

Rúna

FANTASY & SZERZŐK MAGAZIN

IV. ÉVFOLYAM 5. SZÁM

ÁRA: 298 Ft

M.A.G.U.S.: Időmágia

M.A.G.U.S.: Nomád harcos

Geoframia

Shadowrun, Earthdawn

Cherubion

Beneficium

96
OLDAL!

Valhalla Páholy®
ORSZÁGOS KÖNYVESBOLTHÁLÓZAT

ÚJ BOLTOT NYITOTTUNK BÉKÁSMEGYEREN

HIÁNYZIK EGY KEDVENC KÖTETE?
Régóta keresi? Itt biztosan megtalálja!

1039 Budapest, Boglár u. 3

NYITVATARTÁS: hétfőtől péntekig: 10-18 óráig,
szombaton: 10-14 óráig.



SZENZÁCIÓS NYITÁSI AKCIÓ!
- 15 %

SCI-FI • FANTASY • SZEREPJÁTÉK
Gyűjtögetős kártyajátékok és sportkártyák





Főszerkesztő:

Novák Csanád

Szerkesztők:

Galántai János, Kornya Zsolt

Laptervezők:

Dacher Richárd (Ricco)

Zölley Imre (Emerico)

Földes László (RedFord)

Munkatársak:

Massár Mátyás

dr. Máyer Júlia

Gáspár Péter

Borbás István

Dacher Richárd

Korrektor:

Halmi Levente (Jőwüd)

Grafikusok:

Szikszai Gábor (SziKe)

Boros Zoltán (Nagyboros)

Szendrei Tibor

Balla Péter

Tikos Péter

Lapmanager:

Sajtós Gyöngyi

Internet cím:

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

e-mail: valhalla@valhalla.hu

A RÚNA Fantasy & SF szerepjáték magazin

megjelenik kéthavonta.

A szerkesztőség címe:

1052 Budapest, Kígyó u. 4-6.

Kiadja a Valhalla Kft.

Felélő kiadó: Novák Csanád

ISSN 1217-9035

A RÚNA magazin a Valhalla DTP rendszerén készül.

Levélátvitel Roa Stúdió.

A nyomdai munkálatokat

Kaposvári Nyomda Kft. végezte.

Felélő vezető: Pogány Zoltán igazgató

1998. Október

Ára: 298 Ft

Előfizethető a szerkesztőség címén.

Kapható a hírlapárusoknál, valamint a Silverland és a Valhalla Páholy* szerepjáték szaküzletekben.

Terjeszti a HIRKER és az NHRT.

Hirdetésfelvétel:

Val-Art-la Marketing

Tel/fax: 338 4465

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

A címlapon
Fastner&Larson
festménye látható
All rights reserved!

TARTALOM

M.A.G.U.S.

Déli városállamok keleti régió - Geoframia	4
A kígyó hátán - avagy az időutazás titkai	10
Új kaszt - Nomád harcos	16
Képzettségek	18
Szabályváltozások az M*K-ban	24

CODEX MELLÉKLET

Signum - a Rúna Codex oldalai 5. rész	30
---------------------------------------	----

TROLL MELLÉKLET

Space Hulk	34
Bírodalmi robotok - Warhammer 40.000	36
Warhammer Battle Magic - módosító szabályok	39

BEHOLDER MELLÉKLET

Keserű megváltó - novella	42
A Beholder Kft. terve	45
Manarobbanás - HKK pakli leírás	46
HKK 4. kiadás	49

CHERUBION OLDALAK

Kalandozások a Káosz világán	50
A káosz sárkányai - könyv előzetes	53
Cherubion stratégiai gyűjtőgetűs társasjáték	54
A direkt-sebző pakli - tippek, trükkök	56

BENEFICIUM OLDALAK

Ars Magica - A mágia művészete	58
Ítéletidő - Juhász Viktor novellája	62

EGYEBEK

Az AD&D és a gonosz erők 2. rész	66
Figyelmeztetés - RPG bohócság	74
Shadowrun - Rovartotemek	76
Shadowrun - Új metahumánok	80
A nekromancia története 8. rész	82
Levelezés	86
Filmszörnyek - a JK-k életének megkeserítésére	89



Déli Városállamok

Keleti régió

A Városállamok keleti térsége egyértelműen kyr hagyományokra tekint vissza. Ezeket a hagyományokat ma már csak nyomokban fedezhetjük fel a tengerparti városokban, s bár az egész térség pyarroni hitre tért nyugat felé haladva az ősi szokások jobban élnek. Területileg talán a legkisebb a régiók közül, lévén azonban, hogy a fő tevékenység ezen a vidéken a kereskedelem, ez nem jár semmiféle hátránnyal a Városállamok más régióihoz képest. Kereskedelmi tevékenységük jelentős részét adja a térség államainak egymással folytatott árucseréje. Erre a vidékre is jellemző a hihetetlenül felgyorsult életritmus. A tengerparti városok utcáin éjjel-nappal folyik a munka. A hajók ki- és berakodása soha nem szünetel és nem telik el úgy perc, hogy ne futna be vagy ki egy súlyos rakománnyal megterhelt hajó. A nyugati és északi területeken folyik termelő tevékenység is. A Hat Város Szövetségével határos nagy alföldön mezőgazdasági termelést folytatnak – igaz ezekből a terményekből kevés hagyja el a régió területét –, a Byr és a Kráni hegység köves területein bányászattal foglalkoznak, de a kis hegyi települések egyike-másika a kézműves ipar fellelvára.

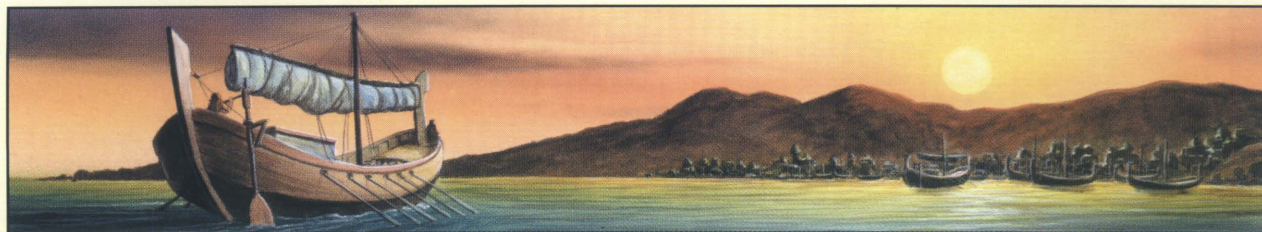
Történelem

Nem véletlen, hogy a területen még ma is fellelhetők a kyr szokások, hiszen az itteni városok közül nem egyet a menekülő kyrek alapították és részei voltak a Kie-Lyron Szövetségnek. Minthogy a Kyr Birodalom újjáalakítására tett kísérletet a belviszályok meghiúsították a szövetség felbomlott és önálló városállamokra esett szét. Később a legrégebbi kyr városok megalakították a Hat Város Szövetségét, míg a többi település megőrizte önállóságát, s most ezeknek a javarésze a Déli Városállamok területi egységébe sorolandó.

A Kie-Lyron Szövetség az első, de nem az egyetlen kísérlet volt arra, hogy a környező városokat egy központosított hatalom alá vonják. Egészen a Pyarron előtti V. századig számtalan törekvés irányult arra, hogy egyetlen birodalomban fogja össze a kyrek által alapított városokat. Erről az időszakról

meglehetősen kevés írásos emlék maradt fenn. Annyit azért tudunk, hogy Kie-Lyron bukása után zűrzavaros idők következtek, amikor is minden város önállóan próbált meg boldogulni. A városok szembenálltak egymással, s ha nem is került sor fegyveres összecsapásra az együttműködést lehetetlenné tette. A kereskedelemre helyezték a hangsúlyt, és fennhatóságukat is kiterjesztették a környező vidékekre. Így az önálló törpeállamok központjai az egyes kereskedővárosok lettek, de szinte mindegyikhez tartozott már néhány bányászfalu vagy kisebb mezőváros. Ez alatt minden városnak kialakult a közigazgatása és a helyi hatalmi berendezkedés is megszilárdult.

Pyarron előtt kb. 1500 évvel már eléggé elhalványult a Kie-Lyron Birodalom keserű emléke ahhoz, hogy Temoran városát lázba hozza ifjú vezetőjük, Liantyr birodalom építő törekvése. Rövid idő alatt egyesítette a kyr hagyományú településeket a környéken. Eleinte – jó diplomáciai érzékről téve tanúbizonyságot –, a rokoni kötelékek létrehozásával vonta szorosabbra egyes városokkal a kapcsolatot. Ezt néhány együttműködési szerződés követte, és mikor már elégségesnek ítélte támogatottságát fegyverrel alakította ki birodalma végső határait. Jóformán csak a szájhagyomány útján fennmaradt adatokra támaszkodva ismerjük ezeket az időket, de szerencsére I. avagy Nagy Liantyr tetteivel és birodalmával egész mondanak foglalkozik. Ebből megtudhatjuk, hogy Liantyr kitűnő diplomata, nagyszerű harcos és hadvezér, valamint felvilágosult uralkodó volt. A rengeteg történet alapján azt gondolhatnánk, hogy birodalma évszázadokig állt fenn, de a környező népek ezen időszakra vonatkozó emlékei azt mutatják, hogy bizony csak néhány évtizedig tartott uralkodása. Ezt támasztja alá az is, hogy a birodalmat alkotó városok krónikáin és legendáin kívül nem találunk utalást a dicsőséges birodalom létrejöttére. A környező államok historikus íásaiban nyomát sem találjuk a kérészéletű birodalomnak. Liantyr aránylag fiatalon még ereje teljében halt meg, valamiféle titokzatos betegség végzett vele, s egyben birodalmával is. Diplomáciai és hadvezéri képességeiről szóló történeteket nincs okunk vitatni, de hogy felvilágosult uralkodó lett volna, azt semmi nem támasztja alá.





Hogy rövid uralkodása mennyire rányomta bélyegét a későbbi korokra, azt mi sem bizonyítja jobban a tengernyi legendánál, mely róla szól, illetve az, hogy a birodalmát alkotó államok között megindult, sőt halála után is folytatódott a párbeszéd és a kereskedelem. Liantyrnak köszönhetően az ellenségeskedés megszűnt, sőt egyfajta gazdasági differenciálódás indult meg a városállamok között és így már volt értelme az egymással való kereskedelemnek. Egyes történetek szerint a Hat Város Szövetségének köszönhető a nagy király korai halála, mivel kyr újraegyesítés jegyében lépéseket tett a szövetség bekebelezésére, amit azok – érthetően – nem néztek jó szemmel. Halála után – megfelelő utód híján – a birodalom szétesett, de már volt némi kapcsolat az egyes államok között.

Liantyr után nyugalmas évszázadok következtek, míg Pyarron előtt kb. 900 évvel egy újabb birodalomépítő zavarta meg a törpeállamok csendes kereskedését. Berentyr, vagy ahogyan a nép száján fennmaradt “öreg” Berentyr próbálta meg egyesíteni a kyr hagyományú városokat. Berentyr már valóban meglehetősen élemedett korban látott hozzá birodalma létrehozásához, a rossz nyelvek szerint második felesége unszolására, aki ifjú és nagyravágyó volt. Sikerült is néhány városállamot országához csatolnia, magát pedig császárrá koronáztatta, de birodalma határai meg sem közelítették nagy elődjéét. Halála után a városok szövetségben maradtak még néhány évtizedig és csak Pyarron előtt 700 táján függetlenedtek ismét.

A birodalomalkotó törekvések utolsó hulláma kétszáz évvel a Berentyr által létrehozott szövetség széthullása után jelentkezett a térségben. Az eddigiekkel ellentétben ez nem egyetlen személy nevéhez fűződik. Az történt ugyanis, hogy – valószínűleg valamilyen külső manipulatív behatás eredményeként – szinte minden városállam vezetésében döntő többségre tettek szert azok a nézetek, melyek szerint a kyr hagyományú városokban kyrek éljenek. Gyakorlatilag megindult az etnikai tisztogatás. Ez eleinte udvarias formában folyt, és nem érintette azokat, akiknek akár csak egy csepp kyr vér is folyt az ereiben. Később azonban már csak a tiszta vérűek érezhették biztonságban magukat. A lakosság körében meglehetősen népszerűek voltak ezek a nézetek, és az azonos nézőpont kapcsán a városok egyfajta szövetségbe tömörültek. Mikor már valódi egységben működhetek volna, a kyr városok szövetsége egy csapásra széthullott. A korábban oly közkedvelt nézetek felháborodást keltettek, s amilyen hamar előtérbe került a kyr vér, illetve a származás fontossága, olyan hirtelen el is veszítette jelentőségét. Ez arra enged következtetni, hogy a városállamok területe ismeretlen hatalmak összecsapásának színtere lehetett.

Ezzel a régió történelmének egy fontos szakasza zárult le. Lassan megindult a nem kyr népesség újbóli betelepülése. A térség újkőkori történelme nem olyan viharos, mint volt az a Pyarront megelőző időkben, még a Dúlás sem érintette igazán komolyan az itteni városállamokat. Egemással való viszálykodásaik is megmaradtak a gazdasági vetélkedés szintjén.

Egyetlen esemény kavarta csak fel kissé a régió életét. A krónikákból kiderül, hogy a Dúlást követően hirtelen – és látványosan ok nélkül – gyökeresen megváltozott a térség államainak politikája. Az addig csendes kereskedelmet folytató és a békés egymás mellett élest hirdető államok szinte teljesen bebiztosították kereskedelmi tevékenységüket, és minden energiájukat haderejük növelésére fordították, közben pedig nem hivatalosan próbáltak kapcsolatot teremteni egymással. Ez az ál-



lapot csaknem öt évig tartott, majd amilyen hirtelen jött úgy véget is ért. Az eset valódi okát nem tudjuk, az itt lakók a “Félkezü” – egy kalandor, akinek kilétét homály takarja – tevékenységének tudják be a dolgot. Még néha ma is babonás félelemmel emlegetik a Félkezü, bár a legtöbb helyen már csak a gyerekeket ijesztgetik vele.

A manifesztációs háború gazdasági fellendülést hozott, de egyes területeken riadalmat is okozott. Az északi törpeállamok növelték valamelyest haderejüket, bár szükségállapotot sehol nem léptettek életbe határaikon. A városokban is fokozódott az ellenőrzés. Ennek köszönhetően a közbiztonság lényegesen javult.

Mai hatalmi berendezkedésükre jellemző, hogy tanácsok igazgatják az államokat. Katonai erejükre nézve nem jelentős hatalmak, bár határaik védelmét bőséggel ellátják. Esetenként változó, hogy banderiális, vagy reguláris hadat tartanak fenn.

Földrajz és gazdaság

A régió alapvetően kontinentális éghajlatú területen fekszik. Ennek megfelelően négy évszak váltja egymást. Annak a néhány kikötővárosnak az időjárását, melyet a térséghez sorolhatunk, tengeri áramlatok enyhítik. Az évszakok csapadékosabbak és nem válnak el élesen egymástól, a tél nem annyira kemény, és a nyári időszakban sincs olyan perzselő hőség. Ezekben a városokban az igazi húzóágazat a kereskedelem, de jelentős szerephez jut a halászat is. Érdekes erre ellátogatni a hideg évszak végén, mert ebben az időben rendezik meg délvidék egyik legnagyobb vásárát, mely egy teljes hétig tart. A



gigantikus forgatagban állítólag mindent megkap az ember, amire csak vágyhat, s nem kell azon sem csodálkozni, ha az áhított dolgot nem a parton, hanem egy, a kikötő vizén meszse bent ringó kis csónakon leli meg. A kikötővárosok mindegyike tart fenn kisebb hadiflottát is, melynek legénysége jól képzett és jól fizetett zsoldosokból áll. Nem ritka látvány, hogy egy-egy hajókaravánt néhány hadihajóból álló gyors, ütőképes kisebb egység is kísér. Mivel a Gályák tengerének ezen a részén nincs komolyabb kalóztevékenység, ez a kíséret a tapasztalatok szerint elegendő.

A kikötővárosok tolvajklánjai szervezeten tevékenykednek, egyesek úgy vélik a Kobrák befolyása alatt állnak. Sokak szerint az évenként megrendezett vitorlásverseny - mely minden nagyobb partvidéki települést érint - szintén az ő szervezkedésük eredménye. A versenyben résztvevő hajókon szállítják a fontosabb csempészárut és információkat.

A szárazföldi területek nagy részén mezőgazdasági termények előállításával foglalkoznak. Gyümölcsöt, jó minőségű gabonát termelnek. Ezeket főként feldolgozott formában értékesítik. Állattenyésztésük is mintaértékű, de nem jelentős jövedelemforrás. Csodálatos látnivalót kínálnak az aranylő gabonamezők és a terheiktől roskadozó gyümölcsösök is, de talán még ennél is lenyűgözőbb a folyók és csatornák látványa. Valaha az esőzések alkalmával megduzzadó és kiöntő folyók sok bosszúságot okoztak az itteni földművelőknek; ez már a múlté. A folyók mellett kétoldalt gátrendszer kigyózik, melyet minden évben az esőzések előtt gondosan ellenőriznek és javítanak, ha szükséges. A természetes vizektől messze eső területek öntözésének megoldására csatornarendszert építettek ki.

A hegyvidéki területek időjárása lényegesen zordabb az előzőeknél. Minimális mezőgazdasági tevékenységet folytatnak, ezek kivétel sem számottevő. Bányászatuk viszont jelentős. Sokféle ásványt, ércet rejtene az itteni hegyek, melyek nagy részét nyersanyagként feldolgozatlan formában értékesítik. A fő bevételi forrást azonban a méltán híres fegyvereik kereskedelme adja. A kiemelkedően jó minőségű hagyományos gyilkolóeszközök és vérték mellett különleges fegyverek készítésével is foglalkoznak. Ezek közül néhányat kisebb mennyiségben folyamatosan "gyártanak", de egyedi megrendeléseket is teljesítenek. Már sokan próbálták meg kifürkészni az itteni kovácmesterek titkait, eleddig hiába.

Kiseb mértékben állattenyésztéssel is foglalkoznak. Egy itt őshonos törpe lófajtát tenyésztene, melyet kiválóan lehet teherhordásra használni. Ezek eladása jelentős jövedelemforrást jelent a hegyvidéki államok számára.

A közös múltnak köszönhetően a régió egyes államai között élénk a kapcsolat, ez a kereskedelemben is megnyilvánul. Főként a hegyvidéki államokra jellemző, hogy áruikat egy másik városon keresztül értékesítik. Ezért kereskedőházakat és lerakatokat tartanak fenn néhány tengerparti, illetve alföldi városban.

Vallás

Kezdetben a kyr hit volt az uralkodó az egész térségben, de ez az utolsó nagy egyesítési mozgalom hanyatlásával megváltozott. Először csak háttérbe szorult, de mára már szinte teljes egészében eltűnt a kyr istenek kultusza. Igaz, hogy a szárazföldi területeken itt-ott még találkozhatunk ezek nyomaival,

sőt szervezeteik is hallatnak olykor magukról, ezeket azonban sűrű homály övezi és jelentősnek semmiképp nem nevezhetők. A pyarroni istenek megjelenése után nagyon hamar terjedni kezdett az új hit. Ma lényegében az egész régió pyarroni vallású. A tengerparti városokban természetesen Antoh kultusza a jellemző, néhol szinte már államvallásnak is tekinthető.

Bár a kikötővárosokban is sokan áldoznak Dreinának, az istennő tisztelete a szárazföldi területeken jelentősebb. Antoh hatalmát ezeken a területeken is elismerik, de azért itt már nem bír olyan befolyással, mint a tenger melléki részeken. Ezen a vidéken valamennyi pyarroni isten templomát megtalálhatjuk.

A hegyvidéki területek is nagy változatosságot mutatnak vallási tekintetben, még Gilron egy-egy felszentelt szolgájával is összeakadhat a figyelmes utazó.

A kyr hagyományok vallási tekintetben csak a szárazföldi területeken fedezhetők fel, ott is csak nyomokban. Akadnak azonban olyan kevésbé megközelíthető helyek, ahol elképzelhető, hogy még él valamelyik kyr isten kultusza.

Jelentősebb államalakulatok

A térségben több tucat törpeállam található, s ezek mindegyike érdekes lehet a maga módján. Lehetetlen volna azonban valamennyit részletezni, ezért a három aránylag jól elkülöníthető – a tengerparti, a szárazföldi, és a hegyvidéki - terület egy-egy példaértékű államát vegyük alaposabban szemügyre.

Rymifo

A város a Gályák tengerébe benyúló földnyelv csücskén található. Földrajzi elhelyezkedése révén kiterjedt kereskedelmi kapcsolatokkal rendelkezik. Hatalmas kalmárfloTTával rendelkezik, melyek mellett néhány hadihajót is fenntart. Katonai szempontból nézve nem számottevő tengeri hatalom. A város vezetése a tanács kezében van, melynek tagjai a legbefolyásosabb kereskedőcsaládokból kerülnek ki. A legjelentősebb szervezet, mely a városban működik, kétséget kizáróan a helyi tolvajcéh, mely vélhetően a Kobrák érdekeltségéhez tartozik. A közbiztonság átlagosnak mondható, de ez az évente megrendezett nagyvásár alkalmával jelentősen romlik.

Ez az a híres vásár, melyről fentebb már szóltam. Már napokkal a vásár kezdete előtt megjelennek az első árusok és csepűrágók, hogy jó helyet találjanak maguknak. Az évente viszájáró kereskedőknek már saját helyük van, melyet nem szükséges ily módon biztosítani. Az egy hetes forgatag hivatalosan felvonulással veszi kezdetét, melyen a nagyobb árusok legbecsesebb portékáikkal vonulnak el a városatyák előtt. A vásár központja a kikötő, de akárcsak a vízen, a parton is végeláthatatlan messzeségbe nyúlnak el a vásári sátrak, gyakran túl a városfalakon. A rendezvény csúcspontja az utolsó nap estéjén következik be, amikor áldozatot mutatnak be Antohnak. Az áldozat során minden kalmárnak kötelessége áruja egy részét a tengerbe vetnie. (Természetesen a város is meghozza a maga áldozatát.) Ezt követően ünneplés következik, mely hajnalig tart.

A város számára komoly bevételt jelent az árusoktól beszedett helypénz, ezért azok biztonságát a lehetőségekhez mérten garantálják, de nem árt, ha a báméskodók odafigyelnek az erszényeikre.



Temoran

Nagy Liantyr városa. Ma is számtalan helyen ráléphetünk a legendás uralkodó szobrára. Úgy tekintenek rá az itt élők, mint a város védőszentjére. A város előljáróját hagyományosan királynak nevezik, aki a nemesi tanács segédletével uralkodik. Ezek azonban csak hivalkodó külsőségek, hiszen a nemesi rang adományozható és visszavehető, és nincs semmilyen különbség az öröklött és a szerzett cím között, sőt a királyt is a nemesi tanács választja. A nemesi ranggal egyben földterület is jár. Mivel haderejüket a nemes által felállított bandériumok adják – melynek létszámát a földbirtok nagysága határozza meg –, így a rang nem csak kiváltságokkal, de kötelezettségekkel is jár. Lévéen, hogy a város csaknem a régió legészakibb települése a manifesztaációs háború kezdete óta hadereje és közbiztonsága növekedett.

A törpeállam központja maga Temoran város, de jó néhány kisebb mezőváros és falu is tartozik hozzá. Területileg a régió legnagyobb állama. Temoranban évtizedek óta él egy kisebb dzsád kolónia, mely felügyeli a régió dzsád bankházait.

Minden év késő őszén a betakarítások végeztével gladiátorjátékokat rendeznek. A látványosság nem vetekekedhet ugyan a rymiloi vásárral, de azért elég nagy hírnévnek örvend. Messzeföldről érkeznek a gladiátorok, hogy összemérjék itt erejüket és tudásukat. A háromnapos játékok gerincét kocsihajtó versenyek adják. A játékokat szintén a legendás király Liantyr emlékének szentelik.

Dugora

A Kráni hegység egy nyúlványa ad helyet ennek az államnak, mely Dugora városa mellett mintegy féltucatnyi bányászfalut foglal magába. A hegyvidéki államok közül is itt készülnek a legjobb minőségű fegyverek és vétek. Ez talán annak köszönhető, hogy az államot igazgató tanács tagjai között mindig van egy Gilron pap, aki egyben a kovácsok céhének vezetője is. A város fő bevételi forrása természetesen fegyverkereskedelemből származik.

Katonai erejének túlnyomó részét a hegyivadász egységek adják. Minden fiatal férfi köteles három évet letölteni valamelyik egységben, addig gyakorlatilag nem veszik felnőttszámba, míg le nem töltötte katonaidejét. Szükség esetén bármely felnőtt férfi azonnal hadra fogható. Jól képzett katonáknak számítanak, bár a fegyelem nem az erősségük.

Nem büszkélkedhet olyan látványosságokkal, mint nagyvásár, vagy ünnepi játékok, de jópénzért cserébe szívesen szerveznek vadászatot vadregényes tájaikon az arra tévedő utazóknak. Életreszóló élménnyel lehet gazdagabb az, aki ittjárta nem mulasztja el, hogy medvevadászatot vegyen részt.

Pisti

Illusztrációk: Szendrei Tibor

*Ezúton szeretnénk szíves figyelmébe ajánlani cégünk
tevékenységét és szolgáltatásait.*

*A **Lemonet Kft.** e világszerte elismert amerikai cég
és ugyancsak neves gyártók (ACC, Cisco, Wellfleet,
Novell, AT&T) termékeinek felhasználásával
intelligens információs hálózatok
építőelemeit forgalmazza és telepíti.*

*A felhasználó igényei, elvárásai alapján megtervezzük
az optimális hálózati megoldást, legyen az
lokális (LAN), vagy kiterjedt (WAN) hálózat.*

*A hálózathoz a legmegfelelőbb kábelezési megoldást
javasoljuk, tervezzük, és telepítjük.*

*Nyilván nem titok Ön előtt, hogy a nagy
megbízhatóságú elemekből épített hálózat
lehetővé teszi a gyorsabb és minden körülmények
között megbízható információáramlást,
amelynek révén a felhasználók munkája
könnyebbé, egyszerűbbé és hatékonyabbá válik.
Ez a beruházás megtérül, ezért javasoljuk, hogy*

**Vállalati információs rendszerének
tervezésével és kivitelezésével
forduljon hozzánk bizalommal!**



Miért Newbridge & ANIXTER?

- ▣ Szabványokon alapuló megoldások,
- ▣ Technológiák széles választéka (Ethernet, Token Ring, FDDI, Switched Ethernet, Fast Ethernet, ATM, stb.),
- ▣ Vezető szerep birtokosa a hálózati világban,
- ▣ Világszerte nyújtott oktatás és technikai támogatás.

Miért Lemonet?

Háttér

- ▣ Az információtechnológia területén jártas szakemberek,
- ▣ Problémafelderítő és megoldó eszközök,
- ▣ Az iparág vezető gyártóinak támogatása.

Szolgáltatás

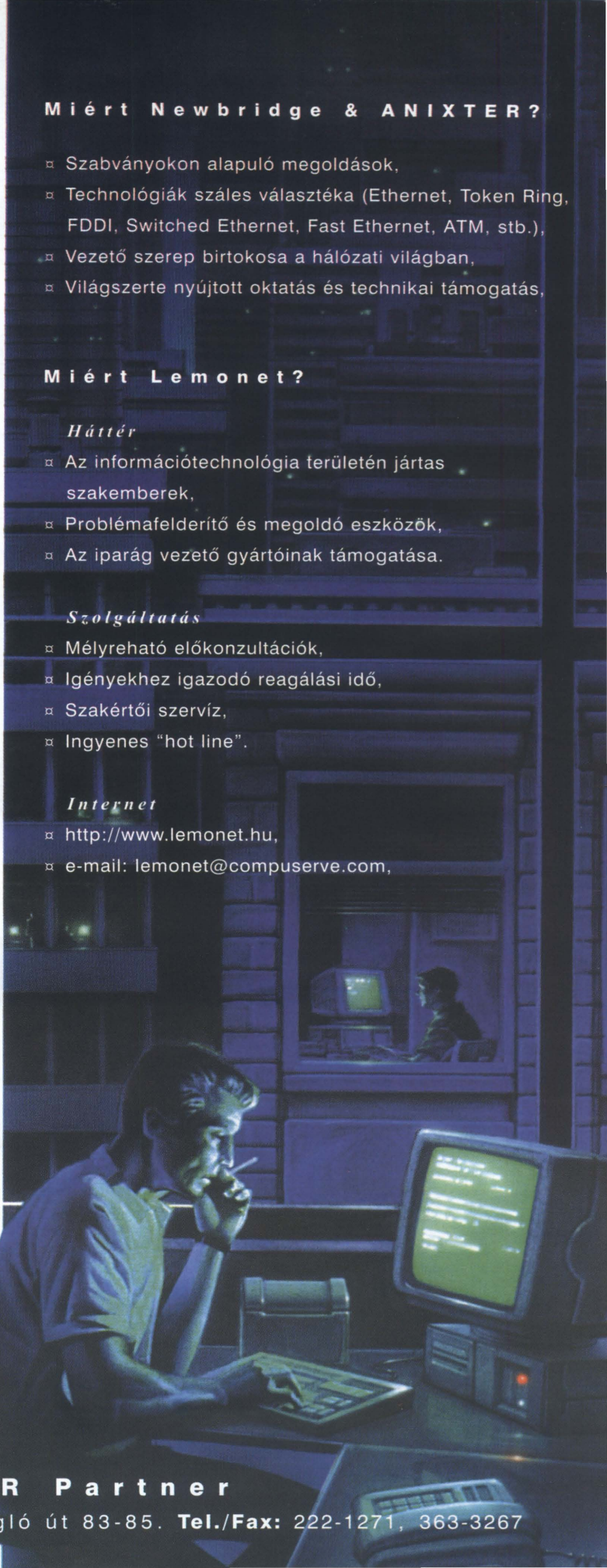
- ▣ Mélyreható előkonzultációk,
- ▣ Igényekhez igazodó reakálási idő,
- ▣ Szakértői szervíz,
- ▣ Ingyenes "hot line".

Internet

- ▣ <http://www.lemonet.hu>,
- ▣ e-mail: lemonet@compuserve.com,

Newbridge & ANIXTER Partner

LEMONET Kft. 1142 Budapest, Szugló út 83-85. **Tel./Fax:** 222-1271, 363-3267



Karácsonyra megjelenik az ÚJ TEKERCEK

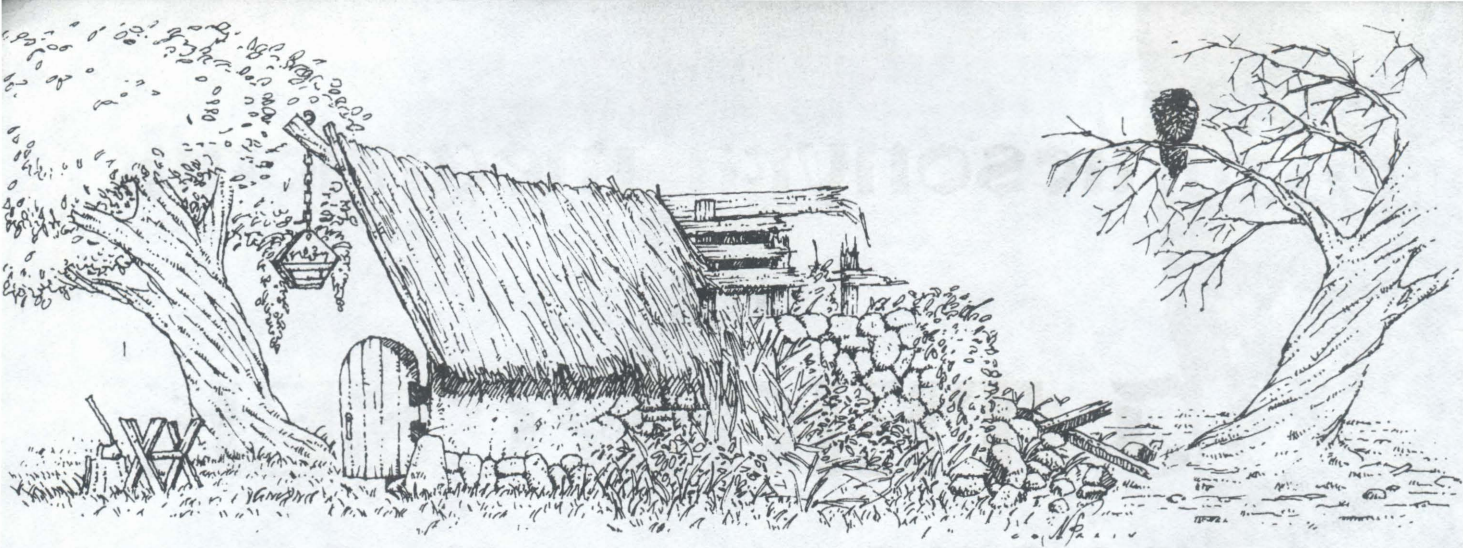
**A M.A.G.U.S. rég várt kiegészítő
alapszabálykönyve**

A tartalomból:

- Új fajok: goblin,...
- Új kasztok: csatamágus,...
- Az új ötfokozatú képzettségrendszer
- Varázslórendek és fejedésklánok leírása
- és még számtalan újdonság



**300 OLDAL -
KEMÉNYKÖTÉSBEN**



A Kígyó hátán avagy az időutazás titkai

„Az emberi faj végtelenül kíváncsi és tudásra éhes: sohasem elégszik meg azzal, amit már elért, mindig többet akar. A magasban, a mélyben kutat, az istenek titkait fűrkészi. Olyan helyekre teszi be a lábát, amelyeket a bölcsebb fajok messzire elkerülnek. Tanuljátok meg: az ember soha nem tartozott a megfontolt népek közé. Túl sok szorult belé a végtelen kíváncsiságból és tettvágyból, a hataloméhségből, s évei-nek számát túl szűken mérték az égik. Egyetlen ember persze lehet rendkívül bölcs és megvilágosult - a sötétség tömegében azonban elvész a fény, kihuny, akár a parázs, amelyre hideg vizet öntünk. Ti, akik itt vagytok, valamennyien rendkívül felvilágosultnak számítok, s a tanulás évtizedei alatt remélhetőleg bölcsebbek és higgadtabbak lettetek. A Nagytisztele-tű Mágustanács benneteket talált érde-mesnek a Világegyetem mélyebb titka-inak megismerésére, amelyek az emberi értelem és felfogóképesség ha-tárait súrolják, a végtelen Univerzum roppant összetett mechanizmusához képest azonban nem egyebek holmi felszínes tudásnál, a tojás héjánál, amelynél mélyebbre nem adatott meg az emberi fajnak leásni. Tudom jól, hogy kezetekbe helyezve eme tudást, jó helyen lesz, de óva intelek bennete-

ket ama végzetes ballépéstől, hogy ér-demtelennek eláruljátok mindezen titkokat, melyekbe most beavatást nyertek. Avatatlan kézbe kerülve e titkok olyan erőket szabadíthatnak fel, amelyeknek létezését még a Legbölcsebbek is csak sejtetik, s amelyeket haldandónak, de talán még isteneknek sem lehetséges megfékezni, ha egyszer tombolni kezdenek.

Halljátok hát az Idő félelmetes titkait, s ne szégyelljétek, ha megbor-zongtok szavaimat hallva. Nem halandó embernek való tudás ez, mert birtoklása nagy hatalmat, de roppant felelősséget is jelent birtokosának.“



„A Farkába Harapó Kígyó - min-denki így nevezi őt, a végtelen, önma-gába visszatérő folyamatot uralló eszméletlen Tudatot, amelyet talán még az

Ősi Istenek vertek bilincsbe az idők hajnalán. Létére csak kopott, százezer éves kőtáblák zagyva írásából és a bizonyos vidékeken legendává kövesedett mendemondákból következtethetünk. Semmi bizonyosat nem tudunk vele kapcsolatban, de bízzatok ősz fejű tanítótok szavaiban: ez így van rendjén. Bizonyos vagyok benne, ha egyszer fel-lebbenne előttünk a fátyol, akkor az az egész emberiség, vagy az általunk ismert Világegyetem pusztulását jelentené. Elégedjünk meg egyelőre annyival, hogy számunkra a Kígyó jelenti a végtelen és mérhetetlenül vén Időt.

A Kígyó hátán minden pillanatnak, minden apró részletnek megvan a maga helye. Ha egyszer megszülettünk, nem fogunk ismét megszületni, legalábbis nem abban a formában, azon a helyen, ahol egyszer ez már megtörtént velünk. Ha egyszer kipotyog egy fogunk, bizonyos nem fogjuk ama fogunkat még egyszer elveszíteni. Ez a természet rendje, s ez a Kígyó törvénye.

Tessék, ifjú barátom, látom, nagyon csóválod ott a fejed. Mondd, mi-ben nem értesz egyet vén mestered-del? Bátran elő a farkával, hiszen sosem lehet tudni, miféle új ötleteket, új tudást rejthet egy ilyen ifjú, alkotás-ra alkalmas elme?

Persze, tökéletesen igazad van.

Nincs olyan törvény, amely alól ne lenne kivétel. Éppen rátérnék előadásom lényegére, ha senki nem szól közbe. Nos, mint ahogyan fiatal, heves vérű tanulóársatok is elmondotta, bizony minden törvény alól van kivétel. Vagyis... fogalmazzunk inkább úgy, hogy minden falon vannak kiskapuk, rejtett átjárók, csak meg kell őket találni.

Mint már említettem, az Idő végtelen folyamában minden kavicsnak megvan a maga helye. Ám ha egyszer egy kavics úgy határoz, hogy kilép a helyéről, s megszemléli, miféle követ koptatnak a folyamon lentebb vagy fentebb a hűs fodrok, megteheti- ha megvan hozzá a hatalma. Nektek, akik itt ültök körülöttem, s szavaimat hallgatók, hamarosan meglesz hozzá a hatalmatok. Ti valamennyien az Időmágia rejtettebb bugyraiba fogtok beavatást nyerni - ez azonban lehetetlen a megfelelő elméleti tudás és felkészítés nélkül. Tanulmányaitok legelején jártok még, de az újabb tanulással eltöltött évek, évtizedek bőséges gyümölcsöt hoznak majd, melyek mézédese a gazdájuk kezében, avatatlanában azonban halálos méreggá változnak.

Igen, jól sejtitek. Előadásom a Kígyó hátán való utazásról szól, arról, hogy miként lesztek képesek meglovagolni a vén Idő hullámain, hogy odavessen benneteket, ahová szeretnétek.

Talán most megszálltátok a hirtelen feltáruló lehetőségek érintésétől, de ne feledjétek: az ember ereje véges. A Világegyetem törvényeit nem lehet büntetlenül megbolygatni, s ha mégis megteszitek, óvatosan kell eljárnotok, különben jobbik esetben is elmétek épségét veszélyeztetitek..."

E helyütt megszakítom a neves erv származású dorani időmágus, Seunnar cwa Trawa előadását. Azt hiszem, hogy a folytatásból az Olvasó nem sokat értene, hiszen bonyolult folyamatot ír le és misztikus igéktől terhes.

Tudásra éhes kalandozók! Engedjétek meg, hogy az Időmágia legnagyobb mesterének szavait szerény személyem tolmácsolja nektek, lefordítva azt olyan nyelvezetre, amelyet ti magatok is könnyen megérthettek, ezáltal olyan ismeretekhez juttatva benneteket, amely tiltott tudásnak számít a Kárpiton innen és túlban is.

Sok szerencsét hát, vakmerő kalandozó, és légy óvatos! A Kígyó Törvényei szigorúak és roppant titokzatosak. Halandó csak felszínesen ismerheti őket - ahogyan a neves Mester említette: csak a tojás héját kapargathatja meg legfeljebb.

Aki időutazásra adja a fejét, roppant terhet vesz a vállára, amely, ha meg gondolatlanul, ostobán cselekszik, könnyedén összeroppanthatja őt, s talán olyan eseményláncolatot indít el, amely kihatással lesz az Idő fonalára is. Jól gondold hát meg, vakmerő kalandozó, hogy nekivágysz-e a hosszú útnak!



Mielőtt még belevágnánk a dolgok közepébe, fontos megjegyezni, hogy az alább közzétett szabályokat csak varázslók ismerhetik és közülük is csak azok, akik elérték a 8. Tapasztalati szintet. E titkot ritkán helyezik méltatlan - értsd: nem varázslók vagy alacsony szintűek - kezébe, ami érthető is.

Csupán két esetet jegyeztek fel a tudorok, mikor e hagyomány méltatlan kézbe került. Az első eset kontinensszerte hírhedté vált: Ryura cwa Timornak, egy fiatal Arel-papnak, egy részeges varázstudó árulta el a félelmetes titkokat, miután az hamis történetekkel traktálta a vén mágisztert, s közben mágikus hatású borokkal itatta álnokul. Az ifjú papot megrészegítették a lehetőségek - egy ereklje segítségével időkaput nyitott, s beleveszt a végtelen örvénybe.

Nem lehet tudni, mi lett a sorsa. Soha többé nem hallott róla senki em-

berfia. A bölcsek által aaptalannak vélt mendemondák szerint ott, ahol egykoron a Világegyetem rendjét feldőltő förtelmes Kapu állt - s ahol az ereklje végső nyughelyre talált - néha sikoly hasít rozsdás késként a levegőbe, s egy elfúló szellemhang könyörög segítségért. Hiába, mert senki nincs oly ostoba, hogy megszabadítsa szenvedéseitől, s ezáltal megkérdőjelezze az Isteneknél is vénebb törvények által kiszabott büntetést.

A másik eset jóval kevésbé ismert, még a tudós körökben is, annál több értelmetlen legenda kering róla. Egy névtelen dzsad varázstudó igen különös módját választotta az időutazásnak: kiszakította elméjét és lelkét önmaga testéből, s egy különös, aquir származású varázstárgy révén kicserélte azt a tárgy egykori gazdájának, a kyr Pusztitók egy szenturjának valójával.

A továbbiakról ugyancsak keveset tudunk, még a kis számú beavatottak is csak homályos mendemondákat hallottak egy vérengző őrülről, aki El Hamedben több tucat embert mészárolt le, mielőtt egy íjász szíven lőtte. A dzsad származású dühöngő állítólag érthetetlen nyelven motyogott, s egyfolytában valami Wey'llahot emlegetett... S hogy mi lett a varázstudó sorsa? A Kristálykönyvtár egyik bejegyzésének tanúsága szerint a fendori ütközetet egy őrült kyr szentur vezette, akinek szavára holtak keltek ki sírjukból, és aki üvöltő szörnyhordáknak parancsolt. Az akkoriak körében igen nagy riadalmat keltett a nekromancia számukra tiltott és ismeretlen tudománya. A szenturt végül utolérte a sorsa: a vei-anyrok egyike sújtotta halálra, egyesek szerint nem más, mint Weila parancsára.

No de hagyjuk a ködös legendákat, s térjünk rá a lényegre: a kristálytiszt és kézzelfogható törvényekre, amelyek a Világegyetem emberi elme számára ismeretlen bugyraiban születtek az idők hajnalán!

1.) A Nagy Út Törvénye

A legelső tisztázni való dolog a témával kapcsolatban: az időutazás nem halandó elmének való élmény. A gyarló lélek súlyos károsodásokat szenvedhet egy ilyen utazás alkalmával, mert a korlá-

tolt elme képtelen visszaverni az Ősi Törvények áthágásával önmagára szabított kozmikus erők nyomását, s befogadni azt aényt, hogy olyasmi történik vele, amely a számára megszabott korlátok között képtelenségnek számít.

Ez a játérendszerben a következőképpen fest. Minden időutazó karakternek annyi százalékos esélye van a következő veszteségekre, ahányszor öt évet utazott előre vagy hátra az időben: Int, Ake, Asztrál -3. Ez a veszteség ideiglenes, addig tart, amíg a karakter vissza nem tér a normális idejébe. Természetesen a veszteség hatással van a Pszi és a varázslási képességre is. Ha a karakter(ek) tovább utaznak más időbe, a veszteség ismét jelentkezik, annyi százalékkal, ahányszor öt évet előre vagy vissza utaznak. A hazaútra is így kell számítani a veszteséget, s ha a karakter ilyenkor értékeket veszít, eszméletét veszti, s csak három óra múltán térhet magához egy sikeres egészségpróbával. Ha a próba sikertelen, egy óra múlva ismét lehet próbálkozni. Az elvesztett értékek a megérkezés után három órával kezdenek visszatérni, egy óra alatt egy pontnyi jön vissza minden tulajdonsághoz.

Ha valamelyik érték három alá esik, az illető azon nyomban elájul, ekkor a fent közzétett szabályok érvényesek a magához térésére, akármelyik időpillanatban van is. Ha egy érték eléri a nullát, a karakter nyomban meghal, lelke sikoltva kísért majd az idő legkülönbözőbb bugyraiban, titkos átjáróiban.

2.) A Változás Törvénye

Az idő folyásába beavatkozni istenkísértő cselekedet, s bizony beláthatatlan következményekkel jár. Ha valaki meg akarja változtatni a jelent vagy a jövőt, esetleg a múltat, kemény fába vágja a fejszéjét. Ősibb törvényeket sért meg ezáltal, mint amilyen vének maguk az Istenek - a Kígyó törvényét, amely örökkön örökké kergeti a saját farkát, tébolyodott körforgásba veszte.

A legelső és legfontosabb említeni való e témában az, hogy a megváltoztatott múlt (csak a múlt!) milyen hatással lehet az azt megváltoztató elméjére. Hiszen ha a múltat átformálja, ő, a jövőből érkezett elme bizony súlyos károsodásokat szenvedhet. A megváltozott múlt

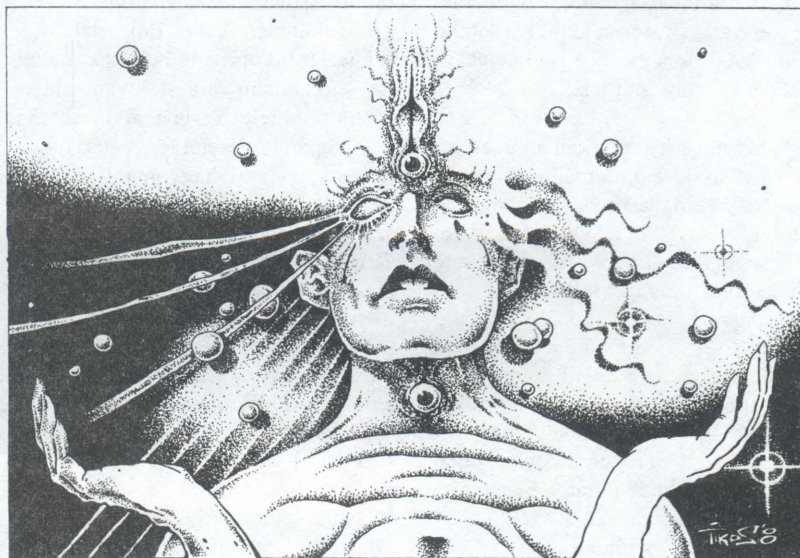
kisebb-nagyobb változásokat okozhat a jelenben, és abban a múltban is, amely ahhoz az időpillanathoz képest, amelyben az időutazó tartózkodik, a jövő.

Vegyünk egy példát: hősrünk vissza utazik pár évvel ezelőtre, s véletlenül rálök egy követ a gyermekkori barátjára, akinek megsérül a lába, s ezért egész életében sántítani fog. Ekkor elmentmondás keletkezik hősrünk elméjében: a múlt átformálja az abban a pillanatban még ki nem alakult jövőt (a tulajdonképpeni jelent), s ezzel együtt hősrünk emlékezetét is, akinek elméjében megjelenik a sántító barátja, s az eset, ami vele történt, és az ebből következő jövő. Magyarul új emlékeket kap, amelyeket befolyásolnak a „régibbi” jövő eseményei is, ám az Idő Tudata beleszövi a balesetet is. A jelen emberei ebből semmit sem vesznek észre, hiszen ők még meg sem születtek ekkor, mindent természetesnek vélnék, s eszükbe sem jut, hogy úgy is lehetne, hogy a hősrünk barátja esetleg ne sántítson. Hősrünk azonban már jelen van a múltban, ámbár az idő szövedéke őt is megpróbálja átformálni. Ő emlékszik a történet „régibbi” változatára is, egyben azonban tudja, hogy a jelen mégsem ilyen, hiszen a kő rágördült a barátja lábára... A Kígyó ereje igyekszik vele feledtetni a régibbi emlékeket, s átformálni azokat az újak szerint. Ez érthetően olyan kavarodáshoz vezet hősrünk elméjében,

amely bizony a végső tébollyal fenyegeti őt. Ha az elméje esetleg mégis megússza a hihetetlen „rendcsinálást”, a régibbi emlékeit elveszti - nem tudja, hogy mi történhetett volna, ha a barátjára nem esik rá a kő - attól kezdve csak az új emlékek élnek benne.

Ha a kaland folyása úgy engedi, a KM bizonyos személyekre, tárgyakra meghatározhatja, hogy megsebesítjük, elpusztítjuk, megrongáljuk milyen konkrét hatással lesz a jövőre. Ez különösen jó ötlet a nevesített, fontosabb szereplőknél, akiknek általában a rövid életétörténetét is kidolgozzák a gondos KM-ek és a történet szempontjából különösen fontos tárgyakkal. Ugyanez vonatkozik a különféle tettekre is, amelyek közül a sorsdöntőbe hatását előre is meg lehet határozni - így az időutazás nem válik feltétlenül halálcspadvá. A Kalandmesternek azonban mindenképpen szem előtt kell tartania, hogy a igen sok esemény kihatással lehet a jelenre.

KM-ek figyelem! Soha ne essetek a túlzott engedékenység bűnébe! Nem kell elpusztítani vagy az örületbe kergetni a karaktert, csak mert belerúgott egy kutyába, ha viszont a kyrek bevonulását akarja botor módon megakadályozni, sújts le rájuk teljes hatalmaddal! (Ha a a KM úgy határoz, hogy a tett kihatással volt a karakter emlékeire, akkor a később meghatározott, Akaraterő-próbánál leírt szabályokat kell alkalmazni.)



Persze az improvizációban és a nem olyan lényeges szereplők és tettek esetén jól jöhet az alábbi módszer, amely segítségével véletlenszerűen lehet meghatározni, hogy egy cselekedet miféle hatással lesz a későbbi jelenre - így nem marad ki a játékból az idegborzó, tenyérizzasztó izgalom sem.

A KM választ három jellemző értéket a lentebb feltüntetett három táblázatban közöltek alapján. Mindhárom érték az időutazás egy-egy paraméterét jelzi, az 1. táblázat az átgrott időértéket években, a 2. számú a cselekedet súlyát a történelem színpadán. A leolvasott két értéknek az átlagát kell megszorozni a 3. táblázatban található megfelelő értékkel. Ez az utolsó táblázat az idő folyását megváltoztató cselekedet távolságát jelzi attól a tájéktól, ahol a karakter életében legtöbbször megfordult, vagy ahol a legtöbbet lenni szokott. Nem fontos az utolsó lábig pontosan számolgatni, hiszen ez lehetetlen is egy kalandozónál, aki oly sok vidéken megfordult már. Mindhárom táblázatban a feltüntetett értékek példák, iránymutatók csupán. A KM, látva a kialakult helyzetet, ezek alapján képes értékeket rendelni a saját számításához. A kapott eredmény egy százalékkérték, amelyre dobni kell K100-on ahhoz, hogy kideríthessük, hogy a cselekmény kihatással volt-e a karakter múltjára, emlékeire és ismereteire. Ha a dobott érték nagyobb a kapott érték-nél vagy egyenlő azzal, akkor örült szerencséje volt az illetőnek, s nagyobb lelki sérülések nélkül megúsza a rendcsinálást a fejében. Csúpan egyetlenegy pontot veszít az asztrál értékéből, persze ideiglenesen.

Am ha a dobás kisebbnek bizonyul, rettenet, szánandó kérésztűt teretménye az isteneknek! A játékosnak Akaraterő próbát kell dobni, amelyet ha elvét, a karakter veszít 2k6 pontot az Int, Ake és Asztrál képességeiből. Ha a levonandó érték öt feletti, akkor a karakter végérvényesen megöri, összeroppan az elméjében keletkező hirtelen zűrzavartól. Intelligenciája, bármennyi is volt azelőtt, 2-re csökken. Semmiféle mágia nem képes többé segíteni rajta - nyáladó idiótaként fogja leélni egész nyomorúságos életét - hacsak a társai meg nem kegyelmeznek neki, s nyomban szíven

nem döfik. Ha azonban a dobott érték öt vagy azalatti, akkor a karakter elméjében csupán ideiglenesen kavartak össze az emlékek - a tudatnak kell egy kis idő, mire sikerül rendszereznie az új ismereteket és elfelednie azokat az emlékeket, amelyeknek immáron semmi helyük ott. A karakter látszólag teljesen összeomlik, forgó szemekkel gagyog mindenféle értelmetlenséget, s bármiféle közeledési kísérletre sikoltva menekülni kezd. Ilyenkor az tesz legjobbat neki, ha békén hagyják. Ha ráerőltetik magukat a szerencsétlenre, akkor a javulás addig szünetel, míg magára nem hagyják örületével.

Természetesen ha a karakter valamelyik értéke nullára vagy az alá zuhan, akkor az illető elméje nem bírja a rá nehezedő súlyt, s szó szerint önmagát emészt fel. Ez azonnali halálhoz vezet. Ha az érték háromra vagy kevessebbre csökken, akkor a karakter elájul, s csak annyi nap múlva tér magához, amennyi az elvesztett tulajdonság-pont értéke volt. Ilyenkor, ha az elvesztett érték öt vagy azalatti, akkor egészségesen, ámde az új emlékekkel ébred, ha azonban öt fölötti, akkor a már fent említettek vonatkoznak rá.

Ha többen utaztak és valamelyik karakternek dobást kell tennie, akkor a

dobást meg kell ismételni a csapat minden egyes tagjára. Ha valamelyikük elvét, ő is a már fent leírt hatások áldozata lesz.

A számítások eredményeképpen néha igen különös értékeket kaphatunk, de nem feledjük: az idő folyása kiszámíthatatlan. Nem tudhatjuk, hogy mely cselekedetünk milyen folyamatokat indíthat el a történelemben. Lehetőséges, hogy csak egy sétára indulunk mondjuk száz évre visszamenőleg, s mire visszatérünk, mindenki legendabeli angyalként beszél rólunk, aki oly hirtelen tűnik fel, mint a pusztító viharok Rualan felett és távoztakor szerte-foszlik, akár a hajnali köd. Persze ekkorra már az emlékeink is átrendeződtek - s ha nem diadalmas-

1. táblázat

1 perc - 1 óra	1 %
1 óra - 1 nap	5 %
1 nap - 1 hét	10 %
1 hét - 1 hónap	15 %
1 hónap - 1 év	20 %
1 év - 10 év	30 %
10 év - 100 év	20 %
100 év - 1000 év	10 %
1000 év - 10000 év	5 %

2. táblázat

Mindennapos cselekedet (járás, evés, szükségletek, beszélgetés stb.)	0 %	Kisebbségi katasztrófák (járványok, természeti katasztrófák)	50 %
Egy jelentéktelenebb épület megrongálása	5 %	Kisebbségi (országban belüli) háború kirobbantása	60 %
Fontos, neves épület megrongálása	20 %	Néhány ország közötti háború kirobbantása	80 %
Embernek komoly sérülés okozása, komolyabb összecsapások	20 %	Nagyobb (országokra, kontinensre kiterjedő) katasztrófák okozása	90 %
Emberölés	25 %	Egész kontinensre kiterjedő háború okozása	100 %
Több ember halálának okozása	30 %		

3. táblázat

Távolság a leggyakrabban látogatott helyektől	szorzó
0 - 1 mérföld	20
10 - 100 mérföld	5
100 - 1000 mérföld	1
1000 - 10000 mérföld	0.5
10000 mérföld felett	0.1

kodunk régi énünkkel vívott küzdelmünkben, bizony lehet, hogy nagyon egészségtelen állapotban hallunk majd a legendabeli angyalról.

3.) A Paradoxon Törvénye

Tulajdonképpen mikor a tudósok által Paradoxon Törvénynek nevezett ősi szabályról beszélünk, az Idő egy számunkra roppant felfoghatatlan és idegen védekezési módját értjük alatta. Ám először térjünk ki arra, hogy mi is az az időparadoxon!

A karakterek időkalandozásaik közepette bizony cselekedhetnek olyan dolgokat, amely ellentmondásokhoz vezethetnek az idő fonalában. Mivel a paradoxon olyan gondolatmenet, amely sajátosság módon önmagába kanyarodik vissza vagy meghazudtolja önmagát, az időben is valahogy így működik a dolog. Vegyünk egy igen egyszerű és közkedvelt példát!

Ryr Sontagor visszautazik százötven évet az időben, s összetűzésbe keveredik egy emberrel, akit párban megöl. Ezzel roppant nagy ostobaságot csinált, mivel nem tudhatta, hogy az illető valamiképp kapcsolódik-e az ő személyéhez. Ráadásul roppant szerencsétlennek bizonyult, mivel saját ősapját szemelte ki arra, hogy vívótudományával kérkedjen. Abban a pillanatban, ahogyan az ős kileheli lelkét, Ryr megszűnik létezni, hiszen soha nem fog megszületni, mivel - ismét a szerencsétlenség! - ősapja azelőtt halt meg, mielőtt gyermeket nemzhetett volna. Ám, ha Ryr soha nem fog megszületni, nem mehet vissza az időben, hogy megölje a saját ősapját, aki ennek következtében mégsem fog meghalni...

Vagy egy másik példa: egy varázstudó visszaküldi néhány harcosát, hogy pusztítsa el egy ereklét, amelyet száz évvel a jelen pillanat előtt próbált titokban létrehozni néhány velejéig romlott gazember. A harcosok végrehajtják a feladatot, így az ereklye nem készül el. Ám ha az ereklye nem születik meg, és a szervezet valóban a legteljesebb titokban tevékenykedett, akkor senki nem fog tudni arról, hogy bárki is megpróbált volna megalkotni egy ilyen förtelmet, tehát senki sem fogja visszaküldeni a harcosait, hogy megakadályozzák az ereklye létrejöttét.

Azt hiszem, érzékeltettem, hogy felesleges megoldáson töprengeni, mert ilyen esetekben olyan ellentmondás jön létre, amely arcul köp minden ismert törvényt. A Kígyóra, az időt uralló öntudatlan tudatra ez a paradoxon úgy hat, mint az alvó emberre a csiklandozás: felriad egy pillanatra, s megrázza magát, eltűnteti a paradoxont okozó, zavaró ténytet, vagyis a karaktert. Az idő helyreáll, minden úgy lesz, ahogyan eddig volt, csak a zavart létrehozó tényező hiányzik - a lelke sikoltva foszlik semmivé a Világűrben. Gyakorlatban ez a következőképpen fest: az illető utazása kezdetén eltűnik az időalagútban - ám soha többé nem bukkan fel sehoh, és semmi nem változik.

Hasonló dolog történik, ha a történelem menetében komoly változás történik. Ynev sorsa ugyanis (ámbar nem a legapróbb részletekig) megíratott - ezt bizonyítja a Jelhordozók léte is. Ha valaki - akár szándékosan, akár akaratlanul - olyan tettet készül végrehajtani, amely nagyban befolyásolja az elkövetkezendő időket és nem illik bele az eleve elrendelésbe, akkor mozgásba lendül az Idő, „immunrendszere“.

Ez a következőt jelenti: abban a pillanatban, mikor a tett gondolata megfordul az illető fejében, az összes Jelhordozó megérzi a készülődő bajt - mintha csak egy zivatar előszele csapta volna meg őket. Velük együtt más, nagyhatalmú lények is érzékelik ezt, olyanok, akik a Teremtő Akarat szándékainak megfelelően ügyelnek a Világegyetem rendjére.

Ezek a lények - sok esetben a Jelhordozók segítségének igénybevételével - igyekeznek „rábeszélni“ az illetőt, hogy hagyja abba okatlan és káros tevékenységét. Soha nem indokolnak, nem bocsátkoznak vitába, nem könyörögnek - egyszerűen utasítanak. Ha megjelenésük és hihetetlen képességeik nem rettentik el a nyomorult férget, és annak fejében határozott szándékká kristályosodik a tett végrehajtásának gondolata, újfent mozgásba lendülnek. Ha kell, a Jelhordozók segítségével igyekeznek az illetőt örökre elpusztítani Ynevről. Roppant gondosan járnak el - nem okoznak paradoxont, hisz akkor a felriadó Kígyó őket is könnyedén lerázhatja a hátáról, hogy sikoltva tűnjenek el az űrben, s soha ne is bukkanjanak fel újra.

Legcélravezetőbb módszerük az, hogy egyszerűen visszaküldik az illetőt az indulási pillanatba, s kitörlik az emlékezetét, minden emlékét, amely az utazással kapcsolatos - akárcsak azokat, akik vele tartottak, vagy az időutazásának előkészítésében részt vettek. Ha az utazás varázstárggyal történik, azt elragadják és jól elrejtik az emberi kezek elől.

4.) A Hatalom Törvénye

Az időalagút egy roppant összetett és bonyolult működésű mágikus Kapu, amelynek kisugárzását képtelenség leleplezni. Olyan zavart okoz a tér és idő hihetetlenül finom és érzékeny rendszerében, amelyre minden közelben tartózkodó nagyobb hatalom felfigyel. A játék szabályaira lefordítva: minden 500 mérföldes körzetben tartózkodó 15. TSz feletti Varázshasználó és Pap főkasztú személy érzékeli az időkaput. Pontos hollétét nem tuják meghatározni, de ha képzetek az Időmágia területén - például Doran nagyhatalmú mágiszterei - akkor bizonyos jelek alapján 10 mérföldes pontossággal képesek behatárolni a helyet, ahol a Kapu megnyílt.

Azt, hogy ezek az igen nagy hatalmú varázstudók és papok milyen módon reagálnak az észleltekre, nem lehet megmondani. Lehet, hogy elfelejtik az egészet, de az is előfordulhat, hogy hajtóvadászatot indítanak a karakterek ellen, talán meg is öletik őket. Ne feledjük: ilyen magas szinten nagy az esélye, hogy nem magányos személyekről van szó, hanem az illető minden bizonnyal befolyásos személyiség, és akár ezreknek is parancsolhat.

Csak bátran, kalandozó!

5.) A Szelek Törvénye

Ez az igencsak rejtélyes megnevezés a jövő kiszámíthatatlanságára utal. Ha egy halandó időutazásra adja a fejét, már ezzel a ténnyel is megváltoztathatja a jövőt. A karakter tehát nem abba a jövőbe érkezik meg, amely akkor történe meg, ha élné nyugodtan az életét, hanem *mindenképpen* egy másikba, amely a jelen eseményei szerint kialakult. Persze előfordulhat, hogy a változás nem jeletős - talán csak az Időkapu által a jelenben felkavart por-

szemek helyzete változik meg, de előfordulhat, hogy egy egész város, ne adják az istenek, egy egész ország sorát dönti el az utazás. Ezek a változások természetesen nincsenek kihatással a karakter elméjére, hiszen a jövőt még nem érte meg.

Ha a jövőutazás olyan eseményláncolatot indít el, amely esetleg paradoxont vagy jelentős történelmi változást okoz, akkor az a Változás Törvényében leírt, a karakter számára nyilvánvalóan végzetes találkozáshoz vezet az Időörökkel.

Ha a karakter visszatér a jelenbe, majd ismét távozik a jövőbe, akkor egy harmadik jövő-variációba csöppen, hiszen újbóli utazása következményeképpen a jövő ismét megváltozik. És ez folytatódhat akár a végtelenségig... vagy amíg a vakmerő kalandozó meg nem unja az utazgatást és a rendbontást, esetleg amíg valakik - ha kell, igencsak kíméletlen eszközökkel - észhez nem térítik...

6.) Bestiárium

Időörök

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: k10
Termet: N
Sebesség: 200 (SZ) 250 (L)
Támadó Érték: 180
Védő Érték: 250
Kezdeményező Érték: 120
Célzó Érték: 100
Sebzés: 4k6+20
Támadás/kör: 4
Életerő Pontok: 50
Fájdalomtűrés Pontok: 300
Asztrál ME: lásd leírás
Mentál ME: lásd leírás
Méregellenállás: immunis
Pszi: 100 (Pyarroni mesterfok)
Intelligencia: kimagasló
Max. Mp.: 300
Jellem: Rend

Az Időörök a Kígyó örök álmának hős lovagjai - evilági halandó számára szinte felfoghatatlan hatalommal rendelkezik. Már külsőre is félelemmel vegyes tiszteletet keltőek - leggyakrabban az áldozat elméjéből olvasák ki a legmegfelelőbb képet és olyan alakot választanak, amelytől a halandó retteg

vagy amelyet tisztel. Megjelenésük 100 lábnyi sugarú körön belül 100 E-s félelemvarázslat hatását kelti arra nézve, aki megpillantja őket.

Mindig együtt érkeznek, s az árnyas helyekről kifolyó ködből lépnek elő.

Halandó nem sok eséllyel szállhat szembe velük. Már varázstudományuk is félelmet keltően magas szintű - kiválóan alkalmazzák az idők során kialakult összes mágiaformulát.

Mivel a Kígyó álmából táplálkoznak, lelkük bizonyos szempontból egybefügg magával a Tudattal. Így mágiaellenállásuk oly erős, hogy azt halandó - de még isten sem - le nem gyűrheti, bármekkora hatalommal rendelkezzen is.

Ha harcra kerül a sor, bármilyen fegyvert megjeleníthetnek a kezükben. A fent közölt értékek már a fegyverrel együtt értendők.

Roppant hatalmukat szinte sosem használják teljesen ki, s ha lehet, csupán megleckéztetik a megtévelyedett halandót. Csak a legvégső esetben hajlandók elmenni a végletekig - ekkor azonban jaj annak a szánalmas porszemnek, aki botor módon felingerli őket!

Ha valaki akár egymaga (amelynek esélye finoman szólva is a nullával egyenlő), akár segítséggel legyőzi az

összes megjelent Ört, akkor ugyanabban a szegmensben kétszer annyi jelenik meg, s a szemtelen halandó és segítőitársai elpusztítására törekednek.

Sohasem hibáznak - ha ez egyszer mégis előfordulna, az végzetes következményekkel járna az idő folyására, és az egész Univerzum rendjére, amely úgy omlana össze, akár az inga tag kártyavár a feltámadó erős szélben.

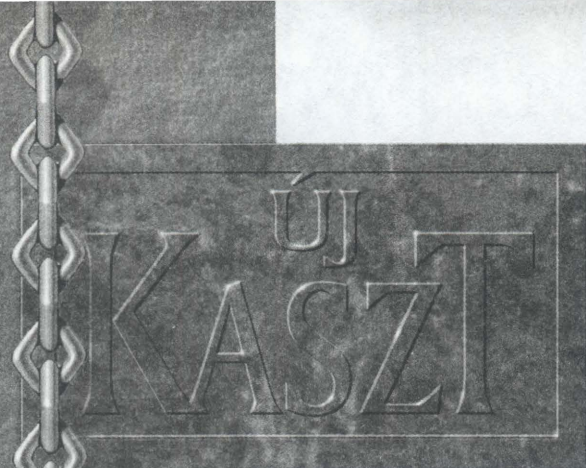
De hát kedves KM-ek, ezt ugye nem hagyhatjátok?

Rajta hát, halandó! A lehetőség nyitva áll! Olyan titkok tárulhatnak fel előtted, amelyekről még a legvadabb álmaidban sem gondoltál. Vágj neki az útnak, amely messzebb vezet a legtávolabbi csillagnál is. Ám vigyázz: a titkok átkot rejthetnek méhükben, amelyek, ha feltámadt mohóságodban túl mélyre ásol, kiszabadulhatnak, örület és halál szelét lehelve feléd...

Ints hát búcsút könnyes szemekkel szeretteidnek, barátaidnak - hiszen soha nem tudhatod, hogy ép elmével bukkansz-e fel újra, ha felbukkansz egyáltalán valaha is...

Szabó 'Dragon' Péter





NOMÁD

A PUSZTÁK HARCOSA AZ ELSŐ TÖRVÉNYKÖNYV SZERINT

Az ilanoriakon és yllinoriakon kívül Ynev legkiválóbb könnyűlovas és íjász népe. Rendkívül szívós, nem túl magas termetű, rossznyelvek szerint karikalábú emberek, akik igénytelen, alacsony, de villámgyors lovaikon száguldva járják a végtelen pusztaságokat.

Nomád életmódjuknak köszönhetően rendkívül sok titkát ismerik a hazájukként szolgáló pusztaság, Dél-Ynev sztyeppéinek. Nem sokan állnak közülük kalandozónak, mert az elfekhez hasonlóan rosszszul érzik magukat a városok körngetegében, idegenkednek a zártságtól s tudásuk sem segíti őket a beilleszkedésben. Ha mégis nyakukba veszik a világot, annak nyomós oka kell legyen. Regéikben időről-időre felbukkannak magányos hősök, akik a törzseik érdekében vállalják, hogy sátraiktól távol érje őket a halál. Másokat esküjük, törzsfőjüknek, sámánjuknak adott szavuk kötelezi, hogy maguk mögött hagyják szülőföldüket.

A természet, a nyílt puszták gyermekei ők, isteneik még az ősi, fűben, álatokban, szelekben lakozó szellemek. Ennek megfelelően szinte közvetlen kapcsolatban állnak velük, noha a sámánok szerepe nem vitatható.

Egyértelműen ők a nomád közösségek szellemi életének vezetői, ők védelmezik meg a harcosokat az ártó erőktől. Éppen ezért nagy veszélyek fenyegetik azokat a nomád harcosokat, akik törzsüktől (sámánjuktól) elszakadni kénytelenek.

A sámánok védelmének híján ugyanis könnyebben utat találnak hozzájuk azok az ártó szándékú szellemek, amelyeket egyébként a törzseket óvó mágia távol tart. (Az efféle lények a *Szellemnép* kategóriába tartoznak, bővebben a Summari-

um I. 241. oldalán olvashattok róluk. A KM az ott leírtak alapján készíthet személyre szabott asztrálszellemeket a nomádjainak.)

A törzsek sámánjai természetesen tisztában vannak a nomádokra leselkedő veszélyekkel, éppen ezért különféle talizmánokat adnak azoknak a harcosoknak, akiket a Sors a törzstől elválni kényszerít. Ezek a kis tárgyak távol tartják az ártó asztrállényeket, elvesztésük vagy megromlásuk tehát a legnagyobb csapás, ami egy nomád kalandozót érhet. Nem csupán védelmet nyújtanak viselőjüknek, de a hozzáértők számára azonnal nyilvánvalóvá teszik a nomád hovatarozását is, következőképpen mindannyian büszkén viselik.

Csak akkor fejtik ki hatásukat, ha közvetlen kapcsolatban vannak a karakterek testével és jól láthatóak. Ilyenek lehetnek a különféle karperecek, gyűrűk, fejpántok, fülönfüggők, stb.

Ha valami módon elrejtik e tárgyakat, nem csupán mások, de az asztrálszellemek sem érzékelik, s így azok nem is fejtik ki hatásukat.

Ha egy nomád kalandozni kezd, akkor van néhány dolog, amelyről semmi pénzért nem mond le. Ezek a következők: láncingnél, bőrvértnél nehezebb vértet soha nem visel; a sajátjain kívül nem használ más fegyvereket. Képzettség pontjaiból megtanulhatja ugyan a pszit, ám amint felépíti első pajzsait, elveszíti a Névadással ráruházott ellenállást. Csak a tudatalatti mágiaellenállása marad meg.

Természetükre nézve általában maguknak való, zárkózott alakok, kiknek barátságát, megbecsülését nem könnyű elnyerni. Kevés olyan halandó él Yneven,

aki azzal dicsekedhet, hogy egy nomád harcos vértestvérvé fogadta. Az ilyen kötés azonban rendkívül erős; az a nomád, aki ezzel a szertartással köti magát egy másik halandóhoz, tűzön-vízen keresztül kitart fogadott testvére mellett.

Ennek megfelelően rendkívül nehezen illeszkednek be idegen közösségekbe, s nemcsak nekik akadnak gondjaik a más származásúakkal, de ők is hasonló problémákba ütköznek, ha magukat akarják másokkal elfogadtatni (feltéve, ha egyáltalán szükségét érzik ilyesminek).

S most következzenek a Ló Népének statisztikái:

A NOMÁDOK KÉPESÉGEI

Képesség	Dobás módja
Erő	2k6+6
Gyorsaság	2k6+6+kf
Ügyesség	2k6+6
Állóképesség	k6+12+kf
Egészség	k10+10
Szépség	3k6
Intelligencia	3k6
Akaraterő	k10+8
Asztrál	3k6

HARCÉRTÉK

A nomádok elsődlegesen az íjhasználat mesterei, de ügyesen bánnak a szablyával, tőrrel ill. a legalapvetőbb nomád fegyverrel, az ostorral is. Harcértékeik ennek folyományaként a következőképpen alakulnak:

KÉ alapjuk 9, TÉ alapjuk 20, VÉ alapjuk 75, CÉ alapjuk pedig 25. Minden tapasztalati szinten (az elsőn is) 11 Harcérték Módosítót kapnak, s ebből 3-at kötelesek minden szinten a TÉ-jük és VÉ-jük mellett a CÉ-jük növelésére is fordítani.

ÉLETERŐ ÉS FÁJDALOMTŰRÉS

Az egészséges, természetközeli élet és a nélkülözésekkel teli sors megedzi szervezetüket, így ÉP alapjuk 7, Fp alapjuk 8 és Szintenként K6+5 Fp-t kapnak.

KÉPZETTSÉGEK

Mivel eleve jó néhány képzettséget megkapnak és nem túl sok idejük marad más ismeretek elsajátítására, kevesebb Kp-t kapnak, mint egy másik harcos. KP alapjuk 6, amihez Tapasztalati Szintenként (már az 1. szinten is) további 8 járul.

Képzettség

fok/%

fegyverhasználat:

- ostor	Af
- szablya	Af
- tőr	Af
- visszacsapó íj	Mf
belharc	Af
lovaglás	Mf
idomítás (ló)	Mf
vadászat	Af
szakma (íjkészítő)	Mf
puszták ismerete*	Af

A további szinteken a következő képzettségekben részesül:

TSZ Képzettség fok/%

2.	lovas íjászat	Af
2.	ugrás	10%
2.	esés	25%
3.	vadászat	Mf
4.	célzás	Af
4.	lovas íjászat	Mf
5.	puszták ismerete*	Mf
6.	fegyverhaszn.: ostor	Mf
7.	célzás	Mf

* Megfelel az erdőjárás nevű képzettségnek, csupán - értelemszerűen - a pusztákon való boldogulás mértékét jelöli.

KÜLÖNLEGES KÉPESÉGEIK

- vadászatnál megkapják ugyanazokat a módosítókat, amiket egy félelf, amennyiben pusztán tartózkodnak
- a nomádokkal szemben az összes ló, legyen bárhogyan idomítva, barátságosan viselkedik
- alaphelyzetben 2-szeres látással rendelkeznek
- Egy egyszerű (15 körig tartó) szertartást követően 1 óra időtartamig érzékelik a körülöttük lévő 20 lábnyi sugarú gömbben tartózkodó asztrálényeket, ha azok kiegyensúlyozottsága (lásd. Summárium 240. oldalán) nem haladja meg az átlagos értéket.
- Mágiaellenállásuk a Névadás szertartásának köszönhetően a következőképp alakul: Teljes AME-je első szinten megegyezik a karakter Asztráljával, MME-je a karakter Akarateréjével. Ezekhez minden további Szinten +4 járul.

Netes anyagok alapján Ricco&Gazsi
Illusztráció: Tikos Péter



KÉPZETTSÉGEK

AM.A.G.U.S. klasszikus kiadásában és az Első Törvénykönyvben található mintegy 66 képzettség jó alapot nyújt a karakterek egyedivé formálásához, a kasztok különbségeinek kidomborításához, de nyilvánvalóan nem fedik le az ynevi halandók által elsajátítható ismeretek, jártasságok teljes skáláját.

Az ismereteknek léteznek olyan területei, melyeket fajtól-kaszttól függetlenül bárki elsajátíthat indirekt módon, csupán tapasztalással. A karakteralkotás során elkészített előtörténet játéktechnikai kifejezéseinek is tekinthetjük őket, mivel számszerűleg jelenik meg bennük a karakter származása, jelleme; fejlődése során pedig rajtuk keresztül is tükröződnek a karakter által túlélt kalandok, utazások tapasztalatai.

Azok, akik képzetlenül próbálnak eligazodni egy vadidegen városban, bizony kevés jóra számíthatnak. Amíg van idejük kényelmesen kérdezősködni vagy nézelődni, még nincs igazán nagy gond. A problémák ott kezdődnek majd, ha sietősre fordul a dolguk, vagy – ne adják az istenek! – menekülniük kell... Ha útmutatás alapján kell megtalálni egy Morgena-szentély romjait a végtelen gyanagi erdőségekben, vagy egy orgazda pinceboltját Erionban, sokat segít, ha a kalandozó már járt az adott területen, hisz az útbaigazítás mindig tájékoztató pontokat ad meg, és ezekből nem árt néhányat (de leginkább mindet) ismerni. Az alábbi képzettség ehhez a problémához nyújt játéktechnikai segítséget.



Helyismeret

Talán nem kell túlhangsúlyozni ennek a képzettségnek a fontosságát. Azok, akik olyan helyre érkeztek, ahol még nem jártak, és fontos elintézni valójuk van, jobban teszik, ha azonnal kerítenek valakit, aki biztonsággal eligazodik az illető városban vagy tartományban. Viszont ha valaki több-kevesebb időt eltöltött egy városban, hetekig-hónapokig kóborol egy országban, egyre jobban rögzül benne az épületek, utcák elrendeződése, vagy a tájfeltok egymásutánisága. Ez azt eredményezi, hogy egyre kisebb eséllyel téved el, vagy ha ez mégis előfordulna, hamar talál ismerős tájékoztató pontot, nem is beszélve arról, hogy megfelelő eligazítással könnyebben megtalál rejtett vagy nehezen fellelhető helyeket.

A képzettséget legegyszerűbb nagyobb földrajzi egységekhez, illetve településekhez kötni. Ennek megfelelően egyes Helyismeretek vagy egy nagyobb városhoz (Erion, Ifin, Davalon), vagy egy állam egy-egy tartományához kötődnek, azt mutatják, a karakter mennyire van tisztában az ott uralkodó állapotokkal. (Ez hasonlatos a Fegyverhasználat képzettséghez; ott is minden egyes fegyverre fel kell venni a képzettséget.) Minden egyes alkalommal, ha valaki új, számára ismeretlen városba, tartományba, kantonba, stb., kerül, újra és újra az alapoktól kell kezdenie az ismerkedést – a következőkben tárgyalt módosító körülmények figyelembevételével. Célszerű tehát listát vezetni az ismert helyekről, az ismeret szintjének feltüntetésével.

Az előbb "szintet" és nem fokot említettünk: a képzettséghez ugyanis százalékos értéket rendelünk. Ez az érték – értelemszerűen – azt mutatja meg, hogy a karakter az adott helyen mekkora eséllyel igazodik el. Fejlesztése nem igényel Kp-t, alapvetően az illető területen eltöltött időtől függően növekszik, mégpedig városban 2k6+3% /hét, nagyobb földrajzi egységre vonatkozóan k6+4% /hónap. Módosíthatja ezt a Térképészet ismerete (Af : +5%, Mf : +15%), és nyilvánvalóan a település vagy a terület mérete (a megadott értékek egy kb. 30 000 fős városhoz és egy nagyjából Predoc méretű területre vonatkoznak). Alapvetően a KM dolga, hogy a körülményeket mérlegelve eldöntse, mennyire ismerhette meg a karakter azt a várost vagy országrészt, ahol az utóbbi időben jelentősebb időt töltött el.

Még több tényező módosíthatja a képzettségpróbát egy adott szituációban. Itt is szerephez jut a mesélő kreativitása és ítélőképessége, hisz neki kell döntenie arról, hogy mekkora esélye van a kalandozónak a helyes útvonal, stb. megtalálására. Módosító tényezők lehetnek:

- az adott területen beszélt nyelv ismerete
 - az adott kultúra ismerete
 - rendelkezik-e a kalandozó térképpel, vagy kapott-e előzetes útbaigazítást
 - bizonyos esetekben a Legendaismeret képzettség
- Fontos kérdés, hogy a karakterek első szinten milyen Hely-

ismerettel és mekkora ehhez tartozó %-os értékkel rendelkeznek. Általában a játékos karakterek zöme a szülőföldjét illetve – városát meglehetősen jól ismeri, ezért minden karakter első szinten 4k6+6% Helyismerettel indul erre vonatkozóan. Még egyszer hangsúlyoznánk az előtörténet szerepét, mivel ez alapján teljesen más érték is előfordulhat, gondoljunk csak például arra, ha a kalandozó siheder korában egy lócsiszár segédje volt, és többször bejárta Ilanor déli részét, vagy – hogy ellentétes példát is lássunk - lehetett ő egy parasztfiú is, aki a faluját csak évente egyszer hagyta el - a szomszéd faluban rendezett vásár miatt. Ezért a mesélőnek jogában áll az előtörténet alapján le- vagy fel- felé módosítani a kidobott értéket.

Egyes kasztok esetében indokolt, hogy már első szinten jobb Helyismerettel rendelkezzenek, vagy több helyet is ismerjenek. Ilyen kaszt a tolvaj, a bárd és az Arel-pap, akik az alapon kívül újabb 4k6+6%-ot kapnak, amivel vagy a szülőföld (tolvajoknál város) ismeretét növelik, vagy újabb Helyismeretre fordítják.

Mint láttuk, a Helyismeret képzettség több szempontból is egyszerűnek és rendhagyónak számít. A KM-eknek bizonyára segítséget jelenthet a Summarium első kötetében megjelent Ynev leírás.

Kultúra

Sokfajta értelmes lény él Yneven, s a történelem - no meg az istenek akarata - mindegyiknek a sorsát másképpen alakította. A különféle fajok lelkiállat és testfelépítés tekintetében persze eleve elkülönültek egymástól, ám idővel az egyes fajokon belül is markánsan megkülönböztethető csoportok jöttek létre: nyelvük, hagyományaik, szokásaik mind mások és mások voltak. Az ily módon keletkezett népi-földrajzi-szellemi közösségeket hívjuk kultúrköröknek.

Itt csak annyit tartunk szükségesnek ismételten megjegyezni, hogy a kultúrkör nem *faji* kategória: a civilizált, értelmes fajok általában több kultúrkörre oszthatók. Jelen esetben az emberi civilizációt tárgyaljuk, amelynek Yneven tizennégy főbb kultúrkörét különböztetjük meg. A többi jelentősebb értelmes fajjal ugyanez a helyzet. Egyeséges törpe kultúrkör például nem létezik: a törpe civilizáción belül vannak tarini, zimahiánus, tengeri törpe, diasporikus, gaáb stb. kultúrkörök. A sirenari elfek életmódja, világnézete élesen elüt az elfendeleiktől, akárcsak az északi Kiszakadtaké az Yllinorban letelepedett kolóniáiktól, s természetesen mind a négy felsorolt közösség gyűlöli a kráni elfeket. Az ork civilizáció törzsi választvonalak szerint tagozódik kultúrkörökre; vadhajtsát képezik az udvari orkok, akiknek "vörös" (szövetségi) és "fekete" (toroni) csoportjai között úgyszintén nagy eltérések tapasztalhatók. Nemcsak humán kultúrkörök léteznek tehát Yneven, a terjedelem szűkösége miatt azonban egyelőre csak ezekkel foglalkozunk.

Alapfok (2 Kp):

A befogadó kultúrkör kellő fokú ismerete nélkül a karakter mindig élesen kéri a környezetéből, messziről látszik rajta, hogy idegen, a legelemibb viselkedési szabályokat sem ismeri. Ez még a toleránsabb vidékeken is problémákat okozhat: a kívülállóval szemben az emberek zárkózottabbak, vonakodnak szóba elegyedni velük, ha bármiféle bonyodalom támad, azonnal őt hibáztatják érte. Hogy a mindennapos életben elboldoguljon, ahhoz legalább Alapfokon kell ismernie a környező kultúrkört; máskülönben mindenütt visszautasításba, bizalmatlanságba, gyanakvásba ütközik. (Természetesen viszonyulás tekintetében kivételt képeznek azok a személyek, akiknek éppen a kívülállósággal való foglalkozás a hivatásuk: fogadósok, ceremóniamesterek, heroldok stb.) A Tabá el-Ibarában percekben belül egy egész közösség gyűlöletét kivívhatja maga ellen az az utazó, aki nincs tisztában az alapvető dzsad szokásokkal. Ordanban habozás nélkül letartóztatják azt az embert, aki fennhangon a szájára veszi Sogronon kívül bármely más isten nevét vagy nyilvánosan a szent jelképét viseli.

Mesterfok (30 Kp):

Az egyes kultúrkörökön belüli szűkebb közösségekben, amelyek önálló, saját hagyományokkal rendelkeznek - ilyenek a különféle rendek, testvériségek, kiváltságos társadalmi kategóriák - a képzettségnek legalább Mesterfokú ismerete szükséges a boldoguláshoz. Egy sivatagi rablótörzssel folytatott tárgyaláshoz kevés az a tudás, amit az ember a karavánszerájokban felszedett. És hiába éli valaki éveken keresztül az ordani átlagpolgár békés életét, az még nem készíti föl egy Feketelánggal való találkozásra.

A képzettség alapfoka tehát az egész kultúrkörre általánosan kiterjedő információkat foglalja magába, míg mesterfoka egy-egy "szubkultúra" sajátos ismeretét takarja. Ebből következik, hogy egy kultúrkörre nézve a karakternek egyszer kell felvennie az alapfokot, amit a karakterlapján jelöl (pl. Kultúra /pyarr/ Af). A mesterfokot azonban egy kultúrkörön belül annyiszor, ahány szubkultúra jellegzetességeivel tisztában van (pl. Kultúra /pyarr, kobra/ Mf).

Fontos megjegyezni, hogy a kultúra hordozója minden esetben a nyelv. Egész seregnyi információ megtanulható egy kultúrkörrel az ott honos nyelv ismerete nélkül is, de az így megszerzett tudás java használhatatlan marad. Akkor szembesül ezzel a kalandozó, ha megpróbálja nehezen elsajátított tudását felhasználni, de az adott nyelv ismerete nélkül lehet, hogy csak süket fülekre lel.

Minden játékos karakter kultúra ismerettel indul el a játékban, hiszen azt a kultúrkört, amelyben élt ismeri alapfokon. Amennyiben egy szűkebb közösség (rend, szekta, stb.) tagja, úgy mesterfokú képzettséggel kezdi a játékot. A karakter-előtörténetének folyamánként elképzelhető, hogy nem csak egy kultúrkörrel vannak ismeretei, ekkor előfordulhat, hogy a képzettség valamely fokát többször is megkapja az illető. Ennek elbírálása a KM feladatkörébe tartozik, de felhívjuk a figyelmet arra, hogy a játék egyensúlyának fenntartása érdekében alaposan fontolják meg döntésüket.

Ez a képzettség játéktechnikailag nem szorítható kategóriákba: a M.A.G.U.S.-ban nincsenek szabályok a szociális interakcióra. Az igényes szerepjáték szintjén viszont annál bővebb lehetőségeket nyújt. A Summarium első kötetében a mesélő vélhetőleg elég információt talál Ynev egyes tájairól, országairól, hogy nagy körvonalakban fogalmat alkothasson magának a különböző kultúrkörök jellegéről. A fentebb leírt megszorításokhoz a KM-nek érdemes mindig szigorúan igazodnia. Eltekinteni csak a legnagyobb kozmopolita centrumok - például Eriton - esetében szabad tőle: itt a kultúrák szabad keveredése példátlan fokú toleranciát szül.

Megjegyzendő, hogy a toroni kultúrkört - őslakosain kívül - nem lehet Mesterfokon megismerni. Ez a kultúra avatatlan szemmel áttekinthetetlen bonyolultsága és ősi inhumán (kyr) gyökerei miatt olybá veendő, mintha nem az emberiség volna a hordozófaja.



1. Pyarroni kultúrkör

Központ: Új-Pyarron (Psz. 3676 előtt Ó-Pyarron)

Földrajzi kiterjedés: Dél-Ynev, a Predoci-medence és szélesebb értelemben vett környéke

Befolyási övezet: Ynev emberlakta területeinek közelítőleg 70 százaléka

Politikai keretek: Teokratikus konföderáció (pyarroni államszövetség)

Rassz: Magas termet, szőke haj, világos bőr (pyar)

Jellem: Változatos, szinte minden kombináció előfordul, bár összesítésben a súlypont az Élet-Rend pólus felé tolódik el

Vallás: Politeizmus (pyarroni pantheon)

Nyelv: Pyarroni (Közös Nyelv, új-godoni)
Óskultúra: Godon (humán)
Rivális kultúrkör: Krán (inhumán)

2. Shadoni kultúrkör

Központ: Shadon
Földrajzi kiterjedés: Dél-Ynev, a Gályák Tengerétől a Shadoni-öbölhöz húzódó földnyelve
Befolyási övezet: Dél-Ynev, Kereskedőhercegségek
Politikai keretek: Feudális monarchia, hármass hatalommegosztással (shadoni birodalom)
Rassz: Kevert, nem jellemző
Jellem: Rend-Élet, nagyobb hangsúly a Rend komponensen
Vallás: Monoteizmus (Domvik-hit)
Nyelv: Shadoni (más néven utó-godoni; a tartományokban helyi dialektusok: felföldi, öbölvidéki, shadleki stb.)
Óskultúra: Godon (humán)
Rivális kultúrkör: Gorvik (humán)



3. Gorviki kultúrkör

Központ: Az öt tartomány (Abrado, Rokmund, Gorvik, Varvik, Akvilona) székvárosai és Todvar
Földrajzi kiterjedés: Dél-Ynev, a Ravanói-öböl és a Gályák Tengerétől által határolt földnyelv
Befolyási övezet: Dél-Ynev, Kereskedőhercegségek, elszórt gócpontok Shadonban és Észak-Yneven, a Quiron-tenger mellékén
Politikai keretek: Elméletileg teokrácia, ez azonban csak két tartományban érvényesül maradéktalanul; inkább feudális anarchiának tekinthető ("Szent Föld")
Rassz: Vékony testalkat, kreol bőr, olajosan fekete haj, sasorr (öbölvidéki)
Jellem: Rend-Halál
Vallás: Monoteizmus (Ranagol-hit)
Nyelv: Shadoni (más néven utógodoni; öbölvidéki nyelvjárás)
Óskultúra: Shadon (humán) és Krán (inhumán)
Rivális kultúrkör: Shadon (humán)



4. Ordani kultúrkör

Központ: Ordan
Földrajzi kiterjedés: Hágóvidék
Befolyási övezet: Elszórt kultusközpontok a Hat Városban és a Városállamokban, elvétve a mélyebb Délvidéken is
Politikai keretek: Magokrácia (Tűzvarázslók Rendje)
Rassz: Kevert, nem jellemző
Jellem: Változatos, összesítésben szinte teljesen kiegyensúlyozott; a szélsőséges kombinációk - irányultságtól függetlenül - elég ritkák
Vallás: Monoteizmus (Sogron-hit)
Nyelv: Pyarroni
Óskultúra: Kyria (inhumán), erős helyi befolyással
Rivális kultúrkör: -



5. Dzsad kultúrkör

Központ: Al Abadana, el Sobira, Abu Baldek és a többi sivatagi kisállam
Földrajzi kiterjedés: Dél-Ynev, Taba el-Ibara



Befolyási övezet: politikailag Dél-Ynev, Taba el-Ibara közvetlen körzete; gazdaságilag lényegében a földrész minden emberlakta területe
Politikai keretek: Változó; általában plutokrácia, néha nyílt despotizmus, a sivatagi törzseknél katonai demokrácia
Rassz: Közepes termet, sötétbarna bőr, sűrű, fekete haj, horgas orr, sötét szem (dzsad)
Jellem: Változatos, többnyire kiegyensúlyozott, olykor azonban túlzó szélsőségekbe csap át; az Élet komponens legfeljebb elvétve szerepel a kombinációkban
Vallás: Politeizmus (dzsad pantheon)
Nyelv: Dzsad
Óskultúra: Dzsenn (inhumán)
Rivális kultúrkör: Általában senki, inkább egymás között háborúznak; néha Gorvik (humán); az utóbbi időben pedig az amund (inhumán) kultúrkör.



6. Nomád kultúrkör

Központ: -
Földrajzi kiterjedés: Déli Síkföld
Befolyási övezet: Déli Síkföld
Politikai keretek: Katonai demokrácia (törzsi-nemzetségi társadalom)
Rassz: Alacsony termet, vaskos csontozat, barnássárga bőr, durva szálú, fekete haj, vágott szem, széles járomcsont (nomád)
Jellem: Káosz-Halál
Vallás: Démonimádat (szerafizmus)
Nyelv: Hyunghai (nemzetségenként eltérő dialektusok)
Óskultúra: Démonikus őbirtadalom (inhumán)
Rivális kultúrkör: Pyarron (humán)



7. Aszisz kultúrkör

Központ: Ifin, az egyes hercegkapitányságok székvárosai és a Baraad-sziget
Földrajzi kiterjedés: Észak-Ynev, Onpor-medence és környéke
Befolyási övezet: Észak-Ynev, néhány közeli sziget és városállam
Politikai keretek: Feudális anarchia, monarchikus díszlettel (abszizsi királyság)
Rassz: Zömök termet, sötét bőr, göndör, fekete haj, erős testszőrzet (aszisz)
Jellem: Változatos, de összesítésben határozottan a Káosz pólus felé hajlik
Vallás: Változatos: pyarroni pantheon, kyr maradványpantheon, Orwella-hit, démonimádat stb.
Nyelv: Aszisz
Óskultúra: Ryeki démoncsászárság (humán, erős inhumán beütéssel)
Rivális kultúrkör: Változatos, de jobbra ertv, dwoon és ilanori (mindegyik humán)



8. Toroni kultúrkör

Központ: Shulur
Földrajzi kiterjedés: Észak-Ynev, a Quiron-tenger északi partvidéke, egészen a vizválasztókig
Befolyási övezet: Észak-Ynev, a Quiron-tenger tágabb értelemben vett körzete, különösen a városállamok
Politikai keretek: Despotizmus, hallgatólagos magokráciával társulva (toroni császárság)

Rassz: Magas, nyúlánk termet, ezüst vagy hamuszín haj, kreol bőr, fakó szem (kevert kyr)
Jellem: A Halál komponens különféle variációi
Vallás: Politeizmus (kyr maradványpantheon, elsősorban Tharr-hit; hekkák)
Nyelv: Köztoroni, a felsőbb társadalmi rétegekben kyr
Óskultúra: Kyria (inhumán)
Rivális kultúrkör: Erv, dwoon és ilanori; olykor niarei (mindegyik humán)



9. Erv kultúrkör

Központ: Erigow, Eren
Földrajzi kiterjedés: Észak-Ynev, a Traidlan-medence szélesebb értelemben vett körzete
Befolyási övezet: Észak-Ynev, néhány hegyvidéki törzs és település
Politikai keretek: Feudális konföderáció, nemesi republikára emlékeztető vonásokkal (Északi Hármak)
Rassz: Magas termet, feltűnően izmos testalkat, sötét hajszín (erv)
Jellem: Változatos, alkalmanként szélsőségektől sem mentes, de a Halál komponens jószerivel ismeretlen
Vallás: Politeizmus (pyarroni pantheon)
Nyelv: Erv
Óskultúra: Dawa Birodalom (humán)
Rivális kultúrkör: Toroni (humán, erős inhumán)



10. Ilanori kultúrkör

Központ: Dorian, Ru-Shennon
Földrajzi kiterjedés: Északon a Peratlon-félsziget, Délen a Gyűrű-hegység és környéke
Befolyási övezet: Ynev legészakibb részén a niarei határtól az erv hegyekig terjedő szakasz; Délen a Gyűrűhegységtől Elfendelig terjedő területek
Politikai keretek: Északon törzsi-nemzetségi alapokon nyugvó katonai demokrácia (Szépmező), Délen abszolút monarchia (Yllinor)
Rassz: Sudár termet, vékony testalkat, halvány bőr, sötét színű haj világos-fakó szemmel (ilor)
Jellem: Élet-Káosz
Vallás: Politeizmus, elvétve animizmus (pyarroni pantheon, helyenként az ősi természetiszelemek tisztelete)
Nyelv: Ilanori (rejtnyelv)
Óskultúra: ;;;;
Rivális kultúrkör: Toroni (humán), esetenként az aszisz (humán)



11. Dwoon kultúrkör

Központ: Davalon (korábban Tiarniel)
Földrajzi kiterjedés: Észak-Ynev, a Ziron-medence és közvetlen környéke
Befolyási övezet: Észak-Ynev, a Ziron-medence közvetlen környéke
Politikai keretek: Teokratikus rendi konföderáció (Dwyll Unió)
Rassz: Zömök testalkat, darabos vonások, sötét színű szem, méz-szőke vagy világosbarna haj (dwoon)
Jellem: Rend
Vallás: Monoteizmus (napimádat; Ranil-hit)
Nyelv: Dwoon
Óskultúra: Naphon (humán)
Rivális kultúrkör: Toroni (humán), esetenként az aszisz (humán)

12. Niarei kultúrkör

Központ: a Mennyei Palota
Magasságos Sárkánytrónusa
Földrajzi kiterjedés: Észak-Ynev, a Yian-Yiel hegyláncon túli vidékek
Befolyási övezet: Észak-Ynev, a Yian-Yiel hegyláncon túli vidékek; Enoszuke és a Sinemos-tengeri szigetvilág; Tiadlan
Politikai keretek: Niaréban szakrális despotizmus (Sárga Császárság), Enoszukén katonai diktatúra (Dandzsódai), Tiadlanban alkotmányos monarchia, hármas hatalommegosztással (király, Dorcha, Duin)
Rassz: Alacsony termet, finom csontozat, sárgás bőrszín, vágott szem, egyenes szálú, fekete haj (niarei)
Jellem: A Rend komponens különféle variációi: Tiadlanban inkább az Élettel, Enoszukén a Halállal társul, míg Niaréban többnyire magában szerepel
Vallás: Monoteizmus (sárkányimádat; Kaoraku-hit)
Nyelv: Niarei (a tartományokban helyi dialektusok; az enoszukei "nyelv" lényegében a niarei Igazgyöngy nyelvjárása)
Óskultúra: -
Rivális kultúrkör: Tiadlannak a toroni, Enoszukének az erv, a dwoon és az ilanori (mindegyik humán); Niaréban nincsen rivális kultúrköre



13. Korg kultúrkör.

Központ: a Tengeri Kígyó Barlangja
Földrajzi kiterjedés: Észak-Ynev, K'Harkad és J'Halpina hegyvidéke és tágabb körzetük
Befolyási övezet: Észak-Ynev, a Quiron-tenger partvidéke és a kon Toron, délen Abaszisz nyugati határsávjáig
Politikai keretek: Despotizmusba hajló katonai demokrácia, törzsi-nemzetségi keretek között (kánság)
Rassz: Magas termet, vaskos csontozat, feltűnően izmos alkat, dús testszőrzet; hajszínbén gyakori a szőke és vörös (korg)
Jellem: Káosz komponens, többnyire önmagában, olykor Halállal párosítva
Vallás: Természetimádat (őselemi samanizmus)
Nyelv: Korg
Óskultúra: -
Rivális kultúrkör: Lényegében bármelyik, ha elérhető közelségben van; leggyakrabban mégis a dwoon és a niarei (mindkető humán), illetve a tengeri ork (inhumán).



14. Tongoriai kultúrkör

Központ: Az egyes nemzetségek sámánszentélyei, többnyire jeles ősök végső nyughelye közelében
Földrajzi kiterjedés: Észak-Ynev, Doardon-hegység
Befolyási övezet: Észak-Ynev, Doardon-hegység
Politikai keretek: Magokratikus anarchia (törzsi-nemzetségi társadalom sámáni vezetés alatt)
Rassz: Alacsony termet, vékony testalkat, kiugró homlokeresz, betegesen sápadt bőr (késő-crantai)
Jellem: Káosz-Halál, összefésben a Halál komponens a hangsulyosabb
Vallás: Ősimádat (nekroszerafizmus)
Nyelv: Crantai
Óskultúra: Crantai birodalom (humán)
Rivális kultúrkör: Az összes többi.



J. A. & K. Zs.

Illusztrációk: Keith Parkinson és Tikos Péter



M.A.G.U.S. KÁRTYA VERSENYNAPTÁR

Hagyományos Svájci Rendszer OKPB: Országos Kiválasztottak Pontszerző Bajnokság

Országos Kiválasztottak Pontszerző Bajnokság tabellája, szeptember 28-án.

1. Kis Borsó Csaba	1267
2. Basics Ákos	1239
3. Debreceni Áron	1229
4. Nagy Gábor	1226
5. Harangozó Zsolt	1188
6. Maszlag Zoltán	1177
7. Debreceni Dávid	1175
8. Vonnák Gábor	1168
9. Kovács László	1155
10. Hirt László	1141
11. Kocsis Zoltán	1136
12. Kovács Tamás	1135
13. Kozma Tamás	1130
14. Király Attila	1130
15. Lángi Zoltán	1121
16. Tar Ferenc	1112
17. Kiss Gergely	1110
18. Bíró Gergely	1106
19. Klotz Attila	1105
20. Draskovits László	1102
21. Tóth Krisztián	1096
22. Fekete Tamás	1092
23. Sztana József	1091
24. Galiba Péter	1090
25. Sztás András	1088
26. Papp Barnabás	1088
27. Stefkovits Péter	1088
28. Gyulai Gábor	1087
29. Holtzinger Dániel	1083
30. Hegedűs Gábor	1078
31. Barabás Győző	1077
32. Kocsis Róbert	1077
33. Kis Attila	1073
34. Hosszú Ervin	1071
35. Schein János	1071
36. Kolozsvári Zsófia	1071
37. Farkas András	1070
38. Varga Zoltán	1067
39. Bogáth Zoltán	1066
40. Jánvári András	1065
41. Lólé Attila	1064
42. Molnár Zsolt	1064
43. Strupka Péter	1064
44. Ruff Norbert	1063
45. Zoltai Gábor	1062
46. Fehér Zsolt	1062
47. Kurucz Márk	1061
48. Krancz Balázs	1059
49. Molnár Gyula	1059
50. Trenka Béla	1057

Az OKPB első szezonjának
döntője
1998. december 2-án
a hivatalos M*K versenye
egybekötve az Orczy kertben lesz.

Október 18. Vasárnap

OKPB, Valhalla Páholy

Helyszín: Székesfehérvár, érdeklődni a helyi Valhalla Boltban

Nevezési díj: 400 Ft

Nevezés: a helyszínen

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Október 24. Szombat

OKPB, Legendák Klubja

Helyszín: Szombathely, Oladi Művelődési Ház

Nevezési díj: 500 Ft

Nevezés: a helyszínen

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Október 25. Vasárnap

Főnix Klub

Bontatlan paklik 1 alap + 2 booster 2100 Ft

Helyszín: Budapest, Főnix Klub

Nevezési díj: 400 Ft

Nevezés: a helyszínen

Regisztráció, kezdés: 10h-tól

Október 31. Szombat

OKPB, Valhalla Páholy

Helyszín: Eger, érdeklődni a helyi Valhalla Boltban

Nevezési díj: 500 Ft

Nevezés: egeri Valhalla Páholy Bolt

Regisztráció, kezdés: 9h-től

Október 31. Szombat

OKPB, Next Door

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

Nevezési díj: 400 Ft

Nevezés: a helyszínen

Regisztráció, kezdés: 10h-tól

November 7. Szombat

OKPB, Valhalla Páholy

Helyszín: Debrecen, érdeklődni a helyi Valhalla Boltban

Nevezési díj: 500 Ft

Nevezés: a helyszínen

Regisztráció, kezdés: 9h-től

November 7. Szombat

OKPB, Legendák Klubja

Helyszín: Szombathely, Oladi Művelődési Ház

Nevezési díj: 500 Ft

Nevezés: a helyszínen

Regisztráció, kezdés: 9h-től

November 7. Szombat

OKPB, Hivatalos M*K VIII.

Helyszín: Budapest, Orczy Kert

Nevezési díj: 500 Ft

Nevezés: a helyszínen és a Magitor Boltban

Regisztráció, kezdés: 9h-től

November 14. Szombat

OKPB, Valhalla Páholy

Helyszín: Pécs, érdeklődni a helyi Valhalla Boltban

Nevezési díj: 500 Ft

Nevezés: pécsi Valhalla Páholy Bolt

Regisztráció, kezdés: 9h-től

November 14. Szombat

OKPB, Excalibur - Valhalla Páholy

Helyszín: Szeged, érdeklődni a helyi Valhalla Boltban

Nevezési díj: 500 Ft

Nevezés: szegedi Valhalla Páholy Bolt és a helyszínen

Regisztráció, kezdés: 9h-től

November 14. Szombat

OKPB, Valhalla Páholy

Helyszín: Tokaj, Művelődési ház

Nevezési díj: 500 Ft

Nevezés: a helyszínen

Regisztráció, kezdés: 10h-től

November 14. Szombat

OKPB, Valhalla Páholy

Helyszín: Miskolc, Bartók Béla műv. ház.

Nevezési díj: 500 Ft

Nevezés: a helyszínen

Regisztráció, kezdés: 10h-től

November 15. Vasárnap

OKPB, Valhalla Páholy

Helyszín: Baja, érdeklődni a helyi Valhalla Boltban

Nevezési díj: 300 Ft

Nevezés: bajai Valhalla Páholy Boltban és a helyszínen

Regisztráció, kezdés: 9h-től

November 21. Szombat

OKPB, Valhalla Páholy

Helyszín: Nyíregyháza, érdeklődni a helyi Valhalla Boltban

Nevezési díj: 500 Ft

Nevezés: a helyszínen

Regisztráció, kezdés: 9h-től

November 21. Szombat

OKPB, Next Door

Helyszín: Pásztó, Teleki László műv. ház

Nevezési díj: 400 Ft

Nevezés: a helyszínen

Regisztráció, kezdés: 10h-től

November 22. Vasárnap

OKPB, Valhalla Páholy

Helyszín: Székesfehérvár, érdeklődni a helyi Valhalla Boltban

Nevezési díj: 400 Ft

Nevezés: a helyszínen

Regisztráció, kezdés: 9h-től

November 22. Vasárnap

OKPB, találkozó a játék készítőivel.

Helyszín: Budapest, Elysium

Nevezési díj: 400 Ft

Nevezés: a helyszínen

Regisztráció, kezdés: 10h-től

Elisium Kártya- és szerepjáték klub

1132 Budapest, Csanády u. 4-b

Eger - Megyei Művelődési Központ

3300 Eger, Knézich Károly u. 8.

Főnix klub - Ferencvárosi Műv. Központ

1096 Budapest, Haller u. 27.

Legendák klubja - Oladi Művelődési Ház

9700 Szombathely, Simon István u. 1.

Miskolc - Bartók Béla

Művelődési Ház Andrassy út 15.

Next Door

3060 Pásztó, Teleki László Művelődési Ház

Orczy Kert Főépület

1089 Budapest, Orczy út 1.

Szeged - Érdeklődni a helyi boltban lehet

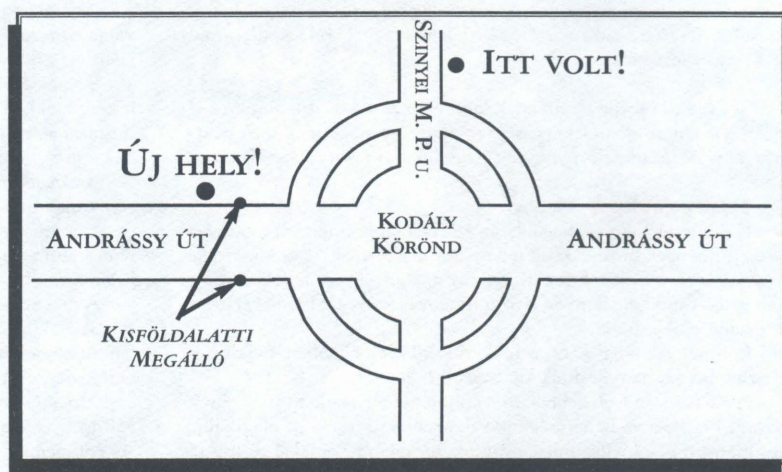
Tokaj - Művelődési Ház

3910 Tokaj, Rákóczi u. 52.

ELKÖLTÖZTÜNK!

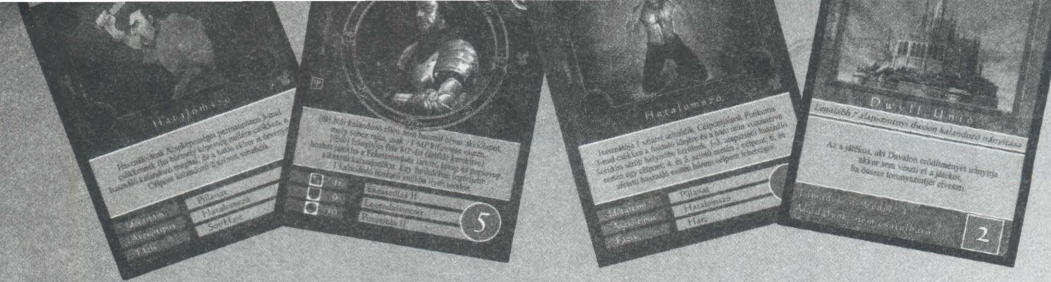
ÓRIÁSI AKCIÓ
15% KEDVEZMÉNY
Minden Valhalla Páholy® kiadványra

A
Valhalla Páholy®
KÖZPONTI BOLTJA
ELKÖLTÖZÖTT A
SZINYEI MERSE PÁL UTCÁBÓL!
(Persze nem túl messze! Légvonalban 150m)



Az ÚJ CÍM:
1062 Budapest,
ANDRÁSSY ÚT 86.

A kis földalatti KODÁLY KÖRÖND-i megállójánál!



SZABÁLYVÁLTOZÁSOK

A M*K KÁRTYAJÁTÉKHOZ

E havi rovatunk két témával foglalkozik. Szerrepereltük itt egyrészt az Október elsejétől érvényben levő szabály és kártyaszöveg változásokat, másrészt ismertettük az új Kiválasztottak versenyrendszert, valamint bemutatjuk az OKPB (Országos Kiválasztottak Pontszerző Bajnokság) felépítését.

A következő szabálmódosítások illetve új szabályok 1998. október 1-től lépnek érvénybe, s onnan kezdve – hacsak az adott verseny szervezői másként nem hirdetik be a rendezvényt – minden versenyen érvényben lesznek, mint alapszabályok.

E szabályváltozások egy része már megjelent régebbi Rúnákban, így sokaknak nem jelentenek majd újdonságot, e helyütt történő leközlésükkel célunk, hogy egy szövegtörzsben szerepeltessük a premier csomagban megjelent szabályfüzetre vonatkozó összes változást. Ugyanezen cél megvalósítása érdekében leközlöljük az Észak Lángjai által bevezetett új laptípusokra vonatkozó szabályokat is.

1. Megváltozik a 2.3.2.1. Erőforrások kimutítása szabály. Ha egy játékosnak elfogy Jövő paklija, akkor nem elég, ha 7 Diadal-pontja van. Ahhoz, hogy győzzön, legalább 9 Diadal-pontjának kell lennie. Természetesen csak akkor győz, ha e kilenc (vagy több Diadal-ponttal) neki van a legtöbbje.

2. A kezdő toronyszinteknek különbözőeknek kell lenniük (a játék folyamán azonban lehetséges egy adott toronyszintnek több példánnyal is bővíteni a Tornyt, azaz lehetnek azonos toronyszintjeink).

3. Építmény laptípus leírása:

Küldetések sikeres megoldásán túl Diadal-pontokra legkönnyebben építmények birtoklásával tehet szert mágusunk. Az építményeket legfelső toronyszintünk felett, egymás mellett, arccal felfelé fordítva kell gyűjtenünk. A Jelenben levő építmények szövegét bármely játékos szabadon elolvashatja.

Építmények kijátszása nem kerül MP-be, ellenben csakis úgy játszhatóak ki, ha teljesítjük kijátszásuk feltételét.

A játék során legfeljebb három építményt birtokolhatunk (irányít-hatunk) egyszerre. Lehetőségünk van azonban arra, hogy ellenfelünk építményeit is irányításunk alá vonjuk, ha kalandozóinkkal sikeres támadást hajtunk végre és legyőzzük az építmény védőit (építmény bevétele manőver).

A építmények időtartama: végleges.

Az építménylapon szerepel:

Képessége: itt olvasható, hogy milyen előnyökkel jár az építmény birtoklása, illetve milyen hátrányt jelent ellenfeleinknek, hogy az építményt uralkj. Egyes építmények befolyásolják a védelmükben lefolytatott harc körülményeit, erről is itt olvashatunk.

Diadal-pont: ennyivel nő a mágus Diadal-pontjainak száma, ha az építményt birtokolja. Építmény bevétele után a támadóé lesz az építmény, s onnan kezdve övé az építmény nyújtotta Diadal-pont mennyiség!

Kijátszás feltétele: az építmény játékba hozásához meg kell felel-nünk az itt szereplő feltételeknek.

Helyszín: Megmutatja, hogy az építmény Ynev mely részén talál-ható.

Támadók/Védők maximális száma: megmutatja, hogy az adott építményt legfeljebb hány kalandozó támadhatja, illetve védheti. Szemben a küldetés megoldással illetve a toronyszint ostrommal, az építmények elleni támadásnál a támadók illetve a védők maximális számát mindig maga az építmény határozza meg.

Csapdák/Bestiák maximális száma: Megmutatja, hogy hány csap-dát illetve bestiát lehet csatolni az építményhez. **Építményhez csak to-ronyoszinthez csatolható akadály csatolható.**

4. Építmény bevétele

Építmény bevétele manőver célja, hogy egy ellenséges játékos irányítása alatt levő építményt saját ellenőrzésünk alá vonjuk, azaz megszerzzük irányítását. Mivel az építmények mindig annak adják Diadal-pontjukat, illetve azt segítik képességükkel, aki irányítja őket, ezért e manőver – sikeres végrehajtás esetén – amellet, hogy erősít minket, ellenfelünket is gyengíti. Építmény bevétele MP-kötött manőver.

Az építmény bevétele manőver lépései részletesen:

A játékos megnevezi az építményt, melynek irányítását meg kívánja szerezni. Ezzel ő lesz a támadó játékos. Bármely Jelenben levő, ellenséges irányítás alatt álló építményt megnevezhet.

E lépéssel elkezdődik az építmény bevétel manőver, melynek befejeztéig csakis a manővert kezdeményező, illetve a kényszerhelyzetbe hozott, megtámadott védő alkalmazhat manővereket (kivételt jelentenek a gyors hatások).

A támadó megnevezi kalandozóit, akiket az építmény megszerzésére útnak indít. A támadó kalandozók maximális számát mindig maga az építmény határozza meg, az ott adott számnál több kalandozó nem indulhat megtámadni az építményt (kivételt jelentenek a plusz kalandozók). Csakis éber kalandozó indulhat építményt bevenni.

A megnevezett kalandozókhoz tárgyak és varázstárgyak csatolha-tók. A Raktárból szabadon tárgyak és varázstárgyak csatolhatók a kalandozókhoz, a csatolás szabályainak betartásával, illetőleg tárgyak vehetők vissza a Raktárba a kalandozóktól.

A manővert kezdeményező kifizeti az építmény bevétele manőver MP-igényét, ami egyezik az építmény adta Diadal-pontok számával. Az építmények megszerzésére irányuló manőver MP-igénye egyezik a lapon látható, az építmény irányításával együtt járó Diadal-pontok számával, ezt a manőver e lépésénél kell kifizetni.

Itt lehetséges, hogy más játékosé lesz a legtöbb MP, ennek ellené-re továbbra is az ostromló játékosé a cselekvés lehetősége, hiszen még nem fejezte be elkezdett manőverét.

E lépés után a támadó csapat tagjai már nem tekintendők Sorban tartózkodóknak.

Amennyiben az építményhez vannak csatolva akadályok, azok ér-vényesülnek. A lejjebb – 6. pontnál – szereplő szabályok szerint ér-vényesíthetők az építményhez csatolt akadályok.

Ha az építményhez nincs csatolva akadály vagy azokat játékosuk nem kívánja aktivizálni, akkor a következő lépés jön.

A megtámadott építmény irányítója dönt, felállít-e védőcsapatot. Amennyiben védekezni kíván, akkor a következő lépés jön. Ha lemond a védekezés jogáról, vagy egyszerűen képtelen védeni az építményt, akkor az építmény irányítását megszerezte a támadó, lásd. lejjebb.

A védő megnevezi a védőcsapat tagjait. A védők maximális számát az építmény maga határozza meg, az építménylapon adottnál több védő nem nevezhető meg (kivétel jelenthetnek a plusz kalandozók). Csakis éber kalandozó nevezhető meg védőként. A megnevezett ka-landozók alkotják a védőcsapatot.



SZABÁLYVÁLTOZÁSOK

A M*K KÁRTYAJÁTEKHOZ

A védő tárgyakat és varázstárgyakat csatolhat a védőcsapathoz. A Raktárból szabadon tárgyak és varázstárgyak csatolhatók a kalandozókhoz, a csatolás szabályainak betartásával, illetőleg tárgyak vehetők vissza a Raktárba a védőcsapat tagjaitól.

A manőver e lépésétől kezdve a védőcsapat kalandozói nincsenek a Sorban.

Harc a támadók és a védők között. A Harc szabályai szerint lebonyolítva.

Ha a támadó győz, akkor megszerezte az építményt irányítását, ha a védő, vagy az eredmény döntetlen, akkor az építmény bevétele manőver megbukott, az építmény marad a helyén.

Az építmény irányítását megszerezte a támadó. Ez esetben az építmény átkerül az ő játéktérületére. Mivel azonban egy játékos egyszerre legfeljebb három építményt irányíthat, az esetben, ha a megszerzett építmény a éppen irányítható építmények maximális számánál több (azaz alapesetben a negyedik), akkor választani kell egy általa irányított építményt, mely elhagyja a Jelemt. Ez természetesen lehet az éppen megszerzett építmény is. (Figyelem: ha egy építmény elhagyja a Jelemt, akkor játékos – és nem irányítója! – Múltjába, illetve nevesített Építmény esetén Mélységébe kerül. Továbbá játék végén minden játékos visszakapja saját építménylapjait!).

A támadók és a védők elforgatva visszakerülnek Sorukba. Sérült kalandozók sérült helyzetbe kerülnek vissza Sorukba.

A manőver véget ért, a legtöbb MP-vel rendelkező játékosé a következő manőver végrehajtásának joga.

Az építmény megszerzése irányított manőver elbukott. Az építmény marad a helyén, irányítója ugyanaz a játékos marad.

A támadók és védők elforgatva visszatérnek Sorukba. Sérült kalandozók sérült helyzetbe kerülnek.

A manőver véget ért. Az éppen legtöbb MP-vel rendelkező játékosé a következő manőver alkalmazásának lehetősége.

Építmény megszerzésére indított manőverből nem lehet visszavonulni, annak minden lépését teljesíteni kell.

5. Küldetés manővernél az MP-kifizetés és a Diadal-pont megszerzése között nem lehetséges gyors hatásokkal élni.

6. Akadálylapok aktivizálása

Az akadálylapokat ezentúl egymást követően és nem egyszerre kell felfedni, továbbá felfedésük nem kötelező.

Ha építmény bevétele, toronyszint ostroma, vagy küldetés megoldása manőver az akadálylapok felfedése lépéséhez ér, akkor az akadálylapok irányítói a következő szabályok szerint aktivizálhatják akadályait:

Az akadályok irányítói közül az éppen legtöbb MP-vel rendelkező játékos választ az általa irányított akadályok közül, a kiválasztottat felfedi és rögtön kifizeti annak idézési költségét, aktivizálva ezzel az akadály képességét. Ha úgy dönt, hogy ezután egy másik akadálylapját is felhasználja, akkor azt is fel kell fednie, ki kell fizetnie és így tovább.

Akadálylapokat nem kötelező aktivizálni, a nem aktivizált akadálylapok továbbra is – arccal lefelé fordítva – csatolva maradnak. Természetesen ha a lap, melyhez csatolták az akadályt elhagyja a Jelemt – toronyszintet/építményt bevették, megoldották a küldetést –, akkor az addig nem aktivizált akadály a Múltba kerül.

Az esetben, ha egy felfedett és kifizetett bestia a megtámadott csapatot visszaveri (minden kalandozója elpusztítja, vagy visszakényszeríti irányítója Sorába/Kezébe), akkor a bestiát ismét arccal lefelé lehet fordítani, azaz a bestia továbbra is csatolva marad. Ez nem kötelező, azaz lehetséges eldobni a győzedelmes bestiát is.

7. Hadrend-váltás manőver:

A hadrendváltás manőver 2 Manőver-pontba kerül. E manőver alkalmazásával a játékos egy választott kalandozójának pozícióját megváltoztathatja. Azaz frontemberből védett, illetve védett helyzetből frontemberré változik a kalandozó pozíciója. (Figyelem itt is érvényes a hadrend felépítés arany szabálya: ha a játékos az utolsó frontemberét vonja vissza védett helyzetbe, akkor az összes kalandozója frontember lesz!).

E manőver nem alkalmazható egyszerre több kalandozóra. 2 MP-ért egy kalandozó harci pozíciója változtatható meg, ezt követően ismét az MP-sorrend dönti el, kié a következő harci manőver alkalmazásának lehetősége.

A hadrendváltás manőver csak éber kalandozóra alkalmazható, függetlenül attól, hogy a kalandozó sérült-e. Hadrendváltás nem forgatja el a kalandozót, melynek megváltozott a harci pozíciója.

Egy kalandozó harci pozíciója a harc folyamán akárhányszor meg lehet változtatni.

8. A játékban ezentúl van negatív sebzés.

Azaz ezentúl nem az aktuális szintet kell jelölni a kalandozón, hanem az elsenvedett sebzéseket, melyek nagyobbak lehetnek a kalandozó alapszintjénél is. Ilyenkor természetesen a kalandozó meghal, pusztán gyors hatásokkal menthető meg a halál markából.

A negatív sebzés bevezetése miatt változnak a gyógyításra vonatkozó szabályok is:

– ha a kalandozó nem a Sorban van (például harcol), akkor a gyógyítás mindig a kalandozót ért sebzéseket csökkenti, a lapon meghatározott nagysággal. Ha egy kalandozó halálos sebet kap (azaz az őt érő sebzés egyenlő vagy nagyobb alapszintjénél), akkor legalább annyit kell gyógyítani rajta, hogy a sebzések összege kisebb legyen a kalandozó alapszintjénél.

– Sorban a gyógyító lapok egyedül halálos sebzés esetén nyernek értelmet, mert a Sorban is létezik a negatív sebzés fogalma, azaz ha kalandozónkat meg akarjuk menteni a haláltól, akkor legalább annyi sebzést kell gyógyítanunk rajta, hogy a sebzés a kalandozó alapszintjénél kisebb legyen. Sorban azonban hiába gyógyítjuk meg az egy hatásból adódó összes sebzést, kalandozónk akkor sem fordul pihenőbe, továbbra is sérült marad. Azaz Sorban gyógyítással nem lehet sérült kalandozót pihenőbe forgatni (kivéve ha az adott fordulóban a képessége erre utal).

Továbbra is megkötés, hogy gyógyítással nem növelhető a kalandozó szintje alapszintje fölé.

9. Az egyszer/forduló jelölés leírása:

“☉” – Az egyszer/forduló jele. Ilyen jelet tartalmazó képességet egy fordulóban legfeljebb egyszer lehet alkalmazni. Praktikus a képesség minden használata után jelzőt tenni a kártyalapra (például pénz-értém), nehogy elfelejtjük, hogy az adott fordulóban a képesség már nem használható. Természetesen forduló végén az ilyen jelzőket egyszerre le kell venni a kártyákról.

10. Nem raktározandó küldetés is végleges időtartamú, megoldása után a Torony mellé kerül, semmilyen hatás sem érvényesül ellene, pusztán a Diadal-pontok jelölésére szolgál a továbbiakban.

11. Hatalomszó leírása

A kalandozó illusztrációjának keretétől balra található “☙”-jel jelöli, ha a kalandozó képes hatalomszó akciólapokat használni.

Hatalomszavak harci pozíciótól függetlenül használhatók, célpontjuk is lehet akár védett kalandozó, akár frontember.

12. Pszi leírása

A Pszi a szellem és a tudat csodálatos képessége. Harci és nem-harci pszi-lapok egyaránt léteznek. Harcba frontemberként és védett pozícióból is használhatóak megkötés nélkül a pszi-akciók. Pszi akciólaptól csak olyan kalandozó használhat, melynek kártyáján megtalálható a “y”-jel. Minden pszi akciólap használatához valamilyen alaptulajdonság próbát kér, ez minden esetben az adott akciólap szövegének első mondata. A pszi akciólapok hatása minden esetben a próbától függ. Sikertelen próba esetén a hatás érvényesül, de gyengébben, mint sikeres próbánál. A hatás igazán azonban akkor erős, ha a próba határsiker, azaz a dobás értéke megegyezik a próbadozás felső küszöbével.

13. Pusztakezes kombináció leírása

Bizonyos pusztakezes támadás lapok szövegezésének első sorában a “kombináció” szó és egy számérték szerepel. Ha ilyen lap alkalmazásakor a számértékkel egyenlő vagy annál magasabb, sikeres támadás



SZABÁLYVÁLTOZÁSOK

A M*K KÁRTYAJÁTÉKHOZ

dobást dobunk, akkor a hatás érvényesülésén túl a kalandozóval lehetőségünk van egy újabb, a "kombináció" szót tartalmazó pusztakezes támadás akciólap kijátszására. Egy kombináció legfeljebb két lapból állhat, azaz a második kombináció lap után nem használhatunk még egyet, még akkor sem, ha a második lapnál dobott támadás dobás ezt lehetővé tenné.

14. Mozaikmágia formák változása:

Aura

Formázási költség: Alapérték

Ellenkező őselem által létrehozott sebzésből fog fel, pontosan annyit, amennyi az alapértéke. Sorban csak a Sorban, harcban csak a harcban résztvevő, a játékos által irányított kalandozóra alkalmazható. A létrehozó kalandozó is lehet a célpontja. Megszakító sebességgel alkalmazható. Tűz ellen Víz, Föld ellen Lég használható és fordítva.

Kard

Formázási költség: Alapérték +1

Csak harcban használható és csak frontemberként. Az ellenfél valamelyik frontembere lehet a célpont. Az így formázott varázslatra nem érvényesül a 2x frontemberi büntető.

Kupola

Formázási költség: (Célpontok száma x Alapérték) + 5.

Létrehozható Sorban és harcban egyaránt. Az összes olyan kalandozó célpontja a mozaiknak, melyet nem a játékos irányít.

15. Kész tárgyak és varázstárgyak játékba hozása

Léteznek olyan tárgyak és varázstárgyak, melyeken nem szerepel kaszt (alkaszt) megkötés. Ezek a kész tárgyak/varázstárgyak. Játékba hozásukhoz nem szükséges, hogy elforgassunk kalandozót, sőt az sem szükséges, hogy irányítsunk kalandozókat. Az ilyen tárgyak MP-kötött manőverként kijátszhatóak a Jelenbe és azonnal a Raktárba kerülnek.

16. Tárgyak és Varázstárgyak csatolása küldetésekhez

Saját, Jelenben levő küldetéslaphoz lehetséges tárgyakat és varázstárgyakat csatolni. E csatolás MP-kötött manőverként hajtható végre, de az adott tárgy illetve varázstárgy idézési költségét ez esetben nem kell kifizetni.

A kártyalap rejtett lapként kerül játékba. A lapot csatolni kell a küldetéshez (90°-kal elforgatva kell elhelyezni, megkülönböztetésül az akadálylapoktól) és be kell jelenteni, hogy az adott kártyalap valamilyen tárgy/varázstárgy.

Ha egy játékos sikeresen megold egy olyan küldetést, melyhez így módon csatoltak lapot, az ott található összes tárgy és varázstárgy azonnal a Sorába kerül. Ekkor nem kell a tárgy/varázstárgy idézési költségét kifizetni és nem kell semmilyen egyéb feltételt sem teljesíteni.

Egy küldetéshez legfeljebb az utazási idejével egyező számú tárgy/varázstárgy csatolható (azaz a tárgy és varázstárgy lapok együtt nem haladhatják meg az Utazási idő értéket). Továbbá egyetlen küldetéshez sem csatolható olyan tárgy illetve varázstárgy, melynek idézési MP-igénye több, mint a küldetés adta Diadal-pont érték. "X"-et tartalmazó idézési költségű tárgy illetve varázstárgy akciólap nem csatolható küldetéshez.

Ilyen lapkijátszás mellett előfordulhat, hogy egy játékos által játékba hozott tárgy egy másik játékos irányítása alá kerül. Ha ilyen tárgy elhagyja a Jelenbe, akkor birtokosa Múlt/Mélység paklijába kerül. Természetesen ugyanez igaz arra az esetre is, ha véget ér a játék: ekkor minden játékos visszakapja saját lapjait.

17. Toronyszint falára vonatkozó szabály

A továbbiakban a megoldott küldetések adta Diadal-pontok nem növelik a toronyszintek fal értékét.

LAPSZÖVEG VÁLTOZÁSOK

Az alábbiakban már megjelent lapok szövegezésének változásait írjuk le. Elsőként megadunk néhány irányelvet, mellyel kisebb zavarokat tisztázunk, ezt követően pedig hibás lapok javítását írjuk le.

– **Küldetéseknel** az összes olyan lap, mely a "Feltétel teljesítése után"-ra hivatkozik az a "Küldetés sikeres megoldása után"-ként értendő.

– **Csatolandó rontásoknál**, a rontások időtartama végleges. Varázslatként csak kijátszásuk pillanatában semlegesíthetőek, azaz megszakító és semlegesítő lapokkal, ezt követően nem minősülnek varázslatnak (maga a rontás már nem mágikus hatás, hanem betegség, ezért is lehetséges gyógyítással semlegesíteni).

– **Építmény bevétele ostromnak minősül.** Mivel az építmény lap-típust az Észak Lángjai kiegészítő vezette be, ezért néhány Premier kiadású lapon még az Ostrom szó szerepel csak, akkor is, ha a lap egyértelműen érvényesülne Építmény megszerzése manőver folyamán is. Irányadó szabályként azt mondhatjuk: ha egy lap ostromról szól és nem toronyszint ostromról, akkor építmény bevétel manőver esetén is érvényesül.

Az Észak Lángjaiban pedig, ha egy képességnél csak az Ostrom szerepel, és nincs utalás az építményre, akkor az csak toronyszint elleni Ostromra vonatkozik.

– **Csak az őselemi varázslatok formázható mozaikok.** A premier kiadás számos olyan varázslat akciólapot tartalmazott, melyek hibásan, mozaikokként szerepeltek. E javítás kimondja, hogy egyedül az Őselemi varázslatok formázhatóak.

Lapszöveg javítások:

Iszonyat csókja (0162)

Időtartam: végleges.

Kardrántás (0182)

Megszakító sebességű lap.

Klónvarázs (0185)

Egy az egyben a kalandozó kártyáját másolja le, nem veszi figyelembe a kalandozóra ható módosításokat.

Örökkévalóság (0175)

Megszakító sebességű lap.

Ősföld teremtése (0150),

Kard forma esetén is lehetséges a mentődobás.

Őslég teremtése (0151),

Őstűz teremtése (0152)

Ranagol-paplovag (0062)

Második képességének célpontja nem lehet élőhalott kalandozó. E képesség a célpont kalandozó kártyáján szereplő MP-értékét adja.

Rosanna de Lamar (0013)

Második képessége harci képesség, elforgatást igényel és nyilvánvalóan csak harcban használható.

Rozsdás kés (0076)

A Sorban összeadódik a Rozsdás kés által okozott sebzés, melyet jelölni kell.

Toroni Ködfivér (0057)

Képessége alapszintre vonatkozik.

Vérzés (0211)

Alapszintre vonatkozik a hatás, mely 2 szintnyi gyógyítással vagy varázslatként semlegesíthető.

ORSZÁGOS KIVÁLASZOTTAK PONTSZERZŐ BAJNOKSÁG (OKPB)

Az idei Rúna-táborban indítottuk el a Bajnokságot melynek célja, hogy az ország különböző pontjain megrendezett versenyek eredményeit figyelembe véve – a profi teniszben vagy sakkbán is használatos – Ranglistát állíthassunk fel. Minden évben kétszer sor kerül majd egy meghívásos versenyre, melyen az OKPB legjobb 64 résztvevője indulhat majd. Az egyik verseny mindenkor a nyári Rúna-táborban, míg a másik Karácsony magasságában kerül megrendezésre. Egy-egy ilyen meghívásos verseny – azaz egy-egy szezon – után töröljük az addig elért OKPB pontokat, mindenki nulláról (pontosabban 1000 pontról) indul újra.

Mondanom sem kell, hogy a OKPB záróversenyén jó helyezést megszerző versenyzők díjazása méltó lesz a rendezvény nagyságához.

SZABÁLYVÁLTOZÁSOK

A M*K KÁRTYAJÁTÉKHOZ



Többen kérdezték, hogy hogyan vehetnek részt az OKPB-ben. Ez a lehető legegyszerűbb, ha valaki egy olyan versenyen indul, mely része az OKPB-nek, akkor játszott mérkőzéseit (és annak eredményeit) a rendszer automatikusan regisztrálja, azaz máris csatlakozik az OKPB-hez.

Az OKPB pillanatnyi ranglistáját rendszeresen leközzöljük a Rúnában, de megtalálható a Valhalla hivatalos honlapján (<http://www.valhalla.hu>), illetve a nagyobb kártya- és szerepjátékboltokban.

Az OKPB pontszámolási módszere

Az OKPB a nagyobb nemzetközi ligákban megszokott, ún. ELO-rendszer egy általunk kifejlesztett változatát használja. Lényege, hogy minden, az OKPB keretein belül megrendezésre kerülő mérkőzést figyelembe véve az eredménytől függően a játékosok pontokat kapnak (nyert meccs), illetve vesztenek (vesztett meccs). Az így keletkező Élő-pontok alapján felállítható a mindenkoros Tabella.

A pontszámolási módszer figyelembe veszi az éppen egymással mérkőző két játékos aktuális pontkülönbségét. Az esetben ha egy magasabb pontszámmal rendelkező játékos egy nála kevesebb ponttal rendelkező játékost győz le, akkor kevesebb pontot tesz szert, mintha egy alacsonyabb ponttal rendelkező egy nagyobb pontszámút győz le. Ugyanez igaz a veszített meccsekre is, azaz ha egy kisebb pontszámú egy nagyobb pontszámútól kap ki, akkor kevesebb pontot veszít, mint ha egy nála is kevesebb pontszámútól kapna ki.

A pontszámolási módszer továbbá figyelembe veszi azt is, hogy a játékos eddig hány OKPB játszmát játszott le. Bizonyos határokat átlépve egyre csökken az elnyerhető pontok száma. Ez utóbbi számítási módszer lehetővé teszi azt, hogy egy kevesebb versenyen induló játékos is könnyen magas helyezést érjen el. Azaz ahhoz, hogy az OKPB-ben jó helyen szerepelhessen nem kell minden versenyen elindulnod, pusztán az a fontos, hogy minél többször nyerj és minél kevesebbszer veszíts (erre remek példa a jelenleg 3. helyen kiemelt Zoli esete, aki eddig mindössze egyetlen OKPB versenyen indult, igaz, hogy azt meg is nyerte).

A számítási módszer matematikáját helyhiányában itt nem közöljük le. Ha érdekel, akkor egyrészt megtalálod a Valhalla honlapján, illetve bármely OKPB versenyen megérdeklődhetsz a hivatalos Valhalla megfigyelőtől. Hozzávetőlegesen igaz, hogy egy nyert meccsel úgy 10-40 pontot szerezhetsz, függően attól, hogy legyőzött ellenfeled pontszáma mennyivel több/kevesebb a tiédétől, ugyanígy körülbelül 10-40 pont veszíthető, ha elvesztesz egy játszmát. Kezdő játékos pedig 1000 ponttal indul a Bajnokságban.

A VALHALLA ÁLTAL MEGRENDEZÉSRE KÉRÜLŐ VERSENYEK MENETE

Mivel a Valhalla gondozásában, minden hónap első Szombatján megrendezésre kerülő versenyek iránt egyre nő az érdeklődés, egyre több és több versenyző indul, ezért szükségesnek éreztük átszervezni az eddig megszokott menetrendet. Októbertől a következők szerint zajlanak a hivatalos Valhalla versenyek:

Nevezés: vagy a MAGITOR-ban (Valhalla Páholy könyvesbolt és Szerepjáték Klub, Budapest, 1077 Klauzál u. 9) vagy a helyszínen (9 órától 9³⁰-ig) történhet. A versenyen való részvételhez feltétlenül szükséges, hogy az induló játékosnak legyen Laplistája, melyen feltüntetni nevét, címét, paklijában illetőleg cserepaklijában található lapok listáját.

Verseny kezdés: 9⁴⁵-kor.

A verseny első felében 5 körös Svájci rendszer szerint mérkőznek meg az indulók, több csoportban. A versenyen indulókat négy csoportba osztjuk be.

OKPB Tabellájának pillanatnyi pontszámai alapján a versenyen indulók közül kiemelünk 16 játékost, őket 4-4-4-4 arányban osztjuk be az egyes csoportokba. A többi indulót véletlenszerűen soroljuk be az egyes csoportokba. E módszerrel megpróbáljuk elérni, hogy az egyes csoportokban közel azonos erőviszonyok uralkodjanak és senki se kerülhessen olyan csoportba, melyben csupa "nagyemőke" kerül szembe.

A svájci rendszerű játszmákra fordulónként 45 percet biztosítunk. Egy játszma 1 meccsből áll, cserepakli használatára nincs lehetőség. Az esetben ha egy játszma 45 perc alatt nem hoz döntést, akkor 3 bíró szavazata dönt arról, hogy ki nyert. A bírók mindig a pillanatnyi állás alapján próbálják meghatározni, hogy kinek van nagyobb esélye a győzelemre.

Nyert játszma 2 pontot ad, veszített játszma illetve döntetlen nem ad pontot.

Az öt svájci forduló után az egyes csoportok legjobb 4 helyezését elérő játékosok jut tovább. Ők egyenes kieséses módszerrel versenyeznek tovább. A párosítás első fordulójában (legjobb 16) a csoport elsőek egy másik csoport 4. helyezettjével, míg a 2. helyezettek egy másik csoport 3. helyezettjével kerülnek szembe. Innen kezdve egy játszma több meccsből áll, a győzelmemhez 2 nyert meccs szükséges. Az időlimit 90 perc, és meccsek után lehetséges a cserepakli használata.

A legjobb 16 kezdésével egyidőben indulnak el a vigaszág mérkőzései is. A vigaszágon olyan versenyző indulhat el, aki csoportjában az ötödik és tizedik helyen illetve között végzett. E 24 versenyző 6 fordulós, hagyományos svájci rendszer szerint mérkőzik meg, játszmánként 45 perces időlimittel, cserepaklit nem használva.

Díjazás: A versenyen díjazást kap az első három helyen végző, illetve a vigaszágot megnyerő versenyző. Ezentúl minden induló egy sehol máshol nem megjelenő kártyalapot kap ajándékba.

OKPB: a versenyen lejátszott minden nyert/vesztett játszma beszámít az OKPB-be. A legjobb 16-nál a több meccsből álló játéknál csak a játszma eredményét vesszük figyelembe (tehát a két nyert meccs is csak egy nyert játszmaként szerepel majd az OKPB-ben).

CSEREPAKLI HASZNÁLATA

Ezentúl minden hivatalos Valhalla versenyen a legjobb 16 között lehetséges cserepaklit használni. A cserepakli használata nem kötelező, az esetben azonban, ha cserepaklit kívánság használni, akkor Laplistádon a cserepakli lapjait is fel kell tüntetned. Fontos azonban, hogy jól láthatóan külön szerepeltessz a cserepakli lapjait, mert minden játszmadat a versenypakliddal kell kezdened és csak az első meccset követően használható a cserepaklid.

Cserepakli összeállításának szabályai:

A cserepakli lapszáma legfeljebb 12 lehet, ha a versenypakli kevesebb, mint 60 lapos és 15 az esetben, ha a versenypakli legalább 60 lapos.

Ha a versenypakli kevesebb, mint 60 lapos akkor egy bizonyos lapból a versenypakliban és a cserepakliban együtt sem szerepelhet 3-nál több.

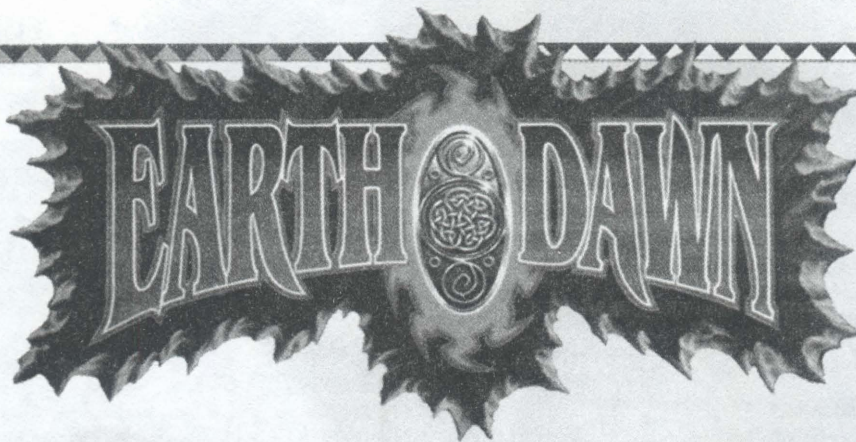
Az esetben, ha a versenypakli 60 lapos vagy annál nagyobb, akkor a versenypakliban és a cserepakliban egy bizonyos lapból legfeljebb 4 példány kaphat helyet.

Cserélés szabályai:

Cserélni csakis a legjobb 16-ban lehet, ahol egy-egy játszma két nyert meccs tart. Ez esetben minden meccs után lehetséges használni a cserepaklit. Ekkor a cserepakliból szabadon lapok tehetőek be a versenypakliba, illetőleg a versenypakliból lapok vehetőek ki és tehetőek be a cserepakliba. Megkötés, hogy a cserepakli mérete nem nőhet a maximált limit fölé (12 illetve 15). (Az persze lehetséges, hogy egy játékos összes cserelapját versenypaklijába teszi, s így – átmenetileg – nincs cserepaklija).

Figyelem: minden játszmát a versenypaklival kell kezdeni. Tehát az egyes játszmák után ismét a laplista szerintire kell visszaállítani a versenypaklit és a cserepaklit! E szabály megszegése a versenyből való kizárást eredményezhet.

Massár Máttyás



RÉMEK GALÉRIÁJA I.

Drága varázsló barátom!

Nem értem, miért nem hallattál magadról az utóbbi időben; csak nem hittél halottnak? Pedig művelt, okos ember létedre tudhatnád, hogy a lidércnyomások nem hálnak meg ilyen könnyen. Kísértelek még álmaidban? Látod újra meg újra keservesen elpusztulni a törpe barátodat, éjszakáról éjszakára? A magam részéről úgy vélem, találkozásunk szerencsés csillagzat alatt történt. Uram és Parancsolóm türelmetlenül vár, s én már így is túl sok időt vesztegettem arra a szármalmas városkára, amit ti Wartennek hívtatok. Remélem, előbb-utóbb nagyobbacska városok is lesznek majd ezen az unalmas kontinensen; azokban sokkal izgalmasabb játékokat lehet játszani. Nagyon szeretnék egyszer egy ilyen helyen találkozni veled.

Uram és Parancsolóm nem csupán a halhatatlanság adományával ruházott föl engem; az Ő akaratából van az is, hogy a játékok nagy kedvelője vagyok. Ezért döntöttem úgy, hogy írok neked. Közben minden erőmmel igyekszem siettetni a Magasságos Agurth-Plaga eljövetelét. Létezésemnek ismét értelme van: szolgálhatom az én Uramat és Parancsolómat. Tudnod kell, hogy valahol Eyduliától keletre rejlik az egyik titkos kincstára. Nincs kedved csatlakozni hozzám a magasztos küldetésre, hogy közösen kutassuk föl az ősi drágaságokat? Talán meg tudnád győzni róla, hogy neked is érdemes lenne Őiszonyúsága szolgálatába állni. Az eyduliaiaknak még fogalmuk sincsen az igazi fájdalomról és szenvedésről. Nemsokára rá fognak döbbsenni erre; ahogy Warten lakosaival is történt, minden igyezetetek ellenére. Nem, azt azért nem mondanám, hogy semmit sem értetek el hősieinek szánt közbelépéseikkel; elvégre társad, a törpe személyesen járulhatott Őiszonyúsága színe elé. Igazán nem mondhatod, hogy kevésbé voltam kegyes hozzátok.

Eyduliában megtalálász, ha van merszed keresni. Nagyot csalódnék benned, ha nem volna. Kíváncsi vagyok, meg tudsz-e állítani; mióta megnyitlak a kaerek, senkinek nem sikerült. És vigyázz a szemedre; kérlek, ügyelj rá, hogy telt és nedvűs maradjon.

A közeli viszontlátás reményében üdvözlő igaz híved:

Corinthian

CORINTHIAN

ÜGYESSÉG 11
ÁLLÓKÉPESSÉG 12
AKARATERŐ 11

Kezdeményezés: 11
Támadások száma: 1
Támadás: 13
Veszteség: Fegyver szerint,
ld. alább

Varázslatok száma: 1
Varázslás: 12
Hatás: ld. alább

Halálküszöb: 80
Sebküszöb: 18
Ájulásküszöb: 73
Karma Fokozat: 8
Különleges képességek: Adeptusi tehetségek alkalmazása
(ld. alább)

Legenda Pont: 2.500

Felszerelés: Élőkristály szemrostély, úti öltözék, fegyverek

Kincs: Felszerelés függvénye

ERŐ 10
ÉRZÉKELÉS 11
KARIZMA 11

Fizikai Védelem: 14
Mágikus Védelem: 14
Szociális Védelem: 15
Páncél: 7

Misztikus Páncél: 7
Egyensúlyvesztés: 10
Gyógyuláspróbák: 5

Harci Mozgás: 80
Normál Mozgás: 160
Karma B: 30

Leírás

Corinthian valahol félúton helyezkedik el a Rémek és mágikus szerkesztményeik között. Őt magát ugyan egy nagyhatalmú Rém teremtette, ugyanakkor legalább egy olyan képességgel rendelkezik, ami egyébként jellegzetesen az igazi Rémek sajátja. Corinthiant a félelmetes Agurth-Plaga hozta létre, majd szabadon engedte, hadd kóboroljon tetszése szerint a világban, amíg egyszer szüksége nem lesz rá. Agurth-Plaga legalább két Csapás óta nem manifesztálódott a Földön, átkos emlékezete lassan kifakult a Névadó Népek tudatából. Helyét és szerepkörét talán Raggok, az egyik Örült Szenvedély vette át; mindenesetre Agurth-Plaga - mint a bomlás és pusztulás hordozója - messze-messze vénebb entitás Raggoknál.

Első pillantásra nem könnyű megérteni Corinthian létezésének az okait; figyelembe kell venni azonban, hogy a teremője egy ősrög Rém volt, és a Rémek indítékai a Névadó Népek felfogása szerint igen ritkán értelmezhetőek. Elegendő annyit tudni, hogy Agurth-Plaga egy olyan szolgát kívánt magának, aki el tudja végezni mindazokat az ügyes-bajos tennivalókat,



melyek az asztráltérben sodródó Rémek számára kivihetetlenek. Agurth-Plaga ezenkívül azt akarta, hogy ennek a szolgának stílusa is legyen, egyfajta sajátos egyénisége, mely a leghétköznapiabb feladatokat is izgalmassá varázsolja. E célból két különleges, egyedi

vonással ruházta föl Corinthiant, aki nemcsak a rejtélyeket és a játékokat szereti módfelett, hanem a halandó ifjak szemgolyóit is. Ezen túl Agurth-Plaga nem sokat törődik vele, hogy Corinthian lelkiismeretesen ellátja-e a kötelességeit.

Corinthian viselkedése mindig ezen a két különös jellegzettségén alapszik, akár Agurth-Plaga céljai érdekében cselekszik, akár a saját szakállára. Ami azt illeti, az esetek többségében semmiféle megbízatása nincsen. Ilyenkor szabadon kóborol városról városra - jobban kedveli a nagyobb települések biztosította anonimitást -, és azzal üti el az idejét, hogy újabb és újabb bonyolult játékokat eszel ki a saját szórakoztatására. Néha különleges képességei és természetadta vonzereje révén híveket gyűjt maga köré, és az ő segítségükkel valósítja meg bizarr különködéseit.

Corinthian tevékenysége szertelenül csapongó, csupán egyetlen szabályszerűség figyelhető meg benne: időnként hódolnia kell a másik szenvedélyének. Ilyenkor igyekszik megbarátkozni egy fiatal férfivel, aki egyedül van, vagy legfeljebb egy barátja kíséretében. Ha alkalma nyílik rá, becsalja egy félreeső sikátorba, istállóba vagy éppen a helyi fogadóban bérelt szobájába. Itt kezét-lábát megkötözi, aztán lassan és érzéki élvezettel eltávolítja előbb az egyik, majd a másik szemgolyóját. Az elfogyasztásukkal nem siet, hosszasan forgatja őket a szájában, lédús zamataikat ízlelgetve, mielőtt szétharapná és lenyelné őket. Az áldozat általában nem éli túl a procedúrát. A holttest elrejtésével Corinthian sohasem vesződik, egyszerűen otthagyja, ahol hódolt beteges szenvedélyének.

Persze a legtöbb városban az ilyesmi nem folytatódhat sokáig észrevétlenül, így hát Corinthiannak egy idő múlva odébb kell állnia. Minél tovább marad egy helyben, annál nagyobb kockázatot vállal, s előfordul, hogy katonákkal és adeptusokkal keveredik összetűzésbe. A háborzongató gyilkosságok ügyében nyomozók általában nincsenek rá felkészülve, hogy a tettes egy Corinthianhoz mérhető hatalmú lény, s e tévedésükért gyakran az életükkel fizetnek. Corinthian sohasem öli meg minden ellenfelét, legalább egynek mindig megkegyelmez, hogy legyen, aki tovább üldözzé; így gondoskodik róla, hogy az egész élete örökös macska-egér harcra váljon, amiben rendkívüli örömet lel. A megkímélt ellenfeleket néha gúnylevelekkel bősztí tovább, csúfondáros kihívást intézve hozzájuk, hogy akadályozzák meg a további rémtettek elkövetésében.

Külsőre Corinthian jóképű ifjúnak tűnik, legfeljebb harminc-harmencöt évesnek, idő előtt megőszült hajjal. Fáját tekintve ember, súlya és magassága átlagos, testalkata atletikus

és izmos, de nem szembeütően. Ruházatát és fegyverzetét mindig minőségi darabokból válogatja össze. Vértetere nincs szüksége; kevés penge bírja átvágni a csupasz bőrét. Azokat a fegyvereket kedveli, amelyek alkalmat nyújtanak neki az ereje fitogtatására, különösen a roppant kétékezes pallosokat; ezeknek már a pusztá meglengetése is eléggé elretentő hatású. Szeret mosolyogni, beszélgetőpartnerére villantva csillogóan fehér, hibátlan fogorát.

Az adeptusok körében általánosan elterjedt vélemény, hogy ha Corinthiant elpusztítják, Agurth-Plaga azonnal feltámasztja; ezért hivatkozik oly gyakran és előszeretettel halhatatlan mivoltára. Legfeltűnőbb ismertetőjele a szürke élőkristályból készült szemrostély, ami az arca egész felső felét eltakarja. Ezt Corinthian csak rendkívül ritkán veszi le, és szörnyű haragra gerjed, ha valaki más megkísérel hozzányúlni. Sokan ezért azt hiszik, hogy rosszul lát, és ez az Achilles-sarka, amit ki lehet használni ellene. Nagyobbat nem is tévedhetnének.

A kristályrostély mögött egyáltalán nincsenek szemek. Corinthian két szemgödre egy-egy aprócska száját rejt, borotvaéles fogakkal. Corinthian csak akkor veszi le a rostélyt, ha lakomázni készül: ezekkel a piciny, érzékeny szájakkal távolítja el áldozata arcából a friss, nedvűsán lüktető szemgolyókat.

Játéktechnika

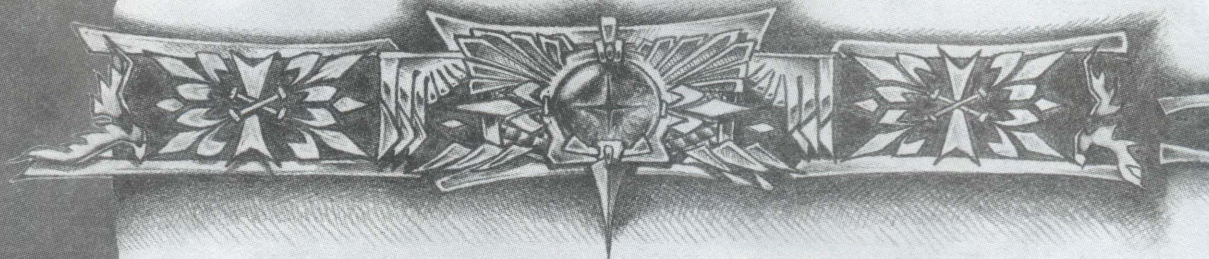
Corinthian ugyanúgy használja a Karmáját, mint a Rémek, és naponta 5 elhasznált Karma Pontot nyer vissza. Bármilyen próbádobásra fordíthat Karma Pontot; ez az egyetlen olyan képessége, amely máskülönbén a Rémekre jellemző. (Nem mint ha ez nem lenne bőségesen elég!) Agurth-Plaga az asztráltérben bármikor és bármilyen távolságból érintkezésbe léphet vele, ezt azonban szerfelett ritkán teszi meg; általában békén hagyja szolgáját, hadd vándoroljon a világban kedve szerint.

A Rém számos mágikus képességgel ruházta föl teremtményét; hatásukat és működési mechanizmusukat tekintve ezek megfelelnek egyes adeptusi tehetségeknek. Segítségükkel Corinthian szinte észrevétlenül mozoghat, könnyűszerrel elkerülheti a fogságba esést; ezenkívül gyakorlatilag immunissá tesz a mágikus illúziókra és egyéb káprázatokra. Képességei alkalmazásakor Corinthian a Tehetség Fokozat helyett a Varázslás Fokozatát használja. A Corinthian által ismert tehetségek a következők:

Asztrális Látás, Kitérő Cselezés (Avoid Blow), Álcázó Káprázat (Disguise Self), Mézes Nyelv (Engaging Banter), Első Benyomás, Villámló Tekintet (Frighten), Delejezés (Hypnotize), Hangutánzás, Zsibbasztó Tekintet (Mind Wave), Hidegvér (Resist Taunt), Riposzt, Nesztelen Léptek, Nyomkövetés, Igazlátás

A vadászó Corinthian Első Benyomás, Delejezés és Zsibbasztó Tekintet alkalmazásával tereli áldozatát a lakoma helyére. Ha kenyértörés veszélye fenyeget, de csak egy vagy két ellenféllel kell szembenéznie, igyekszik az adeptusi tehetségei révén megzavarni és lenyűgözni őket, hogy aztán határozott fellépésével megsemmisítő módon fölülkerekedjen rajtuk. Ha ez nem segít, nem riad vissza a harcától sem; ilyenkor általában kedvencét, a kétékezes pallost használja. Népesebb csoport esetén előbb megpróbálja üldözőit egymás ellen fordítani, majd a keletkező zűrzavarban gyorsan kerekedik. Amennyiben híveket gyűjtött maga köré, a védelmükben keres menedéket. Corinthian elsősorban életben óhajt maradni, ezért nem lát különösebb becsületvesztést a menekülésben - ha ugyan egyáltalán képes felfogni a becsület elvi jelentését. Ha fenyegetik, habozás nélkül felhasználja a Karma-tartalékát.

Illusztráció: Balla Péter



SIGNUM

CODEX ROVAT A RÚNÁBAN - 5. SZÁM

ABRŰSS NÉPESSÉGE

Az alábbi cikk nem több, de nem is kevesebb statisztikai adatoknál. Számoknál, melyek tömegekről és nagy területekről lévén szó, helyesen vázolják fel Abrűss tájegységeinek népsűrűségét. Csakhogy a statisztikai adatok mégis többek pusztán számoknál, hiszen emberekről szólnak. Az értő olvasó számára sokat elárulnak a lakosság életkörülményeiről és életmódjáról.

Kérünk téged, Olvasó, elmélkedj Te is a számok felett!

A népességet befolyásoló legfontosabb körülmények:

- éghajlat
- földrajzi adottságok,
- gazdaság mintázata és fejlettsége
- társadalom felépítése

Különleges, abrűssi körülmények:

- szinte nincsenek járványok
- nincsenek nagy háborúk
- van manufaktúrális ipar
- az emberek jól bírják egymás közelségét

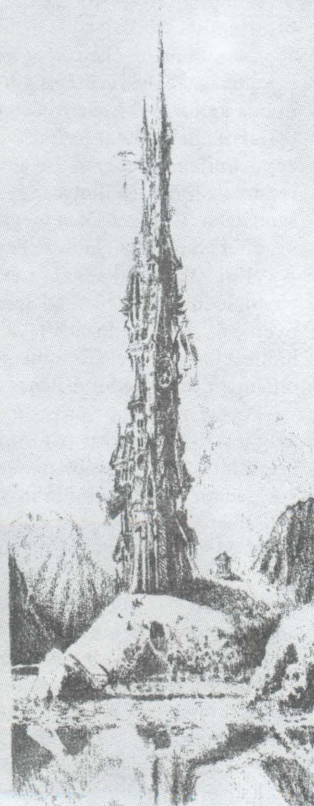
ÁLTALÁNOS ADATOK

- gazdagon művelt területek: 60 fő / nagykert (km²)
- sűrűn lakott területek: 40 fő / nagykert
- bőven lakott területek: 20-30 fő / nagykert
- lakott területek: 10-15 fő / nagykert
- ritkán lakott területek: 4-8 fő / nagykert
- gyéren lakott területek: 2-3 fő / nagykert
- lakatlan területek: nagykerként 1 fő alatt

VÁROSOK

Sýtis: 500 ezer fő
Mequinas, Apologeta: 300 ezer fő
Cýtör, Sýdor, Catella: kb. 100 ezer fő
Átlagos városok:

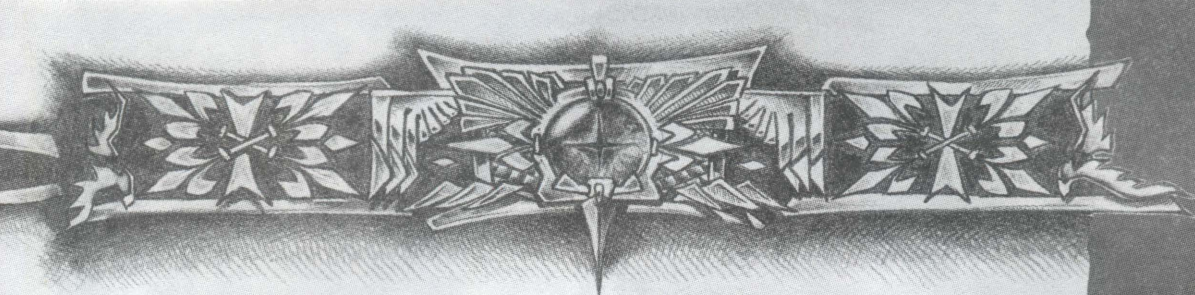
- nagyvárosok: 50 ezer fő felett
- városok: 30-50 ezer fő
- kisvárosok: 5-15 ezer fő



Codex rovat

Szerkeszti: Nyulászi Zsolt
Olvasószerkesztő: Daktari
Illusztrációk: Max
Tördelés: Kőváry Zoltán
AmpeR tanonc
e-mail: codex@nitor.hu
Hivatalos honlap:
<http://www.nitor.hu>





ARDUNIA

Éghajlat: közel ideális - kissé meleg.
Földrajz: közel ideális - bár változatos.
Gazdaság: ideális - mert sokoldalú; élénk a kereskedelem, mégis szinte önellátó az ország.
Társadalom: ideális - a vallási hatalom jellegéből fakadóan óvja a tömegeket.

Lélekszám: kb. 6,3 millió

Az ország majd' minden szeglete lakott. Sok a város és számosak a falvak.

Tartományi bontásban:

- Apologetai Praefektura: 2,3 millió fő (ebből 300 ezer fő Apologetában)
- Catellán Hercegség: 1,7 millió fő (ebből 80 ezer fő Catellában és 400 ezer a Leneai Örgrófságban)
- Montamar (Eluvies) Hercegség: 1 millió fő
- Bífida Hercegség (iker-, tartománygrófság): 500 ezer fő
- Portellai Örgrófság: 130 ezer fő (ebből 30 ezer fő Portellában)
- Purgasi Hercegség: 100 ezer fő (ebből 25 ezer fő Purgasban)
- Vihar-szigetek: 400 ezer fő
- Palustriai Örgrófság: 120 ezer fő (ebből 30 ezer Palustriában)
- Merussai Örgrófság: 20 ezer fős városi lakosság

SHAGIR

Éghajlat: közepes - délen ideális, de északon hűvös, keleten szeles.
Földrajz: közepes
Gazdaság: gyenge - az ország önellátó, de kis igényű.
Társadalom: ideális - kemény törvények, szigorú kasztrendszer. Az alsó népréteg gyakorlatilag egyenértékű a haszonjósággal - talán épp ezért, sokan megférnek kis helyen is.

Lélekszám: kb. 5,5 millió

Kelet hegyei szinte lakatlanok, a népesség jelentős hányada a Khî-atartól Stülsig húzóódó fővenyen él...

Területi bontásban:

- a szántóföldeken: 2 millió fő
- a nyugati partvidék alföldjén: 1,2 millió fő
- az észak-nyugati erdőségekben: 1,6 millió fő
- a Lineas környékén: 300 ezer fő
- a hegyekben és a keleti parton: 400 ezer fő

QUABOA

Éghajlat: ideális
Földrajz: ideális
Gazdaság: ideális - élelem van bőven.
Társadalom: ideális - a földműveléshez sok, elszórtan élő ember kell.

Lélekszám: kb. 5,3 millió

A lakosság egyenletesen szétszóródva él az országban...

Területi bontásban:

- a szántóföldeken: 4,8 millió fő
- a tengerparton: 420 ezer fő
- Kaenorban: 50 ezer fő
- Fionban: 30 ezer fő
- Haenisben: 20 ezer fő

ABWRNOSS

Éghajlat: közel ideális - kissé hűvös.
Földrajz: ideális
Gazdaság: közepes - megélhetés és munka kevés akad, de élelmet adnak az erdők.
Társadalom: közel ideális - a vidék urai nem állhatják a zsúfoltságot, de a Birodalom más részeihez képest elnézőek a törvények.

Lélekszám: kb. 3,6 millió

A lakosság szétszórtan él, de jellegzetesen 5-15 ezer fős kisvárosokba tömörül. Az össznépesség kb. 3,6 millió fő, ám ebbe belevettük Mequinast is, ami csak területileg képezi az ország részét, kulturálisan és gazdaságilag nem. Mequinas a Birodalom egyik legnagyobb városa, önmagában 300 ezer lakost számlál.

CYBERPUNK 2.0.2.0.

Ezek itt nem Kódexes aranyköpések, még csak nem is fantáziák... a CP2020 a második kedvenc játékunk. És ezek itt tők jönek... ugye, nincs harag?

(UTCAI PÁRBESZÉD)

JK: „Kisfiú, mikor kaptál a papádtól utójára 2 dollárt?”

KISFIÚ: „Ma!”

JK: (fegyvert ránt) „Akkor ide veled!”

NJK: „Ha gránátvetőt használtok, az összes ör meghallja.”

JK: (lazán) „Oké, haver, szerezz egyet hangtompítót.”

JK 1: „...és ki volt a másik társaság?”

JK 2: „Egy szőke, nagydarab svéd. Svéd volt gondolom, mert napszemüveg volt rajta.”

WRESTLING BAJNOK: „Én jobban dobálom: 13 pontot sebzódik.”
ÖREG VETERÁN: „Ha én dobálom 40 pontot sebzódik. Mert én kézigránáttal dobálom.”

JULI: „Meg lehet mérgezni az egész várost? Vagy az túl feltűnő?”

PÉTER: „Hatszáz golyót kilőttem, hatszáz golyóm maradt. Az még hat ember.”

PUNK: „Mindig is szerettem volna gyereket. Ezért vettem egy géppisztolyt. Az olyan mint egy gyerek: állandóan etetni kell és bármilyen sokat ürit.”

PUNK1: „Ez a fegyver nem túl hatásos.”

PUNK2: „Persze... az első lövés után elvisz a rendőr.”

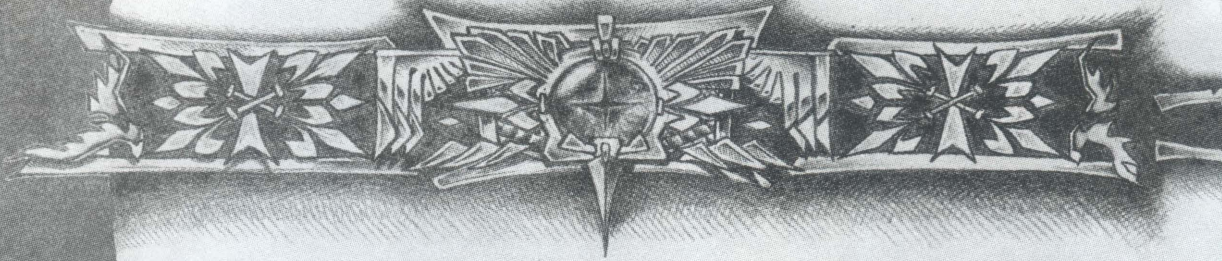
Két cyberzsoldos beszélget.

PALI: „Te Eric, mekkora a bicepszed?”

PÉTER: „Melyik, az orosz, vagy az amerikai?”

NYÚL: „Azért jó ha Gábor mesél, mert legalább addig sem játszok az idióta karakterével.”





ATTILA: „Van nálam egy A-80-as, egy shotgun, egy auto shotgun, egy Desert Eagle, egy monokés, és három gránát.”

GÁBOR: „Es hogy fogsz vezetni ettől a sok szartól?”

ATTILA: „Ezek nincsenek rajtam, ezeket a kezemben fogom...”

JK: „Megmentettem az emberiséget 50 IP-ért? Mondhatom szép!”

JULI: „Te már nem beszélhetsz! Te már meghaltál!”

GÁBOR: „De még beszélek, még nem dobtuk ki a sebést!”

ATTILA: „Ideje elővennem a vadászpuskámot!”

GÁBOR: „Sörétes vagy távosöves?”

ATTILA: „Automatát!”

SWAT TEAM-es: „Ha ellenállnak a letartóztatásnak, akkor minden oké! Frankón letartóztatjuk őket és kész!”

JK1: „Leplazmázhatnám őket, de semmi értelme.”

JK2: „Azért csak plazmázd le őket, sease árt.”

JULI(?): „... mer van olyan elektromos lé, amittől nagyobbnak látszik a könyv, mint a betű!”

PÉTER: „Te, nem értek én ehhez? Már annyit potáztam róla...”

PÉTER: „Ezen miért gondolkodol? Alkalmassak vagyunk és pénzt kapunk érte.”

JULI: „Te figyelj, műkincsekkel nem foglalkozol?”

FIXER (Cini): „Nem, csak igazitokkal.”

Robbantómester, telepakolva minden testtáján robbanószerrel, a fejét kivéve. Csata kezdődik, önének mint a zápor.

ROBBANTÓMESTER: „A fejemet! A fejemet lőjétek!”

SWTIS

Éghajlat: ideális

Földrajz: katasztrofális - alig akad talpatalnyi szárazulat.

Gazdaság: ideális - aligha szorul magyarázatra.

Társadalom: ideális - hisz' ez a világ közepe!

Lélekszám: kb. 2,3 millió

A lakosság jelentős része a nagyvárosokban él...

Területi bontásban:

- Sýtisben: 500 ezer fő
- Sýdorban és Cýtorban: 100-100 ezer fő
- Aquasban és a környező szántóföldeken: 1 millió fő
- A tavak partvidékén: 600 ezer fő

ARCANTIS

Éghajlat: közel ideális - kicsit meleg.

Földrajz: ideális - de az országnak csupán parányi szegletét lakják.

Gazdaság: közepes - a boldogulás alig érdekli a népet és urait, mindent szinte készen kapnak.

Társadalom: közel ideális - sehol másutt nem érvényesülnek ilyen erősen a Zorawa tanok mély eszméi, mint itt... a nép és urai egyként mélyen vallásosak.

Lélekszám: kb. 1,1 millió

Lakosság csak a Mortálistól Arusáig futó folyóközben él...

Területi bontásban:

a szántóföldeken: 300 ezer fő
az alföldeken: 800 ezer fő

VUTAS-VOTAR

Éghajlat: közepes - kicsit meleg és nagyon párás; a lakosság örökös harcban áll a betegségekkel.

Földrajz: gyenge - lápvidék, kevés a száraz hely.

Gazdaság: katasztrofális - a halból él mindenki, de a gazdaság nagyon elmaradott.

Társadalom: gyenge - szörnyű önkény-

urak nyomorgatják a népet, az inkább bujdokol előlük a lágban.

Lélekszám: kb. 1 millió

Szétszórtan élnek az emberek, kis falvakban; nagyobb város csak néhány akad.

MIRACLEA

Éghajlat: közepes - meglehetősen hűvös.

Földrajz: közepes - a talaj sziklás, alig akad sík terület.

Gazdaság: közepes - mostohák a viszonyok, de a miracleai ember különben sem becsüli sokra a munkát, inkább rabszolgát tart.

Társadalom: közepes - örökös a forrongás, sok kis, helyi háború dúl.

Lélekszám: kb. 960 ezer fő

Szétszórva élnek az emberek, klánokban, önálló falvakban, kis városerődökben... valódi város alig akad.

NAISUR

Éghajlat: mostoha - fagyos és szeles.

Földrajz: mostoha - hegyek, hó, jég, északon kevés növényzet.

Gazdaság: gyakorlatilag nincs - csak minimális kézművesség és állattenyésztés.

Társadalom: közepes és tagolt - rendszeres viszályok és mostoha körülmények tizedelik a lakosságot... a szokások szinte elviselhetetlenül kemények.

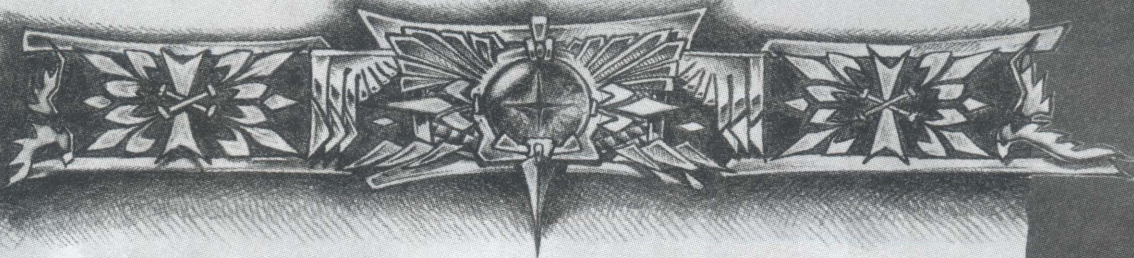
Lélekszám: kb. 900 ezer fő

A lakosság túlnyomó része ghôdi, akik hét nagy törzsbe tömörülnek. Nomád életmódot folytatnak... egy törzs kb. 150 mérőfalnyi távolságot vándorol egy év alatt.

Területi bontásban:

- a Carýss-Kashîr közében: 400 ezer fő
- a Kashîr-Irsh közében: 200 ezer fő
- az Irsh-Kashîr közében: 130 ezer fő
- ettől északabbra és keletebbre további: 50 ezer fő
- a kharagok lélekszáma: 100 ezer fő





NADÍR KIRÁLYSÁG

Éghajlat: mostoha - hideg és szeles.

Földrajz: gyenge - mindenhol csak hegyek.

Gazdaság: gyenge - nincs igazi gazdaság, sem pedig kereskedelem, csak vadászat és önellátó, gyenge kézművesség.

Társadalom: közel ideális, de tagolt - a vallás védi az életet, a nador szokások természetközeli.

Lélekszám: kb. 500 ezer fő

Szétszórtan, kis hegyifalvakban élnek az emberek...

Területi bontásban:

- a Shîror völgyében és deltájában: 200 ezer fő
- ebből Naoenaoban mintegy 6-7 ezer
- a hegyekben szétszórva: 300 ezer fő

GORAGAR

Éghajlat: ideális - elviselhetetlenül fagyos, de a gorgoknak ez kedvez.

Földrajz: katasztrofális - szikla és jég

Gazdaság: gyenge - a gorg nem gazdálkodó nép, kereskedelmük is elhanyagolható.

Társadalom: közepes - szigorú szokás-jog szerint élnek, és nem szapora a faj.

Lélekszám: kb. 100 ezer fő

Klánokba és nagycsaládokba tömörülnek, barlangvárosokban laknak.

XSIF

Éghajlat: elviselhetetlen - fagyos.

Földrajz: katasztrofális - szikla és jég.

Gazdaság: nincs - örül, aki életben marad.

Társadalom: alig van.

Lélekszám: 100 ezer fő alatt

A lakosság a fjordok partján él, és néhány gejzír-városban.

ÖSSZESEN

Természetesen a statisztikai összefoglaló minden adata csak hozzávetőleges, hiszen aligha kapnánk pontosan kerek számokat. Ha az országok adatait összeadjuk, végeredményként 28-30 millió főt kapunk a Birodalom összlélekszámának. Ez azonban hamis eredmény, hiszen kimaradtak belőle az országokon kívüli területek és a Tiltott Kanton. Nem véletlenül: ezek népessége változó és felmérhetetlen... de korántsem elhanyagolható!

Joe és Nyúl

Ugye már Te is készülsz...



...a karácsonyi meglepetésre!



Bepillantás a fantáziabilágok rejtett zugaiba...

Trollbarlang

Cím: 1065 Budapest, Bajcsy Zs. út 57. Tel.-Fax: 3-226-026

Honlap: [http:// www.privatemoon.com](http://www.privatemoon.com) E-mail: khaled@elender.hu, khaled@datanet.hu

SPACE HULK

Legutóbbi Space Hulk-os cikkünkben azt vettük szemügyre, hogy mennyiben tér el a régi és az új kiadás szabályrendszere. Most, hogy már mindenki megismerkedhetett az alapokkal, ideje továbblépnünk, és megnéznünk, hogy milyen kiegészítők jelentek meg hón szeretett játékunkhoz annak idején. Hogy miért foglalkozunk a régi anyagokkal, ahelyett, hogy az új kiadás kiegészítőivel foglalkoznánk? A válasz egyszerű: nincsenek ilyenek. A Games Workshop furcsa módon nem támogatja játékát, pedig az alapverzió elég hamar megunható. Cikkünk, és az utána következők mutatunk be, hogy azok is újra elővehessék dobozukat, akik már megunták azt. A mostani alkalommal a Deathwing (Halálszárny) kiegészítőt poroljuk le, melynek segítségével ezentúl valamennyi terminátorunkat csatasorba állíthatjuk a gonosz génorzók ellen.

Ú J K A R A K T E R E K

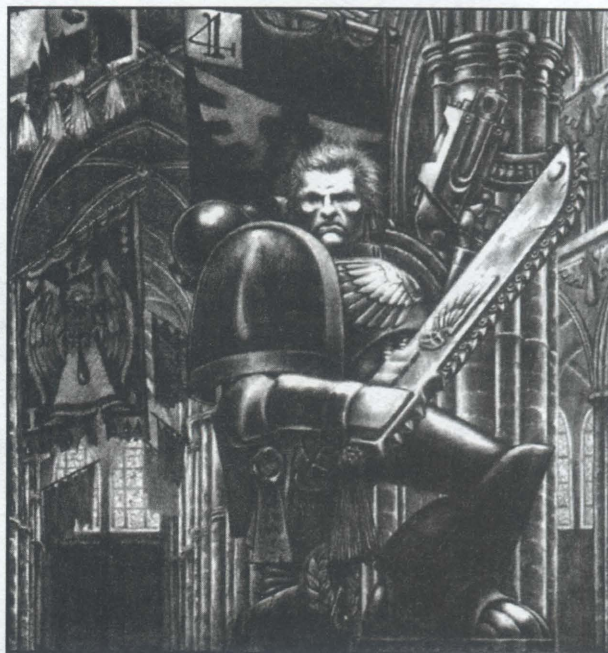
ŰRGÁRDISTA KAPITÁNY

Egy űrgárdista kapitány a Galaxis legjobb harcosainak és stratégiáinak egyike, aki hosszú élete során csaták százaiban vesz részt, és így óriási tapasztalattal rendelkezik, bármiféle bevetésről is legyen szó. A kapitány energiakarddal, duplacsövű sorozatvetővel és egy olyan speciális energiakesztyűvel van felszerelve, melybe gránátvetőt is építettek. Az előbb ismertetett jó tulajdonságai miatt +2-vel küzd közelharcban, sőt az őt irányító játékos kapitányonként 30 másodpeccel tovább gondolkodhat lépésein.

KÖNYVTÁROS

A könyvtárosok az űrgárdista rendházak félelmetes pszichaszókratái, akik a hipertérből nyert energiájukat pusztító varázslatokká alakítják, hogy azokkal zúzzák porrá ellenfeleiket. A könyvtáros duplacsövű sorozatvetővel és pszi-bárdal van felszerelve. Közelharcban +1-gyel küzd, és felhasználhatja pszichikus energiáját is csapásai erősítésére.

Ez utóbbi úgy történik, hogy a könyvtáros, rendelkezésre álló pszi-pontjainak egy részét felhasználva, még a dobás előtt meghatározza, hogy mennyit ad közelharc dobásának eredményéhez. Az ő eredménye így a [1 + a felhasznált pontjainak száma + a kockadobás] lesz, amivel azért elég jól el lehet bánni a génorzókkkal. A probléma csak az, hogy pszi-pontjainak száma véges, ezért nem árt, ha takarékoskodik...



Könyvtáros szintje	Elnevezése	Pszí-pontok
1	Lexicanian	10
2	Codicier	20
3	Epistolary	30
4	Főkönyvtáros	40

Ú J F E G Y V E R E K

ROHAMGÉPÁGYÚ (ASSAULT CANNON)

A terminátorok egyik leghatékonyabb fegyvere, mely robbanólövedékek sorozatát képes pillanatok alatt az ellenfélre zúdítani. A fegyvert kétféleképpen lehet használni: vagy rövid sorozatot eresztenek meg vele, vagy kilövik az egész tárat. Az első esetben a lövés ugyanannyi AP-ba kerül, mint a sorozatvetővel való tüzelés, de három kockával kell dobni. Az ellenfél megsemmisítése 5-ös, vagy nagyobb dobás eredményeképpen következik be, melyet a folyamatos tüzelés a sorozatvetőhöz hasonlóan javít (de a három egyes mindig



sikertelen). Ha a teljes tárat kilövik (full auto), robbanógolyók áradata záporozik mindenfelé. Ez a művelet 2 AP-ba kerül, viszont a modell látóterében minden célpontnak (ajtó, gárdista, orzó), dobni kell három kockával, és ha a dobás 4-es vagy nagyobb, az megsemmisül. Ha valaki takarásban volt, ám az előtt álló objektum megsemmisül, ő is célponttá válik.

A lángszóróhoz hasonlóan a rohamgéppágyú sem kifogyhatatlan, hiszen nincs az a tár, mely ilyen mértékű fogyást tartósan elviselne. Éppen ezért figyelemmel kell kísérni, hogy hány adag lőszer van a tárban - ez tízről indul, és egyesével (sorozat), illetve ötösével (full auto) fogy. Szerencsére senkit nem engednek el egyetlen tárral harcolni, így egy póttárra mindig számíthat. Az újratöltés 4 AP-ba kerül, melyet Parancsnoki Pontból is ki lehet fizetni. Rohamgéppágyúval be lehet állni lesállásba is, ennek ugyanakkora a költsége, mint a sorozatvetőnek. Ebben az esetben csak sorozatot lehet löni, viszont nincs esélye a beragadásnak (jam). A fegyvernek a sok jó tulajdonság mellett sajnos van egy nagyon rossz tulajdonsága is: mivel nagyon nagy sebességgel szórja magából a lövedékeket, hamar elkopnak az alkatrészei, és különösen a csövei hajlamosak a meghibásodásra. Ezért, ha a fegyver már több, mint 10 adagnyi lőszerrel köpött ki magából, nagyon oda kell figyelni, különben felrobban az egész szerkezet. Ez akkor következik be, ha sikerül három egységet gurítani lövés gyanánt. Ekkor a fegyver felrobban az őt cipelő gárdistával együtt, a szomszédos mezőkhöz álló modelleknek pedig dobniuk kell egy kockával - 4-es vagy nagyobb dobás esetén ők is a gárdistával tartanak az örök vadászmezőkre.

GRÁNÁTVETŐ

Az űrgárdista kapitányok energiakesztyűjébe egy speciális, gyorsüzelő gránátvetőt építenek, mely 1 AP-ért plazmagránátot lő egy, maximum 8 mezőnyi távolságra levő négyzetre.

A gránát a lángszóróhoz hasonlóan az egész szekcióra hat: minden ott tartózkodó modellnek dobni kell, hogy életben maradjon. A gránát 4-es vagy nagyobb dobás esetén elpusztítja a génorzókat, 5-ösön az ajtókat, és 6-oson a gárdistákat.

Nagy hátránya a fegyvernek, hogy csak 10 gránát fér el a tárban, így ha az elfogy, vége a mulatságnak.

ENERGIAKARD

Ez a hasznos kis eszköz általában kapitányok tulajdona, de néha őrmesterek is részesülhetnek belőle. Előnye, hogy használója hárrhatja ellenfele útjait, ami azt jelenti, hogy újradobathatja annak egyik kockáját. Az új eredmény azon-

ban már a végleges: akár jobb, akár rosszabb, mint az eredeti. Megjegyzendő, hogy a hárrítás csak szemből támadó modellek ellen alkalmazható, és hogy nem kötelező jellegű - ha tehát a gárdistának tetszik, amit ellenfele dobott, nem kell mindenképpen újradobatnia.

LÁNCÖKÖL

A láncököket azért találták fel, hogy legyen egy olyan fegyver, mely erősebb, mint az energiakard, és könnyedén keresztülvágja még a legkeményebb akadályokat is. Ennek megfelelően a láncököllel rendelkező gárdista 2 AP-ért automatikusan átvághatja a romhalmazokat, 1-ért pedig az ajtókat.

Mivel a fegyver forgatása nehézkes, közelharcban semmiféle pluszt nem ad.

ENERGIAKALAPÁCS

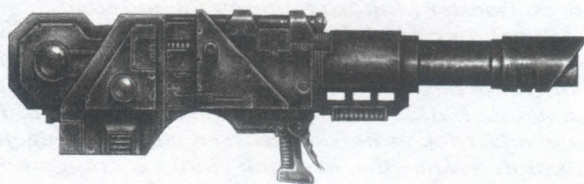
Az energiakalapács egy igen hatásos zúzófegyver, mely egy nagyerőjű generátort tartalmaz, ami óriási roncsoló energiát képes kibocsátani magából. Ennek eredményeképpen a fegyver könnyűszerrel átüti a génorzók páncélzatát, de képes arra is, hogy a generátorral túltöltve felrobbantsa magát és a közelben tartózkodókat.

Az energiakalapács +2-t ad a gárdista közelharcú dobásához, ha ellenfelével szemben áll. Oldalról vagy hátulról ez a plusz nem érvényes.

Vészhelyzet esetén a fegyver 1 AP-ért felrobbantható: ekkor minden modell (beleértve az ajtókat is), mely a kalapácsos gárdistával egy szekcióban van, automatikusan megsemmisül. Ezt az akciót bármikor végre lehet hajtani, ha elég pont van rá, így a génorzók körében is. A gárdista közelharc helyett is felrobbanthatja kalapácsát, de ezt csak akkor teheti meg, ha látja a közeledő génorzót.

ENERGIAPAJZS

Az energiapajzs a terminátorok védekező energiamezője, mely pajzs alakú, és általában az energiakalapács kiegészítőjeként viselik a bal karon. Az energiakardhoz hasonlóan ez is hárrításra szolgál, de ez használható a bal felől közelítő génorzók ellen is.



VILLÁMKARMOK

A villámkarmok tulajdonképpen az energiakesztyű meghosszabbításai: segítségével tulajdonosuk úgy harcolhat, mint egy feldühített tigris. Használatuk egyáltalán nem egyszerű, a gárdisták általában évekig gyakorolnak vele, míg tökélyre fejlesztik használatát.

A villámkarmok +2-t adnak a közelharcú eredményhez, és lehetővé teszik, hogy tulajdonosuk egy helyett két kockával dobja támadását. Ha azonban oldalról támadnak rá, ugyanúgy egy kockával harcol, mint normál fegyverzetű társai.

Nos, ezek lettek volna a kiegészítő érdekesebb újításai. Mivel helyünk is elfogyott, itt hagyom abba a cikket, hogy a legközelebbi alkalommal a génorzók fattyaival és fegyvereikkel ismerkedhessünk meg.

Hriczó Gábor



BIBODALMI ROBOTOK

• KIBORGOK A CSÁSZÁRI HADERŐBEN •

„...Kapitány! A nyakunkon vannak! A Párduc és Cápá osztagok felmorzsolódtak, nincs elég emberem, kérelek engedélyt visszavonulni-recsegte a rádió.

– Hová akarsz visszavonulni, hadnagy? Tartsd magad még egy fél óráig, a kikötőt védenünk kell! Segítség úton-fejezte be a százados és intett a kint várakozó fekete egyenruhás törzsőrmesternek.

A törzs kilépett a barlangból és a sziklateraszon üggyködő Primaris Psziker felé nézett, az biccentett, jelezve, hogy készen van. A másik oldalon sorban és némán álló, teljesen egyforma, jól megtermett és állig felfegyverzett harcosok az őrmester kézjelére követték parancsnokukat.

Egymás után léptek át a Kapun, ami nem vitte őket túlságosan messze, éppen csak a kikötő aljához, ahol maroknyi gárdista védte állását, s körben tengernyi Káosz-kultista rohamozta őket.

A kiborgok villámgyorsan szétszóródtak és olyanok lettek, mint a farkasok a juhnyáj közepén. Habár ezek a bárányok veszett dübvel üvöltöttek, lövöldöztek és torz testük végtagsaiban számos veszélyes fegyvert lóbáltak, egymás után ölte meg a császáriakat.

A droidokkal azonban nem vették föl a versenyt.

Az első sorokat különleges plazmafegyverek és gépágyúk kaszálták le, aztán, ahogy helyhez jutottak, megfontoltan szedték le a szekta géppuskáit és vezetőit. Mindezt néma csöndben tették, csak a törzsőrmester kiáltása hangzott föl: utánam!

És rohamra indult vagy kéttucat irgalmat nem ismerő gépmember. Az éhes farkasokként rájuk rontó, bangtalan bús- és adamantiumtornyak elől nem volt menekvés, akit nem társai tapostak agyon, akit nem a kardok és bárdok kékesen villódzó pengéje taszított a Nemlébe, azoknak villámok szaggatták cafatokra testét.

Még a Khorne Berzerkerek is megtorpantak, biába próbálták megfordítani a menekülő áradatot, biába szálltak szembe szennyes istenük parancsára a fémagyú gyilkológépekkel, az emberi bús nem volt ellenfél Hádész Fiai számára.

Az Agnik ékjei megtörték vonalaikat, Fekete-mágsaikk pszíje is batástalan maradt a droidok ellen, vértet és bús nem jelentett akadályt a fekete-ruhás őrmestert körülvevő gépeknek.

Patakozott a vér, ám ezúttal nem a császáriak vére. A szektatagok és isteneik kedvelt harcosainak, az Árulóknak hullái begyekben takarták el a földet.

Senki sem maradt életben.

Csak pár tucat, kissé sérült és égett robot álldogált, sebesült parancsnokukat támogatva. Győztek. Megint."

• A KEZDETEK •

Az Ember ősidők óta kísérletezett azzal, hogy magához hasonlatos lényeket teremtsen. Sok lehetséges módja merült fel a gyakorlati megvalósítás során, egyes legendák szerint még az emberiség őskorában sikerült életre kelteni holt anyagból készült szobrokat, „frissen” elhunytakat, sőt különféle lényekből is hoztak létre embert.

A legújabb időkben két mód jöhetett szóba: az Őszentsége által bejárt géntechnika útja és a Mechanicus gépei. A géntechnika segített az ŰrTengeré- szek létrehozásában, az Orgyilkosoknál, de ezek csak átalakítások voltak. Végül a Gépisten szolgálai voltak a „teremtők”, először jöttek a Servitorok, ezek a kitenyészett félig ember, félig gép szolgák. Ők tényleg csak szolgának alkalmasak, harci képességeik is korlátozottak. A hadseregeknek viszont olyan robotokra volt szükségük, amik kis segítséggel, vagy akár teljesen önállóan képesek tevékenykedni.

Már a Viszály Korában felvetődött a teljesen vagy részlegesen egy központi számítógép-agyra épülő gépmember ötlete. Hosszú évszázadok kutatómunkája után egy régészeti lelet sietett az Artisanok segítségére: a Felfedező a Segmentum Pacificus peremén, egy elhagyott sírboltban találtak egy sérült és működésképtelen gépezetet. Bár sehogy sem tudták működésre bírni, mégis igen hasznos volt, mert a kutatások két irányba is elindulhattak.

A Hádész Fiai nevezetű tervezet végül két eredményt hozott: megszülettek harci androidok és az ún. „poli-kiborgok”. Persze az első típusok igen messze voltak a használható robottól, és elég tetemes időbe került, míg végül sikerrel jártak. Az akkori harci gépek leginkább az ŰrTengerészek Rettenthetetlenjeivel mutattak hasonlóságot, ám azoknál sokkal esetlenebbek voltak, lassan reagáltak, csak két dolog szólt mellettük: a méretük és a tűzerejük.

• DYSONI BENNETH, A TEREMTŐ •

Aztán a Nagy Keresztshadjarat idején feltűnt egy lángelme, aki legalább annyira művésze volt a gépeknek, mint a Császár a géneknek: ő volt a hírneves Dysoni Benneth, aki leelőször épített az emberi történelem során intelligenciával rendelkező, önálló tanulásra is képes gépi agyat. Ez volt Thor, a legelső prototípus; jó hatásokkal, precízen és majdnem emberien látta el feladatát, de csak egyetlen területen lehetett hasznosítani, nem tudott komplex tanulást végezni.

Először kisebb úrhajókba, majd csatahajókba, manőverező Vadász-Gyilkos rakétákba, sőt a Rettenthetetlenekbe is beépítették. A kezdeti sikerek után Benneth belefogott élete nagy álmába: a Mars Fabrikátor-Tábornoka-ként megkezdte az igazi harci robotok tervezését. Sok, nagyon sok időbe telt, míg a lángelkű gépmester fel tudott mutatni némi eredményt, ám ekkor már az ő ideje is lejárt és tanítványai - állítólag a Császári Varázslók titkos rendjének segédelmével- megalkották a kísérleti példányt.

• AZ AGNI •

Nyolc láb magas, rettentő adamantium-csontváz lett a teremtmény, fejlett mozgó „szervrendszerrel”, az átlagos emberét meghaladó értelemmel. Akkor lepődtek meg csak igazán, mikor lezajlottak az első tereppróbák és a gépember majdnem az összes akadályt simán vette. Tökéletesen alkalmas volt az egyéni harcra, és ujjongva hozták a hírt Ófelsége számára: megszületett Agni, a halálosztó. Nevét a Föld egy régi, árja tűzistenéről kapta, mert pontosan olyan volt: fékezhetetlen és ellenálló.

Persze a csatamezőkön hamar napfényre kerültek a gépek hiányosságai: emberi segítség kellett, hogy kötelességekben harcoljanak és még a saját csapatokban is idegenkedést keltettek új és veszedelmes kinézetű segítőitársaik.

A problémára hamar megoldást találtak, mert mesterséges húst, bőrt és haját növesztettek az Agnikra, akik eztán teljesen megegyeztek –legalábbis külsőre- az emberekkel.

„A vastag adamantium-üveg mögül két, vörösrubás, Machina Opust viselő ember figyelte a Styx lassú mozdulatait. A gépember egyre gyorsuló mozgással melegeitette be magát, s lassanként már egy táncos kecsességével mozgott. "Szüksége is lesz rá"-gondolta a magasabb és öregebb Techpap-Mérnök, s csak az rángatta ki gondolatai közül, amikor egy fémes, mégis kellemes hang jelentette neki:

– Styx Kappa. Készen állok, uram.

– Helyes. Hogy érzed magad?

– Maximális fizikai készenlét, adattöltés folyamatban. Bevetési állapot 100% báromszázötvenhét másodperc múlva.

– Rendszerben, folytatás- a helyettesítéshez fordult- A leszállóegység?

– Feltöltve, célok betáplálva, mester- jött a válasz a fiatalabb pap-mérnöktől- a közvetlen felderítési adatokat útközben kapja meg.

– Engedjétek ki.

Nyúlánk, fémszínű test lépett elő a kriogenikus kamrából, rezzenéstelen arcát a főpap felé fordította, aki közben a Varázslóktól tanult védőruhának rajzolta a gépemberre, majd megállt tőle kétméternyire.

– Alakteszt- adta ki végül az utasítást. A styx villámgyorsan változni kezdett. Talán a két pap tudta követni, de a technikusok már biztosan nem, amint vagy négytucat emberi alakot változtatott villámgyorsan: katonákét, törpékét, szajbákét, szolgálkét, nemes urakét, nyomorék koldusét, táncosnőét és még egy Ogrynét is.

– Jól van- a szemképrázlató váltakozás abbamaradt- Feladat?

– Megtalálni és megsemmisíteni az Abraxas néven ismert alfa célpontot - badarta a szentelen géphang - béta alanyokat sértetlenül elfogni. Találkozó ötvenkét óra múlva a Z-21 jelzésnél.

– Tökéletes, uram. –biccentett a technikus.

– Styx Kappa. Indulj.

Abogy a „poli-kiborg” távolodott a leszállófedélzet alagútjában a két pap furcsa, büszke mosolya villant össze.”

• A STYX •

A kutatásnak volt egy másik iránya, Dysoni Benneth ezt sem hanyagolta el, bár ez az irányzat jóval több gondot és fáradságot okozott a kutatóknak, mint az Agnik. A „poli-

kiborgok” tulajdonképpen az alakítható műanyaghoz hasonló tulajdonságokat mutattak, csak volt néhány lényeges különbség: fémből készültek, át tudták alakítani testüket és valamivel intelligensebbek voltak az Agniknál. Bonyolultságuk egyben magában rejtette hátrányukat is, nem érték el a harci droidok szívósságát, és a kezdetekben testileg instabilak voltak. Elnevezésük is Dysoni ötlete volt:

„Az Alvilág folyója találó kifejezés a gyermekeimre!”.

Hosszú évszázadok titkos kutatásai után, az Orgyilkos-háborúkat követően kerültek "nyilvánosságra", gyakorlatilag ők vetettek véget a Vandire halálával kezdődött zúrzavaros időszaknak. Alapvetően a Birodalmi Orgyilkosokkal egyező a működési területük, de soha nem lehet rájuk túl nagy rugalmasságot kíváno feladatokat bízni, viszont ahol színre lépnek, ott kő kövön nem marad.

A Styxeknek van egy sajnálatos jellemzőjük is, nevezetesen az, hogy néhány évtizednél nem húzzák tovább, még valós téri mágiával megerősítve sem bírják negyven negyvenhat évnél. Mindazonáltal igen hasznos egyének, hiszen nem kell minden lázongó személyre külön Orgyilkost küldeni, megteszi egy 100%-os hatékonyságú Styx is.

Birodalmi harci robotok a seregekben

AGNI harci droidok

60 pont

Styx „poli-kiborgok”

80 pont

• BEVETÉSEK •

A Birodalom széleskörűen alkalmazza a harci robotokat, ezért nem ritkák a haderők segédkező kezeként. Alapszabálynak veheted azt, hogy 1000 pontonként vethetsz be egy Styxet, az Agnikat pedig egyenként vagy osztatonként használhatod, ahogy tetszik. Egyetlen megkötés az, hogy a robotok a sereg Támogató (Support) részébe számítanak bele, tehát ebből költhetsz rájuk, a szövetségesek vagy a járművek terhére!

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
AGNI	6	5	6	6	X	X	5	2	-
STYX	8	7	4	5	X	X	6	4	-

FEGYVEREK

Az Agnik nehézfegyverként Gépágyúkat, Nehéz Sorozatlövőt, Nehéz Lángszórót vagy Rohamágyút használhatnak, de ekkor rájuk NEM vonatkozik a „Mozog vagy Lő” kitétel, ugyanis ők nagyságban és erőben meghaladnak egy katonát.

A Styxek NEM vehetnek nehézfegyvereket, de ezeken felül bármilyen egyéb fegyverhez hozzájuthatnak, mert ők már az orgyilkos-kategóriába tartoznak.

A harci robotok egyébiránt bármilyen fegyverzetet magukra ölthetnek. Vértet, páncélt természetesen NEM viselnek!

PÁNCÉLZAT

A halálosztók igazából nem emberek, csak úgy néznek ki! Az Agnik rendkívül masszívak, vázuk adamantium-rudakból, plasztacélból és kerámiából áll, ezért nem mentődobásuk van, hanem Páncélátütés(AP)=13-ra kell gurítani a találatnál. Ha a találat sikeresen átüti őket, akkor jön a Rongálódás (lásd ott!)

A Styxek nem masszívak, viszont újrarendeződésre képesek, náluk a Páncélátütés értéke 10-es, a Rongálódást lásd alant!

RONGÁLÓDÁS

Harci robotoknál nincs Seb(W), de nincs a hagyományos értelemben vett szétlövés sem, hiszen nincs belsejük, amit meg lehetne semmisíteni, az ő páncélzatuk maga a testük.

Az Agnik Rongálódása:

D6	Hatás
1-2	A robotot fellöki a találat ereje, a következő kört felállással kell eltöltenie; a hús leég róla, a továbbiakban már meg fog sérülni
3-4	Az Agni megsérül, elveszti egyik karját, Támadása, Mozgása feleződik, a kezében tartott fegyver elvész
5	A halálosztó komoly sérülést szenved, kettészakad, valamelyik egységét tönkreteszi a találat, összes tulajdonsága feleződik, nem használhatja a Villámcsapást sem!
6	Az Agni vége eljőve, megsemmisül az egész teste, de dobj a hatoldalúval: 4+-on a fejébe vagy mellkasába épített agyak közül valamelyik megmarad, ekkor az ellenfeled csak fele VP-t számolhat el magának az elpusztításáért!

A Styxek Rongálódása:

D6	Hatás
1-3	Az orgyilkos-robot testén lyukak nyílnak, ám hihetetlen regenerálódó képessége miatt csak Kezdeményezése és Támadása feleződik a következő körben! Ha Álca volt rajta, azonnal lelepleződik!
4-5	A Styx robbanólövedéket vagy igen forró energiaadagot kapott a testébe, az összes tulajdonsága feleződik, de a következő körben dobj a kockával: 2+-nál sikerül visszaállítania eredeti molekulaszervezetét és úgy harcol tovább, mintha semmi sem történt volna
6	A Styx orgyilkos irgalmatlanul nagy találatot szenved, szétszakítják, szétolvasztják vagy hasonló. Ebből az állapotból is vissza tud térni: következő Helyreállítási fázisodban (rally) 4+-on újra összeszedi molekuláit

Villámcsapás

A harci robotok képesek önmaguk belső energiáiból elvonni némi fölösleget, de ekkor kissé lelassulnak (Mozgásuk és Kezdeményezésük feleződik egy körre). A villámcsapást kétfordulónként használhatod, és minden fizikai testre hat.

Immunitás

A gépemberek felépítésüknél fogva sérthetetlenek a következő fegyverekkel szemben: lángszórók (ezek megsemmisítik az emberi külsőt és az Álcát!), 4 (Styx) illetve 5 (Agni) kisebb Erejű fegyverek, sav, mérge, gáz, valamint egymolekulás szálát használó trükkös dolgok. A Gauss-puskák csak a külső, emberi szöveteket (Agni) illetve az Álcát (Styx) bontják le.

Vezetési érték

A halálosztó kategóriájú harcosok gépek, tehát nincs Vezetési értékük, nem hatnak rájuk pszichológiai hatások, viszont nem vezethetnek egységeket és az Álca ill. emberi külső elvesztése után Félelmet(lásd az alapkönyvet!) okoznak! Alapszabály továbbá, hogy az Agniknál 8", a Styxeknél 24" távolságokon belül birodalmi illetőségű osztagnak vagy karakternek kell lenni, különben nem tudnak a rendes módon harcolni, hanem az Örület(Frenzy) pszichológiai hatásnak megfelelően

Harci robotok

A gépemberek harci agya vagy sejtjei egy hihetetlenül összetett rendszert alkotnak testükkel, látják a hőt és energia kisugárzást (4+-on érzékelnek bármit!). Taktikai és fejlett célzó programmal is ellátták őket, ezáltal +1 jár az őket használó sereg Stratégiai Értékéhez, valamint mozgó célokra nem számítanak a szokásos módosítók

Pszi

Mivel a kiborgok nem élőlények, tökéletesen immunisak a direkt pszire, csakis olyan Hipertér-varázs hat rájuk, amely közvetett módon éri el őket, ráadásul – mivel valós energiával készülnek- az összes Halálosztó kategóriájú droid 5+ mentőt kap pszi ellen! [Tehát: test-átalakító, tulajdonság függő vagy mentális terhet jelentő pszi ellen sérthetetlenek! Az Örvény még mindig el fogja pusztítani a gépeket.]

Álcázás

A Styx-típusok sajátja. Amikor elindul a Játék, a Styxek Beszivárognak, esetleg az ellenség közé vegyülve ténykednek. Természetesen amint harcba bocsátkoznak és Sebző(!) sérülést szenvednek, azonnal ki fog derülni, kik is ők. Az Orgyilkosok Callidus szektájától ez különbözteti meg őket: nem derül ki azonnal személyazonosságuk. Az Álca nem alkalmazható a Tyrandidák ellenében, mert a "poli-kiborgok" valósággal kirekesztik magukat a psziből!

Az Agniknak megfelelő modellek a barbárok vagy a Brakkar a Necromundából. A Styxek gyakorlatilag bármilyen modellből kialakíthatók, csak arra figyelj, hogy míg az Agni magas és erőteljes, a Styx magas-középmagas termetű és vékony (irányadó a Terminátor I és II filmrecek, Arnold Schwarzi és Robert Patrick által megformált alakjai)

Jó írtást minden Császári Hadvezérnek!

Arma del Scrip



WARHAMMER BATTLE MAGIC

— MÓDOSÍTÓ SZABÁLYOK —

Amióta az új kiadás megjelent, már jó idő eltelt, és ez az idő megérlelte azokat a módosításokat, melyeket bizony üdvös lenne betartani, már csak a korrektség miatt is. A Games Workshop Warhammer szakértői össze is gyűjtötték a vitás kérdéseket és hibákat, és most végre a nagyközönség elé tárták kutatásaik eredményét, melyet az alábbiakban olvashattok. Reméljük, minél többen birtokába juttok a kiegészítéseknek, és minél előbb használatba veszitek őket, mert ezzel sok veszekedést előzhettek meg!

VARÁZSTÁRGYAKRÓL

Az alább következő szövegek lemaradtak a kártyákról, de most majd nyugodtan ráírhatjátok őket!

A Ragyogás Páncélja

Csak bretonok használhatják.

Az Árnyak Köpenye

Csak skaveneknek.

Az Igazság Kardja

Csak birodalmiak használhatják.

Teclis Kardja

Csak nemestündéknek.

Az Ezüst Pecsét

Csak birodalmiaknak.



A Hóbér Fejszéje

Csak sötét tündék használhatják. Abhoz, hogy a fejsze megölje az ellenfelet, nem támadásra, hanem sebzésre kell 6-ost dobni (vagyis sikerült elérni a kártya szövegét).

Mork Harci Lobogója

A zászló nem automatikusan, hanem csak 4-es, 5-ös, vagy 6-os dobás esetén öli meg az egységgel érintkező varázslót (ezt viszont minden kör elején dobni kell).

A Tiltott Bot

A tárgy használatakor viselője sebződik D3-at, ha 4-est, 5-öst, vagy 6-ost dob egy kockán, a bot pedig kimerül, és többet nem is használható.

A Titkok Könyve

Amikor a varázsló profilja csökken, az ellenfél dönti el, hogy melyik tulajdonság rosszabbodjon. Ha a varázsló valamilyen bátason ül, mozgási értékét nyugodtan csökkenthetik, hiszen úgyis a bátasét használja. A leromlott tulajdonság semmiképpen sem állhat vissza az eredeti értékre - ha sebpontokról van szó, akkor a csökkentett érték lesz az új maximum. Megjegyzendő, hogy egy tulajdonságot csak akkor szabad 0-ra csökkenteni, ha nincs más lehetőség (Életerő esetében ez ugyanis a varázsló halálát jelenti).

Az Uralom Medálja

Csak egyszer használatos, nem pedig körönként, ahogy az eredeti felirat állítja.

Az Árnyak Köpenye

A tárgy batása csak gyalogos modelleken érvényesül, így biába szállnak lóra vagy harci szekérre, jótékony batása csak rajtuk érvényesül.

A Ködök és Árnyak Köpenye

Szintén csak gyalogos modellekre hat.

A Tollas Köpeny

Szintén csak gyalogosokra hat, sőt csak egyszer használatos, nem pedig minden körben.

Aldred Varázsládikája

A tárgy pontértéke 50, nem pedig 25.

A Pusztítás Kardja

Mint azt a Káosz doboz írja, varázstárgyak nem negálhatják a káosz tulajdonságokat (Reward), hiszen azok legtöbbször fizikai jellegűek. A Pusztítás Kardja azonban olyan hatalmas, hogy rá ez a szabály nem vonatkozik. Viselője ezért sem más varázstárgyat, sem pedig Káosz jutalmat nem bordozhat, mert azok mágiját a kard megsemmisíti.

TÖRPE RÚNÁKRÓL

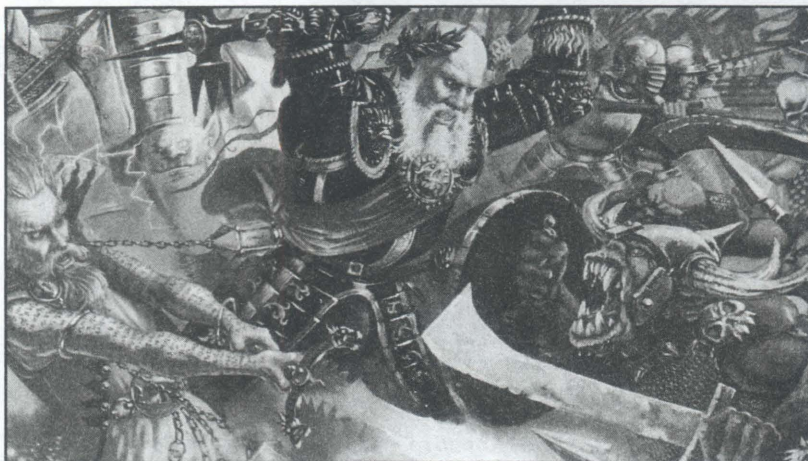
A Rejtőzés Rúnája csak mozdulatlan gépeken működik. Amint az megmozdul, azonnal láthatóvá válik. Két módszer van, hogy a rúna működését szemléltesd: az egyik, hogy felrakod a modellt, de bejelentet, hogy láthatatlan, a másik hogy nem rakod fel, de egy vázlatos térképen berajzolod hol van, és csak akkor teszed fel az asztalra, ha megmozdul, vagy lő. Mind a két módszer egyformán jó, de a második sokkal viccesebb!

Az Égés Rúnája minden olyan harci gépre felírható, mely lövöldözik, így ágyúkra is.

EGY RÖVID ESZMEFUTTATÁS A KÖZELHARCI SORRENDRŐL...

Mint tudjuk, alapesetben az az egység üt először közelharcban, amelyik rohamozott. Ezután következik a többi egység, a Kezdemény által meghatározott sorrendben. Ez alól csak azok kivételek, akik kétkeszes fegyverrel küzdenek, hiszen ők legutóljára jönnek. Ha mindkét fél kétkeszes fegyverrel harcol, szintén a Kezdemény dönt, így kockadobásra csak akkor van szükség, ha a fegyver és a Kezdemény is egyforma.

Nos, a varázsfegyverek ez alól a szabály alól is kivételt képeznek. Esetükben az számít, hogy mi van a kártyára írva,



hiszen nem hétköznapi fegyverekről, hanem erős mágiaival átitatott eszközökről van szó!

Olyan esetekben, amikor a varázstárgy azt teszi lehetővé, hogy tulajdonosa mindig először üssön, akkor ez a normál sorrenden kívül, a kör első támadásaként értelmezendő. Tehát ha egy goblin egység kétkezes fegyverekkel és a Rosszhód zászlóval van felfegyverkezve, ellendfelei előtt üt, ugyanúgy mint a Szemek Sisakjával és kétkezes fegyverrel küzdő karakter.

Ha két olyan varázstárgy találkozik, mely egyaránt az első ütést biztosítja, akkor a normál szabályok lépnek életbe, vagyis a magasabb Kezdeményű csapat jön előbb, vagy ha a két Kezdemény egyforma, kockadobás dönt a sorrendről.

...ÉS EGY MÁSIK A VARÁZSTÁRGYAK GYAKORISÁGÁRÓL

Bizonyára mindenkinek feltűnt, hogy bizonyos játékosok alaposan kihasználják a seregük rendelkezésére álló varázstárgy-készletet. Náluk minden karakter annyi varázstárgyat cipel magával, amennyit seregkönyve csak megenged, ráadásul olyan kombókat, melyek segítségével megállíthatatlan gyilkológépekké válnak. Néhány seregnek erre jobb lehetőségei vannak, míg mások csak bosszús arccal szedegetik le a „terminátor” elé kerülő figuráikat.

Hogy miként lehetne ezen segíteni? Elég ha a két játékos megegyezik valamilyen korlátozásban, és azt be is tartják, s máris kevesebb a bosszúság. Ilyen, úriemberek közötti megegyezésre kínálunk néhány példát az alábbiakban:

1) Egy tárgy mind felett: Minden karakternek csak egy varázstárgya lehet, függetlenül attól, hogy a seregkönyve mit engedélyez számára. Egy egységnek vagy mágikus zászlaja van, vagy a bajnok hurcol magával valami csudálatos eszközt (copyright by Y.A.B.). A módszer elég brutális, viszont teljességgel lehetetlenné teszi a kombókat (hiszen egy tárgyból elég nehéz kombinálni).

2) Vétő-szabály: A játék elején mindkét játékos felmutatja varázstárgyait, melyek közül az ellenfél kettőt megvétőzhat. Az első kártya kidobása egy Győzelmi pontba, a másodiké kettőbe kerül, így ha ellenfeled él a lehetőséggel, és kidobhat kettőt a tárgyaidd közül, te három Győzelmi pontról indulsz. Ez szintén elég brutális korlátozás, viszont így könnyen elejét lehet venni, hogy valaki mindig ugyanazt a három varázstárgyat hozza be.

3) Anarchista-szabály: Ez egy elég hülye szabály, de kísérletező kedvű játékosok bizonyonnyal szívesen kipróbálják majd. A dolog lényege, hogy a varázstárgyak közül kiszedünk minden fajspecifikus vagy 50 pontnál nagyobb értékű cuccot, és a maradékból kiosztunk három-hármat a seregeknek (na jó lehet többet is, ha úgy gondoljátok). Egye fene, bele lehet keverni a fajspecifikusokat is, ha akarjátok.

4) Ötszázanként egy: Ez a szabály limitálja a felhasználható varázstárgyak számát, viszont pontértékét nem. Lényege, hogy 500 pontonként egy varázstárgyat hozhatsz be, és ezt annak adod, akinek akarod. Ha nagyon keménykedni akartok, lehet 1000 pontonként egy tárgy is.

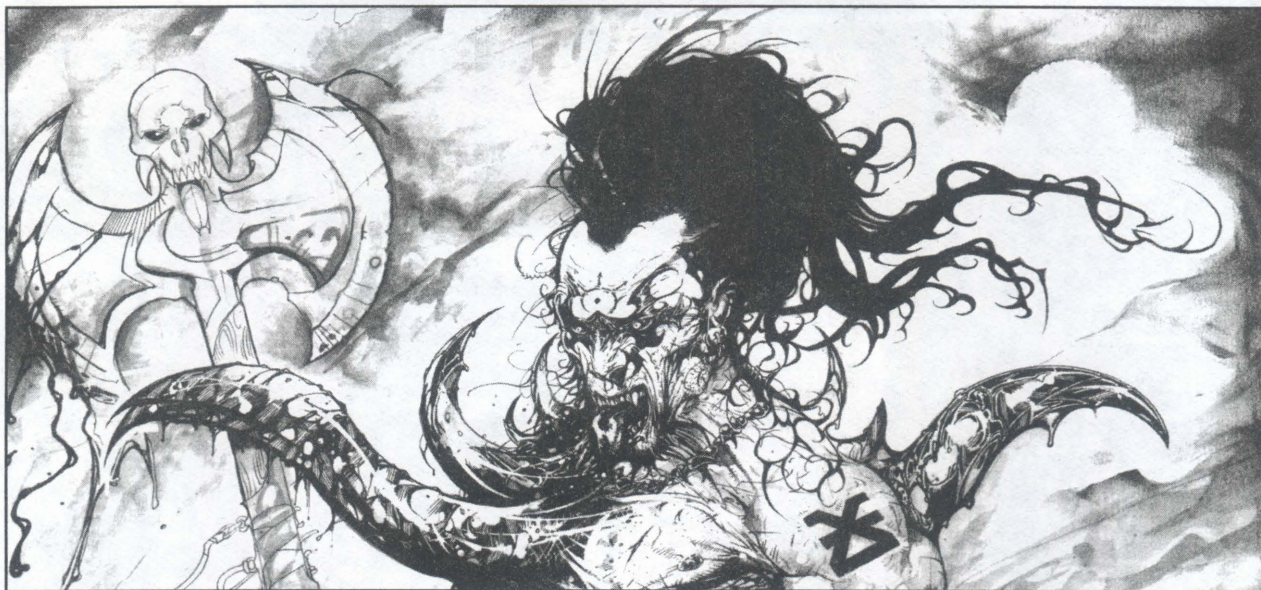
5) Mindenkinek a maga szintjén: Ez az a szabály, melyet valószínűleg viszont láthattok a WHFB következő kiadásában. Itt nemcsak a varázstárgyak száma lesz limitált, hanem összértékük is. Kisebb karaktereknek kevesebb, nagyobbaknak nagyobb pontérték, ahogy az jár:

Karakter	Tárgyak száma	Összértékük
Bajnok	1	25 pont
Hős	2	75 pont
Lord	3	125 pont
Varázsló	1	50 pont
Varázsló bajnok	2	75 pont
Varázsló mester	3	100 pont
Varázsló lord	4	150 pont
Osztag zászlaja	1	50 pont
Seregzászló	1	Bármeekkora

6) „Mi az Arénában így játszunk”: Ezt a szabályt csak azért csaptam hozzá, hogy mindenki láthassa, nem csak Rick Priestley tud ilyeneket kitalálni. A szabály itt is egyszerű: maximum 50 pontos varázstárgyakat lehet behozni, kivéve *Asbur Könyvét*, *A Fájdalom Szívét (Heart of Woe)* és a *Fekete Amulettet*. Aki ezt a szabályt megszegi, számíthat rá, hogy a Dugó vezette fujjogókórus válogatott jelzőkkel illeti majd.

VÉGÜL PEDIG NÉHÁNY KÉRDÉS ÉS VÁLASZ:





Ha egy karakter a Hóhér Fejszékét (ami miatt utoljára üt) és a Sokszemű Sisakot (ami miatt viszont övé az első ütés) viseli, mikor jön a közelbarchan?

Hát bizony, ez egy klasszikus kérdés! A két varázstárgy éppen ellenkező hatást fejt ki, ezért hol az egyikük, hol a másikuk hatása érvényesül. Hogy megtudd, éppen melyik az erősebb, dobj minden kör elején: 1-3 esetén utoljára, 4-6 esetén viszont először ütsz.

Ha megduplázom karakterem támadásait, megduplázhatom még egyszer (természetesen egy másik módszerrel)?

Nem, semmiképpen. A legjobb, amit kaphatsz a dupla. Szétoszthatom a Hidrakard támadását több modell között, vagy ugyanazt a figurát kell végig támadnom?

Ha a tárgy a bevitt találatot sokszorozza meg, azok nem oszthatók szét, míg ha több támadást biztosít, akkor igen. Mivel a Hidrakard az első csoportba tartozik, a válasz nem.

Mágikus-e a skaven jezzail támadása?

Igen, és ez minden warp alapú fegyverre vonatkozik (lángszórók, az orgyilkosok pengéi, pisztolyok, mérgező füstölők és villámok).

Az Erőített valóban saját köröm elején kell meginnom? Nem lehet az ellenfél körében, vagy a közelbarchan elején?

Nem bizony. Az ital elfogyasztását a kör elején be kell jelenteni, aztán vagy sikerül elérni az ellenfelet a rohammal, vagy nem.

Ha Gnar Fekete Kövével megbénítom az ellenséges egység bajnokát, akkor az osztag is ott marad, vagy ettől függetlenül mozoghat?

Ha a Követ használod, a lebénytott modell lényegében kiesik a játékból, ezért a továbbiakban nem kell vele foglalkozni. Ha akarod, le is veheted a tábláról - az egység többi része egyszerűen nem törődik vele tovább. Ha a hatás elmúlik, egyedülálló karakterként mozog tovább, de igyekeznie kell, hogy egységéhez visszajusson.

Péntek esti játékok során kötelező a két deci bor elfogyasztása játék előtt vagy nem?

Csak ha mindkét játékos beleegyezik.

Rick Priestley cikkét fordította és ferdítette Hriczó Gábor



Boltunk októbertől új helyen várja a fantasy és science fiction szerelmeseit! A Skála Metrótól 150 méterre kényelmes és modern környezetben válogathattok szerep- és stratégiai játékok, figurák, modellek, tereptárgyak, modellfestékek, kártyajátékok valamint művészeti albumok (Brom, Royo, Vallejo...) magyar és idegennyelvű képregények (Aliens, Predator, Mask, Star Wars, Sandman...) forráskönyvek (X-Files, Armageddon, Industrial Light and Magic, Aliens...) Magyarországon egyedülálló választékából. Próbáld ki ultragyors csomagküldő szolgáltatunkat, így utánvételt is hozzájuthatsz termékeinkhez.

KÖLTÖZÜNK!!!!

Az új címünk:
 1065 Budapest Bajcsy Zs. út 57.
 Tel./Fax: 3-226-026
 Email: khaled@elender.hu
khaled@mail.datanet.hu
<http://www.privatemoon.com>

„Ha a Császárt szolgálod,
minden eszközt igénybe vehetsz.”

– Kzi Ixirsi inszektoïd Nagykirálynő,
a Birodalom főbírája

A hologömbben egy pillanatra még feltűnt az idegen groteszk árnyéka, azután kihuny a homályos, árnyakkal teli kép.

– A Napok Istene adja, hogy mutáns legyen! – mondta remegő hangon a cerebrita. – A Császári Harmónia legyen hozzáink kegyes, ha nem egy mutánssal van dolgunk!

A felvétel utolsó része egy hittérítő hajó haldokló navigátorának agyából származott. Az információt kipróbáló két cerebrita vallatótiszt azóta megőrült a látottaktól.

Augusto Antonio Johanne-Paulo Santa Clara de Fortuna, a Rendvédelmi Ügyek császári minisztere nem válaszolt Lindon főmarsallnak, hanem fejét csóválva a terem sötét fele felé fordult.

– Mindent megértettél? – kérdezte.

A rendkívül intelligens, de könyörtelen nagyrú sívó hangja darabokra tépte a sötétséget, és az álcázó homályból lassan kibontakozott egy térdelő emberlány alakja.

– Minden világos előtted, méltóságod. Indulhatok?

– Indulhatsz, alattvaló! – a cerebrita erőtt vett kétségbeesésén, és magához ragadta a szót. Úgy illett, hogy ő adja ki a halálba küldő parancsot. Az áldozat súlya így egyedül az ő lelkét fogja terhelni. A Főnix Program létezését minden áron titokban kell tartani. Nem támadhat újabb viszály a zargok ellen küzdő fajok között. – A Császár áldása lesz veled.

Islam van Haggat nem válaszolt. Némán végigsietett a hosszú, komor folyosókon, majd a császári Vadaskert fölé magasodó túsizika tetején beszállt a készenlétben várakozó anti-G korongba. A parányi jármű azonnal elindult a birodalmi főváros egyik kisebb kikötője felé. Fölötte az elmúlt idők nagy uralkodóinak kilomé-

teres nagyságú holoképei ragyogtak az égen, fényükkel megpróbálva kioltani a Napkereszt kegyes jelszavait a felhőkre vetítő óriási fényágyúk izzását.

Egy óra múlva a testőr már a Peremvidék barbár világai felé tartó szektorugró hajó fedélzetén várta a valós tér megszünetét.

Úton volt távoli, már csak álmaiban élő szülőföldje felé.



Peremvidék,
a Sung csillag negyedik bolygója

Vang hadúr, a Fekete Sziklák földjének legtapasztaltabb harcosa növekvő nyugtalansággal figyelte az Átokhegy felől közeledő sereget. A savfolyam túlszárnyalva fekvő, terméketlen vidék népe, a sainglu nemzetsége a régi időkben nem okozott különösebb gondot Vang őseinek. A földműves törzs páncélos lovasai könnyen legyőzték a termékeny földekre betörő északi barbárok szedett-vedett, rosszul felszerelt hordáit.

Aztán öt nyárral ezelőtt új istenek szálltak alá az Égből, és a sainglu nemzetsége éhező falvai készségesen meghódoltak nekik. Az idegen istenségek élő, termékeny húst követeltek, cserébe pedig győzelmet hozó, félelmet gerjesztő varázslatot adtak a kopaszra borotvált fejű barbárok kezébe.

Vang felderítői tegnap azt jelentették, hogy a póktetoválassal díszített gyilkosok fosztogató hada a savfolyam fölé újonnan emelt hídon ismét átlépte a két nemzet közötti határvonalat.

Vang kihúzta kardját, és lovagjai felé fordult. A felkelő nap fénye aranyban fűrdette a súlyos vérteket, felvillantotta a



kerek pajzsokat díszítő üvegdarabokat. A tizenkét falu összes lovagja, és szinte valamennyi hadra fogható férfit várt a jeladását.

A barbárok asszonyokat raboltak el a határ menti falvakból, hogy feláldozzák őket a Pókistennek. Az utóbbi időkben annyira megerősödtek, hogy immár a rettenetes istennő szörnytestű gyermekei is kimerészkedtek az Istenhegy árnyékából.

A hadúr kitátotta száját, hogy rohamot vezényeljen, amikor váratlanul és lehengerlő módon rászakadt a rettegés.

Nem a csaták előtti félelem, nem a sebesült harcos ijedtsége, semmi olyan, amit ismert volna. Mintha lángra kapott volna a belseje, Vang szinte szétrepedt, minden egyes porcikája azt üvöltötte, arra biztatta, hogy meneküljön. Orrából, füléből vér szivárgott, nem kapott levegőt. Csak hihetetlen akaraterejének köszönhetette, hogy nem futamodott meg.

A közemberek fegyvereiket elhánnyva, fejesztve rohantak. Csak néhány lovag – a legbátrabbak – maradtak mellette. Vang holtápadt arccal fordult az ellenség felé. Már nem maradt ideje rohamot kiáltani. Egy pillanatra még látta a Szörnyet, aztán átsapott a pókharcosok áradata kis csapatán.



*Ommu bolygó,
Orfeo város hivatalnoki negyede*

A legmagasabb felhőkarcoló csúcsán trónoló, fényűzően berendezett cerebrita bár egyik hangszigetelt kéjgömbjében ketten lebegtek.

Az egész bolygót borító kertek, erdők és ligetek közül ezernyi árnyalatban tündöklő, szinte már perverz érzékenységgel csiszolt drágakökönt tört az ég felé Orfeo, a cerebrita művészet züllött, kicsapongó és csapdákkal teli fellegvára. A ragyogó fény nem csak a zseniális alkotókat, de a parazitákat és a kalandorok gátlástalan seregét is a városba vonzotta. A vad és erkölcsstelen mulatságokban tobzódó főurak szemében természetes és szükség-szerű dolognak számított a kémkedés, a politikai gyilkosság és a zsarolás. Legalább két tucat titkosszolgálat ügyelt a rendre és a nyugalomra, mégis sehol a galaktikában nem követtek el annyi aljas bűntényt, mint itt.

– A Béképart és a háborús erők szembenállása kezdi veszélyeztetni a Birodalom érdekeit – mondta az idősebb, és egy gyors lépéssel megváltoztatta a kettőjük között úszó tetrakonda henger holografikus minitáztát.

A fiatalabb hivatalnok elismerő pillantást vetett ellenfelére. Bár már évtizedek óta játszottak egymás ellen, Lindon főmarsall még mindig képes volt egy-egy váratlan és felettebb vakmerő húzásra.

– Nem hiszem, hogy a szokványos rivalizálásról lenne szó – felelte telepátikusan,

miközben a holohengerben izzó mintákat figyelte. – Azt viszont mindenképpen riasztó jelnek tartom, hogy az Új Testőrség is bekapcsolódott az ügybe. Ezek az ügynökök a Császárnak esküdtek hűséget. Mindenbe beleütik az orrukat, és olyan titkokat bolygatnak, amelyeket jobb, ha a feledés homálya takar. Eddig mi cerebriták magunk között is el tudtuk rendezni az ilyen ügyeket.

– Arra célzol, hogy a Sung rendszeréből jelentett incidens során nem a két nagy párt érdekei ütköztek? A Napkereszt hajóját a véletlen vezette volna oda?

– Pontosan ezt gondolom. Nem pártpolitika, hanem faji villongás! Rovarszerű lényekről szól a jelentés, és egy emberlény rendeli el a vizsgálatot. Ez több, mint gyanús. Két oxigénalapú fajta. Nekünk, cerebritáknak össze kellene fognunk. A pártoktól függetlenül mégiscsak egy nemzetet alkotunk. A legősibb, legműveltebb nemzetet valamennyi galaktikus fajta között.

– Ezt talán mond el a Béképarti testvéreinknek. Eddig ötször akartak meggyilkolni a béke nevében. De igazat adok neked. Valami más lappang az ügy hátterében. – Lindon hangosan töprengött. – Valami nagyszabású, fontos dolog. Egy sötét és veszélyes összeesküvés? A STAG bizalmas jelentéseiben a Főnix Programot emlegetik.

– Egy seregnyi tudós tűnt el a belső rendszerekből, a barbár Peremvidéken pedig némelyik minisztérium egyre-másra alapítja a kutatóintézeteket.

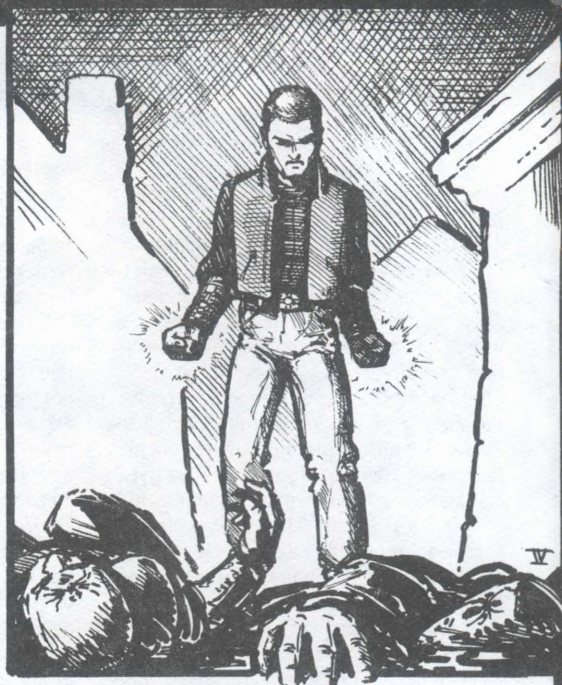
Lindon nem tarthatta volna meg oly sokáig magas hivatalát, ha nem lett volna a cselszövés, a csapdaállítás és a kétszínű hazudozás nagymestere. Befolyása messzire elért, kevés dolog maradhatott előtte titokban. A gazdagságtól, hazugságtól és árulástól megreszégült viperafészekben mindenki tisztelte a marsallt. A tökéletes politikust látták benne.

– Némelyik birodalmi minisztérium? Talán a vetélytársaim? Inszektoidok és emberek, ezt mondtad, igaz? Mi lehet ez a Főnix?

– Esetleg az oxigénalapú élet lényei készülnének valamire? Már megint ez a régi örület ütötte volna fel a fejét?

– Talán igen. Az oxigént lélegző lények szövetsége könnyen veszélyeztethetné a galaktika békéjét. Ha így van, kíméletlenül le kell csapnunk a cselszövőkre. Melyik birodalmi hatalmasság állhat a huangi incidens hátterében?

– Még nem tudom, Méltóságod. Azt viszont könnyen el tudom intézni, hogy a Napkereszt Egyháza néhány cerebrita ostromhajót küldjön a Sung csillag rendszerébe. Csak a biztonság kedvéért.



– És persze a császári korona nagyobb dicsősége miatt is.



*Huang bolygó,
kicsit később*

Islam van Hagar a füstölgő romok között állt, a feketére égett torony tövében. A legkülső bolygó holdján megtalálta a felrobbantott kutatóállomást, ahonnan ide vezettek a nyomok. Öt évvel ezelőtt szörnyű katasztrófa történhetett. Az elmaradt bolygóra érve azután egyből egy helyi háború kellős közepén találta magát. A császári testőr azonnal látta, hogy a rombolást olyan fegyverek okozták, amelyeket nem ismerhettek a középkori állapotok között élő helybeliek.

Ez a felfedezés rossz kedvvel töltötte el, és az sem derítette fel, hogy néhány bennszülött minden figyelmeztetés nélkül rátámadt. Támadói arrogánsak voltak és magabiztosak. Ruhájukon most saját vérük száradt lassan áldozataik vérére. Islam gyűlölte azokat a lényeket, akik játékszernek tekintették a náluk gyengébbeket. Azokat, akik semmire sem becsülték az élet értékét.

A testőrt meglepte, hogy ilyen gátlástalan gyilkosokkal találkozott. A gyéren laktató bolygókon általában nagy kincsnek számított az értelmes élet.

A Huangon évezredekkel ezelőtt az egyenlítő körüli keskeny sávban telepedtek meg a hancsi emberek. A nagy zarg háború alatt azután minden kapcsolat megszakadt a Birodalommal, és kezdetét vette lassú hanyatlásuk. Most talán öt-hatezren lehetnek. A galaxisban ezernyi olyan bolygó akadt, melyeken megvetette ugyan lábát az emberi faj, de ahol végül a mostoha termé-

szet erői kerekedtek felül. Az ember betolakodó volt ezen a kietlen, sivatagos bolygón, és a világ pontosan úgy is bánt vele.

Bár lehet, hogy valaki besegített a természetnek.

A fal tövében lassan kinyílt egy megperzselődött ajtó, és néhány ilyedt helybeli óvakodott elő. Islamot megpillantva rémülten visszahököltek, de azután meglátták a testőr lába előtt heverő sainglu harcosok holttestét. Islam nem mozdult, csendben várta, hogy mit tesznek az ostrom túlélői.

Itt is, ott is mozgás támadt. Sebesült, megégett emberek vánszorogtak elő. A tömeg egyre nőtt. Fiatal nő vagy férfi nem igen akadt közöttük, főleg öregek és gyerekek álltak a téren. Izgatott morajlás futott át rajtuk, ahogy Islam köre gyűlt. Arcukon a rémület és az iszonyat helyét átvette a gyűlölet, ahogy halott ellenségeiket nézték.

– Te ölted meg őket? Te ölted meg a Póksörny szolgálait?

A kérdezőt ketten támogatták. Az írástudók díszes köntösét viselő aszott öregember lassan, de azért érthetően beszélt a birodalmi han archaikus változatát. Islam némán bólintott.

– Akkor te vagy a megváltó. Az Egek Urának küldötte. Könyörülj rajtunk!

Islam elmosolyodott. Végignézett az alacsony, mandulavágású szemű, egyenes hajú embereken, és megpróbálta elképzelni, milyennek láthatják őt, a több, mint hét láb magas, hosszú hajfonatot hordó, birodalmi csatatetoválasokkal díszített felsőtestű, félméztelen óriást.

Mosolyát látva az emberek Islam köré sereglettek. Anyanyelvükön könyörögtek hozzá, aki csak tudta, megérintette. Néhányan leborultak a lába elé. Sokan egyszerűen sírtak és nevettek. Arcukon a feltámadó remény fénye ragyogott.

– Igen, én a csillagok igaz urát szolgálom. Am megváltást tőlem ne várjatok. Nem vagyok a Napkereszt térítője. Viszont segíték, ha segítetek nekem. Meséljete a Szörnyről! Merre találom?

◆◆◆

*Ommu bolygó,
Orfeo város hivatalnoki negyede*

A pihenőgömbben ugyanaz a két cerebrita lebegett: Lindon főmarsall, a birodalmi Lordok Házának vezetője, és a titkosszolgálat, a STAG egyik becsvágyó ifjú tisztviselője, akinek a Napkereszt egyházán belül is sok informátora akadt. Éppen Lindon lépett a tetrakonda hengerben.

– Szóval megint az oxigén-lények csináltak egy egetverő butaságot.

– Igen, nagyúr. Nevetnem kell, ha visszagondolok arra, mennyire megijedtünk. Nincs itt semmiféle nagy összeesküvés, csupán az inszektoidok és az emberek pocskélták a Császár pénzét.

– Mi történt pontosan?

– Kzi Ixirsi inszektoid Nagykirálynő, a Birodalom főbirája beindított egy költséges genetikai programot, amelynek az volt a célja, hogy létrehozzanak egy egységes oxigénalapú lényt. Ezt hívták Főnix Programnak.

– Tessék? Mi az, hogy egységes lényt? Talán valami genetikai hibridet? Mint amilyenek a cápák xeno zsoldosai voltak? – kérdezte Lindon színlelt megrökönyödéssel.

– Igen, valami ilyesmi lebeghetett a szemük előtt. Egy új faj, amelyik igénytelen, mint a rovarlányok, képes a napfénytől megélni, mint a karnoplantuszok, jól érzi magát a víz alatt, és alkalmazkodóképes, mint az emberek.

– Új kardot akartak a zargokkal és a mezonokkal küszködő Birodalom kezébe adni?

– Egy felsőbbrendű hibrid fajt, amelyik megteremti az örök békét. A Főnix terv azon-



ban tökéletesen csődöt mondott.

– Leállították? – a marsall feszülten figyelte. Elméjének mélyén közben megnyitott egy csatornát, így párbeszédük gondolatait egy távoli, nagy erővel őrzött kamra vendégei is jól hallhatták.

– Igen, Méltóságod. A Nagykirálynő elrendelte a program felszámolását. A benne részt vevő tudósok agyát kitörölték, vagy sajnálatos baleset érte őket. A kutatóbázisokat a jelentések szerint zarg portyázók rombolták le, vagy Khali el Sord istentelen eretnekei dúlták fel. Erre figyelte fel de Fortuna miniszter, Fényesség és a Nagykirálynő régi riválisa. Szerintem azért hozott játéka egy testőrt, hogy bizonyítékot gyűjthessen Kzi Ixirsi ellen.

– Milyen bizonyítékot? Miről tud a STAG? Hiszen azt mondtad, mindenki halott.

– Nos, egy kis hiba csúszott a likvidálás végrehajtásába. Egy inszektoid kis királynő – tudja Fényesség, egy olyan konténernyi méretű nyálkás szörnyeteg – elkezdte szülni az új lényeket. Ezek a férgek nagyon szaporák. A boly nagy részét sikerült kifűstölteni, de néhány űrhajó kitört az ostromgyűrűből.

– Tehát a Huang bolygón látott szörny nem egy mutans, hanem az új oxigénalapú hibrid faj egyik életképes példánya – mondta tűnődve a marsall.

A telepátikus beszélgetést a távoli kamrából hallgató de Fortuna miniszter közben már intézkedett. Intésére a mellett ülő cerebrita tiszt rövid üzenetet küldött Lindon agyába.

– Ifjú barátom, egészen elképesztettél. Rosszul érzem magam. Kérlek, hozz egy ke-
helyet a Megnyugvás Itálából.

– Persze, szívesen. – A csodálkozó ifjú
STAG
tiszt

kisiklolt a gömbből, és elindult bárpult felé.

Holttestét csupán egy héttel később találták meg a császári bolygó mélybíbor tengeréből kiemelkedő egyik apró sziget partján.

Mire a tenger partra vette a hullát, de Fortuna miniszter, Lindon marsall és Kzi Ixirsi inszektoid Nagykirálynő már túljutottak egy titkos megbeszélésen. Régi elintézteiket egy időre félretéve úgy döntöttek, hogy a Napkereszt időközben orbitális pályára állt flottája minden életet pusztítson el a Huang bolygón. Pár ezer ember csak nem számít! Azt, hogy egy császári testőr is ott van, nem tartották említésre méltónak.

A találkozó többi napirendi pontja gazdasági jellegű volt.

folytatjuk

Kedjük az ismertetőt a már ismert sorozataink, regényeink folytatásaival! Biztosan sok lelkes Feist-rajongó várja már a Mágus-sorozat újabb kötetét:

RAYMOND E. FEIST Vérbeli herceg

A résháborút követő húsz esztendőben Midkemiában béke és nyugalom honolt. Most azonban veszély fenyegeti az eddigi békét. Arutha herceg, a király utódjelöltje lemond trónöröklési jogáról, ikerfiai pedig még nem elég érettek az uralkodásra. Hogy a hercegek megértsék, milyen nagy feladat vár rájuk, Arutha diplomáciai útra küldi őket a szomszédos Keshbe. Ekkor még nem tudják, hogy a keleti provinciákban lázadók lapulnak. Amikor azonban megpróbálják meggyilkolni az ikreket, a fivérek halálos kaland kellős közepén találják magukat. Kesh legsötétebb régióiba visz az útjuk, ahol lépten-nyomon komoly veszedelemmel és gonosz mágiával kell szembeállniuk.

Megjelenik a folytatása egy régebbi, nagy sikerű regényünknek, a Sárkányvarázsban is:

GRAHAM EDWARDS Sárkányvihar

„Mikor a világ megváltozott, és a sárkányok elvesztették a bennük rejlő tüzet, a baziliszkus megette a varázslat otthonának, az Útvesztőnek gyászmaradványait. Különös vacsora volt ez, még a Halhatatlanok közé tartozó baziliszkus számára is. Az Útvesztő viszont rengeteg emléket tartogatott.

A baziliszkus újra emlékezett a nevére, és bár ezután még sok dolog jutott az eszébe, ez a hirtelen megvilágosodás indította útjára mindazt, ami ezután következett...”

A HALHATATLANOK GYÜLÉSE

Jószerecsse és Fátýol a Menedék szigetén marad újszülött sárkányukkal, mikor a Teher vezette, túlélőkből álló vakmerő csapat útnak indul, hogy megpróbálja kiszabadítani azokat a sárkányokat, akik a Változások a sziklában rekedtek. Az idős sárkány, Agyal, aki segíthetne nekik a keresésben, meghallja a baziliszkus

Az alábbi sorokban a Beholder Kft. 1998-ban megjelenő könyveiről olvashattok rövid ismertetőt. Az ismertető nem a megjelenés időbeni sorrendjét tükrözi, és megjelenési dátumokat szándékosan nem írtunk, nem akarjuk még véletlenül sem félretájékoztatni olvasóinkat. Az is előfordulhat, hogy mire ez a Rúna megjelenik, addigra a felsorolt könyveink közül egy-kettő már ott virít a polcaitokon.

hívó szavát a Halhatatlanok Gyűlésére. Agyal pedig nem engedheti, hogy bármi is eltántorítsa a rég áhitott halhatatlanságtól. Menedék, az új sárkányvilág reménye sem lehet olyan fontos, nem beszélve azokról az életéről, akiket ki lehetne szabadítani, ha a varázslatot még egyszer, utoljára felhasználhatnák.

Egy új „high” fantasy eposzt is útjúnak indítunk, mely egy tolkien-i alapossággal kidolgozott fantasy világot mutat be, amiről már olvashattatok az előző Rúnákban. A sorozat eddig kb. 7000 oldalra rúg, és óriási siker volt Amerikában.

ROBERT JORDAN A Világ Szeme

Az Idő Kereke sorozat első könyve

Az Idő Kereke forog, egymást váltják a korok. A Legendák Korának az Árnyék háborúja vetett véget, sötétségbe süllyedt a világ. Az Árnyékot ugyan sikerült visszazárni börtönébe, de most, évezredek múltán ismét kitörni készül. Csakhogy hol vannak már a múlt hihetetlen hatalmú aes seadai-ai, akik megállíthatnák? A Próféciák azt jósolják, eljön majd a Sárkány, a Napkelte Ura, hogy megküzdjön a gonosszal. Csakhogy azt is hozzáteszik, eközben iszonyatosabb pusztulást hoz a világra, mint amit az valaha látott. Lehet, hogy itt a világvége? Lehet, hogy az Idő Kereke hamarosan megáll?

A Sötét Úr minden követ megmozgat, hogy megkaparintson három fiatalembert, akik a Folyókáz egy békés, független, isten háta mögötti falvában élnek. Miért lehet ilyen fontos neki három vidéki fiú?

Egy vérbeli science-fiction kötet is napvilágot lát:

WILLIAM SHATNER Delta kutatás

William Shatner, a világhírű Star Trek sorozat kapitánya, science fiction regényíróként mutatkozik be, még hozzá nem is akárhogyan: a regény nem-

csak izgalmas, akcióban bővelkedő, de tudományos alapos-sággal felépített, aprólékosan kidolgozott, jellegzetes karakterekkel: minden szempontból megfelel a modern kori fantasztikus irodalom követelményeinek.

A fiatal Jim Endicott minden álma, hogy bejusson a Föld űrakadémiájára, amely a kaput jelenti a csillagokhoz, és a távoli civilizációhoz, a Szövet-séghez.

Azonban Jim DNS-ébe (tudtán kívül) olyan titkok kódol-tak, amelytől egy egész világ sorsa függhet. Egy olyan titkot, amelyet a szülei (vagy azok, akik azt állítják, hogy a szülei) megfogadtak, hogy életük árán sem árulnak el.

Jim felvételi kérelme az Akadémiára borzalmas események robbanásszerű láncolatát indítja el, olyan kalandba taszítja Jimet, amely minden képzeletét felülmúlja. Új élete a galaxis kitaszítottai, a „Plebek” világába veti, és megismerheti a számítógépes kibertér tiltott úrjében való szárnyalást.

Egy gyönyörű és talpraesett törvényen kívüli lány, Cat segítségével Jim hozzálát, hogy felderítse a megrázó igazságot a múltjáról, és arról a borzalmas félreértésről, amely az idegen fajok által benépesített világegyetemben a túlélésért harcoló, megkeseredett emberiséget a teljes megsemmisülés felé tartó úton vezeti.

Elkezdjük az Earthdawn regények kiadását is, elsőként egy trilógiával, bár lehet, hogy ez már csak jövőre jelenik meg. Ime az első két kötet összefoglalója:

CHRISTOPHER KUBASIK A vágyódás gyűrűje

A tolvaj adeptust, egy Garlthik nevű orkot, egy nagy hatalmú mágus üldöz, hogy visszaszeresse az ork által ellopott gyűrűt. Más választása nem lévén, Garlthik a mágikus gyűrűt és saját életét is J'Role-ra bizza, egy tizenéves suhancra, akinek vállalt rettenetes teher nyomja: akaratán kívül elméjében lakik egy horror, egy olyan lény,

melynek fajtája évszázadokkal ezelőtt arra kényszerített embereket, tündéket és törpöket egyaránt, hogy varázskorlátok mögé zárkozzanak be. A rejtőzész évszázadai azonban véget értek, és megkezdődött a kutatás Atlantisz kincsei után.

J'Role azt remélve, hogy megszabadulhat az elméjében rejtőző lénytől, ha az ork kalandozó társául szegődik, saját akaratából elhagyja faluját a kalandvágy kedvéért. De a horror és a mágikus gyűrű által keltett vágyak irányította J'Role hamarosan nálánál sokkal hatalmasabb ellenségekkel tesz szert, és rádöbben, hogy a világban sokkal kegyetlenebb sorsok is vannak, mint unalomban leélni egy életet egy kis falucskában...

CHRISTOPHER KUBASIK Anyu meséje

A mágusok ugyan legyőzték, de nincs nagyobb varázserő az asszonyénál, aki a gyermekeit akarja megmenteni...

Az elemi mágiára támaszkodva Releana azért dolgozott, hogy kisfiainak gyermekkorra biztonságos és nyugodt legyen. Sokáig azt hitte, leginkább apjuktól kell megvédenie őket. J'role furcsán viselkedett, néhány napot töltött velük, majd hónapokra eltűnt. Ez azonban még a theraiak visszatérése előtt történt. Valaha Thera uralta az összes birodalmat mágikus fölénye és haditechnikája által, e nép azonban olyan hosszú időre eltűnt a világból, hogy pusztá legendává vált, amellyel a gyerekeket ijesztgették. Tartott ez addig a napig, amelyn repülő kastélyaik és kőhajók újra feltűntek az égen. Mikor gyermekeit elvették tőle, őt magát pedig rab-szolgasorba taszították, Releana megesküdött, hogy valamiképp megtalálja kicsinyeit. A mágia kudarcának hála, J'role társaságában sikeresen megszabadult therai gazdáitól – hogy aztán a kristály-rabló néven hírhedté vált hegyi trollok karmai közé kerüljön. Ez a sorsdöntő találkozás talán megváltoztathatja az emberek, trollok, no meg a theraiak jövőjét...

Manarobbanás

Az Ezüsthajnal megjelenése óta felborult a HKK addig megszokott játérendje, az addig versenygyőztes paklik elavulttá váltak. Mostanában a versenyeken tobzódnak a lényhordák, főleg az áldozósak; sokan játszanak az *Ördögi mentoros* kombóval (l. Alanori Krónika 33. szám); a maradék versenyzők pedig a teológias paklikkal pasziánszoznak (l. Alanori Krónika 34. szám). Ebben a kicsit monotonná vált játékkörnyezetben felüdítő, ha valaki másfajta lapokkal, elképzeléssel próbálkozik. Ezért próbáltam ki én is egy olyan koncepciót, ami egyrészt felüldöst jelent a bevált paklik után, másrészt képes megverni a fentebb említett paklikat. Az sem utolsó dolog, amilyen meglepődéssel reagálnak egyes „hagyományos” szemléletű játékosok, ha a játék közben derül ki számukra, hogy milyen meglepetéseket tartogatunk ebben a szokatlan pakliban. A teljesség kedvéért még itt az elején meg kell jegyeznem, hogy a pakli alapötlete Nagy Gyula Gábertől származik.

Nos, mi is az a koncepció, amivel nyerni akarunk? Az alapötlet a következő: a fentebb említett versenypaklik közül a horda és az áldozós pakli is viszonylag kevés varázspontot használ, ha még egy kicsit rá is segítünk erre, akkor egy idő után nem tudják elkölteni a varázspontjaikat, így

védtelemnek lesznek az ebből az irányból támadó ellenfél ellen. Először is vegyük számba, hogy milyen lapok jöhetnek szóba, amivel megölhetjük az ellenfelünket. Gondolom mindenkinek először az *Orzag bilincse* jut az eszébe, ennek azonban több hátulütője is van, ami miatt végül kihagytam a pakliból. Egyrészt tárgy, ezért körülményes kirakni. Nem számíthatunk arra, hogy az ellenfél szörnyeiből lesz hozzá komponensünk, így kellene hozzá valami komponenstermelés is, ami már sok helyet foglal a pakliban. Másrészt, szinte mindenki játszik *Molgannal*, amivel visszavetethetik a kezükbe, így nagyon sok komponens kell hozzá, hogy többször is lerakjuk. Ki is hagytam a pakliból, mivel találtam helyette sokkal jobb lapot: a *Manarobbanást*. Ennek a nagy előnye, hogy varázslat. Felmerült bennem még egy lap, a *A hatalom átka*, ki is próbáltam, de szinte használhatatlannak bizonyult. Sajnos rajtunk sebez először, ezért nagyon gyenge, nehezen használható. Tehát egyelőre maradt a három *Manarobbanás*.

Nos – mint azt az elején már említettem – nem árt egy kicsit rásegíteni arra, hogy az ellenfélnek minél több varázspontja legyen. Erre nagyszerű lehetőséget kínál az egyik szabálylap: a *Manaforrás*. Egyrészt segít nekünk is, mert lesz elég varázspontunk mindenre, másrészt egy leszedhetetlen lapként, az ellenfélnek plusz három varázspontot ad. Persze azok a plusz varázspontok veszélyesek is lehetnek ránk, de ezen segíthetünk azzal, ha csökkentjük ellenfelünk kezben levő lapjainak számát. Így – főleg hordáknál és áldozós pakliknál – hamarabb kiürül a keze, és nem tudja elkölteni a körönkénti nyolc varázspontját. A dobásra a legjobb lap *Az agy kifacsarása*, ráadásul még az ellenfél kulcslapjait is eldobathatjuk vele. Nem rossz még erre a célra a *Mágikus kisülés* sem, azonban egyrészt kiszámíthatatlan, másrészt veszélyesen sebez bennünket. Tehát a javaslatom: 3 *Az agy kifacsarása*, 1 *Mágikus kisülés*.

Sajnos a három *Manarobbanás* nem elegendő ahhoz, hogy csak rájuk alaponzzuk a győzelmet, ezért nézzünk még egy kicsit körül a lapok között. Az eddigieket figyelembe véve az ellenfelünknek már nem csak sok varázspontja, de kevés lapja is lesz, ezért szinte magától adódik a *tanítvány lázadása*. Igaz, hogy ez asztalon maradó lap, tehát a *Molgan* erősen szívatja, de ha újból kirakjuk, akkor csak két varázs-



pontot veszítünk az „üzleten”, másrészt mire visszavetetheti, addigra már egyszer sebzett az ellenfélén, és ekkor legalább nem sebez rajtunk. A harmadik lap, amivel megnyerhetjük a játékot, nem kapcsolódik sem a varázsponthoz, sem a kézben tartott lapok számához. Egyszerűen csak a mostanában általános versenykörnyezetet kell figyelembe venni. Özönlenek a lényhordák, a mentoros paklik körönként 15-30 életpontot sebeznek csak lényekkel, jönnek a 20/20-as *Notermanthik* stb. Magától értetődő választás tehát az *Oroszlánüvöltés*. Az ellenfél sebzésén kívül még az az előnye is megvan, hogy ha az ellenfél tudja, hogy játszunk vele, akkor nem mer annyira vehemensen támadni a lényével, nem mer olyan gyorsan lehordázni. Így egy kicsit több időnk marad kibontakozásra. Még jól emlékszem a nemzeti bajnokságra, ahol az egyik napon *notermanthis* paklival játszottam, és bizony az *Oroszlánüvöltés* miatt sokszor nem mertem a sokpersokas *Nothermanthival* támadni, főleg ha én is kevés életpontban voltam. Tehát a mecsnyerő lapok a *Manarobbanás* mellett: 3 *A tanítvány lázadása*, 3 *Oroszlánüvöltés*.

Az *Orszolánüvöltés* azonban kétélű fegyver, akkor használható jól, ha sokat sebeznek rajtunk, így célszerű valami gyógyuló lapot is berakni mellé. Ezt egyébként a körönként húsznál többet sebző mentoros, és az egy kör alatt kivégző teológias paklik is szükségesszerűvé teszik. Az első két adódó lap *A sebek befornak* és a *Kürtszó*. A *Kürtszó* már csak azért is remek lenne, mert varázspontot is ad az ellenfélnek, de ha összeszámoljuk az eddigi színeinket – Elenios, Chara-din, Fairlight és Raia –, rájövünk, hogy Tharr már nem fér bele a pakliba. A *sebek befornak* viszont színileg is befér, és sok kellemetlenségtől menthet meg bennünket. Ez azonban egy kicsit kevés, így végszükség esetére rakjuk még be Elenios-tól a *Leah megcsúfolása* is, ezzel a végső halálunkat odázhathatjuk el egy körrel. Tehát túlélő szekció: 3 *A sebek befornak*, 2 *Leah megcsúfolása*.

Elméletileg most már meg tudjuk ölni az ellenfelünket, de azért nem árt arról gondoskodni, nehogy neki sikerüljön előbb megölnie minket. Nézzük először a lényeket. Manapság a paklik túlnyomó része lényekkel öl, ezért alaphól ellenük kell a legjobban felkészülni. A használt négy színből vegyük elő a korábbi „spoiler” lapokat! Hordák ellen

Tisztítótűz, *A gyenge ereje*, *A szirének éneke*, *Szörnybűvölés*, nagyobb lények ellen *Gömbvillám*, *Illúziósárkány*. Azt hiszem ezeket a lapokat nem kell sokat magyarázni, de *A szirének énekéről* érdemes egy-két szót ejteni. A tapasztalataim szerint a pakli lapigényes, szinte minden lapot fel kell használni a győzelemhez, ráadásul *A tanítvány lázadása* is jobban sebez rajtunk, ha az énekkel eldobáljuk a kezünket, ezért csak egyet javaslok a pakliba, a másik kettő helyett inkább használjuk a régi idők kedvencét, az *Influenzát*. Lényeges lap még a pakliban valami általános lényirtás, amivel a célozhatatlan lényeket le tudjuk szedni, valamint az egy kör alatt millió lényt kiontó mentoros paklit megfoghatjuk. Korábban *A halál csókja* volt a legmegfelelőbb erre a célra, de a negyedik kiadás megjelenése óta a *Mentális robbanást* javaslom. A negyedik kiadásból érdemes egyébként kipróbálni még a *Fantom-sárkányokat* is, bár ennek hátulütője, hogy az ellenfél el tudja lődni rájuk az azonnali lényirtásait. További alternatíva, hogy nem *A halál csókja*, hanem *A szirének éneke* és az *Influenzák* helyett rakjuk be a *Mentális robbanást*. A lényirtó részleg tehát: 3 *Tisztítótűz*, 3 *A gyenge ereje*, 3 *Szörnybűvölés*, 3 *Illúziósárkány*, 3 *Gömbvillám*, 1 *A szirének éneke*, 2 *Influenza*, 3 *Mentális robbanás*.

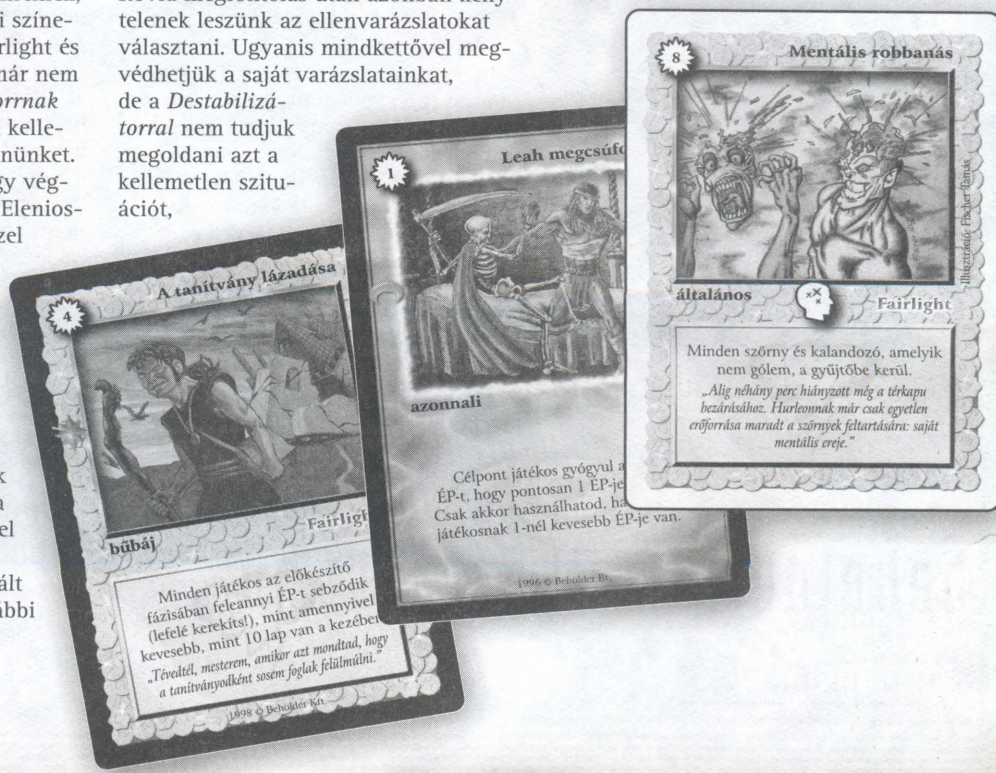
A lények ellen tehát felkészültünk, készülünk fel a varázslatok ellen is! *A gyenge ereje* már segíthet is ebben, de csak az első három körben. Ismét felmerül a HKK egyik alapkérdése: „Destabilizátor vagy ellenvarázslat?”. Rövid megfontolás után azonban kénytelenek leszünk az ellenvarázslatokat választani. Ugyanis mindkettővel megvédhetjük a saját varázslatainkat, de a *Destabilizátorral* nem tudjuk megoldani azt a kellemetlen szituációt,

A PAKLI:

- 3 *Manarobbanás*
- 3 *A tanítvány lázadása*
- 3 *Az agy kifacsarása*
- 3 *Oroszlánüvöltés*
- 1 *Mágikus kisülés*
- 3 *Illúziósárkány*
- 3 *Tisztítótűz*
- 3 *Gömbvillám*
- 3 *Mentális robbanás*
(A halál csókja)
- 2 *Influenza*
- 1 *A szirének éneke*
- 3 *Szörnybűvölés*
- 3 *A gyenge ereje*
- 3 *Sebek befornak*
- 2 *Leah megcsúfolása*
- 2 *Múltidéző*
- 2 *Manacsapda*
- 2 *Agybénítás*
- 3 *Ellenvarázslat*

összesen: 48 lap

szabálylap:
Manaforrás





ha az ellenfelünk a *Manarobbanásra* A sebek befornakkal válaszol. Maradnak tehát a „counterek”. A megosztásukról érdemes még pár szót ejteni. Mind a kilenc nem is fér be a pakliba, és nem is érdemes berakni mindet, hét darab bőven elég lesz. Régebben a *Manacsapdából* és az *Agybénításból* raktam volna be hármat, az *Ellenvarázslatból* pedig csak egyet, de az Ezüsthajnallal ez is megváltozott. Az áldozós lapokat túl költséges manacsapdázni, az *Ördögi mentor* pedig általános varázslat,

ezért a három *Ellenvarázslat* javasolom. Végül még egy jó lap, ami nem csak a varázslatok ellen segíthet: a *Múltidéző*. Ha minden kötél szakad, akkor múltidézett *Gömbvillámokkal* is megölhetjük az ellenfelünket. Tehát a varázslatokra a gyógyír: 3 *Ellenvarázslat*, 2 *Manacsapda*, 2 *Agybénítás*, 2 *Múltidéző*.

Nos, ezzel össze is állt a pakli, nézzük meg a játékstratégiát. Ezel a paklival fő a türelem. Nyugodtan játsszunk csak, nem fontos mindig elkölteni a manánkat, sőt nem baj ha általában húsz varázspontunk van, még akkor sem ha néha túlcsoordulunk. Szépen lödögessük az ellenfél lényeit (vigyázzunk a lénypusztítások optimális használatára), az ellenvarázslatokat viszont csak a legfontosabb varázslatokra löjük el, tartogassunk párat a *Manarobbanás*, *Oroszlánüvöltés*, *A sebek befornak* megvédésre, és az ellenfél gyógyulásának megakadályozására! Ha van elég életpontunk, akkor akár még egy *Tudatrombolást* is lenyelhetünk, hiszen két kör alatt újból 16 manánk lesz. Ha az ellenfélnek sok varázspontja van, akkor ne habozzunk használni a *Manarobbanást*, és ha kevés lapja van, kevesebb életpontban van nálunk, vagy van gyógyulásunk, akkor vágjuk ki a *tanítvány lázadását*! Végül egy jó tanács

a mentoros paklik ellen: a *Mágiafaló* sok fejfájást okozhat, de az *Ördögi mentor* után közvetlenül le tudjuk szedni azonnali varázslattal, mivel ekkor a mentor miatt nincs lény az ellenfél gyűjtőjében.

A végére még pár szót a kiegészítő pakliról. Nem írok teljes kiegészítőlistát, mindenki rakja össze a saját szájze szerint, csak pár ötletet adok. Mint látható, a pakli alaphoz inkább a lények ellen van felkészülve, ezért első sorban a lénynélküli paklik ellen kell felkészíteni a kiegészítő paklinkat. Úgyis lesz elég lényirtásunk, amit ki tudunk szedni az ilyen paklik ellen. Az ilyen paklik ellen első sorban *A hatalom örületét* javasolom, mivel a lénynélküli paklik a játék első szakaszában csak varázspontot és lapot gyűjthetnek. Igaz, hogy varázspontot csökkent, de az ellenfél kulcslapjait eldobathatjuk vele. Célszerű a maradék ellenvarázslatokat is ideozni. A teológias paklik ellen a legjobb lap a *Lady Olivia trükkje*, de a *Mágiatörésnek* is jó hasznát vesszük. Az *Elzárás* sok esetben jól jöhet (eggyel több lap, amit az ellenfélnek ellenvarázsolni kell), utána bátran lehet manarobbantani. *Destabilizátorok* és *Teológiaiak* ellen jó a *Pogányirtás*. Ki lehet még próbálni a *Varázslatlopást* és a *Manaégést*. Lényes paklik ellen az esetleg kihagyott *Halál csökját*, további *Szirenék énekét*, *Influenzát*, *Energiakonzentrációt* (a lényekből úgyis lesz egy-két komponensünk). Az *Ördögi mentor* ellen jól használható a *Kiűzetés*: amikor ellenfelünk kimentorozza a gyűjtőből az összes lényét, mindet visszavetítjük a kezébe. Bár a helyszínek nem jelentenek ránk túl nagy veszélyt, talán a *Sötét föld* (elkölti vele a varázspontját, és folyamatos lényutánpótlása van) és az *Óriások földje* kivételével (ez utóbbit szinte senki sem használja), de azért célszerű *Túlélők Földjét* is rakni a kiegészítőbe.

Készen is vagyunk. Nem maradt más hátra, minthogy mindenki összerakja és kipróbálja, lehetőleg valamilyen HKK versenyen. Sok sikert hozzá!

BEHOLDER KFT.

Minden, a Káosz Galaktikával, Túlélők Földjével és

Hatalom Kártyáival kapcsolatos kérdéssel forduljatok

1680 Budapest, Pf. 134

a Beholder Kft.-hez!

e-mail:

beholder@mail.datanet.hu

honlap:

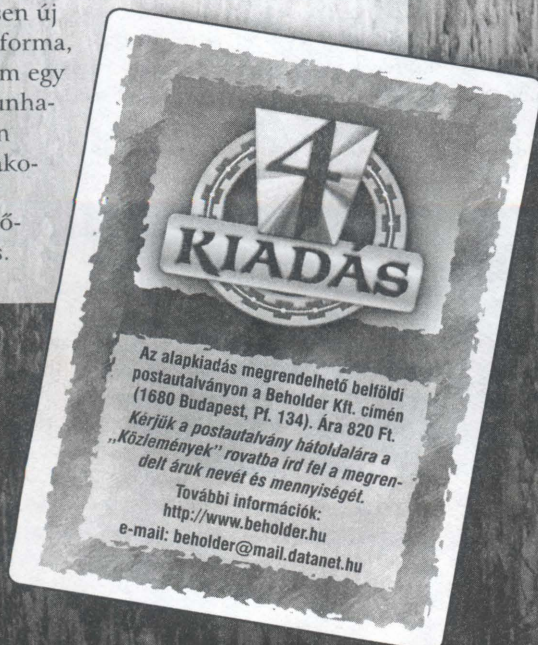
www.beholder.hu

A

Hatalom
Kártyái

Magyarország első és legseresebb gyűjtögetős kártyajátéka, amelyből az elmúlt három év alatt már több tízezer pakli fogyott el. Nemrég, augusztus végén jelent meg a játék 4. alapkiadása. Gondolom a játékosok megszokták már, hogy amikor egy új alapkiadás jelenik meg, akkor az óhatatlanul változtatást is jelent az alappaklik lapkészletében. Így történt ez most is, több mint harminc új lap örvendeztet-heti meg a friss kiadás vásárlóit. Miután a második és harmadik kiadásban már kicseréltük gyengére sikerült gyakori és nem gyakori, illetve a túl bonyolultnak bizonyult ritka lapokat, ezért most az új lapok túlnyomó része a kevésbé használható ritka lapok helyére került be. Mindenki nagy öröme újra megjelent még három gyakran keresett lap is a már rég óta nem kapható Hőskorszak kiegészítőből, és sokak kérésére kiadtuk ismét a Destabilizátort. Annak érdekében, hogy a „hőskorszakos” lapok ritkaságát valamennyire megőrizzük, a Hőskorszakban gyakori és nem gyakori lapként megjelent Quwarg harcos, Quwargrajzás és Kovácscéh az alapkiadásban ritka lap lett. Az alább következő táblázatban mindenki végigböngészheti, hogy melyik lap helyett milyen új kártya került be a negyedik kiadásba (betűk a lapok színét jelölik).

Próbáld ki te is a játékot, és gyere el egy versenyre, ahol a legjobb játékosok mérhetik össze tudásukat komoly díjért! A Hatalom Kártyái mindig tartogat meglepetéseket, ezért nemcsak egy teljesen új játékforma, hanem egy megunhatatlan szórakozási lehetőség is.



HATALOM KÁRTYÁI



KIHAGYOTT LAPOK

NEM GYAKORIAK

Karócsapda T
Fáklya R
Nekrofun S
Napszimbólum R
Roxati zárfaló D
Mennydörgő Kénsav D
Bronzpáncél T
Áldozat L
A végső áldozat S

BEKERÜLT LAPOK

Drótször F
Rohanó idő E
Vadászsas S
Hangrobbanás E
Arany papi karkötő -
Az ősök bilincse F
Destabilizátor -
U.M.A. L
Sárkánybébi E

RITKÁK

Setét Patkány L
Halálos sugárzás L
Vangorf vára L
Vasvért D
Híd R
Kvazárkard R
Alanori csatorna R
Hosszú íj E
Kétkard-szimbólum T
Kolostor T
Göcsörtös bunkó S
Fémbontó szójer F
Leah küldetése L
Sheran küldetése S
Raia küldetése R
Tharr temploma T
Fairlight küldetése F
Dornodon küldetése D
Sheran temploma S
Elenios küldetése E
Tharr küldetése T
Fairlight temploma F
Invázió D

Jégelementál L
Varkaudar kínzómaster D
Fantomsárkányok C
Quwargrajzás D
Quwarg mérge S
Acél öklök R
Huddens mester R
Mentális robbanás F
Kováscéh T
Vashegyek nemzete T
Boszorkánylány S
Gottmog F
Morgan kereke L
Szójer királynő S
Az őszinteség bajnoka R
Tomboló óriás T
A bűvölet perce F
Quwarg harcos D
Falkavezér S
Lajhár lord S
Ongóliant Lady T
Zén F
Mestertolvaj D
Vasalt bunkók

KALANDOZÁSOK

A káosz világán

A Káosz-ciklus frott története 1990-ben kezdődött (ekkor jelent meg a sorozat első regénye), és mind a mai napig tart. A világ, amelyben a „csirkebéli szagú” félork harcos-pap, Skandar Graun történetei játszódnak, fokozatosan formálódott és alakult, s végre eljutottunk odáig, hogy nekilássunk e kaotikus világ elemeinek rendszerezéséhez. Bár még a munkánk kezdetén tartunk önkéntesen segédkező barátainkkal, ez év novemberében „A Káosz Sárkányai” című regény végén már olvasható lesz egy rövid leírás a világról, kiegészítve egy komplett térképpel s egyéb lényeges információkkal. A végleges világleírással, játszható szabályokkal, kiegészítésekkel és fontosabb ismertetőkkal a jövő év végén szándékozunk jelentkezni.

Addig is, mivel az eddig megjelent regények, kisregények és novellák meglehetősen kaotikus összevisszaságban csatlakoznak egymáshoz, megpróbálom egy kis útmutatót adni a történetek időrendi sorrendjét illetően, aszerint, miként követik egymást az események.

Az alant következő lista nem csupán a Káosz-ciklus kötetait sorolja fel, hanem mindazon műveket is, amelyek a Káosz Világán játszódnak. A listán **félkövér álló** betűvel szedtem a regényeket, s **félkövér kurzívval** a rövidebb írásokat. A felsorolásnál azt az elvet követtem, hogy a „tulajdonképpen” Skandar Graun-regényeket sorszámoztam egész számokkal, a becsatlakozó és kiegészítő műveket pedig kiegészítettem az ábécé betűivel. (pld. a **8/a** a 8-as számú Káosz-regény **el**é becsatlakozó történet; előtte érdemes olvasni.)

Ha a cím után zárójelben egy csillag szerepel (*), azt jelzi, hogy ez a „fő vonulat”, vagyis a mű elolvasását feltétlenül javaslom annak, aki szeretné, ha összeállna számára a Káosz-ciklus történéseinek folyamata. (Ámbár többnyire kiderül minden lényeges pont az egymásba fonódó művekben található utalásokból, magyarázkodásokból.) Két csillag (**) szerepel azoknál a műveknél, amelyek véleményem szerint nem szükségesek a „fő vonulat” megértéséhez, de bepillantást engednek egy-egy lényeges szereplő háttérébe és különálló kalandjába.

1.) John Caldwell: A Káosz Szava (*)

regény, Griff, 1990 - 268 old.

2. kiadás: „Káosz” c. kötetben

Skandar Graun, Yvorl isten félvér ork harcos-papja elindul, hogy bosszút álljon egy Peltár nevű varázslón. Mivel az illető ez időben egy távoli szigeten, Lendoron időzik, Skandar Graun hazugságokkal néhány kalandort bolondít maga mellé. Ezek később csaknem az utolsó szálig elhullanak.

A stílus komor, borongós hangvételi, ugyanakkor némi humor is felüti a fejét.

2.) John Caldwell: A Káosz Szíve (*)

regény, Oberon, 1990 - 192 old.

2. kiadás: „Káosz” c. kötetben

Skandar Graun megbízatást kap az istenétől, hogy szerezzék meg a világ egyik leghatalmasabb varázsszerét, a Káosz Szívét. Mivel a nevezetes tárgy a Limbón, egy meglehetősen kaotikus létsíkon található, hősünk is odakerül.

A stílus kevésbé borongós, mint az előző regényben; inkább az akciódús, fordulatok jelenetek dominálnak, s a mókásabb helyzetek is nagyobb számban bukkannak fel.

3.) John Caldwell: A Káosz Éve (*)

regény, Osiris 3., 1992 - 192 old.

2. kiadás: „Káosz Papja” c. kötetben

Skandar Graun félig-meddig hitet vált, és felesküszik a Rend Istenének seregébe, amely hadjáratra indul a Káosz erői ellen. A kampány áruháza miatt elbukik, a félork épp-hogy megmenekül.

Nem olyan lendületes, mint az előző, de a helyzetpoémák megmaradtak. A hadjárat kezd tágabb képet nyitni a világra.

4.) John Caldwell: A Káosz káosza (*)

regény, Osiris 9., 1993 - 192 old.

2. kiadás: „Káosz Papja” c. kötetben

Az előző rész szerves folytatása. A háború újra felizzik, s a seregek már az orkok istenének várát ostromolják. (A Káosz Szíve megszerzése céljából.) Skandar Graun újra beszáll a pofozkodásba, és az első között hatol be Groomarba.

Minden tekintetben ott folytatódik, ahol az előző rész félbemaradt; a stílus is szinte ugyanaz.

5.) John Caldwell: A Káosz elszabadul (*)

regény, Osiris 16., 1994 - 192 old.

2. kiadás: „Káosz Papja” c. kötetben

Hősünk és bajtársai visszatérnek Yennon Szigetére, hogy a megszerzett varázsszer segítségével életre keltsék a Rend istenét, a nevezetes ősmágust. Súlyos hibát követnek el, s a szigeten elszabadul egy kaotikus „erő”, a mhyori.

Eredetileg ezzel zárult Skandar Graun és a Káosz Világának története; a rejtélyek többségére fény derült, a helyzet megoldódott. Skandar Graun visszatér oda, ahonnan elindult, és éli egy csavargó gondtalan életét.

6.) John Caldwell: Fényhozó (*)

regény; (a Fényhozó c. antológia belső regénye)
Cherubion Exkluzív 4.; 1994; 7-130. old.

Gyakorlatilag ott folytatódik, ahol az előző rész abbamaradt; ámbár a történet szempontjából eltelt jó pár hónap. Skandar Graun részeges striciként ork szajhákat futtat a kirovangi kocsmában, és amikor leissza magát, beköltözik a disznóólba és terrorizálja a sertéseket. Aztán egy nap minden megváltozik körülötte, amikor egy gilf nőtény érkezik a faluba, s hősünk akaratlanul új veszedelmek közé sodródik.

A stílus könnyedebb, játékosabb és szarkasztikusabb, mint az előző kötetekben, de sokak szerint ez a kötet a sorozat legjobbjai közé tartozik.

7/a) John Caldwell & Garry Hamilton: Tök káosz (**)

kisregény; a „Lidécek” c. fantasy antológiában.
Cherubion Exkluzív 9.; 1995; 7-66. old.

Nem sokkal a „Fényhozó” után játszódó történet, amelynek főszereplője továbbra is Skandar Graun. Egy kisebb kaland, amelyben a főhős egy világtól elzárt töktermesztő faluba keveredik.

Stílus és cselekmény tekintetében egy kissé kilóg a sorból, és az egész ciklus szempontjából annyi szerepe van, hogy emiatt a kaland miatt orrol meg kissé SG a pápaszemes Roahmyerre, aki egy későbbi regényben, „A Káosz kincse”-ben lesz jelentős tényező.

7/b) John Caldwell: A Káosz Virágai (**)

regény, Osiris 27., 1996 - 192 old.

Bár ez a regény hozzátartozik a Káosz-ciklushoz, Skandar Graun nem szerepel benne. A főszereplője „A Káosz Szavá”-ból megismert Lucinda, egy félvér ork orgyilkosnő (Skandar Graun egykori nagy szerelme), aki hazatér szülővárosába, hogy gyűlölt nővérei segítségével megidézzék még inkább gyűlölt apjukat a pokol tornácáról.

Fordulatos, cselekményes, néhol krimyszerű történet a szokásos stílusban. Lucinda e regény végén indul majd el Skandar Graunhoz, hogy rávegye egy veszélyes kalandra. (Lásd: „A Káosz kincse”)

7/c) John Caldwell: Drén fivérek (**)

regény, Osiris 33., 1993 - 192 old.

Csatlakozó regény, amelyben nem szerepel Skandar Graun, s amely nagyjából „A Káosz virágai”-val egy időben játszódik. Három drén zsoldos vakmerően behatol a Boszorkánykirálynő ostrom alatt álló kastélyába, s közben furcsa dolgok derülnek ki róluk.

Akcio, fordulatok és némi humor. E regénynek önmagában nincs sok köze a Káosz-ciklushoz, ám a Káosz Világán játszódik, és a későbbiekben („A Káosz kincse”-ben) a három drén fivér központi figurává válik, s az általuk elindított események határozzák meg a ciklus további köteteinek hátterét.

7/d) John Caldwell: A farkasember utolsó éjszakája (**)

novella a „Démonherceg” c. antológiában
Cherubion Exkluzív 15.; 1997; 7-28. old.

Történet egy korosodó kalaposmesterről, aki farkasemberként gyilkol.

A novellának önmagában nincs köze a Káosz-ciklushoz, ám a Káosz Világán játszódik, és a kalaposmester a későbbiekben („A Káosz kincse”-ben) szintén központi figurává válik.

7.) John Caldwell: A Káosz kincse (*)

regény, Cherubion Exkluzív, 1997; 400 old.

Vissza a jó öreg Skandar Graunhoz. Ebben a monumentális Káosz-regényben futnak össze azok a szálak és azok a szereplők, akik korábban részfeladatokat láttak el. Lucinda ráveszi Skandar Graunt, hogy térjenek vissza Lendorra, s szerezzék meg egykori társuk elrejtett kincsét. Csakhogy ez nem olyan egyszerű, lévén, hogy Drénia épp ekkoriban készsül lerohanni Lendort. És mellesleg ott tanyázik a manóisten is, akit Skandar Graun egykor jó alaposan magára haragított.

Talán a legszórakoztatóbb, legmulatságosabb regény az egész sorozatban; bővelkedik fordulatokban és humorban, és szinte már önmaga paródiája.

8/a) John Caldwell: Pont egy ponty (**)

kisregény; Osiris Füzetek I. (32 old.)

2. kiadása „Kard és Boszorkányság” c. antológiában

Trükkös Tasha megszerzi egyik riválisának hatalmas varázsszerét, a Mennydörgő Botot, ám ahhoz, hogy be tudja azonosítani, komponens gyanánt egy élő pontyot kell szereznie. És ez sem könnyű.

Ez a kisregény önmagában nem tartozik a Káosz-ciklushoz, de a későbbiekben („A Démonmágus”) több szempontból is van jelentősége. Nem is kevés.

8/b) John Caldwell: Démonok (**)

kisregény; a „Démonok” c. antológiában

Cherubion Exkluzív 8.; 1995; 7-66. old.

Trigal Mardek botcsinálta varázsinas, aki egy híres mágus tornyában teljesít szolgálatot. Ő végzi a fogságban tartott démonok etetését. Mindaddig, amíg sikeres balfogásai révén elszabadul az egyik legveszélyesebb fogoly.

Ez a kisregény önmagában szintén nem tartozik a Káosz-ciklushoz, ám a Káosz Világán játszódik, és a későbbiekben („A Démonmágus”) óriási jelentősége lesz.

8/c) John Caldwell: A Démonmágus (*)

regény; Osiris Könyvek 46.; 1997; 156 old. (korlátozott példányszám, Cherubion Könyvklub tagok számára.)

Három botcsinálta varázsló – Roahmyer („A Káosz kincse”-ből), Trigal Mardek (a „Démonok”-ból) és Danucco („A pont egy ponty”-ből) – óvatlanul feléleszti a Drén Birodalom több ezer éve nyugvó leghatalmasabb máguskirályát.

Bár a történetben nem szerepel Skandar Graun, a Káosz-ciklus további történéseit ennek a drén máguskirálynak az életre kelése határozza meg. Mi több, a bajok három okozója ismét feltűnik majd „A Káosz Sárkányai”-ban.

8/d) Jeffrey Stone: Az Élőhalott Balladája (**)

regény; Cherubion Exkluzív 20.; 1998; 400 old.

A regény főhőse az ifjú Furge Calver, akit halálra rémít egy élőhalott, akit akárhányszor elföldel, mindig kimászik a sírjából. Végül egy Zhfl Birodalommal kapcsolatos intrika is napvilágra kerül...

Nincs közvetlenül köze a Káosz-ciklushoz, de egyrészt a Szquilla körüli bonyodalmak hozzátartoznak a térség történetéhez, lévén hogy a Káosz Világán játszódik, másrészt Calver cimborája, Bredan a későbbiekben jelentős szerepet játszik majd.

8/e) John Caldwell: Nincs kegyelem (*)

regény; Osiris Könyvek 49.; 1998; 256 old.

A történet hőse „Az Élőhalott Balladája” c. kötetből

megismert Bredan, a barbár. Egy félresikerült besurranást követően azt a feladatot kapja, hogy egy sunyi elf fíjász segítségével állítsa meg a független hercegség megostromlására induló nomád sereget.

Folytatódnak „A Káosz kincse”-ben és „A Démonmágus”-ban elindított események. A drének tovább nyomulnak dél felé, s sorra igázzák le a kisebb országokat. A felélesztett drén máguskirály pedig a Délvidéken kavargó zűrzavart. Azon túl, hogy a regényben körvonalazódnak azok az események, amelyek majd „A Káosz Sárkányai” hátterül szolgálnak, a regényben egy fejezet erejéig Skandar Graun is feltűnik, mint mellékszereplő.

8/f) John Caldwell: Trollvadászok (*)

regény; a „Trollvadászok” c. antológiában
Cherubion Exkluzív 21.; 1998; 7-100

Önálló történet az északi hegyek között egy törpe kolóniában. Egy csapat törpe elhatározza, hogy kinyírja a környéken garázdálkodó vén trollt. Ehhez a művelethez egy ládányi, hihetetlenül erőteljes varázsszer hullik az ölkébe. Ráadásul segítségkérés egy bebörtönzött nőstény sárkánytól...

Önálló regény, amely önmagában nem tartozik a Káosz-ciklushoz, de a „Trollvadász” törpe különítmény jelentős szerepet játszik „A Káosz Sárkányai”-ban, továbbá a történetben feltűnik Bredan, a barbár is, és ez előrevetít néhány kellemetlen eseményt.

8/g) John Caldwell & Ulf Bratseth: Az Alkony Királyai (**)

kisregény; „Az Alkony Királyai” c. antológiában.

Nem tartozik szorosan a Káosz-ciklushoz, de a Káosz Világán játszódik, s hátterét az eddig megismert események határozzák meg. Drén seregek ostromolják a Zhíl Birodalmat északról, délről pedig a dirwani nomádok (a néhai drén máguskirály uralma alatt). Zhíl védelmezője, egy Eftghitegor nevű lics segítségével próbálja hívni az Alkony Királyait.

E történet, bár beletartozik az események láncolatába, csupán a hatásaiban jelenik majd meg a következő kötetekben.

8. John Caldwell: A Káosz Sárkányai (*)

regény; Cherubion Exkluzív 23.; 1998. kb. 600 old.

Ismét visszatérünk Skandar Graunhoz. A történet nem sokkal azt követően veszi kezdetét, ahol a „Nincs kegyelem”-ben elváltunk tőle. (Pár hónappal „A Káosz kincse” befejeződése után.) Bár hősünknek elege van a kalandokból, sehol sem találja helyét. Még egy igazi, hiteles ork kocsmában nem. És az események ismét úgy fordulnak, hogy neki – mint tiszteletbeli drén fivérnek – ki kell vennie a részét abból a gigászi küzdelemből, amely az egyre erőteljesebb drén máguskirály elpusztításáért vívnak. Ám miközben az istenek hallgatnak, mintha nem akarnának beleszólni a harcba, Kargil Yhron már-már isteni hatalomra tesz szert, s fel kell kötnie a gatyáját annak, aki meg akarja őt állítani... A regényben sorra tűnnek fel a régi ismerősök. Elsősorban a Trollvadász törpék, akik azért keltek útra, hogy kiszabadítsák Tristitiát, a kedves nőstény sárkányt, aki a varázsszereket küldte nekik. Ám úgy tűnik, Kargil Yhron egészen más szerepet szánt Tristitiának és a Káosz Sárkányainak...

Ebben a Káosz-regényben, amely akár „A Káosz kincse” közvetlen folytatásaként is olvasható, ismét Skandar Graun a főszereplő. Ám a mű hangulata – bár ezúttal sem nélkülözi a szokásos humort – koránt sem lesz olyan játékos és felszabadult, mint „A Káosz kincse”-ben volt. Komor, sötét helyszínek és gonosz események váltogatják egymást. Kalandokban és fordulatokban persze nem lesz hiány.

További művek, amelyek a Káosz Világán játszódnak, de nem csatlakoznak a Káosz-ciklushoz:

Jeffrey Stone: Gyémántváros

2 novella + 1 kisregény; Fűrge Calver

Jeffrey Stone: A bosszú démona

regény; Fűrge Calver (A Gyémántváros folytatása)

George Stark & Jeffrey Stone: A Menyét Éve

regény; fsz.: Menyét

John Caldwell: Elf mágia

regény; fsz.: Gwynda

1998. november 16-án megjelenik a Káosz-ciklus legújabb kötete:

JOHN CALDWELL A KÁOSZ SÁRKÁNYAI

humorban és fordulatokban nem szűkölködő,
fordulatos regény

Szendrei Tibor illusztrációival, kemény kötésben, több mint 600 oldalon, részletes térképpel, a Káosz világának, történetének, isteneinek ismertetésével
ára: 1498 Ft

Aki 1998. november 10-ig megrendeli, 1400 Ft-ot (1300 Ft + 100 Ft postaköltség) kell befizetnie, s a könyv mellé még egy apró ajándékot is küldünk! Semmi mást nem kell tennie, mint rózsaszínű postai utalványon befizetni a fenti összeget a következő címre:

Cherubion Könyvklub, 4003 Debrecen, Pf. 39.

Megjelenéskor küldjük a könyvet.

Információ telefonon: (52) 442-848

A különböző kötetekben szereplő rövid novellák felsorolásától ezúttal eltekintek.

Megrendelési lehetőség a Cherubion Könyvkiadótól

A listán szereplő könyvek közül a következők még megrendelhetők a fenti címen:

Caldwell: Drén fivérek	500 Ft
Caldwell: A Káosz virágai	500 Ft
Démonhercegnő (antológia)	700 Ft
Caldwell: Nincs kegyelem	500 Ft
Stone: Gyémántváros	500 Ft
Stone: A bosszú démona	600 Ft
Stone: Az Élőhalott balladája	800 Ft
Trollvadászok (antológia)	800 Ft
Az Alkony Királyai (antológia)	900 Ft

Ha a fenti listáról megrendelsz valamit, ne felejtse el hozzászámolni a postaköltséget, amely egy könyv esetén 100 Ft, két könyv esetén 180 Ft, több könyv esetén pedig 250 Ft.



Részlet a hamarosan megjelenő

A Káosz Sárkányai

című regényből

Az új vendég komoran hajolt vaskos falú, súlyos fakupája fölé, és zaklatott arckifejezéssel szaglászta annak sárgásfehér tartalmát. Bármilyen volt is az, nem annak tűnt, amit ő kért.

A füstös, rogyadozó vályogfalú, ork csehóban facsarni lehetett volna a füstöt a szivacsosan dús levegőből, ahol poshadt sör szaga kelt birokra a vendégek testének áporodott kipárolgásával. Talán ha nyolcan tartózkodhattak oda-benn - a fancsali képű kocsmárost is beleértve -, de ezek bűze teljesen megtöltötte a szűk, félhomályos helyiséget. Egytől egyik ápolatlan, rossz öltözékű és még rosszabb ábrázatú alakok voltak; egy kivételével dubári orkok valamennyien. Az az egy, amelyet kivétel gyanánt említeni lehet, nem sokban tért el társaitól; legfeljebb annyiban, hogy kétszer olyan hatalmas testű volt, mint a többiek közül a legnagyobb, és kétszer olyan orrfacsaró, undorító bűzt bocsátott ki magából, mint a többiek együttvéve. Ez a fickó úgy nézett ki, mintha valami elcsesztett nászban fogant volna; már amennyiben hihető, hogy rettenetesen ronda ork anyját egy görnyedt tartású ogár, egy hájas gorilla meg egy vörös sör-tétjű vadkan keveréke erőszakolta meg.

Ez a fickó közvetlenül a hevenyészett kandalló előtt ült, és nem csupán a bennrekedt füstöt tüdőzte le önző módon a társai előtt, de hatalmas teste a csekélyke meleget is magába szívta. Őt is csak pár perce üzhette be e bizonytalan fedél alá a váratlanul feltámadt éghőború, mert mocskos gönceiből és gerendányi vastag, szőrös karjairól a meleg hatására sűrű gőz menekült megkönnyebbülten a plafon felé.

Korábban valószínűleg ez az otromba alak állhatott a figyelem középpontjában, aki harsogó hangon otromba történeteket mesélt, és egymás után öntötte magába a legsavanyúbb, legzavarosabb állagú söröket, amikkel nála gyengébb cimborái vendégelték meg, ám mostanra már minden szempár az új jövevényre meredt.

Szó, ami szó, az itteniek számára ő legalább olyan fura teremtménynek számíthatott, mint a torz pofájú, görnyedt tartású ogár-vadkan-gorilloid. Azzal a különbséggel, hogy az előző jövevény a falu jól ismert figurája volt, míg az új vendéget eddig sosem látták erre felé; megviselt ruhájából és kimerült tekintetéből ítélve valahonnan a világ végéről érkezhetett.

Vagy még azon is túlról?

Külsejét tekintve félvér ork volt; méghozzá a tömzsi, vaskos törzsű, cölöplábú, bikanyakú fajtából. Mivel sem sisakot, sem fejkendőt nem viselt, látszott, hogy tök kopasz; meredezett ugyan a kobakján némi sörte, ám nem a túl gyorsan növő fajtából. S mivel nem takarta zsíros lobonc fejének oldalsó részét, azt is láthatta bárki, hogy a jövevény bal füle helyén csak egy régi forradás húzódik, míg jobb fülének cimpáját viszonylag friss heg díszíti. Olyasféle heg és szakadás, mintha nemrégiben kitépték volna a fülkarikáját. Fülcimpája jelentős részével együtt persze.

A kocsmáros kelleetlenül odasántikált a vendéghez, és rá-mordult, hogy ne rázza szét a helyiségben a vizet. Megnyerő figura volt; egyik szemén szürke hályog, a másik alatt egy régi sebhely; kifordult ajkú nyúlszája fölött a szokásosnál is laposabb orr szuszogott. Bal lábfejen cipő helyett mocskos rongydarabokból készült kötés foszladozott; ami-

óta ugyanis az a kidőlő fa szétlapította a lábfejét, nem igazán talált magának megfelelő méretű lábbelit.

A fickót nyilván kirabolták útközben, gondolta. De akkor hogy-hogy életben hagyták?

Ráadásul a komor képű, levert tekintetű félork olyasmit művelt, amire ebben a vályogkunyhóban évek óta nem volt példa. Amikor esőtől verve nagy sietve bebukott az utélágazásnál árválkodó, magányos csehóba, még valami köszönésfélét is odamorgott a többi vendégnek.

El is hallgatott erre egyből mindenki. És még nagyobb lett a csend, amikor a jövevény leadta rendelését.

No, nem is annyira az étel miatt, mert miután tisztázódott, hogy csap pácolt birka-féleségekből lehet válogatni (véreken avagy orkosan rothasztva), a vendég nem sokat okoskodott, s egy-egy adag pácolt birkahúst rendelt mindkét féléből. Ám amikor megmondta, mit akar inni, többen felhőrdültek a meglepetéstől.

- De hát zuhog odakinn! - krákgotta a kocsmáros ellenségesen, és egyik lábáról a másikra állt. Általában szerette, ha elégedettek a vendégei, no de azért a kedvességnek is van határa. - Azt akarod, hogy kimenjek ebbe az istennilyába, he?

A félork nem felelt, csak pislogott; ám ez a gesztus is magáért beszélt. Igen, ez azt akarja.

És amikor a kocsmáros kinyitotta a száját, hogy méltatlankodni kezdjen, s elküldje a modortalan vendéget melegebb égtájakra vagy a kurva ork anyjába, csak azt érezte, hogy kemény ujjak ragadják torkon, s összeszorítják kissé a gigáját.

- Szomjas vagyok... és vizet már kaptam eleget!

- Hozom már, hozom - hörögte a kocsmáros, és amikor az ujjak elengedték a torkát, morgolódva, szitkozódva kitá-molygott az ajtón a zuhogó esőbe.

Bár a vendég e határozott fellépésével elnyerte a többség szimpátiáját, még mindig úgy bámultak rá, mintha egy másik létsíkról köpte volna oda valami puruttya démon.

Várták volna, hogy az idegen esetleg közéjük telepedik és megkísérel beszédbe elegyedni velük, vagy - ami még jobb -, megpróbál helyet követelni a kandalló közelében, ki-provokálva ezzel egy jó kis verekedést - de semmi ilyesmi nem történt. A vaskos, csupaizom félork kutyamódra megrázta magát, majd két gyors mozdulattal lesöpörte utazókö-penyéről a nedvességet, s leült a bejárat melletti rozoga asztalszerűség mellé. Nem szólt senkihez, csak bámult maga elé olyan mogorván, mintha máris orra gyűrték volna.

Pedig ez egyelőre még nem következett be. A társaság ugyanis kíváncsi volt rá, vajon mihez kezd a rendelésével...

És amikor két perc múltán a kocsmáros bőrig ázva, vil-logó tekintettel beoldalgott és dühös morgások közepette le-csapta a literes fakupát a fickó elé, olyan mély csend lett, hogy még a gorilloid egyén reszelős lélegzetvételét is hallani lehetett. Mindenki várakozóan vigyorgott.

A vendég pedig belebámult a fakupába, és egyre jobban ráncolta a szemöldökét. Eközben a kocsmáros féloldalas já-rással odacammogott a tűzhöz, és sunyi tekintettel sugdos-ni kezdett a többiek fülébe. Általános vidámság kezdett éle-dezni az orkok között.

A félork ismét a fakupa fölé hajolt, és megszaglászta. Az arca eltorzult.

CHERUBION

Cherubion® stratégiai gyűjtögetős társasjáték

Bizonyára sokan vannak közöttünk, akiknek meghatározó élményt jelentett a *Harc az Éj kövéért* című regény, majd a folytatásai: *Az Éj Kardja*, *Az Éj Istene*, majd *A Hajnal Lovagja*, *A Hajnal Királynője*, *A Hajnal Hadura*, majd végül a Cherubion Fantasy Exkluzív kötetek egyikében megjelent *Sárkányok és helikopterek* című regény, mely voltaképp még az Éj trilógia előtti időszakban játszódik. Néhányan megkísérelték egy társasjátékban visszaadni azt a hangulatot, amit olvasás közben élveztünk, s az eddigi visszajelzések alapján úgy tűnik, volt értelme a munkánknak. Bár maga a társasjáték már két éve piacon van, s meglepően sikeresnek bizonyult, úgy véltük, a *Rúna magazin* segítségével jóval többen tudomást szerezhetnek róla, illetve megismerhetitek az alapelveit, hogy aztán eldöntésétek, érdemes-e időt szánni a játékra.

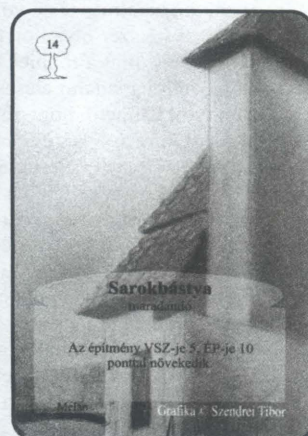
Eddig megjelent kiadványaink a társasjátékhoz: 1. kiadású alapidoboz; Éj Hatalma kiegészítő; Versenyszabályok 2 játékos részére; 2. kiadású alapidoboz; Szörnyek, Hősök, Varázstárgyak kiegészítő. A kiegészítők 18 laposak, az alapidobozokban egy 50 lapos, véletlenszerűen összeállított pakli található – valamilyen kiadvány megrendelhető a *nyíregyházi Valhalla Könyvesbolt* címén, 4400 Nyíregyháza, Széchenyi út 1. Telefon: (42) 318-477, s a társasjáték csaknem az összes Valhalla könyvesboltban, s a jelentősebb szerepjáték üzletekben is kapható.

A társasjáték a *Cherubion saga története*i alapján készült, elsősorban az Éj trilógiát dolgozva fel. Őt, a regényekből már jól ismert karakter játszható egyidőben: *Melan*, a Technokrata, *Choler*, a Sötét Láng Ura, *Sang*, az eszelős félisten, *Otoak*, az eemsik főkodója, illetve *Romin`yarak*, a hreeirek törzsfőnöke. Az öt karakter főszereplője egy gigászi küzdelemnek, amely Cherubionban folyik. A társasjátékban a játékosok a felsorolt félisteneket és azok csapatait irányítják. A csapatok létszáma nagyjából megegyezik, mint ahogy a felszereltségük is, képességeik azonban különbözőnek. Cholernek wyvernjei vannak, míg Melannak helikopterei, és így tovább. A csapatokat a színük különbözteti meg egymástól, illetve a csapaton belül stilizált rajzok jelzik, hogy varázslóval, harcossal vagy éppen egy wyvernrel van dolgunk. Itt jegyzem meg, hogy a játék könnyebb játszhatósága érdekében *Otoakot* és *Romin`yarakot* éppúgy félistennek tekintjük, mint *Cholert*, *Melant* vagy éppen *Sangot*!

A játék során minden játékos választ magának egy csapatot. Innentől kezdve ő irányítja valamelyik félistent, s annak híveit. A játék körökre tagozódik, ahol alapesetben mindenki cselekedhet. Két hatoldalú dobókockával határozzuk meg a játékos egy körben felhasználható pontjainak a számát. Az így kidobott pontokat karakterek játékba hozására, lapok húzására, energiaforrások építésére illetve a játéktéren való mozgásra lehet felhasználni. A játéktér sok apró háromszögre osztódik, ahol a karakterek az oldalvonalakon keresztül közlekedhetnek. Ha két ellenséges karakter találkozik egymással, akkor megküzdenek. Természetesen lehetőség nyílik úgynevezett távharcra is, így a varázslók akár több mező távolságból is támadhatják az ellenfeleiket, de ugyanez igaz például a lövészekre is.

A játék célja a többi csapat elpusztítása, illetve ezáltal minden Bázis megszerzése. Nem csupán a szerencse befolyásolja a végeredményt, hanem a karakterek tudását jelképező kártyalapok is. Minden dobozban 50 kártyalap található, ám egy igazán nagyszabású játékban minden játékos legalább 50-70 lapot használ. Új lapokra a kiegészítők megvásárlásával tehetünk szert. A lapok lehetőségek nyújtanak varázslásra, szörnyidézésre, a karakterek értékeinek növelésére (vagy csökkentésére), és még számtalan speciális dologra. Segítséggükkel varázstárgyakat, fegyvereket és páncélokat helyezhetünk el egy karakteren, vagy mondjuk épületeket építhetünk a játéktér általunk stratégiai fontosságúnak ítélt részein. A lapok kijátszásához folyamatosan fejlesztenünk kell az energiaforrásainkat, és gondoskodnunk azok védelméről.

Az alábbi példajáték remélhetőleg segít képet kapni a játék menetéről.



Példajáték

Példajátékunkban T, J és L játszanak. Közös megegyezéssel T Sanggal, J Cholerrel, L pedig Melannal játszik. A játékot Melan szemszögéből fogjuk nyomon követni.

A három játékos kockadobással eldönti, hogy melyikük választ először helyet magának, s ki fog kezdeni. A sorsolás Melannak kedvez, így ő lesz az, aki először cselekedhet a játékban. Utána Sang, majd Choler lesz a sorrend. Először minden játékos kihelyez a játéktérre öt karaktert, mindannyiuk kihelyezi a félistenét (*nem kötelező*), Melan ezen túl egy helikoptert, egy tankot, egy dzsipet és a renegát sámánját; Choler az egyik xinafját, egy wyvernt, egy csatavarázslót és egy lidércet, Sang két káoszlényt és két pszionatát. Ezek után mindannyian felírják, hogy van egy nagy erőforrásuk, majd húznak 10 lapot a paklijukból. Melan húzott lapjai a következők: **Barlangi gyík**, **Álompor**, **Ellenvarázs**, **Éppenhog**, **Hétmérföldes Csizma**, **Vakondpulyka**, **Kődfátyol**, **Távcső**, **Vadászrobot** és **Ménes** (*utóbbi Otoaak lap!*)

Első kör:

Mikor ezzel végeztek, elkezdődik az első kör. Melan kidobja a mozgási értékét, a dobás értéke 6 (*két hatoldalú kockán összesen ennyit dobott*). Úgy dönt, hogy a helikopterével felhasznál 2 mozgáspontot. A fennmaradó 4 pontjából húz egy lapot, ami egy **Fegyverállvány** lesz. Mivel van 5 energiapontja (ennyit termel a nagy erőforrás), úgy dönt, hogy megidéz még egy **Barlangi gyíkot**, majd szól, hogy végzett. Mivel a gyík idézési költsége 4 energiapont volt, így mindaddig egy energiaponttal rendelkezik, míg újból rá nem kerül a sor.

Choler következik. Egy szerencsés dobással dupla hatost dob, így dobhat még egyet, ami 5 lesz. Ennek köszönhetően 17 mozgásponttal (**MÉ**) rendelkezik. Bár ebből sok mindent csinálhatna, most úgy dönt, hogy épít egy újabb nagy erőforrást (9 pont), 4 pontot elhasznál egyik xinafja mozgására, 4-ért pedig húz egy lapot. Mivel van 5 energiapontja (a második erőforrásból majd csak a következő körben nyerhet ki energiát), így kijátsszik egy **Hétmérföldes Csizma** lapot, minek következtében kap 10 el nem osztható lépést, amit a wyvernje mozgására fordít. Ezek után Choler befejezi a körét.

Sang egy nem túl szerencsés dobással 3 mozgásponthoz jut, úgy dönt, hogy ebből mindössze egy klónharcost hoz ki a Bázisáról (ennek a *legalacsonyabb a kihozatali költsége*). Mivel nincs kis kijátszási költségű lap a kezében, így energiapontjait nem tudja felhasználni, tehát passzol.

Második kör:

Elkezdődik az újabb kör, Melanra kerül a sor. Ismét van 5 energiapontja, s a dobása következtében 7 mozgási ponthoz jut. Ez éppen elegendő egy közepes erőforrás felépítéséhez, úgy dönt, ebben a körben csak ennyit tesz.

Choler egy 5-ös dobással kezd, energiapontjainak száma viszont 10 az előző körben felépített nagy erőforrásnak köszön-

hetően. A mozgáspontjait a xinafra áldozza, és azzal megtámadja Melan tankját.

A xinaf támadóereje 25, a védettsége 28, míg a tank nem támadhat vele azonos mezőn álló ellenfélre, védettsége viszont 30. Choler úgy dönt, hogy egy **Erősítés** lapot játszik ki a xinafra, így annak fegyverértéke (**FÉ**) 5 ponttal nő erre körre. Dob egy támadást – értéke 6 –, így megsebzí a tankot, ami vissza sem tud ütni. A xinaf által okozott veszteség 3-8 ÉP ($1k6+2$) ehhez járul az erősítésből fakadó +5. A dobás 4-es, így az összes okozott veszteség 11 ÉP.

Melan nem örül ennek a jókora sebzésnek, így felhasználja a nála levő **Éppenhog** lapot (3 energiapont), s ezzel eléri, hogy a xinaf sebzése 1 lesz ebben a körben. Ez mégiscsak elfogadhatóbb, mint a 11.

Choler ezek után befejezi a ténykedését.

Sang mosolyogva figyeli a két ellenfele viszálját, majd dob egy 11-es mozgási értéket. Ebből felépít egy nagy erőforrást, s egyik pszionatájára áldozza a maradék két mozgáspontot.

Harmadik kör:

Melannak felépült a közepes erőforrása. Elgondolkodik rajta, hogyan tudná tankját kimenteni a xinaf karmai közül, aztán dob, az eredmény 7. Nem a legtöbb, de azért megteszi. 4 pontért húz egy lapot, ez egy **Taposóakna**. Kijátsszik egy **Kődfátyol** lapot (1 energiapont), s ennek segítségével 3 lépést távolodik a xinaftól. A lapnak köszönhetően a xinaf nem üthet utána (*lásd menekülés*). A mozgást követően a tankkal visszalő arra a mezőre, ahonnan jött. A tank támadóereje 25, a xinaf védettségi szintje 28. A támadó dobás 4-es, de ez is elég ahhoz, hogy eltalálja a xinafot. A xinaf veszít 13 ÉP-t (3k6). Végül Melan arra a mezőre, ahol a tank áll, kijátssza a **Taposóaknát** (5 energiapont), amit nem kell megmutatnia ellenfeleinek. Tehát képpel lefelé leteszi a lapot, kihelyez egy eseményjelzőt, és egy kis papírra ráírja, hogy az eseményjelzőhöz melyik lap tartozik.

Choler feldühödve az előző sikertelenségén elhatározza, hogy megsemmisíti a tankot. Két kockával összesen 7 pontot dob; ebből húz egy lapot, a maradékból pedig ismét rátámad a tankra. Amint belép a mezőre, a taposóakna aktivizálódik (*Melan felfedi a lapot, és leveszi az eseményjelzőt*), s a xinaf veszít 6 ÉP-t (2k6), csupán 11 ÉP-je marad. Hogy a balszerencse teljes legyen, a támadó dobás során mindkét kockán egyes lesz, így *semmiféleképpen* nem tudja megsebezni a tankot. Ezen felmérgesedve Choler kijátssza az **Időcsapda** lapját Melanra, aki emiatt 2 körig kimarad a játékból. s így meglehetősen nagy bajba kerül.

Sang káprázatos dobásokkal összesen 30 mozgásponthoz jut (*két dupla hatos, egy kettes és egy négyes*). Ebből két nagy erőforrást épít, s a pszionatájával olyan közelségbe lép, hogy lapjaival beleszólhasson a másik két játékos csatájába. Erőforráspontjaiból megsemmisíti Choler egyik erőforrását (**Erőforrás Megsemmisítése lap, 10 pont**), ennek köszönhetően a Choler bázison tartózkodó karakterek 15 ÉP veszteséget szenvednek összesen. Choler úgy dönt, hogy a veszteséget az egyik zombijára terheli, így az elpusztul (*a maradék 3 ÉP-t egy másik zombi szenved el*). Az első áldozat a játék során. S a küzdelem folytatódik...



A direkt-sebző pakli

Ebben a rövid cikkben tippekről, trükkökről, stratégiákról kel-
lene írnom, amivel a Cherubion társasjáték összeállításában
győzedelmeskedhetünk ellenfeleink, társaink felett. Természe-
tesen biztos receptet nem lehet adni a győzelemre, hiszen ak-
kor semmi érdekesség nem lenne a játékban. Minden játékos
másra esküszik, de azt sem lehet mondani, hogy egyiküknek
vagy másikuknak van igaza. A legjobb mindig az, ha valaki
maga tervel ki valami galádságot a többiek ellen, s azt próbál-
ja megvalósítani. Ebben az írásban, amit remélhetőleg több is
fog követni, csak ötleteket próbálok adni, s egy elképzelhető
pakli összeállítást. Természetesen mindenki azt tesz be még a
pakliba, s azt vesz ki belőle, amit csak akar.

Első alkalommal az egyik legnyilvánvalóbb pakliról, a di-
rekt sebzésekre épülőkről szólnék pár szót. Először is, mit is je-
lent a *direkt sebzés*? Én azokra a lapokra használok ezt a kife-
jezést, amik az ellenfél egy vagy több lényének okoznak vesz-
teséget. A legjobb példa erre Melan RPG-je, ami a célpont
lénynek 20 ÉP veszteséget okoz. Egyesek megkérdezhetik,
hogy miért nem jobbak azok a lapok, amik azonnal megölik a
célpontjukat (pl. *Halálos átok*), erre az a válaszom, hogy az
ilyen lapoknak van egy óriási hátrányuk, a félistenekre nem
hatnak, márpedig a versenyeken az győz, aki az ellenfél félis-
tenét elpusztítja.

Bár a legújabb Cherubion kiegészítő, a *Szörnyek, hősök,
varázstárgyak* nem kényeztet minket különösebben a direkt-
sebző koncepció tekintetében – a neve alapján ezt nem is vár-
hatjuk el tőle –, ám hasznos kiegészítő lapokat találhatunk
benne.

Először is tekintsük tehát át a direkt-sebző lapok listáját
(ezek a lapok az alapkiadásból származnak, mivel az új kiegé-
szítőben nem igazán található megfelelő koncepció lap – a fel-
kiáltójellel jelölt lapokat csak az adott félisten és csapata játsz-
hatja ki):

bármely: A Várakozás Átka, Fagyasztás, Energiakitörés, A
Végzet Szava

Choler: Véraldozat, Rozsadsapás

Melan: Savas Eső, Repeszgránát, Időzített Bomba, RPG, Ké-
zigránát, Levegő-Föld Rakéta

Romin'yarak: Áradás, Égiháború, Kőzapor

Otoak: Agyrobantás(!), Pszionikus Robbanósugár(!), Ener-
gialövedék(!)

Sang: Villámcsapás(!)

A Cherubion társasjátékban egy koncepció kiválasztása általá-
ban a csapat meghatározásával folytatódik, hiszen annak is jó-
kora szerepe van a győzelem megszerzésében. A lapok figye-
lembe vételével én Melan csapatát választanám, mivel sok jó
direkt-sebző lappal rendelkezik. Bár ezzel a választással elve-
szítjük Sang és Otoak lapjait (mivel azokat csak a saját karak-
tereik játszhatják ki), de sok költségtől mentjük meg magun-
kat, s ráadásul a Levegő-Föld Rakétát is kijátszhatjuk, ami
meglehetősen pusztító hatású eszköz.

Tehát megvan, hogy melyik félistennel játszunk. Most meg
kell határozni a csapatunk összetételét. A standard verseny-
szabályok (a leírása megtalálható egy külön kiegészítőben, az
Interneten a <http://www.scifi.hu/cherubion/leiras3.htm> alatt,

valamint a második kiadású alapdobozban) szerint 30 kihoza-
tali költségű karaktert választhatunk. A rakéták kihozásának
feltétele, hogy legyen helikopterünk, így a meglévő kettőnek
biztos helye van a csapatban (16 pont), a tank is jó választás-
nak tűnik, mert bár nem tud visszatámadni a saját mezőjére,
ám azzal, hogy az egész mezőt támadja, meglehetősen nagy tá-
madóerőt képvisel. A maradék 6 pontért érdemes egy terepjáró-
t betenni, mivel ez két karakternek számítható.

Most, hogy megvan a csapatunk, választottunk félistent, s
nagyjából áttekintettük a koncepció lapokat, itt az ideje, hogy
kiegészítő lapok után nézzünk. Mivel a paklinknak nagy az
energiapont igénye, így jól tesszük, ha a kiegészítő lapok egy
részét az energiapontok termelésre szánjuk. Ennek megfelelő-
en helye van a pakliban Az Éj Könyvének, a Kevanaar Ener-
giaforrásának, az Erőforrás teremő lapoknak és a Lehetőség
Kiaknázásának. Természetesen jól jönnek az Ellenvarázások is,
pl. a Szomszéd Tehenei ellen.

A lapok áttekintése után nincs más hátra, rakjuk össze a
paklinkat. Mivel a versenyen minimum 60 lapos paklit kell
használnunk, s egy adott lapból 4 lehet benne, így adódik,
hogy a legnagyobb valószínűséggel akkor húzunk fel egy adott
lapot, ha 15 féle lapot használva mindegyikből 4-et teszünk be.
Persze van, amiből ennél kevesebb is elegendő, főleg azokból,
amikből egyszerre egy lehet a játékban, hiszen ha az ellenfe-
lünk nem tudja leszedni az elsőnek kitett lapot, akkor a többi
csak fogja a helyet a szükségesebb lapok elől. **Mindezek figye-
lembe vételével én a következőképpen állítanám össze a direkt
sebző paklimat:**

4 RPG (Ez egy általános célú direkt sebző lap, amit bárki
ellen lehet használni, de célszerű az ellenfél félistenét támad-
ni vele.) Különösen azok vannak előnyben, akik még a min-
denki által használható változatot birtokolják, mivel a későbbi
utánnomásokban a lap kapott egy kéz szimbólumot, azaz csak
Melan és serege használhatja.)

4 Föld-Levegő Rakéta (Ez egy tökéletes pusztító lap, csak
arra kell vigyáznunk, hogy a helikoptereink túléljék, amíg fel
nem húzzuk.)

2 Kézigránát (Jelentősége abban áll, hogy olcsó, és az utol-
só néhány ÉP-t le tudjuk vele sebezni az ellenfelünk lényei-
ről.)

4 Fagyasztás (Direkt-sebző lap)

4 Égiháború (Direkt-sebző Romin'yarak lap, amit Melan
alkalmazhat)

4 Időzített Bomba (Tökéletes eszköz ellenfelünk egy lényé-
nek megsemmisítésére, a plusz veszteség, amit a környéken le-
vő ellenséges lények, stb. szenvednek tőle, csak bonusz.)

4 A Bőség Zavara* (Ezzel a lappal minimális ráfordítás
árán bármikor növelhetjük az energiapontjaink számát, egy
Kevanaar Energiaforrására kijátszva akár 10 pontot is. Több-
szöri kijátszásával tovább növelhetjük a pontokat.)

2 Az Éj Könyve (Mivel a paklink meglehetősen energia-
pont igényes, így minden erőforrás termelő hatásra szüksé-
günk van.)

2 Kevanaar Energiaforrása (Ez a lap még jobb, mint az
előbbi, bár kár, hogy egy erőforrásunk árán lehet játékban.)

2 Nagy erőforrás teremő (Ha nem dobunk elegendően
nagyokat, akkor is tudunk erőforrást építeni.)

2 Folyamatos Építkezés (Ez a lap arra nagyon jó, hogy kis lépésekben is fejleszthetjük az erőforrásainkat, nem kell várni a nagy dobásokra.)

4 Visszahívás (Segítségével a már felhasznált lapok közül egyet ismét felhasználhatunk, s a legmegfelelőbbet használhatjuk még egyszer.)

2 Ellenvarázs

4 Fejlesztett Ellenvarázs (Gondolom ennek a két lapnak a hasznát senkinek sem kell elmagyaráznom.)

2 Semlegesítő Varázspálca (Ez egy nagyon hatékony lap, egyetlen probléma van vele, kijátszáskor elköltünk 7 energiapontot a semmire. Idővel persze jól használható lesz, de az első körében meglehetősen sérülékennyé tehet minket.)

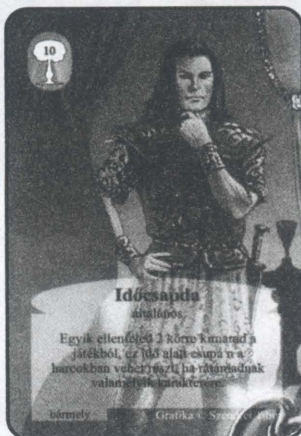
4 Temető (Az ellenfél aktív lapjainak megsemmisítésére.)

4 Újrafelhasználás (Főleg az elvesztett helikoptereink visszahozására.)

2 Negyedik Versszak (Mivel jó, ha az ember kikeresheti a szükséges lapot a paklijából.)

2 Időcsapda (Jelentős előnyre tehetünk szert általa.)

2 Kötés Oldása (Hasznos, ha 9 energiapontért egy akármi-lyen maradandó lapot le tudunk szedni.)



*A Bőség Zavara helyett a Kitermelés Növelése lap is hatékony lehet.

A paklihoz tartozó Melan csapat felépítése (a versenyszabályok alapján):

Melan (0 pont), 2 Helikopter (16), 1 Tank (8), 1 Terepjáró (6)

A paklinak van egy nagy hátránya: rendkívül energiapont igényes, tehát az összecsapás elején meglehetősen használhatatlan, de ha összejön a megfelelő mennyiségű erőforrásunk – amiben azért a lapjaink is segítenek –, akkor sok bosszúságot okozhat az ellenfélnek (gondoljunk csak bele, két Levegő-Föld Rakéta kivégezhet egy félistent). A pakli ellenszerének elkészítéséhez két ötlet jut eszembe, egyik az energiapont igényéből fakad, másik a szabálykönyv egyik apró szabályán alapul. A következő alkalommal (ha lesz ilyen) az első ötletet boncolgatom majd...

Laca (A „Szomszéd”)

Cherubion®

stratégiai gyűjtögetős társasjáték

Cherubion alapidoboz (1. kiadás).....	1850 Ft
Cherubion alapidoboz (2. kiadás).....	2990 Ft
Cherubion versenyjátéktér (2 játékos részére)	130 Ft
Éj Hatalma kiegészítő (18 lap)	295 Ft
Szörnyek, Hősök, Varázstárgyak kiegészítő (18 lap)	350 Ft
Arkánium 1. (fanzin).....	150 Ft
Merlin 1. (fanzin)	280 Ft

KIVÁLASZTOTTAK, HATALOM KÁRTYÁI, CHERUBION kártyajátékok laponkénti árusítása!
Érdeklődj telefonon aktuális árlistánkról és kínálatunkról!

M.A.G.U.S. • CODEX • ÁRNYVADÁSZ • ARS MAGICA • CTHULHU HÍVÁSA • AD&D • VAMPIRE
WEREWOLF • CYBERPUNK 2020 • GALLIA • HATALOM KÁRTYÁI • KIVÁLASZTOTTAK
MONTHY PYTHON • NETRUNNER • CHERUBION TÁRSASJÁTÉK
SHADOWRUN • MAGIC, THE GATHERING • ALIEN PREDATOR • GUARDIANS

Ezenkívül festékek, dobókockák, modellek, posztterek,
kiegészítők óriási választékban!

Fantasy és sci-fi könyvek meglepően nagy választékban.
Új és antikvár példányok megfizethető áron!

*Ami eddig megjelent és ami meg fog jelenni,
az nálunk kapható! Tegyél próbára minket!*

A csomagolási és postaköltségeket 2000 Ft felett mi álljuk, egyébként 300 forintot vagyunk kénytelenek felszámolni rá.

Megrendelhető belföldi postautalványon a Valhalla Páholy Könyvesbolt és Szerepjáték Szaküzlet (Dealer Bt.) címen:
4400 Nyíregyháza, Széchenyi u. 1. Telefon: (42) 3189-477. Kérjük, a neved jól olvashatóan írd rá a csekkre, hogy biztosan megkapd a megrendelésedet! A „Közlemények” rovatban tüntesd fel, miből mennyit rendelsz!



Ars Magica

A mágia művészete

Legendák és valóság

A középkor rejtélyes világa. Mitoszok, mesék, kódos feljegyzések homályába burkolózott kor. S mint minden titok, ez is gyakorta foglalkoztatja az ismeretlen dolgok szerelmeit. Könyveket fellapozva tárgyilagos, megbízható képet kaphatunk erről az idoszakról: királyok, hercegek, grófok vonulnak előttünk méltóságteljes sorban, jobbágyság görnyednek földjeiken, acélba öltözött lovagok vagdalkoznak a szaracénok földjén és jámbor, néhol esendő papok imádkoznak az emberek lelki üdvéért. Robot, dézsma, tized és feudum – szavak, amelyek érthető, steril és esetenként unalmas tényekké varázsolnak egy letűnt kort.

A mesék és a legendák a világirodalmi kincs részévé váltak. Lovagok hadakoznak sárkányokkal megsárgult, könyvtárak kincseiként őrzött kódexek lapjain, és tudósok százai forgatták ki a krónikák összes mondatát. Addig izlelgették, forgatgatták a szavakat, míg a szörnyetegek elvont fogalmakká és szürke pszichológiai magyarázatokká lényegültek át, a hősök pedig nehézkes magyarázatokból rótt rácsok mögül kiáltanak a fogékony elmék, a lobogó fantáziával megáldott emberek felé.

Gondolkodtál már azon, hogy esetleg mindez maga a *valóság*?

Szent György valóban fejét vette a sárkánynak, és Merlin tényleg pokoligazó igékkel uralkodott... a végtelen erdők mélyén igazi tündérek ropják táncukat a gombakörök rejtekében, a Szentföld sivatagában gázoló lovagok olyan fajzatokkal kerülnek szembe, melyeket képtelen leírni az emberi szó, a dohos, gögösen magasló tornyok műhelyeiben pedig valóban *varázslók* hajolnak a fullasztóan párálló lombikok fölé.

Az *Ars Magica* az efféle embereknek készült... azoknak, akik nem riadnak vissza egy borongós hangulatú, helyenként véresen kegyetlen világtól, akiket a mesék szeretere éltet, és akik szívesen kalandoznának egy olyan világban, ami majdhogynem tükörképe valódi múltunknak (avagy éppen az általunk valódinak tartott múlt lett az igazi eltorzult változata).

Az *Ars Magica* egy letűnt birodalmat varázsol elénk, ahol a feudális nemesek kastélyai mellett mágusok birtokai rejtkeznek a vadonban, ahol a keresztes lovagok imái a pokolba fúzik az istentelen fenevadakat, ahol valósággá váltak a mesék, ahol minden nap maga a veszély... és a kihívás.

Varázslók

Az *Ars Magica* alapkonceptiója a középkori mágusokra koncentrál. A „Mi lett volna, ha...” jellegű játék ez alkalommal igazán komolyan vették a fejlesztők, és remekül kidolgozott ötleteket tárnak elénk. Ebben a játékban nincsenek esélyegyenlőségek. A középkorban vagyunk, az átléphetetlen határokkal beszábellyezett osztályok rendszerében, ahol egy jobbágy örökre jobbágy marad, és egy nemes – legyen akár parázna állat avagy anyagilkos dúvad – soha nem osztozhat az alantas nép sorsában. Ehhez az elvhez ragaszkodva itt a varázslók sem egyszerű bűvészek, sápkóros, bő köpönyeges alakok vagy kezdetben szikrát csíholni képtelen, majd

később eleven rettenetté váló tanoncok, ó, nem. Ebben a világban a mágia *igazán* különleges dolognak számít. Csak a kiválasztottak testét járja át a varázslatok ereje, ők viszont már a kezdetektől fogva hatalmas erővel rendelkeznek. A mágusok egyszerre rettegett és tisztelt urak és máglyahalállal fenyegetett menekültek. Létezésük jól-rosszul leplezett titok, praktikaik valódi természete csak a hozzájuk közel állók és a magukfajtak számára világos.

Nem állítható össze belőlük világot fenyegető légio, és igéik legalább annyira kimerítik őket (hogy csak a legenyhébb esetet említsük), hogy ritkán folyamodnak igazán hatalmas varázslatokhoz... mégsem szabad lebecsülni őket. Szövetségük, Hermész Rendje réges-régi hagyományokra visszatekintő szervezet, különböző Házakra tagolódo gyülekezet, ahol – jó emberi szokás szerint, amittől ők sem lehetnek mentesek – nem ritka a torzsalakodás, a gyűlölködés, a véres háború vagy éppen a segítőkéz baráti jobb. Pogány tanok, ősi mágikus rítusok letéteményesei ők, akiket a nagy Bonisagus gyűjtött egy Rendbe hajdanán.

Tizenkét varázsló alapította Rend. Esetenként laza, máskor a kőnél is keményebb szövetség. A kapcsolattartást, a vitás kérdések elrendezését, a külvilág fenyegetéseinek leküzdését szabályos időközönként megtartott gyűléseiken, a *tribunalium*okon vitatják meg. Felosztották Európát egymás közt – minden régiót más *tribunalium* irányít.

Sokféle tant, eszmét és elméletet ötvöztek egységbe, a klasszikus hagyományok, az ókori tudás, a pogány rítusok letéteményeseivé váltak. A *Bonisagus Ház* azóta is a vezető szerepet próbálja betölteni... ők az igazi tudósok, a tradicionális, bölcs mágusok. Szinte teljesen ellentétes ezzel a felfogással a *Flambeau Ház* doktrínája – a pusztítás az igazi hatalom... emésszen el mindent a tűz, hogy utána új élet sarjadhasson a meggyőtt földből. Az emberek világa, bármennyire is szokatlan és ellenséges, egy napon igazi szövetségesünké válhat – így tartja a *Jerbiton Ház* alapelve, ami ezzel az elmélettel nem örvendenek túlzottan nagy népszerűségnek testvérei között. A mágusok gögösek és hatalmasak... ugyan, ki alacsonyodna le közülük a halandókhoz?! Még ennél is távolabb menekülnék a valódi világtól a *Merinita* mágusok: a tündérek birodalmának elhivatott követői ők, kiknek esetenként nem emberi vörös, hanem borostyánszín a vére... Nem tűnnek igazán civilizáltaknak a *Bjornaer* varázslók sem – az északi, fagybilincsbe vert vidékek vadállati alakot öltő varázslói ők. Sokkal békésebbek a *Verditius Ház* mágusai, az igazi művészek, akik minden idejüket műhelyeik mélyén, varázstárgyak készítésével töltik. Egy remekbe szabott amulett, egy hűséges famulus – nincs is ennél szívderebítőbb látvány egy ilyen varázsló szemében. Hasonlóan békés, ámde másképpen hasznos tagjai a Rendnek a *Mercere Ház* mágusai, akiket Vörössipkásoknak is hívnak alkalmanként. Vándorok, üzenetek közvetítői, kóbor szerzetek: egy olyan korban, amikor a gyakran heteket utazó hír igazi kincsnek számít, őket is nagy tisztelet övezi. Szintén az utak vándorai a *Quaesitor Ház* tagjai, bár őket már nem barátsággal, hanem inkább tisztelettel és eseten-

A Beneficium Kiadó Oldalai

Mágikus izenés: benefic@nitor.hu

Enkeziünkbe: Látomás Bt., 1425 Pf. 30

Hűbérúr: Györfi András

Piktor: Hauck Ferenc

Másolódeák: Szigeti Sándor

Állandó hűbéresek: Kovács Anna
és Juhász Viktor

Az *Ars Magica* név és logo az *Atlas Games* bejegyzett védjegye. A közölt anyagok bármiféle felhasználása a *Beneficium Kiadó*

(az *Atlas Games* magyarországi képviselője)
írásbeli engedélyével történhet.



ként félelemmel fogadják. Ők a Rend inkvizitorai, Hermész rendszabályainak felügyelői, ők markolják a korbácsot, ami lesújt a démonidézőkre és a tévutakon kóborlókra. Nem feledkezhetünk meg a *Criamon Házról* sem, a tetovált arcú látnokok gyülekezetéről, a nagy Enigma után nyomozó furcsa szerzetekről. Viszont még náluk is furcsábbak az *Ex Miscellanea Ház* beavatottjai – a pogány vagy kitagadott varázslókból, külhoni vagy éppen meghatározhatatlan praktikákat űző mágusokból álló különös csoportosulás ez (ami lemérhető reputációjukon...). Viszont még náluk is népszerűtlenebbek a *Tyталus Ház* kötelékébe tartozó varázslók, akik egyszer, évszázadokkal ezelőtt már a kipusztulás szélére sodródtak démonidéző kísérleteik miatt. A Rend vasököllel sújtott le eltévelyedett fiaira, akik látszólag azóta sem kontárkodta bele a tiltott tudományokba. Mégis furcsa legendák szólnak a Tyталusok dohos kazamatáiról... vigyázz, hányadán állsz velük!

Tizenkét Ház... bár itt csak tizenegy szerepel. Ő, igen... Hermész Rendjének is megvannak a maga sötét kis titkai. Valaha... régen... létezett még egy Ház. A *Diedne* tradíciójaé. Egyszer azonban eltűnt. Elpusztították. Hogy miért? Talán jobb is, ha ez a tudás örökre lepecsételt titok marad...

Ők hát a gögös varázslók, akik rejtekhegyeiken húzzák meg magukat, nehogy a kelleténél jobban felhívják magukra a halandó világ lakóinak és a haragvó Isten szolgáltaik a haragját. De mik is ezek a bűvőhelyek? És vajon kik a segítők?

Conventus

Ez az a hely, ahol egy mágus igazán otthon érzi magát. Egy conventus – durva léptékekkel mérve – kissé anakronisztikus jelenség a feudális középkor világában. Itt nem hercegek, királyok vagy grófok uralkodnak. Egy conventus fennállásának első percétől az utolsóig a varázslók uralma alatt áll. Esetenként még a demokrácia kezdetleges csirái is felfedezhetők a birtok ügyeit megvitató mágusok gyűléseiben, de a conventus élete még a színtiszta feudális hagyományokat tükrözi. Zsákok súlya alatt görnyedező jobbágyok forgolódnak az udvaron, csatlósok őrzik a vasalt kaput, egy ljaszkapitány üvölt parancsokat felsorakozott embereinek... mégsem hasonlítható ez a kép semmilyen korabeli udvarház napi életstílusához. Ott ugyanis ritkán emelkedik a birtok szélén időmarta torony, ahonnan esetenként különös hangokat és orrfacsaró szagokat sodor az esti szellő. Az udvarházakban nem élnek mogorva avagy kedves, ködös tekintetű vagy éppen szörös pilantású, köpönyegekbe burkolózott hűbérurak, akik sólyomalakban szárnyalnak az éjszakai táj felett, néha-néha hegyes füleket takar hosszúra nőtt hajuk, esetleg egyetlen ígéjükre megszilárdul a megkötni nem akaró habarcs.

Egy conventus tehát... olyan, akár egy hűbértörök?

Nem egészen. Természetesen lehet olyan is. Vagy egy düledező torony az erdőben. Egy hatalmas, kevély erőd az alpesi bércek között. Pincelabirintus a város alatt. Egy királyságról királyságra vándorló karaván. Egy kolostor. Egy vízesés mögötti barlangban rejtőz kis falu. Bármilyen mágusok alapították, lakják és uralják, amíg titkos műhelyeket és ritka főlánsoakat rejt, amíg csatlósok sürgölődnek uraik parancsa szerint... addig nézzon ki bárhogy, conventus a neve.

Egy conventus nem egy egyszerű kis település. Ő, dehogyan. A conventus él. Megjelenik a történelem palettáján, növekedés-

nek indul, megteszi az első tapogatózó lépéseket a külvilágban, emberek gyűlnek oltalmába, hatalma és ereje megállíthatatlanul gyarapodik, meséket és énekeket költenek róla... aztán beköszönt az elkerülhetetlen öregkor, megkopnak a szobrok, sötétszürkévállannak a falak, elhalakul a kacagás és a zene, míg végül a kihalt romok között csak a szél fűtyül. És ilyenkor megtörténhet, hogy újra élet költözik a tornyokba és a szobákba, ismét felcsapnak az emberi hangok, ismét virágba borul az udvaron szomorkodó vadcsesernyefa.

Egy conventus élete – akárcsak az emberi szűk esztendő – évszakokra tagolódik. Van tavasz, nyár, ősz és tél, majd az esetleges újjászületés (és ismét a tavasz), vagy a végső pusztulás...

Az *Ars Magica* történetei tulajdonképpen – nagyon nagy általánosságban fogalmazva – a conventusokról szólnak.

Ezeket a történeteket sagáknak hívjuk.

Saga

A szó talán sokak számára ismerős. A sagák hősi eposzok, rettenthetetlen harcosok félelmet nem ismerő tetteiről regélő mesék, vagy éppen hűkrónikák az ismeretlennel, az idegennel szembeszálló emberekről.

Epikus kalandok. Pontosan erről szól az *Ars Magica*.

Ebben a rendszerben a hősi meséken van a hangsúly. Lovagok, tolvajok, bátrak és gyávák, rettenetes hatalmú mágusok és csetlőbortló tanoncok a történetek főszereplői – vagyis a karakterek. Ez egy veszélyes világ, kihívásokkal és kalandokkal teli birodalom, ahol igazán nem kell erőlködni senkinek, hogy váratlan kaland közepébe csöppenjen. Éppen elegendő útnak indulni a rengetegbe egy fagyos téli reggelen...

A sagák ezen történetek füzerei. A karakterek örömeinek, bánatának, hősiességének és gyávaságának hűkrónikái. Az *Ars Magica* nem az egy estét betöltő meszárlásokról szól. Itt öröm, ha egy karakter megházasodik, esemény, ha különös pengére lel az ódon sírboltban, felemelő élmény, amikor először megépíti titokzatos alkimista műhelyét... ezek a történetek emberi lényekről szólnak.

A saga, mint említettük, hűkrónikás. De nem csak a karakterek életéről számol be.

Sőt. Egy saga központi témája a conventus, a megalapítástól kezdve a bukásig. Eközben kalandok százaira kerül sor, karakterek halnak meg, nőnek fel, házasodnak, okosodnak vagy éppen egy fikarcnyit sem javulnak. Az *Ars Magica* sagákban felfedezheted, milyen érzés végigkövetni a vézna nemesifjú lovaggá válását, tüzes udvarlását és gyermekeinek felnevelését, hogy karaktered halála után fiával folytasd a sagát, akit mondjuk a legjobb barátod alakította vénséges-vén varázsló próbál tanoncává nevelni...

Persze senki se gondolja, hogy a sagák a mindennapi élet apró-cseprő ügyeinek krónikái. Dehogyan. A saga egy hősiessé: kellő arányban elegyedik benne az ármány és a jó szándék, a vérforraló harc és a csendes borozgatás, az elsőprő erejű mágia és az ősi titkok megfejtése. Mindehhez háttérként egy igazi kihívás járul: a középkor cudar, értetlen és babonás világának életre keltése, ami még több zamator csem-





pészhet az amúgy is izgalmas sztorikba. Kihívás, igen, hiszen nem dobálózhatunk csak úgy helyekkel és időpontokkal – de kifizetődő, mert kedvünk szerint formázzuk ujjaink között a történelmet... (Meg kell jegyeznünk, hogy az *Ars Magica* nem csak középkori környezetben állja meg a helyét, mint erről az alapkönyv számos ötlete és opciója is tanúsodik, tehát még az is bátran belevághat, akit csak úgy zsigerből riaszt a történelem világa... más kérdés az, hogy mennyi mindenből marad ki így.)

Csatlósok és bajtársak

Többször is szó esett már a varázslók evilági segítőitársairól. De kik ők valójában?

Két csoportjukat különböztetjük meg. A *csatlósok* az egyszerű talpasok, a lótfuti emberek, a poroszlok és a zsoldosok, mindazok, akik nem játszanak akkora szerepet a hősi történetekben, sőt, fogalmazhatunk úgy is, ők az egyszerű statiszták. De egy percig se becsüljük le őket! Mennyi film és regény foglalkozik a kismemberekből lett hősökkel! Mindenkre rámosolyoghat a szerencse, és pontosan az ilyen alkalmak éltetik a csatlósokat is. Lehetnek banditák, vadászok, kalandor zsoldosok és hűséges katonák.

Számban kevesebben vannak, de jóval a fontosabbak egy conventus életében a mágusok közeli barátai, a *bajtársak*. Lovagok, nemesek, szerzetesek, tudósok, apácák és úrhölgyek, híres-hírhedt rablók, vagy éppen tündérek, pokoli bestiák vagy más, hasonló szerzetek. Amiközös bennük, az a conventus társadalmában – ebben a némileg a feudális világon kívül helyezett világban – betöltött státuszuk. Független társak és nagy becsben álló tanácsadók. Ők azok, akik a való világtól meglehetősen távol álló varázslók számára kapocsként szolgálnak a halandók társadalmában. Talán ők azok, akik leginkább hasonlítanak a többi szerepjátékban megszokott karakterekhez.

Ők alkotják a mágusok fennhatósága alatt virágzó conventus népét. És ha valakinek dilemmái támadtak volna eddig, mondván, ennyi remek lehetőségből melyiket válassza karakteréül, nos, az rögtön megnyugodhat: egy *Ars Magica* sagában mindegyiküket megismerhetjük!

Nem lehet elegendő alkalommal hangsúlyozni, mennyire fontos is a conventus ebben a játékban. A karaktergenerálás csak az első lépés a kalandozás megkezdéséhez: a második lépés a conventus megalkotása. A falak között élő emberek összetorborzása pedig rögtön nem tűnik annyira mesélőt próbáló feladatnak, ha eláruljuk, hogy ebben a rendszerben mindenki legalább *három* (de leginkább négy vagy öt) karakterrel játszik: egy mágussal, egy bajtárssal és néhány csatlóssal. Természetesen nem egyszerre... viszont érdemes belegondolni, mekkora változatosságot eredményezhet mindez. Ha valaki beleunt éppen aktuális karakterébe, nem kell fenekestül felforgatni a történetet egy új szereplő miatt – egyszerű szerepcsere, és az illető máris ugyanabban a partiban, ugyanabban a környezetben és ugyanabban a történetben kalandozik tovább, csak éppen más bőrébe bújva.

Mágia

Egy olyan játékban, amit a „Mágia művészete” névre kereszteltek és egy alternatív középkorban tevékenkedő varázslókat állít a középpontba, igen sarkalatos pont a mágia-rendszer. Ha itt valami félresikerül, az bizony könnyen magával ránthatja az egész játékot a sülylesztőbe. Szerencsére ez esetben nem kell ilyesmitől tartanunk: az *Ars Magica* varázslat-rendszere használható, változatos és – legfő-

képpen – többé-kevésbé korhűen visszaadja a középkor mágiába vetett hitének legfontosabb jellegzetességeit.

Az *Ars Magica* volt az első (legjobb tudomásom szerint), amely megpróbálkozott az ún. „free-form”, tehát a szabadon alkalmazható, változtatható, a játékosnak mérhetetlen szabadságot biztosító mágiarendszer bevezetésével. Az alapelv: egy varázsló bármilyen hatás létrehozásával megpróbálkozhat, szintkorlátok, manaigény vagy bármilyen, más játékból visszaköszönő toposz nélkül. (Az már egy másik kérdés, hogy valóban létrejön-e a kívánt varázslat.) Így máris értelmet nyer a kotnyeleskedő varázsinasokról szóló történetek azon része, amely megidézett démonokról és más különös galibákról számol be...

Az *Ars Magica* mágiarendszere egyfajta kombinációs struktúrával próbálja modellezni a varázslatokat: az alapelv szerint minden megalkotható két összetevő, a Forma és a Technika ötvözetéből. A Technikák határozzák meg, pontosan mit is szándékozik tenni (vagy éppen fordítva, a leendő varázslat célja határozza meg a használandó Technikát – és a Formát is természetesen –), ezek a következők lehetnek: *Creo* (valami teremtése), *Perdo* (valami elpusztítása), *Muto* (valami átváltoztatása), *Rego* (valami irányítása), *Intellégo* (valami érzékelése). A Formákból már több is akad, szám szerint tíz: *Animál* (állatok), *Corpórem* (emberi test), *Herbam* (növények), *Ignem* (tűz), *Terram* (föld), *Auram* (levegő), *Aquam* (víz), *Mentem* (elme), *Imágonem* (képzelet, illúziók), *Vím* (nyers, mágikus energia). Elképzelhető, mekkora változatosságot eredményez a tíz Forma és az öt Technika összes lehetséges kombinációja! Az ólom arannyá alakítása például *Muto Terram* lesz, az illúzióalak teremtése *Creo Imágonem*, a sebgyógyítás *Creo Corpórem*, ha valaki a fákkal akar beszélgetni, az *Intellégo Herbam* varázslatait fogja használni. Minden egyes varázslatnak van egy szintje: egy egyszerű érzékelés általában 5-ös szintű varázslatnak felel meg (például megvizsgálni valakinek az egészségi állapotát), az igazán hatalmas tettek pedig 30 és 50 között találhatók (vihar megidézése, aszály, tavak vízének megmérgezése stb.). Mindehhez még hozzátartozik, hogy varázsolni is többféleképpen lehet: létezik tradicionális (megtanultam, elmondom) típusú mágia, aztán rituálék segítségével felidézett meg a spontán varázserő. Ez utóbbi, ahogy a neve is





mutatja, teljesen univerzális: ha a varázslónak egy adott helyzetben olyan varázslatra van szüksége, amelyet nem ismer, az általa elsajátított Formák és Technikák felhasználásával megpróbálkozhat egy teljesen spontán hatás felidézésével. Ne feledjük, ez kétélű fegyver: ha valaki csak gyertyát akart gyújtani, nem biztos, hogy öröm tölti el szívét egy tűzgolyó láttán...

A további érdekességek ismertetéséhez viszont nem ártana mellékelni az egész (igen terjedelmes) mágiával foglalkozó fejezetet, éppen ezért csak egyetlen fontosabb ötletet emelnék ki: a Műhelyt. Ez a varázsló titkos szentélye, ahol ezernyi alkalom nyílik a kísérletezésre. Az *Ars Magica* nem csak varázspraktikákkal élő különcökként kezeli a mágusokat: ha valaki az igazi, tradicionális, lombikok felett görnyedő varázslót szeretné megismerésíteni, semmi sem tartja vissza. A Műhelyre vonatkozó szabályok kimerítően taglalják a talizmánok, varázssítalok, csodás fegyverek készítését, nem beszélve a famulusokról, a varázserővel felruházott, gazdáikkal láthatatlan kötelékek összekötő állatokról.

Rendszer

Nem lenne teljes a játékról alkotott kép, ha nem ejtenénk pár szót magáról a mechanizmusról. Több szó esett már a karakterekről, a varázslatokról, de miként valósul meg mindez a gyakorlatban?

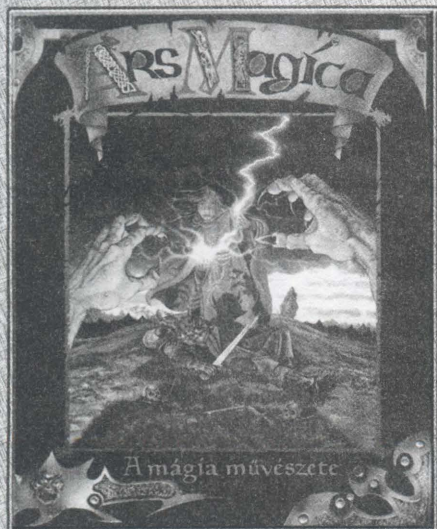
Az *Ars Magica* (a későbbi Storyteller-rendszerek prototípusaként) a tulajdonságok és a képzettségek kombinációjával modellezi az adott szituációt. A rendszer alapja egy tízoldalú „kocka”, amivel amúgy kétféle dobástípust különböztetünk meg – a teljesen normális dobást, ahol a kapott értéket egyszerűen hozzárendeljük a Tulajdonság+Képzettség értékéhez, a másik esetben viszont (ez az ún. „stressz-dobás”) különleges balszerencse és

szerencse kísérheti tetteinket. Ennyit nagyjából elég is tudni a mechanizmus alapjairól, hiszen minden próba ezt az elvet követi (csak más esetben pl. a Formát és a Technikát vagy a Tulajdonságot és a Jellemvonást kombináljuk). A karakter megalkotása rendkívül időigényes feladat, viszont bizvást állítható, hogy megéri a fáradságot: a teljesen aprólékos rendszer segítségével olyan valóságos személyiségeket alkothatunk, akiket valóban öröm megszemélyesíteni. Ehhez jelentős mértékben hozzájárul az Erények és a Hibák szisztemája, amivel különböző pontértékek elköltségével ill. megszerzésével olyan pozitív vagy negatív jellemvonásokkal ruházhatjuk fel a karaktereket, amelyek teljesen egyedivé alakítják a kitalált figurákat.

Végezetül

Az *Ars Magica* nem tartozik a legfrissebb játékok közé. Több változtatáson keresztül esett, veterán rendszer ez, ami a White Wolf stúdió hatalmas népszerűséget szerzett Storyteller-sorozatának alapjául szolgál. Ebből a világból nőttek ki a Vampire vérszopó fenevadjai, a Werewolf rémfarkas-társadalma és nem utolsósorban a Mage (The Ascension; The Sorcerer's Crusade) free-form mágiarendszere és az ott szereplő varázsló-klánok egy része. Rétegjáték, azt biztos – rengeteg törődést, aprólékos munkát és lelkesedést követel a résztvevőktől. Olyan szerepjátékosoknak ajánlható, akiknek kihívás a hősi eposzokhoz hasonlatos kalandfüzérek végigjátszása; akik szeretik, ha kitalált, szívükhöz közel álló karaktereik fejlődnek, élnek és szeretnek; akik imádják a változatosságot és a béklyók nélküli szórakozást.

Juhász Viktor



**Amiben bírtok,
Amint gondoltok,
Amiről féltok.**



**A középkori Európában
Rejtett tudás birtokosai,
Bötét titkok tudói élnek.**

**Mágusok, Hermész Rendje,
A kik állandó veszélyek közt
Gyakorolják üldözött mesteriségüket
Isten, a Pokol és a tündérnép erejével szemben.
Csak önnön hatalmukban bízhatnak,
Amíg be nem köszönt az új kor...**

Megjelenik október végén.



Ítéletidő

Meggyóntátok hát bűneiteket, testvéreim az Urban! – szólt kenetteljes hangon a szerzetes. – Lelketek immáron tiszta... nyugodt szívvel léphettek Isten ítélőszéke elé.

Az ablakokon túl harang kondult.

A lenti udvaron, a *laudes* végeztével daróccsuhás alakok vonultak egyenletes sorban.

A párkányon tollászkodó verebeket ősi regék ércmadaraihoz tette hasonlatossá a keletről felragyogó fény.

A távolban, az erőd bástyái mögött felsejlett a pirkadat fénye.

Gyönyörű, nyári napnak ígérkezett ez a mai.

– Felkészültetek immáron a halálra? – a Benedek-rendi szerzetes hangja a várkapolna boltívei között visszhangzott.

A három férfi meg sem moccant. Szobroknak tűntek most. Márvánnyá átlényegült, kellemetes arcvonásokkal felruházott fiatal húsnak. Egy pillanatra hasonlatossá váltak a boltívek alatt kuporgó, nedvesen csillanó angyalokhoz.

Bár az angyalok arcát nem torzította görcsbe feneketlen keserűség és harag.

A szerzetes – jó húsban lévő, pirospozsgás arcú fráter – a kápolna ajtaja felé intett. Csuhanán vörösbőr és pecsenyelé hagyott nyomokat, tonzúrája sürgős beretválásért kiáltott.

Csoszsanó léptek. A hideg kövezeten kuporgók – testvérek mind – fel sem pillantottak.

Az ajtó mellett strázsáló két poroszló beeresztette a cselédeket. Az egyik rongyos ruházatú, foghíjas vigyorú legény három fakupát egyensúlyozott, társa egy szakajtónyi kenyérmaradékot szorongatott.

– A halottak imája és a gyónás után, testvéreim az Urban, vegyétek magatokhoz földi életetek utolsó falatjait – szólt a szerzetes, és áldást osztó szent szobrának tűnt most a keskeny ablakokon beáradó, mindinkább erőre kapó hajnali fényben – Frissítsétek magatokat egy nyeletnyi borral, mielőtt hosszú utatokra indulnátok!

A három testvér zúzódasokkal borított arcán megtört az erőltetett közöny jégmaszkja, egyikük – a legfiatalabb talán – most már meg sem próbálta visszafojtani könnyeit.

– Szaporábban, atyám! – köhögött fel az egyik poroszló. – Ha így folytatjuk, esti akasztás lesz a hajnali látványosságból!

A szerzetes rosszállóan csóválta a fejét.

– De sierőssé vált a dolgod, édes fiam! – Atyai mozdulattal tárta szét karját. Az ajtó mellett toporgó cselédek rongyaikba túrtak. – Hát nem tartóztatlak én egy minutányit sem!

A gyertyatartókban kuporgó mécsesek lángja meglobbant egy pillanatra, elfúló sóhaj volt csupán a két megszakadt élet, tompa puffanás a padlóra zuhanó két pánccelos test, jégvártyával borított víztükrő a két értetlen szempár.

A rongyosok a földre hajították pengéiket, és szapora mozdulatokkal vetkőztetni kezdték a két őrt.

– Isten barmai néha okosan szólnak – mondta kenetteljesen a szerzetes, és barátságos mosollyal a döbbenet három, oltár előtt kuporgó szobrához fordult – Mozgás, atyámfiak: a nép még ma gyönyörködni szeretne kivégzésekben!

Odakint felrebbentek a verebek.

A hajnali köddel érkezett, a tejfehér, vattapuha dagállal. Senki sem látta, amikor felbukkant a városfal mohos kövei mellett (mintha csak a falból bújt volna elő, sorsüldözött, nyughatatlan léleknek vélhette volna bárki, aki erre jár), nem vették észre, amikor átgázolt a katedrális bilincsbe szorító sikátorok sárrengetegén.

Kísértet lett volna? A mészárszékek mellett szinte lépésnyire surrant el a sötétséget fáklyafénnyel riogató őrkár mellett. Felé sem pillantottak.

Pedig egy toprongyos, csuklyás idegennel biztosan szívesen elbeszélgettek volna.

Mire a pirkadat első sugarai átvakodtak a városfal felett, megtalálta az utcát, amit keresett.

A tömlőc melletti kidőlt-bedőlt kunyhónál habozni látszott. Hallgattak a környező házak is, senki sem hallotta hát a befeszített ajtó nyöszörgését.

Sánta Jakab álmodott. Már az első pillanattól fogva nem volt más vágya, mint felébredni. Az a *rengeteg lőre, az a savanyú istencsapása*, gondolta, az *győtör most engemet...* Lidércnyomás volt ez a javából (óriás mezőn állt és hatalmas bitófák árnyéka fojtogatta apróra összekuporodott szellemalakját, és felsírt alatta a föld, mert áldozatai vaslépte alatt megrendült a világ, csak jöttek, jöttek, ezernyi voltak, félig ép és félig pusztult tetemek, ölelő karok béklyózták, halottak nedvesen puha csókja fojtotta belé a szót), de amikor felriadt, jéghideg verítékben fűrődve, rá kellett jönnie, nem minden rémálom ér véget pirkadatkor.

Az idegen a marhahólyagon beszűrődő hajnalfényben alig tűnt emberinek, mintha rongyos csuklyája foszladozó szárnyak maradványa lenne, nyakában ezüst amulett lógott, és Sánta Jakab félelemtől tompa agya csak felületesen észlelte, hogy bármennyire is erőlködik, nem képes a nyakláncra koncentrálni, és az idegen... mintha elméje csak azért fogadná el jelenlétét, mert a tagjait szorító béklyó és a szájába tömött nedves rongy túlságosan is valószínűsnek tűnik.

Hogyan... – nyöszörögte valaki félelme takarója alá bújva – ...*miért nem ébredtem fel időben?* Hogy... – De a gyomrában felkavarodó bortenger keserűsége és a mámoros éjszaka után maradt fejfájás kielégítő magyarázatnak tűnt ebben a pillanatban.

Az idegen láthatólag elégedetten nyugtázta Jakab sanyarú állapotát, mintha futó mosoly derítette volna fel fiatal, nélkülözésektől öregített arcát. A *szemei...* – gondolta Jakab – *Azok a rémületesen kék szemek... Ez a keskeny szakáll... Hiszen...*

– Mfmmmtvgy! – mondta aztán.



Az idegen fejébe húzta csuklyáját, átlépte a padlót szennyező kiömlött butélik és emberi ürülék alkotta tócsát.

Alig nyikordult az ajtó.

Jakab még jó ideig próbálkozott azzal a fránya csomóval. Nyakán kidagadtak az erek, izmai meg-megfeszültek, izadt, mint egy ló.

Pedig izmos legénynek tartották.

A környék legerősebb emberének.

Ő volt a városi hóhér.

Ideje lesz szaporáznotok a lépést! – mordult rájuk a fátyalobogású csigalépcső alján strázsáló számos porosz-ló egyike. Ő volt az őrparancsnok. – Mit a pokol tartott ennyi ideig?

– Számosak voltak bűneik, fiam – mosolygott a szerzetes. A rabláncra fűzött testvérekre sandított – Mégsem engedhetem őket tisztátalan lélekkel a túlvilágra!

– Mit számítana ezeknek a haramiáknak! – mordult fel a derék városi porosz-ló, és köpött. A rabokat kísérő katonákra sandított (bőrpáncélos, sisakjukat mélyen arcukba húzott árnyaknak tűntek a folyosó kanyarulatában), végigmérte az alaposan összevert legényeket (mintha hirtelen szédülés porgett volna meg körülötte a világot), aztán intett.

– A szekér az udvaron várja, atyám – szólott még a távolodó csoport után, és megpróbált rájönni, melyik két társa kísérte ezeket a nyomorultakat a végső újukra.

Biztosan a fáradság... – dörgölte kopaszodó halántékát. Képtelen volt felidézni az arcukat.

Őszintén szólva a szolgalegényekre sem emlékezett.

– Hét, til – vakkantott oda két emberének – Feljöttök velem!

Leikiismeretes embernek ismerték. Mire azonban felfedezte az oltár mögé vonszolt testeket (ó, minő istengyalázás!), már késő volt.

Akaredrálissal szemben, egy fazekas házának tetején választotta ki leshelyét. Nem okozott nagy nehézségeket feljutnia ide – sőt, ez legegyszerűbb praktikai egyikének számított –, tökéletesen belátta az egész vásárteret (a mesteremberek perceként belül elkészülnek az akasztófákkal, a törpe házacsák árnyékában izgatott léhűtők gyülekeztek), mégsem tűnt elégedettnek.

A templom mozdíthatatlan, sziklaszürke tömbje.

A feszület, amin megcsillan a hajnali nap sugara.

Kitárt szárnyú angyalok ölelik magukhoz a saját bűzében fuldokló várost.

A fajtájábéliekhez hasonlóan nem kedvelte Isten hatalmának földi mementóit.

A gögös oromzatokat fürkészte, és érezte, ahogy tagjai zsibbadt görcsbe rándulnak, *nem!*, hördült fel benne az évezredes gög, *miénk az igazi erő!*

Odalent kezdett sűrűsödni a tömeg.

A díszemelvénnyel alakok mozdultak.

Büdös parasztok – mormolta a testőrök kapitánya – Inkább dolgoznátok... disznók.

Még egy utolsó pillantást vetett a díszemelvénnyel előttről gyülekező emberekre. Hátradobra köpönyegét (páncélján a város címere csillant), gögösen végigsimított kardjának markolatán.

– Ostoba vagy – morogta társa – Megtanítjuk nekik, kik az igazi urak ebben a városban. Majd megismerik, ki tartja a kezében a korbácsot. – Elmosolyodott. Korhadt vigyor volt ez. Arannyal szegett köpönyege, zsíros arca, vöröslő orra jólétéről árulkodott.

– Eljönnek vajon? – suttogta a testőrök kapitánya. – Kettős őrséget állítottam mindenhol. A tömegben ott vannak az embereim.

– Bejuthatnak – tette hozzá némi habozás után. Borostás arcán kegyetlen vigyor derengett fel. – De ki... soha. Soha!

Társa hallgatott.

A gyertyaöntők utcája felől zsvaj hallatszott.

– Jönnék.

Az ég peremén gyülekező felhőkoszorú mögött felragyogott a Nap.

Egyesével szállingóztak be a városkapun. A rozsdazöld vasrudakkal, férfikarnyi láncokkal erősített felvonóhid mögötti boltív a legtöbbjük számára semmiben sem különbözött a legendák fenevadjainak éhes szájától. Most mégis eljöttek, önként ereszkedtek alá a zsúptetők és omladozó kémények páncélja alá bújó bestia sármocskos gyomrába.

Szükség volt rájuk.

Nem hagyhatták cserben társaikat.

Rongyaikat szinte lángra lobbantotta a porosz-lók figyelő tekintete. Az életükkel játszottak. Szakadt öltözetük alá ezért sem rejtettek tört vagy kardot – ezek a jámbor kofasszonyok almáshordóinak alján, a gabonaszákak mélyén, a halaskosarak rejtekében lapultak.

Nem siettek. Ráérősen topogtak, köpködtek és a fehér-cselédekkel cicáztak.

Volt, akit túlzottan jól ismertek a bátor strázsák. Ők maguk fabrikálta maskarák rejtekébe bújtak. Mint például az a vörös hajú, púpos koldus.

– Mecsoda céció! – köhögte az egyik katona felé – Mecsoda látványosság lesz!

Azok nem is sejtették, mennyire igaza van.

Az ütött-kopott szekér kerekei minden egyes bukkanónál panaszosan felsikoltottak, és mivel kátyúból több is akadt a kellenél, fültépő halotti dal kísérte utolsó útjukra a testvéreket.

Nem szóltak. Megriadt verebek gyanánt gubbasztottak a redves szénán, felettük összeborulni látszottak a napfényt beereszteni nem kívánó háztetők. (És azok az arcok, összemosódó faliszóttas orcákból, kíváncsi és utálkozó és elkeseredett és sajnálkozó és csúnya és szép emberekből, mint a durván faragott vízköpők egy pokolba vezető kriptá folyosóján.)

Lehajtották fejüket, hogy ne lássák a mosolygó arcokat.

Lehajtották fejüket, hogy ne lássák mosolygó arcukat.

A szerzetes a keskeny ablakokon kikandikáló kíváncsiakra, a házak felett feszülő kék ég felhős csikjára és embe-reire sandított.

Kezei a rózsafüzért morzsolgatták.

Imádkozott. Hangtalanul.

Akihez segítségért fordult, így is meghallja.

A vásártéren feltűnt az emelvénnyel, a porosz-lók sorfala és a három akasztófa, a három komor keselyű.

Atestőrök kapitánya a tömeget vizslatta. A düledező házak között megrekedt tömeg (azok az izzadt, állatiasan vágyakozó és bűzlő testek) levágott fejekből rakott áldozati hekatombára emlékezett.

– Kezdje méltóságod – hajolt meg a kövér férfi felé. Kisértést érzett, hogy levegye



sisakját. Egyre melegebb lett. Fülledt, vihar előtti idő.

Az előjáró felegyenesedett. Gyűrűkkel ékesített, párnás kezeit óvó mozdulattal tárta ki a nép – az ő népe – felé.

Az emelvényen három meggörnyedt, láncra vert alak. A csuklyás hóhér. Egy Benedek-rendi szerzetes.

– Figyeljete hát szavamra! – kiáltotta a nottinghami városbíró.

A főtéren túl csikorogva emelkedni kezdett a városkapu felvonóhídja.

Félre, te istenbarm! – sziszegte a vörös üstökű koldus az előtte toporgó tisztas kádár fülebe, majd mit sem törődve a felháborodott morgással, azonnal előretolakodott. Egy pillantás a környező embertömegre... igen, itt vannak. Mindannyian. Egy tapintás a rongyos köpönyeg alá... a fegyver sem veszett el.

– Három haramia! Három gaz vadorzó országunk gyönyörű vadaskertjében! – szónokolt a felcicomázott városbíró. A tömeg egyetértően morgott. – Azt kérdeztem tőletek egyszer: meddig kell még tűnnünk a városunk falain kívül tanyázó banditák állandó fenyegetését? Meddig kell még a félelemtől remegnünk, ha a sherwoodi erdő mellett vezet utunk? Mióta királyunk, a bátorságáról híres Richard külhonban hadakozik Isten hatalmát tagadó pogányokkal, az efféle alakok nem restellnek lecsapni a védtelenül maradt szerencsétlen emberekre! Hát nem! – kiáltotta, és hangjába remekül vegyítette színlelt felháborodását – Íme, ez a három gazfickó, a három Green testvér, kiknek apja is haramia volt egykoron, akiket a megszentelt föld sem fogadna be... csak az elsők abból a haramiacsapatból, akiket napokon belül felkoncolunk, kardélre hányunk, kiknek vezetője... – És hangjában (amit visszhangozva vertek vissza a katedrális füstszürke falai) ezúttal igazi harag csengett – az az átkozott... Robin Hood!

A tömeg felmorajlott.

– Hóhér, tedd a kötelességedet!

Megmoccantak az eddig megkövült hullámok.

Három Green testvér némán túrta a poroszlók durva lökéseit, arcukat a felragyogó Nap fénye marta, zavaros szín töcsává változott előttük a kíváncsiskodó tömege, valaki megrántotta a kenderköteleket, és...

– Inkább vádolkak én, Nottingham városbírója! – üvöltötte egy hang.

A hóhér messzire hajította a veres csuklyát. Rongyaiba, hosszú hajába belekapott a szél.

A tömeg felüvöltött.

Atéren egymást taposták az emberek.

– Robin Hood! Robin Hood! – kiáltotta ezer torok.

– Hát már ide is beszemtelenkednek ezek a nyomorultak? – hördült fel valaki.

– Megesküdtem volna... – mordult fel a zsúptető rejtekében kuporgó alak, és felegyenesedett.

A mondat többi részét már valamilyen ismeretlen nyelven folytatta.

A tetőben fészkelő verebek tébolyult csiviteléssel menekültek.

Kapjátok el! – ordította a városbíró. És a zavaros ember-töcsát mindjárt vérpatak színezi vörösre.

– Ezt neked, cimborám! – harsant a kacagás, és egy szálfatermetű férfi (ugyan ki ismerte volna fel benne az előbbi koldust?) egy zavart poroszlót vágott a katonák sűrűjébe, mintha csak aprófa lenne. – Birokra, legények!

Fegyvereken csillant a fény, rongyos csuhák alól előkerült karmok martak a poroszlók oldalába.

– Itt vannak a sherwoodiak! – szállt a kiáltás, és az emberek egymás taposták, bőszen, akár egy csatában, mert hiszen szép dolog a hősiesség viadal, de mégiscsak szebb azt egy biztos menedék oltalmából szemlélni... Poroszlók bőmböltek, kardok vástak el páncélokön, a hóhércsuhá alá rejtőzött férfi pedig egyszerre három poroszlót fegyverét küldte az alant felkavarodott sártengerbe.

– A városkapu felé! – lihegte Robin, és végigsimított a markolatba, pengékbe vésett furcsa jeleken (mintha pillanatra kékes szikra söpört volna végig a különös rovásokon, ősi tájakra, évezredes tudásra nyitott hirtelen ablakot a pengében felpislákoló erő), aztán lesújtott, és véres fejjel borultak egymásra a felé igyekvő poroszlók.

– Áldás, békesség! – szuszogta a természetes fráter, és ki-markolta valamelyikük kezéből a fegyvert. – Ne toporogjatok már, testvéreim az Urban! – fordult a testvérek felé, miközben két szúrással elintézett egy harcias küllemű katonát.

– Vidd őket, Tuck barát! – bölintott a sherwoodi haramiák kapitánya, aztán hártott és szúrt, lecsapott és védekezett, felette pedig, a kristálytisztá égen gomolygággá torlódtak az első felhőpamacskok.

Zárva, a szentségit! – köhögte az egyik rongyos, és a ki-mart fából ácsolt felvonóhíd felé intett. A Hét Szűz Fogadó és az istállók közé szorultak be éppen.

– Vágjad, Little John! – üvöltötte egy másik, és a – nem is olyan régen még veres üstökű koldus – szálfatermetű férfi nem kérte magát. Furkósbotjának ütéseire koponyák szakadtak, páncélok horpadtak, fegyverek repültek messzire, és üvöltött, és maga volt a harc megtestesült démona.

A szűk utcákat felborult szekerek, kordék, hordók és mozdulatlan testek borították.

A csavargók harca pedig lassan, de biztosan kezdett vesztesre állni.

– Mi a francnyavalya... – pillantott fel az égre valamelyikük, hogy utána elkéült szájszállal keresztet vessen. A mellette vagdalkozó cimborá régen láthatott effélet, mert döbbenet merte végig társát, és egy pillanatra még ellenfeléről is megfedkezett. Aztán szúrt, és utána ő is felsandított a háztetők között szabadon maradt ég csikjára.

– Én Uram Istenem – nyögött fel rekedten.

Szerte a városban – penészes udvarok mélyén, cölöpök-höz kötve, falkákba verődve és szemétdombokon turkálva – felvonyítottak a kutyák.

Ezek a nyomorultak! – A városbíró a lassan elnépteledő vásárteret szemlélte. A holttestek... ő, mennyi embere veszett ma oda! Egyedüli elégtételt csak a lezárt felvonóhíd melletti sikátorokba szorult rongyosok látánya jelentett.

– Robin Hood! – morogta bosszúszomjasan, és a halárusok standjai mögött bújócskázó haramiavezért figyelte, aki éppen a testőrök kapitányát illette zamatos káromkodásokkal.

Ekkor hallotta meg az ezernyi kutya vonyítását.

Aztán felsandított az égre.

Robin ez alkalommal ellenfélre akadt. A testőrök kapitánya – tapasztalt, számos harcot megjárt öreg róka – nem dőlt be trükkjeinek, vágásai halálpontosan zúdultak



lefelé, háritásában hibát nem lehetett találni... egyedüli esélyt talán csak kardjának különleges erői jelenthettek. Talán...

Nagyjából ekkor tudatosult benne (felborult kettecek között bujkált, a zavarodottan káráló tyúkok mögött felsejlő sziluettet figyelte, nehogy a testőrkapitány meglep- hesse), hogy emberei ügye vesztesre áll, a belsejében kelt borzongás pedig valami sokkalta rosszabbra próbálta fel- készíteni.

Felpillantott az égre.

Aztán ugrott – egyenesen a legnagyobb tócsába taszítva a testőrök derék kapitányát –, és üvöltött, ahogy a torkán kifért.

– A földre! Hé! A földre! Mindenki!

Ő volt az első, aki arccal a felpuhult sártengerbe vetet- te magát.

Az ódon kőfalak, ócska vályogkunyhók és érchegyű ka- tedrálístornyok felett kékeslilán kavargtak a felhők. Villámok szaggatták a fellegeket.

Feltámadt a szél. Először csak pár szalmaszálat ragadott el az udvarokon álló kékéből, aztán felborultak a kordék, felnyögtek a palánkok, felvonyított a levegőég, és kavargó üvöltés lett a világ, holttestek és magatehetetlen emberek vágódtak a látakba, elhallgattak a kutyák, döbbenet ha- saltak az emberek.

Már nem harcolt senki.

Démonok sikoltoztak a szélben.

Fülsüketítő zajjal csaptak le a villámok.

Pozdorjává zúzott roncsként fordult ki helyéről a felvo- nóhid.

Valamelyik tető rejtékében ösztövé, kime- rült alak rogyott térdre.

Neki köszönjétek – intett Robin a barlang szájánál ku- porgó ösztövé férfi felé. A Green testvérek habozni látszottak. – Menjetek csak nyugodtan. – tette hozzá báto- ritólag.

Még sokáig nézte a patak vizét, hallgatta a sherwoodi erdő békés madárdalát.

– Haragja, akár a tűz... – mormogta a köveken kuporgó Tuck barát.

Robin a fejét csóválta.

– Most egész békésnek tűnt – mondta csendesesen – Az elvakult hősködérről beszélt, a bolond módra felhasznált tárgyakról, amiket nem éppen erre a célra alkotott... be- surranásra és ostoba verekedésre... nem felejtette ki bo- torságomat sem, nem is említve személyes áldozatát, ami nélkül... – Legyintett.

– Tulajdonképpen megértem – bólintott a szerzetes, és tekintete a tisztást, a barlangokat és a sürgő-forgó embe- reket fürkészte – Mi haramiák vagyunk. Pénzért ölünk, fosztogatunk, állandó veszély árnyékában élünk. Ő pedig egyedül van... a fajtájából. Eleddig nem érkezett senki, akit... akit társává fogadhatna itt...

–...a Sherwood Conventusban.

Sokáig hallgattak még.

VÉGE

A holló S szolt a holló



A legenda szerint lelkünket egy holló viszi át a holtak birodalmába. De ha az emberrel még életében valami borzalmas dolog történt, a holló visszatérhet a lélekkel, hogy az igazságot szolgáltatson és megjelje végső nyugalmát.

MEGJELENT SZEPTEMBER VÉGÉN

Beneficium

Könyv nagy- és kiskereskedés,
valamint a Beneficium támaszpontja.

A Beneficium (Cthulhu hívása, Ars Magica)
és a Nítor kiadó (Codex) hivatalos
bolt- és klubhelyisége.

itt minden könyv 20%-kal olcsóbban! Hangu-
latos klubhelyiségünk minden érdeklődőt vár!
Itt üzemel nagykereskedelmi egységünk is.
Fantasy, science-fiction könyvek és szerepjáté-
kok széles választékával, előnyös feltételekkel
várjuk a viszonteladókat!

Címünk:
Budapest VIII.,
Szentkirályi út 38.
Tel.: 06-30-909-526
Megközelíthető a Kálvin tértől
(1 percre)
a Múzeum utcán keresztül.

65

DRÁGAKÖVEK A SÖTÉT VITÉZ KINCSESHÁZÁBÓL

AZ AD&D ÉS A GONOSZ ERŐK

MÁSODIK RÉSZ

EGY BALJÓS MEZEI SZERSZÁM

avagy mivel arat a Halál?

Fegyver	Ár	Súly*	Méret	Típus	SF	K-Á	N
Kétélű kasza	5 arany	8 font	N	Sz/V	8	1K6+1	1K8
Harci kasza	15 arany	15 font	N	Sz/V	10	1K8+1	2K6

* A súlyadatokat azért hagytuk meg az eredeti szövegnek megfelelően fontban, mert az AD&D-ben ebből a mérőszámból kiindulva kell meghatározni a teljesen felszerelt karakter terhelhetőségét és módosított sebességét; a szabványos SI-mértékegységekre való átváltás lehetetlenné tette volna, hogy a két fegyver súlyát a játékos belekalkulálja ezekbe a játéktérkékekbe. A magyar gondolkodáshoz közelebb álló mértékegységekkel számolva a közönséges kasza nagyjából 3,5 kg-ot nyom, harci változata pedig kevés híján 7 kg-ot. (Legalábbis Dark Paladin szerint.)

Kétélű kasza: Ezt a szerszámot főként a mezőgazdaságban használják, de szükség esetén az ellenség felapritására is alkalmas. Az elnyújtott ívben hajló acélpengé oldalvást áll el a hosszú fanyéltól, és 90 foknál valamivel nagyobb szöget zár be vele. A nyél másik végétől számított egyharmadhossznyi távolságban egy vízszintes állású segédfogó is található, a bal kéz számára. A legtöbb kasza jobbkezes. Balkezes karaktereknek valószínűleg külön kaszát kell csináltatniuk maguknak, ami a feltüntetett árnak legalább háromszorosába, de inkább ötszörösébe fog kerülni.

Noha a mítoszok szerint a kasza a Halál rettegett fegyvere, módosíthatatlan formában tökéletesen alkalmatlan a harcra. Kiegyenesített pengéjű változata *farkaskasza* néven szerepel a *Játékosok Kézikönyvében*. Itt tárgyalt változata annyiban különbözik az egyszerű aratószerszámtól, hogy a penge külső íve is ki van élezve. Az átalakítás költségei benne foglaltatnak az árban, amely egyébként feltehetően csúcsmínőségű, faragásokkal díszített darabokra vonatkozik, mert azt elég nehezen képzelhető el, hogy egy közönséges földműves szerszámmért öt kecskét vagy húsz libát adjanak, amint az a *Játékosok Kézikönyve* hivatalos felszerelési listájából következne.

Nyílt terepen, hozzáértő kézben a kétélű kasza félelmetes fegyver lehet, forgatója egyszerre több ellenfelet távol tud magától tartani, még ha körül is veszik. Alakzatban zajló küzdelemben - vagyis csatamezőn - és zárt térségben - például földalatti járatokban - azonban gyakorlatilag hasznavehetetlen, mivel megrendítéséhez legalább 2 m szabad tér szükséges a harcok körül. Amennyiben ez nem áll rendelkezésre, akkor csak 3 körönként lehet támadni vele, és minden elhibázott dobást azonnal ellenőrizni kell, hogy nem talált-e el a kiszemelt célpont helyett valami vagy valaki mást. A mesélő ilyenkor saját belátása szerint járhat el, a

játékszabályokat az adott helyzethez igazítva. Elrendelheti pl. a harci dobás megismétlését egy baráti küzdőfél ellen, vagy pörölycsapás elleni mentődobást szabhat ki, ha a kaszapenge kőnek üt-közik.

Kedvező körülmények között ezzel szemben bámulatos dolgokat lehet bemutatni a kaszával - persze csak akkor, ha a harcos nem egyszerűen jártas a forgatásában, hanem szakosodott is rá, azaz két fegyveres jártassági kategóriát áldozott rá. Az ilyen karaktert a szokásos előnyökön kívül az alábbiak is megilletik:

(1) Ha *védekező harcban* használja fegyverét, azaz folyamatosan lengeti maga körül, akkor a zsványok nem használhatják ellene *orvtámadás* képességüket, a hátulról intézett támadásokhoz járó HK-módosító pedig felére csökken (+2-ről +1-re). Ezenfelül természetesen megkapja a *védekező harc* szokásos bonuszeit is.

(2) Ha a kör elején bejelenti szándékát, önként lemond a kezdeményezésről, majd sikeres Ügyesség-próbát tesz, a karakter egyszerre két ellenfelet is megtámadhat a kasza széles ívű suhintásával. A két ellenfélnek nem muszáj egymás mellett állnia, de mindenképpen ugyanazon a köríven kell lenniük, vagyis nagyjából egyforma távolságra kell tartózkodniuk a karaktertől. Tereptárgy vagy más küzdőfél nem eshet közéjük. A kaszaforgató ilyenkor egyetlen harci dobást tesz, ennek az eredményét veti össze a két célpont Védelmi Kódjával; kettős találat esetén viszont a veszteségsdobást külön-külön végzi el. A kör elején a játékosnak ki kell jelölnie a két célpont közül az elsődlegesét. Ha ezt követően az Ügyesség-próbája nem sikerül, a támadás csak az elsődleges célpontot érinti, egyébként azonban a szokásos módon bonyolódik le. (Eltekintve persze attól, hogy a karakter önszántából feladta a kezdeményezést.)

(3) A láthatatlan ellenfeleket a specializált kaszaharcos széles ívű, lendületes vágásaival szemben csupán az ilyenkor szokásos védőbonuszok fele illeti meg.

A *Földművelés* jártasság kétszeres felvétele automatikusan és ingyen jártassá tesz minden nem-varázsló karaktert a kétélű (nem a harci!) kasza forgatásában. A kétélű kasza és a harci kasza önálló fegyvercsoportot alkot, amely egyetlen más fegyverrel sem áll rokonságban. A kasza típusú fegyvereket a varázslókon kívül minden főkaszt tagjai szabadon használhatják, bár a zsványok között párját ritkítja az ilyen. A különféle halálistenek papjai viszont - ki tudja, miért? - kimondottan vonzódnak hozzá. Kivételes esetekben a mesélő nekromántáknak és egyéb fekete mágusoknak is engedélyezheti a kaszaforgatást; célszerűbb azonban, ha az ilyen karakterek szigorúan NJK-k maradnak.

Harci kasza: Ez a fegyver a közönséges kétélű kasza kimon-dottan hadicélokra kifejlesztett változata, gabonaaratásra - ellen-tétben azzal - már egyáltalán nem alkalmas. A két fegyver között a különbség elsősorban a táblázatban feltüntetett harci értékek-ben mutatkozik meg. Egyébként a kétélű kaszáról leírtak min-denben vonatkoznak a harci kaszára is, azzal az apró, ám lénye-ges eltéréssel, hogy ez utóbbinak a hathatós meglendítéséhez már 1.5 m szabad térség is elég a forgatója körül.

ALVILÁGI ARZENÁL

avagy néhány kellemetlen halálnem

Gereznanyúzó

Ennek az antik harci kaszának a mágikus hatalma nem veteke-dhet ugyan az igazi ereklékével, a közönséges varázstárgyak so-rából azonban messze kiemelkedik - ráadásul egyedi darab, csu-pán egyetlenegy létezik belőle az egész világon. Joggal állíthatjuk tehát, hogy köztes helyet foglal el a kétféle kategória között.

A fegyver nyele feketére van polírozva, ívesen hajló pengéje rozsdabarna és szemcsés felületű, mintha az enyészet valami hosz-zsas földmélyi pihenő során alaposan kikezdte volna. Noha sok-kal jobb állapotban van, mint első pillantásra látszik, szunnyadó varázserejének tüzetesebb vizsgálatra sem adja tanújelét. Nem sugároz mágiát, s támadó- és veszteségbonuszokat sem biztosít forgatójának; harci értékei ugyanazok, mint a közönséges harci kaszáknak. Igaz, hogy mindenféle földi és túlvilági teremtmény-ben képes kárt tenni, még azokban is, akiknek egyébként csak a +5-ös varázsfegyverek ártanak; ez azonban ritkán derül ki róla, elvégre józan fejű megtaláló nem ilyen ellenfeleken próbálja ki az efféle kétes hitelű ócskaságokat.

Gereznanyúzó ártó szellemét csak a titkos parancsszó kimon-dásával lehet életre kelteni. Ezt a bűvigét - amely egy rég elfele-dett nyelven "pusztulás"-t jelent - gazdájának abban a pillan-atban kell kimondania, amikor sebet ejt vele az ellenfelen. A ször-nyű rontás minden olyan élőlényre hatásos, amelyiknek a teste szerves anyagokból áll. Az élőholtak, a gólemfélék, az elementálok és egyes démonok tehát immunisak rá, ám egyébként félisteni

státus alatt bárki prédául eshet neki. Gereznanyúzó varázshatal-ma ellen nem véd a mágikus ellenállás, hiszen már az áldozat tes-tén belül kezd meg romboló munkáját, ahová a seben keresztül jutott. Hogy meg tudja-e fertőzni a vért, azt mentődobás dönti el, amelyet varázspálcák ellen kell letenni. Siker esetén az ál-do-zat mentesül a hatás alól - legalábbis a következő vért fakasztó találatig, amit újabb parancsszó kísér. Ha elhibázza dobását, az ártó erők működésbe lépnek benne.

- (1) A sebesülést követő első körben szörnyű viszketés tör rá a teste egész felületén. Egyelőre még nem szenved vesz-teséget, de harci- és mentődobásaihoz -4 levonás járul.
- (2) A sebesülést követő második körben a bőre hosszanti irányban felhasadozik, a testen mindenütt gennyes feké-lyek nyílnak. A -4 levonás továbbra is érvényben marad, ám ezúttal 1K4 Ép veszteség is jár vele. Ez önmagában nem túl sok; ha azonban az áldozat Intelligenciája 3-nál magasabb, a hatás pszichológiai sokkal is kiegészül. Mi-helyt az illető rádöbben, mi történik vele, nyomban sike-res Bölcsesség-próbát kell tennie, különben elájul az izso-nyattól. (Szörnyetegek esetében a mesélő saját belátása szerint határozza meg a Bölcsességük értékét, vagy a pró-badobást halálmágia elleni mentődobással helyettesítheti.)
- (3) A sebesülést követő harmadik körben az áldozat össze-esik és abszolút magatehetetlenné válik. Ha előzőleg esz-méletét veszítette, most felocsúdik az enyhet adó ájulat-ból, hogy öntudata teljes birtokában élje végig a rá váró borzalmakat. A bőre foltszerű, nyálkás cafatokban hám-la-ni kezd, a szó szoros értelmében lerohad a testéről. Izso-nyatos kínok között 4K4 Ép veszteséget szenved.
- (4) Az ezután következő körökben a bomlás megállíthatatlanul folytatódik. Az áldozat magatehetetlen marad, a bőre tovább hámlik, minden körben 4K4 Ép veszteséget okoz-va neki. Szemvedésének általában az irgalmas halál vet vé-get. Ha támadója újabb sebeket ejt rajta a kaszával - amit automatikusan megtehet, ha valaki más nem kél a kínjá-ban vergődő nyomorult védelmére -, az nem gyorsítja a rothadás folyamatát, csak a fegyver által okozott Ép-vesz-teséggel hozza neki közelebb a halált. Gereznanyúzó legtöbb forgatójának azonban esze ágában sincs ilyen kegyet gya-korolni legyőzött ellenfelével.



A burjánzó rontás megfékezésére többféle mód-szer is létezik; maga az áldozat ezeket értelemsze-rűen csupán a sebesülését követő első vagy máso-dik körben alkalmazhatja, hiszen utána cselekvés-képtelenné válik. A papok viszonylag könnyen se-gíthetnek rajta, mindössze egy Betegség Gyógyítá-sa varázslatot szükséges rábocsátaniuk. (A hason-ló jellegű, de erősebb varázslatok - pl. Gyógyerő - természetesen szintén hatásosak.) A varázslóknak már nehezebb a dolguk: ők csak egymás után két sikeres Mágikus Ellenvarázssal képesek megtörni a rontást. Ez ugyancsak kemény dió, mivel Gerezna-yúzó varázsereje 20. szintűnek minősül.

Ha sem pap, sem varázsló nincsen kéznél, egyet-len megoldás kecsegtet némi reménnyel: az ál-do-zatot azonnal le kell vetkőztetni, és tetőtől talpig lemosni szenteltvízzel. Amennyiben a társai nem vesztegetik az idejüket rémült hűledezéssel, és nem hátráltatják őket külső akadályok sem (például Gereznanyúzó meg a gazdája), ehhez az észbe ka-

pásuktól számítva 4K4 körre van szükségük. Ebből az értékből összesítve levonhatók a segédkező személyek (legfeljebb 4 fő) Ügyességéből adódó reakcióbonuszok. (Ha akad közöttük olyan kétbalkezes, akit *reakciólevonás* sújt az alacsony Ügyessége miatt, ő természetesen *fölfelé* fogja módosítani az időtartamot.) úgyszintén le kell vonni belőle az áldozat természetes VK-ját, amelybe csak a vértet és a pajzs számít, az Ügyesség-bonuszok és a mágikus védelem nem. A módosítók összegétől függetlenül a procedura mindenképpen eltart legalább 2 teljes körig.

A pontos időtartam kiszámítása azért rendkívül lényeges, mert miközben vetkőztetik és fűrdetik, az áldozat továbbra is minden körben Ép-*ket* veszít, és minél pusztítóbb munkát végez rajta a gonosz mágia, annál több szenteltvizet igényel a megfékezése. A KM-nek számon kell tartania, mennyi Ép-vesztéset okozott Gereznanyúzó a rontás beálltától a kidobott időtartam végéig; Jó jellemű áldozatnál a kaszapenge által hasított seb(ek) is beleszámít(anak). Ha az illető történetesen az egyik JK, a mesélő a pergőbb játékmenet érdekében a játékosra is rábízhatja a könyvelést - de semmiképpen ne mondja meg neki, miért kell külön vezetnie ezt a veszteséget! A végösszeget aztán elosztja öttel, minden törtet fölfelé kerekítve; ennyi üvegcsé szenteltvízre van szükség a sikeres kúrához. Ha a rendelkezésre álló mennyiség kevésnek bizonyul, a karakter elveszett.

Fontos hangsúlyozni, hogy a Gereznanyúzó rontása ellen használatos módszerek egyáltalán nem közismertek. Némelyikre a pillanat hevében is rá lehet hibázni, de például a szenteltvízes megoldásról valószínűleg csak céltudatos kutatás révén, féregrágha könyvekből és ősz bölcsek meséiből értesülhet a kíváncsi halandó. Egyébként a három említett metódus egyike sem gyógyítja meg hipp-hopp az áldozatot: csupán megállítja a bőrothadás folyamatát. Ha alkalmazásukra a második kört követően került sor, az illető továbbra is kínok közt vonagló, magatehetetlen emberoncs marad. Cselekvőképességét csak akkor fogja visszanyerni, ha felgyógyul a teljes Ép-vesztéséből, amit Gereznanyúzó okozott neki. (Ne feledjük: Jó karaktereknél ez a kaszapenge által ejtett sebekre is vonatkozik!) Ez történhet akár természetes, akár mágikus úton, de célszerű igyekezni vele, mert egy félig megnyúzott áldozat mindenféle ártó varázslat nélkül is igen könnyen szepszist kaphat és belepusztulhat.

Akikkel Gereznanyúzó mágiaja végzett, azokat még feltámasztani sem könnyű: egy teljes Kívánságra van szükség hozzá, gondosan megfogalmazva. Ha bármi más módszerrel próbálkoznak, az áldozat csak szempillantásnyi időre tér magához, majd rögtön belepusztul a vele együtt feléledő rontásba. Joggal állíthatjuk tehát e csalókan törékenynek tetsző fegyverről, hogy a letűnt korok egyik legpokolibb és leggonoszabb emléke.

Lélekörvény

Ez a hosszú kard, amint neve is mutatja, magába szippantja és elemésztí áldozatai lelkét. Pengéje sötét pompában ragyog, akár a csillagos éjszakai égbolt; fekete hüvelyét csiszolt obszidiángyöngyök díszítik. Forgatója harci és veszteségdobásaihoz +3 bonuszt biztosít; az Intelligenciája 17, az Egója 16, jelleme Kaotikus Semleges.

Amikor a gazdája megöl valakit Lélekörvénnyel, ideiglenesen átáramlik belé az áldozat életenergiája. Ilyenkor először is megkapja az áldozat maximális Ép értékét, még akkor is, ha ezzel túllépi a saját maximumát. Ha ezután veszteséget szenved, az mindig előbb a bonusz Ép-kből vonandó le, a saját Ép-i csak akkor kerülnek sorra, ha ezek már elfogytak. A harci értékei (HK

és mentődobások) szintén javulnak: új értékük úgy számítandó ki, mintha a karakter a ténylegesnél annnyival magasabb szintű lenne, mint az áldozata volt. Mindezek az előnyök a gyilkos csapás pillanatában lépnek érvénybe, és az áldozat szintjével megegyező számú körig tartanak. Lélekörvény teljesen elpusztítja áldozatai lelkét, ezért nem lehet őket feltámasztani.

A kard tulajdonképpen negatív energiagóc, mely az áldozataitól elvont pozitív energiával táplálkozik. Az "éhezést" három napig tűri, utána mindennap megpróbálja rákényszeríteni a gazdáját, hogy megöljön vele egy értelmes élőlényt (Ego-dobás). Ez előbb-utóbb óhatatlanul sikerül neki, mert az Egója ilyenkor naponta 1 ponttal növekszik, az ötödik naptól kezdve; mielőtt csillapította az éhségét, visszaesik 16-ra. Lélekörvény létezésének egyedüli értelme a lelkek elemészése, s ha maga választhatja meg az áldozatát, esze ágában sincs tekintettel lenni a gazdája érdekeire.

A kardnak van egy aprócska titka, amit magától nem szokott elárulni a forgatójának. Ha olyan ellenfelet támadnak vele, akit negatív energia éltet (például élőholtakat vagy a Negatív Sík szörnyeit), semmi kárt nem tesz benne - sőt, ilyenkor minden sikeres találat *fordított* irányú energiaáramlást vált ki! Lélekörvény gazdája mentődobás nélkül, maradandóan elveszt egy Tapasztalati Szintet az érte járó Ép-kkel együtt; ezeket az ellenfél kapja meg a következő kör végéig, s erre az időre a harci értékei is egy szintet javulnak. A fegyver ily módon minden további nélkül megölheti a saját gazdáját, végérvényesen elpusztítva a lelkét. (A titok egyetlen előnyös oldala, hogy ugyanez történik a negatív energiájú szörnyekkel is, ha pozitív életerővel rendelkező lényekre támadnak Lélekörvénnyel.)



Az elvesztett szintek és Ép-k visszaszerezhetők a hagyományos módon - megfelelő mennyiségű Tp összegyűjtésével -, illetve Életenergia varázslat segítségével. Utóbbi módszer azonban csak fele hatásfokkal működik, tehát két varázslat pótol vissza egy Tapasztalati Szintet. Ráadásul a varázslatok közvetlenül egymás után kell a karakterre rábocsátani; ha akár egyetlen kör szünet ékelődik közéjük, hatástalanok maradnak.

Az akár ilyen, akár más módon elvesztett Tapasztalati Szintek visszanyeréséhez maga Lélekörvény is segítséget adhat, amennyiben a gazdájának sikerül rábeszélnie, hogy önként mondjon le a javára egy áldozata életenergiájáról. Ez nem könnyű feladat; a kard még engedékeny hangulatban is kemény feltételeket fog szabni, például sok-sok további lelket követel kárpótlásul.) Ha mégis rááll az alkura (döntését még az ölés pillanatában is megmáshíthatja!), akkor a gazdája maradandóan visszakap annyi szintet az érte járó Ép-kkel együtt, amennyi az áldozat és az ő aktuális szintje közötti különbség. Alacsonyabb szintű élőlények lemészárlása tehát további szintvesztést von maga után. (Mivel ehhez Lélekörvénynek csupán vissza kell utasítania az áldozat lelkét - amit bármikor megtehet, előzetes egyeztetés nélkül is -, igen hatékonyan tudja büntetni, illetve zsarolni gazdáját.) A módszer csak az *elvesztett* szintek pótlására alkalmas, a Tp-gyűjtéssel elért szinteket nem lehet maradandóan túllépni vele.

Lélekörvény a fentiekén kívül a következő képességekkel rendelkezik:

- (1) beszéd és telepátia (tolmácsnak is nagyszerűen beválik, mivel az áldozatai által ismert összes nyelvet beszél és olvassa)
- (2) pozitív és negatív életenergia folyamatos érzékelése 20 m sugárban (mint a Tudatátvitel varázslat hatása alatt álló mágusoknál, beleértve a kisugárzás intenzitásának érzékelését is)
- (3) gyorsítóvarázs naponta egyszer (csak a gazdájára; nem öregít)
- (4) 100 % mágikus ellenállás mindenféle bűbáj- és félelemvarázsról (az ellenséges varázslat erőssége szerint módosítandó *)

* Ez a roppant praktikus szabály csak a "régi" AD&D-ben szerepelt, a második kiadásból kihagyták. Lényege, hogy a mágikus ellenállás mindig 12. Tapasztalati Szinten alkalmazott mágiaira érvényes. Ha ennél magasabb szintű karakter próbál átörömi rajta, akkor a százalékos ellenállás a szintkülönbség ötszörösével csökken; ha alacsonyabb szintű, akkor ugyanennyivel nő. (A varázstárgyakba zárt mágia erősségét a készítő varázsló szintje határozza meg.) Mivel a mesélő már a kaland kezdetén tisztában van a JK-k és potenciális ellenfelek képességeivel, a mágikus ellenállás módosulásait a várható konfliktusokban előre is kiszámolhatja és feljegyezheti magának, nem szükséges játék közben tölteni vele az időt.

Szomjas Lecrucia

A hangzatos név viselője egy sűrke kovaköből pattintott tör, melynek markolatába nyolc borsószemnyi gyémánt van ágyazva. Készítője egy varázsgár törzs vénségesen vén matrónája volt, akinek reumás tagjai nem bírták már a véres áldozati rítusok bemutatásával járó sok megerőltetést. A tör segítségével sokkal kevesebb fáradtsággal sokkal több vért tudott ontani, s amikor a szomszédos lovagrend daliái egy szép napon kardélre hányták az egész törzset, arra is alkalmasnak bizonyult, hogy átmenéktse belé a lelkét. Az azóta eltelt évszázadok során Lecrucia tőle telhetőleg igyekezett minél több bajt és nyomorúságot támasztani, s e téren komoly eredményekkel büszkélkedhet. Jelleme Törvényes Gonosz, Intelligenciája, Bölcsessége és Egója pedig egyaránt 17.



Lecrucianak csak olyan ellenfelekkel szemben van harci- és veszteségbonusza, akiknek a szervezete vért tartalmaz. A bonusz alaphelyzetben +1, bizonyos esetekben azonban magasabb is lehet, az alábbiak szerint.

- (1) Sötét elfek és sűrke elfek ellen +3.
- (2) Egyéb elfek ellen +2.
- (3) Vámpírok ellen +6. (Bennük rengeteg vér van, hacsak nem éheznek hosszú-hosszú ideje. Teljesen kiéhezett vámpírokkal szemben a mesélő saját belátása szerint csökkentheti a bonuszt, míg táplálékhoz nem jutnak.)

Lecrucia ezenkívül arra is képes, hogy sikeres találat esetén vért szívjon magába áldozata sebéből, további 2K12 Ép-vel tévezve meg a pengéje által hasított veszteséget; ha benne marad a sebben, ezt a következő körben megismételheti. Vért azonban csak akkor szív, ha úgy tartja kedve; a gazdájának semmi beleszólása a dologba, nem parancsolhatja meg neki. Ilyenkor a markolatán lévő gyémántok egyike mindig vörösre színeződik, és 24 óráig úgy marad. Ha mind a nyolc gyémánt vörös színű, Lecrucia pukkadásig telt, és képtelen több vért szívni, amíg az legalább az egyik ki nem tisztul. A varázstör nem szeret hosszan szomjazni, de jóllakottan harcolni sem; ha a gazdája ilyesmire kényszeríti, nagyon meghagszik.

Amennyiben Lecrucia ellenszenvesnek találja gazdáját, megkísérli átvenni fölötte a hatalmat (Ego-dobás). Siker esetén utasítja, hogy döfje őt a saját testébe, majd annyi vért szípoloz ki belőle, amennyit csak képes; ezt általában elegendő büntetésnek tekinti. Mivel Lecrucianak nemcsak az Egója tekintélyes, hanem a szeszélyeskedés is jellemző rá, gazdái bölcsen teszik, ha folyamatosan lehetőséget nyújtanak neki szomja oltására, minél szűkebbre szorítva szabad vérszívó kapacitását.

Quietus

Quietus horgas végű, kegyetlen külsejű hosszú kard, melyet valami rég kihalt élőlény lábszárcsontjából faragtak ki. Messziről leír róla, hogy ősrégi eredetű, még sincs rajta egyetlen csorba sem, és teljesen törhetetlen. Magsárgult pengéjét furcsa, hátborzongató rúnák és szimbólumok borítják; ha élőholtak jelenlétét érzékeli 3.3 méteren belül, ezek baljós, zöld fénnel felizzanak. A harci- és veszteségdobásokhoz +3 bonuszt biztosít. Ha Quietus megöl egy emberszabású élőlényt, a holttest perceként belül elbomlik és szétrohad, míg csupán egy megfeketedett csontváz marad belőle. 1K10 körrel a halál beálltát követően ez a csontváz megelevenedik és feláll, hogy hűségesen engedelmeskedjen Quietus gazdája parancsainak. (Vö. *Holtak Megelevenítése* varázslat.) Ez a karakter szándékától függetlenül mindig bekövetkezik, ha a gyilkos csapást Quietusszal mérte ellenfelére, még akkor is, ha nem is tud kardjának e hátborzongató képességéről. Ha az esemény bekövetkezésekor már nincs a helyszínen, a csontváz megpróbálja utolérni; egyébként mindenféle önálló cselekedetre képtelen, beleértve a kommunikációt is.

Valahányszor a karakter szándékosan vagy akaratlanul újabb élőholt szolgát támaszt magának, azonnal százalékos kockadobást kell tenni, melynek küszöbértéke a Bölcsességétől függ. Ha az eredmény meghaladja ezt a küszöbértéket, a Quietus által megelevenített összes csontváz ellene fordul, és nem hagyynak föl a támadással, míg meg nem ölik vagy mind bele nem pusztulnak a próbálkozásba.

Bölcsesség	Küszöbérték
9 vagy kevesebb	50 %
10	55 %
11	60 %
12	65 %
13	70 %
14	75 %
15	80 %
16	85 %
17	90 %
18	95 %
19 vagy több	99 %



Célszerű, ha a százalékos dobást a KM végzi el titokban, és nem világosítja fel róla a játékos, mire szolgál. Csak idő kérdése, hogy az esély bejöjjön, és minél nagyobb hatalmat harácsol össze Quietusszal a karakter, az eredmény annál keményebben fogja sújtani. Igen tanulságos lecke lehet egy hatalomtól megrészeült harcosnak, ha élőholt magánhadserege gyarapításában már a huszonharmadik védtelen jobbágy lemészárlásánál tart, amikor a kocka egyszerre csak túl nagy számra fordul...

A KÁRHOZOTTAK IMÁI

avagy új papi varázslatok

Csíraölő Varázs (védőmágia, nekromancia)

Szint: 1.

Szféra: Nekromantikus, Oltalmazó *

Hatótávolság: Érintés

Komponensek: V, Sz, A

Időtartam: Speciális

Bevetési idő: 1 kör

Hatáskör: A megérintett nőnemű lény (csak emlős)

Mentődobás: Nincs

Ezzel a varázslattal a pap megakadályozza, hogy a megérintett nőnemű lény megfogjon: a petesejt megtermékenyülhet ugyan, ám a méhfalba ágyazódva elpusztul. A *Csíraölő Varázs* alkalmazása nem feltétlenül minősül gonosz cselekedetnek: megfélemlésekor a mesélőnek gondosan mérlegelnie kell a pap jellemét és indítékait, a társadalmi-politikai környezettel összhangban, különös tekintettel a vallási helyzetre. Ha például a Törvényes Jó pap a szülők vagy az egyházi feljebbvalók engedélye nélkül *Csíraölő Varázst* bocsát egy tizenéves hajadonra, annak valószínűleg számolnia kell istene haragjával. Magának a lánynak a beleegyezése persze nincs szüksége; a Kaotikus Jó pap döntésében viszont ez a legfontosabb tényező. A termékenységet megtestesítő égi hatalmak sohasem ruháznak ilyesféle mágiát a szolgálókra, használatát a legsötétebb szentséggyalázásnak tekintik, jellemüktől és a körülményektől függetlenül. (Megjegyzendő, hogy a druidák nem mind feltétlenül termékenységhitűek, így hát akadhat köztük olyan, aki ismeri a varázslatot.)

Az alkalmazási lehetőségek egyébként igen széles skálán mozognak, egyaránt szolgálhatnak jó és gonosz célokat. A Semleges Gonosz pap - királyi fattyú, aki titkon a trón elbitorlására tör - a királynőre bocsátott ismételt *Csíraölő Varázssal* meggátolhatja a törvényes utód születését. A Semleges Jó pap - az ostromlott erdőben, mielőtt az orkok előzönlének a falakat - megvédelheti az ártatlan szüzeket, ha nem is az erőszak fájaldalmától, de legalább a korcs porontyok szegényétől. A Teljesen Semleges utcalány egyszerűen azért vásárolhatja meg egy pap szolgálatait, hogy zavar-talanul úzhessen kenyérkereső foglalkozását.

Az anyagi komponens a pap szent jelképe és egy csepp vér a nő legutóbbi menstruációs periódusából. (Gyanútlan alanyoknál ennek a megszerzése nem könnyű feladat!) A pap istene pártfogásáért folyamodik, majd megérinti szent jelképével a vért. A varázslat ezzel voltaképpen befejeződött, működésbe azonban csak akkor lép, ha a vércsepp visszakerül az alany szervezetébe. Általában borba keverve szokták megitatni vele, függetlenül attól, hogy tud-e a varázslatról és beleegyezett-e az elvégzésébe. Utóbbi esetben persze nyilván valami csellel kell rávenni, de ha a megbűvölt vércsepp valahogy bejut a szervezetébe, a hatás automatikus, nem jár ellene mentődobás.

A művi meddőség a következő havi vérzésig tart, sikeres Mágikus Ellenvarázssal azonban korábban is megszüntethető. A Csírásló Varázs hatása alatt álló nő nagyon gyenge mágiát sugároz, ennek észlelése azonban komoly fejtörést okozhat az avatatlancoknak, hiszen kettős természetű. Mivel jellegét tekintve egyszerre nekromantikus és védőmágikus, nehezen lehet eldönteni, árt-e vagy használ az eltávolítása.

* A Játékosok Kézikönyve magyar kiadásának függelékében ez a szféra "Védelem" néven van megadva, a szövegben azonban mindenütt "Öltalmazó" szféra néven hivatkoznak rá. Részemről ez utóbbi változat használatát tartom célszerűbbnek, mert a "Védelem szférát" könnyű összekeverni a "Védőmágia" fogalmával, ami teljesen más kategória.

Testmeleg (nekromancia) megfordítható

Szint: 2.

Szféra: Nekromantikus

Hatótávolság: Érintés

Komponensek: V, Sz, A

Időtartam: Speciális

Bevetési idő: 1 forduló

Hatáskör: A megérintett élőlény

Mentődobás: Speciális

A varázslat az életfolyamatok külső jeleivel ruház föl egy valaha volt élőlényt, azaz halottat vagy élőhalottat: a test fölmelegszik, a légzés és szívverés megindul, a bőr kipirul, a szemekbe visszatér az eleven csillogás. Az életet érzékelő varázslatok pozitív visszajelzést adnak az alanyról, a halált érzékelők negatívát. Mindazonáltal a Testmeleggel álcázott élőhalottat - ha felismerik - továbbra is el lehet űzni, a rendes szabályok szerint. Az élőholt mivoltából adódó előnyök és hátrányok változatlanul érvényben maradnak.

A tünetek nem illúziók, hanem tényleges fizikai elváltozások; nem befolyásolja őket, hogy hisz-e bennük a szemlélő vagy sem. Ebből persze az is következik, hogy a varázslat nem tudja leplezni a bomlás előrehaladottabb stádiumait, pótolni a hiányzó szerveket; az eredmény ilyenkor háborzongatóan bizarr, de minden, csak nem meggyőző. Holtak megelevenítésére, újjáélesztésére vagy feltámasztására nem alkalmas; a friss tetem ugyan élnek fog látszani tőle, valójában azonban tökéletesen halott marad. Anyagtalan élőholtakra és normális élőlényekre semmiféle hatással nincsen.

Holttesteken és öntudattal nem bíró élőholtakon a varázslat automatikusan működésbe lép. Magától egy nap múlva szűnik meg, ám sikeres Mágikus Ellenvarázssal korábban is szétfosztható. Gondolkodó élőholtakra a Testmeleg csak akkor hat, ha önként, saját jószántukból alávetik magukat. Időtartama szintén egy nap, ám az alany - ha úgy látja jónak - egyszerű gondolatparanccsal bármikor megszüntetheti. A hatás ezután csak újabb varázslattal újítható meg, tehát nem lehet ki-be "kapcsolgatni", mint valami zseblámpát.



A fordított változat, a Kihűlt Test, fizikailag megfoszt egy élőlényt az élet főnt említett jeleitől: a szervezet lehűl a környezet hőmérsékletére (hőátadással szinte láthatatlanná válik!), a légzés és a szívverés abbamarad, a bőr kisápad, a tekintet üvegesed. Mindez semmi károsodással vagy akadályoztatással nem jár: az alany testműködését ideiglenesen a Negatív Síkról áramló energiák biztosítják. Az életet érzékelő varázslatok negatív visszajelzést adnak róla, a halált érzékelők pozitívat. Noha könnyen élőholtak nézhetik, előzni nem lehet; persze saját elhatározásából viselkedhet úgy, mintha a próbálkozás sikerrel járt volna. Az élőholtaknak járó előnyöket és hátrányokat nem kapja meg.

A Kihűlt Testet - ellentétben az eredeti változattal - vonakodó alanyra is rá lehet bocsátani, aki sikeres mágia elleni mentődobással mentesülhet a hatás alól. Az önkéntes alanyokkal szemben az ilyen áldozatok nem képesek gondolatparanccsal megszüntetni a varázslatot.

A varázslat alkalmazása oly módon történik, hogy az imádkozó pap megérinti szent jelképével az alanyt a szíve fölött, miközben fókuszált fénysugarat irányít rá valamilyen forrásból. (Fényérzékeny élőholtak a káros következmények alól nem mentesülnek!) Amíg a hatás tart, az alanyok enyhe nekromantikus mágiát sugároznak.

Rontó Égi Tekintet (nekromancia)

Szint: 5.

Szféra: Nekromantikus

Hatótávolság: 20 m x szint

Komponensek: V, Sz, A

Időtartam: Speciális

Bevetési idő: 5

Hatáskör: 1 élőlény

Mentődobás: Mentés

Ezt a varázslatot kizárólag a hírhedten gonosz vallások papjai ismerik. Alkalmazásával istenük figyelmébe ajánlják az áldozatot, hogy emelje rá sötét tekintetét, és le se vegye róla, amíg pusztulásba nem sorvad.

Az alany mentődobásra jogosult mágia ellen, amelyhez haramadannyi levonás járul, ahányadik szintű a pap. (Tört számokat mindig lefelé kerekítve.) Ha sikerül neki, hirtelen megmagyarázhatatlan megkönnyebbülés fogja el, még akkor is, ha fogalma sincs róla, hogy mágikus támadásnak volt kitéve. Ha elvétí, nyomában ólomsúllyal zuhan rá a baljós előérzet. Nem ok nélkül: másnap 1-1 pontot veszít az Erejéből, az Állóképességéből és az Épíből, ami ezután mindennap megismétlődik. Amíg a Rontó Égi Tekintet el nem fordul róla, ezeket a pontokat semmiféle módon nem képes visszanyerni. A varázslat addig tart, míg az áldozat bele nem pusztul vagy meg nem szüntetik.

Ennek az a legegyszerűbb módja, ha az áldozat saját kezűleg megöli a rontást szerző papot; persze igyekeznie kell, nehogy közben rokkantta nyomorodjon. Ez a megoldás azonban nem köztudomású, csak egyes bölcsek meg a sötét istenségek szolgálai ismerik. Varázslói részről a karakter meggyógyításához egy teljes Kívánságra van szükség; a Korlátozott Kívánság 2K4 napra felfüggeszti a pontvesztés folyamatát, minden más varázslómágia automatikusan csődöt mond. Az Átokűző Varázsnak csak papi változatban van esélye a sikerre: ötször annyi százalék, amennyivel az alkalmazója magasabb szintű a rontást szerző papnál. A Gyógyerő varázslat garantáltan megszünteti a hatást, de nem pótolja az elvesztett pontokat. Ezek a Rontó Égi Tekintet előzése után maguktól visszatérnek, az Ép-k a természetes gyógyulás szabályai sze-

rint, a főjellemzők pedig naponta 1 pontonként. A lábadozás iramát mágiával gyorsítani nem lehet.

A *Rontó Égi Tekintet* anyagi komponense egy olyan értelmes élőlény kivájt szeme, akit a pap legfeljebb egy órával a varázslat alkalmazása előtt áldozott fel rituálisan az istennek.

SZEMELVÉNYEK A TILTOTT BIBLIOTÉKÁBÓL

avagy új varázslói varázslatok

Halálmaszk (nekromancia)

Szint: 2.

Hatótávolság: 0

Komponensek: Sz, A

Időtartam: 1 kör

Bevetési idő: 2

Hatáskör: Speciális

Mentődobás: Mentésít

A varázslat hatására a mágus arca hirtelen felpuffad, elszíneződik és szétrohad. Ez nem káprázat, nem tűnékeny illúzió: a mágus csontjairól valóban lemállik a hús, a koponyanyílásokból igazi férgek tekergőznek elő. Amilyen gyorsan szétmarta az arcot a bomlás, ugyanolyan hamar összeáll utána megint: a bőr visszanő rá, a kukacok kipotyognak belőle. A váratlan átalakulás olyan förtelmes és hátborzongató, hogy akik látják, azoknak mentődobást kell tenniük mágia ellen (Bölcsesség-bonuszok érvényesek); ha elvétik, 1K3+1 körre bénává dermednek a borzadálytól.

Az alanyoknak persze a szemben kell állniuk a varázslóval, és nem lehetnek messzebb tőle 10 métertől. Ha bármiféle belső vagy külső, tartós vagy ideiglenes tényező megakadályozza őket a látásban, automatikusan mentesülnek a hatás alól. Vannak olyan ellenfelek is, akik eleve immunisak a varázslatra. Egyesek fel sem fogják a látványt (4-es Intelligencia alatt); mások magabiztosan szembenéznek vele (a varázslónál magasabb szintűek); megint másoknak semmi okuk megijedni tőle (élőholtak és alvilági szörnyek).

Az anyagi komponens egy élő féreg, amit a mágusnak a varázslat bevetésekor el kell fogyasztania.

Vérszegénység (átalakító mágia, nekromancia)

Szint: 3.

Táv: Érintés

Komponensek: V, Sz, (A)

Időtartam: Speciális

Bevetési idő: 7

Hatáskör: A megérintett élőlény

Mentődobás: Mentésít

Ez a varázslat pillanatok alatt vízre és savóra bontja az áldozat ereiben keringő vérmennyiség kb. felét, ezért értelemesen csak olyan lényekre hat, melyek vér hiányában működésképtelenné válnak. (A rovarok például nem tartoznak ebbe a kategóriába, de a vámpírok igen!) Érvénybe lépéséhez három feltételnek kell teljesülnie.

(1) A mágusnak meg kell érintenie az alanyt (harci helyzetben ez sikeres támadódobást igényel).

(2) Az alanynak el kell vétenie a mágia elleni mentődobását (külön levonás nem jár hozzá, de a magas Ügyességből vagy Bölcsességből adódó bonuszok sem).

(3) Az alany nem lehet magasabb szintű a mágusnál (ellenkező esetben immunis a varázslatra).

Ha ez a három feltétel teljesül, az áldozat szervezetéből azonnal eltűnik a vérmennyiség fele. Kifelé ez hirtelen fellépő gyöngeségben és görcsös hidegrázásban mutatkozik meg, melynek következményei szervezeti felépítés szerint eltérőek lehetnek.

(1) Melegvérű alanynál a harci- és mentődobásokhoz -3 levonás járul a megállíthatatlan reszketés és az általános energiahiány miatt. A varázslatok 25 % eséllyel kudarcot vallanak.

(2) Hidegvérű alanynál (pl. hüllők, vámpírok) a mozgás lelassul, a körönkénti támadások száma felére csökken. Az áldozat előbb-utóbb magatehetetlen katalepsiás állapotba zuhan. Hogy ez pontosan mennyi idő múlva következik be, azt a mesélőnek saját belátása szerint kell meghatároznia, az adott körülményeket figyelembe véve. (Alany méretei, környezet hőmérséklete stb.)

Az alább következő hatások szervezeti felépítéstől függetlenül minden alanynál jelentkeznek.

(1) Az alany minden Ép-vesztéséget duplán szenved el, hiszen minden csepp vér kétszeresen drága neki.

(2) Az alany 1-1 pontot veszít az Erejéből és az Állóképességéből. A százalékos Erő minden esetben 17-re csökken.



A *Vérszegénység* Gyógyerő varázslattal, *Regenerálással* vagy teljes *Kívánsággal* rögtön és maradéktalanul közömbösíthető; a *Korlátozott Kívánság* és az *Életenergia* két tetszőleges hátránytól mentesíti az áldozatot, szintén azonnal. Más varázslatok általában nem javítanak a helyzeten, hiszen a *Vérszegénység* nem betegség, nem átok, nem sebesülés és nem tartós varázseffektus, hanem egy pillanatnyi mágiikus beavatkozás hosszú távú következménye. A természetes úton történő gyógyulás két héttől két hónapig terjedhet; a pontos időtartamot a KM saját belátása szerint határozza meg, figyelembe véve az alany *Állóképességét* és *élevitelét*, az étrendet és az ápolást, a környezeti körülményeket stb. A két hét az abszolút minimumérték; ennél gyorsabban csak az az áldozat épülhet föl, akinek a szervezete közvetlen táplálékként tudja hasznosítani a friss vért, és bőséges mennyiség áll belőle a rendelkezésére. Amíg a lábadozás le nem zárul, a *Vérszegénység* mellékhatásai érvényben maradnak, és viszont: ha az összes tünetet sikerül kiküszöbölni (pl. ismételt *Életenergia* varázslatokkal), az alany gyógyultnak tekinthető.

A *Vérszegénység* kétféle verziója - a nekromantikus és a formázómágusi - lényegében két teljesen más elven működő varázslat, csak a hatásuk ugyanaz. A nekromantikus változat - amit kizárólag a nekromanta specialisták tanulhatnak meg - nem igényel anyagi komponenset. A formázómágusok egy vámpírfogat használnak a maguk verziójához; ezzel kell megérinteniük a kiszemelt áldozatot. A fognak annyi "töltete" van, ahányadik szintű volt a formázómágus a beszerzésekor, és ebből a *Vérszegénység* minden sikeres alkalmazása elhasznál egyet. Ha mind elfogy, a fog használhatatlanná válik, másik példányról kell gondoskodni helyette.

Darthus-féle Lélektiprás (nekromancia, idézőmágia)

Szint: 9.

Hatótávolság: Érintés

Komponensek: V, Sz, A

Időtartam: Speciális

Bevetési idő: 6 óra

Hatáskör: A megérintett holttest

Mentődobás: Nincs

Ez a varázslat nem túl népszerű a beavatottak körében, hiszen bonyolult előkészületeket és hallatlan nagy energiabefektetést igényel, haszna viszont tulajdonképpen senkinek nincs belőle. Egyesek persze saját beteges szenvedélyeik kielégítését is elegendő haszonnak tekintik; így volt ezzel Darthus nagymester, a nekromanta ősmágus is, amikor húszesztendő megfeszített munkával kidolgozott egy legmagasabb hatalmi kategóriájú varázslatot, amely kizárólag arra alkalmas, hogy holtuk után is tovább ki-nozhassa legyőzött ellenségeit.

A varázslat alanya kizárólag olyasvalaki lehet, akinek a halálát a mágus a saját szemével látta. Az anyagi komponens az illető holtteste, lehetőleg többé-kevésbé épen; a verbális egy bonyolult idézőlitánia, melybe bele kell szólni az alany igaz nevét is. Maga a varázslat kimerítő és hosszadalmas procedura, melynek során a mágus különféle alvilági erőkkel tárgyal, s előbb *Intelligencia*-, majd *Állóképesség*-, végül *Bölcsesség*-próbát tesz. Ha bármelyiket elvétí, a szertartásnak nyomban vége szakad, méghozzá igen kínos eredménnyel. A varázsló ugyanis alulmaradt az alkudozásban valami roppant csúf pokolfajzattal szemben, aki nem habozott kihasználni az alkalmat.

- (1) Elvétett *Intelligencia*-próbánál a partner egyszerűen túljárt az eszén, és *Kényszerbolyeget* ütött a lelkére.
- (2) Elvétett *Állóképesség*-próbánál a partner megfélemlítette, hogy vállaljon *Barát a Bajban* varázslatát az ő javára.
- (3) Elvétett *Bölcsesség*-próbánál a partner lehengerelte az akaratát, és most megszállva tartja.

Ha mindhárom próbadozás sikerül, a másik fél rááll az alakra: megkeresi a mágusnak az alany lelkét a túlvilágon. Tekintve, hogy miféle fajzat hajszoja, az alany nem jogosult mentődobásra. Az alvilági partner a szertartás végétől számított 2K6 óra múlva átadja őt a varázslónak, majd visszatér honi síkjára.

A levadászott lélek hátborzongató börtönbe kerül: saját régi, rothadó porhüvelyébe. Halandó érzékeit mind visszanyeri, de a tetem fölött nincs hatalma: sem mozogni, sem kommunikálni nem képes. A mágus válogatott kínzásoknak vetheti alá a holttestet, amiket élő ember nem sokáig bírna. Közben külön megelégedésre szolgál a tudat, hogy az alany minden szenvedést érez, de semmit sem tehet ellene, hisz mukkanni vagy kisujjat mozdtítani sem bír.

A szadista hajlamok kiélésén kívül ez a varázslat legfeljebb egy olyan lélek ideiglenes tárolására jó, amelynek a mágus esetleg még hasznát veheti. Ugyanis a különféle lélekmanipulációs varázslatok (*Tudatátvitel*, *Lélekcseré*, *Lélekrablás*, *Fekete Frigy**) működnek a holttestbe börtönzött lélekkel, így hát a *Darthus-féle Lélektiprás* más módszer híján egy elhunyt barát vagy fegyvertárs feltámasztásának első stációja is lehet. Ilyen célokra azonban tényleg csak végső kényszerhelyzetben érdemes használni. Bármilyen kíméletesen bánnak ugyanis a tetemmel, a *Lélektiprásnak* alávetett karakternek újjáéledése pillanatában halálmágia elleni mentődobást kell tennie -5 levonással, és ha elvétí, dühöngő örülként támad fel.

* A második és a harmadik varázslat (*Life Force Transfer*, *Life Force Exchange*) a *Complete Necromancer's Handbook*-ban szerepel, a negyedik (*Bloodstone's Frightful Joining*) a *Tome of Magic*-ben; lényegében mind a közismertebb *Tudatátvitel* (*Magic Jar*) magasabb szintű variációi.

Ami a varázslat időtartamát illeti, bizonyos határon túl a bomló, agyongyötört földi maradványok már elégtelennek bizonyulnak a lélek magukhoz láncolásához. Ekkor végre elszakadhat tőlük, hogy a túlvilágba visszatérve megszabaduljon kínzójától. Hogy ez pontosan mikor következik be, annak elbírálása a KM hatásköre; mindenesetre egy 9. szintű varázslat hatalmát nem célszerű alábecsülni. Ráadásul Darthusról az a hír járta, hogy a szertartásra készülődvén gondosan bebalzsamozta ellenségei holttestét, mindenféle védőmágiát bocsátott rájuk, még az öröklét varázsolásával is bevonta őket...

VÉGE

Illusztrációk: Tikos Péter



Figyelmeztetés

(Peter Chen szerző-kiadó bevezetője az 1997-ben az Interneten publikált "Through the Looking Glass" szerepjátékhoz.)

CSAK FELNÖTTEKNEK!

16 ÉVEN ALULIAKNAK NEM AJÁNLOTT!

CSAK KÜLSŐ HASZNÁLATRA!

Ezt a játékot kizárólag ítélő- és cselekvőképességük teljes birtokában lévő, felnőtt személyek játszhatják, akik szabad akaratukból jutottak erre az elhatározásra! A rendszer felnőtt koncepciókra épül, melyek káros hatással lehetnek a fejlődésben lévő gyermekek érzékeny lelkivilágára! Amennyiben Ön a használati utasítástól eltérően használja játékunkat, a kiadó minden felelősséget Önre hárít az esetleges következményekért. Játékunkat nem javasoljuk terhes nőknek; szívbetegeknek; idegkimerüléssel küszködőknek; depressziós és elidegenedett magányosoknak; postai alkalmazottaknak; középkorú, erős dohányosoknak, akik elhanyagolják a testedzést és rendszeresen zsíros ételeket fogyasztanak; olyan személyeknek, akik váratlanul Krisztus stigmáit fedezik föl magukon, illetve bármely egyéb vallásos jellegű vérzést, vészesegénységet, folyadékvesztést tapasztalnak; érzékeny pszichikumú embereknek, akiknek a felmenői között az átlagosnál gyakrabban jelentkeztek átmeneti elmebajra utaló tünetek; jobboldali és neokonzervatív keresztény fundamentalistáknak; sörtére nyírt hajú, puskadédelgető pszichopátáknak; egyáltalán, semmiféle olyan egyénnek, csoportnak vagy közösségnek, amely súlyosan frusztrálva érzi magát, illetve a közeljövőben a súlyos frusztráció veszélye fenyegeti.

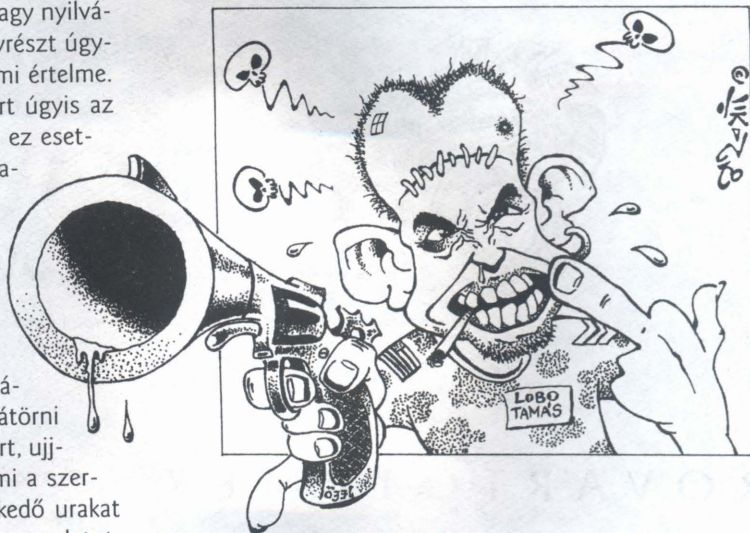
Ennek a figyelmeztető felhívásnak az elolvasásával Ön hallgatólagosan fölvállalja a játékunkkal járó kockázatot, ezáltal fölmenti a kiadót mindenemű felelősség alól az Ön esetleges testi, lelki és szellemi rendelkezésével kapcsolatban - akár jelenleg is szenved ilyenektől, akár csak a távoli jövőben fognak kiütöködni Önön. A szerzők nyomtatékosan szeretnék felhívni az Ön figyelmét, hogy ez csak játék, a Sátánnak - aki különben sem létezik - az égvilágon semmi köze hozzá. A kiadványunk szövegében előforduló személyek, szavak,

gondolatok, gazdasági társaságok, védett állatok és eszelősen vérengző pokolfajzatok kivétel nélkül mind a képzelet szülöttei, bármely élő vagy holt személlyel való hasonlóság kizárólag a véletlen műve - így hát Önnek semmi oka nincs rá, hogy feljelenítsen minket az erkölcsrendészetén, az államügyészségen vagy a szent inkvizíciónál. A kézirat szerzője ezennel elhárítja magukról a felelősséget minden jogilag, morálisan vagy etikailag kifogásolható szövegrész ügyében, amit Ön a mi könyvünkben találni vél, és ünnepélyesen kijelenti, hogy csak érzékcsalódások vagy sajtóhibák lehetnek. Amennyiben Ön mégis panasszal élne az illetékes fórumon, biztosíthatjuk róla: a második kiadásból olyan lelkiismeretesen ki fogjuk irtani a sértő passzusokat, hogy meg sem jelenik majd. Ha mégis megjelenne, készséggel megesküszünk Önnek a Szent Bibliára, hogy az Ön jogos felháborodását kiváltó részeket nem mi írtuk, hanem egy titokzatos betolakodó, akit nyugodtan beperelhet, mi a magunk részéről szarunk rá.

Előfordulhat, hogy szeméremértő kifejezésekre bukkan kiadványunkban (például az emberi anyagcserére vagy szaporodásra történő utalásokra), netán az a rögeszméje támad, hogy a szerző burkolt formában szidalmazza kedvenc politikusát. Ez esetben azt javasoljuk Önnek, dugja golyóstollát a bal fülébe, és nyomja jó erősen, míg meg nem szűnik az ellenállás! Kicsit fájni fog, de a túlfellett kritikai érzék lohasztására ennél hatékonyabb gyógymódot nem ismerünk.

Kormányügynökségek szíves figyelmébe ajánljuk, hogy kiadványunk nem az ipari kémkedés, a komputerkalózkodás és a fehérgalléros bűnözés gyorstalpaló kézikönyve! A szerzőnek már csak azért is véltlennek kell lennie a fenti vádpontokban, mert ha ilyen jövedelmező ismeretek birtokában csakazértis szerepjáték-tervezésből próbál megélni, akkor kétségkívül meszesedő agyú idióta. Egyúttal az ifjúság erkölcein őrködő hitszó-

nokokat is biztosítjuk róla, hogy fölösleges a nagy nyilvánosság előtt követelni a szerző kivégzését; egyrészt úgyis mindent letagad, másrészt a dolognak semmi értelme. Elvégre kétség sem férhet hozzá, hogy bűnéért úgylis az örökkévalóságig fog pörkölni a pokol tüzén; ez esetben pedig olyan mindegy, hogy az az örökkévalóság most kezdődik-e vagy pár évtizeddel később. Szeretnénk továbbá hangsúlyozni, hogy amennyiben e szabálykönyv egyik példányára a rendőrnyszemélyek valamilyen rejtélyes haláleset, emberölés, csonkítás vagy tömegmészárlás színhelyén bukkannának rá, az csakis a körülmények szerencsétlen összeállításából adódhat; nem muszáj tehát azonnal rátörni az ajtót az igazak álmát alvó szerzőre, hogy vért, ujjlenyomatot és DNS-mintát vegyenek tőle. Ami a szervezett és szervezetlen bűnözésben tevékenykedő urakat illeti, kérjük őket, hogy ne keressék velünk a kapcsolatot; van elég bajuk nélkülünk is, minek rontanák még tovább a hírüket a hatóságok előtt? Az ő köreikben divatozó keresztapai orcacsóknak a szerző egyébként is csak a negatív AIDS-tesztet bizonyító orvosi zárójelentés bemutatása után, profilaktikus bőrtapasszal felszerelve volna hajlandó alávetni magát; nem is beszélve a cementcsizmáról, melynek alkalmazását elvi okokból ellenzi, mivel környezetszennyező. Az öngyilkosságra készülő egyénekhez az az udvarias kérésünk lenne, hogy a döntő lépésre ne a mi kiadványunkkal az ölkben szánják el magukat; s ha mégis, hát legalább azt szívességet tegyék meg ne-



künk, hogy előzőleg ne szűzleányok vérével pingálják föl a borítódélre a SÁTÁN! SÁTÁN! SÁTÁN! feliratot. Hasonlóan szerény igényeink vannak az olyan bogaras különcökkel szemben is, akik időnként kutyákat és sertéseket mészárolnak le rituálisan egy-egy áldozóteremnek kinevezett raktárépületben; már azzal is megelégednénk, ha a kitépett beleket nem rendeznék el pentagram alakban a játérendszerünk padlóra mázolt címe körül. Leszögezzük továbbá, hogy játékunk abszolúte mentes a rejtett homoerotikus felhangoktól, legalábbis tudomásunk szerint. A kiadó nem bátorítja vásárlóközönségét ölebek és kóbor kutyák nyersen történő elfogyasztására, mivel a sült hús sokkal ízletesebb, és ha előzőleg alumíniumfóliába csavarják, nyílt láng fölött sem csorognak ki belőle a zamatát adó nedvek; ugyanez vonatkozik a kannibalizmusra is. Ifjú olvasóinkat eszünk ágában sincs megrontani, épp ellenkezőleg: csupa hasznos és megszívlelendő jótanáccsal látjuk el őket. Üveghez ne nyúljon, mert megvágja magát; idegen bácsiktól ne fogadjon el cukrot; kés, villa, olló gyerek kezébe nem való.

Ha Ön mindennek dacára továbbra is ellenérzéseket táplál velünk szemben, próbáljon meg vigaszt lelteni abban a gondolatban, hogy tökéletesen tisztában vagyunk a keserű igazsággal. Bizony, korrupt és dekadens világban élünk, a rendfenntartó szervek túlterheltek, a kormány a pénzügyi válság súlya alatt nyög, az állampolgári fegyelem bűnös módon fellazult. A mi kiadónknak a társadalom erkölcsi rothadása biztosítja a táptalajt; ékesen példázunk a műveltség és a morál rohamos hanyatlását a szabad világban.

Amennyiben az Ön zsigeri ellenszenvét a fenti gondolatmenet sem tudta szétoszlatni, a leghelyesebb, ha szakorvoshoz fordul. Kérjük, ne próbálkozzon kiadványunk erőszakos elhelyezésével sem a saját testnyílásaiban, sem a másokéban; ártalmas lehet az egészségre nézve!

Illusztrációk: Tikos Péter



SHADOWRUN

AHOL MÚLT ÉS JÖVŐ EGYBEOLVAD

ROVARTOTEMEK

Sok régi és új *Shadowrun*-rajongó fogadta örömmel a *Grimoire* kiegészítő szabálykönyv magyar változatának megjelenését, amely - ámbátor száraz nyelvezetével nem mindig könnyű megbirkózni - valóságos kincseshánya a mágiával bármilyen szinten foglalkozó karaktereknek. A "veteránok", akik hajdan még az angol nyelvű első kiadásból kezdtek játszani, néhány híres-hírhedt ismerőst is felfedezhettek a könyv lapjain: az árnyvadászok emlékezetes ellenfeleit, a rovarsámánokat. Túlzás nélkül állítható, hogy ezek a különleges NJK-k a *Shadowrun*-partik hagyományos kedvencei közé tartoztak. A karakterek ugyan többnyire csúnyán megkeserülték a velük való találkozást, de ötletes és eredeti figurák voltak, üdítő módon kirták a sablonos ellenségképből. Mivel egészen rendhagyó indítékok mozgatták őket, nem csupán színt vittek a játékba, hanem hosszú távú cselekményelemekkel is gazdagították. Gondoljunk csak Robert N. Charette regénytrilógiájára, amely először nyújtott a hazai nagyközönségnek ízelítőt a Fölbredt Világból: a háttérben meghúzódó főintrikus ebben is Pók volt, az egyik nagyhatalmú rovertotem!

Sajnos, a *Grimoire*-ban a terjedelem szabta korlátok miatt a rovarsámánok tárgyalása kissé szűkszavúra sikeredett, és éppen az maradt ki belőle, ami talán a legfontosabb lett volna: a különböző rovertotemek bemutatása. Márpedig a totemek viselkedésformáló egyéniségének, a híveikre átszármaztatott speciális előnyöknek és hátrányoknak az ismerete nélkül az egyik rovarsámánt semmi nem különbözteti meg a másiktól. Az olvasónak így az a benyomása támad, hogy csupa sötétben sunyító, kitinpáncélt és csáprágót növesztő Quasimódoval van dolga, ami - lássuk be - legalább annyira abszurd, mintha semmi különbséget nem tennénk Cápa és Mosómedve között. (Elvégre mindkettő gerinces!)

Ezt a hiányt igyekszik pótolni jelen cikkünk, amelyben sorra vesszük azokat a rovertotemeket, akik aránylag aktívan tevékenykednek a Fölbredt Világban. Ez az aktivitás persze erősen viszonylagos: ne feledkezzünk meg róla, hogy a rovertotemek nem sok jóval kecsegtethetik a szolgálatukba szegődő humánokat és metahumánokat! Roversámánok tehát nem teremnek minden borkorban - logikátlan lenne egyszerűen nyakon zuhintani velük a gyanútlan JK-kat. (Különbön is, az igazán nagy kihívás többek közt arról ismerszik meg, hogy ritkán jelentkeznek.) Még a "legnépszerűbb" rovertotemek szolgálhadda is meszsze elmarad létszámban - mondjuk - Kutya vagy Patkány sámanjai mögött. Mint látni fogjuk, egyáltalán nem ok nélkül...

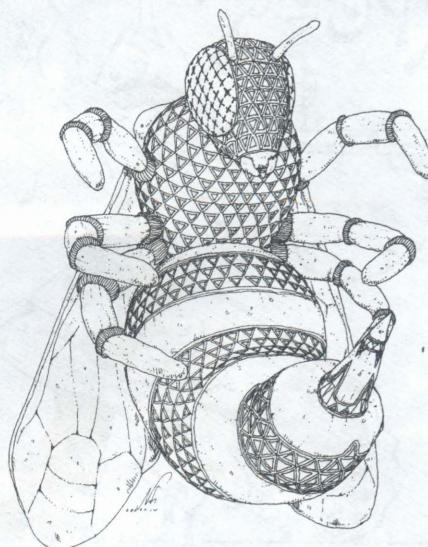
DARÁZS

Jellemzők: Darázs még a többi rovertotemhez képest is kivívóan arrogáns és elitista. úgy véli magáról, ő áll a törzsfelődés legmagasabb fokán; elvégre a rovarok (természetesen) a bolygón élő minden más életformánál fejlettebbek, közöttük pedig Darázs a legkiválóbb, hiszen gyorsan repül és bármelyiküket legyőzi harcban. Sajnos, ez a fajta felsőbbrendűségi tudat a humán gondolkodástól sem teljesen idegen, így hát sokkal több Darázs sámán van a Fölbredt Világban, mint egészséges lenne. A bolyalkotó rovarok közül Darázs képes leginkább az önálló gondolkodásra, s ez sokkal veszedelmesebbé teszi szaporább, de egyoldalúbb rokonainál.

Kedvelt környezet: A sarkvidéki éghajlaton kívül bárhol.

Előnyök: +4 kocka viharszellemek megidézéséhez; +2 kocka manipuláció varázslatokhoz.

Hátrányok: A probléma ugyanaz, mint az összes többi rovertotemnél: Darázs előbb-utóbb óhatatlanul legyűri a legharciasabb sámánjait is, és gazdatestnek, kelletőtenyészetnek vagy tápláléknak használja fel őket. A himnemű sámánokból vagy dolgozó lesz, vagy táptalaj a rovarlárváknak, a királynőszellem szükségleteinek megfelelően; nőnemű társaikat katonaszellemek szállják meg. Az sem elhanyagolandó, hogy valamennyi rovertotem közül Darázs a legtürelemlenebb és a legerőszakosabb: a hosszas taktikázást nem igazán tűri, kedvenc módszere a villámháború és az ellenség földbe döngölése.



Kornya Zsolt

HANGYA

Jellemzők: Egyetlen árva hangya önmagában semmi, ám az egész boly együtt félelmetes erőt képvisel. Hangya konok és türelmes. Tisztában van vele, hogy a dolgok nagy összefüggésében nézve az egyén élete jelentéktelen, ezért nem is fél a haláltól. A legnagyobb bűn a szemében a királynő elárulása. A Hangya sámánok teljesen földadják önálló egyéniségüket, így hát játékos karakternek nemigen alkalmasak.

Kedvelt környezet: A föld alatt.

Előnyök: +2 kocka barlangi szellemek megidézéséhez; +2 kocka minden föld alatt alkalmazott varázslathoz.

Hátrányok: Mennyire csábító kilátás elevenen bebábozódni, táplálék gyanánt egy raj éhes hangyaszellemnek? Hangya idővel minden sámánját elpusztítja, vagy azért, mert megítélése szerint veszedelmesen önállósodnak, vagy azért, mert jobban szolgálhatják gazdabogárként (ember alakú rovarszellemként). Aki Hangyát akarja úrnőjéül fogadni, annak ön- és közveszélyes örülnie kell lennie; és mi tagadás, az eleddig tanulmányozott Hangya sámánok mind meg is feleltek ennek az elvárásnak.

LEPKE

Jellemzők: Lepke minden bizonnyal a legjóindulatúbb rovar-totem, folyton grandiózus eszmék és elgondolások foglalkoztatják. A kivitelezésükkel persze nem törődik, hiszen így az újabb ideákon való ábrándozástól vonná el az időt. De a tervezés sem igazi erőssége, hiszen képtelen hosszabb ideig kitartani egyetlen ötlet mellett. Lepke az egyetlen rovar-totem, akinek a sámánjai nem reménytelenek játékos karakternek, bár többnyire siralmas árnyvadászok válnak belőlük, mert egyszerűen képtelenek bármilyen hosszú távú erőfeszítésre: szeszélyes lelkesséssel csaponganak ide-oda tarka légváraik között.

Kedvelt környezet: A sarkvidéki éghajlaton kívül bárhol.

Előnyök: +3 kocka illúzió és manipuláció varázslatokhoz.

Hátrányok: A Lepke sámánok irtóznak minden direkt, közvetlen cselekvéstől, ami többek között abban is megnyilvánul, hogy valamennyi harci varázslatukhoz -1 kocka levonás jár. Előbb-utóbb minden Lepke sámán begubózik, és átváltozik ember alakú lepkeszellemmé - ami egyébiránt nem túl veszélyes, legfeljebb az ő számára.

LÉGY

Jellemzők: Légy sunyi és kétszínű. A Légy sámánok minden helyzetben a kibúvókat, a kiskapukat keresik, és egy percig sem haboznak, ha szövetségesük hátra támadásával előmozdít-hatják saját önző érdekeiket. Légy ezer szeme mindent lát, és ijesztő hatalommal bír a levegő szellemei fölött. Sámánjai mindig a ködösítés, az ármány, az árlás és a hazugságok jól bevált útját járják.

Kedvelt környezet: A sarkvidéki éghajlaton kívül bárhol.

Előnyök: +1 kocka minden égi szellem megidézéséhez; +2 kocka érzékelés varázslatokhoz.

Hátrányok: A Légy sámánok szörnyű nehezen tudnak együttműködni, folyamatos cselszövéseikkel többet ártanak, mint használnak egymásnak. Mint minden rovar-totem, idővel Légy is elemészti és ember alakú légy-szellemmé züllesztí sámánjait, vagy petéket rak az élő húsukba. Összhang egyébként a petékből kikélő légy-szellemek között sincs, együttműködésük óhatatlanul zűrzavars civakodássá fog fajulni. A Légy sámánok előszeretettel élnek koszos, egészségtelen környezetben; a totemük e tekintetben még Patkánynál is rosszabb!

PÓK

Jellemzők: Pók álnok, ravasz és életveszélyes; ugyanakkor viszont az egyik legtermékenyebb és legkreatívabb totem. A háló, amit sző, egyszerre gyönyörű és halálos. A Pók sámánok roppant türelmesek, hihetetlenül hosszú ideig tudnak várakozni egy-egy aprólékos műgonddal megtervezett vállalkozás sikerére. Céljaik megvalósítása érdekében rendkívül bonyolult és időigényes manipulációkra hajlandók. Legtöbbjük magas fokra fejleszt valamilyen kreatív szakértelmet, amely aztán egyúttal Összpontosításra használt metódusává is válik. Pók nem igazi rovar-totem, de ha feltűnik a színen, az legalább akkora bajt jelent, ha ugyan nem még nagyobb.

Kedvelt környezet: A szárazföldön bárhol.

Előnyök: +1 kocka minden szárazföldi szellem vagy minden emberi szellem megidézéséhez (attól függően, hogy természeti vagy urbánus környezetben honos); +2 kocka harci varázslatokhoz.

Hátrányok: Bár az igazi rovar-totemeknél jóval türelme-sebben és kevésbé erőszakosan, de Póknak is az az egyik fő törekvése, hogy a sámánjait ember alakú pókszellemekké változtassa. Sok legenda úgy tartja, hogy Pók nem is erről a világról való, hanem a csillagokból szállt alá számlálatlan évezredekkel ezelőtt, s ő hozta el az emberiségnek az írott szó áldását, a civilizáció más fontos vívmányaival együtt. Ez a totem a legnagyobb óvatossággal kezelendő! Póknak nincs humorérzéke, és nagyon könnyen haragra gerjed.



SÁSKA

Jellemzők: Sáska a legbölcsebb és a leggyilkosabb rovar-totem: végtelenül türelmes és totálisan kíméletlen. Sokan úgy hiszik róla, minden sámánja nőnemű, pedig férfi sámánjai is vannak, csak éppen olyan rövid ideig élnek, hogy észre sem venni. Mihelyt Sáska szolgálatába szegődnek, a sámánok párosodási célból megkeresik, majd dolguk végeztével elfogyasztják őket. A Sáska sámánok - független, öntudatos és határozott személyiségek révén - aránylag jól megférnek a hagyományos totemek követőivel. Ettől még persze cseppet sem kevésbé veszélyesek: csupán arról van szó, hogy Sáska - a legtöbb rovar-totemtől eltérően - nem igyekszik ösztönösen mindekit kiirtani maga körül.

Kedvelt környezet: A szárazföldön bárhol.

Előnyök: +1 kocka minden szárazföldi szellem megidézéséhez; +1 kocka harci és egészség varázslatokhoz.

Hátrányok: Sáska sok mindenben különbözik ugyan a bolyban élő rovar-totemtől, de annyira azért nem, hogy ne osztozna fő törekvésekben, és ne változtatná sámánjait ember alakú sáskaszellemekké. Meglehetősen magánakvaló totem, fő-

löttébb ritkán avatkozik bele mások ügyeibe; ha viszont valaki az útjába áll, azzal haladéktalanul és irtalom nélkül elbánik. Senkivel nem működik együtt tartósan, jobban szereti magányosan járni a maga útját.

SKORPIÓ

Jellemzők: Skorpióba nem érdemes belekötni: túl haragtartó és túl agresszív. Emlékezete hosszú, a régi sérelmeket nem felejtí, és aprólékos buzgalommal áll bosszút mindenkin, aki valaha felbőszítette. Skorpió - akárcsak Pók - nem igazi rovar-totem, de meglehetősen közel áll hozzá. Sámánjai általában eszelős mészárosok, akiket szüntelen üldözési mánia gyötör. Ahogy a valódi skorpió megbúvik a levett cipőben, úgy rejtőznek el ők is haragosuk otthonában, autójában vagy bárhol másutt, amit az illető biztonságos, hazai terepnek vél. Utána már csak az alkalmas pillanatot várják, hogy lecsaphassanak mérgező fullánkjukkal...

Kedvelt környezet: Hegyvidék és sivatag vagy hegyvidék és erdő.

Előnyök: +2 kocka hegyi szellemek megidézéséhez; +2 kocka sivatagi vagy erdei szellemek megidézéséhez; +2 kocka harci varázslatokhoz.

Hátrányok: Skorpió mogorva, magányos és antiszociális. Ha az ember túl sokáig időzik egy Skorpió sámán társaságában, előbb-utóbb a feketelistáján találja magát. Ezenkívül a sámánokat ugyanaz a veszély fenyegeti, mint a többi rovar-totem követőit: hogy pártfogójuk több-kevesebb idő múlva ember alakú skorpiószellemet csinál belőlük. *Ilyenkor* aztán valóban gond van, mert az eredmény egy állig felfegyverzett és agyonhuzalozott kiberpszichó mágikus megfelelője lesz: egy páncélozott, ámokfutó rovarszörny, amelyik nem elégszik meg ollói és mérgező fullánkja munkára fogásával, hanem még gyilkos erejű varázslatokat is hajigál maga körül.



SZITAKÖTŐ

Jellemzők: Szitakötő a legálnokabb fajtából való cselszövő. Mint a rovar-totemek általában, ő is csak bajt hoz többé-kevésbé mindenkire, saját sámánjait is beleértve. Szitakötő szá-

mára az élet mások becsapásából, meglopásából és befeketítéséből áll. Bolyt ugyan nem alkot, de fanatikus szaporodási ösztön munkál benne; ha tehát a sámánjai nem óhajtanak időnek előtte két lábon járó lárvatenyésztetté változni, ugyancsak igyekezniük kell, hogy biztosítsák az eleven táptalajt a kis szitakötőszellemeknek. A totem egyetlen pozitív vonása, hogy módfelett alkalmazkodóképes.

Kedvelt környezet: Mocsár.

Előnyök: +2 kocka köd- és mocsárszellemek megidézéséhez; +2 kocka illúzió varázslatokhoz.

Hátrányok: Tulajdonképpen semmi; persze ha attól az apróságtól eltekintünk, hogy a Szitakötő sámánnak nemigen akad társasága, hisz minden idejét azzal tölti, hogy lárvatenyésztetnek alkalmas személyeket keres...

TERMESZ

Jellemzők: Termesz olyasféle szerepet tölt be a rovar-totemek körében, mint Prérifarkas a hagyományos totemek között. A Termesz sámánok rendkívül nagy örömeiket lelik a többi rovarsámán ugratásában, zaklatásában és általános idegesítésében - bár megjegyzendő, hogy ebben a társaságban az ilyen viselkedés nem éppen a hosszú élet záloga. Ezenkívül előszere-ttel gyötrik és kínozzák igen ötletes módszerekkel az embereket is, ami jóval veszélytelenebb vállalkozás, viszont nem állnak vele egyedül a rovar-totemek hívei között.

Kedvelt környezet: Erdő (tetszőleges éghajlaton).

Előnyök: +2 kocka bármely három varázslatkategóriához; a karakternek ezeket akkor kell kiválasztania, amikor Termesz szolgálatába áll.

Hátrányok: A rovarszellemek közötti összetűzések zömét bajkeverő Termesz sámánok okozzák. Senkivel nem tudnak tartósan együttműködni, mert képtelenek sokáig ellenállni a kísértésnek, hogy bőszíteni kezdjék a saját szövetségeseiket. Különösen Daráznak van folyton sok gondja Termesszel.

TETŰ

Jellemzők: Tetű maga a megtestesült lustaság, a parazita életmód végsőkéig vívője, talán a legundorítóbb valamennyi rovar-totem közül. Nagy tömegekben él, mégsem alkot bolyt, nem közösségi lény: vezérelve a buta, élősdű önzés. Kóros elmebetegnek kell lennie, aki a sámánjául szegődik, és vállalja az egyik legförtelmesebb átalakulás szörnyű kockázatát, jószere-vel a semmiért cserébe. Persze a Tetű sámánokból hiányzik ez a fajta előrelátás, hiszen mindannyian született stupidok és idioták; életüket sötétben és mocsokban töltik, méléző letargiába süllyedve. Veszélyessé csupán az teszi őket, hogy magas fokon értenek jelenlétük elleplezéséhez, s közben totemük serkéivel együtt mindenféle undok kórságot és fertőzést terjesztenek.

Kedvelt környezet: Város.

Előnyök: +2 kocka emberi szellemek megidézéséhez; +2 kocka minden sötétben alkalmazott varázslathoz.

Hátrányok: A Tetű sámánoknak szabályosan kényszeríten-iük kell magukat, hogy bármi mást csináljanak a lomha vegetáláson kívül; legszívesebben egész életüket bambán nyáladzva töltenék egy trágyadomb közepén. Harci és manipuláció va-rázslataikhoz ezért mindig -1 kocka levonás járul. Meglepő módon sokan elég szép kort érnek meg, mert a totem olyan lus-ta, hogy még a tetűszellemmé való átváltoztatásukhoz sem veszi magának a fáradságot. Sajnos, ezek az öreg Tetű sámánok annyira azonosultak már pártfogójuk ízlésével, hogy ők is csak embervérrel bírnak táplálkozni; így hát időnként rákényszerül-nek a gigászi erőfeszítésre, hogy éjszakánként élelemszerző körútra induljanak koszos odújukból...



ÚJ METAHUMÁNOK A FÖLÉBREDT VILÁGBAN

2048-ban a londoni Paranormális Kutatóközpont munkatársai széles körű felmérést kezdeményeztek a paranormális fajok rendszerezésére és osztályozására. Dr. Henry McAllister, a tudományos projekt vezető koordinátora, 2054 februárjában a rendelkezésre álló eredményeket feldolgozva terjedelmes cikket tett közzé a szaksajtóban, mely azonnal heves vitákat váltott ki, és azóta sem csillapodtak körülötte az indulatok. Az adatok elemzéséből dr. McAllister arra a forradalmi következtetésre jutott, hogy az elismert metahumán fajok valójában távolról sem tekinthető egységesnek. A megvizsgált személyeknek egy bizonyos hányadánál a standard normához képest jelentős fiziológiai eltérések mutatkoztak.

Noha a tudományos közvélemény a mai napig nem bírt megbarátkozni a gondolattal, komoly bizonyítékok merültek föl arra nézvést, hogy az általánosan elismert metahumán fajokon kívül még továbbiak is léteznek. Dr. McAllister kiterjedt és alapos fiziológiai, pszichológiai és genetikai vizsgálatok után nyolc alfajt különített el az emberiségen belül. Ebből az első öt a hagyományosan elfogadott metahumán faj: a törp (*homo sapiens pumilionis*), a tünde (*homo sapiens nobilis*), az ember (*homo sapiens sapiens*), az ork (*homo sapiens robustus*) és a troll (*homo sapiens ingentis*). A fennmaradó három az ogár (*homo sapiens caudex*) és a minotaurusz (*homo sapiens tauriformis*) - ezeket a legtöbb tudós az "átlagostól elütő" orknak vagy trollnak tekinti -, illetve a félszerzet (*homo sapiens rusticus*), mely utóbbi alfajt viszont a törpökkel szokták összekeverni.

TULAJDONSÁGOK FAJI MAXIMUMA

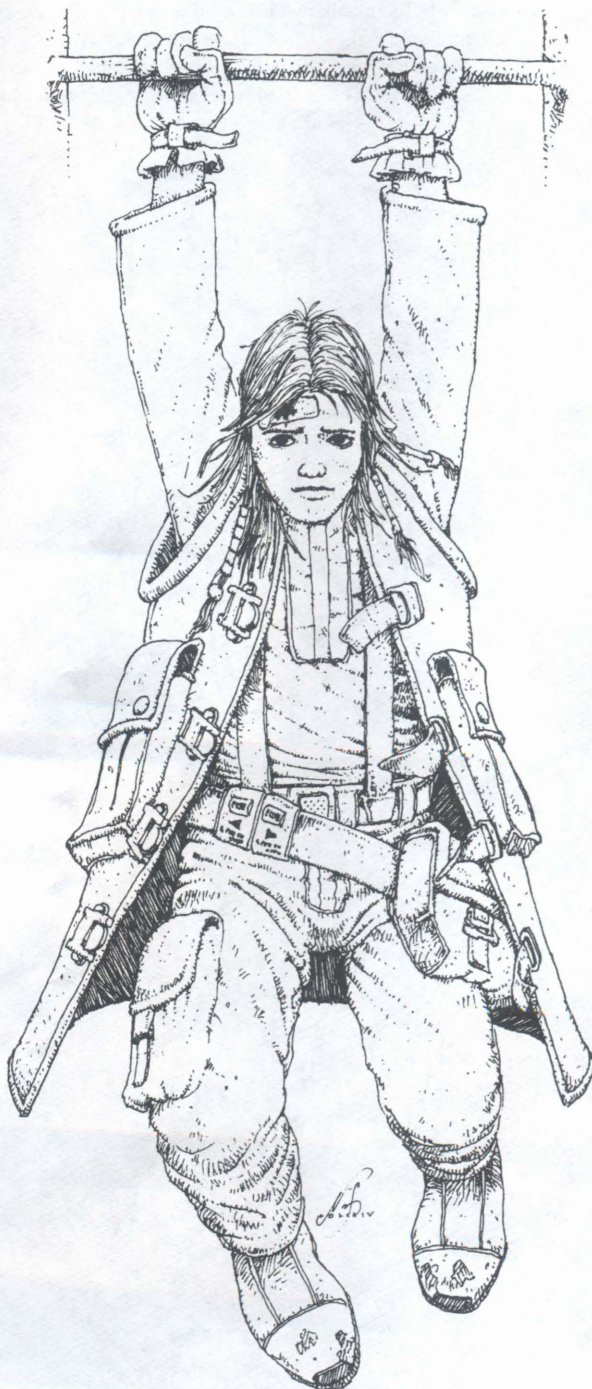
	Ember	Félszerzet	Minotaurusz	Ogár
Test	6	6	10 (+4)	9 (+3)
Gyorsaság	6	8 (+2)	6	6
Erő	6	5 (-1)	9 (+3)	10 (+4)
Karizma	6	7 (+1)	4 (-2)	5 (-1)
Intelligencia	6	7 (+1)	5 (-1)	5 (-1)
Akaraterő	6	6	5 (-1)	5 (-1)
Esszencia	6	6	6	6
Reakció	6	7	5	5
Látás	Normál	Normál	Éjszakai	Hőlátás
Futás mód.	x4	x3	x3	x4

KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK

(1) A félszerzeteknek +1 kocka jár minden szociális szakértelem alkalmazásához.

(2) A minotauruszokat +1 Elérés módosító illeti meg fegyveres és pusztakezes harcban. Ezenkívül a szarvukkal is tudnak öklelni, (Erő)K veszteséget okozva ellenfelüknek, de ehhez a támadáshoz nem jár a +1 Elérés bonusz.

A félszerzeteket korábban csak szokatlan külsejű törpöknek tartották, ám a vizsgálatok során kiderült, hogy egészen más alkati sajátyságaik vannak. Fizikai és pszichikai teherbíró képességük nagyjából az emberekének felel meg, ügyességük és



reakciósebességük viszont jóval nagyobb: ők a legfürgébb metahumán faj. Testi erő tekintetében messze elmaradnak a törpök, de még az emberek mögött is, ezzel szemben nagy átlagban jobb eredményeket érnek el az intelligencia- és szocializációs teszteken, továbbá feltűnően kommunikatívak. A legmeglepőbb különbség a törpök és a félszerzetek között, hogy a félszerzetek szeme igen érzékeny ugyan, ám érzékelési sávja nem terjed ki az infravörös tartományra.

Az ogárok testfelépítése az orkokéhoz hasonlít, bár az izomzatuk többnyire jóval fejlettebb, fizikai erő tekintetében csak a trollok vetekedhetnek velük. Mentális képességeik nagyjából egyformák, intelligenciahányadosuk viszonylag alacsony, s bár roppantul munkabíróak, stresszhelyzetben hamarabb összeroppannak az embereknél. Szocializációjuk általában nehézkes, hajlamosak az agresszív viselkedésre. Látóberendezésük - akár csak az orkoké - az éjszakai életmódhoz alkalmazkodott.



A minotauruszok a legtöbb tekintetben átmenetet képeznek az orkok és a trollok között, utóbbiakkal főként a természetük rokonítja őket; ám míg a trolloknak az egész bőrfelülete elszarusodik, a minotauruszok esetében ez a folyamat a homloktájékra összpontosul. Míg a trollok szarva az esetek zömében csökkenésvényes marad, a minotauruszoké olyannyira kifejlődik, hogy még fegyverként is használható. A trollokhoz hasonlóan ők is hőlátással rendelkeznek.

FÉLSZERZET

Homo sapiens rusticus

Módosítók:

+2 Gyorsaság, +1 Karizma, +1 Intelligencia, -1 Erő
Éjszakai látás
+1 kocka minden szociális szakértelemhez

Megjelenés:

Átlagos magasság 1.1 m
Átlagos testsúly 50 kg

Azonosítás:

A félszerzetek alkatilag a 8-10 éves embergyerekekhez hasonlítanak. Szem- és hajszínük ugyanolyan változatos, mint az embereké. Gyermekien ártatlan arcvonásaikkal igen megnyerő benyomást tesznek más felnőtt metahumánokra, akik az esetek többségében már rövid ismeretség után is pozitívan viszonyulnak hozzájuk.

Utódok:

A terhesség időtartama 8 hónap. Az újszülöttek ritkán nagyobbak 40 cm-nél és nehezebbek 2.5 kg-nál, de szinte mindig kicsattanóan egészségesek. Az eredetileg embernek született félszerzetek - eltérően az összes többi fajtól - legkésőbb 6-8 éves korukra átesnek a goblinizáción. A szellemi érettség fokát a jelek szerint gyorsabban érik el, mint más metahumánok: a pubertás 12 éves korban lezárul, a serdülőkori krízis a szokottnál jóval enyhébb és kevesebb testi elváltozással jár. Ennek élettani okai egyelőre tisztázatlanok.

Megjegyzés:

Az UCAS területén és Európában a félszerzetek jogi értelemben törpöknek minősülnek. A helyi népesség törpökként vagy serdületlen embergyerekeként kezeli őket, még akkor is, ha életmódjuk és viselkedésük teljesen meghazudtolja ezt a felfogást.

MINOTAUROSZ

Homo sapiens tauriformis

Módosítók:

+4 Test, +3 Erő, -2 Karizma, -1 Intelligencia, -1 Akaraterő
Hőlátás
+1 Elérés fegyveres és pusztakezes harcban
Szarvuk öklelése (Erő)K veszteséget okoz

Azonosítás:

A minotauruszok átlagban 2.4 m magasra nőnek, súlyuk körülbelül 225 kg. Masszív izomzatukat sűrű, drótszerű testszőrzet borítja, melynek színe a rozsdabarnától a feketéig váltokozhat. Arcszerkezetük a bivalyéra emlékeztet: homlo-

kukból a szemöldökív fölött erős szarvpár sarjad, melynek hossza a nőknél 15 és 30 cm, a férfiaknál 30 és 60 cm között mozog. Szájukban 36 fog található; a szemfogak az emberi normához képest megnagyobbodtak, ám korántsem annyira feltűnően, mint a trollok esetében. A nőknek két emlőjük van. A minotauruszok robusztus alkatúak, hosszú lábuk jó futókká teszi őket, ám nagy testtömegük miatt igazán gyorsak nem lehetnek.

Viselkedés:

A minotauruszok nappal és éjjel egyaránt aktívak lehetnek. Étrendjük mindenevő. Mivel csak nemrégiben kezdtek fölébredni, egyelőre meglehetősen ritkák, és viszonylagos elszigeteltségben élnek. A trolloktól eltérően kimondottan az urbánus környezetet kedvelik, és igyekeznek elvegyülni a többi metahumán között, bár ez nem mindig megy könnyen. Anyagcsere-folyamataik tanulmányozása arra vall, hogy átlagéletkoruk 60 év körülre tehető. A szaporodási időszak egész éves, az anyák általában 250 napig hordják a magzatukat.

Utódok:

Általában egyszerre csak egy utódot hoznak a világra. A születési súly az anya testsúlyának 2.5 %-a. Az elválasztásra általában 10 hónapos korban kerül sor.

Megjegyzés:

A minotauruszok többnyire súrlódásmentesen be tudnak illeszkedni a troll közösségekbe, bár az utóbbi években egyre inkább erőre kapott a körükben a faji szeparatizmus, mely az önálló és homogén társadalmi szerveződést szorgalmazza.

OGÁR

Homo sapiens caudex

Módosítók:

+3 Test, +4 Erő, -1 Karizma, -2 Intelligencia, -1 Akaraterő
Éjszakai látás

Azonosítás:

Az átlagos ogár 2.6 m magas és 230 kg-t nyom. A bőrszín a halványrózsaszíntól az ébenfeketéig változhat, és a nemi érést követően általában kissé besötétedik. Az ogárok testalkata mind a kar-láb, mind a derékbőség-magasság aránya terén különbözik az emberektől, de a 30 %-nál jelentősebb eltérés ritkának mondható. Az ogárok roppant masszív felépítésűek, bőrük vastag és száraz, helyenként elszarusodik. A testszőrzet az emberekéénél dúsabb, ám a trollokéénál gyérebb. A fülcsúcs - más metatípusoktól eltérően - nem fut hegybe, hanem lekerekítve végződik. A homlok csapott, az állkapocsban 36 fog található, a két alsó szemfog erőteljesen túlfejllett. A nőknek két emlőjük van.

Élőhely:

Az ogárok vadonban és városi környezetben egyaránt a tágas, de fedett lakóhelyeket kedvelik, és a közhiedelemmel ellentétben erősen ódzkodnak a pincétől meg a föld alatti odúktól.

Viselkedés:

Az ogárok aktív ciklusa a nappal. Étrendjük mindenevő jellegű, de a húsetel túlsúlya tipikus, és a tisztán növényi diétára fogott ogároknál komoly anyagcsere-zavarok jelentkeznek. Általában magányosan vagy párosával élnek, népes csoportokat nagyon ritkán alkotnak. Várható életkorukat 50 év körülre be-

csülik. A szaporodási időszak egész éves, a terhesség 300 napig tart.

Utódok:

Ikerszülésre mindeddig nem volt hitelesen dokumentált példa. A születési súly az anya testsúlyának 3 %-a. A csecsemőket 11 hónapig szoptatják.

Megjegyzés:

Az ogárok látószervében a csapokhoz képest túlsúlyban vannak a pálcikák, ezért a szemük sokkal jobban alkalmazkodik a rossz fényviszonyokhoz, mint az embereké.

Illusztrációk: Balla Péter



KORNIA ZSOLT

HALOTTIDÉZŐK, BEAVATOTTAK, LÉLEKKERESŐK

AZ EURÓPAI NEKROMANCIA TÖRTÉNETE AZ ÓKORBAN

NYOLCADIK RÉSZ

18. HALOTTIDÉZŐ RÓMAI CSÁSZÁROK

A sötét krónika további fejezeteit rövidebbre fogom.

Marcus Aurelius császár, a jeles sztoikus bölcsele, aki az utókor szemében a higgadság és a rendíthetetlen nyugalom mintaképévé magasztosult, egy ízben úgy találta, hogy a felesége kezd elhidegülni tőle. Gyanút fogott, és nyomoztatni kezdett. Megbízottai hamarosan ráakadtak a tettesre: egy közönséges gladiátorra, aki állítólag szerelmi bűbájjal hálózta be a császárné fenséges személyét. Az ilyesmi nem volt tréfadolog; a gondterhelt Marcus Aurelius érett megfontolás után maga is egy varázslóhoz fordult tanácsért, hogyan törhetné meg a rontást.

A varázsló - aki nem lehetett buta ember - a helyzetet komolynak, de nem kétségbeejtőnek ítélte. Úgy vélte, hogy legcélszerűbb lesz a holtak segítségéhez folyamodni. Mégpedig oly módon, hogy a vétkes gladiátornak el-

vágják a torkát, a vérét gondosan összegyűjtik egy edényben, aztán tetőtől talpig bekenik vele a pucérra vetkőztetett császárnét.

A recept, ha szabad egy ízetlen szójátékkal élnem, holtbiztos volt. Végre is hajtották; el is múlt a nagy szerelem; csak a császárné lett nyavalyatörős tőle élete végéig.

Marcus Aurelius nagyzási hóborban szenvedő fia, Commodus tizenhét évesen került a trónra, s országát azzal indította, hogy rendeletileg Héraklészszá nyilvánította magát. Hadvezéri szerepben tetszelgett, és megvetette a görögök puhány, férfiatlan isteneit. Azért maga is sejtette, hogy nem mindig jár el megfelelően, mert egy ízben megidézte nagyapja, Antoninus Pius szellemét, hogy útmutatást kérjen tőle a helyes uralkodásra nézve. Valószínűleg a perzsa rítusokat használta, mert valósággal rajongott ezért a kemény, harcias népért, s nagy feltűnést keltett azzal, hogy - a római császárok közül először - beavattatta magát a perzsa eredetű Mithrasz-misztériumokba. A Mithrasz-papokról Szókratész egyházatya azt írja, hogy rituálisan feláldozott emberek beleiből jósoltak, és lecsupasított koponyák segítségével idézték meg az elhunytak lelkét; amikor a keresztények Alexandriában feldúlták az egyik szentélyüket, egy titkos üregben több ezer egymásra halmozott koponyára bukkantak. Mindenesetre bármennyi bölcességet mondott Antoninus Pius az unokájának, az nem sokat tanult belőle; pár évvel később a tulajdon szeretője felbujtására az ágyában megfojtották.

A halálát követő zűrzavarban egy afrikai származású katonacsászár, Septimius Severus teremtett rendet, akinek a kegyetlensége már az ókorban közmondásossá vált. A birodalmat végrendeletében két fiára, Getára és Caracallára hagyta, akik azonban nemigen férték meg egymással. Az erőszakosabb természetű Caracalla egy vadállati dührohamában leszúrta testvérét, pedig az az anyjuk ágyaskamrájába menekült előle; kiontott vére az özvegy császárné hálóköntösére fröccsent. A folytatás sejtethető a történeti előzményekből: lelkifurdalás, rémálomok, önmarcangolás stb. Caracalla annyival volt furfangosabb Nerónál, hogy ő az apja szellemét akarta megkérni, hogy békítse ki Getával. Meg is idézte Septimius Severust, méghozzá valószínűleg egyiptomi rítusokkal, mert őt meg ez az ősi kultúra vont a bűvkörébe. A beszámolókat szerint azonban a máskülönbösen robusztus alkutú, csaták borzalmain edződött császár sápadtan támolgott ki abból a teremből, ahol a szertartás zajlott, és csak nagy sokára lehetett bele úgy-ahogy életet verni.

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 módozatai
07. A kikoszorózott boszorkány
08. A nekromanták sötét fejedelemeasszonya
09. A thesszáliai boszorkányok
10. A püthagoreus beavatottak
11. Szellemidézés Apollón nevében
12. Halotti árnyak a Nílus mentén
13. Az egyiptomi papok titkos tudománya
14. Néhány nekromantikus recept
15. Rontó és vérivó szellemek Mezopotámiában
16. A perzsa mágusok
17. Az anyagyilkos Nero
18. **Halottidéző római császárok**
19. **A szellem és a démon egybemosódik**
20. Az idézőmesterség műhelytitkai
21. A szinkretista varázslók
22. A pogány nekromancia hatyúdála

Tudniillik Septimius Severus szelleme megjelent ugyan a hívásra, de magával hozta a túlvilágról a másik fiát is...

Ám Caracallának, aki minden zsarnoki hajlama ellenére igen bátor ember volt, nem szegte kedvét az eset; tovább kísérletezett a nekromanciával. Ezúttal Commodus lelkét akarta megidézni, akit a példaképének tekintett. Csak feltevésekre vagyunk utalva, de valószínűleg hadvezéri terveit kívánta megtárgyalni császári elődjével. Bizonyára okult is a hallottakból, mert nem sokkal a megbeszélés után megrohanta Commodus imádott Perzsiáját, és - rövid időre föllevenítve a régi Róma harci dicsőségét - olyan súlyos csapást mért a parthus birodalomra, amit az soha többé nem tudott kiheverni. Sikerét azonban nem élvezhette ki maradéktalanul, mivel a győzedelmes hadjárat vége felé a saját testőrparancsnoka meggyilkoltatta.

A testőrparancsnok ezt követően önmagát kiáltotta ki császárrá, kérészéletű uralma azonban mindössze húsz napig tartott. A Severus-család párthívei ugyanis előkotorták Szíriából Caracalla egyik másodunokaöccsét, egy tizenéves kamaszfiút, és ráfogták, hogy ő voltaképpen a meggyilkolt császár törvénytelen fia. (A dinasztikus elv nyilván fontosabb volt, mint az időközben istenné avatott Caracalla jóhíre; eszerint ugyanis vérfertőző viszonyban élt volna az unokahúgával.) Ily módon hivatkozási alapot teremtvé maguknak, meg is indultak a testőrparancsnok ellen, akit hamarosan legyőztek és kivégeztek, a kölyökkorból alig kinőtt suhancot pedig a császári trónusra ültették.

Ezzel a tettükkel egy közveszélyes elmebeteget szabadítottak a római birodalomra.

Az új uralkodó, aki a misztikus hangzású Heliogabalus nevet vette fel, valószínűleg már kisgyermekkorában klinikai eset volt: javíthatatlan szadista és megalomániás. Szíriában ettől függetlenül beavatták egy sereg keleti misztériumba, és Baal isten főpapjává szentelték. Rómába érkezve első lépése volt a birodalom védistenei közé emelni Baalt és párját, Astarté istennőt, továbbá bevezetni hivatalos kultuszukat. A gond csak az volt, hogy ezeknek a kultuszoknak a legsötétebb nekromancia is a részét képezte.

Császári arcképcsarnokunkban Heliogabalus az egyetlen, aki többé-kevésbé szórakozásból üzte a halottidézést; unalmas óráit akarta eltölteni vele. Ehhez valamiféle torz, kifacsart keleti szertartásrendet használt, amely borzalmasnál borzalmasabb emberáldozatokat írt elő. Ekkoriban kezdett uralkodóvá válni a nekromanciában az a nézet, amelyre már a perzsa hagyományanyag ismertetésekor is utaltunk: hogy ti. az elhunytak szellemei annál hasznavehetőbbek, minél fiatalabbak és előkelőbbek voltak a haláluk idején. Jövendőt mondani például csak az a lélek képes, amely kilenc hónapnál kevesebbet élt az anyagi világban.

Nos, Heliogabalus rendeletére valóságos hajtóvadászat indult a birodalomban a rangos családból származó ifjak, kisgyermek és csecsemők összefogdosására. Ezeket a szerencsétleneket aztán hol megnyúzták, hol elevenen eltemették, hol bunkóval törték apróra a csontjaikat. Az udvari nekromanták ugyanis azt hirdették, hogy minél többet szenved az áldozat, annál hathatósabb lesz a közbenjárása a túlvilágon. Ugyanezen okból kímélték meg a császári pribékek az árvaikat és félárvaikat; tudniillik az áldozat értékét az apa és az anya gýása is növelte.



A római nép négy teljes évig tűrte ennek a hagymázás örültnek a tombolását. Végül - szokás szerint - a katonák elégtelték meg a dolgot. A tejben-vajban fürdetett patríciusgyermek között rendezett szörnyű méészárlás nem hatotta meg különösebben őket; amikor azonban a császár arra a példátlan orcátlanságra vetemedett, hogy közülük is fel akart kötetni néhány rendbontót, az egész hadsereg fellázadt ellene. Heliogabalus egy tábori latrina mélyén rejtőzött el a katonák elől, de azok ráakadtak, végighurcolták a városra, majd lefejezték, és a meggyalázott holttestet belehajították a szennyvízcsatornába.

Úgy látszik, a római uralkodók nem sok hasznát vették a tiltott tudományoknak.

Folytathatnám a halottidéző császárok sorát - bőven vannak még Nagy Konstantin koráig -, a tébolyult Heliogabalus után azonban aligha tudnék már újdonságokkal szolgálni. Ráadásul a Kr.u. III. század közepe táján kezdenek foghíjassá válni pogány forrásaink, helyüket egyre inkább a keresztény egyházi írók veszik át, akikről viszont okkal feltételezhető, hogy távolról sem elfogulatlanok, hanem hitvitázó buzgalmukban kígyót-békát kiabálnak a megvetett pogány uralkodókra. A fentiekhez hasonló szörnyűségeket tulajdonítanak például a művelt és széles látókörű Julianus Apostatának (a Hitehagyott-nak), aki az antik Róma utolsó nagy császára volt, s bűnül legfeljebb annyit lehet felróni, hogy utálta a keresztényeket.

A teljesség kedvéért azért ideiktatok egy rövid idézetet egy ilyen forrásműből is; Valerianus császárról van benne szó, s a jeles szerző hátborzongató vádaskodásai minden alapot nélkülöznek.

"Császárelődjei közül egyik sem viseltetett olyan jóindulattal és megértéssel irántunk - még azok sem, akikről azt mondták, hogy nyíltan keresztények voltak -, mint ő, aki kezdetben nyilvánvalóan a legnagyobb közvetlenséggel és barátsággal fogadta őket, egész háza tele volt istenfélő emberekkel, és Isten háza volt. Tanítója azonban, aki az egyiptomi mágusok főnöke volt, meggyőzte róla, hogy szabaduljon meg tőlük, és felszólította, hogy egyrészt úgy gyilkolja és üldözze a tiszta és szent embereket, mint akik becselen és szegyenletes varázslásainak ellenségei és megakadályozói (hiszen alkalmasak voltak és most is alkalmasak rá, hogy ha megjelennek valahol és látják őket, csak leheletükkel és szavukkal megghiúsítsák a gyászos démonok mesterkedéseit), másrészt azt tanácsolta, hogy tisztátalan beavatkozásokot, átkos boszorkányságokat és az Istenség által megtiltott szertartásokat végezzék: szerencsétlen gyermekeket öljön le, atyáktól származó gyermekeket áldozzon fel, újszülöttek belső részét tépje ki, Isten teremtményeit szelje ketté és vágja fel a hasukat, mintha ettől boldogok lennének."

(Euszebiosz:

Egyháztörténet VII. 10. 3-4., Baán István fordítása)

Azok az olvasóim, akik átkínlódták magukat a fenti két mondatszörnyetegen, bizonyára megértik, hogy miért óvakodom áttekintésemben az ókeresztény egyházatyák szó szerinti idézetésétől.

19. A SZELLEM ÉS A DÉMON EGYBEMO-SÓDIK

Az etruszkoknak volt egy titkos könyve, a Liber Acherontí, amelyből gyakorlatilag semmi sem maradt ránk; a túlvilág misztériumaival és a lélek mibenlétével foglalkozott. Egy ókeresztény szerző, Arnobius a Kr.u. IV. században még ismerhette valamelyik kései kivonatolását, mert felháborodottan rója föl az etruszkoknak, hogy szerintük a holtak lelkei, ha bizonyos áldozati állatok vérével itatják őket, istenné válhatnak.

Fűzzük tovább ezt a gondolatot, és tétélezzük fel, hogy a lélek istenné magasztosulása nem a holta után mások által bemutatott rituális áldozatokon múlik, hanem az életében tanúsított magaviseletén! Ha erkölcsös, önmegtartóztató életmódot folytat, ha szívével mindig az igazság felé fordul, ha gyakran elmélkedik a lét örök titkairól, akkor van esélye rá, hogy halálát követően a magasabbrendű létezők közé emelkedjen. Magasabbrendű létezők alatt természetesen most nem a klasszikus görög mitológia antropomorf istenalakjait kell érteni, hanem egy elvontabb, letisztult istenfogalmat.

Amit most néhány elnagyolt, sietős ecsetvonással felvázoltunk, az lényegében véve nem más, mint a püthagoreusok legfőbb életcélja. Ennek az ismeretében talán kissé érthetőbb lesz számunkra Püthagorasz és Empedoklész leplezetlen gögje. A titkos tanítások birtokában ők teljesen őszintén hitték magukat emberfeletti lényeknek.

A püthagoreus világkép alapvetően teljesen egyneműnek tekintí az emberi és az isteni lelket. A testi halált

követően a bölcsek és a megvilágosodottak szelleme a magasba emelkedik, az istenség felé; a tudatlanoké és a bűnösöké alászáll az alvilágba, céljavesztetten bolyong az anyagi síkon, vagy beleköltözik egy alsóbbrendű életformába. Az isteni és az emberi lélekminőség között természetesen számtalan átmeneti fokozat létezik; legtöbbjük azonban nem tartozik sem az anyagi világhoz, sem a legmagasabb szférához, ahol az egyetlen őslétező székel. Ezeket a köztes formákat a püthagoreusok daimónoknak nevezték. A daimónok, előző életeik függvényében, lehetnek jók is, gonoszak is: akiket a sok bűn szennye aláhúzott az alvilágba, azok nyilván gonoszak, akik viszont az őslétező közelébe emelkedtek, azok jók. Legtöbbjük persze egyik kategóriába sem tartozik; ezek hamarosan újra testet öltenek az anyagi világban, hogy lehetőségük legyen megselekedni a későbbi sorsukat eldöntő jó-, illetve gonoszteketet. Számolni kell továbbá olyan daimónok létezésével, akik a mindenség teremtése óta még egyetlen egyszer sem költöztek anyagi testbe; ezek immanensen jók vagy gonoszak, ám ez minőségileg nem különbözteti meg őket a többiektől. Az egész hierarchia fölött ott trónol a legfelsőbb daimón, az öröktől fogva létező, akiből az idők hajnalán valamennyien kisugárzottak.

Ez az a tanítás, amit Európában vélhetőleg a püthagoreusok foglaltak meg először, majd a nagy filozófus, Platon foglalt rendszerbe. Később, időszámításunk kezdete után belőle sarjadnak ki a neoplatonista, gnósztikus és hermetikus tanok. Virágkora a római császárkorra tehető; ekkortájt a művelt emberek tetemes hányada elfogadja világnézetének. A kereszténységgel vívott küzdelemben később alulmarad ugyan, ám rejtett formában tovább él: gyakorlatilag az egész európai okkultizmus ebben a felfogásban gyökerezik. (És mellel, ide vezethető



viszsa a kereszténység démonhite is; magában a Bibliában alig esik szó a Sátánról és pokoli seregeiről.)

Mint megfigyelhetjük, ez a rendszer egy kalap alá vesz minden túlvilági szellemlényt. Az egyszerű halandók és az antik istenek között csupán megvilágosodottságuk fokában van különbség, egyébiránt teljesen egylényegűek, hiszen valamennyien az első őslétező kisugárzásai (emancipáció). A szinkretista mágusok lehetségesnek vélték a daimónok befolyásolását, de sohasem tisztázták, hogy halotti szellemeknek vagy túlvilági lényeknek tekintik-e őket, hiszen az ő felfogásuk szerint ez a kategorizálás értelmetlen volt. Számukra még megbonthatatlan egységet alkotott a mágiának az a válfaja, amit a középkori okkultisták nekromanciára (halottidézés), theurgiára (angyalidézés) és goéciára (démonidézés) osztanak.

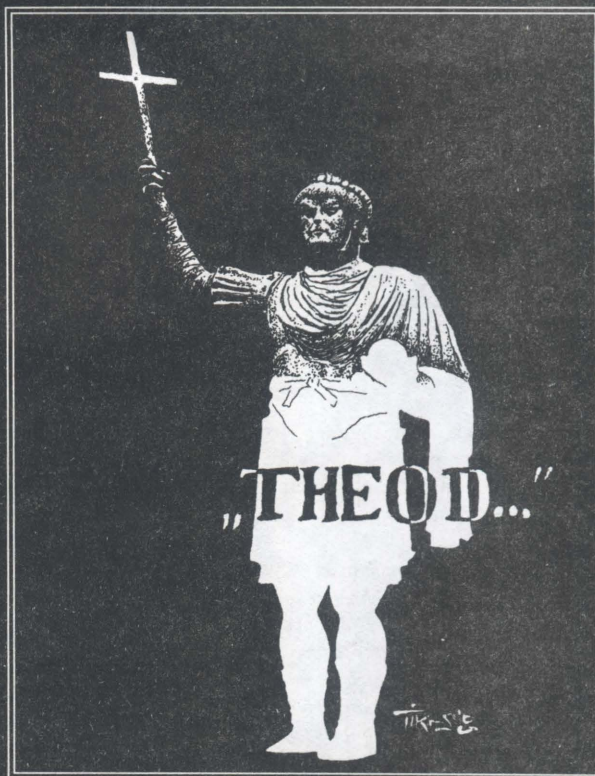
Ez a felfogás aztán lassan leszívargott a művelt emberek köztudatába, és ott hosszú időkre kiirthatatlanul gyökeret vert. Josephus Flavius, amikor röviden értekezik egyik művében a mandragóráról, így beszél: "Az úgynevezett démonokat, vagyis a gonosz emberek szellemeit, amelyek befurakodnak az élőkbe, és megölik azokat, akik nem védekeznek ellenük; ez a gyökér azonnal kikérgeti." (Flavius: A zsidó háború VII.6.3., Révay József fordítása.) Még Origenész, ez a korai keresztény egyházatyja sem tesz minőségi különbséget a pokolban lakozó "fejedelmek, hatalmak, a sötétség világának kormányzói, a gonoszság szellemei, gonosz lelkek vagy tisztátalan démonok" között.

Az embereknek és isteneknek, szellemeknek és démonoknak, ördögöknek és angyaloknak ezt az első pillantásra kusza és átláthatatlan egybekeveredését nagyon jól szemléltetik a Corpus Hermeticum tanításai. Erről a vallásos-mágikus iratgyűjteményről az volt az általánosan elterjedt nézet, hogy a mitikus egyiptomi varázsló, Hermész Trismegisztosz írta valamikor az ősidőkben. Végleges összeállítása valójában a szinkretizmus korára tehető, de kétségtelenül őriz ennél jóval régibb hagyományokat is. Többek között találkozhatunk benne ugyanazzal a felfogással, mint a Liber Acherontiban: hogy tudniillik egyes holt lelkek az élők tisztelete és bizonyos titkos rituálék következtében afféle alsóbbrendű istenné válhatnak.

Az alábbi szemelvényben Hermész Trismegisztosz beszél tanítványához, Aszklépioszhoz.

"Térjünk vissza az emberhez, és vizsgáljuk meg értelmének isteni ajándékát, melynek köszönhetően joggal nevezhetjük őt értelmes teremtménynek. Valamennyi csoda közül, melyet észrevettünk az emberben, a legfőképpen csodálatot keltő az, hogy az ember felfedezve a természet istenségét, hasznosíthatóvá tette azt szándékainak megfelelően.

Őseink az Istenekbe vetett hit tekintetében tévúton járva, és képtelenek lévén értelmüknek az Isteni tudáshoz és valláshoz való felemelésére, rájöttek az Istenek előállításának művészetére. Miután pedig ezt felfedezték, felruházták teremtményeiket megfelelő értékekkel, melyeket a világ alaptermészetéből merítettek. Minthogy lelkek előállítására képtelenek voltak, megidéztek a szellemlényeket és az angyalok szellemeit, majd általuk felruházva a szent képzeteket és szentségeket, képessé tették e bálványaikat a jó vagy a rossz hatalmának gyakorlására. Ily módon ösödnek, ó



Aszklépiosz, az orvostudomány megalapítójának, van egy temploma a Lybia-hegyen, a krokodilok látogatta folyó partjánál, ahol féltve őrzik az ő földhöz tartozó valamennyi részét is, azaz a testét. Mert az ő többi része a jobbik rész, vagy még inkább, ami valóban ő maga, hiszen a tudat és az élet lényege teszi ki az egész embert, visszakérült a mennybe. És most, istensége által, segítségét nyújtja az embereknek betegségükben az, aki egykor a gyógyítás művészetét tanította nekik. Ugyanígy Hermészt, az én ősdemet, kinek nevét viselem, kegyelettel őrzik egy róla elnevezett országban, s ő meghallja azok imáit, akik odasereglenek a környék minden tájáról, hogy segítséget és egészséget kapjanak tőle. Vagy vedd észre azt, hogy Ízisz, Ozirisz hitvese, milyen áldásokat juttat azoknak az embereknek, kikkel jó indulatú, s milyen bajokat okoz, ha felbosszantják! Mert ezek a világi és földi Istenek hozzáférhetők a harag számára, mivel az ember a természetből formálta és alkotta őket. Ilyen jellegű Egyiptomban az állatoknak szentelt imádat, s hasonlóan méltatják tiszteletre a városok azon emberek lelkeit, akik életük során törvényeket adtak nekik, s kiknek neveit ezért megőrzik"

(Aszklépiosz XIII., Hornok Sándor fordítása)

Az olvasóra bízom, mire következtet ebből a szövegből: fogalmi zűrzavarra-e, vagy mélyen letisztult eszmeiségre; babonás hiedelmek továbbélésére, vagy racionális elemekkel tarkított vallásfilozófiára; az ember öntudat felmagasztalására, vagy épp ellenkezőleg, tudatlan tévelygésének kárhoztatására. A történelem folyamán mindkét fajta értelmezésre akadt példa bőven.

Jómagam csupán egy szempontra szeretném felhívni a figyelmet: szélsőségesen eltérő érzelmeket általában a nagy gondolatok szoktak kiváltani.

RÚNA MAGAZIN

1052 BUDAPEST, KÍGYÓ U. 4-6.

Kiss Ákos, Debrecen

Nem kertelek sokat, rögtön a tárgyra térek: van egy pár megválaszolatlan kérdés... Mennyit sebződik, akit földrevittel "hatástalanítanak"?

A földrevitel maga nem okoz közvetlenül sebzést. Előfordulhat, hogy a károsult ráesik valamire, vagy az is elképzelhető, hogy földrevittel közben az alkalmazó egy olyan technikát is bevet, mellyel sebezhet. Ilyenkor természetesen a körülményektől függ a sebzés mértéke, aminek számszerű meghatározása a KM feladata.

Mennyi mínusz sújtja a képzetlen fegyverdobót?

A képzetlen fegyverdobót a képzetlen fegyverhasználatnál alkalmazotti negatív TÉ módosító sújtja, azaz -25 TÉ.

Egy körben hány varázslatot lehet előlőni (van-e lehetőség arra, hogy 1 körben 10 db 1 szegmensés varázslatot használjunk)?

Nincs lehetőség 1 körben ennyi varázslat alkalmazására. Minden varázslat, illetve psi diszciplína használata után 2 szegmensnyi pihenőre kényszerül az alkalmazó. Az Első Törvénykönyv 90. oldalán található erről bővebb információkat.

A vallásismeret mesterfokánál le van írva, hogy a karakter ismeri a legjelenteklenebb, titkos stb. vallásokat is.

Akkor minek van odaírva a papoknál, hogy "Vallásismeret Mf (saját vallás)"?

Azért ilyen formában került megadásra ez a képzettség a papoknál, mert ők mesterfokon jártasak vallási ismeretekben. Ez nem azt jelenti, az ő esetükben, hogy min-

den vallásról, illetve szektáról átfogó tudással rendelkeznek, hanem azt, hogy a saját vallásukat, hitvilágukat mélyrehatóan ismerik.

Mikor voltak a Zászlóháborúk (legalább az utolsó három-négyet leírhatnátok. Ki ki nek az oldalán állt, stb.)?

A legutóbbi levelezésben már esett szó erről a témáról, így csak annyit, hogy a Summariumban, az Észak lángraiban és a hamarosan megjelenő Morgena könyveiben található több anyagot ezekről.

A Dart-nid-kinito megfelel-e az aikidonak?

Bár bizonytalán akadnak átfedések, legjobb tudomásom szerint nem.

Vannak-e ninják Yneven (elsősorban Niarére és Enoszukére gondolok)?

Igen vannak olyan szervezetek, melyeknek ismeretei, módszerei hasonlóak a ninjákéhoz. Ezekről bővebben a hamarosan megjelenő Enoszuke Kiegészítőben lehet majd olvasni.

A Rúna II. évf. 4. számában megjelent feketemágiával kapcsolatos instrukciók más varázshasználókra is vonatkoznak?

A mágia egyetemes és csak a felhasználási területtől függ, hogy fekete-e vagy fehér, nem pedig attól, hogy tapasztalati mágiáról vagy mozaik mágiáról van szó. Ennek értelmében minden varázshasználóra vonatkoznak az instrukciók.

Az említett cikkben felsorolt ismérvek, melyek alapján eldönthető, hogy mi feketemágia és mi nem, személyes véleményem szerint túlságosan is behatórojlják egyes karakterek cselekvési területét. Ezért azt javaslom, hogy a kérdést kezeljétek valamivel lazábban. (Persze csak akkor, ha a ti véleményetek is hasonló.)

Kiss Gergely, Budapest

Régen foglalkoztat egy kérdés a mágiával kapcsolatban. Az vitathatatlan, hogy Ynev legműveltebb emberei (lényei, teremtményei) valamelyik varázslóiskolában tanultak, és hogy a mozaikmágia szinte kifogyhatatlan ötleltár. Valamelyik régebbi Rúnában megemlítették, hogy a varázslók nem "quantumfizika tudósok", de mégis azt szeretném megtudni, hogy az ynevi tudósok kialakítottak-e már valamiféle periódusos rendszer "elődöt", és ha igen, akkor mely vélt (flogiszton), vagy valós (kén, szén, stb.) elemeket foglal magába?

Valóban nem tévedünk sokat, ha a varáz-

slókat tartjuk a legpallérozottabb elméknek Yneven, nem szabad azonban a tudásuk milyenségét földi analógiák szerint vizsgálni. Egyrésztől azért, mert számukra az igazi cél a mágussá válás, a megvilágosodás. Másrésztől pedig azért, mert világképük központjában a mágia áll. Egy efféle mágikus világkép szükségszerűen más, mint egy mágiát nélkülöző. A világ megismerésére a földi ember a tudományokat hívta segítségül, míg Yneven ezek mellett egy új, hatásos eszköz áll rendelkezésre, ez a mágia. Ez persze nem jelenti azt, hogy teljesen háttérbe szorulnak a tudományok, de fejlődésük más irányú és más tempójú lesz, mint ahogyan az a földön végbement. Ezért inkább azt ajánlanám, hogy tudományos kérdésekben (különös tekintettel a természettudományos kérdésekre) ne próbálkozzunk földi analógiák felhasználásával.

Egy 5-6. szintű varázsló tisztában van-e annyira a kémiával, hogy egy felhő négy tonna vizet tartalmaz, így az – ha képes varázshatását ilyen távolságba kiterjeszteni – megfagyaszthatja és a földre teleportálva igen nagy rombolásra képes?

Egy kis pontosítás: ez az ismeret inkább a földrajz-meteorológia, netán a fizika tárgykörébe tartozhat.

Nem valószínű, hogy ezekkel az adatokkal tisztába lenne egy varázsló, de megtudhatja, ha kíváncsisága ilyen irányú.

... az ellenfele feje fölé teremtett elemi víz záport vassá transzmutálja, tehát a vas továbbra is folyékony, így 1200 C hőmérsékletű lesz, feltéve, ha tisztában van a kémiával és a fizikával. Tisztában van-e velük?

Nincs. Illetve nem a mi fogalmaink szerint van tisztában ezen tudományok ismeretanyagával. Az anyagokat más szempontok szerint csoportosítja. Míg a földön az anyagok elsődleges felosztása összetettségük alapján történik (összetett anyagok: keverékek, vegyületek, egyszerű anyagok: elemek), addig Yneven az elsődleges szempont az, hogy az anyag mágikus, avagy sem. Ez csak az első lépcső, és ha a gondolatot tovább visszük, még jobban eltávolodunk a földi tudományoktól, hiszen ott van a szerves és szervetlen megkülönböztetés, míg a másik oldalon inkább a légiesség problematikája eshet ebbe a kategóriába.

Ami pedig az 1200 fokos vasat illeti, az csak egy hamis logikai lépés eredménye. Ilyen esetekben – amikor az anyagokat egymásba alakítom – a létrejövő anyag halmazállapota nem szükségszerűen lesz azonos az átalakításhoz használatos anyagéval. A hőmérséklete viszont igen. Vagyis a vízből transzmutációval létrehozott vas nem lesz 1200 fokos, és

LEVELEZÉS

ezáltal nem is lesz folyékony. Valószínűleg por vagy reszelék formájában jelenik meg az anyag egyfajta "vaszáporként".

A kérdéseim szerintem fontosak, hiszen, ha nem szabtok ésszerű határt a tudomány fejlődésének Yneven, akkor a mágia segítségével a M.A.G.U.S. átalakul Star Wars-szá, sőt lehet, hogy egy örült feltalálja az atombombát és végső elkeseredésében felrobbantja nem csak Ynevet, de az egész "M.A.G.U.S. planétát".

Valóban fontosak a kérdéseid, de a tudomány fejlődésének nem mi szabjuk meg a határait, hanem a szemlélet, mellyel az ynevi emberek rendelkeznek, és ezt az adott körülmények – különösen a mágia – befolyásolja.

Lachmann Péter, Budapest

Már elég régóta játszom a M.A.G.U.S.-sal. 1994 óta. Lenne pár kérdésem.

1. A "Rossz csillagzat alatt" című modul olvasásakor különös dolgot olvastam. Volor Ganta NJK leírását (243. oldal) olvastam; megakadt a szemem valamin. Kedvenc varázslatai között ilyenek voltak: Csapás, Izzó vér, Szétzúzás. Az összes varázslatot átolvastam, ilyet sehol nem láttam. Ezek a varázslatok melyik kiegészítőben vannak leírva?

A Rúna magazin 1. évfolyamának 6. számában a 22. oldalon a Tabula Magica című írásban található meg a nevezett varázslatokat.

2. Az Új tekerécek megjelent egyáltalán?

Nem, még nem jelent meg. De tervezzük a kiadását, ha nem is a közeljövőben.

3. A félörkok gyomra képes megemészteni a növényeket? Ugyanez a kérdés az udvari orkokra.

Mindkét kérdésre igen a válasz. Mind az udvari orkok, mind a félörkok képesek megemészteni a növényi eredetű táplálékot.

4. Nem tudom, közületek olvasta-e valaki John Caldwell "Káosz-ciklusát". Ha igen, valaki megmondhatná, melyik szerepjáték világába illeszthető be a legjobban...

Az egész ciklust nem olvastam, de az első részt igen. Válaszom ettől független, mi-

vel történetesen tudom, hogy az első kötet egy lejátszott AD&D meséből keletkezett.

5. Most felsorolom, mely kiegészítők vannak meg nekem, légy szíves írd le, melyik hiányzik...

Csaknem teljes repertoárral rendelkezel, mindössze két modul hiányzik csak a skálából: A láplidérc és A démon átka.

6. A Summariium I.-ben így vannak megadva a képzettségek: Vakharc 3. fok, Erdőjárás 2. fok, stb. Ez mi??? Legalább leírhatók volna, hogy hogyan működik ez az új képzettség rendszer.

Arról van szó, hogy a képzettségeket két fokozatról (Af, Mf) szerettük volna ötfokozatúra bővíteni. Ez árnyaltabbá, teljesebbé tenné a játékok és a képzettségek használatát. Ez a képzettség rendszer a Summariium II.-ben lát majd napvilágot. Addig is, míg az megjelenik tekintsd úgy, hogy a 2. fok az alapfoknak, a 4. fok pedig a mesterfoknak felel meg. A köztes értékek jelenlegi rendszerbe történő besorolását pedig próbáljátok meg a KM-mel közösen elvégezni.

7. A IV./3-as Rúnában található kérdőívet már régen visszaküldtem, mégsem kaptam semmit. Megkapom a törzsvásárlói kártyát?

Rengeteg kérdőív érkezett vissza a szerkesztőségbe. Ezek adminisztrálása és kiértékelése még most is folyik. Remélhetőleg hamarosan megkapod a törzsvásárlói kártyát, addig is szíves türelmedet kérjük.

8. Még egy apróság szeretnék hozzájutni egy könyvhöz...

Sajnos nincs listánk az egyes Valhalla Páholy Könyvesboltokban jelenleg kapható valamennyi kiadványról. Azt javaslom, hogy a Rúna hátoldalán található telefonszámok segítségével érdeklődj az üzletekben, és ha ráakadsz valahol, biztosan elpostazzák a címre.

Végezetül még egy levelet szeretnénk közzétenni, amit két debreceni olvasónk írt, és csak saját kérésükre kap helyet a lapban.

Üdv Rúna!

A IV./3. számban megjelent Egyed Dávid levele, amely igazságtalanul bírálta a sokak által kedvelt szerepjáték rendszereket

(M.A.G.U.S., SW).

Erre szeretnénk reagálni: Szerintünk a M.A.G.U.S. rendszere egyáltalán nem primitív és elmaradott; bár kétségtelenül vannak hiányosságok. Azonban ezeket remélhetőleg orvosolni fogják a SUMMARIUM kiadványok.

Jó KM-ek és jó szerepjátékosok vajtfülű szinten is kitűnően tudnak játszani a rendszerrel.

A M.A.G.U.S. semmivel sem tápcentrikusabb játék, mint a többi, bár a karakterüket adathalmaznak tekintő gyakori, tipikus játékosok kétségtelenül azzá tehetik.

A Rúna színvonala mostanában inkább emelkedett, mint csökkent. (Sokszínnibbek a cikkek, igényesebbek az írások, az alkotógárda kibővült, stb.) Az viszont kétségtelen, hogy a II. és III. évfolyamban volt néhány gyengébb szám.

Az nem igaz, hogy az újság nem foglalkozik eleget az ún. "komoly" szerepjátékokkal. Íme egy lista az ilyen cikkekről, a teljesség igénye nélkül: 2 Call of Cthulhu és egy Vampire modul, Earthdawn ismertetés, 2 Ars Magica cikk, Nephilim ismertetés, Beyond of Supernatural leírás, külön Warhammer melléklet két számban is.

És bár nem szerepjátékkal foglalkozó, de szorosan a témához kapcsolódó cikkek: a folytatásban leközölt Lovecraft-esszé és a Nekromancia története.

Úgy gondoljuk, ez elég terjedelmes lista, és semmi szükség rá, hogy a lap többet foglalkozzon ilyesmivel. (Korántsem játszanak annyian Vampire-t, mint mondjuk M.A.G.U.S.-t vagy AD&D-t.)

A Star Wars rendszere nem primitív és buta, hanem egy egyszerű, jól használható, gyors játékmenetet biztosító játérendszer. (Különböen valószínűleg nem játszott volna vele a társaságunk másfél éven át. A csapat minden tagja 3-5 éve játszó vajtfülű volt.)

A SUMMARIUM bírálata megjelenés előtt meglehetősen etikátlan, ráadásul semmi értelme.

Szeretnénk, ha Egyed Dávid tudomására jutna véleményünk, de továbbiakban az írott sajtót nem akarjuk felhasználni viták lebonyolítására.

Somogyi Péter
Kiss Ákos

Egyetlen megjegyzés kívánczik ide a mi részünkről: Mi sem kívánjuk az írott sajtót ilyen jellegű viták lebonyolítására felhasználni.

Pisti

Valhalla Páholy®
ORSZÁGOS KÖNYVESBOLTHÁLÓZAT

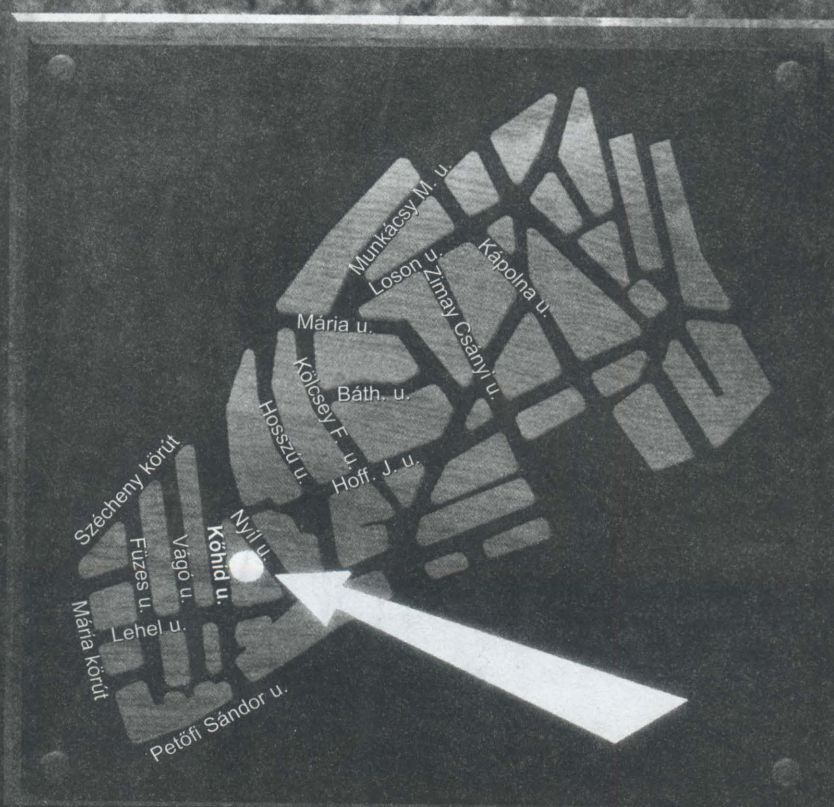
ÚJ BOLTOT NYITOTTUNK KECSKEMÉTEN

HIÁNYZIK EGY KEDVENC KÖTETE?
Régóta keresi? Itt biztosan megtalálja!

6000 Kecskemét, Kőhíd u. 19.

NYITVATARTÁS:

hétfőtől péntekig: 10-18 óráig,
szombaton: 10-14 óráig.



SZENZÁCIÓS NYITÁSI AKCIÓ!
- 15%

SCI-FI • FANTASY • SZEREPJÁTÉK
Gyűjtögetős kártyajátékok és sportkártyák



TERMINÁTOROK

ÖT RÉGI-ÚJ MOZISZÖRNY A JK-K ÉLETÉNEK MEGKESESERÍTÉSÉRE



Gyermekek sikoltoznak. Az utcák lángban állnak. Harcostársaid holtan hevernek a lábadnál. Kétségbeesett neki-rugaszkodással a városkapunak veted a vállad, hogy kívül rekeszd a gonosz szörnyeteget.

Egy utolsó, roppant csapás áttöri a vastag deszkákat; erejétől szédülten zuhansz hátra, az egyenetlen macskakövekre. Fel nézel fektedből - egyenest a fémvicsorú démon vörösén izzó szemébe.

És a terminátor belép a városba...

Nos, hogy tetszik ez a fajta kalandkezdés? Ahhoz szinte mindenki ért már, hogyan csináljon a klasszikus moziszörnyekből főgonoszt a szerepjátékban. Vámpírok, farkasemberek, múmiák, hazajáró lelkek... lassan már unalmassá válnak. De mi van az SF-filmek halálos szörnyeinek új nemzedékével? Nézzük meg, hogyan lehetne ezeket a modern moziszörnyeket adaptálni kedvenc szerepjátékaid fantáziavilágába, legyen az science fiction, horror vagy klasszikus fantasy!

Csak egyet ne felejts: szerepjáték közben, az asztalnál ülve mindenki hallja a sikolyaidat...

T - 800

Nem lehet megállítani. Nem lehet alkudozni vele. A terminátor létezésének csak egyetlen értelme van: a kijelölt célpont elpusztítása. A filmben Arnold Schwarzenegger alakját viselte, egyébként azonban bármilyen formát magára ölthet: megjelenhet csodaszép nő, ártatlan gyermek vagy bizalmas jóbarát képében is. Gépi precizitású halálosztó: ha sikerült túlélned vele az első találkozást, korai még a megkönnyebbülés. Vissza fog térni. Bizonyosan.

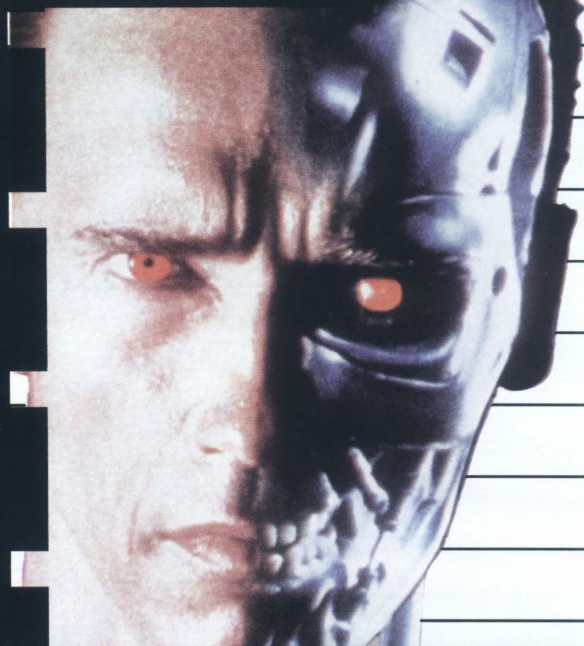
SCI-FI: Tétélezzük föl, hogy a terminátor nem gyilkolásra programozott kiborg, hanem speciális terraformáló szerkezet, amelyet azért dobunk le az újonnan fölfedezett bolygókra, hogy eltakarítsák a törmelékanyagokat és felderítsék a lakható zónákat! Ettől persze még előfordulhat, hogy a játékos karakterek (JK-k) éppen akkor tartózkodnak a célbolygón, amikor valami rejtélyes okból homokszem kerül a gépezetbe... Vagy jobban kedveled a klasszikus sztoritípust, amelyben a T-800 egyszerű gyilkológép, semmi több? Ezt is lehet néhány újfajta csavarral kompikálni. Mi van, ha a terminátor képes letölteni a memóriáját egy megfelelő kapacitással rendelkező számítógépbe, ahol később bármelyik más kiborg hozzáférhet, ha becsatlakozik a hálózatba? Egy örült mesterséges intelligenciával szövetségre lépő terminátor elméletileg gond nélkül kiirthat egy teljes XXI. századi várost.

FANTASY: Te azt mondd, "kiborg", én azt mondom, "gólem". Persze nem a barátságosabb fajtából, amelyiket az ártatlanok meg az elesettek védelmére építenek - függetlenül attól, amit a "Terminator 2" című filmben láthatunk. Ez a gólem megállíthatatlan halálosztó, melyet valószínűleg egy örült és/vagy gonosz ősmágus készített, hogy leszámolhasson valamelyik nagyhatalmú vetélytársával. Egyes legendákban a szörny elpusztíthatatlanná válik, ha a szívét mágikus úton kiveszik és elrejtik. A fantasy-terminátor bármennyi veszteséget szenved, mindig újjáépíti magát és visszatér, míg a karakterek föl nem kutatják és meg nem semmisítik gondosan őrzött szívét.

HORROR: A Technokrácia általában kesztyűs kézzel igyekszik kiiktatni az ellenségeit - de nem mindig. Egy terminátor-stílusú kiborg tökéletes módja a Paradoxon megkerülésének, ha valami elpusztíthatatlan gyilkost akar rájuk szabadítani. A vámpírok ellen küldött terminátor bizonyára villanóbombákkal, lángszóróval és facövekeket kilövő számszeríjjal lesz felszerelve, farkasember-vadászatra pedig az ezüstgolyókkal betárazott M-60 a legalkalmasabb oldalfegyver.

T-1000

A T-1000 a terminátor fejlesztett verziója, "eleven fémből" konstruálva, amely tetszőleges alakot ölthet, amíg az össztelege ugyanakkora marad: válhat bármilyen emberszabású lényé, padlósávvá, gépkocsijátóvá stb. A teste önmagában is fegyver, elképzelése szerint formálhatja. A T-1000 minden körben képes regenerálni maximális életerejének 20 %-át. Még ha szilánkokra zúzzák, idővel akkor is összefolyik és újra összeáll. Maradandóan elpusztítani csak olvadt fémfürdőben lehet, illetve ehhez mérhető hatásfokú mágiaival. Alapformájában körülbelül egyharmadával erősebb, gyorsabb, szívósabb és ütőképebb a T-800 modellnél.



JÁTÉKÉRTÉKEK

STAR WARS

TÍPUS: Emberirtó robot
ÜGYESSÉG: 2K (sugárfegyver 7K+1, tűzfegyver 7K+1)
ÉRZÉKELÉS: 3K
ERŐ: 5K
TECHNOLÓGIA: 2K
MOZGÁS: 15
MÉRET: 1.8 m magas
LÉPTÉK: Karakter

VAMPIRE

FŐJELLEMZŐK: Erő 9, Ügyesség 4, Állóképesség 8, Érzékelés 4, Intelligencia 3, Lélekjelenlét 3
AKARATERŐ: 8
EGÉSZSÉGSZINTEK: OK (x5), -1 (x5), -2 (x3), -5 (x4)
TÁMADÁSOK: Ütés/10K, Rúgás/10K + fegyverek
KÉPESSEGEK: Éberség 4, Pusztakezes harc 6, Vezetés 4, Tűzharc 7, Közelharc 4, Nyomkövetés 6
MOZGÁS: Járás/Futás 9/35
MAGASSÁG: 180 cm

AD&D

ÉLETERŐSZINT: 18
VÉDELMI KÓD: 3
HARCI KÓD: 3
TÁMADÁSOK SZÁMA: 3
VESZTESÉG: 4-40 vagy fegyver szerint
MOZGÁS: 15
MÉRET: Á

MAGUS

TERMET: E
SEBESSÉG: 120 (sz)
TÉ: 110, VÉ: 125, KÉ: 35, CÉ: 80
SEBZÉS: 4k10+4 vagy fegyver típus
TÁM/KÖR: 3
ÉP: 55, FP: -
ASZTRÁL ME: immunis
MENTÁL ME: immunis
MÉREGELLENÁLLÁS: immunis
INTELLIGENCIA: Átlagos
JELLEM: Rend
TP: 1500

Különleges támadás: Automatikus távbemerés. Teleszkopikus látás. Hőlátás. Tökéletes hangutánzó képesség.

Különleges védelem: A belső vázótüvözetnek sem a golyók, sem a közönséges acélfegyverek, sem a tűz nem képes ártani; kizárólag rendkívüli nyomás, mágia, robbanóanyagok, páncéltörő lövedékek, olvadt fém vagy izzó láva tehet benne kárt. Ha a KM úgy látja jónak, bizonyos vegyi anyagokra is érzékeny lehet.

Xenomorf



Eborzalmas rovarszabású szörnyek egyetlen célja: szaporodni. Lárvaformájuk tojásból kel ki, s tüstént hordozó organizmust keres magának, lehetőleg melegvérű emlőst. Aldozata arcát támadja meg, tojócsövét lekényszeríti a torkán, és elhelyezi embrióját az emésztőrendszerébe. Az "aretamadó" lárva ezután elpusztul, ám az embrió néhány óra múlva kivájjja magát az emésztőrendszerből, megölve hordozóját. Utána hús, sötét helyet keres a további növekedéshez. A xenomorf pár napon belül kifejlett példánnyá növekszik, és megkezdí ámokfutását.

SCI-FI: A xenomorfok pszichikailag aktív lények, nem kizárt hát, hogy egyik bolygóközösségük kollektív öntudatra ébred, és zavarokat okoz a pszionikus erők működésében a lakott világűr egy egész kvadránsában. Érdekes lehetőség egy xenomorf bolyváros elleni rajtaütés, néhány bábokba börtönzött hordozószemély kiszabadítására, akiknek csupán pár óra van hátra az életéből. Ez esetben - a változatosság kedvéért - a szupermodern technikával felszerelt emberek volnának a sötétben lopakodó, rémséges ragadozók.

FANTASY: A xenomorfokat valamiféle rosszindulatú mágia hozta létre, esetleg egy sötét termékenységitennő, akinek elképzelései nem állnak összhangban az emberi civilizációkéval. A felnőtt xenomorfok alakja a bizonyos mértékig a hordozó organizmusra emlékeztet: mi történik például, ha kentaurokban vagy griffmadarakban fejlődnek ki? Előfordulhat, hogy nagyhatalmú varázslók és lovagok xenomorf tojásokra bukkannak egy stratégiai fontosságú határ-erődben, melyeket valami gonosz hatalom esem-pésett oda, s úgy kell elpusztítaniuk az idegeneket, hogy közben ne rombolják le hazájuk egyetlen védőbástyáját.

HORROR: A tündék és a farkasemberek megfelelő hordozók a xenomorf embriók számára. A vámpírok erre aligha alkalmasak - nincsenek életfunkcióik! -, ám egy emberségből kivetkezett matuzsálem megkísérrelheti eleven ghaulokba ültetve tenyészteni őket. Az ily módon világra jött példányokat vérkötelék fogja fűzni hozzá. Az idegenek pszichikus képességei talán elég erősek a kötelék megtöréséhez, és a vad horda előzőlni a várost, természetadta képességeiket különféle vampirikus diszciplínákkal megtetézve. *Call of Cthulhu* titkoknokok dönthetnek úgy is, hogy a xenomorfok valójában egy magasabbrendű szolgafajt alkotnak, amely valamelyik Nagy Öregnek hódol - amíg valami eszelős kultusz kaput nem nyit a szülővilágukra.

JÁTÉKÉRTÉKEK

STAR WARS

TÍPUS: Xenomorf harcos
ÜGYESSÉG: 5K
ÉRZÉKELÉS: 3K (rejtőzés 3K+2)
ERŐ: 4K+2 (harapás 5K+2)
MOZGÁS: 10/12
MÉRET: 2 m
LÉPTÉK: Karakter

VAMPIRE

Főjellemzők: Erő 4, Ügyesség 5, Állóképesség 5, Érzékelés 4, Intelligencia 2, Lélekjelenlét 3
Akaraterő: 8
Egészségsszintek: OK (x2), -1 (x3), -3, -5
Támadások: Harapás/6K (súlyosbított), Karom/3K
Képességek: Éberség 4, Pusztakezes harc 4, Mászás 4, Megfelemlítés 5, Lopózás 4, Nyomkövetés 3
Mozgás: Járás/úszás 7/4
Méret: 200 cm

AD&D

Életerőszint: 6+3
Védelmi Kód: 5
Harc Kód: 13
Támadások száma: 2
Veszteség: fegyver szerint
Mozgás: 12
Méret: N (2 m+)

M.A.G.U.S.

TERMET: E
SEBESSÉG: 150 (sz)
TÉ: 70, VÉ: 93, KÉ: 18, CÉ: -
SEBZÉS: 2k10+2
TÁM/KÖR: 2
ÉP: 18, FP: 25
ASZTRÁL ME: immunis
MÉREGELLENÁLLÁS: immunis
MENTÁL ME: 25
INTELLIGENCIA: Alacsony
JELLEM: Rend
TP: 700

Különleges támadás: A xenomorfok sohasem hátrálnak meg, sohasem adják föl a küzdelmet, és mindig összehangolt taktikával harcolnak.

Különleges védelem: Kítinpáncél. Erősen savas mérég, mely szétmarja az ellenfél fegyverét, páncélját, kezét stb. A rendkívüli hősségre és hidegre immunis, ám a tűzre és a robbanásokra nem.

Különleges képesség: A xenomorfoknak nincs látószervük, pszichikai úton tájékozódnak, 100 méteres körzetben érzékelik maguk körül a félelmet, fájdalmat és gyűlöletet sugárzó érzelmi göcöket. Gyakorlatilag minden felületre képesek felmászni, még a mennyezeten függeszkedve is sebességsokkenés nélkül mozognak. Pszichikus úton tartják egymással a kapcsolatot a rádióhullámok sávjában.

XENOMORF KIRÁLYNŐ

Még az egyszerű xenomorf harcosoknál is félelmetesebb a királynőjük, a boly úrnője és kormányzója, aki a tojásokat rakja és a hordozóalanyok beszerzésére rajokban küldi a külvilágba alattvalóit. Játéktechnikailag körülbelül kétszer olyan erős, gyors, szívos és ütőképes, mint az átlagos harcos. Ezenkívül jóval ravaszabb, és bár emberi felfogás szerint nem nevezhető értelmes lénynek, ha a KM úgy látja jónak, komoly pszionikus képességekkel rendelkezhet, például telepátiával. A királynő hatalmas tojócsövét szörnyű erejű szűrőfegyverként is használhatja. A boly belsejében nagyon nehéz ráakadni, mert szinte tökéletesen beleolvad a környezetébe, hála a falakra kent mirigyváladékainak.

Yautja (Ragadozó)

Ayautják a világegyetem legszenvedélyesebb vadászai. Egész kultúrájuk a vadászatra épül, megszállottan kutatnak egyre újabb és veszedelmesebb zsákmány után. Rengeteg speciális eszközt használnak, mint például a fénytörés elvén alapuló álcázóberendezést, mely gyakorlatilag láthatatlanná teszi őket. Kíméletlen gyilkosok, de szigorúan igazodnak saját becsületkódexükhöz: AD&D-kifejezéssel élve a jellemük Törvényes Gonosz. Tehetetlen, harcképtelen vagy viselős prédát nem ejtenek, mindig igyekeznek "megfelelő" fegyverzetet használni - tűzfegyverhez csak akkor nyúlnak, ha az ellenfélnek is van -, és általában tiszteletben tartják a játékszabályokat. Mindig a legnagyobb kockázatot keresik: ők azok, akik a többi vadászra vadásznak.

SCI-FI: Az emberlakta csillagközi birodalom szeretné megnyerni szövetségeseeknek a yautjákat egy másik idegen faj ellen, ám ehhez előbb bizonyítaniuk kell, hogy méltók a megtiszteltetésre. A birodalom a karakterek válogatott csapatát nevezi be egy galaktikus vadászvetélkedőre, ahol a különféle fajokból toborzott vadászok egymást is elejthetik. A kijelölt préda valami különösen félelmetes idegen lény; ennek a trófeáját kell a JK-knak megszerezniük.

FANTASY: A yautják vadászfelszerelése mágikus: láthatatlanná tévő palást, bűverejű lándzsák és török, időzített tűzgolyóként robbanó varázsgömbök, sasszemmel látó varázssisak stb. Talán csak egyetlen példány bukkan fel, egy rendkívüli képességekkel megáldott, ám közveszélyes ragadozó, aki a birodalom leghatalmasabb mágusaira vadászik. Vagy népes kolóniájuk él egy szigeten, mely sokáig el volt zárva a külvilágtól, ám mérnökeiknek végre sikerült óceánjáró hajókat építeniük. A yautják hirtelen elözönlök a kontinent, levadászzák az összes sárkányt meg sárkányölő hőst, és hetek alatt felborítják a nagyhatalmak közt évszázadok óta fennálló erőegyensúlyt.

HORROR: Ha egy yautja űrhajó felfedezi a Földet a Sötétség Világában, a ragadozók minden bizonnyal lelkesen vetik magukat a párjanincs kihívással kecsesgető prédára, a vámpírokra és farkasemberekre. Más horror-RPG-kben a yautják ősi vadászszellemek lehetnek, akiket valami rejtőző sámántörzs vagy titkos társaság idéz meg. Talán a Hegyi Öreg - az asszasszin szekta legendás alapítója - örökség gyanánt egy szűk körű kultuszt hagyott az utókorra, melynek félhumán hívei yautjáknak nevezik magukat, és egyszerre csak úgy döntenek, itt az ideje egy kis fegyvergyakorlatnak...

YAUTJA FEGYVER

A ragadozóknak számos egyéb fegyverük is van, többek között a vállra szerelt sugárágyú, melynek irányítását és tüzelését a vadászmaszkba épített lézerrendszer vezérli. Ha a tár kiürül, a fegyver automatikusan utántölti magát a vadászszkafander energiatelepeiből.

STAR WARS
Veszteség: 6K
Lőtávolság: 50/120/300
Súly: 6 kg
Töltet: 10
Lépték: Karakter

AD&D
Veszteség: 4K10+2
3- Lőtávolság: 50/120/300
Tűzgyorsaság: 3/kör
Sebességfaktor: 2

VAMPIRE
Sikerküszöb: 8 (vadászmaszkban 5)
Veszteség: 8K (súlyosított)
Lőtávolság: Látótávolság
Tűzgyorsaság: 3

M.A.G.U.S.
Távolság: 300 m
Sebesség: 4k10m
Tám/kör: 2
CÉ: 40
KÉ: 15
Súly: 6

JÁTÉKÉRTÉKEK

STAR WARS

Főjellemzők: 13K
Ügyesség: min 3K/max 5K
Tudás: min 2K/max 5K (fűrész 8K+2)
Érzékelés: min 2K/max 4K
Erő: min 3K/max 5K
Technológia: min 2K/max 4K
Mozgás: 10/12
Méret: 1.5 m-től 2.2 m-ig
Lépték: Karakter

VAMPIRE

FŐJELLEMZŐK: Erő 4, Ügyesség 4, Állóképesség 6, Érzékelés 4, Intelligencia 3, Lélekjelenlét 4
AKARATERŐ: 8
EGÉSZSÉGSZINTEK: OK (x3), -1 (x3), -2 (x2), -5
TÁMADÁSOK: Páncélkesztyű/6K, Lándzsa/8K, Dobókorong/5K
KÉPESSÉGEK: Éberség 4, Pusztakezes harc 6, Kitérés 3, Tűzharc 4, Közelharc 6, Lopózás 4, Nyomkövetés 6
MOZGÁS: 7
MÉRET: 210 cm

AD&D

Életerőszint: 5
Védelmi Kód: 4
Harci Kód: 15
Támadások száma: 1
Veszteség: 2-20
Mozgás: 12
Méret: N (2 m+)

M.A.G.U.S.

Termet: N
Sebesség: 110 (sz)
TÉ: 70, VÉ: 110, KÉ: 20, CÉ: 20
Sebesség: 1k6+3
Tám/kör: 2
Ép: 25, FP: 48
Asztrál ME: 30
Mentál ME: 30
Méregellenállás: 6
Intelligencia: Átlagos
Jellem: Rend
Tp: 850

Különleges támadás: A páncélkesztyűből borotvaéles karmok csúszthatatók elő. A teleszkópos nyelű lándzsának mindkét végén van hegye; ha elhajítják, röptében tovább gyorsul. Az élezett szegélyű dobókorong dobás után visszatér gazdájához. A zsákmány csapdába ejtésére néha fémötvözetből készült, felhorgazott szemű hálót használnak.

Különleges védelem: Szívós, gumiszzerűen rugalmas írha. Ellenállók a magas hőmérséklettel szemben.

Különleges képesség: Természetes hőtátásuk van, bár vadászmaszkjuk segítségével az elektromágneses spektrum bármely hullámhosszát használhatják tájékozódásra. Személyi álcázóberendezésük fénytörés útján gyakorlatilag láthatatlanná teszi őket.

Graboid



JÁTÉKÉRTÉKEK

STAR WARS

Típus: Óriás ásóféreg
 Ügyesség: 2K
 Érzékelés: 1K (földrezgések érzékelése 2K+1)
 Erő: 5K (csáp 7K, harapás 9K)
 Mozgás: 1I
 Méret: 7-30 m hosszú
 Lépték: Lépegető (fiatal példányoknál Sík-ló)

VAMPIRE

Főjellemző: Erő 8, Ügyesség 3, Állóképesség 6, Érzékelés 2, Intelligencia 1, Lélekjelenlét 3
 Akaraterő: 5
 Egészségsszintek: OK (x3), -I (x5), -3, -5
 Támadások: Harapás/8K, Csáp/5K
 Képességek: Éberség 3, "Pusztakezes" harc 4, Lopózás 3, Járat-fúrás 6
 Mozgás: Föld felett 10, föld alatt 15

AD&D

Életerősszint: 15
 Védelmi Kód: 2
 Harci Kód: 5
 Támadások száma: 2
 Veszteség: 2-24 (harapás)/2-20 (csáp)
 Mozgás: 12, föld alatt 20
 Méret: H vagy Ó

M.A.G.U.S.

Termet: Ó
 Sebesség: 60 (sz) 120 (föld alatt)
 TÉ: 80, VÉ: 75, KÉ: 10, CÉ: 0
 Sebzés: 3k6+6
 Táv/kör: 1
 Ép: 25, FP: 125
 Méregellenállás: 10
 Intelligencia: Alacsony
 Jellem: -
 Tp: 650

Különleges támadás: Aláásással összeomlasztják az épületeket.

Különleges védelem: Vastag, páncélkemény külhám; egyetlen sebezhető pontjuk a szélesre tátott száj belseje.

Különleges képesség: A graboidok a földrezgések alapján tájékozódnak.

Perfection Valleyben, a nevadai homoksvatag alatt óriás ásóféreg telepe bújk meg. Földrezgések alapján tájékozódnak, és az utóbbi időben rákaptak az emberi húsrá. Míg be nem következtek azok a szörnyű események, melyeket a klasszikus B-horror, a "Ahová lépek szörny terem" örökített meg számunkra, senki sem tudott a létezésükről. Azóta elterjedtek egész Észak- és Dél-Amerikában, a szétszórta olajfűrőtelepek körül terjedő vibrációkat követve, és mindenkit felfalnak, aki elég erős földrezgéseket kelt a közelükben. Ezek az óriásféreg - melyeket az első velük szembeszálló emberek graboidoknak kereszteltek el - összedöntik a lakóházakat, csápjaikkal kiragadják a romok közül áldozataikat, és feneketlen bendőjükbe tömik őket. Képesek egészben lenyelni az autót és a szarvasmarhát, a kis kaliberű golyók lepattannak vastag írhájukról, a köz- és vasúti hálózatot teljesen felforgatják megjelenésükkel. Csupán a háztetők nyújtanak némi biztonságot... persze csak addig, amíg alá nem ássák az alapfalakat.

SCI-FI: Világégés utáni sci-fi-RPG-kben a graboidok terjeszkedése országrésznyi területeket tehet lakhatatlanná; a szörnyek úgy kóborolnak Las Vegas romjai között, mint a homokféreg a "Dűne" című filmben. Civilizáltabb háttérvilágokban és űrbányászatra szakosodott mammutcégek élő exkavátornak használhatják a szívós és igénytelen graboidokat, ércekben gazdag aszteroidákra telepítve őket. Gonosz ösellségük részéről rendkívül színpadias gesztus egy ilyen aszteroidára kirakni a minimális túlélő felszereléssel ellátott karaktereket. A graboidok bármely úrutazó szerepjátékban beválnak idegen szörnyeknek, különösen olyan teleszvilágokon, ahol az áru- és személyforgalom kizárólag lassú mozgású, félláncfalas járműveken bonyolódik.

FANTASY: Fantasy-környezetben a graboidok legel-szántabb és legelkeseredettebb ellenségei természetesen a törpék lesznek. Ahogy egyik alagútrendszerük a másik után esik áldozatul a graboid fertőzésnek, a Hegy Alatti Király egy idő múlva bizonyára haragra gyűl. Talán az agyszívók vagy más földmélyi nagyhatalmak küldték a graboidokat a nyakára? De miért álljunk meg ezen a szinten? Sansgrath erődvár-rosa a birodalom legfőbb védőbástyája, a legerősebb városállam ezermérföldes körzetben, falairól por-szemként pereg le minden ellenséges támadás - amíg ördögi szomszédai rá nem szabadítják a graboidokat...

MUTÁNS GRABOIDOK

A "Rengés 2" című filmben néhány óriásféreg egy újfajta graboid-fészekaljnak adott életet; ezek szülei kétlábú hasonmásai voltak, miniatűr (embernagyságú) kiadásban. Embereket és járó motorú gépkocsikat egyaránt megtámadtak, a belőlük sugárzó hő után tájékozódva. Feltételezhető, hogy más mutánsokat másféle ingerek vonzanak, például szagok, kémiai vegyületek (feromonok, növényvédők stb.), mágikus aurák (varázstárgyak, kvintesszencia, az Erő), mágneses vagy elektromos mezők (magasfeszültségű vezetékek, közúti jelzőlámpák, háztartási berendezések), esetleg az absztrakt "öntudat" hullámai, amit emberek, idegen lények, mesterséges intelligenciák és robotok egyaránt kibocsáthatnak.

HORROR: A graboidok valahol félúton vannak a Call of Cthulhuból ismert ősnép és a Deadlands RPG mojavai csörgőférei között. Mindkét játékban elkísérhetik rokonaikat romboló körútjaikon. Ha feltételezzük, hogy a Sötétség Világában a graboidok eredete az 1950-es években végzett kísérleti atomrobbantásokra vezethető vissza, akkor meglehetősen meggyőző Wyrmszörnyek lesznek belőlük, méltó kihívásként a legbecsesebb farkasemberek számára is.

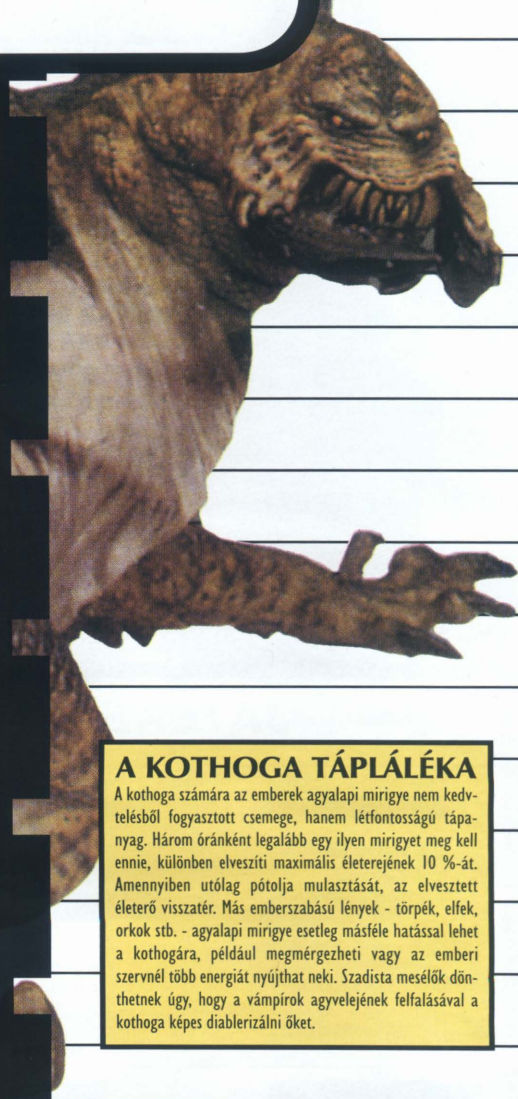
Kothoga

Akothogának elnevezett szörny, amely "Az ereklje" című filmben tizedelte a chicagói társaság krémjét, különös hibrid: genetikai kódja békák, gyíkok, rovarok és emberek DNS-töredékeinek összevegyülése. A kothogák oly módon jönnek létre, ha egy állat - vagy egy ember - elfogyaszt egy bizonyos gombafajtát, amely csak a braziliai őserdőkben nő, és rendkívüli töménységben tartalmaz emberi hormonokat. Ezek a szörnyetegek mindenféle mérgező élőlényt egyesítenek magukban, s félelmetes külsejük emberi ravaszsággal és ősi vadsággal párosul. Egyetlen gyöngye pontjuk van: csak úgy maradhatnak életben, ha emberi agyalapi mirigyeket fogyasztanak. Az őserdei törzsek ellenségeik elpusztítására kreálják őket, még időben messzire húzódva tőlük. Miután a kothoga minden elérhető közelségben tartózkodó embert - vagyis idegen behatolót - legyilkolt, táplálék nélkül marad, és elpusztul. Kényelmes megoldás, nemde?

SCI-FI: Az űrutazók egy új világ betelepítése közben bukkannak rá ezekre a szörnyekre. Amikor a telepések modern technológiája felborítja a törekeny ökológiai egyensúlyt, a kothogák megszokott táplálékforrásai elapadnak, így hát az emberekből kezdenek lakmározni. Az is megeshet, hogy űrből érkező idegenek szándékosan eresztenek szabadjára néhány kothogát a Földre; ily módon akarnak nagy területeket elnépteleníteni, hogy aztán később maguk telepíthessék be őket.

FANTASY: Ha a mesélő a kothogákat újfajta szörnyetegként dugja be a városszéli nagy labirintusba, amit valami gonosz varázsló ásatott érthetetlen okokból, csak eltékozza a benne rejlő játékpoteenciált. Sokkal izgalmasabb, ha a kothogák az erdőlakó elfek mágikus védművei a szent ligeteiket kivágó emberek ellen. A fantasy-kothogák nyilván mágikus támadási és védekezési módzatokkal is rendelkeznek. Tegyük fel, hogy kitenyésztésük hőz elf-, sárkány- és rozsdaszörny-vérrel beoltani egy bizonyos gombafajtát! Az így létrehozott kothogának hőlátása van, villámokat köpköd, nyála pedig pillanatok alatt felold minden fémvértet - úgyhogy az emberek jobban teszik, ha felhagynak a rossz helyen kezdett erdőirtással...

HORROR: Aligha véletlen, hogy a "kothoga" és a "Cthugha" szavak ennyire hasonlítanak. (Utóbbi a fomalhauti Nagy Őreg neve a *Call of Cthulhu*-ban.) Cthugha régóta szükségét látja már egy másik szolgálójának a tűzvampírok mellett; a Chicagóban felbukkanó szörny talán az első lépés volt ezen az úton. A kothogák bármely horror-RPG-ben nagyszerűen beválnak a "bennszülöttek bosszújaként" a civilizált világból betolakodó idegenek ellen. Ezek lehetnek például a JK-k és barátaik, de az is megtörténhet, hogy merő véletlenségből egy épületben tartózkodnak velük, persze éppen a legrosszabb időpontban. A Sötétség Világában a kothogák talán a Pentex genetikusai által kitenyésztett Wyrmszörnyek; ám a hagyományos stílusú *Werewolf*-játékokat sokkal érdekesebbé tenné, ha éppen ellenkezőleg, Gaia legújabb védelmezői lennének a Wyrms-féreg terjeszkedésével szemben.



A KOTHOGA TÁPLÁLÉKA

A kothoga számára az emberek agyalapi mirigye nem kedvelésből fogyasztott csemege, hanem létfontosságú tápanyag. Három óránként legalább egy ilyen mirigyet meg kell ennie, különben elveszíti maximális életerejének 10 %-át. Amennyiben utólag pótolja mulasztását, az elvesztett életereő visszatér. Más emberszabású lények - törpék, elfek, orkok stb. - agyalapi mirigye esetleg másféle hatással lehet a kothogára, például megmérgezheti vagy az emberi szervnél több energiát nyújthat neki. Szadista mesélők dönthetnek úgy, hogy a vampírok agyvelejeének felfalásával a kothoga képes diablerizálni őket.

JÁTÉKÉRTÉKEK

STAR WARS

Típus: Mutáns ragadozó
Ügyesség: 2K+1 (mászás/ugrás 4K)
Érzékelés: 2K
Erő: 4K+2 (karom 6K+2)
Mozgás: 1S
Méret: 6.5 m hosszú
Lépték: Slikó

VAMPIRE

Főjellemezők: Erő 7, Ügyesség 4, Állóképesség 4,
Érzékelés 3, Intelligencia 2, Lélekje-
lenlét 3
Akaraterő: 8
Egészségsszintek: OK (x3), -1 (x4), -3 (x2), -5
Támadások: Karom/7K, Farokcsapás/5K, Hara-
pás/5K
Képességek: Eberség 3, Atlétika 4, Pusztakezes
harc 3, Kitérés 3, Lopózás 3, Nyomkö-
vetés 4
Mozgás: Járás/Futás 10/35

AD&D

Életerőszint: 9+1
Védelmi Kód: 5
Harci Kód: 10
Támadások száma: 2
Veszteség: 2-16/2-16
Mozgás: 1S
Méret: H (6-7 m)

M.A.G.U.S.

Termet: 0
Sebesség: 120 (sz)
TÉ: 75, VE: 108, KE: 20, CÉ: -
Sebzés: 2k10
Tám/kör: 2
Ép: 25, FP: 25
Asztrál ME: 25
Mentál ME: 25
Méregellenállás: 8
Intelligencia: Átlagos
Jellem: -
Tp: 900

Különleges támadás: Az erős csáprágók szörnyűségesen szétmarcangolják a húst; az elszarusodott bőrhámából visszahajló horgok megnehezítik az áldozat menekülését, ha a kothoga egyszer fogást talált rajta.

Különleges védelem: A kothoga emberi agyalapi mirigyek vagy egy speciális, emberi hormonokkal feldúsított gombakivonat fogyasztása révén bizonyos mértékig regenerálni tudja az elszenvedett veszteséget. Vastag, elszarusodott bőrpáncél.

Különleges képesség: A kothoga álló helyzetből 16 métert tud ugarni hátra vagy egyenesen fölfelé, és 23 métert egyenesen előre. Bármilyen egyenetlen felületet képes megmászni, hajlásszögtől függetlenül.

DARK DARK DARK DARK DARK DARK DARK DARK

KAISER DARK ízleld meg a sötét titkot

A schwechati sörfőzőmesterek évszázados "sötét titka" generációról generációra száll. A különleges pörkölt malátából főzött Kaiser Dark mély színével, kellemesen kesernyés aromájával örvendezteti meg a karakteres ízek kedvelőit. Kaiser Prémiummal ízlés szerint keverve is ajánljuk.

KAISER DARK
Minőségi barna sör

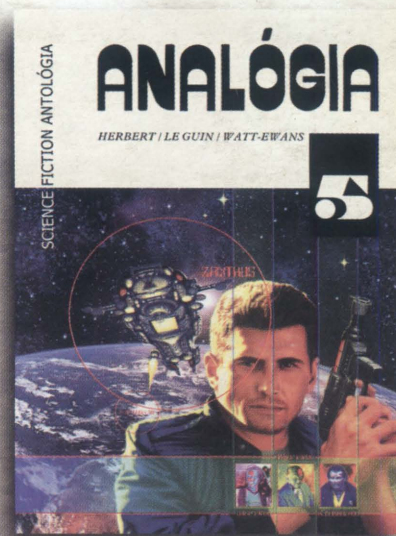
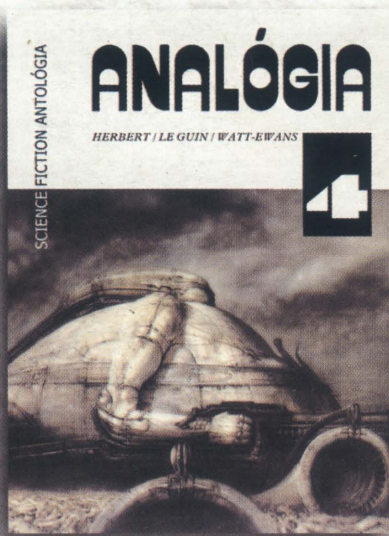
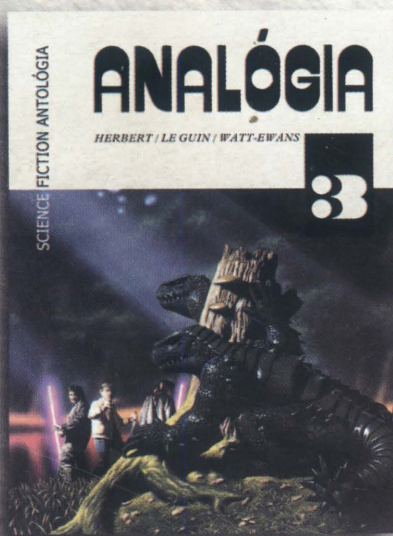


DARK DARK DARK DARK DARK DARK DARK DARK

ANALÓGIA

KAPHATÓ NOVEMBER KÖZEPÉTŐL

A KÖNYVÁRUSOKNÁL ÉS A SZAKBOLTOKBAN!



NOVELLÁK • ESSZÉK • ILLUSZTRÁCIÓK

A LEGNEVESEBB KÜLFÖLDI ÉS MAGYAR SZERZŐK ÍRÁSAI!

AZ IGÉNYYES FANTASZTIKUM
KEDVELŐINEK