

RÚna

FANTASY & SF SZEREPIJÁTEK MAGAZIN

III. ÉVFOLYAM 3. SZÁM ÁRA: 298 Ft

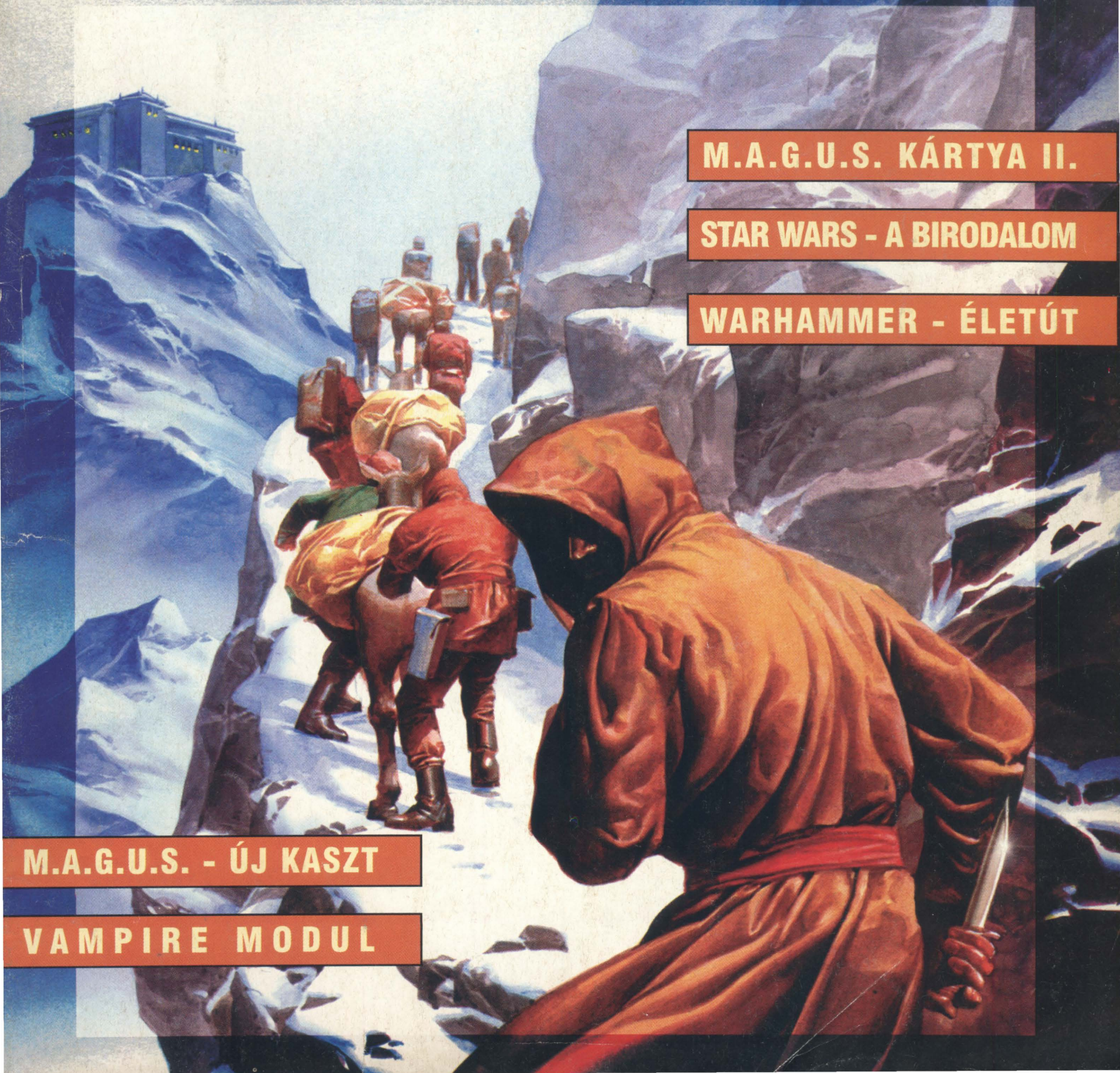
M.A.G.U.S. KÁRTYA II.

STAR WARS - A BIRODALOM

WARHAMMER - ÉLETÚT

M.A.G.U.S. - ÚJ KASZT

VAMPIRE MODUL



ELŐBESZÉL



Megjött a nyár és a nyárral együtt az uborkaszezon. Nemcsak kiadói téren tapasztalható ez, hanem közönség oldaláról is: mintha minden kissé csendesebben, ráérősebben folya.

Két jelentősebb, hagyományokra visszatekintő rendezvény is végetért, a Sárkányszívroham és a Szentesi Szerepjáték Találkozó. Talán igazságtalannak tűnik, ha azt mondom: mindkettőben csalódtam kissé. Persze nem a találkozók színvonalával voltak problémák, hisz mindkettőt profi módon szervezték, érződött a több éves tapasztalat hozta rutin. Ám valamiért ugyanazzal a gonddal küszködtek az események: jó, ha félannyi érdeklődő jelent meg, mint az előző években. Elgondolkodtató ez akkor is, ha találunk objektív okokat, a meghirdetésükkel kapcsolatos nehézségek, az egyre nehezedő anyagi helyzet magyarázatul szolgálhat, de úgy hiszem közel sem csupán erről van szó.

Igaz ellenpéldával is szolgált a nyárelő, az Internetes M.A.G.U.S. Levelezőlista Bajnoksága nemcsak sok-sok résztvevőt vonzott, de szenzációs hangulatú játékaival, izgalmas versenyével a régi idők találkozóit idézte. A versenykaland pedig az egyik legjobb modul, ami valaha is készült a M.A.G.U.S.-hoz.

Ennek ellenére némi aggodalommal figyeltem a RÚNA-táborba jelentkezők számát, vajon az általános érdektelenség jelei mutatkoznak, mely minket is utolér, vagy csupán a közönség vár mást, amihez még nem sikerült a rendezőknek alkalmazkodniuk.

Szerencsére aggodalmaim szertefoszlottak, a RÚNA-tábor legalább kétszáz állandó lakóval büszkélkedhet majd, s ez több, mint megnyugtató. Ahogyan megnyugtató a Kalandmodul versenyre érkezett pályaművek száma is: majd hetven alkotás érkezett, s akadnak közöttük egészen kiválóak is. Noha párszor szentül megfogadtam már, hogy nem ígérek semmit, most mégis megteszem. Nemcsak az idei év legjobbjai, de az előző bajnokságok kiválóságai is napvilágot látnak még ez évben. S mert különb-különb okok miatt nem volt módunk a beérkezett modulok listáját és helyezését közzétennünk e számban, ezúton köszönöm meg minden versenyzőnek a munkáját - a következő RÚNA-ban pótoljuk mulasztásunkat.

Végül kellemes nyarat kívánva búcsúszom, a mihamarabbi viszontlátás reményében, akár a táborban, akár a következő számban történjék is.

Novák Csanád



**Főszerkesztő:**

Novák Csanád

Irodalmi szerkesztő:

Gáspár „Dada” András

Szerkesztő:

Kornya Zsolt

Laptervezők:

Szikszai Gábor (SziKe)

Dacher Richárd (Ricco)

Földes László (RedFord)

Zölley Imre (Emerico)

Munkatársak:

Gáspár Péter

Galántai János

Galántai Zoltán

Pál Gábor (Gaba)

Korrektor:

Halmi Levente (Jóvíd)

Grafikusok:

Szikszai Gábor (SziKe)

Boros Zoltán (Nagyboros)

Szendrei Tibor

Balla Péter

Bihari Mariann

Juhos József

Szügyi Gábor

Lapmanager:

dr. Novák „Kuli” Zoltán

A RÚNA Fantasy & SF szerepjáték magazin
megjelenik kéthavonta.

A szerkesztőség címe:

1077 Budapest, Dohány u. 30/A.

Kiadja a Valhalla Kft.

Felelős kiadó: Novák Csanád

ISSN 1217-9035

A RÚNA magazin a Valhalla DTP rendszerén készül.
Levélágitás Timp Kft.

A nyomdai munkálatokat

Komarnói Nyomda Kft. végezte.

Felelős vezető: Meszlényi István

1997. július

Ára: 298 Ft

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

Hirdetésfelvétel:

Valhalla Holding Marketing

Tel/fax: 267 3864

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

A címlapon

Boros Zoltán és Szikszai Gábor

festménye látható

All rights reserved!

TARTALOM

M.A.G.U.S.

Kiválasztottak - a M.A.G.U.S. kártyajáték II	5
Új kaszt - Álomtáncos	12
Enoszuke	19
A Tolvajok Enciklopédiája	28
Szilánkok	26

WARHAMMER

Warhammer - ismertetés	40
Warhammer - pályafutások	46

EGYEBEK

Sötét térítő - könyvelőzetes	10
Szerepjáték az Interneten	28
Vampire - kaland modul	34
A nekromancia története	50
Rúna tábor	54
Kyria örök - könyvelőzetes	57
Star Wars - A birodalom titkai	58
Film rovat	62



SUMMARIUM

A Számok Könyvei

*H*amarosan jelentkezünk a SUMMARIUM következő kötetével: a Számok Három Könyvével. A Kasztokéval, melyben jó néhány meglepetéssel is találkozhat az érdeklődő, a Tudáséval, melyet az alapszabályok újdonságaival töltöttünk meg, és a Titkokéval, melyben a klasszikus mágiarendszer reformja kapott helyet...



2. rész

Kiválasztottak[®] a M.A.G.U.S.[®] kártyajáték

Előző számunkban elkezdjük a M.A.G.U.S. kártyajáték, a Kiválasztottak (M*K) bemutatását, szabályainak ismertetését. E számunkban folytatjuk utazásunkat, látogatást teszünk a Varázslótornyoknál, megtudjuk, hogyan építhetjük ki mágusunk otthonát, s hogyan védhetjük meg azt a többi mágus ostromló seregei ellen. Megismerke-

dünk a Küldetésekkel, melyek teljesítése révén érheti el mágusunk a legnagyobb Diadalt, azt, hogy az Őrtálló Nagyok a beavatás rítusának kegyében részesítsék.

Végül szóba hozzuk a kalandozókat, Ynev kalandozait, kiknek segítségével nem lehet miénk a győzelem...

Torony felépítése és Ostroma

7

Az általunk megformált mágusnak célja eléréséhez, azaz a beavatáshoz, számos jellemzőjében meg kell felelnie a Nagyok soha papírra nem vetett és csak néhány szerencsés által ismert elvárásainak. Ezek egyike a Torony. A Torony, mely jelképezi a mágus elhivatottságát, mely otthon ad neki és felhalmozott kincseinek, legyen az akár anyagi, akár szellemi természetű. A Torony egyfajta fókuszpont, léte alapkőve annak, hogy a mágus valaha is belépessen az Őrtállók Rendjébe.

A játékban mágusunk Tornya a toronyszint laptípus kártyáiból építjük fel. A játék kezdetén minden játékos az asztalra helyezi az előre kiválasztott három toronyszintet, melyből Torna áll. Fontos, hogy a toronyszint lapok arccal lefelé kerüljenek játékba, ellenfeleink még csak nem is sejthetik, miféle veszedelmek várnak rájuk, ha botor módon mágusunk életére törnek. Mint minden más lapnak az M*K-ban, az egyes toronyszinteknek is eltérő képességeik vannak, melyek rögzítve érvényre jutnak, mielőst Ostrom alá veszik az adott szintet.

A játék folyamán, ha éppen rajtunk a cselekvés sora – azaz nekünk legmagasabb pillanatnyi MP mennyiségünk – lehetőségünk van rá, hogy újabb szintet emeljünk Tornya tetejére. Ehhez kezünkben kell játszanunk az adott szintet, ki kell fizetnünk 4 MP-t (minden toronyszint játékba hozása egységesen ennyibe kerül), majd a lapot le kell tennünk az asztalra, az eddig legfelső toronyszintünk fölé.

Mágusunk Tornya folyamatos bővítése, magasítása elkerülhetetlen, ugyanis a megoldott Küldetésekből származó javak itt nyernek elhelyezést, itt őrzöttek. Ez a játékszabályok szerint nem jelent mást, mint azt, hogy az egyes megoldott küldetése-

pokat (laptípus, lásd alább) egy-egy toronyszint alatt kell raktározni, azaz a küldetéseket be kell csúsztatni egy választott toronyszint alá. Márpedig egy toronyszint csak egy Küldetés őrizhető, azaz minden küldetése számára külön szintet kell biztosítani – így már érthető, miért válhat szükségessé a Torony folyamatos bővítése.

A vetélkedésben, mely a rivális mágusok között zajlik, senki sem nézi jó szemmel ellenfele Tornya erősödését, a rendre gyűlő, raktározott küldetéseket. Bármikor eljőhet az a pillanat, amikor az egyik mágus úgy érzi, nem engedheti, hogy ellenlábasa továbbhaladjon az úton, melynek végén a beavatás áll, a beavatás, melyet ha elnyer, a többiek előtt hosszú-hosszú időre bezárul a kapu... Ilyenkor egyetlen lehetőség marad: az Ostrom.

Ostromot bármely más Torony ellen indíthat a mágus, de csak akkor, ha éppen nála van a cselekvés joga (a legtöbb pillanatnyi MP). Az ostrom menete a következő lépésekből áll az M*K-ban:

Előkészítés

1. A játékosnak meg kell neveznie a Tornya, mely ellen támadást indít, ezzel ő lesz az Ostromló. Minden esetben az adott Torony legalsó szintje ellen irányul az ostrom, kivéve, ha valamely lappal a játékos eléri, hogy felsőbb szintek ellen is hadat viselhesen (levitáció, pegazusok, égi hajó és számos más lehetőség).
2. Az Ostromló megnevezi legfeljebb három, éber helyzetű kalandozóját, akik az ostromló-csapatot alkotják majd.
3. Az Ostromló számára lehetséges, hogy tárgyakkal (az akció laptípus alcsoportja) ruházza fel ostromló-csapatának tagjait.
4. Az Ostromlónak ki kell fizetnie 4 MP-t, mely fedezi az Ostrom megkezdésének költségeit.

A TORONYSZINTEK, ÉS A HOZZÁJUK CSATOLHATÓ LAPOK ELHELYEZKEDÉSE A JELENBEN

A játék folyamán a toronyszint felépítése egységesen 4 Manőver-pontot igényel.

A játék közben felépített toronyszint

A játék kezdetén kitett toronyszintek. A standard szabályrendszer esetén a kezdő toronyszintek száma minden esetben három.

Az ellenfeleink nem tudhatják, hogy a csatolt akadálylap csapda-e vagy bestia. Egy toronyszinthez legfeljebb egy csapda és egy bestia csatolható.

Akadálylap/Bestia

Megoldott, raktározandó küldetéseket csatolni kell toronyszinthez, egy toronyszinthez legfeljebb egy küldetés. A toronyszintet alulról felfelé kell feltölteni, azaz az első küldetést a legalsó toronyszinthez kell csatolni.

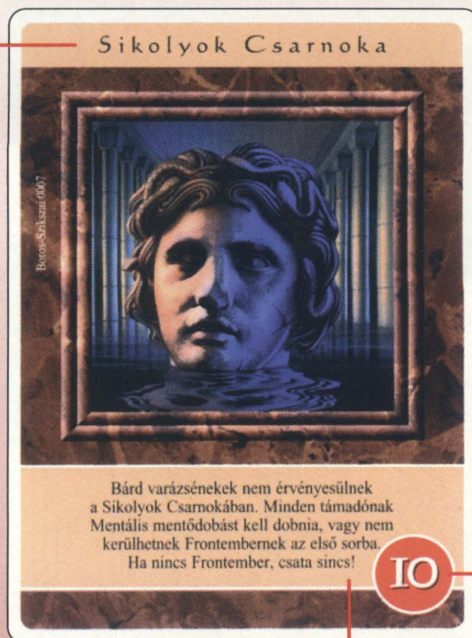
Akadálylap/Csapda

Megoldott raktározandó küldetéslap

Támadást csak a legalsó toronyszint ellen indítható. Sikeres támadás esetén a megostromolt toronyszint és a csatolt küldetés is a múltba vagy mélységbe kerül.



A toronyszint neve



A toronyszint Kp értéke.
Csak az összetett rendszerben van szerepe.

A toronyszint képességei

Toronyszint lap

Minden toronyszintet szimbolizáló lap ugyanolyan megjelenésű, tervezésű egységessége alapján könnyen felismerhetők. Az alapsomag 20 különféle toronyszint lapot tartalmaz majd.

küldetés biztonságban van, marad a helyén. Ellenben ha a támadók kerekednek felül, akkor a védők kénytelenek visszavonulni, és az ostromlók kénykedvére hátrahagyni a toronyszintet. A toronyszint-lap ekkor a dobott lapok

közé kerül, a benne őrzött küldetéslappal egyetemben – a módszeres alapossggal feldúlt és kifosztott szint sosem lesz alkalmas többé arra, hogy a mágus dicsőségét sugározza, legalábbis az Őrtálló Nagyok szemében többé nem létezik.

Támadás

5. Az ostromló-csapat behatol a megtámadott toronyszintre. Az adott toronyszintet fel kell fedni, meg kell fordítani. Ekkor képessége azonnal működésbe lép. Lehet, hogy csapást mér támadóira, mint például a Kínok tömlőce vagy a Lángok terme (egy-egy az alapsomagban megjelenő toronyszint), de az is lehet, hogy segítséget jelent majd a szint védelmére induló kalandozóknak.
6. Fel kell fedni a toronyszinthez csatolt akadályt (laptípus, lásd alább), mely képessége rögvést működésbe lép, és igen megkeserítheti az ostromlók életét. Kivétel, ha a támadni induló kalandozók számoltak ezzel a lehetőséggel – már az alapsomagban is léteznek olyan lapok, mint például a Csapdasemlegesítés, bár az igazsághoz hozzátartozik, hogy egyes csapdákkal nem képes bárki megbirkózni...

Védelem

7. Ha az összes eddigi nehézségeket legyűrték az ostromlók, akkor a megtámadottnak nincs más lehetősége, mint saját kalandozóit ellenük vezérelni. Döntenie kell, küld-e védőket vagy sem. Az utóbbi esetben semmi sem lesz, mi visszatartsa az ostromlókat abban, hogy a toronyszintet módszeres alapossggal – hmm – kifosszák...
8. Amennyiben az ostrom alá vett toronyszint ura úgy dönt, kalandozóiból védő-csapatot állít fel, meg kell neveznie legfeljebb három, éber helyzetű kalandozóját.
9. A védő-csapat tagjaihoz tárgyak csatolhatók.
10. Az ostromló- és a védőcsapat összecsap, harcra kerül sor. (A harc részletes szabályait következő számunkban taglaljuk majd). Ha a védők sikeresen visszaverik a támadást – azaz győznek – az ostromló kénytelenek visszavonulni, a toronyszintet ismét arccal lefelé kell fordítani, a benne őrzött

Az Akadályok

8

Az előbb, az Ostrom 6. lépésénél szóba került az akadály fogalma. Az akadály-lapok külön laptípust alkotnak, céljuk minden esetben a kalandozók akadályozása, hátráltatása legyen szó akár ostromról, akár küldetésről.

Akadály-lap csak csatolva, azaz másik lap alá becsúsztatva hozható játékba. Saját toronyszintjeinkhez, illetve játékban levő küldetéslapokhoz csatolhatunk akadályokat (minden akadály-lapon fel van tüntetve, hogy toronyszinthez, vagy küldetéshez, netán mindkettőhöz csatolható). Akárcsak a toronyszinteknél, az akadályoknál is fontos, hogy arccal lefelé kell őket a játéktérre tenni, kijátszójukon kívül senki sem tudhatja, milyen veszélyeket rejt magában egy-egy akadály.

Az akadályokat két csoportra bonthatjuk fel: csapdákra és bestiákra. Az előbbieket közé olyan lapok tartoznak, mint például a Mérgezett tűk, a Karócsapda vagy az Álpadló. Ezek felfedésük után rögvést érvényesülő képességekkel bírnak, melyek az esetek többségében sebeznek az áldozatukul eső kalandozókon, de más ártó hatással is bírhatnak...

A bestiák – Ynevenen többé-kevésbé ismert szörnyetegek, teremtmények – felfedésüket követően rátámadnak a kalandozókra, s függően az erőviszonyoktól, könnyen azok veszét okozhatják. A bestiák-kalandozók harcára következő számunkban részletesen kitérünk majd.

Nem említettem még, hogy az akadályok elhelyezése a játékban ugyan ingyenes, de felfedésük a kijátszójuk ki kell, hogy fizesse MP igényüket, ha ezt nem teszi meg, akkor az adott akadály-lap képességének érvényre jutása nélkül azonnal a múltba (azaz a dobott lapok közé) kerül.

Küldetések

9

Többször szóba kerültek már a Küldetések. E laptípusba tartozó lapok kiemelt figyelmet érdemelnek, hiszen mágusunk Küldetések megoldásával szerezheti meg a győzelemhez szükséges 15 Diadal-pontot.

Küldetéslapok játékba hozása – akárcsak az akadályoké – ingyenes, azaz ha a játékoson a cselekvés sora, tetszőleges számú küldetéslapot játszhat ki. Egyetlen megkötésre kell csak figyelnie, méghozzá arra, hogy egyszerre legfeljebb három küldetéslapja lehet játékban, ha negyediket szeretne kijátszani, akkor az egyik már játékban levő küldetésének MP igényét ki kell fizetnie, mely ekkor a Múltba (illetve nevesített küldetés esetén a Mélységbe) kerül.

A játékban levő Küldetések, kisebb-nagyobb veszélyekkel járó megbízatásokat jeleznek, melyeket bármely mágus felvállalhat, függetlenül attól, hogy melyik játékos játszotta ki őket (azaz lehetséges egy másik játékos által játékba hozott küldetéslap megoldásával is próbálkozni).

A küldetések megoldására a kalandozók hivatottak. A mágusnak óvatosan kell eljárnia kiválasztásukban, hiszen kalandozói függően jellemüktől nem kezdenek bele minden vállalkozásba és nem árt, ha körültekintő: pontosan tudnia kell, mikor szükséges egy paplovag, mikor egy kardművész, vagy mikor egy fejdázó...

Lássuk az M*K szabályrendszere szerint hogyan zajlik le egy Küldetés megoldása, az egyes lépéseknél kitérünk még néhány apróbb fogalom magyarázatára is:

Előkészítés

1. Küldetésbe csak akkor kezdhetünk, ha éppen rajtunk a cselekvés sora (legmagasabb MP). Első lépésként meg kell neveznünk a Küldetést, melyet megoldani szándékozunk.
2. Meg kell neveznünk a kalandozó-csapat tagjait. Legfeljebb három, éber helyzetű kalandozót választhatunk és figyeljünk arra, mint az már fentebb szerepelt nem minden kalandozó hajlandó megoldani bizonyos küldetéseket.
3. A kalandozó-csapat tagjaihoz tárgyakat (az akció laptípus alcsoportja) csatolhatunk.

Út

4. Ellenfeleink eldöntik, hogy valamelyikük akadályozni kívánja-e a kalandozó-csapatot a küldetés megoldásában. Ha nem, akkor küldetés megoldásának menete a Küldetés MP igényének kifizetésével folytatódik tovább (lásd lejjebb). Amennyiben valamelyikük felvállalja akadályozásunkat, akkor e küldetés megoldásának végéig ő lesz az akadályozó játékos.

5. Az akadályozó játékos megválasztja az akadályozó-csapat tagjait. Legfeljebb három, éber helyzetű kalandozóját választhatja ki.
6. Az akadályozó-csapat tagjaihoz tárgyakat csatolhat játékosuk.
7. Harc a kalandozó- és az akadályozó-csapat között. (A harc szabályai a következő számban találhatók majd meg). Az esetben, ha a kalandozó-csapat győz, folytathatja a küldetést, ekkor az akadályozó-csapat kénytelen visszavonulni. Ha azonban az akadályozó-csapat kerekedik felül, a kalandozó-parti kénytelen hazavonulni. Ez utóbbi esetben az akadályozó-csapat folytathatja a küldetés megoldását, mintha azt ők kezdték volna el (kivétel lehet, ha az adott küldetéssel jellem vagy egyéb korlátozások miatt az akadályozó-csapat nem hajlandó foglalkozni).

Küldetés

8. Fel kell fedni a küldetéshez csatolt akadályokat. Minden küldetésért fizet játékba hozójuk, az akadály-lapon feltüntetett MP igény szerint, ha ezt nem teszi meg az adott akadály azonnal elhagyja a játéktér, anélkül, hogy képessége érvényre juthatna. Azok az akadályok, melyekért játékosuk fizetett érvényesülnek, azaz kifejtik képességüket. Ha az akadályok között van bestia, akkor le kell játszani a kalandozók-bestiák harcát.
9. Ha az eddigi nehézségeket le tudták gyűrni a kalandozók, akkor megpróbálkozhatnak az utolsóval, magával a küldetés megoldásával. Minden küldetéslapon három feltétel szerepel, melyek közül egynek meg kell felelnie a csapatnak ahhoz, hogy a küldetés megoldottnak tekinthető legyen. A feltételek a legkülönbözőbbek lehetnek. Van közöttük olyan, mely bizonyos mennyiségű össz-szintet követel a kalandozóktól, mások bizonyos alaptulajdonság értékeket, megint mások bizonyos kasztokat, vagy akár egy-egy személyiség jelenlétét igénylik. Léteznek adott képzettségeket, jellemet vagy éppen faji hovatartozást kívánó küldetés-feltételek. Mindezen túl a veszélyesebb – így több Diadal-pontot adó – küldetések keverhetik egy-egy feltételükben a fent felsoroltakat.
10. A feltétel teljesítése után ki kell fizetni a küldetéslapon feltüntetett MP igényt. Mint az fentebb szerepel a küldetésért kijátszásakor nem kell fizetni, itt jött el ennek az ideje. Amennyiben a küldetéssel próbálkozó csapat játékos nem fizet, vagy nem tud fizetni, kénytelen visszavonni kalandozóit.

Könnyítést jelent, hogy a három feltétel közül megválaszthatjuk, melyiknek (csak egynek) próbálunk megfelelni. Az esetek többségében rögtön látjuk, kalandozóink megoldották-e a küldetés: például ha egy feltétel hadvezetést és vallásismeretet követel, és kalandozóink képzettségei között e kettő megtalálható, akkor a Küldetést megoldottuk! Léteznek azonban olyan feltételek, melyek esetén dobókockát kell használnunk ahhoz, hogy eldönthessük teljesíteni tudják-e a feltételt kalandozóink?

Ha a szerencse elpártol tőlünk és képtelenek vagyunk megoldani egy küldetést, kalandozóink hazavonulnak a küldetéslap pedig továbbra is a helyén marad, bárki megpróbálhatja megoldani, s elnyerni ezáltal a Diadal-pontokat.

Amennyiben sikerre vezettük kalandozóinkat, megoldottuk a Küldetést, akkor megkapjuk az adott Küldetés által nyújtott Diadal-pontokat. Ha a Küldetést raktározni kell, azaz valamilyen kézzel fogható értékre tesszünk szert, akkor a küldetéslapot va-

lamegyik toronyszintünkhöz kell csatolnunk. Ne feledjük: egy szinthez csak egy küldetéslap csatolható. Amennyiben nem szükséges csatolni a Küldetést, akkor a lap a Múltba (nevesített Küldetés esetén a Mélységbe) kerül, ekkor fel kell jegyeznünk, hogy mennyi Diadal-ponttal kerültünk közelebb célunkhoz.

Néhány jó tanács a Küldetésekhez. Jól válasszuk meg a pilanatot, amikor küldetésbe fogunk, s alaposan fontoljuk meg, melyik küldetést vállaljuk fel. Elsőként vizsgáljuk meg, ellenfeleinknek mennyi MP-jük van és hány éber, veszélyes kalandozóval rendelkeznek. Az előbbi azért fontos, mert MP-ből idézhetnek le nekünk ártó lapokat, míg az utóbbi meghatározó lehet, előre számolhatunk azzal, milyen erős (milyen kasztú és képességű) kalandozók akadályozhatják majd kalandozó-csapatunkat. Másodszor mérjük fel, hogy rendelkezésünkre álló, éber kalandozók milyen eséllyel indulnak kalandozni. Nézzük végig a játékban levő küldetéseket, ellenőrizzük, hogy teljesíteni tudjuk-e feltételeiket...

Kalandozók

IO

Előző számunkban már szót ejtettünk a kalandozókról. Itt az ideje, hogy részletesebben is szóljunk róluk.

Mint az a fentiekből kiderült kalandozókat kell útnak indítanunk Küldetések megoldására, ők védhetik Tornyunkat vagy ostromolhatják meg ellenfelünket. Fontosságukhoz nem fér kétség.

Az M*K-ban a kalandozókat a következő adatok definiálják:

Jellem: A M.A.G.U.S.-ból jól ismert jellemfelosztás egyszerűsített változata jelenik meg az M*K-ban is. Minden kalandozót négy jellem valamelyikébe sorolhatunk be: Élet és ellentéte a Halál, Rend és ellentéte a Káosz. Megkötés: játékban levő kalandozóink között nem lehet jellem ellentét, azaz ha már van egy Élet jellemű kalandozónk Halál jelleműt nem játszhatunk ki. A jellemű kalandozó illusztrációja körüli keret jelzi.

Szint: Egyszerre jelzi a tapasztalati szintet és azt, hogy mennyi sebzést bír ki a kalandozó. Értéke 1 és 7 közötti lehet.

Ha egy kalandozó harcban keveredik az öt erő sikeres támadások sebzés értékét szintjéből kell levonni. Amennyiben a szint értéke 0-ra esik, a kalandozó halálát leli.

Ezentúl léteznek lapok, melyek minimális szint értéket követelnek a kalandozóktól ahhoz, hogy használatukra lehetőség nyíljon.

Továbbá számos olyan Küldetés létezik, mely minimum összszint értékhez kötött feltétellel bír, azaz a próbálkozó kalandozók szint összegének el kell érnie egy bizonyos minimumot.

Alapképesség: A M.A.G.U.S. képesség fogalmának erősen leegyszerűsített megfelelője. Három alapképesség létezik: a Fizikum, Mentál és Asztrál. Minden kalandozó más-más értékekkel rendelkezik, melyek 2-15 közöttiek lehetnek. Minél magasabb egy érték, annál jobb az adott alapképesség.

Az alapképesség szerepe igen sokrétű. A Fizikum érték meghatározó lehet harci akciólapok kijátszása esetén, amikor sikeres találathoz a Fizikum érték alá kell dobni. Az Asztrál és a Mentál elsősorban varázslatok elleni mentődobásként jelentkezik (szintén az adott érték alá kell dobni ahhoz, hogy legyűrhesse a kalandozó az ellene irányított mágia rontó erejét). Ugyanakkor az alapképességek gyakran jelentkezik Küldetés feltételként is.

Képzettség: A M.A.G.U.S.-ból jól ismert képzettségek. A M*K már az alapkiadásnál használja a szerepjátékban szereplő képzettségek jelentős hányadát, későbbi kiegészítők pedig tovább bővítik majd a kínálatot.

Minden kalandozó kártyán három képzettség szerepel, az adott kalandozóra leginkább jellemző három.

A képzettségeknek elsősorban Küldetés feltételeknél jut szerep, ahol adott képzettségek vannak megadva, melyekkel rendelkeznie kell a kalandozó-csapatnak.

Képesség: A Kiválasztottakban minden kalandozó rendelkezik saját, különleges képességgel. E képességek a játék szinte minden vonatkozásába beleszólhatnak. Vannak képességek, melyek kimondottan harc közben használatosak, másokat a sorban (lásd lejjebb) használhatunk.

Engedtessek meg nekem, hogy itt ne részletezzem őket, az M*K egyik nagy varázsa, hogy mindig találkozhatunk új kalandozókkal, akiknek eddig sosem tapasztalt képességei új távlatokat nyitnak meg a játékban.

MP érték: Végére hagytam, pedig döntő jelentősége van a magas szintű, roppant hatalmú kalandozók és a zöldfülű, első megbízásával próbálkozó kalandozók közötti játékegyensúly megteremtésében. Minél erősebb ugyanis egy kalandozó az M*K-ban, annál több MP-t kell feláldoznia ahhoz, hogy játékba hozzassuk. A rettegett, legendás hősökért bizony 10-12 MP-t is ki kell fizetni, ugyanakkor egy 1. szintű kalandozót akár 3-4 MP-ből is játékba hozhatunk. Jussunk csak eszünkbe: forduló elején 4 MP-hez jutunk...

A játékba hozott kalandozóinkat az ún.: sorba tesszük le. A sor a Torony mellett található, attól balra. Az itt található kalandozóink képességeit használhatjuk csak fel, őket küldhetjük küldetés megoldásra vagy harcra, de csak akkor, ha az adott kalandozó éber (lásd előző számunk 6. pontja). A sorra még visszatérünk majd, amikor taglaljuk az egyes képességtípusokat az időzítés szabályainak ismertetésénél.

E havi utazásunk prologusaként szükségesnek érzem megemlíteni azt, hogy az itt, a Rúna hasábjain leközölt szabályismertető, magyarázó sorozat nem vetekezhessen a majdan az alapsoromban megtalálható szabályfüzet precíz szabályparagrafusaival. Nem is célja e rovatnak, hogy átvegye a szabályfüzet szerepét, az itt írottak értelmezni, bemutatni akarják a Kiválasztottakat, elsősorban a kezdeteket kívántuk megkönnyíteni ily módon. Pontosan ezért, számos apró – de annál fontosabb – szabály nem kap és nem fog itt helyet kapni.

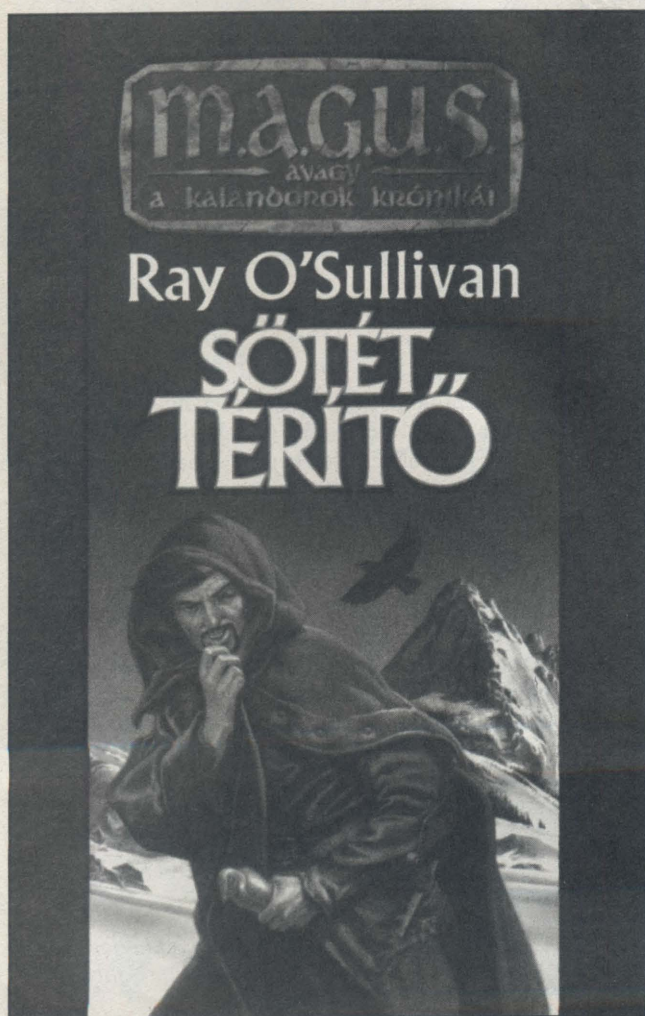
Zárásul még egy fontos érv mellett, miért nem kívántuk egy-az-egyben leközölni itt a szabályrendszert. Az idej Rúna-táborban az M*K stábjában számos tesztapaklival érkezik majd, melyek a végleges lapösszeállítás és lapkeverési aránnyal készülnek. A táborban kerül sor a végső tesztre, melyet egyfajta verseny keretében képzelünk el. Aki elhivatottságot érez, az keresen engem a Táborban. Kiválasztottak várlak benneteket.

Massár Máttyás
folytatjuk...

RAY O' SULLIVAN

SÖTÉT TÉRÍTŐ

Darton ynevi helytartója visszatér!



A hosszas várakozás a jelek szerint a végéhez közeledik: a Rúna megjelenésével egyidőben kezdődnek meg a Sötét térítő szerkesztési munkálatai. Ray O' Sullivan Airun-trilógiájának második kötetében a neves próféta politikai bonyodalmak részesévé válik, és nem csupán a pyarronita Darton-egyházzal, de tulajdon rendjével is összeütközésbe kerül. Úgy tűnik, legrégebbi híveire, sőt, tulajdon barátaira sem számíthat többé: menekülni kényszerül, s ellenfelei nem épp bottal ütik a nyomát...

Az alább következő részlet a dartonita sziklaerődöt övező rengeteg egy tisztására vezet bennünket, ahol a reményvesztett Airun váratlan - s ezúttal nem épp szemrevaló - szövetségesre lel.

A fiú a nyugtalan lovat próbálta fékezni, s közben fél szemét az orkon tartva újra megemelte a fegyvert. Vesztere: az ork abban a pillanatban, amint a fiú számszerű bizonytalanul célt keresett, ellódította titokzatos fegyvert. A súlyos kövek lustán fordultak kettőt kötéltre rögzített körpályájukon, míg az egész szerelék zúgva hasított át a levegőn. Az egyik szikladarab a fickó mellének csapódott, a másik az ütközés után a lovas nyaka köré tekeredett, és oldalról vágódott a halántékának. A reccsenés olyan volt, mint amikor valaki lédús, hatalmas kagyló feszt szét egy acél pengével. Hallatán grimaszba torzult az arcom, és úgy döntöttem, nem nézem meg, mennyire volt hatékony az ork fegyvere.

A behemót egyébként alacsonyabb volt nálam, de szélkében-

KÖNYVELŐZETES - KÖNYVAJÁNLAT

hosszában kettő is kevés lett volna belőlem, ha versenyre kívántam volna kelni ilyen méretekkel. Ügyetlenül féltérde ereszkedett, és tekintetét a földre sítve dűnnyögte:

- Kashuka, a Kosok és a Morzsolók *deceo*ja, a volt negyedik *assentéből* szolgálatodra áll, Rah'manu.

- Hogy kerültél ide, *deceo*?

- Követtelek az erődől idáig, Rah'manu.

- Szólíts csak Airúnnak - utasítottam. - Az erődben mit kerestél?

- Alex con Arvioni vezér kíséretéhez tartoztam.

- Súlyos vétséget követél el... mit is mondtál, hogy hívnak?

- Kashuka. - Az ork nem láthatta fene nagy örömet, és szégyenkezve hallgatott. Ez a függelemsértés olyan volt a számomra, mint fuldoklónak vetett kötél. Biztos ami biztos, még húztam rajta egy kicsit.

- Mit gondolsz, létezik mentség a számodra?

- Négy éven át szolgáltalak, Rah'manu, egészen addig, míg szét nem szórtak minket a szélrózsa minden irányába, hogy védjük az erődöket és tanítsuk a fiatalokat.

- Hát jó. - Felnevettem, és a vaskos vállán megragdva a zekét, talpra segitettem katonámat. Kissé szégyenkezve emelte fel a fejét, aztán, határtalan jókedvem láttán, boldog vigyor ült ki groteszk arcára, és kivillantotta hatalmas, sárga fogait. Arcának bal felén karomtépte forradás húzódtott az álla alá, még jobban elvadítva a képét, a hatást pedig csak fokozta, hogy nyakára utóbb hollót tetotvtaltott: a madár kiterjesztett szárnya volt hivatta a sebhelyre borulni. Az összehatás rémisztőre sikeredett, bár mint később megtudtam, az orkok között ez nagyon elegáns dolognak számít.

- Van tartalék fegyvered? - firtattam. Válaszul a háta mögé nyúlt, és derékövéből gyújtósapritó baltafélét húzott elő.

- Csak ezt tudtam elemelni. - Kezembe nyomta a szerszámot, én pedig gyors csuklómozdulattal perdítettem rajta kettőt.

- Majd csak elboldogulunk valahogy.

Az ork váratlanul megmerevedett, majd zajosan a levegőbe szimatolt.

- Kutyák. Jó sok - mondtam komoran.

- Te is érzed a szagukat? - Kashukát láthatóan megdöbbenette, hogy emberi érzékeim ilyen megbízhatóan működnek. A homály egyre mélyült, jótékonyan elrejtve minket. Pertua Lonsus jól számított: ha sötétben akarnak követni minket, csak az átokverte kutyák segítségével tehetik. Színpadias mozdulattal újra a levegőbe szimatoltam, lassan ingatva jobbra és balra a fejemet.

- Különösen azt a nagyfoltost érzem - dűnnyögtem. Kashuka tiszteletteljes csodálattal nézett rám. *Hát, ez elég hülye*, döntöttem el gyorsan.

Újdonsült kísérőm váratlanul szájába kapta hüvelykujját, és cupákoló hangokat kezdett hallatni. Gyanakodva hátrébb

léptem. Az ork magasba tartotta nyálas ujját, ezer ráncba futó képpel koncentrált, majd vártalanul mozgásba lendült. A tisztás pereméig loholt, s térdre vetette magát, hogy rövid kotorászás után vad csiszatolásba kezdjen. Elég lassan jöttem rá, mit is művel, és mire észbe kaptam, a fehérbundás barom kezében már felizzott a tapló. Kashuka biztatón rám vigyorgott, parazsat szórt az aljnövényzetbe, majd felemelkedett, és nagy lendülettel a sűrűbe hajította a vöröslő üszköt. A lángok tüstént magasra csaptak, és gyors iramban kezdték körülölelni sziklás talajú menedékünket.

- Tűz - magyarázta boldog bólintásokkal az ork.

Elszörnyedve meredtem a lobogásba.

- Az istenekre! Felénk fúj a szél, te fékevesztett marha!

Megpördültem és rohanni kezdtem, amerre a vizet sejtettem. Kashuka sebesen kapkodta kurta lábait, ahogy a nyomomba eredt. Magában dohogott, hangosan kutatva emlékezetében, vajh hol is követte el a hibát.

A kutyák gondja így gyorsan megoldódott - a bozóttűz azonban, mely elválasztott tőlük, sokkal gyorsabb volt nálunk. Kétoldalt csakhamar elénk vágott, s csak az istenek kegyét sejthettem abban hogy Sogron ollójának szárai között néhány szívdobbanásnyi haladék jutott nekünk.

A hátam mögötti dűnnyögés most érthetőbbé vált:

- Ég a hátamon az a francos kabát...

Nem messze tőlünk sekély dolina teknője ásított. Biztosra vettem, hogy szűk lesz kettőnknek, ezért oldalvást vetődtem bele, alaposan végighorzsolvá alkaromat és térdemet. A mázsás ork rámhemperedett, kiszorítva belőlem az utolsó korty levegőt is.

- Mássz le rólam, te tohonya ostromgép...! - hörögtem. Válaszképp csak morgást hallottam, de a szorítás valamelyest enyhült a mellkasomon. Odébb hemperedtem, és rekedten kántálni kezdtem a legegyszerűbb igéket, közben a kövekre vadul róttam a láthatatlan jeleket ezüstgyűrűmmel. Fojtogatós hőség telepedett ránk, pokoli kupolát alkottott a forró levegőben szállongó pernye. Kashuka hátán foltokban lángolt a durva szövésű tunika, fekete ujjasomat pincebogarak gyanánt borították el a parázsló szélű lyukak. Mindketten fűdökoltunk a fűstől, mindketten úgy éreztük, a tüdőnk is lángra gyúl, mire a forró kövek végre veritékezni kezdtek. Repedéseikből egyre-másra csurrantak elő a nedvességek - pár pillanat múltán már ujjnyi mély tócsában hemperegünk, próbálva lehűteni parázsló ruháinkat. Lélegzetem és eszméletem maradékaival átkokat bömböltem, Kashuka meg úgy hörögött, mint valami sebzett medve. Füst és gőz örvénylett körülöttünk, a futótűz azonban, amilyen sebesen ránk rontott, tovább is állt, mi pedig erőtlenséggel hevertünk el mágia teremtetten dagonyánkban, és egymással versengve kortyoltuk a hús levegőt.



ÁLOMTÁNCOS

“Számos bölcs vont már párhuzamot a kreatív művészetek és a mágia között, és be kell látnunk, hogy az elgondolásaikban lehet valami igazság. Képzeljünk el másfél tucat viharvert képű, mogorva barbárt, talpig fegyverben, amint betoppannak egy füstös fogadóba; még le sem verték magukról az út porát, máris ital után üvöltenek, ökölledöntetik az asztalt; szemlátomást harapós kedvükben vannak, az élő fába is beleköt-nének. Aztán képzeljük el ugyanezeket a barbárokat tíz perccel később, szótlanul üldö-gélve a hosszú falócékon; könnyekig meg vannak hatódva mindahányan, szemük gya-núsán csillog, fátyolos pillantásuk valahová a messziségbe réved. Nemde egyből mágiára gyanakszunk, asztrális praktikákra, ravaszul kiforgatott érzelmekre?”

Pedig csak egy szomorú szerelmes balla-dát szavaltak el nekik, nem is valami nagy műremeket; de a dalnok éneke a lelke leg-mélyéről fakadt, s ahogy lantjával kísérte, véresre csupaszította szíve rezgett a húrokon.

Mi ez, ha nem mágia?

Nos, a táncról bizonyosan tudjuk, hogy magasabbrendű formájában a tapasztalati má-gia egyik változata. Senki ember nem sajátí-totta még el ezt, talán nem is lenne képes rá; a test fizikai felépítése egy bizonyos szinten túl határt szab a mozdulatok kifejező erejének.

Más fajokon azonban finomabb bélyeget hagyott a teremítő természet keze.

Az álomtáncosok szektája még az elfek között is legendának számít. Persze nem szekta ez igazából, még csak nem is szerve-zet; inkább lazán egymásba szövődő tanít-ványi láncolatról beszélhetünk. Ősükként egy asszonyt vagy egy madarat tisztelnek - esetleg mindkettőt egyszerre; a regék e pon-ton nagyon zavarosan fogalmaznak -, aki a világon először fakadt dalra szavak nélkül. A lépéseivel énekelt, a csípője ringásával, a szárnya hullámozásával. Végigtáncolt az er-dőn, s amerre elhaladt, szívárványszín álom-virágok nyíltak.

Legenda, mondhatnók legyintve, ha nem gondolkodtatnánk el minket más történetek. Ezek már jóval későbbre valók, arról a kö-dösen derengő mezsgyehatárról, ahol a mít-oszok lassan, észrevehetetlenül történelem-mé kristályosodnak.

Berail Astumialról szól az első, a néma trubadúrról, akit béklyóba verve hurcoltak egy földmélyi kastélyba, és ráparancsoltak - gúnyból, megalázásból -, hogy tegyen mu-latságos kedvére a Terdt Tanács egyik nagy-urának. Berail igazságot táncolt neki. Rá-nyílt a nagyúr szeme a saját roppant lelkére, megpillantotta a feneketlen sötétséget a mé-lyén; és a sötétség hullámot vetett, és ele-mészette őt.

A második történet a Kristályvölgy ost-romának végső napjairól regél: dérről és der-medésről, hidegről és halálról, a vezérek hul-lásáról az utolsó védműveken. A Ködbenéző fuvallata fehér gomolyban hömpölygött alá a domboldalon; akit csak megsimított, mind-nek torkára fagyott a lélegzet. Egyvalaki volt a Völgyben, aki szembeszállhatott volna vele: az alvó sárkány, vénnél is vénebb, az ősvilág emléke, aki egybekövesedett már a hegyek gyökerével. Olyan igékkel kérlelték, hogy levedlette tőlük kergét a föld és láng-könyeket hullatott az ég; mindhiába, nem mozdult. Akkor előállt Naileth, a Fátyolkeblű - tegnap még asszony és leány, ma már öz-vegy és árva -, és táncolni kezdett a sárkány körül. Táncolt, egyre csak táncolt, gyászon és bánaton túl, míg odakint lehanyatlottak az utolsónak maradt kardok; míg a fehér jég-pára gomolyogva betódult a fal repedésein; míg a szíve meghasadt, és holtan hanyatlott a dervirágos kristálylapokra. Ekkor a sárkány kinyitotta a szemét. Elalvása óráján még forró és vörös volt a világ, ahogyan szerette. Ez az újfajta fehérség egyáltalán nem tetszett neki, aminthogy a hideg sem; a Ködbenéző pedig, mikor végül megmutatkozott, mind közül a legkevésbé. Így történt, hogy védői



bár szálig elhullottak, a Kristályvölgy mégsem került az ellenség kezére.

Legenda ez is, vélhetnénk még mindig; újabb keletű tán, de azért mese.

Véres menekülők hozták a hírt az Ibarából, alig egy esztendeje: *kheb-thueeth* névvel illették a roppant kolosszust, a Kék Hold Urának faragott gránitmását. Homlokáról lepattantak a katapulták lövedékei, talpa alatt sárként mállottak szét a kőfalak. A semmiből termett előtte az a homoki elf, esküdöztek a menekülők; tán az életét unhatta meg, vagy megsimította a fejét a déli nap. Elvégre ki hallott még olyat, hogy valaki szökkenve-pörögve táncra perdüljön a véráztatta rommezőn, miközben körös-körül tombol a mészárlás, előtte meg egy kőből vésett rémálom magasodik? Az már egyszer biztos, hogy hihetetlen nagy szerencséje volt a nyomorultnak!

Tessék?

Nem, még mindig nem érti senki, mitől tört darabokra a kolosszus.”

Silasius Senex: Magiatrix

Az álomtáncosok a mágiahasználóknak egy egészen különleges alkasztyáéhoz tartoznak. Tagjaik kizárólag az elfek közül kerülnek ki, mágijuk pedig semmi máshoz nem hasonlítható Yneven.

A táncvarázs valódi eredetéről talán még ők maguk sem tudnak semmi bizonyosat, az azonban tény, hogy egyedül a Könnyűléptű Nép tagjai alkalmazzák a mágikus energiának pusztán a mozgás által történő felhasználását. E hagyomány gyökereit kétségkívül a régmúltban kell keresnünk, ám mivel maguk az elfek között is jelentős véleménykülönbségek vannak a mozgásmágia kialakulásának valós okairól, feltételezéseken kívül semmire nem juthatunk.

Jelenlegi ismereteink alapján az álomtáncosok egykor több stílusirányzatra, iskolára oszthatták mesterségüket, legalábbis erre utalnak bizonyos ötdokori feljegyzések. Manapság azonban, ha nagy néha fel is tűnik valahol egyikük, a szentanúk közel egyforma beszámolókat adnak tevékenységükről.

Az, hogy valaki álomtáncos, sohasem nyilvánvaló első ránézésre. Nem különböz-

nek semmiben egy átlagos elftől, s viselkedésük sem üt el társaikétól. Hogy az embernépek előtt ismeretlen elf szállásterületeken belül léteznek-e más iskolák tanításait követő táncosok, egyelőre rejtély. Mindazok, akik Ynev útjait járják és esetenként beférkőznek az emberi közösségekbe is, feltehetően ugyan irányzat mágiahasználóinak tekinthetők. Hogy jelenlegi tudásuk egy mindent túlélő irányzat fennmaradt hagyományain alapul, avagy a különféle varázstáncok olyan részleteit ötvözi, melyek nem veszték el az ezredévek viharai alatt, nem tudni. Mégis ez utóbbi megállapításra enged következtetni a tény, hogy hatásaikban több, ha nem is túl élesen elkülöníthető vonást lehet felfedezni.

Az álomtáncosok által használt mágia egy része a dálnokok fénymágiájával rokonítható, hiszen segítségével különféle káprázatok, illúziók idézhetők fel. Más felhasználási módja is hasonló hatásokat vált ki áldozataiból, ám ilyenkor nem a fényeket vonják a táncosok az uralmuk alá, hanem a befolyásolni kívánt személyek elméjét próbálják birtokba venni. Megint más idézhetnek fel, amikor áldozataikat valóban elaltatják, és őseik ismeretlen álmait bocsájtják rájuk.

Egyes vélemények szerint Noirral, az álmok istenasszonyával állnak közelebbi kapcsolatban, ám ezt a vélekedést az istennő papjai következetesen cáfolják, noha azt ők is elismerik, hogy az álomtáncosok nem csekély hatalommal bírnak az Antyszen.

Bűvös mozdulataikat, mágikus táncaikat soha nem tanítják meg idegeneknek, s kétséges, hogy más fajúak egyáltalán sikerrel próbálkozhatnának vele. Ugyan egyes kétes eredetű krónikák homályos utalásokat tesznek félvér elfek és a táncmágia lehetséges kapcsolatáról, de ennek lehetősége szinte teljes bizonyossággal kizárható. Egy álomtáncos kizárólag csak egy másik elftől tanulhatja meg e művészet alapjait. Nem kétséges, hogy a Könnyűléptű Nép tagjai művészetként kezelik a bűvös mozdulatok egymásutánját, s igen ritkán használják fel egymás közötti nézeteltéréseik tisztázására.

Az álomtáncosok meglehetősen nyugtalan természetű lények, ritka közöttük a kiegyensúlyozott, határozott teremtmény. Sokan a birtokolt tudást teszik ezért felelőssé, ám nem elhanyagolható az a tény sem, hogy a maguknak tanítványt választó táncmesterek szinte kizárólag a hozzájuk hasonló mentalitású és érzelmvilágú növendékeket keresik.

Az álomtáncos mester gyakorta egész életében csupán egyetlen tanítványt vesz maga mellé, s akkor sem választ újabbat, ha az már tökéletesen elsajátította a szükséges ismereteket. Az ilyen tanítványok kiválasztását gondos kutatás előzi meg. Nem ritka, hogy a mester évszázadokon keresztül keresi a megfelelő alany(oka)t, s a tényleges képzés is eltarthat legalább ugyanennyi ideig. Említettük már, milyen megfontolt döntést előzi meg a kiválasztást, nem csoda hát, ha

az utód után kutató mesterek gyakorta hihetlen vándorutakat tesznek meg ez idő alatt.

Annak okát, hogy miért nem találkozní mégsem együtt vándorló mesterrel és tanítványával, abban kell keresni, hogy bármilyen hosszúra is nyúlik a tanítás ideje, arra az időre valamely elhagyatott helyen telepednek le a vadonban, s az ilyen territóriumokat részint álcázzák, részint foggal-körömmel védik, ám csak a legritkább esetekben hagyják el. Erre csupán a tanulóidő lejárta után kerül sor.

Azok az álomtáncosok, akik kalandozásra adják a fejüket, rendszerint a tanulóidejüket nemrég kitöltött - gyakran nem is túl fiatal - elfek, akik mesterük utasításait követve indulnak megtalálni azt, akinek tudásukat továbbadhatnák. Azok pedig, akik számukra lehetővé tették, hogy a végtelenségig ismételt, újra és újra végigcsiszolt mozdulatok segítségével hatalmat nyerjenek a mana fölött, esetleg végleg megpihennek, s elindulnak a *harinnianra*, a végső útra. Az esetek többségében valahol a Délvidéken érnek célba.

Maga a tény, hogy az álomtáncosok ilyen hosszú utakat tesznek meg Yneven, némileg különlegessé is teszi őket az elfek között. Nem becsülik ugyan túl az utód fajokat, ám a gyakoribb találkozások megértőbbé, elnézőbbé teszik őket velük szemben, s csupán akkor gerjednek haragra, ha súlyos inzultusok érik őket.

Miként már említettük, nincs semmi, ami a többi elftől külsőleg megkülönböztetné őket, s ha lenne is, nagyon kevés az olyan kívülről, aki szokásaik, ruházódásuk, öltözködésük díszai alapján különbséget tudna közöttük tenni. Egyedül a vérmérsékletük az, ami valamelyest mássá teszi őket. Nem kell azonban minden lobbánékony elfben rejtőzködő álomtáncost keresnünk. Csupán tize-sebb, kiszámíthatatlan habitusuk nem elegendő ehhez. Meg kell legyen bennük az a belső összhang, adottság, amely alkalmassá teszi őket mágiajuk gyakorlására.

Az álomtánc nem egyfajta filozófia vagy életmód, amely szigorú eszmei fegyelmézzel egyengondolkodásúvá változtatná használóit. Ahány álomtáncos, annyi önálló egyéniség, kiknek lelki alkatában egyedül a nyughatatlanág, az izgékonyág a közös. Mindőjük a maga ura, s noha életszemléletükben valószínűleg erős nyomokat hagy az őket beavató táncmester, a világról való gondolkodásukat kevésbé befolyásolja, mint azt más mágiaival foglalkozó iskolákban teszik. Neveltetésükben csupán a tánc az, ami igazán fontos szerepet kap, a mesterek a világ dolgának alakulásával, a környező államalakulatok politikájával, erkölcsi elkötelezettségével nem törődnek.

Minden álomtáncos erős, önálló egyéniség, individualizmusuk gyakorta még fajtársaik kárára is válhat. Így fordulhat elő, hogy bizonyos elfek lakta helyeken nincs túlságosan jó hírük a táncmágiát gyakorlóknak.



Általában az elfek lakta területeken lehet felbukkanásukra számítani, ám ritkábban, de olyan vidékekre is elvetődnek, ahol nincs az elf kultúrának mélyebb gyökere.

A táncmágia szinte ismeretlen a mágiaelmélettel foglalkozó tudorok előtt, mivel gyakorlóit nem szívesen engednek betekintést tudományukba. Ám számukra is kétségtelen, hogy alkalmazói pusztán mozdulataik segítségével képesek megkötni a manaháló energiáit, s azokat saját céljaikra felhasználni. Maga az álomtáncos kifejezés is a dorani magiszterek meghatározásai nyomán terjedt el, az elfek *hyssal issenelnek*, nevezik őket, amely kifejezés közelítőleg *ködöket keltőnek, ködöket látatónak*, esetleg *homályhozónak* lehet fordítani.

A már sokat emlegetett táncot tulajdonképpen nem lehet az emberek között elfogadott táncok közé sorolni. A varázslat mozdulatai nem nélkülözik az elfek senki mással össze nem hasonlítható kecsességét és légiességét, a be nem avatott szemlélő előtt leginkább mégis egyfajta monoton és érthetetlen szertartás ismeretlen jelentésű elemei lebegnek csupán. Az elfeket nem ismerők egy perig sem gondolhatnák, hogy valamiféle tánc van dolguk, ám ha hosszasan alkalmuk nyílik figyelemmel kísérni egy ilyen szertartást, előbb-utóbb valóban feltűnhet nekik valamely távoli párhuzam az egymásba folyó, monoton és hullámozó mozdulatok meg egyes utód fajok táncai között.

Az álomtáncos egész testével varázsol, minden porcikája összhangban van a készülő mágiaival, éppen ezért nem érhet nagyobb

kár egy ilyen mágiahasználót, mint testének megcsonkítása vagy béklyóba verése.

Az ismétlődő mozdulatsorok, lépések és kézjelek egymásutánja gyűjti fókuszba a jelenlévő manát, s alakítja át valamely mágikus mintává. Minél tovább tart egy ilyen tánc - az egyszerűség kedvéért maradjunk ennél a fogalomnál - annál erőteljesebb és hosszabb lesz a hatása. A tánc megszakításával nem szűnik meg azonnal a varázs, és amennyiben a beavatott elegendő tudással bír, a hatóidő vége előtt ismét életrekeltheti, továbboszthatja a megszakított táncot, még akkor is, ha eredetileg nem ő volt az, aki létrehozta.

Egyes források szerint a Sirenart és Elfendelt óvó mágia egy részét is így módon, a leghatalmasabb álomtáncosok segítségével alkották, s újítják meg időről időre.

Természetesen a varázs csakis létrehívójától függ, és egyetlen táncot sem lehet a végtelenségig folytatni. A megköthető manamennyiség határozza meg, hogy az adott táncos milyen hosszán és milyen hatékonysággal táncolhat. Amennyiben elhasználja a rendelkezésre álló mágikus energiát, a visszanyerésére is egyfajta táncal van lehetősége. Ez az a szertartás, amit először sajátítanak el magányos mestereiktől.

Harcérték

Az álomtáncosok szinte soha nem bocsátkoznak harcba, s mindenfajta fegyveres küzdelemtől tehetőségük szerint megpróbálják távol tartani magukat. Ha csak tehetik a háttérből avatkoznak a harcba, táncuk segítségével. Mivel ez a fajta mágia bizonyos időt igényel, igen ritka az, ha egy álomtáncos provokálja ki a fegyveres összecsapást. Ennek megfelelően harcértékeik is igen gyengék. KÉ-jük csupán 3, TÉ-jük 15, VÉ-jük 70, és jöllehet elfek, a CÉ-jükre is csupán 20-at kapnak. Minden szinten 5 Harcérték Módosítót kapnak, amit tetszés szerint oszthatnak el értékeik között, csupán TÉ-jükre és VÉ-jükre kötelesek 1-1-et szánni.

Életerő és Fájdalomtűrés

Ebben a kérdésben sem emelkednek sokkal a többi mágiahasználó fölé, noha mágiajuk nem teszi tönkre annyira a szervezetüket, mint sok másik kaszt tagjainak. A természetközeli életmód azonban megedzette annyira őket, hogy valamelyest jobban tűrjék a fájdalmat másoknál. Ép alapjuk 4, ehhez járul még Egészségük tíz feletti része, Fp alapjuk 5, ehhez pedig Akaraterejük és Allóképességük tíz feletti hányadán túl szintenként k6+2 járul.

Képzettségek

Az egyszerűség kedvéért e helyütt két különféle képzettségcsomagot adunk meg. Az egyikkel a M.A.G.U.S. régebbi kiadásai alapján, míg a másikkal a *Summarium* szerint lehet a kasztal játszani.

A régi M.A.G.U.S. alapján:

Az álomtáncos 1. tapasztalati szinten a következő képzettségeket kapja:

1 fegyver használata	Af
Pszí	Mf
2 nyelvtudás	Af
Ének/zene	Mf
Tánc	Mf
Legendaismeret	Af
Emberismeret	Af
Herbalizmus	Af

Az álomtáncos a további szinteken a következő képzettségeket részesül:

2. Nyomolvasás/eltüntetés	Af
3. Legendaismeret	Mf
4. Herbalizmus	Mf
5. Emberismeret	Mf
6. Nyomolvasás/eltüntetés	Mf

A Summarium alapján:

Az álomtáncosok elsődleges képzettségei első szinten:

Ének	3. fok
Zene	2. fok
Tánc	3. fok
Mozgásegyeztetés	3. fok
Egyensúlyérzék	3. fok
Élő nyelv	2. fok; 3. fok
Kultúra	2. fok
Herbalizmus	2. fok
Jelbeszéd	3. fok
Pszí	Mf

Választható elsődleges képzettségek listája:

Színészet	Ugrás
Úszás	Lopózás
Állatismeret	Idomítás
Veszélyérzék	Akrobatika
Esés	Írás-olvasás
Lélektan	Szexuális kultúra
Nyomolvasás	Csomózás
Helyismeret	

Tiltott képzettségek listája

SZAKÉRTŐ HARC KÉPZETTSÉGEK
 TITKOS HARC KÉPZETTSÉGEK
 POLGÁRI KÉPZETTSÉGEK
 PÓRI KÉPZETTSÉGEK
 ALVILÁGI HARC KÉPZETTSÉGEK
 BEHATOLÓ KÉPZETTSÉGEK
 Belharc
 Taktika
 Stratégia
 Parancsnoklás
 Kriptográfia
 Mechanika
 Építészet

Alkímia
 Anatómia
 Balzsamozás
 Méregkeverés
 TITKOS ELMÉLETI KÉPZETTSÉGEK
 TITKOS SZERVEZETI HAGYOMÁNYOK

Nem számít tiltott képzettségnek:

Ösztönharc
 Harc alvó lélekkel
 Akrobatikus harc
 Kocsihajtás
 Auraleplezés
 Szinkronharc
 Kontraharc
 Vulgármágia (álomtánc)

Különleges képességek

Az álomtáncosok elsődleges különleges képessége a táncmágia varázslatainak alkalmazása. Max. Mp-jük minden szinten 7-tel növekszik (1. szinten 7, másodikon 14, harmadikon 21, és így tovább).

A pszí kyr metódusának alkalmazására képtelenek.

Az álomtáncosok a varázslók egy fajspecifikus specializációjához tartoznak, ezért képességeik meghatározásánál is ezek szerint kell eljárni. Tapasztalati szintet is ennek megfelelően lépnek, s a fent említett változtatásokon kívül mindenben az ott meghatározottak alapján kell eljárni.

A táncmágia

A táncmágia, mint a fentiekben már kifejtettük, tulajdonképpen nem más, mint modulátok segítségével létrehozott varázslási forma, amelynek szigorúan kötött szabályai és feltételei vannak. Létrehozásához az egész testre szüksége van a táncosnak, tehát kizárólag azok alkalmazhatják, akiknek a mozgását semmilyen külső vagy belső körülmény nem gátolja. Megjegyzésre érdemes, hogy azok is alkalmazhatják, akik tanulmányaik megkezdése előtt szenvedtek valamilyen maradandó sérülést. Ha az altkalmazó valamely okból Fp-t veszített, ám ez a mozgásában nem akadályozza, továbbra is képes a mágijára használatára, mindaddig megkötések nélkül, amíg Max. Fp-i felének a birtokában van. Amennyiben sérülései következtében Max. Fp-i felénél többet veszített el, úgy a varázslat ideje 50, míg ha a háromnegyedénél is többet, akkor 100%-al növekszik. Ép veszteség esetében a gyógyulásig elképzelhetetlen a mágia alkalmazása. Ugyanígy kizáró körülmény lehet a mozgás akadályozása - egészen szűk cella, kötelék -, fegyveres harc, vagy egyéb olyan cselekvés, amely bármilyen összpontosítást igényel a karaktértől. Amennyiben elveszíti valamelyik végtagját, esetleg az egyik kéz- vagy lábfejét, az elf képtelenné válik a továbbiakban a varázslásra.

Az álomtáncosok számára két olyan rítus ismert, amely nem követeli meg a mana al-

kalmazását, mégis szoros összefüggésben van magával a mágia használatával. Az egyik ilyen rítus, amely során az elhasznált mana-pontjaikat újfent összegyűjthetik. Ez az úgynevezett *khaliniyan*, avagy a Kitárulkozás. Ez a tánc 35 környi játékidőt igényel, és a végére a karakter visszanyeri elhasznált mana-pontjait.

A másik rítus a *shinaggian*, vagyis Egyéolvasás. Ez teszi lehetővé, hogy az álomtáncos már meglévő, működő varázslatokba kapcsolódhasson és továbbszöhesse azokat. Ennek csupán az a feltétele, hogy ismerje az eredeti varázslatot (legalább annyi Mp-tal rendelkezzen, mint amennyibe annak létrehozása került) és az működjön még, amíg az Egyéolvasás végére ér. Ez a rítus 15 környi koncentrált mozgást követel alkalmazójától, aki ezután már saját energiáival fejlesztheti a meglévő varázst.

Amennyiben az elfet megzavarják mágikus tánca közben és egy körön belül képtelen azt folytatni, a varázslat nem jön létre és a mágiaira szánt Mp-k is elvesznek.

A varázslatok leírásánál a legtöbb helyen nem egy konkrét idő szerepel a varázslat ideje meghatározásánál. Ennek oka az, hogy más mágiaformákkal ellentétben a táncmágia erejét a ráfordított manamennyiségen kívül az adott tánc hossza is meghatározza.

A legismertebb táncvarázslatok

Erdők leple

Mana-pont: 15

Erősség: 15

A varázslás ideje: 1E/1 kör

Hatótáv: 20 láb/szint sugarú kör

Időtartam: 10 perc/szint

Mágiaellenállás: Mentális

Az egyik legnépszerűbb táncmágia, melynek segítségével különböző területeket tudnak álcázni a mágia beavatottjai. Lehetnek ezek kis ligetek, egy-egy szent hely környéke, egyetlen fa, vagy akár egy egész elf település. Ez utóbbi esetében az álomtáncosok általában nem elégednek meg egyetlen óvó gyűrűvel, hanem több álcát vonnak maguk köré. A leghatalmasabb mágiaik oly energiákat emésztnek fel, hogy fenntartásukra folyamatosan táncosoknak kell ügyelniük. A táncos a varázslat során nem csak azt határozhatja meg, hogy milyen álcát bővítlőn az adott területre - mocsár, bozótos, dombok, hegyek stb. -, hanem egyben meghatározhatja azon személyeket is, akik oda belépést nyerhetnek, Magyarán, akik átlátnak az adott leplen.

Minél erősebb a varázslat, annál tökéletesebb lesz az illúzió is.

Az alaperősítés csak arra elegendő, hogy a varázslat áldozatai mindent az álomtáncos akarata szerint lássanak az adott környéken, ám az illúzió még korántsem tökéletes. 20 E fölötti erősítésnél sikertelen ME esetén az álomtáncos különféle szagokat és egyéb eny-

he ingereket érezthet áldozatával (szellő, fűillat stb). 35 E fölötti erősségnél az ME-t elveto már tapintani is tudja az elé vetített tárgyakat, fákat, s a révükön jókora kerülőutakra kényszeríthető. Mindazok hangját, akik figyelmeztethetnék, elnyeli az illúzió, noha ők maguk annak részeivé válnak. 50 E-s erősség esetében már a különféle terepviszonyok illúzióját is el lehet hitetni az ME-t elvetoókkal. Képzeltbeli dombokat mászhatnak meg, völgyekbe ereszkedhetnek le. Nemcsak a szóbeli, de a mentális kommunikációt is megszünteti azok között, akikre nincs hatással és figyelmeztetni akarják a kárvalottat, ugyanakkor lehetetlenné teszi az infralátás használatát is. 60 E fölött, - az előzőeket kiegészítendő - az ME-t elveto elől eltűnnek mindazok, akikre esetleg nem hat a varázslat. A mágia megszünteti az ultralátás alapján való tájékozódást is. A varázslat természetesen tovább is erősíthető, 1 Mp-ért 1 E-vel. A hatótáv szintén 1 Mp-ért 1 lábbal növelhető szintenként. Az időtartam 10 Mp-ért szintenként 5 perccel növelhető. Tehát egy 12. szintű álomtáncos 80 Mp-ért 60 E erővel védhet egy 240 láb sugarú körön belül elhelyezkedő területet 4 óráig.

Ezen mágiával okozott képzeltbeli sérülések (zuhanások, horzsolások, törések) csakis addig vannak érvényben, ameddig az áldozat az illúzió hatása alatt áll. Halált okozó sérülést előidézni ilyen módon lehetetlen, ebben az esetben az illető egyszerűen csak elájul.

Az illúzió akkor kezd meg kifejteni a hatását, ha a varázslathoz szükséges Mp-k felét az elf már felhasználta.

Elfek leple

Mana-pont: 6
Erősség: 6
A varázslás ideje: 2 E/1 kör
Hatótáv: 1 személy
Időtartam: 3 kör/szint
Mágiaellenállás: -

Ezen varázslat segítségével nem különböző területek, hanem egyes személyek külalakja változtatható meg. Segítségével az álomtáncos bármilyen illúzióalakot magára ölthet, illetve felruházhat vele másokat is, amennyiben a káprázat méretei nem haladják meg testmagasságának kétszeresét. Az illúzió mindenben az ő akarata szerint fog mozogni, függetlenül attól, hogy a teste milyen mozdulatokat végez. Az ily módon létrehozott illúzió kívülről mindenben tökéletes lesz, de az erősség függvényében tovább javítható. 10 E felett az illúzióknak már szaga is lehet, saját hangokat is kiadhat - ruhasuhogás, cipő csikordulása - ám a hangja mindig azé az illető lesz, akit az álca rejt. 15 E felett a látvány már tapintható is, ám sebést még ebben az esetben sem okozhat.

A bárdoknak és a hasonló típusú mágiát alkalmazó varázshasználóknak 25% esélyük



van a turpisság felfedezésére, mások nem jogosultak még mentődobás tételére sem. Ez alól természetesen egyedül az álomtáncosok jelentenek kivételt, ők 75% eséllyel lepleznek le egy ilyen varázslatot.

Létezik ennek a varázslatnak egy másik alkalmazási módja is, amelyben a mágiával nem egy alakot, hanem a már meglévő környezetet próbálják utánozni, mintegy "átlátszóvá" változtatni ily módon a mágia alanyát. Az eképpen létrehozott láthatatlanság azonban csakis addig működik, ameddig az alany mozdulatlan. Mihelyt változtat a testhelyzetén, azonnal lelepleződik, s ezen csak akkor segíthet, ha ismét mozdulatlaná dermed, hiszen az illúzió ekkor ismét megkísérli eltakarni.

Azonos erősségű Láthatatlanság Érzéklésével a varázslat leleplezhető.

A varázslat Erőse 3 Mp-nként egyvel növelhető, időtartama pedig 5 Mp-nként, 2 körrel növeli meg a szintenkénti határt.

Az illúzió akkor kezd meg kifejteni a hatását, Ha a varázslathoz szükséges Mp-k felét az elf már felhasználta

Árnyékkreatúrák

Mana-pont: 3
Erősség: 5
A varázslás ideje: 1 E/2 szegmens
Hatótáv: 3 láb/szint sugarú kör
Időtartam: 5 kör/szint
Mágiaellenállás: -

Ezzel a varázslattal az elf a tánc végeztével különféle árnyékokból szőtt teremtményeket kelthet életre, szintenként legfeljebb egyet. A nemlétező szörnyeket a környék árnyékaiból szivárogtatja össze, környezete színeit fakítja ki, ha színeket akar kölcsö-

nözni nekik. Megjelenésüket, külalakjukat tehát mindig a környezet - és az álomtáncos - határozza meg. Soha nem lehetnek magasabbak mint az álomtáncos maga, és semmilyen körülmények között nem hasonlíthatnak sem rá, sem bármely más konkrét személyre. Az árnyékkreatúrákon azonnal észrevehető nem evilági származásuk, ám bármennyire is tökéletesek, sebést okozni, tárgyakat megfogni képtelenek. Mozgásukat az álomtáncos irányítja, s ha a varázslat erősege megengedi, ő határozza meg azt is, mit mondanak.

A leggyengébb árnyékkreatúrák félig-meddig áttetsző, füstzerű lények, mozgásuk zavarbaejtő, kiszámíthatatlan. 10 E felett már képlekeny állagú entitások, zajokat, értelmetlen hangokat bűvölhet melléjük az elf, arcuk alakjuk alapján megkülönböztethetők egymástól. 15 E felett már önálló hangok kiadására is képesek, s bár még mindig kellően légiesek - az erős fények átsütnek rajtuk - egészen meggyőző a megjelenésük. Az árnyékkreatúrák addig vannak jelen a való világban, ameddig létrehívjuk ereje el nem fogy vagy vissza nem engedi őket az árnyékok közé. Mozgatásuk folyamatos, felszínes koncentrációt igényel, ennek megszüntével mozdulatlanságba dermednek.

A varázslat erősege 2 Mp-ért egyvel növelhető, időtartama pedig 5 Mp-ért 1 körrel szintenként.

Fényár

Mana-pont: 7
Erősség: 5
A varázslás ideje: 5 E/1 kör
Hatótáv: 10 láb/szint
Időtartam: egyszeri
Mágiaellenállás: Gyorsaságpróba

Az egyik leghatásosabb támadó jellegű varázslat. Hatására a tánc végeztével a táncos által meghatározott ponton szörnyű erősségű fénycsőva villan fel, elvakítva mindenkit, aki a varázslat hatótávolságán belül tartózkodik. Ez alól egyedül az elf lehet kivétel. A hatás alól csakis azok mentesülhetnek, akik tudják, hogy mi fog következni és jól előre lehuntyják a szemüket. A fény iszonyú erejű, megpillantása fizikai fájdalmat okoz, rosszabb esetben vakságot is eredményezhet. Azok, akik sikeres Gyorsaságpróbát tesznek, nem szenvedik el, csupán a veszteségek felét, és a vakság időtartama is a felére csökken.

A varázslat minden 1 E után 2 Fp veszteséget okoz. A 15 E-t meghaladó erősségűek hatására az áldozatok 4, a 25 E-t meghaladókéra 10, a 35 E-nél erősebbekére 20 körre megvakulnak. Az 50 E-t meghaladó varázslatok hatására az áldozatok maradandóan megvakulnak (sikeres Gyorsaságpróba esetén csak 5 órára).

A varázslat erősege 7 Mp-nként 5 E-vel növelhető.

Uralom

Mana-pont: 6

Erősség: 10

A varázslás ideje: 10 E/2 szegmens

Hatótáv: 1 személy

Időtartam: 5 kör

Mágiaellenállás: Mentális

Ezen mágiaforma hatására az álomtáncos rövid időre uralmat nyer egy általa kiválasztott személy felett, amennyiben az elvétí az ME-t. Az illetőnek meghatározhatja a cselekedeteit, amelyeket az a legjobb tudása szerint fog végrehajtani. Ha kell, elesik, elhajítja fegyvereit, az elf védelmére kel vagy egyszerűen ordítani kezd az álomtáncos akaratától függően - öngyilkos cselekedetekre azonban semmiképpen nem kényszeríthető.

Az áldozatnak nem szükséges azonos nyelvet beszélnie az álomtáncossal, hiszen a parancsot nem szóban, hanem mágikus úton kapja.

A mana-pontok többszörözésével a varázslat erőssége és időtartama is többszörözhető.

Üzenet

Mana-pont: 7

Erősség: 10

A varázslás ideje: 10E szer 1 kör

Hatótáv: 1 személy

Időtartam: 3 kör/szint

Mágiaellenállás: Mentális

Ezzel a mágikus módszerrel az álomtáncos különféle képeket tud megjeleníteni valakinek, szövegeket hallathat az általa kiválasztottal, ha az elvétí az ME-t. Az így előidézett érzetek igen változatosak lehetnek. Egy egészen egyszerű kis kép felvillantásától kezdve egészen egy olyan illúzióig, amit a kiválasztotton kívül más nem érzékelhet. Ha kedve tartja, az álomtáncos beszédet vagy bármilyen dallamot is közvetíthet, nem beszélve a különféle zajokról és neszekről. Mindezeknek nem kell egyidejűleg szerepnie az üzenetben, de megteheti azt is, hogy áldozatát a hatóidő lejártáig egy csak az ő számára létrehozott álmvilágba vezesse.

A varázslat erőssége 1 Mp-ért 1 E-vel növelhető.

A Védelem tánca

Mana-pont: 5

Erősség: 8

A varázslás ideje: 1E/1 szegmens

Hatótáv: 1 személy/szint

Időtartam: 5 kör

Mágiaellenállás: Mentális

A fegyveres harc nem az álomtáncosok erőssége. A különféle konfliktusok elkerülésében segít nekik ez a mágiaforma. A varázslat alanyai ugyanis, ha elvétik ME-jüket, az

időtartam alatt semmilyen körülmények között nem fognak a mágiahasználóra támadni.

Az áldozatokat az álomtáncos azok közül választhatja ki, akik a varázslat megkezdésekor a látótávolságán belül vannak. A varázslat erőssége 1 Mp-ért 1 E-vel növelhető. Az időtartam meghosszabbítására 1 körönként 3 Mp-ért van lehetőség.

Altatás

Mana-pont: 5

Erősség: 8

A varázslás ideje: 1E/1 szegmens

Hatótáv: 1 személy/szint

Időtartam: 5 kör/szint

Mágiaellenállás: Mentális

Az álomtáncos ezzel a varázslatával könnyen álomba ringathat bárkit, akit erre a tánc megkezdése előtt kiszemel, és annak nem sikerül a mágiaellenállása. A varázslat alanyának csupán az elf látótávolságán belül kell lennie a tánc megkezdésekor. Akik elvétik az ME-t, a varázslat időtartama alatt semmilyen módon nem ébreszthetők fel, sőt utána is tovább fognak aludni, ám ekkor már bármilyen "hagyományos" eszközzel meg lehet szakítani az álmukat.

A varázslat erőssége 1 Mp-ért 1E-vel növelhető

Álom befolyásolása

Mana-pont: 7

Erősség: 5

A varázslás ideje: 1 E/3 szegmens

Hatótáv: 1 személy

Időtartam: az adott álom

Mágiaellenállás: Mentális

Ennek a varázslatnak a segítségével az álomtáncosok bizonyos mértékig hatással lehetnek mások álmaira. Leggyakrabban két módon alkalmazzák. Ennek egyike, amely a különféle rémálmokat változtatja jóindulatú, álomtalan alvássá, míg a másik éppen ellenkezőleg, a hétköznapi álmokból teremt nyomasztó lidércnyomásokat, melyek során lehetetlenné válik a pihenés és minden olyan jótékony hatású változás, amelyhez ez elengedhetetlen - gyógyulás, különféle képességek regenerálódása, stb... - lehetetlenné válik.

Ezen kívül még számos más módon is alkalmazzák, ám a táncos közvetlenül sohasem lehet befolyással arra, hogy miről is álmodjon "áldozata", csupán nagy vonalakban lesz képes meghatározni az Antyss, az Álomsík történeteit. A varázslat kizárólag már alvókra fejt ki a hatását. Mágiaellenállást csak abban az esetben kell számolni, amennyiben a varázslat alanyának nincs tudomása a készülő mágiáról.

3 Mp-ért a varázslat 2 E-vel erősíthető.

Álom irányítása

Mana-pont: 12

Erősség: 8

A varázslás ideje: 1 E/5 szegmens

Hatótáv: 15 láb/szint sugarú kör

Időtartam: 10 perc/szint

Mágiaellenállás: Mentális

Az egyik legnagyobb hatalmú mágia. Segítségével az álomtáncos képessé válik mások álmaiba behatolni és ott a saját terveinek megfelelően cselekedni, legyen szó akár az áldozat halála rémítéséről, akár valamely álmokon keresztül támadó ellenfél megfékezéséről. Ezekben az esetekben az álomtáncos maga építi fel az illető álmát a legapróbb részletekig és nagyjából befolyással lehet a más álmjárók által keltett rezgések rendszabályozására is, legyenek azok bármilyen Antyssjárók - boszorkányok, Noir-papok, stb....

Ez a varázslat is csak már alvókra fejt ki a hatását. Az *Álom befolyásolása* nevű mágiaformától eltérően azonban itt a tánc végén az álomtáncos is elalszik, s az időtartam lejártáig úgy is marad, s hagyományos eszközökkel - áldozatához hasonlóan - fel sem lehet ébreszteni. Abban az esetben, amikor ő maga akarja abbahagyni az álmot, természetesen minden további nélkül felébred. Mágiaellenállást csak abban az esetben kell számolni, amennyiben a varázslat alanyának nincs tudomása a készülő mágiáról.

3 Mp-ért a varázslat 2 E-vel erősíthető, 5 Mp-ért a varázslat időtartama hosszabbítható meg szintenként 2 perccel.

Titkos lépések

Az itt következő formulák csakis kitartó gyakorlással és rendkívüli ügyességgel sajátíthatók el. Azok az álomtáncosok, akik képesek bemutatni ezeket a táncokat minimum 17-es ügyességgel kell rendelkezzenek.

Ébresztés

Mana-pont: 6

Erősség: 10

A varázslás ideje: 5 E/1, mágikus esetben 10 kör

Hatótáv: 5 láb/szint sugarú kör

Időtartam: Végleges

Mágiaellenállás: Mentális

A mágia alapvető célja, hogy felébressze az álomba szenderült teremtményeket, egyetlen hangos szó nélkül. Azok, akik a varázslat zónájában tartózkodnak menthetetlenül felébrednek ha elvétik Mentális ellenállásukat. Az alaperősítés csak arra elegendő, hogy a természetes alvásnak vessen véget. 20 E felett már elképzelhető, hogy képesek lesznek mágikus altatás megszüntetésére is, pl.: *Időlen álom*, *Álomvarázs* stb. Ez csak

akkor sikerülhet ha a befektetett Mp-ok meghaladják az altató mágia Mp igényét. 30 E felett képesek megszüntetni bármilyen psi diszciplínából eredő alvást illetve transzt, pl.: *Tetszhalál, Chi-harc, Méditálás, stb.* 35 E-t meghaladó erősítés esetén azok a karakterek, akik önszántukból merülnek mágikus álomba vagy transzba és ott aktív tevékenységet folytatnak, magukhoz térnek, pl.: *Noir-papok, Antyss-járók, Álomtáncosok* stb. 60 E felett képesek megszüntetni az ősmágia által elaltatott lények mágikus álmát pl.: *sárkányok, aquirok, stb.* 70 E után legyűrhetik a békétlen holt lelkek és külső létsíkokon honos teremtmények mágikus álmát. Pl.: *crantai kóborlók, álmokristályok, asinatisok, illetve narvani kerubok, béklyóba vert démonok, szunnyadó elementálok, stb.*

Az álomtáncosnak semmilyen kontrollja nincs a felébresztett lények felett.

A varázslat természetesen tovább is erősíthető, 2 Mp-ért 1 E-vel. A hatótáv szintén 2 Mp-ért 1 lábbal növelhető szintenként.

Vitustánc

Mana-pont: 4

Erősség: 5

A varázslás ideje: 1 E/1 szegmens

Hatótáv: 1 személy/szint

Időtartam: Speciális

Mágiaellenállás: Mentális

Látótávolságon belül az álomtáncos által kijelölt személyek (maximum szint/fő), ellenállhatatlan vágyat éreznek, hogy maguk is táncra perdüljenek. Amennyiben elvétik mentődobásukat, meg is teszik. Egy apró kis különbség van csupán: számukra ez inkább hátrány jelent, mint előnyt. Minden az álomtáncos által táncval töltött kör, számukra háromszor olyan hosszú vitustáncot jelent. Fegyveres ütközetben a *harc fekvé* módosítóival kénytelenek küzdeni. A varázslat természetesen tovább erősíthető, 1 Mp-ért 1 E-vel.

Rezonancia

Mana-pont: 4

Erősség: 5

A varázslás ideje: 5 E/1 kör

Hatótáv: 5 láb/szint sugarú kör

Időtartam: Amíg táncol

Mágiaellenállás: -

A varázslat az álomtáncos által kijelölt területen felerősíti a mana örvény által keletkező rezonanciát. Alaperősítésen, a keletkező mágikus hullámok komoly károkat okozhatnak, minden szerves és nem szerves lénynak. Ez a játékban a következőket jelenti: minden szerves anyagból felépülő test a varázslat minden E-je után 1 Fp-t veszít körönként, míg a szervetlen anyagból felépülő testek minden E után 2 Fp-t veszítenek körönként. Tehát az élőlények - a fizikai testtel rendelkező élőhalottak is szerves anyagból épülnek fel - teste jobban ellenáll a varázslat

latnak mint egy gölemé, elementálé, vagy akár egy kristály teremtményé. Igazán veszélyben azok vannak akik légies formában tartózkodnak a varázslat időtartama alatt. Ők a rendes sebzés dupláját szenvedik el körönként. A varázslat először a táncval töltött első kör leteltével fejt ki hatását.

A varázslat természetesen tovább erősíthető, 4 Mp-ért 1 E-vel, időtartama pedig 2 Mp-ért 1 körrel hosszabbítható meg.

Élőholtak megbékítése

Mana-pont: 15

Erősség: 10

A varázslás ideje: 5 E/2 szegmens

Hatótáv: 5 láb sugarú kör

Időtartam: Amíg táncol

Mágiaellenállás: -

Félelmetesen erős mágia. Az álomtáncos ezzel a varázslatával képes lehet a *tudattalan élőhalottak, éji rémek és vérivő élőhalottak* támadási szándékát kioltani. Ez csak addig tart míg a táncos megszakítás nélkül táncol, és el nem fogynak a Mana-pontjai, vagy amíg az élőhalottat támadás nem éri. Az így lecsendesített élőholtak a varázslat időtartama alatt egy helyben állnak, és bambán várakoznak.

A mágiaforma nagy előnye, hogy az így megbénított élőholtak elől az álomtáncos el tud menekülni - az akkor is hatással lesz rájuk, ha már a hatótávnál feltüntetettnél messzebb tartózkodnak az elftől. Ennek az a feltétele, hogy tovább folytassa a táncát, ám miközben hátrál, körönként *Ügyesség-próbát* kell tennie, amit ha elvét, az élőholtak kiszabadulnak az ellenőrzése alól, s többé nincs hatással rájuk. Így hátrálva az elft, normális sebességének háromnegyedével képes haladni.

A mágia az első táncval töltött kör befejeztével kezdi kifejteni hatását.

A varázslat természetesen tovább is erősíthető, 3 Mp-ért 2 E-vel. A hatótáv 1 Mp-ért 1 lábbal növelhető.

Kaoszűzés

Mana-pont: 22

Erősség: 5

A varázslás ideje: 1 E/3 szegmens

Hatótáv: 5 láb/szint sugarú kör

Időtartam: Végleges

Mágiaellenállás: Mentális

A varázslat hatására a kaosz által megszállt és eltorzított teremtmények visszavágnak eredeti mivoltukba, vagy ha ez már nem lehetséges akkor elpusztulnak.

Arra a kérdésre, hogy vajon miként működik ez a gyakorlatban, álljon itt az elfek hírneves ismerőjének, Erimar on Athornak a feljegyzése, melyet e tárgykörben vetett papírra a Riegoy államokban:

„...az álomtáncosok misztikus fajtáját pedig magam sem tartottam soha többnek,

nagyotmondók borízú adomázgatásainál, mígnem a saját szememmel meg nem tapasztaltam valós hatalmukat. Egy látszatra védtelen és öreg elf kényszerítette akaratát egy nagyhangú kalandozóra Sirenar külső gyepein pusztán kiismerhetetlen ritmusú mozdulatai segítségével, majd eltűnt előlünk, oly módon, hogy Irrhais, a velem lévő nyomolvasó is csak a fejét ingatta a kérésre, hogy kutassa fel nekem az öregot.

Tíz hosszú esztendőmbe került, míg olyan álomtáncossal hozott össze Weila, aki megosztotta velem egynéhány hihetetlen tapasztalását. Ezek közül is kiemelkedőnek tartottam azokat, melyekben a Káosz megszállta teremtmények átformálását mesélte el. Noha hihetetlennek tartom, hogy mindezt valóban megtehetik, úgy vélem - tudásukat látva -, hogy némelyikük valóban képes lehet ilyen dolgokra is. Az öreg mester is elismerte, hogy az alább felsorolt változások mind-egyikét ő maga nem vitte ugyan végbe, ám kétsége sem volt affelől, hogy mások megtették már az elfek népéből. E szerint az alábbi változások történnek a kaosz fertőzte különféle szörnyetegekben és teremtményekben, bármily hihetetlennek tűnjen is:

A rend kedvéért nevük kezdete szerint sorba rendezve:

Árnyjáróból kyr harcos, a *Dvorgazból* ember, az *Eleidinből* egyszerű varázsló lesz. A *Halálvarjú* közönséges varjúvá, míg a *Hilvar* és a *Kaoszfattyú* emberré változik. A ferelmes *Kaoszlények* elpusztulnak, míg a *Kráni csatalovak* és *harcikutyák* hétköznapi harci lovakká és vadászkutyákká válnak. A *Kurunból* idióta szolgát, a *Mutáns orkombok* egyszerű orkot, a *Mysserából* kyr varázslót csinál a mágikus tánc. A transzmutáció végeztével a *Phantal massa* elpusztul, a *Querda* harci kutya, a *Ralug* nagy, ámdé veszélytelen gyík, a *Rothrix* varjú leszen. Minden *Sicchel* örült emberré, a *Vulagharok* pedig emberi boszorkánymesterekké változnak. Ha a varáz mások bőrét magukra vett *Zauderre* hat, ezek a gyűlölséges szörnyek kénytelenek felvenni eredeti alakjukat.

Ennyit sikerült megtudnom a vénséges elftől, s további kérdéseimre nem tudott egyéb Káosz-szállta lényeket elősorolni, noha nem kétkem, hogy lehetnek még néhányan az egek alatt. Hogy rájuk miként hatna ez a tánc, elképzelni tudom csak.”

A játékban ez a következőket jelenti:

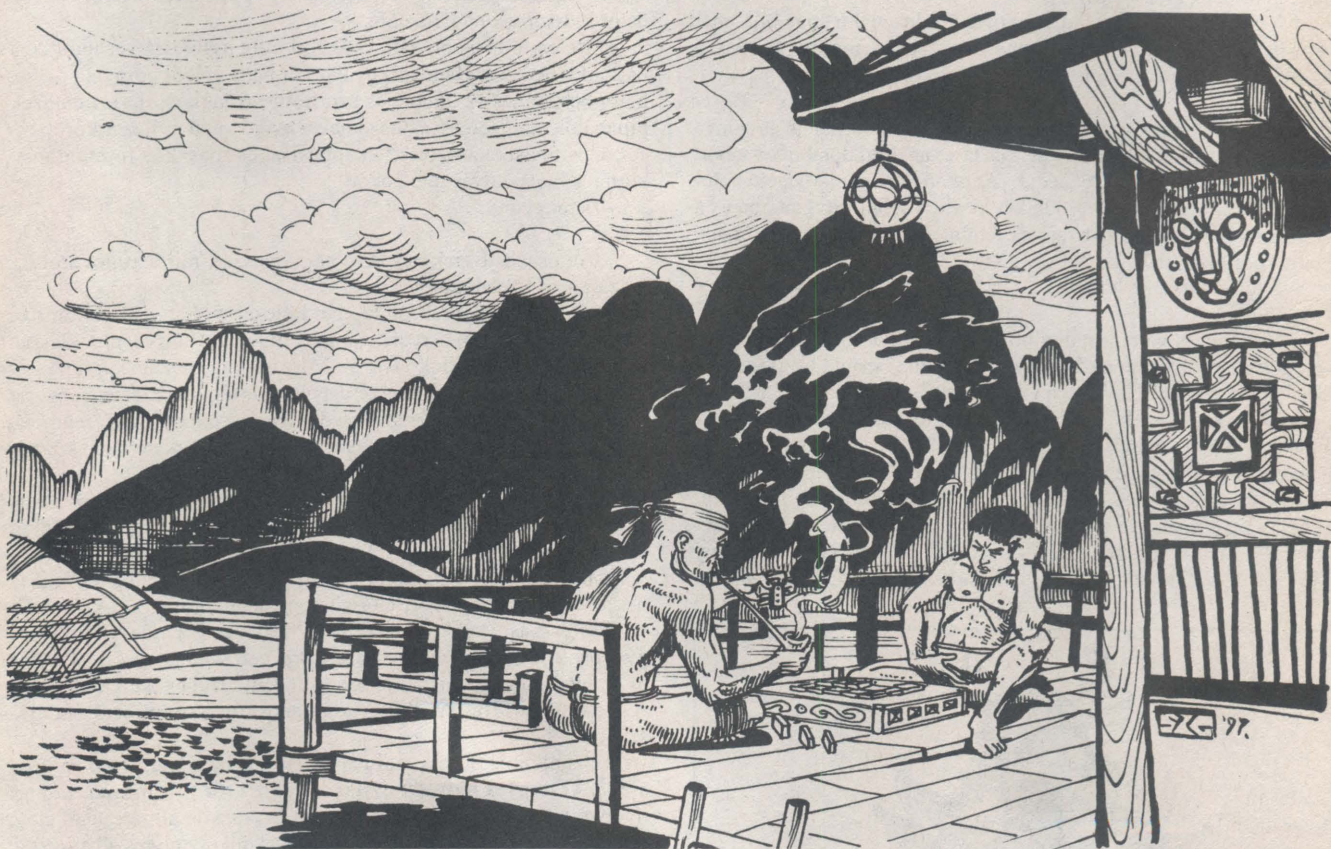
Ha varázslat erősítése meghaladja az adott lény Max. Ép-inek a számát, a mágia a szörnyeteg Életerején keresztül felülemelkedik a Káosz hatásain és az átalakulás végbemelegy. Jóllehet az illető megváltozik - ez néha külsőségekben is megnyilvánul -, az áldozat érzelmei nem változnak meg. Ha tehát eddig ellenségesen viselkedett, ez a következőkben sem lesz másként.

A varázslat erősítése 3 Mp-nként 1 E-vel lehetséges, hatótávolságát pedig 2 Mp-ért szintenként 1 lábbal lehet növelni.

Gazsi & Ricco & Zsolt

ENOSZUKE

AZ ÉG ALATTI CSÁSZÁRSÁG



Jaeda no Kiigata no Udasite no Szanetari, Jitomaszaga *amatuja*, már három hete ostromolta seregével Maegi sziklaerődjét, mindhiába. A nagyurat majd' szétvetette a düh, és ezen az sem segített, hogy az utolsó két napban három tisztjének parancsolta meg, hogy a *szatudatori* szent szertartásával szabadítsák meg méltatlan jelenlétüktől a napfényes világot. A katonákon az idő múlásával valamiféle zsibbasztó fáradtság lett úrrá, a megmaradt tisztetek, ha csak tehették, gondosan kerültek őt, és még közeli bizalmasai is egyre gyakrabban néztek össze a háta mögött. Szanetari gyűlölte ezeket a pillantásokat, gyűlölte a tehetetlenség érzését, gyűlölte a szemközt magasodó várat, és nemkülönben gyűlölte a nappali meleget, az éjszakai hideget, a port kavarázó széltoicsereket, a tábori élet összes kényelmetlenségét.

Ha csak kicsit kegyesebbek hozzá a *rjuszúk* és az Égi Nevek, akkor már rég Heidzsín hegyei között lenne, és diadalmasan nyomulna előre Sirakava gazdag mezője felé, beteljesítve a család gondosan kimunkált tervét, s egyúttal öregbítve saját dicsőségét. De nem: a szellemek nem voltak adakozó hangulatukban - noha a hadjárat előtt gazdag ajándékot küldetett Tekirode mindegyik templomába - és ez a... ez a nyomorult *szuka*....

Szanetari dühében nagyot vágott a kezében lévő parancsnoki *toiha*jával az egyik sátortartó cövekre. Már a puszta gondolat is az

arcába kergette a vért. Bronzos árnyalatú bőre sötétebb színt öltött, nehéz harci sisakjának állszíjai úgy vágtak a tokájába, hogy kis híján a vére is kiserkent.

...Egy Atogore! Egy felkapaszkodott, nevenincs senkiházi! Az ősei alig száz éve még a földet túrták valahol Itakurában... Kinek képzelet magát egyáltalán, hogy dacolni mer a Jaeda klán akaratával? Egy orcátlan söpredék... egy utolsó bitang... egy... egy **NŐ!!**

Lovas futár vágatott fel a dombra; a verejtékező állat jószérivel még meg sem torpant, a hírnök már pattant is le a nyeregből. Félteredre hullva, egyik tenyerét a földre szorítva jelentette:

- *Amatu-szei*, Kuszoecsi nagyúr seregéről még mindig semmi hír...

Szanetari szemöldökét összehúzva nézett a messzi dombok között kanyargó út irányába, mintha csak a láthatáron kavargó porfellegekből kifürkészhetné atyai unokabátyja, Jaeda Kuszoecsi késlekedésének okát. De persze nem látott semmit, és a megvető lenézés, amit kicsiny gyermekkorában őta érzett az óvatos, örökké aggodalmaskodó Kuszoecsi iránt, ezúttal cseppnyi nyugtalansággal keveredett. Aztán utálkozva fordította el a fejét a sátorábror keleti vége felől, mert szemébe ötlöttek a Tigrisarcuák néma, kevély tartású, hosszú lándzsás őrszeméi.

Azok az átkozott szerzetesek is... Milyen arcátlanul pökhendiek... Csak legyen én a családfő, majd megmutatom nekik...! Nem tűrök senki jöttment papot a klán birtokain.. A pimasz apátjuk képéről is letöröm egyszer azt az alig leplezett gúnyt, őseimre esküszöm! "Egy század, amatu-szei. Csak száz embert tudok nélkülözni, a legnagyobb tisztelettel..." Még hogy legnagyobb tisztelettel... Alkudozni mert velem!

- Velem!! - tört ki Szanetariból önkéntelenül is a dühödő mordulás.
- Igen, amatu-szei...? - lépett elő a háta mögül Taroda, a jobbszárnny gyér szakállú, őszülő vezére. Szanetari némán mutatta, hogy „semmi, semmi”, aztán nehézkesen leereszkedett a parancsnoki székre lakkozott ülőkéjére.

Még ez a vénember is... Ha nem lett volna apám *kagakuja*, már rég kiadtam volna a parancsot, hogy távozzon a Semmibe. Mihaszna léhűtő, csak a kenyeret pusztítja itt nekem öregségére...

Atogore Cunagi, az Atogore klán másodszülött fiának asszonya az egyik bástyafok takarásából vizslatta a vár előtti dombokon táborított ellenséges sereget. A Jaedák daruszárnyas *monját* viselő katonákon kívül ott nyüzsgött még két kisebb család - a Szetama és a Gokkan - majd teljes hadereje, és feltűnt néhány ismeretlen, északi címet hordozó lovas is.

- Azt mondd, az Urigák?

- Eia, úrnő.

Talán mégis valami nagyobb jelentőségű dolog húzódik meg emögött az esztelen támadás mögött, tűnődött Cunagi. Nagyszabású északi offenzíva? Feléledne a Régi Liga?

- És a szerzetesek? - Az asszony hátranézett a válla fölött; az arcát takaró harci maszk bíborban és éjfékben, a Jaeda klán színeiben vicsorgott a mögötte csoportosuló férfiakra. - Mit üzent az apát?

- A Tizenkét Erény kolostorának apátja, a jámborságban nevelkedett Kogaszasu-szei elfogadta a feltételeinket, úrnő - felelte tiszteletudó meghajlással az egyik tiszt, egy beesett képű, alacsony ifjú. - A Tigrisarcuák látszatra bösz oroszlánként fognak küzdeni



holnap, de szükségtelen lesz a *kagakukat* kivezéni ellenük a falakra. Ha a mi harcosaink megtartóztatják a kezüket, ők sem óhajtanak fölöslegesen vért ontani...

- Erősítésre számíthatnak még?

- Kuszoecsi nagyúr seregét még mindig késleltetik a hegyekben tiszteletreméltó férjed egységei. A héten érkezhet még néhány gyalogszázad Aszakumarából, íjászok Csappából... Kurodai-papok, *jamamusák*... A többi sörpredék...

Cunagi bólintott. Tudta jól: ha nem történik valami váratlan, előre nem látott esemény, legfeljebb három hétig tarthatnak ki.

Legalább Kóicsi nincs itt, gondolta megkönnyebbülten. Kérni fogom a szellemeket, hogy fogadják a kegyeikbe... Remélem, Maszae bátor *muszasait* nevel belőle.

Hirtelen féltucat hosszú, csíkozott tollú nyílvesző csapott be a bástyafokok közé. Hátul az egyik testőr hang nélkül görnyedt össze, harci kesztyűjét az oldalához szorította. A lakkozott vértlemezek pillanatok alatt sötétre színeződtek a rezgő végű nyílzsár körül.

A parancsnokasszony felkapta sisakos-maszkos fejét; állával kurtán a belső udvar felé bökött.

- Lemegyünk.

...Az összes Égiek, a kis és nagy *rjúszúk* minden nevére! Ez igazán nem sokon múlt...

Jaeda Kiszinagu, a Jaeda klán bölcsességben és hatalomban megöszült családfője érezte, ahogy a hideg veríték cseppjei lassan legördülnek szemöldöke ívéről. Még mindig alázatosan lehajtott fővel, földre süttöt szemmel térdepelt, valósággal beledermedve az elkészítés pózába. Főlegyen esedni egyelőre nem mert; maradék méltósága súlyos csorbát szenvedett volna, ha reszkető lábái közben megbicsaklanak.

Pedig már senki sem volt a díszetlen falú, kamrányi helyiségben. A testőrök egyetlen szó nélkül távoztak, magára hagyva a padlón térdeplő *amatu* háborgó gondolataival. Az utolsó közülük csak félig húzta be maga után a *kudzsit*; a kintől belopózó huzat alig hallhatóan neszegett a bambuszkereetre feszített papírselyem lemezek között.

Testőr... Ismerjük jól a *jorikkik* "testőreit"! Undok, hullóvérű gyilkosok, mérgekígyók és fekélyekkel vert szajhák nászának átkos gyümölcsei, ha ugyan emberek egyáltalán... Hála néked Uram, Aki A Delelő Nap Balján Állsz, hogy nem ilyen nyomorult halálra szántál!

- Legalábbis nem a mai napon... - suttogetta maga elé az öreg *amatu* kesernyés mosollyal, mikor végre erőt vett magán, s aprót nyögve kiegyenesedett. Csaknem fél évszázada állt a család élén; ennyi hatalomban megélt idő csak azoknak jut osztályrészül a sorstól, akik nyitott szemmel járnak a napfényes világban, és tanulnak a ballépéseikből. Tudta hát jól: legközelebb elég egy aprónál is apróbb hiba, és akkor nem a Dandzsódai sima beszédű hivatalnokai tiszteli meg látogatásával, hanem egy kígyóként sikló, néma árnyalak...

A rettegett *amatu*, rangidős az északi klánok családfői között, Szae-kusari, Takke és Jitomaszaga tartományok korlátlan hatalmú kényura, bizonytalan léptekkel imbolygott oda kedvenc niarei karosszékhöz, és rongybabaként omlott bele. Ha megengedhette volna magának ezt a fajta fényűzést, itt helyben elalél megkönnyebbülésében. Így azonban, miközben ujjai riadt állatkák módjára tapogatták a faragványokat a *kuen 'shi*-fenyőből esztergált karfán, gondolatai még mélyebbre húzódtak az elméjét védő finom falak mögé, titkos és tilalmas utakon kanyarogva.

Akkor hát... ezek szerint *mégis* sikerült! Pontról pontra minden a terv szerint történt... Az öreg nagyúr engedélyezett magának hús szívdobbanásnyi felhőtlen, diadalittas örömet, amit tíz szívdobbanásnyi sajnálkozás követett, az ügyel járó áldozatok miatt. A gondos előkészületek temérdek pénzt emésztettek föl, a derék Jiguróról meg a csavaros eszű Szaszumiról nem is beszélve. Kipróbált, bizalmi emberek voltak mindketten, semmi el nem tántorítható volna őket a Jaedák hűségéről. Kiszinagu-szei igazán néhanyszor küldte őket gyanútlanul a biztos halálba.

Az ősz *amatu* hajszálfinom mentális emlékeztetőjegyét rótt

elméje belső falára, nehogy megfélekedezzen a családjukról. Az özvegyeket mielőbb újra férjhez kell adni, az árvák nevelését bőkezű adományokkal támogatni. Jiguro kerek negyven esztendőn, Szaszumi pedig csaknem két teljes emberöltőn keresztül szolgált a rendíthetetlenül a Jaedák ügyét; ez a legkevesebb, amivel leróhatja nekik a háláját. Persze egyikük sem volt teljességgel tisztában vele, hogy pontosan milyen szerepet osztottak ki rájuk ebben a legutóbbi színjátékban, ez azonban semmit sem von le érdemeikből. Igen, ennek így kellett lennie...

Kiszinagu-szei - immáron ki tudja, hányadjára - magában ismét gyönyörködve vette számba a terv szépségeit, a finoman egymásba kapcsolódó részleteket. Határtalan mulatságára szolgált, hogy a többi ember - ezek az örökké lármázó, büszke, független, szeszélyes és veszélyes bábfigurák úgy mozognak az Ég Alatti Császárság roppant játéktábláján, ahogy a kedve tartja, ahogy a háttérből irányítja őket. No persze, a dolog némi kockázattal jár. Ha csak egy órácskára is lankad a figyelme, ha nem vesz fontolóra minden apró részletet... Ha például *túl nagy* hajlandóságot mutatott volna az első tanácskozáson, amelyek a Liga feltámasztását célozták... Ha nem tette volna annyira *egyértelművé*, hogy titkos és tilalmas katonai manőverekre készülődik... Ha visszariadt volna két legkiválóbb *kagakujának* feláldozásától... Őszintén remélte, hogy a kinkamrákban... de nem, ezt még titkon fontolgatni sem tanácsos. Tudatos erőfeszítéssel másfelé terelte gondolatait a Kivizsgáló Hivatalról meg az ott használatos módszerekről.

Akárhogy is nézzük, a gyümölcs beérett, ő pedig fedezve van. Sőt, hajlandó a Dandzsódai feltétel nélküli kiszolgálására is, magától értetődően. A Birodalom tisztviselője ne tudná, hogy mi a kötelessége?! A legteljesebb örömmel...

Természetesen katonákat is fog küldeni, amikor a Hivatal a lázadók ellen fordul majd, hogy rendet teremtsen a déli területeken. Aztán persze kötelességtudóan elfogadja a megtisztelő felkérést a birodalmi békevédnök posztjára. Rivális pályázó nemigen lesz; hiába kiterjedtebb a békevédnök hivatali hatásköre, az *amatuk* inkább

helytartói kinevezésre vágynak, mert az szabott időtartamra szól, az udvar nem vonhatja vissza bármelyik pillanatban. Kiszinagu-szei azonban nem osztotta véleményüket. Elvégre nem túl nehéz dolog egy tartományban folyamatosan olyan szinten tartani a zavargásokat, hogy az még ne aggassa különösebben a birodalmi közigazgatást, egy békevédnök állandó működését viszont úgyszólván nélkülözhetlenné tegye. Mindjárt bele is ágyazott a gondolatai közé egy másik mentális emlékeztetőt: még ma utasítást kell küldenie Kuszoecsinek a titkos csatornán!

Igaz, ha most visszarendeli Kuszoecsit meg a katonáit, az ifjú Szanetari alighanem kínos helyzetbe kerül. Esetleg még ott is hagyja valahol a fogát azon az unalmas hegyvidéken, tűnődött az öreg *amatu*, s ajka késpengényi mosolyra húzódott. Sosem tudta igazán megkedvelni elhalt öccse nehézfejű fiát. Ilyen *leplezetlenül* a helyemre törni már nem pusztán ízléstelenség - szögezte le magában -, hanem egyenesen sértés.

No persze, ha bekövetkezne az elképzelhetetlen, még vár rá egy kellemetlen feladat. A hagyomány megköveteli a családfőtől, hogy személyesen tolmácsolja a gyászoló anyának a klán együttérzését; és természetesen arról is biztosítania kell majd, hogy a megboldogult Szanetari-szei felbecsülhetetlen hasznot hajtott a Jaedák ügyének azzal a nevetséges háborússal. Az ősz nagyúr gondolatai savanyú fordulatot vettek; ha létezett az Ég Alatti Császárságban valaki, akit még Szanetarinál is jobban utált, az a sógornője volt. Az Égiek adják, hogy akkor kelljen utoljára látnia azt a dölyfös vénasszonyt!

Elmélázott a nők és a világ sokszínűségén. Szomorkás gyönyörrel gondolt legutóbb beszerzett ágyasa, az ennyi Onimi bájos arcára. Milyen szép is az élet... és mennyi áldozattal jár! S tulajdonképpen fölösleges az egész küszködés, hisz előbb-utóbb úgyis mindannyian a Semmibe távoznak... Ahogy a fölülmulthatatlan Kesue is mondja:

*"Lehullt a szírom
az almafáról. Halott
lepkék a síron."...*



Kedvenc költője - mint mindig - most is megnyugtatta. Vett néhány mély lélegzetet, kisímitott a ruháján egy ráncot, szórakoztatóan végigcírógatta a *kuen 'shif*-faragásokat a karfán - de mert tökéletesen biztos akart lenni a dolgában, a karosszékből nem állt föl most sem. Várt tovább nyugodtan, mozdulatlanul, mind megbékültebb lélekkel halgatva szíve lüktetését, előbb száz, majd kétszáz, végül háromszáz dobbanásig.

Csak ezután emelkedett fel a selyemkárpitokról az öreg nagyúr, Jaeda no Kiigata no Udasite no Kiszinagu, a déli területek befolyásos *amatuja*, a fényes emlékezetű Tennó jeles párthíve, a Bal Tanács örökös tagja, a Szertartási Ügyek Minisztériumának magas beosztású tisztviselője, hogy a hagyományok diktálta módon, arcát mindvégig megőrizve visszatérjen a szomszédos szobába, türelmesen várakozó *kagakui* és tanácsadói köz.



túl, amerre szürkésfehér párat terel a láthatár felől süvítő nyugati szél - havas csúcsok fehérlenek. Az áthatolhatatlan, sűrű, vak ködlepel prémgallérré sima egy hosszú, hatalmas sziget köré.

Itt vagy, megérkezél. Úticélunk kitérül: Enoszuke tündöklő előtte roppant hegyeivel, komor fenyveseivel, fűzöld mezőivel, aranyfehér rizstábláival - a Keleti Óceán gyöngye, a legendás szigetország, az Ég Alatti Császárság székhelye.

Tekints végig rajta! Nézz a felhők közé magasodó szirtek csúcsaira, a tűzhányók izzó torakába, a hegyi kolostorok hosszan kígyózó, szalagzászlós falai mögé! Ismerkedj meg közelről a keleti kikötők zajos, zibongó mindennapjait, a piacok halszagát, a Nagy Óceán veszélyes vizeiről befutó dzsunkák legénységének örömet, a mezőkön iszapot túró parasztok arcának verítékét, a díszes páncélokban feszítő *muszatasik* népnyzó kevélységét

és halállmegvető bátorságát, az országnak is beillő területeket uraló *amatuk* zsarnoki-ravasz hatalmát! Surranj együtt néma árnyként az éjszakában a titkos alvilági testvériségek, a *tatako-szosik* városi vadászaival, vagy csempéssz tiltott kincseket a vad és vakmerő *rauk* hajóin a barbár *ukkók* királyságaiból! Harcolj térdig sárban gázolva könnyűpáncélos *deininként*, vagy száguldj a hegyi erdők fái között csengettyűs császári futárként, a Tennó személyes üzenetével hírvívó tarsolyban! Dobolj mágikus transzba révedve *torudem* előtt, a csillagos égbe kiáltva Mare-a szent nevét, vagy játszd néhány parti *dzsit* az útmenti fogadók porában Kurodai harsányan kacagó, keményen verekedő papjaival! Írj verset a holdak fényénél, és bódulj eksztatikus körtáncba Ana-Amusi illatos bőrű, húsz nyarat látott papnőivel! Szenteld életed a Kard Útjának, vagy eldugott kolostorok titokzatos mestereitől tanulj elfeledettnek hitt harci technikákat! Add rizsed maradékát a kolduló *rumatara*-szerzetesnek, és okulj Kaoraku bölcs papjainak példázatain, a templom tökéletes kertjében beszélgetve! Látogasd a Lebegő Világ hölgyeit, a *daimai*-előadásokat - de csak óvatosan: ott ne hagyd a szíved vagy a fogad! Csodáld a napsugarak önfelét játékat remekbe készült kardod pengéjén, vagy öldöklő csaták után a harcmezőn haldokló *muszatasikról* feszeget le értékes páncéldarabokat! Szódd az intrika láthatatlan, ám ezer veszéllyel fenyegető szálait az udvar méltóságai között, az előkelő klánokat irányító családfők hatalmi játszmáiban, a Napsárkány mindent látó szemé előtt! Kutasd fel az őslakos *riana-ate* nép titkos szent helyeit a hegyek szívében - de vigyázz: senki nem állhat meg a Kivizsgáló Hivatal hatalma ellenében...!

Ám - hacsak nem a halált vagy az idegen síkok undok szörnyeit keresed - messzire kerüld el a Taidzsukiin nyugati lejtőit! És soha, semmilyen körülmények között ne merészkedj a Muszeigan - a Kódos Part - túlvilági rémek által kísértett vidékére, mert ott már semmiféle *rjűszu* hatalma nem véd, és a néma határőr-szerzetesek csak megcsúfolt, káosszal fertőzött tested szomorú maradványainak adhatják meg a végtisztességet...

Csak rajtad múlik... Ha bátorságod nem marad el a kíváncsiságod mögött, bizonyára engedsz az új tájak, új kihívások csábításának. Tarts hát velünk, lebbentsük fel együtt az ismeretlenség fátylát egy titokzatos világ csodáiról!

Vigyázz, indulunk! Vagy ahogy a Császárságban mondják:

A nyilvessző a húrón van!

Yardain

...kérdő pillantás.

- A Jaedák behódoltak, *szeiszei*... Ahogy előre megmondtad...

- ...?

- Kiszinagu. A vizsgálat tisztázta minden vád alól, rendelkezésed szerint. Ügynekeink...

...legyintés.

- ...az Atogorék és az *amatu* unokaöccse...

...legyintés...

- ...és a ...a következő, *szeiszei*?

...hosszú, néma csend; a tekintetek egymásba kapcsolódnak...

- Értettem, *szeiszei*! Parancsod szerint!

...földet érintő meghajlás.

* * *

Köszöntünk Téged, ismeretlen világok vándora! Te, aki mohón vágyasz újabb és újabb csodás tájak, sosem látott kalandok felé, akit ellenállhatatlanul vonz a titkokat rejtő láthatár - tarts velünk!

Nem kell vízmarta gályák számító és könyörtelen kapitányaival alkudoznod, sem gyanús bérvarázslók kétes üzelmeire pazarolnod keservesen összegyűjtögetett vagyondat: utunk során mind közül a legerősebb mágiát - a képzelet hatalmát - fogjuk igánkba.

Látod? Szempillantás alatt már a Quiron-tenger türkizkék habjai fölött vagyunk... Innen apró pontoknak tetszenek a toroni hadiflotta legnagyobb zászlóshajói is, a partvonalat kísérő szigetkaréjok pedig szabálytalan alakú, tarka ékköveknek. Szívd tele a tüdőd Antoh sós ízű, friss leheletével, és fordíts tekinteted kelet felé! Rohanvást közelednek a tenger torkolatának kalmárkirályságai, ahol a temérdek smaragd zöld sziget között hasas kereskedőkonvojok vánszorognak és titkos kikötőkből kifutó kalózflották csatáznak. Itt nyüzsg a nagy északi birodalmak, a szigetek, az egész tenger mellék minden gazdagsága és élete.

Hagyd magad mögött e sokszínű, forrongó kavalkádot, és fordulj kelet-északkeletnek! A víz színe lassan acélkékbe vált: a Sinemos-tenger végtelen hullámai fölött járunk. Ha a szemed éles, mint a sólymoké, és Arel is kegyes hozzád, balra nézve talán megpillanthatsz a lakatlan földeken túl Niare határhegyeinek - a Yian-Yiel hegyláncnak - roppant, ködbe vesző vonulatait is.

De ne álmodozz, figyelj inkább! Amott - igen, amott, a hullámokon

VALHALLA HOLDING

http://valhalla.paholy.com

SZEREPJÁTÉK AZ INTERNETEN

Az Internet térhódítása hazánkban is egyre érezhetőbb, a legkülönfélébb témák kapcsán kerül szóba, olykor csupán az említés szintjén és mind gyakrabban, mint a lehetőségek kimeríthetetlen tárháza. Nincs ez másképp a szerepjátékok esetében sem, ugyanakkor gyanítom, hogy mindazok, akik még nem kerültek közelebbi kapcsolatba a Nettel, egyre fokozódó idegességgel érzik úgy, valamiről lemaradtak. Idegességük persze teljességgel érthető: misztikusnak tűnő, csak a beavatottak számára megfeythető, angolnyelvű kifejezések röpködnek, melyek dekódolása még akkor is nehézségekbe ütközik, ha az angol nyelv egyébként nem teljességgel idegen az emberfia számára.

A XXI. század hajnala, információs szupersztráda, információs kapitalizmus, technikai haladás, a cyberkorszak megvalósulása - nagyjából ezekkel a mindent felörlő érvekkel próbálnak meg hatni a Netet használók azon szerencsétlen ismerőseikre, akik még nem kerültek közelebbi kapcsolatba az Internettel. Azonban csak kevesen bírnak azzal a pedagógiai géniusszal, mely legyőzheti az ódzkodást. Magamat alapvetően egyenesen anti-talentumnak tartom a pedagógia területén (s közelebbi ismerőseim ezt bizonyítani is tudják), mégis megkísérlem, hogy némi kapaszkodót adjak a "hálózatidegen" szerepjátékosok számára: ha áttörést nem is várok, remélem legalább az idegenkedés egy részét megszüntethetem és néhány olyan kérdés is megválaszolásra kerül, melyek legalább azt egyértelművé teszik, miről is lehet lemaradni.

Nem fogok azonban belekezdeni az Internet mibenlétének magyarázatába, kialakulásának rejtelseit és rohamos fejlődésének történetét sem ismertetem, s amennyire lehet a technikai halandzsát is megpróbálom kerülni. Bárhová néz az ember, úgyis ezt zúdítják elsőként a nyakába, hogy azután büszkén pillogva úgy gondolják, ez bőven elég lehet bárki számára, hogy belássa miért kell a Neten szörfölni.

Legyen elég annyi, hogy Internet van, és nem más mint számítálgép alkotta kusza hálózat, amelyhez időlegesen csatlakozhat az ember és megpróbálhat ezekről a számítógépekről olyan információkat szerezni, ami érdekli.

Inkább néhány alapvető félreértés tisztázásával és előítélet megszüntetésével kezdeném.

1. Úgysem értek a számítógépekhez, sosem érdekeltek, nem is tudnám megtanulni a kezelésüket.

Sajnos talán ez a legnagyobb legyőzendő nehézség az előkerülő ellenvetések közül. Az Internet használatához minimális számítógép kezelői ismeret azért szükséges. Igaz a tapasztalat azt mutatja, hogy ennek a minimális

tudásszintnek az elsajátítása még a legmegátalkodottabb ellenállóknak sem kerül több időbe egy fél délutánnál. Aki pedig a ma használatos szövegszerkesztők valamelyikével elboldogul, máris többet ért a számítógépek kezeléséhez, mint amennyi az Internet használatához feltétlenül szükséges.

2. Nem tudok annyira angolul, hogy megértsem, amit az Interneten láthatok.

Az ellenvetés még néhány éve talán megállta volna a helyét, manapság annyi magyarnyelvű anyag, hír, szöveg (egyszóval információ) elérhető a Neten, hogy ha valaki egy szót sem beszél egyetlen idegen nyelven sem, akkor is bőven talál érthető (ti.: magyar nyelvű) olvasni valót.

3. Nincs számítógépem otthon, sem a közelemben; vagy: telefonom nincs, mindenesetre nem tudok hozzáférni a hálózathoz.

Abban a nemvárt esetben, ha valakinek tényleg nem lenne az ismeretségi körében senki, akinek van Internet kapcsolata, nincs a közelében egyetlen oktatási intézmény sem (ha jól tudom az év végére minden iskolát rákapcsolnak a hálózatra), és a munkahelyén sincs hálózati hozzáférés, akkor tényleg nem marad más, mint felkeresni valamelyik úgynevezett cyber-cafet, magyarul Internet kávézót. Ezek, nevükkel ellentétben, nem a mértéktelen kávéfogyasztásra szakosodtak, hanem olyan helyek, ahol egy tucatnyi az Internetre csatlakoztatott számítógép várja az érdeklődőket és bizonyos óradíj ellenében lehetőséget biztosítanak a hálózat használatára. Az efféle műintézmények is egyre szaporodnak, úgy hiszem minden nagyobb városban fellelhető belőlük legalább egy.

Ha azonban van otthon számítógép és telefonvonal is, úgy csak egy modemet kell beszerezni (Lám a technikai zagyvalék. A modem az a szerkezet, ami lehetővé teszi, hogy a számítógép a telefonvonalon keresztül szót értsen a többi számítógéppel.), meg egy hozzáférést valamelyik Internet szolgáltatótól. Mielőtt bárki felhördülne, hogy hazánk nem elsősorban tízmilliónyi krózusáról híresült el, gyorsan megjegyzem: egy egyszerűbb, ám tökéletesen használható modem már 3-4.000 Ft között meg lehet vásárolni. Az Internet-hozzáférés árai is egyre zuhannak, a legolcsóbbat havi kétezer forintért kínálják. További költség persze a telefonhasználat, ám például ha hétfő éjszaka Netel az ember (a Netelni szakkifejezés az Internet használatát: elektronikus levelezést, információ keresést, olvasást jelenti), akkor 5-600 Ft plusz telefonszámlával megúszhatja. Ha ezt összeadjuk: 4000

Ft egyszeri költség, + 2500 Ft havonta. Igaz, ez sem kevés, de azért menten kiderül belőle, hogy a Net nem az az úri huncutság, aminek első pillantásra látszik.

(Reklám gyanánt: Ámbátor számtalan Internet szolgáltató kínál hozzáférést kis hazánkban - én legalább egy tucatról hallottam, s ennél biztosan jóval több van -, s ráadásra némelyik ajánlata kedvezőbb a fentebb ismertetettnél, a Matáv például biztosan, mégis a Datanet Kft.-t ajánlanám. Teszem ezt nemcsak korrekt árai miatt, hanem mert a szolgáltatásuk színvonala messze a legkiemelkedőbb, s a telefonköltségek miatt nem mindegy, hogy milyen sebességgel áramlanak az adatok, e tekintetben pedig a Datanet verhetetlen. Az pedig már csak hab a torta tetején, hogy a Datanet előfizetőinek ingyenes Internet oktatásokat is szervez.)

A most következő rész az, ami miatt az egész írás született. Hiszen a soron következő kérdésbe ágyazott ellenvetés leginkább azt firtatja, miért is kellene az Internetet használni, mi érdekeset, hasznosat találhat rajta az emberfia.

A menetrendszerű válaszok, miszerint a Neten bármit meg lehet találni, és mindenről új információkat lehet gyűjteni, azt gondolom csöppet sem meggyőző erejűek, úgyhogy néhány konkrét példát mutatnék be. Miután - talán nem alaptalanul - úgy hiszem, a RÚNA olvasói számára érdekes témának bizonyulhatnak a szerepjátékokkal kapcsolatos anyagok, remélem, hogy érthetővé válik az is, mit keres ez a cikk, egy szerepjátékmagazinnban.

Rögtön az elején érdemes tisztázni, hogy a minket érdeklő anyagok (rpg, sf, fantasy, stb.) kétféle módon kerülhetnek fel a hálózatra. (Az Internet avatott ismerői talán elnézik nekem ezt a nagyon nagyvonalú általánosítást).

Az egyik mód, hogy mindazok a kiadók, akik megtehetik, saját ún. Home Page-et (ejtsd: hóm pédzs, jelentése: otthon lap, rövidítése: HP) tartanak fenn. A Home Page valójában nem más, mint azoknak az anyagoknak a gyűjtőhelye, amit valaki a hálózaton közkincsé akar tenni.

A kiadói Home Page-ek általában informáló jellegűek, a kiadók reklámozzák rajta kiadványaikat: előzeteseket, borítóképeket, tartalomjegyzékeket tesznek közzemlére. Persze mindezek mellett szabálymagyarázatokkal, hibajegyzékekkel, és a legkülönbözőbb kiegészítőkkel színesítik kínálatukat, afféle ingyenes magazint kínálva a Home Page-üket meglátogatóknak.

Az Internet előnye egyébként itt a leglátványosabb a hagyományos kiadványokhoz, médiákhoz képest: az aktuális hírek naprakészek, akármikor frissíthetők, az oldalak bármikor bővíthetők, új tartalommal tölthetők fel, s mert nincs nyomdai átfutás, a közzétett hírek a megjelenésig nem évülnek el.

Az anyagok felkerülésének másik módja, hogy az Internetet használók, teljesen magánszorgalomból és a saját kedvükre elhelyezik a hálózaton saját alkotásaikat, hogy azokat más is olvashassa, használhassa. Gyakorlatilag olyan klubok jönnek így létre, melynek tagjai fizikai valójukban egyáltalán nem, vagy csak nagyon ritkán találkoznak, a kapcsolatot a Neten keresztül tartják egymással, beszélgetés helyett elektronikus levelezést folytatnak (e-mail).

Home Page-et ugyanis nemcsak cégek tarthatnak fenn, hanem bárki. A legtöbb Internet szolgáltató ad lehetőséget előfizetőinek saját HP fenntartására, amit aztán bárki más felkereshet, megnézhet, feltéve ha tudja a címét. Tudniillik minden HP-nek van saját címe, s e címek

alapján lehet megtalálni őket a számtalan között. Ilyen magánkezdemenyezésként létrejött HP-ket azonban gyakorta a legkülönbözőbb oktatási intézmények Netre kapcsolt számítógépein helyeznek el (ha a helyi számítógéprendszer gazdái engedik). Ráadásul az efféle nem hivatalos anyagok sokszor használhatóbbak, érdekesebbek, jobbak a hivatalos, kiadók által közzétett dolgoknál.

Lássunk azonban néhány konkrét példát.

Noha majd mindegyik hazai szerepjátékiadó megtalálható az Interneten, talán megbocsátható, hogy bővebben a

Valhalla Páholy Home Page-ét mutatom be elsőként

Címe: <http://valhalla.paholy.com>

A bejelentkező főoldal egyben tartalomjegyzékként is szolgál, emiatt, és az ezzel foglalkozó munkatársunk (a webmester) kísérletező kedve miatt, gyakorta új design várja a látogatókat. A cikk megírásakor még sok olyan menüpont volt, amely nem rendelkezett valós tartalommal, de oldalaink egyre bővülnek, s talán nyár végére elérik az eredetileg tervezett végső formájukat. Mindezek ellenére szégyenkezés nélkül ajánlhatom HP-nk rendszeres felkeresését.

A cégünket bemutató rövid ismertetés leginkább azoknak szól, akik még csak most kezdtek ismerkedni a műfajjal, vagy éppen a kiadóra kíváncsiak.

Az *Újdonságok, hírek* rovat azonban bárki számára érdekesnek bizonyulhatnak: naprakész információkat adunk közre megjelenésekről, bolti akciókról és minden olyan a Valhallát érintő dologról, ami érdekelheti a közönségünket is.

Már most is megtalálható a Valhalla könyvesbolt-hálózat teljes listája, az idén megjelent kiadványaink rövid ismertetése (borítóval együtt), és a Rúna táborral kapcsolatos információk.

Külön részt szenteltünk a RÚNA-nak is: most egyenlőre a következő szám előzetes tartalomjegyzéke és borítója lelhető fel, de hamarosan teljes egészében elérhető lesz a RÚNA I/1 - már régóta hiánycikk - és tervezzük, hogy követi az összes olyan számunk, amely elfogyott. A RÚNA-nak azonban születőben van az Internetes On-line testvére is, melyben olyan anyagok látnak napvilágot, melyek valamilyen okból nem kerültek vagy kerülhettek be a hagyományos kiadványba. E pillanatban öt eddig még sehol sem publikált térkép (Észak Ynev - az első, melyen Doran is fel van tüntetve, Dél Ynev, Shadon, Taba El Ibara, Toron) és egy Kornya Zsolt tollából származó Ars Magica ismertető kelteti magát.

Szerepjáték oldalainkra legfeljebb azt mondhatom, hogy éppen cseperednek, ám elképzeléseink szerint ez a rész növekszik majd a leggyorsabban. Ízelítőül a már most is fentlévő anyagokból: Vélemények, viták a szerepjátékokról; a Kiválasztottak - a M.A.G.U.S. kártyajáték (a teljes szabálykönyv, az eddig megjelent lapok teljes pompájukban, és a teljes jövőendő kártyalista); SUMMA-RIUM, a Számok könyvének tartalomjegyzéke.

Ennyit tehát a Valhalla Páholy Home Page-éről. Remélem, mind többen meglátogatják majd, hogy beteljesítthesse küldetését: további segítséget nyújtson a kiadványaik iránt érdeklődőknek; híreivel, anyagaival szolgálja hazánk szerepjátékos közönségét.

Van azonban néhány más Internet cím (URL) is, mely nemcsak az ismertetésre méltó, de a meglátogatásra is. Az alább következő HP-k teljességgel függetlenek minden cégtől, magánkezdemenyezésből jöttek létre és tökéletesen igaznak találom rájuk egy korábbi kijelentésemet:

anyagaik egyfelől bőségesebbek, másfelől gyakorta jobbak is a hivatalosakénál.

M.A.G.U.S. Árnyékoldalak

<http://vakond.ilab.sztaki.hu/magus2>

Az Árnyékoldalak az általam ismert legszebben megvalósított, független M.A.G.U.S. lelőhely, amely ráadásul egészen elképesztően és, ráadásul igen jó, M* kiegészítő anyagot tartalmaz. Sziszifuszi próbálkozás lenne, ha megkísérelném teljes egészében ismertetni és értékelni a fellelhető anyagokat, olyan hihetetlen a mennyiségük. Kedvcsinálónak azonban röviden felsorolom a (számomra) legvonzóbb részeit, s közben gyorsan elnézést is kérek mindenkitől, aki mégsem tud hozzájutni az Internethez, igazán nem azért teszem, mert bárki szívét fájdtatni szeretném.

Szóval. Lehet találni öt egészen kiváló kalandmodult; egy tucatnyi kidolgozott karaktert; a *Kiegészítők Tárházában* hét új kasztot, féltucat új képzettséget, Ranagol és Darton teljes leírását, ötvennél is több új varázslatot, új mágiaformákat, mérgeket, és bestiákat. A *Démontanya - egy népszerű erioni fogadó meséi* címszó alatt pedig megtörtént, olykor tanulságos, olykor mulatságos, de mindenféleképpen nagyon érdekes történetek kaptak helyet.

Ugyancsak elérhető az Árnyékoldalakról a M.A.-G.U.S. levelező lista (avagy rövidítve M* L*) teljes archívuma is. Hálátlan és igazságtalan dolog volna, ha a Listáról nem ejtenék szót, hiszen a felsorolt anyagokat a L* tagok készítették, s munkájuk az elismerés mellett elsősorban köszönötet érdemel.

Ahhoz azonban, hogy az előbbi bekezdésem ne tűnjön úgy, mintha niarei dialektusban fogalmaztam volna, némi magyarázattal tartozom, hogy mi az a levelező lista.

Az Interneten a kommunikáció bevett formája az elektronikus levelezés, azaz az e-mail. A Netet használóknak (általában) ugyanúgy, mint a Home Page-eknek, van egy címük. Ehhez a címhez tartozik egy elektronikus postafiók is. Ha valakinek levelet akarunk küldeni a Neten, elég ha tudjuk az e-mail címét, a címzett hozzájuthat az üzenetünkhöz, bárhol is küldtük, és bárhol is tartózkodik éppen, feltéve, ha az Internet közelébe tud kerülni. Az elektronikus levelezésnek van még egy zseniális lehetősége: egy levelet bárhány címre el tudunk küldeni, anélkül, hogy újra kellene írunk, vagy sokszorozítani kellene. Ezt a lehetőséget használják ki a levelező listák is.

A M* lista valójában nem más, mint azoknak a címgyűjteménye, akik egyszer feliratkoztak, mert a M.A.G.U.S.-ról szeretnek vitatkozni, beszélgetni, egy szóval gondolatokat cserélni. Ezután bárki küld egy levelet a L*-ra, az összes L* tag megkapja azt. Egy-egy felvetett kérdésre több tucat válasz, vélemény születik, így egy olyan közösség, klub jött létre, melynek tagjai csak ritkán (vagy soha) találkoznak a valóságban, de éppen ezért, mert a "klubéletben" való részvételt nem befolyásolja a tagok távolsága egymástól, és nincs időkorlát sem, különös hatékonysággal tud működni. Ennek a hatékonyságnak az eredményét láthatjuk az Árnyékoldalakon is megjelenni - köszönet érte Eldamarnak, az Árnyékoldalak létrehozójának és fenntartójának.

Ugyancsak különös köszönet illeti Neident és Csillt, akik a M* Lista eredeti Home Page-et készítették, és veszik azt a nem kicsi fáradságot, hogy a L* levelezését rendszerezék és mindenki számára hozzáférhetővé tegyék.

Feltétlenül ajánlom az ő HP-jük felkeresését is, címük:

<http://pasztor.rmki.kfki.hu/magus>.

Ezen a Home Page-en is megtalálható minden, ami az Árnyékoldalakon, sőt olyan keresőrendszer is, ami segít abban, hogy az érdeklődő egyetlen kulcsszó beírásával könnyedén rábukkanjon kívánt témával kapcsolatos anyagokra.

Hálám örökké üldözni fogja mindannyiukat (remélem megbocsátanak érte), s nem titkolom, hogy munkájuk olyan könnyedséget jelen az egész Valhalla Páholynak, melynek köszönetére kevés a szó.

Magyar Szerepjátékosok Oldala

<http://rpg.kva.hu>

Igazságtalanul kevés hely maradt egy másik nagyon fontos, és igen színvonalasan megvalósított kezdeményezés bemutatására. Bepe és Julian a *Magyar Szerepjátékosok Oldala* létrehozói arra az elképesztő feladatra vállalkoztak, hogy összefogják az Internet magyar szerepjátékos vonatkozásait. Oldalaik valójában olyanok, mint egy térkapu hálózat központja, lehetőséget nyújtanak, hogy bármely hazánkban is meghonosodott (és néhány igen egzotikus, ritka rpg-vel) játékkal foglalkozó helyre eljuthassanak az érdeklődők. Választékuk valóban lenyűgözően óriási: ugyanúgy célt ér a hozzájuk látogató, ha a Shadowrun érdekli, mint aki az AD&D-t kedveli, vagy éppen White Wolf valamelyik játékára kíváncsi.

Köszönet érte nekik!

Noha lehetne és kellene is írnom még egyéb helyekről, hiszen az Internet szövevényében még számtalan csodás és érdekes pont van, melyek megérdemelnék a méltatást, kénytelen vagyok befejezni ezt a minden bizonnyal kissé rendhagyóra sikeredett cikket. Bizom benne, hogy legalább az érdeklődést sikerült felkeltenem az Internet iránt, s ha dilettáns módon is, de néhány homályos pontot tisztáztam.

Novák Csanád

NÉHÁNY HASZNOS ÉS FONTOS URL:

Magyar Szerepjátékosok Oldala

<http://rpg.kva.hu>

Valhalla Páhol Home Page

<http://valhalla.paholy.com>

A Beholder Bt. oldalai

<http://www.bppiac.hu/beholder>

M.A.G.U.S. Levelezési Lista Home Page

<http://pasztor.rmki.kfki.hu/magus>

M.A.G.U.S. Árnyékoldalak

<http://vakond.ilab.sztaki.hu/magus2>

Thaur M.A.G.U.S. oldalai

<http://osiris.elte.hu/~thaur/magus>

Dartonita Home Page

<http://osiris.elte.hu/~thaur/darton>

Flu M.A.G.U.S. oldala

<http://www.jpte.hu/~flu/rpg>

M.A.G.U.S. Unofficial Home Page

<http://goliat.eik.bme.hu/~zgalant>



Szilánkok

Ötletek, gondolatok a M.A.G.U.S.-ról

Nincs különösebb értelme tagadni, hogy a Szilánkok rovatban felvetett gondolatok alapjául a M.A.G.U.S. levelező listáján előkerült és megvitatott témák szolgáltak. Némely kérdés vagy kijelentés alaposan felkavarta a kedélyeket, és számtalan választ zúdított a lista olvasóira: véleményeket, elképzeléseket és magyarázatokat. Gyakran eszembe jutott, hogy az így felszínre került homályos pontok tisztázása, a vitára okot szolgáltató témákra adott értelmezések megérdemelnék, hogy a nagyközönség elé kerüljenek, mert szent meggyőződése, hogy azok a problémák, melyek a lista tagjait foglalkoztatják, ugyanúgy problémaként merülhetnek fel a többi játékos számára is.

Az elmúlt hetekben két fő téma uralta a M* Listát: Krán gonoszságának megítélése és a harcművészetek mibenlétének kérdése.

Az alább következő gondolatmeneteket tekinthetjük a Valhalla "hivatalos" állásfoglalásának is, ám úgy hiszem, szerencsésebb annak felfogni, ami: a M.A.G.U.S. alkotóinak véleménye, eredeti elképzeléseik summázata.

KRÁN ÉS A GONOSZSÁG

Gonosz-e Krán? úgy tűnik a kérdés megválaszolása - legnagyobb meglepetésemre - nemcsak felszítja a kedélyeket, de két szembenálló táborra osztotta a M.A.G.U.S. játékosait. Meglepetésemet persze az okozza, hogy számunkra (a többes szám a M.A.G.U.S. alkotói gárdáját takarja) teljességgel egyértelmű Krán gonosz-sága. Ynevet - nem is kicsit - idealizálva képzeljük el és teremtettük meg, ahol igenis van értelme az emberi megértés határain túlmutató egyetemes értékeknek: van abszolút igazság, abszolút erkölcsiség és van egyetemes jószág és gonosz-ság. A mi földi felfogásunk szerint persze meglehetősen nehéz (ha nem lehetetlen) pontosan meghatározni ezeket a fogalmakat - filozófusok tucatjai próbálkoznak vele több-kevesebb sikerrel -, s a megszületett válaszok leginkább a neveltetéstől és a válaszadó világnézetétől függenek. A mi valóságunkban nincs senki vagy semmi, aki vagy ami úgy meghatározhatná a jó és a rossz fogalmát, hogy azt mindenki feltétel nélkül elfogadja.

Yneven azonban - a szándékaink szerint - más a helyzet. Léteznek azok az abszolút értékek, melyek alapján eldönthető, hogy mi számít jónak, mi rossznak vagy gonosznak, hogy mi erkölcsös és mi nem. Más kérdés persze, hogy Ynev lakói közül ezt nem mindenki gondolja így, és vagy megkérdőjelezi ezeket az értékeket vagy nem törődik velük. Ez azonban mit sem változtat a tényen: létezik "jószág" és "gonosz-ság" és ezek a fogalmak egyetemesen - néptől, fajtól, lakóhelytől és kultúrától függetlenül - érvényesek.

Nincs ez másképp Krán esetében sem. Krán gonosz. Ynev egyetemes értékrendje alapján gonosznak minősül társadalmának felépítése, tornák és gonosznak számít gondolkodásmódjuk, felfogásuk, világlátásuk és veszélyesen gonosznak számít a kráni értékrend, filozófia. Krán azonban nem hajlandó elfogadni ezeket az egyetemes értékeket, de méginkább: nem törődik velük. Természetes talán, hogy a krániak nem tartják magukat gonosznak, s hogy mindazokat, akik ezt gondolják, nevelésnek találják.

A fentiek ismeretében magyarázatot, értelmet nyernek azok a látszólagos ellentmondások és következetlenségek, hogy miért Pyarron és Krán szembenállása, ha nincs értelme területi konfliktusokról beszélni, és a két birodalom nem jelent közvetlen veszélyt egymás hatalmára és befolyására. Állandó szembenállásuk, örökös háborúságuk ezen idealizált értékrendben gyökerezik, s csupán ehhez adódnak hozzá az összes egyéb okok. S pont ezért gondolom úgy, hogy nem sok értelme

van a másodlagos okok megszüntetésének lehetőségét vitatni, mert ezek nélkül is megmaradna a pusztító ellenségeskedés: a jó és a rossz örök szembenállása miatt.

Ugyancsak hiszem, hogy csak a karakterek vitáinak van értelme a jó és a rossz fogalmáról. Sőt. Érdekes, jó szerepjátásra ad lehetőséget egy kráni karakter ideológiai eszmefuttatása, vagy vitái egy pyarroni elkötelezettségű karakterrel. De hiábavalónak tartom a játékosok egymást győzködő vitáit arról, hogy Krán gonosz-e vagy sem, ha ezt kívülállóként tesszük. Krán gonosz - így találtuk ki, ilyennek teremtettük. Ezen játékosként, olvasóként nincs mit vitatni. Legfeljebb azt, hogy jól tettük-e, tetszik-e, hogy így csináltuk.

A "Krán szerintem nem gonosz!" kijelentésnek nincs értelme, úgy gondolom. Azt azonban készséggel elfogadom, ha valakinek nem tetszik, hogy Kránt gonosznak teremtettük, s ezért saját Yneven Krán nem gonosz, csak...

HARCMŰVÉSZET, SLANEK, FEJVADÁSZOK

A harcművészet meghatározása is legalább annyi vihart kavart, mint Krán gonosz-ságának eldöntése. Ezúttal azonban jóval nehezebb lenne olyan általános meghatározást adnom, melyből az ynevi harcművészet levezethető - meg sem próbálom tehát. Egyszerűbb a dolgom az ynevi harcművészet ynevi meghatározása esetén - nincsenek különböző nézetek, melyek összezsáphathának, a Slan út (ahogyan Yneven a harcművészetet nevezik) mindenütt egy és ugyanazt jelenti, legfeljebb értékelésében mutatkoznak különbségek.

A harcművészet valójában nem más, mint a lélek fejlesztésének és tökéletesítésének útja. Alkalmazásával használója ugyanazt próbálja elérni, mint a varázslók nagyobbik része a mágia segítségével: a magússá, azaz tökéletessé válást.

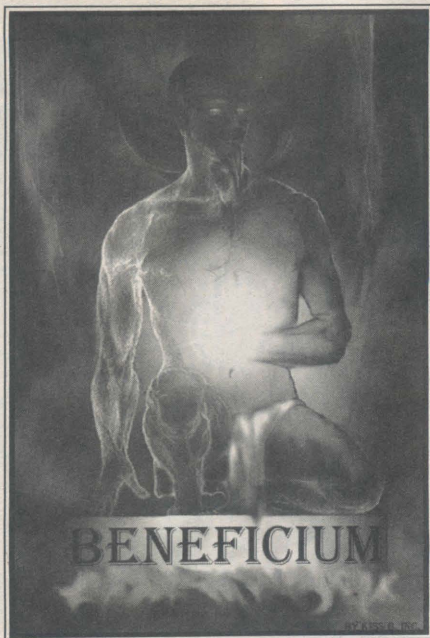
A harcművészek (és kardművészek) tanulmányaik, majd állandó gyakorlásaik során a fizikai, az asztrál- és a mentáltest összhangját kívánják elérni úgy, hogy mindhármát egyforma tökélyre uralkják.

A cél eléréséhez választott eszközök persze igen hatékony és látványos fegyvernek bizonyulnak. A külvilág pedig elsősorban ezek alapján ítél: a harc művészetét a mindennapokban csodálatos hatékonysággal használható harci tudásnak fogja fel, mit sem törődve tényleges szellemi háttérével.

Könnyen eldönthetjük tehát egy harci rendszerről, hogy harcművészet-e vagy sem: ha gyakorlatai (bármilyen hatékony küzdelmi képességet eredményeznek is) eszközei csupán a tökéletesedésnek, akkor harcművészet; ha a gyakorlatok célja a minél hatékonyabb harci készség, akkor nem harcművészet.

Ebből könnyen levezethető, hogy a fejjadászok harci technikái, bármennyire hasonlítanak is a slan stílusokra, nem minősülnek harcművészetnek. Ugyanakkor a harcművészetek által használt technikák gyakorlása önmagukban, minden szellemi háttér nélkül is kiváló harci tudást eredményeznek, s ez könnyedén azt eredményezi, hogy egy harcművész alulmaradhat akár pusztakezes küzdelemben is egy fejjadással szemben. Van azonban egy igen fontos tényező, amit nem szabad szem elől tévesztenünk: a harci technikák (fizikai és mentális technikákat is ideértve) öncélú, a slan szellemiség nélküli gyakorlása azt eredményezi, hogy a hatékonyság megreked egy - igaz igen magas - szinten, ahonnan nem lehet tovább fejlődni. Ezt a szintet csak a valódi harcművészek haladhatják meg.

Novák Csanád



BARÁTI SZOLGÁLAT, ÉRTETEK.

Némi vajúadás után megszületett Magyarország legnagyobb és legszervezettebb fantasy, sci-fi, számítástechnikai, szerepjáték terjesztési- és klubhálózata!

Nem ígérünk semmit. A tettek sokkalta ékeesebben fejezik ki mérhetetlen lelkesedésünket, hozzáértésünket és dinamikus felfogásunkat. Megteremtettük a lehetőségeit egy minden eddiginél tágabb körű összefogásnak, melynek célja, hogy szeretett hobbidhoz, munkádhoz támogatást kapj!

Minden belépő számára biztosítjuk a következőket:

- ingyenes klubtagság;
- 2 havonta, csak tagjaink számára, közel 70 oldalas, messzemenően igényes kivitelezésű, ráadásul ingyenes klubújság;
- igen kedvezményes rendelési feltételek, hiszen minden általunk terjesztett könyv, újság, kártyajáték és társasjáték árából 10 %-ot elengedünk;
- emellett a Látomás Bt. állja a postaköltséget;
- országsszerte olcsóbban vásárolhatsz számtalan szerepjáték és számítástechnikai szakboltban;
- havonta pontos, részletes információkat kapsz a csatlakozott cégek terveiről, aktualitásairól;
- színvonalas rendezvényeket szervezünk, hogy ne unatkozz a szobád magányában, melyeket évente egyszer táborral koronázunk meg;
- a télelőn indítjuk InterNetes szolgálatunkat;
- egyedülálló publikálási lehetőséget kínálunk lánglelkű tehetségek számára.

Felmerül a kérdés: Ki biztosít garanciát klubtagjaink számára?

Természetesen a Látomás Bt., amely baráti, bensőséges kapcsolatot szeretne kialakítani azokkal, akik bizakodó szívvel tekintenek ránk. A hozzánk csatlakozó cégek nevei is megfelelő biztosítékot jelenthetnek bárki számára:

Beholder Bt., Black Fire Kft., ComGame Kft. (576 KB), ENA Kiadó, Impérium Bt., Lap-Ics Kiadó, Nitor Kiadó, Operátor Hungária, PC Otherside, Valhalla Holding, X-Magazin és még többen itthonról s a nagyvilágból.

Mi az, amit kérünk tőletek?

Szerintünk nem túl sokat, csupán **750 forint** regisztrációs díjat.

Mit veszíthetsz akkor, ha nem lépsz be a Beneficium tagjai közé?

Ha nem zavar, hogy barátaid ujjal mutogatnak rád és a szemedbe kacagnak, akkor semmit sem...

De ők már tudják, hogy életed nagy lehetőségét szalasztottad el. Hogy ne kelljen sok éjszakát álmatlanul töltened, már július 30-án elindul a Beneficium és az első klubújságot augusztus 5-én postázzuk a tagjaink részére.

Várjuk érdeklődő leveleiteket, igyekszünk gyorsan reagálni rájuk.



Címünk: Látomás Bt.

1425, Budapest, Pf. 30

E-mail: LATOMAS@svr-sun.ktg.gau.hu

WWW: <http://svr-sun.ktg.gau.hu/~latomas>

A JELENTKEZÉSI LAPOT KÉRJÜK NYOMTATOTT NAGYBETŰVEL KITÖLTENI!

A regisztrációs díjat a Pf.- címünkre add fel "rózsaszín" átutalási csekken!

A jelentkezési lappal együtt küldd el a csekk eredetijét vagy egy jól kivehető fénymásolatát.

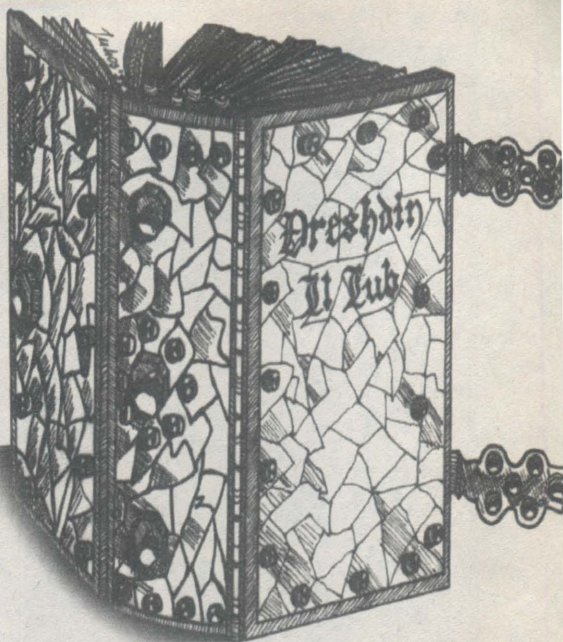
Rövidesen küldünk számodra részletes tájékoztatót, és augusztus 5-én postázzuk az első klubújságot.

Név:.....	
Város:.....	
Utca:.....	
Házszám:.....	
Telefon:.....	
E-mail:.....	

J E L E N T K E Z É S I L A P



Tolvajok Enciklopédiája



Előzetes megjegyzés:

Az alább következő oldalak egy Erionban megjelent, kalandozók kézikönyvének szánt mű részletei. Szerzője ismeretlen, de bizonyos stílusjegyek arra mutatnak, hogy dzsád szöveg fordításával van dolgunk, ami legalábbis kétségesse teszi elfogulatlanságát. Ám olykor a részleges tudás is több lehet a teljes tudatlanságnál.

Abu Abbek

Abu Abbek színleg koszos kis porfészek valahol Taba el Ibara északnyugati fertályában, düledező vályogviskókkal és erősen foghíjas mágikus védművekkel a P. Sz. 2300-as évek közepéről. Minden irányból sivatag veszi körül; a rosszul kövezett utcákon állandóan szállong a por; a tufanafák kard alakú levelei alig adnak valami árnyékot a déli hőségben; a néhány többé-kevésbé épen maradt palota belső termeiben csavargók vertek tanyát. Abu Abbek tehát távolról sem tartozik a kellemetes helyek közé, sőt, bátran megkockáztathatjuk azt a kijelentést is, hogy az utazó szinte bárhol szívesebben eltöltene pár napot, mint itt; s ha rossz sorsa mégis erre a vidékre, az af-Bennesde dinasztia földjére sodorja, hát másnap reggel bizonyos bosszúsán káromkodva áll tovább.

A későbbiekben pedig nem szívesen emlegeti fel az unalomba és hallgatásba fúló estét, melyet valamelyik minősíthetetlenül pocsek karavánszerájban töltött; az ehetetlenül rágós sültet meg a predocinak csúfolt rabvallatót, no meg a térség messze legélénkebb élőlényeinek, a homoki bolháknak könyörtelen rohamait elcsigázott teste ellen éjszaka. Nem csoda hát, hogy még maga a nagy Igrain Reval sem szentelt a helynek különösebb figyelmet híres Geoframiájában, és noha bizonyítékaink vannak rá, hogy Kránból jövet eltöltött egy napot a romladozó falak között, abban a szövegrészben, ahol a város leírásának kellene lennie, mindössze annyi olvasható, hogy "Utam a továbbiakban barátságtalan, mi több, az elviselhetetlenségig egyhangú vidéken vezetett keresztül". Néhány lappal odébb azt is megemlíti, hogy "ha volna errefelé egyáltalán valamiféle nevezetesség, leginkább az lehetne, hogy említésre méltó dolgokkal még véletlenül sem találkozunk az utazó. Az emberek is ugyanolyanok, mint a táj: szárazak, fakók, szótlanok..." "El sem tudom képzelni" - tér vissza a témához ismét csak néhány oldallal később, immár harmadszor is -, "mi készítheti az af-Bennesde családot, hogy ne szegődjön inkább tevehajcsárnak valamelyik nagy kereskedőház szolgálatába, hisz még az is jobb volna nekik, mint ebben a koszos porfészekben uralkodni a kopár pusztaság fölött." Aki ismeri Revalt, tudhatja jól, hogy az

utolsó szóig mindent komolyan gondolt. Művében ezen a ponton nyoma sincsen iróniának avagy szándékos túlzásoknak, s az újabban előkerült források fényében bátorsággal állíthatjuk, hogy élete egyik kiemelkedően nagy melléfogását követte el, amikor nem nézett körül kissé alaposabban Abu Abbekben, ahelyett hogy a homoki bolhák csipéseitől meggyötörve másnap hajnalban tovább indult volna.

Persze a helyében valószínűleg senkinek nem lett volna kedve a szükségesnél akár csak egy perccel is többet tölteni a karavánszeráj évszázados mocsoktól sötétlő falai között, a tevékkel, a hulló szőrű birkákkal meg a néhány látványosan alutáplált kecskével egy fedél alatt. Valószínűleg éppen ez a szürke és érdektelen légkör tette, hogy a Tolvajok Enciklopédiája, a *Dreshdin il Lub*, a homályba vesző kezdetek után ide tette át székhelyét egy azóta elpusztult oáziserődből.

A Tolvajok Enciklopédiája

A Tolvajok Enciklopédiája ugyanis, mint a fentebbiekből már kiderülhetett, nem csupán egy híres (vagy inkább hírhedt) könyv, hanem egyszersmind titkos szervezet is, amely az összes testvériség, alkalmi csoportosulás, sőt magányosan ténykedő személy viselt dolgainak feljegyzésével foglalkozik, akik igényt tartanak a vérbeli tolvajok nevére és méltóságára. Annak számba vételével, hogy mikor vetik meg az alapját egy-egy újabb tolvajklánnak, miféle a szimbóluma, kik a vezetői és a tagjai, *etcetera, etcetera*. Az esztendők múlásával persze előbb-utóbb annak a rögzítésére is óhatatlanul sor kerül, hogy miként s még inkább miért tűnik el végleg Taba el Ibarából. És jelen esetben nem csupán a történet, de a történet írásba fektetésének módja is számot tarthat némi figyelemre. Feljegyzéseikhez ugyanis a *Dreshdin il Lub* írnokei egy speciálisan erre a célra kifejlesztett, úgynevezett tolvajírást használnak, ami már csak azért is egyedülálló az yvevi írásfajták között, mert bár semmiféle varázserővel nem bír, olvasásához mégis a tapasztalati mágia *egy különleges* válfaja szükségeltetik, melyet a beavatottak *hefgermek* neveznek. Ez a szó egy archaikus dzsád dialektusban *rejtőzőt, leplezettet* jelent;

említenünk is fölösleges tán, hogy a *hefger* elsajátítására csakis a vérbeli tolvajok képesek.

Ennek megfelelően a felvételi eljárás meglehetősen egyszerű: megérkezik Abu Abbekbe az újonnan alapult tolvajklán képviselője - netán a magányos jelentkező -, és kapcsolatba lép a Tolvajok Enciklopédiájának megbízottjával. Ha érdeklődik utána, valószínűleg bárki útba igazítja a rongyos ruhájú férfihez, aki valamelyik omladozó kapuív alatt üldögél, hátát a falnak vetve: rendszerint középkorú vagy idősebb, olykor azonban egészen fiatal. Bemutakozásra nem fecséri az időt, csak egy firkás ákombákomokkal telerótt papirost mutat látogatójának; ha az el tudja olvasni, máris nyert ügye van.

Az utolsónak odakanyarított szó a lap alján mindig a felvételtől folyamodó klán vagy személy újonnan kapott neve a vérbeli tolvajok testvérségében. Némelyek szerint ebből a névből következtetni lehet a beavatást nyertek további sorsára. Vannak ugyanis nevek, melyek hagyományosan nem hoznak szerencsét a viselőiknek. A bölcsék körében tudott dolognak számít például, hogy *II Hirridze* - avagy közönségesen szólván a *Gyalogok* - tizenhat ízben szerepel az Enciklopédiában: eddig sohasem telt még el egy emberöltőnél hosszabb idő megalapításuk és a történetüket lezáró utolsó bejegyzés között. Egyesek határozottan állítják ugyan, hogy valójában nem is maga a név baljóslatú, hanem minden egyes alkalommal ugyanazon elátkozott klánalapító született újjá más és más testben, akit homályos okokból már az idők hajnala óta az istenek engesztelhetetlen átká sújt. Ám akárhogy is legyen, abban mindenki egyetért, hogy - mivel az egyensúly törvénye Doldzsahnak tetsző dolog - léteznek határozottan reményteljes és üdvőt ígérő nevek is. A *Hidrontók* példának okáért egy ízben nyolcszázkilencven, máskoron hétszáznyolcvanhat esztendőn keresztül ülték a bölcsék veszedelmekkel terhes mesterségüket, noha a második alkalom éppen Orwella megtestesülésének idejére esett.

Természetesen azonban még rajtuk is messze túltesznek az Enciklopédisták, avagy ahogy a sivatagi népek mondják, az *al-Dahudan*. Miként elnevezéséből is sejthető, ez a klán vezeti az Enciklopédiát azon kódbe vesző korok óta, amikor a furfangos Doldzsah víg kedvében megteremtette az első vérbeli tolvajt. Persze könnyen lehetséges, hogy a szervezett kapcsolatban helyénvalóbb volna az egyes számú alakot - az *al-Dahant* - használni, mivel a tudós fők közkeletű vélekedése szerint valójában mindössze egyetlen személyről van szó, aki új s még újabb alakokban, sőt alkalmasint egyszerre négy-öt, vagy akár tizenkét testben születik újjá. Végül pedig létezik olyasféle feltételezés is - ámbátor ezt a bölcsék többsége, mint túlságosan kézenfekvőt és csalókan egyértelműt, elveti és hiteltelennek ítéli -, hogy voltaképpen maga Doldzsah, a tulajdon magasztos személyében vezetné a feljegyzéseket.

Tolvajok és besurranók

Természetesen korántsem kötelező minden közönséges tolvajnak elzarándokolnia Abu Abbekbe: a belső történetírók megemlékeznek a Hradaganokról, akik jószerivel páratlanul hosszú ideig, teljes tizenegy évszázadon keresztül éltek és virágzottak. Ennek során fokozatosan kiterjesztették befolyásukat a sivasai emír udvarára, csápként kígyózó összeköttetéseikkel eltapogatóztak egészen a gorviki alvilágig, s legkiválóbbjaik közül némelyek valahol a kráni határvidék sötéttségében veszttek oda, vakmerő és hiábavaló kísérleteket téve, hogy bizonyos érdekeltségekre tegyenek szert a Külső Tartományokban. Egyszóval igazán nem lehet azzal ócsárolni őket, hogy erőben, vitézségben avagy jelentékenységekben bárki más mögött elmaradtak volna: a vérbeli tolvajok sajátlagos módján egyaránt komoly szerephez jutottak a kereskedelemben és a politikában, ám ezeregy száz esztendő alatt sem érezték szükségét, hogy kapcsolatot keressenek Tolvajok Enciklopédiájával. Úgy terjesztették ki a hatalmukat országgrésznyi területekre és mértek egy ízben bérelt seregekkel komoly vereséget az al mugaffeiekre; sikerült számtalan generáción keresztül úgy játszaniuk a mindenkori sivasai emírral, ahogy egy vásári csepürágó az emírt kifigurázó szalmacsutak-bákkal, anélkül, hogy lett volna titkos nevük.

Ez azonban kissé közelebről is szemügyre véve a dolgot, nem biztos, hogy bármit is jelent. Azt pedig a legkevésbé sem bizonyítja, hogy az Enciklopédiának ne lenne a tolvajok szempontjából meghatározó szerepe.

Az egész Dél-Yneven méltán tisztelt dzsad logika egyik mestere, a maga is a tolvajfoglalkozást választó Miszab afr-Harszada szerint ugyanis elképzelhető, hogy ha a Hradagan dinasztia nem esik a kevélység bűnébe, akkor ennél is többre vihette volna. Van ugyanis egy meglehetősen homályos jóslat, mely szerint egy napon az egész dzsad világ a tolvajoké lesz, és ők beteljesíthették volna ezt a sokszor és sokféleképpen magyarázott ígéretet. Ahelyett, hogy egy helyi uralkodóval packáznak, létrehozhatták volna Krán, Gorvik, Pyarron és Toron mellett a következő nagyhatalmat a térségben, ők azonban elszalasztották a lehetőséget, és amikor egy tűzvész alkalmával máig is tisztázatlan körülmények között az utolsó Hragadan is odaveszett néhány nemzedékkel ezelőtt pompázatos sivasai nyári rezidenciájában, akkor egy nagy ígéret vált vele együtt porrá és hamuvá.

A Miszab afr-Harszadáiával ellentétes felfogás képviselői viszont úgy tartják, hogy amennyiben a Hragadan megbízottja felkeresi az Enciklopédiát, az esetben lehet, hogy szerencsétlen nevet kap, és a klánnak pillanatokon belül el kell tűnnie a történelem színpadáról. Hiszen senki nem tudja, hogy Abu Abbekben mi alapján választják ki ezt a számára, és végső soron még az az általunk a fentebbiekben már említett elmélet sem bizonyítható, hogy a szerencsétlen nevek hordozói ugyanakkor a személynek a manifesztációi volnának, akik hiába menekülnek az időben előre sorsuk elől.

Ám akárhogy is legyen, egyvalami bizonyos. Aki igazi tolvajnak akarja érezni magát, annak egyszerűen be kell kerülnie a Tolvajok Enciklopédiájába, mert máskülönben soha nem lesz több holmi többé-vagy kevésbé jól képzett besurranónál. Vagyis nem lesz joga a bőrére tetováltatni a dzsad ábécé tizennyolcadik betűjének, a *Hredzserának*, az elhivatottságnak a jelét, és számára soha nem válik szakrális tevékenységgé: Doldzsah oltárán bemutatott áldozattá a lopás, legyen bár az megoly tökéletesen, sőt, már-már művészien kivitelezett is. És mivel a közönséges tolvajlás nem kevésbé különbözik attól, aminek a során az ember lerója a köteles tiszteletet, mint a piactéri alkudozást a dzsenn logika legnagyobb, többszörös szillogizmusokra és egylemmás premisszára épülő teljesítményeitől, legalábbis érthető, hogy az idők folyamán annyian próbálták már bejegyezteni magukat. Valószínűleg legalább részben ebben keresendő az oka annak is, hogy egy jelentéktelen al madobai klán alig másfél emberöltő alatt nem kevesebb, mint tizennyolc alkalommal indított küldöttet Abu Abbekbe, és amikor tizenkilencedszerre sikerült elnyerni egy különösen szerencsétlennek számító nevet, a Holdvarázslót, akkor mégis szinte hivalkodóan gazdag örömmünnepet rendeztek. "Immár az örökkévalóság számára is létezőnk", jelentette ki aznap este a klángróf, utalva ezzel a másik okra, vagyis arra, hogy a hagyományok szerint a Tolvajok Enciklopédiájának első sorait a Káoszából frissen kiszakított, még majdnem formátlan és képlékeny ősmúltnban vetették papírra, és egy Enciklopédista akkor fogja leírni az utolsó mondatot, mely szerint "*grededzs en derden il Dreshdin il Iub*" (és itt ér véget a Tolvajok Enciklopédiája), amikor maga a bolygó is széthullik már. A a tolvajok történelmének részévé válni tulajdonképpen halhatatlanságot is jelent.

Nos, ennek a Tolvajok Enciklopédiájának a bejegyzései szerint egy év múlva már hírmondó sem maradt a klánból.

A klánok élete

A dzsad tolvajlás teoretikusai szeretik a klánok életét a higanaró-zsához, ehhez a pompás sivatagi növényhez hasonlítani, mert az ugyanúgy megél a legmostohább körülmények között is, és ugyanúgy elvirágozhat akár egyetlen éjszaka alatt is, akár a tolvajközösségek. Azok, akiknek módjuk volt bepillantani a Tolvajok Enciklopédiájába, számtalan, egymást követő felemelkedésről és ragyogó karrieréről, majd ugyanennyi, törvényszerűen bekövetkező bukásról beszélnek: egy klán ugyanis a legritkább esetben szokott végelgyengülésben kimúlni.

A kívülről jövő fenyegetés már önmagában is elég lenne ahhoz, hogy bármikor elkövetkezessen az utolsó perc: a tolvaj életpályáját törvényszerűen szegélyező furfangos csapdák, mágikusan kondicionált kincsőrzők, csapdajelek az okai ennek, illetve általában véve az, hogy minden varázslónövendék és ezermester szabad prédának tekinti a tolvajokat, és rajtuk próbálja ki a tudását. Nincsen olyan emberi vagy isteni törvény, ami elismerné, hogy nekik is lehetnének bizonyos jogaik, és hogy minden azért velük szemben sem megengedett. A témával foglalkozó kutatók számára teljesen megfoghatatlan, hogy ha tilos a dzsad világ arénáiban mérgezett fegyvert használni a ki tudja, honnan származó, egyáltalán nem emberi fenevadak ellen, akkor Miszad al Hiddam büntetés helyett miért gazdag jutalmat kapott az el hamed emírtől, amikor bemutatta első, a mágia, a mérge és a mechanika kombinációján alapuló, különösen kifinomult és gonosz szerkezetét. Ha lenne igazság, akkor elevenen kellett volna kiszögezni a Hitványak és az Árulók irányába, vagyis az Észak felé néző városkapu fölé, a valóságban azonban elismerés és gazdagság lett az osztályrésze, és önfeledten élvezte a tolvajok vérén és szenvedésén megváltott jólétet egy halálos csapdával telezsúfolt és éjjel-nappal őrzött palotában, amíg csak utol nem érte a hívei iránt egyébként gyakorta közönyös Doldzsah haragja. Mert utólag biztosnak látszik, hogy valóban Ő elégezte meg a szolgasorból kiemelkedett Hiddam packázását: miután a legkiválóbb tolvajok is kudarcot vallottak, egy névtelen kezdőnek, a további életében is szürkének és jelentéktelennek bizonyuló Tilam afr-Dzseragának játszi könnyedséggel sikerült belopóznia hozzá a hálótermébe, és megölnie. Aztán otthagya a mellette a grazsra utaló, öklömnyi, fekete, rúnajelekkel díszített, gömbölyű követ, hogy mindenki számára egyértelmű legyen: itt végsőkéig tartó leszámolás zajlott, és olyan könnyedén sétált ki mindenki más számára halált, sőt, elkárhozást jelentő, sötét mágiakutak között, mintha azok nem is léteztek volna.

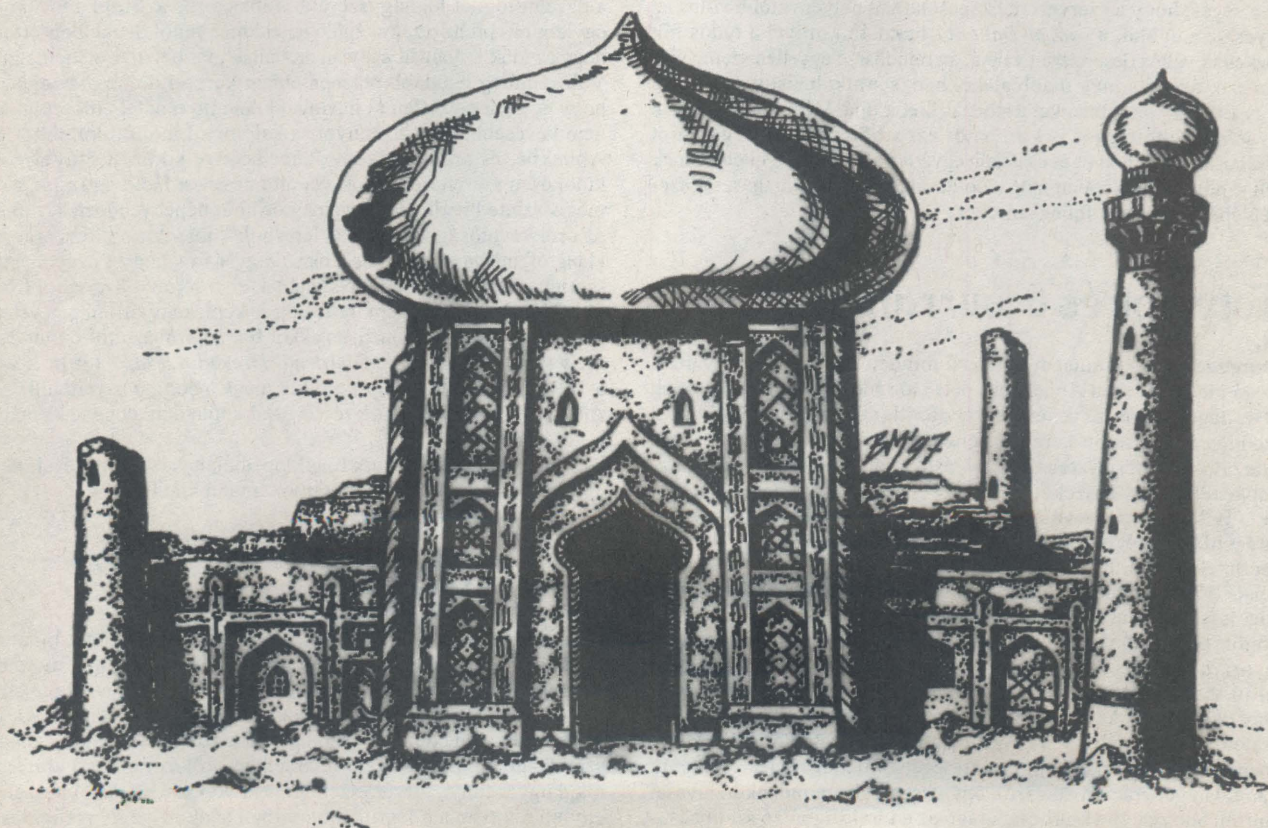
Dzseraga még mintegy tíz évig élt. Soha többet semmi mással nem sikerült kitűnnie, és tulajdonképpen a halála is a lehető

legátlagosabb és legszintelenebb volt, ahogy a háromszáz évvel az események után élt tolvajtörténész, Juszaf al-Marem fogalmazott. Legalábbis tipikusnak tekinthető ugyanis, ha egy klántag valamelyik grazs: valamelyik klánok közötti, végső leszámolás során veszíti életét. A kívülálló nem is gondolná, hogy legalább annyian esnek egy-egy ilyen véres és kíméletlen összecsapásnak áldozatul néhány nap alatt, mint ahányan csapdába kerülnek valamelyik nagy kereskedőház kazamatarendszerében vagy mint ahánnyal a bakó végez.

Ez az oka annak, hogy egy-egy tolvajklán története az egyik pillanatról a másikra ér véget, és a győztesek is biztosak lehetnek benne, hogy valahol már köszörülük a nekik szánt handzsárt. *A tolvaj életéhez hozzátartozik a halál, tartja egy, szerte Taba el Ibarában, az alvilági testvériségek körében gyakran idézett mondás.*

Jellem és viselkedés

Az eddigiekből valószínűleg már sejthető, hogy egyáltalán nem könnyű a tolvajok élete, és ez bizony nyomot hagy a jellemükön is. Egy klántag rendszerint a világ minden táján úgy érzi, hogy felette áll a köznapi halandóknak, mert ügyesebb, gyorsabb, bátrabb, továbbá foglalkozásából eredően fortélyosabb is náluk, és egy dzsad tolvaj még hozzájuk képest is öntudatos, sőt, már-már beképzelt. Minden adandó alkalommal elő szoktak hozakodni vele, hogy egyedül a Taba el Ibarában élők kerülhetnek bele a *Dreshdin il Iubba*, és ennek megfelelően egy toroni vagy egy asszisz királytolvaj hozzájuk képest csak söpredéknek tekinthető. Ami nyilvánvalóan nem igaz, de a dzsadak alkalomadtán azt sem felejtik el hozzátenni, hogy az első tolvaj a későbbi dzsad emírségek területéről indult útnak, hogy a Sheral-hegységen átkelve elterjessze az új művészetet az emberek között.



Erről a mitikus utazásról persze egyetlen hiteles forrás sem emlékezik meg, de a dzsád tolvajok azért nem kevésbé büszkék rá. Úgy gondolják, hogy ettől a legendás, az elvakultabbak által a földalatti üregektől származnak, és az ereikben csörgedező vérnek tulajdonítják a kiváló emlékezőképességet, a szívósságot, és az összes többi, előnyös tulajdonság adományát. A Tibriki Grammatikai Iskola egyik irányzata azonban ennél jóval elfogadhatóbb magyarázatot kínál: mint mondják, a körülmények nem engedték meg egy ügyetlen vagy egy ostoba tolvaj fennmaradását.

És valóban gyakran elmondják, hogy az ügyetlen tolvaj bolond, a bolond tolvaj pedig halott, és szó, ami szó, lehet is a dologban valami. A klántagokra vagy a magányos utcai vadászokra minden pillanatban iszonyatos nyomás nehezedik: állandóan résen kell lennie, készen kell állnia a harcra és nap mint nap küzdenie kell. Fel kell készülnie a ágiára, akár egy varázslónak; a fegyverekre, mint egy kardművésznek és a test-test elleni küzdelemre is, mitnha csak birkózó lenne. Ha pedig mindehhez hozzávesszük, hogy járatosnak kell lennie a mechanika nehezen kiismerhető és szeszélyes művészetében is, akkor érthető, hogy miért olyan kevesen felelnek meg ezeknek a követelményeknek, és miért hullanak el olyan sokan felkészülés közben.

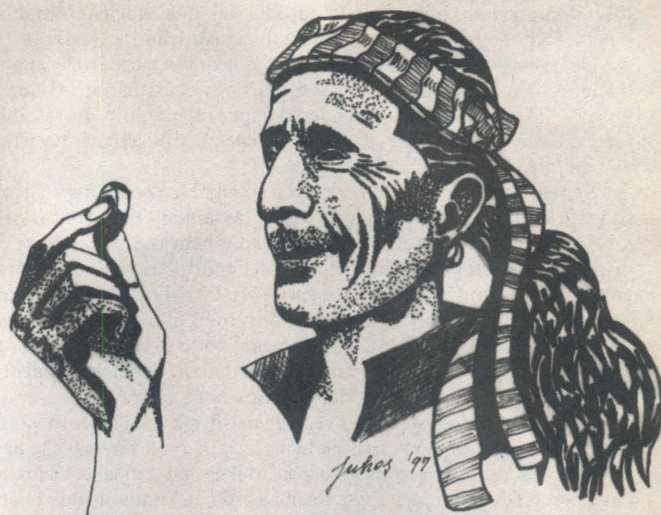
Az ugyanis korántsem elég, hogy az ember elhatározza: a felvételt kéri valamelyik elismert társulásba. Sőt, önmagában még a kíváló adottságok: az átlagon felülően rugalmas test vagy a legfeljebb a Menzini-sakkot játszókra jellemző kombinációs készség sem elég: egy olyan embernek, akit egyaránt fenyeget a törvény, az ellenséges klánok bérgyilkosai és végül a testvériségen belüli riválisok, szívósnak és kiegyensúlyozottnak kell lennie. Más különben elhullik, akár a férges huridindinnye.

Ennek persze megvannak a maga árnyoldalai is: a tolvajok soha nem fognak kiemelkedő, vagy akár csak átlagosan jó verseket írni, hiszen ahhoz bizonyos ihletettség kellene; és ugyanígy alkalmatlanok az építészetre, a fal-és testdiszítő művészetek vagy bármilyen más, bizonyos érzékenységet igénylő tevékenységre is. Annál közelebb áll viszont hozzájuk a logika: nem is olyan régen lábra kapott egy híresztelés arról, hogy számos, jelentős északi államfő és politikus zauder lenne. Ez persze utóbb legnagyobbbrészt rémhírek bizonyult, és ma már azt is tudjuk, hogy honnét ered a történet: tulajdonképpen egy, a tolvajokkal kapcsolatos és eredetileg is torz híresztelés torzult el még inkább. A negyvenedik vagy negyvenegyedik al madobai emír valamikor P. sz. 3560 körül indított széleskörű hajtóvadászatot a városában letelepedett grammatikusok és logikusok, Dilah al-Birduni követői ellen, mert hozzá hasonlóan ostoba, személyes indulatoktól hajtott udvaroncái érvelését követve arra a következtetésre jutott, hogy mivel minden tolvaj grammatikus meg logikus is, és kétségtelenül egyenlőségjel tehető a tudósok meg az alvilági testvériségek közé.

De túl azon, hogy meglepő járatlanságot áruolt el a logikában (az ismert példa szerint minden majomhiéna élőlény, de nem minden élőlény majomhiéna), valójában erősen túlbecsülte a tolvajokat is. Mert bár igaz, hogy a különböző, a tudományok meg a művészetek ápolására szakosodott rendek kivételével a világon sehol nincsen annyi írástudó, mint a dzsád tolvajok között, meglepően kevesen állnak meg a helyüket akár egy csak alapszinten képzett vitatkozóval: mondjuk valamelyik vallási szektá el Ghadarjával, vagyis rábeszélőjével szemben is. És rendszerint ugyanez a helyzet az Abu el Kitah, minden idők legnagyobb dzsensz logikusa által meglehetősen lekezelően az ostobák logikai iskolájának nevezett politikával is.

Szervezeti felépítés

Az átlagos dzsád tolvajklán ugyanis, mire felvételt nyer a Tolvajok Enciklopédiájába, magyárból ugyanolyan utat jár be, mint az a vad suhanc, aki összeszoruló szívvel lépi át a gladiátoriskola küszöbét, és néhány év múlva kiválóan vívó bahradaként jelenik meg a porondon. Közben nyilván nem lesz ideje, vagy legalábbis sok ideje arra, hogy mással is foglalkozzon a tadzi kezelésének elsajátítása meg a számba jöhető vadállatok anatómiájának alapszintű tanulmányozása mellett,



viszont cserébe a bizonyos fokú egyoldalúságért, a lehető legalkalmasab lesz egy bizonyos cél végrehajtására. Ami a bahradák esetében nyilvánvalóan a vadállat legyőzése és rituális feláldozása, míg a tolvajklánok elsősorban a fennmaradásra és a terjeszkedésre koncentrálnak. Általában nem célszerű hát holmi kifinomult és főleg argumentációs technikák elsajátítására pazarolni az idejüket, és a szervezeti felépítésük is a célszerűségnek van alávetve. A tolvajklánok világában egyszerűen elképzelhetetlen az örökletes hatalom: mindig és mindenkinek legalul kell kezdenie, és ha sikerül túlélnie a kiképzés poklát, akkor lekezdhet felfelé kapaszkodni - természetesen másokon keresztül. Ismeretes az al mareki testvériség, a Láncosok története, ahol a klángrof nem tudott belenyugodni Doldzsah engesztelhetetlenül szigorú törvényeibe, és maga mellé emelte a fiát: mindketten gyors és dicstelen halált haltak, mert a tapasztalatlan ifjanc elkövetett egy végzetes hibát. És ismeretes az el sobirai hatok története is: ez az éppen csak elvegetáló klánocská arról nevezetes, hogy nem kevesebb, mint egymás után öt alkalommal került az élére egy-egy Hrigarda: az apa, a fiú, az unoka, valamint a déd- és az ükleszárma mindegyike a saját erejéből küzdötte fel magát ebbe a pozícióba, miközben az utódoknak talán még az átlagosnál is nehezebb dolguk volt, hiszen mindenki a vezető pozícióra törő, potenciális ellenfelet látta bennük.

Úgyhogy nekik valóságos vesszőfutás lehetett a csúcsra vezető út, pedig az különben is szenvedéssel van kikövezve, és mivel a részletek klánról klánra többé-kevésbé eltérőek lehetnek, mi most a Hatok szertartásrendje által megkövetelt lépéseket mutatjuk be úgy, ahogy azok Miszad il-Hrigada, az alapító unokájának feljegyzéseiben szerepelnek.

Tehát az első lépés a klánon kívül eltöltött szolgálat: az ember gyakorlatilag semmilyen titokba nem nyer beavatást, miközben a klánhoz való tartozás minden hátrányából részesül annak bármiféle előnye nélkül. Ilyenkor sokan el- vagy kihullanak: nem bírják a megterhelő fizikai munkát és az állandó virrasztást, az ütlegetet, a lehetetlenséggel határos feladatokat, és ha van elég magukhoz való eszüik, akkor valamelyik távoli földre induló karavánhoz csapódva menekülnek el a folyamatos gyötrelmek elől. A városfalon túlra biztos nem éri meg bérgyilkost küldeni utánuk.

Ha viszont eléggé kitartóak, akkor összeszorítják a fogukat és tűrik a szidalmakat meg a verést, és megpróbálnak úgy manőverezni, hogy közben ne kerüljenek szembe egyetlen klántaggal sem. Azoknak ugyanis joguk van bármikor, mindenféle magyarázat nélkül megölni az efféle próbaidősöket, és a Hatoknál kíméletlenebb el hamedí Papolók között egy időben valóban szokás is volt hajtóvadászokat rendezni a felvétel előtt állókra. Az ilyen kíméletlen és emberigényes, Ranagolnak tetsző módszerek nyilvánvalóan azért lehetségesek csak,

mert hatalmas túljelentkezés van: a jobb élet reményében, a tolvajklánok felhajtóinak, a Shedredeknek dezinformációinak a hatására minden szegény senkiházi tolvaj akar lenni.

De ha esetleg eljutna is a jelöltségig és nem is végezne vele valaki a felette állók közül, akkor is lehetséges, hogy egész hátralévő életét ebben a köztes statusban, mindenki kapcájaként éli le: forrásaink megemlékeznek egy nyolcvanegy éves öregemberről, aki már tizenhat évesen jelentkezett a Hatok klánjába.

Nem nehéz elképzelni, hogy milyen kétségbeeséssel és irigységgel figyelte esztendőről esztendőre, amint lassanként már olyanok is felvételt nyertek a testvériségbe, akik még nem is éltek, amikor ő már kora hajnaltól a klánház kőpadlóját söpörte, és végül mekkora volt az öröme, amikor megkapta a jelet. A Hatoknál ez egy ismeretlen, szürke fémből készült fémkorong, felszínén mágikus és zagyva krikkszkrakszokkal: állítólag a klánt megalapító il-Hrigada szerzett több tucat ilyen valamelyik kaoszorkori, homokba temetett földalatti sírboltból, egy heti járóföldre Madab el Sobirától, és némelyek szerint a látszólag összefüggéstelen szöveg egy másik sík felől olvasva válik csak értelmessé. De hogy melyik lenne az a bizonyos másik sík, azt a beavatottak sem képesek megmondani, miként azt sem lehet biztosan tudni, hogy egy jelölt meg fog-e felelni a próbán. Pontos adatok híján pedig találgatásokra vagyunk utalva: számos iratot áttanulmányozva sem sikerült kiderítenünk például, hogy mi lett ezzel a nyolcvanegy éves jelölttel, de valószínűnek tűnik, hogy elbukott. Doldzsah nagylelkű ugyan, de egyáltalán nem kíméletes.

Márpedig egy ilyen felvételi szertartás még a leghitványabb, bejegyzett tolvajklánnál is halálosan komoly, hiszen a különböző feladatok, próbák és rejtvények együttese a jelölt további sorsát jelenti, mágikus, egyetlen napba vagy akár néhány órába összesűrített életpálya. A szerencsejátékot módfelett kedvelő dzsádok számára az az értelmezés sem áll messze a valóságtól, mely szerint az ember a saját sorsával játszik szerencsejátékot, de az elterjedtebb felfogás szerint tulajdonképpen éppen magára a felvételért folyamodó további életre vonatkozó jóslatnak is tekinthető.

És olyanok is akadnak, akik még tovább viszik a gondolatot. A Kistestvérek nevű al buharai klán beavatottjai egyenesen azt állítják, hogy miként megfelelő ismeretekkel felvéteze az adott személy további sorsát lehet kikövetkeztetni, ugyanígy lennie kell egy olyan klánnak is, aminek a felemelkedése, ragyogó karrierje és hirtelen bukása az összes tolvajnemzetség sorsát is visszatükrözi és magukba sűríti. Ezért futárokat indítottak az Enciklopédistákhoz, és azt követelték, hogy azok adják ki nekik az összes feljegyzést. Bizonyos jelek alapján ugyanis arra a gőgös és elbizakodott következtetésre jutottak, hogy a keresett törzs éppen ők lennének, és amikor a *Dreshdin il lub* őrzői meglehetősen gúnyos hangú válasz kíséretében küldték vissza a klán megbízottjainak fejét, akkor meghirdették a grazst, és rögtön zsoldosokat is kezdtek toborozni.

Ebben az időben, a P. sz. 3600-as évek derekán a Kőtestvérek kétségkívül hatalmuk delelőjén voltak: több, mint háromszáz karavánjuk járt sivatagukat, és legalább hetven kisebb-nagyobb emírségben voltak jelen üzletkötő-ügynökeik. Egyértelműnek látszott hát, hogy az összecsapásból ki fog győztesen kikerülni: egyes feljegyzések kétezeröttszáz, mások kilencezer könnyűlovast, gyalogost, íjászt, csatamágust és markotányost emlegetnek, miközben Abu Abbek romos falai mögött a koldusokat és a mozgásképtelen öregeket is beszámítva legfeljebb ha hat-hétszáz lélek élt. És mégis a Kőtestvérek maradtak alul a támadásra kiszemelt nap reggelén hatalmas, több tízezer fős sereg tűnt elő a sivatag mélyéről színes lobogókkal, szinte szó szerint a semmiből, és úgy gázolta le a válogatott zsoldoscsapatokat, akár egy éhes teve az őrizetlenül hagyott nedarfü-táblát.

Az előző este még ragyogó hadakból alig nyolc megtépett és halálra rémült ember menekült meg: pokoli szörnyekről és irgalmatlan mészárlásról habogtak, hogy menthetőbbé tegyék a bűnüket, de a tolvajklán Kistanácsa természetesen kivégeztette őket gyávaság miatt.

Ami azonban a dzsád logika szerint még mindig nem jelenti azt, hogy a Kőtestvéreknek ne lehetett volna igazuk, még ha a váratlanul az Enciklopédisták védelmére előbukkanó seregek meglehetősen egyértelműen kifejezik is Doldzsah akaratát. Legalább olyan egyértelműen, mint a különböző tolvajklánok lényegében azonos

beavatási szertartásai során, amikor is aki nem méltó a felvételre, az meghal.

A többiek pedig: olykor a nagy többség, máskor viszont az elenyésző töredék, mindazok, akik méltóak bizonyultak a klántagságra, mágikus szerződést kötnek a tolvajbáróval, ami alól a halál sem jelent feloldozást. A hagyományok szerint még a Hradagban, a Tolvajok Poklában sem szűnik meg az a kapcsolat, ami ekkor jön létre: a Thelthánál kevés erősebb kötődés létezik. Nem véletlen, hogy a felvétel elnyerésének pillanatát a beavatottak Uiguhnak, vagyis Újjászületésnek nevezik, és aki átesett már ilyen, az hajlamos azt állítani, hogy kisebb a különbség az e- és a túlvilági élet között, mint amennyire eltér egymástól a felvétel elnyerése előtti és a felvétel elnyerése utáni állapot. És ha szíguán véve ez a kijelentés nem is állja meg a helyét, hiszen a kérdésben mindaddig csak élő klántagok nyilatkoztak, az azért bizonyosnak tűnik, hogy egy klántag egészen más szemmel fog nézni a világra.

Először is ott van a Theltha: a feltételezések szerint valami ehhez hasonló fűzi össze az amundokat is, és ha megfelelő számú tolvaj kapcsolódik ennek a révén össze, akkor megjelenik egy alakatlan entitás is, aminek nincsen anyagi teste, és ami immár az utolsó klántag elpusztulásáig fennmarad. A tolvajokkal foglalkozó, amúgy is egy-másnak ellentmondó állításoktól, személyeskedésektől és zúrzavaros állításoktól terhelte tudományának kétségtelenül legvitatottabb pontja ez: röviden, teljes a tanácstalanság. Senki nem képes megmondani, hogy ennek a megfoghatatlan teremtménynak a léte vagy nemléte milyen mértékben hat ki a klán sorsára, illetve hatással van-e rá egyáltalán, úgyhogy mi is a legjobban tesszük, ha sürgősen tovább lépünk.

Meglehetősen fontos ugyanis a titkos nyelv is: minden, bejegyzett testvériség rendelkezik ilyen, és sokáig mindenki azt hitte, hogy szándékosan értelmetlenné torzított és zsargonnal megtűzdelt dzsadról van. P. sz. 3580 körül azonban egy Raquo ab Darasvagan nevű gorkvi zsoldos dzsád fogságba került, és tulajdonosai eladták az el sobirai éves vásáron az akkoriban éppen megalapulóban lévő el hamedí Rózsáknak.

Darasvagannak végül sikerült megszöknie, és hihetetlen hanyattatások után, melyek során egészen Krán határáig sodorták a történelem viharai, sikerült valahogy hazavergődni, hogy megírja dzsád nyelven azóta a téma forrásának számító munkáját "Derbedzs an ai Dreshduhalin", vagyis Feljegyzések a tolvajokról címmel, és bár elfoglalt révén nem egy ostobaságot, megalapozatlan szóbeszédet



és egyértelmű rágalmat is papírra vetett, egyik megfigyelése alapvető jelentőségű. Nevezetesen az, amiben beszámol róla, hogy miként érkezett egy speciális, a Rózsák által ghuidulnak titulált küldött a klánhoz, hogy átadja nekik "az őket megillető titkos nyelvet", ahogyan a gorvikai fogalmazott. Majd azzal folytatta, hogy "nem nehéz hát arra a következtetésre jutnunk, hogy más klánok is ugyanígy tesznek szert rá", és hogy szerinte a dolog kapcsolatban lehet azzal a valamivel, amit mi, ennek a feljegyzésnek az elkészítői néhány sorral feljebb "anyagtalán entitásnak" neveztünk.

De persze ő is csak találgat, és főképpen azért volt érdemes akár csak ennyi figyelmet is szentelni egy ilyen ellentmondásos témának, mert a dzsad tolvajok terminológiája szerint a Theltha és a titkos nyelv a klán a két fő, míg a klán identitását kifejező jelvények (fülbevalók, karperecek, nyaklánc-gyűrűk, stb.) és a speciális fegyverek a klán-színekkel, a rendszerint a dzsad ábécé egyik átalakított betűjéből létrejövő klánjellel, a szerencseszámmal és az olykor meglehetősen bárgyúnak tűnő, a titkos nyelven megfogalmazott jelmonddal együtt azok a melléktényezők, melyek együttese meghatározza egy-egy alvilági testvériség mibenlétét, és ami bekerül a Tolvajok Enciklopédiájába is. És ha valaki idáig érve az olvasásban azt kérné rajtunk számon, hogy miért nem írjuk le legalább nagy vonalakban, hogy konkrétan melyikre mi a jellemző, akkor erre azt válaszoljuk, hogy azért, mert csak a négy legjelentősebb emírség területén több, mint százhusz fontosabb, és legalább ugyanennyi, éppen a felemelkedés vagy a végső bukás felé haladó tolvajklánt tartanak számon.

Úgyhogy azért modhatunk róluk valamit egyáltalán, mert a hierarchia mindenütt ugyanaz: a felvett próbaidősből a klánhoz tartozó, ám jogokkal még semmiféle joggal nem rendelkező *senki* lesz: már része a Thelthának, és viselheti a szakrális szimbólumokat. Sőt, hamarosan elsajátítja a titkos nyelvet is, és kivételes esetben egyéb kedvezményekhez is juthat, ám tettei felett az ún. Kistanács ítél: sem élete, sem halála nem elég jelentős hozzá, hogy magasabb szinten is foglalkozzanak vele. A rangban felette állóknak is ugyanolyan kiszolgáltatott, mint korábban volt, de van egy mérhetetlen eltérés az eddigiekhez képest: a különbségek immár csupán anyagiak, nem pedig minőségek. Egy tolvajklán beavatottja a teoretikusok szerint olyannyira különbözik a kívülállóktól, mintha nem is egy bolygón élne velük, és nem is egy isten teremtette volna őket: legalábbis jellemző, hogy a már említett Papolók a nem tolvajokat csendes gúnyral "miramarlakóknak" nevezték.

Úgyhogy tulajdonképpen az első a legnagyobb lépés, és aki belül van, az szerencsés esetben feljebb léphet, és *senki*ből hamar számossá válhat. Aztán rangossá, erőssé, és némely klánokban beiktatnak a tolvajbáró helyettese alá még egy fokozatot: a tudatosakét, akikből tulajdonképpen a számosaknál magasabb fokozatúak tetteit megítélő Nagytanács is kikerül.

Ezek tehát a száraz tények: a tolvajklánok felépítését illetően talán még azt kell tudnunk, hogy a Tolvajok Enciklopédiájában lefektetett alapelvek szerint a ranglétrán lecsúszni nem lehet, és a lefokozást a halálbüntetés helyettesíti; illetve azt, hogy egy-egy alvilági testvériség minden esetben a végsőig ragaszkodik hozzá, hogy az összes szinten legyen legalább egy-egy ember. A Hatok a nevükben rejlő végzetnek megfelelően nem kevesebb, mint ötvenhét évig lappangtak úgy Madab el Sobira koszos kis síkatoraiban úgy, hogy mindig éppen csak megvolt a minimális létszám, és előfordult, hogy a klángrof személyesen kényszerült lopni, ha nem akart éhezni, mivel minden embere beteg feküdt a vackán, és neki már annyi pénze sem volt, hogy felfogadjon valami gyógyítással foglalkozó varázstudót. Minden bizonnyal megalázó helyzet lehetett ez a számára, különösen, ha meggondoljuk, hogy mint megalapulásakor minden klán, a Hatok vezetője is azt remélte, hogy talán éppen ő fogja beteljesíteni azt a régi jóslatot, amiben a dzsad világ minden tolvajának egy láthatatlan birodalomba való egyesítéséről van szó.

A tolvajok mestere

Tulajdonképpen majdhogynem riasztó belegondolni, hogy milyen nagy hatalom összpontosulna annak a klánbárónak a kezében, akinek

sikerülne végrehajtania ezt az egyesítést. Hiszen a tolvajok már így is jelen vannak a dzsad mindennapok összes szintjén és szinterein, manipulálni próbálják az emírek politikáját, karavánvezetőket vesztegetnek meg és olykor akarva-akaratlanul háborúkat robbantanak ki. Fontosságukat jól mutatja az al bugadovashai emír, egy törpebirodalom beképzelt és dőlyfős uralkodójának esete, aki a termést felzaboló homoki patkányoknak nevezte a területén tevékenykedő Hármuszorosak tolvajklánját, majd pedig északi fejjadászok segítségével az irmagjukat is kiirtotta: az utolsót állítólag sajátkezűleg akasztotta fel egy tuyenafa alsó ágára.

Az tömegmészárlástól várt felvirágzás azonban nem következett be, és hamarosan az is kiderült, hogy a Hármuszorosak egy nem is elviselhetetlenül nagy sáp leszedése ellenében ügyeltek rá, hogy a dolgok gördülékenyen történjenek: a kereskedő megtalálja a vásárlót és a fellahok a piacot a termésüknek, sőt, kapcsolataik révén ők gondoskodtak arról is, hogy nagyobb szállítmányok érkezzenek különböl, amit aztán előnyösen lehetett továbbadni. Vagyis mindenütt ott voltak és miközben ők is jól jártak, a többiek sem jártak kimondottan rosszul.

Ehhez képest al Bugadovashában ma legfeljebb sakálók kóborolnak a romos utcákon, mert már a dőlyfős emír által emlegetett sivatagi patkányoknak sem fellet meg a hely. "A Hármuszorosak azért büzlöttek annak az ostoba emírnek - írta mintegy ötven évvel később egy átutazó abadanai klántag -, mert ők voltak a trágya az emír földjein. Trágya nélkül pedig legfeljebb a vaskaktusz terem meg..." És bár a példa vitathatatlanul kirívó, hiszen a bugadovashai oázist minden bizonnyal nem fogja törni magát azért, hogy a körülötte nyüzsgő, percéletű és lenézett kívülállóknak is jó legyen, de még dzsenn logikát sem kell segítségül hívnunk, hogy belássuk: egy szegény és megfélemlített városban a tolvajok sem fognak kellemesen élni. Ahol nincsen közbiztonság, ott az emberek járkálnak arannyal teli erszénnyel az övükben az utcán, és ahol a lakosok szürke és névtelen tömegeinek nincsen mit enniük, ott még a legügyesebb tolvaj sem tud magának kenyeret lopni. Úgyhogy akár az is elképzelhető, hogy a dzsad logika egyik mesterének, a tolvajfoglalkozást választó Miszab af-Harszadának van igaza, aki azt állítja, hogy a jóslatban emlegetett láthatatlan birodalom: a tolvajok uralma valójában már meg is valósult, és dőreség lenne egy olyan prófétára válni, aki majd ténylegesen egy név alatt egyesíti a kisebb-nagyobb klánokat.

De akár még ennél a feltételezésnél is tovább mehetünk. Hiszen, jelenti ki af-Harszada, a tolvajokra éppenséggel a rejtőzködés és a háttérbehúzódság a jellemző, tehát annak a lehetőségét sem zárhatjuk ki, hogy a nagy Egyesítés már meg is történt, és Tolvajok Mestere már létrehozta mindnet átfogó uralmát, és talán az Ő akaratának megfelelően emelkedik fel az ismeretlenségből egy tegnap még ismeretlen testvériség és lobban el a másik. "Talán az Enciklopédisták is csak az Ő terve beteljesítésének az eszközei", írja, majd a tudósoktól szokatlan őszinteséggel azt is hozzáteszi, hogy "de hát ez az egész persze csak találgatás, és valójában különösnek is kellene tartanunk, ha biztosat tudhatnánk egy ilyen titokzatos világról, mint a dzsad tolvajtársaságoké." És ennél okosabbat mi sem mondhatunk: a végső kérdés megválaszolásának a jelek szerint még nem jött el az ideje. Lehet, hogy már elindult egy küldött valamelyik nevenincs déli porfészekből Abu Abbek felé, hogy megérkezését követően gyökeresen más irányba folytatódjon a felvilág: a tisztas kereskedők, hadvezérek és kisemberek élete is; lehet, hogy előbb hullik darabjaira az egész bolygó, semmint, hogy megtudhatnánk kilétét, és némelyek szerint az sem teljesen elképzelhetetlen, hogy a Tolvajok Mestere maga Doldzsah.

KORNYA ZSOLT

VAMPIRE: THE MASQUERADE

ELSŐ RÉSZ

Árnyak a múltból

Karakterközpontú kalandvázlat

A legtöbb szerepjáték arra bátorítja a KM-eket, hogy saját ötleteik alapján dolgozzanak ki kalandokat baráti társaságuknak, mivel azonban ez a munka tetemes idő- és energiárfordítást igényel, egyetlen RPG sem nélkülözheti az "előregyártott" scénáriókat, amelyek készen kaphatók a szakszettekben, és alaposabb átolvasás után rögtön bele lehet kezdeni a lejátészásukba. Ezek a kalandok formailag kétféleképpen lehetnek. A modulok aprólékos részletességgel kimunkált kalandok, amelyekhez a kiadó alaprajzokat, térképvázlatokat, példadialógusokat és keretes KM-segédleteket mellékel. Ez a formátum általában a nagyobb múlttra visszatekintő rendszerekre - AD&D, *Call of Cthulhu*, *Shadowrun*, *StarWars* stb. - jellemző. Napjainkban azonban egyre inkább tért hódít a másik verzió, a *kalandvázlat*, amely csak nagy vonalakban vázolja föl a kaland menetét, a részletek kidolgozását a KM-re hagyja, és sokkal nagyobb cselekvési szabadságot enged a játékosoknak. Ennek az irányzatnak az újeleveníti rendszerek - a *Storyteller*-játékok, az *Amber*, a *Rifts*, a *Castle Falkenstein* és mások - a legtöbb képviselői.

Ám akár kalandvázlatról, akár modulról van szó, a legtöbb publikált kaland *cselekményközpontú*: a lényege egy feladat megoldása, egy küldetés teljesítése, egy rejtély megoldása, és így tovább. Pedig nem ez az egyetlen lehetőség. Véleményem szerint sokkal nagyobb potenciállal rendelkezik az a kaland, amely nem egy vagy több cselekményelemre, hanem egy érdekfeszítő *személyiségre* épít: egy féltő gondolat megalkotott, sablonoktól mentes NJK-ra, aki körül aztán már mintegy önmaguktól bomlanak ki a különböző cselekményszálak. Ezt a fajta kalandot hívják *karakterközpontúnak*; a nyugati RPG-kiadók termékei között mind nagyobb arányszámban képviselteti magát, hazánkban azonban csupán elvétve találkozhatunk vele. Jelen rovatom arra tesz kísérletet, hogy bemutassa ezt az új irányzatot a *Rúna* hasábjain; a továbbiakban minden számban meg fog jelenni egy karakterközpontú kalandvázlat, mégpedig más-más szerepjátékokra. Ezzel egyúttal azoknak a szerepjátékosoknak az igényeit is szeretnénk kielégíteni, akik nem csupán M.A.G.U.S.-sal, AD&D-vel, *Shadowrun*-nal, *StarWars*-sal és más, Magyarországon közismert rendszerekkel játszanak, hanem érdeklődnek az "egzotikusabb", a nagyközönség körében kevésbé elterjedt RPG-k iránt is.

Mivel a *Storyteller*-rendszerek egyébként is kiemelt hangsúlyt helyeznek mind a JK-k, mind az NJK-k személyiségének aprólékos kidolgozására, kézenfekvő volt, hogy ezek valamelyikén mutassam be először a karakterközpontú kalandszöveg módszereit. Következzen tehát egy kalandvázlat a *Vampire: The Masquerade*-hez, a szerepjátékok reneszánszát hirdető White Wolf cég első - és számomra mindeddig legemlékezetesebb - rendszeréhez!

ÁRNYAK A MÚLTBÓL

Hosszú árny hever ország hosszán,
sötétség nyugat-seprő szárnya.
Remeg a Torony: királykriptákhoz
Végzet közelít. Kelnek a Holtak;
mert jön az esküszegők órája...

Malbeth, a Látó

1. A FŐSZEREPLŐ

Az ébredő öntudat első percei. A forró vércseppek az ajkamon. A rettegés a mindent átölelő sötétben.

Hát végül mégis eljöttek értem? Utolértek?

Menekülni!

A parázsszemű csuklyások, kezükben kereszt és lángoló szövetnek; kutyacsaholás kíséri őket az éjszakában, s lépteik nyomán füstölög a föld...

A lázadó gyermekek, akik romlásba döntik atyáikat; tekintetükben örület lobog, vad mosolyuk mögül kivillannak a ragadozófogak, ahogy magásra emelik a kihagyezett facöveket...

A pogány Keletről jött gyilkosok, a fortyogó káosz aratómunkásai; érintésük megmérgezi a rokonvért, amit mohón magukba szípolyoznak, hogy hatalmukat gyarapítsák...

Kik találtak rám közülük?

Ha halandó lennék, most levegő után kapkodnék rémületemben; erre már képtelen vagyok, ám sikoltani tudok még, ezért meg is teszem. Első mozdulatomat az iszonyat s a kétségbeesés vezérli; kapkodva rángó karom nekicsapódik rejtkehelyem falának, mely egyszerre börtönöm s menedékem, s recsenve hasad meg csuklómban a csont.

A fájdalom eszméletemre térít.

Csillapodj, Hüperión!

Egymagam vagyok; nem tört rám senki sem. A sötétség, amely beburkol és magába zár, nem ellenség, hanem hű barát; ő segített meneküléshez. Nem fenyeget veszély.

De akkor honnan a vér, amely megédesíti ajkamat, s pírát csal orcáimba, elűzvéen belőle a márványlapok hidegét?

Hosszú utat tett meg, amíg a néma kövek között leszíwárgott ide a mélybe, ebbe sziklába dermedt anyaölbe, ahol oly sokáig hevertem

mozdulatlanul; a javát magukba itták a szikkadt, telhetetlen földgörcngyök, de még így is maradt belőle elég, hogy életre térítse a szunnyadót...

Ismerős az íze; elfeledtnek hitt emlékeket idéz.

A pártütők vére ez, a nemzőik ellen zendülő fiúké; érzem a halovány, meghígult zamatot, amelyet testvéreimnek, atyáimnak s atyám atyáinak vére hagyott benne, amikor a Végso Halálban elkeveredett vele.

Vajon hány évszázad telhetett el azóta? Egy? Öt? Tíz?

Nem számít.

Valaha én is kised játékokat űztem az ivadékaikkal: kihasználtam, rászedtem, feláldoztam őket. Bábuk voltak egy hatalmas sakktáblán, némelyik közönséges gyalog, mások bástyák és királynők, de azért csak bábuk mindannyian - én pedig a sakkjátékos a vezérsor mögött. Kiapadhatatlan örömet jelentett nekem ez a soha véget nem érő játszma, amelyben testvéreim és atyám voltak az ellenfelek. A bábuk reszkettek tőlünk, és matuzsálemeknek hívtak minket.

Aztán ellenünk támadtak, s elpusztították teremtőiket.

Soha többé.

A játszmaának vége; hajdani ellenfeleim semmivé fakultak, s nem maradt más hátra, mint felborítani a táblát.

Hogy is tartja a törvényt? "Nincs szörnyűbb bűn, mint véret venni annak, aki atyáddá lett, s megtagadta tőled a halált." Vagy másképp, más nyelven: "Thou shalt not suffer a Diabolist to be."

Gyermekeim. Bábjaim. Ivadékaim.

Hüperiön visszatért közetek... és szomjazik.

A karakter, aki köré a történet szövődik, egy mindenki által elfelejtett matuzsálem, akit az események váratlan fordulata ébresztett újra öntudatra. Ami a helyzetet még tovább bonyolítja, az az, hogy ez a vámpír a Lasombra-klánhoz tartozik. A Lasombra-klánról köztudott (legalábbis a tanultabb Kárhozottak körében), hogy a XV. században, az Inkvizíciós Háborúk és az Anarchista Lázadás során elpusztították az őseiket - még magát a harmadik nemzedékbeli Alapítót is -, megtagadták a kiegyezést a belviszály lezárására törekvő Kamarillával, és oroszlánrészüik volt a Sabbat létrehozásában, amit azóta is az ő klánjuk vezet. Hírhedtek kíméletlenségükről és politikai érzékükről, ám hiányzik belőlük az a kultúra és kifinomultság, ami például a Ventrueknál olyannyira kidomborodik. Sok hasznát nem is igen vennék, hiszen



- a Ventrue-ekkel ellentétben - ők egy bestiális és agresszív szektát vezetnek, amelynek egész struktúrája az erőszakon és az emberi értékek elutasításán alapszik. Mindenesetre fenn dicsekszenek vele, hogy az újkor hajnalára valamennyi ősiüket sikerült felkutatniuk, és szárazra szipolyozták őket.

Persze nincs egészen igazuk.

HÜPERIÖN, AZ ÁRNYÉK A MÚLTBÓL

Klán: Lasombra

Az eredeti Lasombra-vérvonallal, amelynek Hüperiön az egyik utolsó képviselője, némileg különbözött a maitól. A Sabbat vezetői erőszakos és brutálisak, nem riadnak vissza a fizikai konfliktustól, és elég direkt módszerekkel erőltetik rá az akarataikat alárendeltjeikre. Az őseik annak idején sokkal árnyaltabban közelítették meg a problémákat: nem harcosok voltak, hanem a diplomácia, az intrika, a finom manipuláció mesterei. Kerülték a közvetlen összecsapásokat, és ez nem is esett nehezükre, hiszen ha ők maguk nem akarták, a kíváncsi ritkán vették észre őket. Ez azonban távolról sem jelenti azt, hogy varázslók lettek volna; ellenkezőleg, ősi arisztokrata klán lévén szívvel gyűlölték a felkapaszkodott Tremere-eket, akik bevezették a mágiát a Kárhozottak világába. Nem hadvezérek voltak, hanem stratégák és cselszövők: machiavellista politikusok, a szó legigazibb értelmében. A mai Lasombra-vérvonallal az eredetinek egy eldurvult, elkorcsosult torzképe.

Alaptermészet / Viselkedés: Mártír / Fanatikus

Hüperiönt megszállott láz fűti, hogy bosszút álljon mindazokon, akik annak idején elárulták őt és osztályos társait. Nem kegyelmez senkinek, és nem fecsepli az időt üres társalgásra: le-lecsap az éjszakából, aztán nyomtalanul eltűnik, kivézet prédáját hátrahagyva. A lelke mélyén persze tisztában van vele, hogy egymaga képtelen lesz elérni a kitűzött célt, mégsem keres szövetségeseket, hiszen nem érti - és nem is akarja érteni - ezt a megváltozott, idegen világot. Konok módon meg sem próbál információkat szerezni a környezetéről, s ezzel mindenkit az ellenségévé tesz maga körül, hiszen a frontvonalak a XX. században már nem egészen úgy állnak, mint a XV.-ben. Abban a biztos tudatban harcol tehát, hogy előbb-utóbb alul fog maradni a túlerővel szemben. Persze ezt magának sem vallja be, de valójában az egyedüllétből és az idegen jövőből való félelem űzi-hajtja; ha akarna, társakat szerezhetne és beilleszkedhetne az új világba, ő azonban gyenge, és visszariad az ilyen kihívásoktól. Féltelen öldöklést rendez, fél-ezer éve elfeledett eszmények jegyében; ám ez csak takargató palást, igazából a tulajdon elmúlását kívánja.

Nemzedék: Hatodik

Hüperiön halandó életében Apollón jóspapja volt a delphoi szentélyben, és a görög történelem hajnalán, a Kr.e. VIII. században ölelte magához egy asszír Kárhozott. Az azóta eltelt időben többször is Mélyálomba merült, összesen mintegy kilencszáz évre; a legutóbbi - és leg-hosszabb - ilyen periódus, amelyikből a kaland elején felébred, 1543-ban vette kezdetét. (Az ő gazdátlanul lebegő, irányítatlan álmaiból merítette az ihletet Hüperiön-verseihez a híres költő, Hölderlin; később azonban a különös látomások megőrizték, és bomlott elmével, mindenkitől elfeledve halt meg.)

Látszólagos életkor: 26 év

Főjellemzők: Erő 1; Ügyesség 5; Állóképesség 2; Karizma 2; Manipuláció 6; Megjelenés 3; Érzékelés 4; Intelligencia 7; Hidegvér (Wits) 4

Hüperiön betegesen sovány, sápadt ifjú, tartása görnyedt, léptei bizonytalanok. Hosszú ujjai egyetlen pillanatra sem maradnak nyugton; hol a ruháját, hol az arcát simogatja, babrálja velük. Rövid, sötét, göndör haja van, klasszikus metszésű arcán simán és ráncatlanul feszül a viaszfehér bőr. Fekete szeme folyton idegesen villog ide-oda; soha nem szűnik meg fürkészni a környezetét, mintha mindig támadástól

tartana. Öltözéke valaha a legdélcegebb spanyol hidalgónak is a becsületére vált volna: merevített körgallér, ezüstróka-prémme szegett mente, drágaköves mellű, hasítékolt térdnadrág, csatos cipő, bő hülámokat vető köpönyeg. Az idő azonban nem volt kegyes ezekhez a ruhadarabokhoz: ötszáz éven keresztül dohosodtak gazdájuk kihűlt testén, egy földalatti üregben, s mára csupán lompos, szétmálló foszlányok maradtak belőlük. Hüperión nem látja értelmét, hogy új öltözetet keressen magának.

Elsődleges képességek: Okkult 5; Nyelvek 6; Politika 4; Nyomozás (Investigation) 5; Tudomány 1; Színészet 4; Éberség 6; Kitérés (Dodge) 3; Megfélemlítés 3; Fortély (Subterfuge) 5; Lopakodás 6; Kézifegyver (Melee) 2

Másodlagos képességek: Alkímia 4; Asztrológia 7; Teológia 5; Toxikológia 4; Vámpírtan 3; Költészet 3; Diplomácia 5; Intrika 6; Kihallgatás 2; Szónoklat 6; Vitaművészet 5; Herbalizmus 3

Hüperión költő, jövődömondó, próféta, államférfi, alkimista és intrikus; képességei ezeket a szerepeket tükrözik. Sajnos, a világról alkotott ismeretei teljességgel elavultak, megrekedtek a XV. század szintjén, és nem is áll szándékában bővíteni őket. Igaz ugyan például, hogy hét nyelven beszél, de ezek között egyetlen modern sincsen. A JK-k csak akkor képesek kommunikálni Hüperiónnal, ha ismerik az alábbi nyelvek valamelyikét: ógörög (dór dialektus); ógörög (ión dialektus); thrák; latin; óolasz (toszkán dialektus); katalán; provenszál. Önmagában a nyelvtudás természetesen nem elég; ha Hüperión nem akar beszélni valakivel (amire elég nagy az esély), akkor egyszerűen eltűnik a színről.

Diszciplínák: Az Árnyak Művészete (Obtenebration) 7; A Láthatatlanság Művészete (Obfuscate) 6; A Káprázat Művészete (Chimistry) 6; A Sebesség Művészete (Celerity) 4

Ha Hüperión megjelenik valahol, a többi jelenlévő nem a valóságos környezetét érzékeli maga körül, hanem azt, amit a matuzsálem akar. Hüperión úgy formálja a környező világot, mint szobrász a lágy agyagot; ezen a téren olyan hatalommal bír, hogy egyáltalán nincs szüksége harci képességekre. Hárfaművész módjára játszik halandók és Kárhozottak érzékszerveivel egyaránt; ha nem kívánja, hogy fény derüljön a jelenlétére, senki sem képes érzékelní őt, még a Szellem Művészetével (Auspex) sem.

Háttér (az *Elysium* kiegészítő szabálykönyvből): Ősnemzedék 4; Kor 5

Hüperiónnak nincsenek szövetségesei, halandó kapcsolatai és pártfogói, csak ellenségei, azok viszont nagy számmal: egykori klánja, az egész Sabbat-szekta, az Asszamiták, a Tremere-ek, az anarchisták és a halandó vámpírvadászok. Ennyi elszánt ellenféllel szemben természetesen még egy matuzsálemnek sem lenne esélye, Hüperión azonban előnyös helyzetből indul: mindezeknek a csoportoknak fogalma sincsen a létezéséről, márpedig ha valaki, akkor ő ért hozzá, hogyan maradjon láthatatlan és lenyomozhatatlan. A csonka háttér azonban előbb-utóbb megbosszulja magát: Hüperión nem tudja kibontakoztatni intrikus képességeit, mivel hiányosak az ismeretei a modern világról, és senkije sincs, akihez információért fordulhatna.

Erények: Lelkiismeret 1; Önuralom 5; Kitartás 4; Humanitás 1; Akaraterő 9

A Lasombra matuzsálem félelmetes céltudatosággal törekszik vélt ellenségei elpusztítására, a legszörnyűbb eszközöktől sem riadva vissza. Vasakarata és halálvágytól fűtött fanatizmusa sorra átesgíti az akadályokon; ámde minden újabb gaztettel, amire a bosszúszomj sarkallja, veszít egy kicsit lényé legmélyén szunnyadó emberi mivoltából. Túl messzire ment vár, hogy visszakozzon; a kérdés csupán az, hogy a lelket vagy a testét emészti-e el előbb a bomlás.

Hátrányok: Anakronizmus; Mélyálomból Ébredő; Nincstelen; Végtelen Paranoia; Lidércnyomások; Ellenséges Klán (az új Lasombra-vérvonallal); Bosszúvágy; Elérhetetlen Cél; Sötét Sors; Prédamegkötés (csak vámpírok); Fényérzékeny

Előnyök: Vasakarata; Immunis a Vérkötelékre; Veszélyérzék; Vándorszív; Eidetikus Emlékezet

Hüperión egyetlen célja, hogy leszámoljon ellenségeivel, s bosszút álljon elpusztított testvéreiért. Ez elég egyszerű célkitűzés volna, ha nem



bonyolítaná tovább a helyzetet, hogy kit is tekint ellenségnek. Hüperiónnak fogalma sincs a Kamarilla és a Sabbat megalakulásáról; számára még mindig tart az Anarchista Lázadás. Ez azt jelenti, hogy nemcsak a Sabbat tagjait akarja elpusztítani, hanem a Kamarillán belüli anarchistákat is, különös figyelemmel a Brujah-kra. (Ne feledjük, hogy az Anarchista Lázadást eredetileg a Brujah-k vezették, csak Hüperión Mélyálomba merülése után árulták el bajtársaikat, és egyeztek ki a Kamarilla véneivel!) Automatikusan ellenfélnek minősülnek az Asszamiták is, akik a matuzsálem emlékeiben vérszomjas diabolistaként élnek, hiszen nem tud a klánt sújtó átokról. Általában véve minden fiatal Kárhozott gyanús, márpedig Hüperión "fiatalnak" tart mindenkit, aki a nyolcadiknál későbbi nemzedékekbe tartozik. Ráadásul a matuzsálem mélységesen bizalmatlan a Tremere-ekkel szemben, akik az ő szemében nem egy nagymúltú és félelmetes klán tagjai, hanem parvenü betolakodók és ocsmány diabolisták. Hüperión a "szemet szemért, fogat fogért" bibliai elvét alkalmazza: a "lázaadókat" úgy bünteti, hogy az utolsó csepp vért is kiszívja belőlük. Önmagát természetesen nem tekinti diabolistának, hiszen nem merít új erőket az elzortt vérből; felfogása szerint egyszerűen igazságot szolgáltat. Mindenesetre azzal, hogy ötszáz éve feledésbe merült viszályokat támaszt új életre, beláthatatlan bonyodalmakat fog keverni.

Hüperión erős fényérzékenysége (még a holdfény is megégeti) egyenes következménye az árnyékok manipulálásával töltött hosszú évszázadoknak, ezt a gyenge pontját azonban nagyon nehéz kihasználni, mert bámerre megy, mindenütt az Éjszaka Leplével (Obtenebration 2) veszi körül magát. Mint minden matuzsálem, ő is félelmetes ellenfél: gyakorlatilag immunis a Vérkötelékre és az Uralom Művészetére (Domination), s attól sem kell különösebben tartania, hogy valaki mellbeszúrja egy facövekkkel, mivel a szíve a századévek során odébb vándorolt a testében, és most nagyjából a gyomra magasságában található.

Gyöngye pont: Hüperiónnak - a Lasombra-klán tagja lévén - nincs tükörképe, nem hagy nyomot a fotókon és filmszalagokon, és nem érzékeli az elektronikus kamerák sem. A Lasombraikat sújtó ősi átok azonban az ő esetében inkább áldásnak minősül; hisz így nemcsak az emberi szemek nem veszik észre, ha ő nem kívánja, hanem a modern kor gépi masinériái sem.

Vértartalek: 30 Vér Pont; ebből egy fordulóban egyszerre legfeljebb hatot használhat fel.

2. A HELYSZÍN

A történet Spanyolország egyik nagymúltú városában játszódik; hogy pontosan melyikben, azt a Történetmondó dönti el. Ezen a téren csaknem teljesen szabad keze van, nem árt azonban, ha fontolóra vesz néhány befolyásoló körülményt.

1) A városnak elég nagynek kell lennie egy 10-15 Kárhozottat számláló őshonos vámpírpopuláció befogadására, azaz a népességének meg kell haladnia a 200.000 főt.

2) A városban minél több helyszín és épület őrizze a "sötét" középkor emlékét: például a történelmi városmag meg a gótikus székesegyház, körös-körül komor kőfalakkal és szűk sikátorokkal. Ez biztosítja a kalandhoz szükséges atmoszférát. (A *White Wolf* által javasolt "gótikus-punk" hangulatvilágból itt egyértelműen az első összetevő elem jut nagyobb szerephez.)

3) A kaland kezdetén a város a Kamarilla fennhatósága alatt áll. Hercege a Ventrue-klánból származik, és a jelenlegi válság kirobbanásáig legfőbb törekvése az anarchista mozgolódások kíméletlen elfojtása volt.

Ezek a megkötések kizárják a szóba jöhető helyszínek közül Madridot, Barcelonát, Cádizt és Toledót, ám így is jónéhány spanyol város marad még, ahová a Történetmondó a kalandot elhelyezheti.

Amikor a kaland a kezdetét veszi, a helybéli Kamarilla éppen az utóbbi évszázadok legsúlyosabb kihívása előtt áll: a Spanyolországban rendkívül aktív Sabbat keresztes hadjáratot hirdetett a város ellen, amely nemrég lépett befejező fázisába. A szekta előbb elhintette a bizalmatlanság csíráit az őshonos Kárhozottak között, és kémek útján kifürkészte az ellenség védelmét, majd hirtelen terrorakcióval kiiktatta a Primogén két befolyásos tagját. (A többiek és a herceg meggyilkolására is kísérletet tett, ezek a próbálkozások azonban nem jártak sikerrel.) Ezután került sor a döntő támadásra: a hadműveletet vezető érsek újonnan támasztott vámpírok seregét szabadította rá a városra, néhány nomád falkával és a Fekete Kéz egyik rettegett különítményével együtt. Mikor látták, hogy mekkora túlerővel kell szembenéznük, a Kamarilla vénei és az anarchisták ideiglenesen összefogtak a közös fenyegetés ellen, és most foggal-körömmel védik városukat. Az erőszakhullám - a Sabbat nagy meglegedésére - foszlányokra szaggatta a Maskarádét; már a herceg is alig reménykedik benne, hogy az ilyenkor szokásos magyarázatokkal (szeparatista terrorcsoportok akciói, drogháború stb.) le lehet szerelni a közvéleményt. A nagy felfordulás idevonzott néhány halandó vámpírvadászt is, akik azt hiszik magukról, hogy tudják, mi folyik itt, valójában azonban a háttérből manipulálják őket. A Sabbat érseke szilárdan hiszi, hogy ura a helyzetnek - ám ő sem számolt néhány igen fontos tényezővel, nem utolsósorban az ötszáz éves álmából épp a legrosszabbkor ébredő Hüperiónnal...

3. A MELLÉKSZEREPLŐK

- 1) Don Enrique, a város hercege
(Ventrue-klán, 7. nemzedék)

Ez a gögös arisztokrata nem hajlandó beismerni, hogy kicsúszott a kezéből az irányítás. Halandó életében uralkodónak nevelték (a kasztíliai királyi ház trónfosztott ágából született a XIV. században), és uralkodónak tekinti magát a Kárhozottak között is. Makacsul megtagadja, hogy külső segítséget hívjon, vagy feladja ősi birtokát. Harcban büszke és kegyetlen, ám képtelen áttekinteni a frontvonalakat - törőlmetszett középkori lovag. Az árulástól való féelme az üldözési mániával határos; akit csak lehet, igyekszik Vérkötelékkel magához bilincselni,

s mivel mestere az Uralom Művészetének, lélektelen bábokkal veszi körül magát. Tehetetlensége egyre véresebb és meggondolatlanabb tettekre sarkallja (saját Gyermekeit nemrég elpusztította hirtelen düh-rohamában), s ezzel a viselkedésével kevéske megmaradt hívét is sikerült elidegenítenie magától. Kevesen vannak az alattvalói között, akik nem látják be, hogy megérett a bukásra; de senki sem akad, aki ezt a szemébe merné mondani...

Idézet: "Parancsba adtam, hogy talpatatnyit sem hátrálunk! Nem érdekelnek a jelentéseid; hitványul megfutottál, nyomorult cenk, és ezért még ma éjjel cövek vár rád!"



- 2) Ramón Herrera, a Primogén tagja
(Toreador-klán, 9. nemzedék)

Nincs a városban olyan Kárhozott, aki ne tekintené csodabogárnak ezt az álmodozó művészleket, aki egész éjszakákat végigjátszik kongó sírboltja mélyén barokk templomi orgonáján, s túláradóan büszke rá, hogy a sors különös fintorából Kárhozottként is képes enni-inni; a haláltalan lét nem tagadta meg tőle a bor zamatát és az éj örömeit. Ha társalog valakivel, legyen az a legalantasabb Caitiff is, mindig udvariasan, már-már félénken beszél; harsány szó évszázadok óta nem hagyta el az ajkát. A legtöbben ártalmatlan különcnek tartják.

Nagyobbat nem is tévedhetnének.

Herrera a hercegi címre tör, és a Sabbat támadásában kitűnő alkalmat lát vágyai valóra váltására. Titokban sabotálja a védelmi erőfeszítéseket, és a Sabbat kezére játszik. Nem bánja, hogy a város elesik; a fő csak az, hogy Don Enrique tűnjön érte felelősnek. Biztosra veszi, hogy a herceg nem fogja túlélni a bukást; ha pedig mégis, ő megteszi majd a megfelelő lépéseket, néhány könnyen nélkülözhető báb segítségével. És aztán, ha a Kamarilla a város visszahódítására indul, semmi akadály nem lesz, hogy a néhai herceg örökébe lépjen...

Don Enrique teljesen megbízik Herrerában; azt hiszi, Vérkötélék fűzi hozzá. Nem tudja, hogy a Toreador becsapta, és harmadik alkalommal egy Gyermeke vérét kínálta föl neki, akit rögtön ezután elpusztított.

Idézet: "Ne haragudjon az okvetlenkedésért, kedves ifjú barátom, de az arca mintha ismerős lenne valahonnan! Nem találkoztunk mi 1862-ben Linzben, Bruckner orgonaestjén?"

3) Roderigo del Monte, a Primogén tagja
(Ventrué-klán, 8. nemzedék)

Rend és fegyelem mindenkifelett; móresre kell tanítani a csöcselét, ahogy Franco mondta annak idején. A túlzottan megereszett gyepő csak züllést és zűrzavart szül. A Ventrué-k nehéz terhet vettek magukra, amikor vállalták a Kamarillában összeverődött csűrhe vezetését, s csak akkor számíthatnak sikerre, ha kérelhetetlen szigorral tartják kordában a többi klánt. Roderigo Don Enrique unokája; atyja egy anarchista bombamerényletben vesztette életét, s ő azóta megszállott hévvel üldözi gyilkosait. A Sabbat támadása előtt ő volt az anarchisták legengesztelhetetlenebb ellenfele; most az őrült szekta vámpírpárjai élheti ki a szenvedélyét. Napóleon óta ott harcolt Európa minden jelentősebb csatamezején; Don Enrique keresve sem találhatna nála alkalmasabb hadvezért.

A hadiszerecsé mégis a Sabbat felé hajlik. Vajon miért?

Nos, Roderigo atyjáról szinte senki sem tudja, hogy nem a bombamerénylet hozta meg neki a Végső Halált. A robbanás csupán alkalom volt Roderigónak, hogy megszabaduljon attól a személytől, akit vámpírléte első perceitől fogva gyűlölt a haláltalanság kéretlenül kapott adománya miatt. Úgy bizony: a Primogén befolyásos tagja, a herceg jobbkeze és unokája, valójában atyagyilkos és diabolista!

Minderről, mint már említettük, szinte senki sem tud.

Egyedül Ramón Herrera, a bolondos művészlélek, aki nem habozik a maga hasznára fordítani a titkos információkat...



Idézet: "Koszorú anarchista söpredék! Szemernyivel sem vagytok jobbak a Sabbatnál - de amíg itt vagyok, addig úgy táncoltok, ahogy én fűtyülök!"

4) Catherine Bujold, a Primogén tagja
(Tremere-klán, 9. nemzedék)

Catherine Bujold-t a nagy támadás előestéjén elpusztították a Sabbat terrorlegényei. Legalábbis mindenki ezt hiszi róla.

Az élőhalott varázslónő nem volt ostoba. Amikor végzett a fanatikus orgyilkosokkal, több gondolat is átfutott a fején. Tudta, hogy amikor a Sabbat lerohanja a Kamarilla egyik városát, az első és legkeményebb támadás mindig a gyűlölt Tremere-páholyokat éri. És tisztában volt azzal is, hogy Don Enrique válsághelyzetben kudarcot vall majd. Dölyfös konoksága, amellyel mind a taktikai visszavonulást, mind a külső segítség igénybevételét megtagadja, az egész városra romlás fog hozni. Catherine-nek semmi kedve nem volt egy megalománias csődtömeg parancsaira lótni-futni.

Így hát úgy döntött, célszerűbb lesz a saját halálhírét költeni.

Titokban visszavonult klánja páholyába, és felkészült a közelgő ostromra. Először is maga köré gyűjtötte a városból az összes Tremere-t, aztán segítséget kért a szomszédos páholyoktól.

Don Enrique öröngött. Arra nem jött rá, hogy Mme Bujold túlélte a támadást; a városban honos Tremere-ek eltűnése azonban éktelen haragra bősztette. Dührohamában árulónak nyilvánította őket, és Vérhajsát hirdetett ellenük - a Sabbattal folytatott háború kellős közepén!

Még szerencse, hogy az alattvalóinak se ideje, se energiája nincs az utasítás végrehajtására. A páholyban ugyanis - a kívülről jöttekkel együtt - jóval több Tremere tartózkodik, mint azt a herceg hiszi. A mágusok készen állnak az ostromra; mivel azonban *de iure* a Vérhajsza hatálya alá esnek, és bíznak a saját erejükben, kissé kiszélesítették ellenségeik körét.

Közérthetőbben szólva: minden idegent a Végső Halálba küldenek, aki a közelükbe merészkedik.

Idézet: "Eleget láttál..."

5) Gonzalez Avellaro, a Primogén tagja
(Gangrel *antitribu*, 10. nemzedék)

A Sabbat nem sieti el a Kamarilla városai ellen intézett támadásait. Ha eljön a megfelelő pillanat, vérengző brutalitással sújt le, ahogy az hírnevéhez illik; ám a szekta főrangjai nem ostobák, és mindig nagy gondot fordítanak a felderítésre és a terep alapos előkészítésére.

A Kamarilla Gangreljei kevesen vannak Spanyolországban, azok is szétszórtnak élnek, és sokat csatangolnak. Így hát senki nem találta különösnek, amikor a háború kirobbanása előtt öt évvel egy magányos vándor a városba érkezett, majd ahogy a hagyományok előírják, bemutatkozott a hercegnek, és engedélyt kért az itt-tartózkodásra. Zárkózott, szófukar férfi volt, mint általában a Gangrelek, de láthatólag utálta az anarchistákat, és tisztelte az ősi törvényeket, amivel egy idő után elnyerte Don Enrique bizalmát. Az sem kellett feltűnést, hogy időről időre elhagyta a várost, és hosszú, magányos vándorutakra indult állat alakban; megszokott viselkedés ez az elmélkedést és a romlatlan természet szépségét kedvelő Gangreleknél. Gonzaleznek ezek a kiruccanások alkalmat adtak, hogy továbbítsa a megszerzett információkat, s falkatársaival találkozáskor részt vegyen a közös *vaulderie*-n.

Amikor a primogén két tagját meggyilkolták, Gonzalez felajánlotta szolgálatait a hercegnek. Don Enrique nem sokat habozott; szüksége volt kemény és hűséges harcosokra. Vérkötéllel fűzte magához a Gangrelt, és beemelte a megfoglyatkozott Primogénbe. Honnan is tudhatta volna, hogy a *vaulderie* hatalma erősebb a Vérkötéléknél!

Gonzalez azóta is azon munkálkodik, hogy híreket továbbítson a

Sabbatnak, és alássa a Kamarilla hadműveleteit. Nemrégiben rájött, hogy e törekvésében nem áll egyedül: valaki más is folyamatosan szabotál. Először Mme Bujold-ra gyanakodott - ő természetesen tudja, hogy a varázslónő túlélte az orvtámadást -, aztán kiderítette, hogy Roderigo áll a dolog hátterében. Nyilván szemet vetett a hercegségre, és el akarja lehetetleníteni Don Enriquet. Nos, tegye csak nyugodtan - a Sabbat eszén nem fog túljárni.

Ami Gonzalez személyes ambícióit illeti, Aguirre püspöki címet ígért neki, ha majd a várost elfoglalják. A Gangrel ezt kissé sértőnek találja; elvégre - ő legalábbis így érzi - rajta áll vagy bukik az egész akció sikere. Mivel az *antitribu* városi ágába tartozik, néha eljátszadozik a gondolatokkal, hogyan mutatna Aguirre helyén, az érseki székhelyen...

Idézet: "Mit akarsz tőlem? És hol a fegyvered? Eredj innen; ez nem a szavak ideje."

6) Bronco, a Primogén tagja (Malkavita-klán, 7. nemzedék)

A toprongyos pojáca. Az örökké vigyorgó bajkeverő. Mindig arra téblábol, amerre nem kéne. Akkor beszél komolyan, amikor semmi szükség rá; és akkor süti el az időtlen tréfáit, amikor a legsúlyosabb helyzet.

Állítólag valamikor a XII. században az aragón király udvari boldjára volt.

Ősi vére miatt nem lehetett megtagadni tőle a Primogén tagságát; de a megbeszéléseken ritkán mutatkozott, Don Enrique határtalan megkönnyebbülésére. A herceg ki nem állhatja ezt a nyomorék, püpos kis gnómot, aki majdnem ugyanolyan csúf, mintha a Nosferatu-klánba tartozna. Teljesen őrlött: csak kószál a városban összevissza, ételmaradékot koldul a gyorsétkezdék előtt, és patkányokkal beszélget az utcasarokokon. Mintha észre sem venné, mi folyik körülötte.

De egyszer kuncogva elmondta a hercegnek, hogy melyik negyedikben indít legközelebb támadást a Sabbat. Honnan tudhatta rejtély; de igaza volt. És a Fekete Kéz orgyilkosaiból, akiket az elpusztítására küldtek, csak egy-egy marék hamu maradt.

Bronco a dzsóker a pakliban. Senki sem tudja, mi fog történni, ha egyszer kijátsszák.

Az ijesztő csak az, hogy ő maga sem.

Idézet (egy taktikai megbeszélésen, teli torokból): "Jaj de jó, hogy látlak, drága barátom! Úgy hallom, megjött az eszed, és többet nem kémkedsz annak a csúnya Sabbatnak!"

7) Bajbarsz, a herceg testőre (Asszamita-klán, 9. nemzedék)

A Fekete Kéz váratlan orvtámadása nagyon megrendítette Don Enriquet. A Primogén két tagja odaveszett, és hajszálon múlt, hogy ő maga megmenekült. Elhatározta, hogy nem bíz semmit a véletlenre; olyan testőrt fogad maga mellé, akinek hűsége és képességei vitán felül állnak. Először Gonzalez Avellarónak szánta ezt a szerepet, de meggondolta magát, Bronco miatt. A kis gnóm ugyanis valami múlt szeszélyből két éjszakára a nyakába varrta magát: egyre csak koslatott utána, mint valami kutyakölyök, és percnyi megszakítás nélkül zengte a Gangrel dicséretét.

Don Enrique úgy döntött, hogy nem bízhat meg egy olyan Kárhozottban, akinek Bronco ennyire szíven viseli a sorsát. Még aznap éjjel érintkezésbe lépett az Asszamitákkal.

Egy évre szegődött maga mellé Bajbarszot, s szolgálataiért cserébe felajánlotta neki a város valamennyi Nosferatujának a vérét. Mindig utálta ezeket a csatornapatkányokat; és különben is meg volt győződve róla, hogy a legtöbben - ha ugyan nem mindannyian - a Sabbatnak kémkednek.

Bajbarsz eljött, s első dolga az volt, hogy behajtsa a fizetségét.

Az Asszamita kőkemény férfi: született harcos. Tisztában volt

vele, hogy a herceg szörnyű hibát követ el. Ha akadtak is kémek a Nosferatuk között, a többségük ártatlan volt; és Don Enrique egyszerűen felhasználhatta volna őket a Sabbat elleni harcban.

De az Asszamita-klánnak szüksége volt a vére; Bajbarszot pedig azért fizetik, hogy öljön, nem azért, hogy gondolkodjon.

Ezt pedig meg is teszi, egy teljes évig, ahogy a megállapodásban áll; talán még a Fekete Kéz harcosaival is összemérheti a tudását, akiktől olyan sokat hallott. Örömteli várakozással tekint a lehetőség elé.

És ha túléli, utána sem lesz sokáig munka híján. A toledói Nosferatu-vének már megkeresték. Ha az év letelik, busás jutalmat kap tőlük Don Enrique szívéért...

Idézet: "Azt hiszem, rossz helyen jársz, idegen."

8) Juanes Yrategui, az anarchisták vezére (Brujah-klán, 10. nemzedék)

Juanes mindig is a szabadságért harcolt: halandó életében baszk szülőhazája környékén, később pedig, miután az egyik kapitánya részesítette az Örök Ölelésben, szerte a világon. Az elnyomók sohasem változnak: el kell őket törölni a föld színéről, különben mindörökké rabok maradunk. Igaz, a csaták néha ártatlan áldozatokat is követelnek; ámde ez mindig is így volt, mióta megvívták az első háborút. Juanes sohasem zavarta, hogy egyesek terroristának nevezik.

Úgy érezte, közel jár már hozzá, hogy megdöntse Don Enrique uralmát a városban - nem az első és nem is az utolsó dölyfös Ventruet lett volna, akit megleckéztet -, amikor a banda titkos gyülekezőhelyén megjelent egy idegen, és azt állította, hogy egy vérből való vele. Aztán hosszan és ékesen beszélt egy olyan szektáról, amelynek nevéhez hazugságok és rágalmak tapadnak, pedig valójában egyebet sem tesz, mint korlátlan szabadságot biztosít a tagjainak. Nálunk, a Sabbatnál még a Caitiffoknak is külön klánjuk van, mondta. Mi megvalósítottuk, amiről ti csak álmodoztatok; miért nem álltok hát mellénk, hogy egyesült erővel számolhassunk le a zsarnokokkal?

Juanes türelmesen végighalgatta, aztán megölte. Később megölte az alvezérét is, mert az elgondolkodva ráncolta homlokát a hosszú szónoklat során; és a biztonság kedvéért végzett a bandában lévő összes Caitiffal, mert nagyon gyanúsan csillogott a szemük, amikor az idegen az önálló Caitiff-klánt emlegette.

A jövevény ott követte el a hibát, mikor vad képrombolónak hitte a Brujah-vezért, amilyen a legtöbb fiatal anarchista. Juanes azonban a durva, kültelki máz alatt gondolkodó volt: forradalmár és idealista, klánja legősibb hagyományainak nagy tisztelője. Tudta jól, hogy a szabadság csodálatos dolog; de nem akkor, ha úgy akarjuk elérni, hogy szabadjára engedjük magunkban a Fenevadat.

Az incidenst követően összeszedte bandája maradékát, és felajánlotta szolgálatait gyűlölt ellenfelének, a hercegnek.

Természetesen tudja, hogy Don Enrique nem bíz benne; nem is ok nélkül. Juanes felkészült rá, hogy a Sabbat támadásának visszaverése után azonnal ellene fordul, megdönti, és az örökébe lép. (Nem, nem magát a hercegi méltóságot tartja idejétmúltnak - csak a személyt, aki jelenleg betölti.) A különös szövetség tehát bizonytalan és ingatag; a paranoiásan gyanakvó herceg úgy érzi, a Brujah vezér bármelyik pillanatban elárulhatja őt és átállhat az ostromlókhoz. Juanes azonban nem fog ilyet tenni: szilárd meggyőződése, hogy amíg a közös ellenséget le nem győzik, egy táborban a helyük.

Csak Roderigo miatt nyugtalankodik olykor, akivel hosszú évek óta gyűlölik egymást. Mióta a háború kirobbant, a herceg unokája két ízben is az életére tört, mindkétyszer sikertelenül. Gögös, beképzelt fajankó; és a jelekből ítélve hadvezérnek sem olyan remek, mint a híre. Talán a város jobban boldogulna nélküle...

Idézet: "Fogd be a szád és légy türelemmel!"

folytatjuk



WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY

A játék és ami mögötte van

Jónéhány szerepjátékot mutattam már be röviden ebben a rovatban a Rúna lapjain, eddig jobbra éppen aktuális újdonságokat, a klasszikus *Pendragont* kivéve. Úgy érzem, ismét itt az ideje, hogy sort kerítsek egy régebbi RPG-rendszerre, a piac egyik igazi veteránjára, amely több mint tízesztendő múltat tekinthet már vissza, Magyarországon azonban kevesen ismerik, és még kevesebben játsszák. Mielőtt bárki azt gondolná, hogy valami ásatag szerepjátékkal akarom untatni az olvasókat - elvégre tíz év igen nagy idő az RPG-piacon -, hadd tegyem hozzá sietve, hogy a jónevű angol Games Workshop cég kiadványa, a Warhammer Fantasy Roleplay egyáltalán nem veszített a népszerűségéből 1986 óta, éppen ellenkezőleg: sikeresen alkalmazkodott a vásárlóközönség igényeinek változásaihoz, és viszonylag szerény, de kimondottan stabil rajongótáborral dicsekedhet. A "szerény" jelző természetesen viszonylagos; a Warhammer-játékosok számban messze elmaradnak az AD&D kedvelőitől, ahhoz azonban elegendőnek, hogy eltartsák a White Dwarf folyóiratot, és rendszeres nemzetközi találkozókat szervezzenek. Ráadásul aki egyszer letette a voksát a Warhammer mellett, az ritkán vált más RPG-re, míg az AD&D vásárlóközönségére éppen a nagy mobilitás jellemző: a játékosok néhány év múlva átpártolnak más rendszerekhez, ezért a rajongótábor átlagéletkora viszonylag alacsony marad.

A szerepjátékok történetének korai időszakában az új rendszerek kialakításának kétféle módja volt: a félig még amatőr, félig már profi tervezők vagy különféle klónokat hoztak létre az AD&D nyomdokain haladva, vagy pedig a terepasztalos stratégiai játékokból merítettek. (Az önállóan kifejlesztett RPG-k, mint amilyen a Shadowrun vagy a M.A.G.U.S., csak később jelentek meg a piacon.) Az első változatra jó példa az Arduin, a német Schwarze Auge és a Palladium; az általunk vizsgált rendszer azonban a második kategóriába tartozik. A Warhammer eredetileg figurás csatajáték volt, és egyes verzióinak máig is csak ez a formája létezik (Warhammer 40.000). A stratégiai örökség most is érezhető rajta; a harci jelenetek levezetéséhez például erősen javallott az ólomfigurák és a terepasztal használata, ami kimondottan munka- és költségigényessé teszi a játékot. Valószínűleg ez az elsődleges oka a Warhammer-vásárlóközönség

viszonylagos állandóságának, mint ahogy annak is, hogy hazánkban eddig nem igazán tudott elterjedni. Szerencsére a rendszer elég flexibilis, és ha a mesélőnek van némi képzelőereje, drága figurák és előregyártott tereplapok nélkül is le tudja vezetni a játékot, bár a Warhammer-rajongók "kemény magja" ezt a fajta magatartást valósággal eretnekségnek tekinti.

A dolgok másik oldalát tekintve viszont a csatajátékos gyökerek többé-kevésbé megóvták a Warhammert attól, hogy fejlődésének korai szakaszában az AD&D erősen uniformizáló befolyása alá kerüljön. Noha bizonyos felszíni jegyekben kimondottan hasonult az első és mindmáig legnagyobb RPG-rendszerhez, számos területen sikerült megőriznie egyediségét, és átmentenie a kilencvenes évekbe. Ez az egyediség jut kifejezésre többek között a játékmechanizmus alapjaiban, a karaktergenerálás folyamatában, a mágiarendszerben és - végül, de nem utolsósorban - a hivatalos Warhammer-világ atmoszférájában. A játéknak természetesen vannak kimondottan archaikus vonásai is - cikkem egy későbbi szakaszában ezekre is ki fogok térni -, egyelőre azonban foglalkozunk inkább az egyedi jellegzetességekkel!

A legtöbb RPG-rendszer egyfajta sajátos, idealizált középkori környezetben játszódik. A színfalak egy tarka, hamis-pompázatos lovagvilágot mutatnak; az eszmények és az ideálok (a minden kötöttségtől mentes hősök bálványozása, a törvény előtti egyenlőség, a szabad gazdaság) anakronisztikusan modernnek; a tényleges termelési-társadalmi viszonyok körvonalazatlanok, elnagyoltak. Az általános összkép hemzseg a következtetlenségektől, és az embernek az a benyomása támad, hogy az egész világ kizárólag a játékos karakterek kedvéért létezik. Az ilyesfajta infantilis környezet sablonkaraktereket nevel - a mesélők egy idő után csömört kapnak a mogorva, csatabárdos törpe harcosoktól, finomkodó elf varázslóktól és pirospozsgás képű félszerzet tolvajoktól -, és a látszólagos előnyök ellenére kimondottan beszűkíti a jó szerepjáték lehetőségeit. Valamennyi megoldás közül az a legborzalmasabb, amikor a fantáziavilág megalkotói a legkülönbélebb történelmi korszakokból merített mintákat dobálnak egymás mellé minden összefüggés nélkül: a vikingekre emlékeztető barbár hajóskultúrák a fénykorát élő középkori Spa-

nyolcarszágon alapuló államokkal határosak, az ókori Egyiptomhoz hasonló birodalmakban pedig gótikus páncélokat viselő lovagok kóborolnak. (Ha valaki messzemenő következtetéseket akar levonni a fenti megjegyzésekből, helyesen teszi: engem valóban heveny viszolygás fog el a TSR által összefércelt Forgotton Realms-világtól.)

A Warhammer tervezői igen egyszerű megoldással kerültek el ezt a veszedelmes csapdát: nem is próbálják titkolni, hogy ők a saját világukat az igazi Földről, és annak is egy bizonyos történelmi korszakáról mintázták. Az illető korszak a késő reneszánsznak felel meg, valahol a XV.-XVI. század fordulója táján. A Games Workshop szakemberei félelmetesen következetesnek mutatkoznak ezen a téren: még a kontinensek alakja is hasonló, a fantáziaországok valóban létező államalakulatok analóg megjelenítései, nyelvi téren pedig szinte ordítóak a párhuzamok. (A Warhammer-karakterek olyasféle neveket viselnek, mint Jean-Paul Charpentier, Ulrich Schatzenheimer vagy Milan Radic.) A tudományos ismeretek és a technológia szintje ugyancsak történelmi előképeken alapszik: lőfegyverek léteznek ugyan, de még kezdetlegesek, és kockázatos a használatuk; az orvostudomány gyerekcipőben jár, a járványokat a miazmás földméli kigőzöl-géseknek tulajdonítja; a hajózás egyelőre az evezős gályáknál (partmenti vizek, beltengerek) és a vitorlás karavelláknál (óceáni utazások) tart. Kulturális diszkrpanciák csak annyiban léteznek, amennyire azt a valós történelem megengedi, és a más-más alapelvek szerint élő közösségeket mindig nagy földrajzi távolságok választják el egymástól.

Mindez szép és jó, mondhatják egyesek, de hogyan lehet integrálni ebbe a következetesen valóság-hű világba az olyan tényezőket, mint a mágia vagy a nem-emberi fajok? Ez tényleg fogas kérdés, a Games Workshop fejlesztői azonban kielégítő választ adnak rá.

A Warhammer világában jelenleg az emberek dominálnak, ez azonban nem volt mindig így. A történelem négy különböző fejlődési szakaszon ment át, mindegyikben más-más faj uralkodott. Kezdetben voltak a szlannok, ezek a félisteni lények, a mágia és a tudomány mesterei, akik szabadon utazgattak a bolygók között, és ők hívták életre az összes többi értelmes fajt. Ahogy telt az idő, egyre inkább visszahúzódtak, elmerültek titokzatos kísérleteikben, és a világot fokozatosan átengedték első gyermekeiknek, az elfeknek. Az elfek kíváncsi, törekvő népnek születtek; kecses hajóikon bejárták a messzi tengereket, csodálatos városokat és birodalmakat építettek, de nem égett bennük ugyanaz a tűz a mindenáron megszerezni vágyott tudás iránt, mint a szlannokban. Harmóniában éltek önmagukkal és a természettel, a háború, az erőszak idegen volt tőlük; mikor megjelent a színen a Második Nép - a törpék faja -, igaz barátsággal fogadták őket. Viszálykodásra egyébként sem lett volna okuk, hiszen a két nép élettere különbözött, a békés kereskedelem viszont - éppen ezért - mindkét fél számára gyümölcsözőnek bizonyult. Csakhogy a törpék harciasabb, sűrűbb vérű lények voltak az elsőszülötteknél, és a kapzsiság lángja időnként emésztő hévvel csapott fel kebelükben. Ez vezetett a Nagy Háború ki-robbanásához, amelynek pontos kiváltó okát senki sem jegyezte fel, s idővel maguk az érintett felek is elfeledték. A vérgőzös öldöklésnek végül az elfek vetettek véget; noha győzelemre álltak, kivonultak az Óvilágból, ismeretlen földrészekre és szigetekre távoztak fehér árbocos hajóikon. A kapzsi, keménykötésű törpék mohón vették birtokukba a felszabadult területeket. És ekkor történt a katasztrófa.

A legendává homályosult szlannok, akik már rég elvesztették érdeklődésüket a környező világ iránt, őserdei magányukban veszedelmes kísérleteket folytattak. Kapukat akartak nyitni más



bolygókra, más univerzumokra; valami azonban nem úgy sikerült, ahogyan akarták, és amikor az északi sarki jég-sivatagok fölött fölfeslett a tér szövedéke, a nyíláson nem egy másik nap barátságos, meleg sugarai áradtak be, hanem a valós világok között tomboló Káosz nyers, kiforratlan energiája. Az iszonyatos energiakitörés végigsöpört a hőmezőkön, szele elérte a civilizált vidékeket is. Százával dőltek romba a törpék zord fellegrárai, a vihar flottaszámra sodorta el az elfek tengerjáró hajóit. Ám a pusztítás nem csupán fizikai természetű volt; a Káosz beette magát a talajba, a vízmélyi iszapba, szétterült a levegőben, s ahová a csírái hullottak, hamar gyökeret eresztett. Az élőlények - oktanok és értelmesek egyaránt - megmagyarázhatatlan mutációkon estek át; egyeseknek a teste torzult el hátborzongató módon, mások azonban a lelkükben hordták a rothadást - és ezek voltak a legveszedelmesebbek. Elkorcsosult szörnyek - hajdan-büszke elfek és törpék nyomorúságos roncsai - özönlötték el az Óvilágot, és nem maradtak sokáig vezetőik híján; a fortyogó Káoszból névtelen entitások emelkedtek elő, ártó, démoni hatalmak, a dögvész és a bomlás megtestesülései. Azok, akik romlatlanul maradtak, felvették a harcot a gyűlevész hordák ellen; a harc azonban kilátástalannak tűnt, hiszen a Káosz mérge belülről is emésztette őket.

A szörnyű veszedelemre minden faj máshogyan reagált. A katasztrófa a szlannokat sújtotta leginkább; bár földrajzilag az ő településeik estek legmesszebb az északi sarktól, a belső fertőzésnek nem jelentett akadályt a távolság, és az ősi nép keserves árat fizetett azért, hogy tiltott tudományokba kontárkodott. A szlannok ezrével estek áldozatul a mutációknak; degenerált maradványaik végül fokozatosan elfeledték őseik tudományát, és démonimádó korcsokká züllöttek a Dél-Amerikának megfelelő



Lustria erdőmélyi városaiban. Az elfek borzalommal szemlélték a megváltozott világot, s mivel a sors kerekét visszaforgatni nem állott hatalmukban, elhatározták, hogy legalább néhány romlatlan területet megőriznek - ha kell, a legkeményebb eszközökkel. Elszigetelték hát magukat a külvilágtól a Szigetkirályságokban és Albionban, és minden kapcsolatot megszakítottak a többi fajjal. Civilizációjuk fejlődése állóvízbe torkollott, kultúrájuk egyre inkább az öncélú élvhajhászás, a hedonizmus rabja lett. Az esetleges behatolókkal kíméletlenül leszámoltak, s miközben fennhangon hirdették, hogy egyedül ők maradtak romlatlanok, nem vették észre a Káosz finom rozsdáját, mely egyre szorosabb béklyót kovácsolt a lelkük köré. A törpék - szívósak és konokak, mint mindig - a harcot választották. Kezdetben sokan megromlottak közülük, a megmaradtak azonban az idők múlásával egyfajta belső immunitásra tettek szert a Káosz ellen, amely bizonyára hajthatatlan, vaskemény természetükből fakadt. Ez azonban nem egyenlíthette ki számbeli hátrányukat, és fokozatosan alulmaradtak a Káosz szörnyeivel vívott háborúban. Előbb-utóbb minden bizonnyal az írmagjuk is kiveszett volna, ha az utolsó pillanatban nem kapnak váratlan segítséget.

Az emberek léptek színre legutoljára az értelmes fajok közül. Az elf-törpe viszálykodás idején civilizálatlan vadak voltak még, délről szívárogtak fölfelé az Óvilágba, és mindkét fél kíméletlenül kihasználta őket a véres csatákban. Fajuk még nem alakult ki teljesen, amikor az északi jégmezőkről lezúdult a Káosz vihara, ezért ők voltak a legfogékonyabbak a mutációkra, a belső rothadásra. Másrészt viszont az ő ereikben még friss vér keringett, megvolt bennük az a láng és lelkesedés, ami a régebbi fajokból már hiányzott. A törpék makacs ellenállása a kősziklákéra hasonlított: tapodtat sem hátráltak, de nem haladtak előre sem, és

az állandó támadások egy idő után kikezdték és meggyengítették őket. Az emberek ellenben úgy vágtak vissza a Káosznak, mint a féktelen futótűz: gyilkos energiával, mindent zabolátlanul elémészte. Közülük kerültek ki a Káosz legnagyobb bajnokai és a másik oldal legvitézebb harcosai egyaránt. Csaknem hétezer évvel a szlannok bukása után Sigmar Heldenhammer, a legendás hős, a Birodalom alapítója, akit istenként tiszteltek halála után, egyesítette jogara alatt az embertörzseket és a maroknyi túlélő törpét, s kiűzte a Káosz hordáit az Óvilágból. Ezzel az eseménnyel veszi kezdetét az emberek időszámítása, amely jelenleg a 2500-ik esztendőnél tart.

Ennyi idő alatt persze sok minden történt. Az emberek társadalma nem bizonyult annyira statikusnak, mint az elfeké vagy a törpéké; a törzsi-nemzetségi szintről eljutott egészen a kései feudalizmusig. Ez a gyors íramú fejlődés minden bizonnyal a Káosz erőteljes befolyásának köszönhető; ugyanis a Káosznak, noha tiszta formájában ellenséges és pusztító erő, megvannak a jó oldalai is. Nélküle nem létezne változás, egyéniség és dinamizmus; az emberi kultúra borotvaélen táncol, amikor kihasználja ezeket az előnyöket, hiszen elég egyetlen rossz lépés, és az örület fortyogó örvényébe zuhanhat. Az emberek első birodalma nem tartott soká, hamarosan darabjaira hullott, és romjaiból újabb államalakulatok keletkeztek. Ezeknek az országoknak kivétel nélkül megvan a valóságos, történelmi párhuzama: maga a Birodalom - illetve ami két és félezer év után megmaradt belőle - a széttagoltsága teljében lévő Német-Római Császárságnak felel meg, Bretonnia Franciaországnak, Estalia az 1490 előtti ibériai államoknak, Kislev a kései orosz nagyfejedelemségnek, a tileai városállamok a fénykorát élő, reneszánsz Itáliának, a Határhercegségek a zürzavaros Balkánnak, Marienburg szabad városa pedig Németalföldnek. Mindez híven tükröződik a földrajzi- és személynevekben is. Az Óvilág déli szomszédja az oszmán-török birodalommal analóg Arábia; ezt szintén emberek lakják, de a kultúrájuk gyökeresen más, mivel soha nem voltak részei a Birodalomnak. Angliának csak földrajzi megfelelője van, történelmi nem, Albion szigetén ugyanis a teljes elszigeteltségben élő elfek uralkodnak. A törpék és az elfek máskülönbben egy letűnt korszak maradványai az Óvilágban; együttes számarányuk a népesség egy százalékát sem éri el. Jóval többen vannak náluk a félszerzetek, bár az emberekhez képest még így is elenyésző kisebbséget alkotnak; ők összefüggő tömbben élnek a Birodalomban, a Császár személyes védelme alatt, és mindenkori vezetőjük - a nagythán - választófejedelmi rangot visel. Ez a barátságos, békeszerető faj valóságos rejtély az Óvilág legtöbb tudósának; az emberekkel együtt bukkantak fel a történelem színpadán, és ősidők óta szorosan kötődtek hozzájuk, gyakorlatilag a védőszárnyaik alatt éltek. Mivel a félszerzetek teljesen immunisak a Káosz mindennemű befolyására, egyes egyetemi szaktekintélyek az utolsó romlatlan szlannok kétségbeesett kísérletének tekintik őket egy olyan faj megteremtésére, amely visszahódíthatja a világot a Káosztól. Ha ez valóban így van, a kísérlet totális kudarc lehetett, a félszerzetek ugyanis tényleg megromthatatlanok, viszont a konyhakéseknél veszedelmesebb vágószerszámok látványára hajlamosak elájulni, és minden gondolatuk a hasuk körül forog.

Kívülről nézve az Óvilág terjeszkedő, fejlődő, dinamikus társadalom benyomását kelti, ha azonban alaposabban szemügyre vesszük a helyzetet, mindenütt riasztó jeleket láthatunk. Keleten és délkeleten, ahol elhagyott, romos törpefellegvárak merednek a füsttől fekete égre, Káosz-hordák tivornyáznak a kiégett pusztaságokban, s időről időre hatalmas hullámokban indulnak meg az Óvilág ellen. A Határhercegek, a kislevi szláv nagyfejedlem és a norscai fjordok között tanyázó barbár hajósok

gyilkos csatákban verik vissza az ismétlődő támadásokat, pedig a hátsorászból alig kapnak támogatást. És emögött talán több is rejlik, mint az elkényelmesedett nemesurak és bürgermeisterek nemtörődomsége és hamis biztonságérzete; a Birodalom és Bretonnia arisztokratái különös kultuszoknak hódolnak, a zsúfolt városok csatornáiból fejhangú kántálás száll az ég felé, s a dúsgazdag tileai kereskedőket időnként furcsa látogatók keresik föl magányos kórtornyokból. Ahová a Káosz nem törhet be fegyverrel, oda lopva, alattomban fészkel be magát; a boszorkányvadászok és Sigmar fanatikus templomosai pedig elvakult buzgalmukban néha többet ártanak, mint használnak.

Túlzás nélkül állíthatom, hogy egyetlen más fantasy-szerepjáték esetében sem találkoztam ehhez fogható háttérrel. Ami a legjobban megragadott benne, az a teljesen egyedi hangulat - amelynek megformálásához nem kismértékben hozzájárul, hogy a Games Workshop megnyerte részidős illusztrátornak a zseniális John Blanche-ot. A Warhammer világában a tarka, felszíni nyüzsgés alatt sötét erők munkálkodnak, a horrorisztikus elemekben bővelkedő kalandok cselekményét titkos ármányok szövik át meg át. A győzelem távoli, elérhetetlen eshetőség, a hősök sorsa általában a tragikus bukás. A színpompás farsangi álarcok mögött a döghalál képe rejti; egy jó mesélő az emberi lélek sötét oldalának poe-i mélységeibe küldheti a nyomasztó túlerő ellenében vergődő játékosokat. Hátborzongató környezet ez, egyszerre vonzó és taszító; egyesek *low fantasy*nek nevezik ezt a fajta irányzatot. Kétségtelen persze, hogy nem mindenki lel benne maradéktalan élvezetet; akik a könnyed és napfényes kalandokat szeretik, ahol a jó a végén mindig győzedelmeskedik, a hős lovag pedig ellovagol fehér paripáján, nyergében a szerelmes lelkű királykisasszonnyal, azok jobban teszik, ha más, hagyományosabb szerepjátékokat választanak.

A Warhammer rendszer töretlen népszerűségének egyik okát - mint a fentebbiekből kiderült - a rendkívüli gondnal kidolgozott környezetben vélem megtalálni. A másik minden kétséget kizáróan a karakteralkotás folyamata, amelyben a fejlesztők teljesen egyedülálló megoldást alkalmaznak.

A Warhammerben a karaktereknek tizennégy főjellemzőjük van; ez első pillantásra kissé soknak tűnik ugyan, de nem szabad elfelejteni, hogy ebben a rendszerben nagyon kevés másodlagos számérték szerepel. A főjellemzők itt sokkal aktívabb értékek, mint teszem azt az AD&D-ben; a játékméchanizmus szinte minden esetben hozzájuk nyúl vissza, nagyon ritka az olyan kockadobás, ami nem valamelyik főjellemzőn alapszik. A főjellemzők kezdőértéke (amely egyes esetekben 1 és 100, másokban 1 és 10 között mozog) kizárólag attól függ, milyen fajt választ a játékos a karakterének. Az elf karakterek Intelligenciája például $2K10+40$, az összes többi fajé $2K10+20$. Ez igen érdekes megoldás, és egyben magyarázattal szolgál a fantasy-RPG-k egyik neuralgikus problémájára. Az AD&D-ben például gyakran vetődik fel a kérdés, hogy miért nem lehetnek a törpék mágusok? Erre különféle nyakatekert magyarázatokat szokás adni, a Warhammerben azonban a helyzet sokkal egyszerűbb. Senki sem tiltja meg a törpe karakternek, hogy varázslónak álljon; viszont ennek a pályafutásnak elég szigorú követelményei vannak, és a törpéknek egyszerűen olyanok a faji adottságai, hogy nagyon ritka közöttük az, aki megfelel ezeknek a követelményeknek. Törpe mágusok tehát vannak, csak éppen kevesen.

A főjellemzők meghatározása után a játékosnak választania kell a négy lehetséges kasztcsoport között. Ezek: harcos, vándor, zsvány és akadémikus. Minden kasztcsoportnak vannak bizonyos

előfeltételei, vándor például csak abból a karakterből lehet, akinek a Célzóérték főjellemzője legalább 30. Ezzel azonban még távolról sem zárult le a karakteralkotás folyamata.

A négy kasztcsoportba összességében száznál is több pályafutás tartozik, a népszónoktól a hullarablón keresztül a favágóig. Ezek a pályafutások egyáltalán nem hasonlítanak az AD&D vagy a M.A.G.U.S. kasztjaira: sokkal kevésbé kötöttek és merevek, inkább foglalkozásnak lehetne nevezni őket. Lehetőséget nyújtanak a különféle főjellemzők fejlesztésére, és ami a legfontosabb: szabadon átjárhatóak, bizonyos szabályok szerint változtatni lehet őket. A játékos következő dolga, hogy pályafutást válasszon a karakterének. Igaz, a Warhammer alapkönyve szerint ezt kockadobással kell eldönteni, ez azonban egészen kapituláris melléfogás. Tegyük fel, hogy az ember nem kis szerencséivel nagyszerű értékeket dobálgat össze magának, és szeretne fejjavadász lenni, a véletlen szeszélye folytán azonban patkányfogóként kell kezdenie kalandos élettörténetét! Ez az eleve elvetélt szabály valószínűleg azért került be az alapkönyvbe, hogy a játékosnak ne kelljen húsz-harminc pályafutás leírásán átrágnia magát, mielőtt választana közülük; aki azonban ennyi fáradságot sem tud venni magának, az ne akarjon Warhammert játszani. Ráadásul a kocka ördöge néha meghökkenítő kombinációkat produkál, például a törpe lovas apródok és a felszerzet testőrök esetében. További hibája ennek a szisztémának, hogy csak minimális eséllyel lehet

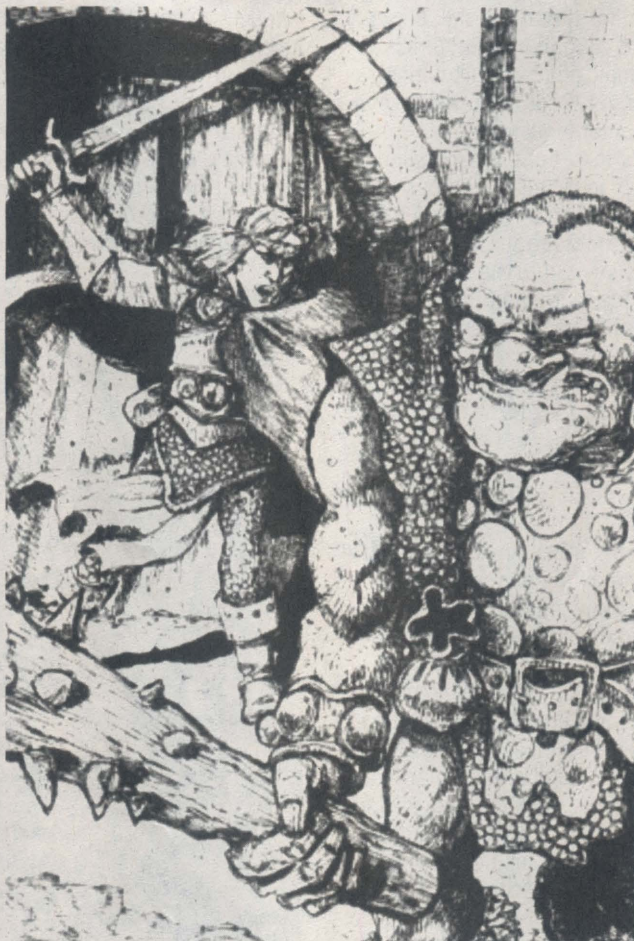


valakiből mágiahasználó karakter: az induláskor elérhető pályafutások között összesen egy ilyen van - a varázssinas -, azt pedig elég nehéz véletlenül kidobni. Más szóval a játéknak csak úgy van értelme, ha a játékosok szabadon választhatnak az alap-pályafutások közül.

A pályafutás két szempontból is alapvető szerepet tölt be. Egyfelől ez határozza meg a karakter másodlagos képességeit: minden pályafutáshoz tartozik néhány képzettség, amit a karakter induláskor automatikusan megkap. Ezeket még két-három további képzettség egészíti ki, a faj, az életkor és a kasztcsoport függvényében. A képzettségeknek nincs számszerű értékük vagy fokozatuk: valaki vagy rendelkezik velük, vagy nem. (Ezen a téren például a M.A.G.U.S. rendszere lényegesen differenciáltabb.) A pályafutás második - sokkal fontosabb - feladata az, hogy meghatározza a karakter további fejlődésének az irányát.

A Warhammerben a karakterek a megszokott módon Tapasztalat Pontokat gyűjtenek a játék folyamán, mivel azonban szintjük nincsen, ezeket a pontokat a főjellemzőik növelésére fordítják. Minden pályafutás megszabja, hogy a karakter melyik főjellemzőjét növelheti, és mennyivel. Azokat a főjellemzőket, amelyeknek a javítását a pályafutás nem engedélyezi, a karakter nem növelheti, hiába lenne rá Tapasztalat Pontja. (A gladiátornak hivatása gyakorlása során számtalan alkalma nyílik, hogy javíthasson a Támadóértékén, az Intelligenciája azonban feltehetőleg megmarad az eredeti szinten.) Egy idő után a karakter eljut arra a pontra, amikor hiánytalanul kiaknázza az adott pályafutás által nyújtott lehetőségeket. Ilyenkor - amennyiben tovább akar fejlődni - pályafutást kell váltania. Ez természetesen szintén Tapasztalat Pontba kerül, mint ahogy az új pályafutás által kínált új képzettségekért is "fizetni" kell, azokat már nem kapja meg automatikusan a karakter. A váltást azonban szigorú megkötések korlátozzák: minden pályafutás leírásánál fel vannak tüntetve az úgynevezett "karrier-kijáratok", azaz azok az új pályafutások, amelyekbe a régi befejezése után tovább lehet lépni. Ha a karrier-kijáratok közül egyik sincsen igényre, a karakter csinálhat *tabula rasát* is, és kedve szerint választhat magának egyet az alap-pályafutások közül (nem feltétlenül az eredeti kasztcsoportjában), ehhez azonban több Tapasztalat Pontra van szükség.

Ennek az első pillantásra igen bonyolultnak tűnő, valójában azonban viszonylag könnyen átlátható rendszernek a célja a karakterfejlődés valóság-hű modellezése. A karakterek nincsenek merev korlátok közé szorítva: belekóstolhatnak a legkülönfélébb pályafutásokba, és ha valami nem tetszik nekik, egyszerűen átnyergelnek egy másikra. A lehetőségek száma szinte határtalan: lássunk talán egy példát is rá!



A nyugalomba vonult zsoldoskapitány kupeckedésre adja a fejét, de tisztességes úton nem tud elég pénzt keresni a családja fenntartására, így hát előbb csempészáruk forgalmazásával foglalkozik, majd tanul egy kis fémművességet, és megpróbálkozik a pénzhamisítással. Hamarosan rájön azonban, hogy ebben az üzletágban igazi nagymenők is vannak, akik nem kedvelik az új fiúkat, ezért belekontárkodik egy kicsit a mágiába, hogy szükség esetén meglepetést tudjon okozni ellenfeleinek. Sikerül is főlébük kerekednie, ám a pórul járt vetélytársak közül az egyik titokban a Káosz szolgája, és démoni segítségért folyamodik. Amikor hősünk visszatér, hajlékát romokban találja, családját elhurcolták a szörnyetegek. Nyomkeresőnek áll hát, felövezi régi, hűséges kardját, és hosszú hónapokon át követi a rablókat, mikor azonban utoléri és néhány varázslat segítségével legyőzi őket,

rá kell döbönnie, hogy elkésett: szerettei már halottak. Elkeseredésében belép egy harcoló egyházi rendbe, beavatást nyer az isteni misztériumokba, és leteszi a boszorkányvadászok szent esküjét: soha nem fogja menekülni hagyni szomjazó pengéje elől a Káosz egyetlen torzszüleményét sem!

Egy ilyen történet a legtöbb más RPG-ben kissé bonyolalmas volna - ha ugyan nem elképzelhetetlen -, a Warhammer szisztémája azonban elég rugalmas ahhoz, hogy a segítségével valóra lehesse váltani. Egyúttal kiviláglik belőle a rendszer másik fontos sajátja: a legtöbb előnnyel kecsegtető pályafutások nem érhetők el induláskor azonnal, előtte néhány bevezető pályafutást kell teljesíteni, azaz tanulni és gyakorolni. A fenti példában szereplő zsoldoskapitánynak sok-sok ezer Tapasztalat Pontjába kerültek ezek a kalandok.

A pályafutás-szisztéma egyébként nem teljesen ismeretlen a szerepjátékok világában: számos RPG - például a Traveller vagy a Mutant Chronicles - alkalmaz valami hasonlót. A Warhammer egyedisége abban rejlik, hogy a rendszer az összes többi RPG-ben a karakter háttérének a kialakításához nyújt segítséget, mielőtt a voltaképpeni kalandozás megkezdődik, azonnal érvényét veszti. A Warhammerben ezzel szemben a pályafutások váltogatása a tényleges játékhoz tartozik, és igen jelentős kihatással van a karakterek mindenkorai tevékenységére. Elméletileg az is lehetséges, hogy egy karakter mind a négy kasztcsoportban teljesítse az összes fontosabb pályafutást, ám ez ugyanúgy a "tápos" címszó alá tartozik, mint a 18./16./17. szintű fejvadász/varázsló /Arel-papok a M.A.G.U.S.-ban.

A pályafutások teljesítéséhez szükséges Tapasztalat Pontokat természetesen meg is kell szerezni valahogy, és ezzel máris eljutottunk a Warhammer játékméchanizmusához. Mint minden jó rendszer, ez is üdítően egyszerű. Ha a karakter olyasmit akar

csinálni, aminek a sikeres kimenetelét nem veheti biztosra (például nekikészül, hogy fejbevigjon valakit a buzogányával), először is meg kell keresni azt a főjellemzőt, amely a legközvetlenebbül kapcsolódik az illető feladathoz (adott esetben ez a Támadóérték). Ha a főjellemző értéke 1 és 100 között mozog, nem csinálunk vele semmit, ha 1 és 10 között, beszorozzuk tízzel. Az így kapott érték a százalékos esély, hogy a kérdéses cselekedet sikerrel jár-e. Amennyiben a karakter rendelkezik olyan képzettséggel, amelyik vonatkozhat az illető feladatra, a siker vagy automatikus, vagy a százalékos esély megnő, a kalandmester belátása szerint. Dióhéjban ennyi volna az egész; az összes többi szabály ezeknek az alapelveknek a variálásából adódik.

A Warhammer harcrendszere a szó szoros értelmében életveszélyes; és mi mást lehet elvárni egy jó harcrendszertől?? Az egyetlen hiba, hogy a fegyverek nincsenek eléggé részletezve; nem sok múlik azon, hogy valaki szekercével vagy bottal hadakozik-e, és a bicska meg a kétkezes csatacsillag között csak egy opcionális táblázat tesz különbséget. Sikeres támadás esetén kidobjuk az okozott veszteséget (amit módosít a támadó fél Ereje, illetve a védekező fél Állóképessége és páncélzata), majd meghatározzuk, hogy melyik testrészt érte károsodás. A veszteség a karakterek Seb Pontjaiból vonandó le; az induló karaktereknek ebből 5-6 van, ami nagyjából három sebesülésre elég, ha az illető közepes vérteteket visel, és nem történik túlütés (merthogy létezik ilyen is). Ha a Seb Pontok elfogynak, még nincs nagyon nagy baj, a karakter harc képes marad, viszont minden további sikeres támadás kritikus találatnak számít, és kockadobást von maga után egy kapcsolódó táblázaton. (Akihez korábbi tapasztalatai alapján esetleg balsejtelmek támadnának, azt sietve megnyugtatom: az egész játékban ez az egyetlen táblázat jut aktív szerephez.) A táblázatból aztán ilyesféle eredményeket olvashatunk le:

"Fegyvered állcsúcson találja az ellenfelet, akinek eltörik az állkapcsa, és hátracsúszik az agy alsó részébe. Ellenfeled összeroskad, és 1K6 körön belül meghal, ha nem kap orvosi segítséget. Ha sikeres elsősegélyben részesül, ellenfelednek Állóképességpróbát kell tennie; amennyiben kudarcot vall, 10 pontot veszít minden százalékos főjellemzőjéből, maradandó agykárosodás miatt."

Egy másik gyöngyszem:

"Csapásod teljesen összezúzza ellenfeled vállát - szétroncsolt, tépett hústömeg marad belőle csupán, amelyből mindenféle csontszilánkok állnak ki. Az egyik csontszilánk a véletlen szeszélye folytán felhasít egy főverőeret, s ellenfeled rögtön a földre roskad, szétfűzött vállából sugárban fecskendezik a vér. A sokk és a vérvesztés azonnali halálhoz vezet."

Mivel a játékban kifejleszthető legkeményebb és legtapasztaltabb karakternek legfeljebb 16 Seb Pontja lehet, ajánlatos jó páncélokat viselni, mihamarabb elsajátítani a Kitérés és a Szerencse képzettségeket, és igen jámborul viselkedni, ha az embert egy ingerlékeny óriással hozza össze a sors.

Hátravan még a mágiarendszer, ami pontszisztémával működik, és nem tartalmaz ugyan forradalmi újításokat, de a céloknak tökéletesen megfelel. A Warhammer nem favorizálja különösebben a papokat és a varázslókat, bár elég terjedelmes fejezetben foglalkozik velük. Ha valaki pap vagy varázsló szeretne lenni, igencsak kemény próbatételek várnak rá. Hogy a magas követelményeknek megfeleljen, előbb teljesítenie kell néhány unalmas és nehéz alap-pályafutást, és kezdetben elég gyéren csordogál az a bizonyos varázserő. A fejlődés azért is lassú, mert a mágiahasználó karakternek a pályafutás-váltásokon és a képzettségeken kívül a varázslatokért is Tapasztalat Pontokkal kell fizetnie. Egy idő után azonban - nagyjából három pályafutás

teljesítését követően - megváltozik a helyzet, és a beavatott előtt megnyílnak a mágia magasabb műhelytitkai. Az ilyen karakterek már joggal lehetnek dolyfősek és magabiztosak; van mire felvágniuk.

A mágia egyáltalán nem mindennapos jelenség a Warhammer világában: elég kevesen értenek hozzá, hiszen - mint a fentiekből kiderült - nem könnyű dolog megtanulni az alkalmazását. Viszonylag sok olyan pályafutás van, amelyik elérhetővé teszi a Varázslás képzettséget - az Óvilágban nemcsak "közönséges" papok és varázslók élnek, hanem druidák, elementalisták, nekromanták, démonológusok, alkimisták és illuzionisták is -, viszont szinte mindegyikhez irgalmatlanul nehéz eljutni. Ebből következik, hogy a köznap ember szinte soha nem találkozik a mágiával, és még a kalandozók körében is ritkaságnak számít az ilyen esemény - hacsak persze nincs közöttük egy beavatott. Ráadásul a mágiahasználó karakterek nagy része visszavonultan él, nem érintkezik a környező világgal, és ezt jó okkal teszi: a druidáknak a vallásuk írja elő az erdőmélyi magányt, a démonológusok és a nekromanták előbb-utóbb visszataszító testi változásokon esnek át, az illuzionisták hivatalból nem szeretik felhívni magukra a figyelmet. Ez a tényező megintcsak tovább árnyalja a Warhammerről alkotott képet, hiszen a legtöbb fantasy-szerepjátékban még a fákról is gonosz varázslók potyognak.

Minden pozitív vonása mellett a Warhammernek is van néhány hibája, amik elsősorban a szerepjátékok gyermekbetegségeit tükrözik. Például a karakternek indulás előtt jellemet kell választani, ami mesterséges erkölcsi kategóriák közé szorítja a fiktív személyiséget. A választék minden, csak nem eredeti: Kaotikus-Gonosz-Semleges-Jó-Törvényes. Az AD&D-től mindössze annyiban különbözik, hogy az eredetileg kereszt alakú jellemdiagramm itt lineáris válik, teljesen érthetetlenül. A jellem koncepciója olyannyira nem illik a remekül felépített Warhammer-világba, hogy a leghelyesebb mindenestül kihajítani.

A másik alapvető probléma a Warhammerhez kiadott modulokban jelentkezik. Általában ötletesek, fantáziadúsak és elképesztően veszedelmesek, ami nem is volna baj, de van egy komoly hibájuk: a cselekmény legnagyobb része aprólékosan feltérképezett barlangokban, várkastélyokban és pincerendszerekben folyik. Ízlés kérdése persze, de ezen a TSR által sokáig favorizált "dungeon-delving" típusú szerepjátékon már régen túllépett a világ. Tudomásul kellene venni, hogy a fontos események általában nem a föld alatt történnek, és az "ajtó nyit-szörny megöl-kincs összeszed" rutinmódszer lassan kezd idejétmúlttá válni, még a számítógépes játékokban is. Szerencsére a legújabb Warhammer-kiadványokban már érezhető a törekvés, hogy megszabaduljanak ettől a terhes örökségtől.

Mindent összevetve: a Warhammer a lehető legjobb választás azoknak a szerepjátékosoknak, akik kedvelik a nyomasztó atmoszférájú, zord hangulatot árasztó, könnyen végzetessé váló környezetet. A játékhoz alapvetően csak a 360 oldalas szabálykönyvre van szükség, amely kemény- és puhafedeles kiadásban egyaránt megjelent, viszonylag elfogadható áron; ha azonban valaki alaposabban el kíván mélyedni a Káosz démonisteneivel és kultuszaikkal kapcsolatos tanokba, érdemes megvásárolnia a *Realms of Chaos* kiegészítőt is. Egyébként a kiadványok minőségi kivitelben készülnek: nem kopik le a fényezés, nem hullik szét a kötés, és gyakran még a modulok is kemény borítóval jelennek meg. Hiába, meglátszik, hogy a Games Workshop és örököse, a Hogshead Publishing nem amerikai, hanem angol cég.

Kornya Zsolt

WARHAMMER

PÁLYAFUTÁSOK

Gerhard Gauner kalandjai

A Warhammer szerepjátékban az egyik legnagyobb érdeklődésre számot tartó elem minden bizonnyal a pályafutás-szisztéma; ugyanakkor talán ezt a legnehezebb megmagyarázni. Előző cikkemben elég hosszan körvonalaztam már a pályafutásokkal kapcsolatos szabályokat, bizonyára érthetőbbek és átláthatóbbak lesznek azonban, ha megpróbálom őket néhány konkrét példán bemutatni. Ehhez persze szükséges lesz egy Warhammer-karakter vázlatos kidolgozására, de a folyamat nem fog itt megállni: hősünket elkísérjük egy darabon későbbi kalandozásain, s egyúttal betekintést nyerünk az Óvilág sajátosan egyedi hangulatába, a Warhammer-játékvezetés műhelytitkaiba is.



Mielőtt nekiállna dobálgatni a kockával, a játékosnak először is célszerű valamilyen koncepciót kialakítania magában leendő karakterével kapcsolatban. Lapozgatja hát egy kicsit az Óvilág leírását a Warhammer-szabálykönyvben, és lassan kialakul benne egyfajta elképzelés. Egy nyomorúságos körülmények között élő embert szeretne kidolgozni magának, akinek világéletében az volt a vágya, hogy hatalomra és befolyásra tegyen szert, a sors szeszélye vagy a saját alkalmatlansága folytán azonban minden kísérlete meghiúsult. Végül a Káoszhoz fordult, hogy valóra váltsa nagy tervét, ámde keserű csalódás érte: még a Káosz is méltatlannak találta őt ahhoz, hogy befogadja a gyermekei közé. Ez a karakter egy megkeseredett lelkű férfi, akinek az élete csupa kudarc és frusztráció volt; mégsem tanult az eseményekből, nem fogadta el helyét a világban, hanem sunyi és alattomos módon próbál feltörni, kíméletlenül letiporva a még nálánál is esendőbb keveseket, ugyanakkor elvtelenül hízelegve a rangban fölötte állóknak. Ha élt is benne valaha a lelkiismeret szikrája, régen kialudt már: most gyűlöl mindent és mindenkit, és irtószármány bosszút akar állni vélt sérelmeiért az egész világon - szerencsére valószínűleg nem sok esélye van rá, hogy tervét valóra is váltsa.

A játékos egyelőre elégedett ezzel az elgondolással: elnevezi a karaktert Gerhard Gaunernek, és nekilát meghatározni a főjellemzőket.

Mozgás (1K3+2): 5
Támadóérték (2K10+20): 25
Célzóérték (2K10+20): 40
Erő (1K3+1): 3
Állóképesség (1K3+1): 4
Seb Pontok (1K3+4): 7
Fürgeség (2K10+20): 39
Támadások száma: 1
Kézügyesség (2K10+20): 29
Vezetés (2K10+20): 26
Intelligencia (2K10+20): 31
Hidegvér (2K10+20): 28
Akaraterő (2K10+20): 25
Rokonszenv (2K10+20): 26

A legtöbb főjellemező magától értendő, egyikhez-másikhoz azonban talán nem árt pár szavas magyarázatot fűzni. A Fürgeség a karakter reakciósebességének és általános testi agilitásának mértéke, a Kézügyesség ezzel szemben kizárólag az ujjakra és a finommívű munkára vonatkozik. Ez a két főjellemező gyakorlatilag a más RPG-kból jól ismert Ügyesség

ötletes kettéválasztása: aki kiváló atléta, az nem biztos, hogy órákat is jól tud szerezni, és viszont. Hasonló a helyzet a Vezetéssel és a Rokonszenvvel is, ezeket a tulajdonságokat más szerepjátékokban Karizma név alatt szokták összefoglalni. Ha azonban jobban belegondolunk, egyáltalán nem biztos, hogy egy született vezető a mindennapi életben rokonszenves egyéniség (kevés baka hívja meg vendégségbe a kiképző őrmesterét), mint ahogy az is kétséges, hogy a kedves, öreg, barátságos nagynéniből válsághelyzet esetén azonnal tetterős szervező válna. A Hidegvér és az Akaraterő között már nehezebb ilyen különbséget tenni, de az érzéletes példák itt is segíthetnek. A hidegvérű ember rettenthetetlen, ám nem feltétlenül makacs és kitartó; az akaraterős tűzön-vízen át keresztülviszi, amit egyszer a fejébe vett, de ez még nem zárja ki, hogy félős vagy ijedős legyen.

Gerhard Gauner legtöbb értéke átlagosnak mondható, bár akad néhány kivétel. A Mozgás, a Célzóérték, az Állóképesség és a Fürgeség kimondottan jó (gyors, szívós kis ember, aki szereti messziről elintézni az ellenségeit), határozottan alacsony viszont a Támadóérték, az Akaraterő, a Vezetés és a Rokonszenv (gyenge, ingatag személyiség, aki nem szívesen vállalja a közelharc kockázatát). Mindez egyelőre egybevág a karakterről megformált képpel.

A főjellemzőket áttanulmányozva a játékos látja, hogy csak két kasztcsoporthoz (a vándor és a zsvány) közül választhat; Gerhardnak

túl alacsony a Támadóértéke és az Akaratereje, hogy harcos, illetve akadémius lehessen. A vidéki élet egyelőre nem igazán vonzza, ezért a zsvány mellett dönt.

Ezután következik a választott pályafutástól független kezdőképzettségek meghatározása. Ez egy elég bonyolult eljárás, a kocka szeszélyén kívül a karakter életkora, faja és kasztcsoportha is kihatással van rá. Mivel a pályafutásokkal kapcsolatos problémakört nem érinti, nem térek ki a mechanizmus részletes leírására; számunkra most elegendő a végeredmény ismerete.

Képzettségek: Ösztönös Menekülő, Lovaglás, Szívós Fickó Macskaszemű

Gerhard barátunknak tehát természetadta tehetsége van, hogy vészhelyzetben elpárolgjon, ráadásul nagyszerűen lát a sötétben, és a sok nélkülözés annyira megedzette, hogy eggyel növelheti az Állóképesség értékét (azaz 4-ről 5-re). Ami a lovaglást illeti, ez talán Gerhard ifjúkorára utal: elképzelhető, hogy falun vagy tanyán nőtt föl, de valószínűleg korán elkerülhetett onnan, különben más hasonló jártasságai lennének. A játékos elégedett; ezek a képzettségek nagyszerűen illenek a karakterről alkotott képebe. Most jön az igazán fogós feladat: pályafutást kell választani Gerhardnak.

A játékos nem gondolkodik sokat, hiszen magában már kidolgozta a karakter hátterét, és ehhez a zsvány kasztcsoporthoz legelől található pályafutások egyike kiválóan illik. Gerhard Gaunerből - nem a kocka szeszélye, hanem tudatos választás folytán - koldus lesz az Óvilágban. A pályafutáshoz tartozó képzettségeket automatikusan megkapja.

Képzettségek: Koldulás, Rejtőzés Városi Környezetben, Titkos Nyelv: *Tolvajnyelv*, Titkos Jelek: *Tolvaj-jelek*, Nesztelen Mozgás Városi Környezetben

Ezek a képzettségek a Fürgeség és az Intelligencia főjellemzőkhöz társíthatók; Gerhardnak mindkét vonatkozó értéke elég magas, így hát a játékos elégedett a választással. Ezután megvizsgálja, milyen irányban fejlesztheti tovább karakterét az aktuális pályafutásban.

Valószínűleg senki számára nem jelent meglepetést, hogy a választott hivatás e téren nem sok jóval kecsegtet. A koldus foglalkozással legfeljebb annyi előny jár, hogy a viszontagságok és a nélkülözések megedzik a karakter testét, és az utcán élve - ahol óhatatlanul előfordulnak kisebb csetepaték - valamicske harci tudást is felszedhet. A pályafutás egy fejlődési fokozatot kínál a Támadóérték, Célzóérték és Állóképesség terén, kettőt pedig a Seb Pontok vonatkozásában. (Egy fejlődési fokozat mindig 10 pont az 1-től 100-ig terjedő képzettségek, illetve 1 pont az 1-től 10-ig terjedők esetében.) Ezeket a fejlődési fokozatokat természetesen Tapasztalat Pontért kell megvásárolni, kivéve a legelsőket, amelyek ingyen van. Mivel a játékos afféle sokat bíró kiverő kutyának képzelel el Gerhardot, az ingyen fejlődési fokozatot az Állóképességhez rendeli, amelynek értéke ezzel 6-ra nő.

A karaktergenerálásnak ezzel még nincs vége teljesen - előbb meg kell határozni Gerhard felszerelési tárgyait és a vészhelyzetben amolyan *deus ex machina*ként felhasználható Sors Pontokat -, ez a fázis azonban a mi szempontunkból nem túl lényeges, ezért inkább átugornám. Gerhard Gauner most már készen áll a kalandozásra; kétségtelen ugyan, hogy nem tartozik a különösebben impresszív karakterek közé, a *Warhammer* szerepjáték sötét és nyomasztó légkörébe azonban nagyon is illik.

A voltaképpeni játék megkezdése előtt nem árt átgondolni, hogy milyen célok lebegnek a frissiben kidolgozott karakter előtt, és hogyan akarja elérni őket. Gerhard esetében az első kérdésre elég egyszerű a válasz: ez a nyomorult pária hatalomra, befolyásra és tekintélyre vágyik, hogy egyszer végre őt is tiszteljék az emberek - és akkor majd irgalmatlanul a mocskba taszítja őket, mint ahogy vele tették gyermekkorában. Ettől a céltól messzebb talán nem is lehetne, mint jelenlegi állapotában. Ha ki akar törni szörnyű helyzetéből, pénzre és jó

vedelemre kell valahogy szert tennie, szerény képességei azonban egyelőre nem jogosítják fel különösebben nagy várakozásokra.

A mesélő ezekhez a körülményekhez igazítja Gerhard első kalandjait. A koldus - a többi játékos karakterrel és néhány NJK-val együtt - erőszakos és aljas rablóbandába tömörül egy városban, és szegény vidéki utazók kifosztásából élnek. Gerhardnak az a dolga, hogy kiválassza az utcán a szóba jöhető célpontokat, és olyan helyre csalja őket, ahol le lehet csapni rájuk. Nem mintha igazán jól csinálná - külseje, viselkedése alapján elég kevesen bíznak meg benne -, de hát a társai sem valami nagy szakemberek, ezért megtűrik maguk között. A banda természetesen csak a fáradtnak, gyengének vagy betegnek tűnő utazókat meri megtámadni, így hát a mindenkorai zsákmány bizony soványka; a korrupt városi vezetéstől nem kell félniük - ugyan mit számít egy idegen csavargó élete? -, az igazi, komoly bűnözők azonban rendszeresen megjelennek, hogy kordában tartsák őket, és behajtsák rajtuk a sápot. A kiszemelt áldozat néha védekezik, a nagymenők mindig kemény legények, és a bandán belül is napirenden vannak a verekedések. Gerhardnak valahogy mégis sikerül átvészelnie a nehéz időket; vészhelyzetben általában elszalad. Igaz, pár alkalommal alaposan eltángálják, mivel azonban szívós alkat, elég hamar felépül a sérüléseiből. Egy ízben még némi tekintélyre is szert tesz, amikor a vaksötét utcán egy öklömnyi kővel tizenöt méterről fejen találja a társai előtt menekülő áldozatot.

A pitáni rablóátmadások és utcai verekedések során Gerhard összegyűjt 300 Tapasztalat Pontot, amin vásárol magának két fejlődési fokozatot a Seb Pontok és egyet a Célzóérték terén. (SP: $7 \Rightarrow 9$; CÉ: $40 \Rightarrow 50$) A koldus pályafutás ugyan feljogosítaná, hogy további 100 TP-ért cserébe a Támadóértékét is növelje 10-zel, a játékos azonban nem él ezzel a lehetőséggel, mert Gerhard az eddigi kalandok folyamán a közelharcnak még a gondolatától is irtózott, és a továbbiakban sem szándékozik ilyen veszedelmes ügyekbe keveredni. Ezzel a pályafutás által nyújtott lehetőségek kimerültek. Gerhard viszont szeretné tovább javítani a főjellemzőit, és új képzettségekre vágyik; lassan szükségét érzi a váltásnak.

Egy szép napon az egyik csapdába csalt utazóról kiderül, hogy lepusztult külseje csak álca: valójában bretonniai kém, és értékes iratok vannak nála. A kém eszelősként harcol, és a banda felét (az NJK-kat) lemészárolja, mire a túlélő lebírni. A túlélők megszerzik a titkos iratokat, és megpróbálják jó pénzért eladni egy városi tanácsnoknak, sajnos azonban nem sikerül bejutniuk a színe elé: a házat őrző testőrök meg sem hallgatják őket, hanem félholtra verik az egész gyűlevész csürhét. Gerhard és társai tudják, hogy itt a lehetőség, végre kitoríthatnák a nyomorból, de fogalmuk sincs róla, mit csináljanak. Végül az őket sarcoló komolyabb bűnbandák egyikéhez fordulnak segítségért. A nagymenők rövid úton elveszik tőlük az iratokat, ingyen visszaszolgáltatják a tanácsnoknak, learatják a törvénytisztelő honpolgároknak járó dicsőiséget, és szereznek egy jó pontot a városi vezetésnél. Gerhard és a többiek is megkapják a jutalmukat: mivel ilyen okosan és megfontoltan cselekedtek (legalábbis a profi bűnözők szemszögéből nézve), nem verik el őket.

A mesélő minden játékosnak 200 TP-t oszt ki a kaland végén; elérni ugyan nem sok mindent értek el, az viszont kétségtelen, hogy rengeteget tanultak. Az események ráadásul további motiválják a karaktereket: mindegyikük mélyesen meggyűlöli a balsorsukért felelős bűnbandát, és bosszút forral. A közös cél közelebb hozza egymáshoz a karaktereket, a találomra összeverődött csürhében kezd kialakulni az összetartás, megteszik az első lépéseket, hogy igazi kalandozótársaság lehet belőlük. Azzal tisztában vannak, hogy egyelőre nem csaphatnak le az ellenségeikre, még túl gyengék hozzá; de azt is tudják mindannyian, hogy előbb-utóbb eljön az ő idejük...

Gerhard játékosak nekilát elkölteni a 200 TP-jét. Először is 100 TP-ért pályafutást vált, egyszer s mindenkorra maga mögött hagyva a kolduséletet: patkányfogó lesz belőle. No persze, ez nem valami hétmérőföldes ugrás fölfelé a társadalmi ranglétrán, de vegyük figyelembe az előnyöket is: Gerhardnak immár munkája van, igaz, alantas és

nehéz, de legalább egy kevéske rendszeres jövedelem jár vele. A maradék 100 TP-ért sietve megvásárolja az új pályafutás egyik fontos képzettségét.

Képzettségek: Fegyverspecialista: *paritty*

Gerhard választása nem véletlenül esett a pályafutásra. A banda "esze" - egy kiugrott írnok, az egyetlen közülük, aki tud írni-olvasni - emlékszik egy könyvre, amit a régi gazdájánál látott egyszer. (A gazdája egyébként ugyanaz a tanácsnok volt, akihez az előző kalandban hiába próbáltak bejutni a karakterek.) Ebben a könyvben többek között az állt, hogy a város csatornájának mélyén kétszáz éve egy titkos Káosz-kultusz ütött tanyát, amelynek volt néhány igen befolyásos tagja is, s elsősorban egy ősi ereklyéből merítette hatalmát. A kultuszt később kifüstölték a Birodalom *landsnecht*-jei, a Káosz-ereklyéről azonban nem esett több szó, és az írnok azt javasolja, hogy kutassák fel, hátha fel tudják használni a bűnözők ellen. Gerhard új hivatása kitűnő ürügy rá, hogy hosszasan tartózkodjon a csatornarendszerben, és mivel egyedül túlságosan sebezhető lenne, csatlakozik hozzá pár társa is, akik szintén pályafutást váltottak. Néhány kaland az ereklye utáni hajszája jegyében zajlik, bár nem mindegyik közvetlenül kapcsolatos vele; egy ízben például Gerhardék rábukkannak egy csempésztanyára, amely a bűnbanda irányítása alatt áll, és sikerül felszámolniuk. A csatorna átkutatása és feltérképezése során Gerhard 400 TP-t gyűjt össze, amit mind új képzettségek vásárlására fordít; most leginkább erre van szüksége.

Képzettségek: Ellenállás betegségekkel szemben, Ellenállás mérgekkel szemben, Csapatelepítés, Csapakeresés

A karaktereknek végül sikerül kinyomozniuk az ereklye rejtekhelyét, mikor azonban elindulnak a megszerzésére, kelepchébe sétálnak. A Káosz-ereklye helyett a bűnbanda várja őket a csatornában, és gyilkos küzdelem veszi kezdetét, amelyben végül - saját legnagyobb meglepetésükre - a karakterek kerekednek felül. A véres összecsapásban persze ők is vesztenek néhány embert - egyikük a volt írnok -, a bandavezért azonban élve sikerül kézre keríteniük. Gerhard kivallatja néhány fogva tartott patkány hathatós segítségével; a bandavezér először nem hajlandó beszélni, egy idő után azonban már csak úgy ömlik belőle a szó. A karakterek megtudják, hogy a Káosz-ereklyét már régen felszínre hozták a csatornából, mégpedig éppen az a tanácsnok, aki az írnok régi gazdája volt. A tanácsnok a Káosz beavatótja, és mióta megpróbáltak kapcsolatba lépni vele, figyelteti minden lépésüket, mert aggódik kiugrott írnoka miatt. Amikor rájön, hogy a karakterek az ereklyét keresik, haladéktalanul megbízza a bűnözőket a likvidálásukkal, mert félt, hogy fény derül sötét titkára.

Gerhard és életben maradt társai végeznek a kivallatott bandavezérrel, és feszülten néznek egymásra. Bajban vannak, mégpedig nagy bajban: olyan ellenséget szereztek maguknak, aki könyörtelenül a sarkukban lesz, sehol sem tudnak tőle megszabadulni. Az egyetlen esélyük, ha ők lépnek először, és nyilvánosan leleplezik, esetleg meggyilkolják a tanácsnokot. Szerencsére a bűnözőkkel vívott öldöklő küzdelem és a bandavezér sikeres kikérdezése fejénként 500 TP-t hozott a konyhájukra, ami némileg megkönnyítheti a dolgukat. A karakterek, a közös veszély által minden eddigénél szorosabbra kovácsolódott egységben, felszívódnak a csatorna mélyén, a játékosok pedig - köztük a Gerhardot irányító - nekifognak a TP-k elköltésének.

A patkányfogó pályafutáshoz egyetlen olyan képzettség tartozik, amit Gerhard még nem sajátított el, az Idomítás (kutya). A mesélő azonban kijelenti, hogy ezt a képzettséget nem lehet a sötét csatornarendszerben bujkálva megtanulni, a játékos pedig egyébként sem látja különösebb szükségét, ezért inkább a főjellemzők fejlesztésére fordítja a figyelmét. Az aktuális pályafutás egy-egy fejlesztési fokozatot engedélyez neki a Támadóérték, a Célzóérték, a Seb Pontok, a Kézügyesség és a Hidegvér terén. Sajnos azonban korábbi pályafutása

során Gerhard már növelte egy fokozattal a Célzóértékét, és kettővel a Seb Pontjait. A szabályok szerint az adott főjellemzőnél minden fejlesztési fokozat (első, második stb.) csak egyszer vehető igénybe. Amennyiben Gerhard javítani szeretne ezen a két értéken, olyan pályafutást kell választania, amelyik legalább két fejlesztési fokozatot tartalmaz a Célzóérték, illetve hármat a Seb Pontok esetében. Marad tehát a Támadóérték, a Kézügyesség és a Hidegvér. Gerhard továbbra is rühelli a közelharcot, ezért az első lehetőség kiesik. A másik kettőt viszont habozás nélkül kihasználja: most, hogy már kiigazodik a különféle csapdák között, nem árt gyakorlatoztatni egy kicsit az ujjait, hiszen a tanácsnok házáat minden bizonnyal alaposan védik; mivel pedig ellenségük a Káosz szolgája, Gerhard jól teszi, ha felkészül néhány háttorzongató látnivalóra. A játékos tehát elkölt 200 TP-t, és a karakter Kézügyességét 29-ről 39-re, Hidegvérét pedig 28-ról 38-ra emeli.

Még mindig maradt azonban 300 Tapasztalat Pontja, amivel nem tud mit kezdeni, mégis szeretné elhasználni, mivel a küszöbönálló összecsapás elég keménynek ígérkezik. Megkérdezi a kalandmestert, hogy nem válthatna-e pályafutást. A mesélő némi gondolkodás után engedélyezi neki, azzal a feltétellel, hogy az új pályafutásnak szoros kapcsolatban kell állnia a régivel, és nem tartalmazhat gyökeresen új elemeket. Ez erősen behatárolja a játékos lehetőségeit, aki hosszas tételődés után a rabló mellett dönt. A kalandmester engedélyezi a váltást, mert úgy ítéli meg, hogy Gerhard eddigi tevékenysége valóban nem sokban különbözött a közönséges rablótól. A játékos kifizeti a váltás árát - 100 TP-t -, és áttanulmányozza a rabló pályafutás fejlesztési sémáját. Ez egy-egy fejlesztési fokozatot engedélyez a karakternek a Támadóérték, a Célzóérték, az Erő és a Fürgeség terén, illetve kettőt a Seb Pontok vonatkozásában. A választás nem nehéz: mivel a Célzóérték és a Seb Pontok terén Gerhard már kihasználta a felkínált lehetőségeket (lásd az utalást a kapcsolódó szabályra az előző bekezdésben), a Támadóértékét pedig nem akarja javítani, marad az Erő és a Fürgeség. A játékos kihúzza a maradék 200 TP-t, és feltünteti a változásokat a karakterlapján. (Erő: 3 ⇒ 4; Fürgeség: 39 ⇒ 49)

Amíg a karakterek a csatornarendszerben bujkálnak, ellenségük, a tanácsnok sem télenkedik. Mivel a bérencel nem jelentkeztek, természetesen rájön, hogy valami nem stimmel. Első lépésként sietve veszedelmes bűnözőkké nyilvánítja a karaktereket, vérdíjat tűz ki a fejükre, és fővesztés terhe mellett megtilja, hogy bárki a segítségükre legyen. Mikor a balsorsú írnok nála szolgált, a derék tanácsnok még jónevű ügyvéd volt, mostanra azonban titokban már démonológussá avanzsált (elvégre az NJK-k is válhatnak pályafutást). Így hát nem esik különösebben nehezére megidézni egy különösen undorító Káosz-szörnyet, és a karakterek után küldeni a csatornába.

Gerhardék elfognak egy kisállat tolvajt, aki a vérdíj reményében próbálta becserkészni őket, és megtudják tőle, hogy városszerte kíméletlen hajszára indult ellenük. A játékosok egyre magabiztosabbak; karaktereik rohamléptekkel fejlődtek az utóbbi időben, számos nehéz helyzetet sikerült átvészelniük, és egyre inkább kezdik azt hinni, hogy az ő kezükben van az események irányítása. Már a tanácsnok háza ellen indított akciót tervezgetik, amikor frissen szerzett önbizalmukat szilánkokra zúzza a Káosz-szörny megjelenése: sajnos, a tolvaj elfogása után kissé elhanyagolták rejtekhelyük őrzését. A karaktereknek komoly esélyük lenne a győzelemre, ha összehangoltan szállnának szembe a szörnyeteggel, sajnos azonban súlyos hibát követnek el, és inkább menekülni próbálnak. (A mesélő úgy érezte, ennyi közösen átélt viszontagság után már joggal számíthat arra, hogy a csapat összeforrott egészet alkot, de tévedett.) A démon végül sikerül elpusztítani, ám ez valamennyi karakternek az életébe kerül, Gerhard Gaunert kivéve. A sebekkel borított túlélő felájultan támolgok ki a titkos búvóhelyről, egyenesen egy Günther Sommervogel nevű ravasz fejedelemség karjaiba. Günther már régóta ráakadt a karakterekre, ám egyszerűen meghúzta magát, és várakozásra rendezkedett be. Tudta, hogy előbb-utóbb másokat is idecsábít a jókora vérdíj, és ő csak utána akart lecsapni a zsákmányra; akár egy másik fejedelemséggel, akár a

karakterekkel kell szembeszállnia, mindenképpen legyengült ellenfelekre számíthat. A Káosz-szörny felbukkanása kissé megzavarta, ám hidegvérű gazfickó lévén így is habozás nélkül kihasználta a kínálkozó alkalmat.

Gerhard nagyon nagy bajban van, de nem veszíti el a fejét. Haszon-talan könyörgések és rimánkodások helyett egyszerűen kitálal Günthernek; elmond neki mindent, amit tud. A fejedősz gondolkodóba esik; foglyának meséje eléggé hihetetlen ugyan, ám a Káosz-szörny megjelenése arra utal, hogy igazat beszél. A tanácsnok aligha vállalná a kockázatot, hogy a Káossal folytatott üzelmeinek tanúja maradjon; Günther rádöbben, hogy az ő élete is veszélyben forog. Ezután törekény alapokon álló szövetség köttetik győztes és legyőzött között; egyik sem bízik a másikban, ám a közös ellenséggel szemben csakis egymásra számíthatnak. Günther magához veszi a halott karakterek fejét, Gerhardot pedig láncra veri, de csak színleg; társa bármikor kiszabadíthatja magát. Ezután egyenesen bemaszíroznak a tanácsnok házába, azt a látszatot keltve, mintha a fejedősz a kitűzött vérdíjért jelentkezne. A tanácsnok valóban meg akarja öletni Günthert, amikor azonban ráusztítja a testőreit, Gerhard lerázza magáról a béklyókat, előkapja elrejtett parittyáját, és beleveti magát a küzdelembe. Sommervogel kardja véres rendet vág a tesőrök között; a meglepett tanácsnok varázsolni készül, Gerhard parittyáolma azonban bezúzza a homlokát. A kézitusa rövid, de véres, és mire a városi milícia a tett színhelyére érne, a két támadó eltűnik az éjszakában.

A közösen átélt hajmeresztő kaland egyfajta bajtársias kötelékben kovácsolja össze a két karaktert. A városból természetesen sürgősen el kell tűnniük, Günther azonban felajánlja Gerhardnak, hogy társuljon hozzá, kalandozzanak együtt tovább. Gerhard elfogadja az ajánlatot, és a játékos nekilát elkölteni a sikeres kalandért kapott 500 TP-t.

Gerhard jelenlegi pályafutása - a rabló - egyértelműen kényszer-választás volt, erőteljesen behatárolt körülmények között született. Sem a fejlesztési sémája, sem a felkínált képzettségek nem nyújtottak a karakternek nagyobb ívű lehetőségeket. Ezért Gerhard ebben a pályafutásban nem fog olyan sok időt eltölteni, mint az előző kettőben, hanem az első adandó alkalommal vált. Az új pályafutás kiválasztásánál a játékosnak két körülményt kell figyelembe vennie: a vándor fejvadászsal való partnerkapcsolatot, illetve Gerhard személyiségét, amelynek alapjait már a főjellemzők meghatározása előtt lefektette. Némi fejtörés után végül a rabszolga-kereskedő mellett dönt (100 TP), noha a rendelkezésre álló karrier-kijáratok közül nem feltétlenül ez a legelőnyösebb. Kiválóan kiegészíti viszont Günther tevékenységét, és megfelel Gerhard kíméletlen, keserű, bosszúvágyó jellemének is. A rabszolga-kereskedőknek kevés olyan képzettségük van, aminek Gerhard különösebben szükségét érezné, a fejlesztési sémájuk azonban már érdekesebb. Egy fejlesztési fokozattal szolgál a Vezetés és az Akaraterő, kettővel a Támadóérték, a Célzóérték, az Erő, a Fürgeség és a Hidegvér, végül pedig négyvel a Seb Pontok terén. Gerhard maradék 400 TP-jét a Célzóértéke, a Fürgesége, a Hidegvére és a Seb Pontjai növelésére fordítja. Mikor tehát búcsút veszünk tőle, karakterprofilja a következőképpen néz ki:

Mozgás: 5
Támadóérték: 25
Célzóérték: 60
Erő: 4
Állóképesség: 6
Seb Pontok: 10
Fürgeség: 59
Támadások Száma: 1
Kézügyesség: 39
Vezetés: 26
Intelligencia: 31
Hidegvér: 48
Akaraterő: 25
Rokonszenv: 26

Képzettségek: Ösztönös Menekülő, Lovaglás, Szívós Fickó, Macskaszemű, Koldulás, Rejtőzés Városi Környezetben, Titkos Nyelv: Tolvajnyelv, Titkos Jelek: Tolvaj-jelek, Nesztelen Mozgás Városi Környezetben, Fegyverspecialista: parittyá, Ellenállás Betegségekkel Szemben, Ellenállás Mérgekkel Szemben, Csapdatelepítés, Csapdakeresés

Mint láthatjuk, a kezdetben eléggé általános jellegű profilból lassan kezd kirajzolódni egy határozottabb személyiség. A kiemelkedő értékek mutatják, milyen irányba fog folytatódni a karakter fejlődése: Gerhard lassan maga mögött hagyja az örökös megaláztatásokat, a fájó kiszolgáltatottságot, és egy könyörtelen, számító, szívós gazfickó lesz belőle, aki nem sokba veszi embertársait. Külsőre nem kimondottan imponáló figura, szeret a háttérbe húzódni, az árnyékok és a sötétség az ő világa. A becsületes, szemtől szembeni harctól irtózik; ha csak teheti, lesből és hátulról végez az ellenségeivel. Mi sem áll tőle távolabb, mint az önzetlenség és a segítőkészség, a sors mégis úgy hozta, hogy ellensége lett a Káosznak és a démoni hatalmaknak. Mindenképpen gondosan kimunkált, plasztikus személyiség; és a játékosnak különös öröme szolgálat, hogy nem a kocka szeszélye folytán lett ilyen, hanem az átélt kalandok és viszontagságok formálták életszerűvé.

Gerhard Gauner hányattatásai a pályafutás-szisztema bemutatásán túl más célokat is szolgálhatnak. A fentiekben voltaképpen egy elég szövevényes alapcselekmény - "plot" - került bemutatásra, amelyből a mesélő némi munkával kialakíthatja a saját kalandját, akár a Warhammer világában, akár valamelyik más rendszerben. Csak a fontosabb NJK-kat és helyszíneket kell részletesebben kidolgozni egy kisebbfajta kampányhoz, amely négy-öt játékülésen át foglalkoztathatja a résztvevőket. Egyes részeket - például a szándékosan körvonalazatlan csatornarendszert - tovább lehet bővíteni más mellékszálakkal és helyszínekkel. Nem hiányzanak a cselekmény továbbszövéséhez szükséges elvarratlan szálak sem. Az ellenséges bűnbandának nyilván nem minden tagja veszett oda a csatornában, egyesek talán elmene-kültek, és most bosszút forralnak. És mi történt a tanácsnok által bir-tokolt Káosz-ereklyével, amelyből démoni hatalmát merítette? Talán van egy fia vagy testvére, aki Gerhard vérére szomjazik, és ehhez az ereklje segítségét veszi igénybe. Az sem lehetetlen persze, hogy az erekljét Günther Sommervogel kaparintotta mag, és egy idő múlva szentségtelen befolyása alá kerül...

Nos tehát, kedves mesélők és játékosok: kalandra fel!

Koröya Zsolt



KORNYA ZSOLT

HALOTTIDÉZŐK, BEAVATOTTAK, LÉLEKKERESŐK

AZ EURÓPAI NEKROMANCIA TÖRTÉNETE AZ ÓKORBAN

MÁSODIK RÉSZ

4. AENEAS ALÁSZÁLL AZ ALVILÁGBA

Nagyjából ugyanabban az időben, amikor Odüsszeusz tanácsot kért a vak thébai jós szellemétől, egy másik Trója alatt vitézkedő vezér is nekromantikus rítusokat űzött a sziklás dél-itáliai partvidéken, Kümé körül. Ezt a hőst is csaknem ugyanannyi ideig hányták-vetették hajóján a haragos habok, mint Odüsszeuszt, csak hogy ő nem hazafelé igyekezett, hanem éppen ellenkezőleg: új hazát keresett magának. Régi otthona ugyanis Trója városa volt, amiből a dúló görögök nem hagytak egyebet füstölgő, üszkös falconkoknál. Ő és Odüsszeusz engesztelhetetlen ellenségek voltak, gyakran néztek egymással farkasszemet fegyverrel a kézben a véres harcmezőn. Ez a nevezetes férfiú Aeneas volt, egyike annak a két trójai vezérnek, akiknek sikerült élve elmenekülnie a lángoló városból. Számos ábrázolás maradt fent róla, amint agg apját a nyakába véve igyekszik kifelé a tomboló tűzvészből;

baljával kisfiának a kezét fogja, jobbájában pedig kardot tart, készen arra, hogy lekasabolja az útját álló görögöket. Felesége elmaradt mellőle a nagy kavargásban, és élve nem is látta viszont soha többé; ellenben az édesanyjára nem kellett gondot viselnie, sőt, inkább fordítva állt a helyzet, mivel hogy az illető hölgy nem volt más, mint maga Aphrodité (azaz Venus) istennő.

Aeneas akit csak tudott, hajókra terelt a menekülők közül, és miközben a győzedelmes görögök a város kifosztásával voltak elfoglalva, sietve elvitorlázott. Hosszas bolyongás várt rá a tengeren, és legalább annyi fantasztikus kalandban volt része, mint gyűlölt ellenségének, Odüsszeusznak. Útközben öreg édesapja, Anchises elhalálozott. Aeneas azonban szeretett volna még egyszer beszélni vele, ezért amikor kikötöttek Küménél, felkereste szent barlangjában Apollón papnőjét, a Szibillát. Ez a Kirkével ellentétben szigorú szüzességi fogadalomban élő hölgy ugyan elsősorban jövőmondással foglalkozott, ám szükség esetén ahhoz is értett, hogyan kell megnyitni az alvilág kapuit. Aeneas hosszas könyörgésére végül beadta a derekát, és vállalkozott rá, hogy elvégzi a sötét szertartást.

Meg kell jegyeznünk, hogy a trójai hős lényegesen nagyobb fába vágta a fejszéjét, mint Odüsszeusz. Ő nem az apja szellemét akarta megidézni, hanem a saját személyében, élő-elevenen leszállani hozzá az alvilágba. Feltett szándékához annak ellenére is ragaszkodott, hogy a Szibilla figyelmeztette: lemenni még csak egyszerű dolog, de a visszatérés embert próbáló feladat ám! Aeneas azonban egyre csak erősködött, régi pokoljáró hősökre - Orpheuszra, Thészeuszra, Héraklészre - hivatkozott, s végül még az ősi ereklét, a misztikus aranyágat is felkutatta a környező erdőben. (A legenda szerint ez a Perszephonének szentelt aranyág nyitja meg az alvilág kapuit.)

A Szibilla ekkor egy sötét, elhagyott barlang elé kíséri a hőst és embereit, amelynek mélyéről mérges gőzök szállnak fel, és kezdetét veszi a szertartás.

“Azzal kezd, hogy éjszinű négy tulkot hoz e helyre és megfröcskölí homlokukat színborral a papnő. Majd tulkuk közül pár szőrszálat kiszakítván, mennyben mint Erebus mélyén egyforma hatalmas, szent Hecaténak, fennszóval, veti égni parázsba. Mások a tulkok torkát vágják el; poharukban gőzöl a forró vér. Maga Aeneás, aki borzas báránnyt ölt le az Eumenidák Anyjának, utána nagy nővérenek - most, óh Próserpina, néked szúr agyon egy meddő tehenet. De a styxi királynak éjjeli áldozatát se mulasztja: bikákat egészben rak fel, bőven megfürdetve olajban, a tűzre. S ím, sugarával alig született meg a pirkadat, elkezd lába alatt bömbölni a föld, és reszket az erdő, s mintha kutyák vinnyognának valahonnan az éjből: ott jön az istennő. >> Arrább, avatatlanok, arrább - harsog a látnok -, sőt tisztuljatok innen egészen! S indulj már te is, Aeneás, kard kézbe kivonva,

TARTALOM

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

most van szükség hős lélekre s a szívben erélyre!
Ennyit szól, azután berohant őrjöngve az ajtón,
az pedig elszántan ment arra, amerre vezették.”

(Vergilius: Aeneis VI. 243-263., Lakatos István fordítása)

Aeneas elé sok félelmetes és csodálatos látvány tárul az alvilágban: beül Khárón ladikjába, elhalad a háromfejű kapuőrző kutyaszörny, a Cerberus előtt, látja a bűneik miatt örök szenvedésre ítélt lelkeket, s találkozik régi trójai harcostársaival is. Végül szembekerül Anchisessel, és megpróbálja megölelni, akárcsak Odüsszeusz az édesanyját, de neki sem sikerül. Anchises azonban jóval tájékozottabb szellem, mint akikkel Odüsszeusz beszélt; a nem várt viszontlátás felett érzett örömeiben előbb feltárja fia előtt a lét és a nemlét legősibb titkait, majd jövődőt mond neki. Apróra felsorolja mind a leszámazottait, és megjósolja, hogy Aeneas ivadécai ezerszeres bosszút állnak majd a görögöknön: felégetik a városaikat, lemészárolják a harcosaikat, s örök időkre alávetik őket. Aeneas népe uralkodásra született, jelenti ki büszkén.

Ebben van is valami, mert Aeneas vér szerinti utódai között ott találjuk Romulust és Remust, a városlapító ikerpárt; egy kései leszámazottját pedig Iulius Caesarnak fogják hívni...

5. MÉDEIA MEGFIATALÍTJA APÓSÁT

Idáig jutván joggal felmerülhet az emberben a kérdés: hát az antik idők nekromanciája mindössze arra volt jó, hogy a beavatottak tűnékeny árnyakat idézzenek föl az alvilágból, és megérdeklődjék tőlük a jövődőt? Nos, a legtöbb nekromanta kétségkívül elsősorban ezzel foglalkozott. Ismereteseek egyébként a fent leírtaknál jámborabb módszerek is; a köztársaságkori Rómában például szokás volt egy kis bronzharang társaságában eltemetni az elhunytakat. A holttestet aztán bizonyos idő elteltével kihantolták, és egy bonyolult szertartást végeztek el fölötte, amelynek tetőpontján megszólaltatták a harangot. Ekkor a tetem állítólag válaszolt a hozzá intézett kérdésekre.

Ennek a gyakorlatnak az alapja az a feltételezés volt, hogy a Hádészba alászálló lélek halála révén titkos igazságoknak jut a birtokába, és ezeket megoszthatja az élőkkel is. Ez a felfogás sohasem vált egyeduralkodóvá: láthattuk, hogy az Odüsszeusszal találkozó árnyak semmivel sem voltak okosabbak, mint életükben. (Teirésziász ugyan jövődőt mondott neki, de hát ő holta előtt is a jósmesterséget űzte.) Persze az ilyen oktondi szellemeknek is megvolt a maguk haszna: ha a jövő titkairól nem is lebbenthették fel a fátylat, az életük során összegyűjtött sok tudás és tapasztalat továbbra is a rendelkezésükre állt. Elárulhatták például az élelmes nekromantának a rég elásott kincsek rejtekhelyét, beavathatták az ősi családi viszályok háttérében meghúzódo gonosz ármánykodásokba, felvilágosítást adhattak a letűnt idők homályba vesző eseményeiről.

Anchises árnya azonban jóval többre volt képes ennél. És ebben van is némi logika; elvégre aki a saját bőrén tapasztalja meg a halált, ezt az örök misztériumot, az lélegzetelállító kinyilatkoztatásoknak kerül a birtokába, pusztán az élmény hatására. Az alvilágba leszálló és onnan visszatérő hősök a mitológiában mindig hétpecsés titkoknak, misztikus igazságoknak jutottak a nyomára. Ésszerű tehát feltételezni, hogy ezeket - a dolgok rendjéből kifolyólag - minden eltávozott lélek ismeri. (Ezen a véleményen volt különben a nagy görög filozófus, Platon is.) A nekromantának pedig nem is muszáj a saját személyében pokolra szállnia, hogy megszerezze a szent tudást; elegendő, ha megidézi egy árnyat, és apróra kifaggatja.

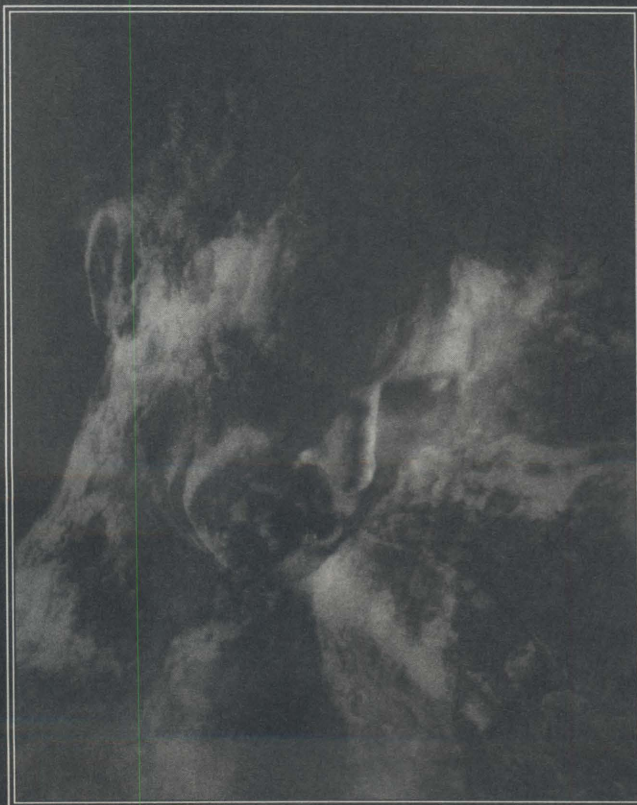
Csak hogy a tudás, ahogy azt már az ókoriak is tartották, hatalom. És vajon nem kézenfekvő-e, hogy a halottak, ha már egyszer rendelkeznek ezzel a hatalommal, élni is készek vele? Hogy ha úgy tartja kedvük, képesek beavatkozni az élők dolgaiba, rontást bűvölni egyesekre, bőséget hozni másokra? És ha a nekromantának történetesen ugyanez a célja, nem kényszerítheti-e rá a holtakat, hogy segítségük fáradságos munkálkodásában?

Egyes etruszk és római sírokban a feltárást végző régészek utólag odahelyezett ólomtáblákat találtak, különféle bűvös szövegekkel, amelyek a holtak közbenjárását kérik, hogy romlást, kórságot, mindenféle nyavalyákat és keserves halált hozzanak a bennük megnevezett személyekre. Ezeket a táblákat feltehetően a fentebb leírtakhoz hasonló szertartások kíséretében helyezték el a sírokba, és kétségbevonhatatlan bizonyítékai a nekromantikus hagyomány eleven továbbélésének a császárkorban. Némelyiknek a szövegezése mai szemmel nézve egyenesen komikus, bár akkoriban nyilván véresen komolyan vették őket. Annak az ólomtáblának a segítségével például, amelyen az alábbi felirat olvasható, egy féltékeny nő igyekezett megszabadulni vetélytársától:

“Amiként az itt eltemetett hulla sem szólni, sem hangot adni nem képes - azonképpen Rhodine is legyen halott Marcus Licinius Faustus szemében; ne szólhasson az ő jelenlétében, és hangot se adhasson! Amiként ez a hulla gyűlöletes az istenek előtt és az emberek szemében - csak annyit érjen és annyit számítson Rhodine is Marcus Licinius számára, mint ez az itt elföldelt hulla. Diszper! A te gondjaidra bízom Rhodinét, hogy örökre gyűlölet tárgyává legyen Marcus Licinius Faustus számára...”

(Kolomic István fordítása)

A szövegből kikövetkeztethetően az a tetem, amelyik mellett a táblát találták, kivégzett gonosztevő vagy az arénában elesett gladiátor lehetett; az ilyen halottak közreműködését a római varázslók különösen hathatósaknak vélték.



6. A HALOTTIDÉZÉS MÓDOZATAI

Mint láthattuk, már az írott történelem hajnalán találunk beszámolókat olyan személyekről, akik megidézték a holtak szellemét, és kérdéseket tettek föl nekik. Sőt, forrásainkból nagy vonalakban még az is rekonstruálható, hogy milyen szertartásokat végeztek ennek érdekében. E téren a bibliai szöveg a legszükségesebb, ami nem csoda: az ótestamentumi iratok összeállítói, a szigorú vallási törvények értelmében, igyekeztek minél kevesebb részletet megörökíteni e kárhözvont gyakorlatokról. Az antik Hellaszban, ahol nyilvános szentélyi voltak egyes alvilági isteneknek, jóval liberálisabb felfogás uralkodott.

A rendelkezésünkre álló forrásokból mindenesetre egyértelműen kiderül, hogy a nekromantikus rítusoknak két fő összetevője volt: az *áldozat* és az *invokáció*, azaz a holtakon uralkodó istenekhez intézett könyörgés.

Az áldozatnak kettős célja volt. Egyrészt mintegy "megvesztegették" vele a holtakat felügyelő isteneket, hogy rövid időre bocsássák el alattvalóikat a hatalmuk alól, és a fölöttük való rendelkezés jogát ruházzák át a rítus végrehajtójára. A nekromanta így ideiglenesen isteni hatalommal bír: képessé válik rá, hogy parancsoljon a holtaknak, és kérdései megválaszolására kényszerítse őket. Az áldozat második, nemkevesebb fontos funkciója, hogy rövid időre *hasonlatossá tegye a holtat az élőhöz*. Másikülben a szellem - aki lényegénél fogva más világba tartozik, mint megidézője - nem tudna kommunikálni a nekromantával. Az így nyert hasonlatosság természetesen műlékony és felszínes. Sem Odüsszeusz, sem Aeneas nem volt képes megérinteni az elhunytak lelkét; mintha csak füstföslányokat akartak volna ujaik közé ragadni. Később majd látni fogjuk, hogy a leghatalmasabb nekromanták bizonyos titkos rítusok segítségével állítólag *fizikai valójukban* is meg tudták idézni az elhunytakat; ehhez azonban a két hős tudománya kevés volt, hisz ők a legjobb esetben is csak afféle botesínálta mágusoknak számítottak.

A hasonlatosság elvéből következik, hogy az áldozatot valami életet hordozó, életadó anyagból kell bemutatni, hiszen csak ez kölesönözhet a szellemnek életerőt. A nekromanta rítusokban az áldozatnak örféle típusát különböztethetjük meg.

1. Italáldozat. Az ital lehetett víz és mézes tej is, leggyakrabban azonban a bort használták erre a célra. Csupa életet hordozó, erőt adó, tápláló folyadék. A bor kiemelt szerepe részint azzal magyarázható, hogy átmelegíti a kihűlt tagokat, mintegy életet lehelve beléjük; részint pedig azzal, hogy hasonlatos a vérhez.

2. Ételáldozat. Odüsszeusz fehér daraliszttel köríti az áldozógördőt, de az ételáldozatra való utalást láthatunk abban is, ahogy az endori boszorkány a sikeres halottidézés után megvendégeli Sault. Mint emlékeztetünk rá, ő is fehér lisztből gyúrt lepényt süt királyi vendégének (sőt, még egy hízott borjút is levág, ez azonban már az állatáldozat témakörébe tartozik).

3. Véráldozat. Valamennyi áldozatfajta közül ez a legjelentősebb; a nekromantikus szertartások elmaradhatatlan eleme. A vér az élet ősi hordozója, és a halottak meg vannak fosztva tőle; nyilván csillapíthatatlan, mohó szomjúság gyötri őket utána. Ha a nekromanta a sikeres megidézést követően nem végzi el előírászerűen az elbocsátás szertartását (amiről, ellentétben a *huwással*, alig van adatunk), a halott az élők között marad, és megpróbálja elorozni a vértüket: *vampir* lesz belőle.

4. Állatáldozat. Minél nagyobb szabású a szertartás, annál több állatot kell áldozatul adni maguknak a holtaknak és a fölöttük uralkodó isteneknek. Az állatokat kivérezterik, majd elégetik. A nekromancia alapszabálya, hogy a feláldozott állatoknak mindig feketéknek kell lenniük; a fekete szín az éjszakára és a sötétségre utal, s ezek ősidők óta a halál, az elmúlás jelképei. Számos nekromantikus szertartás meddő nőstényállatok feláldozását írja elő. *Ez első pillanatra* fűrésának tűnhet, nyomban rábukkanunk azonban a magyarázatra, ha belegon-

dolunk a rítus mélyebb szimbolikájába. A nekromantikus áldozatnak ugyanis az *élettel* kell kapcsolatban lennie, nem pedig a *termékenység*vel. Ez az oka annak, hogy egyes közkeltű áldozatfajták - sperma, vetőmag, rituális nemi aktus - a nekromanciában sohasem használatosak.

5. Emberáldozat. A legszörnyűbb, egyben azonban a leglogikusabb áldozatfajta. Ugyan mi adhatná vissza hathatósabban az életet egy időre a halottnak, mint egy eleven emberi lény feláldozása? Emberáldozatról direkt módon sem az *Odüsszeiában*, sem az *Aeneisben* nem olvashatunk, a szövegek gondos áttanulmányozása után azonban a szemünkbe tűnik egy aggasztó momentum. Közvetlenül a nekromantikus szertartás leírása előtt mind Odüsszeusz, mind Aeneasnak meghal egy társa. A haláluknak ugyan semmi köze nincsen a rákövetkező rítushoz (Elpénór részegen a nyakát szegi Kírké házában, Misenus pedig a tengerbe zuhan és megfullad), a bajlós egybeesés azonban sokatmondó. Aligha kételkedhetünk benne, hogy itt a rituális emberáldozat emléke sejlik föl a szövegek mögött.

Közelebbről jegyezzük meg, hogy a holtaknak bemutatott ital-, étel-, vér-, állat- és emberáldozat az ókorban csaknem mindenütt bevett gyakorlat volt; egy etruszk szarkofágon még olyan jelenettel is találkozhatunk, ahol a sírjából kikelt, múmiaszerű tetem együtt lakomázik a gyászolókkal! *Ez azonban nem nekromancia!* Az ilyen szertartásoknak mindig *engesztelő* jellegük volt: azért végezték el őket, hogy megakadályozzák a halott visszatérését, elhárítsák az élők iránt táplált rosszindulatát. Mivel holtában nem juthatott hozzá az ételhez, italhoz, vérhez stb., a hátramaradottak inkább önként felajánlottak neki egy keveset áldozat gyanánt, mintsem vállalják a kockázatot, hogy erőszakkal szerzi meg őket magának. A nekromanta mágikus rítusaihoz éppen azért tapad annyi sötét és blaszém vonás, mert *ő fordít egyet* ezen az okoskodáson: *azért áldoz az elhunytaknak, hogy megidézze őket*.

Ami az invokációt illeti, a nekromantának ilyenkor az alvilági sötét isteneihez kell fohászkodnia: Hádészhoz, Perszephonéhoz, Hekatéhoz és a Fúriákhoz. Ezek az istenalakok - talán az egy Perszephoné kivételével - cseppet sem kegyes szívűkről és jóindulatukról nevezetesek, a nekromantának tehát ugyancsak vigyáznia kell, nehogy magára haragítsa őket. A Fúriák - görög nevükön *erínuszok* - szörnyűséges banyák, akik vénebbek Zeusznál és az olümposzi isteneknél, és semmibe veszik a hatalmukat: hajukban kígyók tekergőznek, szénfekete testüket csúf denevérszárny repíti, kutyapofájukból vérben forgó szemek villognak elő, ahogy rézszerű korbácsukat csattogtatva vetik magukat az áldozataikra. Hárman vannak; a nevük Tisiphone, Alecto és Megaera. Még náluk is féltelmetesebb azonban Hekaté, az éj királynője, aki elfátyolozott arccal, kezében fáklyával jelenik meg a keresztutaknál, olykor pedig alvilági kutyafalka kíséretében kóborol a holdfényes temetőben. Ő a nekromanták patrónusa és védistene; róla tanulják a halottidézés mesterségét Médeia és Kírké is, akik a leányai voltak. Az ilyen isteneket nem lehet hebecburgya módon, nyakra-főre szölongatni; az invokációk szövege a varázslók legféltettebb titka volt, nemzedékről nemzedékre adták tovább a tiltott ígéket, s ölni is képesek voltak, hogy megakadályozzák avatatlan kézbe jutásukat. Később, a kereszténység diadala után, az antik istenek fokozatosan démonokká, alvilági lelkekkel keresztesultak a közfelfogásban; és ezzel párhuzamosan egyre inkább elmosódott a határvonal a nekromanták és a fekete mágusok között.

Mutatóba idézünk egy ilyen invokációt; Hekatéhoz szól, és a természetfölötti témájú irodalom egyik mesterének, az amerikai H. P. Lovecraftnak a közvetítésével maradt ránk:

"Ó, barátja és társa az éjszakának, te, aki örvendsz a kiontott vérnek és a kutya ugatásának, aki a sírok között vándorolsz az éjszakában, aki vér után szomjazol és rettegést hozol a halandókra, Gorgó, Mormó, ezerarcú Hold, fogadd kegyesen áldozatunkat!"

Hátborzongató, nemde?

Folytatjuk

Rúna TÁBOR III

és

negyedik országos szerepjáték találkozó

A RÚNA MAGAZIN SZEREJPÁTEK TÁBORT SZERVEZ
1997. JÚLIUS 27 - AUGUSZTUS 2. KÖZÖTT
NYÍREGYHÁZÁN, A BÓLYAI JÁNOS KOLLÉGIUMBAN

Ekkor kerül megrendezésre a Harmadik Országos M.A.G.U.S. Bajnokság,
és itt lesz a fináléja a III. Kalandmodul bajnokságnak is.

Ennek az írásnak valószínűleg a mind a Rúna magazinban, mind az Arkánumban megjelent jelentkezési lapok előtt kellett volna megszületnie, mert így talán ki sem alakulhattak volna azok a félreértések, amelyek a táborral, a táborba való jelentkezéssel kapcsolatban a potenciális résztvevőket és érdeklődőket sajnos megzavarták. A gond leginkább abból adódott, hogy... talán mindenki tisztábban lát a dologban, ha elmesélem egy-két mondatban, miért is Nyíregyházán lesz a Rúna-tábor.

No! Nyíregyházán közismerten igen számos és lelkes szerepjátékos él, akiknek aktív „magja” már 1990-ben összehozott egy találkozót, ahol is kb. 80 agyalágyult szerepjátékos az ország minden szegletéből egy hétvégén keresztül csak játszott és játszott (akkor még az AD&D volt a No 1.). A fő cél az ismerkedés volt, ezt szolgálta a szervezés is: az önként jelentkező mesélőkhöz véletlenszerűen soroltak megfelelő karakterekkel rendelkező játékosokat. Meg kell hagyni, nagyon jól sült el a dolog, kisebb problémát csak az okozott, hogy az AD&D szakífejezéseit másként fordította és használta mindenki. Ezt a találkozót később I. Országos Szerepjáték Találkozónak tituláltuk, mivel hogy az volt. Jó néhány év szünet következett, mikor is a Bolyai Kollégiumban megalakult a Vihargárda RPG-klub, és ők szervezték meg - a városi Művelődési Központ klubjával karöltve - a másodikat, '95-ben. Ezen már több, mint 200-an voltak, és a fő slágere már a M.A.G.U.S., tehát érthető, hogy a Valhalla Páholynak ez jó alkalmat jelentett a találkozásra közönségével. A következő évben már ismerősként tértek vissza nemcsak ők, de még vagy jó kétszáz ember - a III. Országos Szerepjáték Találkozóra. 1996 végén a szintén ezen a helyszínen rendezett M.A.G.U.S.-versenyen vetődött fel az ötlet: miért ne ötvözzük az OSZT-t a már két éve pihenő, a M.A.G.U.S.-rajongóknak szinte kötelező Rúna-táborral? És az ötlet megtetszett a valhallásoknak is...

Így hát az a bizonyos „helyi mag” - akiket régi ismeretség, barátság fűz a Valhalla szerzőgárdájából a neves Raoul Renier-hez és a híres Jan van den Boomenhez - szervezi a tábor a helyszínen, Nyíregyházán, a „cég” meg támogat a fővárosból. Reméljük, valami egész jó fog kiülni ebből. De rátérek a lényegre, a homály eloszlatására!

Az első, rendkívül fontos dolog az, hogy a tábor kezdetének időpontja egy napot csúszik - vissza, tehát nem július 28-án, hanem 27-én, vasárnap kezdődik! Ebből következik, hogy augusztus 2-án, szombaton végződik.

Nem volt talán elég egyértelmű az, hogy a jelentkezési lap visszaküldése csak akkor kerül regisztrálásra, ha a borítékban ott lapul a részvételi díj befizetését igazoló csekk feladóvényének másolata is. Júniustól kezdve már csak a Rúna magazinban meghirdetett áron lehet részt venni, tehát 8000 Ft/fő szállással, (napi egy) étkezéssel, és ez az összeg tartalmazza a tábor ideje alatt zajló M.A.G.U.S.-, ill.

AD&D-verseny nevezési-, és a többi program részvételi díját. Az alternatívák: a díj étkezés nélkül - 6500 Ft/fő, szállás és étkezés nélkül - 3200 Ft/fő. A két lapban megjelent különböző ármegjelölésért mindenkitől elnézést kérünk, a felelős érte a Valhalla. (Ezt vállalják is, nekem legalábbis ezt mondták. Aki az Arkánumban megjelent cetlin és áron jelentkezett június 1-ig, az jól járt, mivel etikátlan lenne tőlük különbözetet kérni.) A lényeg az, hogy mostantól július 1-ig ez érvényes. Természetesen lehetőség van a helyszínen is jelentkezni, ezzel csak egy bibi van: mivel a szállás előre le van foglalva, a helyszínen megjelenőnek, lehet, hogy már nem jut, kaja meg főleg. Jelentkezettek hát minél előbb!

A - remélem - utolsó félreértés már kevésbé ilyen kényelmetlen, de mindenképpen kiigazításra szorul. A Rúna („hagyományos”) jelentkezési cetlijén szereplő „Velük szeretnék egy szobába kerülni” kezdetű rovat úgy, ahogy van semmisnek veendő, ugyanis a szobák nem nyolcágyasak, hanem háromágyasak...

Ezek után már csak egy, a felhívásokból kimaradt dolgot kell pótolnom: mindenki hozza el minden szerep- és stratégiai játékkal kapcsolatos holmiját! Gondoltunk itt jelmezekre, rajzokra, figurákra, terpasztalok mozdítható, kisebb darabjaira, mindenféle szabálykönyvekre és kiegészítőkre, kockákra, ami befér - a hátizsákba. Lehet, hogy itt találsz társakra kedvenc, de kevésbé ismert szerepjátékokhoz, vagy játszatsz néhány jó csatát Necromunda-bandáddal - miért mulasztanád el ezeket a lehetőségeket csak azért, mert otthon hagyta a hozzávaló cuccokat? Terveink szerint a különféle stratégiai játékokból (pl.: Warhammer, Warhammer 40K, Necromunda, Blood Bowl) kellő jelentkező esetén, kisebb versenyeket is megszervezünk. Ezenkívül szépen megfestett fantasy-sci-fi figurákkal nevezhetsz a figuraversenyen, vagy csak szerepeltetheted őket a kiállításunkon.

Végre-valahára rátérhetek a programra. A napi lebontás egy kissé nagyolt lesz, mivel néhány dolog még képlékeny állapotban van és néhány még a helyszínen is az lesz. A vendégek meghívása is folyamatban van. (Például várjuk a Kreatív Anakronisták megjelenését, akik tagtoborzót szeretnének tartani, de konkrét megállapodás híján még a programtervbe nem vettük be őket.)

Az érkezés napján - ami ugye július 27., vasárnap - kora délutántól várunk benneteket, már a vasút- és buszállomáson, útmutatással. A kollégiumban az adminisztráció és a szobák elfoglalása után a rendezők bemutatják a tábor helyszínét, este pedig a hagyományos ismerkedő játék (lásd a cikk második bekezdését!) lesz, amelynél a csapatok összeállítását a rendezők végzik, a szerepjáték típusa, karakterek szintje stb. szerint, de alapvetően véletlenszerűen. A cél a szórakozás és az ismerkedés! Ezen az estén gyűjtjük össze a figura-kiállítás és -verseny anyagát is, rendezés, értékelés végett.

Hétfőn délelőtt „hivatalosan” is megnyitjuk a tábor, majd elmondjuk a (hmm...) végleges programot és rátérünk a fő attrakció, a M.A.G.U.S.-verseny szabályainak és menetének ismertetésére. Ezután az esti Magisztériumig (ja, ez minden este állandó program!) megalkulnak a csapatok, mindenki kidolgozza karakterét, elkészíti előtörténetét. Megkezdődnek a Cherubion-verseny fordulói is. Másnap - kedd - délelőtt a csapatok bemutatkozásával kezdetét veszi a M.A.G.U.S.-verseny. Ennek formája legyen titok, de étvágygerjesztőül annyit elárulok, hogy a résztvevőknek szükségük lesz minden szerepjátékos-tehetségükre. Délután stratégiai és/vagy kártyajátékok bemutatói szórakoztatják az érdeklődőket. Este a Magisztérium fix - hazai fanzinok, szerepjáték lapok stábjait lehet faggatni. Reményeink szerint megnyílik a figura- és képzőművészeti kiállítás is.

Szerda - a M.A.G.U.S.-verseny második fordulója. Ennek helyszíne a nyíregyháza-sóstói Vadaspark; hogy miért, az a történetből fog kiderülni, a végigjátszása pedig egyfajta élő szerepjáték lesz. Egészen vacsoráig itt is maradunk, a „versenypályán” végigment csapatokat íjász- és küzdősport-bemutató szórakoztatja. Este Magisztérium, Cherubion, meg minden, de ezzel a szerdai program még nem ér véget: az arra vállalkozók élő Vampire-t játszhatnak, ha mernek (talán itt fog eldőlni, ki is legyen Kelet-Magyarország igazi ura.).

A csütörtök M.A.G.U.S.-programja egy - a többi fordulótól eltérő - vetélkedő, ahol a csapatok számot adhatnak mindarról, amit Ynevről, mitológiáról, vallásokról tudni lehet. E forduló után, az előző kettő

eredményét is beszámítva dől el, mely csapatok kerülnek be a pénteki utolsó fordulóba, a döntőbe (kellő számú mesélő esetén minden csapat). A viszonylag rövid vetélkedő után a másik nagy kedvenc, az AD&D hódolói mérkőzhetnek meg egymással egy hagyományos szerepjáték-verseny keretein belül.

Pénteken tetőfokára hág az izgalom, mer' ekkor próbálják meg végigjátszani a csapatok magát a versenymodult, amely történetének előzményei valószínűleg már ekkorra kiderülnek az előző fordulók során. Ez el is tart estig, úgyhogy ezen a napon más nagyobb esemény nem várható, persze az eredményhirdetésen és a díjkiosztáson kívül. Ha ez megtörtént, bezárjuk a tábor egy össznépi beszélgetéssel, amin minden meghívott vendégünk részt vesz és remélhetőleg minden Rúna-táborozó is. Az utolsó éjszakát pedig célszerű nem az alvásnak, hanem a játéknak szentelni; lehetőség nyílik arra is, hogy azok is lejátsszassák a versenymodulokat, akik nem jutottak el a döntőig, de minden egyéb (pl.: AD&D) versenyanyag is nyilvános lesz ekkorra, no és be lehet fejezni az ismerkedési játékot is.

Szombaton könnyes búcsú és szomorú hazautazás. Hát ennyi, reméljük mindenkit felcsigázott a terv, a megvalósítás pedig minden eddigi hasonló rendezvényt felülmúl.

Legyetek részesei ennek!

Jeles Attila

A RÚNA - TÁBOR PROGRAMJA

JÚLIUS 27. VASÁRNAP

MEGÉRKEZÉS, REGISZTRÁCIÓ, SZÁLLÁSHELYEK ELFOGLALÁSA,
ESTE ISMERKEDŐ JÁTÉK

JÚLIUS 28. HÉTFŐ

TÁBORNITÓ, PROGRAM-, ÉS A M.A.G.U.S.-VERSENY SZABÁLYAINAK ISMERTETÉSE,
CSAPAT- ÉS KARAKTERALKOTÁS

JÚLIUS 29. KEDD

A VERSENY ELSŐ FORDULÓJA (BEMUTATKOZÁS), CHERUBION-VERSENY,
KÁRTYA- ÉS STRATÉGIAI JÁTÉK BEMUTATÓK, ESTE MAGISZTÉRIUM

JÚLIUS 30. SZERDA

A M.A.G.U.S.-VERSENY 2. FORDULÓJA A SÓSTÓI VADASPARKBAN
(„AKADÁLYVERSENY”),
ÍJÁSZ- ÉS KÜZDŐSPORT-BEMUTATÓ, ESTE MAGISZTÉRIUM ÉS ÉLŐ VAMPIRE

JÚLIUS 31. CSÜTÖRTÖK

A M.A.G.U.S.-VERSENY 3. FORDULÓJA YNEV (+VALLÁS ÉS MITOLÓGIA)-VETÉLKEDŐ,
AD&D-VERSENY, MAGISZTÉRIUM, A KALANDMODUL-BAJNOKSÁG
EREDMÉNYHIRDETÉSE

AUGUSZTUS 1. PÉNTEK

A M.A.G.U.S.-VERSENY DÖNTŐJE (KALANDMODUL), ESTE EREDMÉNYHIRDETÉS,
DÍJKIOSZTÁS, ÖSSZNÉPI BESZÉLGETÉS, JÁTÉK LÁTÁSTÓL-VAKULÁSIG

AUGUSZTUS 2. SZOMBAT

BÚCSÚ ÉS HAZAUTAZÁS

KÁRTYAVÁR

Szerepjáték- és kártya szaküzlet

**A legszélesebb választékot, a legalacsonyabb árakat,
a legjobb társaságot találod meg.**

- ♦ Kártya- és szerepjátékok
- ♦ Laponkénti vétel-eladás
- ♦ A Deák tértől egy percre
- ♦ Kockák, Kártyavédők

Cím: 1051, BUDAPEST Sas utca 4.

Nyitvatartás: H-P: 10-18, Szo: 9.30-13.30 ♦ Tel.: 266-4393

**A Valhalla Páholy rendezésében
NONPROFIT jellegű
NEMZETKÖZI 'VAMPIRE' KÁRTYAVERSENY,
SHOW és LÁTVÁNYOSSÁG lesz**

Időpont: 1997 augusztus 20., de. 10 óra.

Hely: Budapest, VI. Szinyei Merse Pál u. 1. (Körönd Pizzéria)

Nevezési díj: 1000 Ft (Nyereményalapba kerül)

Közönségbelépő: 500 Ft (Terembérlet)

Rengeteg ajándék!

**Részletes információ az összes szerep- illetve kártyajáték
szaküzletben megtalálható!**

EZT NE HAGYD KI!

ÉBREDJ FEL!

GYERE EL!

♦ ♦ ♦ FELHÍVÁS ♦ ♦ ♦

A Valhalla Páholy szerepjátékos előképzettséggel, B-kategóriás jogosítvánnyal, gépkocsival
és samuráj-erkölcsrel rendelkező munkatársat keres

MINDENES

munkakörbe. Az írásos jelentkezéseket a szerkesztőség címén "RONIN" jellegével várjuk.

Legendák és Enigmák

KYRIA ÖRÖK

K Ö N Y V E L Ő Z E T E S



- Kilkh-En Huiass nagyúr!

Az ostoba ajtónálló úgy üvöltötte a nevemet, mintha a rualani nagyvásár kikáltója lenne. Merengésemből felriadva hirtelen teljesen meglepődtem a lakomaterem lármáján és nyüzsgésén. Végigsimítottam hajamon, még egy pillantást vettem alkalomhoz illően káprázatos öltözékemre, függőn lesiettem a lépcsősoron, és máris a tiszteletemre összegyűlt előkelőségek között találtam magam. A környező nagybirtokok családjai, néhány felékszerezett dáma Enrawellből, arcukon jól palástolt megvetés, a kíséretük tagjai, a háznép és saját fegyvereim az oszlopok árnyékában. Fiatalságomnak, szépségemnek vagy árvaságomnak szóló moraj fogadott.

Sietnem kellett.

Az elcsendesedő tömeg elé léptem, szilárdan megvettem lábaimat valamelyik faragott sárkányfejen.

- A Családok Tradíciójának értelmében, hűen őseink évezredes hagyományaihoz, rójuk le tiszteletünket azon hatalom előtt, amely sorsunk fonálát szövöi vagy elvágja!

A díszes oltárhoz léptem, aminek benyílójában mécsesek füstöltek komor csendben, megragadtam az előkészített kupát, és a tömegre pillantottam. Kisöpörtem egy rakoncátlanoktól tincset a homlokomból, és bezsebeltam a fiatalabb hölgyek fürkésző pillantásait. Valóban festői látványt nyújthattam. Díszes ruhám, izmos termetem, távoli földek napsütésétől barnított bőröm: idegen tájak illata lengt körül. A katona, aki hazatért.

- Weila, sorsunknak Kovácsa! Fogadd ajándékomat és hódolatomat!

Pár csepp bort locsantottam a köre. Igyekeztem nem tudomást venni a terem aranydíszítéses ajtaja mögött felparázsló hangzavarról. A család galambősz papja felém nyújtotta a rúnákkal televesztett gyertyát. Több vendég a láрма okát kutatta.

- Megadom, amit elődeim is megadtak... kérlek, tekints le rám, őrizd utamat...

Hirtelen végigcirkogott a csend. A meggyújtott gyertya lángját huzat táncoltatta.

- Talán *utunkat* akartál mondani, nem igaz, testvér?

Sóhajtottam.

A sarkig tárt ajtóban, a fénycsillagok aranyszínű derengésében ott állt tükörképem, a valaha elsőpró hévvel szeretett, mára ugyanolyan hevesen gyűlölt ikerpárom, út porával lepett páncélban, kísérői gyűrűjében. Moraj futott végig a gyülekezeten, mintha csak bizonytalanok lennének, ki is áll az oltárnál és ki az ajtóban, olyan erős közöttünk a hasonlóság. Vállat verdeső hófehér sörényét ő is acélpánttal szorította hátra, nyúlánk természetünkön ugyanazok a ruhák mutattak jól, még fülönfüggőink is hajszálra megegyeztek. Mellesleg tudtam, hogy egyforma ételeket eszünk, hasonló lányokat hajszolunk, egyszerre fordulunk meg álmunkban, amikor ugyanazt a rémálmod álmodjuk.

- Megérkeztlél hát, Jarkh. Nem is mertem reménykedni ekkora szerencsében.

- Hát persze - felelte ő, szinte szórakozottan cirógatva az unikornisforma karmarkolatot. Mögötte mocsanatlan ércszobrok voltak a katonák.

Fegyvereim felém sandítottak, csakúgy, mint a teremben tipródó sokaság nagy része. Nem, egy percig sem hitték, hogy az ezeréves tilalmak dacára kyr kéz ont kyr vért - de azok, akik közelebből ismertek minket, talán nem voltak annyira biztosak a dolgukban.

Egyforma szemeinkben egyforma gyűlölet lobogott.

- Kövess, testvér! - kiáltottam. - Ne várakoztassuk sorsunk örét!

Újabb gyertyaláng lobbant fel sárgán.

A zenészek ezt a pillanatot választották, hogy belekezdjenek egy harcosabb időkre emlékeztető, rekedten zümögő dalba.

C'thal olk rieharr, tal khwar ai'chal gaforr.

Örvendezzen szívetek, amikor a hősök hazatérnek.

Mindkettőnknek töltöttem. Körülöttünk szinkavalkádként örvénylett a tömeg.

- Még nem késő leróni tiszteletedet szüleink sírjánál, testvér - figyelmeztettem könnyedén, miután mindketten kortyoltunk a borból.

Válasza meglepett.

- Már megtettem. - Nem volt túlzottan barátságos a tekintete. Minek széptsük, az enyém sem. Egymást leső ragadozókként hajoltunk az asztal fölé. Váratlan megérkezése meghiúsította tervemet, hogy a ceremóniával - látszólag legalábbis - házfőként szerepeljek, én egyedül, őt pedig kifejezetten idegesítette jól kiagyalt tervem.

Úgy tűnt, tartogat még meglepetéseket.

- Hogy mondtad? - Kezdtél felülkerekedni rajtam a harag. - Hiszen ha szemeimnek hinni lehet, épp az imént érkeztlél.

- Ó, jártam már itt... tegnap. - Mosolygott. - Csak elfelejtettem nagydobra verni ittlétemet.

- Te... - sziszegtem - ... forralsz valamit. A hátam mögött szaglászol?

Legyintett. A zenészek maroknyi csoportja lassú, érzelmes balladát játszott, elandalodva simultak egymáshoz az ifjú szerelmesek.

Mi a véleményed a pletykákról, testvér? - kérdezte váratlanul.

Megízlelte a bort, csettintett.

- Úgy tűnik, szőlőnk egyre nemesebb lesz az évek során... Ritka kincs, valóságos vagyon annak, aki a birtokot uralja.

Nem vettem tudomásul a célzást.

- Te talán törődsz ezekkel az ostoba mendemondákkal, Jarkh? - Mi járhat abban a csavaros fejében? - Magad is tudod, hogyan hat az egyszerű szántóvetőkre minden, látszólag rendellenes esemény. Elhullott pár állat, néhány hektáron kiégett a termés. Hát aztán? Ne tedd magadat nevetségessé!

Sápadt fények táncoltak az asztal tükörlapján.

- És szüleink halála? - Testvérem földhöz vágta a kupát. Számos megbotránkozott, még több érdeklődő tekintet volt a jutalma. - *Ezt* sem találd különösnek?

Valahol a lelkem mélyén kötelékeit rángatta a harag bestiája.

- Ha ennyire tájékozott vagy, nagyon jól tudod, mi történt, testvér! Mindenkét érhet vadászbaleset. Rendben, nem mindennapi esemény, de előfordul... a megbokrosodott lovak bárkivel a halálba nyargalhatnak.

- Az erdőben - suttopta. - Ahol furcsa szerzetek járnak. Ahol...

Miért önteném ki a szívemet? Miért nyílnék meg épp őelőtte?

Hiába a közvetlen modor, nem használ a könnyed viselkedés. Csak én egyedül tudhatom, mennyire aggasztónak találtam ezt a balesetet. Nem mintha őrdögi praktikákra gyanakodtam volna - Sogronra, nem kívánok leereszkedni erre a szintre! -, de nálam jobban senki sem tudhatta, mi is rejtőzik az erdő mélyén.

Megtalálták.

Vadászbaleset.

És rajtam kívül van még egy ember, aki pontosan tudja, mi is lapul ott.

Az arcvonásai az enyéme.

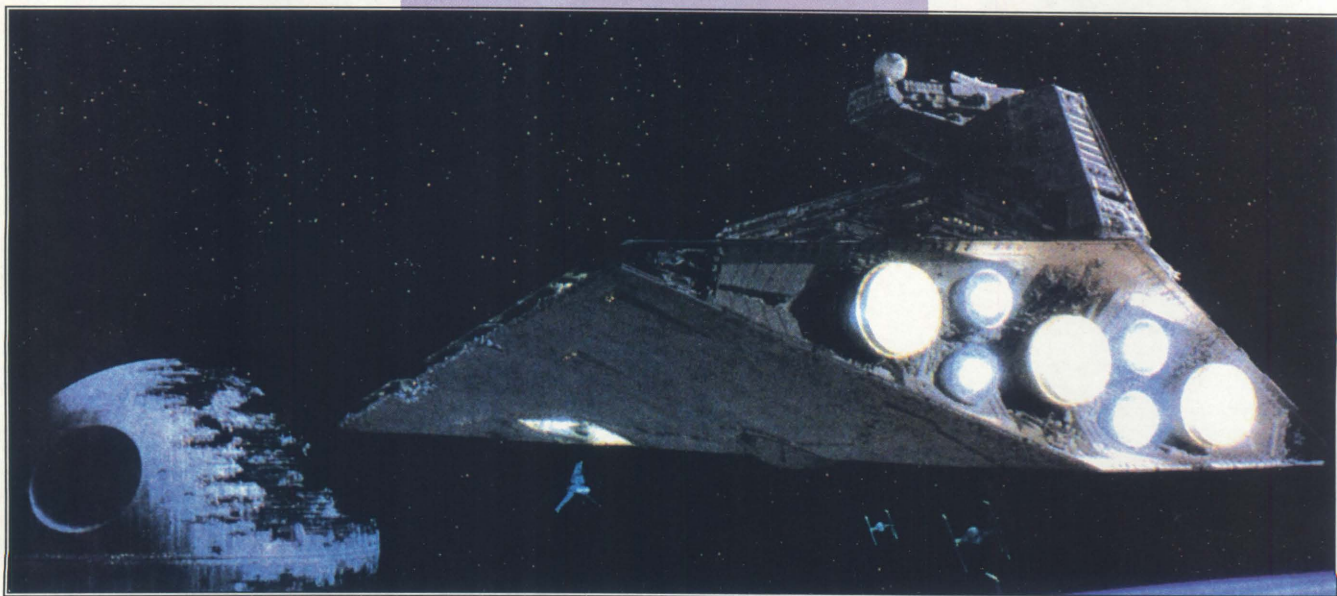
A testvérem.

- Nem rázott meg túlságosan a haláluk. Vagy tévednék?

- Miért? - kérdeztem ingerülten - Téged talán igen?

- Nem - sóhajtott. - Egyáltalán nem.

A BIRODALOM TITKAI



Régi adósságunkat törlesztjük akkor, amikor ismét helyet adunk a Rúna hasábjain sokak kedvelt játékának, a Star Warsnak is. Nemcsak a folyamatosan hozzánk érkező levelek ösztönöztek bennünket arra, hogy így tegyünk, de az a tény is, hogy az utóbbi időben bizony kevesebbet foglalkoztunk másik "gyermekünkkel", s mi sem akarjuk, hogy mostohán érezze magát.

A Csillagok Háborúja rajongótáborát mindig is komolyan érdekelte, hogy mindaz, amit a filmekben látott, hogyan is működik a "gyakorlatban". Miként lehet a szerepjáték szabályai szerint beépíteni azokat a szereplőket, járműveket, felszerelési tárgyakat a mesébe, amelyeket szájaitva bámultunk a vásznon. Ez most, a

trilógia felújított változatának bemutatója után talán aktuálisabb mint valaha.

Éppen ezért vállalkoztunk arra, hogy a felújított Star Wars rovatban először a filmekben már ezerszer megcsodált varázslatokról "rántsuk le a leplet". Remélhetőleg sokak örömeire, először a Birodalmat vesszük szemügyre, s ezzel talán még azoknak is tudunk némi örömet okozni, akik nem járatosak a Csillagok Háborúja szerepjátékra átitrt világában.

Az Erő legyen Veletek!

Dark Péter

BIRODALMI ROHAMOSZTAGOSOK

HOMOKI ROHAMOSZTAGOS

Számtalan különleges rohamosztagos egység létezik, hogy megfeleljenek a Birodalom igája alatt nyögő milliárdnyi világ nem ritkán kemény természeti feltételeinek. Az ilyen katonák egyik típusa az úgynevezett homoki vagy sivatagi rohamosztagos.

Ezeket a katonákat a különösképp céltudatos, rettenthetetlen és képzett rohamosztagosok közül választják. Vagy eleve járatosak a sivatagi éghajlat alatti hadviselésben, vagy különleges tehetségük van az álcázáshoz, kisszámú egységekben való portyázáshoz és nyomolvasáshoz.

Ezen a téren való jártassága és képzettsége miatt a Sívó Homok rohamosztagos köteléket vezényelték a Tatuinra, hogy visszaszerez-zék a Halálcsillag-projekt ellopott műszaki leírását.

A homoki rohamosztagosok páncélzatát módosították, hogy jobban megfeleljen a sivatagi élet kemény követelményeinek. A

hűtő- és cirkulálórendszer hatásfokát megjavították, és az egyes páncéllemezekbe külön hőelvezető rétegeket szereltek. Módosították a páncél alatt viselt fekete hővédő szövetruhát is: hűtőegységeket építettek bele.

A homoki rohamosztagosok szükségképpen hozzá vannak szokva, hogy jóval nagyobb a mozgásterük, mint a közönséges rohamosztagos egységeknek. Bár gyakran érintkeznek a felette-seikkel, nem bémúlnak meg, ha a helyzet gyors, önálló döntéseket követel. A homoki rohamosztagosok gépezetek helyett, amelyek bizonyos környezeti feltételek között működésképtelenné válhatnak, helyi élőlényeket használnak szállítóeszköznek. A Tatuinon például a Sívó Homok katonái harmathátúnak nevezett gyíkyszerű lényeken közlekedtek a forró sivatagban.

Minden homoki rohamosztagos nehéz sugárvetővel, nagy hatósugarú adóvevővel, valamint víz- és élelmiszerkészlettel van ellátva. A felszerelés mennyisége és minősége bevetésük várható időtartamának függvénye.



TIPIKUS HOMOKI ROHAMOSZTAGOS

Minden értéke 2K, kivéve az alábbiakat: sugárfegyver 4K, pusztakezes védelem 4K, kitérés 4K, önjáró löveg 4K, túlélés 4K, lovaglás 4K+1, fűrkészés 3K+2, pusztakezes harc 3K. **Mozgás:** 10. **Felszerelés:** Nehéz sugárvédő páncél (+1K a veszteség ellen, -1K az Ügyességhez és minden Ügyességen alapuló akcióhoz), sugárpisztoly (4K), nehéz sugárvető (6K), nagy hatósugarú adóvévő, élelem- és víztartalék.

SÍVÓ HOMOK KÖTELÉK - DSS-0956 RANGIDŐS TISZT

Minden értéke 2K, kivéve az alábbiakat: sugárfegyver 4K+2, pusztakezes védelem 4K, kitérés 5K, önjáró löveg 4K, megfélemlítés 5K, túlélés 5K, lovaglás 4K+1, parancsnoklás 4K, fűrkészés 3K+2, pusztakezes harc 3K. **Mozgás:** 10. **Felszerelés:** Nehéz sugárvédő páncél (+1K a veszteség ellen, -1K az Ügyességhez és minden Ügyességen alapuló akcióhoz), sugárpisztoly 4K, nehéz sugárvető (6K), nagy hatósugarú adóvévő, élelem- és víztartalék.

HAVASI ROHAMOSZTAGOSOK

Azok a birodalmi csapatok, amelyek megrohanták a hothi felkelő támaszpontot, nem közönséges katonák voltak. Egy elit rohamosztagos kötelékhez tartoztak, melyet Vader nagyúr flottájához osztottak be, és azt a parancsot kapták, hogy támogassák Veers tábornokot a szárazföldi hadműveletekben. A Császár nem óhajtott további kockázatot vállalni ezzel a felkeléssel, amely az idők során mind kiterjedtebb, mind hatékonyabb lett. Noha a flottához beosztott csapatokban minden specializált rohamosztagos kötelék képviseltette magát - homoki rohamosztagosok, mélyúri rohamosztagosok, vízi rohamosztagosok, gépesített rohamosztagosok és felérítő rohamosztagosok -, a felkelők bázisának bevételehez a parancsnokok a Hóvihar különítmény havasi rohamosztagosainak szolgálatait vették igénybe.

Amint Vader nagyúr megtudta, hogy flottájának célpontja a Hoth bolygó lesz, utasította Veers tábornokot, a flottához beosztott szárazföldi rohamcsapatok parancsnokát, hogy gondoskodjon a hideg éghajlaton vívott ütközethez szükséges katonai egységekről és felszerelésről. Veers úgy döntött, hogy a kérelhetetlen hatékonyságáról híres Hóvihar különítményt fogja bevetni.

A Hóvihar különítményeseket arra képezték ki, hogy PTSz lépegetőkkel együttműködve harcoljanak. A különítményes taktikában nincs helye óvatosságnak, rászedő hadmozdulatoknak. Ezeket a rohamosztagosokat arra tanították, hogy hirtelen és megsemmisítő erővel csapjanak le a célbolygóra - akár a hóvihar -, gyorsan és csírájában elfojtva mindenféle ellenállást. A PTSz támadó ékkel kombinálva a birodalmi haderő legrettegettebb egységei közé tartoznak, mint azt a hothi ütközet is tanúsítja. Miután a lépegetők biztosítják a terepet, letérdelnek, hogy kivonulhassanak belőlük a rohamosztagosok, akik azután fől számolják a fegyveres ellenállás maradék gócait. Ezenkívül rendelkeznek a sarki éghajlaton folytatott hadműveletekhez szükséges felszereléssel és jártasságokkal is.

Egy különleges osztag, személyesen Vader nagyúr parancsnoksága alá rendelve, fontos megbízatást kapott. Gyors iramban be kellett hatolniuk a felkelő támaszpontra, majd átfésülniük és biztosítaniuk, miközben Veers tábornok csapatai minden lehetséges menekülési útvonalat elvágnak a jégbarlangokból. Vader csapatainak csak külön parancsra volt szabad tüzet nyitniuk. A Fekete Lovag nyilván foglyokat szándékozott ejteni, és aligha tévedünk



nagyot, ha feltételezzük, hogy legfontosabb zsákmánynak Skywalker parancsnokot és barátait szemelte ki. Solo kapitány, Csubakka és Leia hercegnő hajszál híján beleesett a kelepcébe, melyet a Vader által vezetett különleges osztag állított nekik. Feltehetőleg csak azoknak a "különleges módosításoknak" az egyike mentette meg őket, amiket Solo nevezetes űrhajójába, a *Millennium Falcon*ba épített.



A Hóvihar különítményesek ugyanazt a szabványos, két darabból álló, hőszigetelő alsóruhát viselik, mint a többi rohamosztagos. Efölött tizennyolc darabból álló külső páncélt hordanak, külön cirkulációs- és fűtőegységgel felszerelve, és légmentesen záró köpenyt, a hideg elleni további védekezésül. A havasi rohamosztagosok sisaklemezét légzőcsuklya takarja, a légzés megkönnyítésére különösen hideg vagy mérgező közegben, amelynek áramkörei közvetlenül a létfenntartó rendszerhez kapcsolódnak. Minden különítményes fel van szerelve ezenkívül terepjáró bakancssal, nagy szakítószilárdságú acélhuzallal, csáklával, ionfáklával, plusz munícióval, túlélőkészlettel, valamint élelmiszer- és vízadagokkal. A havasi rohamosztagosok fegyvertára sugárpisztolyból, sugárvetőből és fejenként kettő darab hajítógránátból áll.

BIRODALMI HÓVIHAR KÜLÖNÍTMÉNYES

ÜGYESSÉG 2K, sugárfegyver 5K, sugártüzérség 4K, pusztakezes védelem 4K, kitérés 3K; TUDÁS 2K, túlélés: sarki éghajlat 4K; MECHANIKA 2K; ÉRZÉKELÉS 2K, fürkészés 3K+1; ERŐ 3K, pusztakezes harc 4K; TECHNOLÓGIA 2K. **Karakter Pontok:** 3. **Mozgás:** 10. **Felszerelés:** sugárpisztoly (4K), sugárvető (5K), repeszgránátok (5K/4K/3K/2K), havasi rohamosztagos vértet (+1K az Erőhöz, -1K az Ügyességhez és minden azon alapuló akcióhoz), terepjáró bakancs (+1K a mászás jártassághoz), ionfáklya, túlélőkészlet, élelem- és víztartalék.

ROBOGÓS JÁRÓRÖK

Késéggkívv a felderítő rohamosztagosok voltak a legmegfelelőbb katonák felderítő- és járőrszolgálatra a sűrű erdővel borított endori terepen. Az erdős hold szövevényes aljnövényzete célszerűtlenné tette az Endoron a legtöbb jármű alkalmazását, bár a pajzsgenerátor környékén, ahol megtisztították kissé a terepet, a birodalmiak FTSz és PTSz lépegetőket is használtak.

A gépesített felderítőszolgálatot többnyire roboogós járörök látták el. Bár a hatalmas endori faóriások nem lebecsülendő veszélyt jelentettek a száguldozó katonáknak, az erdőt számtalan kisebb-nagyobb ösvény és csapás hálózta be, amelyeken a roboogók biztonságosan közlekedhettek. Ráadásul az Endorra szállított roboogókat módosított vezérlőművekkel látták el. A roboogók első csűrőlapjára egy külön szenzorlemez szereltek, ezáltal a pilóta sokkal tisztább képet tudott alkotni róla magának, hogy mi vár rá az előtte magasodó fákön túl, és jobban meg tudta tervezni pályáját.

Az endori járörök - négy katona és az őrmesterük - kétfős csoportokra váltak szét; az őrmester hátul cirkálva irányította őket. Minden raj lefedett egy számára kijelölt területet; legyezőszerűen szétterülve helyezkedtek el a generátorbunker körül. Hogy minél nagyobb területet tärhassanak megfigyelés alatt, előre kidolgozott mozgásmintákat követtek. Ráadásul igyekeztek minél magasabban manőverezni roboogóikkal, látókörük kiszélesítése végett.

A járöröknek az volt a parancsa, hogy végezzenek folyamatos szenzoros ellenőrzéseket és harminc percenként tegyenek jelentést a felettesüknek. Ha behatolókra bukkannának, mindenáron kerülniük kell a fegyveres összetűzést. Ilyen esetben az volt a parancsuk, hogy minél gyorsabban távozzanak a terepről, és jelentkezzenek azonnali jelentéstételre a parancsnokságon, még akkor is, ha sorsára kell hagyniuk a partnerüket.

Maguk a roboogók messze jobban beváltak járöröző és felderítő járműveknek, mint harceszközöknek. Csupán minimális fegyverzettel voltak felszerelve, inkább gyalogos katonák, mint más járművek ellen. A roboogók tervezői inkább a nagy sebességre és a jó manőverezőképességre összpontosítottak, hogy lehetővé tegyék a gyors menekülést. Az endori csatában még a primitív evokok is ki tudták használni, hogy a roboogók harcjárműnek tökéletesen alkalmatlanok; egyszerű bukózsinekekkel és parittyákkal számtalan roboogót sikerült kiiktatniuk.



TIPIKUS ROBOGÓS JÁRÖR

ÜGYESSÉG 2K, sugárfegyver 4K, pusztakezes védelem 4K, kitérés 4K; TUDÁS 2K; MECHANIKA 3K, antigravitációs jármű: roboogó 3K+2; ÉRZÉKELÉS 2K; ERŐ 2K, pusztakezes harc 3K; TECHNOLÓGIA 2K. **Mozgás:** 10. **Karakter Pontok:** változó, általában 0 és 3 között. **Felszerelés:** Minifegyver (3K+2), felderítő vértet (+2 fizikai behatások és energiátadások ellen).

HALÁLCSILLAG ROHAMOSZTAGOSOK

Tarkin nagymoff azt akarta, hogy a Halálcsillag harcállomás személyzete a galaxis legjobbjaiból álljon. A legtehetségesebb tisztekkel, a legjobb képességű pilótákkal, tüzerekkel töltötte fel a légénységet. És bár úgy tűnt, nem sok szüksége lesz rájuk, egy rohamosztagos zászlóalj is a fedélzetre telepített; az egység tagjait harci ismereteik és értelmi képességeik alapján válogatták össze. Ezeket a katonákat elnevezték Halálcsillag Rohamosztagosoknak, és megkülönböztető egyenruhát adtak rájuk; rangban egy fokkal fölötté álltak a közönséges rohamosztagosoknak és birodalmi lövészeknek.

Ezek az emberek mindenféle harci technikára ki voltak képezve. A pusztakezes küzdelem, a tűzharc, a gránátdobás és a nehézfegyverek kezelése csak néhány olyan terület, ahol kiemelkedő teljesítményt vártak el tőlük. Függetlenebbek voltak az átlagos katonánál; arra buzdították őket, hogy előre nem látott helyzetbe kerülve önállóan döntsenek. Ennek a függetlenségnek az élet azonban tompította odaadásuk és tántoríthatatlan hűségük; bármely jelen lévő tiszti parancsának kötelesek voltak habozás nélkül engedelmessé válni. Noha sokan úgy gondolták, ezeket a csapatokat csak elpocsékolják, ha a Halálcsillagra vezénylik őket, és másutt több hasznukat lehetne venni, Tarkin más álláspontra helyezkedett. Ő semmit nem akart a véletlenre bízni, ami a roppant harcállomással volt kapcsolatos. Azonkívül - érvelt - minél erősebb egy fegyver belülről, annál irgalmatlanabb ütések tud mérni a külvilágra.

Ennek ellenére a csapatok alulfoglalkoztatottnak érezték magukat. Úgy vélték, különleges képességeik kiaknázására nem az a legjobb módszer, hogy a valaha megalkotott legnagyobb romboló eszköz biztonságán öröködjek. Az ember eltűnődik, hogyan reagáltak volna ezek a katonák éles harci helyzetben; azaz pontosabban, milyen mértékű vereséget mértek volna ellenfelükre.

A Halálcsillag pusztulásával ezek az elitegységek is odavesztek. Ám ahol egy csapat harcost összetoboroztak, ott az utánpótlást is meg tudják oldani, bár időbe kerülhet.

HALÁLCSILLAG ROHAMOSZTAGOS

ÜGYESSÉG 3K+1, **sugárfegyver** 4K, **sugárfegyver: sugárpisztoly** 5K+1, **sugártüzérség** 4K+2, **kitérés** 4K+1, **gránátdobás** 4K+1, **önjáró löveg** 4K+2, **pusztakezes védelem** 5K; **TUDÁS** 2K+1, **alvilág ismerete** 3K+1; **MECHANIKA** 2K+1; **ÉRZÉKELES** 4K, **parancsnoklás** 5K, **fűrkészés** 5K+2; **ERŐ** 3K+2, **pusztakezes harc** 5K+2; **TECHNOLÓGIA** 2K. **Mozgás:** 10. **Felszerelés:** sugárpisztoly (4K), sugárvető (5K), gránátok (5K), adóvevő, páncélisak (+1K fizikai behatások és +1 energiatámadások ellen).

CSÁSZÁRI TESTŐRGÁRDISTÁK

A Császár személyes testőrségét ezek a válogatott, alaposan kiképzett és felszerelt gárdisták alkották. A Császári Testőrgárda tagjait a Birodalom legkitűnőbb rohamosztagos egységeiből toborozták; mindenhová elkísérték a Császárt, bármerre ment, és legalább ketten mindig Őfelsége közelében tartózkodtak, hallótávolságon belül. A gárdistának kiszemelt rohamosztagosokat alapos ellenőrzésnek vetették alá, intelligenciájukat, erejüket, ügyességüket és különösen hűségüket tekintve. Miután felvételt nyert a Gárdába, a volt rohamosztagost kiképezték a legkülönbözőbb harci technikákra.

A császári testőrök pompás, vérvörös páncélja egyrészt díszruha volt, másrészt azonban tökéletes csatavédelem. A páncél tervezői kétféle modellt vettek alapul, a Mandalore Haláljárda és a Thyrusi Napbrigád vértetét - mindkét hajdani egység katonái hírhedtek voltak a harcban tanúsított ádáz dühükről.

Kevesen tudták, hány főből is áll pontosan ez az elit testőrgárda, mivel sohasem vonult a harcba együtt, mint a többi katonai egység. A gyakorlatban az egyes gárdistákat különféle rohamosztagos egy-

ségekhez osztották be, hogy gondoskodjanak a lelkesedés és a harci morál fenntartásáról. Igazából azonban akkor tették próbára őket, amikor a Császár személyét kellett őrizniük. A Császári Testőrgárda harcosai mindig készek voltak életüket áldozni Palpatine dicsőségéért; nem egyszer iktattak ki besurranó orgyilkosokat, de az is előfordult, hogy maguk indultak "földalatti" bevetésekre, orgyilkos akciókra.

Noha a gárdisták természetesen kiválóan bántak a löfegyverekkel, legfontosabb fegyverük a sugárlándzsa volt. Ezt a fegyvert általában elég sutának és hatástalannak tartják, egy gárdista kezében azonban halálos szerszámmá válik.



CSÁSZÁRI TESTŐRGÁRDISTA

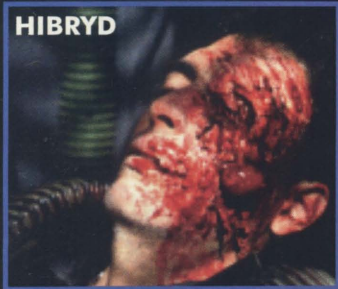
ÜGYESSÉG 5K, **sugárfegyver** 7K, **sugártüzérség** 6K, **pusztakezes védelem** 6K, **kitérés** 7K, **közelharc** 6K, **közelharc: sugárlándzsa** 8K+2, **közelharc védelem** 5K; **TUDÁS** 2K+1, **alvilág ismerete** 3K+1, **túlélés** 6K; **MECHANIKA** 2K+2; **ÉRZÉKELES** 2K+2, **alkudozás** 3K+2, **parancsnoklás** 5K+2, **rejtőzés** 6K+2, **fűrkészés** 6K+2, **lopakodás** 6K+2; **ERŐ** 3K, **pusztakezes harc** 6K, **mászás/ugrás** 6K, **súlyemelés** 5K, **kitartás** 6K; **TECHNOLÓGIA** 2K+1, **robbantás** 5K+1, **elsősegély** 3K, **biztonságtechnika** 4K+1. **Karakter Pontok:** változó, általában 1 és 5 között. **Mozgás:** 10

Felszerelés: nehéz sugárpisztoly (5K), gárdistapáncél (+2K fizikai behatások és +1K energiatámadások ellen, -1K az Ügyesség, főjellemzőhöz és a hozzátartozó jártasságokhoz), sugárlándzsa (ERŐ+3K)



FILMIROVAT

HIBRYD



A távoli jövőben dúló háború túlélőinek egy csoportja küzdi magát keresztül az égő sivatagon. A kint tomboló ion-viharok elől menekülve egy elszigetelt laboratóriumban találnak menedéket, ami első látásra lakatlannak tűnik. A menekülők végre biztonságban érzik magukat, ám nem sokáig örülhetnek a meglelt menedéknek. Az épület belsejében ugyanis egy laboratórium romjaira találnak és a korábban lemészárolt emberek maradványai mellett rábukkannak még mindig életben levő teremtményük nyomára is. Hamarosan szembe találják magukat egy pusztításra és szaporodásra programozott földönkívüli hibriddel. Mivel az épület elhagyása egyenlő a biztos halállal, a kis csoport elkeseredett harcba kezd a túlélésért...

SZEREPLŐK:

JOHN BARRYMORE III., BRINHE STEVENS, J.J. NORTH



DR. MOREAU SZIGETE

A Csendes Óceán egy távoli szigetén csupa furcsa és rémisztő lény él: fenevadak kiknek génjeit emberi génekkel kombinálták. Az Államokból elűzött Nobel díjas tudós Dr. Moreau és segédje Montgomery évek óta azon fáradoznak, hogy létrehozzák a tökéletes embert, mely tiszta, harmónikus és minden erőszaktól mentes. A félre sikerült fenevadak, fájdalomtól való félelmét kihasználva Moreau saját törvénye erejével kényszeríti azokat engedelmességre. Edward Douglas ENSZ diplomata a szigetre vetődve tanúja lehet a horrorisztikus eseményeknek melyek során a fenevadak gazdáik ellen fordulnak...

SZEREPLŐK:

MARLON BRANDO, VAL KILMER, DAVID THEWLIS



DNA RAGADOZÓ

Ash az észak-borneói kórház orvosa különös halálesetek áldozataival találkozik nap mint nap. Az amerikai kormány egy csinos titkosügynököt küld az esetek kivizsgálására. Együtt indulnak el, hogy kiderítsék, miaz ami a benschülötteket gyilkolja az őserdőben, amit azok csak "Balacau" néven emlegetnek.

Ahogy elérik a különc Dr. Wessinger laboratóriumát, borzalmas titokkal kell szembenézniük és a kibontakozó élethalál harcba egyre félelmetesebb szereplők kapcsolódnak be...

SZEREPLŐK:

MARK DACASCOS, JURGEN PROCHNOW, ROBIN MCKEE, THOMAS TAUS JR.

ROBOTHARCOSOK



A gladiátorok ideje még nem a múlté!

Hosszú évtizedeken át folyt az a bolygók között dúló háború, melynek képen a Föld a megszállt területek egyikévé vált. A kis bolygókat leigázó erő nem más, mint a legyőzhetetlen robtharcosok serege. A Föld lakói nem képesek el-lenfelet állítani ilyen halálos erejű csapattal szemben, az egyetlen remény az a robotkatona marad, amely valahol az őserdő mélyén várja, hogy újraindítsák programját. Azonban a programba valami hiba csúszik, ugyanúgy mint amikor az idegenek elfoglalták a földet...

SZEREPLŐK:

KYLE HOWARD, JAMES REMAR



BABYLON 5

2257-et írunk. Egy távoli csillagrendszer semleges sarkában a hatalmas Babylon 5 nevű űrállomáson jól megférnek egymás mellett az emberi faj és a négy ismert földönkívüli népesoport tagjai, pedig a világűrben ugyanezek a fajok évek óta véres csatát vívnak egymással a galaxis uralmáért. A Babylon 5 fedélzetén most nem a háborúval foglalkoznak... Az Epsilon 3 bolygón - amely körül jelenleg a bázis kering - heves vulkáni tevékenység indult meg, és elképzelhető, hogy a készülő bolygóengés az űrállomást is veszélyezteti. Indul egy felderítőhajó, de egy idő után kénytelen visszafordulni, mert az Epsilon 3-ról rakétatámadás éri...

A Babylon 5 személyzete csapdába került: valószínűleg nincs már idejük arra, hogy a bolygóengés előtt biztonságos távolságba kerüljenek az Epsilon 3-tól...

SZEREPLŐK:

MICHAEL O'HARE, TAMILYN TOMITA, CLAUDIA CHRISTIAN, JERRY DOYLE

Évek teltek el azóta, hogy utoljára jelentkezünk filmrovattal a Róna hasábjain, és a mostani kitekintés is szegényesebb lenne, ha létrehozásában nem a hazai mozíforgalmazás nagyjai, a FLAMEX, az INTERCOM és a MIRAX segítene.

Feltett szándékunk, hogy az elkövetkezőkben visszaszerezzük lépéselőnyünket, és - az SF és fantasy témájában legalábbis - a bemutatók elébe vágva ismertetjük a legfrissebb kínálatot olvasóinkkal.

THE RELIC - A BESTIA

A THE RELIC sötét thriller, teleszöve legendákkal, babonákkal és rejtelmekkel.

Egy sor különös kegyetlenséggel elkötvetet gyilkosságra derül fény az általában nyugodt múzeumban. A múzeum kutatói ezuttal a Föld olyan eldugott területére jutottak el, ahol a vadon és a mágia egybeolvadnak. Magukkal hoztak onnan valamit amire senki sem volt felkészülve. Most ez a valami ott leselkedik a múzeumi termék sötétjében, valami, amiről az egész város beszélni fog...ha egyáltalán marad még szemtanú.

A filmet Douglas Preston és Lincoln Child THE RELIC című regénye alapján készítették. Az alkotók minden idők leghatásosabb thrillerjével szeretnék meglepni a közönséget.

FSZ.: PENELOPE ANN MILLER, TOM SIZEMORE, LINDA HUNT ÉS JAMES WHITMORE.

ÍRTA: AMY HOLDEN JONES (DOUGLAS PRESTON ÉS LINCOLN CHILD REGÉNYE ALAPJÁN). LÁTVÁNY: PHILIP HARRISON. SPECIÁLIS TRÜKKÖK: VIFX.

RENDEZŐ-OPERATŐR: PETER HYAMS.

BATMAN ÉS ROBIN

Gotham City jégge dermedt félelmében. A pokoli titkokkal terhes sötétben Mr. Jégcsap és a romlás csábító virága, Méregesók személyében minden eddiginél sötétebb erők szövetkeznek, hogy örökre hidegre tegyék a város polgárait.

Ám a fekete égen feltűnik a denevér jel, és a Batmobil már suhan is a város felé. A rémület fagyos óráján ismét színre lép Batman és Robin, a jók védelmezője, a gonosztevők örök ellensége.

Mr. Jégcsap azonban nem adja fel. Újabb és újabb trökköket vet be, de még mielőtt végképp jégre vinné hőseinket, Batman és Robin új szövetségést kap Batgirl személyében. Lehet, hogy most a denevérek győznek, augusztusban megtudjuk.

FSZ.: GEORGE CLOONEY, ARNOLD SCHWARZENEGGER, CHRIS O' DONNELL, UMA THURMAN, ALICIA SILVERSTONE

ÍRTA: AKIVA GOLDSMAN. **FÉNYKÉPEZTE:** STEPHEN GOLDBLATT. **LÁTVÁNY:**
BARBARA LING. **ZENE:** ELLIOT GOLDENTHAL. **RENDEZTE:** JOEL
SCHUMACHER

FIGYELEM!

Nyári telekommunikációs offenzívánk fő csapásiránya a televízió felé mutat. Véres jelek állnak az égen. A tűzokos kikelnek fészükből, a (mű)holdra nyolclábú lo baljós árnya vetül. Az M-SAT mágusai magasra emelik a zászlót, s amerre járnak, falak és bástyák omlanak: a beavatottak számára már nem titok, ám ez úton mindenki mást is értesíteni szeretnénk, hogy a Valhalla Páholy mostantól minden második napkelte után, az M-SAT Vekker című műsorában is hallatja hangját.

Ajánlatunk a koránélők számára: beszélgetések a fantasztikumról és a szerepjátékról, interjúk a M.A.G.U.S. stábjának tagjaival, titkok és intimítások az első hazai RPG-rendszer világáról, Ynevről - s természetesen telefonos játékok özöne, a témához illően fantasztikus nyereményekkel.

LÉGY TÁJÉKOZOTTABB, LÉGY FRISSEBB ÉS
GYORSABB

LÉGY TE AZ EGYETLENEGY!

The logo for MSAT (Midwest Society for Analytical Toxicology) features a large, stylized blue 'M' and the letters 'SAT' in red, all in a bold, sans-serif font.

Hiányzik egy kedvenc kötete? Régóta keresi? Nálunk biztosan megtalálja!

SCI-FI • FANTASY • SZEREPJÁTÉK

A Valhalla Páholy Könyvesbolt

hálózata az egész országban a rendelkezésére áll!

BUDAPEST:

Valhalla Páholy központi bolt és
nagykereskedelmi egység
Budapest, 1063 Színeyi Merse Pál u. 1

SOPRON:

Valhalla Páholy - Pegazus Könyvesbolt
Sopron, 9400 Ágfalvi u. 4/E.
Tel.: (99) 336 190

BAJA:

Valhalla Páholy Könyvesbolt
Baja, 6500 Jelky András tér
Tel.: (79) 325 110

GYŐR:

Valhalla Páholy - Pegazus Könyvesbolt
Győr, 9023 Domb u. 8/b
Tel.: (96) 311 891

DEBRECEN:

Valhalla Páholy Könyvesbolt
Debrecen, 4027 Dózsa György u. 8.

EGER:

Valhalla Páholy Könyvesbolt
Eger, 3300 Tárkányi Béla u. 2.

MISKOLC:

Valhalla Páholy Könyvesbolt
Miskolc, 3525 Déryné u. 7.
Tel.: (46) 411 528

SZÉKESFEHÉRVÁR

Valhalla Páholy Könyvesbolt
Székesfehérvár, 8000 Kégl György u. 18.

BUDAPEST - BELVÁROS

Valhalla Páholy könyvesbolt és Szerepjáték Klub
Budapest, 1077 Klauzál u. 9.

Az ország legnagyobb *fantasztikus* könyvesbolt hálózata egységes nyitvatartással várja az
érdeklődőket.

Nyitvatartás:

Hétfőtől-péntekig: 10-18 óráig

Szombaton: 10-13 óráig

Vasárnap: zárva

Ha valamiben segíthetünk, hívja a legközelebbi boltot, vagy a hálózat központját a 267-3864
telefonszámon.

ISSN 1217-9035



9 771217 903002