

RÚNA

FANTASY & SF SZEREPJÁTÉK MAGAZIN

I. ÉVFOLYAM 8. SZÁM ÁRA: 179 Ft

KORONGVILÁG MODUL

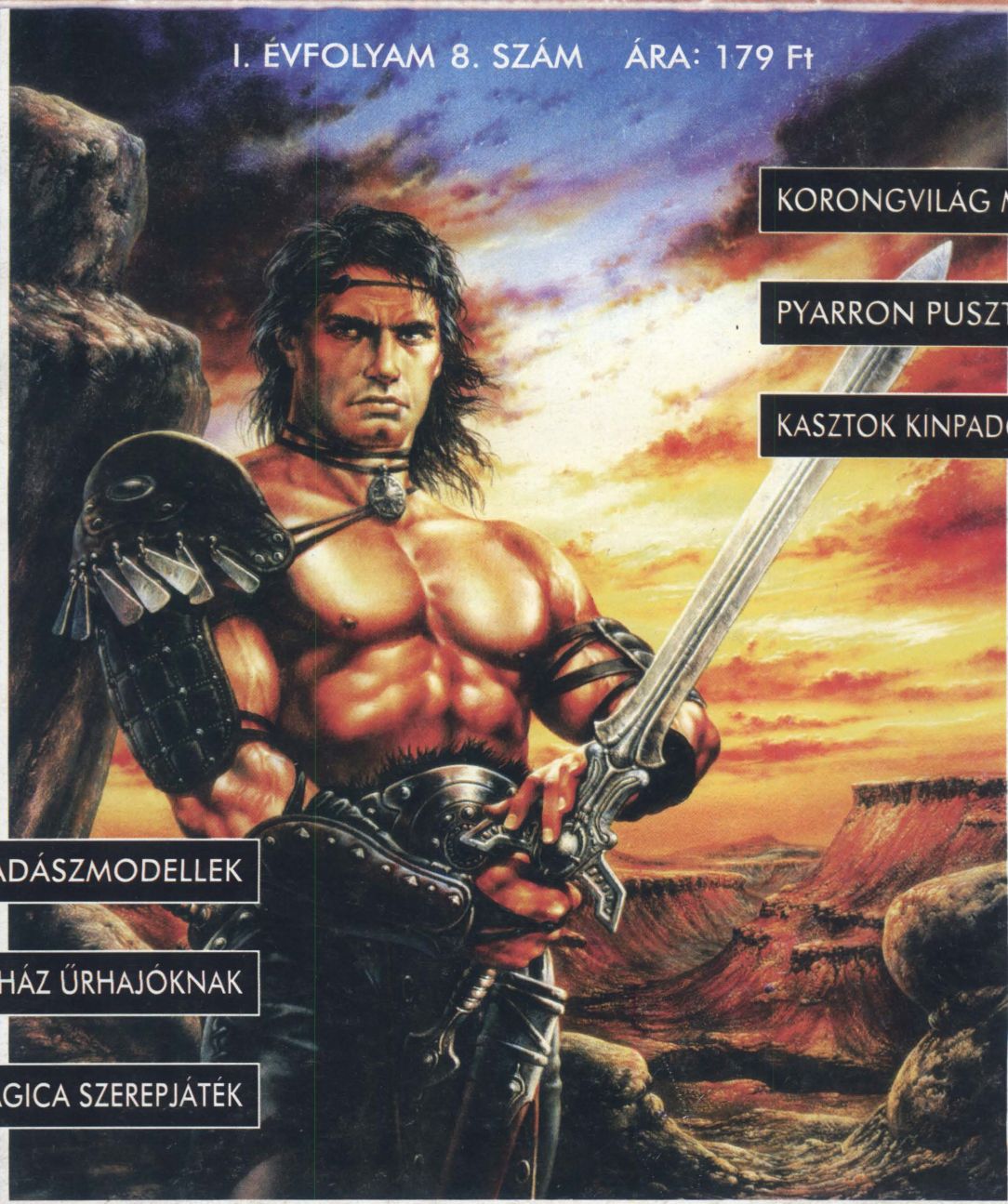
PYARRON PUSZTULÁSA

KASZTOK KINPADON

TIE VADÁSZMODELLEK

KÓRHÁZ ÚRHAJÓKNAK

ARS MAGICA SZEREPJÁTÉK



ELŐBESZÉD



Üdvözet a fedélzeten! Igen, újabb szerkesztőt köszönhetünk a Rúna stábnak, méghozzá nem is akárkit. Massár Mátyás, a Bíborhold ex-főszerkesztője is közénk tartozik immár. Nem mondom, hogy nem lepődtem meg, mikor felkeresett minket, s megérdeklődte, lenne-e helye köztünk a csapatban. Talán természetes, hogy igent mondtam, hisz a jó szakemberekre, a lelkes munkatársakra mindig nagy szükségünk van. Mátyás pedig az. Régi szerepjátékos, s külön öröm, hogy nem felede még az AD&D-t, így személyében kiváló szerkesztőre akadtunk, s remélhetőleg már következő számunkban meglátszik munkája, egy színvonalasabb, ötletesebb AD&D rész formájában.

Furcsa dolgokat produkál az élet, nem vitás. Néhány héttel ezelőtt még senki sem gondolta volna, hogy régi ellenfelünk, a Bíborhold egyik alapítóját és szellemi atyját a körünkben üdvözölhetjük majd. Az ok igen egyszerű, azt hiszem nincs mit tagadni. Minden lapnál elképzelések csatáznak a szerkesztés elveiről, az anyagok milyenségéről, tartalmáról, és terjedelméről. Ez csak természetes, elvégre ez a szerkesztők dolga. Mátyás pedig úgy érezte, hogy a Bíborhold már nem az a lap, aminek annak idején megálmodta, s hogy lassan egy olyan útra tér, ami nem egyezik az ő elképzeléseivel. S miután a már emlegetett elvek egyeztetésekor magára maradt (mert bármilyen furcsa is, egy szerkesztőségben többé kevésbé demokrácia uralkodik), úgy döntött megpróbálja másutt. Hát ennyi. Nem kell semmiféle háttérben meghúzódó intrikára, titkos csatározásra, vagy ki tudja miféle praktikákra gondolni. Szerettem volna, ha mindezt maga Mátyás mondja el, itt az Előbeszédben, de meg tudom érteni, amiért mégsem tette.

Mindezek ellenére, vagy éppen ezért a két lap közti béke fennáll és nem változik. Hogy a furcsa esemény éppen a nehezen megkötött fegyverszünet közepette történt - pusztán véletlen csupán, s remélem lapírtásunk sem látja ezt másképp.

Örüljünk hát együtt!

Most pedig ejtsünk szót egyebekről. Közel ötven klub jelentkezett eddig felhívásunkra, s gyanítom ez a szám még tovább fog emelkedni. A jelentkezések egy része nem tartalmazza azonban mindazokat az információkat, amire szükségünk van a pontos nyilvántartáshoz. Épp ezért, hogy napra kész adatokkal rendelkezünk, a klubokról készült adatlapokat visszaküldjük a feladóhoz, hogy egészítsék ki, pótolják, amiről megfeledeztek. Kérjük, hogy a kitöltött űrlapokat legkésőbb 1994 december 15-ig küldjétek vissza a szerkesztőségbe. Így az egy éves előfizetés 1995 januárjától indul a jelentkezett klubok számára. Kérek azonban mindenkit, hogy csak akkor jelentkezzen, ha tényleg van klub, mert a begyűjtött jegyzéket ellenőrizzük, és a RÚNA hasábjain közzétesszük. Ez persze azt vonja magaután, hogy bizonyosan lesznek új jelentkezők, s ha tudomásunkra jut, hogy egy állítólagos klub nem létezik, vagy nem fogad új tagokat, akkor megszüntetjük a nyújtott kedvezményeket. Elképzelhető persze, hogy csupán paranoiás vagyok, ez esetben előre is elnézést kérek.

Most pedig nem maradt más hátra, mint jó szórakozást, kellemes olvasást és élvezetes játékot kívánni.

Novák Csanád



**Főszerkesztő:**

Novák Csanád

Főszerkesztő-helyettes:

Nyulászi Zsolt (Nyúl)

Irodalmi szerkesztő:

Gáspár „Dada” András

Olvasószerkesztő:

dr. Szalkai László (Daktari)

Laptervezők:

Boros Zoltán, Marjai Csaba,

Patkó Péter (Champdor),

Szikszai Gábor, Zsilvölgyi Csaba (Max)

Szerkesztők:

Jakab Zsolt (Kuvik)

Kovács Adrián (Kovi)

Papp Cseperke (Csepi)

Stark Zoltán

Grafikusok:

Boros Zoltán

Buttinger Gergely (Kismészáros)

Német Péter (Net), Szikszai Gábor

Zsilvölgyi Csaba (Max)

Munkatársak:

dr. Máyer Júlia

Lakatos Péter

Lapmanager:

dr. Novák Kulí Zoltán

A RÚNA Fantasy & SF szerepjáték magazin
megjelenik havonta.

A szerkesztőség címe: 1016 Budapest, Alsóhegy u. 6.
Kiadja a Valhalla Páholy Kft.
Felelős kiadó: Novák Csanád

ISSN 1217-9035

A RÚNA magazin a Valhalla Páholy DTP rendszerén
készül. Levélgyűjtés Timp Kft.

A nyomdai munkálatokat
a Zrínyi Nyomda Rt., Budapest végezte.

Felelős vezető: Grasselly István vezérigazgató

A nyomdai megrendelés törzsszáma: 94.2555/8-66-22

1994. október

Ára: 179 Ft

Előfizethető a szerkesztőség címén, vagy a laphoz
csomagolt megrendelőkarttyán. Kapható a hírlapáru-
soknál, valamint a Sárkányfészek, a Silverland és
a Valhalla Páholy szerepjáték szaküzletekben.
Terjeszti a HÍRKER és az NHRT.

Hirdetésfelvétel

VDG Reklám

Tel/fax: 182-0430

A M.A.G.U.S. avagy a Kalandorok Krónikái a Valhalla
Páholy Kft. bejegyzett védjegye. Az AD&D,
a Dragonlance, a Forgotten Realms, 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. Az Alien és
az Aliens a Twentieth Century Fox Film Corporation
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 őrzünk
meg és nem küldünk vissza!

A címlapon Luis Royo festménye

All rights reserved!

TARTALOM

M.A.G.U.S.

Kasztok kínpadon – A bárd	2
Ynev tájai – Erion 4. rész	4
Ynevi pantheon – Alyn Arkhon	6
Bestiárium	8
Ynev krónikái – Pyarron pusztulása	14
Shadoni boszorkányság	16
Fegyverek – 3. rész	20
Magisztérium	22
A méregkeverés magasiskolája	24
Bölcsek könyve – Abaszisz	28

AD&D

AD&D kalandmodul – Kalandozás Korongvilágon	30
---	----

NOVELLÁK

Ian Watson: Torz csillagok – befejező rész	44
Wayne Chapman: Jutalomjáték – 5. rész	49

STAR WARS

Megszállott történész – karakterminta	53
Fejlesztett jártasságok	54
TIE vadászmodellek	56
Kórház úrhajóknak	58
George Lucas szörnyei és teremtményei	73

ÉS MÉG...

VP Könyvklub IV. negyedévi ajánlata	36
Ars Magica – A szerepjáték művészete	61
Ars Magica karakterek – Példa egy másfajta szerepjátékra	65
Mágia Negra Praktika	70
Ecsetkoptató	72
Rúnák – az Annuz és a Mannaz	74
Kis Mészáros – A KM, mint karakter	75
CD-rovat	76
Filmrovat	77
Levelezés	78
Külföld hírei	79



KASZTOK KÍNPADON

A bárd

Történt egy kis baklövés – már megint. Az előzetesben, azt ígértük, hogy a bárdon kívül, az Arel-papról is szól majd ez a cikk. Megírása közben derült ki, hogy az előre tervezett két oldal, jó ha az egyik kaszt – jelen esetben a bárd – számára elég lesz. Hát így esett. Igaz, a probléma orvoslása nem túl nehéz, a következő számunkban az Arel-pap kerül kánpadunkra.



ok jelzés érkezett, hogy a bárd kaszt túl erőse sikeredett, túlságosan „tápos”. Megint mások az egekig magasztalják e kasztot, s messze a kedvencük. Igen – mindkét álláspont igaz.

Kettős problémával nézünk hát szembe: a kaszt gyengítésével csupán azt érhetnénk el, hogy akik szeretik a bárdot, felháborodjanak, s gyanítom, a KM-ek dolgát sem könnyítenénk meg túlságosan, elvégre vannak más „erős fiúk” is. Ahhoz azonban, hogy a játék egyensúlya megmaradjon, érdemes betartani néhány szabályt és alapelvet.

A bárd kaszt azt igényli, hogy a játékos valóban szerepjátékos legyen, hisz számtalan előnye mellett van jó néhány olyan megkötése, amely ellensúlyozza erősségeit. Igaz, ezek a megkötések nem kaptak kellő hangsúlyt, s úgy tűnik, sokan csak a számszerűségeket hajlandók figyelembe venni.

Tehát, kedves KM, olvasd el figyelmesen a most következő kis irományt, s ha játékosaid nem tartják magukat e szabályokhoz, büntesd őket kedved szerint!

(A cikk végén néhány megfelelő büntetést is felsorolok majd.)

A bárd – no igen. A Szerencsevadász főkaszt királya, miatta értelmetlen a tolvaj, hisz a bárdnak több képzettsége van – jobbak, ráadásul varázsol is.

Ne feledjük azonban, hogy épp ezért a bárdok a leginkább irigyelt és a legkevésbé kedvelt figurák Yneven. (Senkit ne tévesszen meg Tjer Nan Gorduín!)

A bárdok univerzális széltolók, lopnak, csalnak, hazudoznak. Egy bárdban senki sem bízik, életük állandó gyanakvás és rosszindulat közepette telik el. Amíg a bárd kocsmában, tábortűznél, netán valami nemes palotájában zenél, nincs semmi baj. De még a leghíresebb bárdokat sem látják szívesen éjszakára sehol – vagyonukat, jóhíruket és asszonyaikat féltik tőle. A világcsavargó, kalandozó bárdot igen könnyű megkülönböztetni egyszerű muzsikussal. A kalandozó bárdot nem látják szívesen, nem hívják regét mondani a palotákba. A fogadóiban, piacokon és kereskedőknél állandóan megpróbálják átverni: legalább kétszeres árat mondanak neki, hisz a bárdok úgysem törődnek a pénzzel, szórják, mint a pelyvát. S ez így igaz. A bárdok beletörődtek ebbe, tudják, hogy átverik őket, de mert „egy bárd sosem alkuszik”, habozás nélkül kifizetik a dupla árat.

Tehát az ebből következő szabályok:

1. A bárdot, bárhová is megy, állandóan szemmel tartják és sosem hagyják egyedül. (A palotában, ha valami okból szállást adtak neki, ő jár-kezel mintegy véletlenül a szobája előtti folyosón. A fogadóban olyan szobát nyitnak neki, amit nem lehet észrevétlenül sem elhagyni, sem megközlíteni.)

2. Ha kiderül bárd mivoltuk, hamiskártyázás képzettségük 30%-al csökken, hisz állandóan a kezüket lesik. Fogadóban vagy palotában zsebmetészs képzettségük 20%-al csökken, szintén az előbbi okokból.

3. A bárdoknak minden drágább, mint másoknak. Másfélszeres vagy kétszeres árat kérnek tőlük, ha fény derül bárd mivoltukra.

Mivel a kalandozó bárdokat irigylik, s bizalmatlanok velük szemben, sokkal nehezebb nekik egy ártatlan – bár gyanúsnak látszó – helyzetből kimagyarázni magukat. Pl.: ha egy nemesúr rajtakapja feleségét, lányát, hogy egy bárdal beszélget kettesben, azonnal a legrosszabra gondol, s nem hagy bizonygatásra időt. A bárdok általában Káosz jelleműek (ehhez gyakran az Élet jellem társul, a Halál szinte soha); ezt kéretik kijátszani! Kötődésük a parti többi tagjához, különösen ha nem túl régóta vannak együtt, felettlébb gyenge. Ezt persze tudják a többi kalandozók is, így a bizalmatlanság a bárd irányába a parti részéről is megnyilvánul. További szabályok:

4. A bárdokkal szemben minden NJK bizalmatlan, és ezt állandóan éreztetik vele.

5. Ezen a bárd nem háborodik fel: megszokta élete folyamán. A bizalmatlanságot élete velejárójának tekinti. Gyakran elkövet „gazemberséget” különösebb ok nélkül is, csak azért, hogy megszolgálja a bizalmatlanságot – elsősorban olyankor, ha a bizalomhiányt túllátja, vagy stílustalannak érzi.

6. A bárd, noha tisztában van a kasztjából eredő hátrányainak, sosem tagadja le, hogy bárd, és nem próbálja magát másnak álcázni. Ha valamiért mégis titkolnia kell kiletét, olyan álcát választ, ami közel áll bárdságához, pl.: szemfényvesztő, mutátványos, udvari dalnok, színész.

A bárdok nem tolvajok, és nem is orgyilkosok. Egy bárd sosem metsz zsebet azért, hogy a megélhetését biztosítsa, nem tör be házakba és nem gyilkol pénzért. A bárd mindene a stílus, tehát gyűlöli és megveti a stílustalan dolgokat és embereket. Példákkal illusztrálva: egy bárd nem lopja meg a nemesurat, aki vendégül látja, akkor sem, ha könnyedén elemelhetné az értékeket. Inkább elcsábítja a házigazdája feleségét, lányát, stb., és ráveszi a nőt, hogy az ajándékozza neki a szükséges értéket, esetleg megszökik a nővel és a családi vagyonnal együtt. Az is elképzelhető, hogy magától a házigazdától csalja ki valamilyen ürüggyel a pénzt.

Mágikus hatalmát sosem használja alantas célokra, és sosem öl vele. A bárd alapvetően a kard embere, s harcra kerül a sor, jobban szeret szemtől szembe „párbajt vívni”, semmint trükkölni harc közben.

7. A bárd alvilági képzettségeit csak ritkán, és csak kiegészítő módon használja. A bárd sosem helyettesítheti a tolvajt, mert lehetőségeit nem használja fel – az a bárd aki állandóan surran, falat

mászik, zárat nyit, zsebet metsz, titkosajtót és csapdát keres, nem bárd. Efféle képességeit a bárd csak végső esetben, és nagyon ritkán használja, mintegy megtámogatva vele egyéb szélhámosságait.

8. A bárd csak ritkán él mágikus hatalmával, azt, akárcsak alvilági képességeit, kiegészítő módon használja.

Egyetlen bárd sem ismerheti az összes bárdmágiát. A kalandmester feladata meghatározni hogy mely varázslatokat ismeri, és mikor találhat újakra. Minél hatékonyabb egy varázslat, annál ritkább.

Az alábbi táblázat arról tájékoztat, hogy mekkora eséllyel ismeri kezdetben az adott varázslatot a bárd.

A varázslat MP igénye:

5 MP
Minden további 5 MP

Esély az ismerete:

70%
-10%

A bárd kezdetben maximum 35+k10 varázslatot ismer. A fentebb leírt táblázat segítségével, az alábbi módon határozhatjuk meg, melyek azok a varázslatok, amelyeket már az első Tapasztalati Szinten is ismer a bárd.

A bárd minden varázslatnál esélyt dob, hogy ismeri-e az adott mágikus formulát. Amennyiben a varázslat 5MP-be vagy kevesebbe kerül, 70%-nál kell kevesebbet dobnia. Ha ez sikerül neki, mesterétől megtanulta a varázslatot. Ha többet dob, úgy mestere sem volt birtokában a varázslatnak, így neki sem tudta megtanítani. Ha a varázslat 6-10 MP-be kerül, már csak 60% esélye van a tudásra, ha 11-15 MP-be, úgy már csak 50% az esély, stb.

A M.A.G.U.S.-ban leírtak szerint a bárdok elsősorban mestereiktől, szóbeli útmutatások alapján tanulják varázslataikat. Valóban így van, de ez nem jelenti azt, hogy nem akadnak a világban olyan kötetek, amelyek tartalmazznak bárd-varázslatokat. Ez az egyik útja,

hogy a bárd olyan varázslatokhoz jusson, amelyeket addig nem ismert. Az efféle kötetek azonban igen ritkák, tehát kérjük a KM-eket, hogy csak nagyon indokolt esetben adjon a játékosnak ilyen könyvet! A könyvekre vonatkozik még egy szabály: egy kötetben legfeljebb 10+k10 varázslat lapulhat. A KM előre eldöntheti, melyek ezek a varázslatok, de – az alábbi táblázat segítségével – alkalmyszerűen is meghatározhatja őket.

% dobás	eredmény
01-40	A kötetben Dalmágiák vannak
41-67	A kötetben Hangmágiák vannak
68-85	A kötetben Fénymágiák találhatóak
86-95	A kötetben vegyesen, mindenféle bárdvarázslat megtalálható
96-00	A kötetben új, eddig le nem írt varázslatok vannak

Ha már meghatároztuk, miféle varázslatok lehetnek a könyvben, állapítsuk meg, hogy pontosan melyek ezek! Számoljuk meg, hogy az adott mágiacsoportba (pl.: Dalmágia, Fénymágia) hány varázslat tartozik, és számozzuk meg az egyes varázslatokat! Utána kockával dobjuk ki, hogy ebből melyek olvashatóak a főlíánsban. Arra figyeljünk, hogy olyan könyv nincs – egy kivételével –, amiben az adott mágiacsoportba tartozó összes varázslat megjelenne. (Hogy mennyivel van kevesebb, azt a KM-re bízjuk.)

Az egyetlen kivétel Enica Gwon *Legendák és Enigmák* c. könyve. Ebben az ősi főlíánsban, minden legenda, dal, történet, és minden valaha létrehozott bárdmágia megtalálható.

Ez tehát a másik útja, hogy egy bárd, számára addig ismeretlen varázslathoz jusson. Minden bárd kötelességének érzi, hogy életében legalább egyszer ellátogasson Erigowba, a Legendák Tornyába. Itt található Enica Gwon Könyve. A bárdok életükben egyetlen egyszer felkereshetik a tornyot, s két órát tölthetnek a Könyv tanulmányozásával. Célzerű az efféle igényt jó előre bejelenteni, hisz egyszerre csupán egy bárd tartózkodhat a Könyvnél, s ezért olykor hónapokat kell várni, amíg sorra kerül a kérelmező.

Az alatt a két óra alatt, amíg a toronyban van, a bárd új varázslatokat és történeteket tanulhat. A megtanulható új varázslatok száma könnyen megállapítható: a bárd intelligenciája + 2k10. Ekkor azonban a karakter szabadon válogathat, hogy mely varázslatokat kívánja megtanulni.

KM-ek, FIGYELEM!

Ne engedjétek, hogy a bárd karakter előtörténetében járjon a Legendák Tornyában, ezt játszásátok el vele! Célzerű, ha ezt az epizódot külön meséled el a karakternek, és csak azután, ha a bárd már legalább 4. Tapasztalati Szintű.

Az utolsó, egyben legkézenfekvőbb lehetőség, amikor a bárd egy másik bárdtól tanulja meg a számára ismeretlen varázslatokat. Fontos tudnunk, hogy a formulák megtanulása nem igényel különösebb intelligenciát vagy tudást, tehát a bárd, ha hozzájutott az új varázslathoz, mindenképpen meg tudja tanulni.

Büntetések

Ígertem a végére büntetéseket is arra az esetre, ha a bárd karakter nem tartaná magát a fent leírtakhoz. Lássuk miképp lehet kordában tartani kedvenc játékosunkat!

A bárd ugyebár akkor juthat Mana Ponthoz, ha csillagfényről megszólaltatja az Összhangzatot. Hát kérem, a rakocátlankodó, önmagát tolvajnak, vagy orgyilkosnak képzelő bárdot igen egyszerű megfosztani mágijától: az állandó borús idő, az istenek és a KM rosszsallásának jele lehet. Ha ez sem elég, nyúlhatunk keményebb eszközökhöz is. Csúnya meglepetés, ha a bárd elfelejti kedvenc varázslatait. Erre kiváló lehetőséget nyújthat egy megfelelő hatalmú NJK varázsló, aki, a Mentál Operációk közül a Feledést választja, esetleg egy mágikus tárgy, ami szintén efféle hatást vált ki.

KM-ek! Ne féljétek büntetni! Ha jól adjátok elő, egyetlen játékos sem köthet bele a történetekbe.

Novák Csanád



ERION

A Kalandozók Városa

IV. rész

Értetlenül állsz a közönyösség előtt, és bámulod a virtust. Amikor elindultál otthonról, nem így képzelted Eriont. Arra vártál, hogy hírességekkel találkozhass, hogy csatlakozhass nagyszerű és jövedelmező küldetésekhez. De nem voltál felkészülve a kicsinyességre és a rosszindulatra. Úgy gondoltad, hogy a Városok Városában számtalan titokra fényt derítessz – azután rájöttél, hogy a rejtélyek megoldása senkit sem érdekel.

– Ha információt akarsz, fizess meg! – közölte flegmán, és te fizettél. Jó ha nem az étellel. Pedig tudhatnád, hogy a vásárolt tudás mit sem ér, elvégre ahhoz mindenki hozzáférhet. Csak az számít, amit egyedül te tudsz... hát figyelj, hallgatózz, értelmezd a jeleket, és utána töprengj! Ha ügyes vagy, hamarosan *téged* keresnek majd, s adhatod unottan a tanácsot: – Ha információt akarsz, fizess meg! Utána valamelyik bölcsőhöz irányítod a kérdezőt, talán éppen ahhoz, akinek annakidején te fizetted ki minden megtakarított vagyonodat, hogy megtudd azt, amiről csapszékekben suttognak. Ha jól csinálod... De holtbiztos elszúrod, s akkor szánakozva mutogatnak majd rád, ahogyan lerongyolódottan iszod sörödet valamelyik kricsmiben: „Hibbant szerencsétlen, pedig valaha szép jövőt jósoltak neki...” A kérdező rádpillant és megcsóválja fejét, pedig a kábítószerről, ami tönkretett, ő sem tud semmit. Olyan fájta méreg ez, ami szerves része a város levegőjének, ha túl sokat szívsz magadba, elpusztít, ha nem élsz vele, úgy értetlen vagy. Vannak, akik egészséges kíváncsiságnak nevezik.

Pedig a kíváncsiság sosem lehet egészséges...

Utazónegyed

A Keleti Kapun belépve, jobb kéz felől az Utazónegyed hívat.

A sugárútról nyíló összes mellékutca a negyed szívébe vezet, az egyetlen főút, az Ordani út, közvetlenül a Déli Kapuhoz visz. Az Utazónegyed lakói kalmárok a legrosszabb fajtából; itt a legnagyobb az esély arra, hogy átverjék a tájékoztatlanokat. Minden kapható a bazárokbán: a látszólagos olcsóság silány minőséget takar. Néhány kivételtől eltekintve nem érdemes itt sem eladni, sem vásárolni.

A kivételeket az élőlények képezik. Kutya, ló, vagy bármilyen négy- és kétlábú beszerezhető, s a Keleti Fal mellett több négyzetmérföldön várja az érdeklődőket a Rabszolgapiac.

A piacot magas vaskerítés övezi, a középpontjában található szabad téren állnak az eladásra szánt rabszolgák. Körben barakkok a „friss” árunak és az öröknök, meg néhány hatalmas élelemraktár. A piacolás hajnalban kezdődik, ilyenkor érdemes vásárolni, mert ekkor még kevesen vannak, ezért az árak is nyomottak.

Néhány jótanács a rabvásárláshoz:

- Ha nem vagyunk tapasztalt rabszolgavásárlók, mindenképpen keressünk független ügynököt, aki segít a választásban! Az ügynökkeresésnél figyeljünk, nehogy valamelyik kereskedő emberét válasszuk, mert az ő feladatuk, hogy a rossz árut is eladják! Célserű tehát először a kínálatot megnézni, s tájékozódni az éppen kiállító kereskedőkről. Minden kereskedőnek van saját jele, s az ügynöknek, ha odatartozik, kötelessége ezt a jelet viselni. A piac nyugati bejáratától balra, az első épületben (könnyen felismerhető: barna cserépfedélét okkersárgára festett faoszlopok tartják) egy enoszukei klán székel. Ajánlatos hozzájuk fordulni: ügynökeik minden híreszteléssel ellentétben becsületesek, igaz, jóval drágábbak minden más ügynöknél: a teljes vételár 10%-át kérik, de minimum 1 aranyat.

- Jól nézzük meg a megvásárolni kívánt rabot, minél fiatalabb, minél egészségesebb és jóltápláltabb, annál gyanúsabb! Lehet, hogy félkegyelmű, esetleg átkozott, vagy olyan betegség rágja, ami csak lassan, de biztosan öl.

- Ha pszi-pajzs védi a rab elméjét, azt bontsuk le, vagy az ügynökünket kérjük meg, hogy szüntesse meg! Ha nem képes rá, rossz embert választottunk. Vizsgáljuk vagy vizsgáltsassuk meg a rab elméjét! Ha asztrál- vagy mentálfontalat érzékelünk, ne vegyük meg a rabot, bármilyen jó vételnek is tűnik, mert át akarnak verni minket. (Lásd alább!)

- Ha az a célunk, hogy rabszolgánk hűséges legyen, ne a fő piactéren vásároljunk! A piac északi kapuja mellett, egy ócska és bűzös fabarakban több száz szerencsétlent zsúfoltak össze. Ide hozzák azokat a rabokat, akiknek olyan rossz az állapota, hogy a szabadpiacon már eladhatatlanok. Legtöbbjük csonka, vagy halálos beteg, esetleg nagyon öreg, netán olyan rossz bőrben van, hogy nem éri meg felgyógyítani. Ezeket a szerencsétleneket olyan helyre adják el, amiről a városnak, az Inkvizítorok Szövetségének nincs hivatalos tudomása: emberáldozó vallások híveinek, olykor kannibál gusztusú főuraknak. Sorsuk a biztos és borzasztó kínhalál. Itt vásároljunk hát, ha hűségre vágyunk, mert a rab, ha megveszük, sosem felejtje el, hogy miféle sorstól menekítette meg új gazdája. Per-

sze a jó választás igen nehéz, a portéka nagy része tényleg használhatatlan. Ilyenkor a legrosszabb kondícióban lévő rabot válasszuk, a lehetőség szerint nomádot, tarrant, esetleg dzsadtot vagy udvari orkot! Minél rosszabb a kondíciója (talpraállítása jóval költségesebb persze), annál nagyobb az esély, hogy ezért került oda, s nem valami egyéb – megmásíthatatlan – okból.

• A rabszolgavásárlás nem fejeződik be a megvétellel. Sose sajnáljuk a járulékos költségeket, mert könnyen az életünkbe kerülhet! Keressünk bérvarázstudót, aki méltó fizetség ellenében gondosan végigtanulmányozza rabunk asztrál- és mentáltestét is, és képes a teljes gondolatolvasásra! Az enoszukei klánnál találhatunk megfelelő embert, igaz, az ár meglehetősen borsos: 10 arany rabonként. Mégsem ajánlanám a pénz megspórolását: gyakran előfordul, hogy a rabszol-

pénzünket, minden járulékos költséggel egyetemben. Az enoszukeiak ebben is partnereink lesznek, s jó eséllyel behajtják nekünk a pénzt. Amennyiben nincs szükségünk a rab eredeti tudására, vagy nagyon tetszik, és mindenképpen ragaszkodunk hozzá, újabb 100 arany leszúrkolása után a varázstudó törli rabunk minden emlékét.

• Ha a rabon bármilyen tetoválást találunk, azonnal tüntessük el! A legártatlanabb tetoválás is rejthet mágiát, vagy olyan titkos jelet, ami később karunkra válhat. Gondosan vizsgáljuk meg mindenütt: a leglehetősebb helyeken is lapulhatnak rajzolatok, úgyhogy ne mulasszuk el megvizsgálni a nyelv mindkét oldalát, de még a szápadlást, a fogakat, vagy a szemhéj belső felét sem!

Az átlagos rabszolga: I. kateóriába tartozik, nincs kasztja, egyetlen szakmával és legfeljebb két képzettséggel rendelkezik, nem beteg, nincs megcsónkítva, általában jó kondícióban van, Szépsége átlagos (embernél 8-9).

Tudás: plusz pénzbe kerül, ha a rabszolga képzettséggel vagy szakmával rendelkezik. Minden egyes képzettség vagy szakma, amit a rab ismer, a tudás alatti oszlopban meghatározott összegbe kerül. Ha a rabnak kasztja van, úgy a tudás négyszeresét, plusz tapasztalati szintenként (körülbelüli tapasztaltságát megsaccolva) kétszeres tudás ár járul az alapösszeghez. Amennyiben a rab valamelyik kasztba tartozik, a szakma és a képzettségek után nem kell külön pénzt fizetni, ez benne foglaltatik a kasztból és tapasztaltságból eredő többletárban.

Kor: Az I. kateória után minden eltelt öt évvel (nem embereknél 15 évvel) a kor alatti oszlopban szereplő összeggel csökken a vételár.

Állapot: minél rosszabb állapotban van a rab, annál olcsóbb. Kategóriánként annyival kerül kevesebbe, amennyi az oszlopban fel van tüntetve. Állapotkategóriák: jó (ez az átlagos), közepes, gyenge, rossz, nagyon rossz.

Lássunk két példát az árak alakulásáról:

1. A rab barbár férfi. Alapára 18 arany. Kasztja nincs, de van öt képzettsége és egy szakmája, ebből a szakma és két képzettség benne foglaltatik az árban, de további három képzettségéért plusz 15 arannyal (képzettségenként 5-tel) nő a vételár. Kora 21 év, tehát egy kateóriával öregebb az átlagosnál, ezért az árból levonható 2 arany, állapota rossz (csontsovány, és valami nem halálos betegsége is van, ráadásul az egyik füle hiányzik) ezért újabb 6 arannyal csökken a végső ár, ami tehát alapár 18 arany +15 arany a tudásáért -2 arany a kora miatt és -6 arany az állapota miatt, összesen 25 arany.

2. A rab elf nő. Alapára 75 arany. Harcos kasztú, ezért 15x4, azaz 60 arannyal növekszik az ára, és 2. TSZ-űnek gondolják, ezért az ára 15x2, azaz még 30 arannyal emelkedik. Kora 58 év, de az elfeknél ezért nem jár árcsökkentés, állapota gyenge, ezért 4 arannyal csökken a végső ár. Tehát a kifizetendő összeg: 75 arany alapár +60 arany, mert kasztja van +30 arany mert 2. TSZ-ű -4 arany, mert gyenge az állapota – azaz 161 arany.

(folytatjuk)

Novák Csanád

Tájékoztató jellegű rabszolga-árak:

	átlagos	tudás	kor	állapot
férfi				
- nomád	15	+5	-2	-3
- barbár	18	+5	-2	-2
- dzsád	12	+8	-2	-4
- déli és	7	+3	-4	-4
- északi	9	+3	-3	-3
civilizált államból				
- gorviki	11	+4	-4	-4
- kráni	6	+5	-3	-4
- toroni	6	+3	-4	-4
nő				
- nomád	3	+2	-1	-1
- barbár	6	+2	-2	-2
- dzsád	12	+4	-4	-3
- déli és	18	+2	-4	-4
- északi	17	+2	-3	-4
civilizált államból				
- gorviki	9	+3	-2	-4
- kráni	25	+5	-3	-2
- toroni	20	+4	-2	-4
udvari ork				
- hím	21	+8	-1	-2
- nőtény	4	+1	-1	-1
goblin				
- hím	5	+7	-1	-2
- nőtény	2	+1	-2.e	-1.e
törpe				
- férfi	23	+9	-1	-2
- nő	10	+2	-1	-2
félelf				
- férfi	35	+10	-1	-3
- nő	40	+7	-1	-5
elf				
- férfi	50	+15	-	-3
- nő	75	+15	-	-4

ga, miután kegyeinkbe – de legalábbis a házukba – férközt, meggyilkol és értékeinkkel visszatér az „eladó-jához”, hogy másnap megint a piacon várja a következő vásárlót. Ha a varázstudó bármilyen gyanúsítást észlel, két választásunk van. Amennyiben a rab tudására szükségünk van, esetleg nem akarunk további pénzeket költeni, vigyük vissza az eladóhoz, és követeljük a



ALYR ARKHON

MIÉRT VÁLASZTJA EGY FÉL-ELF A NEKROMANCIÁT?

Státusz: Nem Játsható
Kaszt: Varázsló
Szint: 17
Faj: Félelf
Jellem: Halál
Vallás: Pyarroni – Darton

Erő: 16
Állóképesség: 14
Gyorsaság: 19
Ügyesség: 17
Egészség: 15
Szépség: 16
Intelligencia: 18
Akaraterő: 17
Asztrál: 17
Műveltség: 20

Kezdeményező Érték: (38) 47 53

Támadó Érték: (61) 81 79

Védő Érték: (110) 136 122

Célzó Érték: (7)

Támadások száma: 1

A zárójelbe írt szám a fegyvertelen érték, a utána következők sorrendben: Bot, tőr.

Életerő-pont: 8

Fájdalomtűrés-pont: 67

Pszí: Kyr metódus
Pszí alkalmazás szintje: 17
Pszí-pont: 103
Statikus pajzsok
Asztrál: 103
Mentál: 103

Mágiaellenállás:
Asztrál: 155
Mentál: 155
Max. Mana-pont: 170

Képzettségek	Fok
3 Fegyverhasználat (Bot, tőr, tőrkard)	Mf
Hadvezetés	Af
16 Nyelvismeret (minden ismert és beszét nyelv)	Mf
2 Ősi nyelv ismerete (Aquir, Kyr)	Mf
Heraldika	Mf
Sebgógyítás	Mf
Demonológia	Mf
Méregkeverés/semlegesítés	Mf
Drágakómagia	Mf
Etikett	Mf

Tánc	Mf
Erdőjárás	Mf
Lovaglás	Mf
Szexuális kultúra	Mf
Álcázás/álruha	Mf
Rejtőzködés	65%
Titkosajtókeresés	85%
Csapdafelfedezés	51%

és mindazok a képzettségek, amelyek a kaszt leírásban szerepelnek.

Fegyverzete:

Bot: A dorani nekromanták botját Alyr hosszú évek munkájával átalakította, és igen híres varázstárgyat készített belőle. A bot korlátlan ideig képes mindarra, amire a Nekromanták botja valamint a Varázstörés botja*, de Alynak módjában áll további 100 MP-t is tárolni benne, amely mindig rendelkezésére áll. Ha felhasználta a botban rejtőző Mp-okat, újból fel kell töltenie – ez ugyanúgy működik, mint a drágakövek feltöltése.

* (Lásd M.A.G.U.S. Varázstárgyak c. fejezet.)

Abbitacél tőr, értékei megfelelnek az átlagos tőrének.

Alyr Arkhon a Hetedkor egyik legjelentősebb mágusa. Életeről, fiatalokáról szinte mindent megtudhatunk a M.A.G.U.S.-ból, azonban van jó néhány olyan fehér folt történetében, melyre mindeddig nem derült fény.

A dorani iskola első nyolc éve nem tesz különbséget a tanítványok közt: a mágia alapjait mindenki egyformán tanulja, függetlenül attól, hogy később mely tudományban kíván elmélyedni. A fiatal Alyr, Doran egyetlen félelf tanítványa korán kivívta mesterei elismerését, s ahogy közeledett az Első Kör beavatásának szertartása, úgy találgatták egyre gyakrabban, hogy a félelf melyik tudományt választja majd. Társai közül legtöbben azt gondolták, hogy az Időmágiával, netán az Elemi Erőkkel foglalkozik majd – e két szak örvendett a legnagyobb elismerésnek, s a legnagyobb karrier is e pálya választóira várt. Így azután óriási meglepetést okozott, mikor Alyr bevonult a Szarvtoronyba. Senki sem értette, még maguk a mesterek sem: számtalan találgatásra adott okot döntése, de a valódi indítékra sosem derült fény.

Hét évvel tanulmányai megkezdése után Alyr még nem tudta, hogy mivel foglalkozzék: a mágia minden formája egyaránt

érdekelte. Gyakran töprengett jövőjén, s röstelkedett tévovásága miatt. Társai lelkes készülődése, s a vele kapcsolatos találgatások egyre inkább zavarták, s hogy a kényszerű teher elől – legalább időlegesen – elmeneküljön, gyakran kijárt a városba, hosszú magányos sétákat tett, vagy az Őrzők Rendjének lovagjaival mulatott.

Doran urai sok mindent megengedtek egy beavatásra várónak, néhány dolgot azonban nem néztek jó szemmel – a testi szerelmet pedig egyenesen tiltották. „Az asztrálvilág túlzott térnyerése hátráltatja a tanulást, akadályozza az elmélyülést” – vallották a mesterek. Az íratlan szabályok szerint a szerelemmel csakis a végső beavatás után szabad foglalkoznia a varázslónak. Alyr tartotta magát a szabályokhoz. Nem járt Ellana-templomba, mint oly sok társa, s nem szédült meg a fiatal nemeslányok pillantásaitól sem. Legkedveltebb időtöltése egy ókyr filozófiai értekezés olvasása volt, mely ködösen és megfeytetlenül írt az univerzumból. Nem akarta persze megfeyteni jelentését – ezzel igen sokan foglalkoztak teljesen hiábavalóan a mesterek közül is – de elringatta őt a mondatok zenéje, s az egyes passzusok újabbnál újabb gondolatokat ébresztettek benne: egyfajta szellemi kábítószernek használta az ismeretlen szerző művét.

Egy hosszabb tivornya után, hajnalban, kissé borgózós fejfel sétálgatott Doran külső városában. A szokásos probléma foglalkoztatta, s miután ismét nem sikerült dűlőre jutnia önmagával, elhatározta, hogy kedvenc könyvéhez menekül. Hogy megfelelő helyet találjon elmélkedéséhez, céltalanul nekiindult.

Pyarron szerint 3624-et Darton tercének Csend havát írták ekkor.

Az Arovi hegységet át és át fűrik a régiek járatai. Némelyek a kyrek hozzáértését dicsérik, megint mások már akkor is ott voltak, mikor a Vörös Kontinensen még bronzot használtak, s az óceáni hajózásról álmodni sem mertek. E járatok semmi újat nem tartogattak Doran lakóinak, majd mindet felderítették már századokkal előbb, sokat használatba is vettek. A Sors persze különös tréfákat űz olykor. Alyr sokszor töprengett rajta, vajon mi az esélye annak, hogy valaki egy teljesen ismert és felderített folyosórendszerben új járatra leljen – sétája mégis sorsfordítónak bizonyult, nem csupán saját maga, de az egész északi civilizáció számára.

Hogy hol és mikor tért le a főfolyosóról, arra Alyr később sem tudott visszaemlékezni. Egyszerre idegen helyen találta magát, a falak hűvös párát leheltek, az aláhulló vízcseppek koppanásában letűnt évezredek sóhaja rezgett. Üzenetük oly háborzongató volt, hogy a mindig nyugodt, megfontolt Alyr felrezzent s megmarkolta törét. Tisztában volt vele, hogy nem venne hasznát, ha komoly bajba kerülne idelent, s miközben óvatosan – a felfedezés izalmától hajtva – egyre beljebb merészkedett az elfeledett járatba, próbálta



felidézni, mit tanítottak neki barátai az Őrzők Rendjéből.

Az ódon folyosó hamarosan kiszélesedett, majd egy hatalmas teremben ért véget. Alyr úgy gondolta, valahol a hegy gyomrában járhat – gyanította elsőként –; hiába kereste az újabb kori felfedezőkre utaló jeleket. Hiányoztak a őrző rúnák, a fáklyák füstnyomai: minden érintetlennek hatott.

A töre hegyén ragyogó mágikus fényben olyan látvány tárult a varázslótanonc szeme elé, mely bizonyára szóbeszéd tárgya lenne Doranban, esetleg még azon is túl.

Mindenütt életnyagyságú szobrok álltak. A falakat döbbenetesen valószínű festmények borították. Egy nő szobra különösképpen megragadta az ifjú varázsló képzeletét: gyönyörű volt és felséges, természetfeletti hatalmat árasztott magából, de olyan intenzitással, amit Alyr nem tudott mire vélni. Órákon keresztül vizsgálta a termet, s mikor otthagya, fájdalmas hiányérzett töltötte el.

Felfedezéséről senkinek sem szólt, ám egyre gyakrabban visszatért, s egy kis idő múltán már sajátjának érezte a helyet. A szobrokkal bensőséges kapcsolata alakult ki, akárha jó ismerőseiről mintázták volna őket, a festményeket behűnt szemmel is könnyedén maga elé tudta idézni. Az összes szereplőnek nevet adott, fantáziájával próbálta kitölteni tudásának szakadékeit. Kedvence természetesen a fiatal nő alakmása volt.

Suttogják, a magányos félelf megismerte itt a szerelmet is – mindjárt a legrettenetesebb formáját, a teljeséggel reménytelent.

Egyre több időt töltött termében, lopva min-

den kényelmi felszereléssel ellátta, titkát azonban tovább őrizte, mintha az életéről lett volna szó. Olykor elnyomta az álom, ám mikor felébredt nem tudott visszaemlékezni, hol-merre járt Noir kegyelméből. Vágyott ismerni az Óidők művészeit, modelljeiket, s persze történetüket. Vajon mit keresnek itt?

Tudta, hogy mindössze két esélye van, ha teljesíteni akarja vágyát: vagy időmágiával kezd foglalkozni, s akkor bonyolult varázslatok segítségével visszapihanthat a múltba, hogy külső szemlélőként tanúja legyen a terem építésének – vagy nekromanta lesz. Bízott benne, hogy a szobrok egykor élő embereket ábrázolnak, s tudta, a nekromancia lehetőséget nyújt számára, hogy kis időre a kőbe idézze az egykor mintául szolgáló embereket. Ő pedig beszélni akart velük, nem tétlen szemlélője lenni életük ellopott pillanatainak.

Nagy volt hát a meglepetés, mikor bevonult a Szarvatornyba, s még nagyobb, mikor húsz évvel utóbb anyai örökségét egy folyosójárat megvételére költötte. Legendák keringenek arról, hogy végül sikerült megidéznie a szoborban lakozó nőt, s hogy az azóta is rendre megjelenik neki, de tény, hogy Alyr Arkhon sosem vett maga mellé eleven asszonyt, ámbátor sokan próbálták elnyerni kegyét.

Lord Critai



BESTIÁRIUM

Leviuur, Kőevő, Nardael, Harcikutya

Leviuur

Előfordulás:	ritka
Megjelenők száma:	1
Termet:	K
Sebesség:	90 (SZ)
Támadó Érték:	30
Védő Érték:	50
Kezdeményező Érték:	10
Célzó Érték:	–
Sebzés:	1k6
Támadás/kör:	1
Életerő pontok:	18
Fájdalomtűrés-pontok:	28
Asztrál ME:	immunis
Mentál ME:	immunis
Méregellenállás:	4
Pszi:	speciális
Intelligencia:	állati
Jellem:	–
Tapasztalati-pont:	25

Ynev különös teremtményeinek ismertetésében ezúttal egy ragadozó gyíkfajról szólnunk, mely meglehetősen egyedi módot fejlesztett ki a zsákmányszerzésre. Egyfajta mentális csapást mér áldozataira, melyek ettől elkábulnak, elájulnak, esetleg bele is pusztulnak a támadásba. A leviuur, lévén alig másfél méteres, többnyire csak kisméretűket, madarakat támad meg, mivel nagyobb zsákmánnyal nem tudna mit kezdeni. Kaméleon módjára képes színét változtatni, így tökéletesen el tud rejtőzni, s addig nem is igen mozdul meg, míg a préda el nem pusztul csapásai alatt.

Bármilyen furcsa, e teremtmények komoly veszélyt jelenthetnek az értelmes lényekre is. Ennek oka szociális viselkedésükben keresendő.

Rendkívül agresszíven védik ugyanis egymás ellen a területüket. Egyetlen leviuur nagyjából egy négyzetkilométeres területet ural, és az

esetleges behatoló fajtársakat kíméletlenül megtámadja. A küzdelem mindig életre-halálra szól, ez alól csak a párzási időszak jelent kivételt. Egymás speciális mentális kisugárzását nagyjából egy kilométerről megérik, érzékelni képesek azonban a pszi energiát is. Egészen pontosan az alkalmazott pszi diszciplínákat fedezik fel, és ezeket is (a természet tréfája) rivális fajtárs behatolásaként értelmezik – tehát támadásba lendülnek.

A leviuur megközelíti a behatolókat, és a legerősebbnek tűnő ellenfélnek támad mentális fegyverével. Legerősebbként azt érzékeli, aki a legtöbb pszi-pontot „érő” pszi-pajzsokat tartja fenn. A támadáshoz 50-100 méterre kell megközelítenie az ellenfelét, de nem kell látnia őt.

A harc a következőképpen zajlik. A leviuur körönként egyszer 4d10 erősségű csapást mér az ellenfélre. Ez a dobott értéknek megfelelő pontot vesz le az áldozat pszi-pajzsából, a következő sorrendben: először a dinamikus pajzsokat bontja le; mivel a leviuur támadása nem sorolható a hagyományos értelemben vett mentális és asztrális támadások közé, nem meglepő, hogy egy csapása egyaránt bontja mindkét pajzsot. Ha elfogy a dinamikus pajzsok védelme, akkor ugyanígy következnek a statikus pajzsok.



Ezek elsöprése után a csapások Fp, majd Ép sebzést okoznak. Mivel a leviuur halálíg folytatja támadásait, az adott távolságon belül az élőlények jelenlétét is megérzi. Ha egy megtámadott társaságban több pszi-alkalmazó van, az első eleste után a gyík sorrendben a legerősebbet fogja megtámadni. Támadását mindaddig folytatja, amíg minden behatolóval nem végez.

Pszivel támadni a leviuur-t ugyancsak nehéz dolog. Minden állatnak 40+5d10 értékű pajzsa van. Ez is speciális védelem, nem azonos a pyarroni-módszer pajzsával – ám a Pszi-ostrom diszciplinával elvileg ez is megsemmisíthető, mintha statikus-pajzsot akarnánk semlegesíteni. A védelmét veszített leviuur azonnal beszünteti a támadást, és menekülni kezd. Ha ekkor újabb támadást kap, nyomban elpusztul. Azt azonban meg kell jegyez-

nünk, hogy a leviuurt egyszerűbb lelőni, mint saját eszközeivel legyőzni.

Azért ez sem nehézségektől mentes feladat. Mint azt már említettük, a leviuur kaméleonként változtatja a színét, remekül álcázza magát. Felfedezésére minden karakternek 20% esélye van – persze csak akkor, ha tudja, mit is kell keresnie. Alapfokú erdőjárás vagy vadászat +20%-ot jelent. E képességek Mesterfokú elsajátítása esetén +40% az esély a felfedezésére. Ismétlem, csak abban az esetben, ha tudják, mit keressenek.

A leviuur sosem támad olyanra, aki nem használ pszi energiát (tehát pajzsai sincsenek). S még egy szerencsés dolgot meg kell említenünk: ez a különleges gyíkfajta a trópusi erdők ritka lakója.

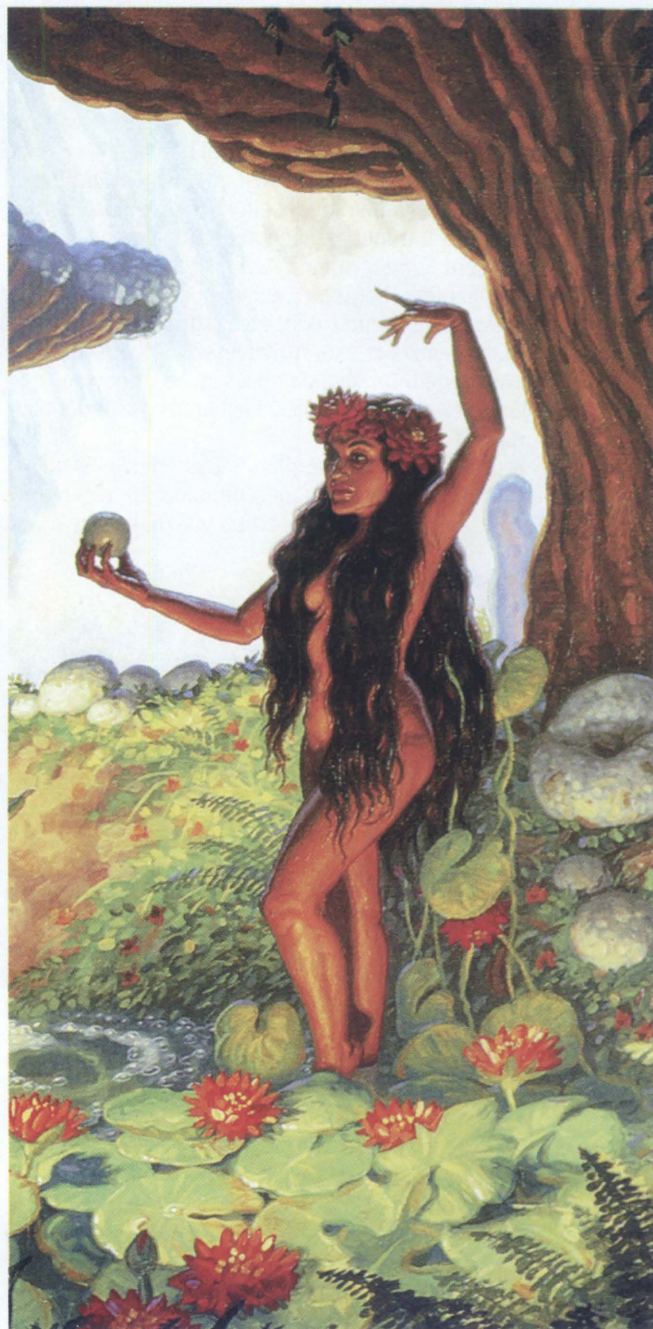
Nardael

Előfordulás:	ritka
Megjelenők száma:	1
Termet:	E
Sebesség:	110 (SZ)
Támadó Érték:	50-100
Védő Érték:	90-200
Kezdeményező Érték:	25-60
Célzó Érték:	10-75
Sebzés:	Fegyvertől függő
Támadás/kör:	2
Életerő pontok:	10-50
Fájdalomtűrés-pontok:	40-175
Asztrál ME:	immunis
Mentál ME:	immunis
Méregellenállás:	spec.
Pszi:	–
Intelligencia:	Kimagasló
Jellem:	Élet
Tapasztalati-pont:	20-250

A Nardael ősi elf szó, jelentése A Fák Lelke. Ez persze elég pongyola fordítás, hiszen az elf nyelv árnyaltságát meg sem közelíti a közösként használt pyarroni. Azonban úgy vélem, a név e fordítása is kellően visszaadja a nardaelek lényegét. E valóban ősi faj rejtőzve éli életét, a legsűrűbb erdők mélyén. Származásukról csak néhány elf regéből szerezhetünk információkat. E történetekből a nardaelekkel foglalkozó kutatók azt a következtetést vonták le, hogy a fákkal valamiféle szimbiózisban élő humanoid fajról lehet szó. Az elfek persze megmosolyogják az ilyen magyarázatokat; ők azt mondják, a nardaelek egyek a fákkal. Az tény, hogy az első elmélet semmiféle magyarázatot nem ad a nardaelek különleges képességeire. Ha egy elfet kérdezünk, ő valószínűleg olyasmit fog válaszolni: Értsd meg az erdőt, s megérted a Nardael. Persze, egy elfnek ez mindent elmond, de egy kívülről álló számára csak egyike az elfek közmondásosan kódos szólásainak.

Amit tudni kell egy nardaelről, az a következő.

A legtöbb erdő mélyén található egy ligetszerű terület, ahol az erdőre legjellemzőbb fáknak néhány tökéletes példánya áll. Az ilyen ligetekben mindig akad legalább egy forrás. Ha valaki egy tökéletes békét árasztó, csodálatos fákkal szegélyezett forráshoz ér, szinte biztos lehet benne, hogy egy nardael birtokán jár. Ilyen helyen tilos fát vágni, vagy bármely növényt szántsándékkal megsebezni, elpusztítani. Ha mindenáron tüzet akar gyújtani, csak elhalt, a földön heverő gallyakból tegye az utazó.



A forrás vizét ne szennyezze, a tisztásra betévedő állatokat ne bántsa. Mert bizony sok állat szeret e vízből inni, hisz' itt tökéletes biztonságban van. A ragadozók sem támadják meg a területre betévedt, vagy bemenekült áldozatukat. Előfordulhat, hogy a pihenő parti mellett egy szarvascsorda vonul inni a forráshoz, ügyet sem vetve a kalandozókra. Aki nem tud ellenállni a csábításnak, az biztos számíthat a nardael haragjára. A nardael egyébként a liget körüli erdőterületet is a birtokának tekinti, itt sem enged semmiféle erdőirtást, nagy vadászatokat.

A nardael ritkán mutatkozik. Humanoid, leginkább egy elfre hasonlít. Hogy nő vagy férfi, az esetenként változik, de mindig fiatalos külsejű.

Ha valakit netán meg kell leckéztetnie, rendkívüli képességekről tesz tanúbizonyságot. Egy nardael hatalma egyenes arányban áll a ligetén álló fák számával. A legkisebb ligetek tíztizenkét, míg a legnagyobbak száz-százötven fából állnak. Egy „tíz fás” nardael a minimális, míg a százötven fát birtokló nardael a maximális harci értékekkel rendelkezik.

Fegyvereik speciálisak; kívánságra bármelyik a kezükben terem, így egy nardael akár körönként tud fegyvert váltani, minden nehézség nélkül. Karddal illetve íjjal harcolnak, szükség szerint. Kardjuk anyaga fa, ám minőségben a legjobb acélokkal vetekszik; ha azonban valaki mégis eltöri, a következő körben már egy újabb lesz a nardael kezében. A karddal, melynek sebzése 2k6, körönként kétszer támad. Az íjjal szintén kétszer lő – itt meg kell jegyeznünk, hogy a CÉ-jéhez hozzá kell adni a Mf fegyverhasználat adta bónuszokat, és az elf íjnál feltüntetett értékeket. Sebzése ennek is 2k6. A nyílvevesszők kívánságára jelennek meg az íj idegén. Tán mondanunk sem kell, hogy egy nardael az Erdőjárás képzettségben messze felülmúl egy mesterfokon képzett kalandozót.

Remek harci tudásán kívül mágikus képességekkel is bír.

Hatalmától (fái számától) függően naponta 20-120 Manaponttal rendelkezik. Ezeket úgy szerezheti vissza, ha egy órát a fái közt pihen.

A következő mágikiákat alkalmazhatja:

- Bárd fénymágia
- Pap Élet szféra
- Boszorkány rovarfelhő
dűh kioltása
láthatatlanság
álomvarázs
- Boszorkánymester Villámtagadás
- Varázslói elemi mágia, kivétel az elemi tűz mozaikok

E képességeivel harcol a nardael, ha nincs a saját ligetében. Amennyiben a ligetben tartózkodik, akkor a következő előnyöket élvezi:

Körönként 2-15 Fp-t és 1-3 Ép-t gyógyul, hatalmától függően.

A liget fáit, mint egymáshoz kapcsolt térkapukat használhatja.

A ligeten belül 100 %-os rejtőzködéssel, lopózással, mászással rendelkezik. E képességei a ligeten kívül „csupán” 95%-osak.

Csak a ligeten kívül lehet végérvényesen elpusztítani, a fái közt halálából is regenerálódik. Persze, ligetének elpusztításával ő maga is megölhető. Ha a ligeten kívül pusztul el, és maradványait visszaviszik fái közé, a regenerálódás nyomban megindul.

A nardael szívesen segít a rászorulóknak, ha azok megfelelően viselkednek a territóriumán. Ha fennhangon hívják, esetleg előjön, bár mint azt említettem, ritkán mutatkozik. Elf hívására azonban azonnal előjön. Segítsége csak és kizárólag gyógyításra korlátozódik, bár esetleg az erdőről is kaphatunk tőle némi felvilágosítást. Az mindenesetre tény, hogy egy elf és egy nardael remekül meg-

érti egymást, és órákig képesek beszélgetni. A nardael egyébként csak az elfek nyelvét beszéli.

Talán kevés mindaz, amit itt elmondtunk a nardaelekről, hiszen egy elf órákat lenne képes mesélni róluk – ha véletlenül úgy hozná a kedve –, de ismertetőnek talán ennyi is elég.

A legtöbb nardael Elfendelben él, de Ynev minden nagyobb rengetegében összeakadhat vele a vándor, kivéve az Elátkozott Vidéket, Kránt és a többi közismerten „sötét” helyet. Ha egy erdőben nardael lakik, arról a környék lakói is tudnak, sőt, az esetek nagy részében mélyen tisztelik. A nardael sosem hagyja el lakhelyét. Talán ez adott táptalajt azoknak a mendemondáknak, hogy a nardaelek mesés kincseket őriznek. Persze, csak azok a botorok hisznek ebben, akik nem ismerik e teremtményeket.

Igen ritka viszont a száz fánál többet számláló liget, igaz, Elfendel mélyén állítólag több száz fás nardael is él.

Még egy megjegyzés. Mielőtt a parti-gyilkos KM-ek örömmel kapnának a remek lehetőségen, felhívom a figyelmet a nardael szigorúan Élet jellemére. Az ellenséges behatolókat megpróbálja elkergetni, és csak a végső esetben pusztítja el őket. De még akkor is, ha a végzetes lépésre szánja el magát, mindig meghagyja a menekülés lehetőségét.

Kőevő

Előfordulás:	ritka
Megjelenők száma:	3-4
Termet:	N
Sebesség:	40
Támadó Érték:	45
Védő Érték:	75
Kezdeményező Érték:	0
Célzó Érték:	–
Sebzés:	3k6+6
Támadás/kör:	1
Életerő pontok:	50
Fájdalomtűrés-pontok:	90
Asztrál ME:	30
Mentál ME:	15
Méregellenállás:	immunis
Pszi:	–
Intelligencia:	alacsony
Jellem:	–
Tapasztalati-pont:	85

A Kőevők Ynev különös élőlényei. Életterük a sziklás hegységek lejtője, függetlenül az éghajlattól. Leggyakrabban a Sheral bércei közt találkozhatunk velük. Miként azt nevük is mutatja, igen különleges táplálékkal élnek – csak és kizárólag köveket esznek.

A Kőevők kisebb „családokban” vándorolnak, de meg kell jegyezni, hogy a család elnevezés társadalmi szerveződésükre igen önkényes, hiszen valójában azt sem tudjuk, van-e nemük, s az együtt élő egyedek vajon milyen kapcsolatban állnak egymással. Az ember azonban szeret ismerős elnevezésekkel élni, hiszen így otthon érezheti magát olyan területen is, amihez valójában vajmi kevés köze van; az egyszerűség kedvéért maradjunk tehát a család elnevezésnél. A Kőevő család három négy tagból áll. Kivülálló számára a csoporton belül semmilyen alá- vagy fölérendeltségi viszony nem állapítható meg. Életük is meglehetősen egyhangúnak tűnhet számunkra. A leírások túlnyomó többsége arról számol be, hogy a család tagjai valamilyen sziklás területen tartózkodtak, ahol kényelmes tempóban morzsolgatták a köveket, majd a zúalékot hangos ropogtatással elfogyasztották.

Testi erejükről kellő felvilágosítást nyújthat a látvány, amint pusztá kezükkel morzsolgatják sziklányi falatkáikat. A vártulajdonosok nagy megkönnyebülésére a Kőevők – ki tudja, miért – nem kedvelik a megmunkált követ, csak a „természetes” táplálékot.

Maguk a Kőevők két méter magas lények. Leginkább úgy festenek, mint holmi kőből kifaragott, mozgó szobor. Bőrük szürke, de miként a gránit, nem egységes árnyalatú.

Hatalmas kezükkel kényelmesen átfoghatnák egy felnőtt férfi fejét. Minden kezükön hat tömpe ujj van, markuk szorítása rendkívüli. A férfifej hasonlatnál maradván, ha már átfogják, játszva össze is roppanthatják. Karjuk igen hosszú, elér a térdükig, de mivel kissé görnyedten járnak, nem ritkán a földig lelóg. Ábrázatuk leginkább egy óriás elnagyoltan kőbe vésett arcmására emlékeztet,



bár kissé karikatúraszzerűvé teszi a széles száj. Hajuk nincs, szemük rendkívül kicsi, szinte elvész hatalmas homlokereszük alatt. Roszszabbul látnak az embereknél, hallásuk azonban jó.

Beszédük meglehetősen primitív: *én, te, éhes, gyere, ennivaló* – efféle szavak összefűzése, ennél bonyolultabb fogalmakat nem értenek meg. Mindehhez természetesen saját kezdetleges nyelvéket használják, amiről aligha feltételezhető, hogy rajtuk kívül bárki is beszélné.

Béketűrő népség; kerülük az összetűzést, de ha harcra kerül a sor, kemény ellenfelekké válnak.

Valójában kár is lenne túlságosan sok szót vesztegetni rájuk, ha nem lenne egy ránk nézve roppant kellemetlen szokásuk. E

lények ugyanis úgy szeretik a drágaköveket, mint embergyerek a cukrot. A különbség pusztán annyi, hogy egy Kőevő nagyjából úgy tud ellenállni egy drágakőnek, mint a szomjhalál szélén álló utazó az oázis hús vizének – s mindehhez ráadásul sokkalta erőteljesebb is egy cukorka után ácsingózó gyermeknél. Minél nagyobb egy ékkő, annál messzebből vonzza a Kőevőket, ugyanakkor a drágakövek mennyisége is befolyásolja ezt a távolságot. Általában elmondható, hogy ha a tíz méteres körzetben fellelhető drágakövek karátjait összeadjuk, megtudhatjuk, hány méterről fogják a Kőevők megérezni őket. Igazdrágaköveknél a távolság kétszeres, mivel ezeket aztán igazán különleges csemegének tekintik. Érdekes, hogy egyedülálló érzékenyséjük ellenére nem érzékelik az ékköveket, ha azok egy méternél mélyebben fekszenek a föld alatt.

Bármennyire is odavannak a csemegéért, a Kőevők nem támadják meg minden további nélkül a drágakövek birtokosait. Szemtanúk elmondása szerint ilyenkor odaballagnak, ahonnan a drágakövek „illatát” érzik. Kiválasztják a drágakövek tulajdonosát, majd egyértelműen a drágakövek felé, azután a szájukba mutoztatnak, közben jóindulatúan mosolyogva, kérőn nyújtják ki másik kezüket. Amennyiben a kövek nem látható helyen vannak, úgy azt a zsákot, ládát lökdösi amelyik az áhított ingyencségeket rejt. Ha a tulajdonos menekülni próbálna, akkor a lehető legfinomabban, de hathatósan megállítják. Pár percig kéregetnek csak, aztán fokozatosan bedühödnek és a mosoly lehervad arcukról. Egyre dühösebben kérik, s ha akkor sem kapják meg, amit akarnak, hát elveszik.

A Kőevők gyomra az emésztéshez nagy hőt termel, így az ingerült Kőevőt szó szerint fűti a düh. Egyre erősebb hóaurát fejlesztenek maguk köré, s ahány kör óta dühösek, annyi E-s az aura erőssége. Természetesen ennek megfelelő a védelmük minden hideg alapú, illetve víz elemeket tartalmazó varázslattal szemben; a hóalapúak nem hatnak rájuk. Az aura két méter átmérőjű, és mivel a Kőevők közelharcba bocsátkoznak azokkal, akik megakadályozzák az imádott csemegéhez jutást, az ellenfelek számoljanak a hő okozta sebekkel is. Ha mindez nem lenne elég, a lények minden tizedik körben „kiköpik” a bensőjükben tomboló tüzet. Ennek hatása megegyezik a M.A.G.U.S.-ban leírt *Tűzgolyó* varázslattal, Erősítése pedig fele az éppen aktuális aurájuknak.

Bőrük 5 Sp-t levéd minden fizikális sebzésből, legyen az fegyver vagy varázslat. Mindennemű asztrális varázslatnál figyelembe kell venni, hogy a drágakövek iránti vágyódásuk 50 E-s asztrális *Vágy* mozaiknak felel meg.

Közelharcban számolni kell továbbá azzal, hogy hihetetlen kemény kultakarójuk kellemetlen hatással lehet bizonyos fegyverekre. A vágófegyverek normál sebzésük felét érik csak el, s a közönséges kardok pengéje minden ütésnél 30 százalékkal eltörik. A 63 Mp-os Rúnakard 20, míg a 93 Mp-os rúnakard 10 százalékkal törik el. Az ennél erősebb mágiával készült fegyverek nem sérülnek a Kőevőkkel folytatott harcban. Egy Kőevő harcmódorából adódóan képes mindenféle fegyvert eltörni (Fegyvertörés Képzettség pusztakézzel, *Mf*).

A Kőevők, mint már mondtuk, amúgy békés népek, csak akkor gurulnak be, ha valaki megtámadja családjuk egy tagját, vagy nem kapják meg kedvenc csemegéjüket.

Egy szó mint száz, kedves kalandozók, ha egy csapat Kőevő ácsorog este a tábor szélén, és jóindulatú mosollyal a drágaköveiteket kéri vacsorára, kétszer is gondoljátok meg, hogy visszatartjátok-e őket. Könnyen lehet, hogy – ha másképp nem megy – füstölgő és péppé vert tetemeik felett fognak csemegézni.

Kráni harcikutya, avagy a Gyilkos Falka

Előfordulás:	ritka
Megjelenők száma:	változó
Termet:	E
Sebesség:	125
Támadó Érték:	90
Védő Érték:	120
Kezdeményező Érték:	30
Célzó Érték:	-
Sebzés:	1k6+1/1k6+1/1k10+1
Támadás/kör:	3
Életerő pontok:	25
Fájdalomtűrés-pontok:	85
Asztrál ME:	immunis
Mentál ME:	immunis
Méregellenállás:	15
Pszí:	speciális
Intelligencia:	állati
Jellem:	Halál, Káosz
Tapasztalati-pont:	85

Kránban, mágia segítségével kitenyésztett harci eb, mely messze felülmúlja egy átlagos, harcra idomított kutya képességeit. Leginkább területek őrzésére alkalmazzák őket. E fekete, égő tekintetű, egy méter marmagasságú fenevadak megfontolt és ravasz gyilkosok. Hogy egy adott területen mennyi van egyszerre, az természetesen attól függ, mennyit vásárolt a terület gazdája. A velük való találkozás maradandó élmény – legalábbis annak, aki túléli. A behatolókat elsőnek észlelő egyed (szaglásuk, hallásuk és látásuk duplája egy átlagos vadászkutyáénak, azonkívül 20 méterig látnak infratartományban is) becserkészi és megfigyeli őket. Különleges mentális kapcsolat révén társait és gazdáját is értesíti a behatolókról.



A gazda azonban csak akkor képes efféle kapcsolatot kialakítani állataival, ha járatos a Pszi Kyr metódusában. E kapcsolat segítségével képes bármely kutya érzékszerveit használni, és a kutyáknak utasításokat adni. Az adott utasítás csak olyan színvonalú lehet, mint amelyet szóban is adhatunk egy ebnek (támadj! kövesd! stb.). A kutyák kizárólag gazdájuktól fogadnak el utasítást, akár szóban, akár Pszi segítségével. Erre a vásárláskor kondicionálják őket. A gazdának nem tanácsos azonban állandóan „nyitva” tartania elméjét a kutyák előtt, mert igen kimerítő minduntalan érzékelni a falka mentális hullámain – ami leginkább vad érzetek állandó közvetítését jelenti.

A kutyák igen vadul támadnak, mellső mancsaikkal és fogaikkal ejtenek sebet áldozatukon. Nyáluk – talán mondanunk sem kell – mérgező (6. szintű, azonnali hatású kíméreg). Sikertelen mentődobás esetén további 1k10 Fp sebzést jelent. Sikeres mentődobás felezi a nyál okozta fájdalmat.

A mágikus tenyésztés eredményeképpen a harci kutyák nem érzik, illetve uralják saját fájdalmukat. Ennek köszönhetően nem esnek össze Fp-ik elvesztése esetén, hanem halálig harcolnak.

Ha a megrendelő négynél több kutyát vesz, akkor mindenképpen kerül egy vezér is a falkába, a következő harcérték módosítókkal: TÉ: +10; KÉ: +10; VÉ: +5.

Csak Kránban lehet ilyen állatokat beszerezni, áruk nyolc-tíz arany körül van. Persze, arra senki ne gondoljon, hogy két egyed beszérése után majd maga tenyésztí őket, mert (szerencsére) szaporodásra képtelenek.

Kalandozóknak semmiképpen nem ajánlott a tartásuk, mert Kránon kívül sehol nem látják szívesen e fenevadakat – bár van néhány nagyúr, aki az eredeti ár többszörösét is hajlandó lenne kifizetni egy falkáért.

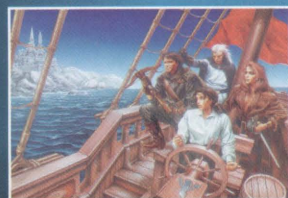
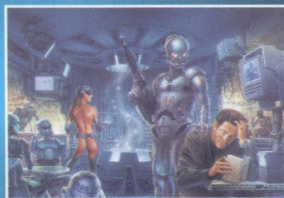
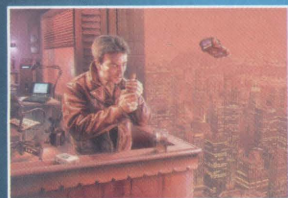
Szólnunk kell e kutyák még egy különleges, jellegzetesen Kránra valló képességéről. Amennyiben gazdájuk erőszakos halállal hal, lehetősége van távozása előtt kapcsolatot létesíteni a falkával. Ekkor már nem ő érzékeli az ebeken keresztül, hanem fordítva – kutyái használják a gazda szemét, orrát, fülét. A kutyák, melyeket a gazda halála amúgy is sokként ér, kitörölhetetlenül

rögzítik a végső képet, az utolsó ingereket. Márpedig ez a gyilkos halálos ítéletét jelenti, még abban az esetben is, ha „láthatatlanul” támadott, mivel a szaga még így is elárlhatja. Ha a gazda látja a gyilkosát, vagy csupán egyetlen idegen szag érzékelhető, akkor a kutyák csak erre az egy személyre összpontosítják gyűlöletüket, ellenkező esetben minden szóba jöhető lény veszélyben van. Addig üldözik a tettest, amíg el nem pusztítják, vagy maguk el nem hullanak. Nem állhat elébük semmi, hihetetlen ideig képesek árkon-bokron át követni prédájukat. Beszélnek olyan falkáról, amely Kránból Erionig követte áldozatát. A város előtt hullottak el, a fogadásukra kivonult városőrség kezétől.

Bár egynémely arénatulajdonos is sokat adna egy-egy példányért, nehéz beszerezhetőségük miatt ritka attrakciói a viadaloknak.

Lakatos Péter

L Á T O D ?



A K A R O D ?

· A V É G S Ő H A T Á R ·

A VALHALLA PÁHOLY 1995-ÖS NAPTÁRA
BOROS ZOLTÁN ÉS SZIKSZAI GÁBOR ILLUSZTRÁCIÓIVAL

1000 SZÁMOZOTT PÉLDÁNY A MŰVÉSZEK ALÁÍRÁSAIVAL

MEGREDELHETED KORLÁTOZOTT PÉLDÁNYSZÁMBAN A VALHALLA PÁHOLY CÍMÉN
1016 BUDAPEST, ALSÓHEGY U. 6. TEL.: 182-0430

YNEV K R Ó N I K Á I

Ó - P Y A R R O N P U S Z T U L Á S A

Részletek egy Krad-lovag naplójából

3672, a Dal második hava

Aggasztó hírek érkeznek a déli határról. Enysmoni kémeink jelentése szerint a nomád nemzetségek rendkívüli tanácskozásokat adtak találkozókat egymásnak. Ha a közös rablóhadjárat gondolata feledtette el velük az ősi ellenségeskedést, újabb nomádjárás lehetősége fenyeget.

3672, a Tudomány harmadik hava

A nemzetségek – az évezredben erre még nem akadt példa – hadieskürt tettek a Nagy Kánnak, aki így többmillió sereg felett rendelkezik. Ha a civilizált világ felé indul, csak az Istenek állíthatják meg.

3673, a Pusztítás harmadik hava

Enysmoni kémeinket leleplezték – az Istenek legyenek irgalmasak hozzájuk –, többé nem kapunk híreket odaát. Az utolsó jelentés szerint kráni tanácsadót láttak a Nagy Kán oldalán.

Hótakaró lepi a sztyeppét; immár bizonyos, hogy a háború várat magára olvadásig.

3673, a Halál első hava

A Három Pajzs ostromra készül. Sosem láttam még ekkora nyüzsgést itt, amióta Krad a szolgálatába fogadott. Megerősítik a falakat – már amennyire az évezredes építőmunka után még lehetséges –, készleteket halmoznak a kazamatákba, fegyverbe szólítják az ország lakosságát.

3674, a Dal első hava

A hó béklyójából szabaduló Enysmon egy ködös reggelen nomád ostromgyűrű közepén ébredt. A város térkapuját lezárták: Enysmon magára maradt. Még nem tudni, milyen méreteket ölt a Nagy Kán hadjárata, de a horda aligha elégszik meg ennyivel.

Pyarronban az élet egyelőre még változatlan.

3674, a Dal második hava

Képzett fejevadások hatoltak be az ostromlott Enysmonba, és az éj leple alatt feldúlták a város mágikus védelmét biztosító rúnákat – szervezettségük és hatékonyságuk Kránra vall. A védtelenül maradt várost előzőnlőtték a nomádok.

3674, a Dal harmadik hava

Enysmon elesett, lakói tetemes veszteségek árán kitörtek a falak mögül, s elverekedtek magukat Sempyerig. Sempyer és Syburr vidéke egyelőre nyugodt, Pyarron tanácsára mindkét városban Ynev-szerzte híres kalandozókra bízta a védőrúnákat rejtő termek őrzését.

3674, a Tűz első hava

Yllinori felderítők szerint a nomádok – tőlük merőben szokatlan módon – előre kidolgozott haditerv szerint nyomulnak előre. A másik két Pajzsot megtevesztésül kis létszámú seregekkel támadják, míg maga a derékhad az Enysmonnál ütött résen át a sűrűn lakott, gazdag területek, elsősorban Pyarron felé tör. Chei Király százezer yllinori lovas élén üldözőbe vette őket, s a messzi Erigow is elküldte lovagjait.

3674, a Tűz második hava

A világ minden táján össze kell fogniuk a pyarroni hitközösség országainak, hogy megmentsék a szent várost a reázduló millió arcú veszedelemtől.

Az Északi Szövetség válogatott seregei átkeltek a térkapun. Pyarron házai remegtek a nehéztérteztű erigowi lovagok csatamenjeinek dübörgő lépteitől, a leányszívek gyertyaviaszként olvadtak a szálas, napbarnította ilanori lovasok perzselő tekintetének tüzeiben. Az ereni zsoldosok rendezett sorai láttán a csodálat moraja támadt, míg a tiadlani kardművészek és csatlósaik tiszteletteljes, dermedt csendben vonultak át a fogadásukra összesereglett pyarroniak kettős sorfala között.

Az Államközösség tagországai is elküldték minden katonájukat. Eljöttek Edorl és Predoc lovagjai, a viadomói Oroszlánszív Lovagrend csatatesvérei, a Hat Város lándzsával, pajzzsal és rövidkarddal felfegyverzett gyalogos légiói. Syburr vértesszolgái és Sempyer nemesi lovassága is áttörte a gigászi végvárát övező ostromgyűrűt, és csatlakozott Chei Király yllinori könnyűlovasságához. A Nagy Kán derékhada a két arcvonal közé került: Pyarron egyesített seregei megállították a városfalak előtt, az yllinoriak pedig elvágták visszaújtját Lar-dor felé. Ha nem menekül fejvesztetten keleti vagy nyugati irányba – s ha az Istenek is úgy akarják –, a hatalmas, eleven harapófogó két ága szétmorzsolja millió, ám fegyelmetlen seregét.

3674, a Tűz harmadik hava

A háború a vége felé közeledik, a Nagy Kán seregei ezer sebből vérezve kotródnak el földünkről, vissza kietlen sztyeppék uralta hazájukba. Szerzte e világon élő testvéreink önfeláldozó segítségének hála, ez a 3673-74-es a történelem legrövidebb nomádjárásának ígérkezik. Dicsőségtől ittas szövetségeseink a Három Pajzsra túl szándékoznak kergetni a Nagy Kánt...

3674, a Harc első hava

Bekövetkezett a legrosszabb. Krán áttörte a Sötét Hegység bércein kialakított Fekete Határt, s millió ork hordákat okádott ránk pállott bűzű barlangjárataiból. Seregeink a déli határvidék messzi sztyeppéjét járják, az orkok pedig szennyes áradatként zúdulnak le a hegyekből a Larmaron-medencébe. Vajon ki fogja megállítani őket?

3674, a Harc második hava

Hibáztunk. Ó, Istenek, mekkorát hibáztunk! Most már késő...

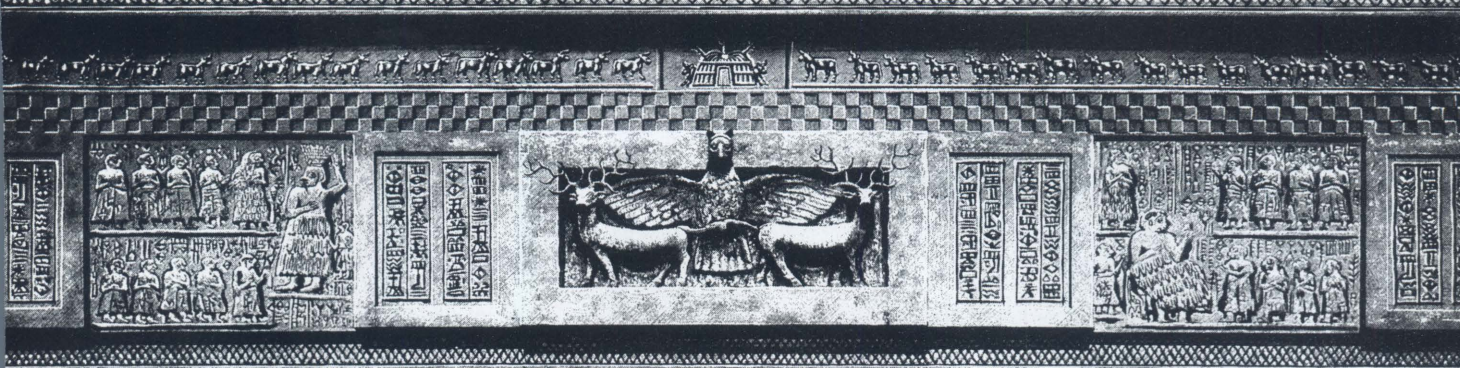
A Pyarron védelmére hátrahagyott kis számú helyőrséget elsodorta az ork áradat. Sebet kaptam magam is: lelkeim harcol a testemet gyengítő ork méreg ellen. Talán örökre megbénulok, s hátralevő életemben csak dermedten ülök a kandalló előtt – ha lesz még hol –, a legkisebb mozdulatra is képtelenül. Ha így lesz, naplót sem írhatok többé – az Istenek legyenek veled, bárki vagy is, ki emlékeimet olvastad.

3674, a Harc harmadik hava

Pyarron elpusztult; már csak mi tartjuk magunkat a Fellegvárban.

Messze a szemhatárig lángok lobognak, piszkosszürke füstcsíkok kigyóznak az égre, porig égetett városnegyedek üszkös-fekete romjai sötélenek – s közöttük ott portyáznak a gyilkosok. Körben dübörögnek a dobok, ha egy is rákezd, sorban csatlakoznak üteméhez a többiek – mulhatatlan, baljóslatú lüktetéssel töltve be a levegőget.

Elorand Nagymester a végsőkéig kitart, míg csak az Égi Templom fellettünk lebeg, emlékeztetve a világot Krad isten hatalmára. Megesküdött, hogy érvényt szerez Uwel akaratának: magával viszi az orkokat a halálba. Esküjét mindannyian követtük.



Az orkok élére kráni lovagok és a Belső Iskolák sötét mágusai álltak, de Elorand mágikus hatalma megvéd valahányunkat. Tündöklő fátylafény ő, kit a legmélyebb sötétségben is bizton követhetünk, szélben csapkodó lobogó, mely alatt hadrendbe sorakozhatunk.

3674, a Pusztítás második bava

A méreg felemészttette erőmet... Hajdan kidönthetetlen, erős tölgy voltam, ma szüette fa vagyok, mely az első fejszecsapásra megroppan. Elorand parancsára elhagytam az ostromlott Fellegvárat, s a Larmarion bérci közt megbúvó rendházunkba utaztam. Többé nem tartom magam az Aranykör Lovagjának!

3674, a Halál második bava

Most kaptuk a hírt, hogy a Próféta halott. Shackallor és apja fiai hozták el végzetét – oh, hogyan is szállhatott volna szembe Ranagol fattyaival. Az Égi Templom Pyarronra zuhant, maga alá temetve a Fellegvárat védőivel és ostromlóival egyetemben. Elorand esküje beteljesedett.

3675, a Tűz második bava

Orkok nyüzögnek mindenütt. Syburr és Sempyer alatt, Viadomo hágóján, Yllinor határain. A Larmaron-medencét kráni varázslók és rablólovagok járják – ő, Istenek, hogyan történhetett meg ez?! Nincsenek többé seregeink, a nomád és ork hordák szétzúzták, felőrölték őket; a túlélők várak, erődített városok falai közé szorultak. Az északi seregek – erigowiak, ereniek, dwyllek, tiadlaniak és ilanoriak – Sempyerbe vonultak vissza, csatlakozva az Államközösség seregeinek maradványához.

3676, a Dal első bava

A tavasszal együtt beköszöntött a Káosz. Ellenségeink egymást marják a koncert: a Nagy Kán az orkokkal háborúzik, a nemzetségek egymással, de az ork hordák között is kitört a testvérháború. Különös, ennek már örülni sem tudok – úgy tűnik Uwel isten tüze lassan kihunyt a szívemben.

Úgy mondják, a Larmaron-medence és a Három Pajzs városaiban, falvaiban a nép viszonylagos békében, de örökös rettegésben él. Igyekeznek végezni mindennapi munkájukat, míg fel nem tűnik egy ork vagy nomád csapat, hogy elragadja a termést és az állatokat. Járvány és éhínség szedi áldozatait.

Syburr és Sempyer még az ostromgyűrű rabja; a kazamatákból fogynak a tartalékok, s hamarost eljön az éhezés időszaka. Shadonból és a dzsadok földjéről többszázszerecsen seregek indultak útnak... de vajon minek, hiszen Pyarron nincs többé!

3677, a Harc első bava

Tovább tart a háború, ám többé nincsenek szövetségesek, egyezmények, határok – mindenki harcol mindenkivel. A feldúlt területeken különös mozgalom szökkent szárba: négy világtáj magányos katonáiból, nemesekből és földművesekből sorra alakulnak a szabadcsapatok. Eszközökben és módszerekben nem válogatva irtják hitünk ellenségeit, a legváratlanabb helyeken tűnnek fel, a legérzékenyebb ponton csapnak le, majd elpárolognak, mintha a nap heve inná fel őket. Beszélik, egy sempyeri nemes, bizonyos Nogren Preadermón áll az események mögött.

3678, a Bosszú bónapjai

Shadon serege átkelt a befagyott Shadoni-tenger jegén, s a havas sztyeppén átvágva szétzúzta a Syburrt fojtogató ostromgyűrűt. Hihetetlen Domvik és az ő papjai hatalma, hogy megóvták a katonákat a csontig hatoló fagytól és az éhezéstől.

3678, a Vizek barmadik bava

A dzsadok partra szálltak Predocban, a hajók árbocainak sokasága felülmúlta a lar-dori erdők sűrűjét; a vitorlák felett a Hat Város, Shadon és a Kereskedő Hercegségek zászlói lobogtak. Az irdatlan sereg megindult dél felé.

3679, a Harc bónapjai

Fordult a kocka. A dzsad sereg úgy szeli az ellene sorakozó ork és nomád hordákat, ahogyan az őket szállító hajók orra szelte egy esztendővel korábban a Gályák Tengerének habjait.

Enysmon szétszóródott népe közös lobogó alá gyűlt ismét, s visszafoglalta feldúlt, porig égetett otthonát. Uwel nevében sok nomád vér folyt azon a napon.

3680, a Hatalom bónapjai

A Szabadcsapatok harcedzett, megfélemezhetetlen sereggé egyesültek, élén a rettenthetetlen Nogren Preadermónnal. Amerre vonulnak, ork és nomád vér áztatja a talajt, s újból pyarroni zászló bomlik a várak bástyáin.

3685, a Tűz második bava

A Nagy Kán haldoklik; megüresedett trónjáért a nemzetségek egymás torkának ugranak majd, bár a Kán, hogy halogassa ami elkerülhetetlen, újabb hadjáratra küldte seregét. A szükség ismét összekovácsolta a szövetséget Krán orkjai és a nomádok között; a Szabadcsapatok távollétében, óriási veszteségek árán bevették Sempyert. Az esemény, bár a város szempontjából tragédia, a hosszú háborúnak csak jelentéktelen mozzanata, mert mondják, a híre haza indult Nogren Preadermón, s hamarosan elviszi a városba Uwel üzenetét.

3685, a Harc negyedik bava

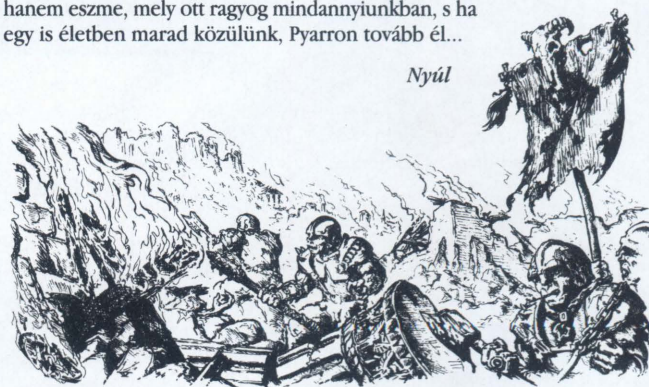
A Dúlásként emlegetett másfél évtizedes háború utolsó jelentős csatája Sempyer falai alatt zajlott le. A Szabadcsapatok hősi küzdelemben visszafoglalták a várost Krán orkokból, sötét lovagrendekből és elvetemült kalandorokból toborzott seregtől.

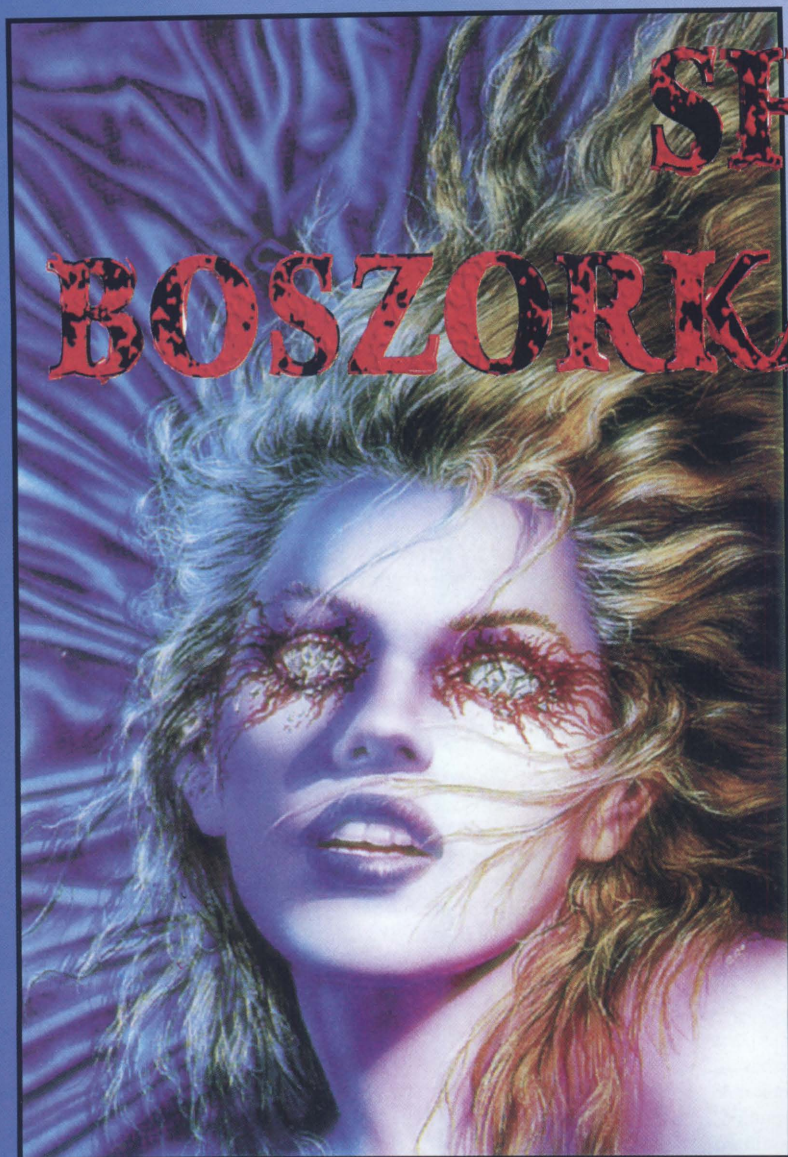
3686, a Tudomány első bava

Találkoztam a legendás Nogren Preadermónnal. Micsoda meglepetés volt! Meglett férfiembert vártam, egy megkeseredett, korán megöszült harcost, s helyett dacos, égő tekintetű ifjú elé vezettek. Lüktetett benne az életerő és a tettvágy, a korombeli katonák áhíttal lesték szavát, átragadt rájuk a belőle áradó ifjú hív.

A vele való találkozás visszaadta életkedvem, mert fontos felismeréshez vezetett: Pyarron nem csupán a város, mely elpusztítható, hanem eszme, mely ott ragyog mindannyiunkban, s ha egy is életben marad közülünk, Pyarron tovább él...

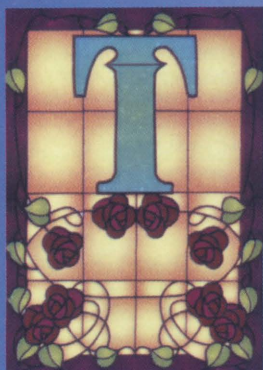
Nyúl





SHADONI BOSZORKÁNYSÁG

Írta Szabó Kata
és Nyulászi Zsolt



estvéreim, óvakodjatok a Gonosztól, mert nem tudhatjátok kiben lakozik! Csak úgy óvhatjátok meg lelketeket, ha hiszitek Domvikot, az Egyetlent, ha minden erőttel őt szolgáljátok. A mi feladatunk az, hogy megvessük lábunkat hitünk földjén és harcoljunk a Sátán és a gonosz erők praktikái ellen. Jól jegyezzétek meg! A mágia, mely nem Domviktól ered, bűnös; a Gonosz adja azt híveinek, hogy eltévélyítsen általa a helyes útról, s hogy elpusztítson minket. Nem más az, mint a szent erő megcsúfolása, torz utánzata az Egyetlen hatalmának.

Figyelmezzetek rám! Mindenki, aki nem Domvikot szolgálja, a Gonosz elátkozott erejét növeli, még ha jószákosnak is gondolja magát. Szegény eltévélyedettek! Azt hiszitek, csupán azért, mert jónak nevezitek hamis isteneiteket, megmenekülhettek a kárhozattól?! Minden, amiben hisztek, csak káprázat; torz istenkép, vagy magának a Gonosznak alkotása! Domvik az Egyetlen, igaz Isten, aki biztonsággal vezérli lelketek hajóját az élet csábításoktól zátonyos tengerén...

Es Óvakodjatok mindenekelett azoktól az asszonyszemélyektől, kik mézes beszédükkel és csábító mosolyukkal megtévesztenek benneteket! Ellenetek törnek, hogy hamis szavaikkal, ártó varázslataikkal megszerezzék halhatatlan lelketeket. Hangjuk hazug, csábít és öl; a boszorkányok a Sátán szolgálói, nyomorult bűnösök... és ti is azok vagytok, ha kételkedtek bűnösségükben.

Ártalmasak a varázstudók is, kiknek varázshatalma nem Domviktól ered. Démoni erejüket csak pusztításra használják; termőföldjeinket sivárrá változtatják, folyóinkat kiszáradtá. Feldőlják temetőink földjét, hogy szeretteink testét eretnek szertartásaikon megszenteltelítsék, vérüket mocskos, bűzös folyadékaikba keverjék, ezzel hosszabbítva saját hitvány életüket. Minden cselekedetükben Domvik ellen törnek, az Ő művét próbálják rombolni. Boszorkányok, boszorkánymesterek, varázslók és idegen papok - egyforma mind! Csak egyet akarnak: elzülleszteni a Domvik által alkotott világot. Nem tudhatjuk, ki állt be a Démonok seregébe. Orcájukat elrejtik az igaz áhítat álarcá mögé, így tévesztve meg áldozatikat. Bizony mondom néktek: higgyétek Domvikot! Csak erős hitetek az, mely kimenthet titeket a Gonosz karmai közül!

(Idézet cardinális Anghiari inkvizítor shadleki beszédéből)

Nem telik el úgy nap a Shadon Birodalomban, hogy ne végeznének ki valakit boszorkányság vádjával. Minden műveltsége, kultúrája és kifinomultsága ellenére a Birodalom megszállottként üldözi a varázstudókat. Az eretnekek kézre kerítésére a Tela-Bierában székelő Harmadik Arc Inkvizíciós Liga hivatott. Nevük Domvik harmadik arcára utal, az Eretnekek Ostorára. Hatalmuk azonban nem terjed ki egyformán minden tartományra.

Hálózatuk a Birodalom szívében, Shadon tartományban a legerőteljesebb, itt minden városban, faluban akad megbízottuk, aki ügyel rá, hogy ne férközhessen farkas a bárányok közé. Majd' mindenki a Liga ügynöke vagy besúgója; az idegeneket gyanakvó szempárok kísérik útjukon. A Liga módszerei szigorúak, de nem kegyetlenek, tagjai tudós papok, akik a papi mágia minden fortélyát ismerik. Ha mégis nehézségeik támadnának egy-egy boszorkánnyal, azt egyszerűen elküldik Tela-Bierrába, ahol maga a Főinkvizítor vagy nagytudású megbízottai hallgatják ki a bűnöst. Shadonban vallási téren is szigorú rend uralkodik, a bírák megvesztegethetetlenek, s bár a legkisebb gyanú is elég, hogy a Liga mozgásba lendüljön, magához az ítélethez már cáfolhatatlan bizonyíték kell.

Shadlekben a rend már meglazult, és bár a látszatra mindenki gondosan ügyel, az érintettek tudják, hogy egy tömött erszény bizony megváltoztathatja az ítéletet. A várost uraló három, s a tartományt kézben tartó öt nemesi-klán befolyása az Egyház helyi szervezetében is jelentős. Ameddig egy „ügy” nem nő túl a tartomány keretein, pénzzel és kapcsolatokkal következmények nélkül elboronálható. Természetesen a versengő klánok gyakorta használják fel egymás ellen a Ligát. Bármekkora is azonban a szabadoosság a tartományban a mágikus tanokat illetően, a túlzott kihágások kiváltják a Liga ellenlépéseit.

Ronella a kereskedők városa, s ez rányomja bélyegét az itteni boszorkányüldözésre is. Errefelé gyakori a tehetős vádlott, ámde igen ritkán találhatik bűnösnek. A vetélytársaikat bevádoló kereskedőcsaládok gyakorta állítanak ki hamis tanúkat és készítenek hamis bizonyítékokat. Éppen ezért a Liga tevékenysége a tartományban sokkal inkább az ártatlanok felmentésében nyilvánul meg, semmint a boszorkányok felkutatásában.

A Felföld mindig különbözött a Birodalom többi részétől. A Shadoni Tenger partvidékén az egymással hadakozó, marakodó kiskirályokat a Fejedelem gyakorta nem képes megfékezni, az eldugott falvakba nem ér el az Inkvizíciós Liga keze. Az egymást váltó rablólovagok a legkülönbözőbb módokon viszonyulnak a boszorkánysághoz: akad renegát, aki maga is támogatja a varázstudókat, saját hatalmát akarván erősíteni; van aki vallási megszállottként irtja őket, és akad olyan is, aki ügyet sem vet rájuk. A viszálykodó nemesurak gyakran a Ligát is megkísérlik bevonni harcaikba: feljelentik egymást, vagy elfogadják az ellenfél embereit és önkényesen, koholt vádak alapján máglyára vetik őket. A felföldi módszerek jóval keményebbek, mint a Shadoniak; bevett szokás a kínzás és a meghurcoltatás. Gyakorta mondják, kár a papok varázsserejével bajlódni, mikor egy tüzes fogó hamarabb megszerzi a kívánt információt. Jellegzetes felföldi nemesúr a vallási fanatikus Carma de Vio, ki művészetnek tekint a kínzást, olyannyira, hogy könyvet is írt róla *A kínzattal nemes művészete, miként az a mestereknél szokás* címmel. Művében részletes alaposággal írja le a szokásos kínzási módszereket, az égetéstől a létráig és a hüvelykszorítóig, legvégül pedig felsorol néhány egészen különleges tortúrát is. A Liga természetesen nem helyesli de Vio gróf és a hozzá hasonlók nézeteit, ámde ritkán avatkozhat be a keményfejű felföldiek bolondságaiba.

A partvidéktől távolabb eső „vadfelföldön” az Egyház vajmi kevés befolyással rendelkezik. Az átkok és babonások sújtotta vidékre épeszű ember, a helyi lakosságon kívül, be nem teszi a lábát. Itt nem számít eretnekségnek a mágia ismerete, sőt, olykor a túlélés egyetlen biztosítéka – a hittérítőket, akik balgán mást prédikálnak, többnyire sietve agyonverik, mielőtt még bárki fejét telebeszelnék ostoba tanácsaikkal.

A Felföldnél már csak Corma-dinán vészesebb a helyzet. A szigetcsoporthoz általában megközelíthetetlen, lakói egyszerű, bár meglehetősen barbár népek. Ha jég veri el a termést, szőköár borítja be a partokat, Corma-dina lakói az ördög praktikáit látják a dologban, bűnbakot keresnek és találnak is: a boszorkányok személyében. Természetesen ezeken a barbár szigeteken ritkák az igazi boszorkányok, inkább csak vajákosok és szegény parasztasszonyok akadnak – ez azonban senkit nem zavar; csak az a fontos, hogy az unalmas hétköznapokat kiszíneze a látványos máglyaláng. Persze, a gyanús nőszemélyekről be is kell bizonyítani, hogy bűnösök. Erre való a tűzpróba, a vízpróba és más hasonlóan bölcsek – a Liga által egyébként tiltott – megoldások. Ha a vádlott összekötözött kézzel elmerül a vízben, akkor ártatlan volt, ám ha fennmarad, akkor bűnös, mert a Sátán szolgálai könnyűek. Ha megégeti a tűz a kezét, bűnös, mert Domvik megvédi az ártatlanokat. (Mindebből következik, hogy jobban kedvelik a tűzpróbát, hiszen a vízben többnyire elmerülnek az „ártatlanok”, ebben pedig nem sok érdekesség akad.) Corma-dinán tehát időről időre fellángolnak a máglyák; egy-egy véresebb időszakban majdhogynem falvak pusztulnak ki, máskor meg évtizedekig semmi sem történik.

Mindeme üldöztetések ellenére varázstudók Shadonban is akadnak, nem is kis számmal. Azon papoknak és szellemileg megbízható bölcseknek, akik elérik a Canus, az *Ezüstfehér* vallási fokozatot, lehetőségük nyílik a varázslói mágia tanulmányozására és tanulására. Az Egyetlen országa így védekezik a világ más tájain fellelhető folyamat ellen, miszerint a mágia nyújtotta hatalom könnyen a Gonosz oldalára taszítja a szellemileg éretlen beavatottat. Kétségtelen, hogy ez a filozófia az egykori Godoni Birodalom hagyatéka, ahol a mágia oktatása szorosan összekapcsolódott a szellemi tökéletességre való neveléssel.

A fent említett viszonyok alaposan megnehezítik a Shadonba tévedő külvilági, vagy kívülálló (a mágiát jogosítatlanul ismerő) varázslók helyzetét, hiszen akadnak, akik megérik Zónájukat. A népekből városokban – amilyen Shadon, Berrana-roda, Tirre, Cadare, Eracale – a varázstudó inkvizítorok többfelé is elrejtik Zóna Varázsjelüket, így rögtön észlelik ha más, ismeretlen Zóna kerül azok közelébe. Ily módon a külhoni avagy jogosítatlan varázslókkal szemben a Liga rendkívüli hatékonysággal működik. A fogságba ejtett vádlottat gondos alaposággal vizsgálják meg, leginkább lelki, szellemi érettségére kíváncsiak. Az olyan varázshasználót, akit többször elcsábítottak már a feketemágia nyújtotta előnyök (Kisajtolás, Léleklopás...stb), tévedhetetlenül felismerik és kíméletlenül kivégzik. Aki megfelelnek a magas sztosz erkölcsi követelményeknek, kiutasítatnak a Birodalomból – erős kísérettel, de bántatlanul távozhatnak.

A Boszorkánymesterek helyzete talán a legkevésbé irigylésre méltó. Mivel az Inkvizíciós Liga szakemberei töviről-hegyire ismerik mágiájuk minden fortélyát, a varázslatok hatásáról és mellékhatásáról rögvest felismerik a boszorkánymester jelenlétét. Ettől fogva – fáradságot és költséget nem kímélve – vadásznak rá, s ha személyazonossága bebizonyosodott, kérdés nélkül kivégzik – általában máglyán.

Mint az eddigiekből is kiviláglott, az Inkvizíciós Liga emberei kíméletlenek, de igazságosak; munkájukat magas sztosz tevékenységnek érzik, mely nélkülözhetetlen a sok millió hétköznapi ember lelkének megóvása érdekében. Paptársaikhoz képest számtalan különleges képességgel rendelkeznek, mely segítségükre van a Gonosz szolgáinak felkutatásában és leleplezésében. Elsősorban is alaposan ismerik a mágia minden formájának megnyilvánulásait, s magas vallási fokozaton a varázslói mágiát gyakorolhatják is. Kétszeres hatékonysággal (Erősséggel) alkalmazzák a papi mágia azon varázslatait, mellyel mások jellemét, lelki tisztaságát fűrkészhetik ki. Képesek ezen túl a Kyr-metódus Asztrál Szem és Auraérzékelés diszciplínájának használatára is, valamint érintésre megismerik a leplezetlen mágiát.

Az Inkvizítorok Titkos Társasága, másnéven a Titkos Inkvizíció a Domvik Egyház bonyolult és szerteágazó hierarchiájában többször is felbukkanó, majd ismét nyomtalanul eltűnő szál. Valójában ott áll minden nagy horderejű döntés hátterében, szürke eminenciásként irányítja a hatalmas Egyház szervezeti működését. Tagjai a kívülállók számára az egyházi hierarchia különböző szintjein álló tisztviselők csupán – a Titkos Inkvizícióhoz való tartozásukat szigorúan titokban tartják. Kivételesen művelt, kiemelkedően tehetséges emberek, kikre a szervezet általában már ifjúkorukban



felfigyel. Vallási (teológiai) fokozatuk egyöntetűen magas: Albus, Candidatus vagy Canus. Két nevet használnak, kettős életet élnek; két személyiségük összetartozását a legritkább esetben leplezik le. Egyik életük gyakorta egy nem sokra becsült, vagy csekély hatalommal rendelkező papé, míg másik énjük legendás, óriási befolyással rendelkező Titkos Inkvizítor.

Az Inkvizítorok Titkos Társasága az Egyház helyes mederben tartását, a visszaélések és kihágások megakadályozását tartja egyik feladatának. Érdekes, bár szükségszerű, hogy leggyakrabban az Inkvizíciós Ligát kényszerül kérdőre vonni, elejét véve az igazságtalanságokhoz vezető felesleges túlbuzgóságnak. Hasonlóan kemény kézzel bánik el a Gonosz, a Káosz szolgálatába álló papokkal és más egyházi személyiségekkel is.

Ezzel máris elérkeztünk a Titkos Inkvizíció másik, legfontosabb feladatához: a Gonosz elleni küzdelemhez. A titokzatos szervezet tagjai súlyos titkok ismerői, olyan titkokéi, melyek megzavarnák az egyszerű emberek, de még a kevésbé megtisztult papok elméjét

is. Tudói a titoknak, hogy Domvik hite, a szertartások, tanítások, példázatok és szentekről szóló históriák valójában nem, vagy egészen másként estek meg, s hogy az egész misztérium nem más, mint gondosan felépített emberi alkotás. Olyan jótékony hazugság, mely segíti az egyszerű embereket szellemi tisztaságuk megőrzésében, nem zavarja össze a fejüket a teljes igazság számukra követhetetlen bonyolultságával. Hiszen az emberi természet elzárkózik az elől, amit nem ért – Isten valós lényét megérteni pedig kevés elme képes –, miáltal letévedne az útról és martalékává lenne a Káosznak és teremtményeinek, a Démonoknak.

A titkos tanítás szerint az Egyetlen nem más, mint az Univerzumot összetartó erő, mely küzd a Káosz erői, a Gonosz és a Démonok ellen, s melynek a más vallások által hitt istenek csak egy-egy részét képezik. Nem cáfolja ezen istenek létezését, pusztán kimondja, hogy ők nem maga az Egész, csak annak egy-egy része – éppúgy, ahogyan az angyalok sem egyenlőek istennel. Az ember – aki gyarló, s a tőle ennyire távoli, egyetemes hatalmat képtelen átfogni a tudatával – az említett isten-szilánkokban hisz. A Domvik hit se nem több, se nem kevesebb más vallásoknál, abban különbözik tőlük, hogy nem egy létező isten-szilánk alakja köré kovácsolták, hanem tudatosan megtervezték. Aszerint alkották meg, hogy a lehető legtöbb esélyt biztosítsa a léleknek a Lélek-vándorlásban való helyes előrehaladáshoz. Domvik tehát abban a formában, miként az emberek tisztelik, nem létezik, mert ő maga az Egyetlen, a mindennek felett álló Egész. Ezt a súlyos titkot természetesen kizárólag a társaság belső tagjai ismerik, még kívülálló papok előtt is titokban tartják, bármily magasan is álljon az illető a ranglétrán; hiszen ha kitudódna, széthullana a vallás, és millió tanácstalan lélek válhatna a Démonok könnyű prédájává.

Az Inkvizítorok titkos társasága titokban küzd a Gonosz és a Démonok ellen. Az általa megalkotott közismert szertartások, szent gyülekezetek is azt a célt szolgálják, hogy távol tartsák az egyszerű emberektől a Démonokat. A megelőzésen felül természetesen rendelkezik a fertőzés eltávolítására alkalmas erővel is: varázslókkal, fejevadászokkal – ám ez már egy másik cikk témája...

Nyelvbéklyó

Típus: Mentál

Mana-pont: 8

Erősség: 20

Varázslás ideje: 5 szegmens

Hatótáv: 20 méter

Időtartam: lásd leírás

Mágiaellenállás: Mentális

Ezt a varázslatot boszorkányok és boszorkánymesterek egyaránt használhatják, de mivel Shadonban dolgozták ki – a kíméletlen üldöztetés ellenére, rejtett szövetségekben élő varázshasználók, hogy titkaikat nagyobb biztonságban tudhassák – és másutt nem terjedt el. Játékos Karakter csak akkor tanulhatja, ha ezt élettörténete indokolja (vagy, ha valamiképpen megszerzi magának). A béklyó egy szóra, kifejezésre vagy névre alkalmazható, megköti a varázslat alanyának nyelvét, így az nem képes kimondani az *érintett szót*. Nem csak kimondani nem tudja, gondolataiban sem képes megfogni azt, leírására is képtelen. Többszöri alkalmazásával egész szótár béklyózható le egyazon alany tudatában.

Amennyiben az áldozat beleegyezik, a varázslat időtartama maradandó, csak a béklyót kötő tudja feloldani; ha a varázslat az áldozat akarata ellenére történik, időtartama egy hét.

A béklyó erőssége további egy Mana-pont befektetésével öttel növelhető.



FEGYVEREK

Az Ynev fegyverei, vértjei sorozat 3. része

Fegyverekkel foglalkozó cikksorozatunk immáron harmadik részét tarthatod kezében, kedves olvasó. Ez alkalommal a szálfegyverekkel foglalkozunk.

Kezdjük némi magyarázattal - mi is pontosan a szálfegyver? Sokan - tévesen - úgy tartják, minden, nem lőporral működő kézfegyvert szálfegyvernek hívnak, ám ez nem igaz. A szaknyelv a hosszabb-rövidebb egyenes nyélre rögzített lándzsa, kopja vagy alabárdhegyet illeti ezzel a megnevezéssel.

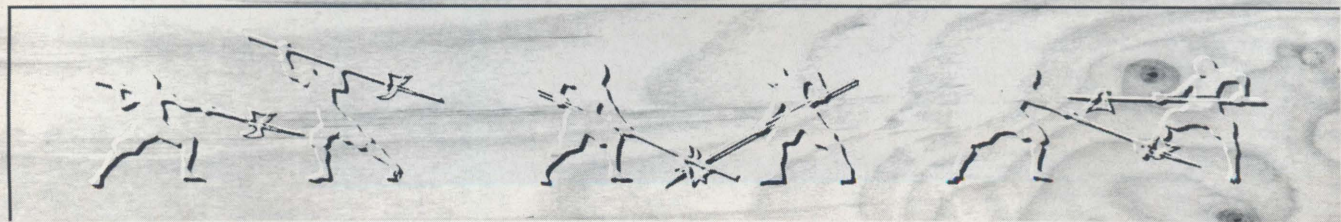
Amint már a nevükből is kiderül, a szálfegyverek közös jellemzője tehát hosszú nyelük. Ez azonban nem jelenti azt, hogy használatuk is ennyire hasonló lenne, hiszen a szálfegyverek között megtaláljuk a szúrásra, vágásra, zúzásra használt alakokat éppúgy, mint a hajítófegyvereket. A szálfegyverek népes családja - bár a kalandozók nemigen kedvelik - nagy népszerűségnek örvend a különböző tájak és országok reguláris hadseregeiben. A kopják kivételével szinte valamennyi válfaja gyalogos fegyver, olyannyira, hogy a legtöbb seregben a gyalogos katonák jó egyharmada ilyen fegyvert használ. A szálfegyverek - méretüknél fogva - még lovasok ellen is ütőképessé teszik a gyalogosokat.

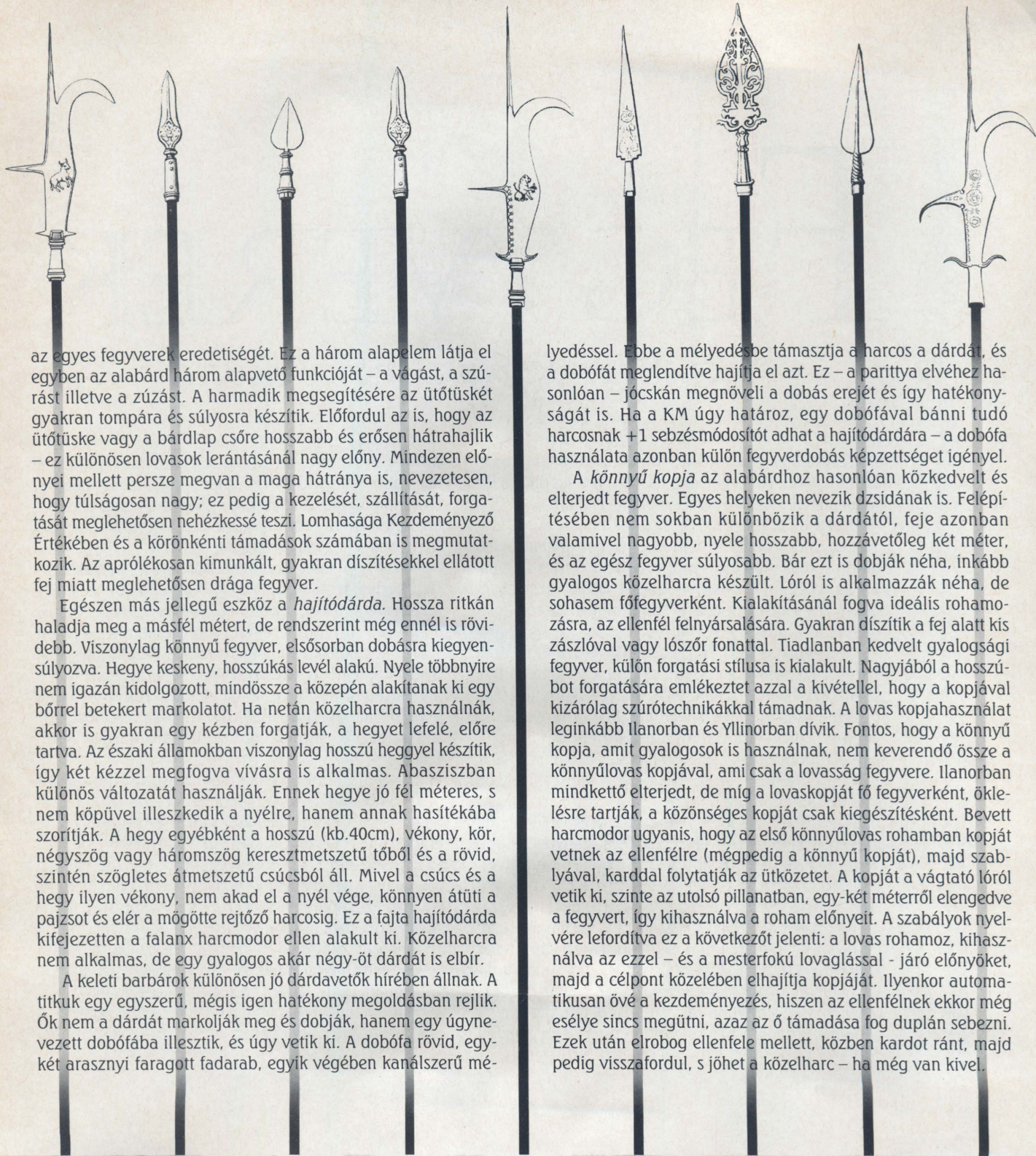
Az egyes szálfegyverek kialakítása is sok hasonlóságot mutat. A hosszú, finoman munkált nyélre köpü (lásd Fegyverek 2.) segítségével erősítik fel a fejet, amit általában oldalpántokkal erősítenek meg. E pántok feladata részben a fej szilárdan tartása, részben pedig a nyél védelme. Érdekes megfigyelni, hogy a hegy és köpü

aránya mennyire jellemzi a fegyver használatát. A hosszabb, nagyobb erővel, netán lóról használt kopják, lándzsák hegyei rendszerint rövidebbek, míg köpüjük hosszabb. A kisebb erőhatásoknak kitett gyalogsági fegyvereknél ez éppen fordítva áll.

A szálfegyverek hatalmas előnye - és közkedveltységük egyik legfontosabb oka -, hogy rohamozásra és roham megtörésére egyaránt alkalmasak. (Ne feledjük, a M.A.G.U.S. rendszerében roham esetén az okozott sebzés kétszeresen számít - de csak a Kezdeményezést nyerő félnek!) A másik lényeges előny szintén a hosszúságban rejlik - az ügyes lándzsás egy kardot forgató ellenféllel úgy tud végezni, hogy az a közelébe sem férkőzhet. (Ebből ered az alabárd magas Védőértéke.)

A legelterjedtebb és legváltozatosabb formában megjelenő szálfegyver az *alabárd*. Nyele általában 2-4 méter hosszú. Ahány tája csak van Ynevnek, annyi féle és forma fejjel készítik. A több száz, esetenként több ezer éves kísérletezés eredményeképpen igen letisztult, célratörő formákat nyertek. Megfigyelhető azonban némi egyezés az alabárdok különböző típusai között is. Alapvető felépítésben mindegyik tartalmaz egy egyenes vagy enyhén görbülő pengérszt, egy hosszabb-rövidebb egyenes dőfőhegyet, valamint egy ütőtűskét a bárdpenge hátoldalán. Hogy azután ezen elemek közül melyik kap nagyobb hangsúlyt, illetve melyiket hanyagolják el, s milyen alakban, variációkban jelenítik meg őket, az adja





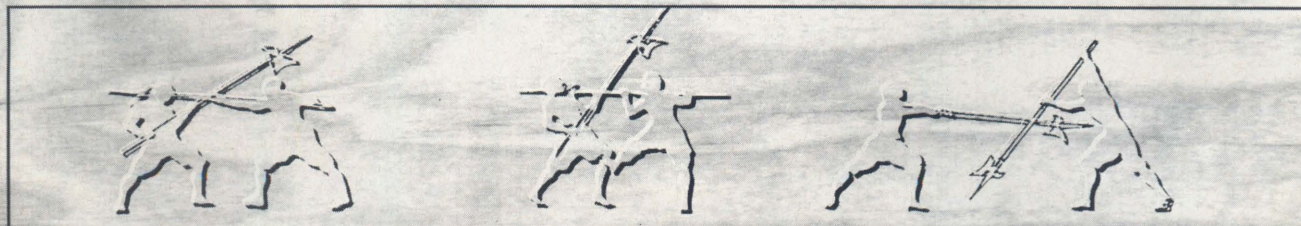
az egyes fegyverek eredetiségét. Ez a három alapelem látja el egyben az alabárd három alapvető funkcióját – a vágást, a szúrást illetve a zúzást. A harmadik megsegítésére az ütőtűskét gyakran tompára és súlyosra készítik. Előfordul az is, hogy az ütőtüske vagy a bárdlap csőre hosszabb és erősen hátrahajlik – ez különösen lovasok lerántásánál nagy előny. Mindezen előnyei mellett persze megvan a maga hátránya is, nevezetesen, hogy túlságosan nagy; ez pedig a kezelését, szállítását, forgatását meglehetősen nehézkessé teszi. Lomhasága Kezdeményező Értékében és a körönkénti támadások számában is megmutatkozik. Az aprólékosan kimunkált, gyakran díszítésekkel ellátott fej miatt meglehetősen drága fegyver.

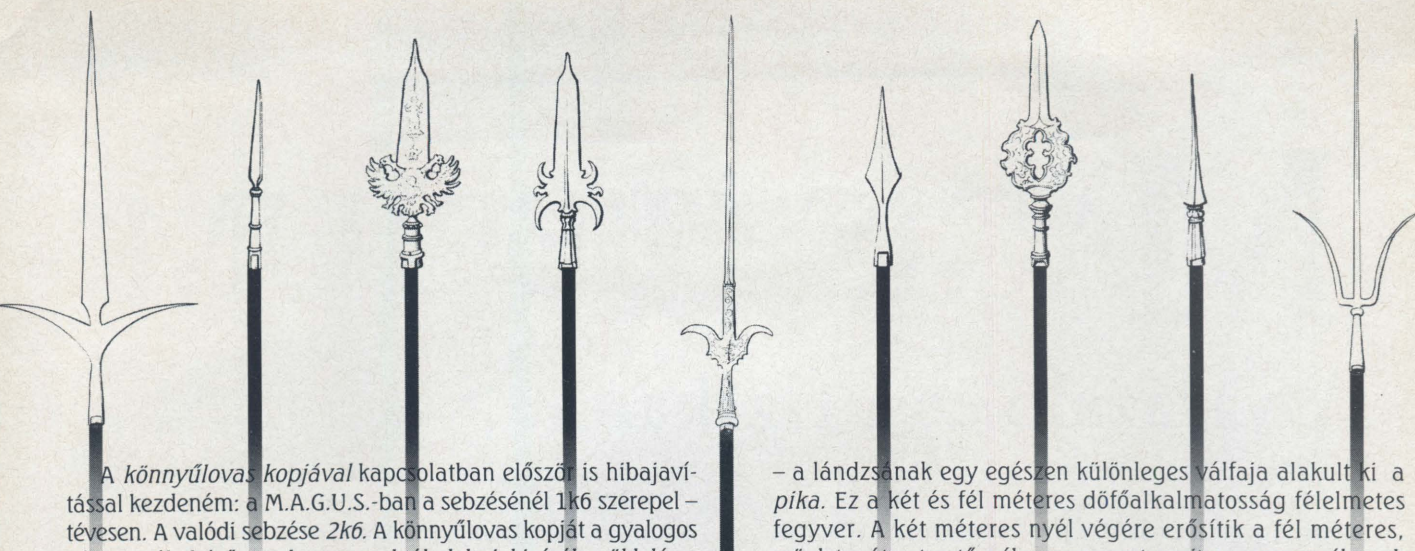
Egészen más jellegű eszköz a *hajítódárda*. Hossza ritkán haladja meg a másfél métert, de rendszerint még ennél is rövidebb. Viszonylag könnyű fegyver, elsősorban dobásra kiegyensúlyozva. Hegye keskeny, hosszukás levél alakú. Nyele többnyire nem igazán kidolgozott, mindössze a közepén alakítanak ki egy bőrrel betekert markolatot. Ha netán közelharcra használnák, akkor is gyakran egy kézben forgatják, a hegyet lefelé, előre tartva. Az északi államokban viszonylag hosszú hegyvel készítik, így két kézzel megfogva vívásra is alkalmas. Abaszisban különös változatát használják. Ennek hegye jó fél méteres, s nem köpűvel illeszkedik a nyélre, hanem annak hasítékába szorítják. A hegy egyébként a hosszú (kb. 40cm), vékony, kör, négyyszög vagy háromszög keresztmetszetű tőből és a rövid, szintén szögletes átmetszetű csúcsból áll. Mivel a csúcs és a hegy ilyen vékony, nem akad el a nyél vége, könnyen átüti a pajzsot és eléri a mögötte rejtőző harcosig. Ez a fajta hajítódárda kifejezetten a falanx harcmódor ellen alakult ki. Közelharcra nem alkalmas, de egy gyalogos akár négy-öt dárdát is elbírná.

A keleti barbárok különösen jó dárdavetői hírében állnak. A titkuk egy egyszerű, mégis igen hatékony megoldásban rejlik. Ők nem a dárdát markolják meg és dobják, hanem egy úgynevezett dobófába illesztik, és úgy vetik ki. A dobófa rövid, egy-két arasznyi faragott fadarab, egyik végében kanálszerű mé-

lyedéssel. Ebből a mélyedésbe támasztja a harcos a dárdát, és a dobófát meglendítve hajtja el azt. Ez – a parittyával elvégezhetően – jócskán megnöveli a dobás erejét és így hatékonyságát is. Ha a KM úgy határoz, egy dobófával bántani tudó harcosnak +1 sebzmódosítót adhat a hajítódárdára – a dobófa használata azonban külön fegyverdobás képzettséget igényel.

A *könnyű kopja* az alabárdhoz hasonlóan közkedvelt és elterjedt fegyver. Egyes helyeken nevezik dzsidának is. Felépítésében nem sokban különbözik a dárdától, feje azonban valamivel nagyobb, nyele hosszabb, hozzávetőleg két méter, és az egész fegyver súlyosabb. Bár ezt is dobják néha, inkább gyalogos közelharcra készült. Lóról is alkalmazzák néha, de sohasem főfegyverként. Kialakításánál fogva ideális rohamozásra, az ellenfél felnyársalására. Gyakran díszítik a fej alatt kis zászlóval vagy lószőr fonattal. Tiadlanban kedvelt gyalogsági fegyver, külön forgatási stílusa is kialakult. Nagyjából a hosszút bot forgatására emlékeztet azzal a kivétellel, hogy a kopjával kizárólag szűrőtechnikával támadnak. A lovas kopjahasználat leginkább llanorban és Yllinorban dívik. Fontos, hogy a könnyű kopja, amit gyalogosok is használnak, nem keverendő össze a könnyűlovas kopjával, ami csak a lovasság fegyvere. Ilanorban mindkettő elterjedt, de míg a lovaskopját fő fegyverként, öklelésre tartják, a közönséges kopját csak kiegészítésként. Bevett harcmódor ugyanis, hogy az első könnyűlovas rohamban kopját vetnek az ellenfélre (mégpedig a könnyű kopját), majd szabállyal, karddal folytatják az ütközetet. A kopját a vágató lóról vetik ki, szinte az utolsó pillanatban, egy-két méterről elengedve a fegyvert, így kihasználva a roham előnyeit. A szabályok nyelvére lefordítva ez a következőt jelenti: a lovas rohamoz, kihasználva az ezzel – és a mesterfokú lovaglással – járó előnyöket, majd a célpont közelében elhajtja kopját. Ilyenkor automatikusan övé a kezdeményezés, hiszen az ellenfélnek ekkor még esélye sincs megütni, azaz az ő támadása fog duplán sebezni. Ezek után elrobog ellenfele mellett, közben kardot ránt, majd pedig visszafordul, s jöhet a közelharc – ha még van kívül.





A könnyűlovas kopjával kapcsolatban először is hibajavítással kezdeném: a M.A.G.U.S.-ban a sebzésénél 1k6 szerepel – tévesen. A valódi sebzése 2k6. A könnyűlovas kopját a gyalogos változattól eltérően sohasem szokták dobni, kizárólag öklelésre szolgál. Felépítésében egy túlméretezett, három-négy méter hosszú lándzsára emlékeztet. Általában könnyű vértetű lovasság vagy gyalogosok ellen használják. Fejlettebb változatainál bőr vagy fa tárcsát húznak rá, ami a kopjás karját és testét védi. A leglényegesebb különbség a nehézlovas kopjához képest, hogy a lovas – ha jobb kezében tartja – a ló jobb oldalán dőf vele. A nehézlovas kopját ezzel szemben a ló nyaka mögött keresztben tartják, és a ló bal oldalára dőfnek vele. A nehézlovas kopja egyébként a könnyűlovas változat nagyobb, súlyosabb kivitele. Hossza az öt métert is elérheti, a kézvédő tárcsa pedig szerves része a nyélnek. Jellegzetes lovagi fegyver, a lovas fémvértéken külön kopjartartó kampót – úgynevezett *ord*-ot – alakítanak ki a kopja tartásának megkönnyítésére.

Az öklelőkopját a lovas jobbával megmarkolja, s könyökével az oldalához szorítja. Támadáskor kiemelkedik a nyeregből, merev lábbal megtámasztja magát a kengyelben és a nyereg hátsó kápáján, így ér el megfelelően szilárd tartást. A könnyűlovas kopját még valamennyire lehet irányítani menet közben, a nehezét viszont alig. Efféle harcmódor a lovagok és paplovagok körében divik igazán, különösen a Pyarroni Államközösségben, Shadonban és Kránban.

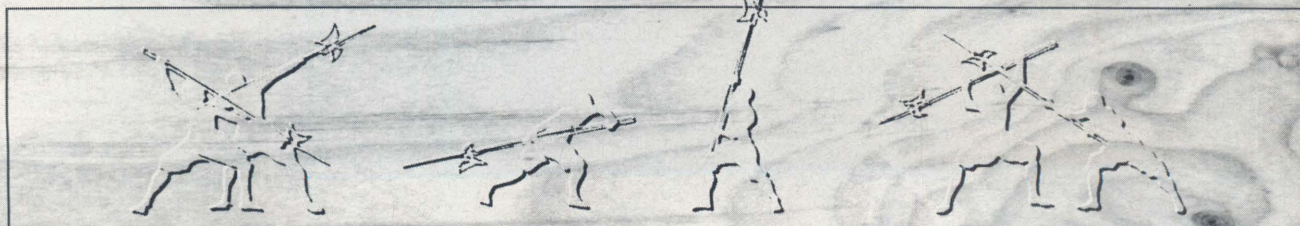
Minden szálfegyver közül talán a legelterjedtebb a *lándzsa*. Szerte Yneven rengeteg féle és fajta hegygel készítik. Sokfelé dobják, másutt közelharcra használják. A SHERAL déli lejtőinek tövében élő nomád nép lándzsája alig másfél méteres, azonban ennek majdnem fele az élesre fent hegy, amivel úgy is harcolhatnak, mint más a karddal. Említést érdemel még a dzsadok széles pengéjű, két méteres lándzsája, ami már talán átmenet az alabárd felé, a keskeny, szögletes gorvik, és a hihetetlenül hosszú yllinori lándzsa. Egyes helyeken külön kultúrája alakult ki a lándzsavívásnak. Északon – főleg Abasziszbán és Toronban

– a lándzsának egy egészen különleges válfaja alakult ki a *pika*. Ez a két és fél méteres döfőalkalmatosság félelmetes fegyver. A két méteres nyél végére erősítik a fél méteres, szögletes átmetszetű, vékony szuronyt, amit ugyan nem éleznek ki, de annál hegyesebbre fennek. A nyárs tövében kis, kerek fémlap található, ami a védekezést, az ellenfél fegyverének megakasztását szolgálja. Elkészítése nagyon egyszerű és olcsó, mindazonáltal hihetetlenül hatékony lovasok ellen, ezért Abasziszbán és Toronban a hadsereg nagy részét ilyen fegyverrel látják el. A pika az Északi Szövetség országaiban is ismert, ott azonban kevésbé használatos.

A *szigony* leginkább a halásznépek munkaeszköze, fegyverként csak akkor forgatják, ha rákényszerülnek. A visszafelé fogazott, hosszú, vékony hegy igen súlyos sebeket ejt, ha a döfés után hirtelen kirántják. A szigonyvetők fegyverük végéhez gyakran vékony, erős zsineget erősítenek, amivel azután vissza tudják rántani az eldobott eszközt. Ez lényegében a halászat során alakult így, de harc közben is szívesen alkalmazzák, hiszen segítségével egy kör leforgása alatt újra fegyverükhöz jutnak. A szigony másik változata a háromágú szigony, ami eredetileg szintén halászatra szolgált, ám jelenleg már sokkal inkább gladiátorok céjére, semmint a halászké. Leginkább Abasziszbán elterjedt, ahol a viadalokon gyakran hálóval együtt használják. Alapvetően kétféle alakban készítik. Az elsőnél a három hegy egy síkban, egymás mellett helyezkedik el, a másikon pedig körív mentén. Mindkét fegyver kiválóan alkalmas fegyvertörésre és lefegyverzésre. E képzettségek használatakor a szigonyt használó harcos +10-et kap TÉ-jére. (Af: TÉ -15; Mf: TÉ +10).

A szálfegyverek minden előnyét és hátrányát egybevetve megállapíthatjuk, hogy bár széles körben elterjedtek, kalandozóknak mégsem tanácsos ilyet forgatni, hiszen kezelésük, szállításuk sok helyet kíván, körülményes. A fentiek alapján inkább a KM színesítheti az NJK-k – városőrök, katonák, gladiátorok – fegyverzetét.

Kuvik



MAGISZTÉRIUM

A varázsló és a fizika

Oha tudnád, kedves olvasó, mennyi kérdés foglalkozik az ynevi mozaik-mágia és a mi jó öreg Földünk középiskoláiban és műszaki egyetemeken oktatott fizika összefüggéseivel. Számítalan lenyűgöző és elborzasztó ötlet érkezett. Hallottam már varázslóról, aki a hatás-ellenhatás elvén, hátrafelé fordított tenyeréből tűzcsovát lövellve hasította Pyarron egét; mi több, szembesültem a mágiából megalkotott atombombával is. Láttam forgatható, egymás hatását kioltó telekinézis varázsjelekkel mozgatott égi szekeret, és végrehajtó varázsszel pingált pálcákból összeeszkábált, tűznyilakat szóró géppuskát.

Részvétem az imígyen gondolkodó játékosoknak, mert ennek vége! Azaz, ki tudja? Rájuk át alaposan a témát!

A M.A.G.U.S. szerepjáték, ami annyit tesz, hogy a Játékos beleéli magát karaktere szerepébe. Másként megközelítve a kérdést: a Játékos és a karakter két külön személyiség: alkalmasint másként gondolkodnak, más a jellemük, a természetük, és mások az ismereteik a világuk dolgait illetően. Arra szeretnék kilyukadni, hogy a karakter nem tudja ugyanazt, amit a vele játszó Játékos. Elismerem, hogy a mozaik-mágia megköveteli a varázsló karaktertől némi-nemű kémiai és fizikai – vagy legalábbis ennek látszó – tudást, de ez nem azonos a Játékos ezirányú képzettségével. (A varázslók anyagszerkezeti és kémiai ismereteiről az előző számban már esett szó!) Egyrészt, korántsem biztos, hogy a varázsló karakter is olyan lelkesen tanulmányozza az említett reál tárgyakat, miként gazdája. Másrészt, ha bele is merül a témába, egészen más oldalról közelíti meg. Ezen azt értem, hogy nem feltétlenül jutnak eszébe a Játékos számára hétköznapi számító tárgyak és jelenségek mágikus alteregói. Egyszerűen másként gondolkodik, mert más a világ (Ynev), ahol él, más problémákra keresi a választ, más elvárásokat támasztanak vele szemben a társai. A varázsló nem fizikus, mert egy fizikus sosem lenne képes rá, hogy oly mélyen elmerrüljön ködös, okkult tanokban, ami már meghozza a várva várt eredményt. Egy fizikus annyi magyarázat nélkül való, számára érthetetlen és elfogadhatatlan dologgal szembesülne, ami vagy az örületbe kergetné, vagy szükségszerűen gyökeresen megváltoztatná a szemléletét. Csak azért, mert a mozaik-mágia többé kevésbé logikus, az érthetőség kedvéért fizikai törvényekhez hasonlóan felépített rendszer, még *mágia* marad!

Senki ne közelítse meg egy fizikus szemzőgéből (a Légiesség lesz az első témakör, ahol visszaadja a diplomáját!).

Ugyanakkor kétségtelen, hogy Ynev világán a mágia vette át a technika szerepét, s teremtette meg sokhelyütt ugyanazt a jólétet. Vagyis nyilvánvalóan kialakultak a mágián alapuló tapasztalatok, olyan gyakorlati alkalmazások, melyek hasonlíthatnak földi megfelelőikre. Akadnak varázslók, akik a gazdag nemesek kényelmét szolgáló eszközök kiagyaltásával töltik idejüket, s némelyikük fejében, ha a szükség úgy hozza, a fenti ötletek is megfogantathatnak. Ehhez azonban korábban éveket kell eltölteniük kisztíliu pepecseléssel, hogy kialakuljon bennük ez a fajta technokrata és elvtelenül haszonleső látásmód. Nem véletlenül nyilatkoztam róluk ilyen lenézően – dacára annak, hogy kétségtelenül szép számmal élnek Yneven, megbecsülésben és gazdagságban –, hiszen a más szemléletű varázslók, akik magasztos, okkult célokat látnak maguk előtt, szintén végtelenül lenézik őket.

Lássuk, ki is a technokrata varázsló! A Pyarroni Okkult Tudományok Egyetemén hat fő szakot ismernek: Mágiaelmélet-filozófia, Archeológia, Demonológia-liturgia, Politika-haditudományok, Mechanika-kinetika, Mágikus művészetek. Ezen szakok bármelyikéhez tartozik is egy növendék, a mágia minden fejezetét elsajátítja, a különbség nem a tananyagban, sokkal inkább a tanulás közben kialakuló szemléletben mutatkozik meg. A maradék öt szakkal ezúttal ne foglalkozunk legyen elég annyi, hogy a kalandozó varázslók általában és ebben a sorrendben az első négyből kerülnek ki, hanem tekintsük át a Mechanika-kinetika szakot, mert ez áll legközelebb a tárgyalt témakörhöz. Először is, az innen kikerülő varázsló nem szívesen adja a fejét kalandozásra. Neki műhelyre, szerzőmokra van szüksége – legkönnyebben még arra lehet rávenni, hogy utazzon el Kharéba... ám akkor évekre ott is reked. Az ő szemlélete meglehetősen közel áll a technokratahoz: benne már feltámadhat az igény, hogy a fent említett mesés holmik elkészítse, ám korántsem biztos, hogy rendelkezik a kellő fizikai ismeretekkel. Tudása leginkább a mechanikában és a kinetikában, ezeknek is mágikus segéd-tudományaiban nyilvánul meg. Ide tartoznak a mágikus érzékelők, telekinézis, forgatás varázsjele, egyebek. Az ilyen varázslónak bizony már eszébe juthat az égi szekér, vagy a géppuska gondolata – de még ekkor sem tartunk az atombombánál!

Most jön tehát a Kalandmester feladata, mert végsősoron ő jogosult eldönteni, hogy egy adott varázsló karakter mire

képes. Ha az említett szakról származik, különösképpen, ha megjárta Kharét (vagy a hasonló, ám jóval kevésbé kifinomult el Sobirai műhelyeket), s ha élettörténete megmagyarázza, miként került egy kalandozó csapatba, nos, akkor mechanikán és kinetikán alapuló varázslatokat, mágikus tárgyakat nyakló nélkül készíthet – amennyiben lehetősége nyílik rá. Egyéb esetben az efféle trükkök az NJK varázslók fegyvertárába tartoznak, s a KM rendelkezik felettük. Persze, az ilyen NJK az alapismereteken túl vajmi keveset tud a démonokról, vagy a mentálmágiáról.

Végezetül egy kapcsolódó, de nem csupán varázsló karakterrel rendelkező játékosokat érintő téma. A sokat ígért Kiegészítő Szabályokban szó esik majd a kinetikus mágiáról, a mágikus érzékelőkről és a telekinézis különféle változatairól, ahogyan a Mechanika nevű, mindenki által elsajátítható képzettségről is.



Itt be is fejeznénk a varázslók taglalását; a Magiszterium második részében mindenkit érdeklő villámkérdésekre fogok válaszolni. Érdeességük, hogy ezúttal nem a M.A.G.U.S. szabályaival, hanem Ynev világával kapcsolatosak.

• Kik a Tarranok?

Jelenleg Yllinor területén élő, néhány tízezer főt számláló népcsoport. A legendáik szerint egykor messzi északon, egy fagyos szigeten éltek, amit a bölcsék Beriquellel azonosítanak. Máig tisztázatlan okok miatt hagyták el hazájukat; fürge, törekeny hajóikat az óceán végigsodorta Ynev keleti partja mentén, egészen a Kráni-félsziget alatti Lasmosi-tengerig. Az úton hajóik és népük jelentős része odaveszett, ezért a mai Yllinor öbleiben partra szállva, örökre lemondtak a hajózásról. Lenyűgözte őket a táj gazdagsága, s a gondtalan, új élet reményében hajóikat hátrahagyva egészen a Santriol-hegység északi lábáig vándoroltak. Itt telepedtek le és itt talált rájuk fél évezred múltán Mogorva Chei.

Amúgy a tarranok irdatlan termetükről, páratlan testi erejükről, bozontos, vörös szakállukról és különleges fegyvereikről nevezeteseek. Sok bölcs tréfásan a tarini törpék óriás termetű rokonainak nevezi őket.

• Mekkora alapterületű Ordan tava?

Megközelítőleg tíz kilométer széles és ötven hosszú; mélysége néhol eléri az öt-hatezer métert is, de általában négy-ötszáz. Mesterséges eredetű, az itt lakók duzzasztották fel – lassanként – a SHERAL hágóján leömlő patakok vizét. Kétezer méterrel fekszik magasabban a tengerszintnél, csipkés ormú, irdatlan hegyek szegélyezik. A város a sekély északnyugati part közel ezer apró szigetén épült; míg a déli parton húzódik a jóval nagyobb területű, sokak által nem is Ordan részének tartott Alsóváros. Az Alsóvárost terjedelmes raktárházak és nyomorúságos viskók uralják, ám az északnyugati part és maga Ordan Ynev egyik legfestőibb tája.

• Azonos-e a homoki elf és a szürke elf?

Nem. A homoki elf eltorzult, különös fajzat; az egyik pillanatban melankolikus belenyugvás, a következőben kegyet-

len bosszúvágy jellemzi. Részletes leírására itt nincs hely. Hogy szürke elfek élnek-e Yneven, erről – bevallom – nincs információm.

• Azonosíthatom-e a Domvik vallást a földi kereszténységgel?

Nem! Ebben a számban, a Shadoni boszorkányüldözésekről szóló cikkben már érintettük a témát, megpróbálom röviden vázolni a további különbségeket.

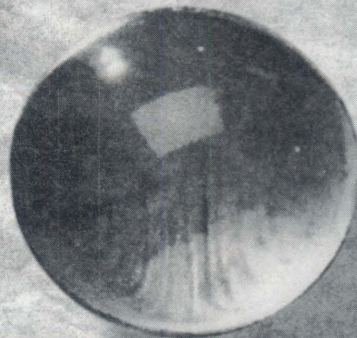
A Domvik hit olyan világban alakult ki, ahol nem kérdéses az istenek léte – ez óriási különbség a földhöz képest, ahol az ateizmus bevett dolog. A vallás mélyén meghúzódó okokról az említett cikkben már írtam, annyit tennék hozzá, hogy Shadonban az Egyháznak, a papoknak sokkal kézzelfoghatóbb a feladatuk, mint a Földön. A Gonosz, a Káosz erői leplezetlenül megmutatkoznak Yneven, tőlük a közembert csak a papok védhetik meg – s kétségtelen tény, hogy ebben Domvik papjai járnak legelől az Ynevi Panteonban. Amit eddig olvashattál róluk, az éppen a kisszámú renitensről szólt, vagy azokról a kívülállókról, akik a Domvik vallás jóhírével próbáltak visszaélni. Mert renitensek természetesen akadnak, s még ha szám szerint sokan vannak is, az arányokat tekintve jóval kevesebben, mint más vallásokban. Mert bizony Yneven Domviknak több papja él, mint a világ első vallásaként tisztelt Pyarroni Panteonnak.

Domvik egyháza nem a kiváltságosok céljait szolgálja, hanem mindenekelőtt a széles néprétegeket igyekszik felvértezni a Gonosz erőivel szemben. Ezért fordulhat elő, hogy míg az egyszerű ember vakon hiszi az Egyetlent, a felvilágosult művészek, tudósok gyakorta elfordulnak tőle. Az igazán nagy tudású bölcsök pedig megint visszatálnak hozzá.

Természetesen az Egyház óriási gépezetébe több helyen is kerülhet homokszem: egyrészt a világi érdekeltségek beszűremlésével, ahogyan Shadlekben történik, vagy a babonáságokkal, miként a Felföldön látjuk. Mindazonáltal a korrupció, az önös érdekek hajszolása egyáltalán nem jellemző a papokra, különösen nem Shadon tartományban. A papság magasztos célokat szolgál, és helytáll a mindennapokban.

Összefoglalólag: a Domvik vallás az, ami a keresztény egyház lehetett volna, ha nincs a sötét középkor és a reneszánsz kicsapongás, és ha a Föld azonos lenne Ynevel. De nem az!

Nyúl



A méregkeverés magasiskolája,

AVAGY A BANARA ÚTJA



„Forrófejű tanonc! Ne hidd, hogy ez a tudás igazi hatalom! Ki ne lenne képes arra, hogy halálos mérgeket keverjen, ha nyitva fekszik előtte a Saronnhai Fekete Kompendium, vagy a híres warviki mester, Alderni Contorte munkája, a Fűvek és Kristályok?! ...Szép és ritka kötetek, mi több, felettebb hasznosak... Csakhogy hiányzik belőlük az esszencia, az erő, melyet csak a mágia hordozhat. Nem különbek ügyes szakácskönyveknél, csupán a céljuk más. Végtelen szakértelmük dicséri e munkák szerzőit, de mégsem jutottak tovább az egyszerű anyagnál. Lásd csak, fiam, tanulmányod következő éve alatt mindez megváltozik!” – Ianoss Gal-A-Nay boszorkánymester szavai adeptusához...

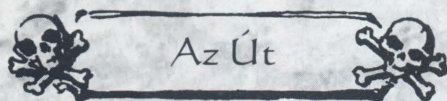
Yneven kevés tudomány futott be oly fényes pályát, mint a méregkeverés. Nem sok új születhet már a nap alatt, a vajakosok, alkimisták, boszorkányok és boszorkánymesterek ezrei hosszú évszázadok alatt fejlesztették a technikai lehetőségek nyújtotta csúcsig ezt a kétes értékű tudományt. Az új vagy erős mérgek összetétele persze nem forog közkézen – minden alkotó megpróbálja megőrizni keverékének titkát, illetve csak egy-egy megrendelővel megosztani azt. Így elkerülhető, hogy a potenciális áldozatok – akik esetleg vetélytársak lennének a felhasználásban is – az anyag összetételének ismeretében ellenszert készíthessenek annak semlegesítésére.

Észak és Dél-Ynev méregismereti kultúrájában sokkal egységesebbnek tekinthető, mint például építészet vagy hősköltemények terén. „A tudás nem ismer határokat” – így szól a mondás, s a tények is ezt támasztják alá. A különböző fejedelmek klánok, boszorkány és boszorkánymester rendek gondoskodnak a tudomány eredményeinek lassú terjedéséről. Ahányféle cél, annyiféle méreg – az élővilág és az ásványok szinte korlátlan lehetőséget biztosítanak a kitartó kutatóknak a halálos készítmények előállítására. A boszorkánymestereknek azonban ez sem volt elegendő. Több mágikus utat ismernek különlegesen hatékony mérgek előállítására, de ezek közt is a legtöbb figyelmet követelő, a legnehezebb a Banara, az Élő méreg elkészítése.

Banara, a végső méreg

A Banara előállítását több, a méregmágia ezen ágát elméletben tárgyaló tanulmány megírása előzte meg. A kísérletek, kutatások azonban csupán az első gondolat megszületése után ötven-egynéhány esztendővel kezdődtek el, hiszen a felvetett ötlet és elv annyira valószínűtlennek, megvalósíthatatlannak látszott, hogy mindenki felesleges energia- és idővesztésnek tartotta a komoly kutatást. A kivételt egy kráni befolyás alatt álló városállamban tevékenykedő boszorkánymester jelentette, aki hosszú fontolgatás után belevágott a munkába. Méregkeverés és mágia – e kettő kombinációja szükségeltetett a kísérletek sikeréhez. A hosszú évek munkája olyannyira a boszorkánymestert igazolta, hogy a létrehozott méreg segítségével Sionar Gal-A-Nay, az Első, játszi könnyedséggel irtott ki három kisebb fejedelmek klánt, továbbá két, a titokra pályázó kráni boszorkánymestert. Krán ezen kérdéssel foglalkozó vezetői rövid gondolkodás után belátták, sokkal jobb egy élő szövetséges, mint egy halott ellenség, így a konfliktust ennek megfelelően rendezték. Sionart Kránba invitálták, ahol saját iskolát alapíthatott, s helytartója lett az iskolát magába foglaló városnak és környékének. A Gal-A-Nay család vezette iskola napjainkban is virágzik, a Banara titkát csak itt sajátíthatják el az arra méltó beavatottak. A képzés két esztendő, először a kö-

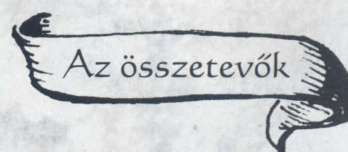
zönséges méregkeverés fortélyainak megtanítására kerül sor, majd a Banara oktatására. Az iskola – rendhagyó módon a kráni létesítmények között – külhoniak számára is hozzáférhető, de a képzés árát (kerekén 1200 aranyat) drágakőben kell kifizetni az iskola megbízottjának kezébe. A játék nyelvére lefordítva, az Élő méreg készítésének titka titkos képzettség, mely 1200 arany és 25 Kp birtokában megtanulható. A képzettségnek csak Mesterfoka van, de elsajátításának alapfeltétele a Méregkeverés képzettség Mesterfokú ismerete is. A tanulni vágyónak jó referenciákkal sem árt rendelkeznie, különben tanulóévei alatt éjjel-nappal figyelni fogják a kráni kémhálózat emberei, s bizony kellemetlen következményei lehetnek, ha netán szemet szúr nekik valami apróság.



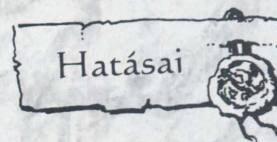
A Banara minden beavatott számára többet jelent egyszerű méregnél, benne foglaltatik az alkotó szándékának és akaratának egy töredéke is – ennek következtében az Élő méreg minden körülmények között szimpatikus viszonyban áll teremtményével, még a méreg hatóidejének elmúltja után is, egy teljes éven keresztül. Talán ez az egyik oka annak, hogy boszorkánymesterek nem adják el szinte senkinek, és mindik kétszer meggondolják, ehhez az eszközhöz folyamodjanak-e. Most lássuk, mire is képes a boszorkánymesteri mágia ezen különös szüleménye.

Az Élő méreg valóban él, korlátolt tudattal és cselekvőképességgel rendelkezik. Kizárólag az alkotó szándéka és hatalma határozza meg, hogy a méreg milyen tulajdonságokkal bír, de van néhány közös jellemző, mely minden elkészített méregre igaz. Mint már említettük, a Banara szimpatikus viszonyban áll alkotójával. A létrehozott méreg minden esetben akkor kezd hatni, amikor az alkotó egy gondolatban kiadott paranccsal aktiválja – addig tehát teljesen ártalmatlan folyadék, akár meg is isható, a mérgefelfedezés sem érzékeli. A Banara hatása az áldozat megmérgezése után még egy napig fennmarad, vagyis a méreg még ennyi ideig él. Amennyiben azonban az áldozat sikeresen ellenállt a méregnek, az azt jelenti, hogy a Banara már a beadás pillanatait követően elpusztult.

Abban az esetben, ha a sikeresen megmérgezett áldozat vérét valaki összegyűjti, a méreg felszáll a felszínre, és lefölközhető. Az így visszanyert méreg újra felhasználható, mintha a boszorkánymester akkor készítette volna – tehát az egy nap előlről kezdődik. Ezért egyes boszorkánymesterek néhány drágán és nehezen létrehozott mérget szándékosan tenyésztene a felhasználási alkalmak között. Ez lényegében azt jelenti, hogy a mérget rabszolgáknak vagy idegeneknek adják be, ezzel biztosítva újabb napot a Banara létezésében – hiába, egyeseknek ilyen olcsó az emberélet.



A Banara tulajdonságai két dologtól függenek, nevezetesen az alapanyagoktól és a beléjük szőtt mágiától. A felhasználandó anyagok különleges növényi vagy állati eredetű komponensek, esetleg drágakő vagy nemesfém porok. A legtöbb így vagy úgy, de pénzért megvásárolható, csupán a speciális összetevők beszerzését írjuk le. A többinek kizárólag beszerzési ára kerül feltüntetésre. A KM módosíthatja az árakat, az alábbiak viszonylag jól ellátott nagyvárosra vonatkoznak. Befolyásolhatja még az összeget, ha a karakter jártas a Herbalizmusban, és maga szedi össze a szükséges komponensek egy részét. Fontos tudni, hogy egy létrehozott Banara nem csupán egyetlen tulajdonsággal rendelkezhet. A leírtak közül szinte minden működhet együtt – tehát tetszőleges számú hatás elképzelhető, ha azok értelmükben nem zárják ki egymást. Ekkor a Mana-pontok és az anyagi költségek összeadódnak. A méreg két módon is alkalmazható, lehet ételméreg vagy fegyverméreg. Az alkalmazási módok egyes hatások következtében módosulhatnak, erről bővebben a különleges hatásoknál szólnunk. A Banara hatóideje azonnali, a bejutást vagy aktiválást követő kör végén hat.



A mérgek alaphatásai, tehát azok, melyek a méreg elleni sikertelen ellenállás esetén jelentkeznek, megegyeznek a Méregvaráznál leírtakkal. Az egyik eltérés az ott leírtaktól az, hogy mindazon hatások, melyek számban kifejezhetők, mint például a kábultság módosítói vagy az Fp vesztés, sikeres ellenállás esetén csak feleződnek, nem tekinthetők semmisnek. E szabály alól csak az alvás, ájulás és halál jelent kivételt – ezeknél a sikeres ellenállás minden esetben a bénultság negatív módosítóit eredményezi. A méreg tehát minden körülmények között hat, csak éppen sikeres ellenállás esetén hatását nem tudja teljesen kifejteni, és elpusztul. A másik különbség, hogy a befektetendő Mana-pontok mennyisége megegyezik ugyan a Méregvaráznál leírtakkal, de ezért a mennyiségért az alaperősség nem 4., hanem 6. szint, mivel ebben az esetben nem vízből, hanem értékes és hatásos komponensekből készül a méreg. A hatások összeadhatóak, tehát lehetséges olyan mérget alkotni, mely egyszerre bénít, sebez és kábulatot okoz. Ez persze közönséges mérgeknél is elérhető, de a Banara több különlegességre képes – csak megfelelő mennyiségű Mana-pont befektetése szükséges hozzá. Az alaphatások alapanyagainak ára a Mana-pont szükséglet mennyiségével azonos, ezüstpénzben.

Egyéb hatások



Személyre szóló

Mana-pont: 12

Ár: 2 arany

A mágia hatására a mérég felismeri a boszorkánymester által megjelölt célpontot, és csak akkor lép működésbe, ha annak szervezetébe kerül – így a mérég más ellen nem használható fel. A meghatározott célpont ellen a Banara erőssége nem 6., hanem 8. szintű lesz. Az erősség még további két szinttel növelhető, ha a Banara olyan alapanyagot is tartalmaz, mely szimpatikus viszonyban áll a kiválasztott személlyel. A személyre szóló mérég minden olyan esetben jó szolgálatot tehet, mikor a kiszemelt áldozat előtt más is fogyaszt a mérgezett ételből vagy italból.



Átszívárgó

Mana-pont: 6

Ár: 4 arany

Ezzel a hatással a létrehozott mérég átszívárogathat a ruhán, és behatolhat a bőr pórusain is. A szervezetben hatását az alaphatásnál meghatározott módon fejt ki.



Haladó

Mana-pont: 10

Ár: 6 arany

Az így létrehozott mérég saját, lassú mozgást végezhet, az aktiválásától számított egy órán keresztül. Így eljuthat az áldozat bőrére ejtett sebig, vagy alvó ellenfél esetén akár a szájba is beszívárogathat. Megkerülheti a páncélt, az Átszívárgó méreggel együtt alkalmazva hatása még tökéletesebb. Sebessége sajnos nem nevezhető jelentősnek, az egy óra leforgása alatt csupán három métert haladhat. Az még így is könnyen elképzelhető, hogy egy páncélban elakadt lövedékről vagy fegyverről az ilyen hatással rendelkező Banara lassan bejut az áldozat szervezetébe, és a küzdelem után majd egy órával fejt ki hatását.



Száguldó

Mana-pont: 14

Ár: 9 arany

A hatás mindenben hasonlatos a Haladónál leírtakhoz, de a mérég ebben az esetben gyorsan haladhat, akár ő lehet a támadás végrehajtója is. A Banara 25 km/h sebességet is elérhet, így beérheti a futó embert vagy léptető lovat. Ha a boszorkánymester útjára engedi, az aktiválás pillanatában meg kell jelölnie a mérég célpontját. A Banara ezek után villámgyorsan az áldozat felé folyik, és azt elérve megpróbál bejutni a szervezetbe, akár nyílt seben, akár az orron vagy szájon keresztül.

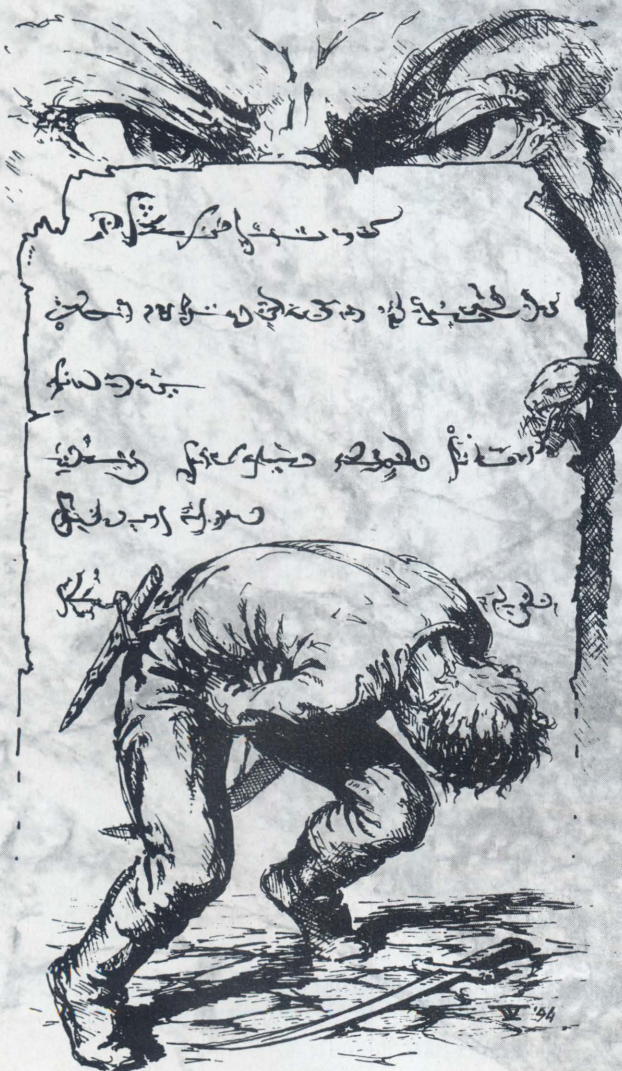


Légies

Mana-pont: 19

Ár: 14 arany

A légiesség ezen esetben természetesen nem jelent egyet a varázslók létrehozta légiességgel. Az ilyen módon elkészített Banara apró cseppekre porlad szét, melyek mindegyike a levegőben lebegve elindul az áldozat felé. Az Élő mérég hatótávolsága 15 méter, a célpontnak ilyen sugarú körön belül kell tartózkodnia az aktiválás pillanatában. A mérég átszeli a rövid távolságot, majd a bőrre kerülve Átszívárgóként viselkedik, azaz behatol a célszervezetbe, és kifejti hatását. A mérég minden hatósugáron belül tartózkodó testére rákerül, csak a boszorkánymester szervezetében nem tesz károkat. Amennyiben a Banara személyre szóló volt, a hatás természetesen csak a kiválasztottnak érvényesül. Érdekes felhasználása a mérégnek – boszor-



kánymesterek sokszor élnek is vele –, hogy leleplezheti a varázslói és papi láthatatlanságot, tehát azokat, melyek a Természetes Anyag mágiájának alapján, és nem fénnel manipulálva vagy a szemlélők érzékeit befolyásolva hatnak. A létrehozott Banara ugyanis mágikus, és mint ilyen, nem tehető a hagyományos értelemben láthatatlanná. (Mint látni fogjuk, az Észlelhetetlen hatással bíró mérég kikerülhet a megfigyelők összes érzékének tartományából, de ezt merőben más módon éri el.) A mágikus mérég tehát por alakjában mindenkin vékony rétegben rakódik le, és ezzel kirajzolja a láthatatlan ellenfél körvonalait is. Amennyiben boszorkánymester ilyen céllal készíti el a folyadékot, feltűnő színű festékeket használ, és a legtöbb esetben mérgező alaphatást sem alkalmaz a Banarához.

Többszörös meglepetés

Mana-pont: 22

Ár: 13 arany

A mérég egyszerre több ponton támadja meg a szervezetet, így több sikeres Méregellenállás dobás szükséges a leküzdéséhez. A legtöbb ilyen mérég a szervezetbe jutás után három részre szakad, és elkezd saját útját járni a keringésben. Teljesen véletlenszerűen – de hatásuknak megfelelően – csapnak le, ezzel háromszoros hatást érve el. Az áldozatnak ennek következtében háromszor kell sikeres Méregellenállást tennie egymás után, a mérég hatásának gyengítésére.



Romboló

Mana-pont: 25

Ár: 11 arany



Ez a mérég arra szolgál, hogy az áldozat szervezetének Méregellenállását – az Egészséget nem, kizárólag a mérgek elleni rezisztenciát – drasztikusan lecsökkentse. A mérég 10. szintű, ha az ellenállás sikertelen ellene, az áldozat Méregellenállása a következő 10 percre 6-tal csökken, minden típusú mérég ellen. Sikeres ellenállás esetén a csökkenés 2.

Türelmes

Mana-pont: 25

Ár: 2 arany

A mérég aktiválása után meghatározható egy időpont, cselekedet illetve történés, mely a mérég valódi hatásának kifejlődését elindítja. A meghatározott pillanat lehet például az áldozat megsebesülése, vagy akár a naplemente is. A mérég addig marad ebben a fél-aktív, várakozó állapotban, míg a várt esemény be nem következik. A mérég elkészítéséhez egy különleges sivatagi állat, a *vízrejtő skorpió* mérégmirigyének kivonata szükséges. Ennek beszerzése nem jelent különösebben komoly gondot a Taba El Ibara-ban, de Ynev egyéb területein már igen.



Hazatérő

Mana-pont: 14

Ár: 17 arany

Az így elkészített Banara, ha ellene a Méregellenállás sikertelen volt, teremtményének hívó parancsára ismét összegyűlhet, és elhagyhatja áldozata testét. Ez meglehetősen látványos jelenség, a mérég ugyanis keresztülhatol a bőrön, majd mézszerű foltként meggyűlik a felszínen. A mérég ezek után könnyen összegyűjthető.



Észlelhetetlen

Mana-pont: 17

Ár: 5 arany

A mágia hatására a mérég felfedezhetetlené válik nem csak a mágia, de a közönséges érzékszervek számára is. Íze teljesen semlegessé válik, szaga eltűnik, és láthatatlan lesz. Nem érzékelhető még tapintással sem, a megfigyelő minden érzékén kívül kerül. Ennek pontos magyarázatát eleddig még a leghíresebb boszorkánymesterek sem lelték meg; jó megközelítésnek látszik az, hogy a mérég kívül helyezkedik el a szemlélők, helyesebben érzékelők figyelmén, mintha az érzékelés lesiklana róla, kizárva a tudatból az esetleg rögzített jeleket, információkat. Így a Banara akár több száz ember szeme előtt is végigkúszhat a kiszemelt áldozat arcán, anélkül, hogy a veszély gyanúja bárkiben is felmerülne. Fontos, hogy az Élő mérget alkotó boszorkánymester minden körülmények között látja a Banarát, de nem természetes színében, hanem bíborszín foltként. Az alkotó tehát tisztában lesz a mérég helyzetével, ha az látótávolságán belül tartózkodik.



Intelligens

Mana-pont: 35

Ár: 75 arany

Ez az egyik legerősebb mérég, legtöbbször csak halálos hatással együtt alkalmazzák. A mérég ugyanis feltérképezi az áldozat szervezetét, megkeresi a leggyengébb pontot, és ott támad. Hatóideje emiatt nem feltétlenül azonnali, a hatás kifejlődéséig 6 kör telhet el. A mérég 10. szintű lesz, és kétszer kell ellene sikeres Ellenállást dobni. Az első arra szolgál, hogy a mérég megtalálja-e a gyenge pontot. Ha ez sikertelen, a mérég biztosan hat. A második ellenállás dobás csak akkor szükséges, ha az első sikerült. Ez a szervezet szokásos ellenállása a mérég ellen. Az intelligens Banara előállításához szükség van egy adag Kromania levél örleményre. A Kromania ritka, sötét színű növény, az Elátkozott Vidéken él. Beszerzése komoly nehézségekbe ütközik, a boszorkánymesternek magának kell elmennie érte, vagy kalandozókat kell felbérelnie a feladatra. Ez a komponens a 75 aranyas elkészítési árban még nem foglaltatik benne.

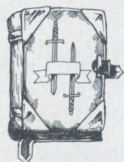


Kovi

Bölcsek Könyve

A B A S Z I S Z

Jelen alkalommal szintén nem téma, hanem származási hely szerint választottuk ki azt a néhány híres, a maga nemében meghatározó jellegű, értékes munkát, mely a következőkben ismertetésre kerül. A vizsgálódás helye Abaszisz, az abbit és a hercegkapitányok, a hírhedt boszorkányrendek és a nemesi anarchia világa. A Quiron-tenger partján fekvő állam legnagyobb alkotói nem súlyos mágiaelméleti munkákkal, vagy teológiai eszmefuttatásokkal vitétki tekintélyüket. Könyveik gyakorlati értékükről, ötletességükről és rendkívül jól használható, dinamikus szerkesztettségükről híresek. Minden érdeklődő azonnal megtalálhatja bennük, amire kíváncsi – az abasziszi könyvek nagy része több szempontból rendszerezett tartalomjegyzékkel bír, megkönnyítve a bennük való tájékozódást. Az Északi Szövetség államainak némelyikében hajlamosak tudomást sem venni az abasziszi munkákról, Toronban ellenben szívesen tanulmányozzák őket. A leírt könyvek mindegyike asziszul íródott, így a nyelvi akadályok leküzdése jelenti az első lépést ezen kötetek megismerésében. A munkákból több toroni nyelven is olvasható, de erre lefordítva csak egy akad köztük. A lista korántsem teljes, csupán három kiragadott kötetről szólunk az abasziszi szerzők jeles vagy különleges munkái közül.



A jellemzően abasziszi szerzőre valló, különös című könyv, a *Párostánc* a kétkezes vívás rejtelmibe vezeti be az olvasót. A kötet két küzdőformával foglalkozik, a mindkét kézben tört, illetve mindkét kézben rövidkardot forgató harcmodorral. A Párostánc eredetileg alig kétszáz oldalas munka volt, sok alaptechnikával, és azok részletes magyarázatával. A megfelelő harci stílus, a kiegyensúlyozott fegyverhasználat tökéletes kidolgozásával vívott ki komoly hírnevet. A két kézben használt fegyverek szerepéről szóló bevezetőben beszámol az elvről, miszerint a párharc alatt a két fegyver kiegészíti egymást, de az ügyesebb – legtöbb-

szőr jobb – kézben forgatott fegyver a technikák alapja és indítója. A leírt mozdulatok tehát nem követelnek teljes kétkezességet a használatól, ezért meglehetősen népszerűnek bizonyultak a gyengébb képességű, de ravasz vívók közt is. Több évvel a kötet megírása után már sokan levonták a következtetést: a szerző maradandót alkotott. A leírt technikák valóban könnyen és hatásosan alkalmazhatóak voltak, bár a szépségre és az íves, lágy mozdulatokra nem fektettek túl nagy hangsúlyt – a megfogalmazott cél az egyszerűség és védhetetlen hatékonyság. A kötet írója maga is két rövidkardot forgató harcos kalandozó volt, aki életének utolsó éveit szentelte a munka megalkotásának. Cralyon Seu-Lorany, a harcos hatalmas vagyont gyűjtött kalandozásai során, és a könyv sikerét látva úgy döntött, ezt a pénzt teljes egészében új céljának végrehajtására használja fel. Az volt a szándéka, hogy a kötet, a Párostánc soha ne álljon meg gyarapodásában. Az eredeti hetvenkét technikához ő még életében további tizenkettőt írt le, mielőtt végelgyengülésben elragadta a halál. Végrendeletében azonban dióhéjban a következőt hagyta meg fiának, az ifjabb Cralyonnak:

A hagyatéck célja az, hogy a kötet tovább íródjék. Minden évben két-két rövidkardos és törös technikát kell hozzáilleszteni a kötethez, ám ezeknek is tökéletesnek kell lenniük, méltónak a már eddig leírtakhoz. A leírandó technikát minden esetben egy háromtagú döntnöki tanács választja ki, a Seu-Lorany család egyik – vita esetén a legidősebb – férfitagjának vezetésével. A technika ezután felvétetik a kötetbe, tovább gyarapítva a felhalmozott tudást. A technikák kiötlőinek az elfogadott technikáért 50-50 arany fizetessék.

A mester fia boldogan követte az apja által meghagyott utat, és hosszú éveken át bővítette a kötetet. A dolognak nagyon gyorsan híre ment, a mesés jutalom elnyerésének reményében minden évben több tucat technika került a döntnökök elé. Gondos mérlegelés előzte meg minden év döntését, ezzel biztosítva a könyv színvonalának megtartását. A fiú – apja technikáinak használatával – maga is döbbenetes



eredményeket ért el, tovább gyarapítva a családi vagyont. A figyelmes nevelés hatására a hagyomány tovább öröklődött, nem csak egy, de hét-nyolc generáción keresztül. A most már közel kétszáz éve íródó kötet a legnagyobb és leghíresebb ilyen munka; folyamatos bővülése továbbra is folytatódik. A Seu-Lorany család büszkén ápolja az ős által teremtett hagyományt, a könyv legújabb fejezeteiért pedig fegyverforgatást oktató iskolák, fejedásház klánok és tolvajcéhek vezetői versengenek. A család tagjai ugyanis tízévenként jelentetik meg a bővítéseket. Így az, aki előbb jut hozzá a technikákhoz a megszokott megjelenésnél, titokként kezeli tudását, mert segítségével könnyedén fölénybe kerülhet ellenfeleivel szemben. A különféle vetélytársak ezért elképesztő összegekkel gyarapítják a családi vagyont, hiszen egy kellő időben megvásárolt részlettel több éven át működtethetik iskolájukat, vagy pusztíthatják ellenfeleiket.

Persze, az élet nem mindig ilyen egyszerű, de a nagy számok törvényei jelen esetben is igazolni látszanak az elméletet. A Párostánc – mely most már megközelítőleg 300 két törös és két rövidkardos technikát tartalmaz – a legrészletesebb, kétkezes harccal foglalkozó írás. Egyetlen hátránya, hogy kevés példány készül belőle, és azok ára is meglehetősen borsos. Az anyagi áldozatokért persze bőven kárpótol az elsajátítható tudás – a kötet segítségével egy tolvaj még teljes vérteteket viselő ellenfél ellen is eséllyel indulhat a küzdelemben. A könyv csak aszisi és – egyes új fejezeteken kívül – toroni nyelven olvasható. Karakter a könyvet használva 5, illetve 10 Képzettség-pontért tanulhatja meg a Kétkezes harc Alap illetve Mesterfokát, ha két tört vagy két rövidkardot használ. További 15 Kp-ért a választott fegyvereket Mesterfokon forgathatja, az ott leírt módosítókkal. Ha még tovább tanulmányozza a kötetet, segítségével 15 Kp és három hónap gyakorlás után a körönkénti támadások számát kettőtől háromra növelheti. Megjegyzendő, ez azon kevés kivételek egyike, melyek alkalmával egy karakter kettőnél többször támadhat körönként mágia vagy Pszi alkalmazása nélkül. A kötetből minden két törtrel vagy két rövidkarddal végrehajtható taktikai manőver elsajátítható, melyekről a kiegészítő szabálykönyvek egyikében olvasható bővebb információ.



Következő részletesebben elemeztet kötetünk tulajdonképpen egyetlen szerző három, különböző célra készített munkája majd ugyanazon témáról. Az író első könyve, a *Két arc tükre*, az álcázásról, a színjátékról íródott. Eredetileg az abasziszbán oly népszerű komédiások számára született, helyesebben azon társaik számára, akik magas rangú, igényes nemesek előtt léptek fel. A könyv megismertet a legfontosabb foglalkozás és viselkedés típusokkal, leírja azok öltözködését, beszédmodorát, vázlatos gondolati sémáját. Praktikus tanácsok rövid összefoglalója a *Két arc tükre*, mely a tökéletes szerepjáték és sablonfigura-alakítás művészetét mutatja be. Közérthetősége és a szerző tapasztalatai gyorsan népszerűvé tették, nem csak színészek, de fejedásházok és boszorkányok körében is. Az álcázás művészetének eme rövid kézikönyve gyorsan megtalálta olvasóit azok között is, akik nem a színjáték, hanem egészen más célból voltak kénytelenek időnként új arcot, személyiséget ölteni. Az író felismerte ezen olvasók igényeit is, és elkészítette a *Sötét arc tükre*t, mely mélységében elemezte a tökéletes álca készítésének módszerét, továbbá a gyors azonosulás módszereit megszokott, hétköznapi viselkedésű figurákkal. Ebből a kötetből sem hiányozhattak a jótanácsok és az illusztrációk. A könyv komoly alap volt sok klán és rend álcázási ismereteinek tanításakor, hasznos forrássá vált az elemző olvasók számára. Az író ezek után hat évvel, egy klánfőnök „baráti” kérésének eleget téve, megalkotta a két kötet útmutatásait összefoglaló és kiegészítő harmadik munkát, mely egyszerűen az *Arcok tükre* címet kapta. A könyv arról nevezetes, hogy befejezését öt év utazás előzte meg. Az író feladata ugyanis az volt, hogy ne csak az abaszisi, de az összes fontosabb északi embertípus – ha nem is pontos, de legalább jól közelítő – leírásra kerüljön. Így igazi segítséget jelentett a határokon túl is tevékenykedő klánoknak, mivel új tagjaikat alapsmeretekkel ruházta fel az idegen országban elvárt viselkedésről, öltözködési, étkezési szokásokról, a helyi etiketről. A könyv több, mint egyszerű „álcázási útmuta-

tó”; talán az első olyan, utazóknak íródott Úti könyvnek is tekinthetjük, mely nem magáért a tudásért, hanem kizárólag gyakorlati okokból született. A kötetek közül az első csak aszisz, a Sötét arc tükre aszisz és toroni, az Arcok tükre aszisz, toroni, erv és közös nyelven is olvasható. A karakter a Két arc tükre birtokában 3, a Sötét arc tükrenek olvasásával 5 ponttal kevesebbet tanulhatja meg az Álcázás/álruhaviselés képzettség mind Alap, mind Mesterfokát – amennyiben abaszisi. Külhoni számára a módosítók csak 1 illetve 3 értékűek. Az Arcok tükre minden esetben 5-ös módosítót jelent, akár abaszisi az olvasó, akár más birodalom szülötte.



Utolsó kötetünk a mérgeknél már megemlített *Saronnhai Fekete Kompendium*. A mérgekeverés ezen összefoglaló munkája nem is annyira újszerűségével, mint inkább könnyen követhető útmutatásaival és tökéletes megbízhatóságával vívta ki népszerűségét. A kötetet egy ismeretlen toroni és egy abaszisi boszorkánymester együtt írta, céljuk pedig egy iskolákban jól használható, rövid, de tömör kézikönyv megalkotása volt. A két író több könyv mérgeit próbálta több-kevesebb sikerrel előállítani, és tapasztalataikat a Fekete Kompendiumban összegezték. A könyv bevezető fejezete általános tanácsokat és tudnivalókat tartalmaz, melynek segítségével még egy mérgekeverésben szinte járatlan olvasó is könnyűszerrel megérti a továbbiakban leírt recepteket. A Kompendium 40 alapfokon, és további 25 mesterfokon előállítható mérge részletes előállítási útmutatóját tartalmazza. Az alapfokú mérgek egy részét még a képzettségben járatlan is elkészítheti a megfelelő alapanyagok birtokában – igaz, az első próbák minden bizonnyal nem lesznek túl sikeresek. A könyv meglehetősen népszerű az abaszisi és toroni iskolákban, de több mendemonda is beszámol arról, hogy más országok kémei is hozzájutottak a becses munka egyes példányaihoz, és ott lefordították őket. A könyv birtokában a Mérgekeverés/semlegesítés képzettség 3/4 Kp-ért tanulható, akár Alap, akár Mesterfokon szeretné elsajátítani a karakter.

Kovi

KALANDOZÁS KORONGVILÁGON



„Kalandoztál már teknőcön alapuló korongstruktúrájú világon? Buliztál már NYOMTATOTT NAGY BETŰKBEN BESZÉLŐ FEKETE KÖPENYES ALAKKAL? Nyisd meg hát a csapot, hadd folyjon az élet...”

Adott egy óriási teknőc, úszik fenséges nagyságában a még nálánál is jóval hatalmasabb Üresség (amit olykor Mindenség névvel is illetnek, de ne gondoljuk végig, kicsik vagyunk mi az ilyesmihez...) relatíve kellős közepén, hátán a gigászi Koronggal, és mi még csak a nemével sem vagyunk tisztában. Távolról szemlélve mindenestre nem okoz túl nagy gondot az embernek – olvasgat róla, itt-ott felröhög...

Most azonban, ha kedved tartja, saját karaktereid bőrében érezheted, mily élmény Ankh-Morpork levegőjét szívni, s láthatod, miféle bonyodalmakba csöppenhetsz fenséges (képzelt) sárkányok, nagyhatalmú (kiégett) varázslók, legyőzhetetlen (bár kissé pösze) barbárok világán egy dúsgazdag, ám töknaiv turista, és a több száz apró lábon száguldozó poggyász miatt...

Nem akármilyen élményt tartogat számotokra a következő kaland: a világ egyik leghíresebb és legóriásibb teknőcének hátán hordozott Korongra kalauzol el benneteket. Minden bizonnyal fordultok, egy kicsit piszkoskodó, és tagadhatatlanul szórakoztató játékos és mesélő számára egyaránt. Terry Pratchett Korongvilág regényei ihlették az alábbi modul íróját, mely regények közül az első, a Mágia Színe hazánkban is napvilágot látott. Azok számára, akik véletlenül nem ismerik a műfaj eme remekét, szívből ajánljuk a könyv mielőbbi felkutatását, az edzettlen rekeszizmokkal rendelkező olvasóknak bemelegítésként Gyűrűkúrárt... a Douglas Adams rajongók pedig nyugodtan essenek pánikba!

(A játék során se feledd, jó mesélő, a kaland humorral táplálkozik, s ha a játék során elhal a humor, elhamvad maga a világ is. Teremts megfelelő hangulatot, a lényeg, hogy jól szórakozzatok.)

A kalandot 4-5 közepes ütőerejű karakternek tervezték, harmadiktól hatodik szintig. Az adatok AD&D-hez adóttak, de némi módosítással bármelyik más rendszerű játékhöz idomíthatóak.

A forgatókönyv egyébként Ankh-Morpork bemutatása mellett azzal a szándékkal készült, hogy, mintegy előszóként, felkészítse a mesélőt és a játékosokat további korongvilági kalandokra.

A kalandmodul öt fejezetre tagolódik. Az első ez a kis bevezető, a második ismerteti a cselekményt az Események, a Találkozások, végül a Térképek és Táblázatok formájában. Az ezután következő fejezet Korongvilág sajátosságaira hívja fel az olvasó figyelmét, emellett külön fejezet foglalkozik a világra jellemző rendkívüli képzettségekkel. Az utolsó fejezet Ankh-Morpork NJK-it ismerteti. Egyes tesztelők szerint a modul önálló életet él, és hajlamos durván megbontani a forma és tartalom tökéletes egységét azzal, hogy állandóan belepofázik az ember nagy nehezen összepofozott munkájába. Jó érzésű olvasó ezeket a beszélásokat átugorja.

Ezt a komoly dumát, kihalok! Esküszöm, úgy kezelnek, mintha én egy akármilyen modul volnék! Azért sem hagyom ám magam, és belekiabálok, és megváltoztatom magam, és alakulok közben, és úgyis ki..... mindenkivel, beee!

A KALAND

Ez a fejezet a kaland cselekményének fő vonalát ismerteti: a megadott helyszíneken játszódó események határozzák meg a történet vázát, ám a játékosokon és a mesélőn múlik, mikor történnek meg, és mennyiben befolyásolják a kaland menetét.

A játékosoknak szánt információt a bekeretezett szövegek tartalmaznak, ezek felolvasása azonban nem kötelező. A keret nélküli szöveg nem tartozik a játékosokra, jaj neked, ki illetéktelenül hajlász a tiltott sorok fölé!

Jóságos Megíróm, még ez is! A Szent Tördelőre, hát nem igaz, hogy nem hagynak érvényesülni, mindig ez a süket duma! Meg vagyok spékelve egyértelmű sületlenségekkel, tisztára, mint egy idétlen karácsonyfá! Naná, hogy elolvassák, majd pont a játékosok nem fogják elolvasni! Pláne, ha megtiltjuk nekik! Elolvassák, megfosztva engem lényegemtől, értéktelenné, szemétté degradálnak, aztán csodálkoznak, hogy nincs bennem semmi izgi, és panaszkodnak, hogy milyen unalmas vagyok, és a kaland felénél elmennek a McDonald's-ba, én meg kushadjak egy fiókban, kiszolgáltattva, mint holmi cserbenhagyott gázoló...

ANKH-MORPORK, VÁROSOK GYÖNGYEI

A fenti kijelentés persze nem teljesen fedi a valóságot – hiszen nem gömbölyű és nem is csillog –, egy biztos, ha már mindenképpen hasonlítani kell valamihez, Ankh-Morpork akár egy haldokló puhatestű beteges váladékával borított szemétkéhez is hasonlítható, ennyiben még legelvetemültebb, legeslegesküdebb ellenségei kiegyeznek. Egye kutya, meg minden...

Léteztek már nagyobb városok. Léteztek már gazdagabb városok. Egészen bizonyos, hogy léteztek már szebb városok is. Az azonban vitathatatlan, hogy Ankh-Morpork bűzét a létező multiverzumban egyetlen város sem múlta fölül soha.

Ha nem érezted még Ankh-Morpork szagorgiáját egy forró nyári délután, nem érezted semmit!

Ez is marhaság. Kedves kalandmester! A játékosok hangulatát tetőfókára emelheted, ha szagigerekkel támogatod meg a kalandot. Az Ankh-Morpork illat a következőképp készítenéd el: Végy 20 dkg jól érett sajtot – a legjobb, ha olyan zöld gomba-bundás francia, de tök mindegy, úgyis csak a szaga kell. Permetezd be egyenletesen bármilyen mongol illatszerrel, majd melegítsd fel az elegyet 115 C fokra. Ezek után várd meg, míg kihűl, és ecseteld festékhígítóval. Vágd kockákra, és kistányéron tégy le egyet-egyet minden játékos elé. A siker biztos, de a kiadó semmiféle felelősséget nem vállal a következményekért.



A város polgárai egyenesen büszkék rá – jobb napokon székekkel vonulnak ki az utcákra, pusztán azért, hogy kényelmesen élvezhessék az olfaktorális gyönyöröket. Csillogó szemekkel döngetik mellüket, miközben hozzáértő megjegyzésekkel illetnek egy-egy aromafelhőt.

Még szobrot is emeltek tiszteletére, annak az időnek az emlékeként, amikor a várost egy rivális állam csapatai próbálták csendben elfoglalni, és a városfal tetejéig is sikerült eljutniuk, mielőtt orrdugóik fölmondták a szolgálatot.

Gazdag kereskedők, akik több évet töltöttek külföldön, hazaküldtek különleges technikával lezárt és lepecsételt üvegcsékért, melyek aztán könnyeket csaltak a szemükbe. Istenem, hát ilyen hatása van...

Ankh-Morporkról még annyit, hogy a lassan és sűrűn hömpölygő Ankh két oldalán terpeszkedik, mint holmi vágódeszkán felejtett több hetes maradék: nem semmi város, tele van szebbnél szebb dűledező épülettel, terekkel, szökőkutakkal, a homlokzatok vízköpőkől roskadoznak, az emberek színesek, szürkék és oktarinszínűek is, kivételes esetekben. Egyes máshonnan érkezett (ellensúlykontinensi) vendégek színeiről nem is beszélve... Vannak itt hidak is, több hídnál ívvel. Josh Kirby bácsi érti a módját, hogyan fesse le őket, na pont úgy néznek ki. Terry bácsi is ezt mondta, hogy ő csak kitalálta ezt az egészet, Josh bácsi pedig megmutatta nekünk, hogy milyen is. Hát olyan.

A TÖRÖTT DOB

Arany szirupként csordul végig Ankh-Morpork tetőin a csodálatos téli nap sugára...

A fény, na igen, a fény... Tudni kell, hogy ezen a korong struktúrájú felszínen az erős mágikus sugárzás jelenléte miatt a fény elvesztette dinamizmusát, rendkívül lustává vált; mondhatni lagymatag. Órák kérdése, míg eljut a peremtől a korong közepéig, hosszú órák.

A tegnapi kocsmai verekedés utóhatásait még mindig nem heverték ki – azóta is végtagjaitok számbavételével küszködtek, azon morfondírozva, hogy mi a Hétkarú Szek-ért kellett annyit innotok már megint?

A pihenés szempontjából a Törött Dob tűnik a legmegfelelőbb helynek, elsősorban azért, mert itt olcsó a bor és a minden, miben alkohol leledzik.

A pultnak támaszkodva, megpillantotok egy különös kis fickót, aki épp most lépett be az ajtón. Ordító színekben pompázó ruhát hord, szemei száma négy – ebből kettő üveg, és különös kereten lóg a fülén. Biztos valami flancos ékszer. Poggyászként milliónyi apró lábon csámpázó láda követi. Az első gondolatotok az, hogy valószínűleg még mindig részeges látomás üldöz benneteket, mely büntetésből még józanul sem hagy benneteket nyugodni. Hosszadalmas filozofálás és koncentráció után arra a merész és

feleltébb riasztó következtetésre juttok, hogy a figura aládájával mégsem az Ankh-i Bárányvér delíriumának terméke.

További bizonyosságot szolgáltat a tény, hogy az idegen éppen húsz deka krumplit és némi saját rendelt Döncöstől, a kocsmárosától.

A meglehetősen kiábrándító válasz után Hüvelykmatyi beletúr ládájába, elővesz egy jókora szütyőt, melynek tartalmát a pultra üríti.

Aranyérmék potyognak az asztalra, a kocsmárosnak pedig a tantusz esik le. Ennek a fura, ostoba alaknak nemcsak az izlése pocsk, de tele van pénzzel és tökhülye. Csak turista lehet!

A helyzet egyértelmű – és természetesen problémát vet fel.. A probléma a következő: a Dob vendégeinek többsége szintén tisztán látja a helyzetet, és hozzátok hasonlóan az egész kocsmát az ipse pénzére pályázik.

A játékosok feladata, hogy előálljanak valami fantasztikus ötlettel, amivel megszerezhetik, „megkereshetik” a turista pénzt.

Mert az úgy megy. A kedves játékosoknak úgyis mindent a szájába kell rágni, elegendő van ebből. A múltkor is, ahelyett, hogy... á, úgyis mindegy. Csak koptatom a számat, a KM meg úgyse jön rá, hogy jó részletesen le kell írni, mekkora vagyonszekk a ládában, meg a szütyőben, meg a turista zsebében, meg a...

Az idegen kirablása túlságosan feltűnő, és különben sem igazán udvarias cselekedet. Ha lehet, beszélj le a játékosokat a hasonlóan erőszakos akciókról. Ha a játékosok éppen az ötletelenség mentális vermében vergődnének, segítsd ki őket egy arra tévedő NJK-val, vagy isteni sugallatként add tudtukra a következőt: a vagyonos utazó biztosan nem utasítana vissza hozzáértő idegenvezetőket.

Mielőtt azonban konkrét lépéseket tehetnének a gondolat megvalósításának érdekében, néhány hasonlóan ambíciózus alak természetesen megelőzi őket, és az idegenhez lép. Láthatóan nem díjazták a játékosok közeledési szándékát.

Néhány finoman elhelyezett provokatív megjegyzés után várhatóan kirobban egy jó kis verekedés. A mulatságból természetesen a Dob többi vendége sem maradhat ki. (Az ütés ült. A bunyó áll!)

Harcosok (4): THACO:17; AC:4; Sebzés:2K4+1; Hp:(5K8) 27, 22, 25,38.

Varázsló: AC: 3, HP:(3k8) 17, Varázslatok: Mágikus Lövedék (Magic Missile)(3), Védelem normál lövedékek ellen (Protection from normal missiles), Összezavarás (Confusion), Villámcsapás (Lightning Bolt) (5k6), Tükörkép (Mirror image)

(Amint barátainak vége, habozás nélkül elmenekül, fut, ahogyan a lába bírja.)

Kocsmái keménylegények (6): THACO:18; AC:6; Sebzés:1k6; HP:(3k8) 17, 20, 18, 21, 16, 19.

Ne feledkezzetek meg Detrituszról, a kocsmákidobótrolljáról sem, és követelem, hogy legyen egy részeg illuzionista is a környéken. Vagy kettő. Sőt, több. Nem, három már nekem is sok, hármat ne!

A BUNYÓ UTÁN

A kis turista fantasztikusan érzi magát, hiszen Ankh-Morpork egyik leghíresebb kocsmájában vesz részt egy igazi kocsmai bonyóban. Az általános „üsd, vágd, ott mászik az asztal alatt” jelenet közepette, épp, amikor egy összecsomagolt felszerizzelt labdázik csapatotok, nos, csak hogy a Sorsnak is legyen egy jó napja, pont ekkor lepi el a Dobot a helyi rendfenntartó erő néhány tagbaszakadt képviselője. Sietősen letartóztatnak benneteket, és betuszkolnak mindnyájotokat egy kisebb rabszállító-alkalmatosságba, mellyel (funkciójának megfelelően) elszállítanak titeket.

A játékosok számára remek alkalom ez, hogy az utazás alatt megismerkedjenek Háromfüvel, a turistával. A kerekéken döcögő ketrecren jut idő némi információcserére.

Az utcán pedig időtlen kölykök dobálják a karaktereket döglött egerekkel, túlérett paradicsomokkal, tojásokkal; emellé vihognak, ujjal mutogatnak rájuk, grimaszolnak, és mintha majmokat is emlegetnének, amiket hasonló ketrecekben láttak valahol a múltkorában. Háromfü felszabadultan nevet, közli a többiekkel, hogy rajong a gyerekekért, és apró cukorkákat dobál nekik ajándékol. Erre a kölykök marakodva lemaradnak.

A BÖRTÖN

A szekér egy hirtelen rándulással megáll egy épület előtt. Hatalmas, szögletes betűk hirdetik a boltív felett: BÖRTÖN. Ez persze nem igaz, hiszen Ankh-Morporkban nincs börtön. Ez az épület a Bíróság. Legutóbbi látogatásotok óta nem sok minden változott – felismeritek a jó öreg tölgyfaajtót, a faborítású illatos folyosót. Sajnálatos módon nem ez az első eset, hogy verekedésért letartóztatnak benneteket. Az ismerős környezet cseppet sem hat rátok megnyugtatóan. Egy hatalmas terembe terelik a csapatot, ahol hirtelen mindenki elcsendesül. A terem közepén díszes öltöztetű alak terpeszkedik hallhatóan megviselt székén, körülötte pénzéhes, petyhüdt „tanácsadók”. Ő Gorphal, a bíró, a törvény, az Univerzum Majdnem Legfőbb Ura, nevezték aminek akarjátok.

– Ördög és pokol! Hétkarú Szek, és minden Kis Istenek! Miféle bajt keresnek ezek itt már megint? Nem volt tán elég a múltkori bírság, adakozó kedvükben vannak mostanában a kedves polgárok?!

Fura egy alak ez a Gorphal, az biztos; bár volna rá ok, mégsem teljesen visszataszító, hiszen csak a dolgát végzi, s hozzáteszem: megadja a módját. Aljasságával, kicsinyességével tulajdonképpen szimpatikus, sokak által megértett figura.

Gorphal meghallgatja a játékosokat, de meséjük végén bírságként mindegyiküktől kétszáz aranyat, vagy egy varázstárgyat követel, ha csak nem állnak elő valamilyen kivételesen briliáns magyarázattal.

A történetek után a karakterek pillanatok alatt az utcán találják magukat, Háromfü pedig megkéri őket, mutassák meg neki Ankh-Morpork nevezetességeit. A „városnézés” bármennyire eltarthat. Ez remek alkalom végigvonulni a később leírt nevezetes helyeken. Háromfü persze mindenhol ostobaságot művel, kellemetlen perceket szerezve a kalandozóknak. KM! Játssz úgy Háromfüvel, mint egy kedves, aranyos, buta hatéves kislánnyal. Mindig kérdez, nevetgél, és különös érzéssel nyit be rosszkor rossz ajtókon. Fontos tulajdonsága még, hogy soha semmi bántódása nem eshet, mindent kalandját csodával határos módon megússza. Ez lehet szerencse, deus ex machina, vagy a Poggyász. A séta mindenképpen a következőkkel ér véget:

A TURISTA ELTŰNÉSE

Sétálgattok a macskaköves utcán, amikor Háromfü hirtelen eltűnik a szemetek elől. A Poggyásznak egyáltalán nem tetszik a dolog, reménytelenül köröz az eltűnés helye körül, mintha nyom után szimatolna. Lassan világossá válik: Háromfü nem bújócskát játszik, elrabolták – elteleportálták. A Poggyász őrjöng...

A játékosok úgy-ahogy ismerik a várost, és a városnézés során is megismerkedhetnek egy-két NJK-val, nem maradnak tehát segítség nélkül.

Feladatuk, hogy megtalálják a turistát, és leszámoljanak az emberrablókkal.

Nyomkövetéssel a játékosok nem sokat érnek, az apró idegen hollétéről pedig senki nem tud semmit, még a Poggyász is tanácsaltan, de egy-két élelmelesebb ötletet jutalmazhatás tapasztalati ponttal.

Egyetlen személy szolgálhat használható információval, mégpedig Vak Hugó, a hivatásos koldus, és az Orgyilkosok céhének informátora.

VAK HUGÓ

Már éppen azon gondolkodtok, hol is lehet az a remek informátor, a Vak Hugó, akit mindenki ismer és aki mindenkit ismer. Számolgatni kezdek maradék pénzeteket, elég lesz-e a koldus megfizetésére. Alig telik el egy perc (voila – deus ex machina) Vak Hugót, a töpörödött koldust ismeritek fel, amint felétek sántikál az egyik sikátorból. Hirtelen megáll, a levegőbe szimatol, mintha megérezné jelenléteteket, majd 180 fokra mozdulattal irányt változtat, és rohan, rohan vissza, ahonnan jött. Nyomorult kis féreg, gyorsan beolvad mocskos környezetébe. Nem csoda, hogy a söpredék könnyen befogadja: gyakran látják mostanában Nyaum közelében, Nyaum pedig az orgyilkosok céhmestere.

Ha elkapják, Hugó mindent és mindenkit letagad, de ha a játékosok hangsúlyozzák reménytelen helyzetét, rögtön megered a nyelve. Elmondja, hogy Háromfüvet valóban Nyaum rabolta el, de nem az Orgyilkosok Céhének rezidenciáján, hanem saját otthonában tartja fogva az idegent.

Nyaum rejtékhelye Ankh-Morpork egyik legsötétebb kerületében, a Homályban található, itt kell keresniük.

Ezt a részt gyűlölöm. A fekete lelkű karakterek hajlamosak halálra kínózni az én saját NJK-mat, aki nekem részem, és nem adom senkinek, és Vak Hugó akkor is mindent túlélt, és úgyse mond soha el semmit, csak ha jól megfizetik. Na jó, lehet hogy az utolsó mondat nem igaz, de olyan tuti hőst lehetne belőle csinálni... de hát, mit tehetnék, meg van kötve a kezem.

NYAUM HÁZA

A bejárat elhagyatott, csak néhány járókelő zavarja meg az utca csendjét. Az épület nem túl nagy, nem igényel hát nagy számú őrzet. A tornác árnyékából sötét rosszindulattal mered rátok a masszív tölgyfaajtó. Közepén méltóságteljes rezkopogató vic sorog a lehető legudvariasabban.

Az ajtó meglehetősen különleges darab: beszél, mégpedig nem akárhogyan!

Amint valamelyik karakter hozzáér, részeges morgással lepi meg a karaktereket:

AZ AJTÓ

– Huzzsátok el a bűdös beleteket, haverkám, esz itten magánterület, a halál zsem hívott benneteket! Miféle bajt kerezstek egyáltalán ezen az átkozott környéken?”

Az ajtó szívesen cseveg a karakterekkel, megemlíti, hogy a környéket többnyire „afféle” népek látogatják, ez pedig mellesleg Nyaum háza. A játékosoktól függ, mennyi használható információhoz jutnak, az ajtó nem tud többet annál, hogy Nyaum otthon tartózkodik, sietett, és nincs vele egyik hölgyszerőse sem.

NYAUM HÁZÁBAN

1: **Őrszoba:** Az asztalnál hárman kártyáznak, és először nem veszik észre a karaktereket. Egy csengő lóg a távolabbi jobb sarokban, a bejáratnál balra pedig egy ór gyanús külsejű szendvics készítésével foglalkozdik. A karaktereké a kezdeményezés, de az örök mindenképpen megpróbálják meghúzni a csengőt, amivel a 4-es szobából hívhatják ide társaikat. Szorult helyzetben megpróbálnak kimenekülni az utcára. Örök (4): THACO:18; AC:4, Sebzs:1k6+1; HP:(4k8) 26, 27, 20, 30

Az egyiknek egy kicsit talán sárga a nyelve... valószínűleg gyomorrontása volt. Nem mintha számítana, csak megemlítettem, mert gyomorrontása volt.

2. Dolgozószoba: Könyvespolcok borítják a falakat, papírok, tekercsek hevernek szerteszét a padlón: úgy tűnik, Nyaum sietett valahová! Ha a játékosok nem sajnálják rá az időt és átnézik a papírokat, rádöbbenhetnek, hogy mindegyik csupa értelmetlen írka-fírka, az egyetlen használható dolog egy vázlatos térkép a város alatti csatornarendszerről.

3. Hálószoba: Egy gyönyörű, szőrmékkel takart ágykölteményt találnak itt a játékosok; teljesen feldúlva, női ruhákkal teleiszorva. A szekrény kifosztva, üres ékszerdobozok mindenütt...

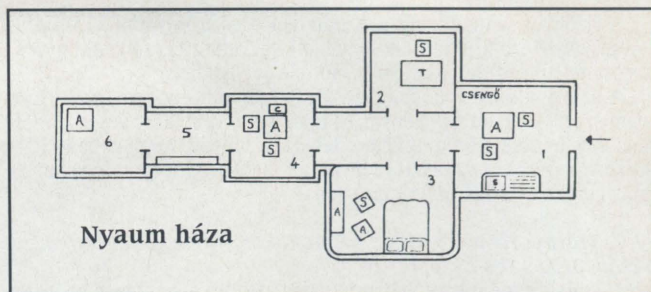
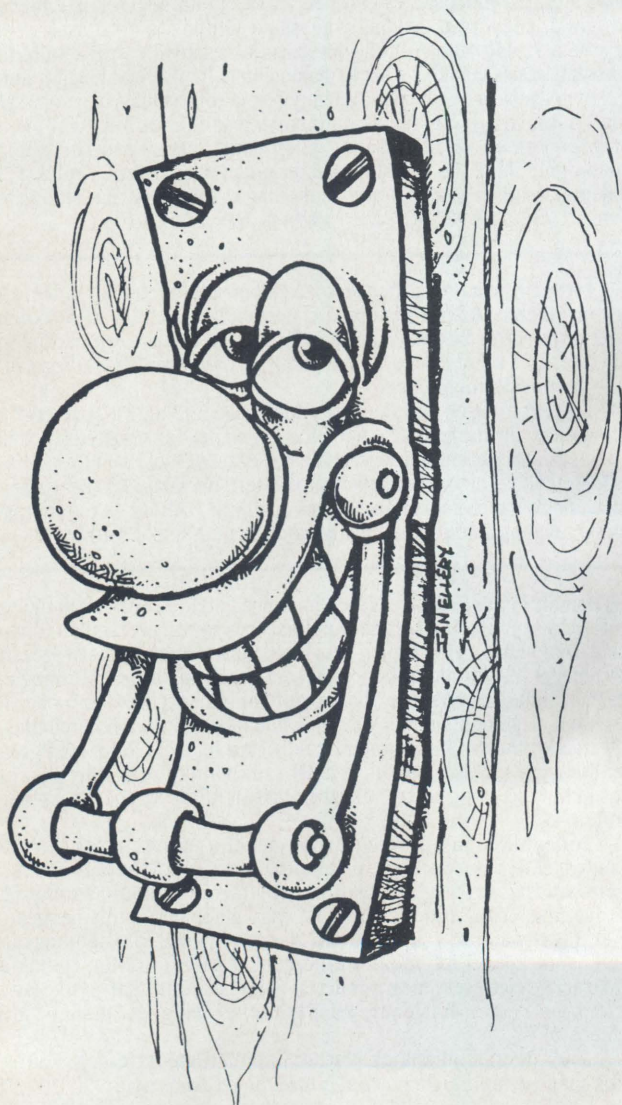
4. Másik órszoba: Négy ór ül, s körül egy asztal körül, komoly politikai vitába merülve; egyikük sem figyel fel a karakterekre, hacsak társaik csejengése nem riasztotta őket az első szobából.

Örök (4): THACO:17; AC:3; Sebzés:2k+4; HP: (6k8) 23, 35, 25, 31.

5. Tükörszoba: A szoba díszítése – eltérően az Ankh-Morporkban megszokottaktól – igen fényűző. Mindenféle furcsa kárpit, drapéria csüng a falakon, és egy aranytükör lóg az egyik oldalon. Süppedős vörös szőnyeg ázik ronggyá a karakterek sáros lába alatt.

Amint az első karakter belép a szobába, a tükör azonnal kényes affektálásba kezd: – Szépek szépe, hát meg nem mondtam, hogy vigyél magaddal libamájpástétomot? Erre te mit csinálsz? Leállsz társalogni egy ajtóval. Az ajtó az ajtó, a tükör pedig én vagyok...

A szemben lévő ajtó az univerzum tartalék energiáinak meglepő megnyilvánulásaként kirobban, és:



Nyaum háza

6. Egy szoba: Ahogy az ajtó kicsapódik, a karakterek három meglepett trolloal találják szemben magukat. Talán még a trollok meglepetésénél is nagyobb annak a fickónak az ijedtsége, kinek alamuszi képe épp az imént jelent meg a szoba sarkában található csapóajtónál.

– Kénes pokol, ezek ők! Lefelé, lefelé, lefelé! Ti hárman! Öljétek meg őket, aprítsátok őket apró miszlikre, tapossátok el mindegyiket, mint holmi bolhát! Nincs kegyelem! Rosszalkodjatok! BANTSÁTOK mindet!

A trollok támadnak, mihelyst a pasas távozik a csapóajtón keresztül. Amint legyőzték a trollokat, azok porrá morzsolódnak. A csapóajtóból áradó szag minősége körülbelül azonos a városban megszokottéval, töménysége azonban sokadik hatványa az utca levegőjének, ami nem túl biztató. Közelebb sem kell menni a lejárathoz, még a csapat barbárának is világos: odalent csatornaként folytatódik az út. A csapat előrehaladásához fényre lesz szükség.

A karakterek – 5-tel harcolnak a trollok ellen, és ügyességpróbat kell dobniuk minden negyedik körben, nehogy elcsúszzanak a nyálkás talajon.

A csatornába érve, a karakterek halványan imbolgó fényt láthatnak a távolban; fojtott szitkozódás vehető ki, melyet jól hallhatóvá hangosít az alagút akusztikája.

És a csatorna nem csak bűdös, de koszos is. Térdközépig ér benne a fekete víz, mely megragad a ruhán és befolyik a csizmaszárbá. Ott megtelepszik, és a benne élő gombák, bogarak meg mifénék elkezdenek felépíteni egy civilizációt. Ha a karakter nem veszi le a csizmáját 17 ezer évig, új értelmes faj fog megjelenni a Korongon, mely csak csatornában, csizmákban képes megmaradni, és mesterfokon ért a humán anatómiához.

Élesebb szemű karakterek Háromfű foszforeszkáló köpenyének villanását is észrevehetik...

A fény kevéssel ezután eltűnik, egy elhaló „Várg meg itt!” még elhangzik, majd a játékosok egy sarokhoz érnek. A kanyar mögött öt patkányember fogadja a partit, és amennyiben nem folyamodtak konkrét óvintézkedések alkalmazásához, a patkányembereké a kezdeményezés. (Ez a meglepetés klasszikus példája.)

Patkányemberek (5): THACO:19; AC:5; Sebzés:1k6; HP:(3k8) 13, 23, 18, 10, 17

A kanyar után a karakterek kisebb teremben találják magukat, melyből lépcső vezet fölfelé. A lépcső tetejét sejtelmes fény világítja meg. Tompa moraj hallatszik a karakterek háta mögül – ha valamelyik utánajár, mi is lehet a zaj forrása, szennyes áradattal találja magát szembe, ami tíz körön belül ellepi az alsó helyiségeket.

„A” Csatorna: Egészen furcsa, lilás fény világítja meg az itt található nyolcszögletű termet. A karakterek előtt négy köpenyes figura igyekszik kötelek, emelőcsiga segítségével kijuttatni Háromfűvet a mennyezetről nyíló csapóajtón keresztül az utcára. Amint a karakterek belépnek a helyiségbe, a négy alak nyomban megtámadja őket, megfélemlítve Háromfűről, aki kecsesen landol egy halom trutyiban.

Amennyiben bármelyik elmés karakter felhívja a többiek figyelmét a szoba falainak számára, a számra, mely a hetest követi és közvetlenül a kilences előtt áll, vagy megjegyzést tesz a különös, földöntúli fényre, és mégsem mondja ki, amit kimondania nem szabad, díjazd az észrevételt tapasztalati ponttal, de megnyugtathatod a kis csapatot, hogy a beszélő kard, Csirip azért is kimondja, amit nem kéne, még ha több kiló viaszba nyomják, akkor is! (Körülbelül a harc második körében.)

A bizonyos szám elhangzása után rémséges szörny ront a csapatra, és egyedül Háromfüvet nem fenyegeti közvetlen veszély, aki gyors, megfontolt mozdulatokkal iszkol fölfelé egy kötélén.

A szörny közeli rokonságban áll Bel Shamharoth-tal, a Nyolcas szám szörnyével, a Lélekfalóval, és mint ilyen, nem kissé veszedelmes. A szörny leírása a kalandmester feladata, lényeg, hogy kellően hátborzongató és visszataszító legyen az illető (szörny); csápokkal és fenyegetően tátongó, hatalmas szájjal.

A Szörny: THACO:3; AC:2; HP:(10k8) 69; Támadások: körönként 6 csáp; Sebz.: 1k6+1, 6000 XP

A rémek réme megpróbálja magával rántani a sikeresen elkapott karaktereket, hogy aztán a Veszélyes Dimenziók rabjaiként szenvedjenek örökkön örökké. Ha azonban ő kerül szorongatott helyzetbe, akkor Valahol Másutt keres menedéket, ahol kihüppögheti magát.

(A karaktereknek jaji (lásd fentebb), ha a szörnynek sikerül elkapnia őket, és három egymást követő körben elrontják erőpróbájukat. A lény mellesleg félig-meddig immunis a mágiára, 50% mágiaellenállással rendelkezik.)

Az utcára vezető csapóajtó (mely egyébként az egyetlen közvetlen kijárat) körülbelül tíz méter magasan van, a kötél pedig nem túl erős. A kialakult helyzet mérlegelése után a mesélő eldöntheti, tulajdonképpen milyen magasra csap majd az alulról érkező áradat, mely akár k8-nyi sebzéssel is sújthatja a játékosokat. Az ideológiába belefér, hogy a szennyár áldozatai -2 -vel támadnak, és persze messziről búzlenek majd egy jó darabig.

AZ UTCÁN

Végre a felszínen! Ankh-Morpork „friss” levegője üdítő megkönnyebülés zaklatott csapatoznak. Mihelyst magatokhoz tértek és normálisan tudtok gondolkodni, felmerül az ötlet: – Erre inni kell! Háromfű természetesen mindnyájókat meghív a Törött Dobba, ahol egy darabig gondtalan ünnepléssel telik az idő. Ám egyszer csak:

Az ajtó kissé hirtelen kirobban, melyet egy füstölgő szakállú varázsló hatásos belépője követ. Markáns arckifejezéséről egyből kiderül: nem ő a soros kifutófiú.

– Hé, semmirekellő, pudvás népség! Hessenjete a asztalom környékéről, vagy megemlegetitek a napot, amikor Csodálatos Marmonnal akasztottatok bajuszt!

Nem sok időt hagy a töprengésre, kora és púpia ellenére fiatalos könnyedséggel pillanatok alatt az asztalon terem, és göcsörtös ujjaival felétek bök:

– Halál reátok, gyarló aljanép! Készüljete fel az utolsó pillanatra!

Orlyukaiból villám tör elő, haja égnek áll, ruhájából zöld lángnyelvek csapdosnak elő innen-onnan. Néhány mágikus formula rikoltása után szívéhez kap: – Jaj, ne! – felkiált, majd utolsót lobban, s hirtelen porrá é. Lilás köd terjeng a levegőben, és némi pernye.

A köd lassan eloszlik, a csapat azonban kicsit furcsán érzi magát. Mintha valami változott volna. Nem kell alapos vizsgálódás alá vetni a környéket, kiderül, hogy semmi nem veszett el, inkább kissé átalakult.

Na igen, nem csak a kocsmáros változott pompás süttőtökké, hanem a helybeliek közül jónéhány kedves süniként röhög társain, melyeknek dús hajtású zeller nőtt a füleiből.

Amint a parti tagjai egymást is szemügyre veszik, kiderül, hogy velük sem kivételezett a besült varázslat – változatos módon bánt el mindegyükükkel. A csapat harcosa egyszerűen néhány lányival összehemelt, a tolvaj világítón sárga, ráadásul erőteljesen citromillatú, Csiripnek pedig annyi: röhögőgörse van. (Lehet, hogy nem a varázslat okozta?!...) A csapat varázslója ezek után sem lesz férfiasan tökéletes, ennyi füvel az állán legalábbis nem valószínű; elsőrangú szerep volna azonban számára a zöld szakállú herceg... Háromfű arcszíne árnyalt trikolor, a Poggyász pedig apró hajtásokkal, rügyekkel egészen természetközeli hatást kelt...

Nesze nektek! Én már az elején mondtam, hogy ez tiszta hülyeség! Még hogy átváltoznak! Semmi mentődobás meg ilyesmi, huss, és máris zöld a szakáll. A tisztelt Alkotóm már jól be lehetett állítva, mikor ideig eljutott. Láttam, hogy két összetolt Kerti katalóguson alszik.

Biztos az változtatta meg gyökeresen (hehe, ez jó volt — mindjárt vállon veregetem magam) a játék eredeti végét, ahol mindenki győz, és 20000 aranyat kap, meg négy Wish gyűrűt, és két Wand of Orcust.



TALÁLKOZÁSOK

A Találkozások tulajdonképpen véletlen történetek, néhány kivételes esettől eltekintve, melyek kizárólag bizonyos események után fordulhatnak elő, pl. a „figyelmeztetés” Háromfű eltűnése után.

Alább csak néhány található a lehetséges találkozások közül – ezek ötletet adhatnak a KM-nek további találkozások kidolgozásához.

1. Megkopott lovagi páncélt viselő alak halad el a parti mellett, amikor kardja szinte kipattan hüvelyéből, sértő, vért kívánó megjegyzésekkel illetve a csapat harcosát, és Csiripet, a beszélő kardot. A lovag hiába csitítgatja, kényezteti, szidja, vagdossa a földhöz, a kard csak nem fogja be a száját. Hetven-hetvenöt százalékos eséllyel Csirip sem bírja ki visszabeszélés nélkül, s a két kard addig nem hallgat el, amíg gazdáik jól el nem gypálják egymást. (Amennyiben Csirip csendes duzzogással fogadja az inzultáló fél támadásait, minden dühét később a karaktereken éli ki. Lehetséges, hogy csak ekkor kezd bosszúúrt könyörögni, pláne, ha a többi karakter netalán gyávának titulálná...) (Ebben az esetben kisebb bunyó alakulhat ki akár a partin belül is.)
Lovag: THACO:14; AC:3; Sebzés: 2k4+4; HP: (5k6) 35

2. Egy összevissza ordító, sikoltozó ember rohan felétek tetőtől talpig rongyokban, fél pár papucsban. Bölc következtetését őt örültnek nézni: a szerteszét álló, fehér „örült prof.” frizura, a szemében tükröződő vad csillanás, s a homlokán látható piros „Örült vagyok” felirat legalábbis ilyen gondolatokat ébreszt.

– Figyelmeztettek benneteket! – kiáltja. – Eljő az Éj. S az éjjel a Vég. Eperlekvárral várjátok a Teremtőt, s nem árt, ha készítenek hozzá pirítóst, és forró teát! Emlékezzetek, emlékezzetek majd a Jó Öreg Strapás Jokira, akivel az utcán találkoztatok! Mert, ha valaki tört szúr a szívedbe, akkor menten meghalsz, nincs apelláta! HALÁL, és rettenet is! – azzal továbbszáguld, arcát pedig valóban nem feledi senki...

3. A Homály kerületének közelében három jelentéktelennek tűnő figura tűnik elő a semmiből; a kalandozók libabőrös háttal érzékelik a tolvajokból áradó hűvös profizmust – csakúgy, mint a nyakukhoz szegezett acél hidegét... A karakterek még fel sem ocsúdnak a hirtelen meglepetésből, amikor egy kemény, határozott hang fojtott suttogásba kezd:

– Nem megmondtam, hogy ebben a hónapban nincs több útonállás, nyílt utcai rablás! – kissé gondterhelt, tiszta feketébe öltözött figura jelenik meg a többiek mögött, a sötét csuklya alól csak karvalyorra látszik, hevesen magyaráz, miközben lassan köröz az egész társaság körül.

– Túlléptük a havi keretet, aztán mehet a munka a sok visszajelnyélssel. Ha unatkoztok, pucolatok cipőt, vagy bánom is én... zsebtolvajlásra van még egy-két üres nyomtatványom 50-60 aranyról. Na, gyérünk, csak semmi ellenvetés, vagy elkobozom a tolvajjengedelyeket is egy időre... – A karvalyorr lassan végigméri a csapat tagjait, és a következőkkel folytatja: – Elnézésüket kérem, uraim, tudják a bürokrácia, felettesek, meg minden... Folytassák útjukat nyugodtan tovább, és kérem, ha lehet, feledkezzenek meg az iménti apró incidensről...

A sötét figurák pillanatok alatt eltűnnek, ti valószínűleg elhűlve álltok még egy darabig az utcán, a történeteket emésztve...

Magyarázatféle a térképhez

1. Rézhíd

Nem túl fantáziadús név, pláne nem egy kőhíd esetében. Legalább valami különleges anyagból volna, amiből nem építettek még hidat soha! Mondjuk rézből...

2. Világítótorony

Nem csak szép, veszélyes is... Amikor ugyanis funkciója szerint működik, rendkívül impresszív látvány, de az erős fény miatt már több hajó kenődött a falra; nem használják hát túl gyakran...

3. Dokkok

Ez az a terület, ahol nagy kereskedőhajók kötnek ki nap mint nap, izgalmas, unalmas élet. Sok itt a tengerész, meg a nehéz bála. A tengerészek általában elég morcosak, de túl fáradtak ahhoz, hogy bárkinek is ártsanak, persze akadnak kivételek. Ezek a kivételek nem sokat dolgoznak, anélkül is vonzzák a bajt!

4. Raktárak

Ezekben többnyire gyűlékony csempészárut találni, konkrét információval azonban csak néhány komoly kíváncsiskodó szolgálhatna, akiknek sikerült meglesnie, hogy mit is tartalmaznak a bálák – őket azonban nehéz ilyesmirel faggatni, a több napos vízihullák ugyanis nem túl beszédesek erre felé. (Jé!)

5. A Mocskos Gazdagok Temploma

Nem is templom ez, inkább valami klubféle, ahol a kövér milliomódok hatalmas bulikat csapnak, nagyban megy a fény- és gondűzés. A tagságiért horribilis összegeket kérnek, de a szolid, nyolccsillagos bárban van gyögszser az összeg hallatán ért sok kezelésére.

6. Orgyilkosok céhe

Lerobbant hely, az biztos. A valaha virágzó üzlet mára elvesztette minden szépségét: Kifinomult kézügyességgel rendelkező hűvös profik helyett manapság az amatőr polgárok magánerejéből oldják meg az efféle problémáikat, barbár hentes módján, minden művészet, stílus-érzék nélkül. Ma már persze az orgyilkosok sem a régiiek. A város meg lehetőszen elkanászkodott az évek során...

7. Tolvajok céhe

Puccos kis hely, főleg amióta védtelen, magányos anyókák zaklatása mellett a tehetősebb kereskedők vagyonára is kivetették hálójukat.

(A Céh működéséről bővebben Pratchett kiegészítő magyarázatában olvashattok.)

8. Koldusok céhe

Ez az intézmény termeli a hivatásos koldusokat, akik a náluk vagyonosabbak teljes kihasználásán mesterszokan űzik: először adományokért folyamodnak, aztán kirabolják áldozatukat. Jól menő üzlet ez szerte a Korongon, de Ankh-Morporkban dívik a legkifinomultabb változat.

9. Kis Istenek Temploma

A templom főleg a kívülállók részvételéből származó adományokból tartja fenn magát. Ennek következményeképpen persze az összes istenke vagynak, és fölöttébb szentnek érzi magát. Ez van.

10. Szajhák Gödre

Igencsak ismert és látogatott hely, rendkívül tanulságos és megkapó. Gödrök, mert meglehetősen mocskosak, csakúgy, mint az itt lakók fantáziája. Gombák, fertő, kínok és méz – valami mégis sok embert vonz ide. Valami elemi. Valami ösztönös.

11. Hétkezű Szek Temploma

A Hétkezű papjai mindig gondosan ügyelnek a bensőséges hangulat megteremtésére, imádják a biológiát, főleg a szervátültetődöt, bár be kell vallani, nem túl higiénikusak az eljárásaik. Pácienseik általában mégsem sebek elfertőződésébe hálnak bele.

Az önkénteseket mindig melegen fogadják, nyugodt, feszültségmentes éjszakát ígérve a Hétkezű Szek mindentől megvédő, óvó szárnyai alatt.

12. Bíróság

A törvény és rend városi képviselte, jelentéktelen épület, „all in one”

rendszerrel. Gyors, és hatékony igazságszolgáltatás intézménye, ahol a törvényszék, a börtön és a házasságtörőterem békésen megfér egy fedél alatt.

13. Fürdők

Egy ekkora városban nem meglepő legalább egy nyilvános fürdő létrejötte. A csodálatos kéztörölők és a tiszta, meleg víz ellenére alig találunk igazi fürdőzőket. A fürdő inkább népszerű találkozóhely, titokzatos suttogások, konspirációk színhelye. A jómódúak kegyetlenebbik fajtája néha nyakoncsíp egy fegyelmetlen parasztot, és azt a fürdés megalázó aktusára kényszeríti. Brrrrr.

14. Törött Holdak Tere

A vásár minden nap áll, megtalálható itt minden, mi szem-szájnak ingere és még egy csomó minden; halárus, kovács, a helyi „Varázstárgyak” sarok, fűszeres és ékszerész. Többek között itt áll az egyedülálló Madame Caese, a legendás asztrológus és látnoknő sátra is.

15. A Művészetek tornyai

Elnevezése teljesen téves, örök tanúságául szolgál az építő kettős látásának és matematikai hiányosságainak. Ugyanis csak egy torony van. Erről senki nem tud semmit, mindenféle alakok – professzorok és tanítványaik – mászkálnak ki-be éjjel nappal. Lehet, hogy az ódon falak mesés kincset rejtjenek, de akár gúliszemű zöld szörny is lakozhat termekében. Senki nem tud semmit, de az biztos, hogy sok különös dolog folyhat odabenn...

16. Láthatatlan Egyetem

Az Egyetem ura Galder Weatherwax, az Ezüst Csillag Rend Legfelsőbb Körének Mestervarázslója, a 304. Kamarás és még sok egyéb őrültül hangzó cím jeles birtokosa. A legtöbb varázsló innen indul el a szélrózsa minden irányába a Korongon, és az épület falai közt található az Oktavo is, a nyolc félelmetes varázslattal. Sok, mágiával és a majdnem kilences számmal kapcsolatos kaland kezdődhet itt. Ja, és még valami. Az épület nem láthatatlan.

KOCSMÁK, FOGADÓK

Minden korongi városnak megvan a maga karaktere – Ankh-Morporké ezek közül a legbüdösebb és legmocskosabb, némi alkoholba áztatva.

A városok városában rengeteg kisebb kocsmá és fogadó található, ezek közül az alábbiak csak a legismertebbek. Az a néhány intézmény, amelyet éppen nem alakítanak át, nem költöztetnek a szomszédba és nem csuktak be egy éjszakán belül több, mint kétszáz fegyelmi figyelmeztetés miatt. Rövid lista lesz.

A te 'nyád, Víziböszme

kocsmáros: Brád

A helyi halászkok egyszerű tanyája, körülbelül a „Ma ekkorát fogtam!”-tól a „Na, még egyet!”-ig terjed a társalgás szintje. Az ilyen helytől ne várjunk intellektuális agyvihart, s a nap filozófiai kérdését sem áll majd módunkban megvitatni itt.

A kocsmái árak egyébként az elfogadható (normál) kategóriába esnek. Brád pedig kooperatív elme, elbújtatja a rászorulókat, ha baj van.

A Buja Hajós

kocsmáros: Sfgnum

A tengerészek kocsmája ez; inkább fogadó persze, de az ivásra alkalmas terület is jelentős. Sfgnum törvénytisztelő, becsületes honpógar, hiszen Gorphal, mindenképp bírja az ő bátyja. Megfelelő viselkedése és érdemei miatt a város kitüntetett lakója, adómentes, felhőtlen életet él. Az épület tele van kémekekkel, akik a gyanútlan utazók elvetett megjegyzéseiről informálják a kocsmárost, és ezáltal Gorphalt. A „Biztos, hogy jó helyen van az az öklömnyi smaragd a zsebedben?” féle megjegyzések általában ülnek.

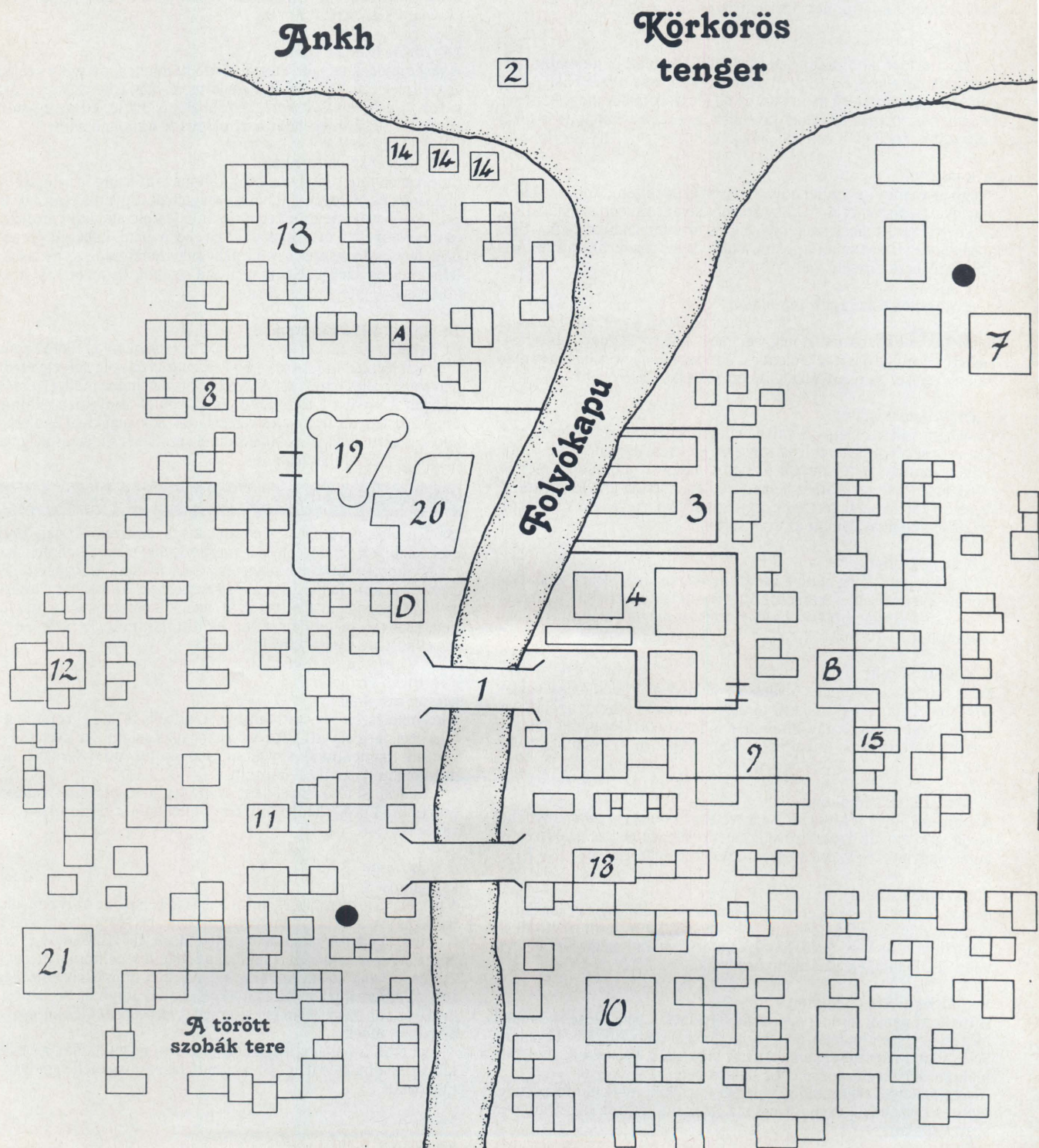
Az árak irreálisan magasak, gyakorta meghaladják a bár fölötti táblán található árakat. Áll is a mondás: Sohase feledem első Sfgnumomat!

Törött Dob

kocsmáros: Döncös

A Homály Negyedben található hangulatos kis késdobáló, a környék sötét, rosszarcú alakjaival. A legnépszerűbb kocsmá talán az egész

Ankh Morpork (térkép)

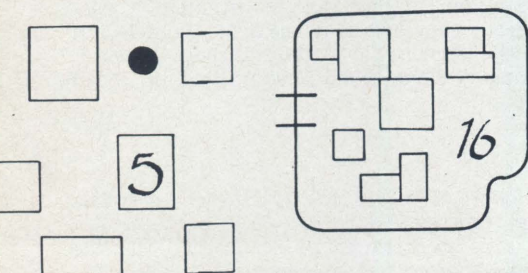


képe)

Magyarázat Ankh Morpork térképéhez

- | | |
|-----------------------------------|-----------------------------------|
| 1. Rézhíd | 12. Bíróság |
| 2. Világítótorny | 13. A Halász otthonok |
| 3. Dokkok | 14. Kikötő |
| 4. Raktárak | 15. Gyógyfűves, Sharg,
a Raepa |
| 5. A Mocskos Gazdagok
Temploma | 16. Birtokok |
| 6. Orgyilkosok céhe | 17. Törött Holdak Tere |
| 7. Tolvajok céhe | 18. Fürdők |
| 8. Koldusok céhe | 19. A Művészetek Tornya |
| 9. Kis Istenek Temploma | 20. Láthatatlan Egyetem |
| 10. Szajhák Gödre | 21. Serfözde |
| 11. Hétkezű Szek
Temploma | 22. Nyauum háza |

Morpork



Jelmaғыарázat:

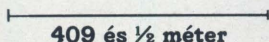


épület

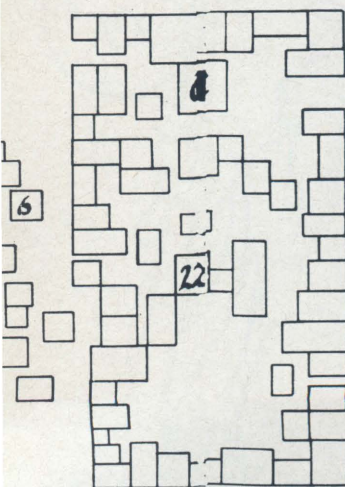


szökőkút

Mérték:



409 és ½ méter



P. R.

Korongon, színes, izgalmas hely, ahol mindig történik valami érdekes. Olcsó árakon olcsó italokat mérnek itt, és híres az alkoholmentes italairól is. Az első kocsmá ugyanis, amelyik ártalmatlan italokat kínál, kizárólag diákok és kocsisok számára.

A félreértett csempész

kocsmáros: Meazel Kardinális

A kereskedők, boltosok kedvenc helye, ahol – úgy mondják – különös kincsek cserélnek titokban gazdát. Az efféle üzelmek teljesen illegálisak, mióta Gorpal kihirdette, hogy a régészet egyszerű sírablás, és mint olyan, szigorúan büntetendő. (Azaz, csak saját emberei követhetik el.)

ÚJ KÉPZETTSÉGEK, JÁRTASSÁGOK, EGYÉB JELENTÉKTELENIINFÓK

Ezek a képzettségek teljesen újak, és létfontosságúak a Korongvilágon játszó karakterek életében. Leírásuk nem túl részletes, de úgyis mindenki tudja, miről van szó.

• Filozófia

(Bölcsesség / +2) Három sikeres képzettségpróba után a hallgatót 1k10+5 körig tartó álomba ringatja az előadó dögunalmas dumája, feltéve, ha odafigyel a beszélő hülyeségeire.

• Csábítás

(Karizma / -1)

(Szépség / -3)

Az első körben a karizma értéke számít a próba sikerességében, a második körben a szépség pontjai számítanak. Amennyiben mindkét próba sikeres volt, a csábító kisujja köré fűzheti áldozatát.

• Tenyérbe Rejtés

(Ügyesség / -1)

Apró tárgyak elcsenésében, látványos bűvésztükkök előadásában segít ez a jártasság.

• Alkoholismeret

(Bölcsesség / -2)

A karakter a különféle italok felismerésére, megkülönböztetésére használhatja eme képességét, valamint tisztában lehet a különlegesebb italok hatásaival is.

• Házasság Észlelése

(Bölcsesség / -1)

Képesség, melynek segítségével meghatározható az áldozat családi állapota. Furcsán hangzik, de bizonyos esetekben rendkívül hasznos lehet.

• Unalmas Társalgás

(mentődobás varázslat ellen)

A képzettség hasonlít a filozófiára; amennyiben a hallgató megpróbálja kihámozni a beszélő értehem nélküli duruzsolásának lényegét, akkor kis idő múlva kókadózni kezd, majd menthetetlenül elalszik.

• Fegyver Improvizáció

A képzettség kizárólag Korongvilág barbárjainak sajátja, akik ezáltal bármit pillanatok alatt képesek fegyverként használni, lehet az akár néhány goblin, kisszék, esetleg napernyő.

• Pénz Érzékelése

Sajátos Ankh-Morpork-i képesség, hat méternél közelebb eső nagyobb összegű, együtt álló pénz érzékelésére jogosít; ideális tolvajoknak és egyéb pénzsóvár karaktereknek. (50 aranynál magasabb érték érzékelését jelenti.)

• Komplet HülYESég Beadás

(Intelligencia / 0)

Rendkívül értékes képzettség, mely lehetővé teszi a leghihetlenebb dolgok elfogadtatását is, bármilyen hülyeséget, amit a játékos ki tud találni. Meggyőző szerepjáték esetén a mesélő eltekinthet a kocka dobásától.

• Komplet HülYESég Észlelése

(Intelligencia / 0)

Semlegesíti a fenti képzettség hatását, némi egyensúlyt teremtve a hazudós hajlamú karakterek között.

• Drámai Fellépés

Naponta kétszer használható képesség, mely hatásos belépőt biztosít a karakternek, különböző eszközökkel. Fanfárok szólalhatnak meg a karakter érkezésekor, esetleg viharos éjszakán mennydörgések közepe, szélfútt köpennyel léphet be egy hangulatos kocsmá ajtaján. Kísérheti a megjelenését ilyenkor tapsvihár, villanások sora, vagy bármi érdekes, de mindenekelőtt hatásos esemény.

• Koktélkeverés

Italok keverését könnyíti; használója képes italokat mixelni anélkül, hogy akár egy csepp is kárba veszne, illetve ért a megfelelő keverékek összeállításához a mérgezés legcsekélyebb veszélye nélkül.

• Komolyság Okozása

Ezzel a képzettséggel a karakter bármilyen vidám beszélgetés vagy párbeszéd menetét tetszés szerint pillanatok alatt komorrá, szomorúvá illetve unalmassá változtathatja. (A képesség szintén csak naponta kétszer alkalmazható.)

JÁTÉKOS KARAKTEREK

Kár lenne értékes karakterekkel elkezdni a kalandot, no meg nem lehet csak úgy ugrándozni a világok között. Ezek itt minta karakterek, bárki alkothat hasonlót. Fontos, hogy meg legyen Csirip, a fő konfliktusforrás.

• Randy, a Cseresznyeavadász

Varázsló: Erő:6 Int.:18 Böl.:14 Ügy.:16 Eg.:4 Kar.: 16 Szép.: 18 ember (ha lehet) szint: 6 , HP:17 , AC:4, THACO:19

Képzettségek: Csábítás, Tenyérbe Rejtés, Gyógyítás, Alkoholismeret, Narkotikumok Készítése, Házasság Észlelése, Filozófia

Nyelvek: Közös, Ősi Varázslatok Nyelve, Goblin, Troll, Alsótrobi (ezen a nyelven beszél a turista is), Tolvajok Nyelve, Lovak Nyelve – valamint boldogul némileg Nyúlul és Pixiül.

Varázstárgyak: Repülés Itala, Védelem Köpenye (+4), Teleportációs Gyűrű.

Varázslatok:Trükkök (Cantrips) –

Első szint: (Hold Portal), (Firewater), Táncoló Fények (Dancing Lights), (Erase), Pókmászás (Spider Climb), Normál Tüzek Befolyásolása (Affect Normal Fires), írás (Write), Mágia Észlelése (Detect Magic), Azonosítás (Identify), (Mount), Nystul Mágikus Aurája (Nystul's Magical Aura), Mágia Olvasása (Read Magic), Pajzs (Shield).

Második szint: Láthatatlanság Észlelése (Detect Invisibility), Védelem Trükköktől (Protection from Cantrips), (Knock), (Irritation), (Tasha's Uncontrollable Hideous Laughter), Mágikus Száj (Magic Mouth), Kötéltrükk (Rope Trick), (Stinking Cloud), (Wizard Lock), (Vocalise).

Harmadik szint: (Gust of Wind), (Hold Person), (Item), (Fireball), (Blink)..

• Johnny Morris:

Pap (Lelkész)

Erő:17, Int.:10, Böl.:18 , Ügy.:4, Eg.:18 , Kar.:10 , Szép.:9, ember, Szint: 5. HP:45 , AC:1 (Papi Lemezvért) THACO:16

Képzettségek: Papi Varázslatok, Szerencsejáték, Lepkefogás, Dögunalmas Társalgás, Csengetés, Úszás Megkötözve, Alkudozás.

Nyelvek: Közös, Papi, Alsótrobi (A turista érti)

Varázstárgyak: +4 -es buzogány, +3-as Lepkeháló, Sebesség Itala (A felszerelés között: ostor, papucs, sétatálca...)



• Taknyos, az Elvetemült:

Tolvaj
Erő:12 , Int.:10 , Böl.:7 , Ügy.:18, Eg.:15 , Kar.:9 , Szép.:5 , ember, Szint: 6.

HP:30, AC:5 (Bőrvért), THACO:19

Képzettségek: Zsebmetszés: 65%, Zárnyitás 62%, Csapdák Hatástalánítása: 50%, Csendes Mozgás: 57%, Árnyékban Rejtőzés: 47%, Zajok Hallása: 20%, Falmászás: 92%, Tenyérbe Rejtés, Tejsokoládé Észlelése, Tiszta Hülyeség Észlelése, Érmék Észlelése, Tejivás

Nyelv: Közös, Tehén, Tolvajok Nyelve, Troll

Varázstárgyak: Tiszta Hülyeség Locsogásának Átkozott Gyűrűje, Csiklandozó Pálca (+3), hatása azonos a második szintű Tasha's Uncontrollable Laughter varázslattal, (10 töltéssel)

• Colin, a Barbár

Erő: 18/00, Int.:3, Böl.:5, Ügy.:17, Eg.:18, Kar.:7, Szép.:14 , ember, Szint: 6. HP:80, AC:3 , THACO:16.

Képzettségek: Mászás, Rejtőzés, Meglepetés, Nyomolvasás, Ugrás és Szökés, Hangutánzás, Harapás, Rögtönzés Ismeretlen Tárggyal, Végtelenségek Alkoholt Fogyasztása, Gondolatok Elleni Teljes Immunitás, Csillárról Érkezés

Nyelvek: Közös, Bla-bla

Varázstárgyak: Csirip, a Kétkézes Kard +4, IQ:17, közeli goblinok jelenlétét automatikusan észleli, egyből sértegetni kezdi őket, +5 -tel támad goblinoidok ellen, és a létező összes nyelvet ismeri, enyhén „femes” akcentussal.

• Zippy, a Varázsló

Erő:7, Int.:18, Böl.:13 , Ügy.:17 , Eg.:5, Kar.:8 , Szép.:11 , ember, Szint: 6. HP:16 , AC:4 , THACO:19.

Képzettségek: Drámai Belépés, Narkotikumok Készítése, Aljanép Észlelése, Koktéleverés, Kötélhasználat, Komolyság Okozása, Piszkálás

Varázslatok: Trükkök (Cantrips) –

Első szint: Mágia Olvasása (Read Magic), (Firewater), Üzenet (Message), Vízet Alkohollá (Water to Alcohol), (Featherfall), Futás (Run), (Wizard Mark), Bájolás (Charm), (Melt), Mágikus Lövedék (Magic Missile), Sokkoló Érintés (Shocking Grasp), Pajzs (Shield), Altatás (Sleep), Hasbeszélés (Ventriloquism)

Második szint: (Deep pockets), (Flaming Sphere), (Protection from Cantrips), Háló (Web), Rémisztés (Scare), (Sinking Cloud), Láthatatlanság (Invisibility), (ESP), Tartósítás (Preserve), Levitáció (Levitate)

Harmadik szint: (Cloudburst), Villámcsapás (Lightning Bolt), (Minute Meteors), (Phantasmal Force), (Slow)

ANKH MORPORKI KARAKTEREK (NJ)

Háromfű – Messziföldről érkezett látogató, otthonában szegény, kedélyes, kissé naiv, ám helytálló figura. Ha otthonáról kérdezik, csak annyit mond: – A Barna Szigetektől forgáselleni irányba hajózva egy hét az út az én hazáig.

Oththona a legendás Agateani Birodalom, az Ellensúly Kontinensen!

Háromfű turista. Azok, kik komolyabb ismeretségbe kerültek a Korongvilág regény(ek)kel, ismerik a szó valódi jelentését. Érdeklődő idealista, tele egy rakás arannyal, mindezenközben halvány göze sincs arról, mi is folyik körülötte. Számára a kocsmai verekedés kellemes koraesti látványosság, helyi színészekkel, paradicsomszósszal – szóval buli. Háromfű mindig vidám és elégedett, mint a háromévesforma gyerekek a libikókán – élvezi, ha történik körülötte valami. Fel sem merülhet benne, hogy a körülötte tettenkedő, fekete köpenyes, kést markoló alakok nem a helyi népdalkör tagjai, továbbá ismeretlen előtte a „veszély” fogalma is, hacsak nem gázóra leolvadó képében látogatja meg. Ennek egyenes következménye, hogy a legvadabb helyzetekbe is nyílegyenesen sétál bele, kétszázra emelve a szerencsétlen karakterek vérnyomását. Fontos tulajdonsága, hogy ő mindig megússza valahogy. Rengeteg műtüllel és különös készülékkel rendelkezik, mint a könyvben is szereplő Démoni fényképezőgép, a Kétállású citromcsavár, az Octa-Dinamikus szőrtelenítő (avagy szerzői néven Bayagane borotvája)... no és természetesen a Poggyász. A Poggyász ugyanazon prototípusba tartozik, mint a Mágia színében szereplő, sok

lába van, melyeken ide-oda mászkál, nagy szája, mellyel ezt-azt megharap, továbbá egy akkora mágiellenállása, mint a Mount Everest. És ez az elpusztíthatatlan tank a turista testőre. Ha gazdája eltűnik, kétségbeesetten vicsorogtatja szemet gyönyörködtető fogazatát, majd minden erejével (ez pedig nem lebecsülendő) arra igyekszik rávenni a kalandozókat, hogy keressék meg a jó öreg Háromfűvet. A láda látszólag sohasem adja fel a reményt, de be kell vallanunk, nem vagyunk a Poggyász-lélektan okleveles ismerői, így meglehetősen nehéz biztos megállapítást tenni egy fadoboz lelki állapotáról. A láda sosem bonyolódik közelharcba. Vagy fenyegetően csattogtatja tetejét, vagy minden ceremónia nélkül elnyeli az előtte okvetetlenkedőt. A Poggyász gyakorlatilag végtelen belső térrel rendelkezik, így az egyik pillanatban szennnyessel, a másikban formás aranypénzekkel van tele. Boldogan lenyel bárkit, és sokszor ki is szabadulnak behabzsolt ellenfelei. Persze korántsem biztos, hogy az jön ki, aki azt megelőzően ment be...

Gorpal – a város polgármestere, nem mindennapi üzletember. Célja a város védelme, a jólét megőrzése. Ezen nemes indokok vezérlik minden cselekedetét, így ennek fényében kell látnunk azt is, ha alkalomadtán segítséget kér a kalandozóktól. Más kérdés, hogy a féltett város megmentéséért végrehajtandó feladat elfogadása már csak azért is tanácsos, mert Gorpal rendelkezik a karakterek eddig elkövetett törvénysértéseinek kötetekére rúgó lajstromával. Ez a kisebb életrajz persze „véletlenül” megsemmisülhet, amennyiben a küldetés sikeres.

Nem rossz polgármester ő – különösen egynémely különös óséhez képest. Edddig a legrövidebb karriert az futotta be, aki el akarta törölni a rabszolgaságot, betiltani az alkoholt és a háromretegű WC papírt, no meg a bordélyházakat. Új ötletekkel gazdagította ellenben a város működését, éjjel-nappali fűszerest és késköszörűst akart nyitni. Nem jutott túl sokra – a harmadik napon fejére esett egy márványtalapzatú pianínó.

A Patricius – nagyhatalmú, veszélyes ember, nemhiába volt Gorpal egykori osztálytársa. Remek kémhálózattal rendelkezik, mindenről tud, ami a városban történik. Hiba lenne – továbbá sok jó tolvaj sértődne meg – az alvilág fejének neveznünk. Ebben a károsban úgysem igazodik ki senki: annyi klán, szubklán, szub-szubklán nőtte már ki magát a város csatornarendszeréből... Egy valami különbözteti meg a Patriciust a szürke tömegektől, ez pedig a szervezetség. Ennek köszönhető, hogy oly fontos szerepet tölt be a város életében.

Wort – ő vezeti a koldusok céhét. Nem valami fényes társaság, inkább koszosak, bűdösek. Hogy, hogy nem, legtöbbjük nem is koldus; inkább a ranglétra legalján megrekedt tolvajokat, piti nehézfiúkat, pancser zsebmetszőket, helyi verőlegényeket tömöríti a céh. Wort nem túl okos, s nem is erről híres. Láttá, hogy mások céhet alapítanak, gondolta, ő is összedob egyet. Hatalma a városban nem terjed túl házának négy falán, valahogy mégis fennmaradt. A gazdag kereskedők és más céhek tartják el, csupán lágyszívűségből. Ezért a koldusok céhének cserébe szemmel kell tartania minden idegent, és jelenteni minden cselekedetüket. Emellett a céh kellemesen összehozza mindazon tuskókat, akiket a műveltebb Fejvadászok vagy Tolvajok céhének külön-külön kéne levadásznia. Így ezek a kapcaagyú barmok is vihetik valamire az életben...

Sharg, a Raepa – ő a város druidája. Korongvilágban a druidák szerény, békés, visszahúzódo teremtmények, akik nevükhöz méltóan óvják a természet minden kincsét, hisznek a növények hatalmában és gazdag lelki világában, továbbá szeretik a pipacsot meg a fagyöngyöt. Általában elhagyott sarkokban üldögélnek magányosan, erről-arról gondolkodnak, és mindig morognak az orruk alatt, ha valaki azzal a szóvalgalattal jön, hogy felemelni egy ezer tonnás sziklát egyszerűen lehetetlen. Ezen alkalmakkor állítólag arra is volt példa, hogy egy druida energikusan viselkedett – bár erről nincsenek bizonyítható, írásos emlékek. Tudnak repülni olyan dolgokon is, amiknek nincs szárnya, különös italokat, balzsamokat, szószoikat és koktélokat kevernek – ezek hatása lehet azonnali halál, gyógyulás, időnként békává változás vagy szemtengegyferdülés. Sharg, a Raepa egészen új filozófiát oktathat a karaktereknek, megváltoztatva eddigi életüket, még vegetáriánust is csinálhat belőlük.



TERRY PRATCHETT MEGJEGYZÉSEI

Kevin modulja eljutott Terry Prachetthez is, aki, mint azt sokan bizonyára tudják, a Korongvilág regények szerzője. Hát ezeket mondta:

Hmm... hát igen. Jó. Jó érzés. És Ankh-Morpork térkép. Ez igen. Az első alkalom, hogy látok egyet. Egy-két apróságot viszont szívesen hozzáfűznék a város további fejlődéséről, a Mort óta. (A Wyrd Sisters (Fur(i)a Nővérek), és a későbbi Pyramids (Piramisok – nahát!) és Guards! Guards! (Őrök! Őrök!) alapján.) – imádom a zárójeleket! (a ford.)

A város fölülről leginkább félbevágott hagymához hasonlítható: ahogy terjeszkedett, egyre újabb falakat emeltek, a régieket pedig körülépítették házakkal. Rég felismerték, hogy semmi esélyük sincs egy esetleges ostromló sereg ellen, így teljesen új védekező taktikához folyamodtak. Ha ellenséges sereg közelít, megnyitják a kapukat, meghívják a fegyvereseket várost nézni. A városon belül eladnak nekik mindent: piát, kicsi szuveníreket. Cserébe megveszik a lovaikat, alkut kötnek a fegyverekre, ott vágják át őket, ahol tudják. A sereg meghódíthatja Ankh-Morporkot, de csak a város győzhet.

A város államigazgatási formája demokrácia, egyetlen teljes jogú választóval – ez a Patrícus. (Egy ember – egy szavazat. Ő az Ember, ővé a Szavazat.) Többen gondolhatják, hogy a Patrícus gonosz, pedig ez nem igaz, mert a gonoszság feltételez valamiféle érzelmi háttérrel – ami pedig nincs. Logikusan él, és olyan agya van, amivel egyszerre három sakkjátszmát játszik – és mindegyikben győz. Mindent elvisel,

kivéve, ami a város – vagy a személyes büszkesége, esetleg jóléte – ellen irányul. Kár összetűzésbe kerülni vele. Nem az a vesseték-börtön-be-gonosz-csapdák-közé-és-ne-szóljatok-róla-senkinék típus. Abból jöhetsz rá, hogy a Patrícius szívesen inna a véredből, ha mögötted egy magas, sötét figura hirtelen **ÍGY KEZD EL BESZÉLNI**. A városban semmi sem történhet a Patrícius beleegyezése nélkül.

A rendről két jelenség gondoskodik: a Palotaőrség, melynek tagjait természetellenesen vastag karátméréssel kizárnák az összes atlétikai versenyből, és az állandóan megújuló feszültségek a nagyhatalmú céhek között. Ez utóbbi oka, hogy a céhek nem bíznak egymásban – és a Patríciusban sem. Bár hozzá kell tenni, a céhek vezetői titkon egyetértene abban, hogy a Patrícius alatt legalább minden úgy-ahogy működik.

A varázslókon kívül – akik nem igazán céh – a következőkkel találkozhatsz a karakter Ankh-Morporkban:

Az Orgyilkosok céhe – (Lásd még a Pyramids-ban). Bocs, de ezek igazán kultúrált, jól nevelt fiúk, akik különböző árnyalatú feketében járnak, és a társadalom felsőbb szféráiban tevékenykednek. Az Orgyilkosok becsülik az emberi életet – ezért kérnek oly sokat kioltásért.

Általában kényesek megjelenésükre, több nyelven is beszélnek. Súlyos hibának számít valakit csak úgy hobbiból, fizetés nélkül megölni. Az Orgyilkosok céhének felépítése törvényes céhek működéséhez hasonlatos, sokan úgy is kezelik őket. Bár igaz, ha csak egy szimpla kis gyilkosságra akarsz megfelelő embert, a sötétebb utcákban tűzből kilencen vidáman vállalkoznak a munkát. Ezek nem profik, de az áraik is sokkal alacsonyabbak. Sokan mondják, az élet olcsó Ankh-Morporkban. Ez nem igaz. Csak a halálért nem kell fizetned egyetlen garast sem.

Tolvajok céhe – (lásd Wyr Sisters). Gondoljunk utána, mit is jelent a Tolvajok céhe valójában. A Patrícius megtette. Ankhban éves bűnözési keretet szabnak meg. Mivel a tolvajok számára engedélyezett bűnözési tevékenység csak ezen határok között mozoghat, maguk a tolvajok vadásznak le minden gaz orv-zsebmetszőt, mivel ezek az ő keretüket merítik ki, ebből garázdálkodnak. Ha leütnek a városban, meglehet, előtte ki kell töltened egy nyomtatványt, mert a papírmunka nagyon fontos. A legtöbb polgár szerződést köt a tolvajokkal az év elején a rajta elkövethető bűntettekről. Ezeket még az év első heteiben megrendeli, majd miután egy-két előre leszögezett időpontbeli rablásnak, zsebmetszésnek áldozatul esett, biztonságban van az egész esztendőben.

Csepűragógok céhe – Ez a céh tömöríti az összes bohócot, komédistát, tréfamestert, egyszerűval mindazokat, akiknek más szórakoztatásából kell megélnie. Állandó sötét, nyomott hangulat lengi körül a céh központi épületét. Többen mondták már: Ki itt belépsz, hagyj fel minden reménnyel.

Koldusok céhe – Ez a céh arról nevezetes, hogy itt is gondosan felépített számlátrát kell bejárnia a karrierista koldusoknak. A kezdő, szimpatikus fiatalok még csak egy bögre teát vagy kevés kenyeret kérhetnek, de a dörzsölt vén rókák már nem elégednek meg ennyivel. Ne lepődjünk hát meg, ha egy koszos, szakadt posztókabátot viselő borostás alak mellénk lép, és meg akar vágni 500 dollárra, mert éppen 18 fogásos vacsorára fáj a foga.

A jól szervezett és biztos alapokon nyugvó bűnözés megalapítása a Patrícius egyik legfőbb érdeme. Ennek ellenére mégis létezik városi őrség.

A Városi őrség az elavult, még királyokkal meg más badarságokkal működő régi rendszer Ankh-Morporkban megrekedt csökevénye. Nem bolondok, minden egyes alkalommal későn érkeznek a tett színhelyére, ha bárki fontos személyt el kéne kapniuk. (Meglehet, a késéshez több percen át várákozniuk kell a szomszéd sarkon, de hiába, a jó munkáért néha muszáj áldozatot hozni.) A város egészséges működésének alapfeltétele az őrség teljes és totális használhatatlansága és eredménytelensége. Meg kell jegyeznünk, hogy az örök nem korruptak, talán a képzelőerőjük is kevés lenne ehhez. Persze, egy dolog könnyen felboríthatja a jól működő rendszert: egy jól működő ór. (Erről szól a Guards! Guards! című könyv is...)

Más:

Miért pont Rézhíd a rézhíd? Mert a híd ívei alatt nagy rézkapuk vannak, melyeket szépen, lassan, nyikorogva be lehet csukni. Ezek a vaskapuk annak idején szép rézveretesek voltak, de a díszek csupán az első éjszakáig ékesítették megkérdőjelezhető pompájukkal a vaslemezeket. A híd eme érdekes nyílászáróját minden bizonnyal kalózkod-

ellen tervezték, de a város már régen túlnőtt akkori határain, így a kapuk értelmüket veszítették. Már csak egy dologra használatosak, nevezetesen a tűzvészek idején elzárásukkal el lehet önteni a lángokban álló várost – bár az is igaz, hogy sokan azok közül, akik több évet éltek már az Illatok városában, sokszor a tűzhalált választották.

A hidat két stilizált vízilószobor díszíti, ezek a legenda szerint veszőly esetén elfutnak.

A Korongvilágról még annyit, hogy a világ sohasem lesz kész és befejezett, nem lehet kicsi hegycsúcsokkal teli térképet rajzolni róla, mint Pern-ről vagy Középföldről. Eddig még senki sem vállalkozott Korongvilág feltérképezésére, de ha megtenné, az eredmény a középkori világtérképekhez lenne hasonlatos. A világ legalapvetőbb szabálya – és ezt Kevin Puttick tökéletesen érti –, hogy az alapvető szabályok is megváltozhatnak egy jó poén kedvéért. És még valami. Ha valamelyik este a Törött Dob felé jártok, láthattok benn egy 150 kilós gorillát. Tudni fogjátok, ki az. Mindig meghálálja, ha meghívják egy italra. Egy dolog kerülendő, semmiképp se nevezzük majomnak. Erre ugyanis közelről ismerhetjük meg a Multiverzum leghatásosabb jobbhorgát.

Szórakoztatok jól.

Terry and Lyn Pratchett, 1989

Köszönet Terry Pratchettnek, amiért lehetővé tette, hogy szabadon kószáljunk Ankh-Morpork utcáin anélkül, hogy lépten-nyomon fekete öltönyös, fehér inges férfiakba botlanánk, akik a törvények képviselői, súlyos kinézetű akatárakkal járnak és nem hajlamosak nevetni. Hozzájuk képest az Orgyilkosok céhe kész kabaré...

Fordította Csepi, Herbie és egy kicsit Kovi is

Rémségek Kicsiny Boltja
FANTASY ÉS SCI-FI SZEREPJÁTÉK SZAKÜZLET

Új !!! Olcsó !!! Színvonalas !!!
Bő választék !!! Hangulatos környezet !!!



Bp., V. Kossuth L. u. 4. (a galérián)
A Ferencziek terén, a metrótól 1 percre.

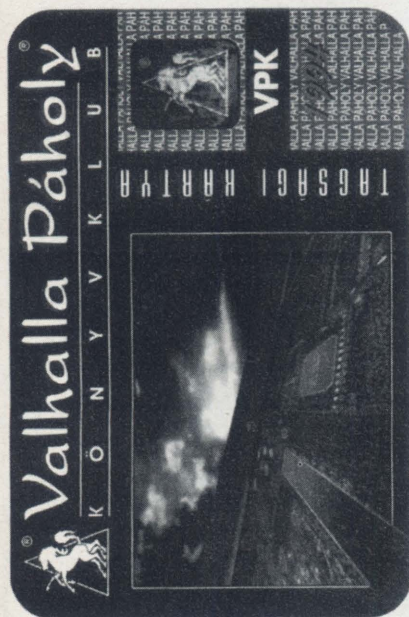
Magyar és angol nyelvű szerepjátékok, regények, magazinok, naptárak, kalandlapok, poszterek, kockák, figurák, művészeti albumok.
+ meglepetés: Sega gépek, játékok, kiegészítők, PC-s játékok, joyok, mouse-ok és C-64-es felszerelések.

nyitási akció: extra olcsó árak!!!!
telefon: 118-58-94

A VALHALLA PÁHOLY KÖNYVKLUB

Negyedik
negyedéves
ajánlata

1994. október 1-től
1995. január 1-ig



Tisztelt Klubtagunk!

Köszönjük bizalmát, mellyel megtisztelt bennünket, mikor belépési nyilatkozatát eljuttatta kiadónk címére!

Örömmel értesíthetem arról, hogy a Valhalla Páholy Könyvklub működési területe kibővült. A jövőben nemcsak Valhalla Páholy könyveket rendelhetnek tagjaink, hanem más sci-fi-vel és fantasy-vel foglalkozó kiadó választéka is feltűnik ajánlatunkban. Elsőként a Móra Könyvkiadó Galaktika Fantasztikus Könyvek szerkesztősége, és az Ámon Kiadó csatlakozott klubunkhoz, azonban további tárgyalásokat is folytatunk.

Az alábbiakban néhány fontos információt közlünk, egyúttal segítséget kívánunk nyújtani a választáshoz 1994 IV. negyedévében megjelenő kötetekink közül.

Kérjük, tanulmányozza a listát, válasszon, ha tetszik, és szeptember 30-ig adja postára az újságban, vagy bármelyik Valhalla könyvben található kártyán kívánságait! Amennyiben a későbbiekben jutna eszébe megrendelni az alább felsorolt kötetek valamelyikét, akkor se tétovázzon – juttassa el hozzánk megrendelését, s amennyiben módunk van rá, teljesítjük azt.

Mindazoktól, akik számára valamilyen fennakadást okozott eddigi tevékenységünk, szíves elnézést kérünk, de – legnagyobb örömünkre – a taglétszám oly mértékben felduzzadt, hogy a bele-rázódás időszaka kissé elhúzódott. Türelmüket köszönjük.

Azoknak, akik már tavaly is tagjaink voltak, de a választott könyveik nem kerültek megjelentetésre, nem kell újra megrendelniük ezeket a könyveket, ha újra feltűnnének a listán, mert a tavaly beérkezett megrendeléseket – függetlenül attól, hogy idén is klubtagunk maradt-e – mindenképp teljesítjük.

A megrendelések megkönnyítése érdekében a Rúna és a Guru magazin közepén, valamint a Valhalla könyvek utolsó oldalainak egyikén megtalálhatják levelezőlapunkat. Kérjük gondosan töltsék ki:

- keresztet húzva a kiválasztott kötet(ek) előtti kis négyzet(ek)be, attól függően, hogy ingyenesen (az évi négy kötet terhére) vagy a 10%-os kedvezménnyel kívánja megkapni;

- a tagsági számot pontosan beírva;
- és kereszttel megjelölve az odatartozó négyzetet, amennyiben a Valhalla Páholy Könyvesboltban (1063 Budapest, Szinyei Merse Pál u.1, Tel: 269-5038) személyesen kívánja átvenni.

Kérjük továbbá, hogy tiszteljen meg minket azzal is, hogy a levelezőlapra bélyeget ragaszt!

VALHALLA PÁHOLY

Frank Herbert: Dűne eretnekei

Tervezett megjelenés:

1994. október 4-5.

Fogyasztói ár: 419 Ft

A Dűne-sorozat ötödik kötetében új erő jelenik meg a galaktikus politika színpadán: a Bene Gesserit tanainak egy részét felhasználó, az elveket kifecskendő Tisztelendő Anyák szektája. Terveik közt előkelő helyen szerepel a tudattágító Fűszer forrásának elpusztítása...

Poul Andreson: Időjárőr 2.

Tervezett megjelenés:

1994. október 12-13.

Fogyasztói ár: 379 Ft

A klasszikus ciklus újabb keletű noveláiban Everard és járőrtársai tovább kalandoznak a messzi múltban, a távoli jövőben, hogy megóvják az idővonal integritását a történelemre leselkedő veszélyektől.

Dave Wolverton: Szökevények

(Star Wars-sorozat)

Tervezett megjelenés:

1994. október 19-20.

Fogyasztói ár: 399 Ft

A ciklus következő kötete (akár a már megjelent *Különbéke*) az Új Köztársaság megalakulásának idején játszódik. Leia Organa hercegnő érdekházasságra készül egy ingadozó bolygórendszer urával – Han Solo, a korélieai csempész azonban merőben más eszközökkel tervezi befolyásolni a galaktikus politikát.

Rob MacGergor: Indiana Jones és

a Hét Fátyol

Tervezett megjelenés:

1994. október 25-26.

Fogyasztói ár: 379 Ft

Indy és társai tovább folytatják a kutatást Merlin után, akinek titkát – akárcsak az életét és a halálát – a titokzatos Hetedik Fátyol vigyazza...

R.A. Salvatore: Kristályszilánk

(A sötét elf trilógia folytatása)

Tervezett megjelenés:

1994. november 2-3.

Fogyasztói ár: 389 Ft

A Sötét elf-trilógia hőse, Drizzt és társa, a nagy tettekre hivatott ifjú Wulfgar egy Démoni Létsíkról átkerült mágikus tárgyerő küzdenek az Elfeledett Birodalmak ezer veszéllyel teli földjén.

Kevin J. Anderson: Az Új Rend

(Star Wars-sorozat)

Tervezett megjelenés:

1994. november 9-10.

Fogyasztói ár: 399 Ft

Luke Skywalker visszatér ifjúkori küzdelmeinek színhelyére, hogy mesterének útmutatása szerint Jediket neveljen, s létrehozza a fénykardforgatók Új Rendjét. A még létező Birodalom azonban meg-

neszeli szándékát, s kezdetét veszi a küzdelem...

Martin Clark Ashton: Shadoni krónika (Új M.A.G.U.S. regény!)

Tervezett megjelenés:
1994. november 15-16.
Fogyasztói ár: 389 Ft

Az Ynev-cikus újabb fejezete egy démonimádók véréből való, ám Shadonban nevelkedett gyermek történetét beszéli el. A fiatalember még nem fejezi be mágius tanulmányait, mikor nehéz helyzetbe kerül: meg kell oltalmaznia az őt befogadó várost a Krán által feltűzelt nomádok dühétől...

William Gibson: Mona Lisa Overdrive
Tervezett megjelenés:
1994. november 21-22.
Fogyasztói ár: 399 Ft

A cybertér-ciklus harmadik kötetének hátteréül a világot uraló zaibacuk, mammutvállalatok háborúja szolgál. Fiatal hősnője – apja veresége miatt – menekülni kényszerül otthonából. Egyetlen kísérője egy holografikus testőr – a XXI. századi városdzsungelben azonban csakhamar még különösebb társakra lel...

Fritz Leiber: Kardok a Halál ellen
Tervezett megjelenés:
1994. november 29-30.
Fogyasztói ár: 389 Ft

A két letört kalandor, Fafhrd és a Szürke Egerész bosszút esküszik a szerelmeiket elpusztító Halál ellen. Elhatározzák, hogy – egyéb csecsebecsék mellett – elorozzák és áruba bocsátják a könyörtelen lény maszkját...

Rob MacGregor: Indiana Jones és az Özönvíz legendája
Tervezett megjelenés:
1994. december 1-2.
Fogyasztói ár: 389 Ft

A legyőzhetetlen régészprofesszor ezúttal Noé bárkáját kutatja Örményország vad hegyei közt – s a változatosság okáért nem a náccikkal, hanem Sztálin titkosügynökeivel kell megküzdenie...

GALAKTIKA FANTASZTIKUS KÖNYVEK

Isaac Asimov: Második Alapítvány
Tervezett megjelenés: megjelent
Fogyasztói ár: 298 Ft

A sci-fi irodalom mindenkor remekműveinek egyike az Alapítvány-trilógia, melynek befejező kötete most megújult formában kerülhet az olvasók kezébe. Nem árt ismerniük azoknak sem, akik az amerikai szerző kései munkáival kezdték kalandozásukat a képzelet világában – hisz tudnivaló, az alapítványi és a robot-kultúra a látszat ellenére egyazon univerzumban létezik...

Isaac Asimov: Robotok és Birodalom
Tervezett megjelenés: megjelent
Fogyasztói ár: 448 Ft

A kései, „hézagpótló” kötetek leghíresebbike az emberiség választójának krónikája. Melyik ösvényen járjon fajunk – a belterjes robot-kultúra vagy a birodalmi terjeszkedés hagyományát kövesse? Csattanós válasz azoknak, akik Asimovot régimódinak, regényeit „sterilnek”, igazi konfliktusoktól mentesnek tartották: a 90-es évek bestseller-listáinak egyik élőlovasa!

Isaac Asimov: Az Alapítvány pereme
Tervezett megjelenés: megjelent
Fogyasztói ár: 488 Ft

Asimov a 80-as évek derekán ezzel a kötéssel, a Második Alapítvány közvetlen folytatásával tért vissza a science fiction-höz. E regény a talpköve törekvésének, mellyel ifjúkora két nagy témáját „összeöltetni” igyekezett. Az Alapítvány ifjú tanácsnokának kutatása a misztikus Föld bolygó után megdöbbentő eredménnyel zárul...

Ursula K. LeGuin: Tehanu
Tervezett megjelenés: megjelent
Fogyasztói ár: 298 Ft

Az SF és a fantasy műfajban egyaránt kiemelkedőt alkotó írónő Szigetvilág-ciklusának újabb kötete, mely egészséges egyensúlyt teremt a „lány” és a „hősi” irányzatra jellemző elemek közt.

A. D. Foster: Mankóval a világűrbe
Tervezett megjelenés:
1994. megjelent
Fogyasztói ár: 348 Ft

A „kemény” filmregényeiről ismert szerző, ha a maga örömeire alkot, rendszerint szatirikus hangvételben ír – nem kivétel ez a kötet sem. Egy üzemzavar következtében a hivatásos kapcsolatteremtők helyett nyugdíjas különmény indul az űrbe, hogy az onnan figyelő idegenekkel kapcsolatot teremtsen...

Edgar Pangborn: Hamis tükörkép
Tervezett megjelenés: megjelent
Fogyasztói ár: 298 Ft

Egy álmos földi városkába két marsbéli érkezik, hogy megszerezzék *valamit*, ami még az emberiség túlélésénél is fontosabb e furcsa idegen faj számára. Véres háború veszi kezdetét, melynek célját, értelmét senki nem ismeri...

A klasszikus sci-fi történet a szerző szenvedélyes hitvallása az emberi faj védelmében.

ÁMON KIADÓ

J. Robert King: Az Éjfél szíve
Tervezett megjelenés: megjelent
Fogyasztói ár: 260 Ft

Bosszú – csak ez a szó jár Casimir fejében. Bosszú ártatlanul meggyilkolt anyjáért, a szenvedésekért, melyben tíz éven át bőven volt része. Kétségbeesésében egy ősi átokhoz folyamodik – s ez a leg súlyosabb hiba, amit élete során elkövet...

Az Éjfél szíve a Ravenloft világ sötét hatalmasságait és szörnyetegeit bemutató harmadik fantasy-történet.

Elaine Bergstrom:
Sötét Lelkek szőnyege
Tervezett megjelenés: megjelent
Fogyasztói ár: 260 Ft

A negyedik Ravenloft-regény története egy titokzatos hatalmú varázstárgy körül bonyolódik.

Peter Morwood: A Ló-Úr
Tervezett megjelenés:
1994. szeptember
Fogyasztói ár: megállapítás alatt

Aldric, akit Gemmel, a varázsló nevelt fel s bocsátott próbára a Kék Hegyekben; akit az Özvegycsináló pengéje jelölt meg, világának legnehezebb feladatát vállalta fel. Hamarosan útnak indul...

Egy fantasy-univerzum ifjúkorában játszódó saga első kötete; lenyűgöző olvasmány.

A Valhalla Páholy Könyvklub fenntartja a változtatás jogát.

Köszönjük figyelmét:

Novák Csanád

IAN WATSON TÖRZS CSILLAGOK

HARMADIK RÉSZ

Serpilian megrázta az övéen lógó erszényt, amelyben úgy zörögtek a rúnacsontok, akár egy dühös csörgőkígyó. Aztán bekapcsolta magán a személyes védőburkot. Palástja alatt finom energiaszállakból láthatatlan hálót szövődött a teste köré, s mellvértje halványan izzani kezdett.

Most már ő is hallotta a hangot az elméjében, és beleborzongott, amikor rádöbbsent, miféle ámulásra készül az ősrégi hajótörött. Ellenőrzése alá akarja vonni a fiú agyát és testét, az eleven, emberi lelket kitaszítva a hiperűr szellemtengerébe.

Az inkvizítor a hatalmas, kékesszürke robotot nézte, és megpróbálta besorolni az általa ismert típusok közé, de mindhiába. A titánoknál zömökebb volt, az ízületei nem tűntek olyan hajlékonyak, és fejet sem viselt a nyakán, ahol a titánok teknősbékaszerű vezérlőkabinja van. Mindenesetre ugyanolyan veszedelmesnek látszott. Rádadásul egy olyan tudatnak adott otthont, amelyik szó szerint évezredekkel vészelt át.

Manapság azokat az űrgárdistákat, akiket nyomorékká csónkoltak a harcban, néha beszerelték egy csatagépezetbe, így jutalmazva bátorságukat. Előfordult az is, hogy ép testű, de kötekedő természetű űrgárdistákat ugyanerre ítélték büntetésből – egy évre, tíz évre, vagy akár életfogytiglan. Bizonyos értelemben tehát jutalom és büntetés megegyezett. Serpilian azonban nem ismert olyan gépi rendszert, a Császár roppant tömegű, mozdíthatatlan trónprotezisén kívül, amely képes lett volna rá, hogy korszakokon keresztül életben tartson valakit.

Miféle hús-vér maradványok lapulhatnak a roppant acélhegy mélyén? Talán csak a hajótörött feje és gerincoszlopa? Vagy még annyi sem, csupán a tápfolyadékban úszó, csupasz agyvelő? Vagy esetleg – lehetséges lenne? – csak maga a lélek, amit ősi, vérfa-gyaszto mágiával béklyóztak hozzá valami aprólékosan kimunkált talizmánhoz, odabent?

Ez a robot valóságos kincseshánya...

Lakója el akar orozni egy emberi agyat, amelyben hatalmas mentális potenciál lappang, hogy kiegészítse vele saját pszichikai hatalmát...

Aki az irányítása alá tudja vonni ezt a fiút, az...

Serpilian elfojtotta magában az ámuló becsvágy alig érzékelhető bizsergését. Lehet, hogy a múltból jött szörnyeteg közelsége megrontotta?

– Mindig így van ez – jegyezte meg Hachard komoran. – Maroknyi harcos száll szembe a leggyalázatosabb ellenfelekkel. Ám az Istencsászárnak hála, ezek a harcosok keményebbek a szupernovák tűzében edzett gyémántnál! Engedélyt kérek – fordult Serpilianhoz –, hogy idehívjam a portyázógépeket.

– Igen. Rendben. De csak tartaléknak. Nem szeretném, ha a robot teljesen megsemmisülne.

Hachard harci kódra kapcsolt, és gyors rádióüzenetet küldött a páncélos egységnek.

Amikor a két férfi kiegyenesedett a csillagos égbolt alatt, egy izgatott hang kottyantott közbe.

– Parancsnok urak! Parancsnok urak! – A zömik volt az, a TUSKÓfejű ogryn társaságában. – Ez a robot egészen biztosan a Viszály Korának legelejéről való, parancsnok urak! Akkor pedig a kapu egy hajóroncsra nyílik a hiperűrben! Hol másutt rejtőzhetett volna a robot ennyi ideig? A roncsban vagyont érő relikviák lehetnek!

– Igen, kis ember – helyeselt Serpilian. – Azt hiszem, igazad van.

Ebben a pillanatban a távolban felharsant a kijárási tilalom kezdetét jelző kürtző, akárha a csata kezdetére adna jelt.

– Parancsnok, tegye harcképtelenné a robotot! Lője szét a lábat.

Hachard utasításokat osztogatott a sisakmikrofonba. Szinte azonnal plazmacsókák és lézersugarak hasítottak a mind sötétebb éjszakába. De egyik sem talált célba, mind lepattant valami energiapiajzsról – vagy talán egy sebezhetetlenné tévő auráról. Hiszen a gépezetben szunnyadó elme erős volt, igaz? Ezelős, magányos évezredek álltak rendelkezésére, hogy vizsgálja és csiszolgassa képességeit.

A robot beépített lézervetői és plazmaágyúi viszonozták a tüzet, az energiasugarak kiindulópontjait véve célba. Ugyanakkor zavaros szennyhullám porlott szét Serpilian tudatának védőgátjain. Az a lény a robotban a jelek szerint mentális síkon sem volt védtelen.

Talán a plasztacél gigász lakója valami mással is megosztja otthonát, amit nem igazán lehet embertársnak nevezni...

Serpilian gondoskodott róla, hogy a Gyászhozók pszicsuklyát viseljenek. Az első mentális támadás hatására két űrgárdista mégis arcátlanul kiugrott a fedezékből, és rohamra indult a robot felé. A páncéljuk azon nyomban felizzott, aztán lánggra lobbant. A Hachard sisakrádiójába épített hangerőszűrő nem engedte át hallásikolyukat. Egy másik bátor harcos kihasználta az elterelő mozanatot, és tízméteres szökkenésekkel megindult hátulról az acélhegy felé, kezében hőbombát szorongatva. Nyilván a robot lábánál akarta felrobbantani; tudta, hogy ez az életébe fog kerülni, de azzal is tisztában volt, hogy a gépóriás meginog tőle, esetleg el is esik.

Plazmafolyam örvénylette körül. Kurta, vakító villanás hasított az éjszakába, amint a bomba időnek előtte szabadjára engedte hőenergiáját, sárrá olvasztva az önfeláldozó támadót. Az űrgár-

disták gyorsan észbe kaptak; most már összehangoltabban viszonozták a tüzet.

Serpilian hunyorogva nézte a villódzó, kaleidoszkópszerű jelenetet. Láta, hogy a robot megtorpant, bár nem mutatta különösebb jelét, hogy megsérült volna. A sugarak egyszerűen lepattantak róla, és beleveszték a sötétségbe.

Egy lapított tetejű, fenyegető domb dübörgött elő a sziklák közül. Aztán egy újabb.

- Portyázógépek pozícióban – mondta Hachard. – Ha a lézersugárk tűzét az egyik lábára összpontosítjuk, viszonylag hamar át tudjuk törni a védelmét.

- Mi van, ha a pajzs és az aura kitart? Akár ideiglenesen is? Az energiavisszaverődés kiszámíthatatlan. A fiúból csak foszlányok maradnának. És ha a lézertűz valóban áthatol a védelmén, a robot felrobbanhat.

Hát nem érti Hachard, milyen értéket képvisel ez az ősidőkből fennmaradt ereklye? Lehet, hogy nem. Csak a jelent látja, és azt, hogy a robot veszélyezteti a Birodalmat.

Az összes jelenlevő közül, gondolta a zömik, egyedül én fogtam fel a helyzet jelentőségét... és talán Serpilian. De az inkvizítor aligha bízik bennem. Az sem kizárt, hogy megpróbál majd elhárítani.

Serpilian megint érezte, hogy az eretnek kísértés férge megpróbál befurakodni a lelkébe, és elmormolt egy imát.

- Fogadj kegyeidbe, Istencsászár! Tisztítsd meg szívemet!

- Engedélyt kérek, főnök! – szólította meg az ogryn őrmester a parancsnokot. – Az embereim... erősek. Megrohamozni a robotot? Felborítani?

Hachard felnevetett; és Serpiliannak eszébe jutott, hogy a szeny nyes zűrzavar talán különös hatást gyakorolt az ogrynnok agyára. A félhumánokat, az űrgárdistákkal ellentétben, csak saját vastag koponyájuk és primitív, erőszakos gondolatviláguk védte. Persze, ez a zavarodottság csak legintelligensebb képviselőjükben, az őrmesterben fogalmazódott meg szavak formájában.

- Miért ne? – mondta a parancsnok. – Jól figyelj, őrmester: küldd át az összes ogrynt az északi oldalra! Igen, oda. A túloldalra. Aztán gyere vissza jelentést tenni! Amint űrgárdistáim beszüntetik a tüzet, az ogrynjaid rohamra indulnak. Értetted?

- Igenis, főnök!

Mennydörgő döngő léptekkel az embereihez sietett, és hosszasan üvöltözött velük.

- Nem tudná valamelyikük felkapni a fiút? – javasolta Zhord.

- Valószínűleg véletlenül letépnék a fejét – csattant fel Hachard.

- Izé... parancsnok úr?

- Mi az már megint, félhumán?

- Ezek az ogrynnok... nem a biztos halálba rohannak?

- Nem szükségképpen – szólott közbe Serpilian. – A robot a tűzre tűzzel válaszolt. De az ogrynnok rohamra megzavarhatja. Én úgy értelmezem a dolgot, hogy ez volt a parancsnok szándéka; álmomban sem jutna eszembe arra célozni, különösen ha egyszerű technikus lennék, hogy a parancsnoknak nem volt más választása, hiszen az ogrynnok előbb-utóbb úgyis rohamra indulnának.

- Huh – mondta Zhord.

Mennydörgő visszatért, és vigyázzba vágta magát.

Jomi iszonyodva lapult a földre, miközben izzott és sercegett fölötte a levegő.

- Kénytelenek lesznek taktikát változtatni – magyarázta a hang.

- Most majd szünetet tartanak... és azt hiszem, el tudom terelni a figyelmüket. Ha azt mondom, hogy *fuss*, akkor rohanj ide hozzám, *amilyen gyorsan csak bír*sz, és próbálj meg nem felegyenesedni! Befogadhatlak ebbe a testbe. Aztán visszalépek a kapun. Inkább a hiperűr, mint a halál, nem gondolod?

A gyilkos sugarak sziszegése kis híján meggyőzte Jomit.

Kis híján.

- Megmentelek téged, Jomi, megmentelek! Én jelentem neked a biztonságot...

A hang hipnotikus, búverejű litániába kezdett. Örömeiket ígért, gyönyöröket, beteljesedést – mégis, mintha nem lett volna teljesen tisztában azzal, mi is áll szavai hátterében.

Csak nem megint azt a hagymázos kuncogást hallotta Jomi valahonnan a háttérből? Teste vonaglani kezdett, akár a dróton rángatott bábué. Ösztönösen felkapta a kezét, s egy eltévedt, alacsony lézersugár felszínesen súrolta a csuklóját. A fájdalom kiragadta az egyre parancsolóbb búvigék közül – ismét rettentő félelem szállta meg.

- Férfi vagy, vagy nő? – zihálta.

- Már alig emlékszem.

- Hogy lehet az ilyesmit elfelejteni?

- Lényegtelenné vált... Ám egy kísértet folyton emlékeztet az eleven hús gyönyöreire! Egy kaján, rosszindulatú lidérc. Ó, Jomi, Jomiíí, olyan sokat tudok, és annyira elszakadtam mindentől, amit ismerek. A szellemem test után sóvárog, amit végigcírógathat, és kedvére átforgalmazhat... Gyere hamar, Jomiíí, ha szólok...

A nyöszörgő hangot hallgatva Serpilian végérvényesen megbizonyosodott afelől, hogy a „lakó” évezredek háborúinak, világrengető eseményeknek volt cselekvésképtelen tanúja; tán még a Birodalom előtti történelem ködbe vesző folyamának is. Ó, mennyire vágyott az inkvizítor erre a tudásra!

Ugyanakkor gyanította, hogy az ősrégi hajótörött egyben megszállott is.

Megszállta a hiperűr egyik démona.

Szokatlan módja volt ez a megszállottságnak, mivel a hajótöröttnek a jelek szerint egyáltalán nem volt teste, a robot roppant fémtömegétől eltekintve. Csak a tudata maradt meg, valami rejtélyes talizmánba zárva, amit talán kristályostyárból, vagy más okkult anyagból készíthettek. Ez a talizmán igyekezett épségben megőrizni a fogoly elmét – viszonylag sikeresen, amint azt a hajótörés óta eltelt hosszú évezredek bizonyítják, ugyanakkor azonban tökéletlenül. A démon nem talált kézzelfogható, eleven anyagot, amit eltorzíthatott és meggyalázhatott volna. Nem volt min rájta hagynia bélyegét. Tehetetlenül szunnyadt a bebörtönzött tudathoz láncolva, s rendszertelen időközönként felidézett emlékekkel és érzéki hallucinációkkal kínozták. Talán éppen a démon folyamatos ingerkedése akadályozta meg, hogy a hajótörött örökre elaludjon...

A hang a tudományt emlegette. Pedig nem az tartotta életben, hanem valami förtelmes erő. *Conclusio*: a tudománya csakis eretnecség lehet.

Serpilian nem vágyhat erre!

A hajótörött sötét terve – az átkozott, démoni sugallatra született terv – kudarcot vallott. Nem vehette át az irányítást Jomi teste fölött. Így hát elhatározta, legalább magával viszi a fiút a száműzésbe.

Hachard parancsára a Gyászhozók beszüntették a tüzet...

Abban a pillanatban, amikor az ogryn szakasz rohamra indult, a robot plazmacsővét lövellt a groxkarám felé, szénné égetve néhány hullót, ám ugyanakkor széles nyílást vágva a kerítésbe. Serpilian érezte a tomboló düh auráját, amit a robotban lapuló elme – talán démoni segítséggel? – az ingerlékeny állatokra bocsátott, hogy felszítsa vérszomjukát.

A groxok egymást marcangolva törtek ki a karámból, s figyelmük hamar a döngő léptekkel közeledő óriások felé fordult. A plazma- és lézertűz abbamaradt. A pszi fiú imbolyogva felegyenesedett, és botladozva megindult a robot felé; a látványra Serpilian csatlódottan felülvoltott.

– Kapd el azt a fiút a Császárnak, Mennydörgő! – kiáltotta Zhord, mintha ő lenne a parancsnok. – És ne szedd le a fejét, ha nem muszáj!

Több se kellett az ogrynnak. Mennydörgő Aggrox félrelökte a nehéz zsigerelőpuskát, kivicsorította agyaráit, és dübörögve loholni kezdett a távoli fiú felé. A mozgékony kis zömik a TUSKÓfejű őrmester után eredt, és zihálva igyekezett lépést tartani vele.

– Huh! Huh! Huh!

Serpilian, saját biztonságával mit sem törődve, utánuk vetette magát. Vértörős palástja teljes szélességében szétterülve lobogott mögötte; úgy festett, akár a bosszú angyala maga. A fiút meg kell állítani! A robot páncélzatán kinyílt egy keskeny csapóajtó, hogy beengedje tántorgó kedvencét.

Ekkor a megvadult groxok összecsaptak a rohamozó ogrynnokkal. Az őrgöngy bestiak ugrottak, haraptak, ütöttek, karmoltak. Öklömnyi húsdarabokat téptek ki az ogrynokból, ők azonban rá se hederítettek az ilyen apróságokra. Roppant, csontos öklök zúzták be a grox koponyákat.

A robot azonban észrevette a fiú üldözöit. Egy kardáncsuklás nehézfegyver körbefordult, és valóságos áradatban okádta magából a robbanólövedékeket. Serpilian hasra vágta magát. Előtte az ogryn cölöplábai tettek még tíz-tizenkét hatalmas lépést, aztán az óriás döngve elzuhant. A zömik iszkolt el Serpilian mellett; sapkája leesett, vagy letépte egy lövedék. Aztán közvetlenül mellette felrobbant egy gránát, amit a robot a jobb karja alá szerelt csőből lőtt ki. A légnyomás felkapta a zömiket, és jó pár méterrel odébb hajította.

A kavicsos földön fekvő Serpilian kinyújtotta jobb karját, s a mutatóujjára erősített jokoero tüvetőt a fiúra szegezte. Egyetlen találat, és lebénul. A távolság viszont elég nagy volt egy ilyen kicsi, könnyű lövedéknek. A célpont nem túl sebesen, de mozgott. Az inkvizítor beharapta az ajkát, és célba vette.

És ebben a pillanatban Jomi, aki alig húsz méterre járt a hívogató csapóajtótól, hirtelen megállt.

Jomi feje fölött tajtékat szórva csaptak össze az örület és a fájdalom mentális hullámai. Az elesettek halálsikolya, a hullókkal verekedő ogrynok vadállati dühe, az energiasugarak és a robbanások iszonyata... mindez hirtelen összegződött. Valami esetet lobbant az agyában, mintha rejtett ajtók tárultak volna fel, melyek mögött pokoli tűzvész tombolt; fortyogva kavargott a kitörni készülő energia.

– Jomííí! Már majdnem elértél! Csak egy kicsit szaladj még, és ugorj ide belééem!

Jomi felnézett a fölétornyosuló robotra, és a lelkében lángoló tűz fényében egyszerre már nem nagyjából emberi körvonalú acélhegynék látta, hanem...

...egy irdatlan, meztelen Galandra Puschnikak, aki kéjvágyon magasodott az éjszakai égboltra. Két lába két vaskos tuskó volt. A csapóajtó a titkos nyílása. Roppant teste, melyen vastag rétegben rengett a hár, reszketett a vágytól, hogy magához szoríthassa a fiút. Vaskos, izmos karja kinyúlt...

– Jomííí! Édes, egyetlen kisfiam, öröömöm, mindenem, drágaságom...!

Most már újra a robot állt előtte. Ám az agyában világító fény nem aludt ki. Megváltozott a színe és a hullámhossza, s Jomi ámulva pillantott bele a szerteágazó jövő világába...

Egy fémcső segítségével beugrott az acél anyaméhre emlékeztető fülkébe, ahol alig volt annyi hely, hogy felegyenesedjen. A cső visszahúzódott, ő pedig elterült a padlón, ahogy a robot megfordult, s visszacsörtetett a kapuhoz, porszemként söpörve félre útjából az egymással verekedő brutális óriások és veszett groxenek testét. Hasított talpú lába mély krátereket ütött a talajba.

A csapóajtó kezdett bezárulni, hogy örökre bebörtönözze.

Még nyitva volt, amikor Jomi az újra röpködni kezdő energiasugarak szikrázó fényében megpillantott egy férfit, aki izzó mellvértet és vérvörös palástot viselt. Magas, szikár alak volt, fekete harcsabajusszal. Az arcára tágra nyílt szemet tetováltatott; eszeveszetten rohant, hogy utolérje a menekülő robotot.

Jomi hallotta a férfi ziháló gondolatait. "Hiába bénítanám meg, már késő... nem tudnám kirángatni onnan...! Legalább valahol megkapaszkodhatnék a robotban... Nem szabad nyomát vesztenem, különben minden hiába volt... Vele együtt jutok át a sötét alagúton, mint valami potyautas... Vajon lesz levegő a kapu túloldalán? Mi van, ha a roncsból már régen elszökött minden oxigén? És ha csak vákuum maradt benne, ha elgőzölög a vérem, ha a tudóm kipukkad, mint a papírcsökö? A védőburok nem óv meg ettől..."

Az ajtó bezárult, Jomira teljes sötétség és csend borult. A test, amely hordozta, imbolygott és hánykolódott.

Aztán aprócska fények gyulladtak ki hunyorogva. A fiú rémülten lekuporodott a padlóra. Hogyan szökhette meg ebből a fülkéből? Ilyen szűk kamrában akkor sem tudna megélni, ha a robot rendszeresen enni ad neki. Elképzelte, hogy a keskeny helyiségben térdig ér a bűzlő vizelet, amelyben ürülékdarabok úsznak...

– Isten hozott a birodalmamban – dorombolta a hang. Jomi most keserű gúnyt érzett benne. – Ami most már a te birodalmad is.

(„Meg az enyéééem...”)

A hangot mintha rosszindulatú, csatlódott ekhó kísérte volna; soha nem hallotta, vagy talán túlságosan is ismerős volt neki. („Kudarc, tökéletes kudarc... De legalább szerettem egy ledús testet...”)

Egy keskeny kukucsálóablak zárólemeze félresiklott. Jomi a vastag plasztikristályra szorította arcát, miközben a robot reflektorai körbepásztazták a kinti térséget. Hatalmas fémbarlangot látott, amelyből néhány acélfalú alagút nyílt az áthatolhatatlan sötétségbe. A lapokra osztott padlóról és a bordázott falakról különös gépezetek meredeztek. A teremben mindenfelé szerszámok és titokzatos ládák lebegtek, mint döglött halak a poshadt vízű pocsolójában.

– Van még egy olyan gép a fedélzeten, mint az enyém – folytatta a hang, mintha nem is hallotta volna azt a halk, fenyegető ekhót. – Évezredek óta kikapcsolva áll, mivel nem volt senki, akinek a tudatát befogadhatta volna... de végre működésbe hozhatom. A tudományom segítségével beleplántállok. Előbb persze bizonyos módosításokat kell eszközölnöm a testeden...

(„Szívderítő, élvezetes óra lesz...”)

Jomi elhánnya magát az iszonyattól.

– ...még hozzá minél hamarabb, mert nemsokára elhasználok az összes levegőt, amit a holdon magamba szívtam. Ha majd újra működőképes leszel, játszhatunk egymással. Például bújócskát... Kénytelen leszel mindenben arra az okos kis fejedre hagyatkozni. Legalább lesz társaságom... Ó, a téboly, a téboly! Talán a képzeletbeli társam is elhagy majd. Talán téged fog megkeresni...

Odakint, a roppant barlangban egy vérvörös palástot viselő alak lebegett az ablak elé. Jéggé dermedt karjával mintha át



akarta volna ölelni az egész hajóbelsőt, amit a kapu túloldaláról, a reflektorfény kigyúlása előtt nem láthatott...

A lehetséges jövő látomása szertefoszlott.

Jomi még mindig a robot előtt állt.

– Démon, démon, álnok démon! – rikoltott rá. Kiköpött. Lázasan kutatott az emlékezetében valami használható ráolvasás után, aztán eszébe jutottak Farb tisztelendő imái, és felüvöltött:

– *Imperator hominorum, nostra salvatio!*

– Jomíííí! Ne árulj eeee!

A fehéren izzó üstben fortyogó láva kicsordult. A belső kohók, melyek oly váratlanul táruultak fel Jomi előtt, szellemtüzet okádtak. Azt sem tudta, hogyan csinálja, de perzselő szökőkút módjára ontotta a nyers mentális energiát a hangra, amely elárulta volna. Ösztönös, rosszul fókuszált támadás volt, de hatásos.

– *Nostra salvatio, hominorum Imperator!*

– Áááááá! – visította a hang, és élesre köszörült szikeként hasított a fiú agyába, hogy elnyesse újonnan nyert pszi-képességeinek gyökerét, amely zsenge volt még és kialakulatlan.

Jomi hátrahőkölt, koponyájában szörnyű fájdalom tombolt; ám maradt még ereje, hogy újabb forró lánghullámot lövelljen a robot felé.

Mekkora hatalma volt a fiúnak! És milyen erős hite – bár azt a félelem gerjesztette benne! Serpilian a fiú mentális vulkánkitörésének vakító visszfényében fürödve kinyújtotta mentális csápjait, és ő is részese lett Jomi látomásának a rájuk váró jövővariánsról.

Az inkvizítor úgy élte át a kapun való átkelést követő kinszenvedést, mintha színész lenne Jomi álmában. A szétpukkanó tüdők. Az irgalmatlan, gyilkos hideg... Egy pillanatra megtapasztalta a bezárt ifjú pszi végső kétségbeesését is. Aztán magához tért, a csatátér közepén fekve; és megkönnyebbülten felsóhajtott.

Feltápaszkodott, és hátraintett Hachardnak, forrón remélve, hogy a parancsnok észreveszi és helyesen értelmezi a kézmozdulatát. Aztán folytatta a nyaktörő száguldást a fiú felé, aki sakkbán tartotta a robotot, akár a bivalyt sarokba szorító kígyó. Serpilian már nem babrálta a jokerszó tüvetét.

Oltalmazó aurát bocsátott maga köré, és vállon ragadta Jomit.

– A Császár nevében, jöjj velem, biztonságos helyre vislek! Gyere gyorsan, Jomi Jabal!

Hachard megértette a jelzést. Amint Serpilian többé-kevésbé biztonságos távolba jutott a fiúval, és lebuktak egy szikla mögé, a portyázógépek tüzet nyitottak. A perzselő energiadárdák végtelen áradatban záporoztak a robotra. Az űrgárdista gyalogság sem maradt tétlen. A sebesült ogrynok szétszóródtak, magukra hagyva a megmaradt groxokat, amik eddig lekötötték őket.

Ha az óriások nem kelnek birokra a megvadult hullókkal, azok már biztosan megtámadták volna a fiút vagy Serpiliant...

A robot ontotta magából a plazmacsővékat és energiasugarakat. Egy portyázógép felrobbant; forró plaszticél cseppek fröcsköltek szerteszét. Néhány űrgárdista elesett. A birodalmi támadók energiája lepergett a robot védőpajzsairól, szökőkútként lövellt az égre, és olyan fényesen világította meg a tájat, mintha nappal lenne. Ám a robot most már zavartnak látszott. Hátrált. Megmegbotlott. Talán a működését irányító elmét már kétségbeesés gyötörte. Talán megfertőzte Jomi látomása, és azt hitte magáról, hogy biztonságban visszatért a kapun túlra, noha a körülötte tomboló lidércnyomás nem ezt bizonyította. Talán kezdtek lemerülni a telepei.

Vége egy birodalmi energiasugár letépett róla egy fegyverszerelvényt. Egy másik átütötte a könnyebben sebezhető csapóajtót. A robot páncélzata itt-ott izzani és olvadozni kezdett. A súlyosan károsodott, roppant gépezet tovább tüzelt – de most már akadozva, véletlenszerűen –, és imbolyogva megindult a kapu felé. A portyázógépek a hátára összpontosították a tüzet; úgy tűnt, mintha a menekülő acélhegyet fehéren izzó, vihartépázta vitorlák hajtánák előre.

Amikor belépett a kapun, a robottest vakítóan felizzott. Irtózatosszerű robbanás rengette meg a fölperzselt tájat. A robot páncélzatának cseppfolyós darabjai dühös bumerángok, halálhozó kaszák gyanánt hasították a levegőt. Az ormótlan, darabjaira hulló test előrebukott, kifakult a valós világból, és eltűnt.

Serpilian kikapcsolta a testét oltalmazó védőburkot. A mocskos, veritéktől bűzlő Jomi a karjában zokogott.

– Javasolni fogom – ígérte Serpilian –, hogy a legmagasabb fokú kiképzésben részesülj. Inkvizítor lesz belőled, gyermekem!

A fiú sírt.

– Mi? Micsoda? Semmit nem hallok! Csak azt az iszonyú, borzalmas dübörgést!

– A hallásod visszatér majd! – kiáltotta Serpilian a fiú könnytől maszatos arcába. – Ha pedig nem, helyrehozzuk egy akusztikai amulettel! Egy szép napon ugyanúgy a Császárt fogod szolgálni, ahogyan én. Hosszú utat jártam be, hogy megtaláljalak!

Egy idő után Jomi rájött, hogy könnyebben boldogulnak, ha Serpiliannak nem a szavait, hanem a gondolatait hallgatja. Ez a palástos alak nagyon messziről jött, hogy megkeresse őt. Akárcsak a hang; akárcsak a robotba zárt elme – és az a démon...

Jomit elviszik erről a nyomorúságos holdról, nagyon messzire, magára a Földre. Futólag eszébe jutott Gretchi; de rájött, hogy a hangnak igaza volt, mikor azt mondta, hogy az effajta vágyak idővel teljesen jelentéktelenné válnak...

Zhord nyögdecselve, tarkóját masszírozva visszasántikált oda, ahol az elesett TUSKÓfejű hevert; de megfellebbezhetetlen tény volt, hogy Mennydörgő koponyája egyszerűen eltűnt, a rászegecselt kitüntetésekkel együtt. A törpe vigasztalóan megveregette a halott óriás vállát.

– Huh! – jegyezte meg.

Barackzöld energiapáncél tornyosult fölējük. Maga Hachard parancsnok állt az ogryn mellett.

– Láttam, amikor rohamra indult – recsegte Hachard külső hangszórója. – Úgy tudom, a többi félhumán életben maradt... legalábbis nagyjából... az őrmesterük azonban nem. A Gyászhozók... tisztelettel adóznak a bátorságának.

És az űrgárdista parancsnok nehézkesen tiszteltget.

És velem mi van? – gondolta Zhord. Ha kicsivel odébb lépek, csak cafatok maradtak volna belőlem. De nem szólt semmit. Mennydörgő halt meg, nem ő.

Hachard lehajolt, és a zömik segítségével páncélos karjába emelte az ogryn holttestét.

Ahogy Zhord az indigókék eget nézte, a csillagok vakon bámultak vissza rá. A kapu már jó ideje eltűnt, mégis mintha valami vibrálás rezgett volna az éjszakai levegőben, eltorzítva a csillagokat. Vagy csak a szemébe gyűlő nedvesség miatt látta így?

Vége

WAYNE CHAPMAN

JUTALOMJÁTÉK

A PLAY FOR 5 MORTALS

Tier Nan Gorduin hosszú életének első kalandja a Psz. 3628-ban veszi kezdetét Erionban. Szerencsevadász "testvéreivel" nemesemberek csoportját védelmezi egy titokzatos gyilkostól – később dőbben rá, hogy az orlvővész egész szekta támogatja. Gyorsabbnak bizonyul a merényletre készülő elf íjásznál, megsebzí, apró diadaláért azonban számos társa, köztük első szerelme, Syra életét követeli a véget.

Haygar Brish, a komédiás-zsoldosok vezetője visszavonulást parancsol övéinek. Reméli, hogy a világ leghatalmasabb városának labirintusában elrejtőzhetnek a fanatikusok haragja elől.

Gorduin azonban nem kíván üldözött lenni, s Syra nővérevel, Seelával az oldalán kutatásba kezd...

9.

A Rotunda – oly sok dráma ihletője és színtere – napvilágnál lehangoló látványt nyújtott.

Túl nagy, túl koros volt ahhoz, hogy igazán szép lehessen; úgy terpeszkedett a róla elnevezett téren, mint valami elfeledett istenség mauzóleuma. Folyosóiról, termeiből eltűntették a vérnyomokat, előadásra készülő színészek és énekesek, táncosok és akrobaták nyüzsgöttek falai közt, mintha mi sem történt volna – a főbejáratot azonban láncinges, szilvakék ujasú városőrök vigyázták, odabent pedig gyakorta tűntek fel markáns zsoldosarcok: a tulajdonosok ebben a szezonban semmit nem szándékoztak már a véletlenre bízni.

Gorduin és társai álöltözetben, három irányból közelítették meg a kaput. Elvegyültek az érdeklődők tömegében, közönyt színélve sodortatták magukat az épületszörny füstölőszerektől szagló gyomráig, ahol a terv szerint egymásra leltek.

Az előadássorozat szükkületkor folytatódik – suttogetta Seela. Tengerzöld bársonyruhájában, hátrafogott hajával épp annak tűnt, aminek látszani akart: erioni polgárlánynak, aki a nálánál rangosabbak társaságát keresi. – A kulisszák őrei éberek, a páholyok népe azonban tud az ereniek távozásáról, úgy érzi, elmúlt a vészély.

– A kereskedő megérkezett már?

– A teremszolga szerint fent lebzsel a bandájával kora reggel óta. Azt beszélük, egyáltalán nem alszik – túl sok hozzá a haragosa.

A bárd elhúzta a száját.

– De akadnak barátai is.

– Egy kereskedőnek nincsenek barátai, csak üzletfelei – mormolta Bragg, az öles termétű tarran. – Különösen az olyanoknak, aki eleven portékával kufárkodik.

Seela körülpillantott.

– Az öt aranyunkért öt percet kaptunk, hogy megszorongassuk és szóra bírjuk – több pénzt a mostani helyzetben vétkes könnyelműség volna erre elvesztegetnünk. Megígértem a tulajdonosoknak, hogy nem ontunk vért – sem a kereskedőt, sem az örökét, akik az öt perc leteltével megjelennek és üldözőbe vesznek bennünket. Ha tartjuk magunkat a megállapodáshoz, ha a tetőn és a Sóhaj-hídon át menekülünk, nem áll az utunkba senki.

Gorduin eligazította vállain a borvörös posztóköpenyt, melyet valaha egy haonwelli gyalogkapitány viselt. Próbát tett tőreivel: a pengék könnyen és hangtalanul mozdultak hüvelyükben.

– Remekül csináltad.

– Csapnivalóan – ingatta fejét Seela. – Valódi aranyakat adtam a nyavalyásoknak, és csak tessék-lássék alkudoztam velük – tíz perc is lehetett volna az ötből, ha formában vagyok.

– Sose bánd... – A bárd ősztonösen egy elhaladó nőre villantotta mosolyát, aztán végignézett társain. – Bragg, használd az Oroszlános Lépcsőt; figyeld a páholyt, de ne mozdulj a tetőre vezető átjáró mellől! Ha úgy találod, hazudtak nekünk, jelezz, aztán vágj le minden okvetetlenkedőt: nincs kedvem hátralévő napjaimat a város tömlőcében tölteni. Vyan, te menj a Baziliszkuszt Útján – a tükrökben azonnal észreveheted, ha a nyomodba szegődnek. A kereskedőt és a kíséretét bízzátok ránk!

A hallgatag késdobáló, akinek ereiben keleti barbár vér csörgedezett, bólintott: a tettek embere volt, nem a szavaké.

– Mikortól számítják az öt percünket? – férdult Seelához Gorduin.

– Mihelyt összehúzzuk a páholy függönyét, a homok peregni kezd – és az órát rázni fogják, ha az érdekük úgy kívánja.

– Igazi urak – dűnnyögte a bárd. – Mindegy, a pokolba velük: rajta!

Biccentéssel búcsúztak egymástól, mintha épp csak összefutottak volna – régi ismerősök a kultúra ezredéves templomában. A „gyalogkapitány” karját nyújtotta a „polgárlánynak”, együtt

indultak felfelé az emeletre vezető központi lépcsősoron, melyet kétoldalt kőszarkányok vigyáztak; a vörös üstökű óriást és a macskaléptű pengezsonglort csakhamar elnyelte a tömeg.

A nagycsarnokban megrekedt illatos füst még nem szívárgott át a páholyfolyosót a zsöllyétől elválasztó függönyökön. Az ablaktáblák résein még szürke nappali fény vetült a kárpitokra, feltárva az egyenetlenségeket, a ráncokat a vén színház-dáma ábrázatán. Gorduin válla sajgott a kötés alatt – remélte, a nyílhegy tépte seb nem gátolja majd a gyors mozgásban odafent.

– Miféle ember a kereskedő? – kérdezte halkán.

– Gazember. – Seela arckifejezése szemernyi kétségnek sem hagyott helyet. – Civilizáltabb körökben nyilván dekadensnek mondanák. Nagyban vásárol a városállamok rabszolgapiacain, az árut tekintélyes haszonnal adja tovább. Suttogják, legalább kétszáz éves, és hogy korán érzéketlenné vált a hagyományos női praktikák iránt; már csak a nagyon fiatal vagy nagyon különleges teremtetek tudják felizgatni. Az ilyenekért nem sajnálja a pénzét, s ha az aranyak nem segítenek, nem riad vissza más természetű áldozatoktól sem.

– Varázshasználó?

A lány a fejét rázta.

– Nem közvetlenül. De Brish forrása szerint számos titkos és tiltott szektával tart kapcsolatot – ezek végzik el a szükséges szertartásokat helyette.

– Miért nem tesz ellene az Inkvizítorok Szövetsége?

– Mert a derék Noodel Bin K'Arouf információkkal is kereskedik. Olykor szolgálatot tesz az Északi Szövetségnek és Pyarronnak – emellett szegről-végről rokona városunk hercegének.

– Ah.

– Ah – visszhangozta Seela. – Igaz ami igaz, az inkvizítorok keményebb kifejezéseket használnak rá...

A legfelső emelet folyosójára értek. Itt e „korai” órán a páholybélőkön kívül csak étkefogók, könnyűvérű nők, férfiak, szikrafű-kereskedők és kirurgusok jártak, ők azonban rég megtanulták, hogy a bámeszkodás – akár a kérdezősködés – a legegészteltenebb elfoglaltságok közé tartozik Erionban.

– Balra – suttogta Seela. – Csukott ajtó, kék alapon arany kerubok. Egyetlen ör.

– Látom.

Csendes beszélgetésbe merülve követték a promenád ívét. A kereskedő páholyát vigyázó fegyveres unott semmirekellő benyomását keltette (Noodel Bin K'Arouf szűkmarkú munkaadó hírében állt), a bárd azonban tudta: gyakorta épp az ilyen „senkik” a legkeményebb ellenfelek.

Haonwelli szokás szerint lány jobbján haladt, keze a köpeny takarásában töre markolatán nyugodott, ám segítségére ezúttal nem volt szükség. Seela olyan gyorsan mozdult, hogy az őrnek kiáltani sem maradt ideje: hang nélkül, eszméletlenül csúszott a földre a fal mellett.

– Egy.

Gorduin belökte az ajtót, ökölcspálassal fogadta a fegyvere után kapó második férfit, azután a biztonság okáért a tőrmarkolat gombjával is halántékon sújtotta. A fickó összecuklott és feke maradt. Gazdájának hatalmas teste megrázkódott a pamlagon, lábánál fojtott hangon sikoltott egy lefátyolozott arcú nő.

– Kettő. Kedves K'Arouf...! – Seela a páholyba lépve tüstént vállon ragadta a meglepett kereskedőt. A bárd orkokat is látott már szívélyesebben mosolyogni nála. Összehúzta a függönyt és oldalt lépett; az ajtó lassan becsukódott mögöttük.

– Mit akartok? – sziszegte Noodel. – Ha ismertek, tudnotok kell: nem hordok magamnál nagyobb összeget.

– Tartsd meg a pénzed! – csattant fel a lány. – Információkért jöttünk.

A kereskedő párnás arcában ülő szemek Gorduinra villantak.

– Gazdaggá teszek, ha megszabadítasz ettől a némbertől, kölyökök!

– Nem vagyok zsoldos – közölte mogorván a bárd. – Kalandozó vagyok.

– *Kalandozó?* – Noodel torkából csuklásszerű hang tört elő. – Az istenek szerelmére! Semmi dolgom kalandozókkal! Az én asztalom a felvásárlás és a...

Seela sebet ejtett a nagydarab ember képén töre hegyével. Gorduin közben azon tűnődött, hogyan sikerült a kereskedőnek két évszázadon át életben maradnia, ha *ennyire* értetlen.

– Információ – sziszegte a lány. – Te sok szektát ismersz. Elfeket keresünk. Akit imádnak, nem isten, nem is démon – valami a kettő között. Sötétség. Nevetés. Gyilkosság! – A tör pengéjére vércseppek csordultak. – Elég gátlástalanok ahhoz, hogy üzletelj velük. Kik ők és hol rejtőznek?

– Ez valami félreértés... – zihálta a kereskedő. – A kapcsolataim...

A pamlag előtt kuporgó, lefátyolozott nő ezt a pillanatot választotta, hogy Seela torkának ugorjon. Gorduin kilépett, visszarántotta, a falnak penderítette – és döbbenten bámult a felé forduló, dühtől eltorzult gyermekarcba.

– Ez volt az utolsó trükköd – jelentette ki Seela a kereskedő füléhez hajolva. – Ha újra próbálkozol, távozóban magammal viszek valamit, ami nagyon drága neked – nem halsz bele, de megsínyled az elvesztését, arra mérget veszek. Azt is elérheted, hogy a változatosság okáért *mi* kufarkodjunk az értesüléseinkkel. Elf barátaid tudtára adhatjuk, hogy néhány megúnt játszótársadat az aunok kezére adtad. Bőven elég ok arra, hogy célponttá válj – hogy örökre el kelljen hagynod Eriont. Töprengj egy sort, de vigyázz!

Gorduin gyolcskendőt hajított a vérző arcú elf gyermeknek. A borostyánszín szemekben lassan kihunyott a gyűlölet lángja, átvette helyét az álmélkodás.

– Hibát követtek el – mormolta Noodel. – Azok erősebbek nálatok. Nincs esélyetek!

Fémes csörömpölés hallatszott odakintről. Gorduin keze máris mozdult, ám mielőtt elfordíthatta volna a kulcsot a zárban, az ajtó ismét kivágódott. Termetes, szőke férfi állt a küszöbön, jobbában széles pengéjű vadásztör.

– Mook!

Az ereni zsoldos biccentett. Bal kezében egy szerencsétlenül járt ör buzogányát tartotta.

– Ne siess úgy – fordult Seelához. – Újabb öt aranyat tettem a tiéd mellé, és megtoldottam még kettővel az esetleges áldozatok miatt. Jó darabig nyugton lehetünk – elég soká ahhoz, hogy kimódoljuk a helyes taktikát ehhez a beszélgetéshez. *Megengeded?*

A lány változatlanul szorosan tartotta a kereskedőt, töre vércsakomként csillant a hájredős torok felett.

– Boldogulunk a konccal magunkban is, zsoldos uram!

– Nem érted – ingatta fejét a szőke férfi. – *Noodel nagyon szeretné, ha bántanád.* Száz lépésről megszimatolja az elf származékot, szél ellenében is. Hangod muzsika a fülének, érintésseddel abban a kéjben részelteted, amiért máskor vagyonokat fizet. – Közelebb lépett. – Remekül érzed magad, igaz-e, Noodel? Az forog a fejedben, hogyan tudnád egy életre magadhoz láncolni ezt a pompás vadat – az ő élete végéig persze, elvégre férfiak volnánk, vagy mi... Ha ráunsz, a rovaremberek kezére adod, ahogy a többivel tetted; első az üzlet, *do-queh?* Ez így nem megy.

Mindent tudsz, de nem beszélsz – nem vagy képes koncentrálni. Én segíthetek.

Seela teste megfeszült. Eltaszította magától a kereskedőt. Ribal Mook megmarkolta Noodel cífra köntösét, fordított egyet a súlyos testen, és állá alá tartotta a vadásztört.

- Így mindjárt más, ugye? – firtatta ádáz vigyorral. – Tudod, téstaképu, nem az a baj, hogy kölyköket izélgetsz, és hogy világéletedben több urat szolgáltál. Azt is szó nélkül hagynám, hogy hasznót húzol az elfek és az aunok gyűlölségéből, elvégre nem te vagy az egyetlen. A gond ott kezdődik, hogy elvesztettem a munkámat a cimboráid miatt. Mindenem megvolt az ereniek mellett – főleg a pénzem. Rohadt alakok mind egy szálíg, de én nem vagyok sem Krad-lovag, sem selmovita szerzetes; egy cseppet sem érdekel, miért tették, amit tettek, és hogy a te begőzölt elfjeid miért nem szentelik valami másnak a drága idejüket. A szemük közé akarok nézni, akárcsak ezek a derék komédiások: sokkal tartoznak nekünk, elhiheted!

- Ezer aranyat kapsz – suttogta a kereskedő. – Eressz!

- Sajnálom – ingatta fejét Mook. – Zsoldos vagyok, de nem olyan zsoldos. Dalolni fogsz, Noodel, mert abban, amit potban egy perc múlva teszek veled, nem lesz semmi örömed!

Nem volt szükség egy percre; a kereskedő szederjes ajka megvonaglott, torkából rekedten törtek elő a szavak.

- *Mallior!* A szekta tagjai őt, az Éjben Kacagót szolgálják; nem tudtam, mit terveznek, fogalmam sem volt róla, esküszöm...!

- Negyedkori kalahora – sügta Gorduinak Seela. – Misztikus hős az aquírokkal vívott nagy háború idejéből. Tyssonban sosem kanonizálták, mert kultusza már a kezdetekkor torz és kegyetlen volt, méltatlan az Óidők hős elfjeihez...

- Tovább, Noodel! – sziszegte a szőke férfi. – Hol találjuk őket?

- Eljönnek értetek. A komédiásokra pályáznak, mert azok megzavarták őket – *mindenki* hallotta a hírt...! – A kereskedő hasztalan igyekezett lazítani a vasmarok szorításán. – Megölhettek, de... ez az igazság!

- Inkább az árnyéka – dűnyögte Mook, és undorodva a sarokba lökte. Seelához fordult. – Ismersz olyan bölcsét apád népéből, akitől többet is megtudhatunk?

A lány merőn bámult rá.

- Talán. De honnét tudod, hogy...

Mook tokba csúsztotta törét, felmarkolta a buzogányt, s máris kifelé indult.

- Hogy apád volt az elf? – mormolta. – Tapasztalat. A kérészéletű nők képtelenek ellenállni a "halhatatlanok" varázsának. Ami pedig a kérészéletű férfiakat illeti...

Gorduin várta, hogy eltávolodjanak: a téma túl fájdalmas



volt számára. A sarokban ziháló kereskedőt nézte, a fal mellett kuporgó elf lányra villant a tekintete – aztán vállat vont, és behúzta a páholy ajtaját.

10.

Kisebb-nagyobb elf kolóniákról számos hír terjengett, ám kevesen mondhatták el magukról, hogy megfordultak e különös nép erioni szent helyein, melyek magányos szirtekként ágáltak az új vallások óceánjában. A hosszúéletűeket senki nem kedvelte igazán: túlfinomultnak tartották őket és érthetetlennek, büszkének és rátartinak, papjaikat pedig – ha ugyan azok voltak – a legkomiszabbnak mind közül. A kontinens klímája sosem kedvezett a veszteseknek, az elfek pedig – papjaikkal együtt – veszteseknek számítottak, s lassanként alulmaradtak a feledéssel vívott végső küzdelemben is...

A bölcs, aki elé Gorduint és társait vezették, egyidősnek látszott az éggel és a földdel. Valaha pap lehetett, mostanság azonban már csak tanítványaival tartott kapcsolatot; övig érő haja nyírkéregfehér, borostyánszín szeme fénytelen volt, mint a világtalanoké. Nem beszélte a közös nyelvet: mondatait Seela igyekezett a többiek számára érthetővé tenni. Keskeny keze az aggastyán árkos tenyerében nyugodott.

- A nagytiszteletű Rauminen... ismeri Malliort. Ifjúkorában egyike volt a Négy Létezőnek, de ma már csak a kiválasztottak álmaiban jelenik meg. Szférái a Lélek és a Halál, megjelenési formája az Íjász, az Éjben Kacagó, mása a hősnek, aki egykor... a föld alá szállt Ediomadban. Nagy vereségek érték akkor a Népet – a küldetés, melyre Mallior vállalkozott, kétségbeesés szülte ötlet volt, öngyilkos vállalkozás. Megesküdött, hogy elpusztít kilenc aquir vezért, s hogy ha kudarcot vall, sose látja többé a napvilágot. Remek fegyverforgató volt, de nem támogatta a mágia ereje, ezért szerelmese... a Nép legősibb titkainak letéteményese... neki ajándékozta saját lényegét. Mallior testében két lélek lakozott: a bajnoké és a *luminataré*, aki... Thulúviel volt az elfek között. Így indult harcba Mallior. Pengéjét szörnyetgek vére feketítette, íja nyolcszor célba talált – a kilencedik ellenfél azonban elpusztította bajnok-énjét és megfosztotta... józan esztől Thulúvielt, aki, bár

bevégezte küldetését, sosem tért vissza övéihez. A legenda szerint Ediomad vakjárataiban bolyong azóta is, s csak holdtalan éjszákán merészkedik a felső világba. Boldogtalan és könyörtelen lény, a Nép... szélsőséges érzelmeinek megtestesítője. A fanatikusok kezdettől fogva véráldozattal kedveskednek neki...

Gorduin előrehajolt.

- Szektáinak... bárki tagja lehet? – kérdezte. – Befogadnak kérészéletűeket?

Seela sokáig magyarázott az öregnek; közlendője egy része nyilván a bárdra vonatkozott.

- Ez bonyolult dolog – mondta végül. – Az összetartozás kulcsa... a vér. Ahogy Mallior-Thulúviel elfeledte igazi valóját, úgy gyalázzák meg a Nép útjait elvakult szolgálói. A Thulúviel-lényegű nők... kérészéletűek derékaljára fekszenek, korcsokat szülnek. A korcsok... újabb korcsokat. – A lány gondban volt a számára idegen viszonyításokkal: az elfek sosem nevezték korcsnak azokat a félvéreket, akik hosszúéletű apától és ember anyától születtek. – A Nép vérét hordozzák, de nem rokonaink. Ott vannak mindenütt.

Ribal Mook az állát dörzsölgette.

- Erenben is?

A nagytiszteletű Rauminen bólintással jelezte: érti a nevet. Szaggatottan beszélt, vénséges kezének ujjai meg-megremegtek.

- Erenben gyűlölik a Népet – fordított a lány. – A Kék Herceg... új utakat jár, az aunok barátságát keresi. Mallior bármely hívének... dicsőség ezt az indulatot... ereniek ellen fordítani, az acsar-gást... sikolyba fullasztani a vér szavával.

- Nem értem – vallotta be Gorduin.

- Én igen – mormolta a szőke zsoldos. Végignézett a Halandókon, akik tág félkörben kuporogtak a titkos szentély padlatán. – Mondj köszönetet a nagytiszteletű úrnak, Seela, és ints búcsút neki! Többet aligha segíthet, de tudom, hol folytassuk a kutatást. Fiatal még az idő, és maradt ötven-egynéhány aranyam – a tieitekkel együtt több, mint elegendő... – Felállt. – Rajta! Mostantól a könyvmolyok közt a helyünk!

(folytatása következik)

Illusztráció: Boros Zoltán



MEGSZÁLLOTT TÖRTÉNÉSZ

karakterminta

Az első kiadású *Csillagok Háborúja* egyik, talán legszínesebb karaktere (illetve mintája) a megszállott történész volt. Az újabb kiadásból valamilyen oknál fogva ez kimaradt, de mivel érdekes színfolt, az alábbiakban közzé tesszük, immár a második kiadásra átalakított formában. Bár a karakter eléggé militaristára sikeredett, ettől könnyen el lehet térni. Mindazonáltal, ez a formája a legkönnyebben játszható egy olyan galaxisban, ahol állandóak az összecsapások a Birodalom és a Felkelés (vagy az Új Köztársaság) között.

HÁTTÉR

Oszlopos bürokratája voltál *bolygód* kormányvezetésének (pl.: Légiközlekedési Alosztály), egészen addig, míg a bolygót el nem lepték a rohamosztagosok. A birodalmiak felszámolták a helyi kormányt – mindenkit, akinek a hűsége kérdőre vonható –, beleértve téged is, bár igazán nem érted, miért. Jóakaróid alig tudtak figyelmeztetni téged, éppen hogy kicsúsztl.

Hobbid a háború. Soha nem voltál még akcióközelben, de elolvastál mindent a haditörténelemtől, ami a kezvedbe került: holofilmeket, értekezéseket, cikkeket; mindig naprakész információid voltak a haditengerészeti procedúráiról. Álmaidban seregek vezére vagy – éles kontraszt a hivatásodhoz képest, hiszen valójában a száraz bürokrácia foglya voltál. Nem érdekel igazán a Lázadás – nincs túl sok esélyük, úgy tartod – de, végül is, kikötő a viharban...

SZEMÉLYISÉG

Száraz, kissé naiv. Bár ismered a fegyvereket, tudnád is őket használni, harcban mégis inkább biztos fedezéket keresel. Talán egyszer jó katona leszel belőled. (Legjobb példa: Henry Jones professzor az Utolsó keresztlovagból.)

MOTTÓ

„Ha Kreuge kicsit tovább tört volna előre a jobb szárnyal Salvánál, ahelyett, hogy visszavonul, a Klón háborúk kimenetele egészen más lett volna!”



ÜGYESSÉG: 3K

sugárfegyver _____
pusztakezes hárítás _____
kitérés _____
közelharc _____
közelharc védelem _____
futás _____

TUDÁS: 4K

idegen fajok _____
bürokrácia _____
kultúra _____
nyelvismeret _____
bolygórendszerek _____
Túlélés _____

MECHANIKA: 2K+2

asztrógáció _____
antigravitációs jármű _____
kommunikációs rendszerek _____
lovaglás _____

ÉRZÉKELÉS: 3K+2

alkudozás _____
parancsnoklás _____
meggyőzés _____
adatgyűjtés _____
fűrkészés _____

ERŐ: 2K+2

kitartás _____
úszás _____
pusztakezes harc _____

TECHNOLÓGIA: 2K

számítógép prog/jav _____
droid prog/jav _____
elsősegély _____

biztonságtechnika _____

MOZGÁS: 10

ERŐ-PONTOK: 1

ERŐ ÉRZÉKENYSÉG: nem

FELSZERELÉS:

4000 kredit, köznapi ruha, sugárpisztoly, adóvevő,

Herbie

FEJLESZTETT JÁRTASSÁGOK

A CSILLAGOK HÁBORÚJA SZEREPJÁTÉKHOZ

Foglaljuk tehát össze, miről is van szó. A Csillagok háborúja Szerepjáték lapjain szó esik az úgynevezett fejlesztett jártasságokról, melyeket a játékos karakter kellő ismeret hiányában nem tud elsajátítani, sem magától, sem pedig tanítóval. A szerepjáték lapjain az egyetlen ilyen jártasság az **orvostudomány**, melyhez minimum 5K-s elsősegélyre van szükség. Ekkor (kétszer annyi karakterpontért) fölveheti az orvostudományt, amelyet 1K-val fog használni, nem pedig a technológia főjellemző értékével. A fejlesztett jártasságok tanulási ideje a hagyományos idő kétszerese, a karakterlapon pedig nagy (F) betűvel jelöljük.

Ime néhány további jártasság, kezdőlökésnek.

A KONCEPCIÓ

Az orvostudománnyal ellentétben több olyan jártasság akad, melyhez nem egy, hanem esetenként két jártasság ismerete is szükségeltetik. Ez nem a játékosok bosszantása, hanem a következetesség kedvéért alakult így. Elvégre egy **diplomácia** jártassághoz nem csak a **bürokrácia**, de a **jogtudományokra** is szükség van. A mérnöki képességek legtöbbje ugyanakkor csak egy alapjártasságot követel meg. Akadnak furcsán hangzó párosítások is, például a **hadvezetés** esetében, ahol nem csupán a **parancsnoklás** jártasságra, de némi **adatgyűjtésre** is szükség van. Keletkezhetnek olyan párosítások, melyek két főjellemző jártasságaiból alakulnak ki. Ebben az esetben a domináns főjellemző alá soroljuk a fejlesztett jártasságot (esetleg a józan eszünkre is hallgathatunk).

ÁLTALÁNOS TUDOMÁNYOK

(F) DIPLOMÁCIA

követelmény:

bürokrácia 5K

jogtudomány 4K

fő jellemző: Tudás

A diplomácia a politikai élet és a civilizációk közti kapcsolatteremtés, tárgyalóképesség mozgatórugója. A jártassággal rendelkező karakter képes rá, hogy a kereskedelminél magasabb szinten tárgyaljon egy törzs, ország, vagy bolygó vezetőivel illetve képviselőivel. Sok bolygó és nép sorsa múltott már azon, hogy milyen eredménnyel, mennyire meggyőzően tárgyaltak egymással a felek. Gondoljunk csak arra, hogyan sikerült Leia hercegnőnek meggyőzni a *noghri* népet az igazságról, és az Új Köztársaság oldalára állítani őket.

A különbség a meggyőzés jártasság és a diplomácia között óriási. A diplomácia segítségével képzetten, gyakorlottan és megfelelő hangnemben lehet kapcsolatot teremteni, mégpedig mindig a kellő stílusban. A legtöbb esetben a diplomata a tárgyalások előtt tanulmányozza az adott civilizáció igazgatási rendszerét (bürokrácia) – hogy megnyerje a másik fél bizalmát –, és a határokat, ameddig elmerészkedhet (jogtudomány). Ugyan nem tartozik szorosan a diplomáciához, a legtöbb esetben azonban hasznos az adott civilizáció kultúrájának, hagyományainak ismerete is.

specializáció: fajok, politikai berendezkedés szerint (nem kötelező)

szükséges idő: pár órától hetekig

használat: minél összetettebb, rétegesebb, annál nehezebb. A nehézség értékét a másik fél hozzáállása is módosíthatja.

(F) TÖRTÉNESZET

követelmény:

idegen fajok 4K

kultúra 5K

fő jellemző: Tudás

A történeiszet az egyik legösszetettebb jártasság, ami hosszú kutatómunkát és rengeteg időt követel. Művelői a legritkábban tartoznak a fiatalabb korosztályba, még ennél is ritkábban mozdulnak ki a

kóhelyükről, hacsak nem feltétlenül szükséges. A jelenkori és régmúlt idők kutatása különböző időt és energiát vesz igénybe. Minél régebbi valami, annál nehezebb helyes képet alkotni róla (általában).

A legtöbb történész éppen ezért inkább kiválaszt magának egy-egy témát, s erre orientálódik; aki általánosságban, összefoglalóan tanulmányozza a történelmet, annak tudása felületesebb. Voren Na'al és Arhul Hextrophon, a két neves történész sem kivétel ez alól. A Whill krónikák történeiszének lenni nagy megtiszteltetés, csak a kiváltságos tehetségeknek adatik meg.

Ennek ellenére nem véletlen, hogy gyakran utalnak más, neves kutatók munkáira; az ő feladatuk nem a részletesség, hanem a történelem fő fonalának követése. A történeiszet segítségével ereklýékből, viselkedésekből, művészeti alkotásokból következtetni lehet megtörtént eseményekre és beállítottságokra (militarista, fizikai, szellemi, stb.). Számos helyzetben akár létfontosságú is lehet egy-egy történeisz tudása.



specializáció: bolygórendszerek, korszakok szerint
szükséges idő: pár perctől pár hétig
használat: akárcsak a diplomácia esetében; itt eltelt idő függvényében változik a nehézség.

(F) HADVEZETÉS

követelmény:

parancsnoklás 5K
adatgyűjtés 3K+2

fő jellemző: Érzékelés

A hadvezetés a stratégiai érzék és a gyors döntéshozatal kifejezője. Használatjának ismernie kell az általa irányított csapatot, határozottan és megfelelő módszerekkel kell irányítani őket. Ekkor lép be az adatgyűjtés jelentősége, mely ez esetben valószínűleg helyzetteljesítő képességet jelent. Egy hadvezérnek azt is tudnia kell, *miért* támad oldalról az ellenfél egy szakasz gyalogosa, s nem csupán azt, hogy milyen erős és honnan jön. Hiszen lényegében ez alapján kell eldöntenie, támadóegységet küld-e ellenük, vagy megvárja, míg azok közelebb érnek; esetleg védekező harcot rendel el, hogy megtudja, mi az ellenség célja: elvágni a visszavonulást, vagy kicsalni az egyik szárnyat, hogy egy újabb támadásnál védtelenül maradjon a fő hadtest. Támadásnál is hasonlóképpen kell mérlegelni, csak éppen az indítatás más.

A játékmester feladata közölni a játékkal a levonható következtetéseket, hiszen nem mindenki születik taktikai zseninek, majd közölni a lehetséges variációkat. Persze, csak ha sikeres a játékos dobása.

specializáció: hadviselési formák szerint (űr, szárazföld, tenger, légkör)
szükséges idő: egy körtől húsz körig

használat: ellendobás. Ha a játékos nagyobb dob, mint az ellenfél hadvezére, a kalandmester közli a következtetéseket. Ha sikertelen, a játékos a maga feje szerint cselekedhet (vagy, ha egyértelműen nem ismerte fel, automatikusan belesétál a csapdába).

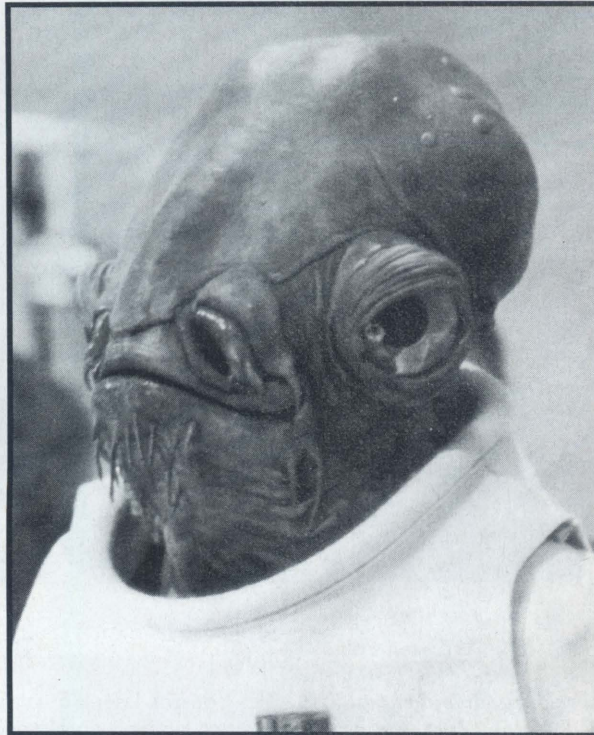
MÉRNÖKI TUDOMÁNYOK

A mérnöki tudományok sokrétűsége miatt az alábbiakban csak egy felsorolás következik, hiszen mindegyik fejlesztett jártassághoz más-más alajártasságok tartoznak, lényegük azonban ugyanaz.

Ahhoz, hogy valaki mérnöki szinten legyen képes hozzálátni valamihez, nagyfokú szerelési ismeretre van szükség. Egy valódi mérnök behunyt szemmel meg tud javítani bármit, ami a keze ügyébe akad, és ismeri a gép minden zugát. A legtöbb esetben elég, ha csak javítási ismeretekkel rendelkezik valaki, ám néhány helyen (droidok, számítógépek) egyéb, például programozási jártasságokra is szükség van. Bár a játék szabályrendszere nem különíti el ezt a két dolgot, nem árt némi hangsúlyt fektetni rá...

(Egyesek meggyőződése szerint hasznos lehet, ha a mérnök vezetni is tudja a járművet, hiszen a tesztpilóták élete korántsem olyan veszélytelen, mint hinnénk. Lelkiállaguk boncolgatását egy későbbi számunkra hagyjuk...)

A leghasználhatóbb megnyilvánulási formája az ilyenfajta fejlesztett jártasságnak (mellesleg a játékos fantáziáját is kellőképpen igénybe veszi, tehát díjazandó), ha valaki több darabból, esetleg roncokból akar összeraklapálni egy használható dolgot - például szétlőtt lépegetőből állványra szerelhető ágyút fabrikál, vagy a



vezérlőfülkét építi be egy hősiklóba (legalábbis egy részét).
Menjünk szépen, sorban:

ÁLTALÁNOS MEGKÖTÉSEK

specializáció: gyakorlatilag nincs, mindegyik önálló. Bár egy megnevezés alá tartozhat több jártasság is, gyakorlatilag mindegyik különbözik, csak a megnevezésük azonos.

használat: nehézségi számmértékkel, „műfaj” szerint

fő jellemző: Technológia

szükséges idő: egy hónaptól évekig

ŰRHAJÓMÉRNÖK

követelmény:

csatahajó javítás 5K
szállítóhajó javítás 5K
vadászgép javítás 5K
repulzor javítás 5K
lépegetőjavítás 5K
szárazföldi
járművek javítása 5K

Általában válfajok, módosítások megalkotását jelenti, de semmiképpen sem egyedül. Legalább még három emberre van szükség, akik a csatahajók kommerszebb részeivel foglalkoznak. Ezeknek a segédeknek nem kell mérnöki jártassággal rendelkezniük. A csillagrombolókat sem egyetlen ember tervezte. A csatahajónál kisebb léptékű járműveket azonban már egy ember is megtervezheti, minden rendszerre kiterjedően, de ez növeli a szükséges időt és nem árt, ha valaki ellenőrzi a kész tervrajzokat.

HADITECHNIKAI MÉRNÖK

követelmény:

sugárfegyver javítás 5K
csatahajó fegyverzet javítás 5K
vértet javítás 5K

Új fegyverek kidolgozása, több fegyver kombinálása, összeépítése. A kalandmester józan keretek között szabályozza; nem építhet valaki csak ház méretű dolgokat!

ELEKTRONIKAI MÉRNÖK

követelmény:

droidprogramozás/javítás 5K
számítógép javítás/programozás 5K

A jártasság komoly hozzáértést követel, a kalandmester részéről is. Minden esetben szigorúan vizsgál meg a játékos által kifejlesztett újdonságot, mert túlzottan könnyűvé teheti a dolgokat.

Röviden összefoglalva, ezek a legfontosabb fejlesztett jártasságok – ám korántsem ez minden! Az itt felsoroltak útmutatók lehetnek további kialakításához is. Ha szükségesnek találod, akár új alajártasságokat is bevezethetsz, bár a szabálykönyvben szereplők eléggé lefedik a szóba jöhető egyéb jártasságokat is. A későbbiekben további jártasságokról is olvashatsz majd a Rúna hasábjain.

Addig is: Az erő legyen veled!

Herbie

TIE VADÁSZMODELLEK

T.I.E. (Twin Ion Engine): Az eredeti, Republic Sienar Systems által gyártott vadászgép

TIE: Az első SFS által a Császárai Haditengerészet számára gyártott vadász

TIE/In: A jelenleg szabványos flotta-bázisú TIE vadász, ennél már külön generátort kaptak a lézerágyúk.

TIE/rc: Különlegesen érzékeny szenzorokkal és hosszú távú kommunikációs berendezéssel felszerelt vadász; egyetlen lézerágyúja van.

TIE/fc: Ezek a vadászok a pontos tűzirányítást és célpont-meghatározást segítik elő földi, vagy űrbeli célpontok nagy távolságról történő bombázásakor. A vadász a célponthoz közel manőverezve jelenti a szükséges célzási korrekciókat a flotta-hajónak, amely biztonságos távolban maradhat a célpont védelmi fegyvereitől. Lézeres célpontmegjelölőt és nem zavarható adatátvivőt hordoznak.

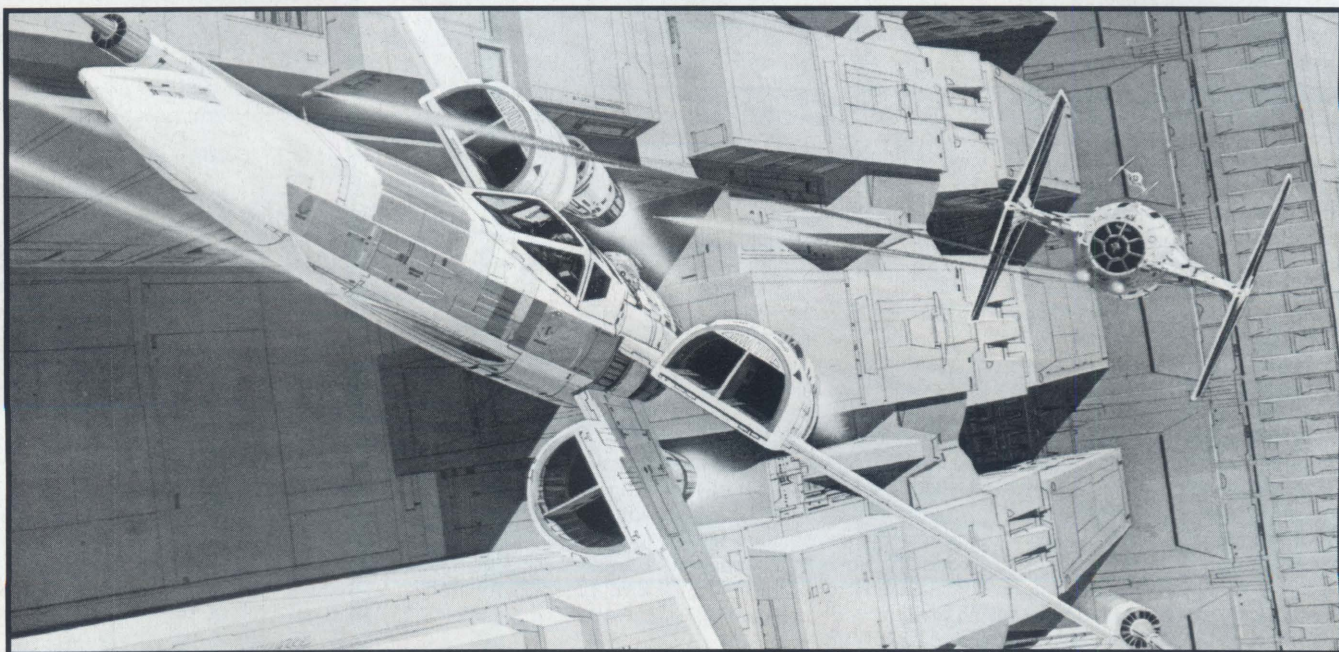
TIE/gt: A megnövelt hajótest lehetővé teszi torpedók és bombák szállítását. Leginkább földi csapatok támogatására használták, de fokozatosan átveszi a helyét az újabb TIE-bombázó generáció.

TIE VADÁSZOK

TIE vadászok kísérik a flottákat, végzik a felderítést, őrzik a teret, támogatják a felszíni csapatokat, foglalkoznak a csempészekkel és kalózzal, s ők vadásznak a Felkelőkre is. A legtöbb pilóta előtt inkább ezek, mintsem a csillagrombolók szimbolizálják a Birodalom igazi hatalmát. Kevesen néztek szembe valaha is egy rombolóval, de a TIE vadászok mindenütt ott vannak.

A TIE vadászt a Republic Sienar Systems (a Régi Köztársaság bukása óta Sienar Fleet Systems – SFS) tervezte és gyártotta, a galaxis egyik leghíresebb, harci űrhajókat tervező vállalata. Kezdetől fogva hatalmas tömegben gyártják, és bár az SFS napjainkban is nagy számban készíti TIE vadászokat a Birodalomnak, a kibocsátás csökkent, mivel az erőforrásokat a Halálcsillag-program köti le.

A hatszögletű napelemtábláikról könnyen felismerhető TIE vadászokban egyedülálló meghajtást alkalmaznak. Ionizált gázokat gyorsítanak fel a fényéhez közeli sebességre, mikro-részecske gyorsítóban. A gyorsan mozgó ionok a hátsó kiömlő-nyíláson át áram-



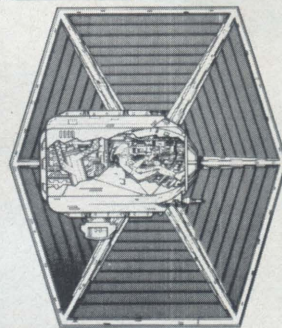


TIE/Ln

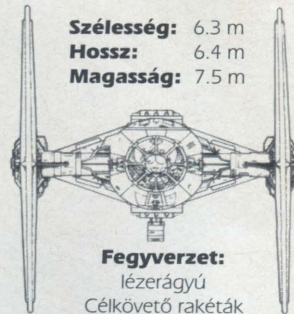


Szélesség: 6.3 m
Hossz: 6.4 m
Magasság: 7.5 m

Fegyverzet:
iker lézerágyú



TIE/gt



Szélesség: 6.3 m
Hossz: 6.4 m
Magasság: 7.5 m

Fegyverzet:
lézerágyú
Célkövető rakéták
Feladattól függő
fegyvertér

lanak ki, előrehajtva a gépet. Mivel a TIE vadászok nagyon hatékonyan használják ki a hajtómű teljesítményét, csak korlátozott üzemanyag mennyiséget kell magukkal vinniük. Így a magas tolóerő elérésére tervezett iker ion-hajtómű viszonylag kis tömeget mozgat – ez az oka TIE vadász sokat dicsért sebességének és manőverezőképességének. Az iker ion-hajtóműveket teljes erővel használva, a TIE vadászok gyorsabbak a legtöbb széria űrhajónál, és méltó ellenfelei bármelyik vadászgépnek, beleértve az Incom T-65 -öt is!

A pilóták csaknem minden irányba képesek az ionok áramlását irányítani, kiválóan manőverezve így a géppel. Tapasztalt pilóták lélegzetelállító akrobata mutatványokra és kitérő manőverekre képesek orsókkal, pörgésekkel, csúsztatásokkal, csavarokkal tarkítva. A pilótáknak azonban vigyázniuk kell; a hirtelen sebességsökkenéssel járó negatív gyorsulás súlyos szerkezeti károkat okozhat a gép merevítésében. Ezért, bár a TIE vadászok szinte helyben meg tudnak fordulni, gyors megállásra nem képesek.

A Felkelők vadászgépeivel ellentétben a TIE sorozat egyik darabját sem szerelték fel hiperhajtóművel. Egyrészt azért, mert a Birodalom vadászgépei általában nagyobb hajók támogatásával dolgoznak, míg a Felkelők jobbra önállóan, másrészt a hiperhajtóművek tömege jelentősen csökkentené a TIE-ok manőverezőképességét; harmadrészt pedig, a hiperhajtóművek drágák. Fontos szempont, figyelembe véve a TIE-ok nagy számát.

A TIE vadászok fegyverzete lényegében a gömb alakú törzsben elhelyezett két lézerágyúból áll. Eredetileg az ágyúk az ion-hajtóművekből merítették a szükséges energiát, ez azonban pont a kemény ütközésekben csökkentette a manőverezőképességet, amikor a lézereket sűrűn használták. Újabban külön generátort építettek be, megnövelve ezzel a lézerek lőtávolságát és tisztító erejét.

Az ionhajtóművek alapvetően nem tartalmazznak mozgó alkatrészeket, sem magas hőmérsékletű összetevőket, így sokkal kevesebb karbantartást igényelnek, mint a legtöbb űrhajó. A TIE rendszereinek többi része azonban nagyon szorosan lapul a kis hajótestben, megnövelve a hozzáférést tesztelés, javítás, vagy csere esetén; ezért, ha nagy ritkán a TIE mégis karbantartásra szorul, napokig, vagy akár hetekig is kimaradhat a szolgálatból. A hajó legtöbb rendszere megfelel a Birodalmi szabványnak, így pótalkatrészek könnyen beszerezhetőek hozzá.

A TIE vadászok legnagyobb hátránya az elhárító pajzsok teljes hiánya. Bár a napelemtáblák és a hajótest páncélozott, így nyújt némi védelmet, pajzsok nélkül mégis sebezhető marad a katonai lézerek és nehéz sugárvetők találataival szemben. Elméletben ezt a hiányt a pilóták ügyes kitérésekkel és gyors irányváltásokkal kompenzálhatják. A gyakorlatban azonban kénytelenek azzal pótolni, hogy ők lőnek elsőként, nagy számban támadnak, és elfogadják a magas veszteséget.

A TIE pilóták elit alakulatnak számítanak a Császári Haditengerészetben belül. A többnyire önkéntes pilóta-jelölteknek aktív Birodalmi egységekből kell jelentkezniük. Legtöbbször már képzett pilóták vagy űrnavigátorok. Alapos szűrési és válogatási eljárásoknak esnek át – jelentések szerint csak mintegy 10 százalékuk felel meg, a töb-

bi visszakerül az eredeti egységébe. Akik megfeleltek, végigcsinálnak egy több száz óra repülést is magába foglaló hosszú, alapos kiképzést. A tréning lebonyolítását egyre inkább a csillagrombolók veszik át, így a kiképzendők megtapasztalják az éles bevetések repülési környezetét és követelményeit is.

Helyőrségekhez rendelve, planetáris védelemként vagy flotta-szolgálaton, a TIE vadászok legtöbbször csapatban dolgozik. A TIE pilóták megtanulják és alkalmazzák az együttműködést kívánó taktikákat: menekülési lehetőségek lezárását, az ellenfél kereszttűz alá vételét, és együttműködést a nagyobb hajókkal, esetleg szárazföldi egységekkel, ha szükséges.

A TIE pilótákat nagyra értékeli a Birodalom és az ellenség egyaránt. Még a nagyobb és erősebb gépeket repülő Felkelő pilótákban is él egyfajta egészséges tisztelet a TIE vadászok és azok pilótái iránt. Természetesen általában a pusztító számuk adja a TIE vadászok legnagyobb erejét.

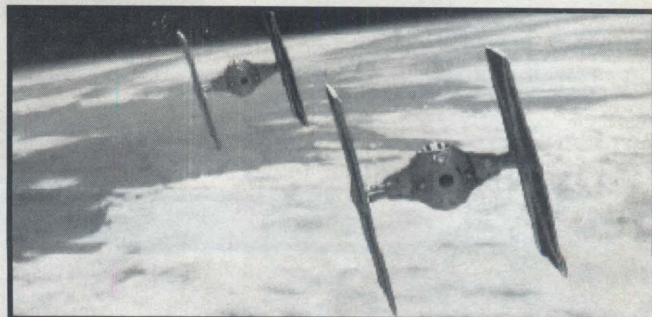
A legtöbb aktív Csillagromboló hat, egyenként tizenkét TIE vadászból álló századot hordoz. Minden század három négyes kötelelőből áll, melyek tovább oszlanak két elemre. Mindegyik elemet egy vezető, és egy szárnyember alkot; a legkisebb taktikai egység, amit a Császári Haditengerészet alkalmaz. Általában két század adja a Romboló kíséret fedezetét, kettő felderítést végez, és kettő a tartalék.

A földi bázisú TIE vadászok legtöbbször a Császári Haditengerészethez rendelt, de a legénység a bázis parancsnokának tartozik jelentéstételével. Egészséges rivalizálás él a földi, illetve űr-bázisú pilóták között; a „mormota” (ground-hog), és a „vákuum-fej” kifejezések használata a leggyorsabb mód egy verekedés kioldására bármelyik Birodalmi üdülőbolygó bárjaiban.

Néhány planetáris és helyi haderő szintén használja a TIE-ok korai modelljeit, bár ezek pilótái nem olyan jól képzettek, és általában kevésbé eredményesek, mint Birodalmi társaik.

A Birodalom számos különleges változatát fejlesztette ki a TIE vadásznak. Sok esetben a Tengerészet modernizálja a régebbi modelleket, felszerelésüket lecserélve a legújabb verziókra. A legsikeresebb újításokat teljesen új járművekben ötvözték, mint a TIE bombázó, és a TIE elfogó.

Star Gazer

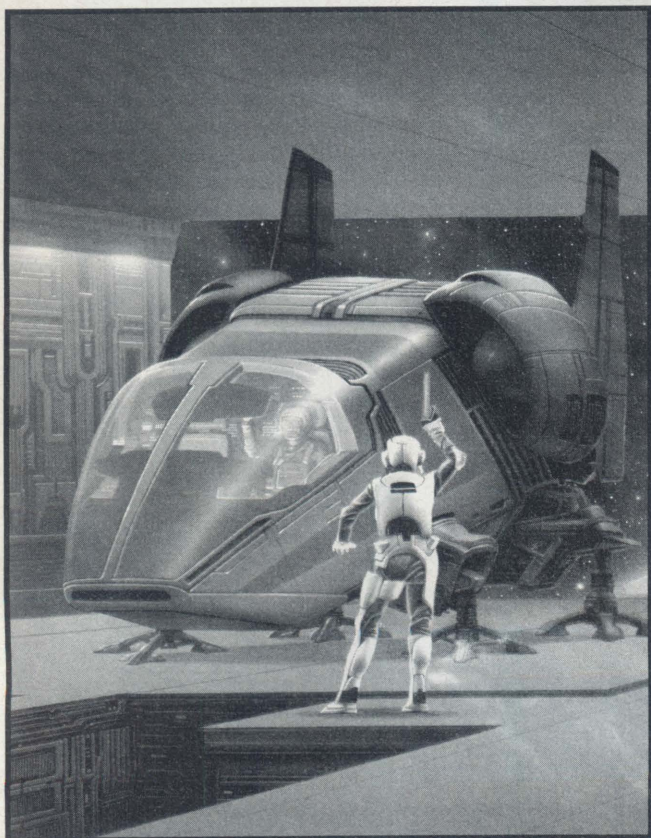


KÓRHÁZ ŰRHAJÓKNAK

„A mai kemény világban bizony sohasem lehet tudni, haver! Ezek a nyavalyás kalózkod mindenütt ott vannak, nem is beszélve a francos aszteroidamezőkről. A múltkor is, mikor az Anoat rendszerbe kellett mennem, a hajó fogta magát és kilépett a hipertérből! Már éppen nyúltam volna az átkozott hidrokulcsokért, amikor kiderült, hogy egy francos aszteroidamezőbe keveredtem! Az volt aztán a mulatság, pajtás! Hozzam ki a gépet a sziklák közül, vagy katapultáljak a semmibe! Tíz kilót fogytam, mire kiizzadtam a hajót a mezőből! Erre mit látok? Valami őrült fogócskázik a legnagyobb dzsumbujban egy halom TIE-vadásszal. Húztam is el onnan a lehető legmesszebb, merthogy volt ott néhány romboló is ám! A fele rendszerem kiment, én meg totyoghattam el a Bepinig tartalék rendszeren.

Erre mit találok ott?! Az egész francos Tibanna gázmező hemzseg a birodalmiaktól!! Na, akkor már nekem is kórház kellett!”

— hajóskapitány elbeszélése egy danaabi kocsmában



A galaxist keresztül-kasul bejárva, az űrhajótulajdonosok előbb utóbb szembesülnek az örökös bosszúságot okozó műszaki problémákkal. Legyen az meghibásodás, vagy barátságtalan búcsúajándék – előfordul, hogy nem oldható meg profi felszerelés nélkül a probléma. A vadászgépek, jachtok és könnyű szállítóhajók részére – a hajózók legnagyobb öröme – olyan szervizhangárok létesültek, melyek gyártótól függetlenül bármilyen javításra képesek. Sok életet, üzletet és hajót mentettek már meg hasonló műhelyek, nem csoda hát, ha az űrhajós-szlangbe „kórház”-ként vonultak be.

Mivel a Sienar Fleet Systems, a Kuat Drive Yards vagy az Incom (hogy csak a legnagyobbakat említsük) csak saját gyártmányú hajók szervizelésével foglalkozik gigantikus, orbitális pályán keringő dokkjaival, a magánkézben levő kisebb hajók tulajdonosainak többsége nem szívesen viszi olyan helyre kedvencét, ahol akadékoskodó kérdéseket tehetnek föl egyes módosításokkal kapcsolatban. A fent említetteknel kisebb, felszíni szerelőüzemek – általában magánkézen – kevesebb kérdéssel ugyanazt tudják nyújtani, s hogy se a Birodalom, se a Szövetségi Szektor ne koppintson az orrukra, fekete munkát nemigen vállalnak.

Alább következnek egy ilyen, legális és jól felszerelt szervíztelep leírása azon kapitányok számára, kiknek hajója komoly sérüléseket szenvedett a legutóbbi olajra lépéskor...

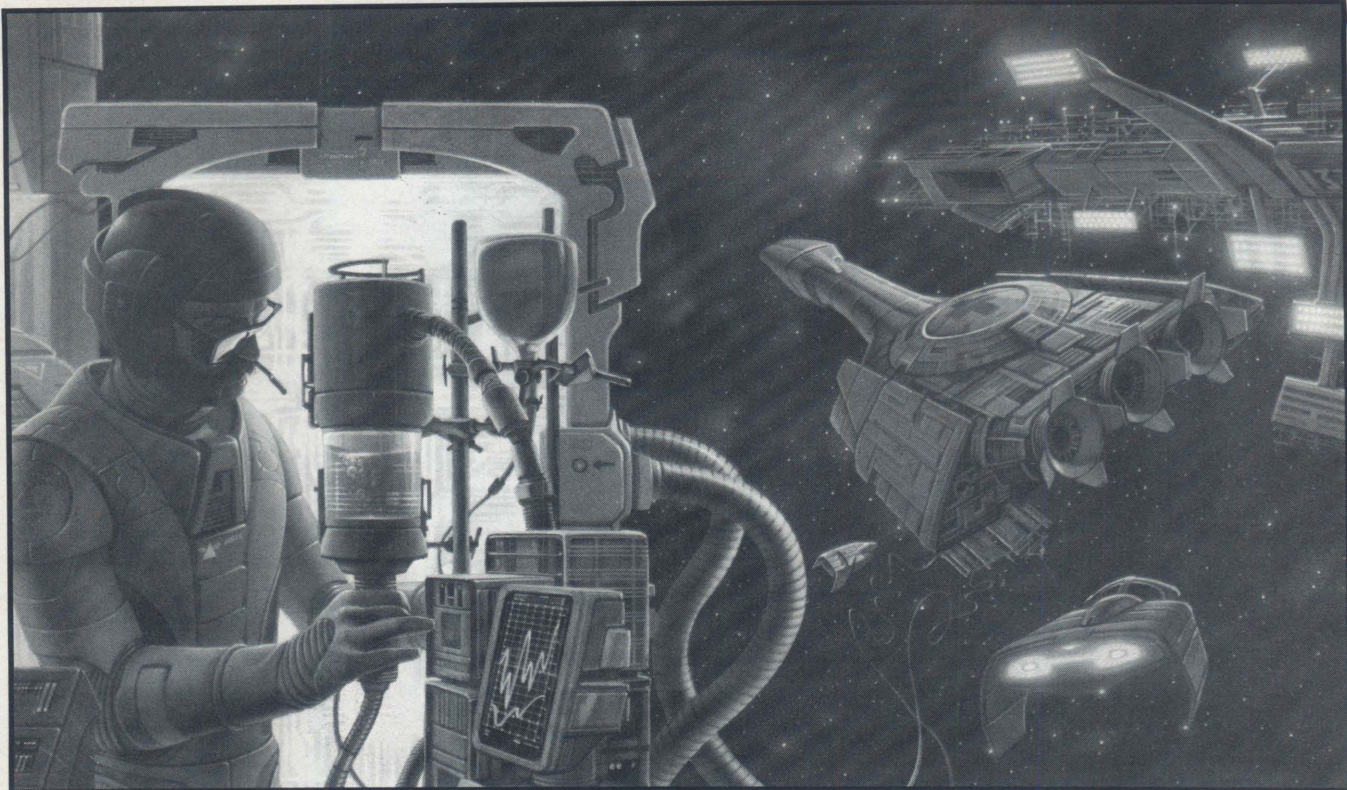
Az itt szereplő adatok, információk alapján tetszés szerint létrehozhat saját műhelyt, igénytől függően, melyhez a felszerelések árát önhatalmúlag variálhatod. Írásunk mind mesélőnek, mind játékosnak hasznos információkat tartalmaz, ám a teljesség igénye nélkül.

AZ AZONOSÍTÓ

Rögtön az elején tisztázni kell egy olyan problémát, mely sokszor vetődik fel a játék kapcsán, s az alábbi leírásban is említésre kerül. Az űrhajó azonosítójáról van szó, melyet jó pénzért, meggyőző szónoklat keretében bárki megvásároltathat. Ez azonban nem olyan egyszerű, mint ahogyan hangzik.

Valójában nem létezik olyan, hogy meghamisított, vagy megváltoztatott azonosítókód. Az űrhajó számítógépe által küldött adatokat ugyanis a kikötőfelügyelőség megnézi a nyilvántartásban, amely azonban nem csak helyi hajók adatait tartalmazza, főleg, ha birodalmi fennhatóság alatt áll a hely – nem is csak a körözött hajók teljes adattárát, hanem általában az összes rendelkezésre álló nyilvántartást ellenőrzi a hajógyarak által közzétett kimutatások alapján. Így aztán az, hogy a Millenium Falcont egy másik hajónak nézhették a Szövetségi Szektorban, igazából annak köszönhető, hogy Solo vásárolt egy hamis kódot.

Több módja van annak, hogyan juthat valaki hamis adatokhoz. A legkényelmesebb és legegyszerűbb módja, ha egy aszteroidamező, csatatér, kísértethajók, esetleg ronccstelep környékén kezdünk el



guberálni. Természetesen, ha katasztrófa áldozata lett egy hajó és sikerült megmentenünk értékes azonosítóját, nem árt leellenőrizni egy aranykezü technikus ismerősünk segítségével, mi maradt a hajó után a nyilvántartásokban.

A másik, költségesebb módja, ha felkeresünk valakit, aki szabadidejének nagy részét annak szenteli, hogy helyettünk végzi el a piszkos munkát (nekik általában sötét foltokkal tarkított kalózműltjuk van). Az egyetlen, amit viszonylag büntetlenül meg lehet hamisítani egy azonosítókódon, a hajó típusa – amennyiben az elhalálozott tulajdonosé különbözött a miénktől. Ez utóbbi átalakítást vállalják el feketén egyes jóhiszemű technikusok, miután megtapogatták zsebükben az ellenszolgáltatás tárgyi manifesztációját.

A TELEP

Felépítését tekintve, mindössze három különálló épületet találunk egy szerviztelepen:

- a központi hangárépület gigantikus komplexumát, melyből élődsi mynockok gyanánt állnak ki újabb, más-más célokat szolgáló kisebb, alacsonyabb épületek;
- a biztonságiak épületét, mely nem csak őrbódé, de hatszemélyes, összkomfortos barakk is egyben;
- a tűzoltószert-raktárt, melyet – tűzbiztonsági okokból – mindkét épülettől messzebb helyeztek el.

A telepet kerítés veszi körül, magába foglalva egy szárazföldi járművek számára fenntartott parkolót, valamint három-négy landolóplatformot. A kerítésben alkalmadtán elektromos áram is köborolhat.

Ezen felül, stratégiai pontokon felállított E-Web ütegek meredhetnek szerteszét (12), mindegyik csupán kódkártyával működtethető; esetleg éjszakára központi számítógéppel tűzvezérelt, éjjellátó ipari kameraláncra kapcsolva (tetőn 6 db, 1-1 a két bódé tetején, 1-1 a landolóplatformok mellett).

A LANDOLÓPLATFORMOK emelőszerkezetek segítségével tíz méter magasra nőhetnek, a talajszintnél lejjebb pedig csak akkor mennek, ha esetleg föld alatti garázst alakítottak ki az építők. A platformokat széles aszfaltsík köti össze egymással és a hangárépület

két bejáratával, melyen nagyteljesítményű vontatójárművek mozgatják a javításra szoruló hajókat. Tudniillik, a telep területén hajtóművek használata csak két esetben lehetséges: 1., ha valaki a landolóplatformot használja föl és leszállásra, 2., ha tesztpadon járatják.

Fenntartásuk: minimum 1850 kredit/hónap.

A **BIZTONSÁGI ÉPÜLET** egy őrszobából, konyhából, zuhanyzóból, vécéből és négy lakóhelyiségből áll, a felfogadott biztonsági őrök szükségleteinek kielégítésére. Egy ilyen méretű vállalkozásnál cirka húsz ór dolgozik (nagyjából három váltásnyi), akik hetente váltják egymást hatosával-hetesével.

Fenntartásuk: minimum 5500 kredit/hónap.

A **TŰZOLTÓSZER RAKTÁR** a biztonságiak felügyelete alá tartozik, tartalma a különböző tüzesetekre való oltószerek, elsősegély-csomagok, tűzálló ruhák, stb.

Fenntartása: minimum 500 kredit/hónap, ha nem használnak el semmit.

A HANGÁR

Ahogy azt egy ilyen épülettől el lehet várni, méretei gigantikusak, hiszen öt-hat hajót minimum be kell fogadnia. Kevesen engedhetik meg maguknak, hogy ekkora hangárokat tartsanak fenn, kivéve talán a legnagyobb cégeket, azok pedig általában saját űrhajókra szakosodtak, és nem szívesen látnak holmi módosított repülő roncsot. Hogy ennek ellenére léteznek ilyenek, annak okait feljebb már taglaltuk.

A hangárhoz kívülről általában három épület csatlakozik:

– a transzformátorház, mely saját, vagy idegen energiaforrásból dolgozik, feladata a különböző energiaszintű ellátás biztosítása (pl. a tesztpadok számára);

– az erőgépek (vontatók, önjáró daruk, nehéz munka-droidok, egyéb erőgépek) garázsa;

– nagy készletű raktár

Természetesen mindhárom épület szigorúan őrzött, a biztonságiakon kívül csak a részlegvezetőknek (4) van kódkulcsuk (biztonsági zár – Nagyon nehéz).

A **TRANSZFORMÁTORHÁZ**hoz csak a karbantartó személyzet férhet hozzá – bár a telepen szinte minden élőlény képvisel valamiféle technikai jártassági szintet a legkülönbözőbb témákból, a transzformátort nem illik piszkálni...

A **GARÁZS** húsz-harminc járműnek ad otthont, és droidok tartják rendben. Öt vontatót, tíz munkadroidot, nyolc-tíz önjáró darut és öt-hat targoncát találhatunk benne.

Fenntartása: 2400 kredit/hónap.

A **RAKTÁR** mindkét oldalán – közvetlenül a hangárba és a világ felé – van bejárat, már csak a készletek feltöltése miatt is, hiszen az mindig kívülről történik. Szigorúan őrzött és zárt hely, befogadóképessége 2000 metrikus tonna, ami annyit tesz, hogy tizenkét űrhajónyi standard felszerelést tartalmaz, természetesen hajótörzs nélkül.

Általános tartalma:

- ionhajtómű blokkok,
- pajzsgenerátorok,
- energiaátalakítók,
- merevítők,
- mechanikai alkatrészek (zárok, hidraulikák, sínek, villanymotorok),
- elektronikák (vezérlő-chipek, nyomtatott áramkörök, huzalok, vezetékek, kábelek, visszacsatolások),
- belső burkolatelemek,
- tárolók (kapcsolótábla, szerszámgardrób),
- alapvető bútorelemek, tartozékok (oxigénmaszk, űruha),
- csőelemek, hűtőrendszerek,
- nyílászárók,
- kommunikációs berendezések és vezérlőpanelek,
- manőverező és navigációs számítógépek,
- szenzoralkatrészek...

És még sorolhatnánk.

A DEPÓ

Mielőtt valaki a részletekbe fulladna és elbűbösölné a fenti felsorolás fölött, vessünk egy pillantást a szervízhangárba. A leglaikusabb szemlélők is megegyeznek abban, hogy a hangyátársadalom minden biztonnal büszke lenne a szerelőcsarnokban zajló rendezett káoszra, az örökös nyüzsgésre és sürgős-forgásra – a szakemberek hozzátesszik persze, hogy az efféle rovarnak esélye sincs arra, hogy hosszabb ideig élve maradjon egy ilyen környezetben, így hát nem is veheti igazán szemügyre.

A káosz fölött szakszerű rendszer uralkodik: több arasz széles sárga csíkok szegélyezik a vontatásra kijelölt útvonalat a boxokra tagolt műhelyek között. Egy-egy „depó” (közkezdvebb nevén „rendelő”) tizenöt- húszfős szerelőgárdát foglalkoztat. A teljesség igénye nélkül elfogadhatjuk, hogy a szerelők minimum 3K+2 értékű szükséges technológiai jártasságokkal rendelkeznek.

A DEPO domináns berendezése a tesztpult, egy mellmagasságig érő, három külön kapcsolótáblára osztott konzol. Míg a kezelői részen oszcilloszkópok, klaviatúrák, kapcsolók rendezetten elosztott sorait találjuk, a pult túloldalán különböző vastagságú, színű és anyagú vezetékek tessék-lássék módon összetekercselt halmái nyúlnak el. Ezeket a kábeleket csatlakoztatják a hajók különböző egységeihez, miután eltávolították a burkolati elemeket. Egy teljes teszt-sorozathoz csatlakoztatott hajó leginkább úgy néz ki, mintha kibelezték volna – a felnyitott panelek alól kábelek garmadája tekereg a legkülönbözőbb helyekről a konzolig. Ennek segítségével méri be a hajó rendszereit, és ha lehetséges elektronikus úton megfelelően beállítják. Ez utóbbi csak a navigációs, stabilizációs és egyszerűbb vezérlőrendszerekre vonatkozik. A hajtómű meghibásodásait, a pajzsgenerátorok állapotát itt csak diagnosztizálni lehet.

Ára: funkcióként 760 kredit (a konzol külön értendő, potom 150 kredit egyetlen elem)

Szükséges jártasság: számítógép kezelés (programozás nem!)

Funkciók: tesztelés, beállítás, hibakeresés és alábbi rendszereken

Hajtómű: ion, hipermeghajtó, tartalék hiperhajtómű, cellák, átalakítás;

Létfenntartó rendszerek: levegőellátás és légkondicionálás, szigetelés, világítás, riasztórendszerek;

Biztonsági rendszerek: sérülés (támadás), idegen behatoló;

Pajzs: energiaátalakítás, energiaszint;

Fegyverzet: átalakító rendszer, löelemképző számítógép;

Visszacsatolások: elsődleges és másodlagos szabályzó és vezérlőrendszerek;

Hajóburok, hajótörzs: rongálódás

Szenzorok: kibocsátórendszerek és receptorok

Innentől kezdve a szakértelem és a technikai vívmányok veszik át a szót; a felszerelési tárgyak első pillantásra átláthatatlanul, ám mégis rendszerezetten borítanak el egy falat és az előtte húzódó asztalt... (– Hé, hol van az A9-es hidrokulcs? – Ott van a lézervágók között a sarokban!) ... Nos tehát, mindenki tudja, hol találja meg a dolgokat:

- hidrokulcsok (20), erőátviteli berendezések,
- karosszériaszerszámok (fúró-, hegesztő- és vágóberendezések garmadája)
- tömítőanyagok
- huzalok, vezetékek, kábelek tekercsekben... és kis darabokban szerteszét

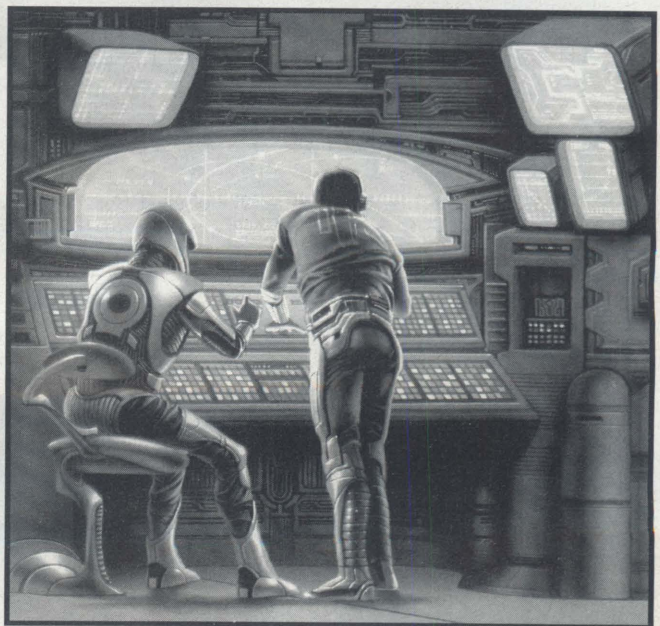
A **SZERVIZDROIDOK** szerves részeit képezik minden depónak. Feladatuk sokrétű, bár valójában két fajtát használnak: az egyiket precíziós javításokra és emberre veszélyes műveletek elvégzésére, míg a nagyobbak szakavatottan kikapják a nagyobb blokkokat, és könnyedén ráhelyezik az űrhajó oldalához gördülő önjáró darukra.

Az így kiemelt hajtómű, vagy generátor egy állványra („csontvázra”) kerül, melyen könnyen szét-, illetve összeszerelhető, könnyen hozzáférhető; ennek érdekében az állványok különböző formájú és teherbírású változatai ágaskodnak szerteszét.

Szintén jellegzetes tartozéka egy depónak az **OLAJFÜRDŐ** („gyógyfürdő”): egy hatalmas kád, csordultig gépolajjal, ahogy azt a Csillagok háborújában láthattuk – ilyenbe merült bele C-3PO „felfrissülni”. Az alkatrészek biztonságos (hajón kívüli) mozgatásához ismételt önjáró darukat használnak, melyek a maguk nemében szintén droidok, csak kommunikálni nem tudnak. Többek közt a „Hé, te ZZ-45-ös! Gyerünk, hozd már azt a nyavalyás generátorblokkot!” parancsra hallgatnak.

Nos, ilyen egy dióhéjba helyezett javítóbázis. Használjátok egészséggel!

Herbie



Ars Magica

A SZEREPIJÁTÉK MŰVÉSZETE



Minden fantasy-alapú RPG legalapvetőbb problémája a mágia alkalmazási rendszere. A szerepjátékokban háromféle szimulációs alaphelyzet fordulhat elő, amikor a kockadobásnak kell döntenie az események kimeneteléről: a harc, a szociális interakció és a varázserő használata. A harci szisztémák terén az RPG-tervezők kitaposott úton járnak, és általában a terepasztalos csatajátékok által használt megoldásokra építenek. A szociális interakció könnyen nélkülözni tudja a bonyolult mechanizmusokat, hiszen a gerincét a kalandmester és a játékosok – remélhetőleg ötletdús – társalgása adja. Ráadásul mindkét esetben számolhatunk azzal, hogy itt a valós életben is előforduló jelenségeket kell az RPG-nek modelleznie; mindenkinek van némi elképzelése arról, hogyan működik a visszacsapó íj, vagy milyen taktikával célszerű alkudozni. A mágia azonban a valóságban sohasem létezett, így még azon a téren sincs egyetértés, hogy egyáltalán milyen alapokról kell kiindulni. Nem csoda hát, hogy a különféle RPG-kben homlokegyenest eltérő elképzelések uralkodnak – a mágiarendszer a szerepjátékok Achilles-sarka.

Az egyik legelterjedtebb – és legkevésbé sikerült – megoldás az AD&D-ben alkalmazott *memorizálási szisztéma*, amit egyébként nem a TSR stábjában dolgozott ki, hanem egy Jack Vance

nevű amerikai fantasy-író, még a hatvanas évek végén, amikor a szerepjátékok nem is léteztek. Sajnos azonban ami a könyvek lapjain beválik, a játékasztal mellett csúfosan csődöt mondhat. Az AD&D-nek köszönhetjük, hogy a szerepjátékok világában sajátos sztereotíp kép alakult ki a varázslókról. Alacsony szinten folytonos gyámolításra szoruló, nyámnyila fickók, magas szinten ellenben két lábon járó tűzérsegi nehézütegek. A varázslatok tetemes hányada a csatatérre való, a specializálódott mágusok közötti különbségek elhanyagolhatók. Mindent egybevetve cseppet sem kapunk reális képet a mágia mestereiről; és ez a felfogás – sajnos – a tekintélyes RPG-k jelentős százalékában uralkodóvá vált.

Akadnak persze olyan szerepjátékok, amelyek komoly erőfeszítéseket fektettek a „valóság-hű” mágiarendszerek kidolgozásába. (Talán elég, ha csak az 1993-as év „sztárját”, a FASA által kiadott Earthdawn emlitem.) És létezik egy olyan RPG is, amelyik egyenesen a mágiát tette meg rendszere alapjának, s erre épített rá minden mást. A játék neve: Ars Magica. (A latin kifejezés jelentése a *mágia művészete*.)

Kiadójának, a White Wolf cégnek a neve távolról sem ismeretlen az RPG-berkekben tájékozottabb nagyközönség előtt. Ez az igényes termékeiről ismert vállalkozás manapság egyre nagyobb teret hódít kiadványaival a piacon, s lapjának – a White Wolfnak – a népszerűsége nyugaton a Dragon magazinéval vetekszik. A játéktervező gárda keze alól teljesen eredeti RPG-k kerültek ki, amelyek gyökeresen szakítottak az AD&D diktálta hagyományokkal – ilyen például a Storyteller rendszernek a Föld közeljövőjében játszódó horror-háromsága (Vampire: The Masquerade; Werewolf: The Apocalypse; Mage: The Ascension). Jól megérdemelt hírnevét azonban a cég az Ars Magicával alapozta meg, amelynek nemrégiben került az üzletekbe a harmadik – javított, bővített és átdolgozott – kiadása.

A tervezők klasszikus fantasy-háttérrel választottak rendszerüknek: a sötét középkort. (Hogy a jelző mennyire jó helyen van a korszak megnevezése előtt, a későbbiekben majd kiviláglik.)



Sok más RPG-től eltérően azonban ők nem kreáltak külön világot a szisztémájukhoz, hanem a feudális Európa keretei közé helyezték. Ennek a megoldásnak számos érdekes következménye van, nem utolsósorban az, hogy a kalandmesterek és játékosok kezét bizonyos mértékig köti a történelmi hűség. A képzeletbeli Malacore-császárság uralkodóját minden további nélkül el lehet tenni láb alól; a keresztes hadjáratot vezető Oroszlánszívű Richárdot nem. Egyesek talán úgy érezhetik, hogy ez túlságosan korlátok közé szorítja a játékosokat; véleményem szerint határt szab a „parttalan” kalandozásnak, amely kirívó következtetésekké vezethet. Ráadásul megvan az az előnye is, hogy Európa történelméről – remélhetőleg – mindenkinek vannak alapfokú ismeretei; ezzel szemben teszem azt Krynn világáról csak akkor tud képet alkotni magának, ha hűségesen vásárolgatja a TSR cég vonatkozó kiadványait.

A történelmi háttér eleve meghatározza a játék stílusát – persze csak akkor, ha komolyan veszik. Tekintsünk egy egyszerű példát, ami a legtöbb RPG-ben számos induló karakter szokványos háttérsztorija lehetne! A földműves gazda fiának szívét lángra gyújtja a kalandvágy. Elmegy a falusi szatócsboltba, megtakarított pénzcsekjén gyatra páncélt és fegyvereket vesz, aztán a szomszéd város fogadóájában beáll egy vagyonos nagyúr szolgálatába, aki éppen rátermett embereket keres valami veszedelmes feladatra...

Nos, ez a történet az Ars Magicában merő képtelenség. A földműves gazda fia eleve nem megy sehová, hiszen minden valószínűség szerint röghözkötött jobbágy, aki földesura engedélye nélkül a lábát se teheti ki a lakóhelyéről. A faluban nincsen szatócsbolt, különösen olyan nem, ahol tiltott fegyvereket árusítanának; hősünkön azonban az sem segítene, ha történetesen lenne, mivel feltehetőleg életében nem látott annyi pénzt, amibe egy rozsdás kard kerül. Amennyiben valahogy mégis sikerülne felszerelkeznie, halálra ítélné magát, hiszen a nemtelen származásúaknak a törvény fővesztés terhe mellett tiltja a fegyverviselést. A szomszéd városba be sem eresztenék a szökött jobbágyot, mert félnek a földesura haragjától. A vagyonos nemesnek pedig esze ágába se jutna kocsmatöltelék bérencekre szórni a pénzt; van elég csatlósa, aki egyetlen szavára ugrik, és még fizetnie sem kell neki. A kalandvágyó gazdafi legfeljebb furkósbottal hadakozó haramia lehetne, amíg fel nem kötik.

Lelombozó, ugye? Sajnos, a sötét középkor így nézett ki a valóságban, távolról sem emlékeztetett a Forgotten Realms világának rózsaszín utópiájára.

Az Ars Magica leszámol azzal a széles körben elterjedt gyakorlattal, hogy a kortárs világunkban általánosan elfogadott értékeket – személyi szabadság, kötetlen gazdaság, törvény előtti egyenlőség, jogállam stb. – visszavetítik egy díszleteiben feudális időkbe. Itt a karaktereknek korhű és brutális környezetben kell mozogniuk. Tagadhatatlan persze, hogy ez beszűkíti a játék lehetőségeit, ugyanakkor azonban teljesen egyéni ízt kölcsönöz neki, amely – véleményem szerint – bőséges kárpótlást nyújt a korlátozott cselekvésszabadságért.

Fölmerül persze a kérdés, hogyan lehet egy ilyen rendszerben a megszokott kalandozó társaságokkal játszani. Nos, sehogy. A karaktereknek sajátos jellegű *feudális közösséget* kell alkotniuk. Olyan közösséget, amelynek az élén hűbérúr helyett két-három mágus áll.

Az Ars Magicában háromféle karaktertípust különböztetünk meg: csatlóst, bajtársat és mágust. Ezek a kategóriák nem a hagyományos értelemben vett kasztok – a bajtársak kóbor lovagoktól besurranó tolvajokon át ájtatos remetékig bármik lehetnek, és elvétel az is előfordulhat, hogy a mágus karakternek semmilyen varázshatalma nincs. A különbség inkább abban áll, milyen szerepet töltenek be az egyes karaktertípusok a játékban.



A *mágusok* bölcsék és tudósok, a közösség vezetői és irányítói, egyértelmű vezéregyeniségek. A *bajtársak* független tanácsadók, többnyire a mágusok barátai; meghatározott feladatokra szánt specialisták. A *csatlósok* hűbéres szolgák, alantas sorú, de megbecsült alattvalók; ők alkotják a közösség gerincét, és messze ők a legszámosabbak a karaktertípusok közül.

A fentiekből következik persze, hogy a karaktertípusok korántsem egyenrangúak. A mágusok hatalma már a játék kezdetén messze fölülmúlja az összes többi karakterét, részint varázsserejük, részint társadalmi pozíciójuk miatt. A státusz igen fontos szerephez jut a játék folyamán: elképzelhető például, hogy a csatlós várkatona sokkal jobban forgatja a kardot a bajtárs nemesúrnál, mégis beláthatatlan társadalmi szakadék tátong kettejük között, amit semmiféle vívótudomány nem hidalhat át. Igazságtalannak tűnik? Kérem, a középkorban vagyunk!

A játék kezdetén a résztvevők több karaktert dolgoznak ki maguknak: általában egy mágust, egy-két bajtársat, és négy-öt csatlóst. Ez bizony meglehetősen hosszadalmas folyamat, napokba is beletelhet. Valamennyi karakter a játékosé, de csak a legkritikább esetben használja egyszerre őket (ez gyakorlatilag képtelenség lenne); általában a kalandmester mondja meg neki, hogy az adott kalandban kit vagy kiket lenne célszerű választania. A játékosnak szíve joga eltérni a tanácstól, de aztán nem panaszkodhat, ha a karaktere kiüthetetlen helyzetbe kerül, mivel hiányzanak a szükséges képességei. Az így kidolgozott karakterekhez járul még nagyszámú NJK csatlós – jobbágyok, szolgák, katonák –, akik csak jelzésszinten képviseltetik magukat a játékban. A karakterek összessége zárt közösséget alkot, amelynek *covenant*a neve – magyarul talán *domínium*nak lehetne hívni. Ezután a játékosok összedugják a fejüket, és a szabálykönyvben található útmutatások alapján számba veszik a domínium élettelen tartozékait: általában valamiféle erődítményt, a környező birtokokat, a mágusok könyvtárát és labo-

ratóriumát, a szomszédos földesurakkal fenntartott kapcsolatokat, illetve a domínium feudális jogállását. Ha mindez kész, kezdődhet a játék.

A kalandok meglehetősen rendhagyónak tűnhetnek az AD&D-n nevelkedett szerepjátékosok számára. Először is teljesen hiányzik a képből a jól ismert RPG-közhely, a titokzatos, nagyhatalmú megbízó. Egy domínium önmagában véve hatalmi tényező; a karakterek közössége jóval befolyásosabb és ütőképesebb, mint az átlagos kalandozó társaság. Ez persze nem jelenti azt, hogy a karaktereknek nincsen felettesük – például egy hűbérúr, akitől a birtokaikat kapták, vagy a mágusok rendjének valamelyik tekintélyes méltósága –, ám ez a személy általában túlságosan távoli és elfoglalt ahhoz, hogy beleszóljon a napi ügyekbe. A kalandok mintegy spontán alakulnak ki; éppen azért kell ennyi időt és energiát ölni a karakterek, illetve a domínium kidolgozásába, hogy a játék kezdetén ne legyen hiány indítórugókban. A tündérerődök, kísértetjárta kastélyok és garázda rablóbandák lehetőséget adnak a hagyományosabb jellegű kalandozásra (csatlósok); ugyanakkor már kezdetben széles tere nyílik a politikai cselszövéseknek és családi háborúságoknak (bajtársak); az igazi ínycsemegek pedig szembeszállhatnak a szent inkvizícióval vagy az alvilági hatalmakkal, esetleg belebonyolódhatnak a mágusok rendjének keretein belül zajló intrikákba (mágusok).

Első pillantásra zavarónak tűnhet, hogy évenként csak egy kalandra van lehetőség. Ráadásul az *Ars Magica* csöppet sem bánik kesztyűs kézzel a karakterekkel, ami az öregedést és a különféle járványos betegségeket illeti. (Hadd ismételjem ön-magam: sötét középkor!) Mivel a különféle ismereteket és képzettségeket az *Ars Magicában* is csak tapasztalati úton lehet fejleszteni, és a kalandokban csak a legkritikább esetben vesz részt egy adott játékos valamennyi karaktere, fölmerül a kérdés, hogy egyáltalán érdemes-e nekivágni?

Nos, érdemes. Ebben a rendszerben ugyanis a karakter nem csupán akkor gyűjthet tapasztalat pontokat, ha kalandozik. (És a kalandok során sem az ellenfelek kegyetlen lemészárlása a leggyorsabb módszer!) A játékos minden évben meghatározza, mit csinálnak a passzív karakterei, és azok ennek megfelelően fejlődnek. Ha például a csatlós várnagy egész évben birtokigazgatási ügyekkel foglalkozik, jövőre feltehetőleg javulni fog a vonatkozó értéke. Ami azt illeti, a mágusok akkor fejlődnének a legjobban, ha egész életükben semmi mást nem csinálnának, csak poros föliánsok fölött görnyedeznének, és alkimista kísérleteket folytatnának a laboratóriumaikban. (Ezt a megoldást egyébként rendkívül valóság hínekm tartom.) Igen ám, de ők együtt a domínium vezetői is, akiket vészhelyzetben nem csekély felelősség terhel; és azokat a régi könyveket meg drága vegyszereket is meg kell szerezni valahonnan!

Az *Ars Magica* nem ismeri a szintrendszert, ezért a karakterek fejlődése folyamatos, nem ismételt békaugrásokkal halad előre. A játékvégén a megszerzett tapasztalat pontokat (ne gondoljunk nagy összegekre; öt pont már egészen szép eredménynek számít) közvetlenül vissza lehet fordítani a karakter meghatározó értékeibe. A játékos gyakorlatilag további tudás- és képzettségpontokat vásárol rajtuk. Erre vonatkozólag két arany-szabály van: csak olyan jártasságokat lehet fejleszteni, amiket a karakter aktívan használt a szóban forgó évben; és minél magasabb egy adott érték, annál nehezebb tovább növelni. A rendszer remekül ki van dolgozva: egy keményen szorgoskodó mágus nagyjából hetven-nyolcvan éves korában jut el a csúcra, amikor már túl öreg hozzá, hogy világrengető ambíciói legyenek, és nem fogja felborítani a játék egyensúlyát azzal, hogy tízezres griffmadár-hordákat küld a szentföldi szaracénok ellen. További előnyös vonása az *Ars Magicának*, hogy a fizikai tűrőképességet – amit egyébként nem pontokban, hanem egymásra épülő szín-

tekben mér, mint a Shadowrun vagy a Cyberpunk 2020 –, nem lehet fejleszteni. Ebben a játékban nem léteznek 140 HP-s Raszputyinok; a legtapasztaltabb karakter is belehalhat egy jól sikerült késszúrásba. Egyébként a halál az Ars Magicában végérvényes és megmásíthatatlan; a karakterek legfeljebb isteni csodatétel révén támadhatnak fel, ami viszonylag valószínűtlen egy pogány mágus esetében.

A játék legaprólékosabb és legnagyobb gondossággal kidolgozott része természetesen a mágiarendszer. Az Ars Magica szerint a mágiát egy titkos szekta – Hermész rendje – örökölte át Európába a pogány időkben. A rendet tizenkét nagyhatalmú varázsló alapította a római birodalom bukásának idején; a legbölcsebb közülük, Bonisagus, egységesítette a különféle iskolákat, és megalkotta a mágia átfogó elméletét. Ez a teória elsősorban a pogány görög-római-orientális hagyományon alapul, bár a szervezet alapítói között volt egy kelta druida és egy germán sámán is, akik a saját tanaikkal színesítették tovább a szekta repertoárját. Bonisagus ezenkívül törvényen kívül helyezte a démonológia gyakorlatát, és írásba fektette a titkos rend szervezeti kereteit. A tizenkét ősmágus mindegyike egy-egy dinasztia alapított, amelyek mind más-más oldalról közelítik meg a hermetikus mágia egységes alaptanítását. A Merinita ház varázslóit például erős kötelek fűzik a rejtett tündérbirodalomhoz; a Verditiuss-mágusok a varázstalizmánok készítésének mesterei; a Tytalu család tagjai minden tiltás ellenére a démonidézőssel kacérkodnak; a Flambeau-boszorkánymesterek specialitása a tűz és a rombolás; Björnaer leszármazottai alakváltók, és bensőséges viszony fűzi őket a vadállatokhoz.

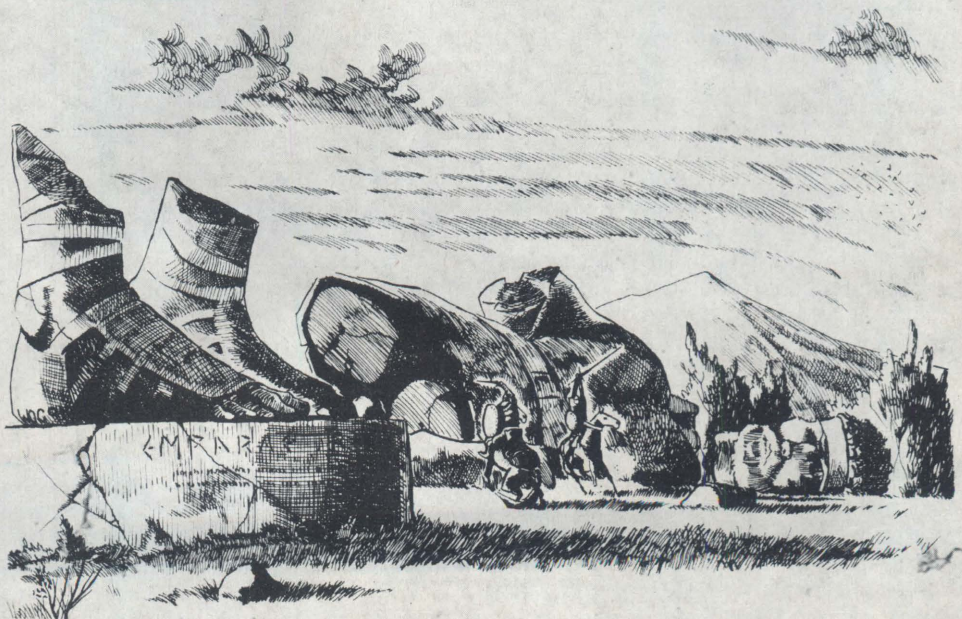
Az egyes házak öröklött hagyományai gondoskodnak róla, hogy a mágus karakterek ne legyenek egyformák, ezzel azonban távolról sem merítettük ki az összes lehetőséget. Az Ars Magica rendszere szerint a hermetikus mágiának öt Technikája és tíz Formája van; ezeknek ötven kombinációja lehetséges, és valamennyi külön iskolát alkot. (A Technikákat és a Formákat egyébként latin névvel illetik, ami bizonyára nagy könnyebbség az alapos klasszikus műveltséggel rendelkező játékosoknak, aligha könnyíti meg azonban a szomorú többség dolgát.) Mivel a karakternek a mágiához való viszonyát a választott Technikákon és Formákon kívül a személyes adottságai is nagymértékben befolyásolják, gyakorlatilag kizárt, hogy két mágus egyforma varázserővel bírjon. A lehetőségek elképesztően széles skálán mozognak: egyes mágusok varázshatalma a holdciklusokhoz van kötve, mások csak sötétben vagy zeneszóra képesek varázsolni, megint mások a hajukban vagy a körmükben tárolják a mágikus energiát. Általános szabály, hogy minden mágusnak ugyanannyi erős és gyöngye pontja van; egy befolyásos boszorkánymester Achilles-sarkának kiderítése esztendőkön át húzódozó kalandozásra adhat alkalmat.

Az Ars Magicában a varázslatoknak három típusa van: formális, spontán és rituális. A formális varázslatokat könyvekből kell megtanulni, előre kidolgozott varázsigék és kézmozdulatok egymásutánja alkotja őket, s hatásuk általában állandó és kiszámítható. A spontán mágia egészen más lapra tartozik, csak alapfokú misztikus ismeretekre

van szükség hozzá, és végtelen számú kombinációs lehetőséget nyújt. Leginkább a M.A.G.U.S. mozaikmágiájára emlékeztet: a játékos egyszerűen bejelenti, milyen hatást akar elérni a karaktere, aztán a kalandmesterrel közösen meghatározzák a vonatkozó Formát, Technikát és nehézségi fokot, majd jöhet a kockadobás. A spontán varázslatok sokkal kimerítőbbek a formálisoknál, ugyanakkor azonban jóval gyorsabbak, és nem kell tanulni őket; semmi akadály nincs, hogy egy tejfölösszájú tanítvány megpróbálkozzon a Poklok Emészthő Lángcsóvája varázslat spontán változatával. (Más kérdés, hogy sikerül-e neki, és ha igen, akkor nem hal-e bele.) A rituális varázslatok jelentik a mágia mesterfokát: ezek hosszas előkészületeket igénylő, bonyolult szertartások, melyek a legtapasztaltabb bűbájosokat is alaposan próbára teszik, hatásuk azonban átütő erejű és maradandó – nélkülözhetetlenek például a varázstárgyak készítéséhez.

Mindent összevetve az Ars Magica mágiarendszere a legösszetettebb, legváltozatosabb és legrealisztikusabb valamennyi RPG között, amelyet eddig volt szerencsém megismerni. (Nem mintha más téren hiányosságokat tapasztaltam volna; a játék harcrendszerét a legtöbb ódivatú RPG úgyszintén megirigylhetné.) Melegen ajánlom a szisztémát mindenkinek, aki *igazi* varázslóval szeretne játszani. Az alapkönyv nemrégiben megjelent harmadik kiadása húsz dollárért négyszáz sűrűn nyomtatott oldalon mindent tartalmaz, amire a játékhoz szükség van, a Bonisagus-féle hermetikus mágiaelmélettől kezdve a történelmi áttekintésen át egészen a keresztény egyház szerepének részletes taglalásáig. A kiegészítő anyagok hasznosak ugyan, de nem nélkülözhetetlenek; modul egyébként is kevés jelenik meg az Ars Magicához, mivel a játék sokkal inkább függ az egyes karakterek egyéniségétől, mint az RPG-k nagy része.

Számomra az Ars Magica a mélyenszántó fantáziát testesíti meg a felszínessel szemben. Nem nyüzsögnek benne százával a szörnyek, nem kínálja tucatszám a választható fajokat, a karakterek nem tehetnek szert benne isteni hatalomra, nem nőhet nek a halandó világ fölé. Ugyanakkor azonban teljesen egyedi módszerekkel szolgál a sokszínű, élethű személyiségek megformálására, s lehetőséget nyújt rá, hogy a játékosok regények lapjaira illő, öntörvényű karaktereket alkossanak. Tagadhatatlan, hogy nem kezdőknek való játék; a „vajtűfűlű” rajongók azonban kevés olyan RPG-t találhatnak, ami jobban megfelelne az igényeiknek.



Ars Magica

KARAKTEREK

Példa egy másfajta szerepjátékra

Az *Ars Magica* szerepjátékról írott ismertetőm – reményeim szerint – bizonyára felkeltette a *Rúna* olvasóinak érdeklődését. Mikor az *Ars Magica*ról próbálok képet festeni másoknak, legyenek az illetők mégoly lelkes szerepjátékosok, óhatatlanul felmerül a kérdés, hogyan lehet egyáltalán játszani ezzel a kétségkívül rendhagyó RPG-vel? A kérdés – és a háttérben meghúzódó, kimondatlan kételkedés – kétségkívül jogos, hiszen az *Ars Magica* nem tartozik a legkönnyebben elsajátítható, egyszerűbb felépítésű szerepjátékok közé. A szabályrendszer kimerítő ismertetésére természetesen nem vállalkozhatom, talán nem fölösleges azonban néhány előre kidolgozott mintán megmutatnom, milyenek is az *Ars Magica*bán a karakterek. Az AD&D-n nevelkedett rajongóknak egy-két ponton bizonyára meglepőek lesznek ezek a példák, de azt hiszem, nem teljesen tanulság nélkül való a bemutatásuk.

PÉLDA CSATLÓS KARAKTERRE

A kalandmester és a játékosok közösen arra az elhatározásra jutnak, hogy az első *Ars Magica*-ülésükön részletesen kidolgoznak egy domíniumot, amely a további játék alapjául szolgál majd. Földrajzilag a Francia Alpokba, időben pedig a XII. század végére helyezik – természetesen előzetes megbeszélés után.

Mivel igen gazdag domíniumról van szó – jövedelmét elsősorban az alpesi kereskedelem rendszeres megvámolásából húzza –, a csatlósok száma száznál is többre rúg. Közülük persze csak tíz-húsz karaktert dolgoznak ki részletesen (azokat, akiknek vélhetőleg komoly szerep jut majd az eljövendő kalandok során); a többiekről egyelőre elegendő annyit tudni, hogy léteznek, és szorgalmasan végzik munkájukat a földeken, legelőkön, műhelyekben. Az egyik játékos szeretne egy hűséges, megbízható testőrt a mágus karaktere mellé, és a kalandmestertől engedélyt kap a kidolgozására. Első lépésként meghatározza a főjellemzőit:

Intelligencia -3
Erő +3 (+2)
Fellépés -1
Ügyesség +2

Érzékelés 0
Állóképesség +2
Kommunikáció -3
Gyorsaság +1

Az *Ars Magica* szerepjáték nyolc főjellemzőt ismer, amelyeknek az értékei -5 és +5 között mozoghatnak. Ez persze csak elméleti határ: valójában ritkán kerül sor rá, hogy valamelyik karakter ennyire magas vagy alacsony értékekkel rendelkezzen. A főjellemzők egy része ismerős lehet más RPG-kból; kivételt talán az Érzékelés, a Fellépés és a Kommunikáció képez. Nos, az Érzékelés azt mutatja, mennyire van ösztönösen a tudatában a karakter a környezetében beálló változásoknak; a Fellépés annak a fokmérője, hogy milyen hatást gyakorol a pusztá megjelenésével más karakterekre; a Kommunikáció pedig azt jelzi, milyen gyakorlottan forog a



társaságban, mennyire tudja elfogadtatni magát a többi emberrel, esetleg befolyásolni őket. Kezdetben minden főjellemző nulláról – az abszolút átlagértékről – indul; a játékos ezután hét pontot oszthat szét közöttük tetszése szerint. Egyetlen megszorítás van, ám az annál fontosabb: ahány plusz pontot adott a játékos valamely főjellemzőjéhez, ugyanannyi mínuszot kell hozzárendelni egy másikhoz.

Csatlósunknál – nevezzük el talán korhű szellemben Jehannak – a fizikai főjellemzők kerülnek az előtérbe. Első pillantásra kitűnik, hogy mogorva, emberkerülő alkat, ráadásul olyan buta, mint a fekete föld. Hogy ennek ellenére mégis bizonyos fokú tiszteletnek örvend (a Fellépés értéke korántsem olyan alacsony, mint lehetne), azt bizonyára impozáns természetének és lenyűgöző testi erejének köszönheti. Az Ereje egyébként eredetileg +2 lett volna, a játékos azonban a karakter kidolgozásának későbbi szakaszában egy olyan Erényt választott neki ld. lentebb), ami lehetővé tette, hogy 1 pontot hozzáadjon ehhez a főjellemzőjéhez.

A következő lépcsőfok az Erények és Hibák meghatározása. Minden karakternek van néhány különleges tulajdonsága, amely egyrészt előnyt, másrészt azonban hátrányt jelenthet neki. Az Erényeknek és a Hibáknak a záróegyenleg megvonásakor tökéletesen semlegesíteniük kell egymást, tehát a karakternek nem lehet több előnye a játék folyamán, mint amennyi hátránya. Ez persze nem feltétlenül azt jelenti, hogy ugyanannyi Erényt, mint Hibát kell választania; amennyiben valakinek, teszem azt, évi hatszáz ezüstmárka jövedelme van, ezt az előnyt aligha egyenlíti ki, ha csupán annyi hátrányt választ magának, hogy balkezes. A játékegyensúly fenntartását a szabályokba beépített kiegyenlítő mechanizmusok biztosítják.

Erények: Tagbaszakadt, Erőtartalékok

Hibák: Néma, Együgyű

Jehan barátunk tehát csaknem ugyanolyan széles, mint amilyen magas. (Ennek az Erénynek köszönheti, hogy eggyel növelheti az Erejét.) Ezenkívül naponta egyszer mozgósítani tudja szervezetének rejtett erőforrásait, ilyenkor az Ereje rövid időre +7-re nő. Ez már valóban szinte mítikus érték, lehetővé teszi Jehannak, hogy sziklával dobálázzon és fatörzseket csavarjon ki pusztá kézzel; persze az időtartam lejártával pihennie kell, hiszen lépni is alig bír majd. Ami a Hibákat illeti, a játékos okosan választott: egyúttal magyarázattal szolgált Jehan elkeserítően alacsony értékeire az Intelligencia és a Kommunikáció főjellemzőkben. Elvégre egy néma és együgyű csatlóstól aligha várható el, hogy a társaság középpontja legyen szellemes eszmefuttatásaival. A szerepjáték terén ez persze bizonyos nehézségeket fog felvetni (a játékos nem beszélhet a karaktere nevében, csak mutogatással fejezheti ki magát), de a hibák azért hibák, hogy valami hátrányos következményük is legyen.

A következő stáció a képzettségek meghatározása. Az *Ars Magicában* a karakterek már induláskor rendelkeznek bizonyos mennyiségű Tapasztalat Ponttal, életkoruk függvényében; ezt használhatják föl képzettségek vásárlására. Minél magasabb szinten járatos valaki egy képzettségben, annál több Tapasztalat Pontot kell érte kifizetnie; a lehetséges értékek itt 1 és 10 között mozognak, bár az 5-nél magasabb már rendkívüli ritkaságszámba megy.

Nyelvismeret (provenszál): 4

Kétkézes Csatacsillag

Támadás: 5

Hárítás: 2

Pusztakezes Harc: 4

Kitérés: 3

Lovaglás: 3

Úszás: 3

Ivászat: 3

Állatok Kezelése: 2

Helyismeret: 1

Mászás: 1

Jehan elsődleges feladata a mágus testi épségének őrzése. Mivel nem igazán tűnik kedves fickónak, a játékos olyan fegyvert választ neki, amivel rettenetes pusztítást tud végezni az ellenfelek között. Testi adottságainak igazából a pallos vagy a vadkanölő lándzsa felelne meg, ámde ezek nemesi fegyverek, közönséges pór méltatlan a forgatásukra. Így esik végül a választás a kétkézes csatacsillagra, erre a tipikusan paraszti fegyverre, amit Jehan kiemelkedő hatékonysággal alkalmazhat. Az már az ő lelkivilágát jellemzi, hogy sokkal nagyobb súlyt helyez mások leunkozására, mint saját bőrénél a védelmére – egyébként magas ügyessége és jó kitérés értéke biztosítja, hogy harc közben ne fenyegetse túlzott veszedelem, szívóssága pedig lehetővé teszi, hogy viszonylag hamar (egy-két hónap alatt!) felgyógyuljon a kapott sebekből. A többi képzettség a csatlósok kemény, viharos életét tükrözi – a Helyismeret érték a karakter együgyűsége miatt maradt ilyen alacsony. Jehan egyetlen szociális jellegű képzettsége az Ivászat, amit már-már mesterfokon űz.

A kész karakterlapra tekintve a játékos kénytelen rádöbbsenni, hogy Jehan sokkal kellemetlenebb és rosszindulatúbb alak, mint eredetileg tervezte. Mivel nem óhajt egy megbízhatatlan testőrt a mágusa mellé, gyorsan felír a papírra két személyiségjegyet. A személyiségjegyek mintegy a jellem pótlására szolgálnak az *Ars Magicában*; értékük -3 és +3 között mozog, és a játékos szabadon, minden korlátozás nélkül választhatja meg őket – számolnia kell azonban azzal, hogy a játék folyamán a kalandmester számunkéri a kijátszásukat.

Hűség: +3

Bátor: +2

Most már csak a felszerelés összeírása van hátra. Mivel az alpesi domínium gazdag és befolyásos közösség, minden csatlóstát átlagos felszereléssel láthatja el. (A csatlósok sohasem kezdenek a játékok költséges felszerelési tárgyakkal). Jehan kap tehát egy teljes sodronyíngyet, egy kétkézi csatacsillagot meg egy utazólovat, esetleg néhány rézdénárt. (Csataménél csak nemesi származású karakterek indulhatnak, ráadásul Jehan amúgysem tudna mit kezdeni vele, hiszen a csatacsillag tipikus gyalogosfegyver.) Csatlósunk immár bármelyik pillanatban kész a domínium szolgálatára: írni-olvasni nem tud ugyan, finomkodó játékokra kevésbé alkalmas, a mágus azonban aligha kívánhatna ütőképesebb strázsát magának.

PÉLDA BAJTÁRS KARAKTERRE

A bajtársak egy fokkal összetettebb és több gonddal járó karakterek a csatlósoknál. Jehan kidolgozásába még bele lehetett vágni egy egyszerű alapgonddal (a mágus rettenetesen testőre), egy bajtárshoz azonban ez már nem lenne elegendő. Mielőtt leülne az üres papír mellé, a játékos elgondolkozik kissé, milyen karakterre van szüksége a domíniumnak. Lassan megfogalmazik benne egy plasztikus kép egy megkeseredett, öregedő tudósról, akit szerte Európában üldözött az egyház eretneknek bélyegzett tanulmányai miatt. Az inkvizíció kezére került, ahol szörnyűségeken megkínálták, és tanai visszavonására kényszerítették. (Igen, a játékosnak Galilei példája jár az eszébe, néhány emberöltővel későbből.) Az ősz tudóst az alpesi mágusok mentették meg a máglyahaláltól, s menedéket kínáltak föl neki a domíniumukban, ahol senki által nem háborgatva folytathatja kutatásait. Először nem érezte magát igazán jól ebben a különös közösségben, később azonban, ahogy egyre több ismeretre tett szert vendéglátóival kapcsolatban, fokozatosan megbékélt a helyzetével, és most már örömmel dolgozik nekik. Új otthonában mindent megkap, amire csak szüksége van: ő pedig buzgón munkálkodik legújabb célkitűzésén, a bölcsek kövének feltalálásán.

Miután a koncepció megvan, a játékos nekilát papírra vetni a tudós főjellemzőit.

Intelligencia +3
Erő -4
Fellépés -5
Ügyesség -4

Érzékelés -1
Állóképesség +1
Kommunikáció +3
Gyorsaság -5

Az első pillantásra ijesztő fizikai főjellemzők a tudós élemedett korát (hatvankét éves, tehát középkori fogalmak szerint valóságos matuzsálem) és az inkvizíció börtöneiben átélt szenvedéseket tükrözik. Hogy egyáltalán életben van még, azt makacs szívósságának köszönheti; Állóképesség értéke fiatalabb éveiben jóval magasabb volt, ám az átélte gyötrelmek jócskán megapasztották. Legalacsonyabb főjellemzőinek egyike a Fellépés, ami leginkább nyomorékságának és ijesztő külsejének tudható be; szelleme azonban továbbra is eleven, mestere a szavak csúrés-csavarásának, s mi tagadás, más karakterek kihasználásának is. Ezt a képet próbálja tovább finomítani a játékos az Erények és Hibák kiválasztásánál.

Erények: Művelt, Tudós Fő, Kivételes Tehetség, Titkos Tanok Ismerete
Hibák: Rontó Szem, Púpos, Santa, Elátkozott

A tudós testileg szármalmas roncs: ezt az inkvizíciónak köszönheti, akárcsak az átkot, a domíniumba menekítését követően ugyanis a szentszék egyházi interdiktumot mondott ki rá. Fél szeme születésétől fogva nyomorék: duzzadt és vérekes, az ostoba parasztként ezért azt hiszik róla, hogy képes szemmelveréssel megbabonázni őket. A karakter valamennyi Erénye a tudományos ismeretek irányába mutat. Mivel ezúttal nem csatlósról, hanem bajtársról van szó, a játékos jóval több Erényt és Hibát választhatott neki.

Mivel a játékos ezt a karaktert egyfajta korát megelőző, reneszánsz polihisztornak képzelte el, gondoskodnia kellett róla, hogy induláskor bőségesen legyenek Tapasztalat Pontjai, amin képzettségeket vásárolhat. Ezért választotta neki a Tudós Fő Erényt, és ezért határozott úgy, hogy alaposan benne jár már a korban a játék kezdetén.

Nyelvismeret (lombard): 5
Nyelvismeret (latin): 5
Nyelvismeret (ógörög): 5
Nyelvismeret (arab): 4
Írás-olvasás (latin ábécé): 5
Írás-olvasás (ógörög ábécé): 5
Írás-olvasás (arab ábécé): 4
Egyházismeret: 1

Okkult tanok ismerete: 3
Hermetikus tanok ismerete: 3
Hermetikus jog ismerete: 3
Hermész-rend története: 1
Mágiaelmélet: 2
Alkímia: 6
Intrika: 4
Vitaművészet: 4

Mint látjuk, az ősz tudós egyetlen árva varázslatot sem ismer, a mágia elméleti alapjaiban és a Hermész-rend berkeiben folyó viszálykodásokban mégis jártasabb, mint nem egy gógos varázsló. Tanácsadói minőségben tehát ugyancsak hasznára válhat a domíniumnak, különösen azért, mert egy beavatlatlanról senki sem tételezne fel ilyen mélyenszántó ismereteket. Ráadásul tudnivaló, hogy az ősrégi varázskönyveket és mágikus traktátusokat ritkán írták a közép nyelvén; az efféle irományok megfejtésében a tudós nélkülözhetetlen segítséget nyújthat vendéglátóinak. És még nem is említettük párját ritkító jártasságát az Alkímia terén; ilyen értékkel bizony könnyen elképzelhető, hogy előbb-utóbb valóban feltalálja a Bölcsék Kövét, örök hálára kötelezve ezzel a domíniumot. Kalandozni persze aligha fog – harcban, kiélezett helyzetben maga lenne a tökéletes csőd –, az *Ars Magica* rendszerében azonban így is számtalan izgalmas esztendő vár az őt kidolgozó játékosra.

A karakter teljes megformázásához szükséges még néhány személyiségjegyet, melyek eddigi tapasztalatait, a háta mögött álló keserű éveket tükrözik.

Gyanakvó: +3

Bátor: -3

A tudós felszerelése nyilván egészen más jellegű lesz, mint Jehané az előbbi példában. Fegyverre, vértetetre semmi szüksége; annál inkább egy jól felszerelt laboratóriumra és egy gazdag könyvtárra. A könyvtár adott – minden domíniumban lennie kell –, a laboratóriumot pedig bizonyára be tudják rendezni neki a mágusok, még ha ez azzal is jár, hogy közülük kell lemondania valakinek a szükséges helyről. Egyébként a könyvtár és a laboratórium kidolgozása külön feladatot jelent, csaknem akkorát, mint egy újabb karakter megalkotása; ettől azonban a helyszűke miatt el kell tekintenünk.

PÉLDA MÁGUS KARAKTERRE

Vitán felül áll, hogy az *Ars Magicában* a karakterek közül a mágus igényli a legtöbb odafigyelést, a leggondosabb tervezést. Megalkotásához szükséges a játék mágiarendszerének alapos, részletes ismerete – ami nem a legkönnyebb dolog, kicsit még latinul is tudni kell hozzá. Ez a legnagyobb hatalmú és legsokoldalúbb karakter; kilátásaiban, feladatkörében messze meghaladja a csatlósokat, és árnyékok borít a bajtársakra is. Lássuk tehát, hogyan dolgozhatunk ki egy mágust!

Mielőtt bármibe belefognánk, először is el kell döntenünk, melyik házba – varázslódinasztiába – tartozzon a karakter a tizenkettő közül. Példajátékosunk egy rendhagyó mágust szeretne magának: egy vad, zabolátlan alakot, aki ugyanolyan jól ért a kard forgatásához, mint a delejezés művészetéhez, és már-már ősvilági erejű szenvedélyek mozgátlak. Átlapozza a házak leírását, és némi mérlegelés után úgy dönt, elképzeléseinek leginkább a Tytulus-ház felel meg. Ezek a dölyfös varázslók örökké a konfliktust keresik, a római góg letéteményesei a középkor világában; számukra a hatalom mások irányítását, kihasználását jelenti. Mérheterlen elbizakodottságukban a tizedik században odáig züllöttek, hogy démonidézésbe fogtak, és tapogatózó lépéseket tettek az alvilági erők felé. A többi tizenegy ház Mágusháborút hirdetett ellenük, és hosszas viszálykodás után megtörték őket. A Tytulus-ház vezetőit kivégezték fekete mágia gyakorlásáért, és kis híja volt, hogy az egész dinasztiát ki nem irtották. A tizedik századi sötét vész árnyéka még ma is rávetül a Tytulus-házra, amelynek tagjai a maguk részéről keserű szívvel emlékeznek vissza első – és mindezidáig egyetlen – vereségükre.

A játékos hosszas fejtorés után az alábbiak szerint állítja össze karaktere főjellemzőit:

Intelligencia +3
Erő +2
Fellépés +2
Ügyesség -1

Érzékelés -3
Állóképesség +1
Kommunikáció -3
Gyorsaság +2

Első pillantásra szembeszökő, hogy a pozitív előjelű főjellemzők összege hárommal meghaladja a negatív előjelűekét. A játékos ugyanis ezúttal egy átlag fölötti, kiemelkedő képességekkel rendelkező karaktert akart kialakítani magának; a szabályok lehetővé teszik, hogy ilyen esetekben a plusz pontokat az előírtnál több Hiba felvállalásával kompenzálja. A mágus – akit az egyszerűség kedvéért nevezzünk Chrétiennek – nem kimondottan nyílt, emberbarát alkat, ezért nem sok hasznát venné a magas Kommunikáció értéknek. Az alacsony Érzékelés azzal magyaráz-



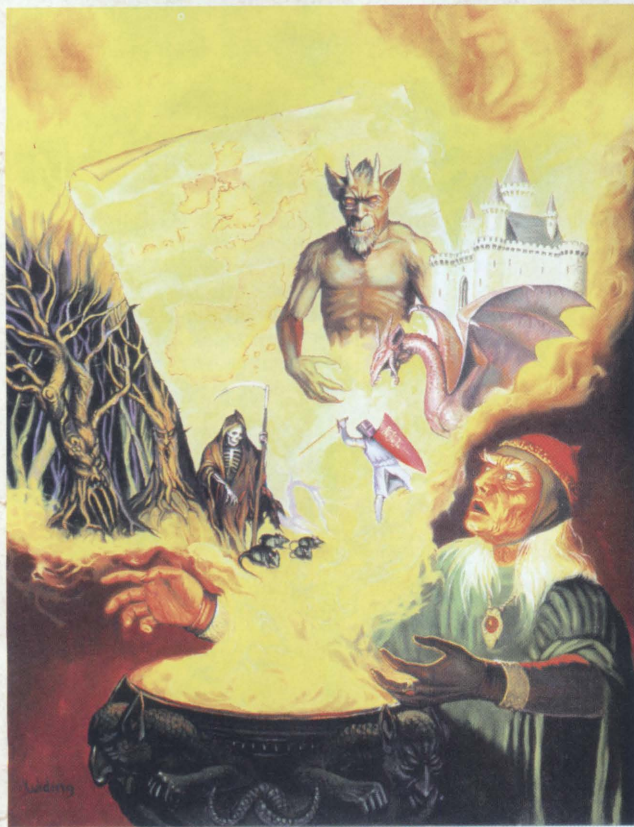


ható, hogy saját fontosságának és verhetetlenségének biztos tudatában – igen, határozottan beképzelt fickóról van szó – nem sok gondot fordít a környezetére. Az Ügyesség negatív értéke fájdalmas a játékos számára, de ezt a hátulütőt már semmilyen módszerrel nem tudta kiküszöbölni.

Az Erények és Hibák kiválogatásánál a játékos rábukkan néhány érdekes cikkelyre: összeveti őket magában mindazzal, amit a Tytalusházról tud, és lassan kezd kibontakozni előtte Chrétien irigylésre cseppet sem méltó múltja...

Erények: Erős Személyiség, Szűrös Tekintet, Vénusz Áldása, Berserker
Hibák: Túl Magabizó, Rosszhírú, Démoni Neveltetés, Sötét Titok, Gonosszal Szennyezett

Chrétien jó kiállású, délceg fiatalember, a széplányok gyakran megfordulnak utána. Mégis valami borongós hangulat lengi körül folyton, s időnként megmagyarázhatatlan dühkitörésekre hajlamos. Ha ráveti valakire a tekintetét, az illetőnek az az érzése támad, mintha lelke mélyére pillantana, s védtelenül, lecsupaszítva állna előtte. Nem ok nélkül való ez; szülőházájában, a messzi Languedocban, ijesztő történeteket suttognak róla a jobbágyság. Chrétien szülei mágusok voltak, a Tytalusház beavatottjai; ám ők nem hagytak fel az ősi, háromszáz éve tiltott gyakorlattal, s a többi varázsló elől rejtőzködve fekete mágiaát űzték.



Tudásukat egyetlen gyermeküknek akarták továbbadni; Chrétien azonban látta, hogyan emésztik el őket az alvilági hatalmak, hogyan fordul a lelkük mint sötétebbre, hogyan lesznek úrrá fölöttük azok az erők, melyeknek parancsolni próbáltak. Eljött az a pillanat, amikor nem bírta már tovább: egy ködös, holdtalan éjszakán megölte a szüleit, hogy legalább a lelküket megmentse az örök kárhozattól, noha szíve mélyén tudta, hogy szörnyű tette hiábavaló. Másnap elmenekült Languedocból, s menedékre lelt az alpesi domíniumban; ám a gonosz stig mája örökre, lemoshatatlanul rajta maradt, bármennyire igyekszik letörölni magáról, megszabadulni tőle...

A mágusok esetében az Erényeknek és a Hibáknak csak körülbelül felét kell a közönséges karakterek számára fenntartott skáláról választani; a másik felük a *hermetikus* Erények és Hibák közül való, amelyek a karakter mágiájának sajátos vonásait határozzák meg. Hermetikus Erényei és Hibái csakis mágus karaktereknek lehetnek.

Erények: Alakváltó (kerecsensólyom), Alakuraló, Különleges Körülmény, Külön Művészetek, Külön Varázslatok
Hibák: Rosszhírú Mester, Rosszhírú Leszármazás, Alkony Pontok, Torz Mágia

Chrétienről alkotott képünk újabb vonással gazdagodott: az ifjú varázsló alakváltó, szükség esetén képes átváltozni kerecsensólyommá. (Az állapot a játékos választotta ki magának.) Bizonyára ebből a sajátos képességéből fakad, hogy mások alakváltó varázslatai kevesebb eséllyel hatnak rá, minden mágia nélkül meg tudja őrizni eredeti formáját. Chrétien mágikus ereje szoros összefüggésben van ezekkel a búske ragadozómadarakkal: ha egy eleven kerecsensólyom tartózkodik a közelében, látótávolságon belül, sokkal nagyobb hatásfokkal működnek a varázslatai. Az utolsó két Erényre most nem térek ki bővebben: nagyjából annyit jelentenek, hogy Chrétien induláskor valamivel több varázserővel bír, mint az átlagos mágusok.

Ami a hibákat illeti, hősünket nemcsak a közönséges halandók körében üldözi a múltja, hanem Hermész rendjében is. A *quaesitor*-ok, a rend felügyelői és békebírói tudnak Chrétien szüleinek szörnyű bűnéről, és rajta tartják a szemüket az ifjú varázslón. Az, hogy a szülei ellen fordult, és végül megölte őket, nem mentés ezeknek a szigorú ítélőmestereknek a szemében: a karaktert fekete mágusok nevelték, ezért élete végéig gyanú alatt fog állni. Chrétien fölött nem múltak el nyomtalanul gyermekora szörnyű évei, amikor kénytelen volt végignézni szülei gyalázatos rítusait, akik démonokat idéztek, és alvilági lényekkel társalkodtak. Ezért 3 Alkony-ponttal kezd a játékot; az Alkony-pontok a mágusoknál az aggkorral járó gyöngeség és hanyatlás fokmérői, és nem a karakter életkorától függenek, hanem attól, hogy mennyi sötét varázserőnek volt kitéve pályafutása folyamán. Megfelelő számú Alkony-pont összegyűlése esetén a mágus eltávozik a világról, valahogy olyasféleképpen, ahogy a közönséges emberek meghalnak. A Torz Mágia azt jelenti, hogy Chrétien varázslatait mindig különös jelenségek kísérik: láthatatlan szárnyak suhogásával telik meg körülötte a levegő, és kísérteties sólyomrikoltások harsannak. Ezért hát nehéz – ha ugyan nem lehetetlen – titokban használni a mágiáját.

Ezután következik a képzettségek meghatározása. A mágusok energiájuk nagy részét a titkos tudományok elsajátítására fordítják, köznapidolgokra jóval kevesebb idejük marad; így hát induláskor feleannyi Tapasztalat Pontot kapnak csupán, mint a többi karakter, viszont számos fontos képzettségben automatikusan járatosak. Mivel a Tapasztalat Pontok értéke az életkortól függ, a játékos 34 évesen indítja Chrétient; ez az utolsó olyan év a karakter életében, amikor még nem kell dobni az öregedéssel járó hátrányos elváltozásokra.

Nyelvismeret (provenszál): 4
 Nyelvismeret (latin): 5
 Írás-olvasás (latin ábécé): 3
 Mágiaelmélet: 5
 Hermetikus tanok ismerete: 2
 Hermész-rend története: 2
 Hermetikus jog ismerete: 2
Parma Magica: 3
Certamen: 3

Koncentráció: 1
 Penetráció: 2
 Varázslatkezelés: 1
 Hosszú Kard, Támadás: 3
 Hosszú Kard, Hárítás: 2
 Kitérés: 2
 Kellem: 1
 Közemberek ismerete: 1
 Kódosítás: 1

Mint láthatjuk, Chrétien számos olyan titkos képzettségben járatos, amely kizárólag a mágusok sajátja. Ide tartozik például a *Parma Magica*, amely egyfajta belső összpontosítással kiépített mágikus védelem az ártó szándékú varázslatok ellen, vagy a *Certamen*, a mágusok közötti rituális varázspárbaj. Emellett nem hanyagolta el a harc mesterségét sem, és ezekkel az értékekkel akár egy páncélos lovagnak is méltó ellenfele lehet, különösen akkor, ha megszállja a berserker-düh. Alakváltó mivolta lehetővé teszi számára, hogy lemondjon azokról a középkorban közkeletű képzettségekről, amelyek az utazást szolgálják (lovaglás, úszás, hajózás). Végül pedig bizonyos fokig ismer néhány szociális képzettséget is, melyeknek segítségével gyakorlatlan mozoghat a közemberek között. (A nemesség, a papság más lapra tartozik; de hát velük Chrétiennek mindvégig nem igazán volt kapcsolata.)

A legbonyolultabb feladat persze Chrétien varázseréjének a meghatározása lesz. Ez annyira összetett eljárás, hogy túlságosan mélyenszántó magyaráztatásba nemigen bocsátkozom (az feltételeznék az *Ars Magica* mágiarendszerének alapos ismeretét); a lényege nagyjából annyi, hogy meg kell állapítani a karakter képzettség-értékét a különféle Formákban és Technikákban, amelyek aztán egymással kombinálva a lehetőségek elképesztően széles skáláját nyújtják majd.

Technikák: Muto 10,
 Perdo 5, Creo 5
 Formák: Corporem 10,
 Animal 4, Herbam 4

Mivel minden Technikát minden Formával lehet párosítani, ezeknek az értékeknek összesen kilenc kombinációja létezik, amelyek közül – a maga 20-as számösszegével – messze kiemelkedik a Muto Corporem. Ez nagyjából azt jelenti, hogy Chrétien varázseréje elsősorban az értelemmel bíró lények testi valójának megváltoztatására alkalmas – ahogy az egy alakváltó mágushoz illik is –, és alacsonyabb hatásfokkal kiterjeszthető az állatokra (Animal) és a növényekre (Herbam) is. Ezenkívül teremteni, gyógyítani és rombolni is képes, de mágiája kizárólag közvetlenül az élőlényekre hat. A halott anyag – a négy őselem – és az ezoterikusabb, megfoghatatlanabb célpontok – az emberi elme, a tűnékeny illúziók, a nyers mágikus energia – kívül esnek a hatáskörén.

Első pillantásra ez talán kicsit zavarosnak tűnhet, de mindjárt jobban megértjük, ha továbbra is figyelemmel kísérjük a karakter mágiájának kidolgozását. A játékosnak most azt kell megállapítania, milyen formális varázslatokat ismer Chrétien az indulás pillanatában. Ez korántsem öleli át teljes varázslatrepertoárját – a spontán módon alkalmazott mágiának csak a fentebb felsorolt számértékek, a játékos képzelőereje és a kalandmester türelme szab határt –, mindenesetre jó képet alkothatunk magunkban arról, hogy mi mindenre lesz képes ez az ifjú varázsló. Lássuk hát!

A *Medve Szívósságának Adománya* (Muto Corporem 30) – Ezzel a varázslattal a mágus gyakorlatilag tökéletesen ellenállóvá teszi a saját testét mindenféle fizikai jellegű károsodással szemben, legyen az mágikus vagy profán eredetű.

A *Csecsszopó Kisded Karja* (Muto Corporem 20) – A varázslat alanyának fél karja csecsemőnyi méretűre zsugorodik, és egy teljes napig úgy marad.

A *Nyomorú Porhüvelynek Átka* (Perdo Corporem 25) – A varázslat alanya egyetlen szempillantás alatt 6-15 évet öregszik – a hatás maradandó. Az *Újjáalkotott Fenevad* (Muto Animal 25) – Ezzel a varázslattal emberi alakkal lehet felruházni egy vadállatot a következő napnyugtáig/napkelteig; az alak valódi lesz – nem illúzió –, az állat lelkivilága azonban változatlan marad.

A *Vonító Farkasnak Megnyomortása* (Perdo Animal 15) – A mágus egyetlen ujjcsettintéssel eltöri bármilyen állatnak a lábaszárát.

A *Meggyalázott Test Egészse Tevése* (Creo Corporem 25) – Ez a varázslat megszünteti mindenféle mérget, betegség és mágikus eredetű öregedés káros kihatásait.

Fatörzset Sorvasztó Átok (Perdo Herbam 20) – Azonnal százszor koróvá sorvaszt egy tszázleleges méretű eleven fát.

Elég impozáns, nemde? Ha ehhez még hozzáteszem, hogy Chrétien a fenti varázslatok mindegyikét nagy valószínűséggel közvetlenül egymás után be tudja vetni, és legfeljebb elfárad egy kicsit, mintha teszem azt ötszáz métert kocogott volna, akkor az AD&D valamennyi első szintű varázslója beleszápad az irigységbe. Említésre méltó momentum még ezenkívül, hogy a mentődobás fogalma az *Ars Magica*-ban úgyszólván ismeretlen, ha a mágus karakterektől eltekintünk... (Ráadásul – ami számomra különösen nagy örömet jelent – a varázslatok elnevezése minden, csak nem hétköznapi.) A fentiekből bizonyára egyértelműen látszik, hogy Chrétien sokkal kidolgozottabb karakter a csatlósoknál és a bajtársaknál. Ezt tükrözik a személyiségjegyei is.

Lobbanékony: +5 (Az Erős Személyiség Erény miatt Chrétien személyiségjegyei -6 és +6 között mozog

értékeket vehetnek fel.)

Kerecsensólyom: +3 (Az alakváltók viselkedése emberi formájukban is emlékeztet választott állatukra.)

Vakmerő: +3

A felszerelés miatt Chrétiennek nem különösebben kell aggódnia; mivel néhány mágustársával együtt ők rendelkeznek az egész domínium felett, gyakorlatilag bármire igényt tarthat, amit egy gazdag feudális uradalom csak nyújtani tud.

Dióhéjban ennyi lett volna a karakteralkotás folyamata az *Ars Magica* szerepjátékban. Mielőtt bárki is elégedetlenkedni kezdene, hadd hívjam föl rá a figyelmet, hogy az *Ars Magica* bevallottan nem tekinti egyenrangúknak a különböző karaktereket. Ez a játék a mágiáról szól, és arról, hogy milyen lett volna a középkor, ha a varázserő valóban létezik – nem várhatunk hát tőle mást, minthogy diadala teljében a fellegek magasába emelje azt a karaktert, amelyikről annyi hősmonda és mitikus rege mesél áhitattal: Merlin ivadékát, a *mágust*...

Koryna Zsolt



A GONDOLAT- ÉS AKARATÁTVITEL GYAKORLATA 5. RÉSZ

MAGIA NEER

AZ ASZTRÁLIS

Az emberek többsége a mágikus eljárások, gyakorlatok során trükkökre, illúzióra gyanakszik. Gyakran pedig még a neophyta (beavatásra váró) is megkérdőjelezi, hogy valóban mágikus működésről van-e szó. A most leírásra kerülő gyakorlat sokat vitatott téma az okkult tudományokat kutatók körében. Az asztrális síkra tett utazás némelyek szerint a tudat magas szintű felfokozása, mások szerint ellenben egy fajta lesüllyedés, ami mindenképpen hátrányos az emberi fejlődés szempontjából. Jómagam – akárcsak a Golden Dawn (Arany Hajnal) rend tagjai – az előbbi elméletet vallom.

Az asztrális projekció egy különös utazás, ami akaratlagon felidézett meditatív-hipnotikus állapotban zajlik. A gyakorlat végzője megnyitja az asztrális kaput, és belép a tudattalan érzelmek világába. A jungi pszichológia kifejezésével élve, az ember belép a kollektív tudatalatti szférába, és ott jártában-keltében találkozik az általa életre keltett archetipusokkal. A kísérletekben eleinte az utazás csak felfokozott fantáziálásnak tűnik, mintha régi emlékekkel teremtenénk egy új világot. Mégis, ha valaki több ízben is próbát tesz felfedezi, hogy a világ, ahol jár nem a képzelet játéka. Saját természeti törvényei, felépítésének belső logikája van, miként a mi fizikai világunknak is.

Az utazáshoz szükséges transz állapotot egyfajta koncentrációs gyakorlattal érjük el. Ehhez el kell készítenünk saját mágikus eszköztárunkat, a huszonöt Tattva-kártyát. A Tattva ábrák öt fő szimbólumot, és ezeknek húsz egyéb kombinációját foglalják magukba.

A fő szimbólumok az indiai hagyomány őselemeit ábrázolják.

Tattvák:

Pirithivi – Föld – sárga négyzet

Apasz – Víz – fekvő ezüst holdsarló

Váju – Levegő – kék kör

Tédzsasz – Tűz – vörös, egyenlő oldalú háromszög

Ákása – Éter – sötétlila tojás

Ebből az öt alapelemből épül fel a többi húsz kombinált ábra, mégpedig a következőképpen. A Pirithivi ábrájára – sárga négyzet – ráhelyezték a többi négy fő Tattva kicsinyített képét,

majd a következőkkel is ugyanígy tettek. Tehát a sárga négyzetbe belerajzolunk egy vörös háromszöget – ezzel kész a föld alapú, föld-tűz kombinációs ábra, majd a sárga négyzetbe belerajzolunk egy kék kört, és megkapjuk a föld alapú föld-levegő kártyát. Így tovább mindegyikkel, természetesen, mint minden egyéb mágikus eszközt, a tanulóknak ezt is önmagának kell elkészítenie.

Más témakörben már leírtam, hogyan üríthetjük ki tudatunkat, és hogyan történjék a megfelelő koncentráció, erre most nem térek ki bővebben.

Ha már elkészítettük a Tattva kártyáinkat, megtehetjük első kísérletünket az asztrális projekcióval. Válasszuk ki egy szimpatikus ábrát, ami éppen megfelel aktuális hangulatunknak, kedélyállapotunknak. Vonuljunk el egy olyan helyre, ahol nem fognak minket zavarni – legideálisabb egy csendes, félhomályos szoba. Ügyeljünk rá, hogy a gyakorlatot olyankor végezzük, amikor a testfunkciók lehetőleg passzívak. Ez alatt azt értem, hogy ne legyünk éhesek, de ne legyünk jóllakottak sem. Ne legyünk fáradtak, álmosak, de ne legyünk hiperaktívak sem. Olyan fizikai állapotban érdemes végezni a gyakorlatot, amikor a szellem maximálisan a testműködések felett funkcionál.

Visszatérve a gyakorlathoz: miután elvonultunk egy csendes helyre, a kiválasztott ábránkkal helyezkedjünk el kényelmesen törökülésben, vagy valamilyen meditációs pózban, ami kényelmes és nem fáradunk, nem zsibbadunk el tőle. (Figyelem, hason fekve nem lehet meditálni csak elmélkedni!) Helyezzük az ábrát magunk elé, szemmagasságban. Próbáljunk meg kizárni minden zavaró tényezőt, és csak a képet nézzük erőteljesen. Kezdjük felnagyítani az ábrát egyre jobban és jobban, hozzuk magunkhoz képzeletben minél közelebb és közelebb, majd mintegy kapun át, hagyjuk magunk mögött az anyagi világot, és lépünk be az asztrális síkra. Hagyjuk hatni magunkra a megjelenő képeket, amik eleinte valószerűtlenek. Azért történik így, mert még gyakorlatlanok vagyunk, és az elme alkotta hálóg borítja szemünket – de a látásunk minden projekcióval egyre tisztább lesz. A látomások általában mindig a kiválasztott kártyával kapcsolatos területekre visznek. Ha valaki a levegő kártyáját választotta, vagy annak egy olyan kombinációját, aminek fő

A PRAKTIKA

JOHANNES
GALLANTAY
FELJEGYZÉSEI

PROJEKCIÓ

témája a Váju, annak repüléssel, szabad éggel kapcsolatos élményei lesznek. Hasonlóképpen történik ez a többi ábrával is; mindig arra a területre jutunk, amelyik kapun át beléptünk az asztrális síkra. Felfedező utunk kissé álom jellegű, de mégis más, hiszen ha nem is irányíthatjuk, de befolyásolhatjuk akaratunkkal a történések menetét, illetve bármikor megszakíthatjuk az utazást.

Haladottabb fokon vannak olyanok, akik nem az indiai eredetű őselem ábrákat használják a projekcióhoz, hanem a Tarot Nagy Arkánumának szimbólumait. Ezt csak azoknak ajánlom, akik ismerik a Tarot szimbolikáját, a lapok jelentéseit, és már van gyakorlatuk az asztrálisikon való utazásban. A Tarot kártya, az ember életút ábrázolása egy magasan fejlett spirituális rendszer kikristályosodása. Sokkal árnyaltabb és jelentőségteljesebb élmények szerezhetők ezekkel a meditációs ábrákkal, mint a Tattva kártyákkal, és a későbbiekben mindenképpen javasolt az áttérés. De jelenlegi szintünkön az indiai rendszer bőségesen kielégítő tapasztalatokat nyújthat, és hónapokra elegendő feldolgozandó anyagokkal, élményekkel lát el.

Mi az asztrális projekció jelentősége? Mint fentebb említettem, sok vitát váltott ki az okkult kutatók körében, hogy hasznos-e, avagy sem. Az ellenzők a mágikus eljárások megvalósításának tartották, hivatkozva arra, hogy a mágia célja az emelkedett tudatállapot elérése. Az asztrális pedig inkább alatta van a hétköznapi élet tudatszintjének, mintsem valahol középúton felfelé. Nos, az én véleményem a kérdésről az, hogy a fizikai létsík a legalsó pont, tehát ez alá már nem süllyedhetünk, csak a tudatalanság állapotába. Másrésről, ha a szellemi fejlődésben mást nem is segít, megerősíti hitünket a tudaton túli dolgok létezésében. Ezen túlmenően több utazó számol be olyan tanításokról, amit asztrális utazásai során szerzett; nem beszélve arról, hogy a gyakorlatozás felkészít a továbblépésre is. A szellem pallérozásának útján egyetlen lépés sem vész kárba!

Álljon itt egy idézet Kolonics István kutatásai nyomán – egy Flying Roll (rőpirat) a Golden Dawn (Arany Hajnal) rend két női beavatottjától.

A IV. Számú Flying Roll példa arra, hogyan érhető el a spirituális látás és beszámoló arról, hogy mit látott 1892.

november 10-én két adeptus, S.S.D.D és Fidelis (Elaine Simpson).

Tedd magad szabaddá minden elfoglaltságtól, legalább egy órára. Lépj be egyedül, esetleg egy vagy két adeptus társaddal a szentélybe vagy egy titkos kamrába. Itt merülj kis időre csendes komplementációba.

Állj fel, és add elő a kabalista kereszt rituáléját. Ezután kezd el a koncentrációt a kiválasztott ábra felett, legyen ez mondjuk a tarot egyik nagy arkánuma: helyezd magad elé a lapot és nézd mereven, amíg a belsejébe nem látsz, vagy pedig tedd a homlokodra (vagy tested más részére), és hunyd le a szemedet; ezt a módszert akkor alkalmazd, ha már járatos vagy a tarot-lapok szimbolikájában, ismered a hozzájuk tartozó színeket és tisztában vagy egyéb megfeleléseikkel.

Függetlenül, attól, hogy melyik módszert választod, mélyen át kell élned a kártya elvont eszméjét, megszakítva minden kapcsolatot a külvilággal. Ha gondolataid elkalandoznának a kártyáról idegen témákra (ami kezdőkkel gyakran megesik), nem fog sikerülni a spirituális látás.

Vedd figyelembe a tarot-kártya teljes szimbolikáját, valamint mindazokat az összefüggéseket, amelyek a hozzá kapcsolódó betűkből, számokból, szituációkból, ösvényekből erednek.

Lehet, hogy a látomás kezdetén az összpontosítás helyét az álmodozás veszi át, vagy határozott érzése a változásnak, mely erős hasonlóságot mutat az ájulással, és amely ellenállásra készítet, de ha eléggé erős a benned lévő inspiráció, ne rettenj vissza, ne állj ellen, hagyd magad elindulni – és akkor átadhatod magad a vízióknak.

Ha valami történik, ami megzavar téged, könnyen magadhoz térsz, különben pedig a vízió magától véget ér, sőt, a legtöbben képesek akaratlanosan irányítani azt, bármelyik stádiumában (bár erre nem mindenki képes – legalábbis az első próbálkozások alkalmával).

Az idézet második részét – bár tanulságos – elhagytam, tapasztalja meg mindenki önmaga, milyen is az asztrális utazás. Mint a fent leírtakból kitűnik, az eljárás meglehetősen egyszerű és semmilyen titokzatos elemet nem tartalmaz, az idézet kabalista keresztjének rituáléja nyugodtan elhagyható. Jó utat mindenkinek!

Valhalla Páholy Bolthálózat

bővüléséhez felajánlja franchise rendszerét!

Ha szórakoztató irodalommal, SF-fel és fantasyvel, vagy szerepjátékkal foglalkozó boltot kíván nyitni, ne tétovázzon, keressen fel minket! Egy országos hálózathoz csatlakozhat, olyan kedvező feltételekkel, ami EGYEDÜLÁLLÓ. Hallgassa meg ajánlatunkat és döntsön mellettünk!

Néhány érv, ami mellettünk szól:

- A Bolthálózat tagjai ingyenes hirdetési lehetőséget kapnak!
- Az áruk beszerzését és rendelését komputeres rendszer felügyeli és gyorsítja!
- Az Ön boltja és a Valhalla Páholy Könyvklub tagjai között közvetlen kapcsolatot hozunk létre. Így készen kapja a törzsvásárlóit!
- Külföldi kapcsolataink révén PÁRATLAN árukészlettel állunk rendelkezésére!
- Számítalan olyan árut tarthat, mely CSAK a Bolthálózatban keresztül kapható!

ÉS VÉGÜL, DE NEM UTOLSÓ SORBAN, BESZERZÉSI ÁRAINK OLYAN ALACSONYAK ÉS TERJESZTŐI JUTALÉKAINK OLYAN MAGASAK, AMIRŐL EDDIG A KERESKEDŐK NEM IS ÁLMODHATTAK!



Boltjaink már működnek Budapesten, Érden, Sopronban, Miskolcon és Veszprémben is. Ha érdeklő ajánlatunk, keresse a Valhalla Holdingot, a 1088 Budapest, Rákóczi u.11-ben, telefonon vagy faxon a 138-0921 számon, vagy Héjjas Miklós kereskedelmi igazgatót, a (06) 30 417-199-es mobiltelefonszámon.

Valhalla Páholy

A NÉV, AMI SZÁMÍTI! CÉLUNK A JÖVŐ - ÉS HOGY OTT LEHESSÜNK!

ACOMP

Commodore Amiga 600	34 990 Ft
Commodore Amiga 1200	52 990 Ft
Commodore Amiga 1200 Desktop Dynamite	34 990 Ft
Commodore Amiga 2000	39 990 Ft
Commodore Amiga CD 32	49 990 Ft
Commodore Amiga 4000/040-40MHz/6Mb	HÍVJON!
Commodore Amiga 4000/040-25MHz/6Mb	309 000 Ft
Commodore Amiga 4000/030-25MHz/4Mb	169 000 Ft
+ 4Mb RAM modul	27 999 Ft
Commodore 1942 Multisync stereo monitor	59 990 Ft
Commodore 1084s stereo color monitor	35 990 Ft
Commodore 1085s stereo color monitor	35 990 Ft
Sega Megadrive + 2 pad + 4 játék	23 990 Ft
Sega Megadrive + 1 pad + 1 játék	15 990 Ft
Sega MegaCD II. + 3 CD játék	51 990 Ft
Sega MegaCD II. + Road Avenger	41 990 Ft
Sega Game Gear + Columns	12 990 Ft
Noris üveg 14" földelhető monitorfilter	1290 Ft

Joystickok

Quickshot QS - 113 IBM	1190 Ft
Quickshot QS - 123 Warrior IBM	1390 Ft
Quickshot QS - 151 Aviator5 IBM	3790 Ft

Quickshot QS - 172 Raider5 IBM	1750 Ft
Quickshot QS - 189 Python5 IBM	1390 Ft
Quickshot QS - 191 Starfighter5	1290 Ft
Quickshot QS - 101 I.	550 Ft
Quickshot QS - 111A II. Turbo Mikrokap.	990 Ft
Quickshot QS - 128 Maverick I	1490 Ft
Quickshot QS - 130F Python1M	1290 Ft
Quickshot QS - 149 Intruder I	2690 Ft
Quickshot QS - 130N Python2 Nintendo	1090 Ft
Dynamics Competition Pro-5000 Mini	1690 Ft
Dynamics Competition Star Mini	2190 Ft
Dynamics Competition Special Mini	1690 Ft
Dynamics Competition Transparent Mini	1690 Ft
Maxell 3.5" MF2-HD lemez	1390 Ft
BAFS 5.25" DSHD lemez	790 Ft
Polaroid 3.5" DSHD lemez	1190 Ft
Polaroid 5.25" DSDD lemez	460 Ft
Swiftly Amiga Mouse	2500 Ft
Mouse-Joystick automatikus kiválasztó	2500 Ft
MIDI Amiga Interface	3500 Ft
HandyScanner Amigához (fekete-fehér)	17 990 Ft
Sound Enhancer Amigához	3500 Ft

G. V. P. A4000-040/40/4	259 000 Ft
G. V. P. G-lock genlock S-VHS	259 000 Ft
G. V. P. A1230-II/50/00/4 + DPP-II	119 900 Ft
G. V. P. A1291 SCSI Option	14 900 Ft
G. V. P. Impact Vision 24 / CT - PAL	198 900 Ft
Beyond The Mind's Eye (Computer Animáció)	3 000 Ft
Sound Blaster Pro-2 Deluxe	15 900 Ft
Sound Blaster 16 ASP Deluxe	31 900 Ft

Commodore CD^{II} játékok

Nigel Mansell's World Championship, The Labirinth of Time, Zool, Morph, Alfred Chicken, Sensible Soccer, Deep Core, Liberation, D-Generation, Pinball Fantasies, Mean Arenas, Whale's Voyage, Troll, James Pond 2, Overkill & Lunar-C, Castles II, Pirates Gold, Dangerous Streets, Seek & Destroy, 7 Gates of Jamballa, Summer Olympics, Nicj Faldo's Golf, Chambers of Shaolin, Lotus Trilogy, Town With No Name

EGYSÉGÁRON 4990 Ft

SEGA MEGADRIVE, MEGA CD JÁTÉKOK:
2990 - 8990 Ft

1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel.: 156-6790, Fax: 251-2385

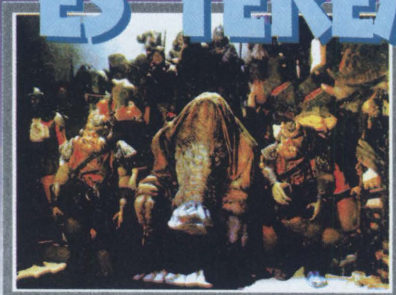
1135 Budapest, Szent László út 74/a (volt Mautner Sándor) Tel.: 149-6165, Fax: 251-2385

1191 Budapest, Katica utca 9. Tel.: 147- 0625, Fax: 177-9419

Nyitvatartás: hétfőtől péntekig 9-17, szombaton 9-13

Áraink az 1 év garanciát és az ÁFA-t tartalmazzák! Áraink mindenkorai változásának jogát fenntartjuk!

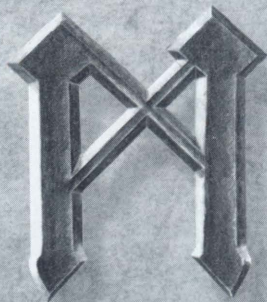
GEORGE LUCAS SZÖRNYEI ÉS TEREMTMÉNYEI



AZ INGKA ESKÜJE

BECSÜLETEMRE
FOGADOM,
HOGY LEGJOBB
TUDÁSOM SZERINT
VÉGIGFOSZTOGATOM ÉS,
PORIG ROMBOLOM
BIRODALMAT, ÉS
ELLENSZEGÜLOK
MINDEN EGYES
TORVÉNYNEK.
MINDEN ALKALMAT
MEGRAGADOK
MÁS LÉNYEK
ELPUSZTÍTÁSÁRA.
FOGAIMAT ÉLESEN
TARTOM,
AGYAMAT TOMPÁN,
ÉS SOHA, SOHA
NEM ADOM BE
A DEREKAM,
A SZÍVÉLYESSÉGNEK,
NAGYLELKÜSÉGNEK
ÉS SZERETETNEK.





MANNAZ

A név jelentése: Ember (Létező)

Mágikus hatásai:

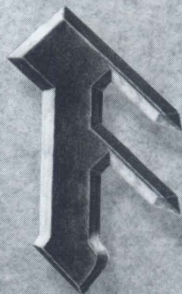
- Az „isteni fellépés” tudatosítása
- A személyiség pólusainak kiegyenlítése
- Az Út kijelölése
- Harmónia

A Mannaz rúna jelentése ugyan *ember*, hatóköre azonban ennél sokkal bővebb. Talán helyesebb is lenne *létezőként* fordítani, hiszen a teremtésben nem csak emberek származtatják magukat az istenektől, hanem más halandó és halhatatlan fajok is. Legismertebbek közülük az elfek és a törpék. Tehát, amit a Mannazról elmondunk, az rájuk éppúgy érvényes.

Az istenektől való eredet ugyanis a Mannaz egyik fő mondanivalója. A lényeg szempontjából mellékes, milyen típusú származást tartanak nyilván a krónikák, abban ugyanis szinte mind megegyeznek, hogy a teremtés alapelve ez volt: „A maga képére és hasonlatosságára”. Ez az alapelv, amely minden létező előtt kijelöli a fejlődés útját. Mannaz nem csak azt írja le, hogyan jöttek létre az értelmes fajok, hanem tartalmazza a „visszatalálás” motívumát is. Titka a polarításoktól mentes, felülemelkedett, tökéletes létező, a Megvilágosodott. Magában foglalja a keresők fejlődésének mindazon lépéseit és állomásait, melyek más rúnákban (az egyéb hatások mellett) szétszórva találhatók meg. Természetesen nincs szó kizárólagosságról. Ennek fő oka az, hogy a Mannaz ereje látens erő. Nem nyújt segítséget pillanatnyi problémák megoldásában, nem lehet temploma kapuját egyetlen lépéssel átlépni. Hosszú, kitartó munka, elmélyülés, belső elhatározás kell ahhoz, hogy Mannaz hatalmát megérezzük. A fejlődés folyamán is inkább csak utólag tudatosíthatjuk magunkban, hogy mikor, mi módon avatkozott életünkbe. Ez a hatás mindig indirekt, így próbálja a követendő utat kijelölni annak, aki már bizonyított. Természetesen ezen az úton nem csak tudatosan lehet végigmenni. Nehéz megmondani, mi vezet rövidebb úton vissza az eredeti, paradicsomi állapotba: a szent elhatározás, önlegyőzés útja-e, vagy a gyermeki, öntudatlan tisztaság állapota. A Mannaz mindenesetre nem tesz különbséget.

Mannaz szolgálai sajátos medált viselnek, melyet egy rúna-kombináció szentel, ennek jelentése: „Én vagyok”. Tanítók, gyógyítók, megvilágosodottak a tagjai e közösségnek. Ugyanakkor el kell azt is mondani, hogy a teremtés erői pártatlanok. A Káosz teremtményeinek létrejöttében (vagy, ha jobban tetszik, létrehozásában) a Mannaz jelenléte éppúgy megfigyelhető, hiszen ezt a látens energiát negatív célokra is fel lehet használni. Így születnek a trollok, orkok és egyéb káoszlények - ám az út előttük is nyitva áll. Boszorkánymesterek, feketemágusok támaszkodnak erejére sőtét lények létrehozásánál, torz fajok keresztezésénél is. Mégis, talán ők csodálkoznak a legjobban, ha teremtményeik egyike-másika (igaz, felettébb ritkán) kitör a rákényszerített béklyóból, és a szuverén fejlődés útjára lép.

RÚNÁK



ANSUZ

A név jelentése: Az ősök istene

Mágikus hatásai:

- Rontások leleplezése
- Vallás, isteni inspirációk
- Tisztánlátás
- Természeti jelenségek megidézése
- Hipnózis, szuggesztív erő

Íme egy rúna, mely ízig-vérig „mágikus”, és kítűnően felhasználható a gyakorlati életben is. Ha erejét egy mondatban próbálnánk leírni, azt mondhatnánk róla: a druidák kihívása. Még az alakja is a mágus szélben lebegő köpönyegét szimbolizálja.

Mivel nagyfokú tisztánlátási képességet, passzív spirituális erőt kölcsönöz felhasználójának, nagyon jól beválik a rontások, bűbajok, illúzióvarázslatok leleplezésére és kivédésére.

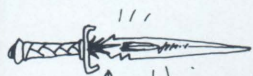
Az Ansuz mágikus hatalma sokszorosan kapcsolódik a valláshoz, a természethez, az isteni akarat kutatásához. Használatához sokéves előgyakorlat és legfőképpen tanulás szükséges. Aki Ansuzt választja, az egyben vallást és ezáltal életfilozófiát is választ. Szertartásokon, magányos meditációkon keresztül jut extatikus állapotba, és fogadja az isteni inspirációkat. Az Ansuz használatához elengedhetetlen a mély, az életben megvalósított vallásosság, természetismeret és -szeretet. A felhasználónak egyben papnak is kell lennie, a Rend és a Jog papjának vagy plovogjának, hiszen ez a rúna egyértelműen az épített szolgálja.

Nem tartozik a rejtett, titkos rúnák közé, papjai gyakran hímezik köntösükre, a szív fölé, vagy a mellkas közepére. Jól használható különféle (főleg fűvös) hangszerek szentelésére, hatási módjának megfelelően. Erdőkben, eldugott zugokban találhat az utazó tökéletesen kerek tisztásokat, nem ritkán egy kisebb szentéllyel. A tisztás közepén az Ansuz jelét formáló száraz fa áll, törzsére rejtélyes módon minden nap friss mezei virágok kerülnek. Aki tisztá lelkű, és a Rend szolgálatában áll, enyhülést, gyógyulást, életerejét növekedését remélheti e helyektől. Boszorkánymesterek, a Káosz szolgálai ugyanakkor gyűlölik és félik az Ansuz erejét, tőlük bizony csak rosszat hallhatunk felőle.

S most lássuk egy kicsit részletesebben, hogyan is hat Ansuz ereje! Mint már szó volt róla, megidézése mindig valamilyen extatikus állapothoz kötődik, ami egyrészt a tisztánlátást, másrészt a varázslatot végző aktív és passzív szellemi erejét növeli. Ezt az állapotot hagyományos ősi dallamok segítségével érik el. Gyakran többen fognak össze egy cél elérése érdekében, ilyenkor a résztvevők ereje többszörösére növekszik. A vallás papnői elsősorban fuvalát, míg papjai inkább pengetes hangszereket használnak. A felhasználó ritmusok egy része nemzedékről nemzedékre száll, általános jellegű és csekélyebb erejű. Minden papnak és papnőnek meg kell azonban alkotnia saját, titkos ígét is. E saját, nagyerejű ígék jóval nagyobb hatalommal bírnak, s általában valamilyen természeti jelenséget idéznek meg (vihar, villám stb.).

Magasabb szinten Ansuz papjai nagyfokú hipnotikus és szuggesztív erő birtokosai, ennek segítségével a szentéliek elrejtésére, és az ellenség befolyásolására.

A K.M., mint Karakter[®]

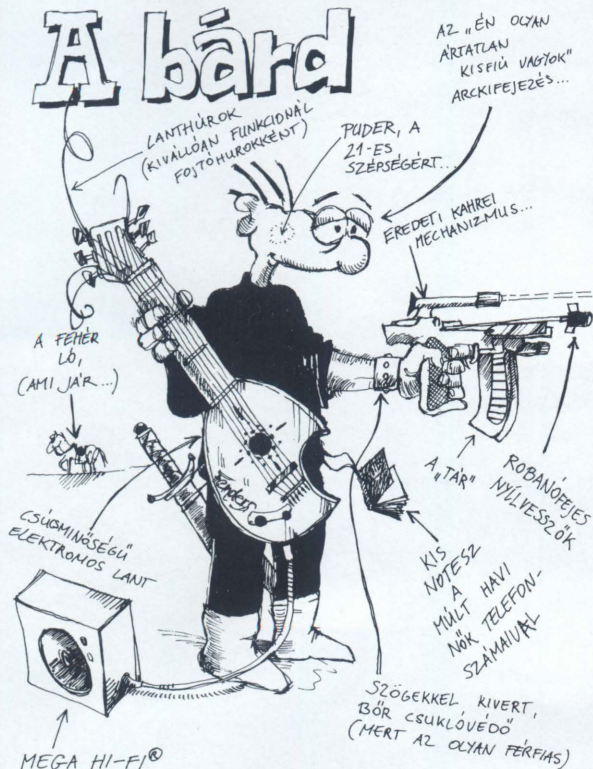


a K.M. állandó fegyvere (+50KÉ, +100TÉ, +...00VÉ, +100CÉ)

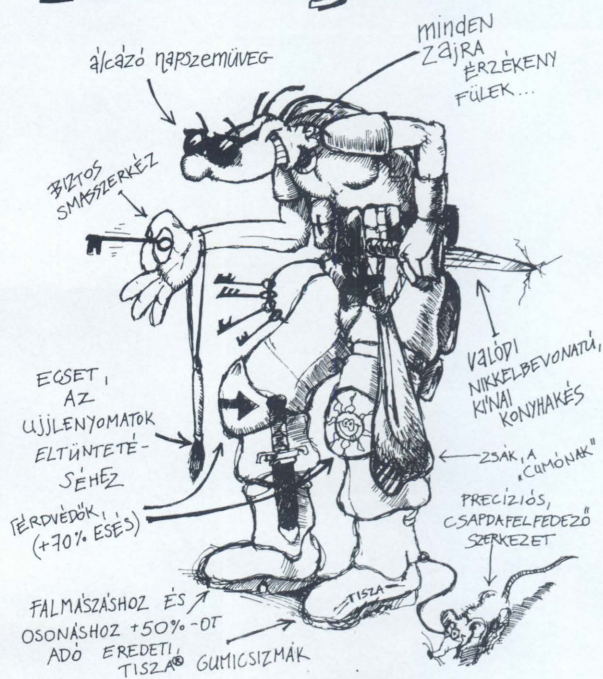
Bemutatjuk a K.M.
kedvenc karaktereit.



A bárd



A tolvaj

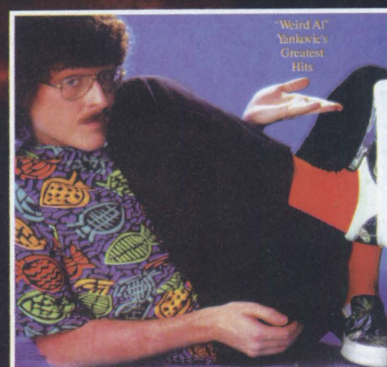
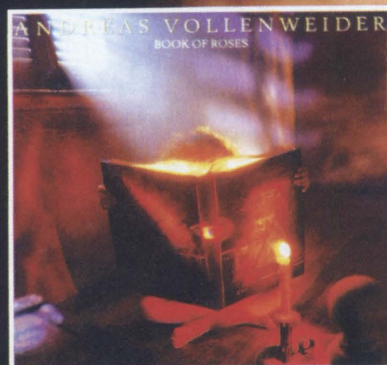
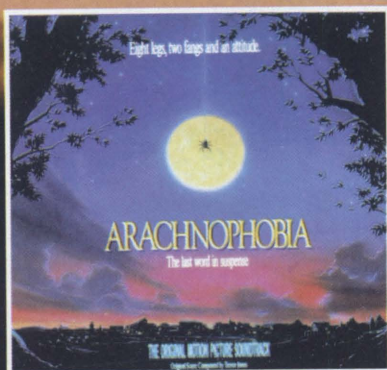


folytatjuk

titkárj 1994. © C.M.

HÖRG!

CD-ROVAT



TREVOR JONES: ARACHNOPHOBIA

Arachnophobia. Egy történet a közelmúlt bőséges horror kínálatából. Az 1990-ben készült, nálunk is bemutatásra került alkotás minden tekintetben hatásvadász volt, ahogy azt a műfaj megköveteli. A film gyönyörű felvételekkel, bizzarr kameraállások tucatjával és a zenével érte el nem mindennapi hatását. Akik látták a filmet, biztosan emlékeznek a végső összecsapásra, és nagy valószínűséggel tisztában vannak a „szép lövés” és „piszok szerencse” fogalmak jelentésével. A történet hihetőségének és elmésségének értékelését hagyjuk, végül is ez CD rovat – ideje lenne tehát néhány szót ejteni a hanganyagról is. A zeneszerző, Trevor Jones munkái már többször szerepeltek rovatunkban, bár az eddigi alkotások – Az utolsó mohikán és a Fantasztikus labirintus zenéje – nem kizárólag az ő tehetségét dicsérik. Az Arachnophobián is szerepel több darab, mely nem instrumentális: ezek megfelelőképpen oldják a nagyzenekari zene által oly jól megteremtett feszültséget – eleget téve ezzel a filmben nekik szánt feladatnak. Így abban az esetben, ha valaki játék közben szeretné a kalandozók nyugalmát pozdorjává zúzni az albummal, ezeket a számokat kerülje. Érdekességgé még annyit, hogy a legelső szám, a főcímszene elején felismerhető egy jellegzetes motívum, mely hallható Az utolsó mohikánban is, továbbá ezen albumon is többször visszatér.

ANDREAS VOLLENWEIDER: BOOK OF ROSES

Azt hiszem, Andreas Vollenweider nevét egyre többen ismerik hazánkban, hiszen a svájci művész idén nyáron Budapesten is fellépett, lemezbemutató koncertjét láthattuk. A most befejezett album, az Eolian Minstrel – ahogy azt már címe is sejteti – utazásra hívja a hallgatót egy különös, mesés világba. A Book of Roses hasonlóan egyedí hangzásvilágú, talán még tökéletesebben illusztrálja azt a nehezen kategorizálható stílust, amit a hárfaművész zenéje jelent. A 16 epizódból és 4 fejezetből álló albumon – már ez is jelzi, hogy a zene történetet mesél el – csodás dalokat találhatunk, melyek akár szerepjáték aláfestésére is alkalmasak, mivel a választék bőséges. Rengeteg hangulathoz találhatunk itt ideális zenét. Az album hangszerelése roppant színes: a nagyzenekari eszközökön kívül kínai, afrikai, indiai, görög és ki tudja még, milyen eszközöket hallhatunk. Persze a legtöbb darab elektromos hárfán, Vollenweider „igazi” hangszerén szólal meg.

„WEIRD AL” YANKOVIC: GREATEST HITS

Szakítva az eddigi hagyományokkal – mely szakítás valószínűleg a továbbiakban is megmarad majd – a rovatban alkalomadtán ismertetésre kerül egy-egy olyan album is, mely nem a szerepjátékokhoz vagy fantasyhez kapcsolódik, csak különleges, jó, érdekes – vagy az éppen aktuális rovatíró kedveli. Így bukkanhat hát fel „Weird Al” Yankovic válogatás-albuma. Azok, akiknek ismeretlennek tűnik e név, tán mégis hallottak már az előadóról. Annak idején még nálunk is bemutatták a legendás Al néhány videoklippjét, az MTV pedig időről időre leadja az új paródiákat. A szerző ugyanis – más egyéb elfoglaltságai, például filmszereplés mellett – kiemelkedő paródiákat készít, melyek szövege annyira jól illik a zenéhez, hogy alkalmasint nehéz elhinni, a dallamot nem a szöveghez írták, hanem fordítva. Csak néhány az ismertebb paródiák közül: a Fat és az Eat it! – ezek sokkal unalmasabb eredetijét Michael Jackson készítette, továbbá a Madonna Like a Virgin-jéből született Like a Surgeon, vagy a Smells Like Nirvana, melynek a Smells Like Teen Spirit volt az őse és ihletője. A számszövegek egyébként fergetegesek, bár a válogatás-albumon általánosan két fő téma, az evés – még inkább zabálás – és az orvostudomány az irányadó.

Kovi

A mozik közönsége, úgy itthon mint odakint, a karácsony környékére időzített újabb film-dömpingre vár. Ez a nyári kasztát követő rövid holtsezon az, mikor a stúdiók híreket röppentenek fel 1995-ben esedékes vállalkozásaikról, a már rég tervezett produkciónak érintő változásokról, valamint bejelentik az 1994-re beharangozott filmek csúszását - előreláthatólag 1997 tavaszára.

Figyelmébe ajánljuk rovatunk minden olvasójának, hogy az alább közölt adatok pontosságáért csak a források szavahihetősége erejéig vállalhatunk felelősséget – egyetlen hírt sem mi kreálunk, az információk a szakcsajtó négy különböző orgánumból származnak.

A RÚNA egyes levelezői hiányolták a Terminátor harmadik epizódjáról, az új Star Wars filmek részleteiről és más, nagy horderejű produkciónak szóló híradásokat. Mivel temérdek olvasót érintő témáról van szó, ezúton kérjük azokat, akik a fent említett projectekről a mieinknél részletesebb információkkal rendelkeznek, juttassák el hozzánk eredeti forrásanyaguk másolatát, hogy azt minden érdeklődővel megoszthassuk – fogadom, jóléte-sültésükre mi leszünk a legbüszkébbek. Óvakodjanak ugyanakkor azoktól a sötét lelkű személyektől, akik a jóléte-sültés *látszatának* megteremtése érdekében a legvadabb pletykák terjesztésére is képesek!

Lássuk hát az e hóra jutó „száraz” tényeket:

- 1995 nyarán mellbe talál bennünket a Batman filmsorozat harmadik epizódja, mely a riasztó BATMAN FOREVER (Mindörökké Batman) címet viseli. Tommy Lee (Szőkevény) Jones a változatosság okáért ismét rossziút alakít benne, a kerületi ügyészből gonosztevővé előlépett Kétarcút. (A D.A.-t az első epizódban még Billy Dee (Lando Calrissian) Williams játszotta.

- Az anti-szuperhős feeling e nyáron érte el csúcspontját: bemutatták a BLANKMAN (kb. egy nagy senki) című filmet, melynek főszereplője nemhogy különleges erővel, de még lakással és névvel sem büszkélkedhet – mégis harcba száll a gonosz hatalmakkal...

- Még mindig képregényhősök: másodvirágzását éli a SHADOW (Árnyék), a Crow osztályú underground képregények alapítvása. A titokzatos igazságkereső filmbeli megszemélyesítője Alec (Vadászat a Vörös Októberre, de-különben-is-Kim Basingerrel-élek) Baldwin.

- Leállították az új James Bond-mozi, a GOLDENEYE (Arany szem; az eredeti szerző, Ian Fleming jamaikai házáat nevezték így) produkción munkálatait. Pierce Brosnannak, a szerepre frissen kiválasztott színésznek és rajongóinak várniuk kell, míg az alkotók olyan forgatókönyvet szünek, mely kellőképp különbözik a most bemutatott TRUE LIES című Schwarzenegger-akciófilmtől.

- Szuperügynökből sem rossz a felhozatal: a Bond mintájára létrehozott női ász, számos könyv, képregény, sőt, két korábbi film hőse, Modesty Blaise tér vissza jövőre egy mozisorozat első epizódjában. Sharon Stone-nak sosem voltak jobbak a lapjai ahhoz, hogy végre eljárszhassa Roger Moore-t...

- Az ex-Bondról szólva: Roger Moore leszerződött a QUEST (Küldetés) című fantasztikus akciófilm egyik főszerepére. A másik főszereplő, s egyben a rendező Jean-Claude Van Damme, akinek IDŐZSARU című produkciónak szeptemberben mutatták be az amerikai mozik.

- Dennis Hopper, a SPEED (A sebesség rabul ejt) robbanó temperamentumú sztárja magádetektívet ad a WITCH HUNT (Boszorkányüldözés) című filmben. Egy eltűnt színész nyomát kutatva varázslókkal és alakváltókkal kerül szembe. A producer a Terminátorokból, az Abyssből és a Bolygó neve: halálból ismert Gale Anne Hurd. A detektív-karakter neve – minő véletlen! – H. Philip Lovecraft.

- Richard Rothstein, az Universal Soldier (Tökéletes katona) forgatókönyvírója újabb SF akciófilm alapanyagát hozta létre. A húszmillió dolláros produkció tervezett címe DEFENDER (Védelmész).

- Újraforgatják Francois (Monsieur Lacombe) Truffaut 1967-es kultuszfilmjét, melyet a neves francia egy neves amerikai, Ray Bradbury 451 FOK FAHRENHEIT című műve alapján készített. A lassan öntudatra ébredő „tűzör” szerepében – s azt hiszem, ez mindennél többet mond – Mel Gibson láthatjuk majd...

- Novemberben mutatják be az amerikai mozik a Star Trek sorozat VII. epizódját, mely a GENERATIONS (Nemzedékek) címet kapta. A filmben, mely a két tévésorozat közti időszakadékat hidalja át, szerepet kap mind a régi, mind az új legénység. A TNG-féle Enterprise D-n kívül megjelenik a XXIII. században újdonságnak számító Enterprise B, a mellékszereplők közül Guinan (Whoopi Goldberg), rádásnak Lursa és B'Etor, a pártutó klingon ikerpár. Kirk és Picard első közös ellenfele a „napgyilkos” torpedókkal kísérletező Soran, akit Malcolm (Ha..., Caligula, Kék Villám) McDowell alakít.

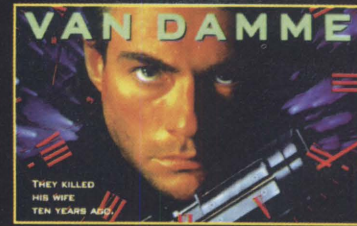
- Gerry Anderson, a nálunk is futott Alfa Holdbázis, továbbá a nálunk sosem futott UFO „atyja” újabb szériával a SPACE POLICE-szal (Ürrendőrség) jelentkezett, mely nyilvánvaló értékein túl a mindenkor zsaru-tévé-sorozatokat fergeteges paródiája is.

- Végére a java: a Vanguard és az American Zoetrope (Francis Ford Coppola stúdiója, az Apokalipszis most és a Drakula gyártója) egyesítette erőit a következő Blade Runner osztályú SF produkció, a Philip K. Dick azonos című regényéből írt THREE STIGMATA OF PALMER ELDRITCH (P. E. három stigmája) létrehozása érdekében. A forgatókönyvíró Gary (Total Recall) Goldman, a rendező Marco (Demolition Man) Brambilla.

A jövő havi viszontlátásra!

G. A.

FILMROVAT



RÚNA MAGAZIN

1016 BUDAPEST, ALSÓHEGY U. 6.

Mostani rovatunkba/midőssze egyetlen levél fért be, miután kissé hosszúra sikeredett, rövidíteni meg nem akartam.

Tehát a Levelezés ehavi alcíme:

Egy vélemény mind felett, egy vélemény...

Hanula Zsolt, 2600 Vác, Vasút u. 2.

Mélyen tűzdelt Rúna-stáb!

Régóta halogatom már ezt a levélírást (eddig a fő visszahúzó erő a lustaság és az „Áh, 2-3-4 szám után még nem lehet véleményt mondani” voltak), de most végre egyszerre akadt időm is és kedvem is, úgyhogy hajrá!

Illetve hajrá előtt némi bemutatkozás. Áh, nem bemutatkozásra (már olyan teljes széleskörűre) most nincs kedvem, legyen elég annyi, hogy szerepjátékot 3 éve játszom (és mesélek), öt vagy hat rendszert próbáltam ki eddig, tehát azért valamennyire ugatom a témát. „Lev. Rovat” és „hülyeség” műfajban viszont rutinos, öreg róka vagyok (ld.: CoV vagy Bíborhold).

Na akkor vegyük kíméletlen kritikai érzékünk tüéles lencséje fókuszába a RUSNYA... izé: RÚNÁt.

Kivitelezés: Hát igen, ez elég profi. Közel a DRAGON Magazin szintjéhez. De azért ennyi pénzért illik is így kinéznie.

A M.A.G.U.S. részek: Háát... nem játszom még olyan régóta M.A.G.U.S.-t, hogy ezekhez érdembe hozzá tudjak szólni, de... néha olyan kapitális baromságokat tudtok írni, hogy az borzasztó! Nem akarok hosszas felsorolásba bonyolódni, de nézzük csak a legszebb „gyöngyszemeket”. 1. Ynev földrajza. A táblázat szerint Ynev leghidegebb tájainak évi középhőmérséklete 15 fok. Gratulálok! Ynev leghidegebb tájain 4 fokkal melegebb van, mint Magyaror-

szágon! (Mo.-n ugyanis 11 fok az évi hőm.) Azután: Ynev több tájegységén (kontinensnyi méretek!) 3-500 körül van a népsűrűség! Nem tudom, tudjátok-e de a Földünk egyik legzsúfoltabb táján, Japánban 350 a népsűrűség. Arról nem is beszélve, hogy Erion népsűrűsége több, mint kétszerese a mai Budapestének, sőt jó másfélszerese Tokióénak!

XX. századi technika, felhőkarcolók, lakótelepek, ugyan már! Felmérföld vas-tag, 70 méteres városfal, 3 milliós népvándorlás (több ezer mérföld!) két év alatt, több, mint 8 000 ismert (!) artifact, 500 000 főt befogadó aréna, 15 milliós város, ezek mind olyan dolgok, amik engem zavarának. Lehet, hogy mást nem, de ezen eléggé csodálkoznék. Azután itt vannak az NPC-k. Mogorva Chei, a világ legnépszerűbb királya, milliók példaképe. Ehhez képest egy ritka ellenszenves figurát tudtatok összehozni. Először üt, azután kérdez, sokezerszeres gyilkos – na persze Élet jellemé van... Ezt az embert követte önként (!) 3 milliós ilanóri??? Azután Menden Loandor (5. szám) „...féktelen és szörnyen makacs...”, „...verekedések, botrányok...”, „...összecsapott a városörökkel is...”, „...lelke mélyén fékezhetetlen, meggondolatlan...” Ó, igen, ezek mind a Rend, Élet jellem egyszerű illusztrációi!

Ennyit a M.A.G.U.S. részről.

Nézzük az AD&D rovatokat. Háát... nekem úgy tűnik, az AD&D rovat nálatok annyiból áll, hogy lapzártá előtt három nappal gyorsan összedobtok róla valamit. Mással nem tudom magyarázni a sok fordítást, régi kalandmodulokat, meg a többi félórás cikket, lásd Varázstárgyak sorozat, Típpék-Trükkök, meg úgy majdnem az összes, talán a drowk-ról szóló cikk kivétel.

Novellák: Jók. Kimondottan jók. Néha egész kiemelkedőek, pl. a Raul Renier-ek, de néha elég ócskák is akadnak. Na persze izlések és pofonok... nekem például nem igazán tetszik W. C. (ugye nem baj, hogy Wayne Chapman monogramját használom...?) stílusa, szóval a novellák összességében véve jók.

Star Wars. Star Wars-ot nem játszom, de szerintem akik játszanak, azoknak se mondanak sokat azok a gyönyörű áltudományos szövegek, amelyek kilószámra fellelhetők a Star Wars cikkekben... : „...a Fabritech ANS-5d sávelemző teljes spektrum analízátor, valamint a Melihat Multi - képfeldolgozó energia receptor és a Táná Iré elektro-foto receptor...” Röhej.

Aztán vannak cikkek, melyeknek az információ tartalma erősen közelíti a nullát. Gondolok itt pl.: Magia Negra Practica rovatra (még senkivel sem találko-

tam, aki fél oldalnál többet elolvasott volna a teljes sorozatból!), vagy az AD&D-s Nekromancia cikke. Vagy a RUSNYÁK... izé... RÚNÁK rovatra.

Aztán van itt még egy NAGYON idegesítő dolog, mégpedig a késések, és az össze-vissza ígérgetések. Én még sosem szerkesztettem, adtam ki újságot, de ha egyszer ílyet tennék, azért figyelnék ilyen apróságokra, hogy pl.: ha HAVILAPOT adok ki, azt illik HAVONTÁ megjelentetni. Ha MEGIGÉREM, hogy hatodik és tizedike között kint lesz az újság az utcán, akkor az nem aug. 6-ot és szept. 10-et jelent... És ha a címlapra kitesszem, hogy „új boszorkányvarázslatok”, akkor azért valahol az újságban is fel lehet egy ilyen cikket...

Összeszámloltam: eddig 8 (nyolc!) olyan cikket ígértetek be, amit azóta sem lehetett megtalálni a RUS.. RÚNÁBAN.

No nézzük tovább! A világleírások. Nagyon jók! A Korongvilágé volt eddig a legjobb! Ecsetkoptató. Nem hiszem, hogy valaki ettől a rovatától fog megtanulni festeni. CD-rovat: Érdekes kísérlet egy RPG újságban. Humor: Az utolsó mondatok nagyon jó (kicsit!) Dragon Magazin: Unfair!-izé... volt, a Kis Mészáros szárnalmas (bár az utolsó (6.) számban kezdett némi humor előbukkanni), jobb lenne valami folytatásos képregény (ld. Dragon: Yamara). Filmrovat: nem rossz, de sok újdonságról nem adtak hírt, aminek tényleg nem lett volna nagy meló utána nézni. Csak példaként: Indy 4, WaterWorld, The Specialist, Die Hard 3, Alapítvány, Casper, az új James Bond film, Jurassic Park 2, T3, Street Fighter, The Crusade, The Clear & Present Danger, Flintstones... És nagyon idegesítő, mikor úgy írjátok a színészek nevét, hogy a vezeték és keresztnév közé beszúrájátok a legismertebb filmjei címét. Michael Aliens Terminator Abyss Biehn... Aaaaargh! Következik kedvencem a LevRov! Egy lapról sokat elárul az, hogy milyen a levelezési rovata (megint csak CoV-ra, GURU-ra, Bhold-ra, Dragon-ra, stb. tudok hivatkozni). A RÚNA lev. rov. nagy részben „Barnanyelvű Barátaink Ismét Remekeltek”-típusú levelekből áll. Ez tény. Gyakorlatilag Bernáth Krisztián levele (aminek mondandójával egyébként 100%-ig egyetértek) volt az egyetlen eddig, ami a tiétekkel ellenkező véleményt mondott el. És igenis öntömjenezés az is, ha olyan levelekből állítom össze a levrov-ot, amelyek ilyeneket írnak, hogy „A Rúnát már azért is érdemes megvenni, mert Novák Csanád a főszerkesztője”, meg „A legjobb lap, ami valaha a kezemben volt... tökéletes... hibája nincs”, vagy „A M.A.G.U.S. isteni, csodálatos, szuper játék... maga a csoda”, mindezt

LEVELEZÉS

nem elvéve néha-néha, hanem borzasztó töményen adagolva.

Aztán (egyre forróbb talajra merész-kedve) nem értem, miért sírnak egyesek a Bhold M.A.G.U.S. kritikáján! Két hónapja játszom csak M.A.G.U.S.-t (tapasztaltabb társakkal), de a jelenlegi ismereteim alapján csak azt tudom mondani, az a kritika abszolút reális, sőt enyhén pozitív hangvételű volt! Nem úgy, mint egy bizonyos másik RPG kritika... Nem értem, hogyan írhat még a Rúnában egy olyan ember, akinek egy korábbi cikkéről kiderült, hogyhó valótlanságokat, HAZUGSÁGOKAT tartalmazott! Egy olyan cikkben, ami a konkurens szerepjátékról szól!!! Húh! Ja még valami: Az csak véletlen, hogy Bhold és a RÚNA egyszerre adott le cikket a varázstetoválásokról...?

Más. Egy picit sok a reklám a RÚNÁBAN. Jó tudom, reklámozni muszáj, de talán a VP könyvklubnak 3 oldalnál kevesebb is elég lenne számonként, és talán a Carpe Diem-nek sem kellenek egész oldalak... (há már itt tartunk: bűn rossz zene. A megfelelő technikával bárki egy hét alatt jobbat tudna csinálni!)

Nézzünk egy kis pozitívumot is. Néha vannak kimondottan jó cikkeik is. Csak úgy példának: a Várak, az elfekről szóló cikk, világleírások, néhány novella... kár hogy nem nagyon foglalkoztak más szerepjátékokkal (bár megígértétek). És hiányzik még valami a lapból: az életszerűség. Riportok, tudósítások... Egymást érik a fantaszy táborok, szerepjáték találkozó, ti meg a Hírek rovatban csak annyit írtok, hogy a TSR már megint kiadott egy Monster Compendiumot. Több hu-

mor is kellene (mondjuk a KM helyett). Mármint több olyan humor, amit ti is annak szántok. Mert én például igen jól tudok szórakozni az olyan (nem poénnak szánt) botor kijelentéseken, hogy pl.: „A legtöbb kalandozó életében elérkezik az a pillanat, amikor hatalma már akkorára nő, hogy saját világán nem lel ellentelet”, meg az ilyen szövirágok, hogy „A rengeteg fanatikus M.A.G.U.S.-hívó”. Az ilyen szöveggekkel magatokat tesztitek neveltségessé.

Na, azt hiszem, a RÚNÁT alaposan kivesztétek. Ha még egyben van a levelem (egy haverom ugyanis az első két oldal olvasása után az jósolta: ezt szét fogják tépni), szeretném megjegyezni: szerintem a RÚNA egy jó lap. Tényleg. A két legjobb magyar szerepjáték magazin között van.

Más. Nemrégiben haverokkal beszélgetve felvetődött egy ötlet, miszerint kellene csinálni egy nagyszabású M.A.G.U.S.-RÚNA paródiát. Miután már egyre jobb ötletek röpködtek, elkezdtem komolyan venni magunkat. Kiderült, hogy önerőből nem tudnánk létrehozni, de mi lenne, ha épp' a kiparodizálándótól (de szép szó!) kérnénk a segítséget hozzá? Szóval a dolgot el tudnám képzelni egy későbbi RÚNÁBAN, egy 8-10-12 oldalas mellékletként, vagy a Fanzin pályázatnál leírt formában, vagy mondjuk a kezettá-hoz hasonló ajándékként egy későbbi RÚNÁHOZ, vagy akárhogy. És hogy miről is lenne szó:

Rusnya

A Well-hulla Páholy kiadványai
Logónk a hétlábú számár!

A tartalmából:

Új M.A.G.U.S. kaszt: A Tápos

Ynev fegyverei: Bunkók

NJK: Tiernianszkovics Gorduinesen, a tápos/mákos/bárd/félisten

Rusnyák: izé Rúnák

Kalandmodul csak táposoknak!

Novellák

Sztárvársz rovat: Az E-szárnyú űrvadász leírása (EWING)

Levelezési rovat

Klánok, Rendek: A Valhalla Páholy

Bestiárium: szörny a Mosópór létsikjáról – ARIEL Servant

Új varázslatok: Bigby Nemzetközi Egy-
ujjas Jelzést Mutató Keze

Artifact-ek: Az Egy Gyűrű, Az Egy Etem,
Az Egy Iptom...

meg ami még az eszünkbe jut...

Na. Örülnek, ha a levelemre választ kap-nék, de lehetőleg ne a levrov-ban. Ott csak úgy lenne értelme, ha a teljes leve-
lemet leköználnék, arra meg nincs hely. A RUSNYÁT egyébként komolyan gon-
doltam, ha ti nem segítétek, megpróbál-
juk másképp. Ja, igen: ehhez állítólag
engedély kell, vagy lecsuknak. Szóval
szeretnék engedélyt kérni M.A.G.U.S.-
RÚNA paródia elkészítéséhez & eselleges
terjesztéséhez.

Hát, ennyit akartam mondani, várom
válaszokat, addig is hello!

Ui.: A Madarak Szigete c. modult ki
írta? Gratulálni szeretnék neki, a legne-
vetségesebb kalandmodul, amit valaha
láttam...

No komment!

TSR

Újabb, szokatlanul hasznos kiadvánnyal lepte meg olvasóit az AD&D dömping közepette a híres kiadó. „A TSR világai” címen augusztus végén összefoglalást adtak közzé az eddig megjelent világokról, azok „rövid” leírásával és az eddig megjelent kiegészítők felsorolásával.

GURPS:

Mage: The Ascension

A White Wolf kiadó Mage: The Ascension című szerepjátékának GURPS átirata mégsem jelenik meg, mint ahogy eltervezték. A Steve Jackson Games által benyújtott kész tervezetet (ami már a nyomdába ment volna) a White Wolf nem fogadta el, arra hivatkozva, hogy a GURPS változat nem adja vissza az eredeti játék hangulatát, és vajmi kevés köze van hozzá. A csalódott GURPS készítőik kénytelen-kelletlen elhalasztották a kiadást, s helyette előbbre hozták a GURPS Grimoire újrayomását. A GURPS

Mage kiadására bölcsen nem ígérek konkrét dátumot addig, míg az újra átdolgozott kéziratot a White Wolf jóvá nem hagyta. A szeptemberi előrejelzésben keletkezett lyukat a szintén GURPS Creatures of the Night fogja betölteni.

Steve Jackson Games

A bürokrácia észbontásának újabb klasszika a következő, Svédországban történt eset: egy helyi bolt eladója megrendelte a Toon Ace Catalog című kiegészítőt. A helyi vámtisztviselő 11% vámköltséget rótt ki a kiadványra, azzal indokolva tettét, hogy az adott tétel reklámanyagnak minősül. A bolt tulajdonosa, keresztlvergődvé az aktahalmokon, eljutott a fókolomposig és megpróbálta elmagyarázni, hogy nem erről van szó. Márpedig ez megrendelési katalógus, válaszolta az illető, hiszen ez szerepel a címlapon. Mikor a megrendelő megkérdezte, hogy a vámtisztviselő szerint tényleg lehet-e a Steve Jackson Games-től „Haj-formázó Jávorszarvast” és „Robbanó Üllőt”

rendelni postai úton, a tisztviselő kitérő vá-
laszt adott. További megbeszélések után a
tárgyaló felek a lehető legbürokratikusabb
kompromisszumra jutottak: a vámhatóság
nem rótt ki vámot a szállítmányra, dacára
meggyőződésüknek, hogy a szóban forgó
kiadvány reklámanyag. Megáll az Ace!

Elkészült az Azok A Szörnyű Zöld Izék
Az Űrből című kiadvány utánnyomása is.

Palladium

A méltán sikeres Rifts szerepjátékhoz újabb két kiegészítő jelent meg a közelmúltban, a hatos és a hetes világkönyv (World Book). A hatos a Mercenaries (Zsoldosok) alcímet viseli – kilenc új kasztot tartalmaz, valamint útmutatókat zsoldoscsapatok indításához, féltucat zsoldosszervezet leírását, rengeteg kalandötletet, új felszereléseket, s mindezt a Koalíciós Államok területén. A hetes Dél-Amerikát mutatja be a Rifts valóságában.

Csokorba szedte: Herbie

ELŐZETES



m.a.g.u.s.

Új kaszt – Tooma-pap

A Harc istenének papjai a törpék közt is közel állnak a kalandozó életmódhoz. Hogy mennyire, kiderül a kasztot bemutató cikkből.

Fegyverek 4. – Célzófegyverek

NJK – A Dzsad mutatványosok

A RÚNA-tábor M.A.G.U.S. bajnokságát megnyerő csapat ők; igazi szerepjátékos szellemben megalkotott karakterek. Történetük és számszerű statisztikáik mindenki számára hasznos olvasmányt ígérnek.

Új Tűzvarázslatok

Térmágia

A Térmágia közel sem olyan veszélytelen, mint a tapasztalatlan varázslók gondolnák. A Káosz, melyen keresztül az utazó átszeli a teret, számtalan meglepetést tartogat. Ráadásul Ynevszer te ismerik a módját, miként tartás távol vagy csalják kelepcebe a térmágiával érkező hívatlan vendéget.

Todvar

Az utolsó Górviki Nagytanács helyszíne, a Radovikánus lovagrend rendháza. A várról és lakóiról készült részletes ismertetés sokat segíthet a KM-eknek más, hasonló építmények megtervezésében és benépesítésében.

AD&D

Varázslat komponensek

Aki használ az AD&D-ben komponenseket, megtudhatja, mit, mivel

helyettesíthet... és ekkor mi történik. Aki pedig nem, talán a cikk olvastán kedvet kap a dologhoz.

Új kaszt – Orcus papja

Egy új NJK kaszt, amire a Kalandmesterek mindig is, a Játékosok pedig sosem vágytak. Rettogetek kalandozók!

STAR WARS

Sullusti kalmárhajó

Aki siet, gyakran egyáltalán nem ér célba, tartja a sullusti mondás. A megbízhatóság előrébb való a sebességnél – mint a részletes leírásból is kiderül majd, ez az elv jellemzi a méltán nevezetes űrhajó típust.

Új karakterminta – A szórakozott technikus

R2-es droid

A nagy sikerű R2-es széria új verziója, mely a legkomplexebb navigációs rendszerekkel is elboldogul. Ha ilyen droidot drótozol a nav. komjuterhez, luxusbárkának érzed majd a leglerobbantabb koréllai teknőt is.

Kórház űrhajóknak

A jelen számban megjelent cikk folytatása.

George Lucas teremtményei

NOVELLÁK

Wayne Chapman: Jutalomjáték (6. rész)

Ramsey Campbell: A névtolvaj

ÉS MÉG...

Az Earthdown szerepjáték ismertetése.

Világleírás – Michael Moorcock világa

A korábban megkezdett cikk 2. része.



Valhalla Páholy Bolthálózat

VALHALLA PÁHOLY KÖNYVESBOLT
1063 BUDAPEST, SZINYEI MERSE PÁL U. 1.
NYITVA: H-P 10-18 H
SZOMBAT 10-13 H

VALHALLA PÁHOLY - MAZE KÖNYVESBOLT
2030 ÉRD, BAJCSY-ZSILINSZKY U. 167.
NYITVA: H-P 10-16 H
SZOMBAT 10-13 H

VALHALLA PÁHOLY - PEGASUS KÖNYVESBOLT
9400 SOPRON, AGFALVI UT 4/E.
NYITVA: H-P 10-18 H,
SZOMBAT 10-13 H

SZENZÁCIÓS KÍNÁLAT, HIHETETLEN ÁRAK!

	Másutt*	Nálunk
Han Solo & Corporate Sector	2500 Ft	2100 Ft
STAR WARS – The Movie Trilogy	2850 Ft	2400 Ft
STAR WARS – Rebel Sourcebook	2500 Ft	2250 Ft
STAR WARS – Imperial Sourcebook	2500 Ft	2250 Ft
STAR WARS – The Sourcebook	2500 Ft	2250 Ft
STAR WARS – The Death Star Sourcebook	1850 Ft	1550 Ft
STAR WARS – Adventure Journal 1.-2.	1200 Ft	1200 Ft
Player's Handbook	1200 Ft	1640 Ft
Dungeon Master's Guide	1500 Ft	1450 Ft
Mystara	2550 Ft	2350 Ft
The Complete Fighter's Handbook	1520 Ft	1450 Ft
The Complete Ranger's Handbook	1540 Ft	1450 Ft
Monstrous Manual	2000 Ft	1850 Ft
Dark Sun Boxed Set	1800 Ft	1600 Ft
Planescape	2610 Ft	2400 Ft
Planescape Monstrous Companion	1500 Ft	1450 Ft
Planes of Chaos	2570 Ft	2350 Ft
Tales from the Floating Vagabond	2050 Ft	1600 Ft
Call of Cthulhu	1990 Ft	1660 Ft
Keeper's Compendium	1400 Ft	1320 Ft
Ye Booke of Monstres	1050 Ft	999 Ft
Shadowrun	2250 Ft	2050 Ft
Berlin Sourcebook	1650 Ft	1550 Ft
Tir Tairngire	1650 Ft	1550 Ft
Fields of Fire	1800 Ft	1650 Ft
Eartdawn Companion	1650 Ft	1550 Ft
Champion	2300 Ft	2050 Ft
Dreampark	1900 Ft	1600 Ft
Mage: The Ascension	2450 Ft	2050 Ft
Cyberspace	1620 Ft	1550 Ft
Demons	1800 Ft	1650 Ft
GURPS Basic Set	2000 Ft	1900 Ft
GURPS Cyberpunk	1700 Ft	1580 Ft
GURPS Conan	1750 Ft	1580 Ft
Ars Magica	2200 Ft	2050 Ft
Cyberpunk 2020	2000 Ft	1875 Ft
Rache Bartmoss' Guide to the Net	1500 Ft	1400 Ft
Castle Falkenstein	2500 Ft	2350 Ft
TORG	2900 Ft	2750 Ft
Vampire	2150 Ft	2050 Ft
Player's Guide to the Sabbath	1400 Ft	1300 Ft
Ways of the Wolf	950 Ft	850 Ft
STAR WARS – Művészeti Album	–	3000 Ft
STAR WARS – Technical Journal 1.	–	1400 Ft
STAR WARS – Technical Journal 2.	–	1250 Ft
STAR WARS – 1995 naptár	–	2150 Ft
Posztterek – AD&D és STAR WARS	–	1100-2900 Ft

* Más boltok legolcsóbb árait vettük alapul. A – jelzés jelentése: nincs adat. A NEM Valhalla Páholy Boltok árváltoztatásaiért felelősséget nem vállalunk!

Ez csak ízelítő! A világ valamennyi szerepjátéka megtalálható kínálatunkban. Róadásul számtalan olyan dolog is, ami csak és kizárólag nálunk kapható: M.A.G.U.S. figurák, M.A.G.U.S. és STAR WARS stand-up-ok, jelvények, naptárak, posztterek...

ÉS EZ MÉG NEM MINDEN! HAMAROSAN VESZPRÉMBEN, MISKOLCON ÉS SOLTVADKERTEN IS MEGNYÍLNAK A VALHALLA PÁHOLY ÜZLETEKI

Új szuperkedvezményes szolgáltatás a Valhalla Páholytól:

Ha nincs kedved elutazni minden idődet és pénzedet, bármit megrendelhetsz tőlünk *postai utánvétellel is!* Kívánságaidat levélben vagy levelezőlapon is elküldheted. Írd meg, hogy mit szeretnél, és legkésőbb három hét múlva megkapod!

Nem csak a fenti listából rendelhetsz, bármilyen szerepjátékkal kapcsolatos árut elküldünk! A megrendeléseket postai utánvétellel teljesítjük, és a postaköltséget is felszámítjuk. A fel nem sorolt cikkek áráról a Valhalla Páholy budapesti boltjában, akár telefonon is érdeklődhetsz.

A VP Könyvklub-tagok 10% kedvezményben részesülnek.

MÁR SOPRONBAN IS

várja Önt a

Valhalla Páholy Könyvesbolt

egyedülálló választéka!

Hiányzik egy kedvenc kötete?
Régóta keresi? Itt biztosan megtalálja!

A Valhalla Páholy, Galaktika, Cherubion, Phoenix, Édesvíz és még számtalan kiadó köteteinek teljes választéka. Az újak hamarabb, mint bárhol másutt, a régiek csak itt – és mindez együtt, egy helyen.

És ez még nem minden!

Antikvár könyvek, magazinok, CD-k, szerepjátékok, számítógépes játékok, fanzinok, és a klubélet legfrissebb hírei.

SCI-FI • FANTASY • SZEREPJÁTÉK

Valhalla Páholy – Pegasus Könyvesbolt
9400 Sopron, Ágfalvi út 4/E.
Telefon: (06) 99 336-079
Nyitva: hétfőtől péntekig 10-18 óráig,
szombaton 10-13 óráig.