa csapat, tiszta a levegő. Jó munka volt, vétel!”

Katherine szelíden megrázza a vállamat. Ébresztő! Felülök az ágyon, körülnézek. Az üvegfalon át látom, hogy a parancsnoki szobában nagy a nyüzsgés. A francia, riadó van. Megkérdem Katherine-t, mi történt. Mosolyogva feleli, hogy semmi különös, a 2-es számú órallat mikrochipje jelzett. Két fickó megpróbált behatolni. Az egyiket elintézte a pokolkutya, de a másik még mindig akcióképes. Kicsit megborzonogok. A rövid mondat eléggé borzalmas halált takar. A pokolkutya tüzes lehelete még a napalmnál is rosszabb, hiszen nem egyszerű fizikai tűz. Mágia táplálja, ezért szinte elolthatatlan. Lassan, fokozatosan égeti el az ember testét, először a ruhát, aztán a bőrt, az élő húst, a csontokat. Brrr. Ronda egy halál.

A parancsnok szerint a megmaradt fickó sima utcai szamuráj. A feladat egyszerű. Kimegyünk asztrálisan, szemmel tartjuk az ipsét. Időről időre aztán az egyikünk visszazsalad a testébe, és elmondja, merre jár a fickó. Amikor még kezdő voltam, nem értettem, mi a fenének kell ehhez a feladathoz mágus, miért nem elég néhány jó kamera meg mozgásérzékelő, de aztán felvilágosítottak: a technikai berendezéseket mindig be lehet csapni. Ma is nyilván ez történt. Az a két fickó nem lenne itt bent, ha nem rázták volna át a peremvonal detektorokat.

Mielőtt átlebegnék az asztrális síkra, elmosolyodom. Az a szerencsétlen drótagyú szamuráj sosem



fogja megtudni, hogyan akadtak a nyomára a biztonságiak...

Mr. Johnson elolvasta az akcióról küldött beszámolót, és nem repesett örömeiben. Nem az zavarta, hogy nem sikerült elhozni a kutatási adatokat a DataComtól, hiszen a felbérelt árnyvadászok egy kivétellel mindnyájan sérteletlenül tértek vissza, és a szerződésükben az is szerepel, hogy kudarc esetén csak csökkentett fizetésre tarthatnak igényt. Mr. Johnson az zavarta, hogy az az egy halálos áldozat éppen a csapat dekása volt, aki nélkül értelemszerűen nem lehetett kihozni az adatokat. Mindezek fényében csekély vigasz, hogy magas árat fizetettek a DataCom biztonsági szolgálatával: elintézték két őr, és megölték azt a két bémágust is, akik nagy óvatossággal érkeztek a helyszínre akkor, amikor a dekást kísérő szamuráj lelőtte azt a bizonyos pokolkutyát. Még szerencse, hogy Mr. Johnson ragaszkodott hozzá, hogy egy saját maga által bérelt mágus is elki-sérje a csapatot. Ha ő nem érkezett volna idejében a helyszínre a tüzelementáljával, akkor mostanra már a szamuráj is halott lenne.

Mr. Johnson hátradőlt kényelmes bőrfoteljében és elgondolkodott: „Az a baj ezekkel az árnyvadászokkal, hogy megbízhatatlanok. Legközelebb kénytelen leszek igazi profikat felbérelni.” ■



INVÁZIÓ

DANI ZOLTÁN

ÚJ HKK KIEGÉSZÍTŐSOROZAT

A Csillagképek kiegészítősorozatban – melynek az utolsó darabjáról az előző oldalon olvashattatok – júniusban végre értünk az állatövi jegyeknek. Úgy döntöttünk, hogy nem folytatjuk a Csillagképeket, az így ahogy van szép, jó és kerek. Viszont mindenképpen szeretettük volna, ha a nagy kiegészítők közötti szünetekben is van egy kis laputánpótlás. Így született meg az Invázió története. Az Invázió a Létsíkokhoz kapcsolódik, és azt a háborút meséli el, melynek során megnyíltak a síkok közötti átjárók, és addig soha nem látott lények özönlöttek el Ghalát. Az új kiegészítő sorozat minden darabja egy-egy Létsíkhöz kapcsolódik, a benne levő lapok szorosan kötődnek az adott helyszínhez. Szeptembertől kezdődve kéthavonta jelennek majd meg az új kiegészítők, 10-10 fajta lappal.

Sajnos egyes Létsíkok szinte elválaszthatatlanok egy-két színtől, ezért nem tudtuk megoldani azt, hogy minden Invázió kiegészítőben legyen minden színű lapból legalább egy. Egyes kiegészítőkben bizonyos színek túlsúlyban lesznek (pl. az elsőben, a *Tűz síkjához* kapcsolódóban a Raia és a Dornodon lapok fognak dominálni), azonban az egész sorozatot tekintve kiegyensúlyozzuk ezeket a különbségeket. Az Invázió négylapos csomagokban kerül majd forgalomba, és az ára 200 Ft lesz. Igyekszünk jól használható lapokat készíteni, lehetőleg még a Csillagképeknél is jobbakat. Azt hiszem, azt bátran elmondhatom, hogy a Tűz kiegészítőben – ami már készen van – ez sikerült. Nézzétek majd meg az *Ehknagorhut*, a *Tűzmadarat*, az *Égető* tekinetet vagy a *Magmaelementált*! Remélem mindenki türelmetlenül várja majd az Inváziót! Addig is jó játékot mindenkinek!



további információk:
www.beholder.hu

Gondolom minden

HKK-s ismeri a

Csillagképek

kiegészítő-sorozatot,

amely egy éven

keresztül minden

hónapban öt új,

érdekes kártyát adott

a Hatalom Kártyái

lapválasztékához.

A sorozat minden

tagja egy-egy állatövi

jegyhez, azaz csillag-

képhez kapcsolódott.

Csillagképek

T a valy júliusban jelent meg az első minikiegészítő, a Rák, míg idén júniusban az utolsó az Ikrek, így lett teljes a sorozat. Pár oldallal hátrább bővebben olvashattok arról, hogy mit hoz a jövő, lesz-e folytatás. Itt egy rövid elemzést szeretnék írni az utolsó öt kiegészítő lapjairól. Azért csak az utolsó ötről, mivel korábban a Birodalom sci-fi és szerepjáték magazin első számában Makó Balázssal már nagyító alá tettük az első hét Csillagképek kiegészítő lapjait. Az Alano-ri Krónikában már bevált hagyomány szerint, a kártyanevek után találtak egy számot is, ami a lap erősségét mutatja egy 1-től 5-ig terjedő skálán. Ez az értékelés szubjektív, és csak a saját véleményemet tükrözi. Az öt pont a minden pakliban erős lapokat, vagy az egy kombóban meccsnyertes lapokat jelöli, míg az egyponos lapokat nem raknám be semmilyen pakliba. Következzenek tehát lapok, a megjelenés időpontjának sorrendjében!

Vízöntő

A TENGEREK URA (2): A lap neve sok játékost félrevezetett, és neves kalandozóként kezelték. Nos, *A tengerek ura* nem neves kalandozó, ezért egy játékos oldalán egyszerre több is lehet játékban. Ha ezzel a lappal játszunk, akkor a legfontosabb dolog, hogy egy körig életben tartuk, amíg megkapja az első +2/+2-es jelzőt. Erre a legegyszerűbb megoldás *A kalandozók városa* vagy *A víz síkja*. Ha az első pár kört túléli, akkor viszont meghatározó tényezője lesz a játéknak, nem egyszer láttam már

30-40-es *Tengerek urát* játékokban.

szent kulacs

(2): Bár a saját lapra rakható lapok nem túl erősek a HKK-ban, de ez a jobbakk közé tartozik. Ha leszedjük a lényemet a kulacssal együtt, akkor igaz, hogy laphátrányba kerülök, viszont VP-előnyöm lesz a kapott 5 VP-vel, és ebben a játékban az 5 VP többet ér egy lapnál. A kulacsot egyes lapokkal kimondottan jól lehet használni, pl. a *Vélociraptorra* ingyen rárakhatjuk, így bármikor és bárhányszor meggyógyíthatjuk vele. Érdekes kombót láttam a Nemzeti Bajnokságon is: *Szent Kulacs*, *Loidin Haptitus* szintet lépve, és *A hősi szellemek kincstára*. Ez a négylapos kombó (a negyedik lap az, amittől szintet lép *Loidin Haptitus*) végtelen sebztést eredményez VP-költség nélkül.

TRITON (3): Hagyományos versenyen nem erős lap, de korlátozott játékkörnyezetben (pl. Hatalom korlátozása, ahol nem lehet ritka lapokat használni) jelentősen megnő a használhatósága, mivel lényekkel nagyon nehéz leverni. Úszó pakliba erősen javaslom a használatát.

AZ ÉLET VIZE (4): Ez egy nagyon erős lap, csak azért nem kapott öt pontot, mert nem minden pakliban használható. Nagyon erős tárgyas-gyógyulós paklit lehet rá építeni, körönként akár 15-20 ÉP-t is gyógyulhatunk. A tesztelése alatt *Életesszenciával*, *Gyógyítás szakértelmével*, *Az örök élet forrásával*



használtam, miközben több *Vérfo-*

lyam sebezte az ellenfelet. Persze engem is sebzett, de a sok gyógyulás miatt ez nem számított. Egyre figyeljünk: az ellenfél is gyógyul a kirakott tárgyai, épületei és szakértelmei miatt, ezért azokat igyekezzünk minél előbb leszedni.

SZINATI SZERZETES (4):

Nagyon jó kalandozó, mivel a tűzimmunitása ellensúlyozza azt, hogy csak két ÉP-je van. Így nem lehet lelőni *Tisztítótüzzel* (bár ennek a jelentősége a decemberi HKK kiegészítővel csökkenni fog, mivel több olcsó sebző lap is lesz benne, ami nem tűzsebzést okoz), és nem tudják lelehelni a tűzköpp lények. Gyilkos lap a *Direkt kontaktus* és a *Tudatrombolás* ellen is, bár ezek a lapok az Ezüsthajnal megjelenése óta már korántsem töltenek be olyan domináns szerepet a versenyeken, mint korábban.

Halak

NAGYOBB VÉRCÁPA (1): A kijátszási feltétele miatt nagyon korlátozott a használata, de úszó pakliban kellemetlen percek lehet vele szerezni az ellenfélnek. Ne felejtsük el, hogy az ellenfél max. ÉP-jét is csökkenti!

DAGÁLY (2): Ez is az úszó pakliba való, de a mostani játékkörnyezetben inkább lényeket, *Ví-*

ziharcot és pusztító lapokat használnék a *Dagály* helyett.

KIRÁLYI FÜSZAKÁCS (3):

Korábban nem gondoltam volna, hogy mennyire jól lehet használni ezt a lapot. *Pozitív létsík* mellett szinte lehetetlen lesznedni, és olcsón korlátlan gyógyulást biztosít. Jól használható olyan hordákban, ahol az ellenfél gyors megölése miatt saját magamat is lesebzem (pl. *Átokmurgatyúval*, *Átokféreggel*, *Haarkon dihével*).

VÉRKESZEG (3): Jó hordalap, ami a már többször említett úszó pakliba is kiváló. Ha csak egyszer üt be egy 7/1-es keszeg, már megérte az árát. Sokat erősít rajta, hogy nem lehet megölni azonnali varázslatokkal (pl. *Tisztítóüzzel*, *A gyenge erejével* stb.). Vigyázat! A természet haragja és a Szívroham elviszi.

A SELLŐK CSÁBITÁSA (2):

Úszó pakliban nagyon jól használható, mivel jól kombózik a *Vízelemenállal* és a *Háborgó tengerrel*, de más pakliban használhatatlan. A másik használati módja, hogy a kiegészítő pakliba kerül az úszó pakli ellen, de hát versenyeken nem pont ilyen paklik ellen kell felkészülni.

Kos

ÖKLELŐ KOS (3): Egy VP-ért repülnek a lényeim és plusz két sebzésük van? Jól hangzik. Főleg hordákban lehet jól használni, mivel ott lesz rá VP-m. Két *Öklelő kos* egymással is kombózzhat, folyamatosan erősíthetik egymást,

amíg van VP-m. Csak arra kell vigyázni, hogy utána az egyik be is tudjon ütni.

TOMBOLO OVGAR (2):

A kalandozó paklikba általában nem fér bele Dornodon, pedig nem rossz kalandozó ez az Ovgar. Főleg ha a képességét nem csak lények ellen lehetne használni...

A KOS EREJE (1): Egy bűbájba épített *Erő ökle*. A bűbáj lényre lapok nem túl erősek, és ez sem kivétel alóla, pedig mindent megtettünk azért, hogy használható legyen, de még így is gyengécske. Miklós *Lady Olívia macskájával* használta a tesztelésen, úgy nem volt rossz.

ORDÍTÁS (2): Ismét egy gyors hordába való lap. Sokat segít abban, hogy hamar kivégezzük az ellenfelünket. Most még csak két pontot adtam rá, de meg fog jelenni majd egy olyan lap, amit az *Ordítás* erősíteni fog, és együtt jól használhatóak lesznek a hordákban.

A KOS CSAPÁSA (2): Első látásra gyengének látszó lényirtás, de nem az alap, hanem a max. ÉP-re vonatkozik. Gondoljunk bele abba, hogy a mi körünkben az ellenfél lényének védekezési bónusza van, azaz a két ÉP-s lényeknek három ÉP-je van. Rakunk mindegyikre egy -2 ÉP-s jelzőt, és az ellenfél körében meghalnak, azaz legrosszabb esetben 2 VP-ért leszedtünk egy 2 ÉP-s lényt. Így már nem is olyan rossz! *Influenzával* is lehet kombózni, mivel az így legyengített lényeket viszi az *Influenza*.

Bika

TOMBOLO YETI (2): Azt hiszem nem igényel különösebb magyarázatot. Lényes paklik ellen gyenge (4 VP-ért 2/2), lény nélküli paklik ellen erős (4 VP-ért 3/4), tehát elsősorban akkor érdemes használni, ha sok lény nélküli paklira számítunk.

BIKACSŐK (2): Önmagában nem tűnik túl jó üzletnek, ha egy lapomért sebzek kettőt, mivel a lapjaim így hamar elfognak. Ezt a lapot is kombózni kell más kártyákkal. Az első lap, ami szinte magától adódik: a *Sötét motyogó*. Két VP-ért kettőt sebzek minden körben. A másik kombó a tárgypakli. Eldobálom vele a tárgyaimat, azután jöhet a *Kovácsé*. Sajnos csak játékost lehet vele sebezni, lényt nem.

ZANGROZI BIKÁ (4): A legerősebb hátas. A hátasok általában kicsit gyengére sikerültek, mivel egy VP-t számoltunk az összefogásra, de a *Zangrozi bika* az idézési költség/sebzs-ÉP arányban bármilyen más lényvel fel veszi a versenyt. Ha pedig játszunk *Bikaviadal*al, akkor a bika gyilkos lap lesz: háromért jön, 3/4-es; ha támad, akkor 4/4-es.

BIKAVIADAL (4): Szerintem ha csak magát a lapot nézzük, akkor a HKK legerősebb kártyája, azonban az sokat gyengít rajta, hogy az amúgy kicsit gyengére sikeredett hátasokat erősíti. Ha kirakjuk ezt a lapot, akkor a hátas pakli is erős lesz, de ha véletlenül nem jön ki, akkor veszítünk velük. Óriási előnye az is, hogy nagyon nehéz lesznedni.

A BIKÁ IDEJE (5): Önmagában nem lenne túl erős lap, mivel a HKK összes lapszámához képest kevés az a 60 lap, ami megjelent a Csillagképekben. Ráadásul a csillagképes lapok közül is csak az asztalra kirakható kártyákra hat. Az viszont nélkülözhetetlenné teszi a mai versenyek kiegészítő paklijában, hogy 3 VP-ért azonnali-

ként leszedi a *Notermanthit*.

Csak vigyázzunk, mert az ellenfél lehet, hogy egy *Mágiafál*al előzi meg a *Notermanthi* kihozását! Esetleg úgy járunk, mint én a nemzetin, amikor leszedtem két *Notermanthit*, kaptam két *Haláltáncot*... Bele is haltam.

Ikrek

KUMULATÍV SZIMMETRIA (3):

Elsősorban kombós paklikba való. Jól lehet használni például *Agytaposással*. Figyelem, az alakváltás szabályai miatt akkor is kijátszható, ha egy *Agytaposás* és egy *Bűbájmásolás* van játékban.

ÓRIÁS PÖFETEG (4): A tesztelés alatt 9 VP-ért és egy áldozásért jött, úgy nagyon jó volt. Szerintem a 10 VP-t is megéri. Adjuk csak össze! Egy mentális varázslatokra írműnis 4/4-es lény kb. 8 VP, két 2/2-es lény 2*3 VP, négy 1/1-es lény 4*1 VP, azaz összesen 18 VP. A kis gombákat pedig be lehet áldozni más áldozós lapoknak.

TUDATI KLÓNOZÁS (3): Főleg pasziánsz-paklikba, illetve azok ellen használható lap. Például, ha az ellenfelem szürkeállományozik a második körben, mikor nekem még csak 1 VP-m van, gyorsan klónozzom a VP-it, és nekem is lesz 20. Így lesz elég VP-m megakadályozni az ellenfél kombóját.

A TÖMEG HÍVÓ SZAVA (2): A kijátszási feltétele miatt elég nehezen használható lap, viszont jól használható az *Ikerharcossal* és az *Ikerfivére*ekkel.

IKERFIVÉREK (2): Kombózik az *Ikerharcos* lappal. Ha sikerül kirakni egy harcost és kijátszani az *Ikerfivéreket*, akkor összesen 8 VP-ért lett egy 4/4-es és két 3/4-es lényem. Elég jól hangzik, de sajnos nem mindig jön ilyen jól össze.

Ezzel végére értünk a Csillagképeknek, de senki ne szomorodjon el: jön az Invázió.



Mottó:

Oly virágot tépett,
mit maga ültetett,
Ki szeretetre érett, az
gyásszal fizetett.
Fiatal lelkéért
könnyet ejt a fűz,
De szívében már, csak
holt hamu a tűz.

Sziromhullás

Gyönyörű virág volt. Hatalmas, szinte emberfejnyi kelyhe a szivárvány színeiben pompázott. Belső, tenyérynői szirmai szemérmesen borultak a bibére, míg a külső szélek hol kéknek, hol rótvörösnek mutatták maguk.

„Vagy éppen narancsszínnek”, gondolta az alakváltó férfi, aki képtelen volt betelni a látvánnyal. Mióta kilépett az erdő sűrűjéből erre a kicsiny tisztásra, egyfolytában a növényt bámulta. Majd embermagasságúra nőtt, húsos levelei pedig szinte látható élvezettel szívták magukba a napfényt, elnyomva így az alant burjánzó csenevész kis rókapáfrányt. A legszebb azonban maga a virágkehely volt, mely egymagában trónolt a vaskos száron.

A kalandozó harchoz edzett, kemény lelke meglágyult ennyi szépség láttán.

– Mennyei ajándék lesz az én Fritillámnak – suttogetta, miközben egy kőkest halászott elő a zsákjából. Egyik kezével lefogta a vaskos szarát – bársonyosnak, szinte simogatónak tűnt a tapintása – míg a kőkessel óvatosan vágni kezdte a növényt, közvetlenül a kehely alatt.

Az alakváltó kislány karjait kitérve körbeszaladta a tisztást és közben hangosan víjjogott.

– Nyjáá, nyjáá. Anyu, anyuu. Drasmólyom vagyok, figyelj. Anyuuu!

– Fritillina! – nézett fel a fiatal, szőke hajú alakváltó nő a tisztás közepéről, ahol éppen a tűzgyújtással bíbelődött. – Hányszor mondtam, hogy ne kiabálj. Képes len-

nél az erdő összes orkját is idecsődíteni.

A kislány kelletlenül odasétált az ébredező tűzhöz, és anyja mellé guggolt. Lehajtotta fejét és piszkálni kezdte a farakásból kiálló egyik gallyacskát.

– Meddig maradunk itt? – kérdezte durcásan.

– Bevárjuk a papát – mosolyodott el az alakváltó nő és megsimogatta a kislány kobakját. Ugyanaz a szőke haj, mint a sajátja, a neve is az lett mint az övé: Fritilla, Fritillina.

– A papa milyen? – élénkült fel a kislány. – Olyan mint Te? Ő is harcolt már drasmólyommal? Van olyan virág alakú nyaklánc mint neked? Ha nagy leszek, én is olyat akarok majd.

– Nem, a papának másfajta van – komorodott el az alakváltó nő és az erőre kapó lángokba meredt.

– Mesélj róla! – nyaggatta tovább a kislány. – Ugye erős és bátor? Mikor találkoztál vele utoljára?

– Régen, – suttogetta az anyja. – még Eleniosz havában.

Az alakváltó férfi óvatosan két



kézre fogta a levágott virágfejet, és zsákjába helyezte, a szekeztáns és a tatubőrök tetejére. „Oly szép, akárcsak az én Fritillám” gondolta, miközben összekötözte a zsák száját. Lassan felállt, és most már tüzetesen is szemügyre vette a kis erdei tisztást.

Rögtön szemébe tűnt a szétrugdosott tábornótűz a pázsit közepén. Körülötte elmosódott nyomok jeleztek, hogy alig egy napja még más kalandozók élvezték a tisztásra beszűrődő nap melegét. „Ketten voltak” állapította meg a kalandozó „egy nő és egy gyermek”.

„Hát előttem jártál, kedvesem” gondolta. „Ha sietek, holnap estére beérlek titeket.”

A hosszú, fekete hajú alakváltó felállt a tábornótűz maradványai mellől, és behuntya a szemét. Keze szorosan rákulcsolódott a nyakában lógó szent szimbólumra, ajka hangtalan szavakat kezdett mormolni. A zöldellő levelek közt átsűrű napfény arany szín ragyogásba vonta alakját, mintegy fénsséges aurát kölcsönözve neki, melyben itt-ott, apró csillag porszemek villantak, majd tűntek semmibe. A kisülmi készsűlő varázsenergia előhírnöke volt mindahány.

A közeli ágakon elhallgattak a madarak, tolluk felborzolódott, akárha enyhe szellő lebbentené tarkaszín ruházatuk. A merészebbek még meg-megeresztettek egy elhaló „csiccs”-et, de aztán mintha megbánták volna, riadt hirtelenséggel kaptak szárnyra.

A levegő vibráló feszültséggel telt meg, amint a rejtett csatornákon áramló manát munkára fogták a varázsszavak. Aztán egy végtelennek tűnő másodpercig, míg az utolsó szótöredék is a helyére nem kattant megállni látszott a világ, majd a néma csendben elszabadult a megidézett varázslat.

– Amikor megszületél, akkor üzentem a papádnak, hogy találkozzunk – magyarázta türelmesen az alakváltó nő a kislánynak. – Tudod, ő más utakon jár, de én mindenképp szeretném, ha egyszer látna téged.

– Miért jár más utakon? – kérdezte gyermeki ártatlansággal Fritillina. – Ő a varkaudarak ellen ment harcolni?

– Hát, igen – sóhajtott az anyja. Más utak, más istenek, és még ő maga sem volt biztos benne, hogy a férfi melyik oldalra állt a küzdelemben.

– Anyu, és a papának milyen színű a szeme? Meg a haja is olyan szőke mint a tiéd?

Fritilla elmosolyodott.

– Az ő szeme kék, sötétkék, olyan mint a tiéd, kicsi Fritillina. A haja viszont fekete, akárha egy mélységes mély szakadékba pillantanál, oly sötét.

„Akár a lelke” – tette hozzá magában.

– És van neki is csontszablya, meg uzbány trófeája? És varázsolni is tud?

– Elég legyen kicsi lány! – mondta tettetett szigorral az alakváltó nő. – Három vagy négy nap múlva megérkezik, és akkor megkérdezheted őt magát is. Különben is, esteledik már.

– Tudom, akkor megint el kell bújnunk a gonoszok elől, – mondta a kislány a durcásabbik hangján. – De én azt úgy nem szeretem, anyuu.

– Csitt Fritillina. Csak egy napról van szó. A holnapot áta-

lusszuk, és utána már nem bujkálunk, hanem a papát várjuk.

Az alakváltó férfi kitárta karjait az ég felé, tekintetét a fennlakókra szegezte – csábítóan mélykék szeme volt –, és elmosolyodott. Élvezte, ahogy a varázslat hatására karja először libabőrössé vált, mintha tiltakozna, majd ezt lassan felváltotta a jóleső meleg, amint a gyógyító életesszencia utat talált testébe.

Az áhítatos csendet először csak egy éles reccsenés törte meg a közeli fűzből. Valahol a törzs alatt, a mélyben, elapadtak a tápláló gyökérnedvek. Aztán sárgulni kezdett egy levél a túloldali rókapáfrányon. Majd a közeli cserje vékony ágai fogtak halk surrogásba, amint nedvdús levelei betegesen fonnyadni kezdtek. A kicsiny tisztás pázsítja valami nem evilági kórtól látszott felperzselődni, mely után csak aszott, sárga fűcsomók maradtak.

Az alakváltó lendített egyet a karjával, és az életszívó varázslat még egy rohamra indult a természet ellen. A fűzfa oldalán éles reccsenés kíséretében hosszanti hasadás jelent meg, majd egy pillanat múlva dőlni kezdett. Először csak lassan, majd egyre gyorsuló ütemben, ahogy gyökerei kifordultak a földből, zuhant az élettelen fa, a kelyhét vesztett növénytorzó felé. Tompa puffanás hallatszott, mikor megérkezett.

A kalandozó leeresztette karjait, és felkacagott oly erővel, hogy a nyakában lógó kis koponyaszimbólum vad táncba fogott a mellkasán. Most már megvolt hozzá az ereje, hogy éjt nappallá téve beérje szerelmesét. A természet növénytakarójától elszívott életerő megadta a kitartást



hozzá. Az ajándék pedig, melyet előzőleg ettől a kiégett tisztástól orozott el, megérte a sietséget.

Öles léptekkel indult útjára kelet felé, maga mögött hagyva azt, mit istene folytán joga volt osztogatni.

– Csináld, édesem – noszogatta az alakváltó nő, Fritillinát. – Tudod, először a lábaddal.

– De akkor te is anyu – makrancoskodott a kislány. – Te is csináld.

Fritilla beleegyezően bólintott, és átsétált a tisztás túlsó oldalára. Neki több hely kellett az átalakuláshoz, mint gyermekének, hiszen már felnőtt alakváltó volt.

– És melyiket, anyu?

– Amelyiket legjobban szeretted, kicsi lány – mosolygott Fritilla, aki lassan már elkezdett gyökereket eresztetni a talajba. – És ne feledd, holnap este ébredünk.

A kislány hajlékony teste hamarabb felvette a növényformát mint Fritillát. Az alakváltó nő mosolyogva figyelte gyermekét, ahogy befejezte a teljes átalakulást. „Tényleg azt választotta amit legjobban szeret” gondolta. Ő maga a fűzt választotta. Mindig is ez volt számára a legkönnyebb, legnagyszerűbb. Mielőtt azonban végleg berendezkedett volna új alakjában, még egyszer elgyönyörködött a Fritillina által kitálat csodás növényben.

Gyönyörű virág volt. Hatalmas, szinte emberfejnyi kelyhe a szivárvány színeiben pompázott.

ARS MAGICA

ARS NECROMANTICA

Szellemek és szellemidézők az Ars Magicában

Salvete Sodales!

Uonakodva bár, de rászántam magam, hogy - amenyire szerény képességeimtől telik - megkísérleljem vázlatosan összefoglalni a holtak lelkéről vallott mágikus teorémákat, ahogyan a hermetikus tanítások szerint a legelfogadottabbnak számítanak. Nem mintha a magam csekély felkészültségét elegendőnek vélném a roppant feladathoz; hisz noha köztudomású rólam, hogy folytattam e téren bizonyos alapfokú stúdiumokat, a tanítványi alázat inkább hallgatásra és ismereteim elmélyítésére intene. Mivel azonban nagybecsű mágustársaim közül többen hosszú ideje unszolnak már, hogy vessek pergamenre valami silány piszkozatfélét - több ugyanis aligha telik tőlem -, a sértés veszedelme nélkül immár nem utasíthatom vissza megtisztelő kérésüket. Félve adok hangot titkos reményemnek, hogy valamelyest azért rászolgálók a bizalmukra, s nem fognak túl sok szitkot szórni rám gyámoltalan soraim böngészése közben.

Nincs bátorságom ellenszolgáltatást kérni mágustársaimtól, akiknek drága idejét írásom elküldésével megboltam, hisz nyilván nem találnak benne semmi hasznosat. Ezért nem is élek bevezetőmben a nagyhírű mesterek által használt átokformulával, mely vaksággal és bénasággal sújtja mindazokat, akik a viszonzásról megfélemlítve húznak hasznát a szöveg elolvasásából. Az végképp nem jutna soha eszembe, hogy e szigorú büntetéseket megtétezzem a vétkesek testét lassan elemészto leprakórral - ami egyébként az enyémnél érdemesebb traktátusok esetében kézenfekvő és tanulságos megrovás volna. Elvégre ugyan ki feltételezné rólam, hogy nemcsak ismerem, hanem használni is tudom az ehhez szükséges Perdo Corporem formulát, amely a tizenharmadik hatalmi magnitúdóba tartozik, és alkalmazása egy átlagos domínium ötéves vis-hozamát emészti föl? Bárki beláthatja, hogy ez még ötletnek is nevétséges.

Amennyiben nagybecsű mágustársaim közül valaki mégis arra az elhatározásra jutna, hogy önzetlen adomá-

nyokkal óhajt támogatni egy reménytelenül tehetségtelen novíciust, kinek egyetlen erénye a buzgó igyekezet, az feltétlenül számíthat köszönetemre és odaadó hűségemre. Stúdiumaim további bővítéséhez jelenleg bitón kivégzett gyilkosok szemére és nyelvére van elsősorban szükségem, minél frissebb állapotban, fejvel vagy anélkül; előny, ha az illető életében beszélt franciául. Előre hálás vagyok jótevőimnek, amiért méltatlannak ítélik magukhoz, hogy háromnál kevesebb példánnyal örvendeztessenek meg. Hasonlóképpen leköteleznek vele, hogy még véletlenül sem küldenek pénzt vagy nyers víst, amelyben - természetesen egy tudatlan tanonc szükségleteihez mérten - csupán kevésbé szűkölködöm. Mindazon pártfogóimnak, akik a normandiai rendtartomány déli körzetében élnek, fiúi alázattal fogom megköszönni kitüntető előzékenységüket, amiért személyesen fáradtak el nyomorúságos hajlékomba az adományaikkal.

Így legyen, és ekként menjen teljesezésbe!

*Rosa Nigra Felicis filia Barbat ex domo Tremaris
avagy közönségesebben*

Fekete Rózsa, Felix Barbatus leánya a Tremere-házból

A holtak világát és törvényeit tárgyaló értekezések egyik súlyos hibája, hogy fogalmi zűrzavarba döntik az olvasót, amikor nem tesznek egyértelmű különbséget "lélek", "szellem" és "kísértet" között. Jómagam a továbbiakban "lélek" alatt a spirituális síkon létező halhatatlan emberi lényeg fogom érteni, amely a testtel párosulva alkotja a személyiséget. "Szellemnek" nevezem mindazon lelkeket, melyek gazdájuk halálát követően nem nyugodnak békén együtt a tetemmel, illetve nem nyrik el azonnal túlvilági jutalmukat, netán büntetésüket. A "kísértet" pedig jelen értelmezésben az ilyen szellemek különféle megnyilvánulásait jelenti a halandó világban.

Ami az elhunytak örök és háborítatlan nyugovóra helyezését illeti, ennek több módozatáról is tudomásunk van.

Az első ezek közül a keresztény temetés, amit megszentelt földben kell elvégezni, miután a haldokló meggyónt, megáldozott és fölvette az utolsó kenetet. A külsőségek mellett elengedhetetlen követelmény a teljes körű feloldozás is: a hamis vagy hiányos gyónás az egész szertartást semmissé teszi. Amennyiben a feltételek teljesülnek, az elhantolt tetem a mennyei hatalom védelme alá kerül, a lélek pedig együtt szunnyad a sírban a maradványokkal, hagyományos felfogás szerint egészen a végítélet harsonaszavára bekövetkező feltámadásig. Egyesek úgy vélik, a személyes megítéltetésre korábban kerül sor, amikor a csontok mind elporladnak és a lelket az anyag világához fűző utolsó kötelék is szertefoszlik. A két időpont nem szükségképpen esik egybe, hisz némely halandó kötelékek sokkalta tartásbábak a földi porhüvelyénél, például a híres művészek és a történelmi személyiségek esetében, akiknek alkotásait és cselekedeteit még sokáig megőrzi az utódok emlékezete. Akárhogy is legyen, a keresztény temetés a jelek szerint valóban megbékíti sorsukkal a holtakat, mert akit ily módon búcsúztatnak, annak a szelleme sohasem tér vissza kísértetni, bármiféle elintézetlen ügyeket hagyott hátra földi életében.

A magunkfajta emelkedett személyek ritkán részesülnek keresztény temetésben, ám érthető módon mi sem szeretnénk a számunkra kiszabott idő leteltével békétlen holtakká válni. Ennek érdekében dolgoztuk ki e célra a saját szertartásunkat, mely *mágustemetés* néven ismeretes, és sokszoros pecsétekkel védi az eltávozottak nyugalomát. Amíg a pecséteket erőszakkal fel nem törjük, a lelkük békén fog pihenni, nem kísérti zaklatottan a halandók világát. Mint köztudomású, ez a rituálé még hathatósabb, ha életünk és munkálkodásunk legfőbb színhelyére temetkezünk, mivel a domínium ortal-mazó *aegise* erősíti a pecsétek hatalmát.

Bizonyosra vehetjük, hogy a kiveszőben lévő pogány vallások is ismertek hasonló szertartásokat. Ezek manapság egyre ritkábban használatosak, ám növendék koromban két ízben a saját szememmel voltam tanúja ilyen rítusoknak. Hatásuk tapasztalataim szerint megegyezik a mágustemetésekével, vagyis a védelem kellő energiabefektetéssel feltörhető, s a holtak szellemével kapcsolatba léphetünk. Az erősségük viszont igen változatos lehet. Az antik fáraók háborgatása rendkívül kockázatos vállalkozás, csak a Művészetek legjelesebb beavatottjai kísérlehetik meg büntetlenül; ugyanakkor a kései pogány termékenységkultuszok primitív ortalomigéit egy tehetségesebb tanítvány is könnyűszerrel föloldhatja. Olyan idézőformulát mindeddig nem sikerült találnom, amellyel a keresztény temetéssel nyugovóra helyezettek szellemét is fel tudtam volna idéz-

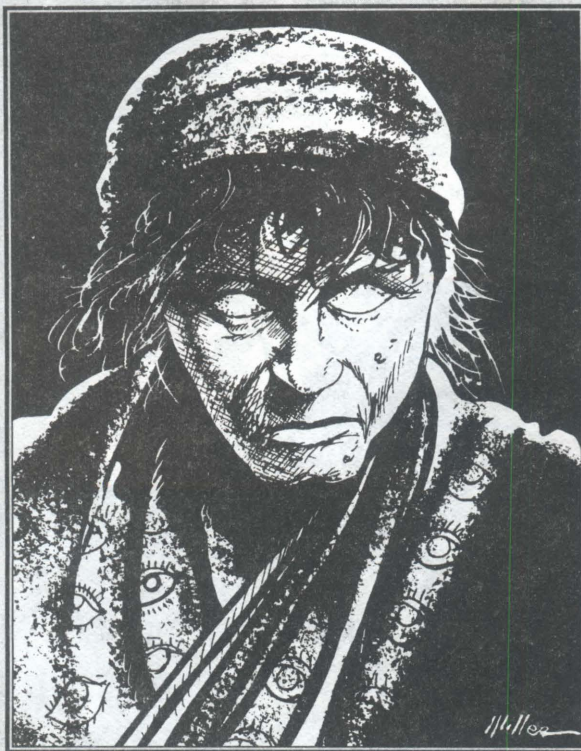
ni a sírból. Ez a fajta védelem szilárdan ellenáll az általam ismert összes romboló formulának, pedig még egy-két olyan-nal is próbát tettem, amelyik nem a hermészi hagyományokra megy vissza. A talány megfejtésén továbbra is lan-kadatlan igyekezettel munkálkodom.

Köztudomású, hogy egyes holtak lelke a halál beálltát követően sem lappangó, sem aktív formában nem időzik tovább ezen a világon, hanem tüstént tovaszáll más régi-ókba. Közülük elsőként a keresztény üdvözülteket kell említenem. Az egyházatyák teológiai traktátusaiban az áll, hogy a szentek, a mártírok, a hitvallók és a Krisztus ügyéért életüket áldozó keresztiesek holtuk után azonnal elnye-rik mennyei jutalmukat. A keresztény üdvötnok állításait persze mindig tanácsos kellő fokú kritikával kezelni - az új-szövetségi iratokban például szó sincs ilyesmiről -, jelen esetben azonban valószínűleg igazuk lehet. Kétségtelen tény, hogy a szentekhez mint égi közbenjárókhoz intézett

ímák alkalmanként eredmén-nyel járnak; hermetikus mági-ával viszont ezek a lelkek be-folyásolhatatlanok. Hiába van birtokunkban a tetem vagy annak több-kevesebb darab-ja, halott agyag csupán a ke-zünk között; a leghathatósabb Intellego formulákkal sem tu-dunk hozzá kötődő szellemet kimutatni. Pedig valamiféle spirituális formában feltétele-nül át van lénységítve, hiszen a keresztény felfogás ereklye-ként tiszteli az ilyen marad-ványokat, és csodatévő erőt tulajdonít nekik. Az ereklyék természetfölötti kisugárzása kétségbevonhatatlan tény, hi-teles bizonyítékokkal tudjuk alátámasztani.

Más kérdés, hogy a ke-resztény üdvözültek lajstro-ma nem teljes mértékben egyezik az apostoli szentszék ízlésével. Jőmagam legalább három olyan esettel találkoztam, amikor a vizsgált alany eretnekként hunyt el, az egy-

ház által kánonilag kiátkozva, következképp keresztény temetésben sem részesülhetett; kísérleteim ennek ellenére a fenti eredményre vezettek. Nagybecsű mágustársam, az itáliai rendtartományból való Hethcathora kutatásai a má-sik oldalról egészítik ki az összképet: neki ugyanis több fő-papi státusú személy szellemével sikerült kontaktust létesí-tenie, bíbornoki ranggal bezárólag. Egyesek közülük hirtelen halált haltak, így nem maradt idejük felvenni az utol-só szentségeket; másokat szabályszerű keresztényi szertar-tással helyeztek örök nyugalomra, megidézhetőségük te-hát csak azzal magyarázható, hogy halálos ágyukon nem volt őszinte a gyónásuk. Hethcathora pillanatnyilag azon fáradozik, hogy hasonló kísérleteket végezhesen az apos-toli tiara néhány elhunyt viselőjével is, ámde ígéretes ku-tatótevékenysége rendkívüli nehézségekbe ütközik, hiszen Szent Péter patrimoniumán pápai bulla tiltja a mágia gya-korlását. Ahol csak lehet, munkatársai kénytelenek beérni



hagyományos módszerekkel; könnyen belátható, micsoda kockázattal jár így a vizsgálat tárgyát képező alapanyagok beszerzése.

Az általunk ismert világból továtűnő lelkek közé sorolhatjuk azokat a mágustársainkat is, akik a Végső Alkonyba távoznak a halandók közül. A földi létet sokféleképpen lehet befejezni, s talán mind közül ez a mód a legtitokzatosabb. Meggyőződésem szerint a Végső Alkonyon túl a magas mágia ősi és legendás régiói rejlenek, amelyekre még az antik mítoszok is csak babonás rémülettel mertek utalni egyik-másik alig értelmezhető passzusukban. Talán igazam van, talán nem; a kérdés mindenestre merőben akadémikus, hisz soha semmiféle halandó mágia nem volt képes rá - legyen bár hermészi vagy másmilyen -, hogy kapcsolatot teremtsen azokkal a varázslókkal, akik átlépték ezt a kifürkészhetetlen határt.

Hasonlóképpen hozzáférhetetlennek vélik némelyek a holtuk után az alvilágba alászálló lelkeket is, az ilyen sommás állításokat azonban - minden tiszteletem fenntartása mellett - kénytelen vagyok feltűnően ostoba tévedésnek minősíteni. A kárhozottakat egyáltalán nem nehéz előszólítani a sírból, csupán egy meglehetősen alapvető varázsförmulára van szükség hozzá, mely grimóriumaink zömében A Sötét Kapu Suttogása néven szerepel. A szellemüket persze nem tudjuk megidézni, hiszen kiszabott büntetésüket töltik a Pokolban; rájuk parancsolhatunk viszont, hogy nyilatkozzanak meg testi maradványaikon keresztül, és válaszoljanak a kérdéseinkre. Ez aligha igényel részletekbe menő bizonyítást. Jómagam több ízben bírtam szólásra kitisztott mágusok szellemét, továbbá olyan közönséges halandókat, akiket a világi hatóságok diabolista praktikák vádjával végeztek ki. Igaz, ezek mindannyian szálnalmas páriák voltak, öncsalásba hanyatló mániákusok, akik hitvány koncert játszották el az üdvösségüket: valódi pokoligázó egy sem akadt közöttük. Noha lehetőségem lett volna hamisítatlan fekete mágusokkal is kísérletezni, akik szabályos hatalmi paktumot kötöttek az alvilággal, melynek beteljesedésekor a Végső Sötétségbe távoztak, józan belátásom visszatartott e szerfölt kockázatos próbálkozástól. Hogy az ő lelkükkel kontaktusba lehet-e lépni, az igen kényes kérdés, a rendelkezésemre álló adatok alapján nemigen tudom eldönteni. Egyes szövegek hátborzongató, ám elég hiteltelennek tűnő példákat hoznak fel efféle esetekre; mások oly feltűnő buzgalommal bizonygatják a dolog képtelenségét, hogy az már önmagában gyanakvást kelt.

Rátérve immár a békétlen szellemekre, először is megállapíthatjuk, hogy nem lebecsülendő hatalommal bírnak.

Tapasztalataim szerint mindig valami konkrét tényező ad okot létezésükre: egy beteljesítetlen szenvedély, egy elvégzetlenül hagyott feladat, egy síron túl is hatályos eskü, egy minden képzeletet fölülmúló tragédia. Nem önszántukból kísértének tehát, hanem kényszerítve vannak rá; s hogy mikor és milyen körülmények között hagynak fel az élők zaklatásával, az általában ennek a kényszernek a jellegétől függ.

Egyes szellemek az örökkévalóság végezetéig fognak a földön bolyongani; szerencsére ezek jobbára az ártalmatlanabb fajtából valók - mint például a görög bölcs, aki hajdan valami nagy szolgálatot tett a pogány Apollón istennek, s cserébe azt a jutalmat kérte, hadd jegyezhesse föl végig az emberiség történetét. Amennyiben szellemnek tekintjük, mindenképpen ebbe a kategóriába tartozik a boldogtalan Ahasvérus, akivel jómagam is találkoztam egyszer. A makedón Nagy Sándort a vérpadon azzal az áttokkal sújtotta

igaztalanul megöletett hadvezére, Parmeniön, hogy addig ne leljen nyugovást a sírjában, amíg egy másik hozzá mérhető hódító mind uralma alá nem hajtja az általa leigázott országokat; ez elvben ugyan nem örökkévalóságig szól, de tartalmilag nem sokkal különbözik tőle.

A kényszer azonban legtöbbször véges természetű, a halandó világ valamely előbb-utóbb bekövetkező eseményéhez kötődik. Hogy csak a viszonylag gyakoribb okokat említsem: némely szellemek igaz szerelmük védelmére maradnak a földön, mások elintézetlenül hagyott tennivalóikra kívánnak pontot tenni. Mindkét típussal kiterjedt kísérleteket folytattam, és úgy találtam, hogy a második kategóriába tartozók viselkedése sokkal következetesebb. Amint elvégezték a dolgukat, nyomban szertefoszlanak; viszont határozot-

tan az a benyomásom, hogy ebben semmiféle módon nem lehet megakadályozni őket, legfeljebb - rendkívüli erőfeszítések árán - némileg késleltetni. Az igaz szerelmüket oltalmazó szellemek kiszámíthatatlanabbak. Egyesek megszűnnek létezni, ha a védelmüket élvező személy meghal vagy hűtlen lesz hozzájuk; mások kitartanak mellette élete végéig, majd félelmetes haraggal fordulnak mindazok ellen, akiket halála okozóinak tekintenek.

Rólunk, mágusokról általánosságban elmondható, hogy ha közönséges halált halunk, s társaink és tanítványaink nem teszik meg haladéktalanul az ilyenkor szokásos óvintézkedéseket, a szellemünk csaknem mindig kikél a sírból és kísérteni kezd. Úgy tűnik, ez a természetünk. Ahogy életünkben, úgy holtunk után is komolyan számolni kell velünk; a mágusokból támadó szellemek félelmetesek. Indítékaikat rendkívül nehéz kipuhatolni, mert bonyolult és összetett kényszerek mozgatják őket, nem olyan



könnyen átláthatók, mint amilyenekre főntebb hivatkoztam. A legtöbb kísértet üres, tartalmatlan árny csupán, halandó életükből legfeljebb néhány homályos emlékfoszlányt őriznek; a varázslók akarata viszont többnyire erősebbnek bizonyul a halálsokknál, elméjüket még e szörnyű megpróbáltatás sem tudja üresre törölni. A közönséges szellemek jószerivel mindent elfelejtene a régi életükből, a legforróbb lánggal égő szenvedélyeken kívül, melyek ösztönös, vak kényszerként űzik őket a síron túli létbe. A mágusok épp ellenkezőleg, szinte mindenre emlékeznek, beleértve természetesen a varázsszövegeket is. A Művészetek rendszeres alkalmazása élőhalottként feltehetőleg ugyanolyan hatással van rájuk, mint korábban. Ebből egy szerfölött érdekes elgondolás következne, amit a magam részéről nagyon valószínűnek tartok, bár bizonyítása alaposabb kutatásokat igényelne. Könnyen elképzelhető, hogy a varázslók számára nem a titkos kényszer beteljesítése az egyedüli kiút a sívár szellemlétből, hanem a mágia hatalma közvetlenül átszűrheti őket a Végső Alkonyba is. Ha ez valóban így van, mindjárt magyarázatot nyer, miért oly kirívóan önállóak és függetlenek még a legerősebb közönséges szellemekhez képest is.

Mint láthatjuk, a halott mágus hatalmas támasza és rettenetes ellenfele lehet az eleveneknek. Ismételt hangszíroznom kell azonban, hogy gondolkodása és értékrendje alapvető változáson megy át ilyenkor, viselkedése teljesen kiszámíthatatlanná válik. A szellemek *soha* nem lelik örömeiket az állapotukban, még akkor sem, ha történetesen varázslók. Számtalan olyan esetet tudnék felsorolni, amikor a sírjából visszatérő mágus lángoló gyűlölettel fordult régi domíniuma ellen, amiért elmulasztották megadni neki a végtisztességet, s ezzel ilyen szörnyű sorsra kárhoztatták. Ha tehát valamelyik társunk - vagy akár egy egyszerű tanítvány - még a Végső Alkony előtt eltávozik körünkből, soha ne késlekedjünk megtenni neki az utolsó szolgálatot, melyet fordított helyzetben magunk is joggal várunk el tőle!

Akár mágusokból, akár közönséges halandókból támadnak, a szellemek mindenképpen csonka és forz létformák, kizárólag spirituális síkon léteznek. "Testüket" nem anyag alkotja, hanem az a megfoghatatlan szubsztancia, melyet a hermetikus mágia hetedik alapvető Formájával, a *Mentemmel* azonosíthatunk. Előfordulhat ugyan, hogy tömörnek, sőt tapinthatónak tűnő alakban mutatkoznak, ám a Corporeum-formulák sohasem hatnak rájuk. Mindamellott nem üres káprázatok, hanem valószínűleg létező jelenségek, így hát az Imagonem-mágia hasonlóképpen haszontalan ellenük. *Flambeau*-házi testvéreink körében igen kedveltek a közvetlen fizikai effektust kiváltó varázslatok, például a Poklok Emésztő Lángcsóvjája és a Porba Sújtó Mennykőcsapás. Az ilyenek a legtöbb szellemben semmiféle kárt nem tesznek, a gyengébbeket és a haloványabbakat esetleg szétfoszlatják a következő napnyugtáig, illetve napkeltéig.

A szellemek természetükből fakadóan rendelkeznek bizonyos okkult hatalommal. Általános érvényű szabályt erre nem lehet megadni, hisz minden szellem egyedi jelenség, varázssereje saját személyiségéhez és céljaihoz igazodik. Vannak azonban viszonylag gyakran mutatózó vonások, így például nagyon sok szellem képes halandó lények megszállására, illetve gondolatok és érzelmek sugalmazására. A megszállás jobbára erőszakos úton történik, de néha az is előfordul, hogy kizárólag a befogadó fél beleegye-

zésével jöhet létre. A sugalmazás ritkán mozoghat szélesebb skálán, az esetek zömében a kényszerű hajtóerővel kapcsolatos gondolatokra és érzelmekre korlátozódik.

A legtöbb szellem nem komoly ellenfél egy igazi mágusnak. A háttérből történő manipulációkhoz, amivel nagyobb kalamitásokat tudnának okozni, általában túl ügyűek és célközpontúak. A közönséges halandók akarati ellenállását elég könnyen legyűrik, ám a *Parma Magica* biztos védelmet nyújt velük szemben, különösen akkor, ha a varázsló valamelyest járatos a Mentem-mágiában. Ele nyészőn kevés szellem tartozik a hatodiknál magasabb hatalmi magnitúdóba. Megjegyzendő azonban, hogy ha a létezésüket kiváltó kényszerrel van szó, még a máskülönbben kimondottan ostobának tűnő példányok is képesek körmonfont ravaszkodásra és agyafúrt cselgóságokra; ezenkívül nyers varázshatalmuk nem mindig áll arányban mágijuk átütő erejével, alkalmanként messze fölülmúlhatja azt. Kutatómunkám során nem egy olyan szellemmel találkoztam, amelynek makacs támadásait valamennyi növendékem játszva elhárította; miután viszont megszállt egy közönséges halandót, a kiűzésére csak azoknak volt némi esélyük, akik teljesen a Mentem-mágiára szakosodtak, az összes többi alapvető Forma rovására. Még egyszer hangsúlyoznám továbbá, hogy a sírból visszatérő mágusok egészen más kategóriát képviselnek, az ő haragjukat a jól felszerelt domíniumoknak is tanácsos kerülnie.

Egyes szellemek láthatóak, mások láthatatlanok, megint mások hol így, hol úgy mutatkoznak. A permanensen láthatatlan szellemek általában elég gyöngék, csupán minimális mértékben képesek kiterjeszteni befolyásukat a környezetükre. Megnyilatkozásaik tapasztalataimból ítélve leginkább a Rego Terram, Muto Ignem, Perdo Ignem, Creo Auram és Muto Auram varázsszövegekre emlékeztetnek, hatásfokuk szinte sohasem haladja meg a harmadik-negyedik hatalmi magnitúdót.

Ami a szellemek metafizikáját és a szellemmé válás folyamatát illeti, erről igen sokat írhatnék, de nem teszem. Legyen elég annyit, hogy a halál a bölcsék értelmezésében csupán átmeneti jelenség, a test időszakos elvesztése. Ha a lelket hagyják elröppenni, előbb-utóbb elhalványul és szertefoszlik; ha azonban még idejében útját állják bizonyos erélyes intézkedésekkel, szabadon át lehet plántálni egy másik testbe. Ezekkel az alapvető elméleti tézisekkel és gyakorlati alkalmazásukkal nyilván minden nagybecsű mágustársam tisztában van, hisz botrányos szemérmetlenség volna részéről feltételezni, hogy dilettáns kutatásaimmal nem az előttem járó nagy elmék által kitaposott ösvényen haladok. Akit esetleg mégis érdekelné gyarló munkásságom - kétségkívül csak azért, hogy összevesse saját bővebb eredményeivel, és rámutasson a bántó hiányosságokra -, azt tisztelettel kérem, keressen föl szegényes hajlékomba, és ossza meg velem a bölcsességét! A magával hozott ajándékot semmiképpen sem fogom a tanítványi hódolat jelének tekinteni, sokkal inkább biztató pártfogói gesztusnak, mely anyagi értelemben ugyan tetemes értéket képvisel, ám ez kizárólag az ő nemeslelkűségét bizonyítja.

Haleté Sudalet!

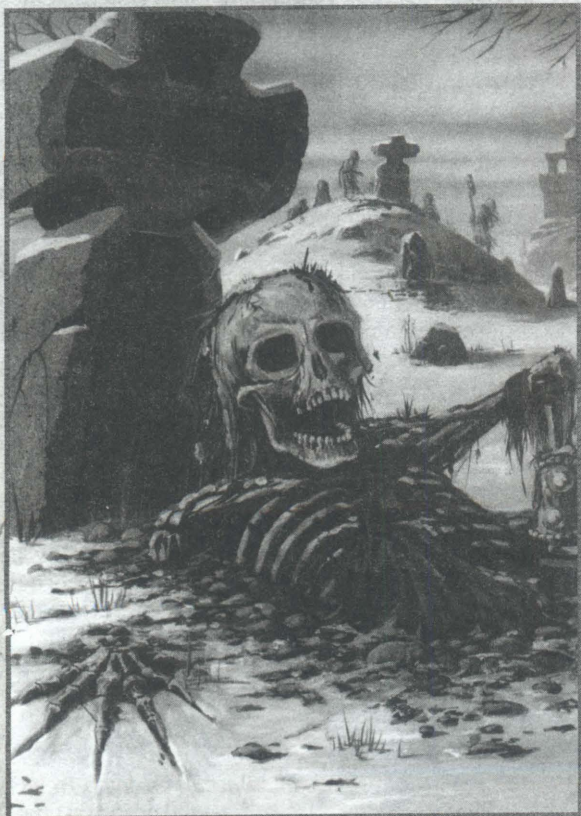
*Rosa Nigra Felicis filia Barbat ex domo Tremoris
avagy közönségesebben
Fekete Rózsa, Felix Barbatus leánya a Tremere-házból*

ARS MAGICA

A KÍSÉRTÉSEK KÖNYVE

*

Egy tiltott grimórium
az Ars Magicához



Megjelenés: A Kísértések Könyve három kötetből áll, mindhárom kitűnő állapotban van. Az első két kötet a megszólalásig hasonlít egymáshoz: sötétbarna bőrbbe kötötték őket, a címlapon és a gerincen kereszt alakú ezüstveretekkel, a hátsó borítón pedig további berakásos ezüstdíszekkel. Kívül egyik köteten sem szerepel címfelirat, ám ha felütjük őket, mindjárt a nyitóoldjal közepén egyetlen szót olvashatunk, kalligrafikus műgonddal megformált betűkkel: KÍSÉRTÉSEK. A szerző személyére az egész szövegben sehol sem történik utalás.

A harmadik kötet ugyanolyan vastag, mint az első kettő, de szelvényben-hosszában valamivel kisebb. Bőrkötése mogoróbbarna színű, címfelirat nélkül. A szerző neve ezen sincs feltüntetve.

Történelem: Hogy ki írta a Kísértések Könyvét, annak eldöntését a mesélőre bízuk; így hitelesebben be tudja illeszteni a gonosz grimóriumot az általa vezetett játék hátterébe. Ha megválaszolatlanul kívánja hagyni a kérdést, nyugodtan határozhat úgy, hogy a titokzatos szerző azonosítását célzó varázslatok automatikusan csődöt mondanak. Elvégre a démoni mágia lényege a hazugság, a félrevezetés; az alvilágban szőtt álcázóleplek között még a leghatalmasabb hermetikus varázslat is minden további nélkül elakadhat.

Ismertetés: Az első két kötet számos varázslatot tartalmaz, melyek mind a démonok megidézésével, irányításával és elpusztításával foglalkoznak. Összesen tizenhat új varázslat szerepel bennük, az alábbiakban valamennyit sorra vesszük. Ha a mesélő úgy látja jónak, tovább bővítheti ezt az állományt hasonló jellegű formulákkal, akár a hivatalos szabálykönyvekből, akár saját találmányai közül. Célszerű azonban ügyelni, nehogy a grimórium túl hatalmasá váljon, és felborítsa a játékegyensúlyt.

A varázslatokban szereplő Forma értelemszerűen mindenütt a Vim. A szöveg négy nagyobb fejezetre tagolódik, az alkalmazott Technikák szerint. A legelső Technika - a Creo - kimaradt, hiszen démonok viszonylatában elég furcsa kombinációkat adna. Az első kötet három fejezetet tartalmaz, az Intellego-, Muto- és Perdo-alapú varázslatokkal. A negyedik fejezet, amely a Rego Vim képletű formulákat tartalmazza, az egész második kötetet kitölti.

A Kísértések Könyvében megadott varázslatok többsége csupán jelen értelmezésben számít hermetikus mágia-nak, egyébként sokkal ősbibb gyökerekre nyúlik vissza. Ezért számos varázslatnak vannak olyan mellékhatásai és/vagy speciális követelményei, amelyekre a mágus csupán a formula gyakorlati alkalmazása közben döbben rá, esetleg még akkor is csak különleges körülmények között. Ezeket az egyedi vonásokat az egyes varázslatok részletes bemutatásánál egy új rovatban csoportosítottam, amely a "Mellékhatás/Megjegyzés" címet viseli. Az itt feltüntetett effektusok kizárólag a rovatban vázolt különleges körülmények fennállásakor lépnek érvénybe. Amíg ez be nem következik, a varázslatokat tanulmányozó, illetve használó mágusok nem férhetnek hozzá a rovatban szereplő információkhoz.

A grimórium első két kötete általánosságban is foglalkozik a démonigázó mágiaival, s ilyen minőségében forrásműnek is használható. A két kötet összesített forrásértéke: Okkult Tanok (démonológia) 1. (3.) ismeretszint.

A harmadik kötet egyfajta katalógus, amely több mint kétszáz démon Igaz Nevét és pontos alvilági rangját tartalmazza, egyeseket két-három eltérő változatban. (Különösen a nagyobb hatalmú démonok között nem számít ritkaságnak, hogy egyenél több nevet viselnek.) Ezt a kötetet a mesélő elsősorban a cselekmény előremozdítására, burkolt utalások elhullatására használhatja, de alkalmas forrásműnek is. Forrásértéke: Okkult Tanok (démonológia) 1. (2.) ismeretszint.

INTELLEGO VIM

A Sötét Álarc Lehull, InVi 20

Táv: Közel

Időtartam: Azonnali

Leírás: Minden démon többféle varázserővel bír, és sokan képesek többféle alakot ölteni. Ezzel a formulával a mágus meg tudja határozni a vizsgált démon egyik varázserő- vagy alaktipusát (utóbbit természetesen csak alakváltók esetében).

Mellékhatás/Megjegyzés: Ismételt alkalmazásnál előfordulhat, hogy minden olvasat ugyanarról a varázserő- vagy alaktypusról szolgáltat szóról szóra egyező információkat. A formula csupán a legritkább esetben nyújt konkrét - vagy akár megközelítő - számadatokat, többnyire csak általánosságokra és ködös körülírásokra szorítkozik. Korlátlan alakváltókkal szemben teljesen hasznavehetetlen, egyébként pedig minél hatalmasabb a démon, annál kevesebb értelmezhető információt szolgáltat róla. Konkrét képlet erre nincsen, az eseti elbírálást a mesélő belátására bizzuk.

A Gonosz Szempár Villanása, InVi 25

Táv: Speciális

Időtartam: Azonnali

Leírás: Amennyiben a mágus ismeri a kiszemelt démon Igaz Nevét, akkor ezzel a formulával felhívhatja magára a figyelmét, bárhol tartózkodik is. A fennhangon előcítált varázsigébe természetesen be kell iktatnia az Igaz Nevet. A varázslat csak éjszaka működik, függetlenül attól, hogy milyen messze van a démon a mágustól. A siker nem automatikus: a mágusnak meg kell dobnia hozzá a démon Pokoli Hatalmát (kritikus dobás + varázslat szintje). Mint ebből a mechanizmusból is kitűnik, a varázslat szintje igény szerint változtatható; a Kísértések Könyvében a 25. szintű verzió van megadva alapváltozatként.

Ha a dobás sikerült, a formula hatása kimerül annyiban, hogy a démon felfigyelt a mágusra: értesült a létezéséről, a tartózkodási helyéről, a felhasznált varázslatvariáns hatalmi magnitúdójáról, no meg természetesen arról, hogy a mágus ismeri az Igaz Nevét. A démon semmiféle kényszernek nincs alávetve, önállóan mérlegeli a kapott információkat, és szabad akaratából - vagyis a mesélő belátása szerint - reagál rájuk. Ha saját erejéből képes rá, éppenséggel megkeresheti a mágust, de kötelezve nincsen rá, és ha megtalálja, természetes hajlamainak megfelelően fog cselekedni.

Mellékhatás/Megjegyzés: Az Isteni Hatalom befolyási övezetében - például megszentelt földön vagy ereklyék közelségében - ez a varázslat nem működik.

Betekintés a Fekete Lélekbe, InVi 35

Táv: Speciális

Időtartam: Speciális

Leírás: Ez voltaképpen nem is varázslat, hanem egy mágikus procedúra, amit varázslatként kell megtanulni. Segítségével a mágus hosszas elemzőmunkával kiderítheti a kiszemelt démon Igaz Nevét valamely testrészből (haj- vagy szőrszál, bőrfoszlány, körömvagdalék stb.). Az eljárás egy teljes évszaktól igénybe vesz, melynek leteltével dobni kell a sikerre (kritikus dobás + Intelligencia + Okkult Tanok). A célérték a démon hatalmi kategóriája (Pokoli Hatalom / 10) + 11. Az Igaz Név ismerete nagyobb hatalmat biztosít a mágusnak a démon fölött, többek között +10 bónuszt ad ellene a Penetráció-dobásokhoz. A Sötétség Fejedelmének és alkirályainak Igaz Nevét nem lehet kideríteni ezzel a formulával.

MUTO VIM

Az Elkárhozott Agyag Átformálása, MuVi 20

Táv: Közel

Időtartam: Összpontosítás

Leírás: A formula fennhangon történő kántálásával a mágus kényszeríti a demont, hogy változzon át az általa megadott alakba. Ez csak olyan alak lehet, amit a démon eleve képes magára ölteni, s mivel a varázsigék citálása-kor a mágusnak konkrétan meg kell jelölnie az illető alakot, a varázslatnak csak akkor veheti igazán hasznát, ha megszemlén tisztaban van a démon képességeivel. A siker nem automatikus; a démonnak a mágiával szemben tanúsított ellenállása a szokott módon - Pokoli Hatalma alapján - számítható.

A Romlás Hatalmának Megtetézése, MuVi 25

Táv: Közel

Időtartam: Speciális

Leírás: A varázsló felerősíti a démon egyik mágikus képességét: az effektív varázslatszint ötlet nő, a Penetráció-dobáshoz +5 bónusz járul. Az erősítés csak a képesség következő alkalmazására szól; folyamatosan használatban lévő képességek esetén a hatás napkelteig tart.

Mellékhatás/Megjegyzés: A varázslat csak éjszaka működik, nappal automatikusan csődöt mond. Napkeltekor még akkor is megszűnik a hatása, ha a démon addig nem használta támogatott képességét.

PERDO VIM

Káin Művének Lerombolása, PeVi 45

Táv: Speciális

Időtartam: Azonnali

Leírás: Ha megérint egy démoni mágia hatása alatt álló tárgyat vagy személyt, a mágus meg tudja szüntetni a gonosz befolyást. A siker nem automatikus: a mágusnak meg kell dobnia hozzá a démoni mágia effektív varázslatszintjét (kritikus dobás + varázslat szintje x 2). Ha elhibázza a dobást, a démoni mágia hatása őrá is áttérjed, méghozzá automa-

tikusan! Mint a mechanizmusból is kitérnek, a varázslat szintje igény szerint változtatható; a Kísértések Könyvében a 45. szintű verzió van megadva alapváltozatként.

Mellékhatás/Megjegyzés: A formula alkalmatlan a démoni mágia megszüntetésére, ha az magát a varázslót sújtja. A Sátáni Hatalom befolyási övezetében - például fekete misék színhelyén vagy nagyhatalmú démonok jelenlétében - a varázslat nem működik.

A Fekete Mágus Fenyítő Korbácsa, PeVi 20

Táv. Közel

Időtartam: Összpontosítás

Leírás: A mágus olyan mozdulatokat tesz a karjával, mintha korbácsot forgatna; ezt a megfelelő hangjelenségek (szisszenés, csattanás) kísérik. A kiszemelt demont szörnyű kínok gyötrik; amíg a mágus megszakítás nélkül összpontosít és folytatja a korbácsoló mozdulatokat, a démon minden dobásához -2 levonás járul. Amennyiben a mágus ellen fordul, és bármiféle közvetlen vagy közvetett módon megpróbál ártani neki, a fájdalom fokozódik és a levonás -5-re nő.

A Tisztátalan Test Megnyomorítása, PeVi 20

Táv. Közel

Időtartam: Azonnali

Leírás: A varázslat hatására szörnyű seb nyílik a démon húzában, melyből bőven ömlik a vér, illetve a túlvilági ichor. A démon +25 veszteséget szenved, és mindenképpen veszít legalább 1 egészségszintet. A formula ugyanazon démon ellen naponta csak egyszer használható (akár ellenállt neki a démon, akár nem), a további próbálkozások automatikusan kudarcot vallanak.

A Szent Lándzsa Igazságosztó Dőfése, PeVi 30

Táv. Közel

Időtartam: Azonnali

Leírás: Ez a varázslat hamuvá porlasztja a kiszemelt démon anyagi testét, és hétszer hét (vagyis negyvenkilenc) esztendőre számúzi a halandó világból. Anyagi fókusz is szükséges hozzá: egy szent ereklye, amely Hit Pontokkal rendelkezik - a demont ezzel meg kell érinteni. A siker nem automatikus, a mágusnak meg kell dobnia hozzá a démon Pokoli Hatalmát (kritikus dobás + Hit Pontok x 10). Ha magának a varázslónak is vannak Hit Pontjai (ami nem kifejezetten gyakori eset), ezeket is beleszámíthatja a dobás eredményébe.

Mellékhatás/Megjegyzés: A formula nem igazi fehér mágia, csupán eszközként használja az Isteni Hatalom kisugárzását; az egyház következesképp a legsötétebb eretnekségnek és blaszfémianak tekinti. Álláspontjukat bizonyos mértékig érthetővé teszi, hogy a varázslat mindig elemészti a fókuszként szolgáló ereklyét, akár sikeresen elűzi a demont, akár nem.

REGO VIM

(Megjegyzés: A Kísértések Könyvének harmadik kötete egy utólagos bejegyzéssel kezdődik, melyet egy ismeretlen személy - talán a grimórium valamelyik korábbi tulajdonosa - írt latinul a borítótábla belső oldalára. A szöveg a kötetben szereplő első varázslatra figyelmeztet, mondván, hogy csak törhe-

tetlen vasakarattal bíró mágusok próbálkozzanak vele, mert rendkívül kockázatos, és igen nagy veszélyeket rejtget.)

Az Akaratok Rettentő Viadala, ReVi 20

Táv. Szemkontaktus

Időtartam: Speciális

Leírás: A mágus farkasszemet néz a démonnal, és akaratpárbajra hívja ki. Mindkét fél sokat kockáztat, de a tét sem csekély. Ha a mágus győz, egy teljes évig hatalmat nyer a démon fölött, aki minden parancsának köteles vakon engedelmeskedni. Ha a démon marad fölül, övé lesz a mágus lelke. A varázslat nem kényszeríti bele a demont a viadalba; szabad akaratából kell vállalnia, és ha úgy látja jónak, ki is térhet előre.

Mellékhatás/Megjegyzés: Ez nem igazi fekete mágia, semmi köze a pokoli paktum alapján működő démonidézók akaratpárbajaihoz, amelyek a *Maleficium* c. kiegészítő szabálykönyv tárgyal részletesen. Valójában a formula ravasz kelepce, olyan erőpróbára csábítja a mágusokat, amelyben szinte biztos a vereségük. A szöveg hazudik: a viadal nem az akarat, hanem az erkölcsi meggyőződés próbája. Mivel a démonok egyáltalán nem ismerik az erkölcs fogalmát, az ilyen típusú vetélkedésben óhatatlanul mindig legyőzik a halandókat. A mágus csak akkor kerekedhet felül, ha rendelkezik az Igaz Hit erénnyel, és sikerül szimpla dobással kisebbet vagy egyenlőt dobni a Hit Pontjainál. (Persze egy Igaz Hittel rendelkező személy aligha csábul rá ennek a varázslatnak a használatára! Ha mégis megteszi, úgy az istenkísértéssel határos góg vétkébe esik, amely - ne feledjük! - egyike a keresztény tanítások hét főbűnének. Az ilyen önmagáról megfedkezett karaktert a mesélő ne habozzon súlyos büntetéssel sújtani.)

Az Igaz Hitnek híján lévő mágusok (tehát az elsőpró többség) automatikusan kárhozatra ítélik lelküket a formula alkalmazásával. A drámai hatás érdekében tanácsos úgy levezetni az akaratok viadalát, mintha tényleges erőpróba lenne, valódi téttel. A mesélő használhatja például a Certamen-szabályokat, vagy bármely olyan szisztémát, amit megfelelőnek vél. A végeredményen azonban az efféle kozmetikázás nem változtathat: a gógos varázsló még a legalantasabb démonnal szemben is *mindig és minden körülmények között* alulmarad!

Az Elkárhozott Agygag Megkötése, ReVi 15

Táv. Közel

Időtartam: Napkelte/Napnyugta

Leírás: Ha a mágus a szokásos módon leküzdi a démon ellenállását, a varázslat időtartamának lejártáig bebörtönzi jelenlegi formájába, és megakadályozza, hogy saját erejéből más alakot öltson. A külső forrásból származó alakváltoztató varázslatok működését a formula nem gátolja, de nem is veszti miattuk hatályát. Az Elkárhozott Agygag Átformálása például továbbra is hatni fog a démonra, de átalakulás után ugyanúgy be lesz börtönözve az új alakjába, mint az előzőbe.

A Hazug Csalárdság Esküje, ReVi 20

Táv. Közel

Időtartam: Maradandó

Leírás: A démon esküt tesz, a mágus pedig Igaz Nevének ismeretében szavát veszi, hogy a továbbiakban ennek megfelelően fog viselkedni. Az esküt a varázslat nem kény-

szeríti ki tőle, önként és saját akaratából kell rászánnia magát; miután azonban színt vallott, utólag nem vonhatja vissza a szavát, köteles engedelmeskedni a fogadalom betűjének (nem a szellemének!). A varázslat hatásköre erősen korlátozott, hiszen a démon a saját jószántából sohasem fog belemenni egy olyan megállapodásba, amiből komoly hátránya származhatik. Természetesen néha a démonokat is be lehet csapni - de főként ritkán, hiszen az ilyesmihez ők sokkal jobban értenek a halandóknál. A démonok általában maguk ajánlják föl biztosítékként, hogy alávetik magukat ennek a varázslatnak; ilyenkor biztosra lehet venni, hogy valami hátsó szándék mozgatja őket, többet tudnak az aktuális helyzetről a mágusnál, és a szövegbe igyekeznek majd becsempészni néhány rejtett kibúvót.

Mellékhatás/Megjegyzés: Az Isteni Hatalom befolyási övezetében a varázslat a démon beleegyezése nélkül is működik. Ilyenkor mindig az minősül eskünek, amit a démon közvetlenül a formula alkalmazása előtt mondott. A varázslat hatása ebben a speciális esetben csak addig tart, amíg a démon el nem hagyja az Isteni Hatalom befolyási övezetét.

Pokoligázó Tilalom, ReVi 20

Táv. Közel

Időtartam: Napkelte/Napnyugta

Leírás: Ha a szokásos módon leküzdi a kiszemelt démon ellenállását, a mágus megtilthat neki valamilyen cselekedetet, amíg a varázslat időtartama le nem jár. A cselekedet konkrétan meg kell határozni. (Például: "nem haragatsz meg senkit és semmit"; "nem repülhetsz sem a szárnyaddal, sem a mágiádat"; "nem támadhatsz meg ártatlanokat" stb.) Ha kívánja, a mágus megnevezheti a tiltott cselekedet tárgyát is. (Például: "nem árthatok neked"; "nem zavarhatod meg a misét"; "nem használhatod a varázserődet a báró úr ellen" stb.) Ezzel ugyan leszűkíti a tilalom körét, viszont pontosabban körülírja, és megnehezíti a démon számára az áthágását. Mert a démon természetesen mindig a tilalom betűjéhez fog ragaszkodni, sosem a szelleméhez, s szinte biztosan megpróbálja majd valami úton-módon megkerülni.

Mellékhatás/Megjegyzés: Ha megtiltják neki a lélegzést vagy a táplálkozást, a démon kötelességtudóan engedelmeskedik - mivel azonban szervezete nem a földi biológia szabályai szerint működik, ez a legkisebb kényelmetlenséget sem okozza neki, és egyáltalán akadályozza tevékenységében. Ha a puszta lélegzést tiltják meg neki, arra a démon általában a mágus és/vagy más halandók megtámadásával reagál, úgy indokolván viselkedését, hogy ő csupán a leghatékonyabb eszközt keresi, amellyel véget vethet a létezésének.

A Villás Nyelv Megzabolázása, ReVi 20

Táv. Közel

Időtartam: Napkelte/Napnyugta

Leírás: Ha a mágus a szokott módon lebíri a démon ellenállását, némaságra kárhoztathatja, amíg a varázslat időtartama le nem jár. A varázslat hatása alatt álló démon nem használhatja a hangképző szerveit, más módon azonban csaphat zajokat, továbbá írásban és jelbeszéddel is szabadon kommunikálhat.

Pokoligázó Kaloda, ReVi 25

Táv. Közel

Időtartam: Napkelte/Napnyugta

Leírás: Ha a szokásos módon leküzdi ellenállását, a mágus mintegy kalodába zárhatja a kiszemelt demont, amennyiben súlyosan korlátozza a cselekvési szabadságát. A varázslónak meg kell neveznie a démon egyik mágikus képességét; ha nincs tisztában a démon képességeivel, a formula értelemszerűen nem működik. Amíg a varázslat időtartama le nem jár, a démon csak ezt az egy mágikus képességét használhatja, a többit nem. Kivételt képeznek az automatikusan életbe lépő, illetve folyamatosan működő képességek; ezek használatáról a démon nem tud lemondani, hiszen szervesen hozzátartoznak a lényéhez, akaratlagosan befolyásolni képtelen őket. (Párhuzammal élve: egy halandót sem lehet arra kötelezni, hogy ne használja a hallását.) A korlátozás természetesen nem vonatkozik azokra a képességekre, amelyek nem mágikus jellegűek (vagyis használatukhoz nincs szükség Pokoli Hatalomra).

Mellékhatás/Megjegyzés: A Sátáni Hatalom befolyási övezetében a varázslat nem működik, és ha a démon ilyen területre lép, azonnal mentesül a hatása alól.

A Szentségtelen Báb, ReVi 35

Táv. Közel

Időtartam: Összpontosítás

Leírás: Ha a mágus fennhangon nevének szólítja a demont, majd a szokásos módon leküzdi ellenállását, teljesen az uralma alá vonja. Amíg megszakítás nélkül összpontosít a feladatra, úgy irányíthatja gondolatparancsaival a demont, mint valami huzalokon rángatott bábut. Ő szabja meg, hogyan mozog, miket mond, melyik mágikus képességét használja (bár ez utóbbihoz persze ismernie kell a démon mágikus képességeit). A démon nem lázadhat az irányító akarat ellen, és a mágusnak nem kell dobni a Varázslatkezelésre, hiszen nem ő cselekszik, hanem a démon.

Mellékhatás/Megjegyzés: A szöveg a Kísértések Könyvében erre ugyan nem tér ki bővebben, de a formulához természetesen a démon Igaz Nevére van szükség. Ha más, alantasabb néven szólítják, a varázslat nem működik - noha előfordul, hogy a démon megtévesztésből úgy tesz, mint ha a mágus hatalmába került volna. Hosszabb távon színelni gyanúkeltség nélkül persze csak a gondolatolvasó démonok tudnak, ez a képesség azonban egyáltalán nem számít ritkaságnak, különösen a magasabb rangú démonok körében.

Áruló Szózat, ReVi 50

Táv. Közel

Időtartam: Azonnali

Leírás: A mágusnak a megszokott módon le kell gyűrnie a kiszemelt démon ellenállását. Siker esetén a démon azonnal és fennhangon kimondja a saját Igaz Nevét, olyan tisztán és érthetően, amennyire csak helyzetétől és képességeitől telik. A név megjegyzése nem automatikus; a mágusnak meg kell dobni hozzá egy változó célértéket (kritikus dobás + Érzékelés + Okkult Tanok), amelyet mindig a mesélő határoz meg, az adott körülmények függvényében.

David P. Martin nyomán

DRÁGAKÖVEK A SÖTÉT VITÉZ KINCSESHÁZÁBÓL

AZ AD&D ÉS A GONOSZ ERŐK

ELSŐ RÉSZ

"Van néhány dolog, amit mindenkinek tudnia kell, mielőtt felütné ezt a könyvet... Nem könnyű, nyáresti olvasmány: a kárhózzottak titkait rejti. Ezek a titkok évezredek vagy tán évmilliók óta lappangtak a sötétben, felfedezőre várva. Most néhány bátor lélek végre elég közel mérészkedett hozzájuk, hogy csillapíthassák lángoló tudásszomjukat. A kripták, a sírboltok feltárultak, a titkokra fény derült, s hiszem, hogy ez már így is fog maradni. A világ, amilyennek mi megismertük, talán örökre megváltozik. Minden sarok mögött Halál, Iszony és Kárhózzat leselkedik ránk. S hogy miként változtatja ez meg a világot? Tud meg hát, gyanútlan olvasó: soha senki nem halt még oly háborzongató halált, soha senki vérének nem dermesztette még oly hideglelős iszony, soha senki nem szenvedett még oly gyötrelmes, pokolmélyi kárhózzattól, amilyen-nel ezen a lapokon most találkozni fogsz! Hősök és hatalmasok csapnak össze a Kínok Honában; szomjazó élőholtak indulnak vadászatra a halandó éjszaka árnyai között. Kérde meg tőled: mivé lett a világ, ó mivé???"

Ezek a roppant hatásos, sodró lendületű szavak nem valamilyen középkori krónikából valók: egy kanadai fiatalember vezeti be így az Interneten közzétett impozáns AD&D-kiegészítőjét. Az illetőt Brennan Brooksnek hívják, a számítógépes hálózatokon tevékenykedő szerepjátékosok azonban inkább a "művésznevén" ismerik: *Dark Paladin*, vagyis a Sötét Vitéz. Noha termékenységén terén nem mérhető össze Desmond Reiddel - akiről már több ízben esett szó a *Rúna* hasábjain -, hozzá hasonlóan oszlopos és megbecsült tagja ennek a furcsa, virtuális közösségnek. Hírnevét főként az általa szerkesztett AD&D-Netbooknak köszönheti, mely az elektronikus kiegészítők népszerűségi listáján már évek óta stabilan őrzi második helyét Reid *Szerepjátékos Szexkalauza* mögött. Ez a munka, amely a fent idézett sorokkal kezdődik, a *Kárhózzottak Könyve* címet viseli, s hogy hányadik kiadásnál tart jelenleg, azt senki sem tudja egészen pontosan. A szerkesztő ugyanis - merészen elrugaskodva az Interneten meggyökeresedett verziószámos tradícióktól - nemes egyszerűséggel 1.666-os változatnak titulálja művét. Mindebből vélhetőleg kitűnik, hogy *Dark Paladin* igen-csak érzékeny témát szemelt ki feldolgozásra.

Jómagam sohasem igyekeztem titkolni, mennyire gyáva és megalkuvó lépésnek tartom a jó öreg AD&D-t kiadó TSR cég régi vezetésének pálfordulását a kilencvenes évek derekán. Ekkortájt Amerikában néhány epilepsziásra fanatizált protestáns fundamentalista - mivelnek ez az állatfajta hál'Istennek ismeretlen - "sátánista" szektának kiáltotta ki a szerepjátékot, és hét határra szóló hisztériát csapott körülötte. Nem mintha csak ezzel lett volna bajuk: a

Walt Disney-féle *Oroszlánkirályt* és a *My Little Pony* című rajzfilmsorozatot például azzal vádolták, hogy homoszexualitásra és vudu fekete mágiára buzdítják az amerikai serdülőket. (Nem vicc; dokumentumokkal igazolhatom.) Ha összehasonlítjuk ezeket az örülteket az USA-ban 1966 óta hivatalosan bejegyzett sátánista egyház nemrég elhunyt alapítójával, a művelt és cinikus dr. LaVeyjel, aki híres írkkal barátkozott és még híresebb színésznőket csábított el, aligha lesz kétséges, kinek a javára billen a mérleg.

A virágkorát élő TSR ebben az időben az RPG-üzletág vezető vállalata volt, messze tőkeerősebb minden konkurensnél. Joggal lehetett volna elvárni tőle, hogy fellép az otromba támadások ellen, hiszen a helyzet már odáig fajult, hogy egyetemi campusokból tiltották ki a szerepjátékot, államügyi szitra pályázó politikusok mennydörögtek ellene a pulpitusról, és a hírhedt "leszoktatók" fiatal szerepjátékosokat bántalmaztak a nyílt utcán. A TSR-nek azonban esze ágában sem volt komolyan tiltakozni, helyette mániákus "hátraarcot" vágott ki; nehogy valahogy kompromittálódjon, nagy igyekezetében még ő intézett agresszív kirohanásokat a hobbit "destruktívan értelmező" kisebb kiadók ellen. A TSR üzleti vezérkarát egyébként ekkoriban csupa olyan személy alkotta, akik soha életükben nem játszottak RPG-t - sem AD&D-t, sem mást.

A legundorítóbb lépésük mégsem ez volt, hanem a szentimentális húrokat pengető, nyilvános levelezés az életfogytiglani börtönbüntetését töltő Darren Molitorral. Erről az illetőről tudni kell, hogy ő volt a nagy RPG-ellenes hisztéria első botrányhőse. Története dióhéjban annyi, hogy 1983-ban egy átmulatott éjszaka után hasistól elködösült fővel, részegen megkötözte egy lányismerőst, majd szigetelőszalaggal beragasztotta a száját és összecsomózott sebpólyákkal megfojtotta. Hosszas per után 1987-ben ítélték el, hajsza hűjén halálra. 1993-ban perújítást kért, azzal a különös indokkal, hogy tettét "szerepjátékos agymosás" hatása alatt követte el. Az esküdtszék nemigen hitt neki, pedig az ügyvédje "szakértő tanúként" az RPG-ellenes boszorkányhajsza két legfanatikusabb élharcosát is felvonultatta. Hogy rosszul álló ügyét némi sajtókampánnyal is megtámogassa, Darren Molitor hirdeten megtért, majd egész Amerikában körözteni kezdte a "szerepjátékos kultuszt" támadó, bámulatosan primitív irományát. A TSR nem volt hajlandó az ártatlanul meghurcolt szerepjátékosok védelmére kelni (ezt a kisebb és szegényebb cégek tették meg helyette), ezzel a pszichopata gyilkossal viszont - akiről csak a vak nem látta, hogy a szerepjátékokra akarja kenni a saját bűnét - könnyfacsaró eszmecserét folytatott Jézus Krisztus szeretetéről... *

* Darren Molitor - mivel előző ítéletét helybenhagyták - ma is börtönben ül. Azóta ismét megbékült a szerepjátékkal; legújabbán azt bizonygatja, hogy második tárgyalásán csak azért támadta, mert a tanúk (!) manipuláltak.

Ami a saját játékuat illeti, azt a második kiadásban valóság-gal kiherélték, legalábbis hangulati értelemben. Maga a rendszer tagadhatatlanul átgondoltabb és jobban játszható lett a "régi" AD&D elavult és kusza szabálydszövegéhez képest. Ugyanakkor viszont minden olyan elemet igyekeztek kiirtani belőle, amely a holdkóros ifjúságvédők szemében "gyanús" találatot. Eltűntek a félorkok, az orgyilkosok, a démonok, az ördögök, a remek-be szabott alvilági varázslatok *Cacodemon*, *Spiritwrack*, *Pain*, *Torment* - emlékszik még rájuk valaki?). Az illusztrációk közül kidobták az összes varázskört és pentagrammát, a szövegből a mágia történeti-kulturális hátterére való utalásokat. A Gonosz jellemet csak az SSI-féle számítógépes adaptációkból gyomlátkák ki; a szerepjátékban szükség volt rá, különben nem tudták volna megmagyarázni, miért mészárolhatnak le a Jó karakterek lelkifurdalás nélkül boldog-boldogtalant Zhentilvárban, Iuz Földjén vagy von Zarovich báró kastélyában. A leírásához azonban gondosan csatoltak egy szirupos tanmesét, hogy miért nem szabad rendes, tisztességes JK-nak ilyen csúnya jellemet választani. Időnként aztán a különféle kiegészítőkből, a *Dragon* magazinban és a *Polyhedron* tájékoztatóban is fel-felbukkantak különféle idétlen próbálkozások, amelyek arról győzködtek az olvasókat, hogy a halál és a sötétség JK papjai mind jámbor emberbarátok, nem is szólva a JK hullamágusokról, akik úgyszólván galambszelídek.

E hamis moralizálás legkirívóbb példája valószínűleg a borzasztóan félresikerült *Birthright*, amely eredetileg tipikus hangulatjáték-nak indult, egy feudális fantasy-társadalom korhű modellezésének. A belső tesztelők - a kreatív stáb tagjai, csupa régi és tapasztalt szerepjátékos - rettenetesen élvezték az alfa-verziót, amelyben még igazi középkori tartományúrként parancsolgathattak a jobbágyaiknak, sarcolhatták az arra tévedő kereskedőket és szöhetek fondorlatos ármányokat egymás ellen. Aztán fentről megjött az ukáz, hogy feltétlenül írjanak bele demokráciát, alkotmányt, emberi jogokat, női emancipációt és kisebbségvédelmet. Eszem ágában sincs vitatni, hogy a mi korunkban a fenti civilizációs vívmányok a modern kultúra szerves tartozékai; feudális közegekben viszont kissé furcsán festenek. A nagy várakozással fogadott *Birthright*at mindenesetre döbbenetesen unalmassá és totális anyagi csőddé tették.

A TSR az utóbbi fél évtizedben meglehetősen konzekvensen ragaszkodott a fentiekben illusztrált politikához, elveit még egy egészen elképesztő "Erkölcskódex"-ben is megfogalmazta. Ez teljes terjedelemben idézve túl hosszú és unalmas volna, így hát megpróbáltam a lényegét egyetlen bekezdésbe sűríteni. Tanulságos olvasmány, bár nem egészen a TSR szándékai szerint.

A szerepjátékban kerülendő témának számít a meztelenség, a szex, az alkohol, a kábítószer, a testi torzulások és a csúnya beszéd, valamint a véres-horrorisztikus jelenetek és a túlzott erőszak. A rabszolgaság intézménye, a faji és nemi előítéletek csak elítélőleg említhetők, függetlenül a háttérvilág társadalmi és kulturális fejlettségétől. Gonosz karaktereket előnyös fényben bemutatni tilos, a Jónak a történet végén feltétlenül győzedelmeskednie kell, ajánlott az erkölcsi tanulságot rejtő befejezés. Bűnözőket pozitívan beállítani csak akkor szabad, ha már a kaland legelején egyértelműen tisztázódik, hogy ők voltaképpen szabadságharcosok, akik egy Gonosz zsamok megdöntéséért és a népuralomért küzdenek. A bűnözők minden más felállásban Gonosz gazfickók, akik nem szöhetnek meg a felelősségrevonás elől: a történet során el kell nyerniük méltó büntetésüket. A központi hatalom - pl. királyság, faluközösség - jogszerű képviselőit Gonosznak, rosszindulatúnak vagy korruptnak beállítani tilos (!). A cselekmény tengelye mindig az élesen elhatárolt Gonosz-Jó ellentét, a szereplők vagy Jó, vagy Gonoszak, a köztes árnyalatok kerülendők. Ez kiemelten érvényes az egyházakra, melyek között másféle konfliktus egyáltalán nem jelentkezhet. A játé-

ban kizárólag fiktív vagy kihalt vallások szerepelhetnek, ma is létezők semmiképpen. Szigorúan tilos továbbá mindenféle valódi mágikus, tudományos és műszaki (?) hagyomány emlegetése, akár történeti, akár modern. Ilyesmire sem a szövegben, sem az illusztrációkban nem szabad utalni, még idézet vagy bibliográfiai hivatkozás formájában sem...

A magam részéről mindezt tömény hülyeségnek tartom, mely külön alfejezetet érdemelne az emberi képmutatás egyelőre megíratlan világtörténetében. Az ilyen álszent módon bilincsbe vert szerepjátékból minden hiányozna, ami számomra vonzóvá teszi: a dráma, a kritikus szellem, a morális kérdések felvetése, a kataraktikus pillanatok, a szórakozva művelődés lehetősége. A TSR azt állítja, hogy az "Erkölcskódex" megfogalmazásakor csupán a klasszikus fantasy-irodalom hagyományaihoz igazodtak, ez azonban egyszerűen hazugság. Robert E. Howard mindig igen plasztikusan ábrázolja a véres erőszakot Conan-történeteiben, hősei gyakran tolvajok és útonállók, a legcekélyebb szabadságharcos hajlam nélkül. A Gyűrűk Urában részletes leírásokat olvashatunk történetű ógermán jósrítusokról, a "vágott szemű" és "füstös bőrű" népek (nemcsak az orkok; az emberek is) pedig természetüknél fogva gonoszak és alacsonyrendűek. Az AD&D-alapokon íródott Sárkánydárda Krónikák legművészeiben megformált (és az olvasók körében messze legnépszerűbb) főszereplője Raistlin, a gonosz varázsló. Leiber, Vance, Moorcock és Gemmell műveit már nem is említem; érdemes viszont megjegyezni, hogy a TSR a jelek szerint még a gyermekmeséket is erkölcsrombolónak tartja. Szűrőpróbaszerű ellenőrzést végeztem 50 találatomra kiválasztott mesével a Grimm testvérek, Ludwig Bechstein és Benedek Elek gyűjtéséből; az "Erkölcskódex" támasztotta követelményeknek egyetlenegy sem felelt meg maradéktalanul közülük.



Advanced Dungeons & Dragons[®]

2nd Edition

Néhány emlékezetes, ám ritka kivételtől eltekintve (az első *Dark Sun*-anyagok; a sokak által siratott *Planescape*-kiadványcsalád; a rendkívül színvonalas *Complete Necromancer's Handbook*) a TSR kiadói politikája szigorúan igazodott a fenti ál-morális elvekhez. Az eredmény a cég masszív piacvesztése lett, amikor a csalódott szerepjátékosok tömegesen pártoltak át a kevésbé meghunyászkodó rendszerekhez. A *Storyteller*-RPG-k gyors térhódítását részben arra a tényezőre lehet visszavezetni, hogy a *Vampire: the Masquerade* megjelenése egybeesett a "kimiskárolt" AD&D-ből való széles körű kiábrándulásával.

A fundamentalista fanatikuskok megbékítése viszont nem sikerült, ők buzgón mennydörögték tovább hisztérikus vádjaikat. Mivel - saját bevallásuk szerint - elvből nem olvasnak RPG-könyveket, a kedvükért végrehajtott változtatásokat észre sem vették. Keresztes hadjáratuk primitív stratégiája elég egyszerű: mindig az üzletág legerősebb piaci pozícióban lévő vállalkozását támadják, valószínűleg azért, mert a többről nem is tudnak. A TSR-t nem az AD&D szolgai átfazonírozása szabadította meg tőlük, hanem a csödeljárás. Azóta természetesen a *Magic: the Gathering* lépett elő ügyeletes főmumussá, amely tudat alatt állítólag öngyilkosságra, ördögimádatra és szexuális perverziókra ösztönzi a kártyásokat.



A szerepjátékosok között azonban volt egy eléggé népes réteg, amely nem értett ugyan egyet a TSR "Erkölcscódex"-ével, ám nem volt hajlandó feladni az AD&D-hez való ragaszkodását sem. Ők úgy döntöttek, hogy ha a TSR továbbra sem foglalkozik a játékok "kényes" aspektusaival, akkor megpróbálják az őr saját, önálló alkotótevékenységükkel betölteni. A modern elektronika nagy információs forradalma előtt ez aligha sikerült volna; az Internet azonban széles körben hozzáférhető és gyakorlatilag cenzúrázhatatlan publikációs fórumot biztosított számukra. Műveik színvonalá persze a teljes kontrollhiány miatt meglehetősen egyenetlen; ám soraikban szép számmal akadnak olyan kreatív szellemű személyiségek, mint Reid vagy Brennan, akik hivatásos mércével mérve is kiemelkedő teljesítményt produkálnak.

Bevallott szándékom, hogy az Interneten terjedő RPG-anyagokat bemutató cikksorozatomban elsősorban az ő munkásságukat propagáljam. Ez nem azt jelenti, hogy az AD&D-hez ne léteznének olyan nívós és értékes Netbookok, amelyek - tematikájukból adódóan - nem sértik a TSR máig érvényben lévő "Erkölcscódex"-ét. Csakhogy ez utóbbiak viszonylag nagy publicitást élveznek, könnyen elérhetők és letölthetők a cég hivatalos ftp-site-járól. A *Szerepjátékos Szexkalauz*hoz és a *Kárhozottak Könyvé*hez hasonló kiadványok viszont egyfajta féllegális állapotban lebegnek: a TSR jogsértőnek tekinti őket, bár eléggé szorongatva lenne, ha ezt bíróság előtt kellene bizonyítania. (Elvégre ingyen reklámot jelentenek a cég játékszerzetének, és a szerzők semmi anyagi hasznot nem húznak belőlük!) Ezért az ilyen elektronikus AD&D-kiegészítők többnyire az Internet eldugott zugaiban húzódnak meg, hírük csak informális csatornákon terjed, a hazai szerepjátékosok nagy része nem is igen tud a létezésükről. Mivel nézetem szerint értékes és jól használható anyagokról van szó, nem tartom feleslegesnek a népszerűsítésüket: az ízelítőnek bemutatott szemelvények felkeltik az érdeklődést a teljes mű iránt, az alkotók szerzői jogainak sérelme nélkül. (E cikkeimben természetesen csak a bevezetést tekintem saját szellemi tulajdonomnak.)

A *Dark Paladin* által összeállított *Kárhozottak Könyve* remek AD&D-kalauz a sötét erők birodalmában tett körutazáshoz. Legfőbb erőnye, hogy szakít a TSR együgyű moralizálásával, és mélységükben ábrázolja a jelenségeket. A gonoszság nem egyenértékű benne az infantilis-szadista egomániával; a szerkesztő - igen helyesen - abból indul ki, hogy a mások által gonosznak vélt karakterek is komplex személyiségek, összefüggően értelmezhető indítékokkal és világnézettel. Az olyasféle megokolás, hogy "a nagy, csúnya X. Y. világalomra tör és mindenkit meg akar ölni", az elemi intelligencia teljes hiányát tételezi föl az illető részéről. Ez esetleg szórakoztató lehet a *Hupikék Törpikék* című rajzfilmben, komolyabb szerepjátékban azonban értéktelen és fantáziátlan nullmegoldás.

A *Kárhozottak Könyve* több mint 400 Kbyte terjedelemben tárgyalja a választott témát. Az anyag mennyisége és abszolút hiánypótló jellege miatt - szokásomtól eltérően - célszerűnek véltem két *Rúna*-cikkre való szemelvényt összeválogatni belőle. Még ezzel is csak röpké ízelítőt nyújthatok a teljes szövegből. Aki tehát szeretne többet tudni az Ártó Árny egyházáról és Addra sötét testvériségéről; a méregelfek népéről és a mocsári boszorkák varázspraktikáiról; Excalibur pokolban kovácsolt testvéréről és a nekromanták élőholt famulusairól -, nos, az ne mulassa el beszerezni *Dark Paladin* tabudöntőgető munkáját!...

Koronya Zsolt

THAL'KAL PAPI RENDJE

avagy végre egy halálisten, aki életszerű

Faji és nemi követelmények: Thal'Kalt, a halálistent kizárólag emberek tisztelik. A papok bármelyik nembe tartozhatnak, mivel azonban felavatásuk pillanatában terméktelenné válnak, a nők - akiket ez nagyobb mértékben zavar - számbeli kisebbségben vannak közöttük. Mindazonáltal semmiféle előítélet nem sújtja őket, akár a legmagasabb egyházi rangokat is betölthetik.

Thal'Kal papjai a szexuális aktusra fizikailag képesek ugyan, de ritkán gyakorolják, mivel a nemi vágy teljességgel kiveszett belőlük; az erre alapozó mágiára tökéletesen immunisak. (Megjegyzendő, hogy a hagyományos bűbajok *nem* tartoznak ebbe a kategóriába; a személyes vonzalom sokkal szélesebb körű érzés a pusztán szexuális vágynál.)

Jellem: Thal'Kal nem írja elő hívei jellemét, egyházához bárki szabadon csatlakozhat. Tanításai jellegéből adódik azonban, hogy papjai túlnyomórészt Törvényes Gonoszok és Törvényes Semlegesek. Következésképpen a rendben roppant szigorú fegyelem uralkodik, s a tagok - egyénileg és összességükben egyaránt - erősen hajlamosak a fanatizmusra.

Játéktechnika: Fejlődésüket, harci képességeiket és varázserőjüket illetően Thal'Kal szolgálai mindenben megfelelnek a *Játékosok Kézikönyvében* leírt általános papi kasztnak. Egyedi vonásaik, melyek különválasztják őket a többi paptól, nem annyira játéktéchnikai természetűek, inkább a szűkebb értelemben vett szerepjáték terén jelentkeznék.

Fegyverzet: Thal'Kal papjai kizárólag speciális félkezes kardokat használnak. Felavatáskor a rend minden növendéke kap egy színvashból kovácsolt, feketére festett pengéjű hosszú kardot, amely megjelenésével azonnal kirf a hasonló fegyverek közül, egyébként azonban semmi különleges képességgel nem rendelkezik. A magasabb rangú vezetők kardja esetenként ártó mágiával van felruházva, ám egyetlen pap sem használhat másféle fegyvert, még eltérő külsejű hosszú kardokat sem. A szent tilalom megszegőit Thal'Kal papi varázshatalmuk azonnali és teljes megszüntetésével torolja meg; kegyeit csupán hosszú és veszedelmes vezekléssel, valamely különleges küldetés teljesítésével lehet visszanyerni. A kard elvesztése vagy pusztulni hagyása viszont (amennyiben nem túl gyakran fordul elő) nem számít főbenjáró bűnnek; a rend egyszerűen csináltat helyette egy másikat. A fegyver markolatgombja egyszerűen az istenség szent jelképe is (bővebben ld. alább).

Vértezet: A rend tagjai semmiféle vértezetet nem viselnek; úgy vélik, ezzel becsapnák a halált.

Táplálkozás: Thal'Kal papjai kivétel nélkül mind vegetáriánusok. Kal Könyve szigorúan kimondja: "Az élő hús arra rendeltetett, hogy elrohadjon, nem arra, hogy felfalassék!" A húsevőket a rend szentségtörő hullafalóknak tekinti és mély megvetéssel sújtja. A tojás, a tej és a tejtermékek fogyasztása engedélyezett. (Thal'Kal nem kívánja szolgáitól, hogy elsorvadjanak és éhen pusztuljanak.)

Különleges képességek: (1) Az élőholtakat Thal'Kal papjai visszaszítók és természetellenes torzszülötteknek tartják, előzésükre tett kockadobásaikhoz +1 bonusz járul. A halál más megcsúfolóit - például a nekromantákat és a különféle hagyományos szörnyistenek papjait - ugyanúgy el tudják űzni, mint az élőholtakat, bár ellenük nem kapják meg ezt a bonuszt. Ilyen esetekben a megdobandó számérték kiszámításakor az illető személy Tapasztalati Szintjéből kell kiindulni, amely a vonatkozó táblázatban megadott Életerőszintnek felel meg.

(2) Mivel a papoknak szent feladata megölni azokat, akik közel járnak a halálhoz, már 1. szinttől fogva valamennyien képesek korlátlanul alkalmazni az *Élet Érzékelése* varázslatot (*). Ehhez meg kell érinteni a vizsgált alanyt, és 3 teljes körig megszakítás nélkül összpontosítani.

Megkötések: A rend tagjainak szigorúan tilos olyan varázslatokhoz, varázssitalokhoz, varázstárgyakhoz vagy köznapi metódusokhoz folyamodniuk, amelyek a fizikai test gyógyítását szolgálják. Nemcsak ők nem gyógyítanak másokat, hanem maguk is megtagadnak minden ilyen szándékú segítséget, mivel istenük fondorlatos becsapását látják benne. A tilalom megszegői örökre elvesztik papi varázshatalmukat, bár ha kifejezetten akarataik ellenére gyógyították meg őket, küzdelmes vezekléssel esetleg visszaszerezhetik.



(*) 2. szintű varázslói varázslat a *Complete Wizard's Handbook*-ból, mely álcázott élőholtak, valamint transzban, kómában és *Tetszhalál* varázslat hatása alatt lévő élőlények leleplezésére alkalmas. A Thal'Kal papjai által használt változat paraméterei (ld. fent a szövegben) nem azonosak az eredeti varázslatával.

Advanced Dungeons & Dragons®

2nd Edition

A haldoklókat és a súlyos sebesülteket Thal'Kal papjai gyors és fájdalommentes rítussal átvezetik a túlvilágra, miközben istenük pártfogásába ajánlják a távozót, akárki volt is életében. (A kínzást szentségtörésnek, elkövetőt istenkáromlóknak tartják.) Erre nem feltétlenül kötelesek, ha úgy látják jónak, Thal'Kal ítéletére bízhatják a döntést; az áldozat gyógyítására irányuló kísérleteket azonban ilyenkor is erélyesen igyekeznek megakadályozni. Alább bővebben részletezendő teológiai megfontolásból a barátait általában megölik, az ellenségeiket viszont élni hagyják.

Teológia: Thal'Kalt kettős természetű, ám egylényegű lénynek fogják fel (hasonlóképpen a katolikus szentháromsághoz). Thal jelképezi az Életet a Halálban (a túlvilági létet), Kal pedig a Halált az Életben (az elmúlás folyamatát). Maga az élet a büntetés és a vezeklés időszaka azoknak a lelkeknek a számára, akik még nem elég tiszták hozzá, hogy az örökké tartó Halálban békét és boldogságot leljenek. A lelkek holtuk után Thal ítélszéke elé kerülnek, s ha az isten még mindig nem látja befejezettnek a megtisztulásukat, egy másik testben visszaküldi őket a földre, további szenvedésre.

Az erőszakos halál a természetes halálnál hamarabb juttatja a lelket Thal elé, ezért szent és kíváncsi dolog. Az öngyilkosság azonban szentségtörés, gyalázatos kísérlet a kiszabott vezeklés megkurtítására, amelyért súlyos büntetés dukál. Az elfek és más hosszú életű fajok a rend teológiája szerint reinkarnált öngyilkos lelkek, akiket Thal a rendesnél tovább tartó szenvedésre ítél.

Ugyanakkor a hosszú élet bizonyos körülmények között az istenség kegyének is értelmezhető, különösen Thal'Kal odaadó híveinek esetében. Ezáltal ugyanis lehetőségük nyílik rá, hogy buzgón és hathatósan szolgálják urukat, és sok-sok megtévedt lelket részesítsenek Kal Békéjében. Kal Békéje alatt az erőszakos halál értendő, amely még a további reinkarnálódásra ítélt lelkek számára is időszakos szabadulást jelent az élet gyötrelmeitől. Az istennek tetsző életet folytató papok reménykedhetnek benne, hogy - kimagasló érdemeket szerezvén a földi siralomvölgyben - holtuk után Thal nem küldi vissza őket a halandók közé.

Vallási rítusok: Noha a rend tagjai tartózkodnak a hús fogyasztásától, azzal nem sokat törődnek, hogy mi lesz a holttestekkel, miután a lélek eltávozott belőlük. Elégetésük tilos ("a hús arra rendeltetett, hogy elrohadjon"), és általában az elföldelésükkel sem fáradoznak. Ha Kal a maga végtelen bölcsességében úgy dönt, hogy a temetetlen holtak által dögvészt és járványokat szabadít a világra, annál jobb lesz a sok szegény szenvedőnek.

A rend Bibliáját Kal Könyvének hívják; ez számol be az isten anyagi megtestesülésének életéről és cselekedeteiről, aki egy ízben ember képében alászállt a halandók közé. Számos más megváltótól eltérően nem ölték meg a tanításaiért, holta után azonban ő is feltámadt, élt még néhány évet (nem büntetésből, hanem szabad akaratából), aztán visszatért a túlvilágra.

Szent jelkép: Ezt egy emberi felkarcsont gömbölyű végéből készítik, amit kivájnak és megtöltenek a rend főpapijának megszentelt vérével, majd elzárják a rajta nyitott furatokkal. (A főpap félelmetes varázserővel bír, ám többnyire korán megnyomorodik és magatehetetlenné válik az állandó vércsapolástól. Mindig feltételezik róla, hogy földi büntetése utolsó időszakát éli, ezért szigorúan tilos siettetni az útját Thal színe elé.) Ezután két obszidiángyöngyöt ágyaznak bele szempár gyanánt, valamint egy U alakú csontocskát az állkapocs jelzésére. Az eredmény egy miniatűr, orrtalan koponya lesz, amit a szent kard markolatának végére erősítenek, a fegyver egyensúlyát biztosító markolatgomb he-

lyére. A szent jelkép felmutatása tehát voltaképpen a szent kard kirántását jelenti.

Beavatás: A rend beavatási szertartását elég kevés növendék éli túl, ehhez ugyanis rituális párviadalban meg kell ölniük a tanítójukat, aki a maga részéről egyáltalán nem színleli a védekezést. (Ez ugyanis az öngyilkosság egy formája lenne.) A győztes növendék két követelménynek is eleget tesz: egyrészt bizonyosságot ad róla, hogy mestere kellőképpen felkészítette az élet viszonyaira, másrészt mindjárt meg is jutalmazza őt a nevelésére fordított fáradozásaiért. Diadalát követően a rend rangidős papjai átnyújtják neki szent fegyverét, a fekete vaskardot, markolatgombján hitük szent jelképevel.

A fenti szertartás ismeretében egyáltalán nem meglepő, hogy Thal'Kal papjai nincsenek túl sokan, és többségükben kettős kasztú karakterek, akik második kasztként veszik föl a papi hivatást, miután előző kasztjukban már meglehetősen magas szintet értek el. Az isten laikus hívei bármilyen kasztúak lehetnek; aki be kíván lépni közülük a rendbe, az feladja eredeti hivatását, és felveszi mellé a papi kasztot.

Külső megjelenés: Thal'Kal papjai kopaszra borotválják magukat. Rituális alkalmakkor és hadba vonulás esetén az egész fejüket fehérre festik, a két szemgödör és egy fültől fülig húzódó arcsáv kivételével, amit vérvörösre vagy koromfeketére színeznek. Amikor ezek az eleven halálfők szent fekete pengéjüket forgatva az ellenségre törnek, olyan benyomást keltenek, mintha maga a Halál gázolna a kézítésába.



A VÉRMÁGUS

avagy a rossz, a rossz és a csúf

Megkövetelt főjellemzők: Intelligencia 13
Állóképesség 13

Engedélyezett fajok: A vérmágus kizárólag ember lehet; sem az elfek, sem a félelfek nem képesek összpontosítani szervezetükben a diszciplína gyakorlásához szükséges mennyiségű negatív energiát.

Jellem: Elméletileg minden jellem engedélyezett, ám hangsúlyozni kell, hogy - akárcsak a nekromanták esetében - a vérmágusok elsőprő többsége Gonosz.

Bemutatás: A vérmágusok ismerik a mágia tudományának egyik legféltettebb és legnagyobb horderejű titkát. Csupán egyféle anyagi komponenszt használnak minden varázslatukhoz: a tulajdon vérüket. E titok birtokában joggal formálhatnak igényt az egész világ talán legjobban gyűlölt és rettegett varázslóinak címére. Az őket övező félelem miatt a vérmágusok kénytelenek kitaszítottként élni a társadalom peremén; egyesek közülük titkos társaságokba tömörülnek, hogy hatékosabban megvédezhessék magukat az uralkodó egyházak inkvizítoraitól és fanatikus boszorkányvadászaitól.

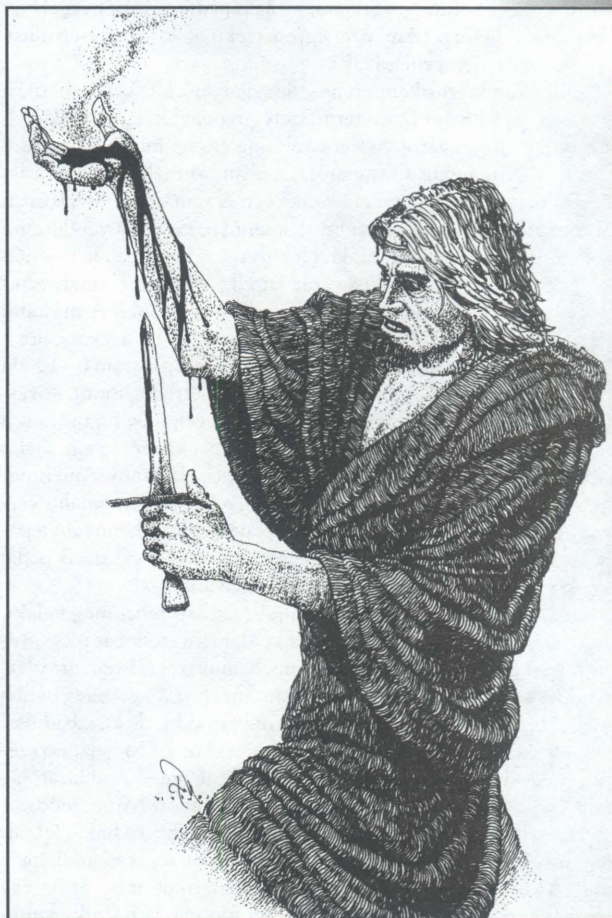
Fegyveres jártasságok: Minden vérmágusnak értenie kell a tör forgatásához. A karakter kidolgozásakor rendelkezésére álló fegyveres jártassági kategóriát a játékos csak erre költheti.

Békes jártasságok: Az 1. szintű vérmágus automatikusan megkap két olyan jártasságot, amelyek nélkül gyakorlatilag működésképtelen volna: a *Gyógyítást* és a *Gyógyfüvek Ismeretét*. Ezek ingyen járnak a karakternek, nem szükséges rájuk jártassági kategóriát áldoznia. Néhány további jártasság felvétele javasolt, de nem kötelező; ezekért a szokásos módon fizetni kell. Ilyenek az *Általános jártasságcsoporthoz* a *Szakács*, a *Szabó* vagy a *Halász*; a *Varázslók jártasságcsoporthoz* a *Mágiaismeret*; a fegyverforgatók jártasságcsoporthoz pedig (a szabályok előírása szerint emelt áron!) a *Túlélő Ismeretek*.

Felszerelés: Az 1. szintű vérmágus egy mívesen megmunkált ezüstsíttörrel és a varázslóknak járó szokásos pénzösszeggel - azaz $(1K4+1) \times 10$ arannyal - kezdi pályafutását. Induló felszereléséhez tartozik továbbá egy öltözet ruha is, amely szinte mindig egy bő, csuklyás köpönyeg, valamilyen sötét színárnyalatban.

Vérmágia: A vérmágusok másféle módon varázsolnak, mint a hagyományos varázslók. Soha nem kell a pénzüket drága és nehezen megszerezhető anyagi komponensekre költeni; helyettük a saját vérüket használják. Ez kivált magasabb Tapasztalati Szinten jelent komoly előnyt, amikor elérhetővé válnak a nagyhatalmú, ám csak szigorú feltételek mellett alkalmazható varázslatok - gondoljunk csak a Klónozásra vagy Tenser Félelmetes Átalakulására!

A vérmágusok ugyanúgy tanulják és memorizálják a varázslataikat, mint a többi varázsló; amikor azonban használni kívánják őket, nincs szükségük a *Játékosok Kézikönyvében* feltüntetett anyagi komponensekre. Ehelyett egyszerűen sebet ejtenek valahol magukon a törükkel, és a komponens szerepét a kibuggyanó vér veszi át. Az erőteljesebb varázslatok természetesen több vért emész-



tenek fel; a vérmágusnak Ép-ben mérve feleannyi veszteséget kell okoznia magának, ahányadik szintű a varázslat, páratlan szinteknél mindig fölfelé kerekítve. Egy Hidegsugárért például, amely 5. szintű varázslat, 3 Ép-t kell áldoznia.

Fontos megjegyezni, hogy a vérmágusok ismerik a hagyományos varázslási metódust is, és egyáltalán nincsenek eltiltva az alkalmazásától. Ha az előírt anyagi komponensek kéznél vannak, minden további nélkül használhatják őket a saját vére helyett; ilyenkor nem kell megvágniuk magukat. Hasonló a helyzet az anyagi komponens nem igénylő varázslatokkal is, amiket általában ugyanúgy alkalmaznak, mint a többi varázsló. Enélkül az alacsony szintű vérmágusokat előbb-utóbb megölné a tulajdon mágijuk, a magasabb szintűek pedig fölöslegesen (és veszedelmesen) legyengítenék magukat az egyszerű és mindennapos komponenseket igénylő alapvarázslatokkal. Ennek ellenére időnként előfordul, hogy a vérmágusok vért áldoznak a triviális komponensű, sőt komponens nélküli varázslatokra, méghozzá korántsem a sokukra tagadhatatlanul jellemző mazochista hajlam miatt. Ilyenkor ugyanis - mint alább látni fogjuk - a varázslat bevetési ideje lényegesen lecsökken, márpedig vészhelyzetekben a gyorsaság élet-halál kérdése lehet.

A vérmágia alkalmazása játéktechnikailag úgy történik, hogy a játékos a kör elején bejelenti varázslási szándékát; a karakter sebet ejt magán, és elszenvdi a kikalkulált Ép-veszteséget. A varázslatot ezután a szokásos módon meg lehet szakítani; a vérmágus által önmagának okozott veszteség nem zavarja meg, de ha mások sebzik meg a varázslat befejezése előtt, az igen. Ha a varázslat létrejön, a mágus vére eltűnik, pontosabban szólva átpá-

rolog a Negatív Energia Síkjára, a vágás pedig csúnya heggel bír, de azonnal beforr. (Ami nem egyenértékű az Ép-vesztés automatikus visszagyógyulásával!)

Ha a karaktert sikeresen megtámadják, mielőtt befejezhetné a varázslatát, a kívánt hatás természetesen nem jön létre. Fellép viszont egyfajta negatív visszacsatolási jelenség, mintegy "rövidre zárva" a vérmágikus folyamatot. Ez olyan formában jelentkezik, hogy a mágus sebéből ömleni kezd a vér, és ezután minden körben automatikusan veszít annyi Ép-t, amennyi az eredeti véráldozata volt. A vérvesztés a karakter a következő körökben felhasználhatja egy újabb vérmágikus varázslat alkalmazására, amely értelemszerűen nem lehet magasabb szintű az előzőnél. A második varázslatot már legfeljebb úgy lehet megszakítani, ha a varázslót a befejezése előtt cafatokra kaszabolják (azaz Ép-i számát -10 alá csökkentik); máskülönben mindenképpen létre fog jönni. A vérmágus feltétlenül élni fog ezzel a lehetőséggel, még ha nincs is a helyzethez illő varázslata, a vérzést ugyanis kizárólag egy újabb vérmágikus varázslat alkalmazásával képes elállítani. Amennyiben nincs több varázslata memorizálva, a helyszínen halálra vérzik. A társai esetleg segíthetnek rajta, de nem túl könnyen: a papok egy Gyógyerő vagy Regenerálás varázslattal, a varázslók pedig egy körültekintően fogalmazott, teljes Kívánsággal.

Ha a karaktert ugyanabban a pillanatban sebz meg valaki, amikor befejezi a varázslatot (a két kezdeményeződobás megegyezik), igen érdekes helyzet áll elő, amely mindkét fél számára életveszélyes. A varázslat létrejön ugyan, méghozzá kétszeres hatásfokkal (valamennyi paramétere megduplázódik), de kiszabadul az ellenőrzés alól; célpontja, iránya és hatásköre a KM belátása szerint megváltozik. A vérzés most is megindul, ám ezúttal kizárólag külső segítséggel lehet elállítani, a fent megadott három módszer valamelyikével. A vérmágus számára ez szinte biztos halált jelent, ám nagy valószínűséggel a gyilkosát is magával fogja rántani, mert amíg a vérzés tart, minden körben automatikusan bevethet egy vérmágikus varázslatot, amelyet - mint fentebb láthattuk - szinte lehetetlen félbeszakítani.

A vérmágia alkalmazása tehát meglehetősen kockázatos, mégis csábító, mivel számos különböző előnnyel bír a hagyományos varázsláshoz képest. Először is a mágus a saját vérén keresztül közvetlenebb kapcsolatot tud létesíteni az Energia Síkjaival, mint a tradicionális anyagi komponensek révén, ezért a varázslat lényegesen hamarabb jön létre. A vérmágikus varázslatok bevetési ideje felére csökken, tört számok esetében fölfelé kerekítve; véráldozattal az anyagi komponenst egyébként nem igénylő varázslatok bevetési ideje is csökkenthető.

Másrészt a vérmágus saját Tapasztalati Szintjénél magasabb hatásfokon is képes alkalmazni varázslatait, ha a minimálisan szükségesnél több vért áldoz rájuk. Minden pluszban feláldozott Ép egygel növeli az effektív Tapasztalati Szintet, melynek alapján a varázslat paraméterei kiszámítandók.

PÉLDA - Vlad, a vérmágus Tűzgolyó varázslat bevetésére készül. Mivel a varázslat 3. szintű, Vladnak 2 Ép-t kell rá áldoznia; és mivel Vlad 5. TSz-ű, 5K6 Ép veszteséget fog okozni vele. Ha azonban Vlad 3 Ép-t áldoz fel, a Tűzgolyó vesztesége 6K6-ra nő; ha 4 Ép-t, akkor 7K6-ra; és így tovább, ameddig futja Vlad Ép-iből. A varázslat többi szintfüggő paramétere úgyszintén ennek megfelelően módosul.

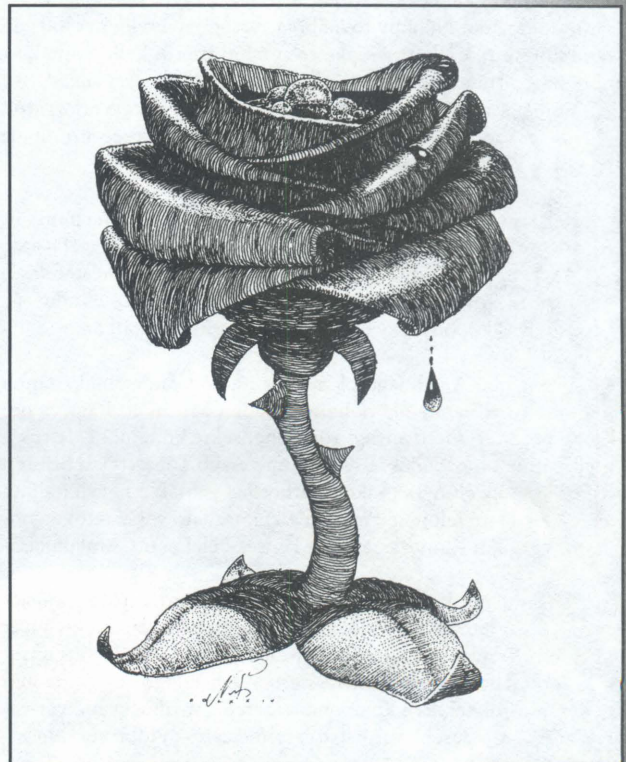
Speciális előnyök: (1) A vérmágusok fizikai tűrőképessége - a hivatásuk támasztotta irgalmatlan követelmények jóvoltából - sokkal nagyobb más varázslókénál. A magas Állóképesség után a vérmágusok ugyanolyan rendszer szerint kapják az Ép-bonuszokat, mint a fegyverforgató főkasztba tartozó karakterek, vagyis a nö-

vekmény 16 után is folytatódik: a 17-es Állóképesség szintenként +3 Ép-bonuszt biztosít, a 18-as pedig +4-et. Az 1. szintű vérmágusok Ép értékéhez - az esetleges Állóképesség bonuszokon kívül - további +2 Ép járul.

(2) Minden vérmágusnak +25 % esélye van a nekromancia iskolájába tartozó varázslatok megtanulására. Amelyik vérmágus megfelel a *Játékosok Kézikönyvében* lefektetett követelményeknek, az tovább szakosodhat a nekromancia iskolájára, elnyerve az ezzel járó előnyöket és hátrányokat, a varázslóspecialistákra vonatkozó szabályok szerint. Ez esetben a nekromanták +15 %-át is megkapják, és +40 %-kal fogják tanulni a nekromantikus varázslatokat.

(3) A vérmágusok többsége általános mágus, a fennmaradók pedig túlnyomórészt nekromanták. Egyéb varázslóspecialisták előfordulnak ugyan közöttük, de roppant ritkán. Mindazonáltal a vérmágus - ha úgy látja jónak és megfelel az előírt követelményeknek - a mágia bármely iskolájára szabadon szakosodhat, a búbjármágiát kivéve.

Speciális hátrányok: (1) A vérmágusokat általános irtózat és bizalmatlanság övezi, minél hatalmasabbak, annál inkább. Ráadásul előbb-utóbb szörnyűségesen elcsúfítja őket a sebhelyeiken sarjadó hegszövet. Ezért a Karizmájuk minden szintlépésnél 1 ponttal csökken, míg el nem éri a 3-as értéket. Innentől fogva az iram lelassul; a 3-as Karizma 5 szintlépés múlva 2-re zuhan vissza vissza, majd további 5 szintlépés után 1-re, az emberileg lehetséges legalacsonyabb értékre. Ráadásul az alacsony Karizmáért járó negatív reakciómódosítókhoz a vérmágusok esetében további ü2 levonás járul. A magas szintű vérmágusok előkelő helyet töltenek be a világ legvisszataszítóbb élőlényei között; szinte sohasem képesek csatlósokat és követőket toborozni.



(2) Még a vérmágusok kíméletlen szigorral edzett szervezete sem bírja közbeiktatott szünetek nélkül az állandó megterhelést. Ha az 1. szintű vérmágus egy nap leforgása alatt 5 vagy több Ép-t veszít a vérmágia alkalmazásából kifolyólag, a karakternek pihennie kell, méghozzá ágyban fekvéssel, teljes nyugalomban, mindennemű varázstevékenységtől tartózkodva. A pihenés minimálisan szükséges időtartama a karakter Állóképességétől függ; napokban számítva úgy kapjuk meg, ha ezt az értéket kivonjuk 20-ból. Amíg a pihenéssel töltött időszak le nem telik, a vérmágus szervezete képtelen regenerálódni, azaz egyetlen Ép-t sem gyógyul, függetlenül attól, hogy mi miatt veszítette el. Mivel ez a kimerültség csak kisebb mértékben fizikai természetű, nagyobb részt a Negatív Energia Síkjaival való közvetlen kapcsolat idézi elő, a lábadozás folyamatát semmiféle mágikus vagy köznapi módszerrel nem lehet gyorsítani, pláne kiiktatni. A tapasztaltabb vérmágusok természetesen megedződnek mesterségük gyakorlati folytán, mind nagyobb megpróbáltatásokat képesek fogcsikorgatva elviselni. Tűrésküszöbük minden szintlépésnél 1 ponttal nő, azaz 2. szinten 5 Ép-ről 6-ra, 3. szinten 6-ról 7-re, 4. szinten 7-ről 8-ra, és így tovább.

(3) A vérmágusok - mivel tudományuk szorosan kapcsolódik a nekromanciához - képtelenek megtanulni a bűbájmágia iskolájába tartozó varázslatokat. Többek között ez az oka annak, hogy viszonylag sokan mélyednek el a nekromanciában: a szakosodás előnyeit hatványozottan élvezik, a hátrányai viszont kevésbé érik meg, hiszen azok külön specializálódás nélkül is sújtják őket.

(4) Nem kimondott játéktechnikai szabály ugyan, de mindenképp érdemes megjegyezni, hogy a vérmágusok nagy része idővel megőrül. Leggyakrabban mazochista, megalomán és paranoiás tüneteket produkálnak; mások közveszélyes szociopatakká válnak vagy tudathasadásos személyiségeket fejlesztenek ki. Az ínyenc szerepjátékosok valószínűleg külön buzdítás nélkül is felruházzák karakterüket ilyen vonásokkal. Ha a mesélő elég érettnek ítéli rá a társaságot, belátása szerint kötelező érvénnyel is előírhatja a vérmágusok lassú megtérbolyodását, különösen magasabb Tapasztalati Szinteken.

Játéktechnika: A vérmágusok mágiakapacitása aszerint alakul, hogy általános mágusok-e vagy valamelyik iskolára szakosodtak. Fejlődésükben a varázsló fókusztnál leírt szabályokhoz igazodnak, egy fontos különbséggel: mivel nincs elsődleges főjellemzőjük, sohasem jár nekik bonusz a megszerzett Tp-hez.

A VÉRKEHELY

avagy mindennapi italunkat...

Ez a varázshely sokban hasonlít a kiapadhatatlan korszokhoz, ami nem is csoda, hisz megalkotója ezeket használta mintának

és kiindulási alapnak. Működési elvük teljesen megegyezik, azaz a lényegbevágó gyakorlati különbséggel, hogy a kehely víz helyett vért kínál a szomjazónak. Parancsszóra színültig telik habzó embervérrel, és bármennyit öntenek ki belőle, mindig teli marad. Ha ez később valami okból kifolyólag kényelmetlenné vagy zavaróvá válik, egy másik titkos búvigével újra ki lehet üríteni.

A kehelyben lévő vér korlátlan ideig friss marad, bár ha kitöltik, a szokásos módon megromlik és megalvad. Szennyeződésektől és kórokozóktól mindig mentes, nyugodtan használható varázskomponensnek vagy szomjúság oltására. Rituális célokra - például az idézőmágia bonyolult ceremóniáihoz - viszont csak elvétve alkalmas, mivel az efféle szertartások többségükben nem a vér pusztája jelenlétét, hanem erőszakos kiontását követelik meg.

A hátborzongató varázstárgy csupán egyetlen példányban létezik, amely mindazonáltal több ezer éves múltra tekinthet vissza. Ezt a vénségesen vén vámpírt, Hermann Siegmund von Wallfürth készítette magának, amikor érezni kezdte csontjában az öregkort, és elvesztette érdeklődését a világi hívságok iránt. Egyre több időt töltött mágiaelméleti kutatásaiba temetkezve, és egyre inkább nyűgnek találta a rendszeres vadászat kényszerét. Problémáira végül a Vérkehely megalkotásával talált megoldást; aki azonban azt hiszi, hogy ezáltal veszélytelenebbé vált a gyanútlan halandókra nézve, az rettenetet téved.

A kiapadhatatlan korszokhoz hasonlóan a kehely sem a semmiből teremti a vért, hanem tágabb környezetéből vonja el. Mivel az ő esetében ez a közelben tartózkodó embereket jelenti, mágiája összehasonlíthatatlanul erősebb, ámbar jóval szűkebb fókuszú: hatásköre hatvanhat mérföldes sugárra korlátozódik. Ezen belül kitartóan és folyamatosan csapolja a lakosság életenergiáját, olyan apró adagokban, hogy működése szinte észrevétlen marad.

Az itt élő emberek hajlamosak a testi leépülésre és a korai öregedésre; az enyhe, ám folyamatos megterhelés idővel a legrobustusabb szervezetet is kikezdi. Minden olyan esztendőben, amikor legfeljebb tíz napot vannak távol a környékről, Ép-ik és Állóképességük csökkenését kockáztatják; az előbbire 5 %, az utóbbira 1 % az esélyük. Egy-egy pontnál többet sohasem veszítenek egyszerre, azt viszont maradandó érvénnyel. Ha beleesnek a kritikus százalékba, sikeres halálmágia elleni mentődobással még mentesülhetnek a hatás alól; de minden ilyen mentődobás (akár sikeres, akár sikertelen) -1 levonást ad az esetleges későbbi mentődobásokhoz. A JK-k számára - edzettségük, s még inkább életmódjuk miatt - a Vérkehely közelsége nemigen jelent veszélyt; a letelepült emberközösségekben viszont néhány évtized leforgása alatt szörnyű rombolást vihet véghez.

Hosszú távon persze megmutatkoznak az árulkodó jelek. A környéknek elátkozott híre kél, majd elnéptelenedik: aki nem sorvad el, egészségebb tájakra menekül. Ha a préda túlságosan megritkul, követi példájukat a Vérkehely gazdája is, s kincseivel együtt átköltözik valami vidámabb, életerősebb, sűrűbben lakott tartományba, ahol tetemes ideig számíthat bőséges aratásra...

(folytatjuk)



KORNYA ZSOLT

HALOTTIDÉZŐK, BEAVATOTTAK, LÉLEKKERESŐK

AZ EURÓPAI NEKROMANCIA TÖRTÉNETE AZ ÓKORBAN

HETEDIK RÉSZ

14. A PERZSA MÁGUSOK

Érdekes dolgokat tudhatunk meg, ha a mágus szó eredetét kutatjuk.

Először az ókori görög szerzőknél fordul elő, magosz alakban; eredetileg nem a "varázsló" szinonímája volt, hanem a perzsa papokat nevezték így. Hogy a két fogalom ennyire hamar összerosódott (a hellenizmus korában már rokon értelmű szavakként használják őket), az arra utal, hogy a görögök jelentős varázshatalmat tulajdonítottak ezeknek az idegen papoknak.

A mágusok valószínűleg a méd nép egyik törzse voltak, amely a papi tisztségek örökletes ellátására szakosodott, valahogy úgy, mint a régi zsidóknál a lévíták. Az utolsó méd király, Asztüagész udvarában fontos pozíciókat töltöttek be. Amikor a perzsák megdöntötték a méd birodalmat, átmenetileg elvesztették a befolyásukat, de legkésőbb az egyiptomi királysírokat meggyalázó Kambüszész idejében már visszanyerték ko-

rábbi jelentőségüket. Kambüszész váratlan halála után, amely mögött számos kortárs a fáraó átkát sejtette, egy Gaumáta nevű mágus ragadta magához a hatalmat, aki a király halott testvéreinek álcázta magát. A mágusok uralma alig fél évig tartott. Céljaikról, törekvéseikről keveset tudunk; úgy tűnik, a katonaság helyett inkább a papságra támaszkodtak, és egyfajta teokratikus államot akartak kiépíteni. Több forrás is hangsúlyozza, hogy felhagytak a perzsákra általában jellemző türelmi politikával, és kíméletlen harcot hirdettek a leigázott népek vallásai ellen. Ez arra mutat, hogy egy térítő célzatú hit képviselői voltak, amit sokan a zoroasztrizmussal vélnek azonosítani.

Gaumáta hatalmát véres katonai felkelés döntötte meg, amelynek élén a perzsa uralkodóház egyik mellékágából származó I. Dareiosz állt. A hírhedt "mágusölők éjszakáján" a perzsa nemesurak birodalom-szerte százával mészárolták le a méd papokat, akiket varázsserejük ezúttal, úgy látszik, cserbenhagyott. Gaumátával maga Dareiosz végzett a királyi palotában.

A mágusok ezután ismét eltűnnek a történelem színpadáról, de csupán rövid időre. Igencsak szívós fajta lehettek, mert már Dareiosz fiának és utódjának, Xerxésznek az idején ismét ott találjuk őket a nagykirály közvetlen környezetében. Urukát elkísérték a Hellasz ellen vezetett hadjáratára is, s ennek kapcsán figyeltek fel rájuk a görögök.

Hérodotosz sok csodás tettet tulajdonít nekik, bár némelyikben maga sem hisz igazán: többek között Magnésziában állítólag lecsendesítették a perzsa hajóhadat megtépázó vihart. Annyi bizonyos, hogy hivatásos jóvendőmondók, álmfejtők és áldozópapok voltak, s a szertartásokon ők adták elő énekelve az istenek leszármazásrendjét. Ezenkívül Platón szerint rájuk volt bízva a királyi hercegek nevelése; többek között beavatták őket a mágiába, azaz a halhatatlan istenek tudományába is.

Furcsa, hogy a hellénekben éppen a görög-perzsa háború apropójából ébredt olthatatlan kíváncsiság a mágusok varázstudománya iránt, hiszen ennek a nevezetes összecsapásnak a végkimenetele éppen hogy nem igazolta jövőbelátó képességeiket. Mindenesetre tudjuk, hogy a háború paradox módon szorosabbra fűzte a két nép kapcsolatát; úgy a perzsák, mint a görögök érdeklődni kezdtek ellenségeik kultúrája iránt.

A plataiai ütközet után, amelyben a később oly dicsőtelen sorsra jutott Pauszaniasz fényes győzelmet aratott a perzsákon, a hadizsákmányban találtak egy ősrégi

TARTALOM

- 00. Előszó
- 01. Bevezetés
- 02. Nekromancia a Bibliában
- 03. Odüsszeusz árnyakat idéz
- 04. Aeneas alászáll az alvilágba
- 05. Médeia megfiatalítja apósát
- 06. A halottidézés módzatai
- 07. A kikoszarzott boszorkány
- 08. A nekromanták sötét fejedelemasszonya
- 09. A thesszáliai boszorkányok
- 10. A püthagoreus beavatottak
- 11. Szellemidézés Apollón nevében
- 12. Halotti árnyak a Nílus mentén
- 13. Az egyiptomi papok titkos tudománya
- 14. Néhány nekromantikus recept
- 15. Rontó és vérivó szellemek Mezopotámiában
- 16. **A perzsa mágusok**
- 17. **Az anyagyilkos Nero**
- 18. Halottidéző római császárok
- 19. A szellem és a démon egybemosódik
- 20. Az idézőmesterség műhelytitkai
- 21. A szinkretista varázslók
- 22. A pogány nekromancia hatyúdala

könyvet, amelyet egy Oszthanész nevű mágus írt. Ennek az iratnak a másolatait, amely a méd papok titkos tudományát foglalta össze, hamarosan Hellasz-szerte olvasták a tudnivágyó emberek. Állítólag igen mélyen-szántó mű volt, s terjedelmes fejezetben foglalkozott a nekromanciával. Sajnos egyetlen sora sem maradt ránk, pedig hatszáz évvel később Apuleius még ismerte.

A drámaíró Aiszkülosz számára, aki maga is harcolt a perzsák ellen a szalamiszi tengeri csatában, evidens dolog volt, hogy a mágusok járatosak a halottidézésben. Perzsák című tragédiájába beleszótt egy jelenetet, amelyben Xerxész édesanyja, mikor értesül a roppant sereg pusztulásáról, megidézi férje szellemét, hogy tanácsot kérjen tőle.

“ATOSSZA anyakirályné:

Vér-tépte döbbenet riasztja lelkemet.
Ezért az utat vissza házamból ide
nem az előbbi díszruhában, nem kocsin
jártam meg, hogy szerezzek áldozat-italt
fiam apjának, holtakat édesgetőt:
szentelt tehén jóízű hófehér tejét,
szép csilla mézet: száz virágon dolgozó
méh cseppeit; szűz, szent forrás vizét;
s a hegyi anya-tő vegyítetlen levét,
a régi szép borág vidító mámorát;
és az örökkön zöldelő, aranyhajú,
szelíd olajfa jószagú gyümölcseit,
a dús Föld lányait: virágfüzereket.
Barátaim, míg a lentlevőknek áldozunk,
ti zengjétek himnuszt, s Dareiosz szellemét
hívjátok - én a mély megannyi istenét
ittallal tisztetem, melyet beszí a föld.

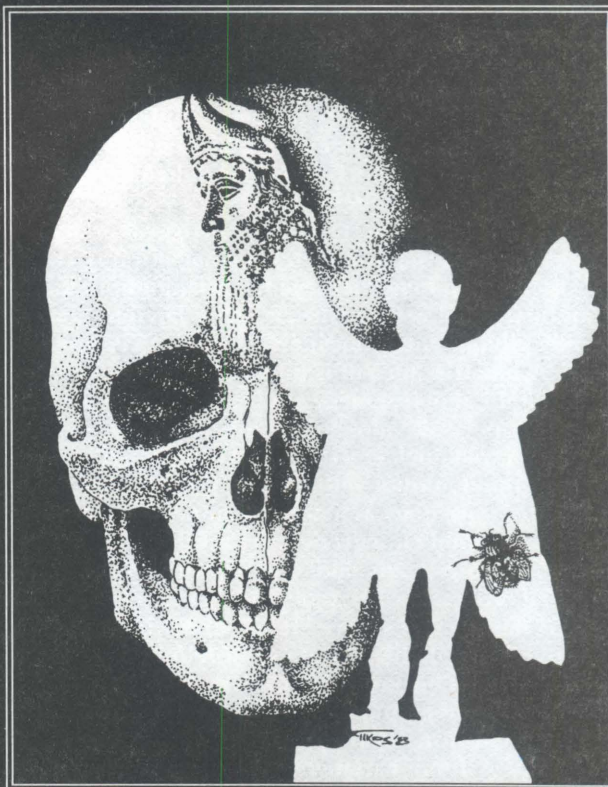
KARVEZETŐ:

Perzsa nagyasszony, királyanya, önts
az alatt alvók nyoszolyáira bort,
mi meg énekkel kérjük a holtak
vezetőit alatt,
hogy legyenek jóakaróink!

Földmélyi, dicső, szent isteneink:
Gé és Hermész, s te a holtak Ura,
küldd fel alúlról a fényre a lelket,
mert, ha e vészre tud írt - mi a vége:
csak ő mondhatja meg, ember.”

(Aiszkülosz: Perzsák 606-632., Jánosy István fordítása)

A görög drámaírók sohasem riadtak vissza a válogatott borzalmak szemléletes ecsetelésétől, itt mégis egy igen szelíd szertartás leírását olvashatjuk. Atossza anyakirályné engesztelő áldozatot mutat be olajbogyóból és virágfüzerekből, miközben tejet, mézet, vizet és vegyítetlen bort önt a holtakat rejtő földre. Közben a karvezető szabályos invokációt ad elő: Gaiához, a föld-anyához, Hermészhez, a lélekvezetőhöz és Hádészhoz,



a holtak urához fohászkodik. A kar a továbbiakban hosszasan dicséri még Dareiosz hősi tetteit, s az árny hamarosan meg is jelenik hívásukra.

Tévedés lenne azt hinni, hogy Oszthanész könyvében ilyesfajta szertartások lettek volna leírva. A beszámoló egészében véve hiteles ugyan, csakhogy nem a perzsa, hanem a görög nekromantikus gyakorlatot példázza. A tragédiát nem sokkal a plataiai győzelem után mutatták be Athénban; ennyi idő alatt Aiszkülosznak aligha volt lehetősége tüzetesebben megismerkedni a perzsa mágusok rítusaival. Az egész szövegben az egyetlen elem, ami a perzsa kultúrát tükrözi, a vegyítetlen bor említése; a görögök ugyanis mindig vízzel hígítva itták a bort, tisztán emberi fogyasztásra alkalmatlannak tartották. Máskülönben azonban itt is ugyanaz a helyzet, mint Héliodórosznál, akit az egyiptomi nekromancia kapcsán idéztünk. A szerző az általa ismert halottidéző szertartások elemeit szötte bele a szövegbe, jelen esetben tehát a püthagoreus lélekkeresőket. Aiszkülosz püthagoreus nézetei és a beavatottak titkos társaságával fenntartott kapcsolatai ugyanis közismertek voltak. (Ezenkívül valószínű, hogy Atossza halottidézése a helén héroszkultusz egyes vonásait is tükrözi.)

De milyenek lehettek akkor a mágusok valódi rítusai? Nagyon keveset tudunk róluk, ám okunk van feltételezni, hogy az apollóni halottidézésnél sokkalta kegyetlenebbek.

A szertartás központi elemét az emberáldozat képezhette, méghozzá annak is a leghátborzongatóbb formája. A zoroaszteri tanítás tisztátalannak tartja a holttesteket, a papok számára még az érintésük is tilalmas. A mágusok ezt az elvet olyannyira a végletekig túlozták, hogy még a saját halottaikat sem temették el, hanem

a szabad ég alatt hagyták, dögevők martalékául. Az ő felfogásuk szerint istenkáromlás lett volna tetemetek áldozni az Ég Urának. Így hát azt az embert, akit arra a megtisztelő feladatra szemeltek ki, hogy elvigye hívó üzenetüket a holtakhoz, elevenen küldték le hozzájuk.

Más szóval: élve eltemették.

A görögök persze értetlenül álltak e gyakorlat előtt, és a tudomásukra jutott eseteket a nagykirály és a mágusok zsarnoki kegyetlenségének tulajdonították. Már Kambüszészről is följegyezték, hogy Egyiptomban tizenkét előkelő udvaroncát élve elásatta. Xerxész felesége, Amésztrisz még őt is túllicítálta: egy ünnepélyes rítus alkalmából tizennégy gazdag perzsa ifjat temetett el. A perzsák valószínűleg megtiszteltetésnek tartották, ha valakinek ez a sors jutott osztályrészül - elvégre nem mindenből válhat isteni küldött. úgy tűnik, kíváncsi volt, hogy az áldozatok minél fiatalabbak és minél előkelőbbek legyenek. Az a kilenc szerencsétlen görög fiú és leány, akiket a Sztrümón folyó hídjánál maga Xerxész választott ki közvetítőnek, hogy európai hadjárata sikere felől érdeklődjének az elhunytaktól, aligha osztotta ezt a felfogást. A mágusok egyébként bizonyára azért szemelték épp ezt a helyet az áldozatbemutatásra, mert az ősi mítoszok szerint a Sztrümón torkolatánál volt az alvilág egyik lejárata; egy itteni barlangban húzta meg magát nevezetes pokoljárása után a dalnok Orpheusz.

Előfordult persze, hogy a szellemeknek föltett kérdés roppant nagy horderejű volt, akár az egész birodalom sorsát befolyásolhatta. Ilyenkor a nagykirály nem kockáztathatta, hogy téves vagy félreértelmezhető választ kapjon.

Ezért a mágusoknak maguknak kellett küldetésbe menniük.

A sír sötétjében fuldokolva aztán valóban megjárták a poklot - ha nem is egészen úgy, ahogy azt a perzsák elképzelték.

17. AZ ANYAGYILKOS NERO

Az ókori Mediterráneumot a római birodalom foglalta először egységes szervezeti keretbe; a császárkor során aztán a különböző alávetett népek kultúrája lassan elvegyült egymással, és egy sajátos egyveleggé állt össze, amit szinkretizmus névvel szokás illetni.

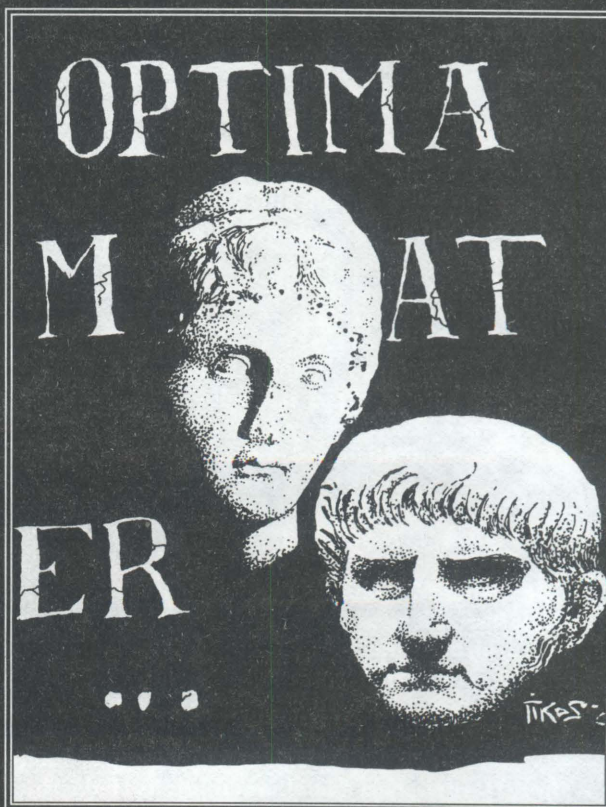
Milyen hely jutott vajon ebben a tarka kavalkádban az összemosódó nekromantikus hagyományanyagnak?

Nos, a varázslást és a szellemidézt már a legősibb római törvények halállal büntették. Erkölcslontó, a társadalom egységét aláásó praktikákat láttak bennük. A szenátorok szigora a köztársaságkorban sem enyhült: egyre-másra hozták a dörgedelmes rendeleteket, amelyek örök időkre kitiltották Róma területéről az idegenből jött varázslókat és bűbájosokat. úgy tűnik azonban, hogy ezeknek az intézkedéseknek nemigen volt tartós fogatja, különben nem kellett volna tíz-húsz évenként megismételni őket. Ráadásul a forrásainkból rendszeresen értesülünk különféle titkos társaságok leleplezéséről is, amelyek erősen nekromancia-gyanús tevékenységet folytattak. Az első ilyen eset a "matrónák összeesküvése";

egy sereg köztisztjeletben álló római hölgyről kiderült, hogy szabályszerű méregkeverő iskolát működtettek, nyilván thesszáliai előképek alapján. Később a hírhedt bakchanáliák résztvevőit vádolták azzal, hogy titkos szertartásaikon a rituális kannibalizmusnak hódolnak. (Ám bár ők aligha lehettek igazi nekromanták, hiszen a közhit szerint vad orgiákat is rendeztek.) A köztársaság megdöntésére törő Catilina állítólag egy lemészárolt kisgyermek friss holtteste fölött eskette meg összeesküvőtársait a titoktartásra, majd a maradványokból hátborzongató lakomát csaptak. Ennek az iszonyatos szertartásnak nagyon is komoly értelme volt: ha valaki megszegné közülük a fogadalmát, sújtson le arra a holtak bosszúja!

A római császárok, ha lehet, még nagyobb elszántsággal üldözték a mágiát. Uralkodásuk alatt egymást érték a kivégzések, könyvégetések, tiltó rendeletek. Caesar utódai azonban - az egy Augustus kivételével - nem bizonyultak eléggé következetesnek. Miközben ugyanis vasszigorral örködték az egyszerű alattvalók romlatlan erkölce fölött, a saját udvarukban csak úgy hemzsegték a csillagjósok, vajákosok, esőcsinálók és szellemidézők. Nyilván úgy vélték, az ő fennkölt lelkük nem sározódhat be ilyen semmiségektől.

A császári botránykrónika fejezetei igen tanulságosak, ha nem is valók a gyenge gyomrúaknak; ugyanakkor nagyszerűen illusztrálják azt a folyamatot, ahogy időszámításunk első századaiban a különféle nekromantikus hagyományok egyetlen zavaros konglomerátummá olvadtak össze. Az egyes szertartások leírásától ezúttal eltekintek, mert nem akarok önisméltésekbe



bocsátkozni; az olvasó az előző fejezetekben már megismerkedhetett a részletekkel.

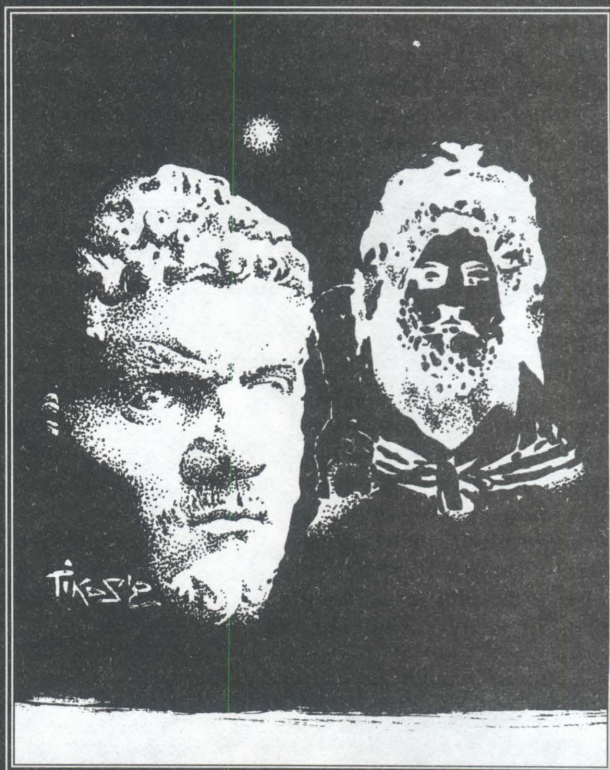
Kr.u. 59-ben forrpontig hevült a politikai ellentét Nero császár és anyja, Agrippina között. A huszonkét éves uralkodó, akin ekkorra már kezdtek kiütközni az elmebaj jelei, radikális megoldásra szánta el magát: elhatározta, hogy meggyilkoltatja a tulajdon édesanyját. Először hajóbalesetnek akarta álcázni a gaztettet: Agrippinát felültette egy különleges módon megépített bárkára, amelynek legénysége csupa beavatottból állt. A jármű aztán a baiaei öbölben egyszerűen szétesett az utasok alatt; a tengerészek jóelőre csónakba szálltak, és fáklyafényben kutattak a roncsok között túlélők után. Nero édesanyja csupán hűséges társalkodónőjének köszönhette az életét, aki fennhangon kiabálni kezdett a vízben: "Agrippina vagyok! Mentsétek meg császárotok anyját!" A matrózok erre odasiettek hozzá, és az evezőikkel agyonverték. Az igazi Agrippinának eközben sikerült elmenekülnie. Nem volt már fiatal asszony, és egy lezuhanó gerenda meg is sebesítette a vállán, ennek ellenére úszva eljutott a több kilométerre lévő partig, majd egy vidéki villában húzta meg magát.

Nero tájékozott, amikor megvitték neki a kudarcba fulladt merénylet hírért. Elege lett az alakoskodásból; nyíltan bérgyilkosokat toborzott, az élükre egy felszabadított rabszolgából lett tengernagyot állított, és a szerencsétlen aszszony után menesztette őket. Agrippinát utolsó hívei is elhagyták; a pribékek összevissza kaszabolták a villájában, a holtteste állítólag úgy nézett ki utána, hogy nem lehetett tisztelességgel eltemetni.

Ezt a gaztettet még a zsarnoki elnyomás alatt nyögő római közvélemény gymra sem fogadta be. Vakmerő csepürágók a színpadon gúnyolták ki alig leplezett célzásokkal az anyagyilkos császárt. De maga Nero sem lelt nyugalmat: álmaiban megjelent Agrippina kísértő árnya, véres lepellel borítva, a csalárd hajó parancsnoki hídján. Nem szólt egy szót sem, csak vádló tekintettel meredt rá.

Aligha járunk messze az igazságtól, ha azt gyanítjuk: Nerónak a szörnyű lelkifurdalás adta meg az utolsó lökést, amely az örület örvényébe taszította. Később, Görögországban járván, nem mert résztvenni az eleusziszi misztériumok titkos beavatási rítusán, mert azt hallotta, hogy az istenség elé járulónak teljesen büntelennek kell lennie, különben szörnyethal a láttán. Bomlott agyával azt gondolta ki, hogy megidézi anyja szellemét, aztán valamilyen módon megengeszteli. Első segítőtársa valószínűleg egy Locusta nevű banya volt, az udvari méregkeverő, akit olyan nagyra becsült, hogy bőkezű adományokban részesítette, és tanítványokat küldött hozzá. Régi ismerősünk, Lucanus, a költő-szenátor minden bizonnyal a thesszáliai nekromanciát űző Locustáról mintázta meg eposzában a rettenetes Erichtho alakját.

A boszorkány közreműködése azonban inkább rontott, mint javított a helyzeten: Nero most már nemcsak az anyja szellemét látta álmaiban, hanem a három Fúriát is, akik szörnyűségesen rikoltozva kergették őt lángható fáklyákkal és szöges ostorokkal. Hogy miképpen úszta meg a fiaszkót Locusta, nem tudjuk; tény az, hogy a jószerecséje egy darabig még kitartott, csak Nerva császár fejeztette le évekkal később.



Nero előtt pedig ismét felcsillant egy reménysugár: ünnepélyes béke- és szövetségekötésre Rómába érkezett Tiridates arméniai király, a parthus uralkodó testvéröccse. A parthusokról tudnivaló, hogy ők voltak az antik Iránban Dareiosz birodalmának örökösei, s örökségükbe természetesen beletartoztak a perzsa mágusok is. A lelkes Nero lélegzetelállító pompával fogadta vendégét, amit a spártai erkölcsű Tiridates ugyan ízléstelennek talált, de azért nem tagadta meg házigazdája kérését, és készséggel a rendelkezésére bocsátotta a kíséretében lévő mágusokat.

Az elmebeteg császár ismét belevetette magát a nekromanciába, ezúttal a perzsa hagyományok szerint. A ránk maradt feljegyzésekből kitűnik, hogy osztotta azt a feltevést, miszerint a holtak a túlvilágon misztikus tudás birtokába jutnak, ezért célját elsősorban nyaklító nélküli emberáldozatok révén akarta elérni. Mivel egyébként is szadista volt, bizonyára örömet lelte a vérmocskos szertartásokban. Reményei beteljesedését, az édesanyjával való kibékülést azonban már nem érhette meg.

Röviddel Tiridates látogatása után birodalom-szerre fellázadtak a legiók az eszelős zsarnok ellen. Hogy Nerónak pusztulnia kell, abban valamennyien egyetértettek; nézeteltérés csak ott mutatkozott közöttük, hogy kit emeljenek helyette a császári trónra. A felkelés első hullámán Nero még ügyel-bajjal úrrá lett, a második azonban mindenestül elszöppörte. Nem maradt más hátra, önkezeléssel kellett véget vetnie az életének. A történetírók beszámolója szerint azonban ehhez túlságosan gyáva volt; végül utolsónak maradt híve, egy homoszexuális rabszolga segítette át a másvilágra, ahol bizonyára várták már Agrippina és a Fúriák.

RÚNA MAGAZIN

1077 BUDAPEST, DOHÁNY U. 30/a.

Egy debreceni olvasónk - akit saját kérésére nem nevezünk meg - rövid levelében három kérdésre koncentrált:

1. Azt szeretném tudni, hogy a közeljövőben megjelenik-e olyan M.A.G.U.S. szerepjáték kiegészítő, melyben közlik a sáman és a szerzetes mágiait?

Tervezzük még ebben az évben egy kiegészítő megjelentetését, mely az ynevi ember népek vallásaival, pontosabban szólva papjaival és paplovagjaival foglalkozik. Ebben a kiadványban szó lesz a Keleti Barbárok "sámánjairól" és mágijukról. A nomád sámanok mágijával egyébként már foglalkozott a Második Törvénykönyv, melynek anyaga már egy ideje letölthető a Valhalla internet honlapjáról.

A fent említett kiegészítőben említésre kerülnek egyes egyházak szerzetesei is, de ezek nem vagy elenyésző mértékben használnak csak mágiait. Átfogó, szerzetesek által használt mágiarendszer közeljövőbeni megjelenését nem tervezzük.

2. Most van először Bárdom és szeretném tudni a leggyakrabban használt Bárd fegyvereket! (Persze a lanton kívül.)

Nem egészen értem, hogy akkor most fegyverek vagy hangszerek felől érdeklődsz, ezért megpróbálom mindkettőre válaszolni.

Először talán a hangszerekről: Legjobb tudomásom szerint nincs semmiféle megköltöttség a bárdoknak a hangszerválasztásában, néhány dolgot azonban nem árt szem előtt tartani. Egy kalandozó bárdnak hangszerét mindig magánál kell tartania, ezért hasznos, ha nem túl nagy méretű. Azután fontos lehet még, hogy könnyen és gyorsan "hadra" fogható legyen, valamint ne váljék használhatatlanná az első összecsapás viszontagságai során. Hallottam már olyan bárdot, aki furulyát használt, olyanról, aki dobot, de szám-talan változat elképzelhető. Ez függhet a karakter származásától, mentalitásától és még sok mindentől.

A fegyverekről: Ebben a témában is körülbelül annyi konkrétummal szolgálhatok,

mint az előzőben. Bármilyen fegyvert vagy fegyverkombinációt használhat elméletileg egy bárd kasztú karakter, de mindennek előtt figyelembe kell venni, hogy a bárd a Szerencsevadász főkasztkba tartozik. Harcolhat talpig vasban, palossal is, de akkor valószínűleg pont a bárdra jellemző különleges képességeket és képzettségeket nem fogja tudni használni. Általában a származási (vagy neveltetési) helyére jellemző fegyvereket részesítik előnyben.

A bárdok hangszereiről a Rúna első számában, egyes bárd szervezetekről pedig a IV/1. számban olvashatsz bővebben.

3. Leközlök-e újra valamelyik IV. évfolyamos Rúnában a Harcművészek fegyvereit, mert ezeket a Rúna I/1-ben közölték, de sajnos ehhez a számhoz már nem lehet hozzájutni.

Nem tudok róla, hogy a közeljövőben tervben lenne az általad említett anyag (vagy bármilyen hasonló témát érintő írás) közlése, mivel azonban a M.A.G.U.S. jelenleg is fejlesztés alatt áll - és ez érinti a Slaneket is - biztosan találkozni fogsz előbb-utóbb valamelyik kiadvány lapjain a Harcművészek fegyvereivel is.

(Úgy tudom egyébként, hogy nem az I/1-es Rúnában, hanem a második évfolyam első számában jelent meg egy cikk A Harcművész Fegyvertára címmel, de valószínűleg ez sem kapható már.)

Zsidákovics Norbert, Érd

Norbert néhány kérdéssel, kéréssel és a lap-pal kapcsolatos véleményével fordult hozzánk.

Kérdéseim:

Yneven léteznek-e még égi hajók?

Léteznek. Ezek azonban nagyon ősi, titkos és elfeledett dolgok, csupán egynek a létező van biztos tudomásunk. Kránban az egyik ősaquir kútjában lelhető fel egy működő égi hajó, de nagatara annak is már jónéhány ezer éves.

(Erről bővebben a Kráni Krónikák szöszedatében, vagy a Summariúm 404. oldalán a nagator szócikkben olvashatsz.)

Hogyan néz ki, és mi a működési elve a tűzköpnök?

Három típusa létezik az olyan fegyvernek, mely lángoló poklot képes az ellenfélre okádni.

Az egyik a "közönséges" **katapult**, mely ilyesfajta használat esetén nem súlyos terhet lő az ellenre, hanem valamiféle gyúlélyvet. A könnyen gyúladó lövedék nem mindig ég a kilövés pillanatában, előfordul, hogy csak a célbaütés után lobbantja lángra egy íjjász égő vesszeje. A katapultok működhetnek ellensúlyos módszerrel, vagy valamilyen rugalmas anyag feszítésével.

A **naftavetők** a katapulthoz hasonlóan nagy hatótávolságú fegyverek, de kezelésük nagyobb személyzetet igényel és lényegesen veszélyesebb. A célzást a tűzmester végzi, a segítők pedig a csapatot kezelik, hogy a hatalmas fújtatók kis légkamrában összegyűjtött ereje meg-

felelő távolságra lője ki a lángoló naftát. Erre rásejthet még egy adag megfelelő pillanatban berobbantott nafta ereje is, így nem nehéz elképzelni mennyire veszélyes egy ilyen eszköz kezelése.

A **tűzköpnök** a naftavető elvén működnek, de lényegesen "barátságosabb", veszélytelenebbek és kisebbek. Ennek okán persze hatákonysága (pusztító ereje) sem olyan nagy. A Quiron-tenger vidékén a hadihajók közötti üzenet közvetítésre használják. Általában szörnyepofákat mintázó tor-kában folyamatosan ég a tűz, melynek erejét, hosszát csapok és szelepek segítségével lehet szabályozni.

A Rúna harmadik évfolyam 4. számában leadott térképen a Keleti Barbároktól Délre fekvő sivatagot miért nevezték a jövőbe látók sivatagának? Valóban a jövőbe látnak?

Sajnos ez helytelenül szerepel ezen a térképen. A Jövőlátók sivatagának a Himano sivatagot szokták nevezni, mivel Kyria bukása után, az Orwellával a harcot felvevő kyr Hatalmasok megmaradt tíz tagja itt rejtőzött el, s háborítatlanságukat azóta is minden eszközzel védik. Itt szövegüket terveiket az istennő végleges elveszejtésére, s állítólag a hősök cselekedeteit mindig is ők irányították.

Kérések:

Szeretnék többet olvasni a Rúnában a M.A.G.U.S.-ról.

Nagyon kíváncsi volnék Ynev építészeti szokásaira és stílusaira.

Jó lenne, ha írnátok Riegoy-városállamokról, Tongoriáról, Beriqueről.

Mi is ezt szeretnénk, ezért megpróbáljuk bővíteni a M.A.G.U.S.-sal foglalkozó részt. Ez valószínűleg a közeljövőben maga után vonja az egész lap terjedelmének növekedését is. Arra nézvést, hogy milyen témájú írások látnak majd napvilágot, sajnos nem tudok felvilágosítással szolgálni, de a Riegoy-i térségről néhány lap-pal ezelőtt már olvashatsz is ebben a számban.

Véleményem:

A Rúnáról azt tudom mondani, hogy a papír minőségével és a lap megjelenésének gyakoriságával kellene valamit kezdeni. Egyébként minden jó, csak így tovább!

Köszönjük leveledet és véleményedet, reméljük hogy az eddigi és az ezután következő változtatások meglegedésedre, illetve valamennyi olvasónk meglegedésére szolgálnak majd.

Varga Zsuzsanna, Nagykálló

Három éve játszom a M.A.G.U.S.-sal. Ez idő alatt játékos és kalandmester is voltam. Itt Nagykállóban nem túl elterjedt a szerepjáték, sőt az én barátai körömmön kívül szinte senki se ismeri, így ha valamit nem egészen értünk nincs kitől megkérdezni.

Az én karakterem egy elf bárd élet-rend jellemmel. És van egy-két képzettségem (mellébeszélés, hamiskártya), amit nem tudom, hogy használhatom-e. A jellemem engedi-e vagy sem...

LEVELEZÉS

Erre innen a távoból elég nehéz egyértelmű választ adni, annyit mindenesetre mondhatok, hogy az élet-rend jellem nem zárja ki ezen képzettségek használatát, de hogy ez mennyire egyeztethető össze a karaktered konkrét jellemével, személyiségével azt neked és a mesélődnek kell eldönteni.

Az, hogy valaki élet-rend - vagy bármilyen más - jellemű, vajmi keveset árul el egy élőlény személyiségéről, bensőjéről, motivációiról, ezért érdemes a karakter jellemrajzát alaposan megtervezni, átgondolni, és akkor talán az ilyen jellegű kérdések maguktól is megoldódnak.

...Egyébként most egy nagyon jó kalandmesterünk van, nagyon jó történeteket ír, akik rengeteg helyzetet szolgáltatnak a szerepjátásra, mégsem tudjuk ezeket kihasználni. Nem tudunk jól beszélni a játékokban. Azzal is baj van, hogyha megszólalunk, hogyan tegyük. Próbálunk régiesen beszélni, de nem nagyon megy. Például, ha megszólítunk valakit nem mondhatjuk azt neki, hogy: Szia! vagy Helló!

Igen, a szerepjáték nem is olyan egyszerű dolog mint képzelnék, és korántsem annyit jelent, hogy sorban legyőzzük a Bestiárium szörnyeit. Nem lehet egyik napról a másikra "megtanulni". Nagyon dicséretes, hogy próbálkoztok vele, reméljük hamarosan rákapotok az izére, és úgy még nagyobb élményt jelent majd a játék.

Ami beszéd stílusát illeti nekem az a véleményem, hogy nem érdemes erőltetni a régies nyelvezetet - különösen ha problémát jelent a számotokra -, hiszen az a hangulat rováására mehet és így tönkre teheti az egész játékot. A mai nyelvi érintkezés formái között is van olyan, amely ebben a környezetben is "megállja a helyét", próbáljatok meg ilyeneket keresni, talán úgy könnyebben boldogultok.

...a Shanice-hegységbeli kolostorban kinek a 9 szobra van kiállítva és miért?

A kilenc Jelhordozó szobra található abban a kolostorban, akik Ynev mindenkori történelmének meghatározó fontosságú alakjai, ezeket a kérdéseket a Holdfényember című regény fogja megnyugtatóan tisztázni.

...a vörös és fekete hadurak annyi ideig élnek mint a normális emberek vagy hosszabb ideig?

A hadurak élethosszát főként az határozza meg, hogy milyen fajba is tartoznak pontosan. Így ha történetesen ember az illető elméletileg addig él, mint egy normális ember. Csak hogy a pénz és a hatalom Yneven is nagy úr, ezért mindenféle itókák, mágikus és egyéb behatások eredményeként valószínűleg mindannyian hosszabb életet élnek, mint egy szántóvető.

...a Summariumban olvastam az aquir erekléről, köztük a Fekete Lámpásról. Az állt a könyvben, hogy ez a lámpás mindenféle asztrállényeket vonz magához. Ezeket hogy lehet elpusztítani?

Az Első Törvénykönyv papi varázslatai között találhatsz néhányat, melyek az asztrállények elleni küzdelemben segítenek.

Mit jelent az a kifejezés, hogy lithas?

A lithas egy elfüdvölési forma, a hagyományos válasz rá: kalithas.

Lapunkra előfizetni pedig úgy lehet, hogy a lakóhelyedhez legközelebbi postán egy (rózsaszín) belföldi postai utalványon elküldöd a Rúná magazin címére az előfizetési díjaidat (félévre: 894 Ft, 1 évre: 1788 Ft). A közlemény rovatban ne felejtse el feltüntetni: Rúná előfizetés.

Szabó Balázs, Solymár

...Én személyesen varázslóval szoktam játszani - már azzal is kezdtem -, és így pár kérdés felmerült bennem, amit barátaimmal is megosztottam, de nem jutottunk sokra. Mostanában nekromantával is szoktam játszani, aki Doranban tanulta ki a nekromanciát. Itt merült fel az első kérdés, vagyis a dorani varázslatokkal kapcsolatban a bot maximális Manapontjainál...

A lényegyet leszűrve, akármit csinálhatok, de tudatlannal élőholtakon és a Mágikus gertyán kívül mást nem lehet a bot Manapontjaiból megidézni, varázsolni...

A nekromancia egyébként is elég soványkára sikeredett - de az nagyon jóra - így remélem, hogy a botos dolgot majd kijavítjátok...

Sajnos akadnak még hibák, olyan esetek, amiket előre nem lehetett látni, vagy nem vettünk észre a tervezés során. A M.A.G.U.S. rendszerének fejlesztése (és javítása) jelenleg is folyik, és valóban orvosolni fogjuk - legjobban tudásunk szerint - a felfedezett problémákat. Ezek közé tartozik az általad említett téma is, és reméljük nem sokára mindenki megismerkedhet majd a fejlesztett verzióval.

...addig is csináltam magamnak - persze mint KM - egy pár nekromancia varázslatot kb. 60-at, amiből 20-25-öt a bot Manapontjaiból is létre lehet hozni. A varázslatok nem rúgják föl a játék egyensúlyát így szívesen használok azokat...

Kifejezett örömünkre szolgál, hogy valóban magatoknak tekintitek a M.A.G.U.S.-t és Ynevet, és megpróbáltátok azt a saját képzetekre formálni. Ha valóban segíti és színesíti a játékot, akkor használjátok csak bátran az általatok kreált varázslatokat, tárgyakat, stb. Arról azonban ne felejtkeztek el, hogy ezekről a információkról csak a ti baráti körötök tud, így ha ismeretlen játékosokkal akadtok össze játék előtt ezeket a dolgokat meg kell beszélni, hiszen lehet, hogy új társaitok nem fogadják el ezeket a feltételeket.

A második észrevételem és kérdésem az élőhalottakkal kapcsolatban lenne. Az köztudott, hogy túlvilági teremtményekből hiányzik az élet princípiuma, és ezért akár olyan teremtmény, aki bír anyagi testtel, akár olyan, aki nem, őket megsebezni csak mágikus fegyverrel lehet, mivel a megidézett teremtmények mágikus anyagi kategóriának számítanak, ezt

is tudjuk. A kérdés: Hogy például adott egy JK mágikus fegyverrel a kezében és vele szemben mondjuk egy zombi. A JK, mert olyan "nagyon" erős csonkítani szeretné a zombit a kezénél. Eddig rendben van, mert mágikus a fegyvere, jó nagyjából dobott, túlütötte, lecsonkolta, ez érthető. Na, akkor most a JK kezében egy nem mágikus fegyver vele szemben egy zombi és megint csonkolni akar... A túlvilági teremtmények sebzéséhez mágikus fegyver szükséges - anélkül el sem szenved a sebzést -, ezen felül túl is kell ütni az élőhalottat. A második példa szerint a JK nem nem tudná lecsapni a zombi kezét akár mennyivel is ütötte túl a zombit, mivel nem mágikus a fegyvere és ugyebár így sebezni sem lehet. Ha ez igaz, akkor most logikusan be kell gondolni miért kéne ahhoz mágikus fegyver, hogy leüssöm a zombi kezét, ha én túlütöttem, sokat is sebeztem, mert elméletileg mágikus fegyver ide vagy oda a csapás erejétől le kéne esnie annak a fránya kéznek.

Szép, szemléletes a példa és logikus az okfejtés. A probléma ott kezdődik, hogy ha én egy bizonyos eszközzel - ami itt egy nem mágikus fegyver - nem tudok hatást gyakorolni az adott objektumra - jelen esetben nem lehet sebezni az élőhalottat -, akkor azt bármilyen erővel és igyekezettel próbálok nem tudok változást elérni. Konkrétan: ha a fegyverem nem sebz a zombit, akkor bármekkora erővel súlytók le, nem fogom tudni megsebezni vagy csonkolni. Kicsit kifordítva talán így lehetne egy mondatban megfogalmazni: Mindegy, hogy mekkora erővel **nem** sebez meg az élőhalottat.

Szeretném, ha írnátok egy kis infót a Zászlóháborúkkal kapcsolatban...

Engem a XIV. Zászlóháború érdekelne, mert kalandot írok, amelyhez elengedhetetlen információk hiányoznak...

A Zászlóháborúkról röviden annyit mondhatunk el, hogy mindig az Északi Szövetség és Toron között zajlott, a hadurak személye persze folyamatosan változott, ám az általuk betöltött pozíció (Tharr főpapja, Alidax boszorkányúrnoje, a Dorcha, stb.) többé-kevésbé azonos volt mindahányban. Tervezünk a jövőben egy olyan sorozatot, mely Ynev történelmét dolgozza fel, ebben természetesen helyet kapnak majd a Zászlóháborúk is.

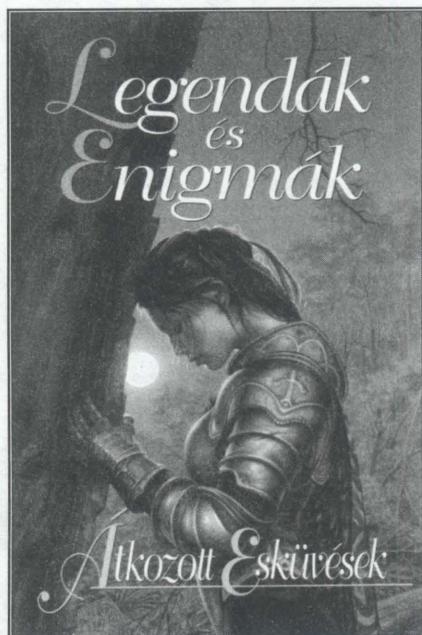
Ami a XIV. Zászlóháborút illeti, arról bőseges információt találsz az Észak lángjai című regényben, főként az epilógusban.

Többen is érdeklődtek a Túlélők Földje levelezős játékról. Az ilyen jellegű kérdésekre mi nem tudunk kielégítő válaszokat adni, ezért azt ajánljuk, hogy a Beholder stábjával vegyétek fel a kapcsolatot.

Ezúton szeretnénk megkérni Cserneky Krisztiánt, hogy levelezési címét - amit sajnos nem őriztünk meg - küldje el szerkesztőségünkbe, mert egy budapesti olvasónk szeretné vele felvenni a kapcsolatot.

Pisti

KIADÓI TERVEK



Legendák és Enigmák V. Átkozott esküvések

E kötet iránytűje nem valamely ynevi táj, város vagy birodalom felé mutat, ám akár korábban, kalandozók a főhősei. Kalandozók, akiket adott szavuk, vagy ki nem mondott esküvésük köt egymáshoz, vagy azokhoz, akik kardjukat bérbe veszik. E harcosok, mágusok és szerencsevadászok számára a becsület a kontinens minden aranyánál, a kétes dicsőségnél, még az életüknél is többet jelent.

Jöjj hát, titokra szomjas olvasó, ismerd meg őket olyannak, amilyennek megteremtettek - s amilyennek talán senki sem láthatja őket többé a kétholdú világ térségein!

Roland Morgan: Mágikus Vihar

Mágikus vihar dúl a Nyugati-óceán apró szigetén. A négy őselem energiái fonódnak egybe, s a hívásnak engedelmességre a mélyben nyugvó idolkok felé törekkenek. Az események egyetlen tanúja az Őrző, ő azonban semmit sem tehet. Csúpn abban bízhat, hogy a második krónikát olvasó

kalandozók még idejében megértik a táblák rendeltetését, s lesz erejük szembe szállni az ellenük törő erővel.

A távoli világ zsoldosai és Ynev kalandozói együtt járják végig a megismerés útját, amely a bizonytalan jövőbe vezet...

Raoul Renier: Pokol

Ismét egy M.A.G.U.S.-regény a népszerű fantasy-szerző tollából, amely ezúttal nem része semmiféle trilógiának vagy sorozatnak, hanem egymagában álló írásmű. A történet röviddel a Dúlás előtt játszódik, főhőse a kráni birodalom egyik hadura, aki életveszélyes kettős játékot űz, hiszen titokban a pyarroni titkosszolgálat magas rangú ügynöke. Egyik oldal sem bízik benne teljesen, s idővel önmagával is meg hasonlik, ahogy lélekben egyre távolabb kerül szülőhazájától, s mindinkább kezdi otthon érezni magát a sötét Kránban. Az első között szerez tudomást a katasztrófa közeledtéről, de hiába próbálja figyelmeztetni Pyarront: senki sem hisz neki. Ahogy az események megállíthatatlanul haladnak tovább a sors által kijelölt pályán, az álhadúr szörnyű dilemmába kerül: mitévő legyen...?

Jan van den Boomen: Morgena könnyei

Az első regény terjedelmű történet, amely Toron zűrzavaros viszonyai közé vezeti az olvasót. Három hőse, egy testőr, egy idős khótor-pap és egy, még szinte gyermek tolvajlány számára — minden baljós előjel nélkül — felborul a világ addigi rendje. Ugyan valamennyien különböző társadalmi kasztok tagjai, most mégis úgy tűnik, sokkal több közük van egymáshoz, mint azt a merev birodalom hagyományai megengednék. Lázasan keresik az események mozgatórugóit, a háttérben meghúzódó erőket, ám mire átcsapnak fejük felett a hullámok, csúpn annyit sikerül kideríteniük, hogy talán egy régebbi Zászlóháború történései kötik össze a sorsukat.

Vajon csak bábok egy átláthatatlan játszmaiban, vagy sikerül kideríteniük azt is, hogy az ő akaratuk, elhatározásuk ele-

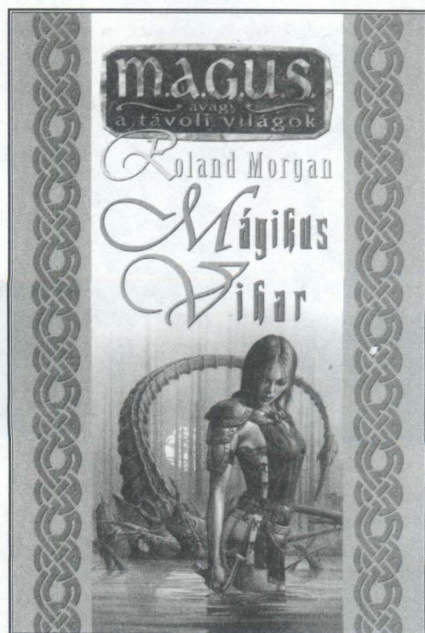
gendő-e ilyen ellenfelekkel, szövetségekkel szemben? Lehet-e egyáltalán szabad akaratuk akkor, ha Nemes Házak ősi viszályai, rég elfeledett háborúk viharai vagy egy lassan ébredező homályistennő szeszélye szabja meg számukra az utat, mit végig kell járniuk?

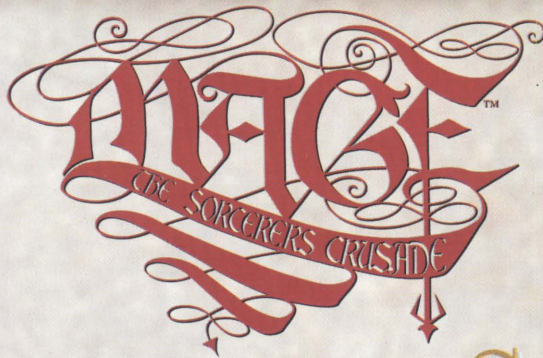
Az utat, mely a Hatalmasok, a hekkák, a vér, és a szörnyisten, Tharr kaotikus birodalmán vezet keresztül...

M.A.G.U.S.- Papok, paplovagok (kiegészítő szabálykönyv)

Talán a leginkább várt kiegészítő, amit valaha is beígértünk. Sokak kérésének engedve, még az Első Törvénykönyv szabályrendszeréhez igazítva kerül majd a közönség elé.

Mindent megtudhatnak az elszánt játékosok, amit Ynev embernépeinek isteneiről és azok hű szolgáliról csak tudni lehet. A papok és paplovagok szerepe Yneven, egyházak és istencsaládok egymáshoz való viszonya, fegyverek és áldozatok, előnyök és hátrányok, történelem és mitológia. Új varázslatok, ereklyék, bestiák és számtalan pap és paplovag alkaszt. Minden, amit egy hithű kalandozó csak kívánhat!





THE SORCERERS CRUSADE

E g y ú j v i l á g h a j n a l a . . .

Reneszánsz. Egy különös kor születése.

A 15. században járunk. Európa testén a szörnyűséges pestisjárvány, a százéves háború és ezer más kisebb-nagyobb katasztrófa ütött sebet, amelyek talán még csak most kezdenek behegedni - gyom veri fel az elnéptelenedett települések utcáit, de már megkönnyebbült fohász száll a katedrálisokból az ég felé.

A középkor sötét árnyait szétfoszlatni igyekeznek a humanista tudósok fellobbantott gyertyái, az ókor tudását felfedezni igyekvők antik kötetek lapjait forgatják, Homérosz, Szophoklész, Hérodotosz és még rengeteg más bölcselő tanítása kezdi átforgatni a kereszténység évszázadokon át uralkodó, megcsontosodott teóriáit. Gyönyörű, újzerű elgondolások alapján alkotott festmények díszítik a templomokat, Leonardo da Vinci repülő szerkezetekről vizionál, a tengerészek eleddig különösnek hitt műszerekkel vizsgálják a csillagos eget, hogy biztos kézzel irányíthassák hajóikat a végtelen tengereken. Kolumbusz Kristóf térdre borul az Újvilág fűszerillatú földjén (melyet hamarosan vérfolyam fest vörösre, de ki sejtethi ezt előre?), a kalandvágy fűtötte Magellán körbehajózza a világot, életét áldozva azért, hogy véglegesen bebizonyíthassa, a Föld igenis gömbölyű.

A világ kitágult, de a felfedezések csak a halál, gyűlölet és sóvárgás újabb lángjait lobbantják fel. Régen történt, hogy Marco Polo ismeretlen, hatalmas kiterjedésű birodalmakról hozott hírt. A titokzatos Kathaj léte nem titok többé. Portugál gályák szelik az Indiai-óceán habjait, kereskedőtelepek létesülnek az eddig legendák ködébe burkolózott földrészekben, őslakosok nyakára szorul a rabszolgák nyakörve. Pizarro, Cortes és a többi konkvisztádor az Újvilág mesés, elfeledett városai után kutat, nyomukban civilizációk omlanak össze.

Aranypénz cseng az itáliai bankárok vasalt ládájában, gyönyörű szobrokat és mézédese verseket hagynak ránk örököül a mecénások támogatta művészek. Bár rengeteg minden szól ez ellen, mégis úgy tűnik, hogy a világ lassan, nagyon lassan kezd kilábalni az előző évszázadok tompaságának mocsarából.

Azonban maradt árnyékok uralta terület elég, és ezekben a félhomályos zugokban különös, veszedelmes teremtmények rejtkeznek. Élőhalott vámpírok bújnak meg Velen-

ce hínárrillatú palotáiban, láthatatlan szálakkal mozgatva a való világ festett bábuit. Rettenetes farkasokká változó bennszülöttek tépik darabokra a sikoltozó, sápadt embereket az Újvilág erdeiben, de testvéreik vonítanak az égre a Fekete-erdőben is. És a füstös pincék, büszke tornyok, megközelíthetetlen bércekre emelt erődök rejtekében a tudás gőgös birtokosai próbálják pillanatról pillanatra átformálni a Valóság szövedékét.

Mágusok, boszorkánymesterek, garabonciások.

A világ szeme elől rejtve - vagy éppen pimaszul mindenki orra előtt - űzik praktikáikat. Sokféle álcát ölthetnek: a poros főliások felett görnyedő köpönyeges alak, a belső harmóniát megőrizni kívánó távol-keleti harcművész, a Valpurgis-éj máglyái mellett meztelenül táncoló boszorkány, a világok között utazó sámán, az Úr igéjét tisztelő sápadt szerzetes mind ugyanannak a nagy testvériségnek a tagja. Varázslók ők mind, a Kilenc Tradíció Tanácsának tagjai, akik lassan elkerülhetetlen háborúba sodródnak az Értelem Szövetségével - azokkal a varázslókkal (de jaj neked, ha óvatlanul ezzel a névvel illeted őket!), akik hatalmas óraművek között gubbasztanak, Isten lángpallosaként csapnak le a tisztátalan gondolatokra, esetleg különös léghajókon szállnak az űrben, ahol megnevezhetetlen rettenetek kuporognak a csillagok között.

Az újjászülető világ első derengésében felszikkázik a mágia, és az alkalmanként összemért pengék csattanása egy olyan háború előjele, amely napjainkban éri el legvéresebb tetőpontját.

A varázslók keresztes hadjárata

Talán kevés ember előtt ismeretlenek a White Wolf kiadó igényes szerepjátékai. A hírnevét elsősorban a gótikus-punk világban játszódó, sötét hangulatú, a megszokott sé mákat felrúgó ötkötetes sorozattal (**Vampire, Werewolf, Mage, Wraith, Changeling**) megalapozó kiadó úgy két évvel ezelőtt gondolt egy nagyot, és egy kis időre félretéve a végén már meglehetősen elszürkült és pénzszagú kiégésztők publikálását, elkezdte kiadni a már említett játékok múltbéli korokban játszódó változatait, amelyek friss zamatot voltak hivatottak csempészni a Storyteller-játékokba. Azoknak, akik a "még egy bört a rókáról"-elv gyakorlati alkalmazásáról elmélkedtek, valószínűleg iga-

zuk van, de emellett tagadhatatlanul érdekes, sőt, lebilincselő játékokat kaptak kezükbe a vásárlók. Az eredetiség alkalmankénti hiányáért (amit a szabályrendszer ismertetésekor lehet felfedezni), a helyenként inkonzisztens megoldásokért (a már kitalált, koncepció szerint a jövőben, a mi jelenünkben lejátszódó eseményekhez igazított történelmi tényekért) szerencsére bőven kárpótolnak az új ötletek, a már megszokott dolgok más környezetbe ültetések megjelenő kihívás. A reneszánsz intrikákkal, felfedezésekkel, mágiával és sorsdöntő eseményekkel tarkított világa lett színhelye a múltat bemutató sorozat újabb kötetének. A **Vampire: The Dark Ages** (ahol a borongós középkori várak, büszke lovagok és Isten ígétét terjesztő szerzetesek korában rejtőzködő vámpírokat lehetett megszemélyesíteni) és a **Werewolf: The Wild West** után (ami a Vadnyugat meghódításának idején játszódik, és bemutatja a poros kisvárosok seriffjei, az indián törzsek harcosai és a prérin száguldó cowboyok bőrében megbújt vérfarkasok világát) itt a **Mage: The Ascension** elmúlt korokba áttűtetett verziója. Lássuk, ebben a könyvben miről is esik szó.

A mágus

Látnokok.
Eretnekek.
Boszorkányok.
Tudósok.
Megszállottak.
Testvérek mind.

Isten kiűzte az embert a Paradicsomból, és sűrű ködöt bocsátott szemére, ne lássa a teremtett világ káprázatait. Csukott szemmel járunk a Földön, pedig körülöttünk egy csodákkal és lidércekkel teli világ mororog.

Vannak azonban közöttünk olyanok is, akiknek felnyílt a szemük. Ők Felébredtek, és újonnan felfedezett érzékekkel sokkal messzebb és tisztábban látnak, mint az egyszerű halandók.

Az Ébredés olyan, mint amikor tű szúr a kezedbe, egyszerre veszélyes és csodálatos. Utána nem lesz ugyanolyan a világ.

A mágusok lelkében ébredésükkor felnyitja szemét spirituális vezetőjük, a minden esetben más és más alakot öltő *Daemon*, a csillagok Esszenciája irányította zseni. Ő a tanító. Ő az éjszakai álmok megkeserítője. Álcacot viselő, elméd rejtett zugaiból suttogó mocsodik éned.

Minden varázslónak különbözik a *Daemonja* a másiktól. A tanító egyénisége függ a mágus személyiségétől, az Ébredés körülményeitől; szavai mézédés ígéretet vagy pokoli démonként elszuttogott útbaigazítások. A *Daemon* maga a varázsló. Tanácsaival megpróbálja láthatóvá tenni a *Kutatás Erdején* átvészelt keskeny ösvényt.

Ez az az ösvény, amit minden varázslónak végig kell járnia. Kimondhatatlan borzalmak szegélyezte, kanyargós út ez, ahova a mágus csak *Daemonját* viheti kísérőként. Élete során minden varázsló ellátogat ebbe a ködös, retentő erdőbe, ahol legrejtettebb félelmeikkel, legapróbb és legsúlyosabb hibáikkal szembesülnek, majd újabb és újabb tapasztalatokkal gazdagodva térnek vissza a valós világba. Ő, természetesen nem muszáj *kutatni*. Ez esetben viszont ne várd, hogy bölcsőbb legyél.

A *Kutatás* mibenlétéhez hasonlóan elvont, szimbolikus értelemmel bíró lények és tájak várják a mély álomba merült, az útra vállalkozó varázslót ebben a világban. Azt kapod, amit vársz - erdő helyett mocsarat, hegyeket vagy

feneketlen szakadékokat, ragyogó Mennyszágot vagy tüzesen égő Poklot. A *Daemon* kérdéseket szegez neked, próbatételeknek vet alá... és nem könyöröltes bíró, egyáltalán nem. 10 keresztút vár rád - mindegyiken egyre nehezebb lesz átkelni.

Idővel minden Felébredt mágus elindul a *Tövises Ösvényén*. Ez a *Kutatáshoz* hasonlóan jelképszerű kifejezés a varázsló egész életét szimbolizálja, aki a tövisekkel szegélyezett úton a *Megvilágosodás Hegye* felé tart. Az út két oldalán a *Büszkeség*, *Elkeseredés*, *Átok* és az *Örület Szakadécai* ásítanak. Az áhított végcél a *Zenit*, ahonnan a legendás *Arany Ösvény* egyenesen a megvilágosodáshoz vezet.

Az út négy részből áll: Ébredés, Tanítás, Konfliktus, Megoldás. Bármikor elbukhatsz, ha nincsen hited, ha túl lassan mész, megfojtanak az ágak, ha hebehurgya módon szaladsz, széttépnék a tövisek. Minden mágus saját, egyéni ösvényét járja.

Mágia

A megvilágosodás fényét követő varázslókban hatalmas ajándék tüze izzik - a Valóság átfarmázásához szükséges képesség adománya. Lehet fegyver, lehet simogató kéz... attól függ, kinek a kezében formálódik a varázslat energiája. Ezen praktikák összefoglaló neve: Művészetek (*Arts*). Van varázsló, aki mindegyikhez ért egy keveset. Akadnak specialisták, egy-egy ágazat igazi mesterei. De mik is ezek a Művészetek egészen pontosan?

Kapcsolat (Connection): A távolságok, az utazás mágija. Az idézés módzatait, más világok kapuinak kinyitását magában foglaló Művészet. Segítségével lehet érzékelni és látni, tisztas távolból varázsolni, kellő sorrendben megrántani a Teremtés szövetének szálait.

Entrópia (Entropy): A halál misztériumát kiismerni igyekvő praktikák. Mindenki meghal egyszer, elkerülhetetlen sorsunk az elmúlás... de miért ne tanulmányoznánk mindezt részletesen? Az Entrópia művészete azonban nem csak a lét és nemlét kérdéseit boncolgatja - művelői árgus szemekkel lesik a Sors Kerekének minden fordulatát. Az Entrópia a legfélelmetesebb iskolája a mágiának: tárgyak elpusztításától, évszázadokon át tartó átkok kimondásától egészen a szerencsejáték kockáinak irányításáig rengeteg minden tartozik ide.

Erők (Forces): Az elemi erők igába hajtása. Fellobbanó lángok. Intésre megszeliülő tenger. Derült égből előtörő, pusztító jégeső. Lebegés. Gondolatra szint változtató ruhák. Fénnyé alakult sötétség. Igen, mindez az Erők Művészetének része.

Élet (Life): Növekedés, gyarapodás, életerő... emberek, állatok, rovarok. Ez tölti ki az Élet Szféráját, mesteri teremtenek, gyógyítanak, változtatnak, vagy - ha a varázsló úgy akarja - ártnak. Boszorkányok, kuruzslók - általában asszonyok - mágija ez, ősi istennők adománya. Parancsára emberek változnak állatokká, gabonaszemek legyekké, új ágakat növesztenek a fák.

Anyag (Matter): Élettelen materiák formázása. Építés vagy Rombolás. Már létező anyagok átalakítása, újak teremtése. Az Anyag Művészetének követői elolvastják a követ, ajtóvá alakítják a falat, levegővé a vizet. Az igazán hatalmas mesterek előtt nincsen semmi akadály.

Elme (Mind): Az Elme művészei szavak nélkül beszélnek, szolgák tucatjait irányítják, testüket hátrahagyva hosszú utazásokra indulnak a Másvilágokban. Láthatatlan, finoman munkálkodó praktikák ezek... az igazán erős má-

gusok (akik új személyiséget gyúrnak előző énedből) rettentő hatalma pedig méltán riaszt el bárkit.

Az Elsődleges Anyag (Prime): A világ szövődését az Ötödik Elem, Az Elsődleges Anyag, a megfoghatatlan Kvintesszencia alkotja. A varázslók létéhez nélkülözhetetlen erő ezernyi rejtett forrásból buzog fel körülöttünk: a legendás tavak, kőkörökkel koronázott dombok, furcsa barlangok mind a Kvintesszencia lelőhelyei. Ezen Művészet használói az Ötödik Elem felett uralkodnak. Formákba rendezik, alakítják, változtatják folyását, megcsapolják. Az igazán nagyhatalmú varázslatok létrehozásához nélkülözhetetlen a Prime ismerete.

Szellem (Spirit): Sámánok és halottidézők tudománya. A Művészet ismerői a szellemvilágot látogatják, a természet szellemeivel társalognak, világok között nyitnak kapukat. Suttogják, vannak, akik olyan erőssé váltak, hogy egyszerűen maguk mögött hagyják a Földet, hogy egyenesen a Mennyei Kapuján kopogtassanak.

Idő (Time): Csapd a falhoz a homokórát. Pillants a jövőbe, fűrkészd a múltat. Királyoknak, királynőknek súg fennakadt szemmel próféciát. Ha az Idő tudományát űzöd, mindez nem lehetetlen. Egy napon talán átléped a határok, és saját kezdeddel módosítasz a jövőendő alakulásán.

Ezek hát a varázslók eszközei. A szövőszékek, amelyek segítségével a mágusok időnként átalakítják a Valóság szötsését. Veszélyes dolog ez, és megszámlálhatatlan csapda leselkedik azokra, akik ezzel próbálkoznak. Hiába pislákol fel új láng a régi lámpásban, uralkodik még a középkori életszemlélet, bizony. Próbálj meg disznóvá változtatni valakit a tátott szájú falusiak előtt - kíváncsi vagyok, túlél-e eszelős reméltüket. Kérkedj csak erőddel a pompás királyi udvarokban - az Inkvizíció máglyáján majd elgondolkodhatsz gögöd hiábavalóságán. Felbőszült szellemek torolják meg kisdéd játékaidat. Néha okosabb meghúzni magad, mert más rendek varázslóinak is lehet pár szava ahhoz, amit tétél. Attól, hogy varázspraktikákat űzöl, nem vagy mindenható. A világi veszélyek mellett másvilági erők is fenyegetnek: minden, amit teszel, Rezonanciát kelt a környező világban. Minden visszahat rád. Azt hiszed, a Teremtő dermedten nézi ostoba hőzöngésedet? Próbáld csak meg gyökereiből kifordítani a világot... és már is végigsújt rajtad minden mágus rémálma, a Csapás.

Mindennek következménye van, amit teszel.

Ez nem jelenti azt, hogy a mágusok nem próbálkoznak meg rettentő erejű varázslatokkal.

Van, akinek még sikerül is.

A rejtett világ

Mások ők, mint az egyszerű halandók. Ismerik a természet titkait, szellemekkel és sárkányokkal társalkodnak, arannyá változtatják az ólmot... de mégis esendőek, és védelemre szorulnak.

Egykor, a középkor derekán a végeláthatatlan erdők mélyén, a sziklák tetején, tavak partján, vízesések rejtékében varázslók emeltek erődítményeket. A *covenantok* rejtékében kísérleteket folytattak, könyveiket bűjták, csatlósáikkal társalkodtak, a környező falvakban pedig hátborzongató meséket költöttek az öreg tornyok lakóiról.

Mindez most sincsen másképpen. A varázslóknak ma is - vagy talán jobban, mint valaha - szükségük van egy biztos rejtékhelyre. Az egykori domíniumok egy része romokban hever, a beavatottaknak új menedéket kellett ke-

resniük. Van, aki magányosan húzza meg magát - dohos pincékben, omladozó tornyokban -, akad, aki más varázslókkal domíniumot alapított, és olyat is találhatunk, aki világi főúr módjára Alvókkal, egyszerű emberekkel veszi körül magát. Néhányukat szellemek vagy más, legendák-ból kilépett bestiák védelmezik. És vannak olyan varázslók is, akik úgy érezték, nem menekülhetnek elég messzire a világ veszedelmeitől: ők új világot kerestek maguknak, és a Másvilág örökké változó, Földtől elzárt tájain emeltek erődítményeket, ahol a megszokott veszedelmek helyett teljesen újak várnak rájuk.

Hosszú volt az út, ami idáig vezetett.

A szabálykönyv első fejezete részletes, dátumokkal fűszerezett beszámolót ad a mágusok árnyékban rejtő világának történelméről. Felesleges lenne minden apró részlet megemlítenünk: elég a vázlatos áttekintés.

Hol is kezdődhetne egy igazán hosszú történet? Természetesen Ádámnál és Évánál. Vagyis... Ádámnál és Lilithnél, mert a varázslók szerint Lilith volt az első asszony a világon, de haraggal a szívében elhagyta az Édenkertet. Harapott a Tudás Fáján található gyümölcsből, és zavart elmével menekült a pusztaságba, ahol bukkant angyalok és démonok sügtak tébolyító titkokat a fülébe. Ők voltak azok, akik Lilith-tel együtt megtanították a Művészeteket a Paradicsomból elűzött Ádám és Éva gyermekeinek. A pogány őregek másképpen mesélik a történetet, ők az istenek adományáról, a *Wycknek* nevezett első varázslókról beszélnek.

Az első mágusok építkeztek, főzeteket készítettek, mások szellemekkel kacérkodtak vagy az istenek hatalmára törtek. Mágusok vándoroltak a hatalmas birodalmak útjain. De lesújtott a Csapás, és a legnagyobb varázslatok mondtak csődöt.

Krisztus eljövetele előtt 1500 évvel Egyiptomban, a mágusok országának homok borította földjén Thotmesz fáraó és felesége, Hatsepszut összehívta a világ összes varázslóját. Számptalan nyelv szavai keveredtek a levegőben, idegen arcok, furcsa bőrszínű szerzetek méregették egymást, és megalakították a Szent Kézművesek szövetségét, akik a tudományok segítségével uralták a természet törvényeit. Azonban ahogy az már az efféle szövetségek sajátja, itt is felütötte fejét az átkos széthúzás. Hamarosan tucatnyi szekta vallotta magáénak a titkos tanokat... egyesek ott voltak Salamon templomának építéskor, mások papírra vetették a Kabbalát, feltalálták a puskaport, felépítették a Kínai Nagy Falat és meglátogatták az újszülött Megváltót. Az ezernyi apró szektát azonban egységre forrasztották az általuk használt jelképek (a kereszt, a rózsza és a nap Rózsakereszt néven ismert egysége) és a Művészetek. A titkos tudás lassan átszivárgott a világi társadalomba is.

Az egyik nagyobb társaság idővel kezdte magáénak vallani az egyiptomi, zsidó, babilóniai, görög és arab tudásból összevegyült Hermetikus tanokat. Máshol a misztikus tudományok megőrzése érdekében kötöttek szövetségeket. A kereszténység elterjedésével több csoportosulás módosított eredeti elképzeléseit. Róma bukása után rengetegen kényszerültek rejtékhelyeikre... a pogány varázslók pedig végre hatalmuk teljében voltak.

Kezdtől kialakulni az a két szövetség, amelyek küzdelmei egészen napjainkig befolyásolják a számunkra láthatatlan világ történelmét. Európa zöldellő erdeiben, hegyvidékein és sármocskos városai alatt felbukkantak Hermész Rendjének domíniumai, a keresztes hadjáratok és a mongol hódítás egyik pozitív következményeként pe-

dig újra egymásra találtak a Szent Kézművesek. A káoszban fuldoló világot féltő Kézművesek úgy határoztak, hogy a világ csak egy módon menthető meg: ha törvény és rend uralkodik a félelem és a titokzatos tudományok helyett. Megalakult az Értelem Szövetsége (*The Order of Reason*), ami célul tűzte ki a természetfeletti teremtmények és praktikák végleges kiirtását.

Az igazi harc a Mistrigde-domínium pusztulásával kezdődött. Messzehangzó robaj hirdette az évszázadokon át dúló csata kezdetét: 1210-ben, évtizedekkel a koruk előtt ágyúk rontották le a domínium falait. Véres, keserves háború kezdődött, amely egyelőre - pár száz évig - kimerül az elszigetelt csoportok villongásában.

A Szövetség egyre erősebbé vált, a Rend helyzete pedig kétségessé. Tűz, acél és mágia pusztított... a káoszt csak fokozták a számolatlanul tenyésző apró szekták, amelyek közül jó pár kezdett jelentős erőre kapni. Mágusok sikoltottak tébolyultan, mert egyre vadabban és könnyörtelenebbül sújtott le rájuk a Csapás. Intrika és árulás segítette a harcoló feleket. Az inkvizíció boszorkányokat küldött a máglyára, elbukott a templomosok büszke rendje, elszaporodtak a pogány szekták. Ekkor jelent meg a színen Sh'zar, a rejtélyes bölcs, akinek rémálmaiban vasból készült harcosok és pokolból szabadult kreatúrák dúlták az eljövendő világot. Hogy mindez ne következhesen be, egységbe szőlította a misztikus hagyományok letéteményeseit, akik - most már rádöbbenve az eddig komolyan sem vett Szövetség erejére és a dühöngő Csapás veszélyeire - engedelmeskedtek a hívásnak. Valahol messze, a Szellemvilág egyik nehezen megközelíthető szegletében, a felhőkön is túl megépítették a gyülekezőhelyet, a Horizontot. Megkezdődött a Nagy Zsinat. Megalakult a Kilenc Tradíció Tanácsa.

Harcuk mai napig is tart: a szembenálló felek - némi változással - ugyanazok. Házak tűntek el a feledésben, alakultak át vagy teremtek elő a semmiből. Az Értelem Szövetségéből kialakult a Technokrá-

cia, a mágusok pedig manapság fáradhatatlanul küzdenek az Új Világrend megteremtése ellen.

Most még csak a 15. században járunk. A harc még nem világméretű, egyelőre csoportok csatáznak csoportokkal, érdekek ütköznek érdekekkel. A Felvilágosodás Háborújának igazán véres fejezetei csupán a jövőbelátó jószágok előtt tiszták.

A sakktábla bábu

Kik is hát a szembenálló felek? Kik azok, akiknek bőrébe bújva a játékosok felfedezhetik a reneszánsz egyszerre sötét és ragyogó világát? A **Mage: The Ascension** ismerőinek bizonyára meglepetést okoz az az apróság, hogy itt a Technokrácia elődjének, az Értelem Szövetségének a soraiba tartozó, hmm, varázslókat is megismerhetjük. Mint említettük, a háború még nem öltött annyira globális méreteket, hogy bármiféle együttműködést lehetetlen-né tegyen, de... azért jó vigyázni egymással.

A Kilenc Misztikus Tradíció Tanácsa

A felhőkön túli világba menekült szövetség a világ utolsó védőbástyája a mindent uralni kívánó Racionalitás ellen. Fontos a nevük jelentése: Tradíciók. Mindennek meg kell maradnia, ami tradicionális, ami ősi talajban gyökeredzik. A romba döntött domíniumok egykor gögös mágusai talán szerénységet tanulnak végre. Összegyűlnek... mindannyian.

Ahl-i-Batin: Mint azt a neve is elárulja, ez a Tradíció az arab országok szülőtte. Olyanok, akár a sivatagi szél - ezer hangon suttognak, észrevétlenül lopóznak a hátad mögé, kihallgatnak, megölnek vagy békén hagynak... ahogyan kedvük tartja. A Kapcsolat Művészetének urai, kíváló orgyilkosok válhatnak belőlük: egyszer itt, egyszer ott. Hithű muzulmánok, a Quaf-hegy tetején épült erődjükben megbúvó bölcsek, egyben az álcázás, lopakodás, megtévesztés mesterei. A mágia Allah ajándéka, éljünk vele bölcsen, tartják tanításaik.

Az Akasik Testvériség (Akashic Brotherhood): A Távol-Kelet harcművész-varázslói, a Do (azaz "Út") mesterei. A szerteszét szakadt testvéreket az Elme Művészete kapcsolja össze. Hírhedtek és híresek egyben. Vándorok, szerzetesek, bölcsek, a gyengék gyógyítói. Küldtek résztvevőket a Nagy Zsinatra, bár idegenül szemlélik a számukra koszos és barbár európaiakat, akik - hiába Marco Polo utazása, az azóta megalapított kereskedelmi és diplomáciai kapcsolatok - hasonló értetlenséggel bámulnak vissza.

Csakravanti/Euthanatoi (Chakravanti): A Halál misztériumának beavatottjai. Az elmúlás angyalai. Eretnek módon reinkarnációban hívó varázslók. Ez a hindu eredetű Tradíció nem örvend túlzottan nagy népszerűségnek - de miért is kedvelnék az Entrópia mestereit? Több csoportra szakadtak (a Tradíciónak van kelta, afrikai és hindu ága), de életfelfogásuk változatlan. Minden elpusztul, majd újjászületik. Szellemeik örvénylenek körülöttünk. Gyógyítók vagy orgyilkosok - mikor hogy hozza a sors.

A Mennyei Kórus, a Choeur Céleste (Celestial Choir): Isten a Dallal kezdte a Teremtést, és angyalai vele együtt énekeltek a Mennyei Harmóniában, azonban Lucifer hangja eltorzította az éneket. Ádám és Éva az Úr dalát zengték az Édenkertben, de elűzetésük után nem daloltak többé. Azóta sötétebb a világ - Isten szeret minket, de teremtményei nem csatlakoznak énekéhez.



Azonban a Dal soha nem szakadt meg. Ha hallod, akkor Felébreds. Réges-régen még disszonánsan zengett az ének, de a Megváltó Dalához csatlakozók ismét rátaláltak a dallamra. Azonban ez is eltorzult helyenként: túl sok gőg, harag és kardcsattanás keveredett a hangok közé. Az Inkvizíció áldozatainak sikolya beszennyezte a Dalt. A Menyei Kórus tagjai mégis győzedelmes hangon zúgják szent éneküket. Eretnekeknek számítanak, papok, varázslók közt egyaránt. Nem tűrik, ha mágusoknak nevezik őket. Inkább a becsületes bűnösök társasága, mondogatják, mint a szent képmutatóké. Dal, tűz és ima az eszközük.

Az Álmokkal Beszélők (Dream-Speakers): Sámánok, a Szellemvilág utazói. A világ él, a szellemek itt vannak körülöttünk, ártani és segíteni egyaránt tudnak. Ezek a varázslók világok között vándorolnak, álmokat fejtenek meg, elhárítják a rontást, gazdag természetét táncolnak az esőben. A Szellem Művészetének mesterei.

Hermész Rendje (Order of Hermes): Az "igazi" mágusok. 500 éven át Európa urai voltak, most pedig sebeit nyalogató kutya módjára kénytelenek meghúzódní. A Tizenkét Ház (aki ismeri az *Ars Magica* rendszerét, annak nem ismeretlenek) kénytelen-kelletlen félretette a viszálykodást és egy Tradíció zászlaja alatt egyesült. A titkos enochi nyelvet beszélő, arab, görög, zsidó, gnosztikus, egyiptomi tudást ötvöző ismeretek csak így maradhatnak fenn. A nagyság napjai elmúltak... bár hatalmuk még mindig jelentős.

Kronosz Látnokai (Seers of Chronos): Mint azt a nevük is elárulja, ők az Idő Művészetének elkötelezettjei. Tartanak tőlük, és joggal. Az extázis bűvöletében élő varázslók szerint a szenvedélyek a Kiűzetés óta az emberek örökségéhez tartoznak - hát akkor ne féljünk kihasználni őket! A világ él, és ők szeretőjükké fogadták, osztoznak örömeiben, bánatában. Kábítószert szednek, vedelnek, féktelenül szeretnek, incubusok és succubusok képében csábítanak. Vezetőjük Sh'zar, a Bölcs, aki összehívta a Nagy Zsinatot.

Solificati: Az Átváltoztatás Művészete... kémiai menyegző... Magisterium... Mindezen fogalmak elválaszthatatlanok a Solificati tradíciójától. Alkímisták ők, Hermetikus hagyományokat követő mágusok. Laboratóriumaik polcai roskadoznak a vaskos könyvek, lombikok, retorták és a fursán szagló vegyszerek terhétől. Nem is olyan régen elkövettek egy jelentős hibát - segédkeztek az Értelem Szövetségének megalapításánál. Hibájukat felismerve kivonultak a rendből, és azóta a saját útjukat járják.

Verbéna (Verbena): Ugye hallottál már a boszorkányokról? Te is reszkette kucorodsz össze viskódban a Valpurgisnacht eljövetelekor? Esetleg a fák között hőmpölygő ködöt használva palástként egyenesen a titkos találkahelyekre lopózol? Verbéna... eme különös növényről elnevezett Tradíció tagjai az Élet princípiumát tartják elsődleges fontosságúnak. Még akkor is, ha az éltető vér fursora rúnákkal díszített oltárokon csorog végig. Természetanya néha áldozatot kér. Ősi, pogány istenekhez fohászkodnak olykor, mezítelenül táncolnak a tűz körül, gyógyítanak és átkokat szórnak... légy velük óvatos!

Az Értelem Szövetsége

Művészek, papok, kézművesek, feltalálók, keresztes lovagok. Legalább olyannyira szilárdan hisznek igazukban, mint a Tanács, ami első látásra mindazt jelképezi, ami ellen ők harcolni szándékoznak. Pedig ez némileg elhamar-

kodott ítélet lenne: még nagyon sok közös szál köti össze őket, és ezek a kötelékek egyes Tradíciókkal néha szorosabbak, mint saját társaságuk tagjaival. Átfogó nevükön *Dedalosz Követői* néven ismertek (*Deadaleans*), ezzel is kimutatva ragaszkodásukat a gépek és a felfedezések iránt. Igaz, Dedalosz szárnyai Ikarosz halálát okozták. Ők majd jobban vigyáznak. De kik is ők pontosan?

Iparosok, azaz a Nemes Kézművesek (Artificiers - High Artisans): A legegyszerűbb ember is rendelkezhet varázslatos erővel. Építeni, rombolni, teremteni talán nem az? A mágusok hosszas rituálék segítségével valóban termővé tehetik a talajt, ruhát készíthetnek vagy kastélyokat dönthetnek a földre. Az Iparosok mindezt inkább a gépek segítségével szeretnék elérni. A szent geometria mesterei. Valaha ők építették a Világ Hét Csodáját... meg azokat, amikről már megsárgult tekercsek sem beszélnek. Vajon mivel rukkolnak még elő a következő évtizedekben?

A Tiszta Eszmék Titkos Szövetsége, azaz a Gábrieliták (Cabal of Pure Thought - Gabrielites): Isten igazhitű serege. Vasököllet csapnak szét az eretnek gondolatok, elfajzott szerzetek, mágikus praktikák művelői között. Valamikor Gábriel arkangyal szent csókkal illette Claudius Dediticiust, Isten szolgáját, akiben fellángolt a kiolthatatlan, szentséges tűz, és a feszülettel ékesített zászló alá toborozta az Egyház segítségére indulókat. Többfrontos háborút vívnak a Sötétség seregei ellen: az *Illustroferatores* a szegények és az elesettek gyámolítója. A *Poenitenti* gyóntat, segít és a hitetlenek után nyomoz. A *Venatores Maleficorum* pedig a nyílt háború eszközeivel gyomlálja ki a gázt Isten kertjéből. "Isten Galambjai" jószívű, jó szándékú emberek; néha azonban leveszik a sapkát "Isten Sólymairól", akik messzehangzó vijjoggással szabadulnak rá az ellenségre. Fegyverük az ima, és a bennük égő Szent Tűz (ezt a mágusok *Daemon*nak hívják - szerencsére kevés Gábrielita hallotta ezt közölről...).

Az Ég Urai (Celestial Masters): Már Babilónia papjai is megpróbálták feltérképezni a szikrázó csillagok birodalmát. Legendák hősei emelkedtek az ég felé, hogy örökre az égi városok lakói legyenek. Az Ég Urai pedig úgy döntöttek, követik őket. Néha-néha, egy ködös, újhaldas éjszakán különös szerkezetek emelkednek a csillagok felé, fedélzetükön elszánt, halált is megvető férfiak húzzák a köteléket. Odakint rettenetes fájzatok várnak rájuk... ők mégsem hátrálnak meg. *Prometeusz Háza* a firmamentumot fürkészi, és térképeket rajzol, *Dedalosz Háza* különös masinákat épít, amelyekkel fel lehet jutni oda, ahol még senki sem járt, *Heliosz Házának* tengerészei ezeken az égi bárkákon utaznak, *Szelena Házában* pedig minden krónikát feljegyeznek. Figyelj hát jól derült éjszakákon - hátha meglátod ott fent valamelyik különös hajót!

Szabadkőművesek (Craftmasons): Kőművesek - ők építették fel körülük magát az Értelem Szövetségét is. A geometria tudományának és a misztikus tudásnak a beavatottjai. Kezükbé ragadták kalapácsaikat, hogy ledöntsék annak a babonából és rettegésből épült útvesztőnek a falait, amiben az átlagos emberek keveregnek kilátástalanul. Fegyvereket, ágyúkat és fursza szerkezeteket építettek, hogy ezzel is nyomatékosíthassák elhatározásaikat. Azonban kezdenek mutatkozni az első repedések a falon. Saját társaik fordulnak ellenük, és a varázslók, akik véres bosszút esküdtek Mistrigde domíniumának ágyúkkal szétrontott romjai felett, kezdenek visszavágni.

A Nemes Céh, azaz a Nagy Pénzemberek (High Guild - Grand Financiers): A reneszánsz világ jellegze-

tes figurái. Művészetek mecénásai, szelíd mosolyú kereskedők, véres kezű intrikusok, konspirációk és italba csepett mérgek mesterei. A Pénz az úr, tartják, ők pedig igaz szolgálói Mammonnak. Egy igazi kereskedő úgy szedi ki erszényéből az aranyakat, hogy még meg is köszönőd neki. Mit várhatsz akkor egy olyasfajtától, aki mindeközben elmédet is uralja varázslatos praktikáival?

Hippokratész Köre (Hippocratic Circle): Gyógyítók, a test bonyolult szerkezetének tanulmányozói. Egészen az ókorig viszsza nyúlnak gyökereik. A középkor sötétjében szimpátiás alapon gyógyító kuruzslókkal szemben ők az egyiptomi, arab, görög orvoslás elkötelezett hívei. Tiltott kísérleteket hajtanak végre pincékben, hogy ezzel is tisztábban lássák a szervezet bonyolult működését. Harcba szállnak a járványokkal, homonkuluszokat készítenek, sebeket gyógyítanak.

Ksiráfai: Akiről senki sem tud semmit. Nevük jelentése *Pengék*, és ez tulajdonképpen mindent elárul. Hivatalosan nem is léteznek, mégis megbújnak az árnyékok között. Orgyilkosok, azok között is a legjobbak. Társaságuk felépítése a klasszikus titkos társaságok hagyományait követi. Nem hibáznak... és ha visszatérnek, buzgó imákkal tisztítják meg lelküket.

Az Üresség Felkutatói, azaz a Felfedezők (Void Seekers - Explorators): Legújabb térképeinket is gyakran szennyezik fehér foltok. Nincs is ennél idegesítőbb dolog a Felfedezők számára. Ami ismeretlen, azettől kell társni. Tengerészek, kokvisztádorok, szerencsevadászok, kóbor lovagok... jutalmuk a halál vagy a mesés kincsek halma. De nincs is annál jobb érzés, amikor végre színes foltok töltik ki a térkép üres részeit! Legendás állatokat fognak ketrebe, megtérítik a pogányokat, birodalmakat alapítanak a semmiből. Furcsa szerkezetekkel nézik a horizontot, elemi szellemeket idéznek, állatokkal társalognak.

A Másvilág

Sajnálatos módon csak felületesen érinthetjük annak a világnak a természetét, ami a legtöbb szem számára láthatatlanul vesz minket körül. Aki ismeri a többi Storyteller-játékot, az természetesen tudja, mi is az *Umbra*. Akinek nem cseng ismerősen a név, annak legyen annyi elég ez alkalommal, hogy a kifejezés a szellemek birodalmát takarja (és ez egy nagyon általánosított kijelentés volt), ahol egész birodalmak, furcsa lények, istenek, démonok és a Pokolba, Mennybe, egyéb birodalmakba vezető kapuk találhatók. A vérfarkasok és a mágusok szabadon kóborolhatnak itt, rendkívüli elővigyázatossággal. A könyv jó pár oldalt szentel a Másvilág leírásának, ami - természetesen - még mindig csak étvágygerjesztőnek jó...

Mágia

Annyi szó esett már a varázslókról, hátterükről és életükről, de még alig került elő a varázslás mint téma. Nos, mindezt itt kivesézni meglehetősen nagy falat lenne. Legyen elég egyelőre annyira, hogy a varázsló magát a Realitást változtatja kénye-kedve szerint. Ez pedig nem egy túlzottan egyszerű dolog: a valóság ugyanis az, amiben az emberek többsége hisz. Minél nagyobb mértékben meg akarunk változtatni valamit, annál nehezebb a dolgunk, és jelentősen megnő az esélyünk arra, hogy lesújtson ránk a Csapás (amit a **M:TA** rendszerében amúgy Paradoxonnak

hívtak). Céljaink eléréséhez bármelyik Művészetet felhasználhatjuk - bár értelemszerűen nem lehet mindennel mindent elérni, azért elég széles a skála. Csak egy egyszerű példa: varázslónk repülni kíván. Nos, ezt a **Mage** mágia-elmélete szerint számos különböző módon megteheti - szárnyakat növeszt (mondjuk az *Élet* szférája segítségével); hatalmas szellőkést idéz elő, ami messzire repíti (az *Erők* szférájának felhasználásával); előveszi a laboratóriumban készített bőrből, farudakból és különös mechanizmusokból álló szárnyait, felcsatolja, majd elrugaszkodik a szikláról (ez mondjuk az *Anyag* mágijával érhető el, és inkább az Iparosokra lesz jellemző); ráül varázsszeprűjére, és a felhőig repül (ez a Verbénák kedvelt módja); térdre rogy, és az Úr segítségével fohászkodik, ami magasra repíti (egy Gábríelita pontosan így cselekedne) - egyébként ez a példa nagyon jól mutatja, hogy *varázsolni* mindenki tud, csak nem biztos, hogy egy Gábríelita ezt annak nevezné; bekászlódik az egeket járó bárkájába, és eloldja a köteleket (lásd az Ég Urainak példáját). Látjuk hát, hogy a lehetőségek száma igen nagy. Egy karakter sem fog ugyanolyan módon varázsolni, és ez biztosítja a "már megint egy tűzgolyó"-jellegű elfintorodások radikális megszűnését (Ez nem más rendszerek kritikája akart lenni, mert teljesen jó dolog tűzgolyókat hajítani a vadul tomboló csata közepébe...) A **M:TA** mágia-rendszerét ismerőknek mindez nem újdonság. Ami különbség, az elsősorban a kor legelőbből adódik - egy, a reneszánsz korában élő ember esetében kevesebb dolog mond ellent a valóságról alkotott felfogásának. No persze, a semmiből a város közepére zuhanó aranyhegy okozhat problémákat, de ha valaki látványosan az Úrhoz fohászkodik, majd kézzel tartott meggyógyítja a sebesültet, az még belefer. Alig léptünk ki a középkor babonás világából, a démonok, angyalok, tündérek valahol még a mindennapi legendáriumból részei, nem úgy, mint a racionális huszadik században. (Mindez egyébként rengeteg kalamajkát is fog okozni. Mi hihető, mi nem? Aki már átélte néhány parázs vitát a huszadik századi **Mage** rendszerében mesélve arról, mi paradoxon és mi nem, az sejteni fogja, mire gondolok; nem beszélve arról, hogy ha kicsit nem figyelünk oda, játékosaink szemérmetlenül megtesznek mindent, amit csak mernek!) A **M:TA** rendszeréhez képest fejlődés a jól összeszedett táblázat, amiben a leggyakoribb praktikák szerepelnek, mellettük a dobando szférákkal és a célszámokkal. Külön jó, hogy megszabadultak a "minden szférát kombináljunk egymással, pedig egymagában is elég" nevű betegségtől: itt a különböző szférák kombinálása ésszerű könnyítéseket ad (például egy *Élet* szférával kimondott átok a *Kapcsolattal* egyesítve lehetővé teszi, hogy távolból átkozzunk meg valakit). Mindettől függetlenül nem lesz könnyű dolga egy mesélőnek sem, mint ahogy az előző rendszerben sem volt...

Az alapszabályok mellett természetesen felbukkannak a kiegészítő javaslatok is, a példavarázslatoktól kezdve az örökre megnyomorító Csapáson keresztül a kvintesszencia természetének taglalásáig itt van minden.

A szabályok és a rendszer

Aki már játszott valaha is Storyteller-rendszerben, azt semmilyen meglepetés nem fogja érni. (Aki meg nem, az percek alatt belejön... nekik ajánlhatóak az eddigi Rúna, Holdtölte/Bíborhold és Talizmán magazinok idevágó ismertetői.) Értelemszerűen minden képzettség, háttér, szabály a reneszánsz világhoz illeszkedően lett átalakítva.

Akadnak régi jó ismerősök és új dolgok egyaránt (mint például a *Tűzérés* képzettség vagy a *Kémek* háttér). Kise aktualizálták a harcrendszert, így nem maradhatnak ki a reneszánsz hangulattól elválaszthatatlan párbajok sem, ezen kívül néhány okosan összeállított, könnyen átlátható táblázat jelentősen megkönnyíti a mesélő dolgát (hmm, erre már elég régen szükség lett volna....). Részletes, jól kidolgozott tanácsok segítik a mesék megtervezését, a nem-játékos karakterek megalkotását, motivációik, vágyaik kialakítását, külön alfejezet foglalkozik a mesélés technikáival, ahol talán még rutinos öreg rókák is találhatnak pár érdekességet. Mindenre akad odaillő bekezdés, legyen szó akár a szellemekkel kapcsolatos szabályokról vagy a helyenként igencsak elvont mágus-létre vonatkozó racionális megoldásokról (így elkerülhető az "Igen, ez így nagyon szép... de hogyan tudom én ezt elmesélni?"-dilemma). Természetesen nem maradhattak ki a reneszánsz (árny)világot benépesítő lények "példakarakterei" sem - állatok, démonok, szellemek. Vannak kincsek, furcsa szerkezetek és különböző fétisek is, de nem hiányozhat a példajáték sem, a megszokott képregény-formátumban. A könyvet a korhoz kapcsolódó, gondolat- és ötletébresztő filmek, zenék és könyvek listája zárja.

Értékelés

A cikk mérete valószínűleg magáért beszél - egy profi, szellemes, használható játékkal van dolgunk. Azért még idekiváncozik pár megjegyzés... A **Mage: The Sorcerers Crusade** az a könyv volt, amit már a **Vampire: The Dark Ages** megjelenése óta vártam, és nagyjából (!) igazolta is elvárásaimat. Maga a külalak meggyőző (bár szokás szerint bekerült pár szemétkébe való illusztráció), de nem fenomenálisan gyönyörű vagy eredeti. Kicsit zavart, hogy a varázslás alapkoncepcióján alig változtattak valamit, így továbbra is meg kell küzdeni az előző *Mage* könyvből már jól ismert problémákkal. Minden leendő mesélő figyelme-

be ajánlanám: igen nehéz dolog *hitelesen, logikusan* mesélni, hiszen a szabályok között nyíló kiskapuk lehetővé teszik a leghetetlenebbnek tűnő cselekedetek végrehajtását is. Kicsit kétélű dolog a játszható karakterek listájának kibővítése. Egyrészt jó, mert a Technokrácia elődjének sorában rengeteg a jó ötlet (bevallom, nekem sokkal jobban tetszenek egyes csoportok az Értelem Szövetségén belül, mint a Tradíciók között), viszont mesélő legyen a talpán, aki olyan partit tud összeállítani játékosaival, ahol senki sem esik egymás torkának két nap múlva. Már eleve hűzós feladat a Tradíciók és a Szövetség soraiból származó varázslókat egymás mellé engedni (ez különösen igaz a Gábrilitákra, akik legszívesebben minden mágust a máglyára küldénének), de még a két nagy csoportosulás "klánjai" között is állandóan dúl a harc. Nem lehetetlen, de nehéz feladat lesz, különösen, ha valaki életút-játékot tervez... Kicsit rombolja a nagy reneszánsz-koncepciót a sámánok és a harcművészek játékba engedése (képzeld el Othellót, akit fél perc alatt a falhoz ken egy kínai szerzetes), de olyan szélesek a lehetőségeink, hogy némi odafigyeléssel ez még belefér.

A játék nincsen pontos időhatárok közé szorítva - az 1400-as évektől kezdve 1500 utánig bármikor és bárhol mesélhetünk. Lehetőségeink szélesek, mi több, meghökkentően nagyok. (Aki ismeri az *Ars Magica* és a *M:TA* világát, keverje csak össze ezt a kettőt, máris megsejtheti, miről is szól ez a játék...) Ebben a korban szembetűnő az egyes területek közti különbség; míg Angliában még igazi középkorias várak tornyosulnak, az olasz városállamokban igazi reneszánsz élet pezseg. Mesélhetünk a Felfedezések előtt és után, Európában vagy Ázsiában, a tengeren és a szellemvilágban, a föld alatt és a csillagok között: a reneszánsz **Mage** rengeteg ötletet kínál (amit messzemenőleg támogatnak a részletes időrendi táblázatok!). Nos, kalandra fel! Elő kedvenc Shakespeare-köteünkkel, és indulhat az intrikákkal átszőtt, igazán reneszánsz felfedezőút!

VÉGE



Hiányzik egy kedvenc kötete? Régóta keresi? Nálunk biztosan megtalálja!

SCI-FI • FANTASY • SZEREPJÁTÉK

A Valhalla Páholy Könyvesbolt

hálózata az egész országban a rendelkezésére áll!

BUDAPEST:



Valhalla Páholy központi bolt és
nagykereskedelmi egység
Budapest, 1062 Andrássy út. 86.

MAGITOR

Valhalla Páholy könyvesbolt
és Szerepjáték Klub
Budapest, 1077 Klauzál u. 9.
Telefon: 352 1161

DUNAÚJVÁROS

Valhalla Páholy Könyvesbolt
Dunaújváros, 2400 Szabadság út 1/a.

BAJA:

Valhalla Páholy Könyvesbolt
Baja, 6500 Jelky András tér
Tel.: (79) 325 110

DEBRECEN:

Valhalla Páholy Könyvesbolt
Debrecen, 4027 Dózsa György u. 8.
Tel.: (20) 460 353

MISKOLC:

Valhalla Páholy Könyvesbolt
Miskolc, 3525 Déryné u. 7.
Tel.: (46) 411 528

PÉCS:

Valhalla Páholy Könyvesbolt
Pécs, 7621 Jókai u. 11. (Római udvar)
Telefonszám: (06 72) 315 654



NYÍREGYHÁZA:

Valhalla Páholy Könyvesbolt
Nyíregyháza, 4400 Széchenyi u. 1. (DUFART)
Telefonszám: (42) 318 477

SOPRON:

Valhalla Páholy - Pegazus Könyvesbolt
Sopron, 9400 Ágfalvi u. 4/E.
Tel.: (99) 336 190

GYŐR:

Valhalla Páholy - Pegazus Könyvesbolt
Győr, 9023 Domb u. 8/b
Tel.: (96) 311 891

EGER:

Valhalla Páholy Könyvesbolt
Eger, 3300 Tárkányi Béla u. 2.

SZÉKESFEHÉRVÁR:

Valhalla Páholy Könyvesbolt
Székesfehérvár, 8000 Kégl György u. 18.

SZEGED:

Excalibur - Valhalla Páholy Könyvesbolt
Szeged, Mikszáth K u. 22./
A Mix üzletház I. emeletén
Tel.: (62) 424 070/138 mellék

FIGYELEM! ÚJ BOLT VAGY A CÍM MEGVÁLTOZOTT!

Az ország legnagyobb *fantasztikus* könyvesbolt hálózata
egységes nyitvatartással várja az érdeklődőket.

Nyitvatartás:

Hétfőtől-péntekig: 10-18 óráig

Szombaton: 10-13 óráig

Vasárnap: zárva

Ha valamiben segíthetünk, hívja a legközelebbi boltot,
vagy a hálózat központját a 267-3864 telefonszámon.

ISSN 1217-9035



9 771217 903002