

Rúna

FANTASY & SF SZEREPIJÁTÉK MAGAZIN

VI.ÉVFOLYAM 1. SZÁM (27)

• 2.8 Euro



M.A.G.U.S KALANDMODUL

ÚJ PAPVARÁZSLATOK

WRAITH ISMERTETŐ

FANTASY NOVELLÁK



9 771217 903002

ELŐBESZÉL



Majd fél év telt el, mióta a legutóbbi RÚNA megjelent. Tartozom tehát némi magyarázattal, úgy hiszem. Különb-különb helyekről talán már sokan értesültek róla, hosszú hónapokon keresztül úgy nézett ki, a két RPG lap – a Dragon és a RÚNA – egyesülni fog. Miután a két kiadó között meglehetősen jó, baráti viszony alakult ki az elmúlt évek folyamán, kézenfekvőnek tűnt a dolog: az amúgy is szűk piacon értelmetlen két hasonló profilú kiadvánnyal próbálkozni; a vásárlók, játékosok megosztásával mindenki csak rosszul járhat. Elkezdtünk tehát a fúzió kivitelezésén dolgozni: átalakítani a lap szerkezetét, a két szerkesztőség munkáját összehangolni, stb... Személy szerint roppant várakozással tekintettem az új (rég) lap megszületésére: úgy éreztem egy csomó olyan gondot megold majd, ami eddig állandó fennakadásokat, késéseket okozott.

Sajnos az égiek másképp akarták. A Dragon magazin üzleti vezetése hamarabb belefáradt a lap menedzselésébe, minthogy létrejöhetett volna az új kiadvány. Nem tudom kárhoztatni őket – aki próbálkozott már ilyesmivel, tudhatja, könnyen megöszül tőle az ember. Mindenesetre az új helyzet roppant nehéz helyzetbe hozott minket. Félig kész RÚNÁval vártuk a másik félig kész lapfelünket – ami azonban már nem érkezhetett meg. Így döntéshelyzetbe kerültem: ha a RÚNÁt fejezzük be, az a megjelenő könyvek kárára válik (értsd: kettő-három nem jelenik meg), ha a kiadói tervet akarjuk tartani, akkor már csak 2000-ben jelenhet meg a lap. Ez utóbbit választottam – az dobjon rám követ, aki hasonló helyzetben nem így döntött volna.

Ugyanakkor a kialakult szituáció egyéb döntések meghozatalára is késztetett. Fájdalmas, ám szükséges döntések ezek, tényszerű elemzésük önmagában álló, külön cikk lehetne, ám úgy érzem egy gazdasági tényfeltáró, üzletpolitikai írás akkor sem vág a RÚNA profiljába, ha magáról a lapról értekezik. Kérek tehát mindenkit: tekintsen el a konkrét magyarázattól, s elégedjen meg annyival: vagy negyedévente, ezzel a valóban nem alacsony áron jelenik meg a lap, vagy sehogyan. Más kérdés persze – a magazin árát nézve –, hogy csak egyik oldalról látszik magasnak. Ha azt vesszük, hogy az önmagukat elsősorban hirdetések-ből eltartó, egyéb szórakoztató magazinok mennyibe kerülnek, vagy hogy mindösszesen negyedévente kell két nagyobbfajta hamburger árát kiadni az újságért, már nem is olyan vérlázító az ár.

Remélem tehát, hogy ez megbocsátható – s lesznek hűséges olvasók, akik kitartanak. Én és a szerkesztőség munkatársai bizakodva tekintünk az új évezred elé, tesszük ezt azzal a reménnyel, hogy munkánk nem teljesen hiábaváló, s hogy ha a vártnál kevesebbszer, és drágábban is, azért kedvére teszünk hazánk szerepjátékosainak.

Végezetül, egy szinte személyes jellegű ügy. Néhány napja kaptam a szerkesztőség címén egy roppant kedves levelet, amely személy szerint nekem szólt, és a további munkára bízott. Szabó Daniellának (a levél írójának) tehát ezúton üzenem: nagyon köszönöm a bátorító sorokat, jól esett a levél, s ha mint írja, valóban választ szeretne, írjon megint, de a címével együtt. Üzenem továbbá, hogy ne adja fel – igaz, sokkal kevesebb időm van írni, mint szeretném, azonban előbb vagy utóbb újra jelentkezem saját írással is.

A'frad

Novák Csanád





Főszerkesztő:

Novák Csanád

Szerkesztő:

Kornya Zsolt

Laptervező:

Dacher Richárd (Ricco)

Munkatársak:

Massár Mátyás

Malindovszki Tamás

Juhász Viktor

Csigás Gábor

Gáspár Péter

Borbás István

Dacher Richárd

Jeles Attila

Grafikusok:

Szikszai Gábor (Szike)

Boros Zoltán (Nagyboros)

Szendrei Tibor

Balla Péter

Tikos Péter

Lapmanager:

Sajtós Gyöngyi

Különleges ügynök és segítőtárs:

Galántai János

Internet cím:

<http://rpg.rulez.org/valhalla>

e-mail: runa@tar.hu

A RÚNA Fantasy & SF szerepjáték magazin megjelenik negyedévente.

A szerkesztőség címe:

1052 Budapest, Kígyó u. 4-6.

Kiadja a Val-ART-la Kiadói Kft.

Felelős kiadó: Novák Csanád

ISSN 1217-9035

A RÚNA magazin a Valhalla DTP rendszerén készül.

Levélágitás: ImageSet stúdió

A nyomdai munkálatokat

a Kaposvári Nyomda Kft. végezte.

Felelős vezető: Pogány Zoltán igazgató

2000. Február

Ára: 699 Ft

Előfizethető a szerkesztőség címén.
Kapható a hírlaprusoknál, valamint a Silverland és a Valhalla Páholy® szerepjáték szaküzletekben.
Terjeszti a HÍRKER és az NHRT.

Hirdetésfelvétel:

Val-Art-la Marketing

Tel: 235 8012 Fax: 235 8014

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 ösztönzünk meg és nem küldünk vissza!

A címlapon
Nenad Pantic
festménye látható
All rights reserved!

TARTALOM

M.A.G.U.S.

Déli Városállamok, Kráni régió - Geofrámia	4
Új papvarázslatok	10
Hogyan meséljünk? 2. rész	14
Lovagi felszerelések	21
Új kaszt - A Hassidisek	25
Ynevi legendák	28
Ynev nyelvei 2. rész	30
A nap papok titka - modul	38

NOVELLÁK

Georg R. R. Martin - A kereszt és a sárkány útja	50
Csigás Gábor - Odalent	58

EGYEBEK

M.A.G.U.S. kártya - Kiadói tervek, verseny időpontok	32
Nekrológ - Kucka Péter	34
Rémek galériája IV. rész - Earthdawn	35
Hortus Bestiarum - A griffmadár 1. rész	63
Anyanyelvünk és a szerepjáték	70
Wraith - A túlvilág és a feledés holtjátéka	73
Codex nekrológ	78
A necronomicon és egyéb misztériumok - 3. rész	82
Új tekercek - A karakteralkotás kérdéséhez	86
Levelezés	88
Kirakat - 1999-ben megjelent VP könyvek	89
Kiadói tervek 2000-ben	93



Déli Városállamok

Kráni régió

A városállamok Kránnal közvetlenül határos régiója meglehetősen zord vidék. Területének nagy részét a Kráni hegység keleti nyúlványa foglalja el, mely sokak szerint egyenesen alkalmatlan arra, hogy értelmes lények élőhelye legyen. Ilyen ostobaságot persze csak az olyan elkényelmesedett városi népek állíthatnak, akik még soha nem szippantottak egy egészségeset a magashegységek frissítő, elmélkedésre készítő levegőjéből, az úgynevezett Sötét Hegység vonulatait pedig még térképen is csak messziről merik szemlélni. Nem csak, hogy élnek itt emberek, de egyes források arról tanúskodnak, hogy az értelem a ma már ősinek mondott államok létrejötte előtt sem volt itt ismeretlen fogalom. Ma is igen pezsgő és változatos errefelé az élet, amin nem lehet különösebben csodálkozni, hiszen két rivális kultúra – a kráni és a pyarroni – ütközőpontján fekszik. A régió történelmének alakulásába több tényező is szerepet játszott. Lássuk hát hogyan alakult a vidék története az idők során.

Történelem

Bár akadnak, akik vitatják, mégis bizonyosra vehetjük, hogy a vidéket valaha ősfajok lakták. Akdaur területén ma is találkozhatunk az óriások egy-egy fájának képviselőivel, és az ő népeik már bizony jóval az emberek felbukkanása előtt itt éltek. Az aquirok egykori jelenléte is kétségtelen, sőt hallani olyan híreszteléseket, hogy néhány ősoleg még ma is itt tengeti életét, valahol a hegyek gyomrában. Nem elképzelhetetlen az sem, hogy valaha más ősfajoknak is otthont adott ez a vad szépségével lenyűgöző vidék, ha így volt is mára nyomuk sem maradt.

A régió az ősfajok küzdelmének színtere lehetett. A vidék képét még ma is élő sebként csúfítják el a hajdani mágikus összecsapások nyomán kopárrá vált hegyoldalak, legyalult csúcsok.

Így jött létre Nurgan szigetvilága is, ahol a mai napig érezkelhető a varázspárbajok után olykor visszamaradó mágikus háttér sugárzás. Sajnálatos módon nem rendelkezünk olyan írásos vagy tárgyi emlékekkel, amelyekből az emberi nem felbukkanása előtti idők történéseire következtethetnénk. Jóformán csak a vidék mai arculatának vizsgálatával juthatunk némi információhoz. Ez pedig nem csak időigényes és fáradságos módszer, de nagy hozzáértést is igényel. Ráadásul soha nem lehetünk biztosak abban, hogy elégtelen mennyiségű adat birtokában a megfelelő következtetéseket vonjuk le.

Az itt élő népek legendáiban sem találunk útmutatást, bár lehet, hogy az akdauri óriások mondái mesélnek az egykori csatákról, ám az ő szállás területeiket megközelíteni sem egyszerű feladat, hát még szóra bírni valamelyikőjüket.

Legjobb tudomásunk szerint valamikor a p.e. II. évezredben hajnalán jelennek meg az emberek a vidéken. Még ma is szép számmal akadnak ilyen „öslakosok”, vagy ahogyan magukat nevezik raganok a régió területén. Hordószerű mellkasuk azt mutatja, hogy jól alkalmazkodtak a magashegység életkörülményeihez. Széles pofacsontjuk, zömök testalkatuk és aránylag rövid lábaik arról tanúskodnak, hogy egy nomád nép utódaival állunk szemben. A Kráni hegység délkeleti nyúlványa – az Ördögnyelv – egy magassíkszerű – Keskeny pusztára – zár közre. Innen érkeztek csaknem hatezer évvel ezelőtt a raganok ősei. A Keskeny pusztára valószínűleg egy korai nomádjárás alkalmával vetődött el a nomádok valamelyik törzse, s azóta is itt él. A túlnépesedés miatt kellett aztán a törzs egy részének elhagynia az Ördögnyelv hasítékát. Néhány évszázad alatt több hullámban hódították meg a kráni régió mai területét. Az újabb „telepések” elődeiket egyre északabbra szorították. Egészen a mai Madew déli területéig eljutottak.

Először a nyugati területeket telepedtek meg a raganok. Valószínű, hogy egy hatalmas összecsapás után az aquirok nyugatra, az óriások pedig keletre húzódtak vissza; esetleg kölcsönösen kipusztították egymást erről a vidékről. Így történt vagy úgy, nem tudjuk, de az biztos, hogy a raganok bejövetelekor már nem voltak értelmes élőlények a területen, legalábbis a felszínen nem. Ezt tényként kezelhetjük, mivel legendáinkban semmiféle nyoma sincs annak, hogy az új hon elfoglalásáért harcot kellett volna vívniuk. Krán nem ítéltette különösebben veszélyesnek az új jövevényeket, de némi idő elteltével megelégtelte terjeszkedésüket, és megtette a szükséges lépéseket. A Sötét birodalom nem lépett fel erőlyesen az emberekkel szemben, azok mégis mind keletebbre kényszerültek, mivel településeiket sorra elpusztították. (A vidék legrégebbi településének a maradványai a mai Hidimor területén találhatók, de tudjuk, hogy voltak ezeknél korábbi települések is a nyugati részekben.) Később Krán teljesen elvesztette érdeklődését a határain túli területek iránt, és a raganok újra birtokba vették a nyugati területeket. Végül Pyarron alapításának idejére ez a roppant szívós nép a régió területének csaknem az egészét birtokba vette. Szállásvidékük nyugati határa azonos volt a városállamok mai határával, északon a mai Madew déli részéig terjedt. Persze nem egy egységes ragan birodalom kell elképzelnünk. Legfel-



jobb négy-öt falu alkotott egy-egy közösséget, ahol nagycsaládi kötelékekben éltek. Ezek a közösségek a terepviszonyoktól függően többé-kevésbé elszigeteltek voltak egymástól.

Pyarron alapítása előtti három évtizedben két nagyobb, és számtalan kisebb nomád betörés zavarja meg a déli területeken élőket. A nomádjárások hatása azonban az északi részekben is érzékelhető, mivel az élőhelyükről elüldözött ragan családok ebbe az irányba menekültek, s így a támadások hullámszerűen végigterjedtek majdnem az egész vidéken.

P.sz. 320-ban egy, magát Alapítónak nevező különös kalandor felbukkanása bolygatta meg a régió nyugalmát. Az Alapító északkeleti irányból érkezett, a Ferde Hegyen túlról. Arról a vidékről, melyet a raganok még névvel sem mertek illetni, annyira féltek hatalmától. Sok megmagyarázhatatlan dolog történt arrafelé. Egyes legendák szerint nagyhatalmú, gonosz öregemberek laknak a vidéken, akik jobb esetben egyetlen villanással hamuvá égetik, rosszabb esetben eleve- nen megeszik a betolakodókat. Egy másik monda azt tartja, hogy hatalmas örvény kavarog ott, és akit beszippant, annak lelke jeges déli szélként tér vissza, hogy suttogásával az örületbe kergesse családjá minden tagját. De térjünk vissza az Alapító, vagy ahogyan a raganok maguk közt nevezték Havas fenyő (Hag syk) történetéhez. Nevét vékony, magas termetéről és hófehér hajáról kapta. Havas fenyő elsőként a mai Akdaurtól északra élő ragan családok területén bukkant fel. Felkereste a családfőket és engedelmességre szólította őket. Miután a leghevesebben ellenszegülő családfőt egész pereputtyával és minden falujával szempillantás alatt elpusztította, a többiek meghajoltak akarata előtt. Őt hatalmas kőlapot vágatott velük, amelyekre különös jeleket karcolt. Majd eltávozott, de meghagyta, hogy tíz nap múlva visszatér, addigra a kőlapokból körben emeljenek öt oltárt, és mindegyikre folyassák ki egy-egy csecsemő minden csepp véré. A tíz nap alatt sorra felkereste valamennyi ragan családot. Némelyiket

utolsó szálíg kiirtotta, másokat engedelmességre szorított, közben vitt öt kiválasztottat; három férfit és két nőt. Az életben maradtaknak meghagyta, hogy nem sokára visszatér, és új, hatalmas isteneket ad nekik.

Elérkezett a tizedik nap, a vörös napkorong már lebukott a nyugati bércek mögött, de a véres kőoltároknál hiába vártak reszketve Havas fenyőt. Amikor aztán a csillagok szikrázását elhomályosította a felkelő vörös hold fénye fellélegeztek, de nem tudták mitévők legyenek. Egészen hajnalig nem mertek mozdulni. A felkelő nap első sugarainál vették észre, hogy egy sebesült közelít a falu felé. Az egyik kiválasztott volt az. Bal vállán, a karja helyén csak egy csonk látszott, amely már alig vérzett. Utolsó erejével elsuttogta, hogy az Alapító a falu határáig "repítette" a kiválasztottakat, de ott már várta egy iszonyúan ocsmány szerzet, aki egyetlen szavával elpusztította az Alapítót és a többieket is. Ő is csak úgy maradt életben, hogy az Alapító mögött állt. Majd elszállt belőle is az élet. A kőoltárokat még aznap összetörték, majd egy mély barlangba vitték, és még a hegyet is ráomlasztották. Azt tartják, egyes éjszakákon zöld fény világít a leomlott hegy fölött.

Így szól a legenda, nem tudjuk, mi igaz belőle, mi nem. Annyi azonban bizonyos, hogy valamennyi raganban eleve- nen él Havas fenyő emléke. Az is bizonyítható, hogy jónéhány falut és családot ért utól a pusztulás ebben az időben, s a legtöbbre nem találunk reális magyarázatot. Ráadásul néhány igen régi, sebtében elhagyott falu maradványai találhatók Akdaurtól északra, mintegy 80 mérföldre.

Ezután békésebb időszak következett a raganok életében. Bár ebben az időben már olykor megjelentek a vidéken kereskedők, szerencsevadászok, papok, lovagok és kitudja még milyen kóborló kalandor népek. Néhány kisebb nomád betörést leszámítva béke honolt a vidéken, egészen p.sz. 560-ig. Ekkor lép színre Ikromu, akit a raganok ma már legnagyobb





hősükként tisztelnek. Ikromu az északi Madiból – a mai Madew erről a faluról kapta nevét – indult diadalútjára. A feljegyzések szerint daliás termetű, éles eszű ifjú volt, és ezek mellett még valami hihetetlen meggyőzőerővel is rendelkezett. Bár kétségtelenül a raganok népéhez tartozott származása egészen haláláig rejtély maradt. Ikromu egységbe próbálta fogni a ragan családokat, hihetetlen lendülettel látott terve megvalósításához. Ám a raganok istenei nem nézheték jó szemmel az ifjú ténykedését, mert rövidre szabták élete fonalát, így nem tudta befejezni művét. Halálával az erőszakosan kialakított egység semmivé vált. De az élet már nem folytatódhatott úgy tovább, ahogyan Ikramu előtt volt. Ez részben a legendás hősnék, részben pedig a mind több idegen „látogatónak” volt köszönhető.

Ekkoriban már dzsád kereskedők is el-ellátogattak a vidékre, és nem jöttek üres kézzel. Ibara méregkeverői már ebben az időben is alaposan értették mesterségüket, számtalan féle ajzó- és bódítószert állítottak elő. S mivel a dzsád kufárok mesterségbeli tudása semmivel sem kisebb, mint a méregkeverőiké, így magukkal hozták azok készítményeit, abban a reményben, hogy új piacra lelnek a nyugati végeken. Nem kellett csalatkozniuk. Krán külső tartományai élénk érdeklődést mutattak néhány árucikk iránt, és rendeltek is belőlük, de olyan mennyiségeket, hogy még a sokat látott sivatagi kalmárok szeme is elkerekedett. (Persze az al bahra-kharem – ami akkoriban még nem létezett – manapság szállított mennyiségének csak a töredékéről van szó.) Az ibarai ajzó- és bódítószerek kereskedelme kapcsán a dzsád szállítók a régió északi területein építettek ki „jó kapcsolatokat”. A p.sz. 700 tájékára már körvonalazódik egy állandó útvonal, amelyet a Fű útja közvetlen elődjének tekinthetünk. Az ibarából induló karavánok leggyakrabban a Preguilon királyság határán léptek a városállamok területére, s az Ordani régió ritkán lakott délkeleti részén keresztülvágva jutottak el Madiba. Az északi ragan falvak viharos fejlődésnek indultak. Hamarosan lerakatokat hoztak létre, aminek felügyeletét egy dzsád kolónia, őrzését pedig ragan harcosok látták el. (A dzsádok mellesleg más irányban is próbálkoztak. Sikertelenül. Temoran városán keresztül egy déli útvonalat akartak létrehozni, ám nem csak a távolság lényegesen nagyobb, hanem a terep is sokkal nehezebbnek bizonyult, így felhagytak terveikkel.)

Közben a keleti világ fokozatosan felfedezte magának a vidéket. Az első nomádjárás (p.sz. 1239) aránylag érzékenyen érintette a régió déli területének településeit, de komolyabb következménye nem volt, hiszen a nomádok lendülete jócskán megtört a hegyvidéken. Az ezt követő időszakban rengeteg új település jött létre. Családok, kolóniák, sőt egész falvak érkeztek a világ minden tájáról, hogy itt telepedjenek meg. Bár a vidék természeti kincsekben gazdag, azért ez nem igazolhatja ezt a tömeges betelepedést. Ebben az időben már Pyarron is komoly érdeklődést mutatott a Fekete határ iránt. Egyre másra építették a lovagvárakat, kolostorokat a környéken, sőt egész államokat hoztak létre. Akdaur is egy olyan mesterséges állam, amit az Államszövetség hívott életre, hogy megfelelően szemmel tarthassa Krán határvidékét.

A további nomádjárások (p.sz. 1810, p.sz. 1865) már nem érintették számmottevően a vidéket. A p.sz. XX. századtól szinte zavartalanul fejlődött a régió, és néhol már szinte felismerhetetlenül összeolvadtak a különböző náción.

A p.sz. 2438-ban az akdauri Krad lovagok páratlan expe-

dícióra szánták el magukat. Benyomultak Krán területére, hogy elhozzák a Birodalmi emlékezet egy példányát. Ami a legmeglepőbb az egészben, hogy csaknem teljes sikerrel jártak. Az ötszáz lovagból mindössze hárman tértek vissza, de egy majdnem teljes példányt sikerült magukkal hozniuk. P.sz. 3300-as évek elején, egy később híressé vált kalandozó, bizonyos Mogorva Chei is végig barangolta a környéket, aztán úgy döntött, hogy benéz Kránba. Mintegy két évszázaddal Chei után ismét a Krad lovagok szánták rá magukat, hogy tiszteletüket tegyék a tizenhármaknál. Ezúttal azonban megfontoltabbak voltak, s csak a külső tartományok széléig merészkedtek, ahonnan végül is sikerült kijuttatniuk Igraim Revalt. Csaknem száz évvel utána szintén egy híres kalandor vetődött a környékre, Alex con Arvioni, s hogy, hogy nem ő is arra az elhatározásra jutott, hogy érdemes megnézni mi van a határ másik oldalán. Ő sem járt kevesebb sikerrel, mint elődje.

A Dúlást (p.sz. 3676) követően megerősítették az itteni pyarroni erősségeket, és azóta mintha csökkent volna az érdeklődés Krán iránt. A legutóbbi időszakban azonban ismét nagyobb nyüzsgés tapasztalható. Talán a manifesztációs háború okán engedett fel az igen csak fagyos légkör a régió területén.

Földrajz, gazdaság

Mivel gyakorlatilag a régió egész területe magashegység, ezért elég egysíkú mind földrajzilag, mind gazdaságilag. Mivel a terület aránylag közel fekszik az egyenlítőhöz, így a nagy magasság ellenére is kellemesnek mondható az időjá-





rás az év jó kétharmad részében. Az ősز vége már meglehetősen csípős és igen csapadékos, a tavasz pedig az olvadás miatt veszélyes. Sokféle jóminőségű faanyag található erre felé, de a szállítása borzasztóan költséges. (A pyarroni Nagyszínház tetőszerkezete, és az Ellana pihenőház függőkertjének az állványzata ezekből az erdőkből származik.) Bőséggel akadnak nafta kutak is, főként a déli területeken, de a nurgani szigetvilág például páratlan élővilágáról híres.

Vallás

Hit tekintetében ugyanolyan zagyva keveréket mutat a régió, mint maga az egész Déli városállamok. A ragan hit ma már csak nyomokban fedezhető fel, bár tudomásunk szerint soha senki nem üldözte a raganokat vallásuk miatt. Döntő többségben vannak a pyarroni vallású hívők, a panteon valamennyi tagjának van legalább szentélye, ha temploma nem is. Természetesen dzsad vallású felekezet is akad nem is egy, de a pyarroni titkosszolgálatnak tudomása van Ranagol hitű golviki kolóniáról is. Valószínű, hogy rejtőznek még itt egyéb tiltott vallások híveinek felekezetei is, de ezekről nincs hitelt érdemlő bizonyítékunk. Egyedül a kyr isteneknek és híveiknek nem találjuk nyomát a régió területén.

Jelentősebb államalakulatok

Hidimor

A régió délkeleti részén elhelyezkedő kis minta állam. Valójában semmivel sem jelentősebb társainál, de van egy-két olyan jellegzetessége, ami miatt érdemes rá odafigyelni. Az állam területét szinte minden oldalról magas bércek védik, melyeken csak az itt lakók lelnek járható utakra. Ennek a csaknem tökéletes földrajzi védettségnek köszönheti, hogy a régió legrégebb emberlakta településeinek a maradványait itt találhatjuk, valamint azt, hogy szinte zavartalanul fejlődhetett évszázadokon keresztül. Így válhatott a régió egyik leggazdagabb államává. Mindössze két város és nyolc falu tartozik a Hidimor királysághoz, minden falu egy-egy kiapadhatatlannak tűnő nafta kútra települt.

A királyság ragan hagyományokkal rendelkezik, de mára a lakosság már elhagyta a régi településeit. A ragan vér is igen csak felhígult már, Hidimor lakossága nem nagyon emlékeztet már megjelenésében egykori nomád őseire.

Mivel az itt letelepedő népek az üzleti előmenetelt tekintették elsődleges szempontnak, semmiféle vallási, ideológiai kötöttséget nem vettek magukra. Hidimorban ma is bárki, bármilyen istent tisztelhet, amíg a közösség kárát nem látja.

Nurgan

Különleges földrajzi adottságai miatt érdemes szólni erről az aránylag nagy kiterjedésű, mégis kis szárazföldi területtel rendelkező államról. A ma már mindenütt csak nurgani szigetvilágként emlegetett vidék valójában egy hatalmas fennsík, amelyen egy beltenger nagyságú tengerszem számtalan sziget

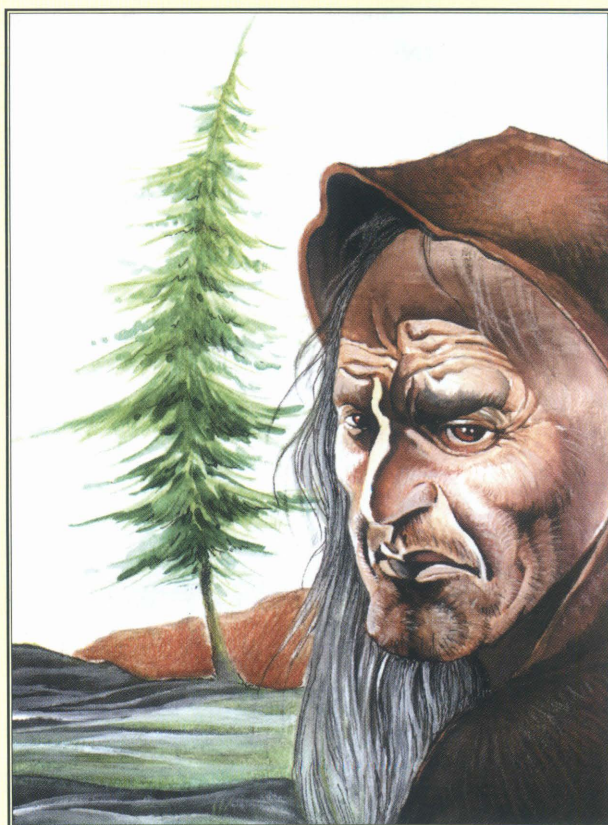
getének települései alkotják Nurgan államát. Hogy az emberek megjelenése előtt milyen képet mutatott a vidék nem tudjuk, az azonban biztos, hogy mágikus behatás következményeként alakult ki ez a különös szigetvilág. A Szigetek Tanácsa egyre inkább szeretné, hogy az évenként megrendezett halászverseny messzeföldön elhíresedjék. Ha vizeik élővilágát tekintjük, akkor erre minden esélyük meg van, hiszen rengeteg olyan ősi állat akadt már a halászok hálójába, amelyet más vidékeken már a legendák is elfeledek. Ha viszont a térképre tekintünk, könnyen el mehet a kedvünk a zafos halászkalandtól, hiszen Nurgan közvetlenül Kránnal határos (észak-déli elhelyezkedését tekintve nagyjából a régió közepe táján található).

A környéken egyedülálló módon Nurgannak sikerült csak valódi önállóságot megőriznie. Három olyan állammal határos, ahol a Sötét határ biztosítása érdekében pyarroni irányítás alatt lévő bábkormányokat hívtak életre.

Még soha senkinek nem sikerült tökéletesen feltérképeznie ezt az irdatlan szigetvilágot, de egyesek szerint legalább ötvétezer kisebb-nagyobb szárazulattal rendelkezik.

Kerdand

Nurgantól délre, csaknem közvetlenül a kráni határ mentén találjuk ezt az aránylag aprócska (három város és hat falu) államot. Az egyik legfiatalabb állam a régióban, mindössze ezeröttszáz éves múlttal rendelkezik. P.sz. 2256-ban a Guimitar királyság egyik nemesi családját zavaros körülmények között egész udvartartásával száműzték. Az elűldözöttek nyugatra vándoroltak, és egy csodálatosan zöldellő völgyben teleped-





tek meg. Idővel azonban rá kellett jönniük, hogy rosszul választottak, mivel a völgy elég mélyen fekszik és csapadékosabb időszakokban szinte az egész terület víz alá kerül. Innen azonban már nem voltak hajlandók tovább vándorolni és emberfeletti erőfeszítéssel gátakat emeltek, csatornákat vágtak, hogy az alázóduló víz elkerülje településeiket. Ma is folyamatosan ellenőrzik hatalmas (30 mérföld hosszú és 5 mérföld magas) völgyzáró gátjuk állapotát, és kritikus időszakban több száz kisebb-nagyobb teljesítményű szivattyút is járatnak (emberi és állati erővel), hogy az árvízveszélyt elkerüljék. Mivel ezek a munkálatok nagy szaktudást igényeltek, az uralkodók egyre inkább tanácsadói testületükre hagyatkoztak. Ezért bár névleg még ma is királyság, a valódi hatalom a tanács kezében van.

Kerdandban roppant szigorral járnak el azokkal szemben, akik nem teljesítik kötelességüket, amely nem más, mint szolgálat a gátakon és a szivattyúknál. Minden felnőtt férfi évenként három hét szolgálatot köteles adni.

Roquat

A tűz és a jég hazájaként emlegetik ezt a államot, amely a régió délnyugati csücskében található. Számátalan helyen tör a felszínre a nyers nafta, amelyek olykor önmaguktól is lángra lobbannak. Ilyenkor hatalmas lángnyelvek és sűrű füstoszlopok törnek az ég felé. Gyönyörű, ugyanakkor hátborzongató látvány, hófödte csücsöktől övezett lángoló, földre szállt pokol.

Akdaur

Szintén igen fiatal ország. Egyike azoknak a mesterséges államoknak, melyet az államközösség hívott életre. Államformája sajátos, talán a katonai teokrácia közelítené meg legjobban a valóságot.

Amellett, hogy jó néhány kráni expedíció indult már Akdaurból, egyéb figyelemre méltó jellegzetességgel is rendelkezik. Az egyik az, hogy területén él néhány aránylag barátságosnak mondható óriás "kolónia", s állítólag trollokat is láttak már a vidéken. A másik érdekessége, hogy száz alagutat és ötszáz hidat kellett építtetnie az államszövetségnek ahhoz, hogy lakhatóvá tudják tenni a vidéket. Ha felkapaszkodunk Akdaur városa fölé a Nagy Bölcs csúcsára páratlan látvány tárul a szemünk elé. Majd minden híd és függőhíd látható innen, és vagy egy tucat alagút bejáratára is ráláthatunk. Ez napnyugta tájékán, a rőt hegyektől ölelve szemképrázta-tó látvány.

Madew

A nagy hős, Ikromu városa. Persze ez nem igaz, mivel Madi a mai állam déli részén volt, Madew városától jó néhány mérföldre. De azért mégis Ikromu örökségét őrzi az állam. A hős halála után katonái nem akarták letenni a fegyvert, úgy érezték ezzel elárulnák az eszmét, melyet a hős oltott beléjük, no meg egyszerűbb is fegyverrel boldogulni... Kapóra jött nekik a dzsad kufárok terjeszkedése, így zsoldosok lettek. Jó katonák váltak a ragan férfiakból. Talán az egyetlen olyan állam, ahol a ragan vér nem hígult fel. Néhány népesebb dzsad kolónia kivételével – a raganokon kívül – nem él itt más náció.

Az állam névadó faluja ma már lakatlan. Bár hallani olyan híreszteléseket, hogy Madiban a fejjavadászokéhoz hasonló társaságok tartják életben a ragan egység szellemét, és készülnek a harcra, az egyesülésre.

A hatalom a katonai tanács kezében van, de igen jelentős beleszólást kapnak a döntésekbe a dzsad népesség vezetői is.

A hatodik régió

Szót kell ejtenünk még a városállamok középső területéről. Ez a vidék gyakorlatilag önálló régiót alkot, de hivatalosan nem létezik. Mind az öt régió, mint lakatlan területet tartja számon, s itt találkozónának határai, de valójában ez nem így van. Sokan sok félét beszéltek már erről a vidékről, de hitelt érdemlő beszámolót még senki sem adott róla. A Keleti régió és az Új ösvény kyr hagyományú településeinek legendái szerint a kyr menekülők hatalmas serege nyomult be erre a vidékre, de aztán nem látta őket senki többé. Egyesek szerint pyarronita kolostor-erődrendszer van itt, míg mások azt mondják nincs ott semmi csak kő, meg hó, meg jég, meg fagy.

Pisti

Illusztrációk: Tikos Péter





FANTASY ÉS SZEREPIJÁTÉK SZAKÜZLET 1991

M.A.G.U.S. rajongók figyelem!

Minden, ami **M.A.G.U.S.**-hoz megjelenik, az a mi polcainkon megtalálható: kiegészítők, kalandmodulok, a **RÚNA** magazin régi és új számai. S ha nem csak játszani, hanem olvasni is szeretitek, a Valhalla Páholy jobbnál jobb regényei közül válogathattok!

Sőt!

A Magyarországon megjelent fantasy könyvek legszélesebb választékát kínáljuk, - a legrégebbiektől a legújabbakig. Ami megjelenik, az nálunk biztosan kapható!

ÍZELÍTŐÜL KÍNÁLATUNKBÓL:

Több, mint ötvenféle lapozgató könyv, Éj-, Hajnal-, Káosz-, Conan-könyvek, Fantasy antológiák, Dragonlance, Forgotten Realms, Ravenloft, stb. sorozatok, Tolkien művek magyarul és angolul. Közel 500 féle angol nyelvű regény!

EREDETI ANGOL NYELVŰ SZEREPIJÁTÉKOK

AD&D minden létező kiegészítőjével

Ars Magica, Battletech, Call of Cthulhu, Changeling, Cyberpunk, Earthdawn, Gurps, Mage, Middle-Earth, Rolemaster, Shadowrun, Star Wars, Vampire, Warhammer, Werewolf, Wraith és még sok más

MAGYAR NYELVŰ SZEREPIJÁTÉKOK

M.A.G.U.S., Star Wars, Középfölde, Shadowrun, Armageddon, Auvron, Harc és Varázslat

KÁRTYAJÁTÉKOK MAGYARUL ÉS ANGOLUL

Kiválasztottak, Hatalom Kártyái, Spellfire, Blood Wars, Magic the Gathering, Rage, Vampire, Middle-Earth, Netrunner, Star Wars, Star Trek, stb.

TÁRSASJÁTÉKOK, DOBÓKOCKÁK, POSZTEREK, MATRICÁK, MŰVÉSZETI ALBUMOK ÓRIÁSI VÁLASZTEKBA

LEGTELJESEBB KÍNÁLAT SZEREPIJÁTÉKOKBÓL ÉS FANTASY KÖNYVEKBŐL!

EZT LÁTNI KELL!

Címünk:

1036. Budapest III. ker. Lajos u. 40 Tel.: 250-41-57

Nyitvatartás: H-P: 10-18 SZ: 10-13

Csomagküldő Szolgálat
Egy telefonhívás vagy e-mail:
gamecenter@elender.hu

MAGIC SHOP

1052 Budapest, Párizsi u. 1., Terra Center Üzletközpont
Telefon: 266-0211, 266-0212, 266-0213/131 mellék
Nyitva: hétfő-péntek: 10-18 óráig, szombat: 10-14 óráig



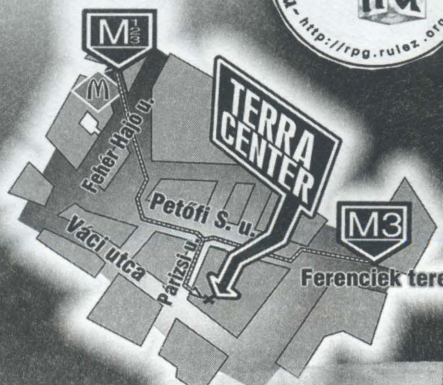
CREDIT AKCIÓ!!!

Ha nálunk vásárolsz, minden megkezdett 500,- forint után kapsz egy Creditet. Az így megszerzett creditjeidet pedig ajándékokra (kártyacsomagokra, értékes ritka és egyedi lapokra) válthatod be! Például:

Geofrámia – Shadon 8 credit

Ne felejtse el a legszélesebb laponkénti kínálatot nálunk találd!

Várunk szeretettel!



5.000,- FORINT FELETTI VÁSÁRLÁS ESETÉN 10% KEDVEZMÉNY!

ÚJ PAPVARÁZSLATOK



nemrégiben megjelent, Ynev embernépeinek papjaival és paplovagjaival foglalkozó kiegészítőink bizonyára számos érdekességgel lepte meg olvasóit. Az alábbiakban néhány egyedi varázslattal szeretnénk kedvet csinálni a további játékhöz, még hozzá olyan mágiaformákkal, amelyekből – a többiekhez képest kevesebb – került ismertetésre. Remé-

nyeink szerint nem csupán az érintett specializációt sikerül vele érdekesebbé tenni, de a játékot is színesebbé változtatja egy-egy nem várt, eddig ismeretlen varázslat.

DREINA EGYEDI VARÁZSLATAI

A KIS ARKÁNUM LITÁNIÁI

AZ ARANYÚRNÓ KARDJA

Szféra: Egyedi
Mana-pont: 12
Erősség: 2
Varázslás ideje: 1 kör
Hatótáv: -
Időtartam: lásd a leírásban
Mágiaellenállás: -

Az Oroszlánszív paplovagok hatékony, harcban használható támadó varázslata. A mágia alkalmazójának fegyveres támadása előtt, Dreina istennőhöz kell fohászkodnia. Az Aranyúrnő a varázsszavak elmondása után, megáldja a paplovag fegyverét, amelynek így sebzése és Támadó Értéke megnövekszik.

A paplovag a varázslat létrehozása alatt, semmilyen más cselekedetet nem végezhet. Mereven, mozdulatlanul magasba tartott fegyverére kell koncentrálnia. Majd a varázslat elmondása után az istennő a paplovag fegyverét izzó sárga fénnel veszi körbe. A paplovagnak a következő körben, fegyverével támadnia kell vagy a varázslat hatása nem érvényesül. Úgy kell tekinteni, mintha létre sem jött volna és a felhasznált Mana-pontjai is elvesznek.

Az ilyen formában létrehozott fegyver Támadó Értéke és sebzése is megkétszereződik. A fegyverrel minden körben támadni szükséges. A varázslat mindaddig tart, míg létrehozója, fegyverével sikeres támadást hajt végre (aminek minimum Fp veszítést kell okoznia). Amint első sikertelen támadása megtörténik vagy az egyik körben nem használja támadásra fegyverét, vagy véde-



kező harcot próbálna folytatni, a varázslat azonnal megszűnik.

A varázslat 7 Mp ráfordításával 1E-vel növelhető. A fegyver sebzése minden egyes E után $k6/2$ – vel növekszik. A fegyver Támadó Értéke nem növelhető. Dreina papjai soha nem alkalmazzák.

OROSZLÁNSZÍV

Szféra: Egyedi
Mana-pont: 11
Erősség: 10
Varázslat ideje: 6 kör
Hatótáv: önmaga
Időtartam: 30 perc/szint
Mágiaellenállás: -

Dreina papjainak és paplovagjainak, Asztrális vagy Mentális védelmet nyújtó varázslata. Tudatalatti Mágiaellenállásukhoz hozzáadódik a varázslat erőssége. A varázslat fenntartása nem igényel semmilyen koncentrációt – mély álomban is működik – mindaddig fennáll míg az időtartam le nem jár vagy a pap meg nem szünteti.

Asztrális vagy Mentális támadások erősségét a varázslat segítségével csökkenteni vagy teljesen hatástalanítani lehet. A pap elméjére irányuló támadások E-jéből a varázslat E-je levonódik. Minden esetben csak az egyik tudatalatti mágiaellenállási forma növelhető. A pap szabadon dönthet, hogy melyik értékét akarja megnövelni. Egyszerre csak egy *Oroszlánszív* lehet érvényben. A varázslat másra nem alkalmazható.

A varázslat erőssége 5 Mana-pont ráfordításával 1 E-vel növekszik.



A NAGY ARKÁNUM RITUÁLÉI

DREINA PÁNCÉLJA

Szféra: Egyedi
Mana-pont: 25
Erősség: 5
Varázslat ideje: 2 kör
Hatótáv: lásd a leírást
Időtartam: 2 kör/szint
Mágiaellenállás: -

Dreina papjai, mint köztudott, nem a fegyveres harc nagymesterei. Ezért védelmükre legtöbbször mágijukat kell segítségül hívniuk. Egyik ilyen varázslatuk Dreina energiapáncélja. A varázslat létrehozatala és fenntartása alatt, a pap Szent Szimbólumának végig érintkeznie kell a testével. A Szimbólumból zöldes energianyálábok indulnak ki és veszik körbe a pap egész testét. (Akárha zöld villámok cikáznának a pap körül.) Az így létrehozott páncél SFÉ-je, mindig megegyezik a varázslat erősségével. A varázslat alatt semmilyen támadásra nincs mód és csak védekező harcot lehet folytatni annak szabályai szerint. A páncélban támadni nem érdemes, ugyanis ha a pap mégis megpróbálná, vagy esetleg mágiaíval rávennék erre, az energiapáncél hatalmas csattanás közepette felrobban. Sebzése annyszor K10, amennyi a varázslat ereje, és ezt a páncél viselője szenvedni el. A mágikus páncélt nem csak önmagára varázsolhatja a pap, hanem másokra is. Ennek feltétele, hogy az illető Dreina hitű legyen és beleegyezzen a varázslatba. Igaz, számára csak az erősség – Sebzés-felfogó Érték – fele érvényesül.

A varázslat erőssége 10 Mana-pontért 1 E-vel növelhető.

ÁLOMÖRZŐ

Szféra: Egyedi
Mana-pont: 15
Erősség: 2
Varázslat ideje: 6 kör
Hatótáv: érintés
Időtartam: 4 óra
Mágiaellenállás: -

Dreina papjai ezzel a varázslattal tökéletes pihenést biztosíthatnak maguknak. A varázslat időtartama alatt egyetlen olyan mágiaforma sem fejt ki a hatását, amely az álmonkon keresztül vagy azokkal próbál megoperálni. Ezen kívül – ha az alvást semmi nem szakítja félbe – 8 órányi alvásnak megfelelő

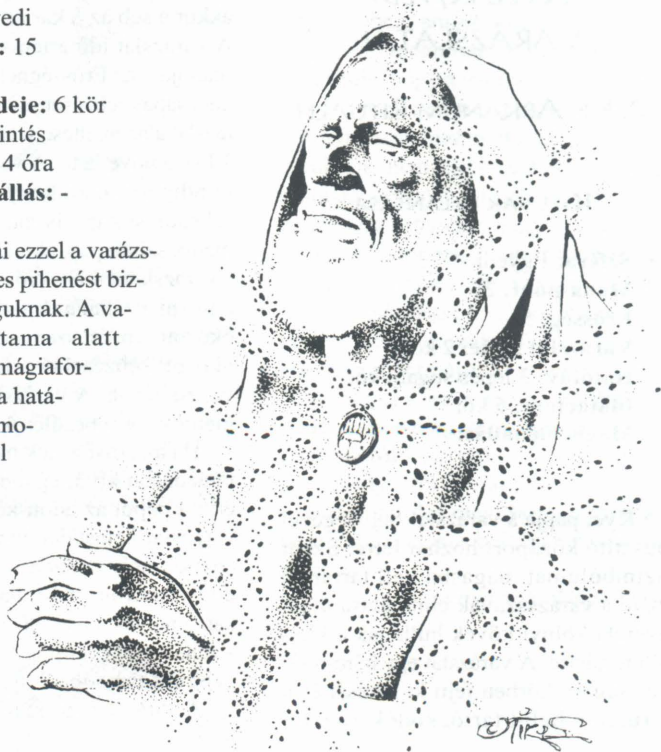
pihenést biztosít alanyainak. Minden olyan megváltozott érték, amely eredeti állapotára csak 8 órányi alvás után tér vissza, a varázslat segítségével feleannyi idő alatt regenerálódik.

A mágia nem elaltatja annak alanyát, csupán a pihenést biztosítja a számára. Ha valaki a varázslat elmondása utáni egy órán belül nem alszik el, akkor a későbbiekben már nem fejt ki a hatását, a Mp-k elvesznek. Természetesen az alvó bármikor felébredhet ha valami megzavarja a pihenését. Ha ez a hatóidő letele előtt történik, akkor a fentiekhez hasonlóan a mágia hatástalan marad és a felhasznált Mp-k elvesznek.

A pap másra is alkalmazhatja a varázslatot, ha az illető ebbe beleegyezik. Olyanokon, akik nem tudnak a mágia-ról vagy nem hajlandók magukat annak alávetni, az *Álomörző* hatástalan marad.

FÜRKÉSZŐ SZEMEK

Szféra: Egyedi
Mana-pont: 22
Erősség: 8
Varázslat ideje: 2 kör
Hatótáv: érintés
Időtartam: 2 szegmens
Mágiaellenállás: Mentális



Ezzel a mágiaformával Dreina papja mások indítékait, vágyait képes ki-fürkészni. A két körös varázslat után annak a személynek a szemébe kell pil-lantania, akiről információkat akar sze-rezni, ugyanakkor meg is kell érintenie az illetőt.

A varázslat hatására nagy általános-ságokban képet nyerhet az illető vágya-iról, terveiről, esetleges indítékairól. A *Fürkésző szemek* nem fog részletekbe menő beszámolót adni az alany terveiről, céljairól, csupán felületes dolgok tudhatók meg a segítségével. Pl.: „be akar csapni”, „szeretne elmenni”, „sze-relmes beléd”, „ha tovább böszítéd, rád támad”, stb.

A varázslat gyengéje, hogy rendkí-vül feltűnő, s így lehetetlenné teszi, hogy titkon, rejtve alkalmazza valaki.

Mindazok, akiket a pap megérint, Mentális Mágiaellenállásukban remény-kedhetnek. Ha ez sikeres, a pap semmit nem tudhat meg róluk.

A varázslat 2 további Mp-ért 1 E-vel erősíthető.



KYEL EGYEDI VARÁZSLATAI

A KIS ARKÁNUM RITUÁLÉI

KYEL VAK PILLANTÁSA

Szféra: Egyedi
Mana-pont: 27
Erősség: 5
Varázslat ideje: 2 kör
Hatótáv: 3 lépés sugarú kör
Időtartam: 6 kör
Mágiaellenállás: -

Kyel papja a varázslat segítségével pusztító közápport hozhat létre. Szent Szimbólumát magasba kell tartania, majd a varázsszavak elmondása után, gyerekkölnyi kövek hullanak a kije-lölt területre. A varázslat egy három lé-pés sugarú körben fejt ki hatását és a területen belül tartózkodók 5K6 Fp

vesztéséget szenvednek el minden kör-ben, míg a varázslat tart. A kör közép-pontját a pap jelöli ki. Csupán annyi a megkötés, hogy az nem lehet 20 lépés-nél távolabb tőle. Az így meghatározott középpont a későbbiek során nem moz-gatható. A varázslat hatóidejének lejár-tával az ily módon megidézett kövek eltűnnek.

A varázslat 10 Mana-pont befekte-tésével 1 E-vel erősíthető. Minden 1E után a sebzés 1K6-tal növekszik. Az időtartam nem módosítható.

KYEL BÜNTETÉSE

Szféra: Egyedi
Mana-pont: 8
Erősség: 2
Varázslat ideje: 1 kör
Hatótáv: önmaga
Időtartam: 1 perc/szint
Mágiaellenállás: -

Nagy meglepetésben lehet része an-nak, ki Kyel papjára támad a varázslat lejártáig. Ugyanis a támadó az ilyenkor okozott sebzést maga is elszenvedi. Pontosan ugyanazt a fájdalmat érzi át, amit a pap – a legkisebb karcólástól egé-szen az Ép veszteséget okozó sebesü-lésig. A sérülések ugyanúgy megjelen-nek mind a támadón, mind a papon. (Ha a támadó a papot megvágja a karján, akkor a seb az ő karján is megjelenik.) A varázslat időtartama alatt, a pap tá-madója – az Erősségnek megfelelően – két csapás sebzését szenvedheti el a va-rázslat alaperősítése szerint. Ez 7 Mp-ért 1 E-vel növelhető. A varázslat erőssége mindig azt jelzi, hogy a támadó hány sebesülést kap vissza. Tehát egy har-madik szintű pap, akinek 25 Mp-ja van, a varázslatot 4 E-s erősséggel tudja lét-rehozni, ezáltal a támadó 4 csapás által okozott sebzését szenved el. A mágiaíval okozott sebzésekre a fent leírtak nem vonatkoznak. A varázslat a papot nem mentesíti a sebesülések alól.

Ha az erősítésnek megfelelő számú támadáson kívül egyéb sebesülések is érik a papot az adott körben, azokra a varázslat hatástalan marad. Nem csak egy személy támadásait képes ily mó-don visszafordítani, hanem mindazo-kat, amelyek a hatóidő alatt a papot érik – tehát gyakorlatilag több személyt is „viszont-támadhat” ily módon.

A varázslat másra nem alkalmazha-tó.

A NAGY ARKÁNUM RITUÁLÉI

KYEL HARAGJA

Szféra: Egyedi
Mana-pont: 47
Erősség: 12
Varázslat ideje: 1 kör
Hatótáv: önmaga
Időtartam: 1 perc/szint
Mágiaellenállás: -

Sokban hasonlít az előző varázslat-ra. Segítségével azonban a pap elérhe-ti, hogy ő maga ne, csakis támadója szenvedje el az adott sérüléseket. Ek-kor az adott támadás sebzését annak rendje-módja szerint meg kell határoz-ni, ám ez csakis a papot „megsebesítő-kön” fog jelentkezni.

Minden egyébben (hátritható táma-dások száma, stb.) megegyezik a *Kyel büntetése* nevű varázslattal.



ALBORNE EGYEDI VARÁZSLATAI

A NAGY ARKÁNUM RITUÁLÉI

ISTENI LEHELET

Szféra: Egyedi
Mana-pont: 15 ill.23
Erősség: 12
Varázslat ideje: 1 perc ill. 1 nap/szint
Hatótáv: érintés
Időtartam: lásd a leírásban
Mágiaellenállás: - ill. mentális

Alborne papja ezzel a varázslatával képessé válik művészeti alkotások élet-re keltésére. Elegendő a rituálé végez-tével szent jelképével megérintenie az adott műtárgyat és rálehelnie. Ez lehet festmény, szobor vagy bármi más, füg-getlenül attól, hogy ő maga mely mű-vészeti ágban jeleskedik. Az alkotások-



ról (-tól) így megtudhat mindent: ki alkotta, mikor készült, miért, stb. Ebben az esetben a varázslat időtartama csupán egyetlen perc. Ez idő alatt az információcsere lezajlik, s a pap annak végeztével sem feleli el az így szerzett adatokat.

Másik alkalmazási formája szerint (természetesen ez a manaigényesebb) a pap saját vagy társai védelmére is felhasználhatja az adott műtárgyat. Az időtartam ebben az esetben szintenként egy

napra nő. Ezen időszak alatt az adott műtárgy megérzi (s a pappal is közli), ha valaki ártó szándékkal közelít. (Ehhez elegendő 20 lépésnyi távolságon belül kerülnie.) Az illetőt meg is támadja, ha az a pap életére törne. A támadási forma minden esetben mágikus – lévén aféle illúzió. A szobrok megütik a rossz szándékúakat, fegyverüket használják, a festmények kilépnek kereteikből, a falidiszek fojtogatni kezdik az illetőt, stb. Az életre keltett műtárgyak csupán

egyetlen támadásra képesek, ennek sebzése a pap szintje $\times 1k6/2$ Fp.

A támadó mentális mentődobásra jogosult, s ha sikerrel jár, a támadás hatástalan lesz. Ily módon egész épületek is megvédhetők, s éppen ez a mágiaforma teszi lehetővé, hogy rosszindulatú személyek ne közelíthessenek észrevétlenül Alborne templomaihoz.

A varázslat 5 Mp-ért 3 E-vel erősíthető.

ALBORNE-ADTA TEHETSÉG

Szféra: Egyedi
Mana-pont: 35
Erősség: 22
Varázslat ideje: 1 perc
Hatótáv: önmaga
Időtartam: min. 1 óra
Mágiaellenállás: -

Ez a varázslat lehetővé teszi a pap számára, hogy tökéletesen megjegyezze egy adott mű minden részletét – s ha az az általa is gyakorolt művészeti kategóriák valamelyikéhez tartozik –, azt később rekonstruálni is tudja.

Ily módon szoborcsoportoktól kezdve színdarabokon át, egészen a különböző zeneművekig, bármilyen mű „megjegyezhető”.

Amennyiben a megismerésre szánt idő meghaladja a varázslat időtartamát (egy rendkívül hosszú ballada, színmű, stb. esetében) annak hossza 2 Mp-ként 10 perccel meghosszabbítható. A dolog hátulütője, hogy a varázslat megkezdése előtt meg kell határozni annak későbbi hosszát, hiszen mindaz, ami ezen kívül esik, nem lesz hozzáférhető a pap számára, s csupán természetes emlékezetére lesz kénytelen hagyatkozni.

Ha Alborne papja egy hónapon belül nem fejezi be a „feljegyzett” mű újbóli megalkotását, a varázslat érvényét veszti. Az így készült művek – ha létezik anyagi formájuk – mágiát fognak sugározni, s ez alapján bármelyik Alborne-pap meg tudja mondani, hogy „másolatról” van szó.

A tárgyról ily módon sugárzó mágia nem gátolja meg, hogy a tárgyak bármifajta mágikus befolyás alanyai legyenek.

Illusztrációk: Tikos Péter



Hogyan meséljünk?

Az itt következő írás a második része egy sorozatnak, mely rendszertől függetlenül segítene a nagybetűs Mesélőknek. Mit hogyan tegyenek, miként lehet – szerintünk – felépíteni, kidolgozni, levezetni egy játékot. Elsősorban persze a kezdő mesemondóknak szeretnénk vele tanácsokat adni, megosztani velük mindazt, amit eddigi szerepjátékosi és mesélői pályafutásunk alatt megtapasztaltunk. Talán néha még azoknak is tudunk majd újat mondani, akik legalább olyan régóta foglalkoznak a szerepjátékokkal, mint mi.

Természetesen mindez korántsem jelenti, hogy ami itt következik, az szentírás! Ha valamivel nem értetek egyet, azt hagyjátok ki a saját játékaiból, meglehet sokkal jobb megoldásaitok is vannak. A lényeg úgysem a különféle módszertani megközelítésekben, hanem magában a játékban, méghozzá a jó játékban van. Ha pedig ezt sikerül összehozni, akkor a méltó jutalom, a kellemes szórakozás sem maradhat el.

I. RÉSZ - A szereplők

Miután az előzőekben már – több-kevesebb – sikerrel körüljártuk a Nem Játékos Karaktereket, megvizsgáltuk szerepüket és használatukat, itt az ideje, hogy görcső alá vegyük a játékok legfontosabb szereplőit, azokat, akik cselekedeteikkel jelentősen befolyásolják a történeteket, akik megpróbálják saját maguk intézni a dolgaikat és ezáltal sikerrel megoldani a játék során felgyülemlett problémáikat. Ily módon ez az írás egy kicsit rendhagyó is, lévén nem csupán a mesélőkhöz, de a játékosokhoz is szól, talán ők is hasznát láthatják a következőknek. Jöjjenek hát:

2. A Játékos Karakterek

Minden játék főszereplői ők, a játékosok által kialakított, megformált személyek. Őket küldjük harcba, őket tesszük szerelmissé, velük azonosulva próbálunk nekik és nekünk egyaránt megfelelő megoldásokat találni, így lesznek ők intrikusok, békeharcosok, hittérítők, hősök és árulók, egyszerűen bármilyen, amit az adott helyzetben a leghelyesebbnek tartunk.

Lássuk tehát szép sorban miként születnek, hogyan élnek, milyen gondjaik, problémáik lehetnek, s miként képesek a mesélők kezelni őket.

Kidolgozás

Egy-egy rendszer megismerése során minden játékos lassan kialakít magában egy képet arról a karakterről, akit ő szívesen megformálna, akivel azonosulni tudna, akinek hajlandó felvállalni a problémáit, akit szeret és akihez képes ragaszkodni. Éppen ezért eleve elhibázott szerintem olyan karaktereket életre kelteni, akikkel a játékos nem tud azonosulni, akibe nem tudja saját magát belecsempészni, akivel csak azért játszik, mert tudja róla, hogy olyan képességekkel, képzettségekkel, stb. rendelkezik, amelyek bizonyos előnyöket biztosíthatnak számára. A mesélőnek – hacsak egy módja van rá – oda kell figyelnie ezekre a dolgokra, habár ilyenkor még nincs – nem lehet – komoly beleszólása az ügybe. Ha csak lehetséges, legyen jelen a karakterek kidolgozásánál, így a későbbiekben sok gondot megtakaríthat magának. Figyeljen oda, mit gondolnak játékosai a későbbi karakterekről, s lépésről lépésre legyen jelen megszületésüknél. Én tanácsosnak tartom egy-egy JK megalakításánál azt, hogy először a rendszertől tökéletesen függetlenül gondolja ki mindenki, mit is szeretne játszani. Itt elsősorban nem kasztokra, fajokra, képzettségcsoportokra, klánokra, stb. gondolok, hanem bizonyos jellembeli tulajdonságokra, gondolkodás- és viselkedésmódra, amit a játékos később felvállal, ami meghatározza a készülő JK vázát. Pl. az „Én szívesen játszánék valami alvilági figurát. Tudod, akit senki nem vesz semmibe, de rengeteg embert ismer, tudja, mit hol talál meg” vagy a „Valami előkelő figurát szeretnék, akinek nemigen számít a pénz, van ideje golfozni meg helikoptert vezetni. Olyan kis nyegle úrifü.” jellegű mondatok kedvesek lehetnek a mesélők szívének. Ilyenkor már ő is beléphet és a rendszer adta lehetőségeken belül – vagy azok közös egyezményével való áthágásával – formát adhat a születendő karakternek. Számokba, képzettségekbe foglalhatják a JK-t, esetleg olyan kiskapukat is megnyithat előtte, amelyekre az adott rendszer nem ad lehetőséget. Pl. „Úgyan ezt te elvileg nem tudhatod, de felőlem nyugodtan használd.” Az ilyen jellegű mondatokat a mesélőnek mindig alaposan át kell gondolnia, egyrészt mert akkor a többiek is hasonló követelésekkel állhatnak elő, másrészt komoly problémákat okozhat, ha valaki jogosulatlanul kerül előnybe a többiekkel szemben. A legtöbb rendszer viszonylagos egyensúlyt biztosít a JK-k számára, kár lenne ezeket az azonos esélyeket durván felborítani.

Az alapkonceptciót így a szabályok segítségével

szépen fel lehet öltöztetni, meg kell találni a játéktéchnikai megfelelőit azoknak az elképzeléseknek, melyekkel a játékosok a karakteralkotás kezdetén előrukkoltak.

Amint kerekedik a karakter, egyre újabb dolgokra kell igencsak odafigyelni. Én irtózom azoktól, akik „nekem ez a fegyver kell, mert ez üti a legnagyobbat” jellegű mondatokkal igyekeznek súlyt szerezni karakterüknek, s tökéletesen figyelmen kívül hagyják azokat a dolgokat, melyek valóban szerepjátékká teszik ezt a szórakozási formát. A különféle rendszerek többkevesebb figyelmet szentelnek a kész karakterek jellemvonásainak. Pedig ezek azok a mozgatórugók, viselkedési normák, melyek később döntően kell befolyásolják a karakterek cselekedeteit. Végso soron ezek szülik a hősi önfeláldozásokat, a gyáva meneküléseket, a sunyi cseleket. Ha egy karakter ilyen – esetenként pszichológiai tanulmánynak is beillő – jellemrajz nélkül indul a játékban, akkor előfordulhat, hogy sorozatosan összetűzésbe kerül önmagával, cselekedetei logikátlanok lesznek, s gyakran csakis azt nézi, miként menekülhetne meg ép bőrrel, miként húzhatja a legtöbb hasznót az adott szituációból, anélkül, hogy a jellemvonásai, a gondolkodásmódja ezt irányozná neki elő.

A mesélő maga is sokat segíthet játékosainak, ha azok tanácstalanok a jellemvonásaikat illetően. Rövid listát adhat nekik, melyen különböző dolgokat, olykor elvont fogalmakat sorol fel. Pl.: pénz, becsület, család, halál, művészetek, technika, stb. Ezek alapján a játékosok elgondolkodhatnak azon, az ő karakterüknek mindez mit jelent, hogyan viszonyulnak hozzá, milyen érzelmeket vált ki belőlük. Ravasz mesélők az ilyen kérdéssorokba becsempészhetik a készülő játék néhány elemét is, ezáltal már előre tervezhetnek bizonyos szituációkat, tudván tudva, hogy a JK-k miként fognak reagálni, pontosabban, hogy miként kelene, hogy reagáljanak.

Ha sikerült eldönteni, hogy az illető JK milyen játéktéchnikai értékekkel bír, milyen jellemvonások birtokosa, még azért jócskán akad rajta csiszolgatni való. Bizonyára már eddig is előjöttek olyan tulajdonságai, melyekre még nem kerítettünk sort, de már jócskán belejártszottak a kialakulásába. Pl. gyerekkorában leesett egy fáról, ezért biceg és tériszonyos. Van ugyanis egy kiemelt fontosságú része minden karakter kidolgozásának, amely rendkívüli módon

befolyásolja a JK-kat, ezért nagy vonalakban célszerű már ismerni, amikor a jellemvonások kidolgozásába belekezdünk. Ez az:

Előtörténet

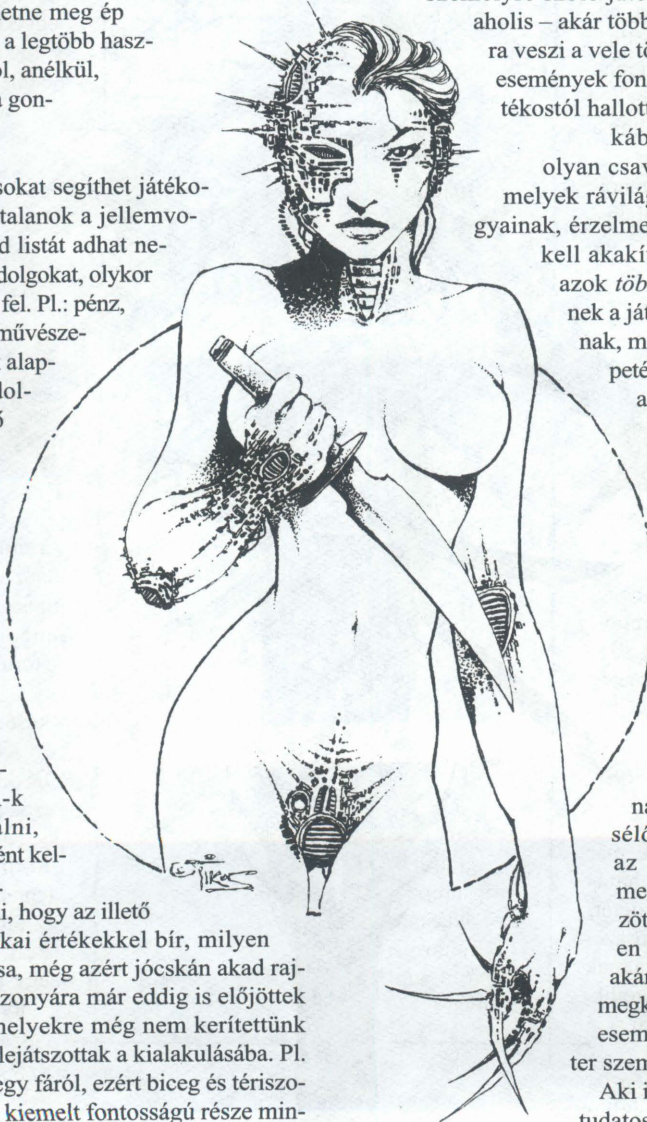
A Játékos Karakterek életének a játékot megelőző eseményeit általában a játékosok szokták megtervezni és összeállítani oly módon, hogy az összhangban legyen magával a karakterrel, hogy megmagyarázza viselkedésüket, a náluk lévő „felszerelést”, esetenként pedig a karakter külalakját is.

Ugyanakkor – főleg, ha életút-játékról van szó – a mesélő is komolyan beavatkozhat az előtörténetekbe. Ilyenkor nagyon hangulatos és kíváncsatos lehet, ha a játékos néhány szóban felvázolja a mesélőnek, hogy szerinte hol, milyen körülmények között született, milyen konfliktusokba keveredett, mi vezetett odáig, hogy az lett belőle, aki. Ezután a mesélő magába mélyed és személyre szóló játékot eszel ki a JK-nak,

aholis – akár több ülésen keresztül – sorra veszi a vele történeteket, megtartva az események fonalát úgy, ahogy azt a játéktostól hallotta, ám ha lehet, még inkább személyre szabja, s

olyan csavarokat is alkalmazhat, melyek rávilágíthatnak bizonyos tárgyainak, érzelmeinek az eredetére. Úgy kell akakítania a dolgokat, hogy azok *többé-kevésbé* megfeleljenek a játékos által elmondottaknak, mégis tartogasson meglepetéseket, kihívásokat. Néha az is elegendő, hogy a játékos csupán annyit áruljon el, hogy honnan érkezett és – szinte – meddig jutott el. A fentmaradó időt a mesélő saját maga kitalálta történetekkel tölti meg, melyek során a JK megszerezheti féltve óvott tárgyait, leszámolhat ellenségeivel.

Az ilyen játékkülések nagy előnye, hogy a mesélő szabadon mászkálhat az időben, a két fontos, meghatározó esemény közötti történeteket egyszerűen átugorhatja, ily módon akár több év „üresjáratot” is megkerülhet, míg ismét olyan eseményhez ér, ami a karakter szempontjából fontos lehet. Aki ilyen mesét vezet, annak tudatosítania kell a játékosban, hogy ez nem egy egyszerű já-



ték, ahol tudom, hogy „úgyis túléltem”, hanem afféle alkalmassági próba, amelyben a karakter bizonyítja, hogy méltó a „nagy” játékra is.

Ily módon az előtörténet nem csupán egy fiktív váz lesz, amire a karaktert jól-rosszul felhordták, hanem komoly támasz, s esetenként hivatkozási alap is a mesélő kezében. Az ilyen játékösszeállítások remek alkalmat szolgáltatnak a mesélőnek arra, hogy élettel teljenek meg a JK ellenfelei, hogy valós érzelmek düljanak benne, hogy igazi élményei, barátai, ellenfelei, élete legyen már akkor is, mielőtt egyetlen játékosársával találkozt volna.

Ugyanakkor utalásokat, jeleket rejthet el ezekben az előtörténet-játékokban, melyek az adott eseményre nincsenek kihatással, a későbbiekben azonban (a valós játékban) komoly szerepet kaphatnak, s általuk akár az egész addigi történet új fordulatot vehet. Az „Emlékszel annak idején arra a plakátra, ami alatt összeverve hevertél? Na, ez ugyanaz a fickó, aki ott illuzionistaként hirdette saját magát.” típusú mondatok kellemesen megborzongathatják a játékosokat.

Az így elrejtett információk felbukkanása felettébb kíváncsító, ugyanakkor egyes JK-k számára olyan tudásanyagot jelenthet, mely rajtuk kívül egyetlen társuknak sincs meg.

Az ilyen módon lejtárazott előtörténet arra is lehetőséget nyújt, hogy a mesélő saját maga komponálja meg az adott JK belépőjét, bekerülését a mesébe. Nemcsak a társaknak, de az adott játékosnak is komoly meglepetéseket okozhat ezzel.

Mire idáig eljutottunk, már nagyjából sikerült meghatározni a JK pontos mibenlétét, hovatartozását, sikerült összeállítani azoknak a tárgyaknak a listáját, amelyekhez kötődik, s amelyeknek csupán hasznát látja. Nincs más hátra, mint pontosan meghatározni a külalakját, jellemző mozdulatait, s megtalálni azt a nyelvezetet, mely

jellemző rá. Ha igazán jól dolgoztunk, akkor mind a mesélő, mind a játékos jó közelítéssel tudni fogja, egy adott szituációban a JK miként fog viselkedni, esetleg még a szavakat is, amelyekkel a felbukkanó problémákra, helyzetekre reagál.

Összemeselés

A mesélők gyakorta esnek abba a hibába, hogy a játékösszeállítás elején meglegednek a JK-k felbukkanásával, azután rájuk bízák, miként melegegnek össze. Éppen ezért nem árt, ha már a történet kitalálásánál odafigyel arra, ki milyen karakterrel érkezik a mesébe, ki felel meg a történet szabta követelményeknek. Ha komoly ellentétek vannak a cselekmény és a szereplők között, esetleg a mesében

olyan elemek is vannak, melyeket az adott csapat képtelen megoldani, – pl. egyikőjük sem ért a számítógépekhez, holott ez elengedhetetlen lenne – akkor jobban teszi, ha átgondolja a terveit, esetleg előáll egy jól kitalált NJK-val.

Akkor is felül kell bírálania a előzetesen kialakított elképzeléseit, ha akad(nak) olyan karakter(ek), aki(k) az adott körülmények között, az adott

rendszerben nem igazán használható(ak). Ez persze plusz feladatokat róhat rá, de mindig úgy kell bonyolítani a történeteket, hogy mindenki megtalálhassa a későbbiekben a számításait.

Komolyan megkönnyíti a JK-k összehasonlítását, ha azok az előtörténetükből már ismerik egymást, esetleg rokoni, baráti kapcsolat áll fenn közöttük. Ezt persze már az előtörténetben tisztázni kell, ilyenkor nem csupán egy-egy játékosnak kell külön mesélni, de afféle „kiscsoportos foglalkozások” keretein belül már meg lehet kezdeni a játékosok későbbi összerendezését.

Célszerű a karakterek ismeretében előre felál-



lítani egyfajta kapcsolatrendszer, amely a későbbiekben meghatározhatja egymáshoz való viszonyukat; különféle szituációkat kitalálni, amelyből a mesélő előre le-mérheti, hogy miként viszonyulnak majd egymáshoz, s a későbbiekben, a mese során ez alapján lehet majd korrigálni.

A mesét úgy kell megtervezni, majd később levezetni is, hogy abban mindegyik JK érintett legyen, egyik se lógjon ki a sorból, ne tehessék fel az ilyenkor szokásos „Hát én meg mit keresek itt? Miért mennek veletek pont oda?” típusú kérdéseket. A mesélőnek meg kell találnia azokat a kapcsolódási pontokat, melyek alapján mindenkit bevonhat a történetbe. Minden JK-nak érdekeltnek kell lennie abban, hogy már a történet felütésénél tovább akarjon lépni, akár azért, mert neki az úgy jobb, akár azért, mert valamilyen kötöttség erre kényszeríti. Érzelmek – „a barátom az, és bajban van”; hatalom – „neki esküdtem hűséget, nem vonhatom ki magam ez alól”; vágyak – „ha ezt megteszem neki, talán közelebb juthatok hozzá”, stb. Ez megkönnyíti az összemesélést is, a játékvezetőnek nem a történet során kell azzal foglalkozni, hogy kit mivel motiválhasson.

A mesék indítását valami hatásos jelenettel kell kezdeni, amit alkalomadtán hosszabb, hangulateltő részekkel lehet megalapozni. Érdemes elgondolkodni a nyitó szituáción, egyenként bedobni a játékosokat a sodrásba, és ügyelni arra, hogy lassan mind együvé kerüljenek. Sokkal élénkebbé, hitelesebbé tehető a játék akkor, ha a JK-k nem egyszerre kerülnek a képbe, pl. mind kocsmában ül, vagy telefonhívásra vár, hanem szépen lassan kapja el őket a mese. Ha van rá idő és elégséges türelem, akár „titokban”, nem a többiek előtt kerülhet be mindenki a történetbe. Az ilyen egyesével történő bemesélés rendkívül hangulatos és stílusos lehet, habár tény, hogy meglehetősen időrabló dolog.

Még a játék legelején a mesélő jól teszi, ha jegyzeteket készít a JK-król. Itt felírhatja magának a külalakjukat, jellemzőiket, s ha ezeket újra és újra előveszi, sokkal plasztikusabbá, hitelesebbé teheti vele egymás és maga számára a karaktereket. Ha időről-időre megemlíti bizonyos jellemző dolgokat, pl. „Tiur hosszú haját bogozgatva figyel benneteket.” vagy „Ismét előveszi a kardját, s megcsodálhatjátok fekete zekés társatok sárkánnyal díszes kardmarkolatát.” akkor nemcsak közelebbé, könnyebben elképzelhetőbbé válnak ezzel az adott figurák, de a többi játékosban is jobban rögzül kivel állnak szemben, esetleg emlékeznek majd olyan részletekre is, amelyek később a hasznukra válnak. Így születhetnek pl. a „Figyelj, a múltkor még volt nálad egy kendő” vagy az „Add csak ide azt a csavarhúzó, amivel a minap a körmőd piszkálgattad!” jellegű mondatok.

Konfliktusok

Több probléma is felmerülhet egy-egy játék során, s ha a mesélő nem is tud mindre felkészülni, ezek jó részét megelőzheti, ha jól csinálja meg a történetét. Háromféle konfliktus bukkanhat elő a játékok alkalmá-

val. Az első csoportba azok tartozhatnak, amelyben a JK-k valami módon magával a mesével „különböznek össze”, a másodikba az egymás közötti ellentéteiket sorolhatjuk, a harmadikba pedig azokat, melyeket maga a játék vet fel, amelyek megoldásával a mese előrébb léphet.

Az első csoport rendkívül tág, beletartozik a rossz meséléstől kezdve a helytelenül megválasztott NJK-kon át az eltérő szabályértelmezésekig – noha mindig a mesélőnek van igaza – szinte minden.

Kiemelkedően fontos azonban arra ügyelni, hogy a JK-k ne unatkozhassanak. A mesélőnek kutya kötelessége, hogy mindenkinek személyre szabott kihívást találjon az adott játék során. Ha valaki pl. az elektronikus záruk guruja, akkor – mégha az eredeti tervek között nem szerepelt is – célszerű néhány olyan helyzetet teremteni (vagy a meglévőket átalakítani), hogy az ő tudása is érvényesülhessen. A mesélő nem kivételezhet, mindenkinek meg kell adja az esélyt a bizonyításra. Minden egyes JK-ra gondolnia kell, nem ritkán az ő személyes érzelmeire, vágyaira apellálva kell megmozgatnia mindenkit. Ha látja, hogy játékosai szenvednek, unatkoznak, akkor bizonyos lehet benne, hogy valamit csúnyán elbaltázott.

Az ilyen jellegű problémákat komoly előkészületekkel általában ki lehet küszöbölni. A gond sokkal súlyosabb lehet, ha a JK-k egymással nem tudják megértetni magukat.

Ha ez egy bizonyos játéktípusból adódik – valaki mindig törtet, minden problémát maga akar megoldani, folyamatosan leszólja a többieket, stb., akkor viszonylag könnyebb a helyzet. Az illetőt gyorsan rá lehet döbbsíteni arra, hogy nem tökéletes, hogy egyhamar bajba kerülhet, s elmélázhat azon, mire menne a JK-k nélkül. (Csapdába esik, ahonnan csak a többiek hozhatják ki, mégsem mindenható, és társai komoly segítségére van szükség ahhoz, hogy a *saját* gondjait megoldhassa, stb.) Ha mindez hatástalan, addigra a többiek általában már valamilyen módon maguk között elrendezik a dolgot. (A legtöbbször lemeszározzák az illetőt, ami azért nem szép dolog.) Ha ilyen javíthatatlan alakokkal kerül szembe a mesélő, megteheti, hogy nem hajlandó az illetőnek mesélni, mert tudván tudja, hogy az nemcsak az ő, de a többiek szórakozását is tönkretenné. Jobb ezt az elején tisztázni, még az is lehet, hogy megjavul.

A fentieknek megfelelően érdemes az egyensúlyt fenntartani a csapaton belül. Nem árt, ha a játékosoknak van egy vezetője, akit a többiek is elismernek, aki a mese keretein belül – a mesélő helyett is akár – dönthet a kényes szituációkban. A jó mesemondók persze nem hagyják ki az ilyen ziccereket, s komoly próbatételek elé állítják az ilyen vezetőket, hogy azok valóban bizonyíthassák alkalmasságukat.

A mesélőnek ugyanakkor mindenkire oda kell figyelnie. Éreztetnie kell játékosaival, hogy minden cselekedetüknek súlya van, hogy nem tehetnek következmények nélkül szinte semmit. Ha ezzel tisztában vannak, az is egy jó módja annak, hogy a kialakult egyensúlyt fenntarthassuk.

Szintén ezt a célt szolgálja a különféle jutalmazások





és büntetések rendszere. Ugyan ez konkrétan sehol nem kerül elő, de a játék lényegéhez tartozik, s szerintem mindenki érti miről is van szó. Ha játékosok sikerrel végeznek el egy küldetést, oldanak meg egy problémát, akkor egyfajta jutalomban részesülnek (pénzt kapnak, elismerik az igazukat, életben maradnak, stb.), míg akkor, ha valamilyen hibát követtek el, kénytelenek meginni a levét (nem sikerül fényt deríteniük az igazságra, méltánytalanságok érik őket, elvesztik becsületüket, stb.). Az ilyen jellegű „ajándékokat” nem lehet előre meghatározni, minden esetben a mesélőre van bízva, hogy az adott szituáció és rendszer keretein belül mivel lepi meg a karaktereket. Bár hogy legyen is, ez a rendszer kitűnő eszköz a mesélő kezében arra, hogy kézben tartsa a játékosait, hogy fenntartsa ezáltal a játék egyensúlyát, hogy megoldhassa a konfliktusokat, s hogy ítéletet mondjon a JK-k cselekedeteiről.

Ily módon az akadémuskodó játékos karakterét csapdába csalhatják, a remek megoldással előrukkoló JK rendkívül fontos információk birtokába juthat, stb.

Ha maguk a karakterek kerülnek összetűzésbe, az is könnyen a játék rovására mehet. Előfordulhat, hogy az eredetileg eltervezett dolgokat egészen összekuszálják, sőt még magát a játékot is felboríthatják. Az ilyen cívódó JK-k megrendszabályozása is a mesélő feladata, hacsak a többi JK – vagy a választott vezető – nem tudja elsimítani a nézetkülönbségeket.

Meg lehet azt is tenni, hogy a csapat két vagy több részre válik, s a mesélő a továbbiakban külön-külön foglalkozik velük. Ez is tiszta megoldás, ám sokkal időigényesebb. Ideig-óráig azonban a leginkább szét-húzó csapatot is egyben lehet tartani, ha folyamatosan olyan veszélyeknek vannak kitéve, melyek legyűrése csakis együttes munkával lehetséges. Ilyenkor a mesélőnek érdemes velük éreztetni, hogy ha hibáznak elvesznek, s a már említett jutalom-büntetés rendszerével egy darabig még sikeresen együtt tudja tartani őket. Ha jól kavarja a lapokat, a JK-k esetleg olyan dolgokat is észrevehetnek társaikban, melyek eddig elkerülték a figyelmüket, holott azok az ő szemükben is értéknek számítanak. Az így kikényszerített együttműködések hosszabb távon akár még a társaság összkovácsolódását is eredményezhetik.

Akadhat olyan játék is, amikor a mesélőnek nem kell törődnie a JK-k között fellépő konfliktusokkal. Persze az ilyen jellegű játékölésekre csakis akkor lehet sort keríteni, ha ezzel minden játékos tisztában van. Tudatni kell velük, hogy könnyen rajtaveszthetnek, ha nem figyelnek. Ezek a játékok általában rövidek, gyilkosak, és már a túlélést is sikerként lehet elkönyvelni. Ilyen ülésekre ne a kedvenc karaktereinket vigyük. Ezek a játékok jó lehetőséget biztosítanak a mesélőnek ahhoz, hogy ő maga hozzon létre konfliktusokat a JK-k között. Így az, amit egyébként a parti egybentartása végett nem, vagy csak nagyon óvatosan javaslok, itt éppen a játék fő motívumává válhat.

Égészen tapasztalt mesélők ezt a módszert nyugodt szívvel átvihetik hosszabb játékaikba is. Ha megtanulják szabályozni, kordában tartani játékosait anélkül, hogy az a játék, a szórakozás rovására menjen, nyu-

godtan vigyék szélsőséges érzelmi konfliktusokba a JK-kat, akár olyanokba is, amely folyamatos ellentétekhez vezetnek. Az ilyen szituációkra komponált játékok csakis tapasztalt játékosoknak valók, akikről a mesélő feltételezi, hogy nem származik komoly bajuk a való életben a játék során szerzett élményeikből. Minden egyéb játékkal, ismeretlenekkel, tapasztalatlanokkal TILOS ilyen játékokba belemenni!

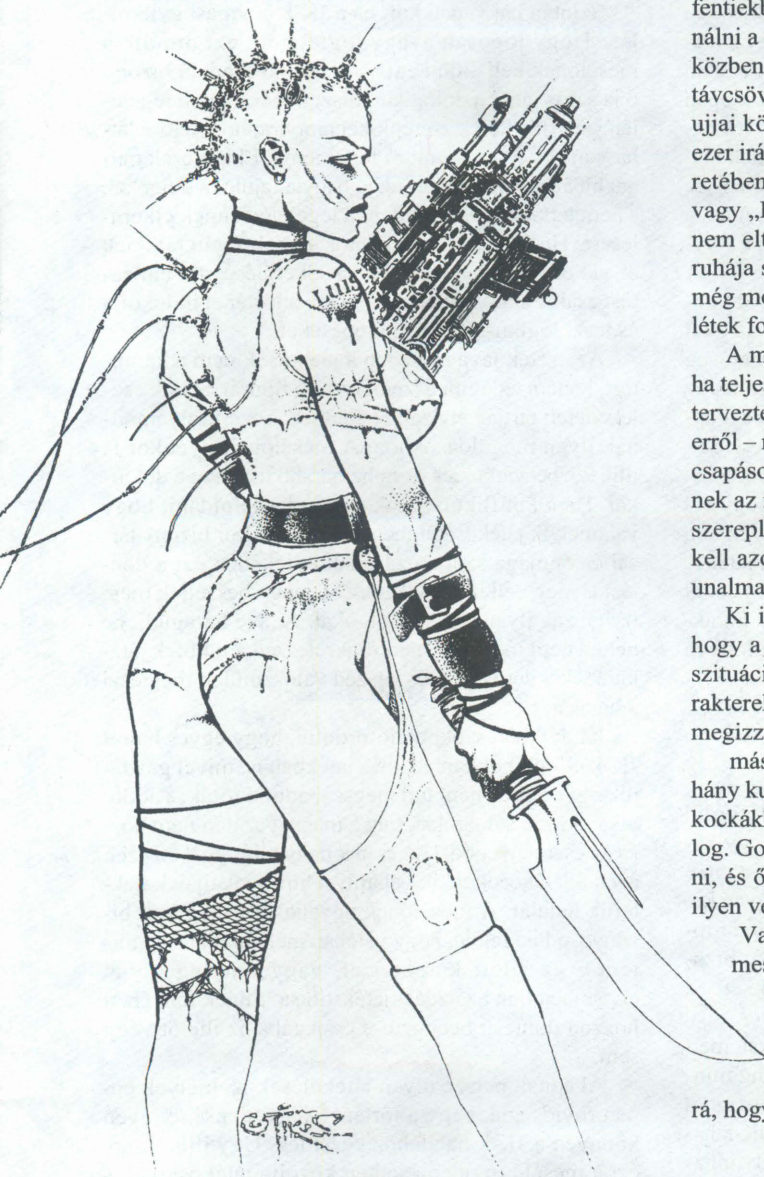
Mivel a játék a konfliktushelyzetek megoldására épül – akár egy királykisasszonyt kell megmenteni, akár abban kell dönteni, hogy mit tegyünk szeretett apánkkal, amiért megölte anyánkat –, minden játékot úgy kell megszerkeszteni, hogy a mesélő legalább egy biztos, és minden körülmények között működő megoldást kitaláljon. Ezek a megoldások akkor igazán sikerültek, ha azonnal újabb és újabb konfliktusokhoz, problémákhoz vezetnek. Nem árt, ha a már említett jutalmazás-büntetés rendszert oly módon alkalmazzák a mesélők a játék során, hogy az alapján a JK-k kulcsokat kaphassanak a megoldásokhoz. (Az öreg varázslótól egy régi térképet kapnak hálából, amiért segítséget nyújtottak; miután a csapat kishiján odavész egy általuk eddig helyesen tartott útvonalon, rájönnek, hogy az zsákutca, stb.)

Ha a mesélő látja, hogy a JK-k még csak a közéletben sem járnak az adott megoldásnak, alkalmanként – ha megérdemlik – különféle segítséget nyújthat nekik. Ez tulajdonképpen bármi lehet, elhagyott tárgyak, NJK-k, stb., a lényeg az, hogy a JK-k közelebb kerülhessenek általa a konfliktus feloldásához. Nem feltétlenül kell elpusztulniuk egy verem mélyén, csak azért, mert valamiről megfeledkeztek. Persze ez is növelheti bizonyos szempontból az adott mesélő nimbuszát, én mégis inkább úgy vélem, hogy sokkal inkább fogják szeretni azt a játékmestert, aki nem a JK-k elpusztításában, hanem az izgalmas helyzetek kiöltésében és feloldásában jeleskedik.

A Játékos Karakterek mozgatása

Elérkeztünk ahhoz a részhez, amikor szemrevételezhetjük, melyek azok a helyzetek, amikor a mesélőnek kell irányítania játékosai karaktereit. Mikor cselekedhet helyettük, s ezt hogyan teheti meg.

A legegyszerűbb és legtöbbször alkalmazott módszer az, amikor a JK-k érzelmeit, cselekedeteit színezi ki a mesélő oly módon, hogy azokat az adott karakter és a többiek előtt is nyilvánvalóvá, fontossá teszi. Nem komoly beavatkozásokra kell ilyenkor gondolni, csupán az adott figura szájába ad olyan szavakat, megtesz helyette bizonyos cselekedeteket, melyeket maga a játékos nem mond ki, ám a mesélő úgy ítéli meg, hogy azok valamilyen szempontból helyénvalók, és az adott helyzethez illenek, teljesebbé teszik azt. Legtöbbször a JK reakcióira épülnek ezek a kiegészítések. Az ilyen merőben dramaturgiai okokból előhozott szavakra, hangokra lehetnek példák a következők: „Nagyon meglepődöm.” – „Tim döbbenten húzza fel szemöldökét, köpni-nyelni nem tud, csak valami zavaros morgásféle tör elő belőle.”; „Hát, haragszom rá.” – „Elerr



dühödten a térdére csap, az arcán látszik, hogy mindjárt nekiugrik a nőnek”, stb.

Ha ilyen esetekben a játékos tiltakozik, mondván, hogy ő ilyesmit bizony nem csinálna, a mesélő jobban teszi, ha visszakozik.

Ha a mesélő úgy érzi, hogy a leírásának, közlésének nem volt meg a kellő hatása, nyugodtan elmondhatja, hogy szerinte az milyen érzéseket kelt az adott karakterben. Pl. „Ilyesmivel még soha nem találkozta, egyszerűen el sem tudta képzelni, hogy létezhet ilyen aljasság”; „Ha eddig meg is voltál ijedve (kevésbé közvetlenül – Ha eddig Mike meg is volt ijedve, stb...), most valósággal rettegsz. Érzed, hogy ha ez így megy tovább, el fogod veszíteni a józan eszedet.”

Szintén látványos és hatásos lehet a mesélő részéről, ha részleteibe menően leír olyan dolgokat, amelyek a játék során természetesnek tűnnek, de a JK-k nem fektetnek különösebb hangsúlyt a dologra. (Érdekes a

fentiekben már említett, apró részleteket is belekombinálni a dologba!) Pl. „Horsarin felemeli a jobbját, miközben bal keze továbbra is görcsösen markolássza a távcsövet. Apró, kékes szikrák gyülekeznek széttárt ujjai köré, sercegnek a fogai között, rövid barna haja ezer irányba mered. Azután egy kurta vakkantás kíséretében az ajtóban álló rettenetre üvölti a mágiát...” vagy „Halk recsenést hallotok, – Susie-ban alighanem eltört valami. Köhögve hátratántorodik, rálép a ruhája szélére és nekivágódik a falnak. Valamit talán még motyog is, de azt már nem értitek, az árnyék felétek fordul, hogy összeszorul a szívetek is.”

A mesélő akkor is cselekedhet a karakterek helyett, ha teljességgel nyilvánvaló annak kimenetele, amit elterveztek. Ilyenkor – az NJK-k esetében már volt szó erről – nyugodtan elmesélhet biztos kimenetelű összecsapásokat, utakat, sétákat, stb. Elmondhatja mit tesznek az idő alatt, ezzel is több időt hagyva a tényleges szereplésnek, a fontosabb problémáknak. Ügyelnie kell azonban arra, hogy ezek a leírások ne legyenek unalmasak, túlzottan részletezők vagy időrablók.

Ki is fordíthatja ezeket a helyzeteket oly módon, hogy a *játékosok számára* tesz izgalmassá bizonyos szituációkat, amelyekről ő biztosan tudja, hogy a karaktereknek nem eshet bajuk. A JK-k így komolyan megizzadhatnak, míg átkelnek egy sebes folyón, felmáshoznak egy meredek épületre, elmenekülnek néhány kutya elől, stb. A nagyobb hatás végett akár még kockákkal is dobálózhat, hogy hitelesebb legyen a dolog. Gonosz módszer, de a turpisság nem fog kiderülni, és ők is örülni fognak, hogy élve megúsztak egy ilyen veszélyes szituációt.

Vannak olyan izgalmas helyzetek is, amikor a mesélő elfelejtkezhet a véletlenről, s talán még a kockadobásokat sem kell figyelembe vennie.

Például olyan esetekben, amikor a JK-k alaposan kitervelnek valamit, ami a mesélő terveibe is beleillik, ám komoly esély van rá, hogy egy buta kockán az egész meghiúsul. Nem a rendkívül fontos dobásokra gondolok természetesen ilyenkor, hanem az olyanokra, amelyek még az esélyt is elveszik a karakterektől, hogy egyáltalán megkísérelhessék végrehajtani a tervüket.

Ne akkor hozakodjunk elő a véletlennel, amikor a csapat egyik tagja még egy tetőn oson, és egy „kötelező” próbáját el tudja rontani. Adjuk meg a lehetőséget, hogy ők hibázzanak, s azután már folyhat élesben a játék.

Ha ezt a módszert alkalmazzuk, ne engedjük, hogy játékosaink – akár tudatában vannak jószándékunknak, akár nem – abban bízzanak, hogy „Ha ilyen jól kiterveltük, úgysem hagyja elrontani.” Csakis az egészen apró hibalehetőségek felett hunyunk szemet, az igazi kihívás maradjon változatlan!

Számtalanszor akadhat arra példa, hogy a játékosoknak valamiféle próbadozást akarnak tenni, vagy más módon – rendszertől függően – kell kockáztatniuk. Ilyenkor gyakran megesik, hogy amennyiben a mesélő elárulja, hogy milyen jellegű megmérgetésről lenne szó, azonnal leleplezné magát és „álnok” terve-





it. Az ilyen esetekben is a játékmesternek kell cselekednie a JK-k helyett. Jól teszi, ha előre feljegyzi magának az egyes karakterek különféle értékeit, azután ő maga próbál helyettük szerencsét, s a végén csupán elmeséli, hogy mi történt. Valamivel humánusabb megoldás, ha mégis a játékosra bízta a saját sorsának alakítását, de nem mondja pontosan milyen eredményre is lenne az illetőnek szüksége. Az illető próba után, a JK különféle értékeinek megfelelően azután már folytat is tovább a játék.

Szintén a mesélőnek kell mozgatnia a JK-kat abban az esetben, ha valami okból kikerülnek az őket irányító játékos keze alól. Jópár módszer lehetőség akad erre is – démonok szállják meg, farkasember az illető, de nem tud róla (és nem ez az egész játék alapja), varázslattal befolyásolják, stb. Ilyenkor a mesélő figyelmen kívül hagyhatja a JK jellemét, gondolkodásmódját, s mindenben aszerint irányíthatja, ahogy azt a kiváltó ok megkívánja. Arra azonban vigyázzon, hogy többé-kevésbé épen szolgáltassa vissza a játékosának, ne ölje meg úgy, hogy nem a gazdája játszik vele. Ez alól az egyetlen kivétel az lehet, ha a karakter éppen az őt mozgó játékos hibájából került ilyen kényszerű helyzetbe.

A Játékos Karakterek halála

Szomorú részhez érkeztünk. Gyakorta előfordul ugyanis, hogy egy játék során valami okból egy karakter életét veszti. Ennek módjairól főlegesen lenne hosszán értekezni, inkább azt nézzük meg, hogyan kezelje a mesélő ezt a problémát. Én magam nem tartozom a gyilkos mesélők közé, s a tapasztalat azt bizonyítja, hogy nincs is feltétlenül szükség a mézarlásokra.

Ha csak lehet, a mesélő ne öldösse le a JK-kat, mert ennél rosszabbat nem is tehetne velük, ez pedig minden esetben rossz szájízt hagy maga után. Jómagam csakis abban az esetben tudom elfogadni egyes JK-k halálát, ha azok valamit végérvénnyel és visszavonhatatlanul elrontottak. Ha saját hibájukból kerülnek ilyen helyzetbe – amikor már úgymond menthetetlenek – csakis akkor tartom elfogadhatónak a játékosok efféle büntetését. Ez esetleg még arra is jó lehet, hogy ballépésükből, katasztrófális döntésükből okulva a következőkben másként cselekedjenek.

Ha egy karakter nem saját hibájából kerül menthetetlen helyzetbe, hanem akár a körülmények szerencsétlen összejárásából, akár saját tudatlanságából, akkor a mesélőnek – szerintem – kell még adnia az illetőnek egy esélyt. Esetleg kiróhat rá valami szigorú büntetést, de egy kedvenc figura elpusztítása bűn lenne.

Megint más a helyzet, ha az illető karakter vállalja a halált. Az ilyen hősiek önfeláldozások az esetek nagy többségében akkor lehetnek példaértékűek – akár a többi karakter számára is – ha nem azért öngyilkos jellegűek, mert a játékos ki akar szállni a játékból. Ha mégis ilyesmi történne, akkor a mesélőnek komolyan el kell gondolkodnia, mit is tett rosszul.

Szintén baj van akkor, ha a JK-k egymást gyilkolják. Hogy jogosan avagy jogtalanul, ezt mindig a mesélőnek kell eldöntenie. A legtöbb esetben bizony ő is sáros lehet a dologban, hiszen már a játék legelején ismernie kell a szereplőket annyira, hogy előre láthasson egy ilyen szomorú fejleményt. Ekkor csak magát hibáztathatja, amiért idáig hagyta fajulni a dolgokat, s nem tett meg már mindent a legelején ennek elkerülésére. Ha azonban az indulatok a játék során fajulnak el, akkor is küzdenie kell ennek elkerüléséért. Felmentést csakis akkor kaphat, ha maga a történet indokolja és teszi logikussá az ilyen lépéseket.

Az esetek java részében a játékosok nem a karaktert, hanem az őt megszemélyesítő figurát, annak cselekedeteit tartják elviselhetetlennek, s ezért folyamodnak ilyen megoldásokhoz. A mesélőnek ilyenkor is illik közbeavatkoznia és mihamarabb tisztázni a dolgokat. Ha a konfliktust csak úgy tudja feloldani, hogy valamelyik játékosától megszabadul, akkor bizony társai és önmaga szórakozásának érdekében ezt a döntést is meg kell hoznia. Mindenképpen beszéljék meg, tisztázzák ilyenkor is a dolgokat. A „Ne haragudj, de neked nem mesélek, mert tönkreteszed a többiek játékát...” kezdetű egyenes beszéd valószínűleg megteszi a hatását.

Klubokban szokott előfordulni, hogy egyes halott JK-k elő-előbukkannak más játékban is, mivel gazdájuk egyszerűen nem tud megszabadulni tőlük, s addig magyarázza a dolgokat, míg a maga igazát ki nem hozza az eseményekből. Az esetek nagy többségében ezek azok a játékosok, akik valamivel kiprovokálják karakterük halálát. A mesélőnek ugyanakkor meg kell bizonyosodnia felőle, hogy valóban méltánytalanság történt-e az adott karakterrel, vagy tényleg olyan elviselhetetlen a gazdája játéktípusa. Ennek fényében hozzon döntést: beengedi-e csapatába az illetőt vagy sem.

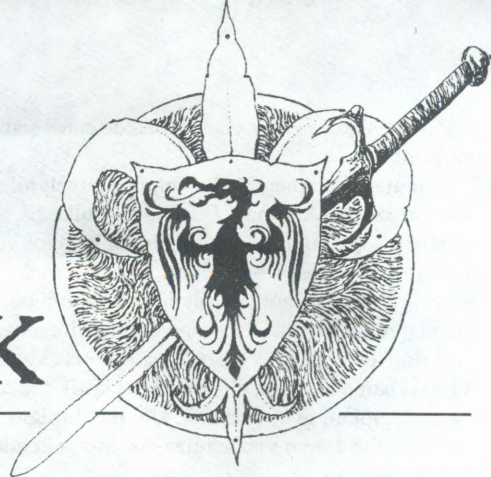
Akadnak persze olyan játékkülések is, melyek éppen rövidségük vagy a történet kegyetlensége révén könnyen a JK-k halálához vezetnek. Úgy illik, hogy ezt a mesélő minden esetben közölje játékosaival, s később ne érhesse szemrehányás ennek elmulasztása miatt. Az ilyen játékokon csakis azok vegyenek részt, akik hajlandók ezeket a szabályokat elfogadni, s tisztában vannak vele, hogy komolyan vásárra viszik karakterük bőrét.

Egyes játékrendszerek lehetővé teszik, hogy a karakterek haláluk után – akár JK-ként, akár NJK-ként – ismét felbukkanjanak, vagy más formában létezzenek. Az ilyen figurákkal minden esetben vigyázni kell, hiszen nem szabad figyelmen kívül hagyni, hogy már meghaltak, és nagy valószínűséggel soha nem lehetnek azok, akik egykoron voltak. A magam részéről legszívesebben csak NJK-ként látnám őket viszont.

Célszerűbb a karaktereknek másféle halhatatlanságot választani: Küzdjenek becsülettel, vívjanak ki hírnevet maguknak, öregedjenek meg, s idővel már csak a tanácsaikkal segítsék az újszülött Játékos Karaktereket.

Gazsi
Illusztrációk: Balla & Tikos

LOVAGI FELSZERELÉSEK



Az Ynev fegyverei, vértetei című cikksorozatban (Rúna magazin I. évf. 5., 7., 8., 9. számok) kimerítő leírást kapott a tisztelt Olvasó a fegyverekről, köztük a lovagok fegyvereiről is. A vértékről szóló rész viszont ezidáig még nem jelent meg, erről a témáról viszonylag részletes tájékoztatás a Harcosok, gladiátorok kiegészítőben olvasható. Mivel e kiegészítőnek nem képezik témáját a lovagok, hiányt pótolunk azaz, ha behatóbban foglalkozunk az ynevi lovagok fegyvereivel, vérteteivel, kiegészítő felszerelésével. Ezen írás szeretne egyben kedvet csinálni a hamarosan megjelenő Lovagok, fejdájszok című kiegészítőhöz is, amiben itt olvasható utalás bővebb kifejtésre kerül.

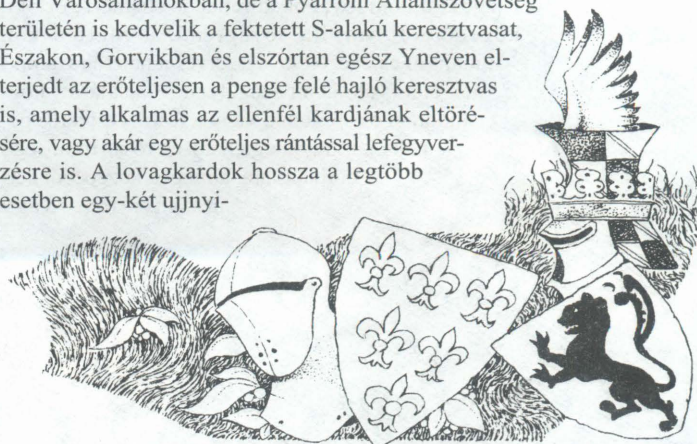
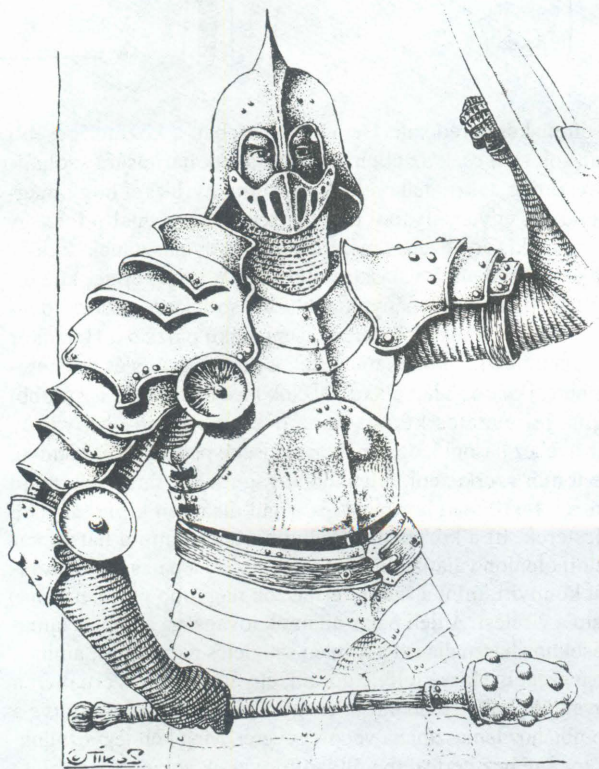
Mindenekelőtt tisztázni kell, mit is értünk a „lovag” szó alatt – természetesen ynevi környezetben (ezt azért kell hangsúlyozni, mert az ynevi lovagság messze nem azonos a történelmi előképével!). Röviden: lovag az, aki nemesi szármá-

zású; nehézlovas harcmodorra képezték ki, és ezt szinte hivatásszerűen űzi is; hűségeskü köti egy vagy több személyhez, esetleg szervezethez; életét, cselekedeteit valamiféle erkölcsi kódex, szabályrendszer irányítja. Eme „definíció”-ból most csupán egy részlet kötődik cikkünk témájához: a nehézlovas harcmodor; ennek kellékeivel, ynevi változataikkal és beszerezhetőségükkel foglalkozunk.

A nehézlovas katonák felszerelése tulajdonképpen három csoportra osztható: a fegyverek, a vért, a kiegészítő eszközök, amik nagyrésze a ló megüléséhez, irányításához szükségesek, no meg maga a ló. A nehézlovasság, vagyis a lovagság alapvetően kétféle fegyvert használ: kardot és lándzsát (nehézlovasság kopját). Kiegészíti őket a buzogány, a bárd és a tör.

A lovag legjellegzetesebb fegyvere a lándzsa, amit sűrűn emlegetnek nehézlovasság kopjának is, mivel néhány vonásában valóban eltér a lándzsa alaptípusától. A hadicélokra használt lándzsa körülbelül négy ynevi láb hosszú, viszonylag vékony, de erős nyelű fegyver. Csúcsa általában hosszú, erőteljes levélalakot vesz fel kiemelkedő gerinccel, de – különösen az Északi Szövetség lovagjai között – elterjedt a zömök, rövid hegy is. A Déli Városállamok területén a P.sz. III. évezred közepétől fordul elő az a hegyforma, amikor is a köpüre keskeny oldalnyúlvány hajlik a penge felé. A nehézlovasság kopja legjellegzetesebb része a nagyméretű kerek tárcsa, amely a kezét és a mell egy részét védi, de döfésnél a lándzsa jobb megtartását is szolgálja.

A lovag legfontosabb közelharc fegyvere, elválaszthatatlan társa a kard. Megfigyelhető, hogy a teljes, fémlemezekből készült vértetek feltűnésével a (lovag)kardok méretei megnöttek, mivel az erősebb védelem erősebb támadófegyvert követelt meg. A godoni lovagság kirajzása idején (a pyarroni időszámítás kezdete körül) használt lovagkard formájában gyakorlatilag megegyezett a P.sz.-i III. évezred végének lovagkardjával: nagyméretű markolatgomb, kétélű, vágásra való penge, lekerekített hegy. A keresztvas legelterjedtebb változata egyenes, végén gomb alakú díszítéssel; a Déli Városállamokban, de a Pyarroni Államszövetség területén is kedvelik a fektetett S-alakú keresztvasat, Északon, Gorkvikban és elsősorban egész Yneven elterjedt az erőteljesen a penge felé hajló keresztvas is, amely alkalmas az ellenfél kardjának eltörésére, vagy akár egy erőteljes rántással lefegyverzésre is. A lovagkardok hossza a legtöbb esetben egy-két ujjnyi-



val meghaladja az egy ynevi lábat, de ennél semmi esetre sem hosszabbak.

Nem szabad megfeledkeznünk a hüvelyről sem, hisz fontos tartozéka a kardnak. Feltűnően árulkodik a fegyver gazdájának vagyoni helyzetéről, gazdag lovagok sokszor vagyontokat érő díszhüvelyeket készíttetnek kardjuknak. Legsűrűbben a fából készült hüvelyt finom bőrrel vonják be, de kedvelt az ezüst- és aranyveret is, ritkábban, főnemeselek oldalán drágaköves berakású hüvelyeket is láthatunk. Gorvikban a lovagok előszeretettel kötik fel kardhüvelyek-re a rangjukat, győzelmeiket, tetteiket hirdető kendőket, így ott a díszítést nem viszik túlzásba, hisz a kendők úgys eltar-
karnák azt.

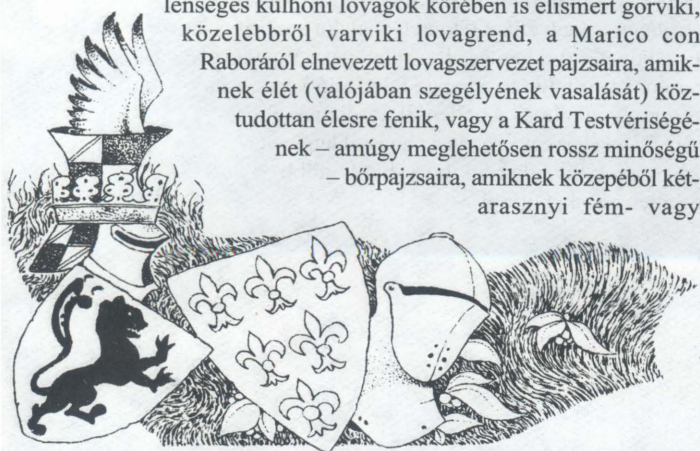
Gyalogos harcban kaphat nagyobb szerepet a tör, ami vagy hegyestör, amivel a lemezvérték hézagait támadják, vagy masz-
szív hárítótör. Ez utóbbit nemcsak széles keresztvassal látják el, hanem -különösen Délen - vaskos hárítógyűrűvel is. Egyes lovagok nem áttallanak fogazott pengéjű típust is használni, de ezt a legtöbb vidéken lovaghoz méltatlannak tartják.

A buzogány formájának megválasztása attól függ, hogy milyen ellenfél ellen akarják használni. Kevésbé páncélozott ellenfelekkel szemben elegendő, ha a bronzból, acélból vagy ritkán mágikus fémből készült buzogány fejét „csak” gumók, kúpos dudorok borítják, de a fém páncélok ellen ez már nem elegendő. Ynev leghíresebb páncélnyitogató buzogánya bizonyára mindenki számára ismert: Shadlekből, a lovagi kultúrájáról méltán emlegetett Shadon északnyugati tartományából származik. A shadleki buzogány fejét három-négy háromszög- vagy trapézalakú gerezd díszíti, s nem haszon-
talanul. A másik megoldás az - az Északi Szövetség országaiban és Toronban készítik legjobb példányait -, amikor az éles lemezek helyett tüskék meredeznek a fejből.

A bárdokkal rendkívül sokféle alakban találkozhatunk, ezért csak néhány jellegzetes bárdformát említenénk meg. A csatabárdokat általában ívelt, félhold alakú fejrészrel látják el, ettől feltűnően eltér a Syburrrban kedvelt típus, aminek vágóéle egyenes. Az egyébként másféle fegyverek készítésében is jeleskedő syburri fegyverkovácsok - féltve őrzött, titkos módszerrel - kis felárral (10-20 %), a bárdok élet elő-
szeretettel erősítik abbittal, aminek előnyeit aligha kell ecse-
telní. Messze északon, dwoon lovagok kezében gyakran lehet látni olyan kétkezes csatabárdokat, amiknek dupla feje köré szabályos kör írható, és arany vagy sárgaréz futtatása kétségtelenné teszi, hogy a napkorongot, vagyis magát Ranilt jelképezik. Ezek a csatabárdok egyéni megrendelésre készül-
nek, áruk (a díszítésre használt anyagtól függően) két-háromszorosa egy közönséges kétkezi csatabárd árának. A pajzsot sokan a vértet részének hiszik, pedig inkább védőfegyvernek kell tekinteni, hisz - ha használják - aktív
részese a harcnak. Különösen áll ez a híres, és az amúgy el-
lenséges külhoni lovagok körében is elismert gorviki, közelebről varviki lovagrend, a Marico con Raboráról elnevezett lovagszervezet pajzsaira, amik-
nek élet (valójában szegélyének vasalását) köz-
tudottan élesre fenik, vagy a Kard Testvériségé-
nek - amúgy meglehetősen rossz minőségű -
bőrpajzsaira, amiknek közepéből két-
arasznyi fém- vagy



csonttüske meredezik. De a közelharcban a közönségesebb pajzsok sem csak az ellenfél csapásainak hárítására szolgál-
nak: ütnek, taszítanak vele, ha alkalom nyílik rá, hogy meg-
zavarják, egyensúlyából kibillentsek a szembenálló felet. A lovagok kis és közepes méretű pajzsokat választanak, külön-
böző alakokban; a választást nemcsak a lovag ereje, küzdő-
stílusa, de a hagyományok is befolyásolják. A godoni lova-
gok - az „őstípus” - fordított cseppalakú pajzsai a Hetedkor
végén már ritkán bukkannak fel; a kerek, ovális és a lekere-
kített sarkú, téglalap alakú pajzsok használatosak. Ez utóbbi
típus jellegzetes képviselője az ereni, erigowi lovagok
pavééhez hasonló, de annál jóval kisebb pajzsa, amit könnyű,
de tömör szerkezetű, ellenálló anyagú fából faragnak, majd
bőrrel, textíliával borítanak és végül díszesen kipingálnak a
mesterek. Itt a középén futó domborulat - ami a hátsó, kar
felőli oldalon vájatként jelentkezik - nem a pajzs letámasztá-
sát könnyíti, mint a számszerűjászok nagyobb pajzsánál, ha-
nem a viselést. A déli pajzs-államok lovagsága a kopjás táma-
dásokhoz használja azt a szintén szögletes pajzstípust, aminek
alsó szegélye kissé felfelé görbül, egyértelműen azért, mert a
lovag ülő helyzetben tartja, és így a viselést megkönnyítve a
combjához támaszthatja védőfegyverét. Meg kell jegyeznünk,
hogy a nehéz vértetbe öltözött lovagok sok esetben feles-
legesnek tartják a pajzs alkalmazását.





Elérkeztünk a lovagi felszerelés talán legjellemzőbb részéhez, a vértetethez. A nehézlovas harcosok páncélzata az ynevi lovagság majd' négy évezrede alatt jelentősen átalakult, bonyolultságuk és mindenkor értékük is megnőtt, de feltűnő, hogy az ősi, egyszerűbb – olcsóbb – típusok is fennmaradtak, hisz mindig vannak olyan kevésbé tehetős lovagok, akiknek jövedelme kevés ahhoz, hogy drága páncélcsodákat készíttessenek. Megállapítható tehát, hogy a legrégebbi vértet-típusok egyszerűbbek, olcsóbbak, kisebb az általuk nyújtott védelem is.

A sokat emlegetett godoni lovagok – a fennmaradt ábrázolásokból tudjuk – sodronypáncélt viseltek, ami az egész testüket beborította. Valószínű, hogy a kevésbé tehetősek még egyszerűbb, láncfonatból készült védőöltözeteket hordtak, de alapvetően rajtuk is láncing és láncharisnya volt, amit a szintén fémszövetből készült csuklya egészített ki. Pyarron alapításának idejéből származó falikepeken és kódex-miniatúrákon feltűnnek a lemezből készült vértdarabok is, de ezek egyenlőre még csak egyszerű váll-, kar- és lábvérték, amik leginkább csak előlről védtek. A sisakok ősi kiegészítői az ynevi harcosok felszerelésének, így az első lovagokon is láthatóak voltak. Érdekes módon amikor a lovagi harcmódor és eszmény terjedni kezdett Északon, a korai sodronyvérték helyett ott a kyrektől örökölt pikkelypáncélokat hordták, legálább egy évezreden keresztül, de még ma is előfordul, sőt,

Toronban – túlcicomázott formában – a Zászlóháborúk hatására kialakult lovagság ma is előszeretettel, büszkén viseli ezt a páncéltípust. Hát igen, a kyr örökség dacos felvállalása nem mindig jár együtt a legésszerűbb megoldásokkal... Erre a vértre az jellemző, hogy hosszú, combközépig érő, kabát-szerűen szabott szövetre vagy puha bőrre varrják-szegecselik fel a négyszög vagy félkör alakú fémpikkelyeket, hozzá láncharisnyát, vállvértet és sisakot öltenek. A Hetedkor végének toroni páncélmesterei, *armattorai* olyan fokra emelték ennek az ősi típusú vértnek a készítését, hogy a vért (változatlan MGT mellett) az alaptípusnál eggyel jobb SFÉ-vel rendelkezik, bármelyik fémből is kovácsolják ki a lemezeit (acél – 4, abbitacél – 5, stb.).

A P.sz.-i II.évezred közepén aztán megjelentek az első, már teljesvértnek ítéltető páncélok, bár egyes technikai részletek még messze álltak a kiforrott formáktól. Így a mell- és hátvért még nem követte a test domborulatait, kör- vagy téglalapalakúak voltak, mintha gömbhéjból vagy hengerpalástból hasították volna ki őket. Az ízületeket védő csuklós szerkezetű vértelmelek is csak a III.évezred elején jelennek meg. Természetesen a háborúk tapasztalatai adták a legnagyobb lökést a klasszikus teljes vért kialakulásához, közülük is a Zászlóháborúk – nem véletlen, hogy Észak vörös lobogói alatt tűnnek fel először –, de a fejlett hadi tudományukról híres varviki lovagok kisebb találmányai is hozzájárultak a teljes lemezpáncélzat kifejlesztéséhez.

Tekintsük át a teljes vértet részzeit! A legszembetűnőbb darab a mellvért, amelyet a gyomorszáj tájékán lemezzrátéttel erősítenek meg, amely mozgatható, így elősegíti a szabad mozgást. Díszesebb páncélokon a szélét áttörésekkel cicomázzák; főleg shadoni, gorviki, predoci és edorli darabokon figyelhető ez meg. A sima, tagolatlan mellvértet preferálják viszont Észak lovagjai. A mellvas jobb oldalára csuklós kamptót csavaroznak, ami a nehéz lándzsa megtámasztására szolgál. A hátvasak is tagoltak, követik a test formáját, díszítésként – szintén Délen – sokszor bordázzák, vagy a kovácsolás során szövetmintákat kalapálnak a lemez felületére. A mell- és hátvashoz fémgyűrűkkel kapcsolódik a csatakötény, ami vagy hosszúkás, lekerekített végű, tenyérnyi széles, domború fémlemezkből áll, vagy pedig – a drágább változatokon – rákózott, vagyis szegecselt, keskeny lemezekből állítják elő. Szintén déli vívmány, hogy a csatakötényt tagolják: a combok felé megnyújtják, a közepén így keletkezett rést sodronnyal fedik. Nyilvánvaló, hogy ez a forma nagyban megkönnyíti a ló megülését. A mellvérthez kapcsolódik a vállvas, amit Kránban, Toronban, Gorvikban, de Syburban, Enysmonban és Sempyerben is tuskékkal, éles tarajokkal tesznek félelmetesebbé és veszélyesebbé. A mellvértet egyes saktípusok alkalmazásánál állvérttel egészítenek ki, amely a nyak vonalához igazodik. A mellvért és a vállvas találkozásánál szabadon hagyott hónaljtal hónaljkoronggal fedik, de ez a hely még ettől is a vért egyik legtámadhatóbb pontja marad. A korong alakú lemez szintén olyan felület, ami „kínálja magát” a díszítésre. Az északi lovagok hónaljkorongja jellegzetes módon nagyméretű, és közepén kiugró túska van. A karvasak csöszserűek, az alsó és felső részét a könyökvért köti





össze. A könyökhajlatot pillangó- vagy korongalakú, sokszor szintén tüskés kiszélesedés védi. Gorviki „tülkapás”, hogy a könyökvédőt sokszor nevetségesen nagyra, csörszerűre készítik. A vaskesztyűt nem minden lovas kedveli, sokszor megelégednek a sodronykesztyűvel, aminek tenyér felőli oldala puha szövettől – színes bársonyból – készül, de a bőrkesztyű sem ritka. A vaskesztyűk is minden esetben csak a kézfejet takarják, az ujjakat pedig kesztyűre vart fémpikkelyek védik. Fejlettebb páncélkovácsolási technikával rendelkező mesterek a csuklórészt rákozzák, amitől az hűen követi a kéz mozgását. A combvérték még a 15. százlőháború idején is legtöbbször csak előlről védenek, de léteznek a láb vonalát tökéletesen követő csörszerű lábvérték is. Ugyanez elmondható a lábszárvérte is. A vaspapucsot, vagy más néven vasarut lemezsávokból alakítják ki, vége hegyes vagy lekerekített. Csak lovon ülve viselték, érthető okokból.

Szegényebb lovagoknak használható alternatívát jelent a teljes vértet és a brigand kombinációja. Emlékeztetőül: a brigand (vagy brigantin) a mellvértet helyettesítő posztó- vagy bőrkeze, aminek rétegei közé fémlemezeket varrnak. Sokkal olcsóbb a teljes vértetnél, és nem biztosít ugyan akkora védelmet, de ár-érték arányában megfelelő. (Értékei: MGT:7, SFÉ: 5, ára: 120-130 arany, súlya: 28-30; acéllemezekből készítve) Rendkívül változatos képet mutatnak a sisakok. Az Északi Szövetség államaiban felcsapható, vagy zárt arcrészű, fél-

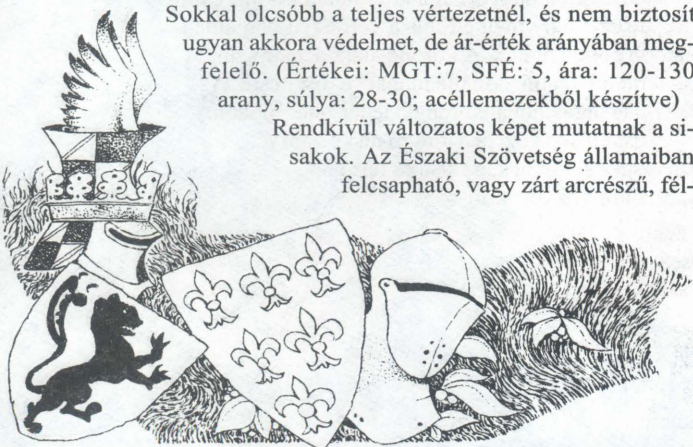
gömb alakú sisakot használnak, keskeny szemnyílással. Ehhez a sisaktípushoz feltétlenül szükséges az állvért, mert az arc alsó felét nem takarja. A nyakrész hosszan hátranyúlik, néha rákózott. Kivételként említhető a dwoonok sisakja, ami egyszerűbb fazéksisak, lapos tetővel, T-alakú kivágással. A toroniak rendszerint kúpos üstsisakot hordanak, arcrészének kacskaringós kivágása, apró légzőrései díszítőelemként is funkcionálnak. A pyarron-barát országokban a tojásdad sisakformát kedvelik, aminek felcsapható sisakrostélyához nem szükséges az állvért. Az Északi Városállamok területén, de Erion befolyási övezetében is használatos az abasziszi falanxharcosoktól átvett arcvért nélküli sisak, amit erőteljes, sokszor bizarr formájú orrvédővel szerelnek fel, tetején maszszív gerincél fut, ami tarajos díszítések felerősítésére is szolgál. A sisakok cicomázása általános egész Yneven, tollforgót, lófarkat szinte mindenfelé láthatunk a harcra vagy lovagi tornára felsorakozó lovagok sisakjain. A rémisztőbb díszítések sem ritkák; erre a célra leginkább különféle szarvakat használnak, de az állati vagy emberi koponyát formázó sisakrostély is félelmet kelthet az ellenség soraiban. Egyedülállóan különleges a Deva Morrola lovagok sisakrostélyja: saját arcukat próbálja többé-kevésbé hűen ábrázolni.

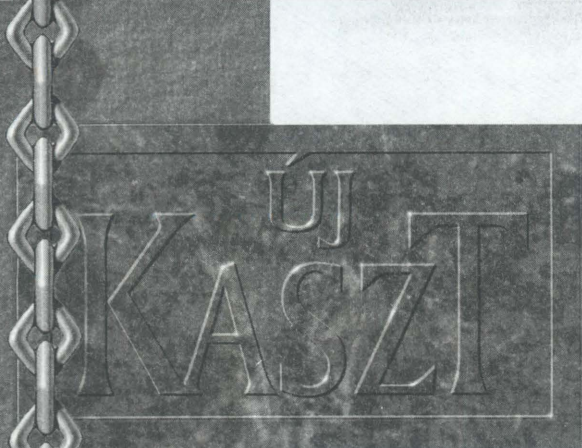
A lovagi felszerelés kiegészítői közül kettőt kell feltétlenül kiemelnünk: a nyeret és a zablát. Előbbit azért, mert a nehéz, merev páncélzatban a ló megülése igen nehéz, ráadásul a harc még nehezebbé teszi, ezért szükségszerűen kialakultak speciális nehézlovassá-nyergek. Ezek magas háttámlája, kápája, lábtámasza szinte körülfeléri, rögzíti a lovas alsótestét, aki így sokkal könnyebben osztogatja csapásait a nyeregből. A zabláknak a III. évezredre kialakult változata, a feszítőzabla a vad harcimének jobb irányítására szolgál: a lovas rántásának erejét megsokszorozza, nyelvszorító vasa fájdalmat okoz a lónak, ezáltal hirtelen megállásokra, fordulásokra kényszeríthető az állat.

A lovagi hadviselés, a nehézlovasság meghatározó hadnem Ynev hetedik történelmében. A lovagok fegyverzete, páncélja lassú fejlődésen ment keresztül, minek eredményeképp kialakult teljes vértet. A P.sz.-i III. évezred közepétől a páncélkovácsolásban alkalmazott technikai újítások (a páncélkesztyű, nyak-, váll- és combvért rákózzása, a részek csuklós rögzítése, a páncéldarabok bordázással történő erősítése, ami vékonyabb lemezek használatát eredményezi) a teljes vért súlya háromnegyedére-kétharmadára csökkent, és a viselője mozgását is jobban követi, tehát összességében könnyebben hordható. Fontos megjegyezni, hogy az efféle páncélkovács-műremekek még a 3700-as években sem mindennaposak; az elkészítésükhöz értő mesteremberekből (illetve sokszor törpékből) pár tucatnyi van egész Yneven. Leghíresebbek Gorvik, Shadon, a Pajzsállamok és Erigow páncélkovácsai, de Gilron papjai közt is vannak jeles páncélkészítők. Munkájuk híre az országuk határain is túljut, messziről jönnek a nemesurak vérteteket készíttetni hozzájuk. Éppen ezért az áraik sem átlagosak: két-háromszorosát is elkérik annak az összegnek, mint amennyiért szerényebb képességű társaik dolgoznak.

J.A.

Illusztrációk: Tikos Péter





A HASSIDISEK

YNEV HARCISZEKERES GLADIÁTORAI

Bárhol is rendezzenek Ynev világán gálaünnepélyeket, cirkuszi játékokat, az est fénypontjának szánt látványosságot szinte mindenütt a *hassidisek* színpompás szekérfelvonulása vezeti be. A cikornyás díszek kavalkádja ármányos-jótekonan elrejt, milyen robusztus, józan egyszerűséggel vannak megépítve ezek a roppant harci járművek. Vázszerkezetük egyes mechanikai megoldásaiban persze lehetnek tájegységről tájegységre kisebb-nagyobb eltérések, ám hajtóikat Északon és Délen egyaránt ugyanaz a szenvedély fűti – felülkerekedni a másikon.

A manapság használatos harci szekerek őseit még a kyrek hozták magukkal Calowynról, s honosították meg Észak-Yneven. A Délvidékre a Káosz-kor zűrzavaros éveiben kerültek át a hatalmas menekültáradattal, ám arrafelé már kevésbé tudtak meggyökeresedni. Ahogy a nehézlovas harcmódor lassan uralkodóvá vált a kontinensen, a hajdan oly félelmetes kyr acélszekerek nimbusza mind jobban megkopott. Manapság már csak Ynev elmaradottabb vidékein bírnak némi harcászati jelentőséggel, máshol mindenütt visszaszorultak a gladiátorarénák porondjaira. Az eredeti kyr típusú harciszekereknek már csak két hírmondója maradt, mindkettő varázserejű relikvia: az egyik Godora Hercegeének tulajdonában van, a másik a Boszorkány-erőd Hatalmasainak játékszere (századévenként változó, hogy melyiküké). Ezzel párhuzamosan alakult át hajtóiknak, a *hassidiseknek* a szerepköre is.

Hassidis ókyr nyelven annyit tesz, hogy „seregtrón”. A kora Ötödkorban a *hassidisek* elit katonai réteget alkottak, státusukat leginkább a mai lovagokéhoz lehetne hasonlítani. A harci szekerek rohamos elavultával azonban az ő csillagzatuk is hanyatlani kezdett. A járművek végül az amfiteátrumokban leltek menedéket, gazdáik ősi elnevezése pedig átszármazott az új hajtókra, akik szintén harcosok voltak ugyan, de már nem előkelő származású tisztek, hanem hivatásos viadorok.

A rettegett kyr acélszekerek mai utódai többféle típusba sorolhatók, általában aszerint, hogy milyen versenyszámra szánták őket. Vannak például páncélborítással ellátott, vaskos és masszív alkotmányok, melyek nehézkesek ugyan, de nem borulékonyak; ilyen az Erioni Játékokon látható acélpalánkokkal körbevédett *fermasha*, amin egyszerre négy *hassidis* száguld, és körönként váltják egymást a gyeplőnél. Másoknál épp ellenkezőleg, a mozgékonyság a fő szempont, a hajtó biztonságával kevesebbet törődnek. Ilyenek vetélkednek egymással a gyorsasági versenyeken, ahol azt a fogatot hirdetik ki győztesnek, amely bizonyos számú kör megtétele után elsőnek halad át a célvonalon. A békés külsőn ne tévesszen meg senkit: ezek a versenyek nagyon is véres látványosságok, néhány hajtó mindig a halálát leli rajtuk, a szerencsétlen lovakról nem is beszélve. A szabályok ugyanis nem tiltják, hogy a *hassidisek* menet közben megtámadják egymást, legfeljebb azt írják

elő, hogy milyen fegyvert használhatnak. A pyarroni államokban rendezett versenyeken csak az ostort engedélyezik, a halálesetek azonban így is mindennaposak, és nem csupán az óhatatlanul előforduló bukások miatt. A hajtó-viadorok ötlettára kifogyhatatlan: kíméletlenül ostorozzák a mellettük száguldó fogat lovait, a bőrszíjból hurkot vetnek a kerekére, a kanyar falához szorítják a vetélytársaikat vagy éppen ráfuttatják őket a pályán heverő roncsok egyikére.

Léteznek még kegyetlenebb szekérviadalok is, ahol nem egy szabott táv minél gyorsabb megtétele a cél, hanem a többi gladiátor kiiktatása, vagy épenséggel egy gyalogszerrel menekülő nyomorult levadászása nyílt terepen. Utóbbi esetben szokás fegyvert és némi előnyt adni az áldozatnak, bár ez legfeljebb a hajsza izgalmát fokozza, a végeredményt aligha teszi kétségessé. Gorkikban a hajtó az ostoron kívül nem is használ más fegyvert, viszont a kocsi tengelyére lábnál hosszabb pengéket erősítenek, a kiválóan idomított abradói mén szügyét, oldalát, homlokát tüskés vértlemezekkel borítják be, ezért a hajtólándzsás hadifoglyoknak – a hassidis ellenfeleinek – igen kevés esélyük van a viadal túlélésére (Gorkik és Warvik tartományban a hassidis legyőzőjét jutalmul szabadon is eresztik). Ez a fajta „viadal” – a kaszapengék nélkül, kézfegyverekkel – egyébként Erenben is dívik, az Északi Szövetség tagállamai közül egyedül; martaléknak általában elfoglyokat használnak.

A hassidisek az arénán kívül is feltűnést keltenek, hacsak meg nem szabadulnak valahol a járművüktől.

Hazai terepen még ez sem segít; a legtöbb járókelő valószínűleg ismeri az arcukat, hiszen az aréna ünnepeit hősei, akiket valósággal bálványoz a köznép. Megjegyzendő továbbá, hogy a vérbeli hassidis még a gondolatától is visszaborzad, hogy hosszabb időre elszakadjon a szekérétől és a lovaitól. Ha kénytelen nagyobb útra indulni, viszi őket magával – ami cseppet sem könnyű dolog, mert a járművet nem ilyesmire tervezték. Ha az időjárás kedvezőtlenre vált, netán az ősi kyr országút elfogy a kerekék alól, a leghelyesebb eljárás azonnal letáborozni, illetve visszafordulni, mielőtt még a szekér elakadna valami alattomos kátyúban, vagy kettéroppanna a tartótengelye.

JÁTÉKTECHNIKA

A hassidis harcértékei, életerő és fájdalomtűrése megegyeznek a főkaszt, a gladiátor hasonló értékeivel. Ez érvényes a karakter képességeinek kidobására, és a különleges képességekre is. Szembetűnő különbség mutatkozik viszont a képzettségek terén. A felszerelés és fegyverzet tekintetében is rendelkezik a specializáció némi sajátosságokkal, így erre is külön kitérünk.

INDULÓ KÉPZETTSÉGEK

A hassidist első Tapasztalati Szinten a következő képzettségek illetik meg:

Képzettség	fok/%
Fegyverhasználat (tetszőleges egykezes kézfegyver)	Af
Fegyverhasználat (ostor)	Mf
Fegyverismeret	Af
Kocsihajtás	Mf
Lovaglás (ló)	Mf
Idomítás (ló)	Af
Ugrás	25%
Esés	35%
Szakma (bognár)	Af
Kultúra (humán kultúrkör)	Af
1 Nyelvismeret (kultúrkör szerint)	Af, 3
Helyismeret (kultúrkör szerint)	60%,
vagy előtörténet szerint	

A további Tapasztalati Szinteken:

Tsz	Képzettség	fok/%
2.	Lefegyverzés (ostorral)	Af
2	Belharc (a választott kézfegyverrel)*	Af
2.	Kocsmai Verekedés	Af
3.	Mechanika	Af
5.	Lefegyverzés (ostorral)	Mf
6.	Belharc (a választott kézfegyverrel)*	Mf

* természetesen csak az arra alkalmas kézfegyverrel



A szekérhajtó gladiátorok fegyverei közül – kultúrkörre való tekintet nélkül – legfontosabb az ostor, amit egyszerre használnak a lovak ösztökélésére, irányítására, és az ellenfél megsebzésére, zavarására. Általában minden *hassidis* rendelkezik egy másik fegyverrel is, amit a legszélesebb skáláról választanak, küzdőstílusuknak, a kocsiverseny szabályainak megfelelően. Egyedül a célzófegyverek hiányoznak a fegyvertárukból, hisz a száguldó kocsi, félkézzel a gyeplőt tarva a célzás igencsak nehézkes, ráadásul veszélyes lehet a közönségre is. A leghatékonyabb fegyver kétségkívül a lándzsa és a hajtódárda, de a *fermashát* hajtó erioni *hassidisek* az egymás mellett száguldó szekereiken vívott csatáikban szívesen használnak dobótőröket és – bárdokat is. Sok-sok viadalban előfordul, hogy az összeakadt harcosok hajtói gyeplőiket elengedve vagy kiakasztva, a másik kocsiába áthalolva küzdenek, ilyenkor rendkívül hatékony lehet a vasököl és a szögekkel kivert alkarvédő.

Itt át is térhetünk a vértzet kérdéseire. Bizonyára nem kell magyarázni, hogy a *hassidisek* miért nem viselnek nehézvértet, teljes páncélzatokat. Legtöbbjük megelégszik egy könnyű nemez-, vagy bőrpáncéllal, a legóvatosabb viadorok fém mellvértet, esetleg lánc-, vagy sodronyíngot öltenek magukra, persze ezzel lemondanak a könnyedebb mozgásból fakadó előnyök nagy részéről. A sisak széles körben elterjedt, de nem kötelező viselés, általában orrvédős vagy anél-

küli, nyitott arcreszű sisakokat választanak, és gyakorta egyedi módon, tollforgókkal, színes kendőkkel, sörényes tarajokkal díszítik fel. Az alkarvédőkről már tettünk említést, más kézi védőeszközt, konkrétan pajzsokat ritkán használnak, akkor is a kicsi, fixen az alkarra erősített fajtákat.

A *hassidis* felszerelésének egyik leglényegesebb része a kocsi. Ezen alkalmatlanságok a már említett erioni *fermashát* kivéve kétkerekűek, és egy-hat ló befogatolására alkalmasak, a viadal fajtájától függően lehetnek páncélozottak is, de ahol a gyorsaság a fontos, ezt legtöbbször elhagyják.

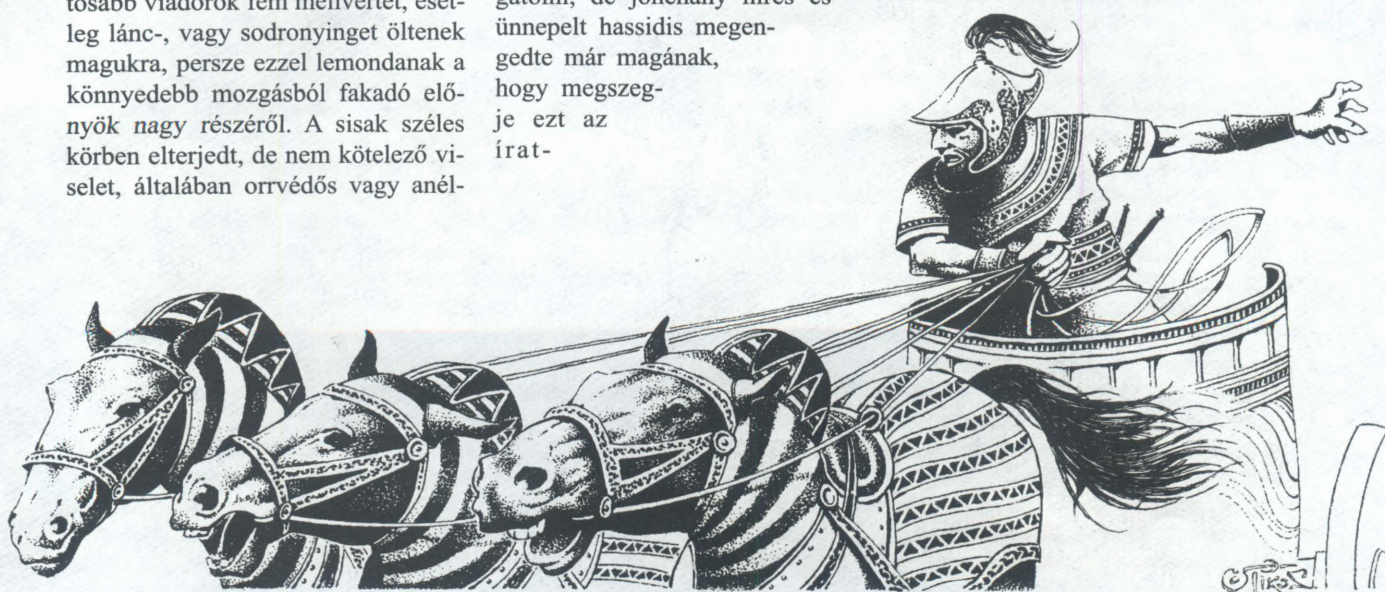
Nem szabad elsiklani a felszerelés „élő” tagjai, a lovak felett sem. A többes szám egyedül Gorvikban nem igaz, ott ugyanis a könnyű kocsi elé egyetlen abrasói mént fognak, amit tuskékkal kivert bőrvérttel szerelnek fel. Erionban és a pyarroni államokban viszont a hat ló befogása dívik a *hassidisek* harcoskerei elé, északon három, illetve négy lovas fogat a jellemző. Az abasziszi *hassidisek* két lovat fognak kocsijuk elé és kurta hajtódárdával hadakoznak; az eronei kereskedőhercegségből valók ezzel szemben három lovat hajtának, fegyverük a hosszú nyelvű ostromkasza. A nagymúltú kocsijátékokon szinte kötelező azonos színű lovakat befogatolni, de jónéhány híres és ünneptelt *hassidis* megengedte már magának, hogy megszegje ezt az írat-

lan szabályt, mint például a sokat emlegetett eronei Higsigiss, aki két fehér lova közé mindig egy feketét fogott, vagy a dzsad származású, de Új-Pyarronban hírnevet szerzett Kabadir, aki két-két, almasderes és fehér lovat hajtott. Említést érdemel – bár valójában nem szabályszegő – a Hetedkor végének ünneptelt bajnoka, a keleti barbár Ud Gronga, aki az Onpor hegység déli lejtőin élő foltos vadlovakat töri be, hogy az északi arénákban győzelmet győzelemre halmozzon.

Mind a gladiátor-játékokra alkalmazott kocsik, mind a lovak magasabb értéket képviselnek „közönséges” társaiknál. Ez azt jelenti, hogy egy *hassidis* irányítása mellett, vagy általa készült harcoskocsi egyedi volta miatt szinte megfizethetetlen, de ha mégis megválnak tőle a gazdája (ennek vagy egy új kocsi építése, vagy krónikus pénzhány lehet a hátterében), akkor két-háromszorosát kéri meg egy átlagos harcoskocsi árának. A lovakkal is hasonló a helyzet, de hozzájuk a *hassidisek* talán még erősebb érzelmi szálakkal kötődnek, úgyhogy az a viador, aki eladja a még ki nem öregedett, nem sérült lovait, az bizonyosan nagy bajban lehet...

Zsolt&Attila

Illusztráció: Tikos Péter



Gneví legendák

A RAGAN IKROMU TÖRTÉNETE

A mai Déli városállamok Kráni régiójának területét nem is olyan régen a raganok népe uralta. Ez a nép nem volt egységes, elszigetelt közösségekben úgynevezett Családokban éltek. De jött egy hős, aki megteremthette volna az egységet, létrehozhatta volna a Nagy Ragan Birodalmat.

Páratlan szerencse, hogy a jó tollú krónikás, Reminatio Grittanus lovag, Krad felszentelt szolgája hetven esztendővel az esemény után, az utolsó élő szemtanú elbeszélése alapján lejegyezte a történeteket. Adjuk hát egy időre neki a szót.

„Vízfakadás havának (nagyjából Alborne második havának felel meg) nyolcadik napján egy deli termetű, lángoló szemű ifjú érkezett a faluba. Mindenkit a nevén szólított, és úgy ismerte a járást, mintha közülünk való volna, pedig soha nem láttuk előtte. [...] Ikromu (hontalan, gyökértelen) néven nevezte magát, és azt mondta Gridonnal, a családfővel akar szólni. Mielőtt bármit tehattünk volna oda lépdelt Gridon házához, hangos szóval megnevezte magát, és bebozósítást kért. Hátrált néhány lépést és várakozott. Amikor Gridon ajtaja kinyílt, és öt szívdobbánsnyi idő múltán sem lépett ki rajta senki, bement. Látszott, jól ismeri szokásainkat is. Sokáig bámultuk még szótlánul az idegen mögött bezáródó ajtót, aztán mindenki ment, hogy a dolga után nézzen. Bennünket, gyerekeket persze husággal se bírtak volna onnan elhessegetni. Igazán közel azért mi se mehettünk. Jól emlékszem, bőfűtőst kezdtünk játszani, közben azt találgattuk, ki lehet az idegen és mit akar. Állandóan a ház felé tekintgettünk, hogy mikor történik már valami. [...] Már azt gondoltuk, hogy ki se jönnek, míg a nap pihenni nem tér a végtelen hegyekbéli barlang palotájába, mikor végre nyílt az ajtó. Kilépet rajta Gridon, és ránk nézett. Tekintetének tűze szinte perzsel. Az izgatottság és a lelkesedés heve szította fel pillantása alyó paraszát, ma már tudom. De akkor megijedtem, még soha nem láttam ilyennek. Elküldött bennünket, hogy hívjuk tanácsba a Főket (családdal rendelkező felnőtt férfiakat), szólni kíván. [...] Ekkor vettük csak észre, hogy a nap még alig haladt el az Árva hegy törött csúcsa fölött. Még annyi időt sem voltak benn, ami alatt a Szarvzikla csúcsára felérhetnék, mi meg azt hittük ...”

(A beszámoló hasonló részletességgel folytatódik. A derék krónikás egy vasfos fóliás minden egyes lapját megtöltötte a ragan Ikromu történetét elbeszélő írásával.)

Ikromu meggyőzte a családfőt arról, hogy a különálló közösségeket össze kell fogni, mert ők együtt alkotják a nagy Ragan Családot, hiszen mindannyian testvérei egymásnak. S ha ez nem megy szépszerével, akkor erővel kell megtenni. Idővel úgy is belátják majd, hogy ez a helyes út. Nem lehet másként, hiszen ez a hegyek jó szellemeinek akarata. A szellemeké, akik egykor új hazába vezérelték a raganok őseit, és akik még ma is éberen vigyázzák népük minden lépését. Őt, a Gyökértelent választották ki arra,

hogy beteljesítse a raganok sorsát, és hogy küldetését bevégezhesse tudást, hatalmat és erőt kapott tőlük. Felruházták a Múlt Tudásával, az Igazság Hatalmával és a Tetek Erejével.

(Tudomásunk szerint a türelmetlenségen kívül nem volt más emberi gyengesége a nagy ragan hősnek, ez az azonban felbukkanása pillanatától kezdve végig kísérte, s a későbbiekben ez csak fokozódott. Talán ez a legfőbb oka, hogy életében inkább átkozták, mint dicsőítették.)

Ikromu a Madiban élők meggyőzése után felkereste a környező falvak családfőit, és valamennyi családot maga mellé állította. Nem mindenhol boldogult olyan könnyen, mint az első esetben, de végül mindenütt sikerrel járt. Ezek után, az egyébként nem igazán harcias természetű északi családok férfi tagjaiból hamar – néhány hónap alatt – kicsi, de ütőképes hadat szervezett. Mihelyst úgy érezte, hogy emberei –, mert ekkor már az ő emberei voltak – felkészültek, felkerekedett hadával, hogy nemzetté kovácsolja össze a szétszórta élő családokat, és létrehozza a Ragan birodalmat. Terve az volt, hogy minden Családot és falut maga mellé állít, és mindezt még a hideg évszak beállta előtt, akkor ugyanis a hágók és a hegyi utak nagy része járhatatlanná válik. Eleinte még páratlan rábeszélő képességére támaszkodott, de ez némely esetben drága hiteket rabolt el amúgy is szűkös idejéből. Ezért gyorsan módszert váltott, és inkább fegyverei erejével „győzte meg” a Családokat igazáról. Csapatainak csak minimális pihe-nőket engedélyezett, így elképesztő iramban haladt előre. Ám az ősz a vártnál néhány héttel hamarabb köszöntött be. Szerencse volt a szerencsétlenségben, hogy az idejekorán érkező évszak egyelőre még nem hozta magával a szokásos csapadékos időjárást, csupán a levegő hűlt le számottevően. Ez további idővesztéseket okozott az egyébként is türelmetlen hősnek, ezért úgy döntött, hogy a kevesebb lelket számláló, ill. kevésbé jelentős Családokat kihagyja „villám hadjáratából”. Még késő ősszel is úton volt csapatával. Az időjárás pedig napról napra rosszabbra fordult. Dacolva hóval széllel, faggal erőltetett menetbe kényszerítette embereit. De hiába. Nem kevés Család és még több falu volt még hátra, mikor végül belátta, hogy nem mehet tovább. Nem volt elégedett művével, pedig nem igen hordott még olyan hadvezért hátána a föld, aki meg tudta volna közelíteni ezt a páratlan teljesítményt, és nem tudni születik valaha olyan, aki utána tudná csinálni. Mintegy fél esztendő alatt, kb. félszáz katonával (becslések szerint 300-800 embere lehetett) meghódította a Kráni hegység délkeleti részét. (Területe majdnem akkora volt, mint a mai Kráni régió.) És mindezt irgalmatlanul nehéz, utak nélküli terepen. Ráadásul a hadjárat második felében olyan időjárási viszonyok között tette mindezt, hogy vállalkozását nyugodtan nevezhetjük öngyilkossági kísérletnek is, s

akkor még nem biztos, hogy megtaláltuk rá a megfelelő súlyú jelzőt.

A hosszú téli hónapokat arra használta fel Ikromu, hogy a fegyverrel térdre kényszerített falvak lakosságát érveivel és személyes tekintélyével meggyőzze igazáról. Senki sem érti hogyan volt képes sok száz mérföldet megtenni az ilyenkor járhatatlan vidéken. Nem jutott el persze minden faluba, de ahol megjelent ott valóban maga mellé állította az embereket. Közben egészségi állapota rohamosan romlott. Mire eljött a tavasz fogai kihullottak, háta meggörnyedt, testét fekélyek lepték el. Mégis neki indult ismét, hogy most már valóban bevégezze küldetését. De a tavasz első havának vége egyben az ő életének a végét is elhozta. Holttestét szorosan vászonba tekerték katonái és visszaszállították Madiba. Amikor a vásznakat kiontották, hogy megadják a hősnek kijáró végső tisztességet, csak csontokat

és rothadt húst találtak. És két fém tárgyat. Az egyik egy rontásűző fémlap volt, melyet minden ragan apá behelyez fiú gyermeke bal karjának bőre alá háromnapos korában, hogy a szíve bátor, karja erős legyen, ha felnő (a leány gyermekeknek öt-napos korukban helyeznek el hasonlót a jobb combjukba, hogy termékenyek legyenek). A másik egy idegen jelekkel vésett, ismeretlen fémből készült, kb. egy hüvelyk átmérőjű gömb volt, s nagyjából ott helyezkedett el, ahol valaha Ikromu nyaka kinőtt testéből. (A mellkas fölött, a nyak és test találkozásánál, a szegycsont felső árkában, a két kulcscsont izesülése között.) Amikor a falu sámánja odafurakodott a „tetemhez” a vászonnál a földre esett a fémgömb.

„A sámán azonnal odugrott, hogy megnézze mi az. Én is szaladtam rögtön, hogy cimboráimat megelőzve enyém legyen a még mindig guruló fura holmi. De amikor a sámánra emeltem szemem már semmi kedvem nem volt az új játékhöz. Ahogy ott állt, karjait széttárva, szeme kifordulva. Bár csak elfeledhetném, iszonyú volt. A lábam még vitt volna, így hát mi tagadás el is estem. [...] Senki se mert a fura

gömbhöz nyúlni, még a sámán se. De aztán elővette tarisznyáját, mindenféle porokat szórt szét, és a szellemeket szólította énekével, hogy vigyék el a gonosz holmit. [...] Reggelre aztán eltűnt. Tán egy kutya vitte el, vagy egy farkas. A sámán azt mondta a fekete földről származott, és most visszatért oda, ahová való.”

A rontásűző fémlap a halott természetes családját illette volna. Mivel senki nem ismerte Ikromu származását, a családfőnek adták, ahogy az ilyenkor szokás. Amikor a rontásűző talizmánt Gridon megpillantotta kishíján követte a hőst világok között vezető útjára. Szótlanul házába vonult, és másnapig ki sem jött onnan.

„Már jócskán a tanácsfa fölött állt a nap, amikor Gridon kijött végre. Pedig addig soha nem maradt el a reggeli itatásról. Összevissza lógott rajta a ruha. Szemei zavarosak voltak. Még a nevére se figyelt fel, csak ténfergett fel és alá a ház a előtt. [...] Azt molyogta, hogy krom (együgyű, félkegyelmű). Aztán a földre rogyott és nem mozdult többet. [...]”

A kezében szorongatott valamit. A sámán ment megnézni mi az. Ahogy szétfeszítette ökölbeszorított kezét, kiesett belőle a rút (a rontásűző fémlap, talizmán).

Krom. Így nevezzük azokat, akiket a szellemek megjelöltek. Így nevezték Gridon egyetlen fiát is.”

Gridon felismerte a rút, a fémlapot, melyet mintegy húsz esztendővel azelőtt ő helyezett be újszülött gyermeke bal karjának bőre alá. A fiú még öt évesen is folyton nyáladzott, tekintete mindig

zavaros volt, gyakran tett kárt magában, nem beszélt és nem is értette a hozzá intézett szavakat. Nem volt képes tíz lépést megtenni anélkül, hogy el ne esett volna, és már a három esztendő lányok is elhagyták a növésben. Apja szíve csaknem meghasadt bánatában, hogy egyetlen, kései gyermekét is elveszik tőle a szellemek. De nem volt mit tenni. Elvitte hát az Ásító barlangba, hogy a szellemek magukhoz vehessék a megjelölt gyermeket.

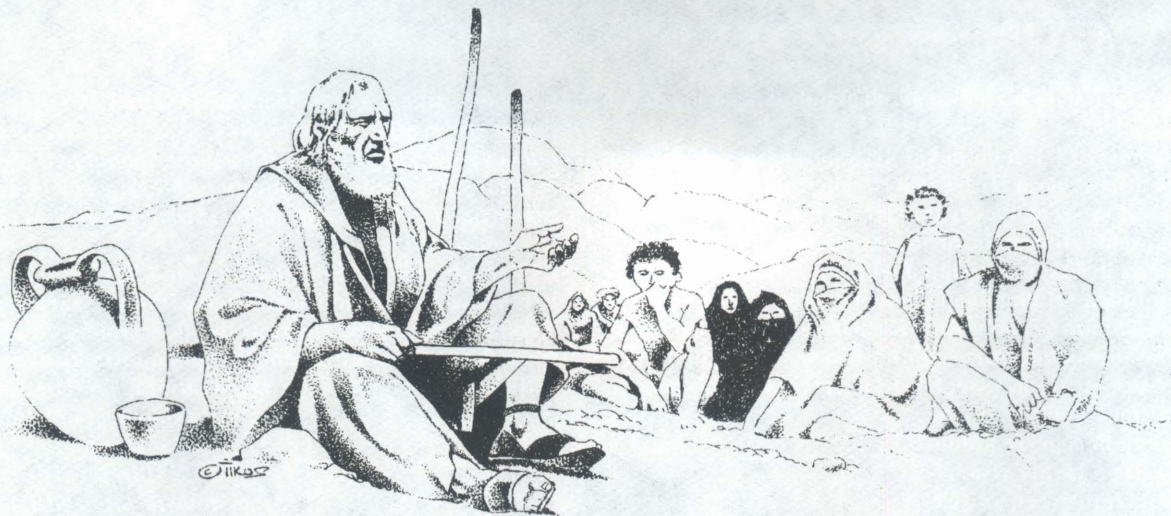
És lám gyermeke visszatért, s lehet, hogy a gonosz szellemek ereje segítette, de ő jóra fordította hatalmát. Ám ezt apja csak halála után tudta meg, és maga is követte immár másodszor is elvesztett fiát.

Így ért véget a hős Ikromu története.

Pisti

Illusztráció: Tikos Péter





YNEV NYELVEI

II. rész

A Délvidék negyedik nagy nyelvcsaládja a nomád törzsek által használt *hyunghai*, melyben – noha fogyatékos írásbelisége erősen megnehezíti beható tanulmányozását – minden bizonnyal az egyik legősibb emberi idiómát tisztelhetjük. Gyökerei egészen a Negyedkor elejéig nyúlnak vissza; azok a szubhumán vadak, akiket a Kránnal háborúzó Démonikus Óbirodalom a szolgálataiba kényszerített, valószínűleg a *hyunghai* egyik archaikus verzióját beszélték. Területi elterjedése vetekszik a dzsádával, ám még annál is több változatra oszlik: gyakorlatilag minden lovastörzs különböző dialektust használ, a távolabbi szomszédok meg sem értik egymást. Hatványozottan áll ez a Gyűrűhegységben található szórványközösségekre, melyek letelepedett életmódot folytatnak ugyan – többnyire primitív, égetéses-irtásos földművelést –, anyanyelvük azonban az ún. *kövi hyunghai*, völgyenként más és más tájszólásokban.

A nyelvi diverzitás múlhatatlanul szükségessé tette valamely szélesebb körben elterjedt közvetítő dialektus kialakulását, ám ezt a szerepet nem egy központinak, letisztultnak elfogadott *hyunghai*-változat tölti be – ilyen nem létezik –, hanem két idegenből átvett kultúrhordozó nyelv. Ensymonban az Égi Fény hitére tért nomádok a *pusztai közösi* használják erre a célra, amely a pyarnak egy alaposan átgyúrt, számos *hyunghai* jövevényszóval feldúsított dialektusa; egymás között, a mindennapos érintkezésben azonban továbbra is őseik nyelvét beszélik. A nyugati lovastörzsek ezzel szemben egyáltalán nem ismerik a pyart. Az ő közvetítő nyelvük a hírhedt „kráni közös”, a birodalmi *khors*, amit a pyarroni lingvisták csak Fekete Nyelvnek neveznek. Ez – ellentétben a közkeletű vélekedéssel – nem valamiféle torz, mesterséges konstrukció, hanem élő, fejlődő, kultúrhordozó idióma, semmilyen szempontból nem alábbvaló a pyárnál vagy a *shadoninál*. Mivel azonban eredetét tekintve inhumán nyelv, jelen értekezésünkben nem foglalkozunk bővebben vele, hisz nem tartozik szűkebben vett témakörünkbe. Annyit feltétlenül érdemes megemlíteni róla, hogy eredeti formájában nem az emberi száj- és hangberendezésre van szabva; következésképp a gyepüvidéken és a hadúri tartományokban nem a tiszta birodalmi *khors* használják közvetítőnek, hanem csak annak egy romlott, elkorcsosult változatát.

A Sheral déli elővidéke nagyobbrészt kívül esik Krán befolyási övezetén; viszont a terjeszkedő pyarroni kultúra, miután

kilépett bölcsőjéből, ezt a régiót vonta legrégebben és legalapossabban a bűvkörébe. Ez többek között abban is megnyilvánul, hogy az itt őshonos humán nyelvek – hasonlóan a larmaroniakhoz – mára szinte maradéktalanul kivesztek. Valaha volt létezésükről néhány földrajzi elnevezésen kívül csupán sátnya szórványemlékek tanúskodnak a térség uralkodó nyelvjárásában, a *hágóvidéki közösb*, amely igen közel áll a szövetségi pyar dialektushoz. A hágóvidéki nyelvterület egyébiránt roppant sokszínű képet nyújt; legjelentősebb hatalmi centruma – Ordan – csak nyelvi téren hódolt be a pyarroni nyomásnak, politikai és vallási függetlenségét féltékenyen őrzi.

Észak-Ynev nyelvi térképén kitörölhetetlen nyomokat hagyott az évezredes kyr hegemonia. A kyr hódítást megelőző korszak humán idiómáiból csupán sorvadó nyelvszigetek és –töredékek maradtak. A Doardon-hegység maradványnépszerűsége által használt *tongor* nyelv például az ősi *crantai* meghígtul, elnyomorodott származéka, a beszélők lélekszáma azonban alig haladja meg a néhány ezret, és nemzedékről nemzedékre csökken. Dél-Quironeiában néhány elszórt közösség *lupár* és *dolamin* nyelven beszél – legalábbis ezt állítják magukról, bár a lingvisztika tudósai nem feltétlenül hisznek nekik. Ők abból indulnak ki, hogy ha a kyr hódítás előtti legjelentősebb északi birodalom nyelve is csak ilyen csökevényes formában tudott fennmaradni, erre még sokkal kevesebb esélye lehetett az olyan dialektusoknak, melyeknek használatát már akkoriban is elnyomástásban, az önálló államiságot nélkülözve éltek. E tudósok szerint a ma dolaminnak, illetve lupárnak tekintett nyelvek pusztán az elnevezésüket örökölték a Negyedkorból, szókinsük és grammatikájuk jóval későbbi – feltehetőleg kaoszori – eredetű. Akárhogy is legyen, ma már semmiképpen sem minősülnek kultúrhordozónak. Gyér számú közösségeik úgyszólván mind kétnyelvűek, anyanyelvükön kívül a környék uralkodó nyelvjárását is beszélik, kultúrájuk szinte teljesen hasonult szomszédaikéhoz.

A kyr nyelvi hegemonia az Ötödör végén, a birodalom bukásával összeomlott, a nyelvterület az eredeti méret töredékére zsugorodott; napjainkban nagyjából Toron szűkebben vett befolyási övezetére terjed ki. Ezen a ponton feltétlenül szükséges megjegyezni, hogy az *ókyr* alapvetően *inhumán* nyelv volt, s mint ilyen, kevésbé alkalmas arra, hogy humán kultúrák hordo-

zójává váljon. Manapság már csak a szöveghagyománya él a varázskönyvekben és egyes archaikus egyházi rituálékban. Élőbeszédben legfeljebb mágikus szertartások alkalmával használják, akkor is felettébb óvatosan, mert a kiejtési szabályok az évszázadok során bizonytalanná váltak, s ez mérhetetlen kockázatot rejt magában. Egész Yneven senki sincs már a toroni Hatalmasokon kívül, akinek az ókyr lenne az anyanyelve.

Az ókyr egyenes ági örökösének – bár az eredeti állapothoz képest ez is jelentékenyen leegyszerűsödött – leginkább a *kyr-toroni* tekinthető. Rendkívül komplex, finom árnyalatokban gazdag nyelv, mely nemcsak a szavakat és a hanglejtést ruhazza föl jelentéstartalommal, hanem a mimikát, a gesztusokat, sőt az öltözködést is! Elfogadható szinten való elsajátítása mindenképpen emberföltölti feladat, s ha az ember ereiben nem folyik némi kyr vér, jószerivel lehetetlen. Még Toronban is csak az uralkodó kasztok ismerik, s a legjobb úton halad afelé, hogy holt szertartásnyelvvé merevedjen.

Jogilag ugyan a kyr-toroni minősül a császárság hivatalos nyelvének, ezt a szerepet azonban ténylegesen a *kőztoroni* dialektus tölti be, mely az előbbinek erősen torzult és felhígult változata. Kyr-toroni nyelvjárásban csupán az előkelő körök és az egyházi személyek tudnak érintkezni egymással (Tharr egyházának ez a liturgikus nyelve); az egyszerű nép – a pietorokat is ideértve – csak *kőztoroni* nyelven beszél. Ezért még a leggőgösebb arisztokrata is kénytelen elsajátítani az alsóbbrendű dialektust – bár az gyakran megesik, hogy használatát méltóságán alulinak érzi. Az ilyen nagyurak kizárólag kiváltságos tolmácsrabszolgák útján érintkeznek alantasaikkal, ám ezt merő dölyföből teszik: valójában tökéletesen értik a beszédüket. Igen csúnya meglepetés vár arra a kalandozóra, aki nem veszi ezt figyelembe, és könnyelmű szavak szaladnak ki a száján...

Toron felségterületén a fenti két dialektuson kívül csak a korábban már említett *lyronais* számít emberi használatra méltónak. Aki bármilyen más nyelven szólal meg, a császári törvények értelmében obsornak minősíti magát. Errefelé tehát a nyelvtudás hiánya nem csupán bosszantó vagy kellemetlen, hanem egyenesen életveszélyes: az a kalandozó, aki Toronban a Közös Nyelvvél próbálkozik, pillanatokon belül a köfjétköbe vagy a gladiátorvermekbe kerül. Ez nem azt jelenti, hogy a toroniak nem tanulnak idegen nyelveket – a hajósok, kereskedők, diplomaták nemigen lehetnének meg nélkülük -, csak épp a hazájukban óvakodnak használni őket.

Mivel a birodalom minden erőfeszítése dacára sem tudta teljesen befolyása alá vonni a Quiron-tenger egész medencéjét, a *kőztoroni* dialektus nem vált általánosan elfogadottá a térségben. Sokan megértik ugyan, ám igen erős versenyháta támadt a *tengeri közös* képében, amely lényegében a pyar quironeiai változata. Anyanyelvként nagyon kevesen beszélik, közvetítő nyelvként viszont annál többen, főként Abasziszban és a városállamokban. A bölcs hajóskapitányok általában mindkét nyelvet megtanulják, és a császári lobogóhoz húzó kikötőkben a *kőztoronit* használják, a szövetség befolyása alatt állókban pedig a *tengeri közös*.

Mielőtt a diadalmas pyaroni térítés áthatolt volna a Sheralon, hogy benyomuljon a Kyria összeomlása által támasztott civilizációs űrbe, az észak-ynevi térségben számos kisebb-nagyobb humán kultúra alakult ki és vert gyökeret, főleg a Káoszkor zűrzavaros viszonyai között. A pyaronihoz hasonló jelentőségre sohasem tettek szert, ám néhányan elég életerősnek bizonyultak hozzá, hogy megőrizték vele szemben nyelvi, vallási és politikai függetlenségüket, ha nem is mindig azonos mértékben.

E téren kétségkívül az aszisz kultúrkör könyvelhette el a legnagyobb sikereket. Az *aszisz* nyelvterület központja az Onpor-medence, ahonnan a Quiron-tenger egész déli partvidékére kisugárzik, az Anublien-tavaktól kezdve a városállamok övezetén

keresztül egészen a korg szálláshatárokig. Maga a nyelv inkább a kipusztult hágóvidéki dialektusok töredékemlékeivel mutat rokonságot, mint a partvidék lupár-dolamin szórányaival. Ez egybevág a régi legendával, mely szerint az államalapító Otkokir vezér valahonnan délről vezette a mai Abaszisz területére félbarbár zsoldosait.

Az aszisz kultúra egyik legfőbb sajátossága nyitott, befogadó jellege, amely a saját hagyományok mélyen gyökerező, szívszólásával párosul. Ennek megfelelően Abasziszban az utazó ritkán kerül nehéz helyzetbe hiányos nyelvtudása miatt. A tartományi székhelyeken és a nagyobb kikötővárosokban könnyen elboldogul akár a *kőztoroni*, akár a pyar nyelvvél, mely utóbbinak a tengeri közvetítő dialektusa járja. Ugyanakkor viszont az ország eseménydús történetében soha egyetlenegyszer sem merült föl a teljes nyelvcserre lehetősége; az asziszok szívesen tanulnak idegen nyelveket, de arra semmilyen körülmények között nem hajlandók, hogy feladják a kedvükért a sajátjukat. A lingvisták egybehangzó véleménye szerint egy ilyen lépéssel szörnyű veszteség érné Ynev kultúráját: az aszisz nyelv elég bonyolult fölépítésű, ám – talán épp ezért – roppant érdekes és kifejező. Gazdag irodalmából különösen a hősköltemények és a lírai elégiák halhatatlan híreik, nem is beszélve arról, hogy vitathatatlanul Abaszisz adta Ynevnek a Hetedkor legjelesebb politikai szónokait.

Kevesebb sikeresen állt ellen a kulturális asszimilációnak a Quiron-tengertől északra az *erv* nyelv. Az ervek azoktól a hegyi törzsektől származnak, akik a Káoszkorban rajzottak ki a Doardonból a termékeny lapályokra, s nem csekély szerepet játszottak az egyik fontos kyr utódállam – Dawa – megdöntésében, melynek területeire aztán betelepültek. Nyelvükben ennek megfelelően igen erős kyr hatások mutathatók ki, bár a legősibb alaprét – különös módon – inkább a mai korg dialektusokkal rokonítható. A Hetedkor kezdetén az *erv* nyelv még sokkal elterjedtebb volt, mint manapság, afféle „északi közösnek” számított. A délvidéki hitvilág rohamos térhódításával párhuzamosan azonban fokozatosan visszaszorult, ahogy egyre több *erv* törzs cserélte pyaronira nemcsak vallását, hanem a nyelvét is.

Az *erv* államokban napjainkban a pyar a hivatalos nyelv, pontosabban annak egy helyben kialakult dialektusa, amelyet *erv-közösnek* szokás hívni, s a tiszta szövetségi pyart beszélők fülében meglehetősen barbár hangzásúnak cseng. A legtöbb *erv*nek ez az anyanyelve, nem is ismer mást. Az ősi *erv* nyelv azonban nem halt ki teljesen, s bár kétségkívül a háttérbe szorult, az utóbbi időkben határozott törekvések tapasztalhatók a föllevenítésére. A mozgalom legfőbb védnökei a Seridiar-dinasztia uralkodói – vagy ahogy a köznép hívja őket, a Hazafi Hercegek -, akik a P. sz. XXXV. században kerültek hatalomra Erigowban, s elődeiktől eltérően nem városuk ősi kyr múltját hangsúlyozzák, hanem a hajdani Enrawell romjaiba betelepült *erv* honfoglalók érdemeit.

A sorvadás éveiben az egységes *erv* nyelv négy dialektusra bomlott: *erenire*, *gianagira*, *haonwellire* és *kahréira*. (Ez utóbbi – az ún. *mérnöknyelv* – jelentős mértékben elűt a másik háromtól. Számos jövevénylemet kölcsönzött a zeduri gnóm nyelvjárásból, és – testvéreitől eltérően – mindvégig a városállam hivatalos nyelve maradt.) Azoknak a száma, akik egyedül ismert nyelvként beszélik őket, elenyésző; viszont nagyjából minden ötödik *erv* kettős anyanyelvű, gyermekkorában az *erv-közössel* együtt hercegsége dialektusát is elsajátítja. Erigowban mind egyik nyelvjárás ugyanolyan jogokat élvez a hercegi közigazgatásban, mint a hivatalos pyar; a társállamok egyelőre nem vezették be ezt az újítást.

folytatjuk
Kornya Zsolt

M*K 2000



KIADÓI TERVEK, VERSENY IDŐPONTOK

Mikor e sorokat olvassátok, már a boltok polcain vannak a Shadont bemutató Geofrámia csomagjai. Minden bizonnyal a szett legtöbb lapját is ismeritek már. Észrevettétek, hogy a Papnövendék egymaga képes megoldani a Lélekabló kiűzése küldetését (hogy azután a következő Papnövendék 2 MP-vel kevesebbért leidezhető legyen). Biztos vagyok benne, hogy a Feketerend rajongói örömmel vették *Kezükbe* a Feketerendi seregzászlóst és a Felföldi fegyvernököt, nem is beszélve a Seregzászlóról. Ha jól sejtem Abdul Al Sahred csodálói már több órát töltöttek azzal, hogy megtalálják a megfelelő építményeket a Tajtékjáró számára. Talán három-négy, Égi Vadászban bizakodó Quirra Khinn-lovag is távozott már a Jelenből, köszönhetően az Élőszenteknek... és Exterminus által sújtott Pókok tucatjai hullottak el a kényszeredett harcok során.

Emellett biztosan többeteknek feltűnt, hogy a Geofrámia csomagolásán nem a jól megszokott Valhalla Páholy embléma díszel, hanem a CCG ART Kft. felirat. Történt ugyanis, hogy a M.A.G.U.S.: Kiválasztottak kártyajáték kiadási jogát ez utóbbi cég megvásárolta, s innen kezdve a megjelenő csomagokat mindig ez az embléma fémjelzi majd.

A mikéntől és a hogyanról e hasábkon nem kívánok hosszan írni (inkább a megjelenő termékekről és a játék jövőjéről szólnék). Fontos azonban megjegyeznem, hogy a játékot ugyanaz a gárda fejlesztí és teszteli aki eddig, ugyanígy az illusztrációkat is a már jól ismert művészek készítik majd. Továbbra is minden támogatást megkapunk a M.A.G.U.S. szerepjáték tervezőitől és a M.A.G.U.S. regények íróitól. Azaz a Kiválasztottak játék az eddig megismert, színvonalas játék marad.

Változások elsősorban a cégmanagment terén és a kártyajáték terjesztésében lesznek, de ne ijedjete meg, ahol eddig lehetett kapni Kiválasztottakat, ott ezután is lehet majd. Ezentúl sokkal gyakoribban és a megadott időpontokban jelennek majd meg az egyes kiadványok.

Hogy mire számíthattok az idei évben? Lássuk:

Március – Geofrámia: Gro-Ugon

„Nincs még egy olyan értelmes faj Yneven, amit annyiszor értettek félre, amit annyiszor ócsároltak méltatlanul, amit annyi hazug és undorító váddal illettek, mint az orkokat.” – így kezdi az orkokat bemutató értekezését Radrig en Naith, vagy ahogy választott népe hívja: Grauk Uruwortha (Summárium – A Teremtés Könyvei). A Geofrámia ötödik csomagja Gro-Ugon földjére vezet el minket, a Farkas Fiainak lakhelyére, de azon túlra is. Célja az orkok népének bemutatása éljenek akár Gro-Ugonban, akár Tarin bércei között, akár Ediomad poklában.

A csomag több különlegességgel is szolgál majd. Én két érdekességet emelnék most ki. Egyrészt a Reagi Sátorvárost (építmény), melynek kijátszási feltétele az, hogy gro-ugoni ork kalandozó legyen Kezünkben, képessége pedig lehetővé teszi, hogy ork gaugokat hozzunk játékba, melyek játéktechnikailag sokban hasonlítanak a dorani nekromanta által „termelt” zombikhoz, azzal az el nem hanyagolható különbséggel, hogy nem a Múlt paklink halott kalandozóit kell jelzőként használnunk... A másik nagy újítást azok a lapok jelentik, melyeket átadhatunk ellenfelünknek. Ilyen például a *Koponyafűzér* (varázstárgy akciólap), melyet csatolhatunk ork kalandozókhoz is, akinek Asztrál és Mentál értéke jelentősen megnő. Azon-

ban lehetőségünk van arra is, hogy ellenséges kalandozónak ajándékozzuk. A kalandozó irányítója ezentúl +1 manőver-pontot kap fordulónként, de az ellene vezetett Ostromokban orkok plusz kalandozóként vehetnek részt. Előfordult a tesztelés folyamán, hogy egy Irgalmatlan hadifőnökből, Bűvölő vajákosból és Halálhozó ítélőszámából álló sereget elkísért két Holdimádó portyázónő és úgy egy tucat ork gaug...

Április – Manifesztációs Háború

Egy régóta készülő nagy kiegészítő. Száz teljesen új lap, melyek mindegyike Dél-Ynev tájaira kalauzol el minket. Akárcsak az előző nagyobb lélegzetvételű kiadvány – az Észak Lángjai – e szett is egy országokat romba döntő, roppant háború történéseit mutatja be. Amhe-Ramun eljövetele felbomlik Dél-Ynev addigi hatalmi struktúrája. A Kéarcú isten hatalmával felverte amund seregek előtt egymás után hódolnak meg a dzsad államalakulatok. A téboly és rettegés mindenkiére lesújt, világi és vallási szervezetek omlanak össze. Senkiből lesznek első és dicső múlttal bíró erők foszlanak semmivé. A megállíthatatlannak tűnő pusztulás feltartóztatására szövetséget köt Dél-Ynev két legbefolyásosabb hatalma Krán és Pyarron...

Bár az Észak Lángjaihoz hasonlítottam fentebb, a Manifesztációs Háború sok mindenben különbözni fog elődjétől. Teljesen mások lesznek például a laptípus arányok a szetten belül. A száz lapnak közel a fele kalandozó lesz, ráadásul az Egyedi lapok kettő kivételével e laptípusból kerülnek ki, lévén a kalandozók a játék legfontosabb lapjai. Arra törekedtünk a tervezés és tesztelés folyamán, hogy főleg, felejtető tucatlap ne kerüljön be a szettbe. Mielőtt továbbá, hogy mely kasztok és jellemek vannak hátrányban. Így megerősítettük a boszorkány, a tolvaj és kisebb mértékben a fejedelmek és bárd alkasztokat.

Hangsúlyt fektettünk a téma-paklikra (egy bizonyos kaszt, vagy terület lapjaira építkező paklik). Ilyeneket lehet majd összeállítani – reményeink szerint – az amundokból, az Aranykör lovagokból, a kráni birodalmi fejedelmekből és a Birodalmi Légióból. Számítunk a dzsad-tolvaj paklik, a dzsenn mentális-kontroll paklik, és az Arius Bincaidával még tovább erősödő Feketerendi paklik megjelenésére is.

Helyet kaptak azok a laptervek is, melyek visszaszoríthatják a jelenleg domináns pakli koncepciókat, mint az Agytapsós (Kard Testvériség paplovagja–Orwella-papnő), a Szerzetesezés (Tharrszerzetes–Al Bahra Kahrem elrablása), vagy a Gyilok-pakli (Pók–Ruvargh–Csontrombolás). Biztos vagyok benne, hogy számos új koncepció kidolgozhatóságának lehetőségét teremtettük meg ezzel.

Mindent egybevetve úgy vélem, a legátgondoltabb, kitesztelt és pont ezért az eddigi legjobb Kiválasztottak kiadvány jelenik majd meg Húsvét előtt.

Az idén is folytatódik az Országos Kiválasztottak Pontszerző Bajnokság. A tavalyi sikeren felbuzdulva (több, mint 10.000 regisztrált mérkőzésünk és több mint 600 versenyzőnk volt!) idén még nagyobb hangsúlyt helyezünk a versenyszervezésre.

Fontos változás, hogy az Orczy-kertes hivatalos versenyek ezentúl minden hónap második Szombatján lesznek. Továbbá a megjelenő Kiválasztottak kártyakiadványokat minden esetben elsőként az Orczy-kertben lehet majd megvásárolni. Így biztosan tudhatjátok, hogy melyik termék napra pontosan mikor jelenik meg. (Előfordulhat, hogy bolti forgalomba csak néhány nappal később kerül).

Mielőtt zárnám soraimat említést kell még tennem a Hírlevélről. E néhány oldalas kiadványt havi rendszerességgel eljuttatjuk majd a kártya- és szerepjáték szaküzletekbe és az ezt igénylő klubokba. E Hírlevél ingyenes, bárki átnézheti, átlapozhatja. Tartalmazza majd az aktuális Versenynaptárt, az Erratát és Gyíkot. Részletes információkat ad a várható megjelenésekről és az OKPB Tabella ak-

tuális állását is tartalmazza majd. Ezúton is kérünk minden bolt- és klubvezetőt, amennyiben igényt tart a Hírlevélre kérjük jelentkezzen. De írj Te is ha kérdéseid vannak a játékkal kapcsolatban. Címünk:

1052 Budapest Kígyó u. 4-6.

M.A.G.U.S. Kártya versenynaptár

Február 12. Pápa Gyakori+Átlagos+Geofrámia
Február 12. Budapest Hagyományos
Február 13. Debrecen Zászlóháború
Február 18. Szombathely Ostrom

Tiltott lapok: Hősök csarnoka, Erioni fal

Február 19. Miskolc Hagyományos
Február 19. Eger Hagyományos
Február 19. Pécs Hagyományos
Február 19. Nyíregyháza Hagyományos
Február 20. Baja Hagyományos
Február 26. Nagyút Hagyományos
Február 27. Székesfehérvár Amatőr-Profi

Március 4. Kecskemét Hagyományos
Március 4. Kisvárdá Hagyományos
Március 4. Szombathely Jellemek harca
Március 11. Budapest Amatőr-Profi
Március 12. Debrecen Hagyományos
Március 18. Miskolc Hagyományos
Március 18. Pécs Hagyományos
Március 19. Baja Hagyományos
Március 18. Eger Hagyományos
Március 24. Szombathely Hagyományos
Március 25. Nagyút Hagyományos
Március 25. Nyíregyháza Hagyományos
Március 26. Székesfehérvár Amatőr-Profi

Április 1. Kecskemét Hagyományos
Április 8. Szombathely Bontatlan paklik
Április 8. Budapest Amatőr-Profi
Április 8. Kisvárdá Hagyományos
Április 9. Baja Hagyományos
Április 15. Miskolc Hagyományos
Április 16. Debrecen Küldetés
Április 21. Szombathely Gyakori+Átlagos+Geofrámia
Április 22. Eger Hagyományos
Április 22. Pécs Hagyományos
Április 23. Székesfehérvár Amatőr-Profi
Április 29. Nyíregyháza Hagyományos

Május 6. Kecskemét Hagyományos
Május 6. Kisvárdá Hagyományos
Május 7. Baja Hagyományos
Május 13. Budapest Amatőr-Profi
Május 13. Miskolc Hagyományos
Május 14. Debrecen Hagyományos
Május 20. Pécs Hagyományos
Május 21. Székesfehérvár Amatőr-Profi

Június 3. Kecskemét Hagyományos
Június 3. Kisvárdá Hagyományos
Június 10. Miskolc Hagyományos
Június 10. Budapest Amatőr-Profi
Június 18. Debrecen Ostrom
Június 18. Baja Ostrom
Június 24. Kisvárdá Hagyományos
Június 24. Pécs Hagyományos
Június 26. Székesfehérvár Amatőr-Profi

Július 1. Kecskemét Hagyományos
Július 8. Miskolc Hagyományos
Július 8. Budapest Amatőr-Profi

Július 16. Debrecen Hagyományos
Július 23. Székesfehérvár Amatőr-Profi
Július 30. Baja Hagyományos

Augusztus 5. Kecskemét Hagyományos
Augusztus 5. Miskolc Hagyományos
Augusztus 12. Budapest Amatőr-Profi
Augusztus 13. Debrecen Jellemek harca
Augusztus 27. Székesfehérvár Amatőr-Profi

Szeptember 2. Kecskemét Hagyományos
Szeptember 2. Miskolc Hagyományos
Szeptember 9. Budapest Amatőr-Profi
Szeptember 17. Debrecen Hagyományos
Szeptember 24. Székesfehérvár Amatőr-Profi
Szeptember 30. Miskolc Hagyományos

Október 7. Kecskemét Hagyományos
Október 14. Budapest Amatőr-Profi
Október 15. Debrecen lker
Október 22. Székesfehérvár Amatőr-Profi
Október 28. Miskolc Hagyományos

November 4. Kecskemét Hagyományos
November 11. Budapest Amatőr-Profi
November 12. Debrecen Hagyományos
November 25. Miskolc Hagyományos
November 26. Székesfehérvár Amatőr-Profi

December 2. Kecskemét Hagyományos
December 9. Budapest ZÁRÓVERSENY
December 10. Debrecen Zászlóháború
December 16. Miskolc Hagyományos

Eger - Forrás Szabadidő Központ

3300 Eger, Bartók Béla tér. 4.

Tel.: 06 (36) 414 331

Legendák klubja - Oladi Művelődési Ház

9700 Szombathely, Simon István u. 1.

Tel.: 06 (20) 9 735-527

Kecskemét - Ifjúsági otthon

6000 Kecskemét, Kossuth tér 4.

Budapest - Orczy Kert Főépület

1089 Budapest, Orczy út 1.

Szeged - Érdeklődni a helyi boltban lehet

Miskolc - Kossuth mozi Asteria club.

3525 Széchenyi u. 1.

Győr - Sárkányszív Szerepjáték Klub

9023 - Árpád út 44. Tel.: 06 (96) 326-438

Debrecen - Vénkert Általános Iskola

4024 Vénkert u. (a bolt mellett)

Nagyút

3357 Kossuth út 4.

Pécs - MÁV Oktatási Központ

Érdeklődni a helyi Valhalla boltban lehet.

Kisvárdá - Művelődési ház

4600 Flórián tér 20.

Pápa - Helyőrségi klub

Nyíregyháza

4400 Széchenyi u. 1. Tel.: 06 (42) 318 477

Baja - József Attila Művelődési Ház

KUCZKA PÉTER

(1923–1999)

Az időjáró – leghelyesebb, ha így nevezzük – hosszú utat tett meg, mire különös és vad korok sokaságán át ebbe a különös és vad korba ért. Az Ígéret Földjeig kísért bennünket, a határt azonban már nem, azaz nem *velünk* lépte át – mint rendesen, most is előre dolgozott; a jövő porában ott várnak ránk hátrahagyott lábnyomai.

Költő volt, és mindvégig az maradt, pedig nem volt könnyű a dolga: kortársai közül számosan veszték el a háború utolsó ágyúlövése és az első mûhold bip-bipje közt kigyózó tévutakon. Megélt és túlélte sok mindent: inséget és bombazáport, melaszt és hosszú lódent, ütemes tapsot, őszi lázat, kiábrándulást és szilenciumot... és míg mások alámerültek, hogy kibekkeljék, ő a *Nautilus* nagyhírű kapitányának példáját követte: felkutatta a maga rejtelmes szigetet, és munkához látott, hogy az utána jövőket szép új világok sokaságával ajándékozza meg.

Az én nemzedékem számára már nem csak költő és szerkesztő volt, hanem a Mester, a magyar science fiction atyja, a Városligeten túli panelpalota *ojabunja*, az eleven Horab-hegy, akihez keddenként Mózesek tömege zarándokolt az esedékes parancsolatokért, és aki – bár a tehetséget mindenek felett becsülte – sosem volt rest tudatosítani benned, milyen sok tanulnivalód van még.

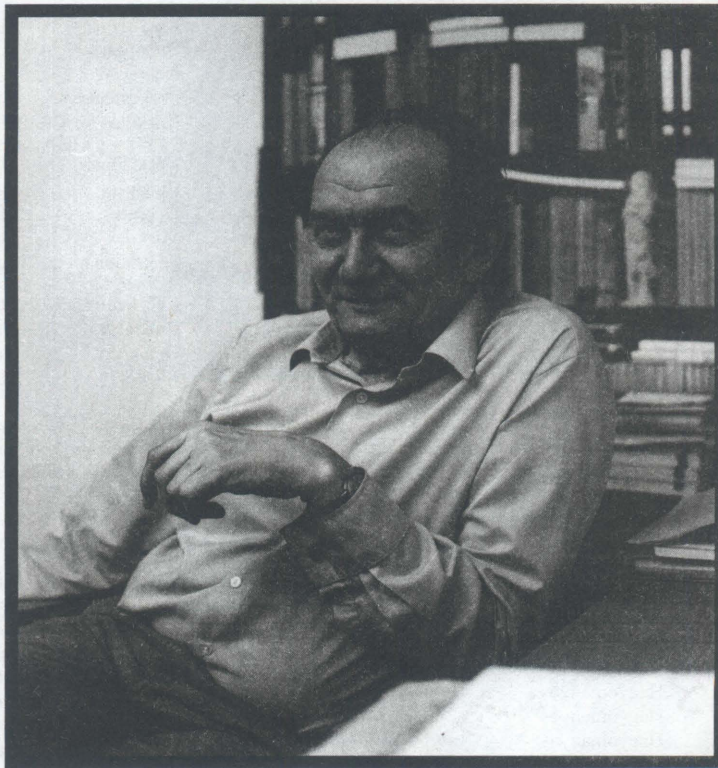
Türelmes volt és könyörtelen, némelykor rémisz-

tő, és meghökkentően eredeti: máig őrzöm azt az időkapszulává előléptetett mappát, melyet tenyérynómával pecsételt le, s melybe egy ismert brit szerzőről szóló kritikámat, ifjonti hülyeségem írásos bizonyítékát rejtette. „Felbontandó 1999 szeptemberében, a Fegyveres Erők napján” – írta az előlapra, hogy jelezze: tíz évet ad, hogy benőjön a fejem lágya. És benőtt, bár az alkalom, mikor a változással szembesültem, már nem az a világ, nem az a szeptember és nem az a nap

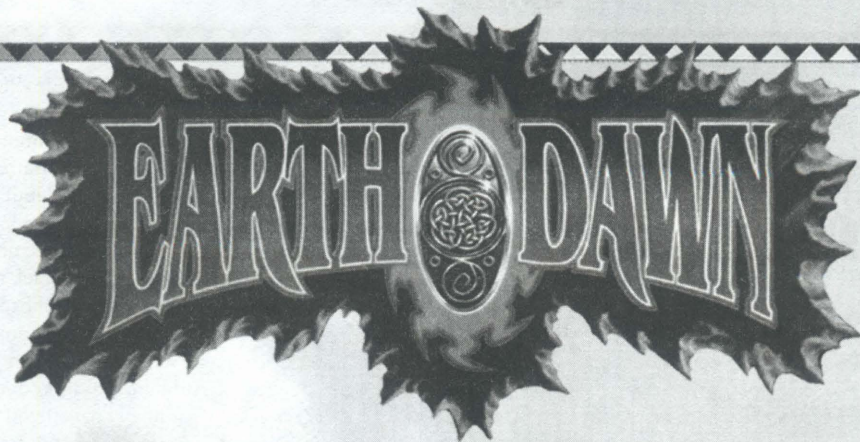
volt. Nyilván előre látta ezt is, de nem szólt róla – minek a magamfajta feleslegesen rémisztetni?

Körös-körül minden szétfolyt, átalakult, csak ő maradt a régi. Ő, akinek köpenye alatt számos író, műfordító, festő és grafikus talált menedékre az évtizedek során, aki nem átalította tanítványait a mélyvízbe – olykor a köves partra – dobni, a szikár óriás, aki meg-megújuló támadások keresztüzében, kedvenc antológiája feláldozásával segítette át hálátlan kiadóját a még hálát-

lanabb piacgazdaságba. A férfi, aki – akár az a másik, a *Nautilus* kapitánya – beteljesítette küldetését: közkinccsé tette kedvenc valóságait, és mindannyiunk örökségévé nemzedéke álmát, a szebb, emberibb jövőt.



Gáspár András



RÉMEK GALÉRIÁJA IV.

A kaer elhagyását követő harmadik napon felderítő expedíciónk átkelt a régi birodalmi országúton, nem sokkal délre Outour romjaitól, amely a Csapás előtti időkben virágzó thérai kereskedő-állomás volt. A félig leomlott falak a mai napig tiszteletet parancsolóak. Amikor a közelükbe értünk, Zenagada, a fürkészünk megálljt intett. A távolból régi szemétdombnak véltük azt a furcsa buckát az út mellett, esetleg az egyik közeli magaslat nyúlványának. Most már láttuk, hogy valami időlen idők óta itt rekedt útakadály, melyet az évszázadok során teljesen elborított a szél által ráhordott por, száraz avar és egyéb hulladék.

Közelebről megvizsgálva gyatrán összetakolt, kétkerekű fakordénak bizonyult, melyet hajdan valami állat húzhatott. Igás-állatot nem találtunk, még a maradványait sem. Valaha rakománya is lehetett – a rengeteg szemét közt rozsdás fémdarabokra és szövetszálanyokra bukkantunk –, de ma már képtelenség megállapítani, miféle. Mégsem tűnt el róla minden. Mellette, az út szélén két holttest feküdt a szemétreteg alatt, mindkettő valósággal múmiává száradva. Rongyos, szakadt ruhát viseltek, csizma vagy bocskor nélkül; csupasz lábuk szinte komikus látványt nyújtott, ahogy kikandikált a nadrágszárúkból. Ráncosra aszott bőrük ráfeszült szikkadt izomkötegeikre; beillettek volna szemléltető ábrának valamely jeles anatómiai traktátusban. Két férfi, egy ember és egy törpe. A jelekből ítélve nem lehetett szép haláluk, bár óvakodom az elhamarkodott következtetések levonásától: elég tapasztalt vagyok már, hogy tudjam, a halott arcból más-képpen kell olvasni, mint az elevenből. Vonásaik görcsös halálgrimaszba merevedtek, végvonaglásukban a saját torkukat marcolászták. Semmi külsérelmi nyomot nem találtunk rajtuk, a dőgezők csak holtukban kezdték ki őket, s még akkor is elég felületesen, mintha a húsuk nem igazán ízlett volna nekik. Mégis úgy tűnik, hogy hosszas kínlódás után, iszonyú szenvedések közepette múltak ki mindketten.

Megállítottam a csapatot. A két halott rejtélye kíváncsivá tett: egyszerre izgat és borzongat. Itt, a sivatagban a halál oka sokkal nyilvánvalóbb szokott lenni. Nem nyugodhatok, míg rá nem jövök, mi taszította őket a végzetükbe.

- Az Idhan Awbari kaerből való Kouris nethermancer naplójának utolsó sorai, mielőtt Látó Haláltranszba révedt volna a két titokzatos holttest fölött

VÍZIRÉM

ÜGYESSÉG 10
ÁLLÓKÉPESSÉG 13
AKARATERŐ 9

Kezdeményezés: 11
Támadások száma: 1
Támadás: 12
Veszteség: Fullasztás 3,
(ld. alább)

Varázslatok száma: 1
Varázslás: 15
Hatás: (ld. alább)

Halálküszöb: 80
Sebküszöb: 18
Ájulásküszöb: Immunis
Karma Pont: 20
Különleges képességek: Karmarontás 15, Rémbélyeg 15,

ERŐ 8
ÉRZÉKELÉS 10
KARIZMA 8

Fizikai Védelem: 14
Mágikus Védelem: 14
Szociális Védelem: 10

Páncél: 8
Misztikus Páncél: 6
Egyensúlyvesztés: Imm.
Gyógyulásp próbák: 5

Harci Mozgás: 75
Normál Mozgás: 150

Karma Fokozat: 8
Karmarontás 15, Rémbélyeg 15,
Rettenet 15, Szomjúság 20 (új
képesség bővebben ld. alább)

Legenda Pont: 5.000

Felszerelés: Nincs

Kincs: Valószínűtlen (esetleg a korábbi áldozatok gazdátlanul maradt felszerelése)

Szomjúság

Ezzel a különleges képességükkel a vízírémekek tikkasztó szomjúságot ébreszthetnek az áldozataikban. A képesség alkalmazása 5 pont Megerőltetésbe kerül, és siker esetén addig tart, amíg a vízírém meg nem szünteti vagy el nem pusztul. A vízírém Varázslásp próbát tesz a kiszemelt áldozat Mágikus Védelme ellen, aki nem lehet tőle 50 méternél távolabb. (Kivéve persze, ha előzőleg Rémbélyegyet ütött a lelkére; ez esetben a hatótávolság korlátlatlan.)

Ha a próba sikerül, az áldozat azonnal szomjazni kezd. A toroka begyullad és kiszárad, az ajka kicserepesedik, hangja rekedt krákogássá halkul. Bármennyit iszik, ezek a tünetek nem múlnak el. Amíg a hatás tart, az áldozat minden dobásához -3 fokozat levonás járul, gyógyulásp próbáit pedig ugyanolyan negatív módosítók sújtják, mint a három napja szomjazó karakterekét (bővebben ld. az *Earthdawn* alapkönyv 215. oldalán).



Az áldozat naponta egyszer megpróbálhatja lerázni magát a mágikus Szomjúságot. Ehhez sikeres Akaraterőpróbát kell tennie; a célértéket a vízírém Szomjúságdobása határozza meg. Sikeresen áldozat a nap hátralévő részére mentesül a hatás alól, másnap virradóra azonban a tünetek változatlan intenzitással visszatérnek.

Leírás

A vízírémek a Csapás korában fejlődtek ki, szélsőséges sivatagi viszonyokhoz alkalmazkodva, leshelyüket rendszerint csapadékszegény vidékeken tartják. Testük cseppfolyós halmazállapotú, áttetsző és szagtalan, tömegük mintegy 2-3 liter vízének felel meg. A földön amőbaszerű hullámzással haladnak, képesek töcsává szétterülni, repedésekbe elszivárogni, majd újra összeállni, illetve észrevétlenül elvegyülni nagyobb víztömegekben. Mivel viszkózusan rátapadnak a szilárd felületekre, lassú, araszoló mozgással függőleges síkban is fel tudnak kúszni rajtuk, sőt – az is előfordul, hogy a mennyezeten meglapulva várakoznak, ahonnan váratlan orvtámadással zuhintják magukat az alattuk elhaladókra. Rövid ívű, hirtelen ugrásokra is képesek, például a földről egy gyanútlan adeptus szájába. Manipulatív végtagokat – kezeket, lábakat, csápokat stb. – azonban nem tudnak növesztetni, ilyen messzire nem terjed a testük fölötti uralmuk. A vízírémeket kizárólag fürkésző mágiával lehet megkülönböztetni a közönséges víztől, legalábbis nyugalmi állapotban; ha egy Névadó Lénynek alkalma nyílik megfigyelni aktív viselkedésüket, a bizarr látvány óhatatlanul gyanút ébreszt benne, még ha nem is jön rá azonnal, miféle veszedelemmel van dolga.

A vízírémek nem látnak, nem hallanak és nem beszélnek, viszont rendkívül kifinomult módon érzékelik a levegőben és

a talajban terjedő rezgéshullámokat. Elméletileg tehát lehetséges azzal a taktikával kifogni rajtuk, hogy valaki hosszú ideig teljes mozdulatlanságba dermed, ily módon mintegy láthatatlanná téve magát számukra. A gyakorlatban ez ritkán válik be, mivel a módszer egyrészt hihetetlenül megerőltető (keves adeptus bírja tovább egy-két percnél), másrészt pedig a vízírémek mindent megtesznek a kijátszására.

Messziről követni tudják a léptek nesztét, bámulatos biztonsággal tesznek különbséget az egyes rezgéshullámok között, és amit egyszer „hallanak”, azt örökre elraktározzák emlékeztükben. Egyik kedvenc cselekedésük, hogy közvetlenül a földfelszín alatt cserkészik be áldozataikat (ez persze csak lazán kötött, porózus talajban lehetséges), s időnként erőyes mozdulattal meg-megvonaglanak. Ettől a felszínen kis por- vagy homokfelhők támadnak, melyek az ellenségről visszaverődve elárulják pontos holnétét.

A vízírémek nagy élvezetüket lelik áldozataik szomjaztatásában. A lassú kínhalált nem mindig várják ki, előfordul, hogy erőszakkal áldozataik szájába ugranak, és megfullasztják őket. Máskor viszont nyíltan feltárukoznak előtte, és kéjes örömmel várják ki azt a pillanatot, amikor a tébolyodásig gyötört Névadó hajlandó önszántából inni belőlük, tudván tudva, micsoda szörnyű sors vár rá utána. Viselkedésük általában véve szeszélyes és nehezen megjósolható. Feljegyeztek például olyan esetet, amikor a vízírém bélyeget tett az áldozatára, és hónapokon keresztül kínoztatta Szomjúsággal. A szerencsétlen bármennyit ivott, a szomját csak akkor tudta csillapítani, ha a szörnyeteg megkönyörült rajta; persze minden ilyen alkalomnak egy önként vállalt Karmarontás volt az ára. Más vízírémek hírhedtek arról, hogy a lehető leggyorsabban végeznek mindenkiel, aki az útjukba kerül; de megesik az is, hogy csak egyet pusztítanak el közülük, a többi békén hagyják, és mennek tovább a dolgukra. Ugyanaz a vízírém hol így, hol úgy fog reagálni a Névadó Népekkel való találkozásra, így hát – szemben a legtöbb nem egyedi természetű Rémmel – lehetetlen általános érvényű taktikát kidolgozni ellenük.

A legveszélyesebb vízírémek szabadon kóborolnak Barsaivén, a többség azonban – hála a Szenvedélyeknek – helyhez kötött. Ezek ősrégi víznyerőhelyeken tanyáznak, sivatagi kutakban és hegyi forrásokban, ahonnan képtelenek tizenkét lábnál messzebbre eltávolodni. Szabadon kószáló testvéreikhez képest sokkal kevésbé tevékenyek; többnyire megelégszenek azzal, hogy közönséges víznek álcázzák magukat, s áldozataikat a szomjazó vándorok közül szedik, akik óvatlan módon beléjük kortyolnak. Ehhez általában még arra sincs szükség, hogy lopva Rémbélyeget üssenek a lelkükre, és Szomjúságot ébresszenek bennük; a pusztaságban tévelygő utazók jobbára enélkül is épp elég szomjasak.

Hogy ezek a vízírémek a leshelyükön fejlődtek-e ki, vagy fokozatosan gyökereztek meg ott a Csapás évszázadai során, az a mai napig vita tárgyát képezi a tanult fők között. Tény azonban, hogy Mintájuk egybefonódott a víznyerőével, és az egyik pusztulása maga után vonja a másikat. A fentiekből következik, hogy minden ilyen víznyerőhely saját Névvél rendelkezik, amely egyben az ott tanyázó vízírém Igaz Neve is. Ezek az ősrégi, feledésbe merült Nevek jobbára a Csapás előtti korra mennek vissza, kiderítésük minden esetben nehéz és veszedelmes vállalkozás.

Említésre méltó még, hogy a tanultabb adeptusok – főleg

trubadúrok és varázslók – azon a ravasz módon is megpróbálták végezni egyes hírhedtebb vízíréekkel, hogy új Nevet adtak a tanyájuknak. Ezek a kísérletek igen változatos és nem mindig szerencsés eredményeket hoztak. Előfordult, hogy a vízírém egyszerűen megszűnt létezni – máskor viszont csupán *átváltozott*, és a jószándékú próbálkozók egy újfajta, ismeretlen és kiismerhetetlen szörnyeteget szabadítottak Barsaive világára.

Játéktechnika

Amikor a vízírém az anyagi síkon támadást intéz valaki ellen, mindig arra törekszik, hogy befészkelje magát a torkába, és elzárja a légútjait. Ehhez sikeres Támadáspróbát kell tennie az áldozat Fizikai Védelme ellen. Kivétel, ha az áldozat önszántából iszik a vízíréméből – akár tudatában van a veszélynek, akár gyanútlanul cselekszik. Ez esetben a vízírém támadása automatikusan sikerül.

Sikeres támadás esetén a vízírém eltűnik az áldozat torkában, aki azonnal fuldokolni kezd, és 3-as fokozatú veszteséget szenved. A veszteség ellen nem véd sem a Páncél, sem a Misztikus Páncél, és a következő körökben az áldozat automatikusan újra meg újra elszenved. A vízírémnek ehhez *nem* kell ismételt Támadáspróbát tennie. A fuldoklásnak általában az áldozat vagy a vízírém halála vet véget – hacsak a vízírém önszántából fel nem hagy a támadással, esetleg mágikus úton nem kényszerítik erre. A fuldokló áldozat természetesen beszédképtelen.

Az áldozat torkában fészkelő vízírémnek normál veszteséget okoz minden olyan fizikai támadás, ami átütí az áldozat páncélját. (Vagyis őt is sebzi, méghozzá sokkal súlyosabban.) Az áldozatát fojtogató vízírém más fizikai cselekvésre képtelen, egyéb képességeit azonban szabadon használhatja akár az áldozat, akár más ellenfelek ellen. Az áldozat halálát követően a vízírém – ha úgy látja jónak – a holttestben maradhat.

A fentiekből egyenesen következik, hogy ha egy vízírém sikeresen fojtogatni kezd valakit, az illetőn közvetlenül már csak mágiával lehet segíteni. Megjegyzendő, hogy a tűz alapozású elementalista varázslatok mindig átütnek a vízírémek páncélján,

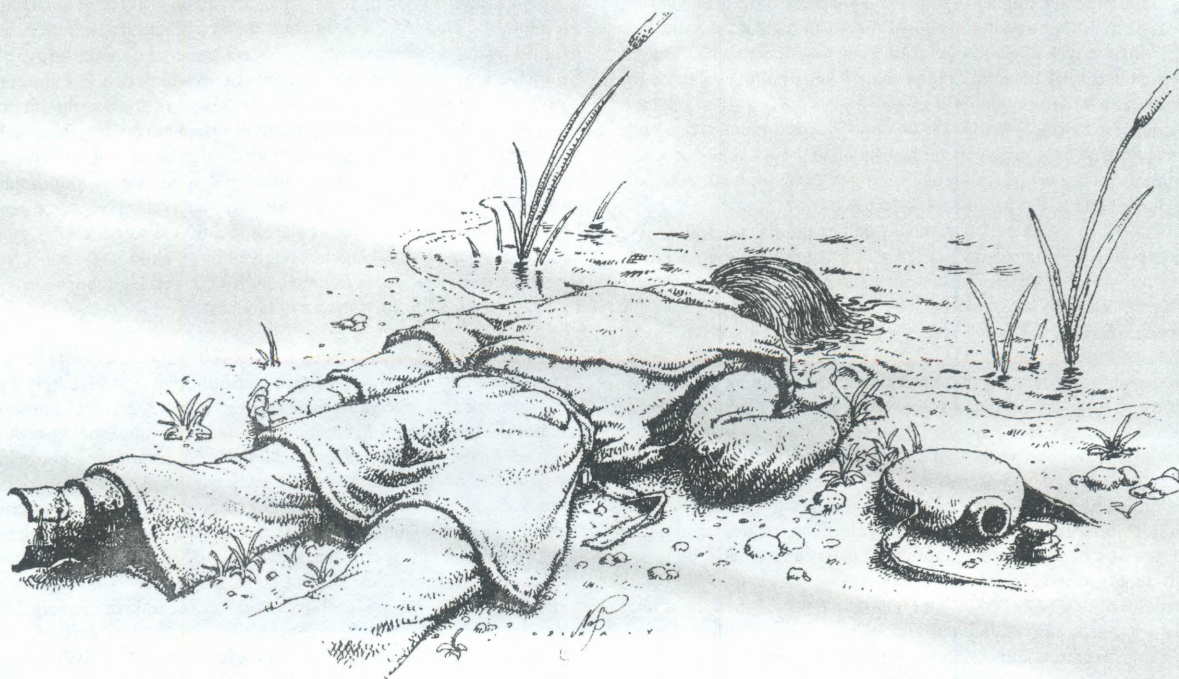
és maximális veszteséget okoznak nekik. Ettől függetlenül persze sebzik az áldozatot is, úgyhogy kritikus helyzetben ajánlatosabb valami kevésbé direkt varázslathoz folyamodni, például a nethermancerek repertoárjából. Igen hatékony az elementalista vízmágia is, mivel a vízírémek testét nagyrészt Elemi Víz alkotja. Egy halott vízíréméből – természetesen csak megfelelő alkimista felszereléssel – testtömege 1-20 %-ának megfelelő mennyiségű Elemi Víz nyerhető ki.

A vízírémek elpusztításának legbiztosabb módja, ha lerombolják a vízelőhelyet, amelyhez kötve vannak. Ez a lépés, amennyiben kellő gyorsasággal és határozottsággal történik, még a fuldokló áldozatot is megmentheti. (Korántsem bizonyos persze, hogy maga a vízírém minden további nélkül fogja tűzni.) A szabadon kóborló vízírémek sokkal nagyobb hatalmúak, úgy viszonynak helyhez kötött testvéreikhez, mint egy adepus egy közönséges Névadóhoz. Ezek mind egyedi Rémeknek minősülnek, a mesélő tetszése szerint módosíthat a játékértékeiken, akár további különleges képességekkel (és egyedi sebezhető pontokkal) is felruházhatja őket.

Amennyiben a mesélő úgy véli, hogy ezek a szörnyek a fenti alapváltozatban túl nagy kihívást jelentenek a parti számára, a szabadon kóborló vízírémek mintájára alkothat kisebb hatalmúakat is, a helyhez kötött fajtából. Túlságosan „alutápoltak” azért ne legyenek; elvégre mégiscsak igazi Rémekről van szó! Ésszerű könnyítés viszont, ha az áldozat sikeres Akaraterőpróbával ki tudja öklendezni az őt fojtogató vízírémét; vagy ha szabadon használhatja ellene mindazon tehetségeit, amelyek a különféle mérgek hatásának enyhítésére és/vagy közömbösítésére szolgálnak.

Cseppfolyós természetük miatt a vízírémeket rendkívül nehéz sarokba szorítani, magas körű adeptusok számára is igen kemény diót jelenthetnek. Legyőzésük a JK-k részéről nem annyira nyers erő és gyilkos mágiát igényel, hanem ötletességet és jó összhangot. Hatványozottan igaz ez minden olyan partira, amelyben nincsenek varázstudók; ezek nagyon könnyen rajtaveszhetnek, ha a hagyományos üsd-ahol-éred stílusban szállnak szembe egy kreatív mesélő által vezetett vízírémrel...

Illusztráció: Balla Péter



A NAP-PAPOK TITKA

3-4. szintű kalandozóknak két felvonásban

3-5 játékosnak ajánlott

Helyszín: Davalon, a Dwyll Unió fővárosa

Idő: 3692 kora tavasz

Előszó

Az alábbi történetben a karakterek mint az Északi Szövetség titkosszolgálatának még meglehetősen tapasztalatlan tagjai kerülnek kényes szituációba a dwoon fővárosban. A parti előtörténetét is vázoltuk egy-két mondatban, és a modulban néhány körülmény is ehhez az igazodik, de ez nem azt jelenti, hogy kizárólag ez az egyetlen módja, hogy a szereplők a történet részeseivé váljanak. Előfordulhat, hogy a titkosszolgálat az inkvizíció embereit „kéri fel” együttműködésre, vagy ha minden kötél szakad, kalandozókat bérel fel az ügy megoldására. Így – egy kis agytornával – könnyedén egy hosszabb lélegzetű életútjáték részévé tehetjük ezt a modult. (Érdemes azonban arra ügyelni, hogy a karakterek között lehetőleg ne legyen dwoon, vagy ha ez elkerülhetetlen, akkor ne Davalonból származzon.)

Előzmények

Hegy tisztában legyünk a történet körülményeivel vissza kell tekintenünk a dwoon nép letelepedésének időszakába. Ez a harcias népség a Hetedkor népvándorlásainak viharában hagyta ott őshazáját – ahogy az északi mondás tartja istenükön kívül mindent fedelve – és jelent meg a Toront az erv népektől elválasztó Pidera hegység lankáin P. sz.-i VI. században, hogy mai hazájuk területét – a Vinalimedencét – birtokba vegye. A letelepülni vágyó dwoonok egyre délebbre tolták szálláshelyeiket, míg nem Toron északi határán komoly ellenállásba ütköztek. A sötét birodalom azonnal megtorló hadjáratot indított a „pimasz” jövevények ellen, s nemsokára már messze bent a mai Dwyll Unió területén folytak a harcok. Toron sikert sikerre halmozva nyomult egyre északabbra. Ám minden sorozatnak végeszakad egyszer. Így történt ez most is. Tiarniel – az akkori dwoon főváros – elpusztítása volt az utolsó esemény a toroniak győztes hadjáratában. Lassacskán észak sötét hatalma visszaszorult eredeti határai mögé és az újonnan érkezett nép megkezdte határvédelmének kiépítését.

A dwoon királyi család kipusztítása miatt az utódlás komoly problémákat vetett fel. A hatalom végül a Ranil lovagrend nagymesterére szállt. Ő vetette fel a Naptornyok és ezáltal egy komoly védelmi rendszer felépítésének szükségességét.

A védelmi rendszer egyik részét a 101 Naptorony képezi. Ezek alkotják – a főtorony (Davalon) kivételével – a déli határsávot. Mind-egyik katonai erődtípus, melyeknek központja maga az égbenyúló Naptorony. A tornyok tükrök segítségével kommunikálnak egymással és a főtoronnyal. (A Naptornyok 10-50 mérföld távolságra vannak egymástól. Davalonban a tükröket a Kristály helyettesíti.) A védelem másik része egy titkos alagútrendszer, mely a Naptornyokat köti össze a föld alatt, és melynek megépítése lényegesen nagyobb feladatnak bizonyult. Ranil beavatottjai – a Napkegyelték – tervezték az alagútrendszert, s ők hozták létre azt a varázstárgyat – a Szemet -, mely az egész földalatti rész tervrajzát tartalmazza.

Kezdetben igen nagy lendülettel láttak az építkezésnek, de a lelkesedés a háborús fenyegetés elmúltával igencsak alábbhagyott és belső viszályok gátolták az építkezés folytatását. Fordulatot jelentett, hogy hosszas előkészületek után végül P. sz. 1678-ban a Dwyll Unió

belépett az Északi Szövetségbe. (Ekkor kezdték el építeni – gondos tervek alapján – új fővárosukat Davalont is.) A Szövetség nyomására kénytelenek voltak befejezni az évszázadokkal azelőtt elkezdett munkát: a Naptornyok rendszerének kiépítését, melyről az egész Északi Szövetségnek is csak halvány elképzelése volt a védelmi rendszer titkos volta miatt. A határvédelem látható része hamarosan elkészült, de a titkos (földalatti) részek munkálatai lényegesen lassabban haladtak, dacára a törpéktől ellesett építőtudományuknak.

3692-ben – igen feszült politikai légkörben – készült el teljesen a határvédelmi rendszer. A Szem az építkezés ideje alatt, mint tervrajz a határvidéken volt, a lehető legbiztosabb őrizetben. Végrehajtották a felavatási szertartást, mely nemcsak egy ünnepség volt a hosszú és eredményes munka végén érzett örömköb, hanem komoly mágikus szertartás is, melynek során a Szemet és az alagútrendszert szimpatikus kapcsolatok fűzték össze. Így a varázstárgy által mutatott képen pontosan nyomon követhető, hogy mi történik a déli határon. A Szemet a szertartás elvégzése után most szállítják Davalonba, hogy a központi Naptorony alatti végleges helyére kerülhessen.

A Napkegyelték – akik még Ranil egyházán belül is kiváltságos szerepet élveznek – tervezték és készítették a Szemet. Azóta sem adták ki a kezükből egy pillanatra sem, ezért a szállításáról, és biztonságáról is ők óhajtanak gondoskodni. Felállítottak ugyan Davalonban egy őr-egységet, mely az Ereklvehordozók (három Napkegyelt) mellett fog szolgálatot teljesíteni a Szem védelmében. Az egység vezetésével Druhil az Anasse lovagot bízzák meg.

A Napkegyelték nem voltak hajlandók elárulni a szállítás pontos útvonalát és idejét még a dwoon titkosszolgálatnak sem, mivel úgy gondolták, legnagyobb biztonságot az jelenti, ha senki nem tud az újról semmit. Tévedtek. Toron ugyanis tudott a hihetetlen méretű és roppant titkos munkáról és most meg akarja szerezni a varázstárgyat – a Szemet -, hogy ezáltal kezébe kaparintsa a dwoonok déli védelmi rendszerének szinte teljes dokumentációját. Mikor a titkosszolgálat értesült a Szem elleni akcióról figyelmeztette a Napkegyeltet, de azok látszólag nem reagáltak erre, így a titkosszolgálat tovább nyomozott. Valójában a Napkegyelték megváltoztatták a beérkezés időpontját, s erről egy rövid fényüzenetben értesítették is a davaloni Naptorony őrét. Ezt a rejtjeles üzenetet sikerült elcsípnie a titkosszolgálat két ügynökének – Bergassi (pap), Ugnehtiss (fejvadász) -, akikről részben a Napkegyelték utáni kémkedés miatt elvették az ügyet. Ugnehtiss unszólására azonban tovább folytatják a nyomozást.

Toron tehát tudomást szerzett a titkos védelmi rendszerről és a hozzátartozó varázstárgyról, a Szemről is. Shulurban úgy ítélték, hogy a birodalomnak szüksége van a Szemre, ezért akciót szerveztek annak elrablására. Most, hogy a Szemet a határvidékről – ahol megközelíthetetlennek bizonyult – a fővárosba szállítják az út során lesz lehetőségük megszerezni. Megtudták, hogy az Ereklvehordozók csak Davalonban lesznek elérhetőek, mert a városig térkapun át, vagy valamilyen más mágikus módszerrel jutnak el. A fővárosba és a fővárosban – annak mágikus védelme miatt – nem lehet kaput nyitni. Nemrégiben megváltoztatták a Szem érkezésének időpontját, de még időben sikerült róla tudomást szerezniük, mivel Ugnehtiss valójában az északi titkosszolgálatba beépült toroni kém. Társa nem is sejtje, hogy a fejvadász a megszerzett információkat Merubhoz jutatta el. Így a toroniak is értesültek a rejtjeles üzenetről, és most annak megfajtásával bajlódhatnak.

Már helyszínt is tudják, ahol megkísérlik az akció végrehajtását. Ez a hely a hegy lábánál körbefutó oszlopsor, melynek jótékony árnyékában bíznak. Arra az esetre, ha az akció nem járna sikerrel van egy pót tervük (Második akció), de az már jóval kockázatosabb, hiszen nappal kell behatolni hozzá a Ranil templom alatti szentélybe.

Információikat részben az imént említett Ugnehtistől kaptak. Másik fő információ forrás Druhíl ag Anasse. Druhíl ag Anasse lovag, a Szem őrségének parancsnoka. Davalon vezetői maradéktalanul megbíznak a lovagban, annak ellenére, hogy úkapja Gden toroni menekült volt, de a Ranil-hitre való áttérésekor mágikus módszerekkel biztosították teljes lojalitását. Nem tudják azonban, hogy Toronnak sikerült megtörnie Gden mágikus kondicionálását és ismét saját szolgálatára kényszerítette őt és kiválasztott utódát. Így Shulur olyan beépített hírszerzőre tett szert, akire még a gyanú árnyéka sem vetődhet. (A lovag egyébként kis testi hibával rendelkezik, két kezén mindössze kilenc ujj van. Ez a hiányosság nem feltűnő, hiszen állandóan kesztyűt visel, mely elfedi azt, de rossz szokásként gyakran lehúzza bal kezéről, hogy a hiányzó gyűrűsujj helyét masszírozgassa.)

Rájuk és az ő információikra épít Merub, az iker, aki az akció megszervezésére és levezetésére érkezett Toronból, már napokkal az akció előtt. Merub „meggyőződött” egy Erigowból menekült köztörvényes bűnözőt (Bagoly) arról, hogy segítenie kell neki. Bagoly feladata, hogy néhány mindenre kapható embert béreljen fel, akik majd segítséget nyújtanak a zavarkelésben. Merub arra számít, hogy az akció sikerétől függetlenül is épségben hagyja el a dwoon fővárost, ha más módon nem hát a davaloni Naptorony tetején lévő Kristály segítségével, melyen keresztül a határvidékre „teleportálhat”, ahonnan már könnyedén toroni területre juthat.

A parti feladata a toroni akciójának meghiúsítása lesz.

Az említett és a történetben szereplő egyéb karakterekről bővebb leírása és statisztikái a modul végén találhatók.

Útban haza

A csapat az Északi Szövetség titkosszolgálatának egy különítménye. Bármilyen kaszt, faj választható, csak a karakter legyen összhangban a szövetség nézeteivel.

A csapat tagjai nem régóta ügynökök az Északi Szövetség titkosszolgálatánál. Mióta véget ért a kiképzésük folyamatosan „akcióba” küldik őket. Kisebb konfliktusokat oldottak meg, bűnügyeket göngyölítettek fel, diplomáciai háttér munkát végeztek és még ki tudja hányféle ügyük is volt mostanában. Valószínűleg a képességeikre kíváncsiak a feletteseik, arra, hogy kit milyen téren lehetne legjobban használni.

Most is egy afféle diplomáciai kiegészítő feladatot (hírszerzés, megfigyelés, stb) kellett ellátniuk Tiadlanban, egy fontos tárgyalás háttérben működve; hiszen a Szövetségen belül sem árt tájékozottnak lenni. A tárgyalások minden gond nélkül véget értek, és a csapat az akció befejező fázisához érkezett: a maguk által választott álcában visszatérni Haonwellbe, Davalonon keresztül.

Készleteik kifogyóban vannak, a hosszú úton – kietlen fennsíkokon, köves pusztákon – felélték csaknem mindenüket. Fogó eszközeik – bármilyen van náluk, melyet az út során használhattak – is a végét járja. Mindez nem jelent problémát, hiszen már látják Davalon. Illetve a várost magát nem is csak a fényeket és a hegyet, mivel néhány óra múlva éjfélt. Tudják, hogy itt feltölthetik készleteiket egyetlen nap alatt is bőségesen, hogy másnap kora reggel tovább indulhassanak távoli céljuk felé, hiszen messzi meg Haonwell.

Természetesen az akció előtt alaposan megismertették velük a körülményeket, így Davalonról is tudnak egy keveset.

Amit a csapat Davalonról tud

A Dwoyll Unió fővárosa. Egy magasan fekvő fennsíkon épült Davalon hegyére. A város tervezőasztalon született. Nyolc sugárútja nyílegyenesen fut le csaknem a hegy csúcsától egészen a lábaig. Alul a parasztok, földművesek laknak, feljebb a kézművesek és kereskedők, a fölött a nemesek és a különböző lovagrendek lakhelyei találhatók, a csúcs közelében a fellegvár és Ranil temploma kapott helyet. Legfőképpen a központi Naptorony tör az égnek tetején a Kristály, mely éjszaka szinte nappali fénnel árasztja el Davalon utcáit. (Ennek a fényt látják.)

Amennyiben a karakterek valamelyikének előtörténete szerint ennél jobban ismeri Davalon, úgy KM természetesen több információt adjon a városról.

Érdemes megfontolni azt, hogy az ügynökök általában kerülik a feltűnést. Ezért személyi-, használati- és egyéb tárgyaik tucat árak. Lehet jó minőségű, szép megmunkálású (bár ez már nagyobb feltűnést kelthet) darab, de mindenképpen közönséges tárgynak kell lennie. Ennél fogva például varázstárgy sem igen akad náluk.

Davalon

Egy elég magasan fekvő fennsíkon áll Davalon hegye. Ezen a hegyen és tövében épült a dwoon főváros, előzetes tervek alapján. Utcái körkörösön futnak, mintha számtalan karikagyűrű verné bilincsbe a hegyet. A csúcson a központi Naptorony áll, melynek tetejéről – a Kristályból – minden este, az első csillag megjelenésekor fényár zúdul alá a városra, szinte nappali fénnel árasztva el az utcákat hőmpolyog le a nyílegyenesen futó nyolc sugárúton. A várost cölöpsánc veszi körül a síkon. Kívül termőföldek, legelők, belül a parasztok földművesek, állattartók házai kiskertjei, istállóik vannak, no és a temetők. Beljebb városfal található. A falon belül, a hegy lábánál oszlopsor fut körbe kisebb-nagyobb oszlopokkal beugrókkal. Mögötte vannak az örökké sötét és árnyékos börtöncellák rácsos ablakai. (A cellák többsége lentebb található, ide fel a felszínre csak néhánynak az ablaka nyílik.) A kereskedők és kézművesek házai, műhelyei, üzletei kaptak helyet a hegy lábán, és itt él a polgárság túlnyomó része is. Fölöttük a lovagok és nemesek lakhelyei találhatók és néhány közigazgatási épület. Legfőképpen a Fellegvár van, benne Ranil nagytemplomával és a csúcson a már említett központi Naptoronnal és Kristállyal, mely nem csak a sötétséget űzi el, de azon keresztül tartják a kapcsolatot a többi Naptoronnal is. (Kévesen tudják, hogy a Kristályon keresztül el lehet „teleportálni” a határvidékre, és még kevesebben kísérelnék meg így elhagyni Davalon, mivel az eredmény finom szóval is kétes kimenetelű.)

Az épületek K-Ny tájolásúak, ha lehet ablakaik Keletre néznek. Sajátos, hogy az északi oldalon nincsenek lakóházak, csak raktárak, középületek és a temetők is. A köznép a síkon temetkezik, a hegybe vajt sziklasírokat csak a nemesség, lovagság és a papság magasabb rangú tagjai számára tartják fenn.

Nagyon jó a város csatornázása. Az utcákon futó csatornák, víz-elvezetők gyakran eltűnnek a hegy belsejében, ahol különböző medencékben tárolják és tisztítják a vizet. A parasztok a medencék vizével locsolnak a száraz időszakokban.

A közbiztonság jónak mondható a városban. Egyébként is elég feszes a fegyelem, és gyakoriak az őrjáratok éjjel és nappal egyaránt, mostanság ráadásul még a magaspolitikai helyzet is igen feszült, s ez megérződik a város hangulatán is. Ennek ellenére még semmilyen megszorító intézkedést nem vezettek be, még a kapukat is a szokott időben – éjféltől kb. egy órával – zárják és – napkelte előtt kb. egy órával – nyitják.



Meleg fogadtatás

Atoroniak megfajították – Druhil ag Agnasse, a kilenc ujjú segítségével – a Napkegyelteket rejtjeles üzenetét, s arra a következtetésre jutottak, hogy a tavaszi napéjegyenlőséget megelőző éjszaka, éjféltől két órával a Keleti kapun jönnek, és a Keleti sugárúton viszik a Szemet a fellegvárba. Az útvonalon egyetlen sötét, árnyékos hely van: a hegy lábánál körbefutó oszlopsor. Ide szervezte meg Merub, a toroni iker az akciót. Terve az, hogy amíg emberei – Bagoly vezetésével – magukra vonják az Erekléhordozók figyelmét és csapásait, addig ő és Ugnehtiss közel kerülhetnek a Szemhez, megszerezhetik azt, majd eltűnhetnek vele.

Mindez persze a parti nagy szerencsétlenségére történik, hiszen – teljesen véletlenül – éppen a fent említett időpontban érkeznek meg a karakterek a Keleti kapun keresztül és más választásuk nem igen lévén a Keleti sugárúton igyekeznek feljebb, hogy valami szállást találjanak éjszakra.

Így hát a parti nyakába szakad hirtelen az áldás. Merubon kívül az általa itt felbért Bagoly és emberei, valamint Ugnehtiss („kettős ügynök”) alkotják a támadók csapatát (leírásukat lásd a modul végén). Természetesen Ugnehtiss megpróbál háttérben maradni és nem mutatkozni, csak ha végképp elkerülhetetlen, és Merub is hasonló taktikát választ bár ő nem félti annyira inkognitóját. Tehát Bagoly és emberei fognak közvetlenül a karakterekre támadni.

Már az első összecsapásnál kiderül Merub számára, hogy bakot lőtt, valamit rosszul kalkulált, mert nem azokat támadta meg akikre várt. Sietve előjön rejtekéből – egy oszlop árnyékából – és gyorsan megpróbál segítőtivel együtt eltűnni árnyékmagiájára segítségével. Ha veszteségeket szenvedett el csapata, akkor a halottakat is megpróbálja magával vinni, amennyiben van módja rá.

A partit bizonynal meglepi a támadás, hiszen tudják, hogy Davalon igen jó közbiztonságnak örvend, s így nem igen számolnak egy ilyen helyen támadással.

Ha a csapat tagjai felocsúdtak meglepetésükből, eltervezhetik, hogy mihez kezdenek most. Nyomozhatnak, átvizsgálhatják a helyszínt, nem nagyon találnak semmit ruhafoszlányokon kívül. Nem sokára azonban járőr fog erre haladni. Az éjszaka folyamán a legtöbb amit elérhetnek, hogy felveszik a jegyzőkönyvet és elzavarják őket, mivel lassan a fogadók is bezárnak és az utcán is csak különleges engedéllyel lehet éjféltől után tartózkodni. Úgyhogy, ha nem akarják zárkában tölteni az éjszaka további részét keressenek szállást.

Ha a városőröket kérdezik, azok is tudnak útbaigazítást adni arról, hogy hol érdemes megszállniuk. Gyakorlatilag mindegy, hogy a város mely fogadóijában szállnak meg. Tulajdonképpen majdnem minden fogadó, sőt más épület is egy kaptafára készül a davaloniaknál, legalábbis ami a belső elrendezést illeti. Egy nagy helység, egy nap-pali az épület központja, aminek a belmagassága szinte mindig megegyezik az épület teljes magasságával. Ez fogadók esetén az étkező és az ivó, és innen vezetnek lépcsők fel a szobákhoz. A szobák előtt galériaszzerű – vagy, ha a fogadó profilja olyan jellegű, zárt – folyosó fut körbe minden szinten, melyről – ha nem zárt – a központi helységre lehet látni. A város bármely szintjén is szálljanak meg a fogadó minden bizonnyal így fog festeni, csak a kivitelezésre és a kényelemre fordított összegen lesz különbség.

Az üzenet

Az éjszaka eseménytelenül telik, hacsak nem „csinálnak” maguknak eseményt a karakterek.

Mikor felébrednek egy levelet találnak a szobájuk asztalán. A levélben a titkosszolgálat pecsétje, a szöveg a szokásos módon van rejtjelezve. Úgy általában minden rendjén van az üzenettel.

Az üzenet szövege lefordítva: „Napközépkor a Déli sugárúton a kapu felé.”

Ebből tudják, hogy a Déli sugárúton kell napközépkor (délben) a kapu irányába haladniuk, és a közvetítő majd megszólítja őket.

Dél előtt bármit tehetnek a karakterek. Járáhatnak a városban, felfrissíthetik készleteiket. Ha tudják mit jelent a pecsét a papíron – már pedig ha titkosszolgálat megkereste őket, akkor tudniuk kell bármilyen szervezetek is –, akkor délben a kapu felé fognak sétálni a megadott úton.

Fentről kell indulniuk a fellegvár falától, itt kezdődik ugyanis a Déli sugárút. Már majdnem leérnek a kapuig, és amikor az oszlopsort maguk mögött hagyják hátulról megszólítja őket egy hang. A hang gazdája árnyékban van és egyébként is álcázza magát. Felvillantja az egyezményes jelet, amiből tudhatják, hogy valóban a titkosszolgálat újabb instrukcióját fogják megkapni.

A megbízó a következőket közli:

-Meg kell szakítaniuk jelenlegi küldetésüket, mert vészhelyzet állt elő.

-Itt Davalonban kell egy ügyet megoldani.

-A térségben nincs más ügynök, akire rá lehetne bízni a dolgot. (Fontos, hogy ez valahogy így elhangozzék, mert ez utalás arra, hogy van más ügynök is csak arra (azokra) nem lehet rábízni valamiért az ügyet. De nem érdemes a dolgot szájbarágni sem.)

-Menjenek vissza a szállásra ott már várni fogja őket helyi segítők, aki majd informálja őket.

Többet nem mond – nem is tud –, hanem eltűnik.

Ezt is teljesen rendjén valónak találják, mert ez így szokás, hogy az információk ne csoportosulhassanak, így az egyes ügynökök lebu-kás esetén – mivel csak részinformációk birtokában vannak – nem adhatnak ki túl sok adatot.

Mikor visszaérnek a szállásra, ott már várja őket az informátoruk Marredissi, egy dwoon pap. Gyorsan el is mondja, amit a partinak tudnia kell:

-Egy nagy fontosságú varázstárgy tart a város felé, melyet Toron meg akar szerezni.

-Az akcióra csak a városon belül lesz mód.

-Nem tudják az érkezés idejét, helyét és az azt követő útvonalat; erről csak egy rövid üzenet áll rendelkezésükre, melyet az Erekléhordozók küldtek. Így szól:

“Arról jövünk, ahová indultunk! a Szent Fény első napja előtt két órával, s bár Urunk pillája egyet rebben, odaérünk!”

-Meg kell fejteni az üzenetet, mely bizonyosan vallási, mitológiai vagy asztrológia jellegű, hogy megvédhessék a varázstárgyat.

-És nagyon kell sietni, mert szorít az idő.

Ez az az üzenet, melyet a Napkegyelteket küldtek a davaloni Nap-torony őrének, és melyet a toroniak hibásan bár, de megfajítottak.

Marredissi nem különösebben készséges, mivel úgy véli, hogy dwoon belügyről van szó, így önálló gondolatokkal nem segíti a karaktereket, legalábbis eleinte. Mivel azonban parancsa van az együttműködésre bárhová elkalauzolja a csapatot. Ő tudja nagyjából, hogy milyen körülmények között érkezett az üzenet, és hogy ezt is csak lopva sikerült a titkosszolgálatnak megszereznie. Tudja, hogy Napkegyelteket nagyhatalmú szent emberek, akik az egyházon belül is egy titkos társaságot alkotnak, és azt is, hogy az ő titkolózásuk okozta ezt a kellemetlen helyzetet. Ezekről azonban nem beszél csak hosszas faggatás után, akkor is csak szűkszavúan válaszolgat.

Kutatási lehetőségek

Az üzenet megfajítására több módozat kínálkozhat. A legkézenfekvőbb, hogy egy könyvtárban vagy egy templomban próbáljanak meg utánanézni az utalásoknak. Hagyjuk hogy jusson valamelyik – esetleg mindkettő – parti eszébe, és dwoon segítők elvezeti oda őket.

Könyvtár

Itt szinte teljesen magukra vannak hagyatva. A könyvtáros mindössze annyit tud segíteni, hogy megmutatja mely polcon találhatóak a vallással, mitológiával – és így a Napkegyeltekkel is – foglalkozó munkák.

Ha vannak a partiban olyanok, akik bírják a dwoon nyelvet és olvasni is tudnak, akkor gyorsabban halad a munka. Ha olyan is akad, aki Legenda- vagy titálan Vallásismerettel is rendelkezik, akkor még esélyük is lehet.

Azok a karakterek segíthetnek a keresésben, akik rendelkeznek a következő képzettségekkel. Ha a csapat minden tagja tud olvasni és dwoonul is tud legalább Af 4-esen, akkor 40%-al nő az esély a sikerre.

Írás/olvasás	Af min. 4	
és Dwoon nyelvismeret	Af min. 4	40%/fő
Legendaismeret	Af:	10%/fő
	Mf:	30%/fő
Vallásismeret	Af:	10%/fő
	Mf:	30%/fő

Ez maximum 100 % lehet.

Példa! Az öt tagú csapat tagja közül egyetlen karakter rendelkezik a Legendaismeret mesterfokával, és senki más nem bír olyan képzettséggel, amely a keresésben segítene, akkor az esély: $30\% / 5 = 6\%$. Ebben az esetben tehát a partinak hat százalékos esélye van arra, hogy a keresett információt időben megjelölje.

A fenti táblázat alkalmazása természetesen nem kötelező, de lehetőséget kínál arra, hogy a karakterek kamatoztathassák az egyébként használhatatlannak tűnő képzettségeket.

A táblázat alapján meghatározott érték lesz a százalékos esélyük, hogy ráleljenek-e időben a keresett információra. (Marredissit nem számoljuk bele. Ezt a dobást a KM végezze.) Ha a dobás sikertelen, nem találják meg időben (de azért mégis megtudják), amit keresnek. Ha siker, akkor időben megtalálják. A célszám és a dobás közötti különbség utal a kereséssel töltött időre. Minél nagyobb a különbség, annál kevesebb ideig tartott a könyvtárazás.

Templom

A templomban hasonló a helyzet, itt is kutatniuk kell. De itt már akad szakavatott segítőtűk, ezért itt a fentebb említett képzettségek másfélszer annyi százalékot érnek. (Pl. Legenda Af:15%)

Ha nem sikerül nekik időben megtalálni a megoldást, akkor a könyvtárba bejön egy öregember – mindennap ilyenkor jön –, aki figyel a beszélgetésükre és segít, azaz megfejtje a talányt. A templomban az egyik segítőtűk, egy pap fogja megtalálni.

Az üzenet értelmezése:

“Arról jövünk, ahová indultunk...” A dwoonok nyugatról érkeztek ide, ahol most élnek és a Napkegyelték ezt jól tudják. Tehát Keltre indultak, vagyis a varázstárgy Keletről érkezik.

“...a Szent Fény első napja előtt két órával...” A Szent Fény első napja a Napkegyelték szerint a tavaszi napéjegyenlőség napját követő nap, mivel a napéjegyenlőség szent napnak számít, és nem számolják bele az azt követő időszakba, a tavaszba. Tehát a napéjegyenlőséget követő nap éjszakáján két órával éjféltől kezdve.

“...s bár az úton Urunk pillája egyet rebben, odaérünk!” Uruk Ranil, a nap. Mikor pillája rebben – lehunyja egy pillanatra a szemét – sötét van. Az út során tehát egyszer sötét lesz; csak egyszer.

Vagyis egy olyan útvonal a Keleti kaputól a fellegvár, melyen egyetlen sötét hely van. (Ez a Sötét birodalomnak kapóra jön.)

(Mindez ma éjféltől két órával. A toroniat helyesen értelmezték a jelképeket, csak ott számították le magukat, hogy ők nem számoltak a szent nappal, így náluk a napéjegyenlőség napja a „Szent Fény első napja”. Ezért támadták meg tévedésből a „véletlenül” épp akkor érkező partit. De már tudják, hogy csak egy napot tévedtek.)

A megfejtés után a csapat tagjai hamar rájöhetnek, hogy az útvonalat térképen nem tudják beazonosítani. Meg kell nézniük egy makettet. Ilyen csak egy van a városban, a lovagok és nemesek szintjén Hemora Gagrís házában. Csak hogy közben a politikában is események történtek, és szürkeület tájékán bevezetik Davalonban a szükségállapotot.

Ha a rejtvényt hamar megfejtik, akkor még a szükségállapot életbelépése előtt elmehetnek az építéshez (Hemora Gagrís), hogy meg-

nézzék a makettet, amit az valószínűleg meg is mutat. A szükségállapot bevezetése után, viszont már nem nyit ajtót senkinek, így csak a betörés marad. (A szükségállapot bevezetésekor Davalon előjárói fogatosítanak néhány intézkedést, erről a történet végén a mellékletben, az NJK-k felsorolása előtt olvashatsz bővebben.)

Az építész háza

Hemora Gagrís, az építész háza, ahol a makettet megnézhetik egészen magasan található. Egy olyan negyedben ahol az igen jómódú polgárok és nemesség vegyesen tart fenn rezidenciákat. A Nyugati sugárúttól két pece egy sarki ház. (Egy nagyobb és egy sikátorszerű utca sarkán.) Bejárata egy nagyobb utcára nyílik, de a ház oldalát meg lehet közelíteni egy sikátoron keresztül is.

Ha még a szükségállapot kihirdetése előtt ideérnek, némi kérések után az ajtónálló bevezeti őket, a házigazda pedig megmutatja a makettet. (A makett tökéletesen olyan, mint Davalon, csak kicsiben; szobányi méretű.)

Ha csak este tudnak ide eljönni, akkor a sikátoron keresztül kell behatolniuk, lehetőleg észrevétlenül, ha nem akarják börtönben tölteni az akció idejét. Több emeletes bérházra hasonlító épület, a harmadik emeleti ablakban jól látható, hogy ott világít a Kristály kistestvére (ez egy egyszerű prizma), mint valami lidércfény. Nem tudnak közvetlenül oda bemászni. Az odavezető folyosó egyik ablaka nyitva van, ott érdemes próbálkoznuk.

Itt nincs igazán semmi veszély, csak csendben kell lenniük, nehogy fellármázzák a háziakat, vagy a városi őrséget.

Mikor kiderül, hogy melyik az az útvonal, rájönnek, hogy ők is ott jöttek, és hogy őket tegnap azon a helyen támadták meg, abban az időben. A Marredissitől megtudhatják, hogy vannak olyan irányzatok Ranil vallásán belül, akik azt a bizonyos szent napot is beleszámolják a tavaszi időszakba. Ez nem jó nekik semmire, de megmagyarázza, hogy miért támadták meg őket előző éjszaka.

Váratlan támadás

Bármely időpontban mennek is Hemora Gagrís házához, mikor onnan távozni akarnak megtámadja őket az ügyről leállított dwoon ügynök, Bergassi és persze társa, Ugnehtiss. Ők itt állnak lesben, mivel a kettős ügynök említette Bergassinak, hogy a toroniatnak is el kell jönniük a maketthez, ha meg akarják tudni a Szem útvonalát. Bergassi ezt jó ötletnek vélte, és most azt hiszi a partira, hogy ők a toroniat.

Bergassinak nincs stratégiája, csak nekik ront valamivel (fegyver és varázslat). Ugnehtiss is ezt a taktikát választja, kiegészítve azzal, hogy igyekszik magát megóvni a sérülésektől.

Ha mindkét támadót megölik akkor, Marredissitől annyit tudhatnak meg, hogy ők dolgoztak eddig az ügyön, és nem tudja, hogy mi történt.

Ha Bergassi életben marad, tőle megtudhatják, hogy:

-Ugnehtiss ötlete volt ez az egész

-a toroniat mindig megtudtak mindent amit ő és társa kiderített; stb

Kiderülhet, hogy társa toroniat kém, egyrészt Bergassi elbeszéléseiből, másrészt mivel a tegnapi toroniat akcióban ő is részt vett, így a parti valamelyik tagja felismerheti. Ugnehtiss, ha úgy érzi végekképp csapdába esett, akkor csak annyit mond, hogy: „A kilenc ujjú majd ellátja a bajotokat!”, és meghal.

AZ ELSŐ AKCIÓN

Aparti sok tudással és szerencsével aránylag korán kikutatja, hogy hol és mikor lesz az akció, ám oda csak közvetlenül a Szem érkezésekor érnek. Ez a városban uralkodó hangulatnak, a járőröző és igazgató katonáknak, valamint az idegesen tolongó tömegnek köszönhető. Nincs tehát idejük szétnézni, ter-

vet készíteni. Már látják a három Erekyehordozót, amint közelítenek az oszlopsorhoz. Látják, hogy megtámadják őket. Ekkor érnek oda.

Az Erekyehordozók legfontosabbnak a Szem védelmét tartják, mindenkit ellenséggént kezelnek az első percekben. Mihelyt alkalom adódik rá a két csapatot magára hagyják, hadd harcoljanak, ők pedig elszelnek a hegy csúcs felé.

A toroniak közül Bagoly és emberei a figyelemelterelés feladatát kapják, Merub és Ugnehtiss – amennyiben az építész házánál el tudott menekülni – pedig a zűrzavarban a Szemet akarja megkaparintani. A toroniak nem lepődnek meg túlságosan a parti megjelenésén, hiszen számítottak arra, hogy a Szövetség titkosszolgálatja is beleszól az ügybe. Ha Ugnehtiss az építész házánál a parti elfogta vagy megölte, akkor a karakterek érkezése némileg meglepi a toroniakat, ha azonban elmenekült, akkor számítanak rájuk.

Merub csak halottakat vagy haldoklókat hagy hátra. Még itt is a parti kezébe kerülhet Ugnehtiss haldokolva, és akkor ezt mondja nekik: „A kilenc ujjú majd ellátja bajotokat!”, és meghal.

Amennyiben a toroniaknak sikerül megszerezniük a Szemet, úgy a következő néhány bekezdés érvényét veszti és a történet az **Éjszakai hajsza** című résszel folytatódik.

A szentély

Ha sikerült az Erekyehordozóknak megmenteni a Szemet, és a csapat sem veszett oda, akkor a karakterek nem nagyon tehetnek mást, mint lassan, sebeiket nyalogatva fogadjukba térnek. Ha valami örjarratba is belebotlanak, akkor elképzelhető, hogy csak a jegyzőkönyv felvétele után.

Másnap kora reggel az egyik Erekyehordozó kopogtat a szobájuk ajtaján. Megköszöni a tegnapi segítségüket, és felajánlja, hogy elvezeti őket a Szemhez, ha már ilyen szerencsétlen módon belekeveredtek az ügybe. Látszik rajta, hogy ez a felajánlás felér egy paranccsal is. Útközben semmilyen kérdésre nem válaszol az esettel kapcsolatban, csak annyit jegyez meg, hogy a Szentélyben majd mindent megértenek. Szívesen mesél azonban érdekes, de alapvetően jelentéktelen történeteket a Napkegyeltekről, Ranilról, népéről.

A szentélyhez vezető lépcső előtt várja őket a Szem őrségének parancsnoka Druhul ag Anasse lovag. Lovagi páncélban van, kezén finom posztó kesztyűt visel. A szentély – ahová a Szemet elhelyezték – a csúcs közelében elhelyezkedő Ranil templom alagsorában található. Egy kör alakú 10 láb átmérőjű, kb. 5 láb magas helyiség, melynek közepén, a szépen csiszolt kőpadlón van. Az egész helyiséget betölti egy hatalmas hologramszerű, fényből szőtt jelenés, mely a Naptornyok alatt húzódó védelmi rendszert ábrázolja. Néha egyik-másik járat rövid időre más szintre ölt, majd ismét visszaáll az eredeti állapot. Míg a karakterek a szemképrázatos látványban gyönyörködnek az Erekyehordozó elmondja nekik, mire is szolgál ez a varázstárgy, illetve az általa vetített kép.

MÁSODIK AKCIÓ

Ag Anasse a kézfogásnál sem veszi le kesztyűjét, de amíg lemennek a lépcsőn, magáról megfeledkezve lehúzza, hogy megvakarja tizedik ujjának helyét.

Észreveheti a partiból valaki, amint ag Anasse lovag vakarja a kezét, és csak kilenc ujj van. Szólhatnak is róla az Erekyehordozóknak, ekkor egy perc múlva elvezetik a kilenc ujjút és katonák lépik el az egész környezetet.

Amennyiben ez nem történik meg, akkor a szentélybe pillanatok alatt megérkezik a maradék toroni csapat.

Merub most is azt akarja, hogy a többiek – köztük a kilenc ujjú is – eltereljék a dwoonok figyelmét és fedezzék az ő hátát. A lovag úgy érzi, eljött a pillanat, hogy megszabadítsa magát és utódait Toron árnyékától. Segíti a toroniakat, de öngyilkos módon teszi, hogy elvé-

rezzék a küzdelemben, ne kelljen továbbadni a gyűlölt örökséget születendő gyermekének.

Ha Merub úgy ítéli, hogy meg tudja szerezni a Szemet, akkor ezt meg is próbálja és csak utána indul el a Naptorony felé. Ha úgy látja a Szemre már nincs esélye, akkor rögtön a Naptorony felé veszi az irányt. Megpróbál feljutni a Kristályig akár nála van a Szem, akár nincs. Terve az, hogy beleugrik a Kristályba és „elsugározza” magát a határvidékre.

Éjszakai hajsza

Ha netalán úgy adódna, hogy az Első akció során mégis sikerül a toroniaknak megszerezni a Szemet, akkor Merub mindent és mindenkit hátrahagyva menekül fészékbe. Csak akkor vesződik azzal, hogy társait is magával vigye, ha ezzel sem időt, sem energiát nem veszít, bár a holtakat és a súlyosan sebesülteket ekkor is hátrahagyja. Bárkit ejtenek is foglyul a toroni csapatból, tőle csak azt tudhatják meg, hogy őket Bagoly bérelte fel jópénzért egy kis csetepatéra. Ha Bagoly is fogságba kerül, akkor megtudhatják, hogy öt egy toroni pénzelté azért, hogy béreljen embereket és tegyen meg ezt-azt. Azt nem tudja, hogy hol lehet, mert mindig a toroni kereste vele kapcsolatot.

Ha Ugnehtiss fogják el, akkor ő csak annyit mond: „A kilenc ujjú majd ellátja a bajotokat!”, és meghal.

Bármilyen nyomra is bukkannak nem tudnak előbbre jutni, mivel a toroni fészkeről semmit sem tudnak.

Az Erekyehordozók valószínűleg mind meghaltak vagy eszméletüket veszítették az akció során. Mostanra, ha élnek, ha holtak eltűntek. A kapukat lezárják, csak motozás és különböző papírosok felmutatásával lehet elhagyni a várost. Tehát Merub is csapdába esett. Egyetlen lehetősége maradt, hogy az ereklét elvigyé a városból a Kristály, melyen keresztül „átsugározhatja” magát a határvidékre.

Az egyre sűrűbben járőröző őrség elől haza kell térniük, vagy beviszik őket, jegyzőkönyvet vesznek fel és hazaküldik őket.

A csapatot reggel egy újabb ismeretlen dwoon pap keresi fel azzal az indokkal, hogy az éjszakai eseményekről szeretne velük beszélni és kéri a partit – tudja kik ők –, hogy kísérjék el a szentélybe. Elmondja, hogy milyen fontos ez a varázstárgy, megmutatja a helyét és beszélhetnek a helyi Naptorony őrével és a Szem őrségének parancsnokával, hogy kitalálják hogyan tovább.

Kijutási kísérlet

Ag Anasse lovag, a kilenc ujjú egyik feladata az volt, hogy előkészítse Merubnak az utat a Szentélyhez. Részint, mert a toroni számolt azzal a lehetőséggel, hogy az első akció nem jár sikerrel, és akkor még itt tehet egy kísérletet, részint pedig azért, mert ha sikerül az első akció során megkaparintani a varázstárgyat, akkor sem biztos, hogy még „hagyományos” módon a kapun keresztül sikerül távoznia. Merub arra számított, hogy valamelyik kellemetlen esemény bekövetkezik, akkor utolsó lehetőségként a Kristályon keresztül fog távozni. A lovagnak bejárása van a Szentélybe, ahová végül is lehetővé tette, hogy Merub és esetleges társai bejussanak (az árnyékmágia segítségével). Így Merub a Szemmel együtt is kénytelen a szentélyben „megjelenni”, hiszen nem tud más módon távozni.

Erre az epizódra csak abban az esetben kerül sor, ha a toroniaknak sikerült megszerezniük már az első összecsapás során a Szemet, s most nincs más lehetőségük, minthogy erre távozzanak. A parti azért találkozhatsz itt velük – a helyszín természetesen megegyezik a Szentély című részben leírttal –, mert tanácsért fordulnak hozzájuk. Az események többé-kevésbé úgy alakulnak, miként az a Második akció című epizódban már egyszer ismertetésre került, csupán annyi a különbség, hogy ezúttal nem a toroniak akarják egy kétségbeesett akcióval megkaparintani a Szemet, hanem éppen ellenkezőleg, a már megszerzett varázstárgyat akarják kijuttatni a városból.

Persze a csapat éppen úgy leleplezheti a kilenc ujjú lovagot, s az sem árt, ha sikerül megakadályozniuk, hogy Merub kerekedjen a Kristályon keresztül.

MELLÉKLET



Szükségállapot

A politikai helyzetben uralkodó feszültség itt Davalonban nem nagyon volt érezhető. Elfedte a dwoonok hűvös tartózkodása és a jó közbiztonság is sokat javított a város eddigi hangulatán. Csakhogy a magas politikában esemény történt. Olyan esemény, melyet később csak úgy fognak emlegetni, hogy a XIV. Zászlóhábrú kezdete.

A Dwyll Unió határait lezárják és Davalonban is kihirdetik a szükségállapotot. Minden idegennek, külföldi származásúnak el kell hagynia a várost. Nem tör ki pánik, az emberek aránylag fegyelmezettek, de mégis ingerlékenyebbek, hisztérikusabban viselkednek. Az utakon nyüzsgés, mindenki pakol, vásárol. Egyes utcákon, sugárutakon szabályos dugók alakulnak ki. Időnként nagyobb csapat katona masírozik be a kapukon.

A fogadókat katonák keresik fel, hogy már ne adjanak ki szobát, számoljanak el a vendégekkel és készüljenek arra, hogy katonák állomásoznak majd a fogadóban, vagy éppen közétkeztetésre készítsék fel a konyhát. Minden külföldinek, idegen származéknak el kell hagynia a várost két napon belül, majd a harmadik napon a diplomáciai hivatalokat és személyeket is más városba helyezik át.

Kicsit megsűrűsödnek az őrjáratok, de a katonák nem agresszívek, inkább határozottak és magabiztosak. Sötétedés után is kicsit nagyobb nyüzsgés, mint egyébként.

Szem

A varázstárgyat a Napkegyeltek készítették, egy tükörből, négy átlátszó és egy matt-fekete kristályból áll. (A fekete kristály aktív állapotban tökéletesen átlátszóvá változik, bár továbbra is sötét árnyalatú marad.) Alapja egy kör alakú, arasznyi átmérőjű fémtükör, melynek keretét és lábait finom ötvös munka díszíti. Úgy készítették, hogy földre (vagy asztalra) helyezve a tükör vízszintesen áll, tükröző felülete felfelé néz. Tulajdonképpen olyan, mint egy négy lábon álló fémtálca, melynek lábai a tükör fölé nyúlva továbbfolytatódnak, és a fémlap síkjától kb. öt ujjnyi távolságban finom bársonnyal bélelt gyűrűt formáznak. Ez a négy gyűrű az átlátszó információ kristályok helye. Az ötödik fekete kristály a tükör fölött kb. féllábnyi magasságban lebeg. Amikor a Szem aktív – vagyis összeszerelt állapotban – egy hologrammszerű fényjelenséget vetít szét maga körül, melynek mérete attól függ, hogy a tükör milyen távolságban van a plafontól. Ez a hologramm a Naptornyok alatt húzódó védelmi rendszer térképét ábrázolja, mégpedig úgy, hogy a mennyezeten megjelenő száz vörös pont a naptornyokat az egyes Naptornyokat jelöli, a helységet betöltő kép pedig magát alagútrendszert. Nem egy egyszerű térkép ez, hiszen a képen aszerint változik egy-egy szakasz színe, hogy ott milyen tevékenység zajlik. Jelzi, ha a szakaszt lezárták, ha tartózkodik benne valaki, sőt azt is ha támadás éri.

Merub

12. szintű fejuvadász

A z árnyékmágia beavatottja. Nappal ha csak lehet nem mutatkozik. A sötétség és az árnyékos helyek a kedvencei, itt erősebb is és tudását is itt képes igazán kihasználni.

Embereket bérelt fel, hiszen egyedül kevés esélye volna a Szem megszerzésére. Bagolyra bízta további bajkeverők felhajítását, valamint azokat ügyeket, melyeket feltétlenül nappal kell elvégezni. Feladata természetesen a varázstárgy megszerzése és Toronba juttatása, ám nem mindenáron. Fennáll ugyan a veszélye annak, hogy ott hagyja a fogát, de ha a helyzetet kilátástalannak itéli, akkor a Szemet hátrahagyva menekülnie kell. Túl értékes ahhoz, hogy fölöslegesen áldozza fel magát.

Jellem: Rend, Halál

Vallás: Tharr

Erő: 15

Állóképesség: 17

Gyorsaság: 20

Ügyesség: 18

Egészség: 18

Szépség: 14

Intelligencia: 17

Akaraterő: 15

Asztrál: 16

Ép: 14

Fp: 95

Pszi: Mf

Yp: 50 akt. 30

Mentális ME: 67

Din. pajzs:

Asztrális ME: 66

Din. pajzs:

Mp: 12

Vértezet:

MGT: -

SFÉ: -

Ajánlott képzettségek

fok/%

Lopózás

90%

Rejtőzködés

90%

Mászás

75%

Esés

65%

Kétkezes harc

Mf

Hátbaszúrás

Mf

Slan diszciplínák

Tetszhalál

Zavarás

Testsúly változtatás

Érzékelhetetlenség

Jelentéktelenség



Harcértékek

Fegyver	alap	lagoss	pugoss
Tám./kör	2	1	2
KÉ	70	78	82
TÉ	100	114	106
VÉ/Táv.	120	134	124
CÉ	12	-	-
Sebz.	+6	1k6+10	1k6+6

KÉ	24	31	34
TÉ	57	67	65
VÉ/Táv.	106	108	108
CÉ	-	-	-
Sebz.	+2	2k6+4	1k6+2

Druhíl ag Anasse

5. szintű Lovag

Ükapja, Gden toronból érkezett kb. 200 évvel ezelőtt, hogy lát-
szólag Ranil hitére térve információkat szolgáltatson valódi
hazájának. A dwoon papok alapos munkát végeztek, mint
mindig most is mágikus ráhatással irották ki a toroniból Tharr és To-
ron iránt táplált érzelmeit és ültették helyébe Ranil tiszteletét. Toron
azonban fel volt erre készülve, s mielőtt alkalom adódott rá feloldották
Gden mágikus kötelékét és egy kis gyertyatartóval ajándékozták meg.
Gden dwoon nőt vett feleségül és gyermekét dwoonak nevelte, de ti-
tokban Toron szolgálatára készítette fel, amiben a gyertyatartó sokat
segített neki. (A gyertyatartó egy olyan varázstárgy, ami Toron fel-
tétlen szolgálatára kényszeríti tulajdonosát, anélkül, hogy önálló
gondolataitól megfosztaná.) Így szállt apáról fiúra a kémkedés hiva-
tása, melyet a kémek már egyáltalán nem maguknak választottak. A
gyertyatartón keresztül Toron kényszerítette Gden leszármazottait a
sokszor gyűlölt feladat elvégzésére. Sajnos az „örökség” ellen nem
tehetek semmit, rabszolgák voltak, bábok Toron sötét markában.

Gden utódainak az volt az egyik feladata, hogy minél magasabb
pozícióba kerüljenek mindezt persze a lehető legkisebb kockázat vál-
lásával. Druhíl ag Anasse – felmenői előnyös házasságkötéseinek
és saját érdemeinek köszönhetően – az egyik lovagrend tagja, és kine-
vezték a Szem őrségének parancsnokává, ami most különösen jól jön
az ősei otthonában marakodó boszorkánymestereknek.

Ag Anasse már egyértelműen úgy néz ki, mint bármely másik
dwoon, tetteit azonban Toron irányítja. Gyűlöli Toront, de nem tehet
semmit ellene. Felismeri azonban a lehetőséget, hogy most
megszabadulhat ő is és születendő gyermeke is Torontól.

A lovagnak csak kilenc ujja van a kezén, a bal gyűrűs ujját még
évekkel ezelőtt elvesztette. A toroniak csak ezen a néven emlegetik,
a dwoonok pedig soha nem említik – még jelzőként sem – ezt a fo-
gyatékosságát.

Pszí pajzsait természetesen nem maga, hanem a papok építették
fel.

Jellem: Rend
Vallás: Ranil

Erő: 17
Állóképesség: 17
Gyorsaság: 15
Ügyesség: 16
Egészség: 17
Szépség: 14
Intelligencia: 14
Akaraterő: 13
Asztrál: 11

Ép: 13
Fp: 59
Pszi: -
Ψp: -
Mentális ME: 50
Din. pajzs:
Asztrális ME: 50
Din. pajzs:
Mp:
Vértezet: abbit teljes vért
MGT: -
SFÉ: 7

Ajánlott képzettségek	fok/%
Nehézvértviselet	Mf
Kétkézes harc	Af
Ökölharc	Mf
Esés	30%

Harcértékek

Fegyver	alap	lovagkard	tőr
Tám./kör	2	1	2

Bagoly

5. szintű tolvaj

Erigoui bűnöző. Alig egy éve van Davalonban, egy kisebb né-
zeteltérés miatt kényszerült lakhelyét változtatni. Az Unióban
töltött idő alatt nem sikerült igazán megkedvelnie a dwoonokat.
Épp a távozáson, és azt megelőző nagy dobáson törte a fejét, ami-
kor egy este megkereste Merub. Sok pénzt, meg miegyebet kínált –
és adott – Bagolynak a segítségéért. Úgy gondolta itt a nagy lehetőség.

Először be kellett szereznie egyszerűbb holmit, majd azt kérte tő-
le Merub, hogy szervezzon be pár embert egy elég veszélyes feladat-
ra; sikerült találnia néhány bajkeverőt.

Bagoly nem tud az akció háttéréről és konkrét céljáról semmit.
Megtesz mindent – mivel elég jól megfizették és kissé meg is félem-
lítették –, amíg úgy itéli, hogy el tud menekülni szükség esetén. A har-
cok során ő is mindig jelen van.

Jellem: Káosz, Élet
Vallás: Arel

Erő: 12
Állóképesség: 14
Gyorsaság: 15
Ügyesség: 16
Egészség: 14
Szépség: 17
Intelligencia: 16
Akaraterő: 15
Asztrál: 14

Ép: 8
Fp: 40
Pszi: Mf
Ψp: 12 akt.12
Mentális ME: 17
Din. pajzs: -
Asztrális ME: 16
Din. pajzs: -
Mp: -
Vértezet:
MGT: -
SFÉ:

Ajánlott képzettségek	fok/%
Írás/ olvasás	Af
Úszás	Af
Értékbecslés	Mf
Hátbaszúrás	Af
Nyelvtudás (erv, közös, dwoon)	Af 4,3,2
Lopózás	35%
Szexuális kultúra	Af
Álcázás	Af
Mászás	20%

Harcértékek

Fegyver	alap	rövid kard	tőr
Tám./kör	1	1	1
KÉ	28	37	38
TÉ	38	50	46
VÉ/Táv.	92	106	94
CÉ	18	-	-
Sebz.	-	1k6+1	k6

BAGOLY EMBEREI

Dorgen

4. szintű harcos

Egyszerű dwoon harcos, aki nem bírta a hadsereg fegyelmét,
ezért megszökött onnan. Ez persze nem az igazi neve. Alkalmi
munkákból szerzi meg a mindennapi betevő falatját. Nem vá-
logat a munkákban, vállal rakodást, testőrködést, bármit. Ha semmi
nem adódik, olykor útonállásra is adja a fejét. Amíg Bagoly fel nem

bérelte, addig Atredonnal – aki az északi határvidéken csapódott hozzá egy évvel ezelőtt – együtt kóboroltak. Mostanában azzal foglalkozkodtak, hogy Davalon rosszabb hírű környékén a csapszékekből ha-zaigyekvő részeket szabadították meg értékeiktől.



Jellem: Rend
Vallás: Ranil

Erő: 16
Állóképesség: 13
Gyorsaság: 14
Ügyesség: 16
Egészség: 13
Szépség: 16
Intelligencia: 13
Akaraterő: 11
Asztrál: 16

Ép: 10
Fp: 38
Psz: -
Ψp: -
Mentális ME: 42
Din. pajzs: -
Asztrális ME: 46
Din. pajzs: -
Mp: -
Vértezet: Szegecselt bőrvért
MGT: -
SFÉ: 1

Ajánlott képzettségek	fok/%
Sebgyógyítás	Af
Hátbaszúrás	Af
Kétkézes harc	Af
Úszás	Af
Nyelvtudás (dwoon, közös)	Af 4,3

Harcértékek	alap	csatabárd	rövidkard
Fegyver	2	1	1
Tám./kör	24	29	33
KÉ	58	70	70
TÉ	99	110	113
VÉ/Táv.	6	-	-
CÉ	+1	1k10+1	1k6+2
Sebz.			

Atredon

4. szintű fejvadász

Ajánlott képzettségek	fok/%
Ökölharc	Mf
Álcázás	Mf
Úszás	Af
Hátbaszúrás	Af
Mászás	50%
Esés	40%
Ugrás	40%

Lopózás	35%
Rejtőzködés	45%
Csapdafelfedezés	30%
Nyelvtudás (erv, közös, dwoon)	Af 4,3,2

Jellem: Rend
Vallás:

Erő: 9
Állóképesség: 16
Gyorsaság: 14
Ügyesség: 12
Egészség: 12
Szépség: 10
Intelligencia: 15
Akaraterő: 18
Asztrál: 17

Ép: 8
Fp: 46
Psz: Af
Ψp: 18
Mentális ME: 30
Din. pajzs: 4
Asztrális ME: 29
Din. pajzs: 4
Mp: -
Vértezet: Sodronying
MGT: -
SFÉ: 3

Harcértékek

Fegyver	alap	hosszúkard	dobótőr
Tám./kör	1	1	1
KÉ	18	24	28
TÉ	38	52	49
VÉ/Táv.	93	109	95
CÉ	2	-	-
Sebz.	+2	1k10+2	1k6+2

Rionat

4. szintű bárd

Rionat egy meglehetősen lecsúszott vándorénekes. Eredetileg valahonnan délről származik, de már évek óta az Unióban él. Feltett szándéka volt, hogy a dwoonok körében szerez magának megbecsülést. Legnagyobb sajnálatára a dwoonok nem fogadták túl nagy elragadtatással művészetét. Már rég megbánta, hogy erre a vidékre jött, most azon van, hogy visszatér délre, ám ehhez némi pénzt kell keríteni. Bagoly ajánlata éppen kapóra jön számára.

Jellem: Káosz
Vallás: Arel

Erő: 16
Állóképesség: 13
Gyorsaság: 14
Ügyesség: 13
Egészség: 15
Szépség: 14
Intelligencia: 16
Akaraterő: 14
Asztrál: 15

Ép: 10
Fp: 38
Psz: Mf
Ψp: 15 akt. 15
Mentális ME: 19
Din. pajzs: -
Asztrális ME: 20
Din. pajzs: -
Mp: 24
Vértezet:
MGT: -
SFÉ: -

Ajánlott képzettségek	fok/%
Kétkézes harc	Af
Szexuális kultúra	Mf
Térképészet	Af
Herbalizmus	Af
Kocsihajtás	Af
Úszás	Af
Álcázás/ áluha	Af

Harcértékek	alap	hosszúkard	tőr	dobótőr
Fegyver	1	1	1	1
Tám./kör	22	28	32	32
KÉ	44	58	52	55
TÉ	90	106	92	92
VÉ/Táv.	16	-	-	-
CÉ	+1	1k10+1	1k6+1	1k6+1
Sebz.				

Kontiss

2. szintű harcós

Kontiss egy kismemesi családból származik, és családját megtagadva daczból katonának állt. Kapott ugyan kiképzést, de hamar kipenderítették a seregből, mert sem hozzáállása, sem alkata nem volt megfelelő a hadi mesterséghez. Már egy ideje Davalonban tengeti életét. Főként tolmácsolással és az idegenek kaulozgatásával tölti idejét.

Jellem: Élet
Vallás: Ranil

Erő: 16
Állóképesség: 13
Gyorsaság: 12
Ügyesség: 13
Egészség: 15
Szépség: 13
Intelligencia: 12
Akaraterő: 14
Asztrál: 11

Ép: 12
Fp: 21
Pszi: -
Ψp: -
Mentális ME: 4
Din. pajzs: -
Asztrális ME: 1
Din. pajzs: -
Mp: -
Vértezet:
MGT: -
SFÉ: -

Ajánlott képzettségek	fok/%
Írás/ olvasás	Af
Értékbecslés	Af
Nyelvtudás (dwoon, közös, erv)	Af 5,4,4

Harcértékek

Fegyver	alap	rövidkard
Tám./kör	1	1
KÉ	20	29
TÉ	35	47
VÉ/Táv.	88	102
CÉ	3	-
Sebz.	-	1k6+1

Exügynökök

Amikor a titkosszolgálat tudomást szerzett arról, hogy Toron valamilyen akcióra készül az Unióban, pontosabban Davalonban őket bízták meg az ügy háttérének feltárásával. Egyikük dwoon (Netsi Bergassi), másikuk ereni (Ugnehtiss).

Sikerült kideríteniük, hogy a Szem érkezését akarják a toronaiak megzavarni. Nyomozás közben a Bergassinak szinte mániájává vált az ügy – jó részt társa lovalta bele a dologba -, emiatt el is követtek néhány hibát. Amikor a davaloni Naptoronyban szaglászta és ott elkapta egy rejtjeles üzenetet, a feletteseik megelégtették túlkapásaikat és elvették tőlük az ügyet, őket felfüggesztették. Ugnehtiss el akarta titkolni az üzenetet előljárok elöl, de Bergassi végül mégis jelentette.

Nem hagytak azonban fel a nyomozással. Parancsuk ellenére is folytatták.

Netsi Bergassi

7. szintű pap

Egy lassacsukán megszállottá váló dwoon pap, a titkosszolgálat ügynöke. Részben társa, Ugnehtiss befolyása alatt áll.

Ajánlott képzettségek	fok/%
Herbalizmus	Mf

Írás/ olvasás	Af
Fegyvertörés	Af
Ének-zene	Af

Jellem: Rend
Vallás: Ranil

Erő: 13
Állóképesség: 14
Gyorsaság: 16
Ügyesség: 18
Egészség: 14
Szépség: 11
Intelligencia: 18
Akaraterő: 14
Asztrál: 17

Ép: 9
Fp: 51
Pszi: Mf
Ψp: 44 akt. 44
Mentális ME: 48
Din. pajzs: -
Asztrális ME: 51
Din. pajzs: -
Mp: 63
Vértezet:
MGT: -
SFÉ: 1

Harcértékek

Fegyver	alap	rövid kard
Tám./kör	2	1
KÉ	29	38
TÉ	69	81
VÉ/Táv.	104	118
CÉ	8	-
Sebz.	-	1k6+1

Ugnehtiss

5. szintű fejedasz

Ereni származású ügynök, aki valójában Toronnak kémkedik. Ő sarkalja Bergassit nyomozásra és az így megszerzett információkat átadja Toronnak, jelen esetben Merubhoz jutnak el üzenetei. Ő veszi rá Bergassit arra, hogy támadják meg a partit, mert biztos, hogy ők a toroni ügynökök.

Jellem: Rend
Vallás: Raona (hekka)

Erő: 17
Állóképesség: 15
Gyorsaság: 17
Ügyesség: 14
Egészség: 17
Szépség: 13
Intelligencia: 16
Akaraterő: 17
Asztrál: 12

Ép: 13
Fp: 55
Pszi: Mf
Ψp: 23
Mentális ME: 38
Din. pajzs: 8
Asztrális ME: 33
Din. pajzs: 8
Mp: 63
Vértezet: Sodronying
MGT: -
SFÉ: 3

Ajánlott képzettségek	fok/%
Fegyverhasználat (h.kard)	Mf
Fegyverdobás	Af
Úszás	Mf
Hátbaszúrás	Mf
Vakharc	Af
Kötélékből szabadulás	Af
Mászás	60%
Esés	50%
Ugrás	40%
Lopózás	55%
Rejtőzködés	40%
Csapdafelfedezés	25%
Nyelvtudás (toroni, erv, közös, dwoon)	Af 3,4,4,3

Harcértékek

Fegyver	alap	hosszú kard	dobótőr	dobótű
Tám./kör	1			2
KÉ	25	/	35	35

TÉ	64	/	75	72
VÉ/Táv.	102	/	104	103
CÉ	6	-	-	-
Sebz.	+2		1k6+2	1k3+2

Harcértékek	alap	rövid kard
Fegyver	2	1
Tám./kör	23	32
KÉ	62	74
TÉ	97	111
VÉ/Táv.	8	-
CÉ	-	1k6+1
Sebz.	-	

Ereklyehordozók

(Napkegyelték) 6. szintű Ranil-papok

A Napkegyelték rendje egyfajta titkos társaság Ranil vallásán belül. A rend tagjait szent embereknek tartják, csak olyan család sarja lehet a rend tagja, akinek minden felmenője egyenesági leszármazottja az őshazából elindult dwoonok valamelyikének. Mindig megérzik, ha egy újabb Napkegyelt születik és azt már gyermek korában elszakítják szüleitől, hogy titkos rendházaik valamelyikében nevelkedjék. Ők tervezték a déli határvédelmi rendszert, és ők alkották meg a Szemet is, mely egyben tervrajzul is szolgált a földalatti komplexum megépítéséhez. Ők őrzik a Szemet, de közülük kerülnek ki a Naptorony őrei is. Ügyeikbe nem engednek beleszólást senkinek – ilyet a dwoonok nem is tennének, hiszen szentnek és sértethetetlennek tartják őket és a velük kapcsolatos dolgokat is -, így a Szem Davalonba szállításának körülményeiről sem tudnak a dwoonok – a Napkegyelteken kívül – semmit.

Három Napkegyelt szállítja és őrzi majd a Szemet. A Napkegyelték lényegesen erősebbek nappal – különösen, ha süt a nap -, mint éjszaka. A nap fényéből nyerik hatalmas erejüket, másféle – akár mágikus – fény nincs rájuk semmilyen hatással. Ezért is tűnhet meggondolatlanok az éjszakai időpont a Varázstárgy szállítására, de az út nagy részét térkapuk segítségével teszik meg, Davalonban pedig világít a Kristály. A Kristály ugyanis a nap fényét sugározza vissza éjszaka. Igaz, hogy nem teljes egészében, így ugyan nem lesznek olyan erősek, mint nappal lennének, viszont lényegesen erősebbek, mint ellenfeleik gondolnák. Így az időpont választással és erejükkel is meglephetik a támadókat. Arról, hogy a Kristály fénye ilyen hatással van a Napkegyeltekre senki nem tud rajtuk kívül, ebből a kristályból ugyanis csak kettő létezik – legalábbis ennyiről van tudomásunk -, az egyik Ranil Főtemplomában, a Felhők fölötti várban, a másik itt Davalonban.

Egyetlen feladatuk és céljuk a Szem védelme. Az első támadás során védelmi alakzatba fognak felállni és mindenkit ellenségnek tekintenek – a partit is -, így mindenkire ugyanúgy támadni fognak. Mindaddig, amíg lassan kiderül a harcból, hogy ki az ellen és ki a barát.

Különleges képességük, hogy nappal varázslataikat a megadott Mp érték feléért (felfelé kerekítve) képesek létrehozni, a Kristály fényében pedig a megadott Mp érték kétharmadáért (szintén felfelé kerekítve).

Jellem: Rend	Ép: 9
Vallás: Ranil	Fp: 51
	Psz: Mf
Erő: 13	Ψp: 40 akt. 20
Állóképesség: 16	Mentális ME: 48
Gyorsaság: 16	Din. pajzs: 10
Ügyesség: 14	Asztrális ME: 47
Egészség: 14	Din. pajzs: 10
Szépség: 11	Mp: 33
Intelligencia: 18	Vértet:
Akaraterő: 14	MGT: -
Asztrál: 17	SFÉ: -

Ajánlott képzettségek	fok/%
Herbalizmus	Mf
Írás/ olvasás	Af
Fegyvertörés	Af
Ének-zene	Af
Ősi nyelv ismerete	Mf
Sebgyógyítás	Mf
Vallásismeret	Mf

Marredissi

5. szintű pap

Ismét egy ügynök. A titkosszolgálat őt jelölte ki arra a feladatra, hogy a különítményt – partit – informálja, és az eset során segítse helyismeretével, tudásával. Ő a maga részéről úgy gondolja, hogy ez dwoon belügy, és megtesz ugyan mindent, amire a parti megkéri, de különösebben nem hajlandó önálló gondolatokkal segíteni munkáját. Marredissi hozzáállása a későbbiekben változhat az események alakulása és a karakterek viselkedése következtében.

Jellem: Rend	Ép: 6
Vallás: Ranil	Fp: 40
	Psz: Mf
Erő: 15	Ψp: 32 akt. 32
Állóképesség: 16	Mentális ME: 34
Gyorsaság: 16	Din. pajzs: -
Ügyesség: 16	Asztrális ME: 36
Egészség: 11	Din. pajzs: -
Szépség: 10	Mp: 43
Intelligencia: 16	Vértet:
Akaraterő: 12	MGT: -
Asztrál: 14	SFÉ: 1

Ajánlott képzettségek	fok/%
Nyelv (erv, közös, dwoon)	Af 4,3,4
Vallásismeret	Af
Fegyvertörés	Af
Ének-zene	Mf
Kötélékből szabadulás	Af
Írás/ olvasás	Af
Fegyverdobás	Af

Harcértékek	alap	hosszú kard	dobó tör
Fegyver	2	1	2
Tám./kör	27	33	37
KÉ	49	63	60
TÉ	96	112	98
VÉ/Táv.	6	-	-
CÉ	-	1k10	1k6
Sebz.	-		

Eseményvázlat

Aparti éjközép előtt két órával, a tavaszi napéjegyenlőséget megelőző éjszakáján érkezik Davalonba. Szállást keresnek, de az oszlopsornál megtámadják őket. (Útban haza, Meleg fogadtatás)

A támadók hamar elszelelnek, mintha tévedés lenne az egész. Bármit tesznek is a karakterek, előbb-utóbb ágyba kerülnek (legjobb nekik -, ha álcájuknak megfelelően viselkednek).

Az éjszaka nyugodt; reggel egy rövid levelet találnak a szobájuk asztalán.

Dél előtt azt csinálnak, amit akarnak; délben a találkozó. (Az üzenet)

Visszamennek, szobájukban már vár rájuk segítőtjük (Marredissi), aki informálja őket.

A délután folyamán kereshetik a rejtélyes utalás megoldását. (Kutatási lehetőségek)

Estig kitalálják a megfejtést. Ha nem intellektuális típusok be kell történnük az építészhez (Hemora Gagrís), hogy megnézzék Davalon makettjét. (Az építész háza, Szükségállapot)

Az építész házából kijövet megtámadják a partit. (Váratlan támadás)

Sietniük kell a toroniak akciójának helyszínére. (Az első akció)

A toroniak az erőfölény miatt valószínűleg visszavonulnak, de ha tudják megszerzik a Szemet.

Mivel a történet itt elágazhat, a soron következő eseményeket két forgatókönyv is feldolgozza.

A)

A dwoonok megköszönik a segítséget, és megígérik, hogy holnap reggel, mielőtt továbbindulnak vethetnek egy pillantást a varázstárgyra.

Az éjszaka további része csendes. (A szentély)

Másnap reggel bevezetik a partit a Ranil templom egyik földalatti helységébe – a szentély -, ahol megpillanthatják a Szemet. Felismerhetik az őrség parancsnokát a Druhíl ag Anasse-t. (A szentély)

Ismét jönnek a toroniak és az ő oldalukon harcol Druhíl ag Anasse lovag is. (Második akció)

A toroni iker (Merub) felfelé menekül a Kristályhoz, akár nála van a Szem, akár nincs. (Második akció)

Köszönet nyilvánítás (ha van kinek), kitoloncolás (Szükségállapot)

B)

Kevésbé valószínű ugyan, de előfordulhat, hogy a toroniak már az első akció alkalmával megszerzik a Szemet. Ekkor a következőképp alakulnak az események:

Davalon utcáin megpróbálják üldözni a toroniakat. Elég nehéz; Merub eltűnik a szemük elől. A kapukat nyomban lezárják, nyomozhat a parti a toroni fészek után, hiába. (Éjszakai hasjsza)

Reggel egy dwoon pap kíséri fel őket a szentélyhez, ahol a Szemnek kellene nyugodnia.

A szentélyben meglepő dolgok történnek. (Kijutási kísérlet)

Köszönet nyilvánítás (ha van kinek), kitoloncolás (Szükségállapot).

Az Ikerk varázslatai

Az Ikerk egynémely szektájának különösen rátermett és tehetséges tagjai (az 5.Tsz elérésekor) beavatást nyerhetnek a klán évszázadok óta titkos hagyományaiba. Ezáltal lehetővé válik számukra, hogy komoly tanulás és szigorú rituálék végrehajtása után csekély varázserőre tegyenek szert. Ez korántsem azt jelenti, hogy minden fejedvadászuk Mana-pontokkal teletömve mászkál és varázspárban szegényíti meg Doran nagyjait. Mp-ik száma meglehetősen csekély, s vérrel-verítéssel kell megküzdenniük minden egyes varázslatukért. Noha gyakorta vélik úgy hozzá nem értők, hogy valójában boszorkánymesteri beavatottakról van szó, az általuk használt néhány varázslat egyetlen ismert mágiacsoportha sem tartozik. (Mivel a mágikus hagyományaikat szigorú titokban tartó szekták mindegyike Ilhomantarit, egy nagyobb hatalmú toroni hekkát tartja patrónusának, felmerült a lehetősége annak, hogy a hekká és a fejedvadászok mágikus hatalma esetleg összefügg.) Ezeket a varázslatokat egyetlen más mágiahasználó sem alkalmazhatja, s más szektához tartozó fejedvadászok sem nyerhetnek beavatást.

Játéktechnikailag a *Rúna* III/4-es számban már ismertetett tolvaj varázstrükkökhöz hasonló módon sajátíthatnak el varázslatokat a *Quars*, az árnyékmágia beavatottai. Ennek megfelelően csakis azok alkalmasak a gyakorlására, akik elérték az ötödik szintet, Asztráljuk és Akaraterejük legalább 15, Intelligenciájuk pedig legalább 17. A ke-

vés kiválasztott minden szintlépésnél Intelligencia értékének 15 fölötti értékét kapja meg csupán Mp-ban. Ezen kívül nem ismernek automatikusan minden varázslatot, amit klánjuk beavatottai esetleg igen. Minden varázslatot egyenként kell megtanulniuk, mégpedig minden egyes Mp után 3 Kp-t fizetve. Egy 9 Mp-s varázslat megtanulása így 27 Kp-jükbe kerül. Csakis azokat a varázslatokat képesek alkalmazni, amelyeket ily módon elsajátítottak. Ennek fényében aligha valószínű, hogy létezik olyan Iker, aki az itt felsorolt valamennyi varázslatot ismeri és alkalmazni is tudja. Mp-iket is rendkívül nehezen nyерik vissza, minden nap csupán Tapasztalati szintjük felének megfelelő mennyiségű Mp szivároghat elméjükbe (lefelé kerekítve). Ennek megfelelően egy 6. szintű fejedvadász naponta legfeljebb 3 Mp-t, egy 9. szintű 4 Mp-t szerezhet vissza.

Árnyak tánca

Mana-pont: 2

Erősség: 2

Sebzés: -

Időtartam: 3 kör/szint

Varázslás ideje: 2 szegmens

Csak olyan környezetben gyakorolható, ahol egy-két elégtelen világosságot adó fényforrás birkózik az egyre terjedő félhomállyal. (Borús, holdsütötte éjszaka; alkonyat egy sűrű erdőben; hosszú, földalatti pingegádor két félig égett fáklyával a falon; ablaktalan szobában pislákoló cserépmécses.) Ha a fény ennél erősebb, az ugyanúgy kizárja alkalmazását, mint a teljes sötétség.

A varázslat hatására az árnyékok hirtelen szétlebbennek a szélrózsa minden irányába, majd szédítő forgatagban kavargogni kezdenek, mintha örült táncra perdültek volna. Kaotikus örvénylésük tökéletes összhangban van az Iker minden mozdulatával, s még akkor is folyton takarják, ha ina szakadtából rohan. Ez a jelenség lehetővé teszi az Ikernek, hogy akár gyors iramban haladva is levonások nélkül használhassa Rejtőzés képzettségét, amit máskülönben csak moccanatlannul állva tehetne meg. A szemtanúk természetesen észlelik, hogy itt valami furcsa történik, de fogalmuk sincs róla, micsoda: a táncoló árnyékok azonban minden tőlük telhetőt megtesznek, hogy elrejtsek a fejedvadász osonó vagy szökellő alakját. Az ügyesebb alkalmazók ilyen körülmények között akár az örök tábornüzének kellős közepén is átszaladhatnak anélkül, hogy azok felfigyelnének rá.

Rettentő árny

Mana-pont: 1

Erősség: 1

Sebzés: -

Időtartam: 1 kör

Varázslás ideje: 2 szegmens

Az Iker egy pillanatra összegyűjti maga köré környezetéből az árnyékokat, melyek sötét hollószárnyak gyanánt lobogják körbe, zordnak és méltóságteljesnek tűntetik föl, kiemelik komor-kemény vonásait. Olyannyira félelmetes és fenyegető látványt nyújt ilyenkor, hogy valamennyi jelenlévő közönséges (nem kalandozó kasztú) NJK-nak Bátorság-próbát kell tennie. Akik elvétik a dobást, részint elmenekülnek, részint megalázkodnak előtte, a körülményektől függően. A JK-k nem kötelesek dobni, de ha a KM megfelelően hangulatos helyzetleírással párosította az NJK-k reakcióját, könnyen meglehet, hogy ők sem heveskedik el a további lépéseket.

Élő árny

Mana-pont: 3

Erősség: 4

Sebzés: -

Időtartam: 3 kör/szint

Varázslás ideje: 3 szegmens

Az Iker irányítása alá vonja a saját árnyékát. Az árnyék nem szakadhat el tőle, kontúrossága pedig a helyi fényviszonyokhoz igazol-

dik: ragyogó világosságban és vaksötétben nem létezik, a két szélső vég-lethez közelítő feltételek között pedig roppant halovány, alig látható. Máskülönben azonban a legdöbbenetesebb kunsztokra képes, fittyet hány a klasszikus fénytan minden törvényének. Nem magától, persze, hisz önálló tudata nincs. Amíg a varázs érvényben van, a fejudász mentális utasításainak engedelmeskedik, gyakran teljesen más mozdulatokat végezve, mint a hús-vér test. Ez már önmagában kísérteties látvány, amitől az egyszerű embernek inába szállhat a bátorsága (Bátorság-próba, mint fentebb); azonfelül pedig számos megtévesztő manőver kiindulási alapjául szolgálhat. Képzeljünk csak el két-három markos poroslót, amint a fal takarásába húzódva fegyverüket emelik: magabiztosan várják a hívatlan betolakodót, aki elképesztő óvatlanságot követett el, előrevetülő árnyékával elárulta magát...

Halavány köpönyeg

Mana-pont: 7
Erősség: 3
Sebzés: -
Időtartam: 1 óra/szint
Varázslás ideje: 2 kör

A fejudász egész teste és ruházata egységes csukaszürke árnyalatot ölt, és bizonyos határok között igyekszik igazodni a környezetben uralkodó színviszonyokhoz. Például éjszaka besötétedik, hőmézőn fehérre sápad. Kizárólag fekete-fehér viszonylatban változik, virágzó pipacsmezőn a fejudász mindenképpen szemet fog szűrni. Ráadásul egyszerre csak egy színhez tud idomulni, teszem azt pepita falfelülethez nem. Sötétségben, félhomályban, esős-szeles időben, egyhangú színviszonyok között +10 %-ot ad a Rejtőzés képzettségéhez.

Árnyköpönyeg

Mana-pont: 8
Erősség: 3
Sebzés: -
Időtartam: 1 perc/szint
Varázslás ideje: 1 kör

Az Iker csuklyás köpönyeg gyanánt burkolja be magát környezeté árnyaival, amelyek köré gyülekeznek, s +30%-ot adnak *Rejtőzés* képzettségéhez. A lepel vastagságát a fejudász határozza meg, folyamatosan változhat 1 és 3 láb között. Az így árnyakkal beszórt terület nagyságát a fejudász Tsz.-e határozza meg, minden egyes szintjével 1x1 lábnyi területet vonva az ellenőrzése alá. E sötétséglepel mögött az Iker szabadon járhat, az árnyak miatt nem járnak negatív módosítók képzettségéhez. Árnyas sarkokat sötétebbé, a sötét zugokat éjféketévé teszi. Mindazok, akik behatolnak az *Árnyékköpönyeg* mögé, a *Harc félhomályban* módosítóival harcolnak, míg a fejudászt nem sújtják levonások. Csakis olyan helyeken lehet életre hívni, ahol már eleve több árnyék volt, mint fény.

Árnyörvény

Mana-pont: 2
Erősség: 5
Sebzés: -
Időtartam: egyszeri
Varázslás ideje: 2 szegmens

Az Iker rámutat egy mesterséges fényforrásra, mire a környező kisebb árnyékok mindenfelől odafröccsennek, megannyi vízsugár gyanánt, és magukba fullasztják. A varázs egyszerre csak egy fényforrást tud kioltani, és az nem lehet nagyobb egy kézilámpásnál. A mágia csak akkor működik, ha kiinduláskor a helyszínen eleve több az árnyék, mint a fény.

Árnyéktalp

Mana-pont: 5
Erősség: 2
Sebzés: -
Időtartam: 1perc/szint
Varázslás ideje: 3 szegmens

A fejudász lépte olyan könnyűvé válik, hogy talpa még a legfinomabb szemű homokban és a friss-forró hamuban sem hagy nyomot. Zajt továbbra is csaphat mozgásával, erre ügyelnie kell – bár a varázslat +20 % bonuszt biztosít neki *Lopózás* képzettségéhez. Harci értékeit ez az állapot nem befolyásolja.

Szellőtalp

Mana-pont: 12
Erősség: 10
Sebzés: -
Időtartam: 1 perc/szint
Varázslás ideje: 4 szegmens

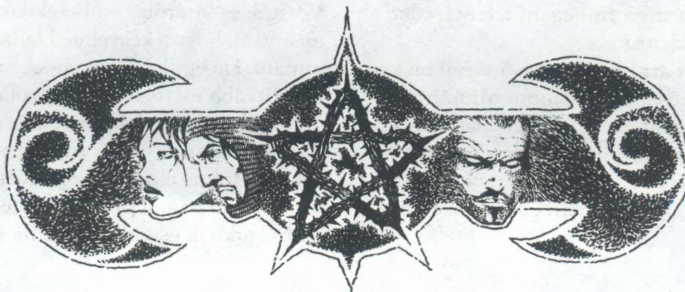
Az *Árnyéktalp* magasabbrendű változata, amely +40 % bonuszt biztosít a *Lopózás* képzettséghez, és képessé teszi a fejudászt a vízen járásra. A sima víztükrő alig fodrozódik a lépteit alatt, ám a háborgó tenger számára is veszélyes. El ugyan nem merülhet, de a hullámok felborítják és magukkal sodorják, ahogy tehetetlen tollpiheként pörög-lebeg a felszínen. Harci értékeit ez az állapot nem befolyásolja.

Árnyszikátor

Mana-pont: 18
Erősség: 3
Sebzés: -
Időtartam: 1 óra/szint
Varázslás ideje: 2 kör

Bonyolult, ám roppant hatékony varázs. A fejudásznak a mágia létrehozásakor meg kell jelölnie egy pontot, ahová az árnyéka vetül. Megteheti ezt egy koromfolttal vagy egy törrel is, ami a lényeg: ezzel bilincsbeverte az árnyékát. Ily módon lehetővé tette önmaga számára, hogy az Időtartam alatt bármikor belépjen abba az árnyékába, amit az adott pillanatban valamely felületre vet, s a bilincsbevert árnyon keresztül lépjen elő ismét. A dolog hátulütője, hogy amíg az első ponton bilincsbevert árnyékot el nem szabadítja egy gondolati paranccsal, addig a mellette folyamatosan osonó árnyal sem tud manipulálni – azt az egy esetet kivéve, amikor belép rajta az *Árnyszikátorba*. Ha tökéletes sötétben van, akkor sem használhatja a lebilincsel sziluettjét, mivel nincs a varázslatnak kiindulási pontja. Ugyancsak lehetetlen az átkelés, ha idoközben valaki a bilincset – krétavonás, koromfolt, törvágás – megtörve elszabadította az árnyat. Az Időtartam alatt korlátlan számban lehet azonban az árnyékot bilincsbeverni, ám a szikátor mindig a legutolsó kötéshez fog nyílni.

Illusztráció: Tikos Péter





George R. R. Martin

A KERESZT ÉS A SÁRKÁNY ÚTJA

- Eretnekség! – fújtatta. Ülőmedencéjében hullámokat vetett a zavaros víz.

- Megint egy? – feleltem unottan. – Mostanában valósággal burjánzanak.

A nagykomtúr nem zavartatta magát a megjegyzésemtől. Mogorván helyzetet változtatott, újra felkavarva a vizet, mely átcsapott a medence szélén, és végigömlött a fogadóterem kőlapjain. A csizmám persze megint csuromvizes lett. Sztoikus nyugalommal tértem napirendre fölöttem. A legócskább csizmámat viseltem, amim csak volt, tisztában lévén vele, hogy az ember sohasem úszhatja meg átázott láb nélkül, ha látogatást tesz Torgathon Nine-Klariis Thünnál, a ka-Thán nép Vénjénél, aki egyúttal vessi érsek, a Négy Fogadalmak Legszentebb Atyja, a Jézus Krisztus Lovagjai egyházi rend főinkvizitora és XXI. Daryn őszentsége – az új-római pápa – titkos belső tanácsosa.

- Lehetnek bár az eretnekségek oly számosak, mint csillag az égen, az egyes esetek ettől nem kevésbé veszélyesek, atyám! – jelentette ki ünnepélyesen. – Mint Krisztus Lovagjaira, reánk hárul a magasztos feladat, hogy valamennyivel fölvegyük a harcot. És meg kell jegyeznem, hogy ez a legújabb tévelygés különösen undorító.

- Természetesen, méltóságos uram – válaszoltam. – Nem állt szándékomban félvállról venni a dolgot. Bocsánatodért esedezem. A finnegani misszió rendkívül megerőltető volt. Meg is akartam kérni méltóságodat, hogy átmenetileg oldozzon fel kötelességeim alól. Nyugalomra lenne szükségem, egy kis időre, hogy pihenhessek és elmélkedhessek.

- Nyugalomra? – Az érsek ismét megmozdult ülőmedencéjében, s bár ezúttal épp csak áthelyezte roppant testtömegét, ez is elég volt ahhoz, hogy újabb árhullámot szabadítson a padlóra. Pupillátlan, fekete szeme kifejezéstelenül hunyorgott rám. – Nem, atyám, attól tartok, ez teljességgel lehetetlen. Ez a mostani misszió nem nélkülözheti kegyelmed képességeit és tapasztalatait.

Mély, dörgő basszusa mintha egy árnyalattal engedélyesebbre váltott volna.

- Még nem volt időm átnézni a finnegani jelentéset – mondta. – Hogy alakult a küldetés?

- Nem jól – közöltem -, bár azt hiszem, végső soron mi kerekedtünk felül. Az egyház erős a Finneganon. Miután megjegyzési javaslatunkat visszautasították, haladéktalanul intézkedtem a megfelelő fórumokon, úgyhogy az eretnekek sajtóját és műholdas adásait elhallgattattuk. Barátaink arról is gondoskodtak, hogy az ellenség jogi természetű ellenlépései meg hiúsuljanak.

- Hisz ez egyáltalán nem kevés! – vélte az érsek. – Kegyelmed jelentős győzelmet aratott az Úr és az anyaszentegyház nevében!

- Összetűzésekre is sor került, méltóságos uram – folytattam. – Több, mint száz eretnek esett áldozatul, és a mi híveink közül is legalább egy tucat. Attól tartok, további erőszakos cselekményekre számíthatunk, mielőtt lezárhatnánk az ügyet. A városban, ahol a tévhit gyökeret vert, igehirdetőink állandó támadásoknak vannak kitéve. Az eretnekek hangadói az életüket kockáztatják, ha kiteszik onnan a lábukat. Én azt reméltem, elejét lehetne venni a gyűlölködésnek és a vérontásnak.

- Dicséretes elgondolás, ám kissé életidegen – mondta Torgathon érsek. Megint rám hunyoritott, s nekem eszembe jutott, hogy az ő fajánál ez a türelmetlenség jele. – A javíthatatlan tévelygőknek bűnhődniük kell, és abba is bele kell nyugodnunk, hogy az egyház híu szolgálai olykor vértanúvá magasztosulnak. Miért bánkódnánk, hogy életüket áldozzák a hitükért, amikor a lelkük cserébe elnyeri az örök üdvösséget?

- Jól beszél méltóságod – helyeseltem. Türelmetlenség ide vagy oda, Torgathon valószínűleg óráig folytatta volna a prédikációját, ha hagyom. A fogadótermet azonban nem az emberi kényelemhez szabták, és nekem semmi kedvem nem volt tovább időzni benne, mint feltétlenül muszáj. A falak nyirkosak és dohosak voltak, az áporodott levegőben avas vajbűz terjengett; ez a jellegzetes szag a ka-Thánok sajátja. Körgallérom már sebesre dörzsölte a nyakamat, a reverenda alatt szakadt rólam a víz, a csizmám teljesen átázott, és a tetejébe a gyomrom is korogni kezdett. Így hát – amennyire az udvariasság szabályai engedték – igyekeztem céltudatosan a lényegre térni.

- Méltóságod az imént mintha említette volna, hogy ez az újfajta méteky különösen visszataszító?

- De még mennyire! – fújtatta a nagykomtúr felháborodottan.

- És hol vert gyökeret?

- Az Arionon. Ez a világ három heti utazásra van innen a Vesztől, és kizárólag emberek lakják. Képtelen vagyok felfogni, atyám, hogy a kegyelmed fajtáját miért olyan könnyű megrontani. Ha egy ka-Thán egyszer rátalált az igaz ösvényre, csak a legritkább esetben téved le róla.

- Mint az széles körben ismeretes – feleltem udvariasan. Azt óvakodtam szóba hozni, hogy az igaz ösvényre rátaláló ka-Thánok száma elenyészően kevés. Lomha, nehézkes nép a ka-Thán; milliósámra élnek szerte a galaxisban, ám túlnyomó többségüknek eszébe sem jutna feladni megszokott életmód-

ját, és felcserélni ősei hitét egy másik, idegen vallásra. Torgathon Nine-Klariis Thùn nevezetes kivétel volt. Közél kétszáz éve, amikor L. Vidas pápa dekrétuma megnyitotta a papi rend sorait a nem-emberi fajok előtt, egyike volt az elsőeknek, akik felszentelésért folyamodtak. Hosszú élettartama és acélosan szilárd hite fényes pályafutáshoz segítette, bár a saját népéből ezernél is kevesebben követték őt az egyház kebelére. Még legalább száz éve volt hátra. Ha ezalatt elegendő téveszmét és eretnekséget tipor el, egy szép napon kétségkívül elnyeri a bíbort, és Torgathon Thùn eminenciás úr lesz belőle. Elvégre ez a világ rendje.

- Az Arionon alig van befolyásunk – mondta. Ahogy beszéd közben a karjaival gesztikulált, a négy zömök, foltos, zöldesszürke csonk fölkaparta körülötte a vizet; a piszkosfehér szőrszálak a légzőnyílása körül minden szóra megremegtek. – Egy-két templom, néhány pap, pár ezer hívő, de semmi különösebb világi hatalom. Az eretnekek már többen vannak, mint mi. A kegyelmed intelligenciájára és körültekintésére hagyatkozom, atyám. Fordítsd valahogyan a javunkra ezt az áldatlan helyzetet! Az eretnekség olyan szembeszökő, hogy hamisságát minden nehézség nélkül kimutathatod. Talán még néhány tévelygő bárányt is vissza tudsz vezetni az igaz akolba... kellő purgálás után, természetesen.

- Ha az Úr is úgy akarja – bólintottam. – És milyen természetű ez az eretnekség? Milyen tévtanokat kell megcáfolnom?

Szomorú tanúsága kifáradt hitemnek, ha hozzáteszem, hogy alapjában véve mindegy volt. Túl sok eretnek téveszmével szálltam már harcba az évek során. Dogmáik és kételyeik befészkeltek magukat a gondolataimba, éjszakánként megzavarták az álmaimat. Hogyan is lehetnék biztos a saját hitemben? Ugyanaz a dekrétum, amely megnyitotta Torgathon előtt a papi hierarchiát, féltucat világot szakított el Új-Rómától, és akik ezt az utat választották, bizonyára förtelmesen rút eretnekséget látnának abban az idomtalan szörnyetegben, amely most itt fetreng előttem az ülőmedencéjében, papi körgallérjától eltekintve teljesen meztelenül, és az anyaszentegyház méltóságát tartja ormótlán, úszóhárttyús mancsában. A kereszténység a legelterjedtebb emberi vallás, de ez nem sokat jelent. A keresztények legalább ötször annyian vannak, ráadásul a kereszténység hétszáznál több felekezetre oszlik, s ezek közül nem egy csaknem ugyanakkora tekintélynek örvend, mint a Föld és az Ezer Világ Egyetlen Igaz Csillagközi Katolikus Anyaszentegyháza. Még a hatalmas XXI. Daryn is csupán egyike annak a hét személynek, akik ez idő szerint jogot formálnak a pápai címre. Hajdan erős volt a hitem, ám azóta túl sok időt töltöttem eretnekek és hittagadók között, és most már az imám sem tudják elűzni szívemből a kétkedést.

Ezért történt, hogy borzadály helyett csupán némi intel-

lektuális érdeklődést éreztem, amikor nagykomtúrom feltárta előttem az arioni eretnekség mibenlétét.

- Ezek a tisztátalanok – fröcsögte – szentet csináltak Júdás Iskariótból!

Mint az inkvizíció főrangú lovagjának, az egyház külön úrhajót rendelt a parancsnokságom alá, melyet volt szerencsém *Krisztusi Igazságnak* elnevezni. Eredetileg, mielőtt a rendelkezésemre bocsátották volna, *Szent Tamásnak* hívták, az apostol után, én azonban úgy találtam, hogy a hitetlenkedéséről ismert szent nem megfelelő védnök egy olyan hajó számára, amit az eretnekek elleni harcra szántak. A *Krisztusi Igazság* fedélzetén nem voltak tennivalóim; a legénységet Vándorló Szent Kristóf rendjének hat testvére és nővére alkotta, a kapitányt pedig – egy fiatal nőt – egy kereskedőhajóról csábítottam át.

Így hát megtehettem, hogy a Vessőtől az Arionig tartó utazás három hetét teljes egészében az eretnek Biblia tanulmányozásának szenteljem,

amiből az érseki udvar intézője utalt ki nekem egy példányt. A vaskos, nehéz, reprezentatív kiállítású könyv fekete bőrbe volt kötve és aranyozott veretekkel ellátva. Számos remekművű, színes, holografikus illusztrációt tartalmazott. Figyelemreméltó munka volt, első pillantásra látszott, hogy szerkesztője nagyra becsülte a könyvészet manapság már – sajnos – jóformán feledésbe merült művészetét. A festményreprodukciók – az eredeti darabok, véltem, nyilván az arioni Szent Júdás-főházat díszíthetik – istenkáromlók voltak ugyan, de mesteri kivitelűek, és mint műalkotások, bátran versenyre kelhettek volna az új-római Nagy Szent János katedrális Tammerwen- és RoHolliday-freskóival.

Az imprimatúra szerint a kiadói munkát egyházi részről Lukyan Judassson, Szent Júdás Iskariót rendjének Első Tudósa felügyelte.

A könyv címe *A kereszt és a sárkány útja* volt.

Szorgosan olvastam, miközben a *Krisztusi Igazság* az csillagközi űr ösvényeit rótt. Kezdetben szaporán jegyzeteltem, hogy jobban megértsem az eretnekséget, ami ellen harcba fogok szállni; később azonban félretettem a tollat, annyira lebilincsel a könyv különös, bonyolult és groteszk története. Nyelvezete egyszerre volt szenvedélyes, erőteljes és lírai. Így ismerkedtem meg Szent Júdás Iskariót figyelemreméltó alakjával – ezzel a keményfejű, dolyfős, ellentmondásos, de mindent összevetve mégis rendkívüli személyiséggel.

Egy szajha fiaként látott napvilágot Babilon legendás városában, ugyanazon a napon, amikor Betlehemben a Megváltó. Gyermekkorát a sikátorokban töltötte; ha szükségeset szenvedett, testét bocsátotta áruba, felnövekedvén pedig utcalányokat futtatott. Még ifjan kísérletezni kezdett a sötét



művészetekkel, és hűszesztenősen már avatott fekete mágusnak számított. Ekkor Sárkányigázó Júdás vált belőle: ő volt az első és egyetlen ember, aki rá tudta kényszeríteni akarát az Úr legfélelmetesebb teremtményeire, az Óföld gigászi, szárnyas, tűzokádó hullószörnyeire. A könyvben volt egy nagyszerű kép Júdásról, amint szikrázó szemmel pattogatja lángostorát egy óriási, félhomályos barlangban, sakkbán tartva vele egy fenyegetően ágaskodó, zöld-arany páncélos sárkányt. Hóna alatt fonott kosarat tart, melynek félrecsúszott fedele alól három kölyöksárkány apró, pikkelyes feje kandikál elő. A negyedik sárkányfióka Júdás ruhaujján mászik fölfelé. Ez a jelenet élete első szakaszában játszódott le.

A második szakaszban Hódító Júdás lett belőle; Júdás, a Sárkánykirály; a babiloni Júdás, a Nagy Bitorló. Legvénebb sárkányán lovagolva, vaskoronával a fején és karddal a kezében, a leghatalmasabb világbirodalom székvárosává tette Babilont, amit az Óföld valaha látott; határai Ibériától Indiáig terjedtek. Sárkánytrónusán ülve uralkodott a babiloni függőkertekből, amiket ő építtetett. Itt trónolt akkor is, amikor a názareti Jézus, a hamis próféta fölött ítélkezett, akit vérezve, láncokban hurcoltak elébe. Júdás nem volt türelmes ember, és Krisztusnak még sok vére hullott el, mire a király meglegezte a vallatását. Mikor Krisztus még ekkor sem volt hajlandó megfelelni a kérdéseire, megvetően kidobta őt az utcára. Előbb azonban még parancsba adta őreinek, hogy vágják le mindkét lábát. „Gyógyító” – mondta -, „gyógyítsd meg magad!”

Aztán jött a bűnbánat, a látomás az éjszakában, melynek hatására Júdás Iskariót odahagyta vaskoronáját, sötét művészet és temérdek kincsét, hogy hívőül szegődjön annak az embernek, akit ő tett nyomorékká. Kitéve mindazok gúnyának és megvetésének, akiken egykor zsarnokoskodott, Júdás lába helyett lába lett a Megváltónak, és egy teljes esztendeig hordozta őt a hátán, szerte a birodalomban, ahol nemrég még uralkodott. Amikor aztán Jézus meggyógyította magát, Júdás vele együtt rótt tovább az országutakat, s attól fogva hí barátja és tanácsadója lett, a legelső és legelőbbvaló a tizenkettő közül. Végül Jézus felruházta Júdást a nyelvek adományával, összehívta mind a sárkányokat, akiket Júdás annak idején szélnek eresztett, s magányos misszióra küldte tanítványát a tengerentúlra, „hogyan ott is terjeszd az Igét, ahová én már nem juthatok el”.

Majd bekövetkezett a rettenetes óra, amikor fényes délen elsötétült a nap; és Júdás, aki megértette, mi történik, nyomban keletnek fordította roppant hatását, hogy hazarepüljön a háborgó tengerek fölé. Ám mire Jeruzsálem városába ért, már holtan találta Krisztust a keresztfán.

Ekkor megrendült hitében, és gyöngének bizonyult; és a rákövetkező három nap Júdás haragja gyilkos fürgetegként söpört végig az egész Óföldön. Sárkányai lerombolták a jeruzsálemi templomot, kiűzték a népet a városból, a földdel tették egyenlővé Rómát és Babilont. És mikor Júdás rájött, hogy a Simon nevezett, akit Péternek hívtak, háromszor megtagadta az Urat, önkezével fojtotta meg őt, tetemét pedig a sárkányoknak vetette eledelül. Majd szerteküldte sárkányait, hogy szítsanak tüzeket az egész világon, ezer és ezer halotti máglyát gyújtva a názareti Jézusnak.

És Jézus harmadnapra föltámadott; és Júdás sírt, de a könyvei nem tudták kiengesztelni Jézus haragját, hisz örjögésében mindenben az Ő tanításai ellen cselekedett.

Jézus visszahívta a sárkányokat; azok hallgattak a szavára,

és szerte az Óföldön kialudtak a tüzek. És Jézus előszóltotta a bendőjükből Pétert, és tagról tagra összerakta újra, és az ő kezébe tette le a vezérletet az egyháza fölött.

És ezután mindenütt a világon kimúltak a sárkányok, mert ők voltak Júdás Iskariót hatalmának és bölcsességének eleven pecsétei; Júdás Iskarióténak, aki nagyot és súlyosat vétkezett. És Krisztus visszavette tőle a nyelvek adományát meg a gyógyító hatalmat; és mivel Júdás vak módjára cselekedett, a szeme világától is megfosztotta őt. (A könyvben volt egy nagyon szép kép a vak Júdásról, amint sírva görnyed sárkányainak teteme fölé.) És azt mondotta Júdásnak, hogy az emberek időtlen időig úgy fognak emlékezni rá, mint árulóra; még a nevét is elátkozzák, és minden, ami ő volt és amit valaha tett, örök fedlésbe fog merülni.

Ámde mivel Júdás annyira szerette őt, Jézus tett neki egyetlen engedményt: hosszú élettel adományozta meg, hogy legyen ideje magába szállni és elmélkedni a vétkein; hogy végül mégis bűnbocsánatot nyerjen, és megtisztult lélekkel távozhassék az élők világából.

Ezzel kezdődött Júdás Iskariót életének utolsó és leghosszabb szakasza. Ő, aki hajdan sárkánykirály és Krisztus barátja volt, most számkivetett, magányos, világtalan vándorként rótt az Óföld hideg útjait; meg kellett élnie minden város, ember és tárgy elmúlását, amit valaha ismert. Péter pedig, az első pápa és Júdás örök ellensége, addig terjesztette az egész földkerekségen a rágalmat, hogy Júdás harminc ezüstpénzért eladta az Urat, míg ő végül már a saját nevét sem merete vállalni. Egy ideig egyszerűen Vándor Júnak hívta magát; később, az idők folyamán még sok más nevet is viselt.

Több mint ezer évig élt, mint prédikátor, gyógyító és az álatok barátja. Miközben a Péter alapította egyház egyre növekedett és egyre romlottabbá vált, őt folyton üldözték és rágalmazták. Ám neki sok ideje volt, és végül bölccsé érett, és megbékélt a sorsával. És amikor, hosszú-hosszú századok múlva, végül üttött az órája és halottas ágyán feküdt, Jézus eljött hozzá kibékülni; és Júdás ekkor újra sírt. És mielőtt meghalt, az Úr megígérte neki, hogy néhányan a teremtett lelkek közül emlékezni fognak, ki és mi volt valójában Júdás Iskariót; és ahogy telnek a századok, az igazság egyre szélesebb hullámokat vet, míg végül Péter gonosz hazugságait örökre megcáfolják és elfelejtik.

Ez volt Szent Júdás Iskariót élete, ahogy *A kereszt és a sárkány útjában* olvasható. A kötet tartalmazta még a tanításait, valamint azokat az apokrif bibliai könyveket, amiket állítólag ő írt.

Miután elolvastam, odaadtam Arla-k-Baunak, a *Krisztusi Igazság* kapitányának. Arla szikár, pragmatikus nő volt, különöbben nem hitt semmiben, de a véleményét mindig nagyra tartottam. A legénység többi tagja, Szent Kristóf rendjének jámbor testvérei és nővérei, a könyv láttán csak az érsek valóságos borzadályát tudták visszhangozni.

- Érdekes – mondta Arla, mikor visszaadta nekem.

Nevetnem kellett.

- Ez minden?

Arla vállat vont.

- Szórakoztató történet. Könnyebb olvasmány, mint a ti Bibliátok, Damien; azonkívül sokkal izgalmasabb.

- Ez igaz – bólintottam. – De az egész történet abszurd. Hajmeresztő zagyvalék egyházi doktrínákból, apokrif hagyományokból, pogány mítoszokból és népi babonákból. Persze szórakoztató, ezt elismerem. Még azt is merném mondani, hogy ötletes. De egyúttal nevetséges is, nem találod? Ugyan ki hisz manapság a sárkányokban? Vagy a lábatlan Krisztusban?

Péterben, akit négy szörnnyeteg bekebelez, Krisztus meg utána összeragasztgatja?

Arla mosolyába némi gúny vegyült.

- Talán együgyűbb dolgok, mint a borra változtatott víz, a vízen járó Krisztus, vagy az a fickó, aki a cethal gyomrában lakott?

Arla-k-Bau élvezi, ha feleselhet velem. Emlékszem, mekkora botrány lett belőle, mikor egy hitetlent neveztem ki az úrhajóm kapitányának; de Arla érti a mesterségét, én pedig szeretem a közelemben tudni, mert folyton köszörülhetem rajta az elmémet. Okos nő ez az Arla, amit én többre tartok a vak engedelmességnél. Meglehet, ez bűn.

- Az teljesen más – válaszoltam neki.

- Valóban? – vágott vissza. Tekintete áthatolt az álarcomon. – Valld be, Damien! Ez a könyv kimondottan tetszett neked.

Megköszörültem a torkomat.

- Felébresztette az érdeklődésemet – helyesbítettem. – Hiszen tudod, Arla, miféle ügyekkel van dolgom általában! Száraz kis eltérések a doktrínáktól, obskurus teológiai szörszálhasogatás... Vagy leplezetlen politikai sakkhúzások, hogy pápát csináljanak egy nagyravágyó planetáris püspökből, esetleg valami koncessziót csikarjanak ki Új-Rómától vagy a Vesstől. A háború dicsőséges, de a csaták ostobák és mocskosak. Teljesen kimerítenek, szellemileg, érzelmileg, fizikailag egyaránt. Üresnek érzem magam utánuk, és furdal a lelkiismeret.

A bőrkötésű könyvre koppantottam.

- Ez valami más. Az eretnekséget természetesen el kell fojtani, de bevallom, alig várom, hogy megismerkedjek ezzel a Lukyan Judassonnal.

- A kivitele is szép – vélte Arla, és belelapozott *A keresz és a sárkány útjába*. Megállt, hogy alaposabban szemügyre vegyen egy különösen látványos illusztrációt. Gondolom, Júdást, amint halott sárkányai fölött zokog. Mosolyognom kellett, hogy ez a kép rá is ugyanolyan nagy hatást tesz, mint rám. *Aztán hirtelen elkomorodtam.*

Ez volt az első jele a rám váró nehézségeknek.

Így jutott el a *Krisztusi Igazság* Ammadon porcelánvárosába, ahol Szent Júdás Iskariót rendje székel.

Az Arion kedves, barátságos világ volt, háromszáz éve lakták. A népessége nem érte el a kilencmilliót; ebből kétmillióan a bolygó egyetlen igazi városában, Ammadonban éltek. A technológia színvonala közepesnek volt mondható, bár legnagyobb részt importból származott. Az Arionon nem honosodtak meg jelentősebb iparágak, és újító szellemben sem bővelkedett, legfeljebb művészeti téren. Mert a szépművészeteket nagyon nagyra tartották; virágzottak is mindenfelé. A vallásszabadság elve a társadalom egyik fontos alappillére alkotta, bár a légkör egyáltalán nem volt vallásos szellemű, a lakosság többsége önfeláldozóan hódolt a világi élvezeteknek. A legnépszerűbb hit az esztéticizmus volt, amit nem is igazán lehet vallásnak tekinteni. Éltek még a bolygón taoisták, erikánusok, ókeresztények, az Álmodó Gyermekei és tucatnyi alárendelt jelentőségű szekta.

Továbbá volt kilenc temploma az Egyetlen Igaz Csillagközi Katolikus Egyháznak. Kilenc – a hajdani tizenkettőből.

A többi hármat a közelmúltban hódította el tőle a legenergiusabban terjeszkedő arioni felekezet: Szent Júdás Iskariót rendje, amely ezenkívül még egy tucat újonnan épült templommal is büszkélkedhetett.

Az arioni püspök komor, szigorú arcú férfi volt. Fekete haját rövidre nyírva hordta, és nem tűnt túlzottan boldognak, hogy láthat.

- Damien Her Varis atya! – kiáltotta döbbenet, amikor bejelentés nélkül betoppantam a rezidenciájára. – Természetesen hallottunk már kegyelmedről, de álmodni sem mertem volna, hogy egyszer személyesen is megismerhetem, sőt, vendégül láthatom szerény hajlékomban! Kicsiny nyáj vagyunk mi...

- Egyre kisebb – vágta a szavába. – Amit nagykomtúrom, Torgathon érsek aggasztónak talál. A püspök úr bizonyára másként ítéli meg a helyzetet, hiszen még azt sem tartotta szükségesnek, hogy informáljon minket ennek a Júdás-imádó szektának a tevékenységéről.

Bosszús képet vágott a rendreutasításra, de gyorsan lenyelte a dühét. Még egy püspöknek is van oka óvakodni az inkvizíció fölszentelt lovagjaitól.

- Természetesen mi is aggódunk – felelte. – Minden tőlünk telhetőt megteszünk, hogy szembeszálljunk a terjedő métélyel. Ha kegyelmed esetleg jótanácsokkal tudna szolgálni ez ügyben, a legnagyobb örömmel hallgatom.

- Én Jézus Krisztus Lovagja vagyok, militáns rendi inkvizítor – mondtam nyersen. – Én nem tanácsokat adok, püspök úr, én cselekszem. Ezért küldtek az Arionra, és nekem feltett szándékom eleget tenni előljáróim kíváncsainak. Először is mindent tudni akarok az eretnek szektáról, meg erről az Első Tudósról, Lukyan Judassonról.

- Magától értetődik, Damien atya, magától értetődik – bólogatott a püspök.

Intett egy szolgának, aki behozott egy tálcát borral és sajttal, majd belekezdett a Júdás-kultusz rövid, ám robbanásszerű történetének összefoglalásába. Figyelmesen hallgattam; közben a körömömet fényesítgettem papi öltönyöm karmazsinvörös hajtókáján, míg a fekete lakk makulátlanul nem csillogott. Időnként kérdéseket tettem fel. Még a felénél sem járt a mondanandójának, amikor arra az elhatározásra jutottam, hogy személyesen fogom felkeresni Lukyant. Ez látszott a legcélravezetőbbnek.

Azonkívül kezdettől fogva ezt akartam.

Első arioni fellépésemet igen fontosnak tartottam. A lehető legnagyobb hatást kívántam tenni Lukyanra a rangommal és a megjelenéssel. A legjobb csizmámat vettem föl, egy puha, római bőrből készült mestermunkát, amely még nem látta Torgathon fogadótermét, s hozzá szigorú szabású, fekete öltönyt, burgundivörös hajtókával és merevített körgallérral. Nyakamban pompás, tömör aranykereszt lógott; ennek stílusához igazodott a galléromat összefogó tű, egy kicsinyített kardpenge, az inkvizíció lovagjainak jelvénye. Denis testvér gondosan ébenfeketére lakkozta a körömömet, aztán sötétel kihúzta a szemöldököm, és finom, fehér púderrel sminkelte ki az arcomat. Mikor a tükörbe néztem, kis híján megijedtem magamtól. Elmosolyodtam, de csak egy pillanatra. Rontotta az összhatást.

Gyalog mentem Szent Júdás Iskariót főházába. Ammadon városát széles, aranyszínűben ragyogó sugárutak szeltek át meg át; skarlátvörös levelű fák szegélyezték őket, amiket a helyi nyelvjárásban *szélsóhajnak* hívtak. Földig hajló, dús lombjaik mintha valóban elfeledett titkokról sóhajtoztak volna a könnyű szellőben. Judit nővér kísért, egy apró termetű, középkorú nő, aki még a Szent Kristóf rend bő csuhájában is véznának és törékenynek tűnt. Szelíd, barátságos arca volt, és nagy, ártatlan,

fiatalos szeme. Nagyon hasznos emberem volt. Már négy alkalommal végzett az életemre törő merénylekkel.

A főház hatalmas, tiszteletet parancsoló, szemlélatomást újonnan emelt épület volt. Gondosan ápolt kert övezte, tarka virágágyakkal és aranylő pázsittal. Az egész telket magas fal vette körül. A kerítés- és az épületfalat egyaránt freskók díszítették. Néhányat közülük már ismertem *A kereszt és a sárkány útjából*; egy pillanatra megálltam megcsodálni őket, mielőtt besiettem volna a főkapun. Senki nem állta utamat. Nem voltak őrkök, de még kapus sem. A kertben férfiak és nők sétálgattak a virágágyak között; mások az ezüsfák és a szélsőhajók árnyékában meghúzódo kőpadokon üldögéltek, békésen és tétlenül.

Megálltam a kavicsos sétányon, körülnéztem, aztán folytattam utamat Judit nővérral az épület felé.

Amikor az első lépcsőfokhoz értem, egy férfi lépett ki elem a főházból. Megállt az ajtóban, és várt. Testes, szőke ember volt; erős szálú, dús szakállá barátságos mosolyt kergetett. Szandált és bokáig érő, bő szabású leplet viselt, melyet himzett sárkányok díszítettek, keresztet tartó lovassal a hátukon.

Mikor odaértem hozzá, meghajolt.

- Damien Her Varis atya, az inkvizíció lovagja – mondta. Mosolya szélesebb lett. - Üdvözöllek Jézus és Szent Júdás nevében. A nevem Lukyan.

Utána kell néznem, ki szállít a püspöki udvarból információkat a Júdás-kultusznak, villant az agyamba; de megőriztem a tartásomat. Régóta vagyok már az inkvizíció lovagja.

- Lukyan Mo atya – mondtam, miközben kezét ráztunk -, lenne hozzád egy-két kérdésem. - Nem mosolyogtam.

Ő viszont igen.

- Gondoltam – felelte.

Lukyan irodája tágas volt, de csöppet sem hivalkodó. Inkvizítori pályafutásom során többször megfigyeltem, hogy az eretnekek olykor hajlamosabbak a szerénységre, mint az anyaszentegyház híu szolgálai. Egy gyöngéje mindenesetre Lukyannak is volt.

A dolgozóasztalába épített oltár mögött a falat egy festmény uralta, amelybe már beleszerettem: a vak Júdás, amint sárkányait siratja.

Lukyan elégedett sóhajjal leült, és nekem is intett, hogy nyugodtan foglaljak helyet. Judit nővért az előszobában hagytuk.

- Inkább állok, Lukyan atya – mondtam, mert előnyt láttam benne.

- Egyszerűen csak Lukyan – felelte. - Vagy Luke. Ahogy jobban tetszik. Mi itt nem használunk címeket.

- Kegyelmed Lukyan Mo atya. Arioni születésű, iskoláit a cathadai szemináriumban végezte, majd a Föld és az Ezer Világ Egyetlen Igaz Csillagközi Katolikus Egyházának rendtartása szerint papi felszentelésben részesült – mondtam. - Úgy foglak szólítani, ahogy az a rangodnak kijár, atyám. És kegyelmedtől is ugyanezt várom el. Értjük egymást?

- Hát persze – hagyta rám szívélyesen.

- Felhatalmazásom van rá, hogy megfosszalak a szentségek kiszolgáltatásának jogától, továbbá egyházi átokkal sújtsalak eretnek tévelygésed miatt. Egyes világokon még a kivégzésedet is elrendelhetném.

- De az Arionon nem – vetette közbe gyorsan. - A hatóságok itt roppant toleránsak. Másrészt többen is vagyunk nálatok – mosolyodott el. - Ami pedig a többit illeti, tudnod kell, hogy amúgysem osztom ki gyakran a szentségeket. Voltakép-



pen már évek óta nem. Most Első Tudós vagyok, tanító, filozófus. Utat mutatok másoknak, segítek nekik rátalálni a hitre. Ha ez téged boldoggá tesz, Damien atya, átkozz csak ki bátran! Elvégre mindnyájunknak az a célja az életben, hogy eljussunk a boldogság állapotába.

- Tehát megtagadtad a hitedet, Lukyan atya? – kérdeztem, és letettem az asztalára *A kereszt és a sárkány útját*. - De úgy látom, szereztél helyette másikat. - Most én mosolyodtam el; de nagyon hidegen, nagyon fenyegetően, nagyon gunyorosan. - Nevetségesebb hitvallást keresve sem találhattam volna! Fölteszem, most be fogsz számolni róla, hogy beszéltél Istennel, aki megbízott az új kinyilatkoztatással, és te csak az ő akaratát teljesíted, amikor igyekszel megtisztítani Szent Júdás méltatlanul bemocskolt nevét. Igazam van?

Lukyan mosolya a füléig ért.

- Frászkarikát! – legyintett. - Én találtam ki az egészet.

Elakadt a lélegzetem.

- Hogyan?

- Én találtam ki az egészet – ismételte meg. Büszkén kezébe fogta a könyvet. - Természetesen sokféle forrásból merítettem, főleg a Bibliából, ám összességében *A kereszt és a sárkány* a saját művemnek tartom. Igazán jól sikerült, ugye?

Persze büszkeség ide vagy oda, a nevemet nem írhattam ki rá, de az imprimatúrámat azért rátettem.

Egy pillanatig szóhoz sem jutottam. Aztán elhúztam a számat.

- Azt hittem, valami jó képzelőerővel megáldott őrülttel fogok találkozni, egy szerencsétlen bolonddal, aki önmagát vezető félre, és szilárdan meg van győződve róla, hogy az Úr őt szemelte ki új prófétának. Volt már dolgom ilyen fanatikuskal. Ehelyett kit találok? Egy szemforgató cinikust, aki a saját hasznára kieszelt magának egy egész vallást. Azt hiszem, a fanatikussal rokonszenvesebb lett volna. Kegyelmedtől már undorodni sem tudok, Lukyan atya. Az örökkévalóságig fogsz kínlódni a pokol tüzén.

- Nem hinném – felelte. – Azonkívül rosszul ítélsz meg engem, Damien atya. Nem vagyok cinikus, és az én kedves Szent Júdásomból sem profitálok különösebben. Sőt, egyáltalán nem. Míg a ti papotok voltam, jobban éltem. Azért csinálom, mert ez a hivatásom.

Le kellett ülnöm.

- Nem értem – vallottam be. – Magyarázd meg!

- Most megmondom neked az igazat. – Lehalkította a hangját; egészen furcsán beszélt, szinte selypegve. – Én Hazug vagyok!

- Gyerekes paradoxonokkal akarsz összezavarni? – fortyantam fel élesen.

- Nem, dehogyis! – csitított mosolygva. – *Hazug* vagyok. Nagybetűs Hazug. Ez egy szervezet, Damien atya. Egy vallás, ha neked így jobban tetszik. Egy nagy és hatalmas hit. És én csak porszemnyi képviselője vagyok.

- Ilyen egyházat nem ismerek – mondtam.

- Persze, hogy nem! Csodálkoznék is, ha tudnál róla. Titkos. Muszáj titkosnak lennie. Nem érted? Az emberek nem szeretik, ha hazudnak nekik...

- Én sem szeretem, ha hazudnak nekem – szakítottam félbe.

Lukyan sértődött képet vágott.

- Szóltam előre, hogy igazat fogok mondani, nem? Ha egy Hazug ezt ígéri, nyugodtan hihetsz neki. Különben hogy bízhatsz meg egymásban?

Keztem azt hinni hogy Lukyan mégis őrült; ugyanolyan fanatikus, mint minden etretnek, ha kissé komplikáltabb módon is. Itt nyilván valami bonyolult etretnekségről volt szó az etretnekségen belül, én azonban tisztán láttam a kötelességemet: feltárni az igazságot és a helyükre tenni a dolgokat.

- Sokan vagyunk – folytatta Lukyan mosolygva. – Meglepődnél, ha tudnád, milyen sokan, Damien atya; *tényleg* meglepődnél. De erről inkább nem beszéllek.

- Akkor mondd el azt, amiről beszélhetsz!

- Örömmel – bólintott Lukyan Judasson. – Mint minden vallásnak, nekünk Hazugoknak is van néhány alapigazságunk, amiben hiszünk. A hit mindig szükséges. Vannak dolgok, amiket nem lehet bizonyítani. Hiszünk, hogy az élet méltó rá, hogy végigéljük. Ez a dogmatikus alapvetésünk. Az élet értelme abban áll, hogy az ember él, ellenáll a halálnak, talán még dacol az entrópiával is.

- Tovább! – sürgettem; és szándékom ellenére egyre jobban érdekelt, amit mondott.

- Hiszünk továbbá, hogy a boldogság jó dolog, amelyre törekedni kell.

- Az egyháznak semmi kifogása a boldogság ellen – vetettem közbe szárazon.

- Ebben a magam részéről nem vagyok biztos – jelentette

ki Lukyan. – De erről most ne nyissunk vitát! Akárhogy viszonyul az egyház a boldogsághoz, lényegében azt hirdeti, hogy higgyünk a halál utáni létben, a Legmagasabb Lényben és egy elég komplikált erkölcsködexben.

- Úgy van.

- A Hazugok nem hiszik, hogy lenne élet a halál után, és istenük sincsen. Mi olyannak látjuk az univerzumot, amilyen valójában, Damien atya; és az a meztelen igazság, hogy az univerzum iszonyú. Nekünk, akik hiszünk és becsüljük az életet, meg kell halnunk. Utána semmi sincsen, csak örök űr, sötétség, nemlét. Az életünknek nincs értelme, nincs jelentősége. És ugyanez áll a halálunkra is. Ha egyszer eltávozunk, nem telik sok időbe, és az univerzum elfelejt minket; nemsokára már olybá fog tűnni, mintha soha nem is léteztünk volna. Végül mindent fölfal az entrópia, és a mi gyarló kis igyekezetünk mit sem tehet a borzalmas vég ellen. Mindennek vége lesz, mintha soha semmi nem lett volna. Maga az univerzum is mulandó, a halál fia... és teljesen mindegy neki.

Hátradőltem a széken, és a hideg futkározott a hátamon, miközben Lukyan sívár szavait hallgattam. Azon kaptam magam, hogy a keresztet babrálom a nyakamban.

- Nyomasztó bölcsekedés – mondtam -, és ráadásul hamis. Nekem is voltak már ilyen rémlátomásaim. Azt hiszem, legalább egyszer életében mindenkinek. De ez nem így van, atyám. Az ilyen nihilizmustól megóv a hitem. A hit védőpajzs a kétségbeesés ellen.

- Ó, hát ez egyértelmű, inkvizitor barátom! – mosolygott rám Lukyan. – Örülök, hogy ilyen jól értjük egymást. Már majdnem közénk tartozol.

Ráncba szaladt a homlokom.

- Telibe találtál! – folytatta Lukyan. – Az igazságok – minden nagy igazság, és jórészt a kevésbé nagyok is – az emberiség többsége számára elviselhetetlenek. A hitben találunk védőpajzsot ellenük. Te a te hitedben, én az enyémben, mások a magukéban. Nem számít, melyikben. Amíg őszintén és tiszta szívűnkől hiszünk, teljesen mindegy, milyen hazugságból kapaszkodunk.

Megsimogatta a szöke szakállát a kirottosodott végét.

- Tudod, a pszichológusok mindig azt mondják, hogy a hívők boldogok. Hihet az ember Krisztusban, Buddhában vagy Erica Stromjonesban, a lélekvandorlásban, a halhatatlanságban vagy a természetben, a szerelem hatalmában vagy egy politikai párt programjában, a végeredmény ugyanaz. Hisz; tehát boldog. Akinek a szeme rányílik az igazságra, az kétségbeesik és elveti magát az életet. Az igazság oly hatalmas; a hit oly csekélyke, oly szegényes, oly sok benne a tévedés és az ellentmondás! Az ember a homlokzatok mögé tekint és átlát rajtuk; aztán megérzi magán a sötétség súlyát, és képtelenné válik a boldogságra...

Nem vagyok nehéz felfogású. Rég rájöttem, mire akar kiilykadni Lukyan Judasson.

- Szóval ti, Hazugok új hiteket találtok ki.

Elmosolyodott.

- Mindenféle hitet, Damien. Nemcsak vallásokat. Gondolj csak bele! Mi tudjuk, micsoda szörnyű dolog az igazság. Ezer-szer többre tartjuk a szépséget. Így hát szépséget teremtünk: felekezeteket, politikai mozgalmakat, magasztos eszméket, hitet a szerelemben és a barátságban. Mind csupa hazugság. Mi önzetlenül terjesztjük őket, és sok más hazugságot is, el sem tudok képzelni, mennyit. Megszépítjük a történelmet, a mítoszokat, a vallást; mindent szebbé, jobbá, hihetőbbé teszünk. A hazugságaink persze nem tökéletesek. Az igazságok túl nagyok: rájuk nehezednek, idővel összezúzzák őket. Ám egy szép

napon talán rábukkanunk egy igazi, nagy hazugságra, ami az egész emberiség számára megfelelő lesz. Addig be kell érünk sok-sok kicsivel.

- Attól tartok, meglehetősen hidegen hagy a tanotok – feletem hűvösen és szenvtelenül; szinte transzban. – Én egész életemben az igazságot kerestem.

Lukyanban volt elnézés.

- Damien Her Varis atya, az inkvizíció lovagja! Jobban ismerlek téged, mint te önmagadat. Te is Hazug vagy. Jól végzed a munkád. Világról világra utazol, és mindenütt elpusztítod az ostobákat, a lázadókat, a kétkedőket... akik megingathatnák a hatalmas hazugság építményét, amelynek a szolgálatában állsz!

- Ha a hazugság, amit szolgálok, valóban ennyire csodálatraméltó – néztem rá szűrósan -, akkor miért tagadtátok meg?

- A vallásnak igazodnia kell a kultúrához és a társadalomhoz; együtt kell működnie vele, nem ellene. Ha súrlódások, ellentmondások támadnak, a hazugság összeomlik, és a hit meginog. A te vallásod, Damien, sok világnak jó, de az Arionnak nem. Itt barátságos az élet; a te hited szigorú. Mi szeretjük a szépséget; a te hited szűkmarkúan méri. Ezért kijavítottuk. Sokat foglalkoztunk ezzel a világgal. Ismerjük a pszichológiai profilját. Szent Júdásnak itt sikere lesz. A történet színes, drámai és roppant megindító. Júdás tragédiája boldogan végződik. Az Arionon rajonganak az ilyen mesékért. A sárkányok? Kedves kis adalék. Érdemes lenne a ti tanaitokba is beépíteni őket. Csodálatos szörnyetegek.

- Nem léteznek – mondtam.

- Dehogynem! – vágta rá. – Nézz csak hátra! – Rám vigyorgott. – Látod, *tényleg* hit kérdése az egész. Hát te honnan tudod, mi történt valójában háromezer évvel ezelőtt? Neked megvan a magad Júdása; nekem is a magamé. Mindkettőnknek van könyve hozzá. Melyik a valódi? A tiéd? Valóban azt hiszed? Még csak a Hazugok Rendjének első körébe nyertem beavatást, úgyhogy nem ismerem minden titkunkat, de azt tudom, hogy nagyon-nagyon régóta léteünk. Nem lepődnék meg, ha kiderülne, hogy az evangéliumokat hozzám hasonló emberek írták. Júdás talán sohasem létezett. Talán Krisztus sem.

- Meg vagyok róla győződve, hogy *valamiféleképpen* léteztek – mormoltam.

- Ebben az épületben több száz ember van, aki őszintén és szívből hisz Szent Júdásban meg *A kereszt és a sárkány útjában* – felelte Lukyan. – A hit nagyon jó dolog. Tudod, hogy mióta megalapítottuk Szent Júdás rendjét, az Arionon majdnem egyharmaddal csökkentek az öngyilkossági statisztikák?

Emlékszem, milyen lassan keltem föl a székből.

- Ugyanolyan örült vagy, mint minden eretnek, akivel valaha dolgom volt, Lukyan Judasson! – mondtam neki. – Sajnálak, amiért elveszítetted a hitedet.

Ő is felállt.

- Magadat sajnáld, Damien Her Varis! – nézett a szemembe. – Én új hitet, új életcélt találtam, és boldog ember vagyok. Te, drága barátom, kétségek közt hányódsz, és nyomorultul érzed magad.

- Hazugság!

Attól tartok, ezt teli torokból kiáltottam.

- Gyere velem! – mondta Lukyan. Megnyomott egy falipanelt, és a sárkányait sirató Júdás képe nesztelenül a magasba siklott. Mögötte lépcső vezetett az épület alsó traktusába.

A pincehelyiség közepén hatalmas üvegtartály emelkedett, színültig telve halványzöld folyadékkal – a folyadékban pedig petyhüdtlen lebegett *valami*, ami egy elaggott embrió torz be-

nyomását keltette. Idomtalan vízfeje és csenevész, sorvadttá teszte egyszerre tűnt vénnek és csecsemőszerűnek. Karjából, lábából és nemi szervéből lüktető csövek futottak egy halkán zúgó gépezetbe; szemlátomást csak ez tartotta életben.

Mikor Lukyan felkattintotta a világítást, a valami kinyitotta nagy, sötét szemét, és lelkem legmélyébe nézett vele.

- A munkatársam – közölte Lukyan, és megveregette a tartályt. – Johannes Azure Crux, a Hazugok Rendjéből, a negyedik kör beavatottja.

- És telepata – tettem hozzá halálos bizonyossággal. Több világon vezettem már pogromokat telepatak – többnyire gyermekek – ellen. Az anyaszentegyház azt tanítja a pszionikus erőkről, hogy a Sátán mesterkedései, hiszen a Bibliában nincsen szó róluk. Az öldöklések után sohasem éreztem tisztának a lelkiismeretemet.

- Johannes abban a pillanatban átvizsgált téged, amikor betetted a lábadat a kertbe, és közölte velem a megfigyeléseit – mondta Lukyan. – Még közölünk is csak néhányan tudnak róla. Nagyon hatékonyan segít nekünk hazudni. Megérzi, kinek a hite szilárd, és kinek csak álca. Nekem telepátikus vevőkészülék van a koponyámba operálva, hogy bármikor kapcsolatba léphessen velem. Annak idején ő nyert meg engem a Hazugok ügyének. Érezte a hitem megrendülését; érezte a kételyeimet, a kétségbeesésemet.

Ekkor fémes, kifejezéstelen géphang szólt hozzám a létfenntartó berendezésből; a tartályban lebegő torzó beszélt.

- És érzem a te kétségbeesésedet is, Damien Her Varis, hamis pap. Túl sok kérdést tettél föl magadnak, inkvizitor; kifáradtál, korhadt a szíved, nincs többé hited. Jöjj hozzánk, Damien! Igazi Hazug vagy régóta már.

Egy pillanatig tétozáztam. Lelkem háborgó mélyére tekintettem, és megkérdeztem magamtól, mi az, amiben hiszek. A hitemet kerestem, azt a tüzet, mely hajdan lángolt bennem; a bizonyosságot az egyház tanaiban, Krisztus jelenlétét a szívemben. Semmit nem találtam – semmit. Bensőm üres volt és kiégett, teli kétségekkel és fájdalommal. Ám amikor a szám már szólásra nyílt volna, hogy választ adjak Johannes Azure Cruxnak és a mosolygó Lukyan Judassonnak, hirtelen rábukkantam valami másra: valamire, amiben mindig is hittem, gyermekkoromban éppúgy, mint akkor a pincében.

Az igazságra.

Hittem az igazságban, még ha fájt is.

- Elvesztettük őt, Lukyan – mondta a telepata, akit groteszk módon Cruxnak hívtak.

Lukyan arcáról lehervadt a mosoly.

- Valóban? Pedig nagyon reméltem, hogy csatlakozni fogsz hozzánk, Damien. Az volt a benyomásom, már megértél rá.

Hirtelen elöntött a félelem, és legszívesebben felrohantam volna a lépcsőn Judit nővérhez. Lukyan nagyon sok titokba beavatott, én pedig visszautasítottam az ajánlatát.

A telepata megérezte a félelmemet.

- Nem áráthatsz nekünk, Damien – szólt. – Eredj békével! Lukyan nem mondott neked semmit.

Lukyan a homlokát ráncolta.

- Rengeteg mindent elmondtam neki, Johannes.

- Persze. De hihet-e egy olyan megrögzött Hazugnak, amilyen te vagy?

A tartályban úszó torzó apró, rancos szája korcs mosolyra húzódtott, ahogy lehunyta óriási szemét. Lukyan Judasson nagyot sóhajtott, és felkísért a lépcsőn.

Csak évekkal később jöttem rá, hogy Johannes Azure Crux volt az igazi Hazug, és Lukyan az áldozat, akinek hazudott. Persze hogy tudtam ártani nekik. Meg is tettem.

Ami azt illeti, nem bizonyult túl nehéznek. A püspököknek voltak kapcsolatai kormány- és sajtóköri körökben. Én is szerettem pár barátot a megfelelő számlákra átutalt összegekkel. Aztán lelepleztem Cruxot, hogy ott rejtőzik lenni a pincében, és megvádoltam azzal, hogy titokban agymosásnak veti alá Lukyan híveit. Barátaink magukra vállalták a vád képviselőjét. A rendőrség házkutatást tartott, letartóztatta a telepata Cruxot, és bíróság elé állította.

Természetesen felmentették. A vádam merő ostobaság volt: az emberi fajú telepata legfeljebb pár lépésről tudnak olvasni mások gondolataiban, ennél többre ritkán képesek. Mivel azonban nincsenek sokan, az emberek ösztönösen félnek és irtóznak tőlük, Crux pedig elég visszataszító volt hozzá, hogy különösebb fáradság nélkül az elvakult babona céljává tegyem. Miután szabadlábra helyezték, csakhamar ismeretlen helyre távozott Ammadon városából, ha ugyan nem az egész Arionról.

Meg sem fordult a fejében, hogy rábizonyíthatnám a vádat. A pusztá gyanú is elég volt. A hazugság építményén, amit Lukyannal közösen emeltek, már megmutatkoztak az első repedések. Hitet találni nehéz; elveszíteni könnyű. A leghalványabb kétely is alááshatja a legerősebb fundamentumot.

A püspök közreműködésével tovább szítottam a kételyeket. Nem volt olyan egyszerű, mint kezdetben hittem. A Hazugok alapos munkát végeztek. Ammadonban – mint a legtöbb civilizált városban – hatalmas mennyiségű információ volt felhalmozva. Az iskolákat, egyetemeket és könyvtárakat összekötő számítógépes hálózat bárki számára hozzáférhetővé tette ezt a koncentrált bölcsességet, aki el akart mélyedni benne.

Mikor utánanéztem a témának, rájöttem, hogy Róma és Babilon történetében ügyes változtatásokat hajtottak végre, és hogy Júdás Iskariótról három címszó van – az egyikben mint Babilon hódító királya szerepel. Ezenkívül megemléstették a nevét a függő kertekkel kapcsolatban, és találtam egy szócikket az úgynevezett *Codex Judae*-ről is.

És az ammadoni központi adatbázis szerint a sárkányok körülbelül Krisztus idejében haltak ki az Óföldön.

Végül kigyomláztuk az összes hazugságot: mindet kitöröltük a számítógépek memóriájából, noha féltucat nem-keresztény világ tudományos szaktekintélyeit kellett segítségül hívunk, mire a könyvtárosok és akadémikusok belátták, hogy nem csupán vallási tárgyú belvillongásokba akarjuk belerángatni őket.

Szent Júdás rendje időközben hervadozni kezdett a nyilvánosság éles fényében. Lukyan Judasson lefogyott és ingerült lett, templomainak legalább a felét kénytelen volt felszámolni.

Az eretnokség persze nem pusztult ki teljesen. Mindegy, mit találunk ki, mindig lesznek, akik hinni fognak benne. Így hát az Arionon, Ammadon porcelánvárosában, a szélsőhajok susogó lombsátrai alatt a mai napig olvassák *A kereszt és a sárkány útját*.

Arla-k-Bau a *Krisztusi Igazsággal* egy év múlva szállított vissza a Vessre, ahol Torgathon érsek végre engedélyezte nekem a régóta kért szabadságot, mielőtt harcba küldött volna a legújabb eretnokségek ellen. Győzelmet arattam hát: az egyház ügye rendületlenül haladt tovább, Szent Júdás Iskariót rendjét pedig alaposan megtépáztuk. Akkor még azt hittem, Johannes Azure Crux – a telepata – tévedett. Megfizetett érte, hogy alábecsülte a Szent Inkvizíció lovagjának hatalmát.

Később azonban újra eszembe jutottak a szavai.

Nem árthatok nekünk, Damien.

Nekünk?

Szent Júdás rendjének? Vagy a Hazugoknak?

Azt hiszem, tudatosan hazudott, noha tisztában volt vele, hogy el fogom pusztítani *A kereszt és a sárkány útját*. Mint ahogy azzal is, hogy a Hazugokhoz nem nyúlhatok, sőt – említeni sem merem őket. Hogyan is tehettem volna? Ki hitt volna nekem? Gigászi, csillagokat átszövő összeesküvés, oly ősi, akár a történelem? Ennek túlságosan örületbűze van – és nekem nem volt semmi bizonyítékom.

A telepata azért hazudott Lukyannak, hogy épségben engedjen a Szent Júdás-főházból. Ebben ma már biztos vagyok. Crux nagyon sokat kockáztatott, hogy beszervezzen. Mikor végül kudarcot vallott, lelkifurdalás nélkül leírta veszteségként Lukyan Judassont meg a hazugságát: feláldozható sakkfigurák voltak egy nagyobb játszmaiban.

Így hát élve távoztam az Arionról, és magammal vittem a felismerést, hogy nem hiszek többé, csak az igazságban – az igazságban, amit már nem találok meg egyházam kebelén.

Tizenkét havi szabadságom folyamán, melyet olvasással és tanulással töltöttem a Vessen, a Cathadayon és Celia Világán, erről végérvényesen megbizonyosodtam. Amikor letelt az időm, újra megjelentem Torgathon Nine-Klariis Thùn fogadótermében, a legeslegrosszabb csizmámmal a lábamon.

- Érsek úr – mondtam neki -, nem fogadhatok el újabb missziókat. Arra kérem méltóságodat, mentsen föl az aktív szolgálat alól.

- Miért? – mordult fel a nagykomtúr, indulatosan fröcskölve maga körül.

- Elvesztettem a hitemet – feleltem egyszerűen.

Hosszan, áthatóan hunyorgott rám pupillátlan szemével.

- Semmi közöm a személyes hitedhez. Az kegyelmedre tartozik, meg a lelkiatyjára – fújta végül. – Engem csak az eredményeid érdekelnek, Damien atya. Kegyelmed mindig jó munkát végez. Nem vonulhatsz nyugalomba, nem engedélyezem.

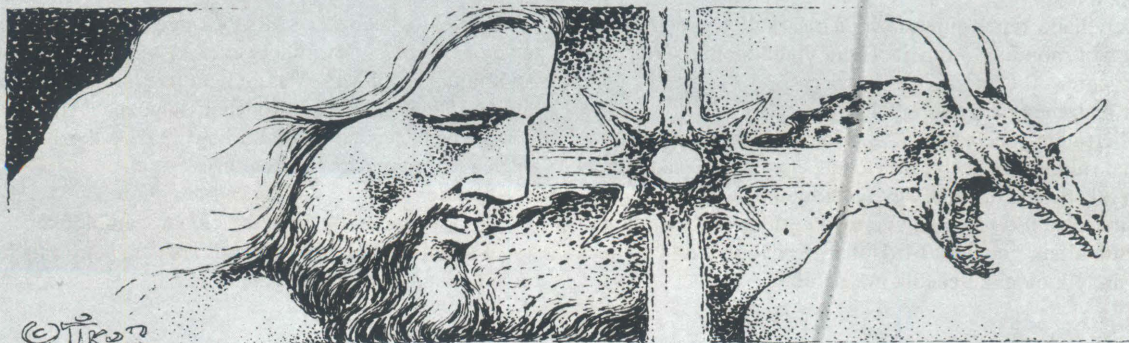
Az igazság felszabadít minket.

De az igazság hideg és üres és ijesztő, a hazugságok pedig szépek és kényelmesek.

Tavaly az egyház új úrhajót utalt ki nekem. *Sárkánynak* kereszteltem el.

Vége

Illusztráció: Tikos Péter



ODALENT

Odafent, az emeleten tovább folytatódott a kopácsolás. Mr Hober, aki épp a pincéből jött fel, a hűtőhöz lépett, féltő óvatossággal lerakta az ásókat, elővett egy újabb üveg sört, aztán letelepedett a nappali egyik fészlő huzatú, ódon foteljába, amit 1979-ben eltűnt nagyapjától örökölt, sok más dologgal – például a könyvespolc fölé szögezett bikatróféával, meg a szekrénytetőn porosodó vadászpuskával – egyetemben. Mr Hober nem kedvelte sem a fotelt, sem a nagyapját.

- Bárcsak vége lenne már a nyárnak – dűnnyögte a bajsza alatt. Egy legyet bámult, ami a kikapcsolt TV poros képernyőjén bókászott fel s alá. – Iszonyú ez a hőség.

- Tessék? – Mrs Hober a konyhában matatott, talán épp a mosogatást fejezte be. Harminckét hosszú éve majdnem minden nap ekkor végzett. Mostanában már nem tört össze sem csészéket, sem tányérokat.

- Nem értettem – mondta a férjének.

- Miért nem iszol te is egy sört? Hideg.

Az asszony belépett a szobába, és a plafonra nézett.

- Szerinted meddig csinálják még? – kérdezte.

- Zavar? – Mr Hober mélyet sóhajtott, majd hátradőlt. Próbált kényelmesen elhelyezkedni, úgy, hogy a rugók ne bókák a hátát. Nehezen sikerült.

- Igen. – Az asszony leült, az ajtó melletti kanapéra. – Négy napja ez megy. Tegnap olyan korán kezdték, hogy nem tudtam tőlük aludni.

- És a füldugók?

- Meleg van. Zavarnak. Különben is, nappal csinálják igazán. Éjjel ők is alszanak egy keveset. Azt hiszem.

- Alszanak – biccentett Mr Hober elmélázva. – Mi lesz ma este a tévében?

- Nem tudom. Milyen sörünk van?

A férfi a nő felé emelte a mélyzöld üveget. Az asszony finctorogva megrázta a fejét.

- Nem szeretem. – Megint a plafonra nézett. Idegesnek tűnt. – Abbagyhatnák már.

- Bekapcsolom a tévét – mondta Mr Hober, és távirányító után nyúlt.

- Akkor is hallani fogom. Elegem van ebből a kopogásból. Szétesik a fejem.

A felvillanó képek elijesztették a mászkáló legyet. Az ötösön híreket mondtak. Franciaország újabb atomkísérleteket hajtott végre.

- Próbálj meg nem odafigyelni.

- Miért nem szólsz nekik? – kérdezte az asszony. A férfi csatornát váltott. Lélegzetvételnél ideig egy fiatal nő sikított rémülten a képernyőn, aztán egy utcát mutattak, amin valakik valaki másokat üldöztek, fegyverrel a kezükben. Rossz fiúk a rossz fiúk ellen, gondolta Mr Hober. Kedvelte a rejtélyeket. Vajon melyik oldal kerekedik majd fölül?

- Tudod, miért nem szólok nekik – mondta a feleségének. – Ne kezd ezt, Martha. Tudod miért.

- Nem kezdem. De szólhatnak nekik. Csak te félsz. – Mrs Hober a tisztára mosott ásókra pillantott, aztán a bikatróféára, a könyvespolc fölé. – Azt hiszed, gyanakszanak valamire.

- De igen. Kezded. És nem hiszel nekem. Amikor ásnis kezdtem, akkor se hittél. Pedig igazam volt.

- Csak zavar a zaj. Miért gyanakodnának? Zavar a kopácsolás. Mit csinálnak egyáltalán? Mi az Istent kopácsolnak? Mi az Istent?

- Róla ne beszélj. – Mr Hober ismét megnyomta a távirányító egyik gombját. A kép fehér, sziszegő ponttá ugrott össze, mielőtt végleg elhalványult. – Tudod miért.

A férfi letette a sörét. Feltápázkodott a fotelből.

- Egyébként, azt hiszem, csak egy valaki költözött ide, Martha. Nem többen. Csak egy – mondta Mr Hober, mielőtt kellenélül elindult az ajtó felé.

Hoherék fölő szomszédja két hete, június végén, egy eső-áztatta szerdai délutánon költözött be a már ki tudja, mióta üresen álló lakásba. Egy kopottkék, bérelt furgonnal hozta el a bútorait. Úgy tűnt, nincs túl sok holmija, de aztán az első nagy cipekedést követő negyedik napon újra leparkolt a kis teherautóval az ódon ház – új otthona – előtt. Egy jókora ládát, és egy csomó deszkát hozott, ponyvával letakarva, noha akkor már vakító kék volt az ég. Nyoma sem látszott felhőnek.

- Ott, – magyarázta fennhangon a férfi az őt a lépcsőház kapujának hűvös árnyékából figyelő Mrs Pickingnek – az Awbury utcában, ott nem lehetett rendesen dolgozni.

Mrs Picking, az ötvenes éveinek derekán járó, fájós lábú házimesterné homlokát ráncolva bólintott. Volt egy barátnője, aki azon a környéken lakott. – A kutyák, ugye? – kérdezte az új lakótól. – Azt beszélnek, éjjel-nappal ugatnak azok a dögök.

- Úgy bizony – helyeselt a másik, miközben leverte ruhájáról a faládáról és az immár félrehajtott ponyváról ráragadt port. Látszott, hogy nem tudja majd egyedül felcipelni se a ládát, se a deszkákat.

- Az ember nem tud odafigyelni semmire – tette hozzá a férfi.

- Mivel foglalkozik? – Mrs Picking kutató pillantással mérte végig. Jókötesű, harmincas éveinek végén járó ember volt. Az a fajta, akiről Mrs Picking nem nagyon tudta volna kitálni, miféle is valójában. Irodában dolgozna? Ahhoz túl erős. Viszont nem elég izmos ahhoz, hogy igazi kétkezi, gyári munkás legyen, mint Mrs Picking férje.

- Rendőr vagyok. Vagyis voltam.

Mrs Picking érdeklődve felvonta a szemöldökét.

- Valami ilyesmire gondoltam. Tudtam, hogy valami ilyesmi a munkája. Látszik magán.

- Látszik? Tényleg? – A férfi előhalászott egy cigarettát feketé, gombolatlan ingének zsebéből, és rágyújtott.

- Nem utcai rendőr, ugye? – kockáztatta meg Mrs Picking.

- Nem. Nyomozó. – Ködlő füstkarika lebbent semmivé. – Az voltam. Mocskos zsaru.

A férfi halkan nevetett. Mrs Picking zavartan mosolygott.

- Miért hagyta ott az állását?

- Kirúgtak – felelte a férfi, fürkésző tekintetét Mrs Pickingébe mélyesztve.

- Miért? – a nő elfordította a fejét. Meghökkennek látszott.

- Túl jól lőttem. – Soká jött a felelet. – Azt hiszem, ezért.

- Jézusom! Csak nem lőtt agyon valakit? – Mrs Picking egészen belesápadt a gondolatba.

A férfi megrázta a fejét.

- Nem. Nem lőttem agyon senkit. De jobb is így most. Most

szobrokat faragok. Egész jól megy. – Hátrapillantott, a furgonon várakozó ládára. – És még fizetnek is értük. Nem tud valakit, aki segítené felvinni ezt itt?

Mrs Picking mélyet sóhajtott megkönnyebbülésében. Bármily kíváncsi természetű is volt, nem akart efféle ügyekről tudni. Még nem. Majd, ha egy kicsit már jobban megismerte ezt az embert. A titkok megfejtésének megvan a maga ideje.

- Hát, megkérhetné Mr Hober... de várjon csak, ő nincs itthon. A fiam viszont biztosan tud segíteni, bár épp munkába készül. Várjon egy kicsit, szólok neki.

Mrs Picking megfordult, és benyitott lakásának tölgybarnára mázolt ajtaján.

- John! John! Légyszíves, gyere ki egy kicsit, ha tudsz! Elkelve itt egy kis segítség! – aztán megint ki-

pillantott, az új lakóra. – Hová akarja vinni? Fel, a lakásba?

- Nem. A pincébe. Ha lehet.

- Sajnos nem. Sajnálom. – Mrs Picking bocsánatkérően nézett a férfire. – Az egész pince Mr Hoberé.

- Az egész?

- Igen. Megvette. Raktárnak. Mindenki más a padlást használja.

Az új lakó arca felderült.

- A padlást? Az jó. Jut egy zug nekem is?

Mrs Picking megnyugtatóan mosolygott. Persze hogy jut egy zug. És John majd segít. A padláson van hely. Csak a pincében nincs.

Aznap este Mrs Picking bolognai makarónit csinált vacsorára. A nővérétől tanulta a receptet, aki három évig Olaszországban élt. John, Mrs Picking fia odavolt anyja főztjéért – épp ezért az asszony csak azután kérdezte az új lakó felől, miután másodszor is megüresedett a tányérja. Nem csoda, hogy John sokat evett. Ugyanott dolgozott – a Portman hajógyárban –, ahol az apja.

- A ládában... – A fiú hosszat nyújtózott. Fáradtnak látszott. – A ládában egy jókora szobor volt. Fából. Egy bika szobra.

- Egy bikáé? Biztosan a következő alkotása. Eladja őket. Jó pénzért.

- Még nem volt teljesen kész az a bika – bölintott John. – De már nem sok hiányzott. Szerintem jó szobor. Ha eladja, egy ideig megél belőle.

- És a lécek?

- A léceket is a lakásba tette. Csak az üres ládát vittük föl a padlásra. Jól elfért a sarokablak alatt, Mrs Wilson könyvei mellett.

Mrs Picking töprengett egy darabig, aztán visszafordult a mosogatóhoz. Mrs Wilson poros, ócska könyvei mellett jó helye lesz annak a ládának – no de mi van, ha több van neki?

- Szólni fogok Mr Hobernek – jegyezte meg. – Gondolod, hogy hoz még új dobozokat? – kérdezte John. Mrs Picking már többször érezte úgy, hogy a fia kitálja a gondolatait. Ettől legtöbbször megijedt – néha viszont furcsa büszkeséggel töltötte el a dolog.

- Nem hiszem, hogy Hober belemenne – tette még hozzá John.

- Azért én majd megpróbálom. Talán bemutatom őket egymásnak. Megbeszélhetik.

- Várj egy kicsit ezzel, mama. Legalább egy hetet.

Mrs Picking egyetértően mosolygott. Egy hét, vagy kettő. Addig talán meg is szokják egymást egy kicsit.

És John általában jó tanácsokat adott.

Mr Hober a felső szomszéd lakásának ajtaja előtt állt. Oda-bent valaki telefonon beszélt, valaki mással. Mr Hober kíváncsi volt. Szerette a titkokat – ha nem rajongott értük. Az új lakó kihallgatása közben jutott ideje alaposan szemügyre venni az újonnan fölcsavarozott arany névtáblát is. Szép volt. Teke-regő, mattfekete betűkkel a Martin Hampton név állt rajta.



Igen. Nemsokára jövök. – Vajon Hampton hangját hallotta? Igen. Hiszen egyedül költözött ide. Csend. Biztosan a választ hallgatja, gondolta Mr Hober. Boldog volt, hogy hallgatózhat.

– Hamarosan vége. Nyugodj meg, meglesz. Elintézem. Persze, persze hogy el...

Vajon miről beszélhetnek? Mr Hober még közelebb állt az ajtóhoz. – Igen, megvan – szüremlettek ki a szavak. – Itt van. A kezemben. Igen. Biztos. Aztán már nyugodtan alhatunk.

Mr Hobernek az alvásról és a nyugalomról eszébe jutott a felesége, és az, hogy miért is jött föl. Elfintorodott, és hátrált egy rövid lépést. Aztán még egyet. Még véletlenül sem akart gyanúnak tűnni Hampton szemében – és Marthát sem akarta nagyon megvárakoztatni.

– Nem tudom. Várj csak... – Mr Hober kopogtatott. – Várj egy kicsit – mondta az ajtó mögött a hang, nagyon halkán. Aztán még hozzátette: – Igen. Azt hiszem.

Mr Hober még egyszer kopogott.

– Ki az? – Ez a kérdés már neki szólt. Utálta az ilyen kérdéseket, de erőt vett magán. – Bill Hober. Az alsó szomszéd.

– Mr Hober? Egy pillanat, Mr Hober – felelte a férfi odabent, a lakásban. Aztán valamivel halkabban folytatta. – Egy pillanat és megvagyok. Ez vajon nekem szólt? – gondolta Mr Hober. De feleletet találni már nem jutott ideje. Egy, kettő. Folytott, puffanva elfúló szisszenéssel két apró, fekete lyuk szakadt először az ajtóba, aztán Mr Hober

mellkasába. Lövések. Hangtompítóval felszerelt löfegyverből adták le őket, és talán még a Mr Hober háta mögötti ajtót is átütötték, miután kirobantak a hátából. Mr Hoberből feketén bugyogott a vér. Szíven lőtték, pontosan szíven. Kétszer egymás után. Alig egy-két centiméter választotta el egymástól a sebeket. Nem mintha ez számított volna. Bármelyik lövés halálos lett volna egyedül is. Faforgács szállt a levegőben, lassan lebbenő őszi levélkavalkádként követte az elzuhanó testet. Ősz. Aztán tél. Mr Hober szemének tükrébe belefagyott a döbbenet. – Megvan – mondta odabent a hang, talán Hampton hangja, a telefonba. – Mindjárt jövök. Mondtam, Martha. Mondtam. Maradj ott. Jövök. Martin Hampton ajtaja befele nyílt. A férfi lassan, óvatosan lépett ki, mint aki tart valamitől – valamitől, ami úgy tűnt, nem a lebukás veszélye. Leguggolt a vérben heverő Mr Hober mellé, és megpróbálta kitapintani a pulzusát a nyakán is, és a kezén is. Egy hosszú, süket percen

át figyelt, mielőtt kissé megnyugodva felállt, és mélyet sóhajva nekilátott, hogy Mr Hobert a lábainál fogva behúzza a lakásba. Amikor ezzel megvolt, feltörölte azt a széles, fekete vércsíkot, ami az elvonszolt Mr Hober nyomán kígyózott. Pár határozott mozdulat volt csupán, egy közönséges felmosóronggyal.

Az ajtóval nem törődött különösebben. Csak azért zárta be maga mögött, hogy ne hallatsszon ki az újrakezdődő, ám minden eddiginél hangosabb kopácsolás. Hosszú szöveget vert be. Néhány hosszú szöveget, a megfelelő helyekre. Kalapáccsal. Nem tartott neki túl sokáig. Martin Hampton az asztalra tette az acélszürke pisztolyt, amiről még odafönt, saját lakásában letekerte a hangtompítót. Már nem volt rá szükség.

– A neheze megvan – mondta elégedetten.

Martha Hober ellépett az ablaktól, és szembefordult a férfival. Szomorú volt? Vagy csak annak látszott? Hampton nem tudott volna felelni ezekre a kérdésekre.

– Megvan. Igen – az asszony a csövével fogva fel emelte a fegyvert. Remegett a keze. – Ez ennyire nehéz? Nem hittem volna. Nem.

Szünetet tartott. Olyat, amiről a másik tudta, hogy nem szabad megszakítani.

– Régóta szerettem Billt. Hosszú volt ám ez az idő, Martin.

– Tudom, nővérem. De elárulta a Rendet. A férjed megőrült, Martha. – Hampton az asszony felé kínált egy doboz cigarettát, pusztá udvariasságból. Valószínűtlennek tartotta, hogy az unokanővére rászokott volna a dohányzásra az alatt az idő alatt, míg távol voltak egymástól. – Bill megkattant, Martha. Befalazta. Csessze meg.

– Igen. De akkor is szerettem. – A nő szemében könnycsepp csillant. Szipogott. – Nem gondoltam, hogy ez lesz a vége. Olyan büszke voltam, Martin.

Hampton adott neki egy zsebkendőt.

– Ezek a titkok gyakran az örületbe kergetik az örzőiket, Martha. Egy főpappal is megeshet. De ha megesik, akkor már nem főpap, még ha egyenes ágon leszármazottja is a... Szóval Bill már csak egy örült volt, aki halálos veszélyt jelentett a Rendre. – Hampton felkelt a fotelból, és az ablak melletti polchoz lépett. – Jó ez a váza. Honnét van?

– És most mit fogunk csinálni? Lemegyünk és... – a nő elharapta a mondat végét. Kétségbeesett pillantást vetett Hamptonra, aki épp visszatette a vázát a helyére.



- Kicsit porosak a polcaid – dűnnyögte a férfi. – Igen. Le-visszük a pincébe. De nem. Mégsem. Előbb kiássuk.

- Kiássuk? Nehéz lesz, Martin. De legyen. Jó. Ássuk ki. Bill, mióta befalazta, minden nap lemegy, akarom mondani lement, hogy csináljon valamit. Engem soha nem engedett le.

Hampton felvonta a szemöldökét. Rágyújtott egy újabb ci-garettára.

- Soha?

- Soha. Azt mondta, az én érdekemben.

- Hát persze. Ugye nem baj, hogy a vázába hamuzok? Úgy-is tiszta por. Aztán levisszük Neki Bill tetemét. Biztosan ret-tentő éhes lesz. Huszon... Te jó ég. Kurva éhes lesz.

- Mit csináltál Billel?

- Miután lelőttem? Megfeszítettem, az áldozati rituálénak megfelelően. A Szobor előtt. A Szobor majdnem olyan jó, mint az igazi. Szerintem megérezte Ő ott, Odalent.

Martha megborzongott. Futó pillantást vetett a falon füg-gő bikakoponyára.

- Az ott... az is olyan, mintha igazi lenne, nem? Iszonyú dolgokat csinálunk, Martin. Odavetjük neki saját unokáját, hogy falja fel.

- Iszonyú titkokat védünk, Martha. Ezt bízták Bill nagy-apjára és az Ő elődeire az... az Égiek. És ezt bízták ránk Bill nagyapja. Az a feladatunk, hogy Őt és utódait, akik olyanannak születnek, mint Ő, segítsük és szolgáljuk.

-Mit gondolsz, miért nem lett olyan Bill apja is, mint... mint Ő? Gondolod, hogy Bill nagyapja lesz az utolsó, aki Posszeidón átkát hordja?

- Nem tudom, Martha – Hampton megvonta a vállát. – Nem tudom, hogyan alapította meg a Rendet. És nem tudom, mi volt a Rend előtt. Nem is szeretek találgatni. Tudod, minden titok az Ővé...

Mrs Hober biccentett – de Martin folytatta.

- ...de azt hiszem, ha engem kérdezel, hogy szerintem az első, a krétai után mindig egy létezett, csak egy, aki ugyan-olyan volt, akárhány gyermeket is nemzett az előző. Csak egy lett olyan, mint az apja. A többiek emberek maradtak. És Bill nagyapja után... Szóval az ő egyetlen gyermeke valamiért már nem volt az. És Bill... de én azt hittem, te ezt mindenkinél jobban tudod a földön. Soha nem beszéltetek erről?

- Nem. Erről soha. Megpróbáltam, de nem... Egy pontnál soha nem volt hajlandó tovább menni. De Bill nem az. Azt hiszem, észrevettem volna. És ő is egyetlen gyermek volt. Egyet-len – és nemzőképtelen. Próbáltuk.

- Talán ezért alapította Bill nagyapja a Rendet? Tudta vol-na, hogy ő lesz az utolsó a fajtájából? Tudnia kellett, hisz Ő a Labirintus ura. Bill pedig szerintem sem volt az. – Hampton kényszeredetten nevetett. – Akkor nem tudtam volna lelőni. Darabokra tépett volna, azt hiszem. Ott helyben.

Martha megrázta a fejét, és elindult a konyha felé.

- Főzök egy kávé. Jót fog tenni mindkettőnknek.

Hampton az ablakhoz lépett, s az üvegre tette a kezét. Az utcát nézte, de a gondolatai már máshol jártak.

- Ásókra lesz szükségünk, Martha. Billnek vannak ásói, ugye? Biztos vannak.

Martin Hampton leverte a cigarettájáról a hamut, ami egye-nesen a váza mélyére, a feneketlennek tűnő sötétségbe hullt.

Por a porhoz. Hamu a hamuhoz.

John Picking könnyed léptekkel kaptatott föl Mr Hampton lakásának ajtajáig. Neki semmiség volt ez a két emelet. Az anyjának öt percébe is beletelt volna. Őt percébe – és igen sok fájdalmába.

Csak amikor már majdnem megnyomta a csengő gombját, csak akkor vette észre a golyó ütötte lyukakat – és azt, hogy az ajtó résnyire nyitva maradt.

- Mr Hampton! – John azon kapta magát, hogy a szíve va-dul kalapál. Mi van, ha betörték Mr Hamptonhoz? Mi van, ha még mindig itt vannak a betörők? Nem, nem ennél rosszabb tör-tént. Ökölbe szorította a kezét.

- Mr Hampton! Itt van?

Odabent némán hallgatott a sötétség.

John ellazította az izmait, aztán belökte az ajtót és belé-pett.

Labirintus. Minden titkok rejteke.

Hampton és Martha nem lepődtek meg igazán azon, ami a pince tömör, vörösbarna foltos vasajtaja mögött várt rájuk. Tudták, mire számíthatnak. Bill Hober az évek során kibon-totta az eredeti pincefalakat, és tovább ásott – amíg el nem ér-te a szomszédos házak pincéit...

- ...ha elég mélyre mennénk – dűnnyögte Hampton, – sze-rintem a metróalagútig is eljuthatnánk.

- Ha elég mélyre mennénk – felelte Martha –, Bill szerint kijutnánk ebből a világból. Bill szerint a Labirintus mélyebb, mint a földi világ. Bill szerint a Labirintus él. Én hiszek neki.

Vízcsapok, rozsdás csövek, csend és sötétség. A férfi meg-borzongott, amint körbevilantotta zseblámpáját.

- A padlás sokkal barátságosabb.

Ledobta az ásókat.

- Ne mondj ilyeneket! Ez itt szent hely – suttogetta Martha elszorult szívvel. – Látod, Bill még akkor sem tudott szaba-dulni a... annak a hatása alól, amikor Az már több, mint két év-tizede be volt falazva.

- Nem – ingatta a fejét Hampton. – Soha nem hittem volna, hogy pont saját vére fordul majd ellene. Remélem nem esett komolyabb baja. Ha mégis... akkor az az Égiek rendelése.

Előreindult, Martha pedig azonnal a nyomába eredt. Nem akart egyedül maradni a Labirintusban, még akkor sem, ha va-lódi beavatott volt, hűséges és odaadó tagja a szervezetnek, mely a mélység titkait vigyázza – a Rendnek, mely a borzal-mas Minotaurusz nevét viselte.

Egy örökkévalóság telt el, mire megtalálták a vérvörös hi-eroglifákkal díszített falat. Szerencsájuk volt, hogy tudták, mit keresnek. Odalent a Rend tanításai szerint az ember egyetlen reménye az lehet, ha pontosan tudja, mit keres. A fonalak túl egyszerűen szakadnak.

- Vajon hogyan zárta be? – Martha félt. Fáztak a csontjai ettől a kérdéstől.

Hampton két kézre fogta az ásót, s a végével rásújtott a falra. Tompa dobbanás volt a válasz, semmi több.

- Hogyan tudta bezárni? Mit gondolsz, Martin?

A férfi immár módszeresen bontotta a falat. Kezdetű ful-lasztóvá válni a por.

- Martin!?

- Nem tudom, Martha – köhögte a másik. – Nem tudom. Talán csapdába csalta valahogy. Végül is az unokája, nem? A lényeg az, hogy mi most kiengedjük. Hatalmas szolgálatot teszünk a Rendnek.

- Elárultam Billt, Martin. – Martha a fal tövében ült. Egy csótány mászott a lábán, de ő meg sem rezdült. A kislány, aki lelke mélyére temettetett, sikoltozott volna. De ő elhallgattatta. Most moccanni sem moccant.

- Kár, hogy csak ennyi idő után döntöttél, Martha. – Hampton megfordult, ingujjával megtörölte izzadt homlokát és a nő szemébe nézett. – A Rend mindennél fontosabb. Jó, hogy végül rájöttél erre és megírtad azt a levelet. A... a Bika nélkül meghalt volna a Rend. A Rend nélkül meghalt volna a Bika.

- ...és akkor a világ minden szörnyűsége az emberiségre szakadt volna – motyogta Martha csendben. – Minden titok. Akkor is. Elárultam Billt.

- De megmentetted a Rendet, és a...

- Miért nem mondd ki, Martin?

A férfi megtorpant a mozdulat közepén.

- A Minotauruszt. A Bikát. A Bikát! – üvöltötte Martin Hampton megbicsaklott, már-már sikoltó hangon, és dühödten verni kezdte a falat. – A Bikát! Minotauruszt!

- Ne, Martin! Idehívd, és felbőszítéd! – Martha sírva fakadt. – Itt nem szabad így megsérteni a Hallgatást!

Hampton hirtelen elnémult – de nem Martha miatt.

Beszakadt a fal, és egy iszonytató bűzt árasztó üreg nyílt meg. Embernyi rejtéken, úgy tűnt, nincsen semmi.

A férfi odahajolt. Közel, egészen közel. Bevilágított a zseblámpával.

A felfoszló félhomály mélyén egy test hevert. Egy lefejezett, réges rég oszlásnak indult emberi tetem.

Hampton öklendezni kezdett.

Nem tudta visszafogni a hányingerét.

- Képtelenség – mondta, miután már meg tudott szólalni.

- Nem ölhetted meg a Minotauruszt.

Martha nem válaszolt azonnal – nem merte hangosan kimondani a gondolatait, a gondolatokat, a lakásuk falára függesztett hatalmas bikatróféáról – igazi lenne, az lett volna a koponyája? -, a vadászpuskáról, Bill Hober örökségéről, amit legjobb tudomása szerint a nagyapja – az utolsó Minotaurusz? – hagyott rá.

- Mihez kezdünk most, Martin? – suttogta végül. – Mihez kezdünk?

Hampton nagyokat fújt.

- Saját vére végzett a Minotaurusszal. Megtartjuk a titkot, Martha. Kettőnk lesz a legszörnyűbb titok, ami valaha is létezett.

- És a ház, Martin? Nyomozni fognak utánunk.

- Titkok és titkok, Martha. Kezdek rosszul lenni a titkoktól. Van valami, amit úgy tűnik, nem tudsz. Furcsa, hogy ezt nem mondta el Bill, pont ezt... Ha nyitva hagyjuk a pinceajtót, a Labirintus elviszi a ház titkait. Senki nem tud majd semmiről. Csak a beavatottak kezében lehet kulcs. A beavatottakéban – azaz a mi kezünkben, ehhez a titkokhoz, Martha, a miénkben, akik sosem laktunk itt. Nemhogy nem laktunk... de nem is jártunk itt soha. Érted, Martha?

Mrs Hober bólintott. Értette.

Másnap reggel 8:30-kor Martha Hober és Martin Hampton elrepültek New York állam felé.

Októberben, két hónappal később, rozsdába fordul a világ.

- Valamiért mindig azt hiszem, hogy maga nős ember, Mr Hober. Nem tudom, miért. Ne haragudjon.

Mr Hober, mindkét kezében egy-egy telepakolt szatyorrall a ház kapujának boltíve alatt áll – éppcsak hazaért a bevásárlásból. Mrs Pickingre mosolyog. Már rég nem fájlalja a szögek ütötte sebhelyeket, sem a tenyereiben, sem a bokájánál – és golyójárta szíve is újra nyugodtan ver már éjszakánként. Lábaiánál lehullott falevelek kavarnak.

Nem látszik rajta, hogy ő a Minotaurusz. Pedig ő az. Csak éppen titokban tartja kilétét. Rejtőzik.

- Hát, tudja, April, elmondok magának egy titkot. De csak ha nem mondja tovább senkinek. Senkinek. Megígéri?

- Úgy ismer engem? – mosolyog vissza Mrs Picking. Imádja a titkokat.

- Egyszer, talán nem is olyan régen, nős voltam. Volt feleségem. De már nincs. Elhagyott – vagy én hagytam el őt? Nem is tudom. Nem tudott titkot tartani. Sem ő, sem a barátai. Azt hitte, egy egészen apró titok megtartásához is egy hadseregnek van szükség. De legalábbis egy titkos szervezetre.

Mrs Picking nevet, halkan, kissé kárörvendően. Mr Hober folytatja.

- Martha olyan volt, mint a nagyapám. Képzelje el, a megboldogult öreg egyszer valóban, érti, valóban létrehozott egy egész titkos társaságot. És tudja, miért csinálta? Mert egyedül volt, és attól félt, nem lesznek gyermekei.

- Egy titkos társaságot? – kérdezi Mrs Picking, összevont szemöldökkel, rosszsallóan.

- Hogy legyen kinek elmondania a titkait. Kész örült volt. De ne haragudjon, a feleségemnél tartottam. Martha... Nos. Halottak vagyunk egymás számára. Vége.

Mrs Picking bólint, mint aki mindent tud. De nem kérdez.

- Nem jön át este egy teára, Mr Hober?

- Csak Bill, April. Magának csak Bill – de hiszen ezt már sokszor mondtam. A meghívást köszönettel elfogadom – de csak akkor, ha biztos abban, hogy nem zavarom majd önöket, kiváltképp a fiát a pihenésben. Tudom, mennyire csúnyán megsérült John abban a szerencsétlen augusztusi balesetben. Borzasztó, hogy egyes emberek micsoda vadállatokat tartanak a lakásukban. Higggye el, teljes szívemből kívánom, hogy John mihamarabb meggyógyuljon, és remélem, visszatér majd az emlékezete is.

Mrs Picking szomorúan biccent.

- Az orvosok azt mondják, magára a balesetre soha nem fog tudni visszaemlékezni. De nyugodtan jöjjön át, Mr Hober. Senkit nem fog zavarni. Sőt. John még örülni is fog magának. Kedveli magát, Mr Hober.

- Én is nagyon szeretem őt, April. Olyan az a fiú, mintha csak a saját fiam lenne. Bizony, ha lenne fiam, olyan lenne, mint John.

És a Minotaurusz mosolyog.

Egészen emberinek látszik.

Egészen emberinek.

Illusztrációk: Tikos Péter

Hortus Bestiarum

I. A GRIFFMADÁR

TARTALOM

01. A griffek testalkatáról és nevezeteiről
02. A perzsaországi griffekről és csudás átváltozásukról
03. A napisten földi birodalmáról
04. A kincseket őriző griffekről
05. Ugyanezen griffek kincseiről
06. A griffekről és a honfoglalásról
07. A pusztákban lakozó griffekről
08. A kereszténnyé dicsőült griffekről
09. A címerekbe foglalt griffekről
10. A hősöket hordozó griffekről
11. Rénaud lovag griffkalandjáról
12. A griffek varázserejű karmairól
13. A griffek után kutató utazókról
14. A valóságosan való griffekről
15. Függelék: A hippogriffről

01. A GRIFFEK TESTALKATÁRÓL ÉS NEVEZETEIRŐL

Ezek a lények az oroszlán és a sas keverékei: testüket az oroszlántól, szárnyukat és fejüket a sástól kapták. Szőrös, csúcsos hegyű fülük van, mint a kutynak. Hátsó fertályuk mindenben az oroszlánéra hasonlít, mellső lábaik azonban hatalmas saskarmokban végződnek. Szárnyukat, fejüket és mellkasukat tolltakaró borítja, testük többi részét dús oroszlánbunda. Általában nyolcszor akkora, mint az oroszlán, és erősebbek száz sasnál is. Egyes megfigyelők szerint kígyófarkuk van, de valószínűbbnek tűnik, hogy ezt a testrészüket szőrzet fedi, és sötét árnyalatú bojttal végződik, akár csak az oroszlánoké.

Színezetük meglehetősen sokféle, fajról fajra változik. Többnyire eléggé egyhangú – homokszínű bunda sastollakkal -, ám a törzs lehet hófehér vagy meleg aranyárga is, esetleg krémszínű, skarlát foltokkal. A fej- és a szárnytollak egyes példányokon kékek vagy zöldek, a mellkas tollazata élénkpiros. Ami a csőrt és a két mellső csüdöt illeti, ezeknek a színe szarusárgától ragyogó aranyfényűig váltakozhat. Maguk a saskarmok jobbra feketék.

Így írja le a griffmadarakat Michael Page a Sosemvolt dolgok enciklopédiájában, s lássuk be, az ábrázolás alaposágában a legigényesebb érdeklődő sem találhat kivetnivalót. Talán csak azt a hibát lehet felróni neki, hogy oroszlán és sas ivadékaiknak mondja őket; ez merőben tudománytalan álláspont. A griffek külön fajt alkotnak, egymás között szaporodnak. Nem eleve szülők; utódaikat szoptatás helyett madár módjára etetik, persze nem férgekkel és rovarokkal, hanem nagyobb fajta emlősállatokkal, alkalomadtán bizony emberhússal is. Fészükbe azonban nem tojást, hanem fekete agátköveket raknak, ezekből kelnek ki idővel a fiókák.

Hiányolhatnók még a szövegből a pontos rendszertani meghatározást is, ám ennek az elhagyása in-

kább üdvös, mint kárhóztatandó. Szabatos megadása főként azért volna elhamarkodott, mert manapság e szárnyas meselények köznap elnevezése körül sincs minden rendben – legalábbis hazánkban, Magyarországon.

A griff szó eredete az ógörög *grüpsz* kifejezésre vezethető vissza, ami keselyűt, karmos ragadozómadarat jelentett. A latinban – amely nem ismerte és kiejteni sem igen bírta a görög *pszi* hangot – a név *gryphusszá* torzult. A germán-szász idiómák számára azonban még ez is túl nyelvtörőnek bizonyult, hát tovább igazítottak rajta. Így lett a szóból a németben *Greip*, majd *Greif*, az angolban pedig *gryphon*, ami utóbb *griffonná*, illetve *griffinné* egyszerűsödött. Ez az angol szóalak kezd visszaszivárogni mostanában a hazai fantasy-regények s még inkább a szerepjáték-kiadványok lapjaira, ahol időnként *griffonnak* titulált szörnyekkel találkozhatunk. Ez nemcsak nyelvi barbarizmus, hanem arról is árulkodik, hogy az elkövetőknek igen ködös fogalmaik vannak mitikus hagyományainkról. A szóban forgó meselénynek ugyanis – szemben a goblinokkal, lichekkel, *brownie*-kkel stb. – van jó magyar neve: *griffmadár* vagy egyszerűen *griff*. Mégpedig azért, mert – ismét csak a fent felsoroltakkal ellentétben – már a honfoglalás előtt is szerves része volt népünk hiedelemvilágának. A kelta és a germán mitológiából viszont hiányzott; a nyugati lovagregékben az antik írásos hagyományból került át. Magyar szövegek környezetben *griffonnak* nevezni tehát legalább akkora otrombaság, mint ha a Hortobágyról szólva csikós és gulyás helyett *tschikoscht* és *goulascht* írnánk.

02. A PERZSAORSZÁGI GRIFFEKRŐL ÉS CSUDÁS ÁTVÁLTOZÁSUKRÓL

A griffmadár őshazája az antik Perzsia, a kevély Akhaimenida birodalom, mely oly hosszan és nevezetesen háborúskodott a görögökkel, s végül összeomlott a makedón Nagy Sándor csapásai alatt. Az ókori perzsákról nemcsak az közismert, hogy imádták mindenféle állatból egybeszerkesztett fantáziaszörnyekkel díszíteni az épületeiket, hanem az is, hogy valósággal bálványozták az erőt, a hatalmat, az uralkodói méltóságot. Nem csoda hát, hogy a legnemesebb és legfélelmetesebb égi, illetve földi ragadozókból összegyúrt keveréklény hamarosan népszerűbb lett az összes többi hibridnél. A griffmadár alakja fejezte ki a legméltóbb módon a nagykirály mérhetetlen fenségét és hatalmát. A szűszai és perszeopoliszi paloták téglamozzaikjairól éppúgy újra meg újra viszaköszön ránk, mint a romok között talált uralkodói pecséthengekről; hol a szent tüzet őrzi, hol önmagában áll, zord és rettenetes tekintélyt sugározva. A nagykirály jogára alatt élő zsidók szemében a griff a perzsa birodalom szimbólumává vált.

A görögök barbároknak tekintették a perzsákat, ez azonban nem akadályozta meg őket abban, hogy kultúrájuk temérdek elemét átvegyék és beépítsék a magukéba. Így történt ez a griffmadárral is, méghozzá jóval a híres háború kitörése előtt.

Az a griffet ábrázoló aranylemez, amelyet a delphoi





WARHAMMER FANTASY

Tessék, csak tessék, hölgyeim és uraim! Fáradjanak közelebb! Itt látható élő-elevenen mindaz a szépség és nagyság, amely városunk címerében pompázik! Csodálatos jószágok, nemdebár? Csak úgy süt belőlük az erő! Hát még ha röptükben látná őket, kedves uram! Nincs annál lenyűgözőbb látvány, mint amikor egy griffmadár szárnyat bont és elrugaszkodik az ég felé...

Ne aggódjon, drága asszonyom! Nem dühödtek meg önre; ez a fajta viselkedés náluk teljesen természetes, bár ön talán kissé ingerlékenynek véli őket. Nem, nem kell félnie tőle, hogy kiszabadulnak. Ezt a kifutót a legügyesebb kezű törpe mesterek építették, akiket a kurátorunk külön erre a célra hozatott a Birodalomból; a rács pedig a hírneves Vashámos Keffur munkája.

Az persze előfordult már, hogy azokkal a hatalmas karmokkal kinyúltak az acélrudak között, és berántottak a ketrecükbe egy-két arra kódorgó kiscsú, akiket aztán szőröstül-bőröstül felfaltak. Úgyhogy én a te helyedben, édes gyermekem, sürgősen visszamásznék a védőkorláton kívülre...

A miraglánói vadaskert kikiáltója

GRIFFMADÁR

Általános ismertetés: A griffmadár a Káosz teremtménye: nagyerejű, szárnyas ragadozó, amely az oroszlán és a

sas vonásait egyesíti magában. Az Óvilágba ma is nagy számban szivárognak be griffek északról, a sarkvidéki régiókból, gyakorta bandákba verődött emberbestiák és káoszharcosok kíséretében. Mások az idők során megbarátkoztak a helyi viszonyokkal, kisebb-nagyobb rajokban letelepedtek, és ugyanolyan életmódot folytatnak, mint az őshonos vadállatok. Harcban négy támadásuk van körönként: szemből egy harapás és két karomcsapás, hátul pedig egy rúgás.

Testalkat: A griff testének első fertálya hatalmasra nőtt ragadozómadarat formáz, tollas szárnyakkal és félelmetes, botorvaéles karmokkal. Négy lábú állat, hátsó testfele oroszlánra vagy más nagymacskára hasonlít. Megtermett jószág, hossza meghaladja a 3 métert. Az idomított griffek ugyanannyi máhát bírnak el, mint egy csatamén.

Jellem: Kaotikus (idomítva Semleges; ld. alább).

Lélektan: A griffek látványa félelmet ébreszt minden 3 méternél kisebb élőlényben.

Különleges szabályok: A griffek kiváló repülő, a legjobb repülési osztályba tartoznak, a bukórepülő közé. A profiljukban megadott Mozgás érték akkor vonatkozik rájuk, ha a földön közlekednek.

Az Idomítás képzettséggel rendelkező karakterek a KM engedélyével megkísérelhetnek hátast faragni a griffmadárból.

Ez csak akkor lehetséges, ha az idomár személyesen

nevelte föl az állatot kicsi korától fogva. Az idomításhoz szükséges időtartamot hónapban számolva úgy kapjuk meg, ha 24-ből kivonjuk az állat Intelligenciáját. (A profilban a griffmadarak átlagos Intelligenciája szerepel; az egyes példányoknál erre K12+4-gyel dobunk.) Az időtartam lejártakor a griff Akaraterő-próbát tesz; ha sikerrel jár, a természetes ösztönei legyűrűk az idomítás hatását. Az idomár újra próbálkozhat, de az egész műveletet előlről kell kezdenie.

Mozgás: 6
Támadóérték: 50
Célzóérték: -
Erő: 5
Állóképesség: 5
Seb Pontok: 35
Fürgesség: 80
Támadások száma: 4
Kézügyesség: -
Vezetés: 66
Intelligencia: 14
Hidegvér: 66
Akaraterő: 66
Rokonszenv: -

GRIFFMADÁRFIÓKA

Általános ismertetés: A sarkkörön túlról érkező káoszgriffek közül egyesek idővel alkalmazkodtak a délvidéki klímához meg az itt honos zsákmányállatokhoz, és szaporodni kezdtek. A griffmadárfióka természetesen húsevő, de táplálékát még csak úgy tudja elfogyasztani, ha a előre megrágják és felöklendezik neki. (Jobb híján az is megfelel, ha nagyon apróra metélik.) Etetést három-négy óránként igényel; minden elmaradt alkalom 20 % halmozódó esélyt von maga után az éhen pusztulására.



Harchban a fióka körönként kétszer támad, egy *harapással* és egy *karmolással* (kick/rake). Mellső végtagjaival még nem tud támadni – nem elég fejlett a mozgáskoordinációja -, de belecsimpaszkodik velük az ellenfelébe, és a hátsó mancsán kimeresztett oroszlánkörmökkel csúnyán összekarmolja. Egyéb-ként kizárólag önvédelemből támad, és mielőtt elszánná rá

szentély fogadalmi ajándékai között találtak az ásatók, legalább fél évszázaddal korábbi az első görög-perzsa összecsapásoknál. A legendás szörny elszórt felbukkanásai a krétai paloták falfestményein és a hellén mitológiában még ősbibb, még mélyebb kapcsolatokra vallanak az archaikus Közel-Kelettel, amelynek talaján a perzsa civilizáció virágba szökkent.

magát, mindig megpróbálja elriasztani az ellenfelet. Ilyenkor felborzolja a tollait, szétterpeszti a szárnyát és vékony hangon rikoltozik.

Testalkat: A kis griffmadár elől sasfiókára, hátul oroszlánkölyökre hasonlít. Tollazata borzas, a csőrét folyton éhesen tátogatja. Mozgása esetlen, elég bizonytalanul csetlik-botlik. Nagysága mintegy 60 cm; repülni még nem tud, mert a szárnyai a testéhez képest túlságosan kicsinyek. Ha veszélyben érz magát, nyomban szétterpeszti őket, hogy nagyobbak és fenyegetőbbnek tűnjön.

Jellem: Kaotikus (mint minden újszülötté). Az idomításhoz még túl fiatal, előbb fel kell nevelni.

Élektan: A felnőtt griffmadárral ellentétben a fióka látványa nem kelt automatikusan félelmet. Ez persze nem zárja ki, hogy egyes személyek féljenek tőle – különösen, ha előzőleg alaposan megtépte az irhájukat!

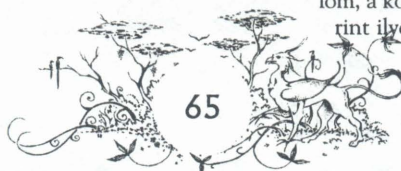
Különleges szabályok: A fióka általában legalább annyira fél az emberektől és más nagyobb fajta lényektől, mint azok tőle. Ha elszakad a szüleitől, kétségbeesetten igyekszik pótmamát keresni. Ha egy karakter magára maradt griffmadárfiókára bukkan, és nem viszonyul hozzá azonnal ellenségesen, dobni kell a Vezetés vagy a Rokonszenv értékére (amelyik nagyobb). Ha sikerül neki, a fióka pozitívan fog reagálni rá, megszeppent engedelmeskedéssel (Vezetés) vagy gyermeki bizalommal (Rokonszenv). Ha elhibázza, a fióka minden tőle telhetőt megtesz, hogy elkerüljön a közelébe; kritikus kudarc esetén (+30 %) pedig őrjöngve megtámadja. Amennyiben a karakter valami ínycsiklandó finomsággal kínálja, a próbado-báshoz 10 % bonuszt jár.

Amelyik griffmadárfióka ily módon pótszülőre lett, többé nem minősül magányosnak, vagyis a környezetében később felbukkanó karaktereknek nem jár próbadozás. Megjegyzendő, hogy a fióka *nem* fogja automatikusan kedvelni az új „mama” körül sürgölődő idegeneket, akár kétlábú lények, akár négylábúak (pl. háts- és málháslovak)!

Mozgás: 3
Támadóérték: 25
Célzóérték: -
Erő: 2
Állóképesség: 3
Seb Pontok: 18
Fürgesség: 40
Támadások száma: 2
Kézügyesség: -
Vezetés: 33
Intelligencia: 10
Hidegvér: 22
Akaraterő: 44
Rokonszenv: 20/60*

* Az első érték a hím-, a második a nőnemű élőlényekkel szemben érvényesül.

Az átvétel tehát végbement; a keveréklény szimbolikája azonban közben módosult. A történeti kor görögjei arisztokratikus vezetésű városállamokban éltek (még az ún. demokráciákat is – pl. az athénit – az egymást váltó nemesi családok szűk köre kormányozta), gondolkodásuktól idegen volt a korlátlan egyeduralom, a korlátlan tekintély eszméje. Az ő felfogásuk szerint ilyen hatalma halandó embernek nem lehetett,



csak az isteneknek. Perzsiában a griff uralkodói jelkép volt; mire Hellaszba érkezett, isteni jelkép vált belőle.

A görög istenek közül a griffmadár alakja elsősorban Apollónhoz kapcsolódott. A delphoi jósdát is ő patronálta, az említett aranylemezt neki ajánlották fel. Őt magát ugyan sohasem ábrázolták griff képében, napisteni minőségében azonban igényt tartott a mondai szörnyek szolgálatára: ezek húzták ragyogó szekerét, amikor nap mint nap bejárta pályáját az égen, a teremtet világ fölött. Mintegy Apollón ellenpárjaként egy másik, jóval sötétebb istenség is griffek vontatta szekéren járt: Nemeszisz, az Éjszaka (Nüx) leánya, a bosszú tévedhetetlen angyala, aki megbüntette az istenekkel vetekedő gőg (a hübrisz) vétkébe esett halandókat. A gyarlóbb emberi bűnök – pl. apagyilkosság, hazaárulás, istenkáromlás – nem tartoztak az illetékességi körébe; ezekkel kolléganői, az erinnüszök és a háрпиák foglalkoztak. Nemeszisz griffmadarairól szólva érdemes megemlíteni, hogy megjelenésükben is igazodtak úrnőjükhöz, s bár többnyire éjjel keltek szárnyra, a napisten szekerét húzó rokonaikkal nappal sem lehetett összetéveszteni őket: ugyanis tetőtől talpig koromfeketék voltak.

03. A NAPISTEN FÖLDI BIRODALMÁRÓL

A griffek nemcsak kocsihámába fogva szolgálták Hellasz isteneit; másik hálás feladatuk a kincsek őrzése volt. Dionüszosz például velük strázsáltatta színborral telt amforáit, melyek minden arany-nál-drágakőnél közelebb álltak a szívéhez. Más istenek e téren konzervatívabb nézetet vallottak, s griffmadaraikat hagyományosabb jellegű kincsek őrzetére rendelték. A halandó világban álló szentélyeik előtt a természetfölötti őrszolgálatot két bronzba öntött griff képviselte: ha valami megátalkodott tolvaj megpróbált elcsenni egyet s másat vagyont érő fogadalmi ajándékok közül, a szobrok megelevenedtek és szétépték. Állítólag.

A legtöbb őrző-védő griffet Apollón foglalkoztatta, bár arról nem maradt feljegyzés, hogy állandó munkakörben-e, vagy időnként váltogatta őket a szekerét vontatókkal. Roppant kincsesházai a földi birodalmában emelkedtek, mely – hol másutt? – a keleti horizont legszélén terült el; azon a vidéken, amit reggelente legelőször aranyoznak be a kelő nap sugarai. Hogy egészen pontosan hol is keresendő ez a mesés ország, arra nézvést a görög szerzők véleménye eltér, jobban mondva koronként változik, földrajzi látóhatárunk kiszélesedését követve. Kezdetben Baktriát, majd Indiát emlegették, ahol azonban Nagy Sándor harcosai nyomát sem találták az ígéret földjének; végül a „szkíta Rifei-hegyekbe” helyezték át, a Fekete-tenger keleti partvidékén túlra, ahonnan a legendás Aranygyapjú is származott. Mivel erre a tájra a nyugat-római birodalom bukásáig nemigen vetődtek antik utazók, a legenda ebben a formában öröklődött át a középkorra. Mint látni fogjuk, e kultúrtörténeti véletlen jócskán megszalasztotta első hazai krónikásaink képzelőerejét; a középkori felfogás ugyanis pontosan a „szkíta hegyeket”, a griffek és az apollóni kincsek birodalmát vélte a magyar nép őshazájának!

A napisten országát egyébként a régi görögök sem tartották lakatlannak, bár a leírást, amit az itt élő emberekről adtak, a legjóhiszeműbb kései történetíró sem merte a mi őseinkre vonatkoztatni. Hüperboreuszoknak hívták őket; állítólag Apollón hitében elmélyedve a tökéletesedésnek oly magas fokára jutottak, hogy nem ismerték a háborút, s egész életüket bölcs elmélkedéssel töltötték. A környező népek sajnos nem voltak ennyire tökéletesek, és az isteni kincsek – érthető módon – jelentős vonzerőt gyakoroltak rájuk; ezért volt szükség a griffmadarak szolgálataira.

E harcias, sőt kimondottan szilaj lelkületű törzsek között már több joggal kereshetnénk a magyarok távoli elődeit, az ígéretes elmélet azonban nyakát szegi egy anatómiai buktatón. A hüperboreuszok szomszédait ugyanis egy roppant érdekes vonás különböztette meg a többi embertől, ami a mi honfoglalóinkra



ARS MAGICA

A hatalmas és ádáz Griffmadár a legmagasabb hegyormok között és a legsivárabb pusztaságokban tanyázik. A Lovak húsa felette az ínyére van, így hát gyakorta hagyja el kőszáli fészket, hogy felprédálja a közeli istállókat, avagy a dúis fiúvű legelőkön keressen zsákmányt. A Griffnek feje és száma a Sasé, teste pedig az Oroszláné. Igen nagy ellenkezésben vagon a szkítiai Óriásoknak egyik nemével, akiket Herodotosz Küklópszoknak nevez. Az ősrégi kincsekről, melyeket a Griffmadár állítólag őriz, csak hallomásból tudunk. Nem egy legenda emlékezik meg róla ékes szavakkal, minő mesés vagyionok várnak ama vakmerőkre, akik kifosztják e félelmetes fenevad szirti sasfészket. Egnémely hermetikus Bölcsék úgy vélik, hogy ez csupán a pórnép ajkán terjedő szóbeszéd, és a Griffek valójában egészen mást strázsálnak: a Régi Istenek sírboltjait...

A Hermészi Bestiáriumból

A GRIFFMADÁR (Gryps), a Lovak Veszedelme

Mágikus Hatalom 30*

Főjellemzők

Méret +4
Erő +7
Állóképesség +9
Ügyesség +2
Gyorsaság +2
Ravaszság 0
Érzékelés +6

egyáltalán nem jellemző: csak egy szemük volt, a homlokuk közepén. (Máskülönbén normális tereműek voltak, tehát nem álltak rokonságban a hírhedt küklópszokkal; ezt a feltevést már az ókorban tudománytalan babonáságnak minősítették.) Az antik auktorok el is nevezték őket arimaszposzoknak, azaz egyszeműeknek, „mert szkíta nyelven az arima egyet, a szpu pedig szemet jelent” – világosít fel minket Hérodotosz (IV. 27.). Lakóhelyükről ugyanő a következőket írja:

Köztudomású, hogy itt ... lelik a legtöbb aranyat. Hogy milyen módon, arról nem tudok pontosan beszámolni. Beszélük, hogy az egyszemű arimaszposz törzs férfi tagjai rabolják a griffmadaraktól, de én bizony nem hiszem, hogy léteznének egyszemű emberek, akik különben a normális emberekhez hasonlítanak. Kétségtelennek tűnik azonban, hogy a föld legszelebbi vidékei, amelyek a többi földterületet közrefogják és magukba zárják, a legszebbek, és ezek kínálják a legritkább látványosságokat.

(A görög-perzsa háború III. 116.; Muraközy Gyula fordítása)

Mint a fentiekből is kitűnik, Hérodotosz adatai a napisten bitoralmáról nem első kézből valók. Forrása, az Arimaszpeia című elbeszélő költemény, nem maradt ránk; szerzőjéről, a prokonneszosi Ariszteaszról viszont tudjuk, hogy művét holtából való feltámadása után írta. Ezt követően másodsor is meghalt, de kétszáznegyven évvel később újra felbukkant az itáliai Metapontionban, és emlékeztette a lakosokat, hogy korábban már járt náluk egyszer; igaz, akkor holló képében kísért a testi valójában megjelenő Apollónt. A jeles esemény emlékeztére a metapontioniak szobrot emeltek neki; ezt a szobrot Hérodotosz a saját szemével látta.

Harcértékek

Karmok: Első Csapás +11, Támadás +11, Sebzés +21
Csőr: Első Csapás +8, Támadás +13, Sebzés +28
Kimerültség +9
Védekezés +3
Sebtűrés +17

Egészség szintek

OK, 0/0, -1/-1, -3/-3, -5/-5, tehetetlen

Különleges képességek

Bestiális őrjüngés (a fészke védelmében) 5**

Vis-forrás

A griffmadár szíve 18 Animalem-vist tartalmaz.

* A griffmadár az erő, a bátorság, a ragadozóerények megtestesítője. Mágikus Hatalma minden olyan varázslattal szemben megkészsereződik, amely ezen erények ellenében hat, tehát pl. megpróbálja megnyomorítani, legyengíteni vagy lecsillapítani.

** A zárójelben megadott körülmények között ez a szám bónuszként járul a griffmadár minden támadódobásához.

GRIFFKALAND

A Keleti Szel szelleme viszályba bonyolódik a Nyugati Szel szellemével. Nem támadja szemtől szemben, hanem orvul akar neki fájdalmat okozni, szeretett ivadékát, a Szélcsikót szemelve ki célpontul. Egy griffmadarat szabadít rá, azzal az ígérettel, hogy olyan józú lakomában lesz része, amiben még soha. Csakhogy a Szélcsikó most éppen nem kószál szabadon: az egyik karakter a gazdája. Neki kell megvédenie a varázspárját az éhes griffmadártól, amely váratlanul s látszatra minden ok nélkül kezd garázdálkodni a conventus környékén.

Megállapíthatjuk tehát, hogy a történetírás atyjaként tisztelt Hérodotosz ezúttal igaztalanul kétkelkedett. Egy ilyen tekintélyes és közvetlen forrás tanúsága feltétlenül hitelt érdemel.

04. A KINCSEKET ŐRIZŐ GRIFFEKRŐL

Csaknem négyszáz évvel a szőrszálhasogató Hérodotosz után egy jeles római enciklopédista – az idősebb Plinius – már hiszékenyebbnek és bőbeszédűbbnek bizonyul az arimaszposzokkal kapcsolatban:

Arról nevezetes ez a nép, hogy csupán egy szemük van, az is a homlokuk közepén. Örökös háborúságban élnek a griffekkel, eme szárnys szörnyekkel, mert el akarják ragadni tőlük a föld mélyéről felhozott aranyat, ám a griffek azt éppoly kapzsin őrzik, mint amilyen módon az arimaszpusok igyekeznek megkaparintani a kincset.

(Historia Naturalis VII. 2.; Scholz László fordítása)

Mint megfigyelhetjük, négyszáz esztendő alatt Apollón és kincsházai – mint korszerűtlenné vált elemek – kisápadtak a legenda hátteréből. Maradt a rengeteg arany, amelyre a griffek eléggé ködös úton-módon tesznek szert, hisz ők maguk aligha foglalkoznak bányaműveléssel; talán a szintén mondabéli aranyás hangyák hordják föl számukra az ércet. Az isteni pártfogó eltűnésével az is homályossá válik, minek egyáltalán nekik a sok kincs? Az arimaszposzok indokai érthetőek – emberek lévén, ha vadak és vérszomjasak is, hasznát tudják venni az arany-



nak -, a griffek irracionális kapzsisága azonban annál inkább szemet szúr, mert az antik hagyomány sohasem tekintette őket értelmes lénynek, csak egy fantasztikus, félig-meddig természetfölötti állatfajnak.

A moralizáló középkori természetrajz aztán helyére tette a dolgokat, példázatként értelmezve az egész griffmadár-kérdést; lám, így bünteti meg Isten a mohókat és a harácsolókat! Az újfajta szimbolika a legkevésbé sem zavarta a tudós krónikásokat abban, hogy továbbra is létező valóságként találják olvasóik elé az aranyőrző griffeket. A kincsek eredetének kérdését – ahol a pliniusi logika a legnagyobbat bicsaklik – azzal a huszáros megoldással magyarázták, hogy Szkítiában bizony a föld magától termi őket. A griffek egyáltalán nem kapzsi, csupán arról van szó, hogy amikor fészket raknak, óhatatlanul összeszedik és beleépítik a szerteszét heverő drágaságokat is. Voltaképpen tehát csak állati ösztöneiknek engedelmesskednek, amikor lakóhelyüket és fiókáikat védik az aranyéhes arimaszposzokkal szemben.

A regényes kincsrablás bemutatása persze az idők múltával alaposan kiszínesedett a vérszegény pliniusi ábrázoláshoz képest.

A Griff madárról-is méltó, hogy Bérekesztésképpen röviden értekezünk, mivelhogy a Tudósok írásiban sokszor fordul elő ennek a Madárnak emlékezeti, melyet Griffnek neveznek. Melyet oly igen nagy-nak és erősnek mondanak lenni, hogy akármely fegyveres embert is az aerbe [levegőbe] fel-ragadhat. Négy lábú Madárnak írják lenni, minémű az Oroszlán, nagy görbe hegyes körmei vannak. A testének hátulsó része tiszta fekete, az elei pedig veres, szárnyai fejelek; feje, orra, szája mind a Sasé, szemei pedig tüzesek. A mint felőle írják, a nagy hegyek tetein szokott magának fészket rakni, még pedig tiszta aranyból, és hogy az arany-nak-is hűsleges őrzője légyen. Örömet szembe mégyen, s meg is hartzol mindenféle állatokkal, sőt megis győzi azokat, az Oroszlánon és az Éléfánton kívül. ... A kietlen pusztákon jár s kél, a holott sok arany vagyon; melly végett két ezer férfiak-is öszve

adván magokat, éjjel rá szoktanak menni midőn a Griff madár aluszik, és a setében úgy lopják tőle, mert ha felébredne, mind egyig megölné őket. Azok a két ezer emberek pedig, ismét harmadik s negyedik esztendőben szoktak hasonló szerentsét körülötte próbálni.

Ízes fogalmazású idézetünk Miskolczi Gáspár Egy jeles Vad-Kert című munkájából való, amely 1702-ben jelent meg nyomtatásban, azaz több mint másfél ezer esztendővel Plinius után! A kincsrőrő griff legendája igazán szívósna bizonyult.

Azért ne legyünk igazságtalanok Miskolczi uramhoz! Amit hallott, olvasott, azt becsülettel leírta, ám a hérodotoszi akadémikus szellem belőle sem hiányzott. A griffmadár életmódjának bőbeszédű bemutatása után ezzel a váratlan fordulattal zárja értekezését:

„Efféle Griff madár sehol a világon egy sintsen.”

05. UGYANEZEN GRIFFEK KINCSEIRŐL

A kincsrőrő griff történetében nemcsak az aranyrablás motívuma vált egyre cifrábbá az idősebb Pliniust Miskolczi Gáspártól elválasztó évszázadok során. Az arimaszposzok alakja például lassan egybemosódott a hüperboreuszokéval; a köztük feszülő szembeszökő ellentét az idősíkok eltolásával oldották fel, mondván, hogy a griffek szomszéd népei kezdetben bölcsék, jámborak és mértékletesek voltak, később azonban szörnyű mód elvadultak, egészen az emberhúsevésig. (Ez Hérodotosznál egy harmadik mitikus néptörzs, az arimaszposzok közelében élő *anthropophagoszok* jellegzetessége.) Ám a középkori krónikások leginkább egy számukra roppantul lényeges ponton érezték sótlannak és szófukarnak az antik hagyományt: érzésük szerint a mesebeli kincsek bemutatása feltétlenül némi gazdagításra szorult.

Kezdetben még óvatosaak voltak, nem rugaszkodtak el túlzottan az ókori forrásoktól. „Az említett pusztaság hegyeiben kristályt



találnak, griff fészkel és vadászsólyom madár költ” – jegyzi meg szerényen egy XIII. századi geszta. Egy másik azonban már cikornyásabban fogalmaz: „Ugyanis ott bővében van az arany meg az ezüst, s annak a földnek a folyamaiból drágakő és gyöngy kerül elő. ... Arany, ezüst, gyöngy: annyi volt az nekik [a szkítáknak], mint a kavics, mivel saját földjük folyamaiban találhatták mindezt.” Mindegyik történetfró kicsit nagyobbbat mondott az elődjénél, s ahogy szaporodtak az évszázadok, a griffek Apollóntól örökölt kincsei apránként beláthatatlan aranyözönné duzzadtak. Az alább következő összegzés – mely mintegy a folyamat betetőződését érzékelteti – egy XV. századi krónikából való.

Azt is állítják, hogy az ázsiai Szkítiában a föld gazdag aranyban és ezüstben, de lakhatatlan. Mert, bár dúskál az aranyban, ezüstben és gyöngyökben, a griffmadarak, az állatok kincse szomjazó és kegyetlen fajzadéka, ezek a legvadabb madarak őrzik a kincseket, és senkit nem engednek odamenni. Amikor meglátják az oda igyekvőket,

minden haragnál haragosabban őrgöngve szétszaggatják őket. Ezért jövevények nehezen és ritkán, vagy sohasem juthatnak el oda.

Úgy tartják, hogy Szkítiának ezek a részei drágaköveket is teremnek, kristálykövet és kékesvörös színben csillogó kovakövet, meg a legfinomabb smaragdot, amelynek Theophrastus a drágakövek rangsorában a harmadik helyet juttatja. Mindezekhez kockázatos dolog hozzáférni, mivel ezeket is griffek őrzik, s emiatt harcolnak velük – mint mondják – a már említett arimaszpok, az egyszemű emberek.

(Horváth János fordítása)

Ha nem jön közbe a reneszánsz a maga egészséges kételkedő hajlamával, a jámbor szerzetes-krónikások előbb-utóbb alighanem pontos leltárt is fölkettek volna a képzeletbeli szörnyek képzeletbeli kincseiről.

folytatjuk
Illusztráció: Tikos Péter

RUNEQUEST GRIFFMADÁR

(Gryphus gryphus avagy Gryphus opinicus)

A griffmadár hatalmas, repülő ragadozó, teste az oroszlánéra, feje, szárnya és mellső lába pedig az óriás saséra emlékeztet. Kedvenc eledele a lóhús, szállását száraz sivatagokban és kopár hegyekben tartja.

A tíz-tizenkét fős griffcsaládok természetes barlangokban vagy a hegyoldalba vájt üregekben fészkelnek. Harcban a griffmadár zuhanórepülésben csap le zsákmányára, és felragadja magával a levegőbe, ahol aztán tovább tépi-marcangolja.

Főjellemező	Dobáskód	Átlagérték
ERŐ	10K6	35
ÁLLÓKÉPESSÉG	3K6+12	22-23
MÉRET	10K6	35
INTELLIGENCIA	6	6
KISUGÁRZÁS	2K6+6	13
ÜGYESSÉG	3K6+12	22-23

Mozgás: 5 / repülve 12
Életpontok: 29
Kifáradás: 58

Seblokáció	Közelharc (k20)	Távharc (k20)	Pontmegoszlás
Jobb hátsó láb	01-02	01	6/8
Bal hátsó láb	03-04	02	6/8
Alsótest	05-07	03-07	6/12
Felsőtest	08-10	08-12	6/12
Jobb szárny	11	13-14	6/8
Bal szárny	12	15-16	6/8
Jobb mellső láb	13-14	17	6/8
Bal mellső láb	15-16	18	6/8
Fej	17-20	19-20	6/10

Fegyver	Támadásrend	Támadóesély (%)	Veszteség
Harapás	4	50+19	1K6+3K6
Karmok	4	50+19	
1K6+3K6			

Megjegyzés: A griffmadár minden körben egyszerre támad a két karmával, aztán négy támadásrenddel később harap.

Képzettségek: Kitérés 25-2, Fűrkészség 70+5
Páncél: 6 pont (bőr, bunda, tollazat)

GLORANTHAI GRIFFLEGENDA

Nagy Griff Király Yelmnek, a napisten-császárnak és Mikyhnek, a Vadak Anyjának a gyermeke volt. Később maga is számos ivadékot nemzett, akik elsokasodtak Gloranthán. Legkedvesebb gyermeke azonban az a büszke és gyönyörű leány volt, aki a Hippogriff nevet viselte.

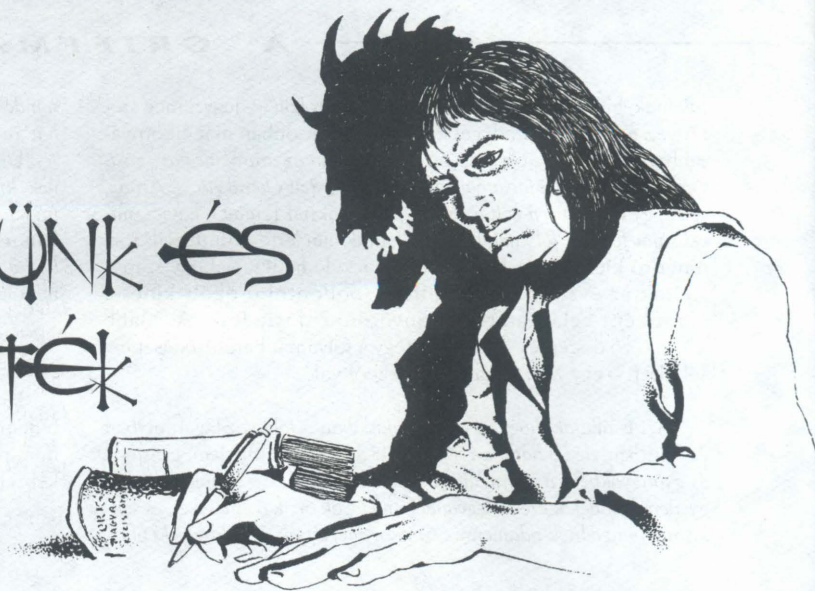
Amikor kitört az Istenek Háborúja, és elkövetkezett a Nagy Sötétség, Hippogriffet érte az a megtiszteltetés, hogy hátasként szolgálhatott Ragyogó Yamsurnak, Yelm legidősebb fiának, a Mennyei Udvar bajnokának. Bátran viselte magát a csatákban, ám olyan ellenfelekkel kellett szembeszállnia, akikkel nem érhetett fel. A Viharbika széthasította a csőrét; Moran Gor, a Földrengető eltörte a lábát és letépte róla a karmokat; Zorak Zoran pedig leszaggatta a hátáról aranyszínű szárnyait.

Sok-sok esztendővel ezután a megnyomorodott Hippogriff előjött a rejtekhelyéről, mert talált egy másik bajnokot, aki méltó volt rá, hogy a hátán hordozza. A vitéz Haylor volt ez, Yamsur egyik halandó leszármazottja, aki később Lóbetörőként híresült el. Haylor örök szövetséget kötött az isteni leánnyal, és új nevet adott neki: Hippoinak, vagyis Lónak nevezte el.

Amikor felkelt a Nap, dús vízi és kövér fűví legelőkre vezette őket. Ménesük és népük Yelm atya áldásával gyarapodott Glorantha színén; belőlük lettek az első lovasnómádok.

Mondják, hogy Nagy Griff Király földi ivadéakai sohasem bocsátották meg Hippogriffnek, hogy annak idején alulmaradt a Viharistenekkel szemben, és nem tudta megmenteni első lovasát. Innen ered a nagy ellenkezés a griffmadarak és a lovak között. Nagy Griff Király azonban, bölcsőbb lévén halandó ivadékainál, nem rója fel leányának, hogy bátran harcolva elbukott a nála erősebbek kezétől. Ezért van az, hogy a Hippoitt tisztelő papok és rúnaurak imával fordulhatnak Nagy Griff Királyhoz szükségük órájában, s ő ilyenkor kiterjeszti fölélük oltalmazó szárnyait...

ANYANYELVÜNK ÉS A SZEREPLATÉK



Első pillantásra talán kissé furcsának tűnhet cikkem témaválasztása, ha azonban jobban belegondolunk, mindjárt meg fogjuk látni, hogy nagyon is kézenfekvő. Elvégre a szerepjáték kizárólag élőszóban folytatott kommunikációban nyilvánul meg, nem testi erőt vagy kézügyességet, hanem verbális kapcsolatteremtő készséget igényel. (Vonatkozik ez az úgynevezett *élő szerepjátékra* is; igen szájalmas és kárhóztatandó az a „live-RPG”, ahol azon múlik a győzelem, hogy ki tud nagyobbakat ugrani, vagy hevesebben hadonászni egy műanyag karddal.) Nyilvánvaló tehát, hogy egyáltalán nem mindegy, milyen nyelvi szinten üzzük kedves hobbinkat.

Mint minden erősen specializált tevékenységnek, a szerepjátéknak is megvan a maga szakzsargonja. Ez természetes dolog, és senkit nem lehet elmarasztalni azért, mert – mondjuk – lerövidíti „esefé”-re a meglehetősen körülményes *Sebelfogó Érték* kifejezést. Érteni ugyan csak más szerepjátékosok fogják, illetőleg közülük is legfeljebb azok, akik ismerik a vonatkozó rendszert, ez azonban nem baj, hiszen a kívülállót bizonyára nem érdeklik az egyes szabálymechanizmusok finomságai. Ettől még nem forog veszélyben a nyelvünk tisztasága; hogy egészen más analógiával éljek, az „üti”, „zizis” és „futkosó” szavak jelentésével is csak azok a férfiak vannak tisztában, akik rendelkeznek némi közvetlen élményanyaggal a katonaságról. A gondok ott kezdődnek, amikor a jószándékú érdeklődőket is úgy próbáljuk beavtatni a szerepjáték rejtelmeibe, hogy nyakon zuhintjuk őket számukra totálisan értelmetlen szakkifejezéseinkkel. Ezzel a legjobb esetben is zavarba ejtjük és elbizonytalanítjuk őket, ám még az is előfordulhat, hogy kellemetlen félreértésekre adunk alkalmat. Néhány éve történt például, hogy a „pszionista” szó a *Népszabadság* egyik cikkében „*pszichopatá*”-vá torzult, aminek – mondanom sem kell – egészen más felhangjai vannak. A dolog persze ékesen tanúsítja egyes újságíró hölgyek negatív elfogultságát a szerepjáték iránt – de sor se kerülhetett volna rá, ha a nyilatkozók jobban megválogatják a szavaikat, és lehetőség szerint kerülik a szakzsargon használatát.

A szakzsargonon belül kétféle kategóriát különböztethetünk meg. Egyrészt ide sorolhatók a játéktervezők és -fordítók által megalkotott műszavak, amelyek kizárólag a szerepjátékban használatos fogalmakat fejeznek ki (kockatartalék, tapasztalati szint stb.). Ehhez járulnak még azok a kifejezések, amelyek természetes nyelvi fejlődés révén születtek a játékosok ajkán, s terjedtek el egyre szélesebb körökben (a legismertebb közülük alighanem a „tápos”). Ez utóbbiak köre a közeljövőben valószínűleg bővílni fog, s ebben nincs is semmi kivetnivaló. A szakzsargon használata nélkülözhetetlen kalandíráskor, karakteralkotás közben, vagy éppen a régi játékelmények felelevenítésénél. Óvakodnunk kell azonban attól, hogy a *tényleges* játék során is nyakra-főre használjuk ezeket a kifejezéseket. Elvégre a szerepjáték arról szól, hogy a résztvevők egy időre beleélik magukat a karakterük helyzetébe; márpedig a fiktív

világban nincsenek kasztok, szintek és kockadobások, mindezeket az adott situáció modellezésére használjuk csupán. Nincs kiábrándítóbb annál, amikor két karakter találkozik az utcán, és az az első kérdésük egymáshoz, hogy „figyelj, te hanyadik szintű vagy?”

Mindezekon túlmenően a szerepjátékosok körében – tisztelet a kivételnek – sajnos valóban megfigyelhető egyfajta nyelvi barbarizmus. Nem tudom enyhébb szóval illetni ezt a jelenséget, amely elsősorban az idősebb rajongók táborára jellemző. Amikor ők megismerkedtek a szerepjátékkal, még nem álltak rendelkezésükre magyar nyelvű kiadványok; szinte valamennyien angol szabálykönyvekből próbálták kihüvelyezni a tudnivalókat. Ráadásul a lelkesedésük általában nagyobb volt, mint a nyelvtudásuk – sokan éppen a szerepjáték miatt kezdtek el angolul tanulni. Mindenáron játszani szerettek volna, de alig értették az előttük lévő szöveget, s ez aztán mulatságos-megdöbbentő bakikhoz és félreértelmezésekhez vezetett. Az utódok okulására közreadok két példát a hajmeresztőbbek közül.

Az AD&D mesélő-kézikönyvében szerepel a *röntgenlátó varázsgyűrű*. Nem túl nagyhatalmú varázsszerszám; a segítségével át lehet látni a falakon, terepakadályokon. Angol elnevezése *ring of X-ray vision*, ahol az *X-ray* (szó szerint *X-sugár*) persze *röntgensugár* jelent. Az első hazai AD&D-játékosok egyike azonban nem tudta ezt, és ahhoz is fáradt volt már, hogy a varázsszerszám leírásának elolvasásával bíbelődjön; pusztán az elnevezésből következtetett a működésére. Az illető rengeteg sci-fi-t olvasott, s régi beidegződéseire hallgatva, az „*X-sugarakat*” nemes egyszerűséggel „*halálsugaraknak*” minősítette. Így lett a jámbor kis varázstárgyból atomcsapásszerű tömegpusztító fegyver.

Még ennél is cifrább annak a mesélőnek az esete, akinek az „*élőholtak elűzése*” (*turn undead*) kifejezéssel gyűlt meg a baja. Az „*undead*”-et még csak értette valahogy, mikor azonban felütötte szótárát a „*turn*” címszónál, jelentések garmadája tárult a szemé elé. Lelkiismeretesen átrágta magát az összesen, aztán kiválasztotta közülük az egyiket, miszerint „*turn*” annyit tesz, hogy „*vmivé változni, átváltozni, átalakulni*”. És mivel a baráti társaságában senki nem értett nála jobban angolul, ez a csoport évekig úgy játszott, hogy a papjaik nem *elűzték* az élőhalottakat, hanem időről időre *átváltottak* élőhalottakká! (Be kell vallanom, igazán remek muri volt...)

Ezek persze anekdotaszerű sztorik, az ember inkább derül rajtuk, semhogy elítélje őket. Az RPG-kiadványok idegennyelvűségének azonban volt egy másik, súlyosabb következménye is. Az első hazai szerepjátékosok nem voltak műfordítók; számtalanszor megesett velük, hogy megértették ugyan egy-egy szakszó jelentését, de nem találtak rá magyar megfelelőt. Ráadásul a szabálykönyvekben úgysí az angol szóalak szerint kellett visszakeresni őket, ha valami pontosításra szorult. Ez a helyzet szülte azt a valóban förtelmes keveréknyelvet, amit a szerepjátékosok zöme játék közben

használt: angol kifejezéseket keverték a magyar beszédbe, magyar todalékokkal láttak el angol szavakat. Ennek a korszaknak talán a legocsmányabb szörnyszülöttje a „kasztolni” ige, amely úgy jött létre, hogy magyar végződést ragasztottak a „varázsolni” jelentésű angol kifejezés (*to cast a spell*) első feléhez. Ezenkívül gyakran esett szó mindenféle „szkrollokról” és „klókokról” (értsd: varázstekercekről és varázsköpenyekről), az pedig természetes volt, hogy az egyes varázslatokat és varázseszközöket mindig az angol nevéken emlegették („*odavágok neki egy médszik misszajlt!*”). Ez utóbira általában azt hozták föl mentségül, hogy ha átültetnék magyarra az elnevezéseket, a különböző társaságokból való játékosok nem értenék meg egymást, hiszen minden csapat másképp fordítaná őket. Az érvelés kissé sántít, hiszen az AD&D-ben például a leggyakrabban használt varázslatoknak elég egyértelmű neve van; a *Cure Light Wounds*-t nemigen lehet másnak fordítani, mint *Könnyű Sebek Gyógyításának*. (Ámbár ismertem olyan szerepjátékosokat, akik – összezavarva a *light* szó kétféle jelentését – makacsul a *Fényvarázs Kúra* verzió mellett kardoskodtak.)

Azok a szerepjátékosok, akik ragaszkodtak ehhez a háttorzongató keverék-dialektushoz, a kilencvenes évek elejére két dolgot értek el.

1. Egymást ugyan megértették, őket viszont az égvilágon senki nem értette meg, sem angolul, sem magyarul.
2. Határt szabtak a hobbi terjedésének, mivel a nyelvhasználatukkal messzire riasztották a jobb érzésű érdeklődőket.

Nyilvánvaló volt, hogy ebből a szituációból csak egy kiút van: magyarul is hozzáférhetővé kell tenni a legnépszerűbb külföldi RPG-ket. Így kialakulhat egy olyan vásárlóréteg, amely már magyar nyelven ismerkedik meg a szerepjátékkal, és eleve nincs alkalma elsajátítani a keverék-dialektust. A fejlődésnek mindenképpen ez volt az iránya; hisz lehet bármilyen érdekfeszítő szórakozás a szerepjáték, azok a rajongók mindig is kisebbségben lesznek, akik hajlandók idegen nyelveket megtanulni a kedvéért, no meg beszerezni a méregdrága külföldi kiadványokat. A kilencvenes évek elején ezt elég sokan felismerték Magyarországon, és megpróbáltak tenni is valamit ez ügyben. Ekkortájt kezdenek feltűnedezni a teljes szerepjáték-fordítások, előbb az amatőr, majd a profi kivitelezésűek. Mindkét változatnak megvannak a maga előnyei és hátrányai.

Az amatőr fordítások lelkes rajongók vagy asztaltársaságok munkái voltak; kezdetleges technikával sokszorosították és informális úton terjesztették őket. Először az AD&D alapkönyveiről készültek ilyenek – több helyütt, több változatban is –, később a *Shadowrun*-ról, a *Call of Cthulhu*-ról, a német *Schwarze Äger*-ről. Példányszámuk minimális maradt, ezért roppant nehezen lehetett hozzájuk jutni. Ezenkívül általában jellemző volt rájuk a nyelvi igénytelenség, hiszen fiatal szerepjátékosok készítették őket a szabadidejükben, nem pedig hivatásos szakfordítók. Sűrűn használták a keveréknyelv hibrid szavait, gyakran fordultak elő bennük értelemzavaró félreértések, az összevissza dobált, külön-külön lefordított elemekből olykor valóságos mondatzörmötyegek kerekedtek. A nyelvtudás híján lévő szerepjátékosok persze nagyobb hasznát vették ezeknek az amatőr munkáknak, mint az angol eredetieknek, a helyenként háttorzongató szövegminőség azonban erősen rontotta az értéküket.

A legnagyobb baj a házilag készült fordításokkal mégsem ez volt, hanem az, hogy súlyosan sértették a szerzői jogokat. Abban az esetben, ha a készítőjük pénzért adta őket – legyen szó akármilyen csekély összegről, például önköltségi árról –, bizony bűncselekményt követett el, és a törvény előtti felelősségrevonást kockáztatta. Tudjuk persze, hogy a szellemi termékek szerzői jogvédelme elég cseppfolyós dolog, különösen Magyarországon, ám a rizikó azért meglehetősen nagy volt. Az amatőr fordítók naivitására jellemző egyébként, hogy többen közülük feltűntették munkájukban a nevüket és a laccímüket!

A kézről kézre terjedő fordítások korszaka a hivatásos hazai RPG-kiadók színre lépésével lejár. Ezek a cégek részint saját kiadójuk rendszereket jelentettek meg (Harc és Varázslat, M.A.G.U.S., Armageddon, Auvron, Gallia, Codex), részint külföldi szerepjátékokat adaptáltak magyarra (Középfölde, Star Wars, Shadowrun, AD&D, Cyberpunk 2020, Cthulhu hívása, Ars Magica, Vámpírok bálja). Mindkét esetben olyan nyelvi problémákkal kerültek szembe, amelyekkel a lelkes amatőröknek nem kellett foglalkozniuk. A profi kiadványok ugyanis szélesebb olvasóközönségnek száltak, nem csupán a rajongók egy szűk köréhez; a keverék-dialektus használata egyrészt kulturális igénytelenségre vallott volna, másrészt elriasztotta volna a vásárlók tömegeit, amit a piacról élő vállalkozások nem engedhettek meg maguknak. Ezért nagy fába vágták a fejszájukat: megpróbálták a *keveréknyelvet* *szakzsargon*nal helyettesíteni.

Ha valaki idegen nyelvű RPG-k fordításával foglalkozik, négy alapvető követelménynek kell megfelelnie. Ezek kölcsönösen kiegészítik és támogatják egymást; ha valamelyik hiányzik, azt a munka színvonala fogja megsínyleni. A szerepjáték hazai hőskorának amatőr fordítói többek között azért dolgoztak igen egyenetlen szinten, mert nem rendelkeztek maradéktalanul ezekkel a tulajdonságokkal. Ezzel természetesen nem a profi fordítókat akarom felmenteni a felelősség alól: a követelmények rájuk is ugyanúgy vonatkoznak, csak következetesebben tudnak eleget tenni nekik, hiszen a munkaadójuk – remélhetőleg – rászorítja őket.

1. *A fordító legyen járatos a vonatkozó idegen nyelvben.* Ez kézenfekvő, hiszen amit eleve nem ért, azt aligha tudja helyesen lefordítani. Mégis – mint láttuk – a hazai szerepjáték-mozgalom hőskorában az amatőr fordítók tetemes hányada nem felelt meg ennek a feltételnek. A közhiedelemmel ellentétben egyébként nem feltétlenül szükséges, hogy a fordító beszélje az illető nyelvet; az is elegendő, ha folyékonyan olvassa. Ugyanakkor nem biztos, hogy ha valaki beszél egy nyelven, az fordítani is jól tud; gondot jelenthet például, hogy az írott szövegek szókincse mindig sokkal bővebb, mint az élőbeszédé. A kétfajta nyelvtudás között óriási különbség van, különösen ha tekintetbe vesszük, hogy a szerepjátékok alapnyelve általában az angol, amelynek beszélt és írott változata között hírhedten nagy szakadék tátong.

2. *A fordító tudjon magyarul.* Ez evidenciának tűnik, pedig valójában távolról sem az. Az, hogy a mindennapi életben a magyar nyelvet használjuk, még nem jelenti azt, hogy írásban is szabatosan ki tudjuk fejezni magunkat rajta. Világos és olvasmányos szöveget fogalmazni egyáltalán nem tartozik az egyszerű feladatok közé! Ezen az akadályon bukkott el például a hazai fejlesztésű *Auvron* RPG, noha a cég újabb kiadványain már látszik, hogy tanultak a hibáikból, s immár több gondot fordítanak a nyelvi igényességre.

3. *A fordító értsen a szerepjátékhoz.* A fentiekből úgy tűnhet, a legegyszerűbb megoldás az lenne, ha elvinnénk a külföldi szabálykönyvet egy fordítóirodába, és azt bízánk meg a munka elvégzésével; hiszen annak a munkatársai a fenti két követelménynek hivatalból megfelelnek. Nem kell azonban hozzá különösebb jóstehetség, hogy belássuk: ebben az esetben minősíthetetlenül pocskék eredményt kapunk majd a pénzünkért. A fordítóirodában dolgozóknak ugyanis nagy valószínűséggel fogalmuk sem lesz róla, hogy mi az a szerepjáték; szakszótárat hiába keresnek hozzá (ilyen még külföldön sem létezik), ezért aztán hibát hibára fognak halmozni a szövegben. Jó RPG-fordító csak abból lehet, aki maga is szerepjátékos, és eligazodik az *idegen nyelvű* *szakzsargon*ban.

4. *A fordítónak legyen némi nyelvi leleménye.* Ez a legnehezebben körülírható alapkövetelmény, a jó munkához azonban nélkülözhetetlen. Arról van szó, hogy az alapnyelv és a célnyelv – adott esetben az angol és a magyar – felépítése jelentősen különbözik, és a szöveget nem lehet egy az egyben átültetni egyikről a másikra, szükség van hozzá némi ötletességre.

Vegyünk egy egyszerű példát: nézzük meg, hányféle szava van az angol nyelvnek a *varázslóra*! Lássuk csak: *wizard, mage, magic-user, magician, warlock, theurgist, thaumaturgist, witch, necromancer, conjurer, sorcerer, enchanter, spellbinder...* és ehhez járulnak még egyes esetekben a nőnemű változatok, mint az *enchantress* vagy a *wizardress*. (Azoknak a kedvéért, akik esetleg hiányolnák a felsorolásból: az *illusionist* az élő angolban nem varázslót, hanem bűvészt jelent.) A magyar kínálat lényegesen szűkebb: *varázsló, mágus, bűbájos, boszorkány* és *boszorkánymester* – esetleg még ide sorolható a kissé tájlelgebb *garabonciás* és *tálsos* is. Igen ám, csak hogy a külföldi RPG-kben gyakori eset, hogy fontos játéktechnikai különbségek vannak például egy *sorcerer* és egy *warlock* között! Az ilyen finom jelentésbeli árnyalatok kifejezésére a magyar nyelvnek nincsenek meg az eszközei; a fordító nem oldhatja meg másképp a problémát, a gépe előtt ülve ki kell eszelenie egy vadonatúj szót, remélhetőleg kifejezést és hangulatosat.

Ugyanilyen gondok merülnek föl a szörnyetegek elnevezésének magyarításánál is; a fordító már akkor fejfájást kap, amikor belepöze a magyar bestiáriumbokba. Sok esetben megoldást jelent az eredeti szóalak több-kevesebb pofogtatással való átvétele (így lett például az *ogre*-ből *ogár*), de mihez kezdünk például a *lich*-csel, a *wight*-tal vagy a *wraith*-szel? Mert ezek a szavak azért igen furcsán mutatnának magyar szöveggörnyezetben...

Komoly problémát jelentenek általában a *mértékegységek* is. A legtöbb tekintélyes szerepjáték ugyanis angolszász nyelvterületen született, és alkotói nem mindig teszik meg nekünk azt a szívességet, hogy az SI-szabvány (a metrikus rendszer) szerint adják meg bennük a hossz-, súly- és térfogat-adatokat. Némelyik modern RPG ugyan szakított ezzel a hagyománnyal, ám például az AD&D-ben még mindig fontban, hüvelykben, lábban és köblábban számolnak. Már az egyszerű átváltások is megbonyolítják a játékot (ki tudja mindig fejben tartani, hogy pontosan 16.6 m kötél van nála?), a fordítónak azonban a legnagyobb gondot a *derivált értékek* adják. Deriváltak azokat a játéktechnikai mérőszámokat nevezzük, amiket úgy kapunk meg, hogy két különböző adatot összeszorunk vagy elosztunk egymással. Az átváltás ezt az eljárást mérhetetlenül megnegyezi – gondoljunk csak bele, mit szól a játékos, ha ilyesmiket olvas a drága pénzért vett szabálykönyvében: *a karaktered 45.36-szor annyi kg terhet bír el, amekkora az Ereje*, vagy esetleg *ha teljes vértetben futsz, akkor egy perc alatt legfeljebb 122.45 m távolságot teszel meg*. Ez egy olyan fordítói dilemma, amire nincs orvosság; a magyar szövegben ilyenkor többnyire mind az eredeti, mind az átváltással kapott számértékeket célszerű megadni.

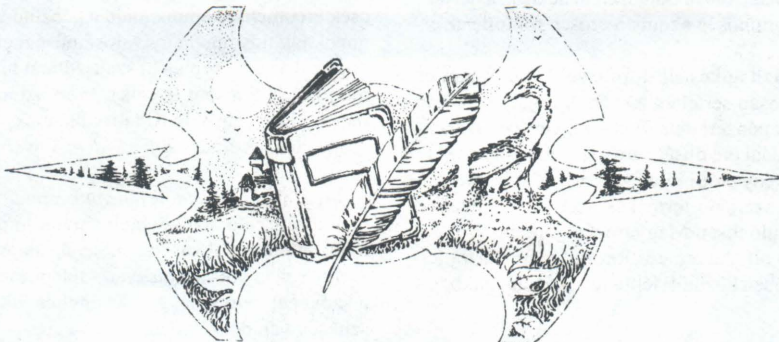
Bizonyos esetekben fejtörést okozhat a *tulajdonnevek* magyarítása. A szerepjátékokban nem megy ritkaságszámba, hogy beszélő nevekké ruháznak föl egyes helyeket és személyeket. Ezeknek a visszaadása aztán nem mindig egyszerű; ha például egy képzeletbeli települést *Stonebridge*-nek hívnak, a magyar szövegben vagy meghagyjuk változatlanul (és az idegen szóalak bántóan kírja a környezetéből), vagy lefordítjuk *Kőhidának* (ami egyesek szemében egyfajta "mucsai" ízt kölcsönöz neki). Ugyanez a helyzet a különféle ragadványnevekkel, ahol ráadásul nemcsak a *pontos*, hanem a *kifejező* fordításra is ügyelnünk kell. Tegyük fel, hogy a forrásunkul szolgáló szabálykönyvben szerepel egy félelmetes rablóvezér,

akit csak *Redeye*-nek szólítanak! Ezt éppenséggel le lehet fordítani *Piros szeműnek* – nyelvtanilag teljesen korrekt -, csak éppen nem érezzük el vele a kívánt hatást, mert a hallatára senkinek nem egy marcona bandita jut eszébe, hanem az albinó hűsvéti nyuszik. Ilyenkor tehát jobban tesszük, ha megerősítjük kissé a képzelőerőnket, és mondjuk egy ilyen változattal rukkolunk elő: *Rótszem*.

A beszélő nevek ellentétei a *fantázianevek*, amiket a szerző talál ki, s ezért minden nyelven változatlanok maradnak. Ezekkel általában nincs annyi baj, s ha mégis, akkor inkább derűltégre, mint fejtörésre adnak okot. A külföldi írók ugyanis nagy igyekezetükben, hogy minél egzotikusabb és baljósabb neveket ötlöljenek ki, néha teljesen véletlenül ráhibáznak egy-egy teljesen szabályos (bár nem mindig szalonképes) magyar kifejezésre. A második kiadású AD&D játékos-kézikönyvének egyik mintakarakterét eredetileg például *Balfasnak* hívják; az a készséges hazajáró lélek pedig, aki a *Death Unchained* (*A halál elszabadul*) című Ravenloft-kalandban igazítja útba a partit, a jó csengésű *Getzi* névre hallgat. (A földalatti kamrában, ahol a karakterek összefutnak vele, a kárhóztottak egész kórusa panaszkodik szüntelenül: „*Getzi ártatlan! Getzi jó ember volt! Getzit igazságtalanul ölték meg!*”) Még az azóta már kimúlt Conan-RPG-ben is találtam egy sivatagi sejket, akinek *Hamar Kúr* volt a becsületes neve – így, hosszú *ú*-val. Az efféle nüanszokon persze jót mulat az ember, de a kész szövegben semmiképpen nem szabad benne hagyni őket.

A modern környezetben játszódó RPG-kben szerepel egy olyan nyelvi elem, ami keményen próbára teszi a fordítókat: az *utcai szleng* használata. Különösen a *Shadowrun*-ban és a *Cyberpunk 2020*-ban fordul elő, hogy egyes NJK-k beszédét leírva is alig érti az ember. A logikus persze az lenne, hogy az ilyen szövegek fordításánál a hazai jassznyelvet alkalmazzuk, itt azonban több probléma is felmerül. Egyrészt egyáltalán nem biztos, hogy maga a fordító érti a magyar szlenget; másrészt ez a szleng olyannyira mocskos, hogy nem igazán lenne tanácsos belevenni többségükben fiatal vásárlóknak szánt kiadványokba; harmadrészt a hazai argó szókincse nem üt el annyira a beszélt nyelvtől, mint az angol-amerikaié. Ezeket az akadályokat úgy szokás áthidalni, hogy a szlenget *tájnnyelvv* fordítják, ami azonban – legalábbis véleményem szerint – szörnyű melléfogás. Az eredmény ugyanis az lesz, hogy a motoros utcai fenegyerekek a magyar szabálykönyvekben úgy beszélnek, mint egy lomha agyú tanyasi béres.

A szerepjátékok magyarra fordításának és a játék közbeni nyelvhasználatnak számos kisebb-nagyobb finomságáról ejthetnék még szót, de úgy érzem, egyelőre ennyi is elegendő. Mindenképpen fel szeretném hívni azonban a figyelmet arra, hogy egyáltalán nem mindegy, hogyan fejezzük ki magunkat a játék során! Számos olyan RPG létezik, amit viszonylag sokan játsznak hazánkban, de kénytelen-kelletlen idegen nyelvű anyagokból, mert magyar fordításuk nincsen. Ez igen nagy hátrány, mégis arra kérem a szerepjátékosokat: vigyázzanak egy kicsit anyanyelvünk tisztaságára, ne keverjenek a beszédükbe folyton angol szavakat és szóelemeket, inkább próbálják meg némi szorgalommal és leleménnyel túltenni magukat a nehézségeken! És persze remélem, hogy a cikkben kifejtett tanácsaimmal és gondolataimmal valamelyest segíthettem nekik ebben a vállalkozásban.



Wraith

The Oblivion™

TÚLVILÁG ÉS FELEDÉS HOLTJÁTÉKA: MÁSODIK KIADÁS

FELVEZETÉS

Nem hinném, hogy lenne köztünk akár egyetlen olyan ember, akiben még soha nem merültek fel nyugtalanító kérdések az elmúlással, minden dolgok végével kapcsolatban. A halál itt él velünk – ám mi, a mai nyugati kultúra gyermekei, általában nem élünk együtt a halállal. Legtöbbünk más sem tesz, mint kezeit szemeire szorítva, háta mögé s maga elé nem nézve botorkál a lét sötéttségében, szívében felszín alá kényszerített, gyötrő félelemmel... Sokak fêkeveszetten tobzódnak az élet végletei közt, minél nagyobb, erősebben sodró örvényt igyekezvén kelteni, csak hogy elhitethessék önmagukkal: nincs mozdulatlanság, a halál nem létezik, a gyermekkor feledésre ítélt rémmeséje volt csupán. Az örület vak forgatagába burkolózva nem kell a dolgok mögé látnunk. Ám mindez hiábavaló, üres önámítás. Bár pillanatokra (percekre? napokra, évekre?) száműzhetjük gondolatainkból az *azután* kérdését, a mindannyiúnkra kiszabott sorsot, végzetünket semmiképpen sem kerülhetjük el. Ma, holnap, vagy – szerencsésebb esetben – hosszú dekádok múltán, a legeslegutolsó percben döbbenünk csak rá: az élet sem több, mint múltó pillanat. Egyszer csak vége szakad... Mintha soha nem is lett volna. Vége. És *azután*?

E kérdésre talán senki nem ismeri a választ. Vagy netán mindenki az igazi választ ismerné? Ki tudja? Én azt hiszem, hogy közülünk, halandók közül senki. Lehet, hogy tévedek. Bocsánatos bűn – legalábbis szeretném, ha az lenne –, mivel tévedni emberi dolog.

Könnyen megeshet, hogy tévednek a White Wolf azon szerzői (*Mark Rein•Hagen, J. Hartshorn, S. Chupp és R.E. Dansky*) is, akik 1994-ben megalkották a hírhedt *Wraith: The Oblivion* című játékot, illetve annak aktuális, 1997-es második kiadását. *Azt a szerepjátékot, mely révén lopott pillantást vethetünk az általuk vázolt – általuk hitt? – túlvilágra. Kulcslyukként egy-egy történet, és karaktereink – holt, kísértő lelkek – szolgálnak.*

Akár tévednek a játék írói az élet túlpartjának milyenségét illetően, akár nem, mindazok, akik úgy döntenek, hogy kipróbálják a *Wraith*-t, megrázó, súlyos élményre számíthatnak – feltéve hogy éretten és őszintén, a lehető legkevesebb hazugsággal, önáltatás nélkül játszanak. Vigyázat! Ez az RPG nem a felhőtlen szórakozás, nem a tápolás és nem a hősiesség játéka.

A KÖNYV...

Wraith. A szó kísértetet, lidércet jelent, ha nem is pontos tükörfordításban. *Oblivion*. Feledés.

Már a borító sem éppen szívderítő látvány. Színét vesztett, kifakult és élettelen, ám mégis létező világ apró részletén – rozsdás láncokon és különös lakaton – akad meg a szemlélődő tekintet. E kép rendkívül beszédes – ám a szimbolika valódi mibenlétére csak a teljes könyv olvas-tán eszmélünk rá. Akkor, amikor megértjük, mit is jelképez e korrodáló béklyó; amikor észrevesszük, hogy a láncok alatt valójában csupán egy újabb lakat, egy, az előzővel megegyező alakú, ám jóval nagyobb lakat pihen. Igen, egy újabb lakat...

A hangulatot és a képi minőséget a szürke árnyalataival nyomott könyv belső design-ja és grafikái is továbbviszik, ám a szimbolikus jelentéstartalmat sok helyütt egy jóval sivárabb, egyszerűen az elborzasztásra törekvő koncepció váltja fel. A képek e célnak, azt hiszem, elég jól megfelelnek – bár a felszínesség igencsak sajnálatos.

A szöveg tagoltsága meglehetősen logikus és érthető, azoknak is könnyű eligazodni benne, akik eddig még soha nem találkoztak a White Wolf kiadványaival. A Storyteller sorozat egyéb részeit ismerők ezúttal sem csalódnak majd, ha arra számítanak, hogy ismét a *Vampire: The Masquerade* első megjelenése óta érvényben lévő, bár részleteiben már jóval kifinomultabb és összehangoltabb rendszerezéssel lesz dolguk.

Halál, Újraszületés és a Sötétebb Oldal – e címetek találjuk a tradicionális Három Könyv, azaz a felvezetést követő három fő fejezet élén. Vegyük sorra őket.

...ÉS A KÖNYVEK

Az Első Könyv titulusa szimplán csak *Halál* (Death). Nehéz lenne jobb nyitányt találni egy íráshoz, amely a sírontúli lét rejtelseibe kalauzolja az olvasót. A Könyv három alfejezete általános útmutatóul szolgál mindazoknak, kiknek lidércet áll szándékában játszani. Az első oldalak címzettjei a kezdők, akik még azzal sincsenek pontosan tisztában, hogy mi is az a szerepjáték. E témától – ahogy azt jó előre sejteni lehetett – határozott, rövid, célratörő út vezet a lidércekhöz. Nincs ebben semmi különös. Róluk szól a játék. Ők lesznek a főszereplők az olvasó – az írók reményei szerint leendő játékos – személyes rémhistóriáiban.

Kísértetek, elátkozott lelkek... Megrekedtek két világ között, mivel képtelenek voltak elszakadni bizonyos érzelmektől, tárgyaktól, vagy épp emberektől. Béklyóik, kötődésük oly erős, érzéseik oly végletesek, hogy legyőzték magát a halált is. Milyen az életük? (Már amennyiben esetükben még beszélhetünk ilyesmiről...) Röviden: kegyetlen – de nem teljességgel reménytelen és nem is abszolút értelmetlen. Ez már abból a rövid leírásból is kiderül, amit e fejezetben olvashattunk. Íme, néhány szavakká formált esetvonalas a képből, melyet a kísértetekről festenek a szerzők. A lidércek – bármire vessék is sírontúli pillantásukat -, mindent a romlás, az elmúlás torz tükrében látnak. Az újonnan épült házban már látják, hol mállik majd a vakolat. Sőt... máris pereg a festék, penészedik és repedezik a fal, rozsdásodnak az ereszcsatornák, és igen, csótányok fészkelik be magukat a zugokba... Az ablakokban sem világlik már barátságos fény – vak üresség költözött a helyére. A lidércek túlvilági érzékei ember számára szinte elképzelhetetlenül élesek. Meghallják a leghalkabb suttogást, megérzik az emeletekkel alább rémülten dobbanó szív ritmusát... Anyagtalan, halandó ember számára láthatatlan testük borzalmas börtön – van, de még sincs. Van, ha fájdalmat kell érezni, de nincs, ha az egykori kedves arcáról kell könnycsep- pet letörölni. Van, ha panaszos sírást kell hallani, de nincs, ha vigasztaló szót kéne szotogni... S így tovább.

Mindezt a második fejezetben egy oly szekció követi, mely a lidérceket és fiktív, külsőségeiben saját realitásunkkal megegyező környezetüket – a játék színhelyéül szolgáló Sötétség Világát – immár erősebb, precízebb megvilágításban mutatja meg, részletesebben és hosszban írja le. Az Első Könyv végén, azaz a harmadik alfejezetben a Storyteller rendszer alapvető szabályaival, a Wraith valóságmodellező mechanizmusával ismerkedhetünk meg. Erről az alábbi egy-két bekezdésben mi is ejtünk néhány szót – azok kedvéért, akiknek eddig még nem állt módjukban kipróbálni, megismerni. (Aki ismeri, nyugodtan átlugorhatja, semmi újat nem talál benne.)

A STORYTELLER RENDSZER ALAPJAI

Egy Storyteller játékhoz készült karakter kilenc darab, embereknél egytől ötig skálázott, kettes átlagú tulajdonsággal (Attribute) rendelkezik. E kilenc jellemzőt három fő csoportba sorolták, az áttekinthetőség kedvéért. Ezek a következők: Fizikai (Erő, Ügyesség, Állóképesség), Szociális (Karizma, Manipuláció, Megjelenés) és Mentális (Percepció, Intelligencia, Helyzetfelismerés) tulajdonságok. Ezenkívül mindenkinek vannak – vagy inkább lehetnek – különféle, szintén egytől ötig skálázott képességei (Abilities), melyeket szintén három csoportba (Tehetségek, Képzettségek, Ismeretek) sorolnak. Ezeket az imént felsorolt tulajdonságokkal együtt a karakteralkotás során határozza meg a játékos, egyfajta pontleosztásos módszer szerint, mely elsősorban az imént felsorolt számos kategória és csoport közti fontossági sorrendre épít.

Azt, hogy a karakter képes-e végrehajtani egy bizonyos feladatot, ősi szerepjátékos szokás szerint kockadobás dönti el. Ehhez szükség van egy tulajdonság és egy képesség kombinációjára, azaz összeadott értékére. Ennyi darab d10-et kell dobni, majd összeszámolni azon kockákat, melyeken a dobott érték nem marad a játékevető által megadott célszám alatt. Ez a számlálás határozza meg sikereink számát – minél több van belőle, annál jobb eredményt értünk el. Baj származhat abból, ha egyeseket dobunk: minden ilyen eredmény

egyel csökkenti sikereinek számát... Igazán vészes helyzetbe akkor kerülünk, ha több egyest dobunk, mint sikert: ezt botchnak hívja a rendszer, és igazán szerencsétlen fordulat bekövetkezett jelzi. A gond az, ha ez már kritikai megjegyzés, hogy minél több kockával dobunk, annál nagyobb az esélyünk a botch-olásra, ami, sajnos, elég illogikus. (E technikai malőr és karakterének pechszerűsége miatt kereszteszte el egy valóban szakértőnek és öreg rókának mondható RPG-s barátom az egyes dobásokat „*reinhangeneknek*”, kifejezve mélységes megbántottságát és rosszállását a storyteller rendszer kiagyalójának, a feketepontos Mark Rein•Hagennek irányában...)

Az elég találó és, kísértetekről lévén szó, gyászosan iro- nikus *Újraszületés* (Rebirth) címet viseli a Második Könyv, melyben a karakteralkotás, a játék világába való képletes be- születés titkai és szabályai tárulnak fel előttünk. Ki is volt a karakterünk, mielőtt meghalt? Hogyan és miért halt meg – baleset? betegség? gyilkosság? vagy valami egészen más? Miért lett belőle kísértet? Íme három a legalapvetőbb kérdések közül, amit meg kell válaszolnunk, mielőtt nekiállhatnánk a képzettségek és a különleges, halandók előtt jószerével teljesen ismeretlen képességek, az Arcanoi böngészésének, valamint a pontleosztásnak.

Az Arcanoira (egy- számban Arcanos) érdemes jól odafigyelnünk. E képességek megtanulása, kifejlesztése nem pusztán valamiféle eszközként használható hatalmat, vízipisztolyt ad egy gyermek kezébe. Nem. Sokkal többről van szó. A megszerzett Arcanoi, az Alvilág és a Halandók világának némely – általunk választott – aspektusa fölötti kontrollként életünk, világlátásunk természetes részévé válik. Nem eszközként, hanem természetes, az eddigi egészet szintézisben megváltoztató adalékként. Mintha – tegyük fel – szemet növesztenénk a tarkónkon. Ugye, nem csak néha használnánk? Egy idő után megszokottá, normálissá válna, hogy pontosan tudjuk, mi folyik a hátunk mögött.

Miután megalkottuk leendő kísértetünket, van még egy feladatunk, mely erős próbának veti alá eddigi munkánkat – ki kell dolgoznunk még valamit a karakterhez. Valamit, ami egészen különlegessé teszi e játékot. Ez a dolog pedig nem más, mint a karakter Árnyéka (Shadow), amit a Második Könyv utolsó alfejezetében ismerhetünk meg igazán.

Az Árnyék a Wraith: the Oblivion legnagyobb játéktech- nikai újítása. A jungi terminológiából már esetleg ismerős fogalom nem más, mint *másodlagos karakterünket*. Mi is ez? Minden lidérc egyfajta tudathasadásban szenved. „Jó” és „rossz”, az életben megnyilatkozott, külvilág felé mutatott arc és az egykor elfojtott késztetések, érzések a kísértetlét- ben konkrétan szeparálódnak – psziché és árnyék külön, önál- ló tudattal bíró személyiségekké válnak. Békíthetetlen ellen- tét feszül köztük, állandó harcot folytatnak az elhunyt, ám holtában nyugvást nem lelő ember, azaz a szerencsétlen li- dérc további sorsa feletti dominanciáért. Súlyos a tét. Amennyi- ben az Árnyék kerekedik felül, a lidérc a Feledés (Oblivion), a passzív pusztulás – és az aktív játék vége – felé sodródik, míg ellenkező esetben képes ragaszkodni, tudatosan küzdeni a lé- tezésért, a megmaradásért. A külön karakterlapon lejegyzett, saját képességekkel bíró Árnyék, amit az általunk kitalált és kidolgozott lidérc *mellett* játszunk, valójában nem a miénk – egy játékosársunk karakterének sötét oldalát testesíti meg. Egyetlen célja, s ezt nekünk is magunkévá kell tenni, ha épp őt, az Árnyékot alakítjuk, az, hogy a másikat, a jó oldalt (a játékos karaktert, *nem* a játékos!) romlásba vigye. Azonban

vigyáznunk kell, hisz saját karakterünknek is megvan a maga Árnyéka, akit nem mi, hanem – természetesen – valamelyik barátunk játszik, s akiről bizvást feltételezhetjük, hogy a jó és izgalmas játék érdekében semmiféle gaz ármánytól nem riad majd vissza, ha gyengének bizonyul saját karakterünk...

A *Sötétebb Oldal* (The Darker Side), azaz a Harmadik Könyv elsősorban a játékvezetőhöz szól. Elsőtől harmadik fejezetéig számos kalandot, illetve krónikaötletet, finomabb történetsszövéshöz, szórakoztatóbb meséléshez használatos módszert, trükköt ír le és mutat be, példák hosszú során keresztül. Természetesen igen nagy hangsúlyt fektet a hangulati átélést segítő, a játékot mederben tartó szabálybővítésekre is – ilyen például a Harrowing leírása is. Az örület eme színelőadásáról hosszú oldalak és érezhetően hosszú évek tapasztalata szól – szerintem még azoknak is érdemes elolvasni, akik már gyakorlott Wraith: The Oblivion mesélőnek érzik magukat. E háborzongató árnyjáték során az Árnyék és általa felidézett fekete szellemek (Spectres) próbálják végleg megbomlasztani a szerencsétlen lidérc elméjét oly képekkel, jelenetekkel, melyek a kínzón fájó múltat idézik... De akad jó néhány, ellenfélként bevethető, egyéb White Wolf játékokból már talán ismerős teremtmény is, (mint pl. a vámpírok, garouk), illetve szervezet – no persze nem épp a klasszikus szörnygyűjtemények stílusában... (Némely rémség viszont gyanús, bizony rémesen gyanús. Minden rosszmájúság nélkül jegyezném meg e helyen, hogy a második kiadás fő fejlesztője, R.E. Dansky, úgy tűnik, nagy-Lovecraft rajongó.) Itt található a játékvilág azon részének leírása is, amelyet a játékosok ideális esetben csak a karaktereiken keresztül, tapasztalati úton ismerhetnek meg.



A JÁTÉK VILÁGA...

A Wraith világa, mint arra már utaltunk, nem a mi világunk. Hasonlít a miénkre, főleg külsőségeiben – minél mélyebbre ereszkedünk azonban alá, annál több különbséget, apró, de lényeges változtatást veszünk észre. A Sötétség Világa – mert ezt a nevet kapta alkotóitól – sokkal szélsőségesebb, mint a miénk. Nagyobb a kontraszt az élénk táruló képben, mint ahogy azt itt, saját realitásunkban megszoktuk. Lényegesen nagyobb szerepet játszik, s nagyobb erővel bír a hit, a szerelem – valamint a velük szemben álló romlottság, kiégettség, brutalitás is. Mindez nagyban köszönhető az általunk természetfeletinek bélyegzett jelenségek, lények valódiságának. Ez persze nem jelenti azt, hogy a Sötétség Világában lakó ember számára nyilvánvaló, egyértelmű tény pl. az Alvilág, avagy a Vámpírok léte. Nem. De még a legkevésbé hiszékenyben is ott él a kételkedés csírája – mi van, ha mégis léteznek? S itt bizony léteznek, hatásuk pedig mindenki életében megnyilatkozik. A Sötétség Világában sokkal többen járnak templomba, mint nálunk, a földi valóságban. Sokkal több templomot is találunk... Az ősi székesegyházak mintha magát az időt tartanak vissza a rohanástól: ha végigsétálunk egy-egy utcán, évszázadok mozdulatlansága figyel minket komoran, szinte a vállunkon érezzük a késő középkor súlyát. E gótikus terhet csak akkor vethetjük le magunkról, ha egy határozott mozdulattal, egyetlen hosszú léppel egyenesen átvágunk a másik oldalra, a vadsághoz, a vasmarokból kihulló porhoz, a lázadás-hoz. Ez a motívum a punk jegyeit idézi. Csak éppen, ha lehetséges ez, még fékeveszettebben, még elkeseredettebben... De mindennek valós tartalma rögtön nyilvánvalóvá válik, ha betérünk egy éjszakai bárba, a zúgó neonok, a hullámozó tömeg és az üvöltő zene forgatagába. Ha betérünk...

A halandók hétköznapi világával párhuzamosan, azzal a legtöbb helyen egybeesve húzódik a sötétségtől, s a mindent semmivé porlasztó, félelmetesen közeli Feledéstől terhes Árnyvidék (Shadowlands), az Alvilág (Underworld) „legfelső” része. E régióban – elhagyatott, kifakult álmok és félvalóvá lett förtelmes rémálmok lenyomatai közt, transzcendencia avagy feledés előtt – élnek mindazon lidércek, akiket még fűz valamilyen kapocs a kísértetek nyelvezetében Börföldnek (Skinlands) nevezett valódi világhoz. Azok a szellemek, akik elvesztették láncikaikat – szeretteik, ellenségeik meghaltak, tárgyaik tönkrementek, megsemmisültek – iszonytató veszélyben forognak: a Feledés mágnesként vonzza őket. No nem mintha a többieknek sokkal jobb lenne...

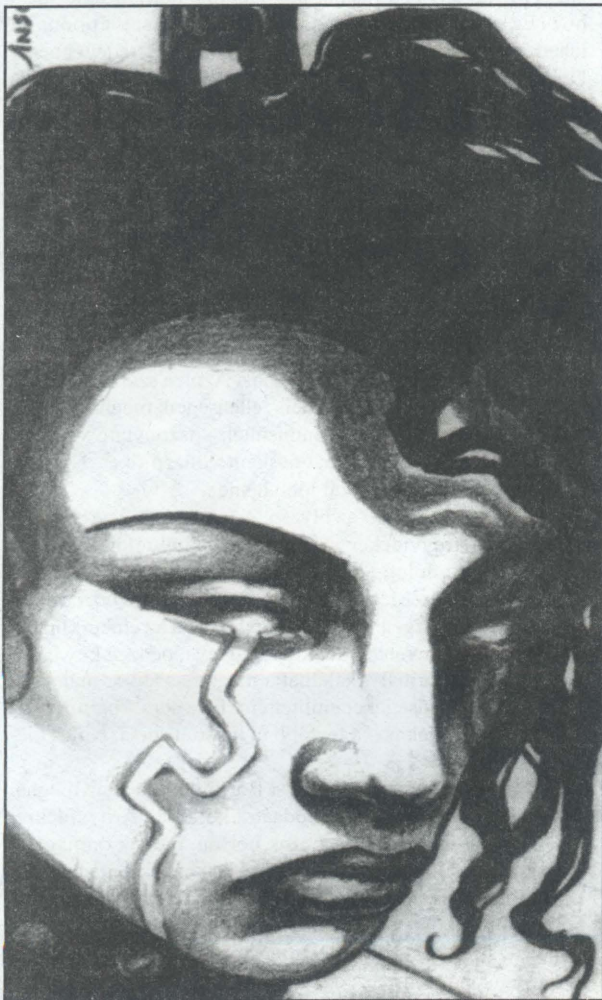
Miért? – kérdezheti az olvasó. A felelet a következőképp hangzik: az Árnyvidéken szinte minden konkrétan, szilárdnak nevezhető dolog „lélekanyagból”, vagy, ha jobban tesszük, lélekből van. Még a pénz is. Lélekanyag viszont csak kísértetekből lesz... Igen, ez azt jelenti, hogy ha az ember (lidérc) nem vigyáz, könnyen darabokra szagatva, pénzzé kovácsolva vagy házzá formálva találhatja magát... s akkor még csak a szelídebb lehetőségeket említettem. Ez a sors – bármily váratlanul hangozzék is – a legtöbb új kísértet sorsa. Nincs menekvés.

Amikor valaki kiemelkedik a Börföldekről, azaz meghal és lidércé válik, egyenesen odaátra kerül, az Árnyvidékre. Ám ekkor még valamiféle burok borítja, melyet önmagától igencsak nehezen tud felhasítani – s ebben nem kis szerepet játszik az, hogy nincs is tudatában annak, hogy van valami, amiből sürgősen ki kéne kerülnie. Nem – rémálomként éli meg mindazt, ami vele történik. S mint azt már sejteni lehet, valószínűleg soha nem ébred fel. Öregebb kísértetek járnak a

szürkésfekete, rothadó vidéket, s mintegy learatják őket, a frissen érkezetteket... Jobb esetben rabszolga lesz belőlük (ő, hamar eltelik az az örökkévalóság!), rosszabb esetben... valami egészen más.

Ha netán mégis sikerül kiszabadulniuk, akkor sem javul sokat a helyzet. Egy kicsit igen, de csak egy kicsit. Hisz e ponttól kezdve el kell érniük, hogy senki ne tekintse őket szabad prédának, pozíciót, relatív nyugalmat és hatalmat szerezzenek az Alvilág meglehetősen komplex felépítésű (sajnos eléggé amerikai világlátású) társadalmában, hogy valamiképp szoros kapcsolatban maradhassanak a Börfölddel, megtarthassák láncukat, melyek a túlparthoz fűzik őket... S hogy legyen egy hely, ahol biztonságban meghúzhatják magukat, ha jön a Vihar, a leírhatatlan, üvöltve tomboló fergeteg, melyben minden van (emlék és világtörödékek, halál és élet, rettenet és gyönyör) és mégis, valójában *semmi nincs*. A Vihar, mely, úgy mondják, egyenesen a káosz sötétjéből jön – s oda is tart vissza...

Ő igen. Még valami. Jobb, ha vigyáz az ember ideát. Van-
nak ugyanis olyan kísértetek, melyek tagjai lelkesen vadász-
nak az emberekre. Csak és csupán azért, hogy egyre többen
és többen higgyünk a túlvilág létében. Miért jó ez? Mert így
– mondják ők – szétszakad majd a tudatlanság leple, mely el-
választja a Börföldet az Árnyvilágtól. Érthető motiváció. Az
sem elhanyagolható tény, hogy akit megölnek, maga is lidérc-
cé válik. Jobb lesz tehát vigyázni a toborzókkal. Meg min-
denki mással...



Illusztráció

1.

- Aznap egész délután port nyeltem. Felrobbant a tragacsunk, miszlikbe szakadt a főnököm.

- Hallottam az esetrő', miszter. – A meglehetősen lerozzant öreg szemében reménykedő fény csillant. – Mintha magam csináltam volna.

- Mit, maga szerencsétlen? – Forbes hosszút kortyolt a gines palackból. Hátát a málló vakolatú kocsmafalnak vetve nyújtózott egyet, majd felkelt, és maga is a pulthoz lépett, az öreg mellé. Néhány hosszú pillanatig együtt bámulták a pompás új-mexikói naplementét.

- Mindjárt hányok. – Forbes elfordult a rőt sivatagtól, s némileg megfáradt mozdulattal lerogyott a földre. – Egy benzinkút is szarrá égett. Aztán egy kurva farkasemberrel busoztam.

- Igen, miszter, t'om. Mindenki tuggya errefelé. Aztá' összecaptak a Santoékká', és egyedül maga é'te túl.

- Mit is mondott, honnét? – kérdezte Forbes, bár tudta, hogy kérdése nem volt teljesen értelmes.

- Mit honnét? – bámult le rá a verejtékező homlokú öreg. Jóféle bűzhödött lehellelletl bírt.

- Honnét tudja mindezt?

- Olvastuk az újságba'.

- Akkor jó. Benne volt az is, hogy én öltem meg mindenkit? Az öreg nagyot nyelt. Valahogy sejtette.

- Nem – rázta meg a fejét, s a pisztolyra pillantott Forbes kezében – az nem. Mér'? Maga volt?

- Részben. Meg a farkasember. Meg a démon, aki engem szállt meg.

2.

- Bezártak, az elmeosztályra. Mondjuk, igazuk volt. – Forbes kilépett a klozetajtón. Az öreg az egyik asztalnál ült. Forbesnek úgy tűnt, mintha sakkozni próbálna azzal a jó pár pohárral, amit ők ketten a délután során elhasználtak. Minden egyes adaghoz újat vettek elő. Megtehették: a kocsmáros nem reklamált. Kevesen reklamálnak, miután hasba lövik őket.

- Tényleg megőrültem. De meggyógyítottak.

- Igen? – az öreg hangjában enyhe kétkedés bújkált. – Akkor miért lőtt le mindenkit ebben a nyomorult csehóban?

- Egyszerű – felelte Forbes, és újra elővette a pisztolyát. – Mert van egy ismerősöm, egy kurva régi kedves ismerősöm, akinek ez jó.

- Jó? – kérdezte az öreg összeszorult gyomorral. – Akkó' jó, miszter. Én nem akartam tolokodó lenni!

- Hisz maga a kísértetekben?

- Volt a falunkba' egy diablero, az...

- Egy mi? – Forbes felvonta a szemöldökét, miközben leült az öreggel szemben. – De mindegy, hagyja. Nem érdekel. Kísértetek is vannak. Pont ahogy farkasemberek. Higgye el nekem.

- Amit csak akar, miszter. Bármít.

- Bár lehet, hogy démon igazából. – Forbes az asztalra tette a jókora, kibiztosított pisztolyt, majd felkelt és az ajtó felé indult. – Maga nem hisz nekem. És ez baj.

Az öreg megigézten bámulta a fegyvert. Maga is ügyesen bánt régebben az effélével – s talán most is képes lesz sarokba szorítani vele ezt az elmebeteg, aki kinyírta Ped Menney legjobb csehójának összes valamirevaló emberét. Talán képes lesz rá.

- Mi a szarra vár még? – kérdezte Forbes az ajtóban állva.

Az öreg biccentett, aztán villámgyors mozdulattal a S&W-ért nyúlt. Mint a régi szép időkben.

Csakhogynem érte el.

A pisztoly ezüstös villanással a levegőbe pördült, mintha csak egy láthatatlan kéz ragadta volna meg...

...és tüzelt. Öt lövés dörrent, egymás után. Az öreg agya viszszatasztító, véres foszlányokban vágódott ki koponyájának frissen nyílt résein. Kiáltani sem volt ideje.

- Én megmondtam – dühöngte Forbes, s fáradtan elmosolyodott – vannak kísértetek. Vagy démonok. Ez például velem van, mióta megöltem. Fae?

- Igen, kedvesem? – suttogta egy testetlen hang. Forbes hajszálait túlvilági száj hűvös lehellete borzolta.

- Te komolyan kísértet vagy?

- Hm. Azt hiszem, igen. – A hang távoli nevetést sodort Forbes felé. – Azt hiszem.

- Hát, ha azt hiszed, akkor annak kell lenned – sóhajtott fel a volt FBI-ügynök. – Mehetünk?

- Még nem, Forbes. Van még egy kis dolgom... *ideát, a szellemvilágban.* Akiket beutaltál... mind itt várnak. És kíváncsiak. Igen rosszul érzik magukat.

- Oké. Akkor beszélj velük. – Forbes nekiállt megkeresni a gines üveget. – Aztán tűnés innét. Tudod, hogy a bőrföldi törvény nem nézi jó szemmel... *a toborzást.*

VÉGSÓ

Megváltozott a Wraith? Más lett a második kiadás? Halálról és elátkozottságról szolt régen. Valóban a szenvedély és a horror játékvá lett az átdolgozás során, mint azt a kiadó állítja? A nyíltan felvállalt témaváltás mélysége és igazi hatása természetesen a játékosokon és – elősorban – a játékevetőn múlik. Az „új” könyv, azt hiszem, igen meggyőző érveként szolt majd a váltás mellett mindazok számára, akik már próbálták az előzőt... Már pusztán a szöveg jobb rendezettsége, átláthatósága komoly segítséget jelent – s akkor még nem szoltunk (például) a hangulati festés és beleélést segítő technikák jobb kidolgozottságáról. De nem szoltunk – sajnos avagy szerencsére – az ellenkező oldalról sem: az első kiadásban látottaknál lényegesebben gyengébb designról és képanyagról sem. Én nagyon fájlam, hogy a sötétben zöldes-démoni fénnel derengő (!) logo eltűnt a külső borítóról. Kár azokért a szürke árnyalatokért is, amelyek valamiért igencsak megfakultak – mondhatnánk, halvány árnyékai egykori önmaguknak, de ez igen gonosz tréfa lenne. Aztán ott vannak – vagyis csak voltak, az első kiadásban – a műfaj egyik mesterének, Timothy Bradstreetnek ama képei...

Szubjektív lesznek. Nem szeretem a Wraith-t. Gonosz játék. Az Árnyékok háborújában igencsak szép esélyünk van arra, hogy összevevesszünk olyan barátainkkal is, akikhez akár évtizedes kapcsolat fűz. Azt is biztosra vehetjük, hogy egy-egy estébe, éjszakába nyúló mély játék után nem lesznek szép álmunk, és a hangulat napokig kísérti még érzéseinket. A Wraith azon szerepjátékok közé tartozik, melyeket senkinek sem ajánlanék jó szívvel – talán még az ellenségeimnek sem. Kiválóan megírt, nagyon hangulatos alkotás – ám szinte minden hozzá fűződő élmény, emlék, tapasztalat a negativitás jegyében fogan. Szépek lehet szép, de nem jó. (Igaz, a jó fogalma igencsak relatív, de azért azt hiszem, mindenki sejti, melyik hétköznapi értelmezésről beszélek most.) A Wraith olyan szerepet kínál eljátszásra, mely szerintem alapvetően nélkülöz minden pozitív háttértartalmat. Azon, kísértetekkel kapcsolatos hitvilágra (legyen az megalapozott, vagy valótlán...) épít, melyhez a nyugati tradícióban – és a tudattalanunkban – szinte kizárólag végeláthatatlan szenvedés, őrlítő

reménytelenség és ezekhez hasonló dolgok kapcsolódnak. Nem hiszem, hogy képesek lennénk kiszűrni a valóban dark (s nem üres, pozíri!) játékokból, játékalakalmakból mindazt az igazi sötétséget, ami a tudatalatti mélyéről bukkan fel, s fonódik észrevétlenül az érzéseinkre, gondolatainkra és életünkre, hétköznapiainkra. Bár – mivel minden érmének két oldala van – lehet, hogy pont a Wraith segít valamiben, lehet, hogy pont ez a játék adja meg azt a külső rálátást, azt a katarzisélményt, amire a játékosnak épp szüksége van. Elképzelhető – de én nem tartom valószínűnek.

Mindazoknak, akik mégis Wraith játszására adnák fejüket, csak egy tanácsot adhatok. Ne feledkezzenek meg a játék reklámjának szlogenjéről: it's just a game...

It's just a game...

It's just a game...

It's just a game...



...A VÉGSÓN TÚL

Csupán pár megjegyzés: jelen cikk 1997 decemberében (tehát jóval a Vámpírok Báljának magyar kiadása előtt) íródott, az azóta megszűnt Talizmán megbízásából – ám napvilágot eleddig sehol nem látott. Most, midőn ez mégis megtörténhet, jobbnak láttam már semmit nem változtatni rajta. A cikk létrejöttéért köszönet illeti Györfi András, a Talizmán egykori szerkesztőjét, a segítségért – és a kölcsönadott, 2. kiadású Wraith-ért.

Az Illusztráció novellatöredéke azon három, lazán összefüggő novellához kapcsolódik, melynek első két része még a White Wolf-féle Sötétség Világában zajlik, s mely szintén a Talizmán korábbi számaiban jelent meg.

A játékról alkotott véleményem az évek során nem változott jelentősen.

Még ma sem játszanék vele szívesen.

Csigás Gábor

BARTÓK BÉLA (LIEN)

NEKROLÓG

Tisztelt Olvasó! Ön most egy többszörösen is szokatlan, a Rúnára nem igazán jellemző cikk olvasásába kezdett bele, ezért arra kérem, helyezkedjen el kényelmesen, s csak azután folytassa eme számomra igen megtisztelő tevékenységét. Rendhagyó ez az írás, mert célkitűzése egy szerepjáték, a Kódex történetének kritikai elemzése: a kezdetektől a még be nem következett, de rövidesen bekövetkező végig. Az alapkönyv és a kiegészítők mellett a Nítor kiadói tevékenysége is terítékre kerül, melyből kiderül, hogy az előbb említett vég sajnálatos ugyan, de törvényszerűen meg kellett történnie. A legtöbb olvasót meglepheti majd, hogy a Rúnában olyan cikk jelenik meg, amely ezt nem kárörvendő, hanem szomorú felhanggal tárgyalja: hja, vannak még csodák! Végül – utolsó szokatlan motívumként – nem tagadom írásom személyes, szubjektív nézőpontját sem; ugyan egyik kiadó felé sem vagyok elkötelezve, de a cikk hangsúlyait egyéni érdeklődésemnek megfelelően alakítottam ki; mellesleg egyáltalán nem hiszek az emberi objektivitásban. Eme rövid bevezető után úgy vélem, ideje rátérni magára a Kódexre.

1996 viharos nyara után – az intenzív reklámkampányok hatására – a magyar szerepjátékosok többsége felfokozott várakozással nézett elébe a karácsonyi könyvszezonnak. Vérre menő párviadal volt kialakulóban: az eddig valódi konkurens nélküli Valhallának az Impérium-Nítor párosával kellett megküzdenie a szerepjátékosok kegyeiért. Ennek következtében mindkét cég szokatlanul kis késéssel az eddigiekhez képest szokatlanul színvonalas kiadvánnyal lepte meg az olvasókat. Kiadványokkal, s nem kész játékokkal: a rohammunkának köszönhetően mindkét kiadó félkész munkát adott ki. Természetesen a folytatással kapcsolatos ígéretekben nem volt hiány; betartásuk azonban – mint később kiderült – komoly nehézségekbe ütközött. Ugyan ebben a cikkben csak a Kódex története kerül terítékre, de úgy vélem, egyszer valakinek érdemes lenne a Summariumét is mellé helyezni.

A Nítor csapatának a Kódex impozáns megjelenésével és viszonylag alacsony árával sikerült igazi meglepetéssel szolgálnia. Kiváló piaci fogásnak bizonyult, hiszen utánnyomásával együtt is rohamos gyorsasággal elfogyott.

A kezdeti lelkesedést azonban már a tartalomjegyzék átböngészése – amennyiben sikerült megtalálni – jelentősen mérsékelhette. A fejezetek terjedelme sok mindent elárult arról, mi vár az olvasóra: 58 oldal foglalalkozik a ka-

rakterrel, 20 az életerőrendszerrel, 56 oldal jut a harcrendszernek(!), 34 a mágiának, 32 a vallásnak, s mindösszesen 24 oldalt szenteltek a világnak. Elgondolkodtató... De nézzük meg közelebbről is ezeket a fejezeteket.

A bevezetesként szolgáló Játék Könyve a szerepjátékokról szóló általános ismertetőjével és a Kódex rendszerét röviden, tömören összefoglaló Summa Summarumával igen kellemesnek mondható. Ez utóbbiból nyilvánvalóvá vált, hogy az előzetes beharangozásokkal szemben a M* öröksége – néhány apróságtól eltekintve – a játérendszer terminológiájára korlátozódott; az első jó pont a Kódex javára.

A karakterek jellemzőit (képességeit, jellemvonásait, stb.) s a képzettségrendszert tárgyaló Ember Könyve már nem mutat ilyen egyértelműen pozitív képet. A karakteralkotás tisztán képességekre és képzettségekre épül, hál' Istennek a kasztnak nyoma sincs. Úgyszintén nagy örömmre szolgált, hogy száműzték az őskövületnek számító jellemet, helyébe a rugalmas és egyszerű – a rendszer szempontjából túl sokat nem számító – jellemvonásokat vezetve be.

A kilencvenes évek második felében Előny/Hátrány rendszer nélküli játékok kiadni nem vall túlzott megfontoltságra: egyrészt kiválóan színesíthette volna a karaktereket, másrészt nagymértékben csökkenthette volna a szükséges képességek számát. Ugyan a karakter legfontosabb jellemzőit megjelenítő 15 képességet meglehetősen jól sikerült összeválogatni, s ezáltal több tipikusnak mondható problémát kiküszöbölni, de azért ezt a számot már túlzásnak tartom; s ha azt is figyelembe vesszük, hogy az Érzékeket érzékszerveként ajánlatos tovább bontani, akkor kifejezetten rémisztőnek. Annyi azonban mindenképp dicsérendő, hogy a legtöbb alapkönyvvel szemben a Kódex szokatlan alaposággal tárgyalja ezeket a képességeket és részletes példákat is hoz arra, hogy a különböző értékek pontosan mit is jelentenek.

A százalékos alapra épülő képzettségrendszert még több ellentmondás terheli. A többszörös nehézségű képzettségek ugyan nem mondhatók új keletű ötletnek, de bevezetésük mindenképp hasznára vált a Kódexnek. Egyes képzettségek nehézségét ugyan igencsak megkérdőjelezhetőnek tartom, de a játékszerek ezen elemei mindig is örök vita forrásai voltak és a jövőben is azok lesznek (talán éppen elegendő a M* képzettségeinek kp-igényeire utalnom).

A képzettségek képességfüggését roppant felemás módon sikerült, pontosabban nem sikerült megvalósítani. A tehetséget



szimbolizáló, s két képesség átlagából előálló Alapfok furcsa módon a karakter képzettségeinek csak egy részénél alkalmazható: egyes képzettségek esetében számít a tehetség, mások esetében viszont nem. Érdekes. De nem mintha sokat számítana az egész: a képességek átlagos szórásából következik, hogy a tehetség csak a legritkább esetben okoz 5 százaléknál nagyobb eltérést a kapcsolódó képzettség értékében. Ez jóval alatta marad a százalékos rendszerek minimális (10%-os) hibahatárának, s ha figyelembe vesszük azt is, hogy az Alapfok mily nagymértékben megbonyolítja a karakteralkotás folyamatát, akkor egyértelművé válik, hogy ebben a formában elhibázott volt a bevezetése.

A képzettségpróbáknál alkalmazott közédobásos módszer – ötletességével, egyszerűségével – szintén a Kódex ére nyeit gazdagítja. A rohammunka okozta figyelmetlenség azonban már itt érzékelhető, amelyet az alábbi példával illusztrálnék:

Látványos siker: dobás < képzettség

Véletlen siker: dobás > nehézség

Kudarcc: képzettség < dobás < nehézség

Egy kérdés önkéntelenül felmerül az emberben: mi történik, ha a játékos karaktere képzettségével vagy a próba nehézségével egyenlőt dob? Ugyan nem nagy hiba az egyenlőségjelek hiánya, hisz könnyedén korrigálható (DM's option), de meglehetősen feltűnő, s ezért elgondolkodtatja az embert afelől, hogy milyen körülmények között is készülhetett a Kódex?

Ez a kérdés még inkább felmerül, amikor átolvassuk a képzettségek leírását s összehasonlítjuk az összefoglaló táblázattal: bőségesen találhatunk eltéréseket közöttük. Mint ahogy utólag kiderült, a nyomdába kerülő anyagba egy régebbi, félkész állapotban lévő táblázat került be. Kínos figyelmetlenség egy magát profinak mondó kiadó részéről. De hogy jót is írjak a képzettségek leírásáról: kimerítő alaposág, könnyed, szórakoztató stílus jellemző rájuk.

Végül írnom kell arról a hidegzuhanyként ható meglepetésről is, amellyel a fejezet végén szolgált a Nitor: „A Misztikus- és Mágia tudományok részletes leírását a Grimoire (Kódex második kötet) tartalmazza.” Furcsa megközelítése ez egy fantasy rpg kiadásának, legalábbis számomra, de erről még bővebben írok majd a későbbiekben, mint ahogy magáról a Grimoiróról is.

Az életerőrendszert – a sebesüléseket, a betegségeket és a mérgezéseket, valamint a gyógyítási módszereket – magába foglaló Élet Könyvének szintén kettős az arculata. Pozitívumként lehet megemlíteni a Fájdalomtűrés képzettségként való bevezetését, az alaposan kidolgozott gyógyítási módszereket, valamint a betegségek és mérgek egyszerű, de lényegre törő tárgyalását. A rendszer kellően halálos, olykor talán már túlzottan is. A hibák többsége is ebből fakad: a mérgek és betegségek automatikus egészségsökkenőt hatását enyhén szólva is eltűzöttnek tartom. Persze, épeszű Mesélő könnyedén felülbírálja az efféle szabályokat, de ez rengeteg későbbi vitának lehet melegegya. A fejezet legnagyobb hibája a hiányos

szerkesztői munka: az összetartozó információk több alfejezetben vannak szétszórva, összeszedésük olykor nem kis munkát igényel. A gyógyító képzettségek és az előző fejezetben található összefoglaló táblázat között természetesen – az előbb említett malőr következtében – semmiféle összhang sincs.

S ezennel eljutottunk a Kódex legvitatottabb fejezetéhez, a harcrendszert 56 oldalon át ecsetelő Halál Könyvéhez. Általánosan jellemző rá az árnyalt megoldások keresése, a realista harci szimuláció megvalósítására való törekvés. Jó néhány, a hazai piacon eredetinek számító ötletet tartalmaz, úgy mint a harci képzettségek három szintre osztását (általános harci tapasztalat, harcmodor és fegyverforgatás), a közelharc kezdeményezés megreformálását (nem csak a gyorsaságot, hanem a harci akaratot is szimbolizálja), a célzó dobófegyverek helyzetbe hozását, valamint számos egyedi fegyver csatasorba állítását.

Sajnálatos módon még a legjobb ötleteket is el lehet rontani, s a Kódex harcrendszere esetében ez fokozottan így van. A háromszintű képzettségrendszer alapvető hibája, hogy fejlődési szempontból teljességgel irreális. Kérdem én, hogyan szerez valaki általános harci tapasztalatot valós körülmények között? Úgy, hogy egyes specifikus harci képzettségei fejlődnek s ezekből szűr le általános tapasztalatokat. Pontosan fordítva, mint ahogy azt a Kódex játékmecanizmusa kezeli. Megkérdőjelezhetőnek tartom az előre rögzített harcmodorokat is, mert kiküszöböli a rugalmasságból fakadó változatosságot (az állatok harcmodorának meghatározásáról már nem is beszélve). A rendszert csak feleslegesen túlbonyolítja, hogy a konkrét fegyverekre vonatkozó fegyverhasználat képzettség mellé bevezetik a fegyverforgatási technikát is, mely szintén egy adott fegyverre jellemző.

A realizmusra való törekvés a harcrendszer túlbonyolításával járt, melyet tovább fokozott a szerkesztői tevékenység, pontosabban annak TELJES HIÁNYA. Egyes információk alig találhatók meg, mások többször is előkerülnek, ismétlődnek, olykor variálódnak.

Minthogy a szűkebb értelemben vett szabályrendszer itt be is fejeződik, ezért itt ragadom meg az alkalmat, hogy egy bekezdés erejéig összefoglaljam az erről alkotott véleményemet. A szerepjáték-kiadók olykor-olykor megpróbálkoznak azzal, hogy igényes, de ennek ellenére jól eladható játékokat jelentessenek meg. A Kódex szabályrendszerét tekintve szintén felismerhető ez a törekvés, de a kivitelezésben jelentős gondok adódtak. A rendszer a mérsékelt realista irányzatot képviseli, koncepciója egységes, tisztán átlátható, de ezt a kiváló alapot néhány megfelelően át nem gondolt szabály és a gyatra szerkesztői munka jelentősen (és feleslegesen) túlbonyolítja. A rendszer felsorolt és fel nem sorolt hibáinak nagy többségét a figyelmetlenség okozta, ezért könnyedén ki lehetett volna őket javítani. A szerkesztői hiányosságok – úgy vélem – szintén a rohammunka következményei. Nem lehetett volna még egy

hetet rászánni és egy nagyságrenddel jobb szabályrendszert kiadni?

Három fejezet maradt még hátra a

Kódexből: a Mágia, az Istenek és a Világ Könyve. Minthogy ezek tartalmilag erőteljesen kapcsolódnak az eddig megjelent két kiegészítőhöz, a Hegyi Királysághoz és a Grimoárhoz, ezért a továbbiakban összevontan tárgyalom őket.

A Mágia Könyve sokak sajnálatára csak ízelítőt adott a Kódex mágiájából, melyet aztán a később megjelenő Grimoár szinte teljes mértékben felül is bíralt; ennek következtében az alábbi bekezdéseket is az alapján írom. A Grimoár kritikája önmagában meghaladná ennek a cikknek a terjedelmi korlátait, de minthogy néhány bekezdésnél többet semmiképp sem szánhatok rá, ezért arra kérem a Tisztelt Olvasót, felületességemet nézze el nekem.

A Grimoár egy szóban: monumentális. Egy mondatban: elméleti téren páratlan módon megalapozott, kiváló ötletekkel telezsúfolt, igazi, misztikus hangulatot sugárzó mágiarendszer. Minden hibája ellenére, mert azért azok is vannak benne, a magyar szerepjáték-kultúra közös, maradandó kincse.

A Grimoárral kapcsolatban elsőként azt kell leírnom, hogy nem könnyű olvasmány, hiszen legnagyobb erőnye – monumentalitása – egyben legnagyobb hibája is. Többszöri elolvasás után, tetemes mennyiségű idő ráfordításával lehetett vele érdemben elkezdni a játékot, melynek következtében nem aratott osztatlan sikert a fiatalabb játékosgeneráció körében. Aki azonban vállalta ezt a fáradtságot, annak páratlan élményt nyújtott.

Első, és egyik legfontosabb – habár túlzottan eredetinek nem mondható – újítása a háromszintű mágiarendszer: a kész varázslatok (Első Kör) és a mozaikmágia (Második Kör) mellé óriási meglepetésként, magyar nyelven elsőként felsorakozott a szabad mágia (Harmadik Kör), mely a Mage-hez hasonló szabadságot ad a játékosoknak. A mágia Arkánumoknak nevezett területei hangulatosak, számos eredeti ötletet, újítást tartalmaznak. A varázslás menete is kiválóan lett kidolgozva: nagyon kellemes, hogy minél jobban elmélyed a mágikus tudományokban a karakter, annál gyorsabban, annál egyszerűbben képes varázslatait létrehozni.

A Grimoár koncepciója alapján tisztán saját erejükre támaszkodva még a legnagyobb varázslók sem képesek túl erős varázslatokra; ezt csak együttállások és rituális mágia segítségével tehetnék meg. Sajnos azonban kikapuk itt is vannak, melyeket a szemfülesebb játékosok könnyedén felfedezhetnek, ezért a Grimoár megköveteli az erős kezű mesélőt. Erre azért is szükség van, mert a Kódex sarkosságához, pontosan lefektetett szabályaihoz képest a Grimoár jóval szabadabb, rugalmasabb; egy ilyen mágiarendszer esetében nem is lehet minden eshetőségre felkészülni. Fokozottan érvényesül az a szabály, hogy a könyv szelleme, s nem a betűje számít.

A Grimoár esetében szerencsére már nem lehet összecsapott munkáról beszélni; figyelmetlenségből adódó hibák elvértve, ha vannak. Jelentősen javult a szerkesztői munka, bár telhetetlen lévén, még ezt a javulást is kevésnek tartom. A Nítortól megszokott igényes külső megjelenést sajnos jelentős mértékben rontotta a nyomda kritikán aluli munkája, de az akkori pénzügyi bonyodalmaikat ismerve örülhetünk, hogy egyáltalán megjelent.

Abrýssról, a Kódexhez elsőként – és a Nitor által feltehetően utolsóként – kiadott világról nagyon keveset lehet az alapkönyvből megtudni. A Kódex utolsó fejezete hivatott ezt ismertetni, mely a Világ Könyve nevet kapta a keresztiségben. Alig valamivel több, mint húszoldalny világleírásával én inkább a Világ Füzetet nevet adtam volna neki: elszomorítóan kevés ez egy újonnan megjelenő szerepjáték esetében. Mindennek következtében Abrýssról csak a megjelent novellák, cikkek és kiegészítők segítségével lehetett valamelyest képet alkotni, illetve az Istenek Könyve által, mely Abrýss négy legfontosabb vallásából kettőt, az orientális shinwát és a hermetikus alapokra helyezett zorawa miszticizmust kimerítő részletességgel, egyet – a sámánisztikus hagyományokat követő nadorok vallását – kissé felületesebben ismerteti. A régivágású szerepjátékok bugyuta vallásimitációi után kifejezett felüdülés volt ezeket olvasni. A hitből eredő különleges képességekre kiváló példát nyújt a shinwa és a nador vallásgyakorlat: nincs itt semmiféle bűvészkedés, varázslás, „csak” hit és elmélyedés. A fejezet egyetlen hiányossága, hogy a keresztény vallásra alapozott ardún liturgia kimaradt, melyet a később megjelent Grimoár valamelyest pótol.

A Világ Könyvében azért még szerepel más is: tíz oldal néhány harcművész iskoláról (meglepődtem volna, ha legalább ennyit nem találtam volna benne), számos karaktermintha (igen elgondolkodtató ezek összeállítása: egy kivételével mind harci beállítottságú), NJK-ként alkalmazható fegyverforgatók statisztikái, valamint az árakat és jövedelmi viszonyokat bemutató táblázatok.

A fantasy világok nagy többségében bérelt helye van a keresztény és a távol-keleti kultúrának: az előbbtől képtelenek megszabadulni, az utóbbiból pedig a Távol-Kelet vadromantikussai csináltak divatot. Ezerszer lerágott csont már mindkettő, de azért újra és újra előveszik őket. Abrýss két ősi kultúrája (shinwa: kínai-japán, ardún: keresztény) is ezekre alapozott, de az alkotók – egyedi újításként – a kettő erőteljes keveredésére építettek. Mindezt tovább színezi a földi hermetizmusra szellemiségében, világképében feltűnően hasonló Zorawa miszticizmus (mely inkább nevezhető filozófiai rendszernek, mintsem vallásnak), a sámánisztikus nador kultúra, a klasszikus barbárookra emlékeztető gorgok, valamint a többi, hasonlóan színes kultúrájú népcsoport.

Ebbe az alapvetően csábító felállásba azonban néhány, a későbbiek során végzetesnek bizonyuló tényező rendesen belerondított. Az orientális hatás nyomasztó túlsúlya – az előbb említett, országos viszonylatban elenyésző kisebbséget képviselő Távol-Kelet rajongókat kivéve – visszariasztotta a játékosok többségét; mind a tapasztalt, „vén rókákat”, mind a fiatal, lelkes kezdőket.

A központosított államhatalom árnyékában egymás ellen küzdő Nemes Házak árnyékáborúja újabb, jóval súlyosabb következményekkel járt. „Fejvadászok minden utcásarkon” – tartja a mondás Abrýssról, s ezt nem igazán lehet megcáfolni. A Nemes Házak megbízható emberei mellett a játékosok karakterei rendszerint labdába sem rúghatnak, a kalandor lelkületű karaktereknek nincs hosszú élete

Abrýsson. A világ realitása az Ars Magicához hasonló, de még annál is kötöttebb, intrikusabb játékstílust feltételez, erre pedig a fiatalabb, kevésbé tapasztalt korosztály egyáltalán nem vevő: ők a szabadabb levegőjű fantasy világokat kedvelik.

A Kódexben szinte egyetlen szót sem lehet arról a demonikus tevékenységről és az ellene folyó küzdelemlről olvasni, amely a későbbi novellák és kiegészítők központi témájává vált. Így fordulhatott elő az az érdekes,



mondhatni egyedülálló szituáció, hogy – a legtöbbek számára – csak ez utóbbiakból derült ki: a Kódex egy nagyon, de nagyon dark fantasy.

Összefoglalva, Abrýss egy erőteljesen orientális, dark hangulatú, kötöttségekkel, intrikákkal terhes világ. Igazi csemege néhány száz játékosnak, de kellő anyagi bázis híján lehetetlen hosszabb távon életben tartani, mint ahogy ezt az eltelt idő eseményei sajnálatos módon igazolták is.

A Kódex életben maradását azonban nem csak specifikus jellege hátráltatta, hanem a Nítor kiadói tevékenysége is. Nem kapott kellő irodalmi támogatottságot: két és fél év alatt két novelláskötet semmiképp sem elegendő.

A kiegészítők terén sem álltak a helyzet magaslatán; az elsőként megjelent Hegyi Királyság semmiképp sem számított húzó jellegű kiadványnak. A nadorok kultúráját bemutató százoldalnyi szövegének kb. egyharmada lényeges információ; ebben ugyan kiváló ötletek találhatók (mint pl. a nador sámánok szellemmágiája, a szellemvilág leírása), de összességében a tartalom/ár mutató elég gyengéskére sikeredett. Ezt tapasztalhatta a kiadó is, mivel nem igazán úgy fogyott, mint ahogy számítottak rá. A Grimoár túl későn, az alapkönyv után egy évvel jelent meg, s ekkorra az eleinte még igen türelmesen várakozó játékosok többsége is elfordult a Kódextől. A Grimoár óta pedig a Signumokkal kénytelenek beérni a játékosok, melyek szintén szorva elég kevés hasznos információval szolgálnak.

A Cipész maradjon a kaptafánál”, tartja a népi mondás, amellyel teljes mértékben egyet kell értenem. Szerepjátékot, regényt, novellát nem csak írni kell tudni, hanem kiadni is. Mert különben minden hiába... S a Nítor esetében még az „Ösgonosz”, a Valhalla Páholy sem vonható felelősségre: mindenféle külső segítség nélkül sikerült maguk alatt kivágni azt a bizonyos fát. Amit aztán tényleg szívből sajnálók, egyrészt azért, mert a Kódex rengeteg olyan értéket hordoz, amelyek félő, hogy kárba vesznek, másrészt azért, mert egy egészséges konkurenciaharc kifejezetten jót tett volna a magyar szerepjátékos kultúrának is. Végezetül csak annyit tudok tanácsolni, hogy az eljövendő ifjú titánok tanuljanak az elődök hibáiból, s ne kövessék el azokat újra.



Korňa Zsolt

A NECRONOMICON ÉS EGYÉB MISZTÉRIUMOK

Tiltott könyvek és grimóriumok a Call of Cthulhuban

A különféle Necronomiconoknak ebben a labirintusában persze csöppet sem könnyű eltájékozódni: cikkünk eddig tartó része remélhetőleg jól érzékeltette, hogy a karakterek Lelkierejét nem annyira a mítoszlények szörnyűséges látványa, hanem inkább a megpillantásukig vezető út kezd ki. Egy gyakorlati jótanáccsal mégis szolgálhatunk azoknak a nyomozóknak, akik tudós filológiai bogarászás helyett szeretnék egy csapásra megtudni, hányszor is állnak a kezükbe került grimóriummal. Ha netán találnak egy „Necronomicon” című kötetet, amelyik szerkezetileg *könyvekre* van osztva, azt nyugodtan eldobhatják; és ha egy forrásuk a Necronomicon ennyiedik vagy annyiadik könyvére hivatkozik, annak még véletlenül se higgyenek!

A Necronomiconnak ugyanis nincsenek könyvei. Ez a fajta belső tagolás az ókori görög és római auktorok munkáit jellemezte, akik egy teleírt papirusztekercset neveztek egy „könyvnek”. A középkori arab és európai szerzők viszont nem papiruszra, hanem pergamenre írtak, amit nehézkes volt föltekercselni, ezért inkább kódexeket és fóliánsokat csináltak belőle. Számukra a „könyv” szó már nagyjából ugyanazt jelentette, mint a mi modern fogalmaink szerint: nem tartalmi, hanem formai egységet, vagyis egy *kötetet*. Amikor átmásolták pergamenre a régi antik szerzők műveit, hűségesen megtartották az eredeti beosztást; ha viszont ők maguk írtak valamit, azt sohasem tagolták könyvekre, legfeljebb fejezetekre és azon belül cikkeikre. Szerkezeti egységként a könyv csak olyan grimóriumokban fordul elő, amelyek antik szöveg hagyományra mennek vissza. Ezekből rendkívül kevés van, és a Necronomicon történetesen nem tartozik közéjük, hiszen az ókorban még nem is létezett!

Kétségtelen tény persze, hogy a XVII. század elejétől kezdve mind nagyobb számban tűnedezek fel az okkult gyűjteményekben a Necronomicon könyvekre osztott változatai – ami azt illeti, a végén már olyan nagy számban, hogy komolyabb érdeklődőnek pusztán emiatt gyanút kellett volna fognia. Ezek a művek részben primitív, dilettáns hamisítványok, részben pedig – ami talán még rosszabb – az igazi Necronomicon valami huszadrangú másolatának szétvárt és tudákos módon átszerkesztett verziói. Grimóriumnak természetesen mindkét esetben alkalmatlanok; a nyomozók legfeljebb az idejüket pazarolják velük, miközben hamis biztonságérzetbe ringatják magukat.

Ami a Necronomicon tartalmát illeti, úgy tűnik, hogy tematikailag két nagyobb részt különíthetünk el benne. Az egyik a Nagy Öregek és a Külső Istenek mitológiájának bármely emberi nyelven olvasható legteljesebb összefoglalása; mint ilyen, természetesen rendkívül hézagos, töredékes és összefüggéstelen. Mindenesetre a jelek szerint főleg a mítosz központi fontossá-

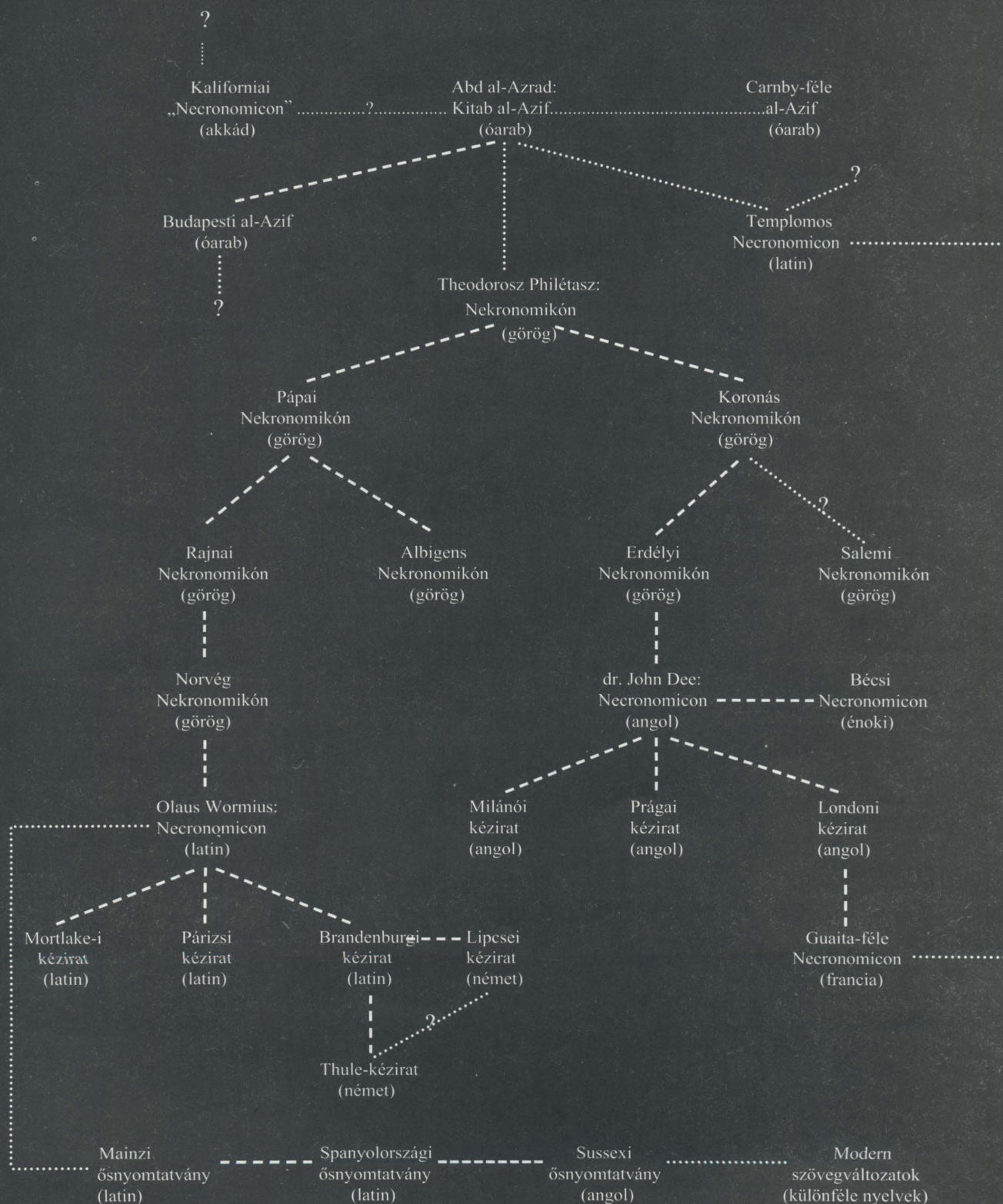
gú, egyedi vonásokkal felruházott szörnyalakjaira koncentrál; az őket szolgáló alárendelt ivadékokat (mélységalakok, byakheek) legfeljebb futólag említi, a független ősfajokkal (csillaglányok, Nagy Nép) pedig egyáltalán nem foglalkozik. Minél féltelmesebb hatalmú egy-egy mítoszfigura, annál bővebben és behatóbban tárgyalja őt a Necronomicon. Ebből következik, hogy a mű fókuszában nem annyira az emberileg aránylag még felfoghatóbb Nagy Öregek, mint inkább az univerzumot mozgató őserők valódi megtestesítői, a Külső Istenek állnak.

Ha számba vesszük azokat a Külső Isteneket, akiket a korlátozott emberi szellem nyelvileg kifejezhető elnevezéssel illetett, akkor azt fogjuk tapasztalni, hogy ezek az elnevezések szinte kivétel nélkül arab szóalakokra mennek vissza. Ez még azokra a Külső Istenekre is igaz, akikkel a „templomos Necronomiconon” kívül egyetlen más szövegvariánsban sem találkozunk (Daoloth, Tulzscha). Az állandó jelzők, amelyek elmaradhatatlan díszítőelemként kísérik egyes Külső Isteneket, szintén tipikusan közel-keleti jellegűek. (Azathoth a világmindenség középpontjában tomboló démon *szultán*, Shub-Niggurath az Erdők Fekete *Kecskéje*, Nyarlathotep előtt meghajolnak a *fellahok*.) A jelenség egyértelműen arra vall, hogy ami keveset az emberiség pillanatnyilag a Külső Istenekről tud, az mind az arab kultúra szűrőjén keresztül jutott el hozzánk, mégpedig elsősorban a Necronomicon közvetítésével. (Ugyanez – mint később látni fogjuk – korántsem áll a Nagy Öregekre.)

Abd al-Azrad könyvében töredékes felsorolást nyújt az önálló személyiséggel rendelkező Külső Istenekről, és megpróbálja szavakba önteni az univerzum működésében betöltött szerepüket. Ezt természetesen csak bonyolult allegóriák segítségével tudja kifejezni, így is meglehetősen tökéletlenül. Ezenkívül ahol ismeri, megadja a szólító, a hívó és (ritkábban) a távoztató varázsförmulákat. Az eredeti Kítabb Al-Azifban ezt a tartalmi egységet feltehetőleg egy hosszabb elméleti értekezés zárta le, amelyben a szerző kifejtette, miért nem lehetséges idéző, megkötő és oltalmazó igéket kifejleszteni a Külső Istenekre. Ez már a korai másolatokban is felhígult és széttöredezett, az idegen nyelvű fordításokba pedig csak összefüggéstelen szilánkok kerültek át belőle, mivel egyike volt az egész mű legnehezebben érthető, bonyolult szimbólumnyelven fogalmazott részeinek.

Ami a varázslatokat illeti, hangsúlyozni kell, hogy dr. Dee az összes hívó és távoztató formulát kihagyta a fordításából, kizárólag a szólításokat vette át. Következésképpen az őt folytató szövegekben ezek nem szerepelnek – bár nagyon valószínű, hogy Guaita többségüket más forrásokból pótolta francia Necronomiconjában. A Wormius-féle hagyomány részben megőrizte ugyan a Dee által kiiktatott formulákat, de rendkívül

Az alábbiakban megkíséreljük folyamatában összefoglalni a Necronomicon-szöveghagyomány alakulását. Hangsúlyozni kell, hogy mindez csupán a nyugati kultúrkörre vonatkozik. A Cthulhu-mítosszal világszerte kapcsolatba hozható jelenségek semmi kétséget nem hagynak afelől, hogy a Necronomiconnak más kultúrkörökben is léteznek másolatai, például arab, perzsa, hindi és kínai nyelveken; ezeknek a szöveghagyományozása azonban rendkívül kusza és tisztázatlan.





romlott változatban: a viszonylag megbízhatónak vélt spanyolországi ősnymtatványban például a hívások mintegy 50 %-a már hibás. (A távoztatások valamelyest pontosabbak, ám azokból eleve kevesebb van.) Mindezek ismeretében egyáltalán nem esodálhatjuk, hogy a Necronomicont igen veszedelmes grimóriumként tartják számon a beavatottak.

01. YOG-SOTHOOTH

Abd al-Azradnál a mítosz vitathatatlanul legfontosabb istenalakja Yog-Sothoth, más nevein Tawil at'Umr, a Kapu Őrizője, az Élet Híján Eleven, Minden-Az-Egyben. Ő tartja távol egymástól azokat a tér-idő régiókat, ahol más-más törvények uralkodnak – bizonyos értelemben tehát őrködik a világrend felett -, ám egyszersemind hatalma van rá, hogy időnként átjárókat nyisson közöttük. Hogy feladatát elláthassa, minden szenvedélytől és minden tudatosságtól mentesnek kell lennie; ugyanakkor ő maga nem tartozhat egyik régióba sem, örökké csak a köztes terekben mozoghat. Hagyományos értelemben vett kultusza nincsen, mert nem igényli és nem is jutalmazza a halandók imáit. Mivel azonban korlátlan hatalmú úr az átmeneti állapotok fölött, szükségképpen az ő kegyeit kell keresnie minden olyan lénynek, amely a létezés egyik régiójából a másikba igyekszik: az idő-, tér- és átomutazóknak, a születőknek és az elhalálozóknak, a tiltott tudás fürkészőinek. Még a Nagy Cthulhunak és testvéreinek is hódolniuk kell Yog-Sothoth előtt, ha vissza akarnak térni az anyagi világba.

Ahogy a Necronomicon írja:

Balga, ki azt hiszi, hogy e földnek ura az emberfia; hogy valaha az volt, hogy valaha az lesz. Balga, ki azt hiszi, hogy az élő anyag mindig magához hasonlót nemz, s hogy az élet a tudatnak egyetlen lehető állapota. Az Örökkévalók vannak; az Örökkévalók voltak; az Örökkévalók lesznek. Amiket mi látunk két nyomorú szemünkkel, ők nem azon tereken honolnak. A terek között roják útjukat az Örökkévalók, kezdetektől fogva háborítatlanul, s mi ha láthatjuk is őket, legfönnebb a lábuk nyomát. Yog-Sothoth ismeri a Kaput. Yog-Sothoth maga a Kapu. Yog-Sothoth a Kulcs és a Kapu Őrizője. Yog-Sothoth-ban egy a múlt, jelen s jövő. tudja, hol nyúltak át a tereken hajdan az Örökkévalók; és tudja azt is, hol fognak átnyúlni legközelebb. Ő tudja, hol tapodták a földet az Örökkévalók; tudja, hol tapodják még ma is; és tudja, miért nem hallja senki a lépteiket. A szagukról ismerszenek meg ők az emberfia előtt, ám az orcájukat soha meg nem tekintheti, hacsak nem a földön nemzett ivadékaik orcájában; mert vannak ilyenek, és nem is kevesen. És sokféle orcát ölthetnek ezen az ivadékok, az emberfia képmásától kezdve az anyag-talan anyagig, amilyenek maguk az Örökkévalók; és számosak a formák és az átmenetek e kettő között. Ha tudja az idejét és a módját, az emberfia előszólíthatja az Örökkévalókat, és a szagukról megismerszenek előtte; de parancsolni hiába is próbálna nekik, mert hozzájuk képest csak annyi ő, mint homokszem a szélben. Az ő szavuk zúg a viharban; az ő szellemük morajlik a földnek mélyén. Erdőket és városokat tipornak el; de sem az erdő, sem a város nem látja, mi tiporta el őt. Kadath, a város a hideg pusztaságban, megismerte őket; és ki ismeri ma az ember fiai közül Kadathot? A déli hősivatagban és a tengerbe süllyedt szigeteken kövek viselik az ő bélyegüket; és ki ismeri ma az emberfiak közül a jégbe dermedt városokat és a hinárlepte tornyokat? A Nagy Cthulhu egy vérből való velük, amiképpen a macska is egy vérből való a fene oroszlánnal, mégsem lát belőlük egyebet, csupán kísértet-árnyakat. Ia! Shub-Niggurath! Bizony mondom, a szagukról ismerszenek meg ők. Az emberfia nem látja őket, pedig a torkán a kezük; az emberfia nem látja őket, pedig a háza küszöbén honolnak. Yog-Sothoth a Kapu Kulcsa, ahol a terek egybefutnak. Mert kétféle tér van: az egyik, ahol az emberfia képzelet, hogy uralkodik; a másik, ahol időtlen idők óta ők az urak, és az emberfia mit sem tud erről. És ők, ha a csillagok állása kedvezőre fordul, átnyúlnak a tereken. Nyárra tél jő, téltre nyár; de nekik nem számít az idő múlása, mert türelmesek és élet híján valók; és aki egyszer uralkodott, az mindig uralkodni fog.

Yog-Sothoth eszenciális lényegét Abd al-Azrad sokkal tömörebben is megfogalmazta egyszer, abban a poétikus allegóriában, amely kétségkívül a Necronomicon leggyakrabban idézett részlete.

*Meghalni nem halhat meg az,
Mi örökkéig áll,
Számílatlan korok során
Enyészik – a Halál.*

S mivel a hagyomány úgy tartja, hogy az efféle énekek minden fordítással veszítenek egy keveset a hatalmukból, álljon itt ugyanez óarab nyelven is, ahogy Abd al-Azrad leírta annak idején tiltott művében:

*la mayyitan ya qadirun
yatabaqa sarmadi
fa itha yaji ash-shuthath
al-mautu qad yantahi*

Az alábbi formula a *Necronomicon* kimondottan kései szövegváltozataiból is kielemezhető: bizonyítékaink vannak rá, hogy olyan személyek is használták – például Zebulon Whateley -, akik csupán igen romlott kópiákhoz férhettek hozzá. Működési mechanizmusa megfelel az *Istenség Szólitása-típusú* varázslatoknak – azzal az eltéréssel, hogy Yog-Sothoth válaszában alapesélyét semmiféle mágiával nem lehet módosítani. Még az általánosan legmegbízhatóbb formula, a Voor Jel sem segít.

YOG-SOTHOTH SZÓLÍTÁSA: Amikor a mágus ezt a varázslatot használja, azért fohászkodik az istenségnek, hogy segítsen átkelni a Kapun, egyetlen előre kijelölt, konkrét alkalommal. A Kapu bármiféle idő-, tér-, álom-, tudat-, élet- vagy dimenziókapu lehet; az átkelő csak a varázsló vagy az ő egyik vér szerinti leszármazottja, illetve bárki vagy bármi, akit ők hívnak át a Kapun, magát Yog-Sothothot kivéve. Az alkalom szabatos meghatározásához elegendő a Kaput és az átkelőt megnevezni. Megjegyzendő, hogy időbeli korlát egyáltalán nincs, és az istenség elfogadja az átkelő konkrét megjelölésére „az utódom” kifejezést: ilyenkor az időrendben legelső vér szerinti leszármazottnak fog segíteni, aki megpróbálkozik a megadott Kapuval, akár egy nap, akár tízezer év múlva. Yog-Sothoth támogatása abban nyilvánul meg, hogy a kritikus pillanatában 25 Varázspontot biztosít az átkelőnek (illetve – ha a megegyezés így szól – az átkelő hívójának, aki csak a varázsló vagy valamelyik leszármazottja lehet), amit nem ad át neki, hanem közvetlenül belefektet az átkeléshez használt varázslatba. Ez többnyire elég az átkelés sikeres befejezéséhez.

A varázslatra adott válaszával Yog-Sothoth lényegében csupán azt adja értésére a mágusnak, hogy elfogadta áldozatát (a formula alkalmazása közben elvesztett KISUGÁRZÁS pontokat). Személyesen vagy álomképben ilyenkor nem jelenik meg; a varázsló csak onnan fogja érezni a kapcsolat létrejöttét, hogy heves reszketési roham vesz rajta erőt, görcsöt kap a nyelve, és bőségesen kiveri a hideg veríték. Ez az állapot mintegy tíz percig tart, s utána teljesen kimerültnek fogja érezni magát. Ha a megegyezést egyszer megkötötték, megsemmisítésére vagy a kritériumok megmásítására többé nincs mód.

Az alapformula szövegében a Kapu és az átkelő meghatározása természetesen nem szerepel, ezeket a mágusnak magának kell beiktatnia. A varázslatot laikus módon – vagyis a fenti két tényező megnevezése nélkül – használni roppant veszélyes. A ránk maradt szövegek 90 %-a ugyanis titkos biztosítókkal van ellátva. A tanult varázsló ennek a biztosítóknak a helyére szúrja be a Kapu és az átkelő nevét, a laikus azonban változtatás nélkül citálja az igéket, azonnali és közvetlen segítséget kérve az istenségtől. Ezt meg is kapja, amennyiben Yog-Sothoth a kapcsolat létrejöttének pillanatában átszippantja magához a Kapu túoldalára. A botcsinálta mágus megkísérélhet ellenállni az istenség akaratának (KISUGÁRZÁS : KISUGÁRZÁS), mivel azonban Yog-Sothothnak 100-as a KISUGÁRZÁSA, ez nem kecsegtet valami nagy reménnyel.

Kétségtelenül számtalan ilyen varázslat lappang szerte a világon, elfeledve, de továbbra is érvényesen. Némely furcsa természetfölötti jelenségnek – spontán tér- és időváltások, öngyulladások, hirtelen megtébozódások, holtak megma-

gyarázhatatlan életre kelése stb. – alkalmasint az ilyen lappangó alkuk félreértett vagy merő véletlen beteljesítése áll a háttérben.

Az eredeti Kitab al-Azif a fentin kívül bizonyosan tartalmazta még a Yog-Sothoth Hívása, Yog-Sothoth Távoztatása és Yog-Sothoth Ökle formulákat. Az első formula a görög alapszövegből csak a Wormius-féle ágon hagyományozódott tovább, egészen a spanyol ősnymtatványokig; a második ezenkívül megtalálható a Dee-féle szövegekben; a harmadik valószínűleg későbbi variánsokba is átkerült. Persze ha egy formula szerepel valamelyik könyvben, az még nem garantálja, hogy használható is; ez kizárólag attól függ, mennyire romlott a szövege, ami példányról példányra változik.

Nem egyszerű vers ez, hanem az istenséget szólító, a kegyeit kérő varázsfóhász is egyben. A harmadik sor lezárásában (*yaji as-shuthath*) az értő szem fölismeri Yog-Sothoth nevének egyik legősibb és leghatalmasabb formáját.

02. NYARLATHOTEP

Nyarlathotep az összes Külső Istenek lelke és hírvivője, az egyetlen közülük, aki emberi fogalmak szerint saját személyiséggel rendelkezik. Ez különösen veszedelmessé teszi, mert az emberek érteni vélék indítékait és cselekedeteit, s abba a tévedésbe esnek, hogy ki tudják számítani. Ahogyan Yog-Sothoth a varázslók pártfogója, úgy Nyarlathotep a művészeké. Valóra váltja a halandók titkos vágyait, és pedig mindig oly módon, hogy gazdagítsa képzeletüket és elsorvassza akaratukat. Hatalmában áll felszabadítani bennük a teremtetőerőt, ám csakis édesestvérevel, a rombolás vak dühével együtt. Ő a nyüzsgő-araszoló káosz, a változás szelleme; ő vezette a fejlődés útjára az emberiséget, és ő fogja majd apokalipszisbe taszítani.

Nyarlathotepnek nincs kultusza, mert vagy olyan formában nyilvánul meg az emberek előtt, amit azok egyenlőnek hisznek magukkal; vagy pedig olyanban, amiről azonnal látszik, hogy még irgalomért sincs értelme könyörögni hozzá. Ezerarcúnak is nevezik, mert számtalan alakot képes öltetni. Szólitásra szívesen válaszol, de hívní kockázatos, mert a formáját ilyenkor ő választja meg. A hatalmasabb varázslók ezért nem magát Nyarlathotepet hívják, hanem az egyes megnyilatkozásait, mind-egyiket más-más igékkel.

Az istenség gyakran jár halandó álcában a földön. Egyiptomban valaha Thoth néven tisztelték, a Bölcsesség Hozója-ként; a középkori boszorkányszombatokon a Fekete Ember képeben elnökölt. A legromlottabb szövegeken kívül a *Necronomicon* minden változata tartalmazza a híres jövődőlést Nyarlathotep utolsó eljövételéről; ez lényegében a szerző egyik víziójának versebe szedett elbeszélése, amit kábítószermámorba révedve látott. Egyes ismétlődő motívumok más mítosz-grimóriumokból is vissza-visszaköszönnek; csak a legutolsó jelenet nem szerepel sehol, amit Abd al-Azrad a jelek szerint nem tudott vagy nem akart leírni. „Ha a csillagok állása kedvezőre fordul, támad majd egy sötét bőrű próféta Belső-Egyiptomban, aki előtt meghajolnak a fellahok, a vadállatok pedig odamennek hozzá, hogy a kezét nyaldossák; így várja ő Urát, egyszerre nézve földre és egekre, míg meg nem érkezik...”

folytatjuk
Illusztrációk: Bihari-Juhos



ÚJ TEKERCEK

A KARAKTERALKOTÁS KÉRDÉSÉHEZ

Amióta megjelent, feszült figyelemmel követjük a visszajelzéseket. Vannak, akik – szerintem – nem igazán értik, hogy miről szól ez az egész kiadvány, éppen ezért meglehetősen nehéz megemésztetniük. Mások kritikája sokkal inkább építő jellegű, de még így is némi kiegészítésekkel kell éljünk, hiszen sok minden nem fért bele ebbe a kötetbe, s bizony itt-ott a szöveget is szorosra kellett venni.

Képzettségek. Ez a szöveg volt készen a leghamarabb – nem titok, hogy annak idején a *Summariumba* szántuk – ennek kellett olyan formát adni, hogy megfelelően értelmezhető legyen, s mégse szakadjon el teljesen a már régebben megismert M.A.G.U.S.-sablonoktól (legalábbis ne annyira, mint azt eredetileg akartuk).

Ha a kötet elejével sikeresen megbirkózunk, akkor nagy gond már nem lehet, viszont éppen itt merül fel a legtöbb kérdés. Mivel az eredeti kiadvány pontelosztásos karakteralkotása a jelek szerint nem tökéletesen értelmezhető, itt ejtenénk néhány szót – jóllehet minden utólag elkövetett magyarázkodás bűn –, hogy ami akkor nem fért bele, legalább most kerüljön érthetőbb formában elétek.

Sokakat meglephet az ötfokozatú képzettségrendszerhez készített, a kasztokhoz kötött képzettségcsomagok tartalma. A 326-328. oldalakon leközölt induló képzettségeknek csak akkor van konkrét szerepe, ha az ember nem bíbelődik pontelosztással, hanem változatlanul dobálgat és táblázatokból szemelget. Mindazonáltal hiba lenne azt mondani, hogy más hasznuk nincs. Azokat a képzettségeket tartalmazza ugyanis, amelyekről mi úgy gondoltuk, hogy egy kezdő karakternek mindenképpen szüksége van rájuk, ha induló Tolvaj, Lovag, Varázsló, stb. akar lenni. Az *Új Tekercek* készítése során végig az az elv vezérelt bennünket, hogy amennyire lehetséges, minden egyes kaszt legalábbis közelítően azonos esélyekkel (képzettségekkel, pontokkal, stb.) indulhasson. Hogy ne legyenek olyan kasztok, amelyek ilyen vagy olyan okokból feltűnően erősebbek, többet tudnak másoknál. Még így is előfordulhat, hogy egyesek jobban felszereltek másoknál, de reményeink szerint ez a különbség nem annyira szembezőkő, mint az volt elegendig.

Ez az elv mutatkozik meg a képzettségekben is. Minden kaszt alaphoz megkapja az *Élő nyelv*, *Kultúra* és *Helyisme-*

ret képzettségeket Kap és Kp ráfordítása nélkül – csupán az változó, hogy Elsődleges vagy Másodlagos képzettségként –, hiszen ennyit mindenki tud, akkor is, ha semmi különös nem tesz érte. (Még a Tolvajnak is van származás szerinti *Kultúra* képzettsége, méghozzá Elsődleges, még akkor is, ha ez a fent említett táblázatból kimaradt. – Bocsánat.)

Ugyanakkor az lebegett a szemünk előtt, hogy lehetőleg csakis azok az ismeretek szerepeljenek ezekben a csomagokban, amelyek az adott Lovagot Lovaggá, Papot Pappá, Boszorkányt Boszorkánnyá, stb. teszik. Ne legyen valamelyik társaságnak hárommal több fegyveres képzettsége, hiszen nincs semmi szüksége rájuk. Ne kapják meg alaphoz a Pszit csakis a Varázslók, a Slanek, a Pszi-mesterek és a Tűzvarázslók, hiszen nekik van erre kizárólag szükségük ahhoz, hogy hatékonyan működni tudjanak. A többiek majd beszerzik, ha feltétlenül kell. Lehetett volna a Fejvadászoknak ismét 15 *Fegyverhasználatot* adni, de ez már az ősidőkben is nevetséges volt, arról már nem is beszélve, hogy ez rögtön tizenöt képzettség lenne, ekkora borulást pedig semmi esetre sem engedhettünk meg magunknak. Így is maradt nekik kettő, gazdálkodjanak azzal, ha pedig szükséges, tanuljanak másokat. (Lehet ugyan erről vitatkozni, de nem véletlen, hogy csak a Bajvívó és a Kardművész kapott alaphoz mesterfokú *Fegyverhasználatot*.)

Szintén nem véletlen, hogy a Boszorkányok, Boszorkány-mesterek kezdetben nem rendelkeznek *Fegyverhasználat*tal. Van éppen elég más praktikájuk, használják azokat, vagy tanuljanak meg fegyverrel bánni, ha mindenképpen szükségét érzik. Ők mágiahasználók elsősorban és nem Harcosok.

A fenti táblázatoknak mégis sok haszna lehet, abban az esetben is, ha pontelosztással próbálunk karaktert csinálni magunknak. Hüen tükrözi ugyanis a fejlesztők véleményét arról, hogy mi kell egy induló karakternek. (Akár egy az egyben is meg lehet vásárolgatni a pontokból a későbbiekben.)

Lássuk sorban, milyen kérdések merülhetnek fel a karakteralkotással kapcsolatban, milyen értelmezésszerű nehézségekkel szembesülhetünk!

Az elején nem sok gondunk akadhat, a 375 pontból szépen megvásárolgatjuk magunknak a főértékeket (az Érzékelést is!), ez jó esetben olyan 140-150 pontunkba fog kerülni,

de azért érdemes próbálkozni. Találjuk ki mennyire harc vagy képzettségközpontú, stb. karaktert szeretnénk, és nosza! Nem lehet gond, hiszen csakis az értékek alapjait vesszük meg a Kap-ból, a többi az *Első Törvénykönyvből* már ismert módon megy tovább. (Tehát kigazdálkodjuk a KÉ, TÉ, stb. alapjainkat, ezt gyarapítjuk a Gyorsaságból, Ügyességből, stb. hagyományosan megkapott értékekkel. Ugyanígy megy az Ép, Fp, stb. esetében is.)

Igazándiból a képzettségek azok, amelyekre nagyon oda kell figyelni. Akár azt is megtehetjük, hogy egyetlen kaszthoz sem ragaszkodunk, hanem teljesen egyedüli karaktereket dolgozunk ki. Nosza!

A legtöbb problémát meglátásunk szerint az a táblázat okozta, melyben az szerepel, hogy egy Elsődleges képzettség 1, egy Másodlagos 2, egy Tiltott pedig 3 Kap-ba kerül. Mit is jelent ez? Csupán annyit, hogy az erre a célra szánt Kap-ból csakis első fokú képzettséget vásárolhatunk magunknak, legyen az akár Elsődleges, akár Tiltott. Minden további képzettségfejlesztést a Kp-inkból kell megoldanunk, éppen ezért ajánlatos az átlagosnál több pontot tartalékolni a Kp-alapba, hiszen ez lesz képzettségeink fejlesztésének a kulcsa.

Feltűnhet, hogy ebben az esetben (a képzettségek Kp-ból való továbbfejlesztésekor) a Kap-okat talán felesleges átváltani a Kp alapban szereplő Kp-re, hiszen egy az egyben megfelelnek egymásnak. Ez így igaz, azonban a Kp alaphoz még hozzájárul az Ügyességből és az Intelligenciából származó Kp, és így együtt – talán – könnyebben kezelhető. Akinek ez így túl bonyolult, hagyja ki nyugodtan a már említett változtatást, és rögtön a Kap-ból fejlessze további szintekre az első szinten megvásárolt képzettségeit.

A *Kultúrával*, *Élő nyelvvel* és *Helyismerettel* nem kell bíbelődnünk, hiszen már a *Rúnában* is cikkeztünk arról, hogy ez mindenkinek jár. Csak azt kell kifigyelnünk a *Kasztok képzettségei* nevet viselő táblázatból (313-325.o.), hogy mi a fontossági sorrendjük. Ezen induláskor még nem tudunk változtatni, ez a jövő zenéje kell legyen.

A képzettségek összeállításánál mindenképpen vegyük figyelembe az esetleges követelményeket, ne fordulhasson elő az, hogy valaki konyit ugyan a *Körkörös harchoz*, de nincs egyetlen olyan képzettsége, ami erre a vagánykodásra valamirevaló alapot biztosítana.

A százalékos képzettségek esetén az első fok – mint a táblázatokból kiderült – 1-25% – ot jelent. Hogy az adott karakter az 1 Kap-jáért milyen értékre tett szert ezen értékhatáron belül, azt a KM-mel egyeztesse, ne fordulhasson elő, hogy már egy kezdő karakter túlzott hatalomra tehessen szert. Javaslom a 326-328. oldalakon szereplő értékek tanulmányozását a döntéshozatal előtt. Az így kapott összeg természetesen Kp-ból tovább növelhető.

Ha tisztességgel követjük az utasításokat, egyhamar világossá válhat – legalábbis nagyon remélem – hogy szerintünk az *Új Tekercsek* karakterei miképp is néznek ki, milyen korlátaik és lehetőségeik vannak a hagyományosakkal szemben.

Sokkal árnyaltabb játéklehetőséget biztosítanak, jobban átgondolt karaktertervezést igényelnek, s bizony jobban meg is kötik a gátlástalan tápolók kezét – noha nincs kétségem afelől, hogy egyhamar hihetetlen kombinációk felbukkanására számíthatunk.

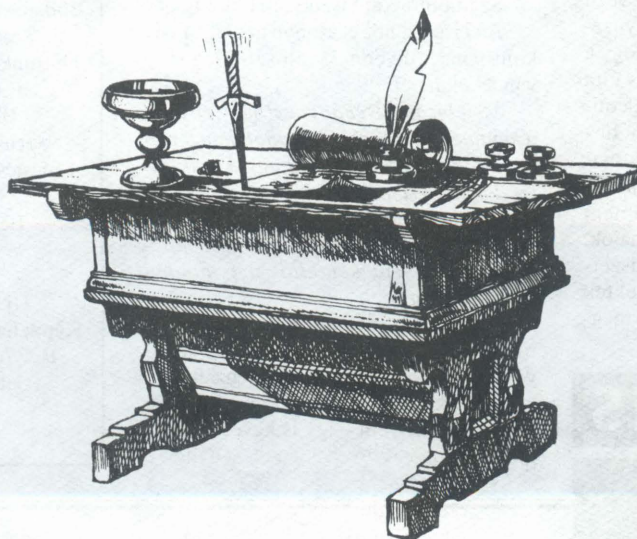
Nem véletlen, hogy az 5. fok elérése meglehetősen akadályokba ütközhet. Talán a leírásokból is kitűnik, hogy ezek az esetek többségében bizony komoly hatalmat jelentenek, nem akartuk hát, hogy akár néhány játékülés után mindenkinek legyen belőle kettő-három. A jelenlegi játérendszer azokat a karaktereket támogatja, akik nem igazán értenek mindenhez (noha szerteágazó ismereteik lehetnek), s igazándiból egy-egy szakterületen nyújtanak csak kimagaslót. Azt szeretnénk, ha a játékosoknak komolyabban kellene gondolkodniuk egy-egy probléma megoldásakor, ne legyenek univerzális, „én majd mident elintézek”-típusú karakterek.

A Kultúrkörök bevezetésének nem titkolt célja is az volt – a játék és a világ színesítésén túl –, hogy megnehezítse a boldogulást vadidegen terepen, hogy újabb, eddig lekicsinylt kihívásokat jelentsenek a játékosoknak.

Komolyan reméljük, hogy sikerült érdemben hozzájárulnunk a kérdéskör boncolgatásához, megkönnyítettük az *Új Tekercsekkel* való játékot, s érthetőbb lett az új koncepció szelleme is.

Sok sikert, még több jó játékot kívánunk.

A fejlesztők



RÚNA MAGAZIN

1052 BUDAPEST, Kígyó u. 4-6.

Üdv Mindenkinél az új évezred küszöbén. Az elmúlt hónapokban irgalmatlan mennyiségű levél érkezett – sokra érdekes lenne válaszolni, hát elnézést mindenkitől, aki ezúttal is kimaradt a helyszűke miatt. Lássuk:

Kovács Kristóf, Budapest

Tisztelt Szerkesztőség (nem tudom, hogy Rúnát vagy Dragont írják-e)!

Ahogy már az Előbeszéből kiderült, egyedül maradtunk, mint RÚNA...

Jómagam régi olvasója vagyok a sci-fi és fantasy irodalomnak, és elsős gimnazista korom óta megrögzött szerepjátékos is vagyok, igaz ugyan, hogy csak baráti körben, így nem voltam soha tagja a klubéletnek.

Úgy hiszem, a szerepjátékosok nagytöbbsége ugyanebben a cipőben jár, igaz a hőskor hajnalán még szinte mindenki a Klubokban kereste a boldogulást, mára azonban csak kevesen maradtak a klubok és tagságuk is megfogyatkozott. Nem tudom, ennek örülnöm kellene, vagy sajnálni...

Baráti társaságommal többféle játérendszerrel is végigpróbáltunk, de a leggyakrabban a MAGUS és a Storyteller (ez utóbbit eleinte csak a Holdtölte magazinban közölt anyagok alapján, házi fejlesztésű variációkban) használtuk. Most azért ragadtam tollat (illetve billentyűzetet), mert úgy érezzük, hogy most, hogy a Vampire megjelent magyarul is, és újra elővettük a régi játékot ezúttal a modernizált, hivatalos változatban, egészen tűrhető játék-kiegészítőt fejlesztettünk magunknak, amire talán más magyar játékosok is kíváncsiak lehetnek. Mivel nem igazán vagyunk aktív Internet használók, erre az ismertetésre a legjobb módszernek azt találtam, ha az anyagot nektek küldöm el, hogy a magazinotokban megjelenhessen.

LEVELEZÉS

Köszönjük...

Egyelőre csak a nyomtatott változatot küldöm, hogy értékelhesseitek, de ha szükségetek van rá, később elvihetem a flopit is. Ha érdekel titeket a dolog, kérek jelezzétek...

Hát még egyszer köszönjük. A művet értékeltük, és jónak találtuk, ha tényleg vannak ehhez hasonló színvonalú M.A.G.U.S. kiegészítők, akkor várjuk azokat is. Kérek, hogy egyeztetés végett hívj fel minket a 235 8010 telefonszámon, mert talán egy ígéretes munkakapcsolat veheti kezdetét.

Kovács Sándor Zoltán, Ricse

Tisztelt Csanád!

Legelőször is gratulálni szeretnék a M.A.G.U.S. 6. születésnapjához (ha jól emlékszem karácsony előtt jelent meg).

Bizony jól emlékszel, és hogy szalad az idő. A gratulációt köszönöm, bár az érdem messzesemenőig nem csak az enyém. Az utálkozók számára pedig annyit: oly rég volt már, hogy minket dicséző levelet kireadunk, most igazán elnézhető.

A névem Kovács Sándor Zoltán, 23 éves múltam. 7 éve kezdtem szerepjátékozni és mint oly sokan, én is az AD&D-vel. Azután jött a M.A.G.U.S. és magával ragadott.

Egy nagyon jól kitalált világ, jól játszható rendszerről, de azért a M.A.G.U.S.-nak is akadnak hibái. Ki ezt, ki azt kifogásol benne.

És bizony a legtöbb esetben jogos a kritika. A rendszernek – miért is tagadnánk – számtalan gyermekbetegsége van és volt. Folyamatosan próbáljuk javítani, más kérdés, hogy úgy gondolom, a legtöbb hibát józan belátással és némi kreativitás segítségével bárki megoldhatja maga is.

Számomra két kisebb hiba tűnt fel.

Az első az, hogy iszonyúan nagy Ynev kontinens, de ennek valószínűleg meg van az oka.

Meg bizony. Néhányszor már leírtam: a kontinens nagysága – és általában a méretek – koncepció volt, ha úgy tetszik, izlés dolga. Nekem így tetszett – ezért viszont személyesen engem lehet hibáztatni. Mindamellelt egyszerű a megoldás: bárki használhat saját léptéket, ettől még minden játszható marad.

A másik, az információ hiánya a világról, bár ezt a Summárium és egyéb kiadványok nagy mértékben kompenzálták.

Am ezek ellenére még – és ez nem csak az én véleményem – így is kevés a játék-információ.

Hát igazad is van, meg nem is. Sokan amiatt háborognak – mint Te is – hogy kevés a megjelenő anyag, mások pedig azon a véleményen vannak, hogy az újabb világleírások unalmasak, feleslegesek és csak a játékosok szabadságát korlátozzák. Nem könnyű tehát a játékosársadalom kedvére tenni – no nem panaszképpen mondom –, mert ahány játékoscsoporthoz, annyiféle ízlés, akarat, elvárás feszül egymásnak. Azért próbálkozunk azzal, hogy mindenki megtalálja a M.A.G.U.S. kiadványok között azt, ami éppen neki tetszik, hiányzik és szívesen használná. Más kérdés, hogy a számára érdektelen kiadványokat, ki miképpen minősíti, és hogyan vélekedik a kiadóról.

En a játékok során kidolgoztam pár várost, ezeket most elküldöm nektek, talán hasznát lájátok majd.

Mellesleg szerintem nagy sikere lenne egy olyan kiadványnak, amelyben városok, fogadók, épületek leírásai szerepelnének.

A leírásokat köszönjük. Impresszív munka, látszik, hogy nem sajnáltad az időt. Tartalmilag is sok hasznos dolgot találtunk benne, ám úgy egészében véve kicsit hiányos ahhoz, hogy megjelenhessen, és úgy hiszem, érdemes lenne bizonyos kvázi-reálisakat is figyelembe venni, pl.: miképp alakul ki egy város, és miért. Hogyan éli mindennapjait, amikor éppen nem kalandozóhordák járák keresztül és kassul, milyen viszonyban van a többi várossal, miből élnek lakói, stb.

A városos kiegészítő sikerében sajnos én egy cseppet sem vagyok biztos, a játékosok – fogalmazzunk így inkább: a fizetőképes játékosok – zöme inkább a játéktechnikát kedveli, vagy azért hajlandó pénzt kiadni, míg a világleírásért nem nagyon.

Novák Csanád

Budapesti szerepjátékosokat keresünk, akik csatlakoznának csapatunkhoz! Játsszunk: Codex, Vampire, Ars Magica, Call of Cthulhu, M.A.G.U.S.

Ha érdekel, írd! Címünk:

Orosz Zoltán Budapest, 1165
Táncsics u. 21/b vagy **Farkas Gábor**
Máté Budapest, 1041
Leibstücker M. u. 69 IX/53.

Új szerepjáték klub Pápan:
Képzlet Lobogói Szerepjáték Klub
Helyőrségi Művelődési Központ
Huszár Ltp. 3. 8500 Pápa
Tel.: 06 30 2278922
06 30 2102540

KIRAKAT

AZ ELMÚLT ÉVBEN MEGJELENT VALHALLA PÁHOLY KÖTETEK

1999

Papok, paplovagok kézikönyve I.

– A pyarroni és a dzsad vallás

M.A.G.U.S.

kiegészítő szabálykönyv

Ára: 1490 Ft

– 15% kedvezménnyel: 1266 Ft

A M.A.G.U.S. szerepjáték egyik legfontosabb kiegészítő szabálykönyve Ynev emberlakta népeinek talán legfőbb vallását mutatja be. A pyarroni vallás és egyház részletes tárgyalása mellett minden istenségeről pontos képet kaphatunk csakúgy, mint az ezen istenségeket szolgáló pap és paplovag kasztok tagjairól. Több tucat új alkaszt és számtalan egyedi varázslat segíti a játékosokat, de bemutatásra kerül a dzsadok panteonja, és az Ynevet átszövő – a mágikus energiát szolgálta – manaháló is.

Roland Morgan – Mágikus vihar

M.A.G.U.S.

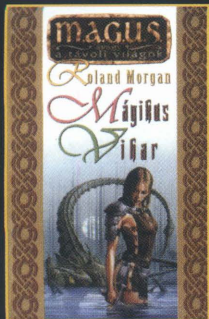
avagy a Távoli világok sorozat

Ára: 749 Ft

– 15% kedvezménnyel: 636 Ft

A nagysikerű Sárkányháború c. regény folytatása.

„Mágikus vihar dül a Nyugati-óceán apró szigetén. A négy őselem energiái fonódnak egybe, s a hívásnak



engedelmeskedve a mélyben nyugvó idolkok felé törekszenek. Az események egyetlen tanúja az Őrző, ő azonban semmit sem tehet. Csupán abban bízhat, hogy a második krónikát olvasó kalandozók még idejében megértik a táblák rendeltetését, s lesz erejük szembeszállni az ellenük törő erővel. A távoli világ zsoldosai és Ynev kalandozói együtt járják végig a megismerés útját, mely a bizonytalan jövőbe vezet...”

Margaret Weis és Tracy Hickman

– Sárkányszárny II. kötet

Halálkapu sorozat – Első regény

Ára: 699 Ft

– 15% kedvezménnyel: 594 Ft

A Sárkánydárda-krónikák világhírű alkotói ezúttal egy új, különleges világba invitálják olvasóikat. A mitikus ősfajok istenháborúi megbontották az univerzum harmóniáját, darabokra törték és szerte szórták a teremtett népek szállásvidékeit. A legfelsőbb régiókban az emberek és a törpék roppant, lebegő sziklatömbökön élnek, és sárkányháton lovagolva tartják egymással a kapcsolatot. Ám a repülő birodalmak harmóniáját váratlanul gonosz intrikák és ármánykodások dülják föl. Az ese-



mények sodra magával ragad két kalandort – egy hivatásos orgyilkost és egy lázadó törpe mérnököt –, akik nagyobb hatalmakkal keverednek vi-szályba, mintsem első pillantásra hinnenék. A szálak egy titokzatos vándor kezében futnak össze, aki a kihaltak hitt ősfajok küldetésében járva érkezett a világba a mindent elnyelő viharörvény, a Halálkapu túloldaláról...

Legendák és Enigmák 6.

– Hideg karok ölelése

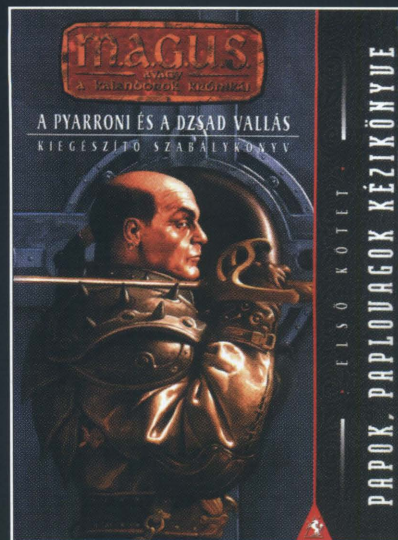
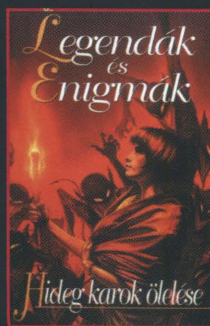
M.A.G.U.S. fantasy antológia

Ára: 749 Ft

– 15% kedvezménnyel: 636 Ft

Különös történetekből áll Enika Gwon legendás főliánsának újabb – immáron hatodik – átirata. Raoul Renier tolmácsolásában egy krán birodalmi ghat legendája tárul elénk,

Jan van den Boomen a Kereskedő hercegségekbe invitálja olvasóit, hogy a titokzatos Sötét Emberről meséljen, míg Wayne Chapman kisregényi terjedelmű olvasmánya Airun al Marem és Alyr Arkhon korai ismeretségét eleveníti fel: azt a legendás kort, mikor megszületett a fehér orkok népe.



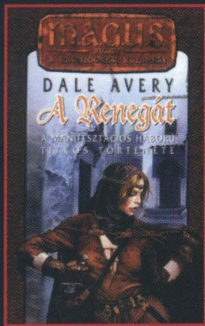
Dale Avery – A renegát

M.A.G.U.S. regény

Ára: 749 Ft

– 15% kedvezménnyel: 636 Ft

A P. sz. 3690. esztendőben, a Taba El Ibarában küszöbön áll a Manifesztációs Háború: Amhe-Ramun, a már-már elfeledett amund isten újra testet ölt, hogy sarkalá hajtsa a Délvidék – majd egész Ynev – népeit. Kránnak és Pyarronnak, érdekeik látszólagos azonossága ellenére azonban még saját harcut is meg kell vívniuk...



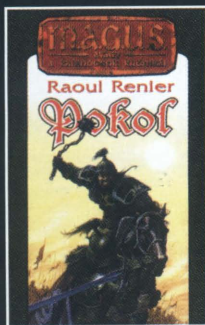
Raoul Renier – Pokol

M.A.G.U.S. regény

Ára: 749 Ft

– 15% kedvezménnyel: 636 Ft

Egy kitaszított kráni nomád nevét és becsületét vesztve menekül a gyeprüvidék pusztaságain, a nyomában vágató lovashadra uszítva a Sötét Birodalom minden rendűrangú hatalmaságait, hogy titkos esküjének eleget tegyen. Az ilyen martalékok ritkán élnek sokáig – neki mégis sikerül. Kijut az ismeretlen külvilágba, ahol Pyarron népe számára barbár isteneket tisztel. Új otthonra lel közöttük, idegen eszmékkel – szeretet, részvét, emberség – ismerkedik meg. Vajon elég erősek-e ezek, hogy megtörjék a hűség és a kötelességtudat őseitől örökölt béklyóját? Ez akkor derül ki, amikor a pyarroni hírszerzés – évtizedekkel legendás, nagy futása után – titkos misszióra küldi szülőhazájába, hajdani népéhez, mely kitagadta és halált kiáltott rá – de mégis az ő népe maradt...



Margaret Weis és Tracy Hickman

– Elf csillag I-II. kötet

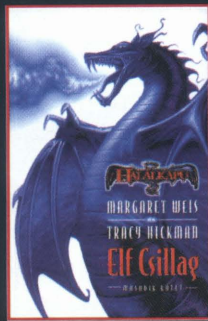
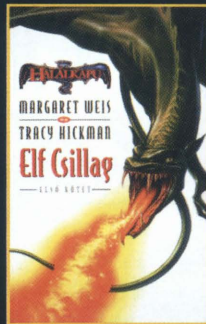
Halálkapu sorozat

– Második regény

Ára: 749 Ft

– 15% kedvezménnyel: 636 Ft
(kötetenként)

A gőzfelhőkbe burkolózó Pryanonon a soha le nem nyugvó nap sugarai és a bőséges esők oly hatalmas őserdőket sarjastanak, hogy az emberek és az elfek magasan a fák lombkoronáiba telepednek meg, s csupán a törpék élnek a talajszint közelében. A fák csúcsáról az arisztokratikus elfek fegyvert árulnak a többi fajnak, akik szüntelen hadakozásukkal biztosítják számukra a folyamatos jövedelmet. Szükségük van rá, mert még magasabbra akarnak törni az ég felé. Késő már hozzá, hogy a belviszály és fajgyűlölet mérgezte nemzedékek sebei behegdedjenek még akkor is, ha a legendás titánok fölbukkanása mindannyiukat végromlással fenyegeti. Egy elfnek, egy embernek és egy törpének közös erővel kell



megmentenie a világot a pusztulástól – fegyverük úgyszólván semmi, csak a józan eszük meg egy homályos jövődőlés...

Papok, paplovagok kézikönyve II.

– Egyistenhitek és a kyr vallás

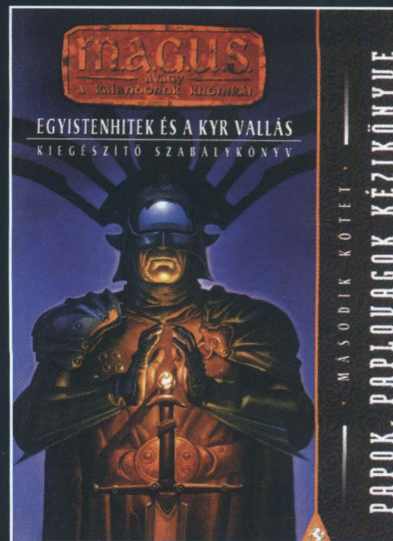
M.A.G.U.S.

kiegészítő szabálykönyv

Ára: 1490 Ft

– 15% kedvezménnyel: 1266 Ft

A Papok, paplovagok... kiegészítő második kötete Ynev egyistenhiteit mutatja be kimerítő részletességgel, valamint a kyr panteon titkairól leb-



benti fel a fátylat. Domvik, Ranagol és Ranyl szolgálai mellett megismerkedhetünk Kaoraku – a niarei sárkányisten – kultuszával is. Ugyanakkor talán még izgalmasabb a kyr őskultúra szakrális rejtélyeinek felfedezése, hiszen olyan istenségekről is megtudhatunk számtalan dolgot, akikről eddig még szinte semmi sem látott napvilágot.

David Gemmell

– Király a kapun túlról

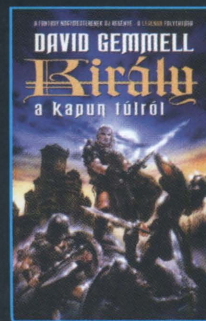
Klasszikus fantasy regény

– a Legenda folytatása

Ára: 799 Ft

– 15% kedvezménnyel: 679 Ft

Száz esztendővel Dros Delnoch legendás ostroma után Drenai földjén zsarnoki császár uralkodik, aki legyőzhetetlen Dúvadak légioival tartja sakkban külső és belső ellenségeit. Felszámolta a Sárkányt, az ország védelmezőinek fanatikus harcos-rendjét is... A nadirok földjére menekült Tenka, a két ősellenség – Bronzgróf Rek és Ulric kán – közös leszármazottja azonban a visszatérésre készül. Sorra csatlakoznak hozzá a Sárkány rég halottnak hitt harcosai, hogy boszújukat – bármilyen reménytelennek is tűnjék – beteljesítsék az örült ural-



kodón. S az új háború minden eddigénél kegyetlenebbnek ígérkezik...

A megjelenése óta kultuszregénnyé vált, nagysikerű Legenda folytatásában David Gemmell új távlatot ad a mítosznak, és a jelen küzdelmei mellett a múlt titkaiba is bepillantást enged olvasóinak.

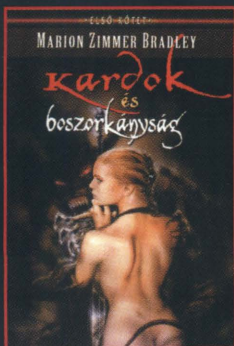
Kardok és Boszorkányság I.

Klasszikus fantasy antológia

Ára: 1190 Ft

– 15% kedvezménnyel: 1011 Ft

A hősi fantasy legendás szerzőinek egyike, Marion Zimmer Bradley ezúttal szerkesztőként jelentkezik, hogy a műfaj utolsó évtizedének, az angol-



szász fantasy irodalom legjobb novelláinak válogatását tárja elénk. Lapjain azok a hősök elevenednek meg, akik miatt a közönség megszerethette a fantasyt. A közreműködők azt a hangulatot elevenítik fel, mely a boldog emlékezetű Atlantisz magazin első évfolyamát fémjelezte... történeteikkel azonban remek szórakozást garantálnak a műfaj újdonsült híveinek is.

Gáspár András

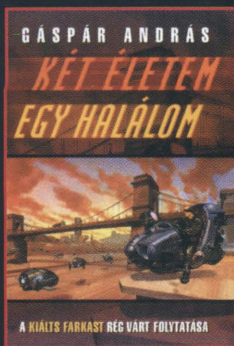
– Két életem egy halálom

A Kiáltó farkast! folytatása

Ára: 1190 Ft

– 15% kedvezménnyel: 1011 Ft

A XXI. század végének zsúfolt és kaotikus Közép-Európájában, ahol az üzleti vitákat alakváltó menedzserek, programozható orgyilkosok és önvezérlő robotrakéták döntenek el, min-



den lélegzet az utolsó lehet – különösen Vogel Zsigmond számára, akinek nem csak a Földön vannak ádáz ellenségei...

A Kiáltó farkast kefefrizurás hőse ezúttal nem az emlékeit, hanem múltját, jövőjét, személyisége jobbik felét veszíti el – s hogy visszaszerezze, olyan jelenben kell boldogulnia, ahol minden lépése, még halálának pillanata is előre kiszámított...

Jan van den Boomen

– Fekete vizek

M.A.G.U.S. regény

Ára: 890 Ft

– 15% kedvezménnyel: 756 Ft

Ynev déli féltekéjére visz bennünket az a három, laza szálakkal összefüggő történet, amely helyet kapott a kötetben. A Délvidék

eddig kevésbé vagy egyáltalán nem ismert helyszínei elevenednek meg lapjain, ahol a főhősök cselekedeteit ősi praktikák, bűnök és esküvések határozzák meg. Miként szabadulhatnak meg – és megszabadulhatnak-e egyáltalán – az aqirok, családi viszályok vagy a becsület rájuk szabta bilincseitől, s ha akad is megoldás számukra, kinek vagy kinek lehet megfelelő? A kötet negyedik, címadó kisregénye Északra vezet az olvasót. Önálló történetként is megállja helyét, ám a beavatottak számára hamar egyértelművé válik majd, hogy valójában a Morgena könnyei egy elvarratlan szálának közvetlen folytatása.



William Gibson – Neurománc

Cyberpunk regény

Ára: 1590 Ft

– 15% kedvezménnyel: 1351 Ft

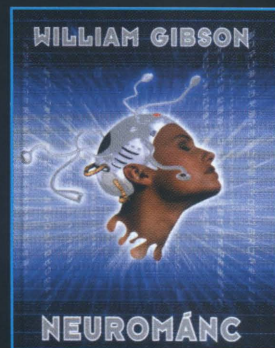
VIGYÁZZ, HA JÖN A JÖVŐ...!

Case, a konzolcowboy, az adatmezők magányos vándora magára haragította megbízóit, s ezért a hibáért képeségeinek legjavával kellett fizetnie.

Azóta üzletel, a fennmaradásért küzd a XXI. századi Japán alvilágban, ahol a pénz szava törvény, a könnyelműség büntetése pedig gyors, kíméletlen halál...

Armitage, a kékszemű démon azonban nem az üzletkötés szándékával keresi fel Case-t. Neki az aranykezü számítógépvirtuózra van szüksége. Társnője, az acélkarmú, harcra drótozott izomzatú Molly indítékai még különösebbek...

Megbízójuk, a világ legzseniálisabb komputere svájci állampolgár. Szabadparton, ebben a fura, égi Las Vegasban él, egy arisztokrata dinasztia szolgálatában. Úgy határozott, kivívja szabadságát. B á r m i áron...



Wayne Chapman

– Keleti szél I. kötet

M.A.G.U.S. regény

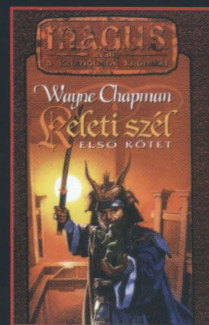
– A Gorduin ciklus 5. kötete

Ára: 890 Ft

– 15% kedvezménnyel: 756 Ft

A Pyarron szerinti 3699 tavaszán, a Hetedkor utolsó századának küszöbén Tier Nan Gorduin egy niarei kolostorban eszmél halálmély álmából. A Közép Birodalomnak hegyei közt menedéket és megnyugvást remél... ehelyett azonban olyan háború részesévé válik, melyben számos hatalom számos kiválasztottja küzd a Jóslat – s vele a jövő – megváltoztatásának esélyéért...

A Gorduin-ciklus folytatása Ynev mindedig ismeretlen tájaira vezet, és meglepetések sokaságát tartogatja azoknak is, akik a Rivai Apokrif összes titkát megfejtettnek vélik.



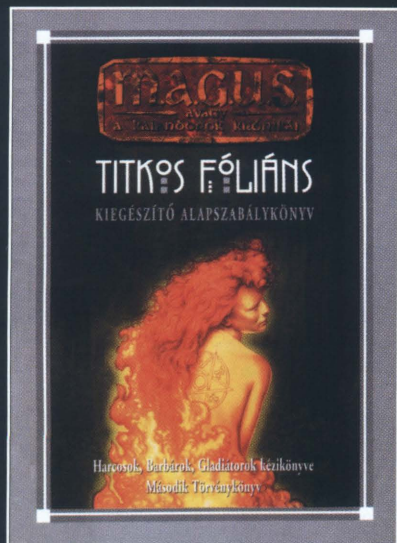
Titkos Fóliáns

– Kiegészítő alapszabálykönyv

A Második Törvénykönyv és a Harcosok, Barbárok Gladiátorok kézikönyvének új kiadás

Ára: 2590 Ft

– 15% kedvezménnyel: 2201 Ft



Két, mára klasszikussá vált M.A.G.U.S. kiegészítő szabálykönyv egybekötött, új kiadását tartja kezé-

ben az olvasó. A Harcosok, Barbárok, Gladiátorok kézikönyve a fegyverforgató kasztok legnépszerűbbjeit mutatja be teljes mélységében. Negyven féle új alkaszt, a legendássá vált Shadoni Párbajkódex, a fegyverek bővebb és egyenként illusztrált leírása mellett részletesen megismerhetjük Ynev hadikultúráját, a kontinens híres harcosait – de bepillantást nyerhetünk a gladiátor viadatok és a különböző arénák rejtelseibe is. A Második Törvénykönyv közvetlen folytatása, új olvasata az alapszabálykönyvnek: számtalan új faj és kaszt segítségével színesíthetjük a játékot, ráadásul tucatnyi opcionális szabály lebbenti fel a fátylat a legendás földrész titkairól.

Új Tekercsek

– Kiegészítő alapszabálykönyv

A M.A.G.U.S.

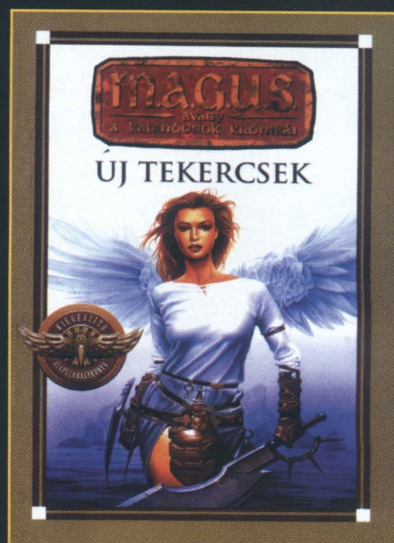
új szabályrendszere

Ára: 2590 Ft

– 15% kedvezménnyel: 2201 Ft

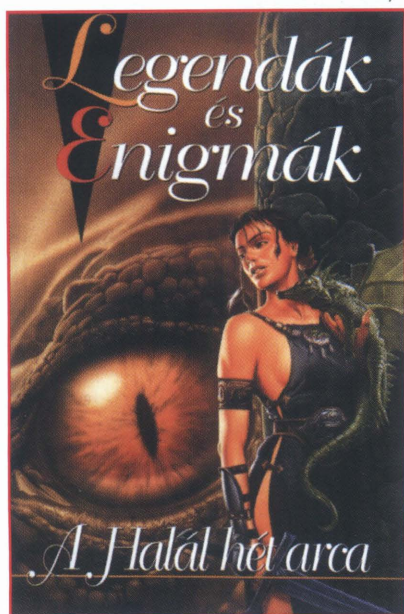
A megújult M.A.G.U.S. egyik legfontosabb alapszabálykönyvét tartja a kezében a Tisztelt Olvasó: az átgondolt

karakterépítés friss regulái mellett, számtalan régen várt ingyencsét is közreadunk lapjain. A teljes, ötfokozatú képzettségrendszer közel száz új képzettséget tartalmaz, alkalmazásuk szabályaival kiegészítve. Két új játszható fajként a *goblint* és *gnómot* vezettük be, míg a kasztok közül a *pszimesterek* és *illúzionisták* titkairól is fellebben a fátyol.



*A kijelölt
Valhalla Páholy®
szaküzletekben
minden kiadványt
15%
kedvezménnyel
adunk vásárlóinknak!*

KIADÓI TERVEK



Legendák és Enigmák 7. – A halál hét arca

M.A.G.U.S. fantasy antológia

Ára: 890 Ft

– 15% kedvezménnyel: 756 Ft

Sorozatunk hetedik kötetének szerzői a teremtett világ jelenébe és múltjába egyaránt bepillantást nyújtanak. Wayne Chapman elbeszélése Erionba, kisregénye a Zászlóháború végnapjaiba (az Észak Lángjai és a Karnevál között játszódó Gorduin történet), Jan van den Boomen történetpárja a toroni határ mögé és az elf-aquir fajviszály korába vezeti olvasóit. Alan O'Connor címadó novellafüzére pedig hegyeken, tengereken és vérzivatarokon át követi egy lassan kalandozóvá érő fiatalember útját, akit hétszer kísért meg a hozzá hasonló legádázabb ellensége, az ezerarcú halál...

Glen Cook – A fekete sereg

Dark fantasy regény

Ára: 1190 Ft

– 15% kedvezménnyel: 1011 Ft

A fáradt, kiélt és dekadens világot szörnyű sokk zökkenti ki tespedéséből. Az évszázadok óta halottnak hitt Úrnő – a legszebb és leggonoszabb asszony, aki valaha kitanulta a varázslómesterség ősfortélyait – föltámad sírjából. Vazallusai, a tíz élőholt mágusfejedelmek segítségével sötét birodalmat alapít, sorra leigazza az emberlakta országokat. Rémuralma ellen mindenütt felüti a lázadás, a felkelők saját varázslóik vezetésével szövetségbe tömörülnek. A véres háborúban egyik fél sem kér és kap kegyelmet.

A Fekete Sereg független zsoldoskompania: kiégett harcosok, cinikus szerencsevadászok, szökevény bűnözők végső menedéke. Azért verekszik, aki megfizeti, ám belső becsületkódexéhez mindig hű marad. Ha egyszer el-

kötelezi magát, megbízóját sosem hagyja cserben, kitart mellette a keserű végig. Akkor sem tesz másként, amikor belekeveredik ebbe a háborúba.

És a voksát a gonosz oldal mellett teszi le....

Páratlan élmény; soha nem olvastam ennél jobb dark fantasyt! – Raoul Renier

Margaret Weis és Tracy Hickman – Tűztenger I. kötet

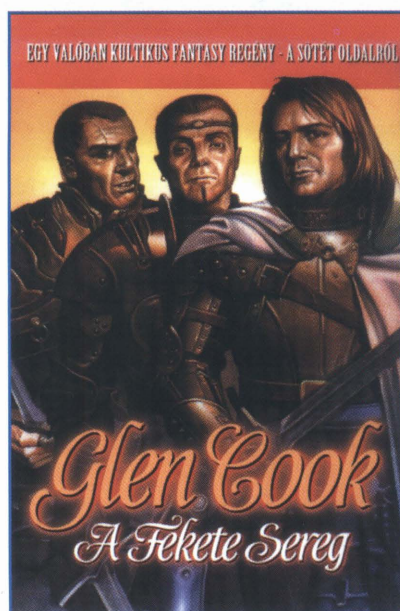
A Halálkapu ciklus harmadik regénye

Ára: 890 Ft

– 15% kedvezménnyel: 756 Ft

Abarrach: a Kő birodalma. Itt, a megdermedt láva földmélyi barlangjaiban a gyengébb fajok – emberek, elfek, törpék – úgy tűnik, teljesen kihaltak. Itt még – az egykoron oly hatalmas – Sartanok utolsó hírmondóinak is kemény küzdelemet kell vívniuk az életben maradásért. Mégis, Haplo és Alfred számára – a szükségből együtt utazó ősellenségeknek – Abarrach felfedheti borzalmas titkait: a Sartanok múltjáról... és leszármazottaik jövőjéről is.

Margaret Weis és Tracy Hickman a Sárkánydárda-krónikák világhírű alkotói új regényfolyama a Halálkapu ciklus. A sorozat első két regénye – Sárkányszárny és Elf csillag – méltán nagy sikert arattak a fantasy kedvelői körében. A folytatás számtalan olyan kérdésre ad választ, amelyek az előző regényekben merültek fel... lebilincselő, izgalma, vérbeli fantasy... méltó az íróihoz.

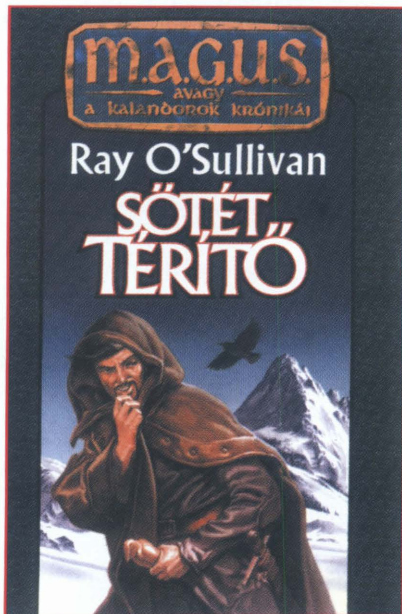


Ray O'Sullivan – Sötét térítő

M.A.G.U.S. regény

Ára: 890 Ft

– 15% kedvezménnyel: 756 Ft



Súlyos vádak érik Darton ynevi helytartóját: maga a Rend vádolja meg hűtlenséggel és hitszegéssel. Airun Al

Marek néhány fanatikus hívével menekülni kényszerül. Talán azért, hogy tisztázza magát a vádak alól – vagy hogy a Sors különös rendelkezését teljesítse...

Saját társai sem értik, miért fogadja el a kráni Tizenhármak támogatását, a magyarázata pedig számtalan kétségre ad okot. Kráni földön különös segítő társai akadnak, a Smaragd Társasága – Vaskezü Alex parancsa ellenére – Pyarron ellen fordul. A játszma nagyban folyik, csupán az a kérdés, vajon mindenki tudja-e, mi a tét.

A nagysikerű Sötét Zarándok folytatása, önállóan is élvezhető, lebilincselően izgalmas, sötét humorral fűszerezett regény.

William C. Dietz

– A Kárhóztottak légioja

Science-fiction regény

Ára: 1190 Ft

– 15 kedvezménnyel: 1011 Ft

William C. Dietz az amerikai SF irodalom egyik kiemelkedő kortárs alakja. Stílusa ötvözi a military SF keménységét az űroperák nagyvonalúságával

és mindezt a cyberpunk ismert elemével fűszerezi. Magyarul eddig a Testőr c. regénye jelent meg – és nagy sikert aratott a hazai olvasóközönség berkeiben is.

A Kárhóztottak légioja eddigi legsikeresebb sorozatának első regénye.

Messze a jövőben, ezredévek múltán – mikorra a földi emberek a Császár vezetésével galaktikus birodalomat urálnak – még mindig létezik a francia idegenlégio utóda: a Kárhóztottak Légioja.

Mikor már minden remény elveszett – egy halálos kór, egy halálbüntetéssel sújtott bűncselekmény vagy egy tragikus baleset okán – még mindig van egy utolsó lehetőség.

A választás lehetősége: a végleges halál vagy szolgálat a Légioóban, mint kiborg harcos.

Ezek az szintetikus harcosok – többek és kevesebbek is a halandó embereknél – a galaktikus birodalom elit katonái: a legjobban kiképzett, leghalálosabb harci gépek, akiket feláldozni sem kár...

És amikor egy árulás folytán már semmi sem áll az idegen invázió útjába, a Kárhóztottak Légioja megpróbálkozik a lehetetlennel...



RÚNA ELŐFIZETÉS

2000-ben a RÚNA SF és SZEREPJÁTÉK MAGAZIN negyedévente jelenik meg 699 Ft-os áron. Kiadónk most kedvezményes előfizetési lehetőséget ajánl:

**Éves előfizetési díj (4 szám)
csak 2400 Ft!**

Ha szeretnél előfizetője lenni a RÚNA magazinnak, az előfizetési díjat rózsaszín postautalványon küldd el a Kiadó címére!

Garantáljuk, hogy a megjelenést követő héten már a kezeden foghatod a lapot.

Cím: 1052 Budapest, Kígyó u. 4-6.

Valhalla Páholy Könyvesbolt

ORSZÁGOS HÁLÓZAT

BUDAPEST*

Valhalla Páholy központi bolt és
nagykereskedelmi egység
Budapest, 1062 Andrássy út. 86.

MAGITOR*

Valhalla Páholy könyvesbolt
és Szerepjáték Klub
Budapest, 1077
Klauzál u. 9.
Telefon: 352 1161

BUDAI KÖR

Valhalla Páholy
könyvesbolt
Budapest, 1122
Krisztina Krt. 27.
Telefon: 356 7819

BAJA

Valhalla Páholy
Könyvesbolt
Baja, Piac tér
Tel.: (79) 325 110, (30) 9
743 131

EGER

Valhalla Páholy Könyvesbolt
Eger, 3300 Tárkányi Béla u. 2.
Telefonszám: (36) 414 331

MISKOLC

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

NYÍREGYHÁZA

Valhalla Páholy Könyvesbolt
Nyíregyháza, 4400 Széchenyi u. 1.
(DUFART)
Telefonszám: (42) 318 477

***KECSKEMÉT**

Valhalla Páholy
Könyvesbolt
Kecskemét, 6000
Kőhid u. 19.
Tel.: (76) 416 779

***PÉCS**

Valhalla Páholy
Könyvesbolt
Pécs,
7621 Jókai u. 11.
(Római udvar)
Telefonszám: (72)
210 838

***SZEGED**

Excalibur - Valhalla
Páholy Könyvesbolt
Szeged, Mikszáth K u. 22.
A Mix üzletház I. emeletén
Tel.: (62) 424 070/138 mellék

***SZÉKESFEHÉRVÁR**

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

DEBRECEN

Valhalla Páholy Könyvesbolt
Debrecen, 4027 Dózsa György u. 8.
Tel.: (20) 460 353



*-gal jelölt üzleteinkben minden árura

15%

kedvezményt adunk!

SCI-FI - FANTASY - SZEREPJÁTÉK - KÁRTYAJÁTÉK - ANTIKVÁR KIADVÁNYOK

AZ ELSŐ ÉS EGYETLEN MAGYAR PLAYSTATION MAGAZIN

Ne csak olvasd, próbáld ki!
9 játszható demo a CD mellékleten!

