

RÚna

FANTASY & SF SZEREPIJÁTÉK MAGAZIN

II. ÉVFOLYAM 1. SZÁM ÁRA: 199 Ft

ISMÉT!

**AMI A BESTIÁRIUMBÓL
KIMARADT
KÉTKEZES HARC
LOVECRAFT
ESSZÉ**



**MUTANT
CHRONICLES
STAR WARS E-WING
CYBERPUNK NOVELLÁK
AD&D®-PSZIONIKUS
KASZTOK**

ELŐBESZÉL

Végtelen örömökre szolgál, hogy újra, ugyanitt köszönhetem a szerepjátékok megszállottjait.

Öt hónap telt el a legutóbbi jelentkezésünk óta, s gyanítom, ez némi magyarázatot igényel. Kezdeném azzal, hogy - minden ellenkező híreszteléssel szemben - nem tűntünk el a sülyesztőben, nem mentünk csődbe, tönkre, meg ilyesmi. Az igazsághoz hozzátartozik azonban, hogy a Rúna első évfolyama erősen igénybe vette anyagi lehetőségeinket, s az év vége felé már látszott, hogy így nem mehet tovább. Miután azonban nem szerettünk volna úgy járni, mint számos más lap, ami addig működött, amíg volt rá pénz, aztán hipp-hopp elpárolgott, úgy gondoltuk, hogy inkább megálljt parancsolunk, és átszervezzük, újragondoljuk a Rúnát, hogy azután megerősödjön, a végtelenségig működhessen. Álmomban sem gondoltam, hogy az átszervezés ilyen sokáig elhúzódhat, ám így esett. Ezért, azt hiszem, kevés az elnézéskéresem, de remélem, a következő oldalak - és az elkövetkező többi szám - kellő kárpótlást nyújt majd olvasóinknak.

A félreértések elkerülése végett leszögezném, hogy nem Veletek volt a baj, nem a lap eladása körül akadtak problémák - ha így lett volna, most nem indulhatnánk újra. Meg kell tehát köszönnöm, hogy érdeklődéseitekkel támogattatok minket, s remélem, ez a jövőben sem lesz másképp.

Persze tudom, hogy szomorú az oldalcsökkenés, különösen a 132 oldalas terveinkhez képest, de nem akarjuk kockáztatni, hogy ismét kényszerű szünetet kelljen tartani. Ugyanakkor azt is meg kell mondanom, és hálámat minden létező fórumon kifejezmem, hogy a GUTENBERG NYOMDA nagylelkű támogatása nélkül a helyzetünk úgyszólván kilátástalan volna.

A terjedelemre visszatérve: annyit illik még elmondanom, hogy előbb vagy utóbb ismét 84 oldalon jelenünk majd meg, s talán több lehet a színes oldal is.

Amint látjátok, az alkotógárda nem változott - köszönet ezért nekik, hisz leginkább lelkesedésből, barátságból dolgoznak - remélem, a színvonalon nem látszik meg a kényszerpihenő.

Külön elnézést kell kérnem minden előfizetőnktől. Igaz, egész kevesen kérték vissza a befizetett előfizetési díjat, a nagy többség <MI>bízott. <D> Bízott bennünk, és a RÚNÁban; e kitarást csak azzal tudjuk meghálálni, hogy az egy éves előfizetést két évre hosszabbítjuk meg, a féléveset pedig egy évesre.

Az utolsó szó jogán, még egy örömhírral szolgálhatok: megkötődött a TSR-al a végső szerződésünk, és 1995 decemberében megjelenik magyarul az AD&D.

Jó szórakozást és kellemes lapozgatást kívánok - hagyományosan ennyi jut a végére.

A'frad
Novák Csanád

**Főszerkesztő:**

Novák Csanád

Irodalmi szerkesztő:

Gáspár „Dada” András

Olvasószerkesztő:

dr. Szalkai László (Daktari)

Laptervezők:

Boros Zoltán (Nagyboros)

Marjai Csaba

Patkó Péter (Champdor)

Pércsi Mihály (Laza)

Szikszai Gábor (Sziike)

Földes László (RedFord)

Dacher Richárd (Ricco)

Korrektor:

Bóday Tamás (Bogyó)

Szerkesztők:

Jakab Zsolt (Kuvik)

Kovács Adrián (Kovi)

Massár Mátyás

Papp Cseperke (Csepi)

Grafikusok:

Boros Zoltán (Nagyboros)

Buttinger Gergely (Kismészáros)

László Balázs, Nagy Zoltán,

Szikszai Gábor (Sziike), Vida László,

Zsilvölgyi Csaba (Max)

Munkatárs:

Nyulászi Zsolt

Lapmanager:

dr. Novák „Kuli” Zoltán

A RÚNA Fantasy & SF szerepjáték magazin
megjelenik havonta.

A szerkesztőség címe:
1088 Budapest, Rákóczi út 11.
Kiadja a Valhalla Páholy Kft.
Felelős kiadó: Novák Csanád

ISSN 1217-9035

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

A nyomdai munkálatokat
a Gutenberg Nyomda végezte.
Felelős vezető: Óvári László elnök-igazgató
1033 Budapest, Kaszásdűlő u. 2.
A nyomdai megrendelés törzsszáma: 95/223

1995. június

Ára: 199 Ft

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

Hirdetésfelvétel

VDG Reklám

Tel/fax: 138-0921

A M.A.G.U.S. avagy a Kalandorok Krónikái a
Valhalla Páholy Kft. bejegyzett védjegye.
Az AD&D, a Dragonlance, a Forgotten Realms,
a Ravenloft a TSR Inc. bejegyzett védjegyei.
A STAR WARS a Lucasfilm Ltd., a STAR WARS
Role-Playing Game a West End Games bejegyzett
védjegye. Az Earthdawn a FASA Corp. bejegyzett
védjegye. A Cyberpunk 2020 az R. Talsorian,
a Rifts, a Palladium Books Kevin Siembieda
bejegyzett védjegye. A kiadványban megjelent
szöveges és illusztrációs anyagok átvétele,
másolása, illetve bármilyen módon történő
újrafelhasználása csak a kiadó írásos engedélyével
lehetséges!

Meg nem rendelt kéziratokat és képeket
nem őrzünk meg és nem küldünk vissza!

A címlap Boros Zoltán
és Szikszai Gábor munkája

All rights reserved!

TARTALOM

M.A.G.U.S.

Ami a Bestiáriumból kimaradt	2
Közelharc két fegyverrel	4
A harcművészek fegyvertára	6
Mesélünk...	8
A tolvajok	11
Kasztok kínpadon – A gorviki fejvadász	16

AD&D

MultiPsi kasztok	18
Börtönök...	22
First Quest – Az AD&D kistestvére	26

STAR WARS

Energiacellák	35
E-Wing – Egy vadászűrőhajó leírása	36
Transzponderek	38

NOVELLÁK

John Shirley: Bejrúti kószálás	44
Pat Cadigan: Csak Rock	52

EGYEBEK

Humor	25
RPGA Network	28
Mutant Chronicles – egy kibergót világ	30
Jack Vance világa – Lyonesse	40
Lovecraft esszé – 1. rész	56
Levelezés	62



Ami a Bestiáriumból Kimaradt

Megjelent a Bestiárium, ám - sajnálatos módon - néhány apróság kimaradt belőle. E hiányokat igyekszünk most pótolni, hogy a kötet még teljesebb, még használhatóbb legyen.

A számtalan hozzánk érkezett levél, leggyakrabban a Tapasztalati Pontok kérdésével foglalkozik. A témával kimerítően a következő RÚNÁban foglalkozunk majd, előljáróban csupán annyit, hogy a magas értékek nem véletlenül jelentek meg. A Tapasztalati Pontokat úgy számoltuk ki, hogy egy lény legyőzése - ha első alkalommal történik, és egy karakter egymaga viszi végbe - egy Tapasztalati Szintet jelent. (Ez persze nem minden esetben igaz, de törekvéseink leginkább erre irányultak.) Ha másodjára vagy harmadjára kerül a lényrel szembe kalandozó, netán lesből vagy ravasz praktikával győzte le ellenfelét, úgy diadala jóval kevesebb pontot ér. Leszögezhetjük, hogy a Max.TP-hez írt pontokat a Kalandmester csak akkor oszthatja ki játékosának, ha a karakter egymaga győzte le ellenfelét, úgy, hogy első ízben találkozott vele, és a lény használta minden lehető képességét a harcban.

Az Életerő - avagy Tapasztalati Szint - szívás

Gyakorta hivatkozunk arra - elsősorban az Élőholtaknál -, hogy egy lény Életerővel táplálkozik, azaz Életerőt von el áldozatától. Nem egyszerűen ÉP-t sebez áldozatán - a hatás ennél sokkal szörnyűbb. Mit is jelent ez pontosan?

Az életerővel táplálkozó lénynek elég megérintenie áldozatát (siker, legalább 1FP-t okozó támadást végrehajtania ellene), ahhoz, hogy sikerrel járjon. A hatás azonnali: a megtámadott amnéziás lesz, 1k6 nap emlékei menthetetlenül törlődnek agyából. Ezután az áldozat örökre elveszít 1-3 ÉP-t, 1 TSZ-et (annyi Tapasztalati Pontot, hogy az előző TSZ-re kerüljön oly módon, hogy a TP-i száma nem lehet több, mint a következő szinthez szükséges TP-k fele. Példával élve: ha egy 4 TSZ-ű harcosnak 792 TP-je van, és elszívják tőle életerőt, úgy 3. TSZ-ű lesz, 480 TP-tal, azaz ahhoz, hogy megint a 4. TSZ-re lépjen, 160 TP-t kell gyűjtenie, pont annyit, amennyivel több maradt neki a 3. TSZ-hez szükséges 320 TP-nél.) Elveszti az ÉP veszteségnek a dupláját FP-ben, és mindazokat a Harcérték Módosítókat, Pszi-pont és Mana-pont módosítókat, amelyeket szintlépéskor kap. További 1 pontot veszít az Egészségéből és a Szépségéből is. Mindezek a veszteségek örökre szólnak, visszanyerésükre sem természetes, sem mágikus módon nincs lehetőség. Ha ezek után megint szintet lép, úgy megkapja a szokásos módosítókat, ám Életerője, Egészsége és Szépsége nem nő vissza az eredetire. Ha valaki úgy hal meg, hogy életerőt szívtak el tőle, akkor maga is életerővel táplálkozó élőholtá válik, mégpedig pont olyanán, amilyen a halálát okozta.

Véletlenszerű bestia-előfordulások

Noha célszerű a Kalandmesterek előre kidolgoznia, hogy hol, miféle lényekkel találkozhatnak játékosai, időnként szükség mutatkozhat a találkozásokat a véletlenre bízni. Ehhez próbálunk segítséget nyújtani az alábbi táblázatokkal.

A táblázatok használata a következőképp történik:

Mindegyik táblázathoz megjelöltük, hogy mennyi időnként kell dobni a Kalandmesterek (óránként, három óránként, naponként, stb.). Ez azt jelöli, hogy ha a kalandozócsapat egy napot tölt azon a vidéken (helyen), ahol a Kalandmester a véletlenre kívánja bízni a találkozást, úgy hányszor kell dobni a táblázaton. Természetesen a KM felülbírá-

hatja a táblázat eredményeit, különösen olyankor, ha nem logikus, hogy az adott helyzetben épp az eredményül megjelölt lényrel találkozzék a csapat, vagy ha túl erős lény jelenne meg, melyet a játékosoknak nincs esélyük legyőzni. Tehát, tisztelt KM-ek, nyugodtan újra dobhattok, ha a kapott eredmény valamilyen okból nem tetszik.

Az állatoknál dobj a Bestiárium 29. oldalán szereplő táblázatból, hogy milyen állat jelenik meg.

I. Mérsékelt övi erdő

Esély az előfordulásra: naponta

Állatok	01-15	Lángfutó	51-52
Büdösgyík	16-17	Morróna	53
Ceph	18-19	Nardael	54
Elf kopó	20	Derogar	55
Bosszuálló	21	Ebendin Sineas	56-60
Gahul	22-24	Sacron	61
Vérfarkas	25-28	Tracilon	62-64
Zombi	29-31	Pteropta	65
Feenhar	32	Sárkánygyík	66
Gider	33	Symen-denevér	67-70
Goblin	34-39	Rablók	71-88
Kineta	40-45	Semmi	89-90
Kobold	46-50		

II. Dzsungel

Esély az előfordulásra: naponta

Állatok	01-45	Kékgyík	54-57
Buzzgoblin	46-52	Rablók	58-64
Bosszuálló	53	Semmi	65-90

III. Mocsár

Esély az előfordulásra: naponta

Krokodil	01-07	Mocsárféreg	42-52
Camomak	08-09	Mocsárlégy	53-65
Gahul	10-12	Mocsárköd	66-70
Izar	13-15	Uit-Marach	71-72
Lánglidérc	16-24	Ocsány	73
Zombi	25-35	Voul	74-75
Illouquid	36-41	Semmi	76-90

IV. Pusztaság, sztyeppe

Esély az előfordulásra: naponta

Állatok	01-25	Ork	46-51
Gyíkmágus	26	Troll	52-53
Gyíklény	27-28	Yersenia	54-58
Aun	29-31	Zagnoll	59-63
Leviuur	32-34	Rablók	64-80
Ogár	35-45	Semmi	81-90

V. Sivatag (Észak-Yneven)

Esély az előfordulásra: naponta

Coronella	01-05	El Haradzsa	20-26
Maasym	06-10	Vaskaktusz	27-29
Majomhiéna	11-15	Rablók	30-55
Medvehéja	16-19	Semmi	56-90



VI. Sivatag (Dél-Yneven)

Esély az előfordulásra: naponta

Coronella	01-07	Maasym	13-24
Márid	02	Mahrahadi	25-27
Karaa	03	Manase	28-29
Kharad	04	Medvehéja	30-35
Jahred	05	El Haradzsa	36-42
Huri	06	Vaskaktusz	43-49
Ifrit	07	Rablók	50-65
Homoki elf	08	Semmi	66-00
Amund	09-12		

VII. Jégvidék

Esély az előfordulásra: naponta

Jegesmedve	01-25	Iteyy	34-35
Hómanó	26-30	Ragultthaikky	36-38
Jégdémon	31	Wysty	39-41
Jégsárkány	32	Rablók	42-45
Jégvarázsló	33	Semmi	46-00

VIII. Tenger

Esély az előfordulásra: naponta

Gyilkoscet	01-07	Vaynak	22
Narvál	08-11	Sellő	23
Cápa	12-15	Tengeri kígyó	24-26
Barakuda	16-18	Yamm-haikan	27
Caromak	19-20	Kalózok	28-40
Krák	21	Semmi	41-00

IX. Nagyon civilizált vidék

Esély az előfordulásra: naponta

Adachnoa	00	Zauder	09
Örző	01-04	Rablók	10-35
Felice híve	05-08	Semmi	36-99

X. Civilizált vidék

Esély az előfordulásra: naponta

Adachnoa	01	Vámpír	12
Anatyda	02	Felice híve	13-15
Csendes ebek	03	Umich	16
Álomrabló	04	Zauder	17
Örző	05-08	Rablók	18-35
Múmia	09	Semmi	36-00
Syvan	10-11		

XI. Lakott vidék

Esély az előfordulásra: naponta

Állatok	01-25	Vámpír	48
Adachnoa	26	Vérfarkas	49-51
Anatyda	27	Zombi	51-57
Dyphilla	28-30	Felice híve	57-60
Elfkopó	31-32	Fh'yanra	61
Álomrabló	33	Goblin	62-68
Bosszuálló	34	Ork	69-72
Gahul	35-37	Patkánybáró	73-74
Örző	37-41	Tűzkobold	75-77
Ragályhalál	42	Umich	78
Syvan	43-46	Rablók	79-85
Testvérek	47	Semmi	86-00

XII. Romváros, régen elhagyott, egykor lakott vidék

Esély az előfordulásra: óránként

Adachnoa	01	Ragályhalál	31
Álomkristály	02	Syvan	32-35
Anatyda	03	Testvérek	36
Büdösgyík	04	Torz	37
Ceph	05	Zombi	38-42
Dyphilla	06-07	Fh'yanra	43
Álomrabló	08	Gider	44
Ansinitis	09	Ibogh	45-48

Árny	10-12
Bosszuálló	13
Crantai kóborló	14
Fantom	15
Gahul	16-18
Hatysa	19
Izar	20
Kóbor lélek	21
Lesath	22
Múmia	23-25
Örző	26-30

Kobold	49-53
Lélekorzó	54
Ocsány	55-60
Panthal-massza	61-65
Patkánybáró	66-67
Quintarha	68
Troll	69
Umich	71-73
Zauder	74
Semmi	75-00

XIII. Ediomad

Esély az előfordulásra: a környékén naponta, a barlangokban óránként

Álomkristály	01-04	Crantai kóborló	53
Korcs	05-18	Izar	54-55
Szolga	18-24	Fh'yanra	56
Valóvért	25-27	Káoszlények	57-66
Ceph	28-31	Sárkány	67
Dyphilla	32-38	Sárkánygyík	68-72
Álomrabló	39-41	Utódok	
73-74			
Árny	42-45	Semmi	75-00
Bosszuálló			46-52

XIV. Elátkozott Vidék

Esély az előfordulásra: 3 óránként

Álomkristály	01-02	Zombi	26-35
Árnyjáró	03-07	Halálvarjú	36-41
Dralyor	08	Káoszlények	42-49
Eleidin	09	Lélekvérny	50
Álomrabló	10	Mutáns orkok	52-63
Bosszuálló	11-12	Myssera	64
Crantai kóborló	13-14	Nalreth	65-67
Fantom	15	Derogar	68
Gahul	16-18	Trentea Végzete	69-71
Izar	19-21	Querda	71-78
Lánglidérc	22	Ralug	79-81
Lesath	23	Rothrix	82-92
Rémlátó	24	Semmi	93-00
Seidal	25		

XV. Erioni Nekropolisz

Esély az előfordulásra: óránként

Anatyda	01	Rémlátó	39
Álomrabló	02	Testvérek	40
Árny	03	Tortor spiritus	41-43
Bosszuálló	04	Torz	44
Démonfattyá	05	Vámpír	45-49
Fantom	06-08	Vérfarkas	50-55
Gahul	09-13	Zombi	56-70
Hatysa	14	Ibogh	71-78
Izar	15-17	Lélekorzó	79
Kóbor lélek	18	Ocsány	80-88
Lesath	19	Quintarha	89
Múmia	20-25	Zauder	90
Örző	26-37	Semmi	91-00
Ragályhalál	38		

Nagyon civilizált vidék: országok sűrűn lakott részei, nagyvárosok és környéke, kisvárosok.

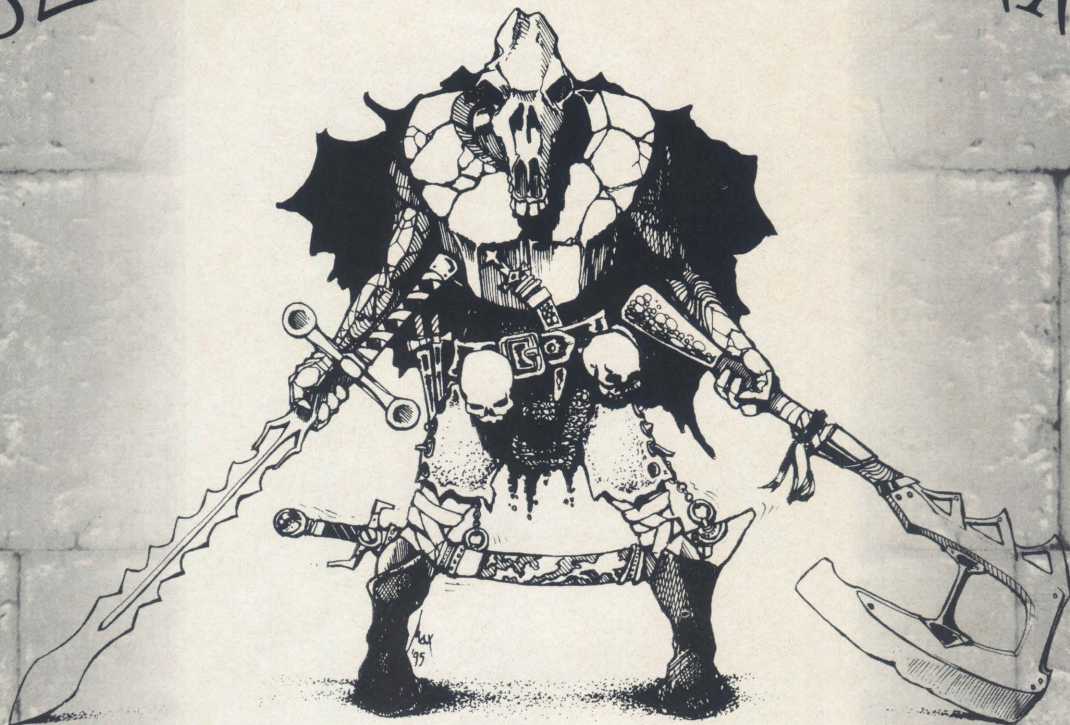
Civilizált vidék: falvak, kisvárosok környéke.

Lakott vidék: elszórt települések, tanyák, vándorló nomádok szálláshelyei.

Mérsékelt övi erdő: e kategóriába tartoznak az ilyen égöv alatt található hegyek és barlangjaik is. Ha a dobás során olyan bestia jön, amely az adott helyen nem fordulhat elő (pl.: barlangban nardael, vagy az erdőben бүдөсгүйк), akkor nem kell újra dobni, hanem úgy számít, mintha a Semmi jött volna ki.

Lord Critai

KÖZELHARC KÉT FEGYVERREL



Ez a paragrafus a *Kétkezes harcra* vonatkozó szabályt egészíti ki. A Kétkezes harcot csak az tanulhatja meg, akinek Úgyessége eléri a 16-ot, míg a *Hárítást* bárki elsajátíthatja.

Aki két fegyvert forgat, nem jobb harcos másoknál, csupán más harcmodorban küzd. Figyelmét megosztja a két fegyver között, ami jelentősen csökkenti harcértékét, hacsak nem sajátítja el a kifejezetten két fegyverre kidolgozott harci technikákat – melyek a két fegyver összehangolását célozzák. Minél összehangoltabban mozog a két fegyver, annál inkább csökken a hátrány, míg végül – a Kétkezes harc mesterfokán – teljesen megszűnik. Ekkor csak az előnyök maradnak, melyek abból az egyszerű képzetből fakadnak, hogy két fegyver több, mint egy.

További előnyök kovácsolhatók a két fegyver helyes megválasztásából, és a taktikai lehetőségek gyarapodásából. A M.A.G.U.S. szabályaiban ez annyit tesz, hogy aki egyetlen fegyvert forgat, az a fegyver Támadó és Védő Értékét hozzáadhatja saját TÉ-jéhez és VÉ-jéhez. Aki ellenben két fegyverrel harcol, több lehetőség közül választhat: minden kör elején meghatározhatja, melyik taktikát követi.

Védő taktika: Ha valaki a két fegyver adta előnyöket nem további támadásra, hanem védekezésre fordítja, Védő taktikát követ. Ekkor továbbra is csak egyet támad, ám mindkét fegyver VÉ-jét hozzáadhatja saját Védő Értékéhez.

Támadó taktika: Ha mindkét fegyverrel támad, azt támadó taktikának nevezzük, ez esetben mindkét fegyverrel külön támadó dobást tehet. Értelemszerűen, minden támadásába csak az adott fegyver TÉ-je számít bele – a fegyverek TÉ-je nem adódik össze. Saját Védő Értékéhez csak egyik (tetszés szerint kiválasztott) fegyverének VÉ-jét adhatja hozzá.

Ismétlő csel: Ha az egyik fegyvert sem támadásra, sem védekezésre nem használja, hanem cselt vetve, utat nyit vele a má-

sik, a támadó fegyvernek, Ismétlő cselről beszélünk. A cselt vető fegyver VÉ-je nem adódik hozzá a fegyverforgató Védő Értékéhez, ellenben TÉ-je beleszámít a másik fegyverrel végrehajtott egyetlen támadásba – azaz a két fegyver TÉ-je összeadódik. Azért van ez így, mert minél alkalmasabb az utat nyitó fegyver a támadásra, a csel annál nehezebb helyzetbe sodorja a védőt.

Harcmodor váltás: A kétkezes harcmodorban küzdő bármikor úgy dönthet, hogy egy kézzel folytatja tovább a harcot. Ilyenkor nem szükséges eldobnia második fegyverét, továbbra is kézben tarthatja; elegendő, ha bejelenti, hogy az adott körben nem használja. Nem minősül Kétkezes harcnak, ha valaki mindkét kezében fegyvert tart, de csak az egyikkel harcol.

Shien-su: A kétkezes harcot legmagasabb szinten kétségtelenül a kardművészek űzik. A shien-su (niarei szó, jelentése: „két kard”) nevű harcmodor során tökéletes összhangban mozog a slan-kard és -tőr, miáltal mindkettő VÉ-je hozzáadódik a kardművész VÉ-jéhez, függetlenül attól, hogy melyikkel, hányszor támad. Ezen túl a fegyverek Támadó Értéke is összeadódik, akár a már említett Ismétlő cselnél. A shien-su Chi-harcban is alkalmazható, ám a diszciplína leírásában feltüntetett támadások száma nem kétszereződik. A Chi-harcban bemutatott shien-su legfőbb erénye, hogy akárhány ellenféllel küzd is a kardművész, nem sújtják a Túlerőből adódó hátrányok (lásd Túlerő).

Védőfegyverek: Fegyver és kimondottan védőfegyver (pl.: pajzs, háritótőr) együttes használata nem minősül Kétkezes harcnak, nem is szükséges hozzá járatosnak lenni az azonos nevű képzettségben, mindössze a védőfegyver forgatásában. Ez háritófegyver esetében Hárítást, pajzs esetében Pajzshasználatot jelent. A védőfegyver minden esetben második fegyver, ami kizárólag védekezésre szolgál – a használatában való jártasság is ezt takarja. A védőfegyverrel kizárólag Védekező taktika folytat-

ható, azaz fegyver és Védőfegyver együttes használatakor mindkettő VÉ-je hozzáadódik a fegyverforgató Védő Értékéhez. (Lásd még a Hárítás és Pajzshasználat Képzettségét.) A védőfegyverrel alapfokú képzettség esetén nem lehet támadni (sikeres támadást végrehajtani!), míg mesterfokon már igen. Ilyenkor sem vész el a két fegyver Védő Értéke, a védőfegyver Támadó Értékét pedig vagy egy különálló támadásra, vagy Ismétlő cselre lehet felhasználni. Mindezek ellenére nem törvényszerű, hogy a védőfegyver a legalkalmasabb második fegyvernek, hiszen a jó védőérték (széles keresztvas, „V”-alakú hárítópengék) általában pocsék támadóértékkel járnak együtt.

Azon fegyverekkel, melyek önmagukban is több támadásra jogosítanak (tőr, ostor... stb.), Kétkezes harc képzettség esetén, a Támadó taktikát követve mindkét kézzel többször támadhat a karakter, azaz körönként négyszer, vagy még többször – pontosan annyiszor, ahányszor a két fegyverrel együtt lehetséges.

Az Ismétlő csel két támadás összevonását jelenti, körönként két cselre tehát csak akkor nyílik mód, ha mindkét kézzel képes legalább kétszer támadni a fegyverforgató. Támadó Értékéhez mindkét alkalommal hozzáadhatja a cselvető fegyver TÉ-jét. Védő Értékébe továbbra is csak az egyik fegyver VÉ-je számít bele.

Védő taktika esetén összesen kétszer támadhat (egy fegyverrel legfeljebb annyiszor, ahányszor azzal képes); Védő Értékét mindkét fegyver VÉ-je növeli.

Ugyanez igaz azon egykezes fegyverekre is, melyekkel egy kézzel – magas ügyessége és Gyorsasága folytán – kétszer támadhat.

HÁRÍTÁS (HÁRÍTÓFEGYVER-HASZNÁLAT)

A Hárítás (pontosabban Hárítófegyver-használat) különbözik a Kétkezes harc Képzettségtől – valójában annak könnyebben elsajátítható változata. A hárítófegyver minden esetben csak második fegyvernek minősül, amit elsősorban védekezésre használ forgatója. Hárításra csak a török és az alkarvédő használható – a képzettség e két csoport valamelyikében szerzett jártasságot jelenti. Az előbbi csoportba elsősorban a hárítótőr tartozik, ám használható hárítófegyverként a hagyományos tör, a slan-tör, a sequor, de az egyszerű kés is.

Az alkarvédő VÉ-je +15, amikor ütnek vele, Támadó Értéke 0, sebzése pedig megegyezik a Vasöklével, azaz k6/2 (tűskék, egyebek +2-vel növelik az Sp-t). Alkarvédőnek számíthat az alkarra tekert köpeny, ennek Védő Értéke +10, de Támadó Értéke, sebzése nincs.

Af: A képzettség alapfokán a fegyverforgató képes úgy használni az adott csoportba tartozó fegyvereket, hogy nem osztja meg a figyelmét két keze között. Ezáltal megkapja mindkét fegyverének Védő Értékét, ám a hárítófegyverrel nem tudja kihasználni a támadási lehetőségeket, melyekre egyébként a második fegyver módot adna – azaz a Hárításra használt fegyverrel nem támadhat.

Mf: Mesterfokú jártasság esetén akár támadhat is a hárítófegyverrel, mégis megkapja mindkét fegyver VÉ-jét. Ennek magyarázata az, hogy a hárítófegyverként forgatott tör mesterfokú képzettség esetén is leginkább védekezésre szolgál. Azonban éppen ezért a hagyományos Fegyverhasználat mesterfokánál felüntetett harcérték növekedés (+10) a Hárítás esetén nem jelentkezik. Akkor sem, ha a karakter egyébként mesterfokon bányik a Hárításra használt fegyverrel – a Hárítás és a Fegyverhasználat két külön képzettség avagy harcmodor.

VÉDEKEZŐ HARC

A Védekező harcról már a M.A.G.U.S.-ban is szó esett. Jelenlét, a különbség azonban a különféle védekezési módok között is, különös tekintettel a harci helyzetre és a környezetre.

Aki a lehető leghatékonyabban kíván védekezni, az kizárólag a védekezésre összpontosít, folyamatosan hátrál, félretáncol

ellenfele elől – jelentős helyre van szüksége és töretlen figyelemre. Ha mindkettő megadatik, VÉ-je +40-nel nő, TÉ-je -50-nel csökken – miként az a M.A.G.U.S.-ban szerepel. Ez esetben azonban nem képes semmi más cselekedni a védekezéssel egyidejűleg: nem használhat Pszit, mágiát, nem vehet elő addig elrakott fegyvereket, felszerelési tárgyakat, nem tud egyhelyben maradni vagy előre menni, hanem folyamatosan hátrál.

Ha falhoz szorítják, vagy szorosan körbeveszik – másként szólva akadályozzák a hátrálásban – hiába változtatlan az erőfeszítése, a védekezés kevésbé hatékony. A TÉ levonás és az egyéb megszorítások megmaradnak, ám a Védő Érték mindössze +25-tel nő.

Ha az összpontosítás nem töretlen, mert a védekező közben pszit, mágiát kíván használni, a védekezés korántsem olyan hatékony, mint teljes összpontosítás esetén. Ekkor a Védő Érték csak +15-tel nő, támadni pedig egyáltalán nincs mód.

PSZI-HASZNÁLAT HARC KÖZBEN

Harc közben Pszi diszciplinát végrehajtani, szellemet próbáló feladat. Az 1 szegmenses meditációra bárki képes, ám az ennél hosszabbaknál az alkalmazó gyakorta kizökken az összpontosításból. Ennek eldöntésére Akaraterő-próbát kell dobni, annyi levonással nehezítve, ahány szegmens meditáció szükséges a diszciplína alkalmazásához. Ha az adott körben sebet kap (Ép, Fp), a meditáció félbeszakad. Sikertelen kísérlet esetén azonban a Pszi-pontok nem vesznek el. Ha a meditáció idejére a Pszi-használó Védekező harcba vonul vissza (+15 VÉ), az Akaraterő-próba alól mentesül – ám a sebesülés ekkor is kizökkenti.

TÁMADÁSOK SZÁMA

Egy kézzel többször támadni a M.A.G.U.S. szabályai szerint bárki képes, aki erre alkalmas fegyvert forgat (lásd a Fegyverek táblázat, Támadások száma rovatát). Akinek Gyorsasága és Ügyessége legalább 16, az viszont már bármilyen egykezes fegyverrel támadhat kétszer. A két szabály nem vonható össze, azaz a leggyorsabbak és legügyesebbek is legfeljebb kétszer támadhatnak, bármilyen fűrge fegyvert tartanak is a kezükben.

A tapasztalat idővel kiegyenlíti a Képességekből fakadó különbségeket. A magasabb Szintű karakterek már könnyebben, szemfülesebben forgatják fegyverüket, éppúgy képesek kihasználni az ellenfelük védelménél fel-felvillogó réseket, mint a náluk gyorsabbak. Ezért magasabb Tapasztalati Szinten a Harcos főkasztba tartozó karakterek körönként már többször is támadhatnak, függetlenül Gyorsaságuktól és fegyverük fűrgeségétől. Az eddig is többször támadók számára ez nem jelent további támadásokat, csupán ugyanazon lehetőségek kihasználását.

Összefoglalásul: minden fegyverrel legfeljebb kétszer lehet támadni (kivéve, ha a Fegyverek táblázatban három támadás szerepel). Aki emellett még a Kétkezes harcban is jártas, mindkét kézben tartott fegyverével képes erre a bravúrra, azaz mindkét kézzel kétszer (háromszor) támadhat.

Az alábbi táblázatból kiderül, hogy az egyes alkasztoz mikor válnak képessé a körönkénti több támadásra:

támadások száma	harcos	gladiátor	fejvadász	lovag
2 támadás	5	4	6	6

Azon fegyverekkel, melyekkel alapesetben csak minden második körben lehet támadni, körönkénti egy támadás a lehetséges maximum.

A szabály nem vonatkozik a hajító- és célzófegyverekre.

Nyúl

A HARC- MŰVÉSZ FEGYVERTÁRA

Nem ismertek félelmet, bajnokok.
Lelketek rezdületlen tő, hitetek a tőkély üressége.
Talan csodálnom kellene.

(Arval d'Incarra)

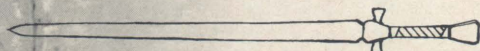
Jóllehet, a harcművészek mindenekelőtt a pusztakezes harc avatott tudói, egyáltalán nem elhanyagolható a különféle fegyveres küzdelmeket oktató iskolák, mesterek száma és jelentősége sem. A kardművészek pengéinek halálos villanását széles körben ismerik Yneven, ám a sokféle eszköz, amit a harcművészek forgathatnak, már korántsem olyan közismert. Igazán jól bánni velük általában csak hosszú évek kitartó munkája után lehetséges, így mestereken csupán egyet, legfeljebb kettőt kezelhet a harcművész – a többi csak amolyan „kiegészítés” lehet.

A szabályrendszer tízféle fegyver forgatását engedélyezi, ám ezekről külön leírást mindeddig nem találhattatok. Ezt a hiányt szeretnénk most pótolni.

Elsőként a kardokról ejtünk szót. Bár az általános elképzelésnek talán ellentmond, a harcművészek számos változatát forgatják a pengéknek. Egyes iskolák páros, mások egykezes technikákat részesítenek előnyben, s akadnak olyanok is, ahol több irányzatot oktatnak.



1. Széles kard (khot): Viszonylag széles pengéjű, kissé a szabályra emlékeztető, a hegy felé ívelő, egyélű, egykezes fegyver. Kezelése kilenc alapttechnikára épül, a mozdulatok zömét vállból hajtják végre. A vágások során csaknem a teljes pengét felhasználják, így a technikák az élre koncentrálnak. Kezelését nem túlságosan nehéz elsajátítani, ezért bizonyos irányzatok szívesen alkalmazzák kiegészítő fegyverként az alapvető, pusztakezes technikák mellé. Ismeretesek két kardot egyszerre forgató stílusok is (Felvont Szemöldök, Acélkar, stb.). KÉ: 9 TÉ: 13 VÉ: 10 Sp: K6+1

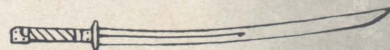


2. Sárkányfullánk (khiel): Egyenes, kétélű, egykezes fegyver. A markolatnál viszonylag vastag a penge, alkalmas nagyobb erő kifejtésére is – ha véletlenül „összeakaszkodnának” a vívók, lökhetnek is vele; háritásra a középrést használják. Ám az igazi szakértő egyáltalán nem ér ellenfele kardjához! A hegytől számított tíz centimétert borotvaélesre fenik, ezzel támadnak; metszenek és döfnek. Tízennyolc alapttechnika ismeretes, ezek mindegyike a hegyre koncentrál. Párbaj közben az egész test mozog, akár valami különös táncban, ám minden támadás csuklóból robban ki. Használatát hihetetlenül nehéz elsajátítani; belső erőre épül, formagya-

korlatai kívülállók számára lassúnak és túlságosan lágynak tűnnek. Azok a harcművészek, akik a khielt forgatják, pusztakezes küzdelemben bizony alulmaradnak majd minden egyéb stílussal szemben. Vívótudásuk azonban lenyűgöző; könnyedek és kecsesek, vidaluk igazi élmény a szakértő szem számára (bár gyakran igencsak rövid ideig tart). KÉ: 8 TÉ: 17 VÉ: 14 Sp: k6+3



3. Hollószárny (khrin-ka): Párban használt, körülbelül alkar hosszúságú, széles pengéjű, egyélű kard; egykezes, kifejezett keresztvassal, a mai kardvívók fegyverének kosarához hasonló kézvédővel. Kis helyen vívott belharca is alkalmas. Használata fűrgeséget, harmonikus mozgást igényel, ám ha a küzdő elég közel kerül ellenfeléhez, a széles pengékkel igen komoly sebeket okozhat. A két kard forgás közben a madárszárnyak suhogásához hasonlatos hangot ad, innen ered az elnevezés. KÉ: 8 TÉ: 15 VÉ: 12 Sp: k6+1

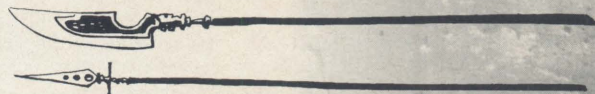


4. Ívkard (sho-khot): Pengéje a slan kardéra hasonlít, keresztvása kör alakú, éppen ökölnyi. Egykezes, egyélű fegyver; többnyire párban forgatják, bár Tiaulan északkeleti területein több iskola is egyedüli használatát tanítja. Kedvelt eszköze a színes, könnyű selymekben járt „Bírbordaru” táncnak, mely amellet, hogy lenyűgöző látványosság, alkalmat ad a harcművészek tudásának bemutatására is. Az ívkard tizenegy alapttechnikája kizárólag vágásokra épül; egy szúrástípust ismer, ámbár ennek számtalan (meglehetősen tágran értelmezett) változata létezik. KÉ: 6 TÉ: 14 VÉ: 16 Sp: k10



5. Sryn-tör: Keskeny, borotvaéles és igen hegyes pengéje 25-30cm hosszú, néha enyhén hullámos; markolata szögbe törve illeszkedik hozzá, akár a pisztolyag. Kiképzése is inkább ahhoz hasonlatos – a sryn markolatot mindig „tulajdonosa tenyeréhez kell elköszíteni”, hogy amikor ráfog, a lehető legtokéletebben illeszkedjék. Úgy mondják, a sryn markolat gazdája lelkének lenyomata. Kiegészítő fegyver, szorosan értelmezett küzdésirányzat nem alakult köré; noha szakavatott harcos képes vele éppen „vívni” is, voltaképpen egyetlen célt szolgál: fenyegetett helyzetben szemképrázató gyorsasággal előrántani (úgy, mint földünk revolverhősei), és az ellenfél mellébe döfni. KÉ: 10 TÉ: 14 VÉ: 5 Sp: K10/2

6. Egyéb pengék: A fent kiemelteken kívül számtalan kard- illetve törforma létezik, ezek ismertetésétől most eltekintünk (hiszen akadnak közöttük olyanok is, amit csupán egy-egy eldugott iskola használ), ám ízelítőül néhányuk rajzát közöljük. KM-ek, tiétek a pályát



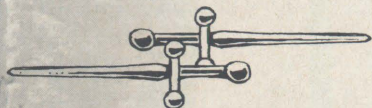
7. Nyeles fegyverek – jobb híján fogadjuk el ezt a meghatározást azokra az eszközökre, melyek hosszabb-rövidebb nyéllal, s valamilyen fémrésszel rendelkeznek. Ezek voltaképpen a reguláris sebregek lándzsáinak és alabárdjainak elképesztő változatosságot mutató testvérei. A nevesebbek többnyire egyeduralmat élveznek, alkalmazásukra külön irányzat épült, ám sokuk használatát majd mindenütt „csokorba szedve” oktatják, hiszen forgatásuk általában csak néhány speciális technika erejéig tér el egymástól. Az egyszerűség kedvéért három csoportba soroljuk őket: lándzsa, (ala)bárd, hosszú nyelű kard. Formagazdagságuk lenyűgöző, a fenti példák csak ízelítőül szolgálnak.



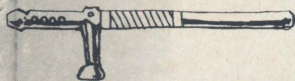
8. Valahol a kardok és nyeles fegyverek között kaphatnának helyet azok a különleges eszközök, melyek nyéllel és különböző vágóélekkel, kampókkal rendelkeznek ugyan, mégis elkülönítendőek a fen-

ti csoporttól. Egy tiadlani mester, akiről úgy tartják, egyenesen Niaréból hozta tudományát, az egyszerűség kedvéért *horgaskardok* névvel illette őket, ugyanis az eredeti niarei elnevezés – *shil-kadak-no-to-ukami*, vagyis a kilenc sárkány bölcsességének fegyverei – túlságosan körülményes lett volna a „nyugati” típusú társadalmakban. A horgaskardok, bár kevésbé elterjedtek, jellegzetes harcművész fegyverek. Forgatásuk elmélyült figyelmet, nagy ügyességet kíván, és mindenekelőtt rengeteg gyakorlást. Forma- és technika-gazdagságuk figyelemreméltó; szörnyű sebek osztogatásán kívül (némelyeknek még az átlagos minőségű vérték sem jelentenek komoly akadályt) alkalmasak az ellenfél lefegyverzésére, földre vitelére, fegyvertörésre is. Legnevesebb mesterei a Tiadlant Niarétól elválasztó öböl hegyei között élnek (Riavei Kilenc Ékkő, Felhősárkány, Az Újjászületés Útjai, stb.) Niarén kívül legnagyobb ismerőjük az öreg Roln Cossagor. KÉ: 4 TÉ: 16 VÉ: 18 SP: 2k6+2

Az alább következő fegyvereket képtelenség lenne csoportba sorolni, így egyenként ismertetjük őket.



9. *Sai*. Érdekes módon főképpen a délvidéken elterjedt, 40-50 cm hosszúságú, általában tompa hegyű, hárítóvassal ellátott fegyver, pengéje szögletes vagy gömbölyű. Markolatát élénk színű szövetszövet anyaggal tekerik be – ez a csúszás kiküszöbölése mellett sokszor hovatartozást is jelöl. Pusztakezes technikát oktató mesterek alkalmazzák szívesen kiegészítő eszközként, hogy növeljék esélyeiket fegyveres ellenfelekkel szemben. Gyors, csapódásszerű mozgulatokkal forgatják kezükben, hol a pengét, hol a markolatot, hol pedig a keresztvasat alkalmazva a támadásokhoz-védekekhez. Páros fegyver, de előrelátóak tartalékot is hordanak az övükben. Számtalan technikája ismert; alkalmasint dobják is. KÉ: 9 TÉ: 10 VÉ: 18 SP: k6



10. *Tonfa*. Elsőként a niarei határvidék hegyi szerzetesei alkalmazták, ők „*mori-mitari*”, vagyis fűrgé bambusz néven ismerték. 40-50 cm hosszú, általában szögletes, bizonyos területeken kerek átmetszetű fa, melynek egyik végétől mintegy 15 centiméterre merőleges keresztfa áll. A saihoz hasonlóan a cél itt is a pusztakezes technikák megtámasztása volt. A markolatnál fogva, a hosszabb részt alkarhoz szorítva tartják alaphelyzetben, innen lendítik körkörös mozdulattal előre. Hárításra többnyire a leszorított hosszabb, míg ütésre az előreálló rövidebb részt használják, ám ez természetesen egyáltalán nem törvényszerű. KÉ: 8 TÉ: 12 VÉ: 19 SP: k10/2



11. *Holdszarló (hagai)*. Lényegében egy rövid fanyélre erősített sarló, melynek borotvaéles pengéje iskolánként és tájanként különböző formájú. Irányzatai egyenlőképpen megegyeznek abban, hogy főfegyvernek tekintik; még pusztakezes technikákat sem tanítanak mellé (azokat többnyire előbb szokás elsajátítani). Forgatását igen nehéz megtanulni, a kezdők gyakorta komoly sérüléseket okoznak saját maguknak. Általában a nyéllal hárítanak, a pengét csak támadásra szokás használni. Amennyiben nem kívánnak ellenfelüknek komoly sebet okozni, úgy fogást váltanak, és a nyéllal ütnek. Forgatják párban is, az egyiket ilyenkor általában bőrszíjjal a csuklójukra erősítik, hogy „ki tudja vetni”. Valódi mestere kevés van; három kicsiny iskola ismert viszonylag széles körben – a Holdezüst Árnyék Tiadlanban, a Két Karom Pyaronban és a Felhővilág Niarében. Emellett magányos tanítók oktatják, de száz közül talán csak egy, aki méltó rá, hogy mesterként tiszteljék. KÉ: 8 TÉ: 17 VÉ: 5 SP: k10/2



12. *Lánccsarló*. Rövidebb-hosszabb nyélen ülő sarlópenge, a nyél végére erősített hosszú láncsal, melyről súly függ. A láncot

kézre-lábra vethetik, illetve segítségével az ellenfél hátába juttathatják a pengét. Kezelését talán még a hagainál is nehezebb elsajátítani, ám valódi szakértő kezében borzalmas fegyver (ilyen azonban úgyszintén igen ritkán akad). Legnagyobb iskolája Krán bércei között búvik meg. KÉ: 10 TÉ: 18 VÉ: 5 SP: k10/2



13. *Acélkorbács*. Öt, hét, illetve kilenc acélpálcából összekapcsolt korbács. Kezeléséhez igen nagy ügyesség szükséges, és rengeteg gyakorlást, de szinte mindenütt csak kiegészítő fegyverként forgatják. Előnye, hogy összehajtogatva kis helyen elrejthető. KÉ: 4 TÉ: 17 VÉ: 13 SP: k6



14. *Nunchaku*. Széles körben elterjedt, közismert harcművész fegyver. Két keményfa, esetenként fém bot, melyeket rövid szíj vagy lánc köt össze. A bot többnyire azonos hosszúságú a könyök és a tenyér közepe közötti távolsággal, átmetszete hengeres vagy szögletes. Pusztakezes harcokat oktató iskolák kiegészítő fegyvere; általában kevésbé bonyolult, gyors és erős ütésekre használják, a látványos porgetések csupán gyakorlásra vagy bemutatóra valók. Éles küzdelemben meglehetősen nehéz kiszámítani, miként viselkedik a célba érő nunchaku: ferde felületen megcsúszik, keményről visszapattan, a lágyba bennragad, stb. KÉ: 9 TÉ: 19 VÉ: 13 SP: k6+2



15. *Vaskigó*. Két végén súllyal ellátott hosszú lánc, a bolára emlékeztet. Küzdelemben könnyed mozdulattal forgatják, s ebből robantják ki a támadásokat-védekeket. Lefegyverzésre, földre vitelre is kiválóan alkalmas. Kiegészítő fegyver, az acélkorbáchoz hasonlóan remekül elrejthető. KÉ: 10 TÉ: 18 VÉ: 3 SP: k6



16. *Két-, illetve háromrészes bot*: 60-80 cm hosszú botok, szíjjal vagy láncsal összekapcsolva. Használata nagy ügyességet kíván, igazi mesterei – akik kezében felér bármilyen karddal – nem is foglalkoznak mással. A harcművészek túlnyomó része azonban csak az alaptechnikákat tanulja meg, s kiegészítő fegyverként forgatja. Ma élő legnagyobb harcosa érdekes módon egy pyaroni: Yrao mester. Kizárólag abszolút kezdőket tanít, három évente tizet-tizet. KÉ: 3 TÉ: 19 VÉ: 16 SP: k6+3



17. *Marokfegyverek* (tigriskarom, gyilkos kör, lángnap, stb.) Viszonylag kis méretű, változatos formákban ismert fegyverek; pengék, hárítóvasak, horgok, kampók kombinációi. Belharca ideálisak, sebzéshez közel kell kerülni az ellenfélhez. Használatukat majd minden pusztakezes iskola oktatja.

A botokról és a slan csillagokról – jóllehet, jellegzetes harcművész fegyverek – ezúttal nem ejtünk szót, hiszen másutt már olvashattatok róluk.

Felsorolásunk a harcművészek fegyvertáráról korántsem teljes. Az Ynevet járó utazók találkozhatnak itt nem említett képviselőikkel is – figyeljék meg, és írják le őket, mást nem tanácsolhatok.

„Támadni fogok – így szól a kezdő gondolata.
Támadok – ismeri fel a pillanatot a haladottabb.
Támadtam – konstatálja a mester.”

Daktari





Mesélünk...

Mesélünk - Kalandmesterek vagyunk. Van ötletünk egy kalandra, esetleg többre is. Nincs ötletünk éppen - de játszani kell - ám van néhány előre megírt kalandunk. És van egy partink. A karakterek még sosem találkoztak egymással, különböző helyről származnak, különböző kalandokban vettek eddig részt. És ekkor már gondunk is van. Mert a parti tagjait össze kellene ismertetni, s valahogy rávenni, hogy együttműködjenek. Ez bizony a legkipróbáltabb Kalandmestereket is nehéz feladat elé állítja. Pedig a jó kalandkezdőt igen fontos: az egész játék hangulatát meghatározza. A kezdés tehát nehéz, ezért a leggyakrabban néhány sztereotípiát használunk - kocsma, megbízó, stb. Ezek persze elfogadható kezdetek, egyszer, kétszer - harmadikra unalmas, negedszerre baromi unalmas és így tovább. Alábbi sorozatunk - melynek az első részét következik - megpróbál ötleteket adni, hogyan kezdünk, miképp meghedzseltjük a parti összeszokását.

Ahogy a Kaland elkezdődik

Legelőször megpróbálom néhány tanácsot adni arra nézvést, mit tegyen a KM, ha a karakterek nem akarnak élni.

Ez alatt azt értem, hogy egyes játékosok, nem tudnak élni, mozogni, cselekedni karakterükkel két kaland között. Pedig a kalandozó is csak ember, vagy az isten tudja miféle egyéb szerzet, és neki is szüksége van magánéletre. Az élet pedig nem csak abból áll, hogy a parti megérkezik az aktuális kaland végén a faluba, a városba, azaz az első útjukba vetődő településre, ott azután alszanak, esznek egy jót és gyerünk, indulni valami új világmegváltó küldetés ügyében.

Ezzel nem azt mondom, hogy minden apró, szürke és hétköznapi eseményt el kell játszani, mert az - mitagadás - dög-unalom lenne.

A két kaland közti időt a kalandok elején, a bevezető történet hivatott pótolni, ahol összerazódik a csapat, vagy ha már régóta együtt vannak a karakterek, akkor egy kicsit élhetnek.

Aki már mesélt valaha, az bizonyosan találkozott a következő szituációval:

A kaland elején a KM költői kérdést tesz fel: „... Itt vagyatok XYZ városban. Mit csináltok?” és a válasz, ha van, elkésérfő.

- Iszom a kocsmában!
- Eszem a kocsmában!
- Várunk!

Néhány karakter esetleg betér egy örömtanyára; a barbárok szkanderoznának, vagy a harcosokkal vállvetve le akarják venni a kocsmá közönységét. A gladiátor is verekedne, de pénzért. A papok és varázslók legfeljebb templomba, könyvtárba mennek - biztos akad valami új infó.

A dolog akkor a leginkább elkésérfő, ha a csapat degeszre tömött erszénnyel fut be az előző kaland után, és most mégsem költekezik, mert

a) nehogy felfigyeljenek a tolvajok és ellopják a pénzcsekjüket.

b) nincs is nagyon ötletük, hogy mire költsék.

Ez az utóbbi abban nyilvánul meg, hogy legfeljebb a szállást fizetik, meg a kosztot, esetleg vesznek némi fegyvert, ha a régi elvásott valami keményfejű Főmonsztér.

Sajna, nem egy olyan karaktert láttam már, akinek egy váltás ruha sem volt a zsákjában.

A KM kétségbeesetten vár némi kreativitást a csapattól, de sok játékos ilyenkor már a kockáit rendezgeti, hogy kéznél legyenek az első gyakáskor.

Ekkor azután jön a végső eszköz. Ha nincs más, kezdődik a kaland, és mivel Mohamed nem megy a hegyhez...

A csapat tagjainak tekintete csak akkor csillan fel, mikor a kocsmá ajtajában megjelenik az Idegen, akiről messziről lerí, hogy néhány minden hájjal megkent gazfickóra van szüksége, némely zavaros ügye elintézéséhez. Hihetetlenül titokzatosan - az ivóban kialszanak a gyertyák, odakint, noha dél és vakító napsütés van, kitör a vihar - odamegy a csapathoz, és jó esetben rövid bevezető után közli a Küldetés Célját. Ezután a csapat tagjai usgyi a cuccokért, lóra és hajrá!

Szomorú, de valljuk be ismerős történet, nem?

Pedig mennyi ötlet lehet(ne) egy jó bevezető kalandban, ami egészen más ízt ad a főkalandnak is.

Sokan azt mondják - egészen igazságtalanul -, hogy a jó játékhoz elég egy jó Kalandmester. Ez, ilyenformán, nem igaz! Tényleg kell egy jó KM, neki azonban partnerekre van szüksége a kalandhoz. A legjobb sztori is ellaposodhat, ha mindent a KM-től várnak a játékosok, és semmi eredeti ötlettel nem állnak elő. Ez halmozottan igaz a bevezető történetekre. Ha csak ülünk és várjuk, hogy a KM beszéljen, akkor, nagy valószínűséggel, a fent leírt történet kerekedik ki a dologból, bevezető gyanánt.

Az alább következőket a KM-eknek címezve fogom leírni, ám nem baj, ha játékosok is olvassák, talán egy kicsit élvezetesebbé tehetik a játékot.

Első szabály - elfogyott a pénz

Határozzuk meg a csapatnak, hogy mennyi idő telt el, az előző kaland óta, és vonassunk le a pénzükből, a időközben szükségessé vált kiadásokat. Néha már ez is elég, mert a legatyásodott csapat előbb-utóbb nekiáll, és valami pénzforrás után néz. Ha ügyesek vagyunk egy-kettőre megtalálják azokat a pontokat a történetünkben, ahonnan önszántukból elindulnak azon az úton, ami a Kalandhoz vezet.

Második szabály - ha nem fogyott el a pénz

Ha a levonás után még mindig maradt elég pénzük, akkor tegyünk róla, hogy el tudják költeni.

Hol is kezdhethetném a dolgot, ha nem a fogadóknál.

„A mesemondó régi privilégiuma, hogy története fonalát valamely útszéli fogadóban kezdje el gombolyítani, ahol sok utas összeverődik, s ahol mindegyikük természete mesterkelttség és önmérséklet nélkül megmutatkozik.”

Walter Scott kezdi így Kenilworth című regényét, és ha valakire, akkor az Ivanhoe frójára biztosan hallgathatunk.

Hóseink is - nagy valószínűség szerint - valamely fogadóban lesznek a játék kezdetén, itt az első alkalom, hogy feldobjuk, színesítjük mesénket.

Szakadjunk el a mindig visszatérő sablonoktól: a gyalutalan, durva asztalok, hosszú lócák, füstös gerendák és mogorva, mindig piszkos kötényt hordó kocsmárosok leírásától.

Gondoljuk csak végig, milyen lenne az a fogadó, ahol szívesen megszállnánk mi magunk is. Milyen a város, milyenek lehetnek a fogadók abban a környezetben. Vannak helyek, ahol az előbb említett kocsmák vannak túlnyomó többségben. Azután vannak a tavernák, ahol esténként a szőlőlugas mélyén lehet üldögelni egy pohár jó bor, és egy szép asszony társaságában, és a tenger felett ragyogó holdak varázsos fényében a legrosszabb bárd is ihletet kap.

Törökös kávézók (dzsádoknál): ahol mindig ricsaj van, a földre terített szőnyegeken ülve teáznak a férfiak, és vízpipát szívznak. Fehérfalú, takaros csárdák, melyek a nagy semmi közepén állnak egy országút szélén, ám a fogadós sohasem durva, hanem szívélyes, és hírekért, meg jó történetekért akár ingyen is mérheti az italt.

Tengerparti kocsmák, ahol - erős italok és feslett nők társaságában - nagyhangú tengerészek, és kérgeskezu halászok mulatják az időt, és ahol nem szabad megsértődnie a legvaskosabb tréfák hallatán sem.

Vannak igazi luxusvendéglők, ahol a dúsgazdag kalandozók, a legpazarabb, legkényelmesebb szobákban alhatnak, a tartomány legjobb szakácsának főztjét ehetik, és Ynev minden italából rendelhet akár egy hordónyit is, csak győzzék pénzzel.

Miután ekképpen gondoskodtunk a csapat szállásáról, vegyük rá őket, hogy nézzenek szét a városban.

Nyugodtan találj ki különlegességeket, amelyek egyedivé tehetik a legapróbb települést is. Itt azért ne essünk túlzásokba, a falvakban nincsenek függőkeretek és égig érő aranytornyok, ám egy szép kőhid, egy csodás szobor a kisvárosban, vagy a falu melletti szép panorámájú tó is egyedi hangulatot ad.

A piac is - ha van a településen -, számtalan fajta lehet. Találd ki mi a legfontosabb áru, és aszerint alakítsd a piac képét.

Állatokat, kézműves termékeket, búzát, sajtot, gyümölcsöt vagy halat adnak-vesznek. E hely a színes sátrak, ponyvák alatt álló standok, a kiabáló kereskedők, a nyüzsgő tömeg, szaladgáló gyerekek, az ezernyi portéka, a mutatványosok és zsebmetszők világa. Minden piacok atyja a bazár, de ezt aligha kell bemutatni. Ha máshonnan nem, a filmekből vagy a könyvek-ből már mindenki ismeri.

Nagyobb városokban fürdők várják a karaktereket. Ezek közt is számtalan fajta létezik, gondoljunk a rómaiak, vagy a törökök fürdőire. Sok városban ez az intézmény a társadalmi élet egyik központja. Persze egyes szegényebb településen a vendégnek meg kell elégednie egy dézsával, melyben a vizet sem cserélik ki minden vendég után.

Szinte minden városban vannak bordélyok, örömtanyák, a Lótusz Lányainak háza, Ellana szentélyek: megannyi gyönyört és veszélyt rejtő hálószo-ba.

Találhatnak a játékosok színházat, ahol messzeföldön híres költők drámáit, vagy komédiáit nézhetik meg (kíváncsi lennék, hány karakter volt már színházban).

Remek dolog, ha a városban népünnepély, karnevál, zenés mulatság, felvonulás van. Az efféle ünnepek ezernyi lehetőséget adnak karakternek és Kalandmesterek egyaránt. Ha azonban minden második városban éppen pirosbetűs ünnep van, amikor a parti betoppan, az előbb unalmassá, majd gyanússá válik.

Azután a különlegességek közé tartozik a nyilvános kivégzés, vagy a botozás is.

A fenti helyek és alkalmak kiváló lehetőséget adnak, hogy a parti elköltsé maradjék pénzét. Az egyes specialitások drágák, a piacon, a népünnepélyeken zsebmetszők dolgoznak, a bordélyokban reggel arra ébred a kalandozó, hogy a gatyáját is ellopták, ráadásul se égen, se földön nem találni fegyverkövacsót, így kénytelen megvenni a fogadós rozsdás kardját. Ez persze drágább, mint a dzsád száják, hisz még a nagyapja használta valamelyik özönvíz előtti háborúban. De sok helyütt csak az ország pénzét fogadják el. Ezen a pénzváltók, az uszorások, netán a helyi ötvös vagy éppen a fogadós hús tetemes hasznót. Hihetetlenül rossz árfolyamon váltják a pénzt, ami megérkezéskor kisebb vagyonnak tűnt, kiderülhet, hogy legfeljebb a felét éri, s három napnál tovább nem futja belőle a szállás.

A lényeg az, a pénz valahogy fogyjon el!

Harmadik szabály - a sorcsapások összekötnek

Vannak olyan ötletek, amiket csak ritkán lehet alkalmazni, de ha jókor, megfelelő történet bevezetéseként vetjük be, akkor igencsak sokat emel a játék színvonalán. Effélék a természeti csapások, rendkívüli viharok, a tűzvész, az árvíz. Ilyenkor az új parti összehozása is könnyen megoldható. Szintén jó téma, ha a városban nagy járvány dúl, külön kaland lehet az esetleges karanténból való szökés, vagy a parti számára fontos NJK megmentése. Ezeknél a bevezetőknél kerüljük el, hogy a csapat valamely tagja magatehetetlen helyzetbe kerüljön, mert a játékos számára, a felépüléséig elkövetkezendő idő roppant unalmas lesz, a mi célunk pedig az egész csapat szórakoztatása.

A természeti csapásokat se dobjuk be sűrűn, mert ki a fene akarna mindig valami sorcsapás előhírnökeként a városokba érkezni. Gondoljuk csak el, mit érezhet az a karakter, aki, ha beteszi valahová a lábát, rögtön leég valami, átszakadnak a gátak, szökőár jön, mindent betemet egy homokvihar, a termést felzabálja pár millió sáska, vagy dögvész pusztítja ki a város lakosságának háromnegyedét. (Én előbb-utóbb megőrül-nék!)

Ezek, és mindazok az egyéb ötletek, amik talán egyébként is az eszetekbe jutnak valószínűleg elérik céljukat, és a parti cselekedni kezd.

Negyedik szabály - az NJK nem kétlábon járó hulla

Hogy a dolog még jobb legyen, töltsük meg a várost étellel, népesítsük be lakókkal.

Ki kell dolgozni - aprólekosan ám - néhány NJK-t, a város-lakók közül. Nem az értékeik kidobására gondolok, hiszen remélhetőleg nem ellenfelek lesznek. A jellemüket, a szó szoros értelmében vett karakterüket kell kitalálni.

Érdemes azokat a figurákat alaposabban kidolgozni, akikkel a csapat feltehetően sokat fog találkozni. Legyenek egyéniségek és nagyon különbözzenek egymástól. A nevük legyen egyszerű, hogy a játékosok könnyen megjegyezhesék, hiszen néha egymás karaktereinek kacifántos nevét sem tudják észben tartani és legtöbbször egymást is csak úgy szólítják, hogy „a törpe”, „a harcos”, „az atya”. Ha nagyon jellegzetes egyéniségű NJK-kal operálunk, elkerülhetjük, hogy a játékosok csak úgy emlegetsek őket: „Tudjátok, az a tag a sarki árusnál”.

Legyenek például kevés szavú, mogorva figurák, szószátyár információforrások, akik mindig bő lére eresztve adják elő mondandójukat, kedves öregurak, ellenszenves, tenyérbemászó képű alakok stb. A lényeg, hogy ne lehessen őket összekeverni.

Érdemes apró részletességgel kidolgozni a kocsmáros vagy fogadóst, valamint a személyzet többi tagját. Ők az elsőszámú kapcsolatai a karaktereknek, hiszen napokat, esetleg heteket töltenek el ugyanabban a fogadóban.

Az NJK, ha nem potenciális halott, kiválóan alkalmas arra, hogy összehozza a partit. Itt nem elsősorban a fentebb már említett Titokzatos Idegenre gondolok, hanem a jópofa fickókra, akik mindenkivel megismerkednek, és azután összehozzák újdonsült barátait. A Titokzatos Idegen se rossz, ha nem a kocsmájában jelenik meg, teljesen ismeretlenül. A karakterek már hallhatnak róla feltűnése előtt is - „az vénséges Samdala, a város szélén lakik, egy lerobbant házban, és mindig rosszban töri a fejét” -; netán azt veszik észre, hogy lakájok esetleg más sunyi alakok követik őket, s ha elkapják a settenkedőt, kiderül, hogy valaki igencsak érdeklődik utánuk, esetleg van valami munka is.

Ötödik szabály - a tréfamester

Minden KM találkozhatott már olyan esettel, amikor az egyik játékos pukkadozni kezd a legkomorabb, legsötétebb, legmisztikusabb történet csúcspontjánál, mert egy jó poén jutott az eszébe. Ezt általában nem is tudja magában tartani, így megosztja a partival. Ezzel hancreakciót indít el, és a játékosok egymást túlkiabálva dobják be a játék közben felgyülemlett összes marhaságot. Öt perccel később a játéknak nagy esélye van, hogy általános röhögés közben elhalálózson. Ezért érdemes néha egy igazi ütődött figurát is bedobni a bevezető történetben, aki aztán a játékosok poénjainak céltáblájává válhat. Ennek az az előnye is megvan, hogy a csapat poénzásájkai egy kicsit kiélhetik magukat, és amikor a Kaland komolyra fordul, könnyebben koncentrálnak az igazi szerepjátékra.

Hatodik szabály - keresd a nőt!

A csapat nőcsábász beállítottságú karaktereinek vigyünk a történetbe egy csinos, csapodár, lehetőleg férjes asszonyt, aki láthatóan szívesen lenne a karakter következő „trófeája”. Ha a játékos, (isten őrizz!) csak a varázslataiért és harci képességeiért játszana bárdal és az istennek nem hajlandó gáláns kalandokba bocsátkozni, akkor nyugodt lélekkel rángassuk bele ilyen szituációkba, had tanuljon. Legközelebb talán már ő fog kezdeményezni. A KM szempontjából nem mellékes, hogy az eféle kalandok mind konfliktusok forrásai is lehetnek.

Hetedik szabály - egy pofon, nem pofon

Ne feledkezzünk meg a kockadobálás, megagyakás szerelméről sem, akik általában a csapat izomerejét adják. Számuk

ra érdemes néhány „homokzsák” figurát bedobni, akikkel azután egy jóízű, de semmiképpen nem végzetes kimenetelű pofozkodásba lehet bonyolódni. Ez időnként meglehetősen „funny” jelleget ölthet, de igen üdítő néha, egy, amolyan bádszpenszeres bunyóval kezdeni a kalandot. A megveretésre ítélt NJK-k legyenek gondosan kidolgozva, szintén érdekes, „élő” figurákat hozunk létre. Értékeiket úgy állítsuk be, hogy ne legyenek igazán veszélyesek, de azért egy kicsit megmozgassák a partit. Az ilyen csetepatékban ritka, hogy valaki fegyverrel ront a másiknak, nyugodtan lehet széklábbal, korsóval, bármilyen kézbe kerülő eszközzel verekedni. Ez néha azt eredményezi, hogy a lovagokkal és egyéb hasonló beállítottságú karakterrel játszó játékosok kimaradnak a verekedésből, hiszen egy lovag nem fog leállni - mondjuk a rakparton -, hogy kötélbontóvassal lecsapjon néhány szemtelenkedő matrózra. Persze, ha valaki messzire megy, egy lovagtól is kaphat néhány pofont: a Darton-lovagok nemhiába kapnak Mesterfokú Kocsmai Verekedés képzettséget, és e téren egy Arel-papot sem kell féltetni. A sikerélmény feldobja a csapatot és kellő kontrasztot adhat a későbbi, véresen komoly csatáknak. Remélhetőleg levezeti a fölös energiákat, mert a tapasztalat azt mutatja, hogy ha csak egy fegyverforgatóval játszó játékos is unatkozik, az előbb-utóbb keresni kezdi a bajt és ez néha rendkívül komoly galibákat okozhat.

Nyolcadik szabály - az NJK őrangyalok

Itt térjünk ki mindjárt a garázda partira. A saját képességeiktől megszédült - nem Élet. Rend jellemű - kalandozók, hajlamosak egyes településeket, csupán a móka kedvéért lerombolni. Ilyenkor hiába is érvelünk, hogy ez szerepjáték, tessék komolyan viselkedni, hogy a valóságban ilyet nem tennél. A legrosszabb válasz: Miért? Tök poén!

A KM-nek ilyenkor főhet a feje, hiszen a legtöbb csapat már játszáva szétdobálja a városi őrseget elit-gárdástul. A megoldás az NJK parti.

Ezt a legnehezebb rögtönözni, sőt szerintem magasabb szinten lehetetlen. Jó előre ki kell dolgozni egy, a játékosok csapatánál erősebb NJK partit, akik véletlenül a városban vannak, vagy a helyi hatalmasság szolgálatában állnak. (Nemcsak Erionban lehetnek „karhatalmi” NJK-k) Ezek aztán jó eséllyel gatyába razzák a csapatot. A fontos, hogy jóval erősebbek legyenek a csapatnál: ne csak elpusztítani, hanem foglyulejteni is tudják őket. Ha nem dolgoztunk ki ilyen NJK-kat, de szükség van rájuk, nyugodtan vegyük elő néhány saját, magasszintű karakterünket. Más névvel, és más külsővel pontosan meg fognak felelni célunk.

Itt meg kell jegyeznem, hogy ez a módszer, az erősebb NJK-kal, nem mindig alkalmazható. Ha a JK-k legfeljebb hatodik, nyolcadik szintűek, akkor még esetleg előfordulhat, hogy éppen a közelben van néhány tizedik szintű kalandozó. Ha azonban a parti már magasabb szintű, nos akkor inkább abban reménykedhetünk, hogy vannak olyan belátóak, és öncélú pusztítással nem szórakoztatják magukat.

Persze Erionban már a nyolcadik szintnél magasabb, önjelelt superherok-nak sincs esélye komolyabb pusztításra, ha pedig a helybeliek életét veszélyeztetik akkor semmilyenre se.

A fentiek, gyanítom elegendőek ahhoz, hogy a parti összehozását lejátszhassuk. Ha csak néhány dolog előkerül a leírtakból, bizonyos, hogy nem idegenként néznek majd egymásra, amikor jön a feladat. S, hogy miképp kezdődjék a Kaland, azt a következő számban fejtjük ki bővebben.



éh

...egy tolvajklán leírása

A tolvajok – bár nem tartoznak a legerősebb karakterkasztok közé – igen fontos szerepet játszanak Yneven. Sokan úgy tartják, semmi értelme sincs a tolvaj kasztnak, hiszen a bárd úgyis mindent jobban tud, ráadásul varázsol is. Nos, akik ezen a véleményen vannak, úgy hiszem, azt vélik a szerepjáték lényegének, hogy minél több pontjuk legyen és minél több ellenséget tudjanak könnyűszerrel legyilkolni. A bárd kötöttségei (lásd RÚNA I./8. szám) bizony néhol korlátozzák a karakter személyiségének szabad alakítását. Akiknek így is megfelel, azoknak persze kiváló, akik azonban valami különlegeset, vagy csupán egyedibbet szeretnének alakítani, azoknak kimeríthetetlen lehetőségeket kínál a tolvaj kaszt.

Yneven a tolvajok ritkán dolgoznak magukban. Sok más, tisztos foglalkozást űző mesterember példáján okulva, ők is felismerték, hogy együtt könnyebb a munka. Nincs a világon olyan nagyobb város, ahol ne működne valamiféle bűnszövetkezet, melyek legnagyobb hányadát – esetenként egészét – tolvajok teszik ki. Ahány szervezet, annyiféle névvel illetik: hol Családnak hívják, hol Klánnak, hol egyszerűen Céhnek.

Minthogy a tolvajmesterség úzói efféle, világméretű szervezetekbe tömörülnek, egyetlen KM sem hagyhatja őket figyelmen kívül. A két leghíresebb-leghírhedtebb klán a toroni központú Kobrák, és a shadoni érdekeltségű Szürkecsuklyások szervezete. E két klán behálózta gyakorlatilag egész Ynevet. Az érdekelletétek és módszereik különbözősége miatt állandó háborúság dúl közöttük, váltakozó eredménnyel. Ennek a háborúságnak és egynémely egyéb politikai tényezőnek köszönhetően akad még néhány olyan város, ahol a helyi klán megszörite tőlük függetlenségét.

Az alábbiakban Rademdorg városának tolvajklánját ismer-tetjük részletesen.

Rademdorg közepes méretű város a déli városállamokban, nem túl messze Eriontól. Semmilyen szempontból sem kitűn-tett hely, választásunk éppen ezért esett rá. Az alábbi tolvajklán leírás ugyanis rengeteg általánosságot foglal magába, amit a KM tetszés szerint felhasználhat egyéb városokhoz, netán saját tolvajklánja felépítéséhez.

(Rademdorg egyébként tehető város, gazdagságát fekvé-sének köszönheti. Az Erionból délre induló utak legtöbbször a város felé vezet. Ezt a forgalmat természetesen a helyi tolvajklán is kihasználja.)

Lássuk mindenekelőtt a klán felépítését. Vezetője, vagy ahogy magát hívhatja, a Céhmaster, Hermand Lepton a város köztisz-teletben álló polgára. Házasság révén szerzett nemesi címével beleszólhat a várost irányító Nemesi Gyűlésbe is. A klánban betöltött szerepéről csak igen kevesen tudnak – alvezérein kí-vül mindössze néhány befolyásos nemes, akik saját üzleti szá-mításaik érdekében szemet hunynak a dolog fölött. Lepton

maga nem tolvaj kasztú, nem is sorolható be egyetlen M.A.G.U.S.-ban használt kasztba sem. Mint nemesi rangú, a városban testőrséget tarthat fenn, e katonáknak azonban csak kis része tagja a klánnak is. (Ennek az az oka, hogy bár Lepton jó vezetőnek tartja magát, soha nem hagyhatja számításán kí-vül egy esetleges lázadás lehetőségét.)

Alvezérei – öt válogatott gonosztevő – különböző irányult-ságúak. Kettő közülük mestertolvaj, ami a M.A.G.U.S.-ban 10. TSz-nek felel meg. Ők azok, akik a klán embereivel tartják a kapcsolatot, s a különböző betöréseket, lopásokat és egyéb ak-ciókat eltervezik. A harmadik jómódú kereskedő, a Kereske-dők Céhének tagja, gazdag és befolyásos polgár. Ő szintén semmiféle kaszttal nem bír, szerepe azonban lényeges, hiszen a város kereskedelmében és gazdaságában fontos pozíciót tölt be. Gyakran ad használható információkat helyi és átutazó ke-reskedőkről, és nem utolsósorban a klán első számú orgazdá-jaként működik. Tevékenységét, ha lehet, még a Céhmasteré-nél is nagyobb titok övezi. A negyedik alvezér 11. Tapasztala-ti Szintű fejedő, aki néhány válogatott harcosnak parancsol. Ez a kis „különítmény” hat főt számlál, 4.-6. szintű harcosok, gladiátorok mind. A fejedő vezetésével ők végzik el „pisz-kos munkát”, de ők hivatottak a klán tagjainak védelmére is. Az utolsó alvezér, akit még a klánon belül is csak kevesen ismer-nek, toroni születésű. Boszorkánymesternek tanult, de heves vérmérséklete és lázadó egyénisége hamarosan szembefordí-totta a Kobrák „Családjával”. Tiszteletlenségéért súlyos árat kellett fizetnie – azóta fél szemére vak és erősen sántít. Toronból persze menekülnie kellett, és még szerencsésnek mondhatta magát, amiért a Család nem kívánt véresebb bosszút. Végül Rademdorg városában talált menedéket. Hamarosan megis-merkedett Hermand Leptonnal, aki felismerte az ifjú boszor-kánymesterben rejlő lehetőségeket. Azóta együtt vezetik a vá-roska bűnszövetkezetét. A boszorkánymester 8. TSz-ű.

Az alvezérek keze alatt úgy két tucatnyi jól képzett tolvaj, besurranó, zsebmetező dolgozik (2.-6. Szintű tolvaj NJK-k). Ők alkotják a klán derékhadát. Mindegyikük képzett valamelyest a harcban is, így Lepton magánhadserge és különítménye mellett jelentős erőt képviselnek.

A rangsorban alattuk következnek a pitiáner, kisstílű ala-kok, a csóró utcagyerekek és a koldusok. A legtehetségesebb sem több, mint 1. Tapasztalati Szintű. Ezek az emberek nem tar-toznak szorosan a klánhoz, csupán a védelmüket élvezik. Be-vételük egy részének – általában egy ötödének – fejében a klán eltűri tevékenységüket, sőt, néha segíti őket tanácsokkal, ki-képzéssel, ötletekkel. A védencek száma nagyon változó, de legalább 80-100-ra tehető.

Ezzel gyakorlatilag fel is soroltunk mindenkit, aki mások va-gyonának „egyenes” eltulajdonításából él Rademdorgban és közvetlen környékén – a klán ugyanis nem szereti az önálló

tolvajokat. Ha netán olyan lopás, rablás történik, amelyről a klánnak nem volt tudomása, a Városi Gárdát megszegényítő gyorsasággal és alapossággal erednek a tettes nyomába. Mivel szinte minden koldust és utcagyereket ismernek, nem nehéz begyűjteniük az információkat. Ha azután a tettes nyomára bukkannak, megfelelő büntetéssel gondoskodnak róla, hogy többet eszébe se jusson a zavarosban halászni.

Ha kalandozók érkeznek a városba, azokat – amennyire csak lehetséges – megfigyelés alatt tartják, hiszen ahol ezek megjelennek, ott általában történik valami. Különös figyelmet fordítanak megleckéztetésükre, ha netán az ő mesterségükbe ártanak magukat. Vonatkozik ez természetesen a Játékos Karakterekre is. Ha a csapat netán valami nagyobb gaztettet követ el, számíthat rá, hogy az egész klán a nyomában lesz. (Ez egyben lehetséges kalandötlet is a KM számára.)

Persze, arra is van mód, hogy ezt elkerüljék. Egyszerűbb, ha semmiel sem keresztezik a helyiek útját, ám ha muszáj, úgy jobb felkeresniük a klánt, és részesedés fejében engedélyt kérni tervük megvalósítására. Fontos megemlíteni, hogy a klánt megkeresni nem egyszerű, hisz' a Városi Gárda is hasztalan próbálkozik vele; ha azonban valaki nagyon kérdezősködik felőle, az hamarosan találkozik valamelyik tagjával. Rajta keresztül léphet kapcsolatba a vezetőivel – amennyiben az összekötő ezt veszélytelennek és érdemesnek tartja.

A tolvajklán tagjain és védecein kívül számos egyéb kapcsolattal rendelkezik, melyek mind fontosak a maguk módján. Szoros kapcsolat fűzi hozzájuk a város egyik lakatos-kovácsmesterét, aki, mint a záruk, zsanérok és veretek jó ismerője, nem egyszer szolgált már hasznos információval a számukra. Emellett sokat tanulnak is tőle, elvégre a záruk és lakatok mechanizmusát nála jobban aligha magyarázhatja el más az újdonsült klántagoknak.

Számos „üzleti” kapcsolatuk is van – egyes gazdagabb kereskedők ugyanis hajlandóak komoly összeget áldozni a biztonságukért. Ennek fejében az érintettet nem rabolják ki, sőt amennyire megtehetik, még a szabadúszóktól is megkímélik.

Jó kapcsolatot tartanak fenn az egyházakkal is. Gyakran adnak kisebb-nagyobb ajándékokat áldozat gyanánt, s bár az itteni templomok kicsik és gyengék, nincs félnivalójuk a gonosztevőktől. A tolvajok félük isteni eredetű hatalmukat, valamint a mögöttük meghúzódó hatalmas Államközösséget.

Vannak azonban, akikkel korántsem ilyen békés a viszonyuk. Mint azt már korábban kifejtettük, a kalandozókat ele-

ve gyanakodva fogadják, a hírhedten széltozó vándor dalnokokat pedig egyenesen ellenszenvvel – tegyük hozzá, nem minden alap nélkül.

A Városi Gárdával hasonlóképpen kiélezett a viszonyuk, azonban komoly összeütközésre jó ideje nem került sor. Ennek egyik oka az, hogy a Gárdán belül is van néhány ember, aki a klánnal „rokonszenvezik”, másrészt pedig a Gárda gyakorlatilag tehetetlen velük szemben. Természetesen tud a klánról, de szervezettsége miatt képtelen hatékonyan fellépni ellene. A klán – beépített embereinek hála – mindig egy lépéssel előbbre jár.

Néha, hogy a Nemesi Gyűlés vérszomját enyhítsék, felá-

doznak egy-egy tolvajt, azonban ezek többnyire átutazó kalandorok, akik megpróbálnak saját szakállukra tevékenykedni a városban. Esetenként előfordul, hogy nem is követték el a bűnt, amivel vádolják őket, de a városnak bűnbak kell. Ilyenkor a klán természetesen készségesen szállít szemtanúkat és bizonyítékokat.

A városállam törvényei mellett szép számmal akadnak a klánnak saját, íratlan törvényei is. Az egyik legfontosabb, hogy a klántagok csak akkor ölhetnek, ha ez elkerülhetetlen. Ennek oka egyrészt a pyarroni vallási gyökerekben, másrészt pedig a Szürkecsuklyások szellemi befolyásában rejlik. Fontos további szabály, hogy minden nagyobb akciót csak akkor lehet végrehajtani, ha a Céhmester, de legalábbis egyik alvezére erre áldását adta. Ez egyrészt az összevisszaság elkerülésére szolgál, másrészt pedig igen fontos gazdasági alapon dolat húzódik meg a háttérben. Ha ugyanis a klán többet rabolna az

optimálisnál, a város gazdasága előbb-utóbb összeomlana, ez pedig a klánnak sem érdeke.

A sikeresen végrehajtott akciók után a tolvajok a zsákmányt a klán épületébe viszik, ahol rögtön megkapják a lopott értékért járó árat, ezüstben vagy aranyban. Természetesen, ha eredetileg is pénzt loptak, csak a klán részét kell leadniuk.

A klánba időnként vesznek fel ugyan új tagot, ám bejutni egyáltalán nem könnyű. Leggyakrabban a már kiskoruktól a klán védelme alatt álló, ügyesebb utcagyerekek kerülnek a soraikba. Nekik is, mint minden más tagjelöltnek, át kell esniük egy próbán. A próba megkívánja mindazt az ügyességet és tudást, amivel egy képzett tolvaj rendelkezik. Amennyiben a jelölt eredményesen teljesíti, a klán teljes jogú tagjának számít, ám ha elbukik, megmarad csavargónak – ha egyáltalán túléli.



KM! Amennyiben egy vagy több tolvaj karakter található a csapatodban, és ezek tagjaivá akarnak válni valamilyen tolvaj-szervezetnek, külön kalandlehetőséget kínál a próbatétel. Az alábbiakban éppen ezért külön szólunk erről.

Tipikus próbatétel, amikor valami meghatározott, értékes tárgyat kell a jelöltnek megszereznie, amelyről mindössze annyi információt kap, hogy a városban található. Ami pedig még rosszabb, az idejét is igen szűkre szabják – napszálltától napkeltéig kell a tárgy nyomára bukkannia és megszereznie. Hogy biztosra menjenek, a körülményeket gyakran maga a klán rendezi el, bár erről a jelölt nem tud. A kirabolandó személy esetenként a klán egyik szimpatizánsa, netán tagja, így a tolvajjelöltet nem fenyegeti valódi veszély. A küldetés első, (talán nehezebbik) része, a keresett tárgy nyomára bukkanni. Ehhez minden eszköz megengedett – a jelölt érdeklődhet ismerősei-nél, folyamodhat varázstudó segítségéhez, csak a képzelete és a pénze szabhat határt. Egy ízben például a jelölt napnyugtakor tiszteletudóan elindult a klán főhadiszállásáról, de odakint bevárta az egyik klántagot, aki ismerte a próba körülményeit. Törést torkának segezve, kiszedett belőle minden fontos információt, majd egyenesen az elrejtett drágakőért ment. Még a kék hold felkelte előtt visszaért a klánhoz. A próbát kiállta.

Ha a jelölt sikerrel járt, és a klán teljes jogú tagjává lett, akkor sem szűnik meg a támogatás, amit utcagyerekként élvezett – sőt, akkor kezdődik csak igazán. Képzettségei java részét itt sajátítja el, bölcs mesterek felügyelete mellett. Kiképzik valamelyest a fegyverforgatásra (és dobásra), megtanítják, hogyan állja meg helyét a legkülönbözőbb helyzetekben. Elsajátítja a különböző javak értékének megbecsléséhez szükséges alapismereteket is, hiszen ez nélkülözhetetlen a jó betörő számára. Tanítanak neki némi akrobatikát; hogyan másszon, essen, ugorjon, járjon a kötélén. Megismertetik a zárok és lakatok alapvető típusaival, működésével, valamint alapképzést nyújtanak a különböző csapdák, mechanikus szerkezetek és rejtett ajtók terén. Nem csak eleinte van ez így, a tolvajok később is fel-felkeresik a gyakorló-termeket, az oktatókat.

Mit jelent mindez a M.A.G.U.S. szabályaira lefordítva? A kezdő tolvaj karakter a klán segítségével, tanult mesterek útmutatásával sajátíthatja el a fent felsorolt Képzettségeket, valamint az összes alvilági Képzettséget: a hangutánzást, a csapdaállítást, a csomózást, a zsonglorkodést, a hamisítást, valamint a többi százalékos jártasságot. Nem lebecsülendő ez a lehetőség, hiszen e Képzettségek jó része más úton-módon nem, vagy csak nehezen tanulható meg.

A klán másik igen fontos szerepe, hogy ellátja tagjait felszereléssel. A tolvajok rengeteg olyan eszközt, szerszámot használnak, amelyek mesterségük árulói lehetnek. Ilyen például az álkulcs készlet, az apró zsebmetsző pengék, a posztótálpú lábbeli, hogy csak a fontosabbakat soroljam. Ezeket nem lehet sehol megvásárolni, hiszen egyetlen épeszű mesterember sem gyárt olyan eszközöket, amelyeket azután tolvajok használnak fel. Nem így a klán. Kiterjedt kapcsolatai révén könnyen megszerezhet, netán csináltathat felszerelést tagjai számára. Vannak bizonyos lényeges tolvajfelszerelések, amelyek szinte csak a klánon keresztül szerezhetőek be (bővebben lásd RÚNA I/1). A szervezet emellett számos olyan területen is segítséget nyújthat, amj csak kapcsolódik a tolvajmesterséghez: hasznos eszközök és alapanyagok hamisításhoz, különféle ruhaneműk, parókák, festékek és egyéb kellékek az álcázáshoz, stb. A klán saját embereit mindenképpen segíti efféle eszközökkel, de ha nem itéljük veszélyesnek, messziföldről érkezett tolvajokkal – akár Játékos Karakterekkel – is kötnek üzletet. Ha a Játékos

Karakter képtelen maga elkészíteni alapvető felszerelését, csak valamelyik klánra hagyatkozhat.

A tolvajklán – bár javarészt tolvajokból áll – nem kizárólag lopással és rablással foglalkozik. Igaz ugyan, hogy elsődleges bevételeiket általában a zsebmetszés, besurranás, útonállás, betörés adja, de emellett a tisztességtelen üzelmek egész sorát űzik. A főhadiszálláson kívül rengeteg egyéb létesítményt tartanak fenn városszerte. Ezek között megtalálható fogadó, játékbárlang, menedékház és raktár. Ezeket az üzleteket feddhetetlen, vagy legalábbis annak tűnő polgárok vezetik. A játékbárlangban például mindenféle szerencsésjátékot űzhet a játsszani vágyó utazó, de a klán jól képzett hamiskártyásai gondoskodnak róla, hogy mindig könnyebb érszénnyel távozzon, mint amilyennel betért. Persze, nem mindig és nem mindenkit kopasztanak meg – meg kell őrizniük a tisztességes hely látszatát. A klán fogadója több szempontból is remek hely. Egyrészt a pince rejtett kamrája a menekülő tolvajoknak kínál menedéket a Városi Gárda elől, másrészt a betérő, vagyonos utazókról itt lehet a legtöbb információt begyűjteni. A fogadóban lebelső könnyed öltöztető és erkölcsű nők így nem csak a vendégek szórakoztatásáról, de a klán informálásáról is gondoskodnak. A feltűnés elkerülése végett, az átutazó kereskedőket általában nem a városban fosztják ki, hanem a városállam határának közelében, mintha idegen, portyázó útonállóknak lennének a tettesek.

Másik lényeges pénzforrásuk a védelmi pénzek beszedése. Ezek azok a súlyos aranyak, amelyeket a megfélemlített kereskedők fizetnek háborítatlanságukért cserébe.

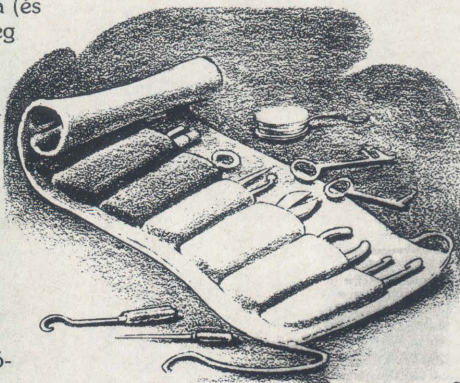
Jelentős a bevételeik a csempészetből is, hisz’ – Erion közelsége révén – sok olyan árucikk megfordul erre, amelyhez nem tisztességes eszközökkel jutott jelenlegi tulajdonosa. Ezeket a „gyanús” holmikát kénytelenek gyalogszerrel, karavánokkal szállítani, mert a térkapukat nagyhatalmú varázstudók őrzik, akik a csempészeket rögtön felismernek. Délről leginkább predoci óbor, shadoni fegyverek és el sobirai Al Bahra-kharem érkezik északra, míg onnan főként

abbítot, kahrei csodákat vagy alidari ékköveket hoznak. A tolvajklán általában jól értesült, és mint ilyen, támogatja vagy akadályozza a csempészek útját. Hogy melyiket választja, az csak a számukra befizetett „vám” összege határozza meg.

Szó esett már a klán boszorkánymesteréről – ő az időjós és ártatlan vajákos megtevesztő köntösében él a városban. Értesülése illetve „sugallatai” szintén a szervezet vagyonát hivatottak gyarapítani. A beavatottakon kívül senki sem sejtí, milyen mágikus erőknek parancsol valójában.

Végül essék szó a klán főhadiszállásáról, a tolvajok házáról.

A város egyik nem túlságosan hivalkodó háza a klán birtokában van. Itt gyűlnek össze, tanácskoznak a szervezet tagjai. A házat kissé átalakították, így az előző bejáraton csak néhány, ízlésesen berendezett szobába lehet bejutni, ahol semmiféle illegális tevékenység nem folyik. A valódi főhadiszállás emögött rejtőzik, ajtó azonban nem vezet át oda. Mégis, több irányból is meg lehet közelíteni. Akár a ház mögött álló tágas raktárcsarnokon keresztül, akár a pincében található titkos járatokon át. Odalent két titkos folyosó is fut: az egyik a közeli fogadó pincéjébe vezet, amely szintén a klán tulajdona, a másik pedig a város alatt húzódó csatornarendszerbe torkollik. Mindkét folyosót gondosan elrejtették az avatatlan szemek elől. Minden ajtaja (a klán épületének pincéjében, a fogadó alatt illetve a csatornában) álcázott, csak olyanoknak van esélyük



megtalálni, akik a titkosajtók felfedezésében jártasak (titkosajtó keresés jártasság -10%). Mindegyik belülről zárható és reteszelt, így ha illetéktelenek meg is találják, nem juthatnak be rajta. A raktár csarnokban hasonló alapossággal rejtették el a bejáratokat.

1. Tágas fogadó csarnok, a legfinomabb úri ízlésnek megfelelően berendezve. Jónévű nemesi családok rezidenciáján találkozhat ilyenekkel az ember. Ennek a szobának kettős jelentősége van: egyrészt, ha netán a Városi Gárda házkutatást tartana, mindent a legnagyobb rendben találjon, másrészt pedig a fontos és előkelő ügyfelek fogadására szolgál.

2. Kényelmes vendégszobák, a fogadócsarnokhoz hasonlóan igényes ízléssel kialakítva. A padlót mindenütt szőnyeg borítja, a falakon festmények, polcokon dísz tárgyak. Minden szobában kényelmes, dzsád bársonnyal bevont kanapé, díszesen faragott asztal, hozzá stílusban illeszkedő székek, valamint egy-egy széles ágy. Itt szállásolják el az esetleges rangos vendégeket. Bár titkos járat nem vezet innen sehová, az épület hátsó részének főelosóját minden egyes szobával rejtett kémlelőnyílások kötik össze. Ezek általában festmények vagy polcok mögött lapulnak, megfelelően ahhoz, hogy a leselkedő beláthassa szinte az egész szobát, ott azonban ne fedezhessék fel.

3. Közepes méretű szoba, a boszorkánymester számára fenntartva. Bár a városban rendelkezik külön házzal – ott úzi vajákos mesterességét is –, mégis gyakran itt tölti idejét. Sok olyan könyvet, alapanyagot, eszközt és kész kótyvalékot őriz a szobában, amit saját házában nem tárolhat biztonsággal. Többek között található itt egy úgy-ahogy felszerelt alkimiai laboratórium, különféle porok, folyadékok és főzetek a falhál sorakozó polcokon, könyvek a sötét tudományok úzőinek, és nem utolsósorban különféle mérgek, amelyeket a klán tagjai használnak akcióik során. (20% esély van arra, hogy a boszorkánymester éppen a szobában tartózkodjon).

4. Hermand Lepton, a Céhmester szobája. Tágas, kényelmes és fényűző módon berendezett. A polcokon, falakon mindenütt felbecsülhetetlen értékek sorakoznak: niarei festmények és porcelánok, tarini mithril ékszerek, elfendeli faragványok, tiadlani díszfegyverek, abaszisi abbit ékszerek, dzsád tintarajzok és szobrocskák, s rengeteg egyéb kincs. Bár a Céhmester igyekezett ízlésesen elrendezni a sok drágaságot, mégis leginkább giccskavalkád benyomását nyújtja a szoba. Az itt található tárgyak mindegyike lopott; szinte kivétel nélkül olyanok, melyek eszmei értéke felbecsülhetetlen – éppen ezért értékesíteni őket meglehetősen nehézkes, és igen nagy körültekintést igénylő. Sokszor hosszú években át gubbasztanak a polcon, s akad, mely soha nem lel vevőre. A Céhmester itt tartja megbeszéléseit alvezéreivel, s itt fogadja a beavatott, rangos látogatókat. Lepton szívesen és gyakran tar-

tózkodik kedvenc tárgyai körében, annak esélye, hogy itt találják, 35%.

5. Könyvtárszoba. Valójában könyvek csak kis számban találhatók itt. A szobát nagyobb részt egy tágas fiókos szekrény tölti be, amelyben a klán a fontos iratokat, terveket tárolja. Feltétlenül érdekes leletekre bukkanhat benne a kutakodó. Az egyik fiók mélyén a város számos házának alaprajza lapul – betöréshez jól jön az ilyesmi. Egy másik fiók hamisított menlevelekkel van tele, a harmadik különböző nevekre kiállított, pecsétetes, pyarroni állami megbízatásokat tartalmaz, melyeken még a mágikus jelzet is valódinak tűnik. Megint másik fiókban adásvételi ügyletek feljegyzései sorakoznak, hiszen a klán kiterjedt orgazda tevékenységet folytat. Külön fiókot tartanak fenn olyan

dokumentumok számára, melyek segítségével a város sötét múltja, immár tisztos polgárai zsarolhatóak. Iratok, papírok és feliánsok tömege – tartalmuknak csak a KM fantáziája szab határt.

6. Lepton két alvezére, a mestertolvajok lakrészé. Ők ténylegesen itt laknak, ezért általában megtalálhatóak a szobában (ennek esélye 70%). Itt dolgoznak a különböző terveknek, a klán tevékenységének szervezésén. Szobájuk nem túl fényűző, berendezése hűen tükrözi a mestertolvajok felfogását, mivel nagyon praktikus.

7. Áruhák raktárszobája. A klán egyik tagja igen magas szinten képzett az álcázás mesterességében. Ebben a szobában tárolnak minden szükséges felszerelést, ami ehhez kellhet. Megtalálható itt a Városi Gárda egyenruhájától kezdve, a dzsád kereskedők szokványos viseletén át a különböző vallási ruhákig minden. Még női ruhák is akadnak szép számmal, hisz' nem ritka, hogy a klán tagjai nőnek álcázzák magukat. A ruhákon kívül az egyéb fontos felszerelést is itt tartják, mint például a különböző festékeket, parókákat, töméseket, stb.

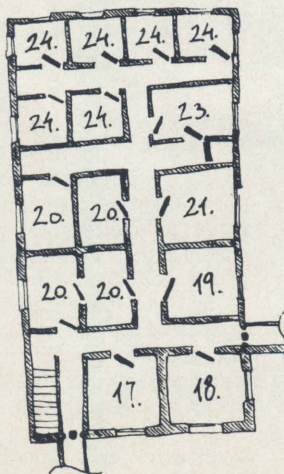
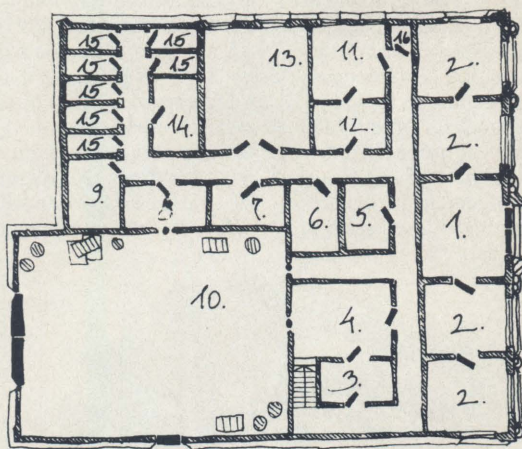
8. Az őrseg szobája. Itt tartózkodnak a klán épületére vigyázó tolvajok és harcosok. A Céhmester fejedelemségének különítményéből legalább két fegyveres mindig itt tartózkodik, így nyolc óránként váltják egymást. Általában 1k6 tolvaj is lebzsel a környéken:

ők hivatottak közbelépni, ha netán valaki megpróbálna behatolni, vagy a klán épületét támadás érné.

9. Fegyverraktár. Egész kis arzenált őriznek itt a tolvajok. Nem pusztán a tényleges harcra szolgálnak ezek a fegyverek, gyakran az álcázásban is szerepet kapnak. A szoba folyosóra nyíló ajtaját rendszerint zárva tartják, kulcsa csak a Céhmesternek és a fejedelemségnek van. Ha valakinek fegyverre van szüksége, az őrsegtől kérhet.

10. Raktár csarnok. Gyakorta halmoznak fel benne mindenféle árut; leginkább akkor, ha olyan karaván érkezik a városba, melyben a klán üzletileg is érdekelt. A csarnok falán széles kapu nyílik, melyen át akár egy társzeker is befér. A helyiség so-

FÖLDSZINT



— ABLAK
- - - AJTÓ
... TITKOS AJTÓ

1. SZINT

hasam üres teljesen. Körben a falak mentén hordók, ládák sorakoznak. Némelyikük üres, másokban tárolnak ezt-azt. Néhányuk vízzel teli, készen arra, hogy az esetleges tüzet megfékezzék vele, hiszen a raktár fából épült. A hordók és ládák rejtik a (ezen kívül is álcázott) titkosajtókat.

11. Edzőterem. Ez a fejedáasz felségterülete. Felszerelték minden fontos eszközzel, amivel a közelharc és a fegyverdobás fortélyait el lehet sajátítani. Itt gyakorlatoznak rendszeresen a fejedáasz különítményesei, de a tolvajok is itt szedik magukra harci tudásukat.

12. A fejedáasz szobája. Puritán egyszerűséggel berendezett lakrész, mutatja lakója katonás életszemléletét. A szobában a legszükségesebb berendezési tárgyakon kívül egyéb nemigen található. A legtöbb érdeklődésre talán a szekrény külön e célra kialakított polcán fekvő fejedáasz kard szolgálhat, ha éppen nem gazdája kezében van. Mivel a fejedáasz más lakhellyel nem rendelkezik, ideje java részét itt, illetve az edzőteremben tölti. A betoppanonak 60% százalék esélye van, hogy találkozik vele.

13. Gyűlésterem. Tágas szoba, inkább terem, amit a Céh-mester arra használ, hogy embereivel találkozzon, tájékoztassa őket a további tervekről és meghallgassa a beszámolóikat. Azokat az ügyeket, melyekben minden tolvaj érintett lehet, itt tárgyalják meg. Néha a klánhoz voltaképpen nem tartozó utcagyerekeket, piti alakokat is beengedik, de megszólalniuk szigorúan tilos.

14. A hamisító szobája. Ezt a helyiséget rendszeresítették annak a tolvajnak, aki a hamisítás kétes értékű tudományában mélyült el. Rengeteg alapanyaggal és eszközzel felszerelt hamisító műhely, ahol szinte mindenféle dolgot elkészíthet a szakmában jártas tolvaj: okiratot éppúgy, mint drágakő utánzatot, vagy cinkelt kockát. Az érdeklődő tolvajtanoncok egyben el is sajátíthatják itt a hamisítás képzettségét.

15. Raktárak. Ezekben a kisebb helyiségekben rengeteg fontos és kevésbé fontos dolgot őriznek. Megtalálhatóak itt a tolvajmesterség szimbólumának tartott álkulcsok, de vannak egyéb tolvajlást segítő eszközök is, mint például viasz, feszítővasak, mászókampók, miegymás. A különleges eszközök mellett egy sor hétköznapi felszerelési tárgyra is bukkanhatunk: fáklya, kötél, gyertya, takarók, és még sorolhatnánk.

16. Mellékhelyiség. A tolvajok is csak emberek, nekik is vannak szükségleteik. A biztonság kedvéért azonban a csatornarendszerbe vezető, egyébként is keskeny csövet erős rács védi.

17. Gyakorlóterem I., ahol a tolvajtanoncok tapasztaltabb társaikkal gyakorolhatnak. Több felöltöttest próbababa áll a teremben, a sarokban pedig kis asztalon sorakoznak a válogatott zsebmetsző eszközök. Ez a terem szolgál egyben a lopakodás és rejtőzés képzettségek fejlesztésére is.

18. Lakatosműhely. Itt elsősorban nem készítik a záratokat és lakatokat, hanem szétszedik, tanulmányozzák őket. Ahhoz, hogy egy tolvaj könnyedén elboldoguljon a záarakkal, meg kell ismernie a felépítésüket. Erre nyílik lehetőség ebben a műhelyben. Szerszámkészletével a szakmában jártas ember kulcsokat reszelhet, netán álkulcsokat készíthet.

19. Gyakorlóterem II. A tolvajok pontosan tudják, hogy ha netán harcra kerül a sor, nekik vajmi kevés esélyük lehet. Ilyen esetekben inkább gyorsaságukra, ügyességükre hagyatkoznak. Ahhoz, hogy ezt megtehesék, tudatosan gyakorolniuk kell a „kibúvás” tudományát. A terem padlóját teljes egészében gypjával bélelt puha padlószőnyeg borítja. Itt sajátítják el és gyakorolják a különböző eséseket, ugrásokat, de a különlegesen kiképzett falon lehetőség nyílik a mászás mesterfogásainak megtanulására éppúgy, mint a kötéltánc gyakorlására.

20. Ezek az egyszerűen, mégis kényelmesen berendezett szobák menedékkül szolgálnak a tolvajoknak. Ha valamelyikük netán komoly bajba keveredne és tanácsos eltűnnie a színről, ide húzódik vissza, míg elül a vihar. A körözött bűnözők is

előbb-utóbb feledésbe merülnek. A helyiségek minden szükségletet kielégítenek, így az itt lakóknak ki se kell tenniük a lábukat. Friss ételmezt minden nap közvetlenül a szomszédos fogadó konyhájáról kapnak, a titkos járaton keresztül.

21. „Kincstár”. Ebben az alaposan lezárt szobában őrzik a klán a felhalmozott javakat. Kulcsa csak a Céh-mesternek és alvezéreinek van. Itt leginkább érmékben és drágakövekben tárolják a vagyont, az egyéb értéktárgyakon igyekeznek hamar tudni.

22. Mellékhelyiség.

23. Örök szobája. Ha valakit fogva tartanak a cellákban, ebben a szobában mindig tartózkodik két felfegyverzett tolvaj. A szoba mindkét ajtaja be van zárva, a kulcsokat pedig az örök vigyázzák. A pincét szándékosan úgy tervezték, hogy a cellából csak az örök szobáján át vezessen kifelé az út.

24. Cellák. Ide zárnak be minden olyan foglyot, akit egy időre ki akarnak vonni a forgalomból, de nem kívánják a halálát. Lehet ez gazdag elrabolt áldozat, akiért váltságdíjat követelnek, de lehet akár olyan tolvaj is, aki a klánra fittyet hányva, saját szakállára próbált meg tevékenykedni a városban.

A fenti ismertető, remélem, minden KM számára nyújt valamit, amiből ötletet meríthet, netán segítségével tovább csi-szolhatja saját elképzeléseit, hogy azután kalandjába beillesztve, életre keltse a városok tolvajklánjait.

Kuvik





KASZTOK KÍNPADON

A fejvadász avagy a gorviki Vértestvériség



zúttal a pyarroni lány kezdte. Batyuja a szakadó vászon rekedt síkolyával bomlott ki, s két acélszárnyú halálmadár, két gorviki stílusú fejvadászkard röppent ki belőle a sobirai éjszakába. Mire a katonák felocsúdtak meglepetésükből, a suhanéknak öltözött fejvadászlány átsiklott közöttük és végzett a veteránnal.

Társnője sem maradt tétlen, ezúttal a keresztmarkolatnál fogta kardjait, lendületes pírúttlépésekkel forgott önmaga körül, miközben az alkarjára szorított pengék a felbosszantott kobra fűrgeségével csaptak ki jobbra és balra. Nem hárítottak, csak belemartak a támadásba lendülő csuklókba, a közelebb lépő bokákba; nem ejtettek halálos sebet, csak bosszantó, fájdalmas vágásokat a sérülékeny porcokon és nélkülözhetetlen inakon.

Rövid küzdelem volt. Ahogyan a katonák mozgása egyre bizonytalanabbá vált, úgy lettek az apró vágások is mind veszedelmesebbek: először néhány véres ujj hullott a homokba, s hamarost nyolc, átmetszett torkú halott. Az Ibarában ritkán látott, különös harcmodorban egyedül a pyarroni lány ismerte fel a gorviki klánok híres *Kobratáncát*, a két fejvadászkard forgatásának magasiskoláját. Nem akadályozhatta meg a küzdelem végén felharsanó győzelmi rikoltást; a kiáltás része a táncnak, ősi tradíció, mely kiragadja a kardforgatót a harci révületből és visszaadja éberségét. Hosszan, elnyújtottan szállt a hátorzongató kiáltás a sobirai éjszakában; sok békésen szendergő dzsad kereskedőt és környéken cirkáló órjáratot riasztva fel.

részlet Dale Avery „A renegát” című regényéből

A fejvadász karakter

A fejvadász karakterre vágyó Játékos első és legfontosabb feladata megérteni, miben rejlik a kaszt ereje, miért tartozik a M.A.G.U.S. legerősebb karakter kasztjai közé. Hiba lenne misztikus okokat keresni, a magyarázat prózai: a fejvadász célja elérésének érdekében nem válogat a módszerekben és eszközökben. Márpedig célja egy: a hatékonyság. Egy fejvadász nem arra törekszik, hogy belőle váljék a legjobb harcos, a legkülönb kardforgató, vagy a leghírhedtebb párbajhős, ő egyszerűen csak elég hatékony szeretne lenni, hogy minden alkalommal végrehajthassa a rábízott feladatot. Nem a tökéletességet keresi a harcban, a harmóniát vagy a hatalmat,

nem kíván szépen győzni vagy szépen meghalni, pusztán csak győzni, *bármilyen* áron. Ami mégis kiemeli a hozzá hasonló gondolkodású harcosok közül, az klánjának ősi tudása, és a harcművészetek ismerete.

A legtöbb fejvadász klán harci tudása harcművészeti alapokon nyugszik. Ez természetesen nem jár együtt a slan diszciplínák használatával, egyszerűen azért, mert nem éri el azt a színvonalat. A fejvadászok harcművészete nem szűkölködik a látványos elemekben, a kívülálló számára megkülönböztethetetlen a vérbeli harcművészettől. A különbség ugyanis nem a külsőségekben, hanem a belső erők, a Chi felhasználásában rejlik - erre a pusztán hatékonyságot kereső fejvadászok nem, vagy csak elenyésző mértékben képesek.

A fejvadászok Ynev minden táján klánokba tömörülnek. A klán képzi ki a karaktert, s cserébe szolgálatokat, feltétlen hűséget követel - ami a Játékos Karakter dolgát alaposan megnehezítheti. Egy fejvadász nem önmaga ura, hanem a szigorú hierarchia szerint felépülő klán „tulajdona”: semmit nem cselekedhet feljebbvalói megkérdése és engedélye nélkül, míg fordítva, a legtöbb esetben feltétlen engedelmisséggel tartozik. A klánja kötelekéből még el nem szabadult Játékos Karakter valóságos költőtanos, minden lépésére ügyelnie kell, nehogy a saját klánja végeztesse ki.

Természetesen a különböző klánokról, a klánokon belüli kisebb klánokról és azok viszonyairól lehetetlen lenne részletesen számot adni; róluk a fejvadászokról szóló kiegészítő kötetből tájékozódhat majd az olvasó.

Becsület-kódex

A klánok mindegyike kialakította a maga „becsület-kódexét”, melynek betartását a legszigorúbban megköveteli. A szokásos tiszteletadási és engedelmisségi követelményeken túl a kódexek több érdekes vonásban is rokonságot mutatnak:

- A klán bármelyik tagjára kiszabhat egy feladatot, de a fejvadásznak joga van azt visszautasítani - habár ez illetlenség. Ha ellenben elfogadja a megbízást, kötelessége végrehajtani... vagy meghalni. A kudarc fogalma ismeretlen.

- Ha a fejvadász valamely különleges feladat végrehajtásával, vagy bármilyen más módon megváltja magát a klántól, többé nem tartozik engedelmisséggel, önmaga ura lesz. Szabad fejvadásznak számít, nem szökött vagy kitaszított klántagnak. Ha továbbra is a klánnál marad, egyenrangú szövetségesként kezelik.

- A klán köteles biztosítani tagjainak a rangjukhoz méltó életet. Ha erre nem képes, fel kell szabadítani őket hűségükjükhöz alól.

- Az áruló fejedáasz halott fejedáasz; a kegyelem és a könyörület ismeretlen fogalmak.

Vértestvériség

A Vértestvériség kötelékébe tartozó klánok gátlástalanságukról híresek. A hatékonyság érdekében a legaljasabb húzásokra is képesek, az erkölcsi aggályoktól, becsületbeli megfontolástól teljes mértékben mentesek. Halálos mérgeket használnak, túlerőben, lesből támadnak, hazudnak, és könnyű szívvel gyilkolnak ártatlan kívülállókat. Bizonyos szempontból kétségtelenül a legveszedelmesebbek - a Vértestvériségnél kitanított Játékos Karakter a legerősebb fejedáasz a játszható klánok közül. Épp ezért igényli a leggyakorlottabb szerepjátékot is. A górviki fejedáaszoktól mindenki retteg, a világ minden táján gyűlölik és üldözik, ha csak tehetik, megölik őket. Egy górviki fejedáasz éjjel-nappal álcázni kénytelen magát, aki előtt lelepleződött, azt jobb, ha nyomban megöli. Egy górviki fejedáasz ellen a legádázabb ellenségek is összefognak, a legmegbocsátóbbak is könyörtelenné lesznek. Jobb, ha alaposan megfontolja, mikor húzza elő fejedáasz kardját, mert a különös fegyver kizárólag a Vértestvériség klánjaira jellemző, mások, más klánok fejedáaszai nem használják. Az olyan Játékosnak, aki szereti karaktere hatalmát megmutatni, mestersége teljes pompájában megjelenni, a górviki származású fejedáasz biztos öngyilkosság. Klánja, ura birtokán természetesen teljes harci díszben feszíthet, ott senki nem merészelne rátámadni. Górvik más területein az ott honos klánnal gyűlik meg a baja, míg az ország határán túl szinte biztos halál vár rá, ha leleplezik.



A legtöbb górviki klán egy magasrangú nemes: báró, gróf, herceg tulajdona. ° pénzeli a különleges falvakban (corgákban) élő fejedáaszokat, akik cserébe feltétlen engedelmességgel tartoznak neki, testőrként ellájták védelmét, végrehajtják a politikai érvényesüléshez és az életben maradáshoz elengedhetetlenül szükséges gyilkosságokat. Górvikban a befolyásos vagy befolyásra törekvő urak nem engedhetik meg maguknak, hogy ne rendelkezzenek saját fejedáaszklánnal. Akadnak persze önálló klánok is; a kisebbek rablásból tartják fenn magukat, a nagyvárosiak pedig elválaszthatatlanul összeolvadtak az alvilággal. Ez utóbbiak leginkább jó öreg Földünk jakuzáira emlékeztetnek.

Különleges fegyverek

A fejedáasz majd' minden fegyverrel megtanul bánni. Felettből hasznos tudomány ez, mert klánja jellemző fegyvereihez csak titokban nyúlhat, élete során legtöbbször egyéb fegyverekkel harcol. Hasonló a helyzet az alkar- és lábszárvédőkkel: hatékony használatuk óriási gyakorlatot és akrobatikus ügyességet igényel, ami általában a fejedáaszok sajátja. Nem jelent egyértelmű lebukást, mint a különleges fejedáasz fegyverek, hiszen olykor más kasztok tagjai is használják, de gyanút kelt. Márpedig a gyanú sok esetben azonos a leleplezéssel.

Kobratánc

A keresztmarkolatú fejedáasz kard használata kizárólag a górviki klánokra jellemző. A keresztmarkolatból adódó technikákat csak ők ismerik, csak ők képesek kihasználni a különleges fegyver előnyeit. A háromféle tartás számtalan különleges technikát tesz lehetővé.

A fejedáasz kardot általában kétféle módon fogják: vagy hagyományosan, akár bármilyen kardot, vagy megfordítva, a pengét az alkarra szorítva, mint a kráni sequoirt. A keresztmarkolat segítségével a górviki fejedáaszok szemfényvesztő gyorsasággal képesek harc közben fogást váltani fegyverükön. Ha a keresztmarkolatot szorítják tenyerükbe, a penge lapjával az alkarjukra simul - ez kifejezetten védekező tartás, habár a pengét kipördítve szúrní is szokás. Az így fogott fejedáasz kard értékeit és sebzését tekintve hártótörnek számít. Általában az egyik kardot tartják így - ez a hártó kéz -, míg a támadó kézben hagyományos módon fogják a fegyvert.

Két fejedáasz kard egyidejű forgatásának magasiskolája a Kobratánc. Ekkor mindkét kardot védekező tartásban fogják, de nem hártanak vele, hanem villámgyors pördítésekkel fájdalmas sebeket ejtenek a támadó kezein és lábain, minden esetben megelőzve a támadást. A fejedáasz kard csak a Kobratánc során adja 18-as Kezdeményező Értékét, egyébként KÉ-je annyi, mint egy rövidkardé. Ha a Kobratáncban a fejedáasz megsebzí ellenfelét, az áldozat az adott körben többet nem támadhat rá. Ha a fejedáaszé a kezdeményezés, megelőző vágásaival megghiúsíthatja az ellene irányuló támadásokat. A harcmodor egyetlen hátránya, hogy soha nem okoz súlyos sebet az ellenfeleknek, túlütés esetén is legfeljebb 2 EP-t sebezhet - mivel a vágások mindig a kezeket és a lábakat érik. A sebesültek (hacsak nem kalandozók) minden sebesülés után kötelesek Asztrál-próbát dobni, s ha elvétel, attól kezdve a harc gyűlölettel módosítóival támadnak. A Kobratáncot a górviki fejedáaszok is csak 6. Tapasztalati Szinttől képesek alkalmazni, ha Gyorsaságuk és Ügyességük eléri a 16-ot.

PSZIONIKUS KASZTOK

(MULTI-CLASS KIT-EK AZ AD&D-HEZ)

A Pszionicisták Kézikönyve (*The Complete Psionics Handbook*) az egyik legnagyobb port kavart kiadvány (bár ebben a Humánoidok könyve verhetetlen), melyet a TSR forgalomba hozott. Hibáinak felsorolásában az egyik épp a kasztok (*kit*) hiánya. Az első PHBR óta a kiegészítő sorozat kiemelt fejezete az új kasztokkal foglalkozó rész; a kitek száma mára már száz felett jár – érthető ha a megszállott rajongók morognak, hogy nincs lehetőségük pszionicista kasztok közül választani.

A *The Will and the Way* kiadvány végre pótolja a hiányt (bár már előtte is voltak próbálkozások, például az *Elves of Athas*-ban), de ezek speciálisan a Dark Sun világához készült kasztok, s így más környezetben nem, vagy csak megfelelő konvertálás után használhatók.

A Pszionicisták könyvében lehetőséget kapunk arra, hogy hobbit illetve törpe harcos/pszionicistát vagy tolvaj/pszionicistát indítsunk – az alábbiakat ilyen kasztokat mutatunk be.

ÁRNY

Tolvaj/pszionikus hobbit.

Az árnyak olyan hobbitok, akik psi-képességeiket felderítések, ellenséges táborokba, erődtítményekbe való behatolások során kamatoztatják. Kisebb csoportokba szerveződve, titkos céheket alkotva, számos jelentősebb hobbittelepülésen léteznek.

Nappal hétköznapi hobbit polgárok; pipáznak, trécselnek vagy művelik a földet, ám ha veszély leselkedik városukra, titkos találkahelyükön egybegyűlnek, tanácsot tartanak. Hamarosan útra kelnek, hogy híreket szerezzenek, kikémleljék az ellenséget, megtalálják annak gyenge pontját, s lecsapjanak.

A titkos céhek létezéséről még a hobbitok sem tudnak. A psi-képességekkel rendelkező félszerzet palántát – a jövődöbéli tagot – valamelyik árny veszi szárnyai alá (arról, hogy az adott psi-tehetségnek ki lesz a nevelője, szintén a titkos tanács dönt). Az első időkben bonyodalmakba keveri, melyeket gondosan épít fel, a megfelelő pillanatban feltűnve, s elmagyarázva a fiatal hobbitnak a tanulságokat. Később elméleti, filozófia kérdésekkel traktálja, s csak ezek után – amikor bizonyosságot szerzett arról, hogy a félszerzet ifjanc méltó a cég tagjaihoz – kezdi meg a psi-erők oktatását.

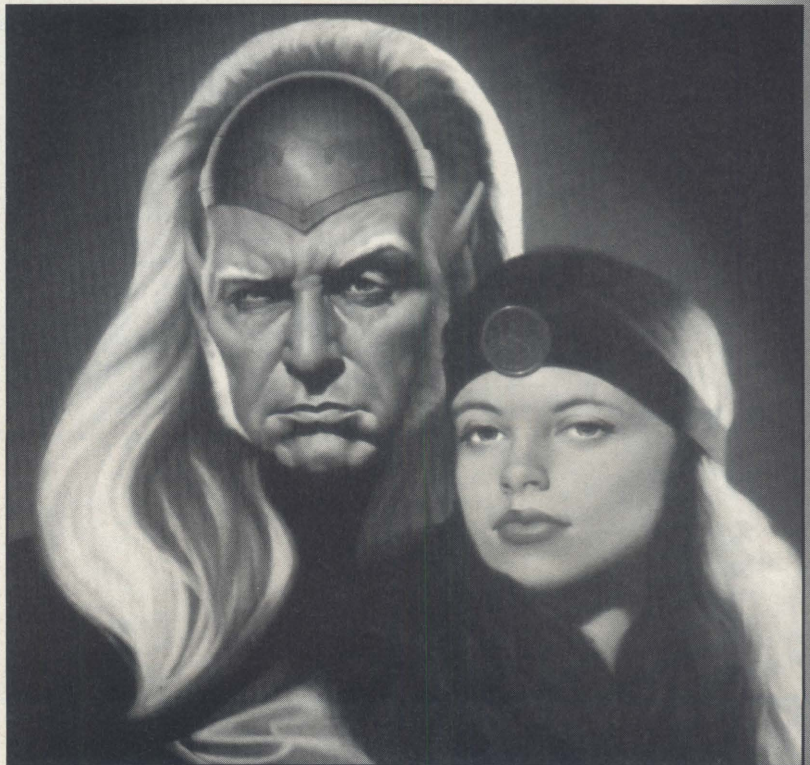
Innen kezdve az árny-növendék rendszeresen együtt gyakorol mesterével (természetesen a többi városlakó tudta nélkül), s időről időre megjelenik a gyűlésen. Amikor már mindent elsajátított (ami sok-sok évet jelent), meg-

kapja megbízatását: figyelemmel kell kísérnie egy fiatal, látens psi-képességekkel rendelkező hobbit ifjoncot...

Az árnyak, saját legendáik szerint egykor Irh Talak-ot szolgálták, a hatalmas tudású psi-mentátot. Titkos feladatokat, megbízásokat kaptak. Azonban Irh Talak halandó volt, s az árnyak mester nélkül maradtak. Az akkor néhány főből álló árnycsapat úgy döntött, hogy a tanításnak tovább kell élnie: létrehozták az első titkos céhet.

Manapság a legtöbb helyen már csak hagyományként van jelen a Nagymester tanítása, a cég tagjai csak elvétve hajtanak végre egy-egy említésre méltó tettet. Ám van olyan hely is a földön, ahol a hobbitok élete távolról sem békés; ezeken a helyeken az árnyaknak ma is van mit tenniük.

Jellem: Az árnyak magukat a hobbit lakosság titkos védelmezőinek tekintik, hogy ezt a feladatukat – természetüket és erejüket figyelembe véve – ellássák, rejtőzködő képességükre, fűrgeségükre és misztikus képességeikre kell bízniuk magukat. Alapszemélyük igen közel áll a „cél szentesíti az eszközt” állásponhoz. Nem lehetnek kaotikus, sem gonosz jelleműek, de



törvényes jók sem. (Azaz Semleges, Törvényes semleges és Semleges jó jelleműek lehetnek).

Másodlagos ismeretek: Bármely.

Fegyver ismeretek: Mivel gyakran szűk helyeken kell átmenniük, vagy éppen csendben lopózniuk, érthető, ha a könnyű, kis fegyvereket szeretik. Ezért a következők közül választhatnak: kés (*knife*), nyílpištoly (*hand crossbow*), parittyá (*sling*), rövid kard (*short sword*), tőr (*dagger*).

Bónusz Nem-fegyver ismeretek: Áltöltözés (*Disguise*), Éberség (*Alertness*), Meditatív fókusz (*Meditative Focus*).

Javasolt Nem-fegyver ismeretek: Akrobatika (*Tumbling*), Erőnyerés (*Rejuvenation*), Hasbeszélés (*Ventriloquism*), Kötéltánc (*Tightrope Walking*), Szájról olvasás (*Reading Leaps*), Vakharc (*Blind Fighting*).

Felszerelés: Amikor „akcióban” vesz részt, könnyű, rejtőzködést segítő ruhát visel (éjszaka feketét, erdőben sötétzöldet vagy barnát, télen fehéret). Ruházata egyébként egyszerű, semmilyen dísz, ékszer nem visel. Vigyáz arra, hogy semmi se legyen nála, amit ellenfelei felhasználhatnak városa ellen, ha esetleg elfogják.

A besurranáshoz szükséges tárgyakkal jól ellátott: vannak nála álkulcsok, kötélre erősített mászóhorgok, s egyéb tolvajszerzők. Arról is gondoskodik, hogy ha menekülnie kell, biztos útvonala legyen. Ezért vassúlymot és farkascspádkát visz küldetéseire (amit tervezett menekülési útvonala mellett helyez el, megörvendeztetve ezzel üldözőit).

A hétköznapiakon azonban úgy öltözködik, mint bármely más hobbist.

Pszí-tudományok elsajátítása: Minden árny elsőként az Extraszenz (*Clairsentient*) diszciplínát tanulja meg (Azaz, ez az elsődleges diszciplínája), később bármilyen tudományt tanulhat (javasolt: Pszichometabolika (*Psychometabolic*) és Telepátia (*Telepathy*)).

Különleges előnyök: Mivel az árny tagja a céhnek, tanulásiért nem kell pénzt fizetnie, sem tanítómester után kutatnia.

Különleges hátrányok: A céh hívoszávának engedelmességet kell, ha ezt nem teszi meg, akkor kizárják. A céhről, s annak tevékenységeiről senkinek sem szólhat (teljes titoktartás).

Vagyon: 3d4X10 arannyal indul.

Tolvaj-képességek: Zsebmetés -10%, Zárnyitás -, Csapdakeresés/eltávolítás -, Lopakodás +5%, Árnyékban rejtőzés +10%, Hallgatóság +5%, Mászás -, Nyelvek megértése -10%.

Méreg észlelés (*Poison Sense*), Teljes látás (*All-round Vision*), Veszély érzékelés (*Danger Sense*).

Pszíkinetika: Árnyék meglevenítés (*Animate Shadow*), Fény irányítás (*Control Light*), Molekula manipuláció (*Molecular Manipulation*),

Pszichometabolika: Árnyalak (*Shadow-form*), Egyensúlyi test (*Body Equilibrium*), Ektoplazmikus forma (*Ectoplasmic Form*), Érzék erősítés (*Heightened Senses*), Kaméleon erő (*Chameleon Power*), Macskaesés (*Catfall*), Tetszhalál (*Suspend Animation*).

Telepátia: Ábrándozás (*Daydream*), Érzékszerv zavarás (*False Sensory Input*), Láthatatlanság (*Invisibility*), Tökéletes láthatatlanság (*Superior Invisibility*).

ERDEI REMETE

Harcos/pszionikus hobbist

A pszionikus képességekkel rendelkező hobbistok jelentős része a zajos és életteli teli településeken képtelen tudását kifejleszteni. A pszí-erők használatának elsajátításához csendre, nyugalomra, befelé fordulásra van szükség. Érthető, ha sokan közülük hatalmas elhatározással szívükben felszedelőzködnek,

s nekivágnak a nagyvilágnak, megkeresni azt a kis zugot, ahol zavartalanul meditálhatnak, elmélkedhetnek. Ez az igen távoli hely – jellemzően a hobbistok „nagy elhatározásaira” – általában a falucska melletti erdő, liget lesz.

A remete – magányra ítélve – kénytelen megtanulni vadászni, fel kell ismernie, hogy melyik bogycs és gomba ehető, tudnia kell, milyen jelei lehetnek a közelgő viharoknak, ismernie kell a vadak nyomait és szokásait, egyszóval, be kell illeszkednie a vadonba.



Az erdei remetek bár elvonulnak a világtól, mégsem teljesen magányosak. Hobbistáikat nem hagyják otthon, továbbra is kedvelik a jó történeteket, a nagy beszélgetéseket. Jó kapcsolatot tartanak az erdőjárókkal (*forestwalker*)*, a levélvigyázókkal (*leaftender*)* és az erdőben rendszeresen megforduló más népekkel (vadászokkal, nyomkeresőkkel...).

Jellem: Feltétlenül semlegesnek kell lenniük. Általában Semlegesek vagy Semleges jók.

Másodlagos ismeretek: A következők közül kell választani – erdőjáró (*Forester*), prémvadász (*Trapper/Barterer*), vadász (*Hunter*).

Fegyver ismeretek: Mivel idejük nagy részét a szabadban töltik, s vadászniuk kell, ezért kedvelik az íjat (termetük miatt a rövid íjat). Mindig van velük tőr (az elejtett állatok megnyűzásához, gumógyökök talajból kifordításához, elmeteléséhez), de barlangjukban, házikójukban komolyabb fegyvereket is tartanak (kardot, esetleg csatabárdot).

Bónusz Nem-fegyver ismeretek: Herbaliztika (*Herbalism*), Túlélés – erdőben (*Survival – Woodland*), Vadászat (*Hunting*).

Javasolt Nem-fegyver ismeretek: Állatismeret (*Animal Lore*), Csapdaállítás (*Set Snares*), Fafaragás (*Artistic Ability – Woodcarving*), Halászat (*Fishing*), Időjárásváltozás érzékelés (*Weather Sense*), Íjkészítés (*Bowyer/Fletcher*), Nyomkövetés (*Tracking*), Tűzrakás (*Firebuilding*).

Felszerelés: Mivel az erdei remetének a külvilággal igen gyenge a kapcsolata, ezért számos használati tárgyát saját maga állítja elő. Ruházatára, akár az egyéniségére, az egyszerűség jellemző. Tárgyait, értékeit erdei otthonában rejtje el. Ez az otthon gyakran természetes képződmény, ami részleges védelmet nyújt az időjárás viszontagságai ellen (leginkább barlang, de lehet nagyobb faodú, két összerakított kőszikla vagy akár egy elhagyott farkaslak). Ritkább esetben a remete kunyhót épít magának, ehhez természetesen kellő ismeretek szükségesek, hiszen egy nagyobb szélvihar könnyen romba döntheti a hozzá nem értő kezek által összeeszkábált kalibát.

Pszí-tudományok elsajátítása: Mivel az erdei remete egyedül magára számíthat a vadon néha igen barátságtalan megnyilvánulásaiival szemben, ezért igyekszik saját személyét megvédeni.

képességeket kifejleszteni magában. A választást természetesen befolyásolja az a tény is, hogy a remetek ritkán kerülnek intelligens lények közé, így a telepatikus képességeket a legtöbb esetben elhanyagolják.

A legtöbbben a Psziometabolikát választják elsődleges diszciplínájuknak, s ebből is azokat a képességeket igyekeznek elsajátítani, melyeket a vadonban is kamatoztathatnak.

Különleges előnyök: A kezdő karakter (attól függetlenül, hogy melyik az elsődleges diszciplínája), rendelkezik az Affinitás a vaddal (*Animal Affinity*) képességgel. Bár az erő beindításához az erdei remetének is fel kell használnia belső energiáit (azaz 15 psi-pontjába kerül), fenntartása lényegesen kevesebb erejét emészti fel, mint más pszionikus karakternek (számszerűleg: 1 pont/kör).

Ezenfelül, 4 szintenként egy újabb állatalakot vehet be repertoárjába. Azaz, egy 12. szintű erdei remete három állattal lehet affinitásban.

Különleges hátrányok: Mivel rokonságával nem tartja a kapcsolatot, s barátai sincsenek igazán, ha bajba jut, csak magára számíthat. Nem forog emberek között, tömegekben, nagyobb társaságokban (4 fő felett) szótlan, zárkózott – minden rábeszéléssel, kommunikációval kapcsolatos dobására -2-t kap.

Vagyon: 2d6X10 arany.

Kedvelt psi-képességek:

Extraszenz: Észak ismeret (*Know Direction*), Méreg észlelés (*Poison Sense*), Útkezdet ismeret (*Radial Navigation*).

Pszimetabolika: Adrenalin Irányítás (*Adrenalin Control*), Betegség átvétel (*Absorb Disease*), Érzék erősítés (*Heightened Senses*), Lételem váltás (*Body Control*), Kaméleon erő (*Chameleon Power*), Metamorfózis (*Metamorphosis*), Sejt beállítás (*Cell Adjustment*), Teljes gyógyítás (*Complete Healing*).
Telepatia: Élet érzékelés (*Life Detection*), Elme kapcsolat (*Mindlink*), Uralom (*Domination*).

Megjegyzés Kalandmestereknek: Természetesen nem csak erdei remete létezik, bármilyen más helyen is megtelepedhet az elvonultságra vágyó hobbit. Ilyenkor ennek megfelelően módosítanunk kell a kaszt statisztikáit.

FÜRKÉSZ

Harcos/pszionikus törpe kaszt

A fürkészek, vagy mentátok ötvözik a testőrök és a tanácsnokok szerepkörét. A legtöbb törp uralkodó, magasabb rangú vallási vezető mellett megtalálhatjuk őket. A *Diplomaták*[†] is rendszerint igénybe veszik képességeiket. Feladatuk: megvizsgálni a tárgyalópartner őszinteségét, felhívni uruk figyelmét a fondorlatokra, hazugságokra, s ha a helyzet úgy hozza, kardjukkal érvényt szerezni saját oldaluk igazának.

Mindezen okból érthető, hogy mentális ismereteik mellett hangsúlyt helyeznek fegyverforgató készségük fejlesztésére is.

A fürkészeknek minimum 16-os Bölcsességüknek és 15-ös Intelligenciájuknak kell lennie (a pszionista és a harcos kasztok megkötései mellett).

Jellem: Közös jellemzőjük a hidegvér. Meg kell tanulniuk, hogy tárgyalások, összefüggések során csendben meghúzódnak a háttérben. Jellemük csak Semleges jó, Semleges és Törvényes semleges lehet.

Másodlagos ismeretek: Írnok (*Scribe*) javasolt.

Fegyver ismeretek: A tárgyalások egy részére nem vihetnek feltűnő fegyvereket magukkal, másokra pedig – mint testőröknek – éppenséggel kötelességük. Ezért igyekeznek mind a hatásos, komoly fegyverek, mind a jól elrejthető, kis fegyverek használatát elsajátítani.



Bónusz Nem-fegyver ismeretek: Etikett ismeret (*Etiquette*), Írás/olvasás és beszéd két, a játékos által választott nyelven (*Read/Write + Modern Languages*).

Javasolt Nem-fegyver ismeretek: Álöltözet (*Disguise*), Címer ismeret (*Heraldry*), Éberség (*Alertness*), Jelbeszéd (*Sign Languages*), Modern nyelvek (*Languages, Modern*), Ósi nyelvek (*Languages, Ancient*), Szájról olvasás (*Reading Leaps*), Történelem, mind helyi, mind ósi (*History, Ancient & Local*).

Felszerelés: Foglalkozásával együtt jár, hogy megjelenésére adnia kell. Ruházatának darabjai a *Player's Handbook*-ban szereplő áraknak legalább kétszeresébe kerülnek. Fegyverzetének, páncélzatának szintén minőségi munkának kell lennie.

Pszitudományok elsajátítása: Minden fürkész az Extraszenz diszciplínával kezd, azonban, mint érzékelésekre és védelmezésre specializálódott pszionicistának, egyedi szabályok érvényesek rá. Bizonyos psi-eket, tudománytól függetlenül elsajátíthatnak, sőt, el kell sajátítaniuk, mielőtt bármilyen más psi-képességet kezdenének tanulni.

Az a szabály, hogy minimum kétszer annyi devociót kell ismerniük, mint ahány tudományt, módosul: tudományaik száma nem haladhatja meg ismert devocióik számát.



Advanced Dungeons & Dragons[®]

2nd Edition

Később bármelyik diszciplínát megtanulhatják. Javasolt: Psziometabolika, Pszioportáció, Telepátia.

Különleges előnyök és különleges hátrányok: A fürkészeknek minél előbb ki kell alakítaniuk egy olyan képesség-csoportot, mellyel lehetőségük nyílik arra, hogy urukat kimenekítsék a csapdákából, melyekbe tárgyalási szándékot színlelő ellenfelek csalják. Ezért eleinte meghatározott pszi-ket kell elsajátítaniuk. Amíg az alábbi lista összes tagjával nem rendelkeznek, addig nem tanulhatnak meg más képességeket:

Extraszenz

Tudományok

Auralátás (Aura Sight)

Jövőbelátás (Precognition)

Pszioportáció:

Teleportálás (Teleport)

Mások teleportálása
(Teleport Other)

Telepátia:

Elmekapcsolat (Mindlink)

Szonda (Probe)

Devociók

Veszély érzékelés

(Danger Sense)

Méreg észlelés (Poison Sense)

Dimenzió kapu

(Dimension Door)

Idő csúsztatás (Time Shift)

Gondolat elrejtés

(Conceal Thoughts)

Kontaktus (Contact)

Gondolatolvasás (ESP)

Beazonosítás

(Identify Penetration)

Igazhallás (Truthhear)

Gyakorlatilag 4. szintig adott, mely devociókat kell megszerezniük (5. szinten már szabadon választhatnak!) és 11. szinten érik el, hogy az összes kötelezően megtanulandó tudománnyal rendelkeznek (azaz 12. szinten már szabadon választhatnak). Vagyon: 4d4x10 arany.



SZEMFÉNYVESZTŐ

Tolvaj/pszionista hobbist kaszt

A hobbistok egyik nagy szívfájdalma, hogy nem képesek varázstrükköket létrehozni. Az apró nép néhány tagja azonban mégis tud bűvészkedni, ehhez mentális képességeit használja.

Leggyakrabban vándor mutatványosokhoz csatlakoznak; eróművészekkel, tűznyelőkkel, zsonglőrökkel együtt lépnek fel. Ilyenkor egy kis társaság megbecsült tagjai, s így bizonyos biztosságot élveznek.

Léteznek azonban olyan szemfényvesztők is, akik egymagukban járják a világ országútjait. Nagyobb piactereken, vásárokon lépnek fel, így próbálva megszerezni a megélhetésükhöz szükséges pénzmagot. Az ő sorsuk sokkal viszontagságosabb.

Jellem: Részlegesen semlegesnek kell lennie.

Másodlagos ismeretek: Bármely

Fegyver ismeretek: Bármilyen fegyvert forgathatnak, amit pszionisták és tolvajok használhatnak.

Bónusz Nem-fegyver ismeretek: Bűvészkedés (Juggling), Hasbeszélés (Ventriloquism).

Javasolt Nem-fegyver ismeretek: Akrobatika (Tumbling), Állatidomítás (Animal Training), Kötélhasználat (Rope Use), Kötéltáncolás (Tightrope Walking).

Felszerelés: Ha egy nagyobb mutatványos társulat tagjaként rója az utakat, akkor kordéjában a legkülönbözőbb bűvészműtárgyakhoz szükséges tárgyakat, eszközöket zsúfolja be. Rejtett fedlapú ládák, cinkelt kártyák, idomított nyulak, macskák, a nyélbe visszacsúszó pengéjű török, stb.

Ha magányos vándor, akkor természetesen kevesebb eszköz lehet nála, sokkal inkább pszi-képességeire kell hagyatkoznia. A magányos farkasra jellemző, hogy amennyiben nem keres megfelelően művészetének bemutatásával, akkor hajlamos idegen zsebekben kutatni. Ehhez jól jönnek a csiszolt fémérmék, melyekkel könnyen ki lehet metszeni a zsebeket.

Ruházatuk egyéniségüktől függ. Gyakran tiritarka, másszor igyekszik kifejezni viselője misztikus tudásának „emberfeletti” voltát (például: hatalmas fekete süveg, kék csillagokkal díszítve, vastag brokát palást, visszakunkorodó orrú cipő, a nyakban „ősi” amulett).

Pszitudományok elsajátítása: Mivel a szemfényvesztők első sorban azokat a képességeket kedvelik, melyek látványosak, ezért általában a Psziokinetikát választják fődiszciplínájuknak.

Különleges előnyök: Előadásával módosíthatja a nézőközönség hozzáállását (a bárd énekéhez hasonlóan módon). 1d10 kör produkció után a nézőknek dobni kell paralizáció elleni mentődobást, mely módosul a szemfényvesztő három szintjeként -1-gyel (azaz 3. szinten -2-vel, 6. szinten -3-mal, stb.). Ha a dobás sikertelen, akkor eggyel barátságosabb lesz a nézők hozzáállása (lásd Player's Handbook táblázat), ha sikeres, akkor nem változik.

Különleges hátrányok: Nincs

Vagyon: 3d4X10

Tolvaj-képesség módosítók: Zsebmetszés +10, Zárnyitás +5%, Csapdakeresés/eltávolítás +5, Lopakodás -, Árnnyékban rejtőzés, Hallgatózás -5, Mászás -10, Nyelvek megértése -5.

Kedvelt pszi-képességek:

Pszikinetika: Láng irányítás (Control Flames), Levitáció (Levitation), Pszi-ütés (Project Force), Tárgy megelevenítés (Animate Object), Tárgy teremtes (Create Object), Telekinézis (Telekinesis), Test irányítás (Control Body), Zaj irányítás (Control Sound), Zaj keltés (Create Sound).

Pszioportáció: Dimenzió kapu (Dimension Door).

Telepátia: Láthatatlanság (Invisibility).

* lásd The Complete Book of Gnomes & Halflings

† lásd The Complete Book of Dwarves

Massár Mátyás



BÖRTÖNÖK

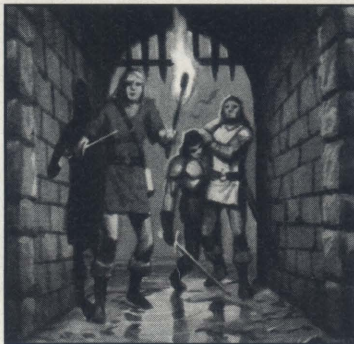
(Börtönleírás AD&D-hez)

Mindenhol, ahol létezik törvény, akadnak olyanok is, akik megszegik. A törvényeknek megfelelően, e vétkeseknek bűnhődniük kell. A viszonylag enyhébb büntetések egyike a bebörtönzés. Börtönbe kerülnek a kisebb bűnöket elkövetők (garázdaság, tolvajlás), s itt tartják fogva az elítélteket a kivégzés, vagy a nyilvános kitoloncolás pillanatáig. Mivel mindenhol előfordulnak törvénszegések, ezért mindenhol van börtön – még ha csupán egyetlen cellából áll is. Nem csupán a törvény védelméért, az AD&D világában mindenhol felbukkanó zsarnokokat is jól szolgálja. Rossz híre remek eszköz a lakosság fékentartására, de a kellemetlen vetélytársak valóban könnyen eltüntethetők egy cella mélyén. S ha már egyszer ott vannak... Tudjuk, hányan hálnak meg „szökés közben”, és mily sokan esnek áldozatul a fagyos, fűtetlen várbörtönök emésztő kőjainak. (Az efféle börtönre remek történelmi példa a Bastille.)

Az alábbiakban egy nagyobb város fogdájának leírása szerepel. Kisebb településeken többnyire nincs szükség ilyen szigorú rendszabályokra – a leírtakat mindenki tetszés szerint módosíthatja saját világának és városainak megfelelően. A börtönről szóló mendemondákat természetesen minden mesélőnek magának kell kitalálnia, és elterjesztenie a lakosság körében.

Börtönszint

Nehéz vasajtón át lehet elérni, amit egy ügyes zárszerkezet (tolvajoknak -15% zárnýtásra), és egy Mágus-zár (Wizard Lock) tesz szinte kinyithatatlaná. Csupán az ügyeletes tiszt rendelkezik a hozzávaló speciális kulccsal, melyet a zár mágijához hangoltak (birtokában bárki átjuthat az ajtón). Kulcs nélkül 3 db Knock varázslat szükséges a felnyitáshoz. A felfelé kanyarodó lépcsőhöz vezető folyosót zsilipszerűen működő, kettős csapórács választja el az örök szobájától. A rendszabály szerint csak akkor lehet kinyitni, ha a túloldalon csak a megfelelő számú őr áll (amennyiben tehát túsul ejtik a személyzetet, akkor a rács nem mozdul). A zsilip feladata, hogy megakadályozza a rabok kitörését; belülről nem nyitható. Az örök szobájában a börtön nagyságától és a foglyok számától függetlenül, állandóan 2-4 őr tartózkodik. Innen nyílik a kínzókamra, ahol a foglyokat vállaltják. Falai között fellelni mindent, mely alkalmas lehet az igazság kicsikarásához; egyik sarkában kicsiny íróasztal is áll, pennával és papirossal a vallomás rögzítéséhez, míg a másikban a bakó tőkéje és bárdja, ugyanis itt hajtják végre a nem nyilvános kivégzéseket. Az örök szobájából lehet eljutni a cellákhoz vezető terembe is. Itt sorjáznak a közös cellák, ahová a kisebb bűnösöket zárják. Ajtajuk erős vasrács, hogy az örök könnyen áttekinthessék a bennlakókat. Az egyik fogda padlóján ráccsal lezárt lyuk vezet a verembörtönbe. Ide a közveszélyes foglyokat zárják (például: az örülteket). Ebből a teremből nyílik az az ajtó is, ami a magánzárkákhoz vezető folyosót zárja le. Az ajtó erősen



megvasalt tölgyfából készült, és igen jó minőségű zárral szerelték fel (legalább -25% zárnýtás); kulcsa szintén a börtönben tartózkodó, legmagasabb rangú szolgálatos tiszténél van. Pusztá kézzel áttörhetetlen. A magánzárkák a fontosabb rabok számára készültek – ajtajuk befelé nyílik, erős zár védi mindegyiket, (-35% zárnýtás), és túl vastagok ahhoz, hogy be lehessen törni őket. (Ha mégis megpróbálják a karakterek, esetleg rendkívüli erőpróba negyedének megdobásával sikerülhet betörni.) A cellák ajtaját különleges esetekben még mágusi varázslatokkal is biztosítják (Wizard Lock). Két cellában a

rabokat a falhoz is tudják láncolják (erősebb vagy veszélyesebb foglyok esetén); két lánc lóg a kövek közé erősítve, egyenként két-két bilinccsel a lábak és a kezek számára.

Földszint

Ez a rész kaszányaként szolgál a börtön személyzete és a városi őrség számára. Itt van a parancsnok irodája, a legénységi szállások, a konyha és a városi hóhér lakása is, továbbá itt kapott helyet a fegyverterem és egy egyenruharaktár. Az épületben állandóan legalább 8-10 katoná áll őrsebben – kettő a főbejáratnál, kettő a tisztek előszobájában, és négy a börtönbe vezető lépcső ajtaja előtt. Egy tiszt mindig szolgálatban van, az ügyelet folyamatos. A földszinti szállások harminc őrnek biztosítanak helyet. Ha a város nagyobb létszámú, akkor még egy emeletet is építhetnek, ahol további őröket lehet elhelyezni.

Maga az épület viszonylag különálló (hogy ne lehessen észrevétlenül megközelíteni), s a városi őrség erőinek jókora része mindenképpen itt állomásozik (vagy legalábbis a közelben). Rendkívüli esetekben a környező laktanyákból is vezényelhetnek ide őröket.

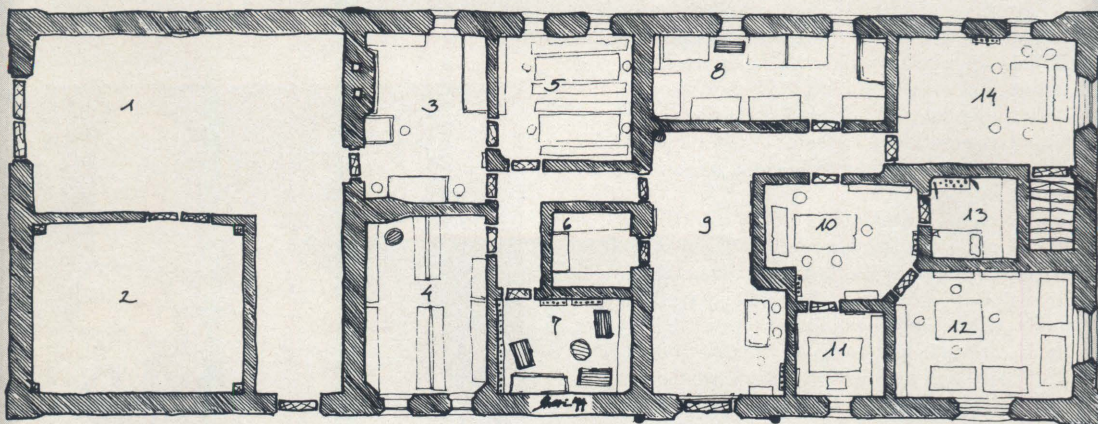
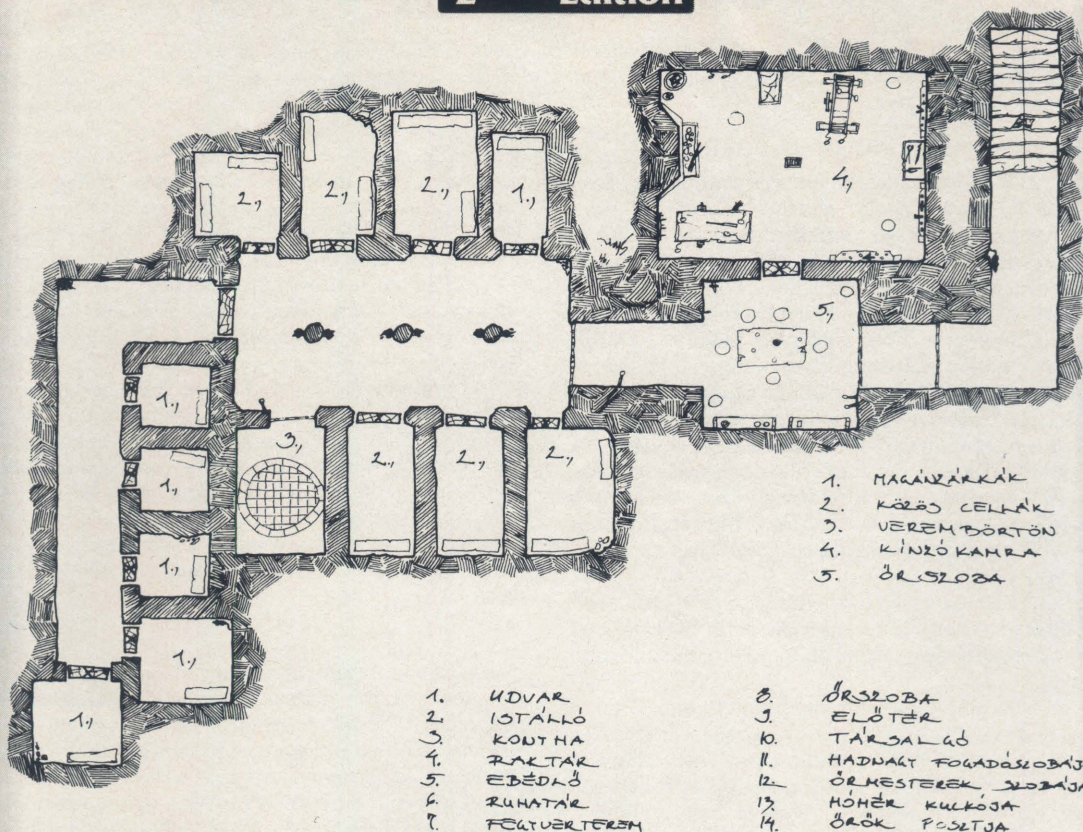
Másik példánk egy sokkalta komolyabban őrzött börtön. Itt főképp nagyon veszélyes bűnözőket, varázstudókat, és persze kalandozókat tartanak fogva.

Az épület maga négy szintes – kettő a föld fölött, kettő alatta. Falait kőből emelték, mindenütt vastagok és masszívak, hogy egy esetleges ostromnak is ellen tudjanak állni. A nagyjából négyzet alaprajzú épület négy sarkán bástyák emelkednek, szerepük szintén ostrom esetén jelentős.

Az emelet gyakorlatilag csak az épület mellvédekkel megerősített teteje. A négy bástyáreszen ostromgépek sorakoznak: négy nehéz követő és nyolc dárdavető gép. A követőkkel elmentében, a dárdavetőket nincsenek lerögzítve, így el lehet őket fordítani, hogy az ostromot bármilyen irányból felkészülten fogadhassák a védők.

A földszint legnagyobb részét a börtön legénységének szállása teszi ki. Mivel itt nem csak közönséges foglyokat őriznek, a börtönőrök sem közönségesek – erről alább bővebben lesz szó. Az emeletre és a pinceszintekre vezető csigalépcső az épület

Advanced Dungeons & Dragons® 2nd Edition



hátuljában található, átellenben a bejárattal. A lépcsőhöz vezető folyosókat minden irányból vaskos, erős ajtók zárják el, melyeket mágiával is lezártak. A bástyák falán keskeny lőrések nyílnak – úgyszintén egy esetleges ostrom esetére.

A föld alatt, az első pincszinten közönséges zárak sorakoznak. Ide zárják mindazokat, akik valamiért ugyan veszélyesek, ám nem képesek mágikus erőket segítségül hívni. E zárak ajtaja is kemény, masszív. A zárak mind lakatosmesterek értő munkáját dicsérik, így a kinyitásukkal próbálkozó karakternek -20% esélye van a sikerre. Mindemellett gyakran mágiával is megerősítik őket. Az egyes folyosószakaszokat szintén mágiával lezárt ajtók választják el egymástól.

A legjobban őrzött, legbiztonságosabb hely az alsó pincszint. Itt mindössze négy cella bújik meg, de ezek a mágia minden lehetséges formájával védettek. Ide valóban csak nagyon veszélyes, varázslásra vagy pszi használatra képes rabokat zárnak.

Mindkét föld alatti szintet többféle mágikus védelemmel látták el. Ezek egy része maradó, egészen addig, míg valaki el nem oszlatja, a többi viszont a börtön védelmével megbízott varázsló illetve varázslók időről időre megújítják.

Az egész föld alatti részt az Őrök és vigyázók (*Guards and Wards*) varázslat őrzi. Ennek hatására az összes folyosó ködössé és homályossá válik. Senki sem képes 3 méternél továbbra látni – ez vonatkozik az infralátásra is. Az összes ajtó mágikusan lezáródik (*Wizard lock*). A lépcsőket teljes egészében, a padlótól a mennyezetig pókháló (*Web*) borítja be, ami 1 forduló alatt visszánő, ha valami miatt megsemmisülne. Az elágazásokban, kereszteződésekben zavarodottság működik, melynek eredményeképpen minden arra járónak 50% esélye van, hogy rossz irányba indul. Az egész pincszint mágiát sugároz, így képtelenség mágia észlelése (*Detect Magic*) varázslatot eredményesen használni. A folyosószakaszokat elzáró ajtókat illúziók fedik,

melyek hatására azok közönséges falnak tűnnek. Mindezek mellett a csigalépcső előtti folyosókon bűzfelhő (*Stinking Cloud*) keletkezik.

Az alsó szint különleges cellái

A cellák hátulsó falába egyetlen hatalmas bazalttömböt illesztettek az építők. Ezekre a tömbökre azután a börtön fővarázslója a tasztítás (*Avoidance*) varázslat fordítottját helyezte. Ezért bárkit, aki a cellába lép, a fal nyomban magához vonzza, és nem ereszti. Az áldozat csak sikeres „különleges erőpróbával” (*Bend bars*) szabadulhat. Mindemellett a foglyok kezét gúzsba kötik, szájukat pedig betömik, nehogy varázsolni tudjanak. Amikor új rabot hoznak, annak minden felszerelési tárgyát, fegyverét, sőt ruháját is elveszik. Egyszerű szabású darócruhát kap, a derekára pedig kampós övet csatolnak. Erre azért van szükség, hogy később a mágia ellenére ki tudják hozni a cellából. Az örök soha nem lépnek be a rácsokon, hiszen a vonzás varázslat rájuk is hat. Az ajtók előtt erős csőrök állnak – ezek, és a kampós övek segítségével „halásszák” ki a rabokat. Természetesen az ajtók itt is mágikusan zártak (*Wizard Lock*), ezenkívül tűzcsapda (*Fire Trap*) védi őket.

Az alsó szint cellafolyosóját két láthatatlan őr is védi: Mordekainen hí ebei. A hátsó falnál lapulnak, és ha valaki kilépne a cellából, figyelmeztetik gazdájukat, majd a menekülő után vetik magukat.

A folyosó bejáratát újabb akadály torlaszolja el. A falba körben mély homyot vájtak. Ebben a horonyban jókora, vaskos acéllap pihen, amit nem lehet sem kimozdítani, sem áttörni. A börtön varázslói a tárgy (*Item*) varázslat segítségével képesek mozgatni ezt az ajtót. A varázslat következtében ugyanis a vaslemez tizenkettő részére zsugorodik, majd a megfelelő parancsszó elhangzása után újra visszanyeri eredeti méretét.

Az alsó cellákat emellett a tiltás (*Forbiddance*) papi varázslat is védi, ennek hatására ugyanis csak olyan léphet be a területre, aki ismeri a pap által meghatározott kulcsszót, de ami még fontosabb, semmiféle teleport vagy teleport jellegű varázslat és tulajdonság nem működik a területen. Hasonlóképp tiltás működik a lépcsőn is, így aki kifelé igyekszik, az sem képes a jelszó ismerete nélkül boldogulni.

Néha, ha igen veszélyes ellenféllel állnak szemben, a börtön varázslói más eszközökhöz folyamodnak. Előszeretettel alkalmazzák a gyengeelméjűség (*Feeblemind*) varázslatot, melynek eredményeképp a varázstudó rabok Intelligenciája legfeljebb egy óvodás gyerekével vetekedhet. Fontos megjegyezni, hogy erre nagyon érzékenyek a varázslók, ezért mentődobásukat -4-gyel dobják! Ezenkívül a varázslatot természetesen az alaposan lecsupaszított áldozatra mondják el, így ha voltak is mágia ellen védő varázstárgyai, azok itt nem érvényesülnek. Máskor, ha nem akarnak ily módon kárt tenni a rabban, barna kígyópecséttel (*Sepia Snake Sigil*) bénítják le.

Ha az elfogott varázstudó túlságosan nagy hatalmú, a börtön fővarázslója segítséget kér magasabb szintű mágusoktól. Ilyenkor lélekcsapda (*Trap the Soul*), bebörtönzés (*Imprisonment*) vagy hibernálás (*Temporal Stasis*) varázslatokhoz folyamodnak.

A börtönőrök, mint azt már fentebb említettük, itt közönséges emberek. Mivel ez nem csak egyszerű fogda, hanem önálló kis erőd, sok emberre van szükség a működtetéséhez. A legénység huszonnyolc közatonából és két parancsnokból áll, ők felelősek az épület külső védelméért, s az ostromgépeket is ők kezelik. Játék szempontjából első szintű harcosnak tekinthetők, átlagos értékekkel. Őket egészíti ki az elit őrség, akik közvetlenül a rabokra vigyáznak, valamint olyan esetekben lépnek közbe, ha netán kalandozók akarnának behatolni. Tízen vannak, ha-

todik szintű harcosoknak számítanak. Valamennyi válogatott ember, így Erejük, Ügyességük és Egészségük magasabb az átlagnál (12+d6). Mivel a varázslók támogatását élvezik, ha harcra kerül a sor, mindenképp „Kőbőr” (*Stoneskin*) varázslat lesz rajtuk. Szinte fanatikus módon harcolnak, nem hátrálnak meg semmi elől, moráljuk 18. Rajtuk kívül még három harcos tartozik az őrséghez. Ők a varázslók személyes testőrei. Amellett, hogy nyolcadik szintű harcosok, ötödik szintig jutottak a tolvajlás mesterségében. Ők már nem válogatnak az eszközökben, ha harcra kerül a sor. Módszereik – bár jó ügy érdekében – a legsötétebb, legaljasabb orgyilkosokéval vetekszenek. Nem vetik meg a mérgek használatát és legszívesebben hátulról támadnak.

A börtön vezetői a varázstudók. Két hatodik szintű varázsló és vezetőjük, egy tizedik szintű. Ők látják el mágikus védelemmel az épületet, ők képesek kinyitni a mágikusan lezárt ajtókat. Természetesen, ha harcra kerül a sor, akár kívülről, akár belülről éri támadás a börtönt, ők is kiveszik részüket a harcból. Félíg-meddig ide tartozik még a börtön papja is, aki tizenkettődik szintű. A varázslók mellett ő is kiveszi részét a mágikus védelemből (lásd tiltás varázslat), de nem tartózkodik állandóan az épületben.

(Mesélőknek: Amennyiben világunkban létezik a pszi, módosíthatjuk a börtön leírását. Ekkor az örök közé egy 12. szintű pszionikus is tartozik. A tömlőbe kerülő pszionikus képességgel rendelkező (vagy arra gyanús) fegyencek homlokára vaspántot erősítenek, lehetetlenné téve ezzel a pszi-használatot. Ha a foglyot elítélik (bűne bizonyítottá válik), akkor a pszionikus alkalmazza rajta Ultrarombolás képességét (*Ultrablaster*), megfosztva minden mentális hatalmától.)

Balázs Gábor és Jakab Zsolt





- Nem tudok annak örülni, hogy a páncélom SFÉ-je 4-es.



- Jól van, jól van. Átírom a Sogronos vicc csattanóját!



- Egyre mélyül bennem a gondolat, hogy pap barátunk kezdi elveszíteni Arel támogatását!



- Gyűlölöm, ha összekeverednek az idéző rúnák!

First Quest™

Advanced Dungeons & Dragons®
2nd Edition

Első Küldetés Audio CD Game

AD&D® A FIATALABB KOROSZTÁLYNAK

Nagy változások történnek mostanában a nemzetközi RPG-piacon. Hihetetlen iramban jelennek meg az új rendszerek, folyik az ötletek versenyeztetése, nemrégiben alakult kiadók hatalmas szeleteket kanyarítanak le maguknak a tortából. A hangsúly határozottan eltolódott a komolyabb és „sötétebb” hangvételű játékok felé, mint amilyen a Cyberpunk 2020, a Kult, vagy a Storyteller-tetralógia (Vampire, Werewolf, Mage, Wraith). Ez nem utolsósorban annak tudható be, hogy felnőtté vált a szerepjátékosok első és második nemzedéke, s életkorukkal együtt az igényeik is megváltoztak. Azok a kiadók, amelyek erre a vásárlóközönségre alapozták a piacpolitikájukat, nem várt sikereket könyvelhettek el: ide tartozik például a White Wolf vagy a Wizards of the Coast.



Az RPG-üzletág mutatja, a TSR meglehetősen nehézkesen próbált lépést tartani a trenddel. A „felnőtt” szerepjátékok létrehozására tett kísérletei vagy felemás eredménnyel jártak (Ravenloft, Dark Sun), vagy rövid időn belül megbuktak (Spelljammer, Amazing Engine). A törzsjátékhoz továbbra is rengeteg kiegészítő anyag jelent meg, ezek azonban hamarosan a teljes érdektelenség mocsarába fúltek. A PHBR sorozat (a Complete Handbookok) kezdetben kimondottan ígéretesnek látszott, aztán a kiadványokból lassan kiveszett az eredetiség, végül pedig teljesen hasznavehetetlenné degenerálódtak. (Kérdelem én, hányan vásárolták meg az Úrutazók, a Gazemberek vagy a Sha'irok Teljes Kézikönyvét?) Nemsokára zuhanni kezdett a hagyományos kiadványvonalak eladási rátája is: a cég kénytelen lett beszüntetni a Greyhawk-anyagok publikálását, Krynn világról képtelenség volt már újabb

bőröket lenyúzni, a *Forgotten Realms*-regények többsége pedig csúfosan befűdött. (A hazai közönség csak R. A. Salvatore könyveit ismeri, amelyek messze kiemelkednek a többi közül; sajnos, a szerepjáték és az irodalom nem feltétlenül kompatibilis fogalmak.) A TSR komoly piacot veszített; ha talpon akart maradni, sürgősen tennie kellett valamit.

A marketingstáb ezúttal a TSR-től szokatlan alapossággal dolgozta ki a váltás stratégiáját. Egyszerre két irányban szándékoztak nyitni: részben a felnőtt vásárlóközönség, részben az egészen fiatalok felé. Az első törekvés jegyében született a *Planescape*, ami mind a tartalom, mind a külalak terén radikális szakítást jelentett a korábbi hagyományokkal: amikor először kézbe vettem, szinte el se akartam hinni, hogy ezt a TSR adta ki. A második célkitűzés annak a fiatal, tíz-tizenéves rétegnek a meghódítása volt, amelyik még soha életében nem találkozott a szerepjátékkal. Ennek érdekében először az „ős-D&D” egy meglehetősen leegyszerűsített változatát jelentették meg, majd ehhez csatlakozva néhány gazdagon illusztrált, tízenyolc oldalas kalandot, amit KM nélkül is lehet játszani, mint a lapozgatós könyveket. Miután a vállalkozás kedvező fogadtatásra talált, a TSR tavaly piacra dobta a **First Quest** (Első Küldetés) dobozos szettet, amely gyakorlatilag a kezdő szerepjátékosoknak az AD&D-be való bevezetését szolgálja.

Ismertetőm tárgyául azért éppen ezt a kiadványt választottam, mert a közeljövőben magyarul is megjelenik. A Rúna olvasói természetesen valamennyien szerepjátékosok, aligha van szükségük tehát bevezetésre a hobbijukhoz. Ez azonban távolról sem jelenti azt, hogy az **Első Küldetés** érdektelen lenne a számukra!



A doboz öt darab – kissé fellengzősen könyvnek titulált – füzetet tartalmaz, valamint egy CD-lemezt, négy térképet, egy poszttert, hat műanyagfigurát, egy KM-paravánt, néhány segédkártyát és egy teljes dobókockakészletet: más szóval mindent, amire a játékhoz szükség lehet. A füzetek olvasását a Szabálykönyvvel érdemes kezdeni, amely roppant kíméletesen, lépésről lépésre vezeti be a vásárlót a szerepjáték műhelytitkaiba. A játékot már az Alapszabályok ismeretében el lehet kezdeni, de a Bővített Szabályok sem különösebben bonyolultak, lényegében az AD&D teljes játékméchanizmusának a vázát adják csupán. A szöveg megírásában neveléstudományi szakemberek is segítettek, ami az egész szabályrendszert áttekinthetővé és világossá teszi: ezen a téren a korábbi AD&D-kiadványok nem nagyon jeleskedtek. Karakterek kidolgozásával nem kell fáradozni: a dobozban találhatunk 6 darab ún. karakterkártyát, előre kidolgozott személyiségekkel. A karakterkártya lényegesen kevesebb helyen lényegesen több információt tartalmaz, mint a hagyományos karakterlapok; tömören összefoglalja valamennyi fontosabb szabályt, amely az illető karakterre vonatkozik, és mindezt még egy színes képpel is illusztrálja. A játék elkezdéséhez – legalábbis a játékosok részéről – tulajdonképpen elegendő a karakterkártya áttanulmányozása is.



A reménybeli KM-re természetesen jóval több munka vár. A Kalandkönyv fokról fokra avatja be őt a játékvéztetés rejtelseibe, méghozzá cselekvő tanítással, azaz a konkrét kalandok mesélése közben. Ebben a füzetben négy kalandot találunk. Az első esetben egy klasszikus küldetésről van szó: a hősöknek ki kell szabadítani egy szerencsétlen foglyot, és megkeresni egy elrejtett varázstárgyat. A kaland roppantul egyszerűen van felépítve, nem is túl hosszú, mégis igen terjedelmes, mivel a füzet minden apró mozzanatnál részletes tanácsokat és magyarázatokat ad a KM számára. A második történetben – ami, ha nem is mondják ki róla, egy tipikus *Ravenloft*-kaland – már sokkal kevesebb mankóra támaszkodhat a mesélő. Ehhez a két kalandhoz CD-hanganyag is tartozik, precíz utasításokkal, hogy a játék mely pontján mely felvételeket kell bejátszani. A felvételek részben párbeszédek, részben zenei aláfestést és egyéb hangeffektusokat tartalmaznak, egészen kitűnő kivitelezésben: tagadhatatlanul nagyban segítik a megfelelő játékhangulat megteremtését. A harmadik kalandhoz már nem tartozik hanganyag; ez egy teljesen „nyitott” történet, nem kényszeríti földalatti útvesztőkbe a karaktereket, hanem meghagyja a mozgásszabadságukat. Nagy kár, hogy háttérül az azóta megszüntetett *Spelljammer*-setting szolgál. Az utolsó kaland egy hagyományos „dungeon”, amely már teljesen a jól bevált módon van prezentálva: a különféle KM-segédletek (lapszéli jegyzetek, előre megírt párbeszédek) végleg elmaradnak. A dungeon első szintje még fel van térképezve, a másodikhoz már csak a helyszínleírásokat adják meg, a továbbiak kidolgozását pedig teljes egészében az újsütetű KM-re bízák.



A maradék három füzet – a papok és a mágusok varázskönyve, valamint a Szörnyek és Kincsek Könyve – első sorban a játékosok és a KM segédeszköze. A varázslatok leírásán teljesen meglepődtem: a két füzet nem a *Players' Handbook*-ból átvett szövegek kurtított változatát tartalmazza, hanem külön az **Első Küldetés** játék számára készült. A varázslatok persze ismerősek, de világos és szabatos fogalmazással vannak elmagyarázva, s a leírás nemegyszer olyan problémás pontokat is tisztáz, amiken már évek óta vitatkoznak az AD&D-játékosok. Ugyanez sajnos nem mondható el a Szörnyek és Kincsek Könyvéről. A szörnyek összeválogatása eléggé önkényesnek tűnik – nem értem például, hogy mit keresnek közöttük a különféle vérlények, a szárazlédérc (wight), meg az öreg rézsárkány. A kalandokban ugyanis sehol sem szerepelnek, és okkal: mivel az **Első Küldetés**-ben a karakterek csak 3. szintig fejlődhetnek,

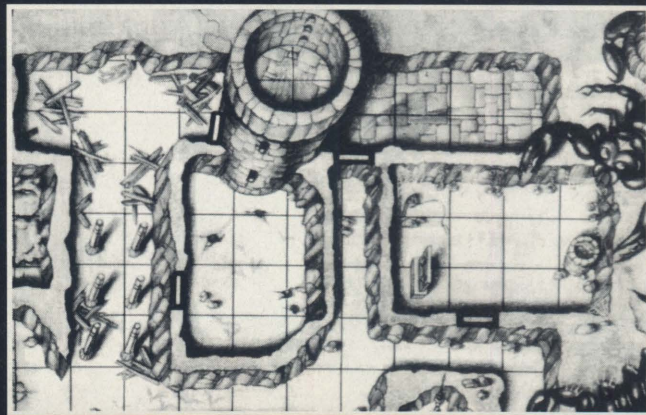
a fent felsorolt szörnyek bármelyike pillanatok alatt végezne az egész társasággal. A varázstárgyak esetében az a probléma, hogy a leírásuk közvetlenül a *Dungeon Masters' Guide*-ból van átvéve, amit köztudomásúlag gyötrelmes bikkfanyelven írtak. Az ilyen fogalmazásmód egyáltalán nem illik a kezdő szerepjátékosoknak szóló **Első Küldetés** atmoszférájába. Ezt a hibát azonban a magyar változat fordítója tőle telhetőleg igyekezett kiküszöbölni.



Az **Első Küldetés** játék kiválóan eleget tesz a feladatoknak, amit a tervezői kitűztek maguk elé. Valamennyien tudjuk, hogy a szerepjáték olyan hobbi, amit nagyon nehéz elmagyarázni a kívülrőlőknek; ebből már nem egy kellemetlen félreértés adódott. Nos, ez a probléma mostantól megszűnt: ezentúl, ha valamelyik beavatatlan ismerősünk a szerepjátékok iránt érdeklődik, bátran a kezébe lehet nyomni egy **Első Küldetés**-dobozt. A TSR legújabb kiadványa mintapéldája a – szó szerint – játszva tanításnak; egyszerű, világos, lépésről lépésre halad, és az elméletet azonnal átülteti a gyakorlatba. Talán csak azt találtam benne picikét nyomasztónak, hogy a szerzők szinte oldalanként hangsúlyozzák: az **Első Küldetés** csupán bevezető a teljes AD&D-be, ebben meg ebben a TSR kiadványban sokkal több, sokkal alaposabb információt talál az érdeklődő. Ez a fajta piacpolitika teljes mértékben megfelel az amerikai mentalitásnak, a mi európai lelkivilágunk azonban nem feltétlenül találja izlésesnek.



Az **Első Küldetés** a tapasztalt szerepjátékosok számára is tartogat néhány ínyencséget. Először is a CD igazi telitalálat. A hangfelvételek ugyan kalandspecifikusak, mégis eléggé általános érvényűek ahhoz, hogy máshol is használni lehessen őket. Egy CD kedvéért persze nem érdemes megvenni egy egész dobozos szettet, viszont maguk a kalandok meglepően eredetiek a játék célkitűzéséhez képest. Különösen igaz ez a második kalandra („A Harrow Hill-i szellem”), amely bármelyik „teljes jogú” Ravenloft-kampányban megállná a helyét; de nincs miért szégyenkezniük a másik három történet íróinak sem. Ha a tapasztalt KM lehántja ezekről a kalandokról a kezdők támogatására hozzátapasztott kiegészítéseket, akármelyikből tartalmas játékot kerekíthet.



Nem kevesen vagyunk a hazai szerepjátékosok táborában, akik hosszú esztendők óta várjuk már az AD&D magyarországi megjelenését. Ez a rendszer – minden hibája dacára – a szerepjátékok atyja, és akik ma Magyarországon huzamosabb ideje hódolnak ennek a szenvedélynek, szinte mindannyian az AD&D-vel kezdték. Itt az ideje, hogy a TSR örökzöld szerepjátéka egy újabb rajongónemzedéket is meghódítson magának – ehhez pedig keresve sem találhatunk jobb eszközt az **Első Küldetés**-nél.

Kornya Zsolt

RPGA Network



iztosan találkozott már a TSR különböző kiadványaiban - magazinokban vagy szabálykönyvekben - az RPGA Network-öt népszerűsítő hirdetésekkel, vagy a rá való hivatkozásokkal. Tájékozatlan számítógépes olvasóinkat mindenekelőtt el kell keserítenem: NEM szerepjátékokhoz szóló számítógépes rendszerről van szó, hanem valami egészen másról. Hogy mi is valójában az RPGA Network, kik szervezik és mennyiben lehet érdekes a magyar játékosok számára? Ezekre a kérdésekre próbáljuk megadni a választ az alábbi cikk.

A Role Playing Games Association (röviden RPGA) Network, magyarul Szerepjátékos Szövetségi Hálózat, a világ legnagyobb szerepjátékosokat tömörítő szervezete; bármelyik ország állampolgára beléphet tagjai közé. Három fő egysége van: az irányító amerikai, illetve a lokális európai és ausztráliai egységek. Ezek a nagy, összefogó nemzetközi szervezeteken túl számtalan kisebb helyi szerepjátékos klub létezik a hálózat védnöksége alatt, vagy legalábbis "hivatalos RPGA Network klub" néven. A szervezet hivatalos tagjainak száma "mindössze" húszezer fő. A hálózat a TSR, Inc. felügyelete alatt és szponzorálásával működik, de korántsem merül ki tevékenysége a cég áruinak népszerűsítésében; sokkal inkább azt tűzte ki célul, hogy összefogjon minden érdeklődő játékost, függetlenül az általa játszott rendszertől, lehetővé tegye tagjai között a kapcsolatfelvételt és -fenntartást, találkozókat szervezését, s más hasonló tevékenységeket.

Az egyik legelső dolog, ami az érdeklődőnek feltűnik a hálózati kapcsolatban, a szerepjátékos-piac áraihoz képest nagyon kedvező tagsági díj. Bármilyen érdekesnek is tűnhet, a TSR itt egy olyan vállalkozásba kezdett, ami nem jelent azonnali hasznot számára, sőt, csak hosszú távon térülnek meg a kiadásai. A költségekhez képest rendkívül színvonalas szolgáltatásokat kínálnak - különösen Amerikában, ahol évente elég sok rendezvényt is szerveznek a különböző helyi szervezetek. Amint az eddigiekből is kiderült, magyarországi játékosok is beléphetnek a szervezetbe. A jelentkezőknek az angliai székhelyű európai egységhez kell fordulniuk (ennek címe megegyezik a TSR, Ltd. címével: 120 Church End, Cherry Hinton, Cambridge CB1 3LB). Itt lehet érdeklődni a belépés pontos feltételeiről, és innen lehet kérni a megfelelő jelentkezési nyomtatványt is. Magyarországról nézve egyetlen komoly hátránya van a rendszernek: tudomásom szerint a tagsági díjat csak hitelkártyán, nemzetközi csekkben, vagy nemzetközi postai pénzesutalványon lehet befizetni. Aki ilyennel nem rendelkezik, annak azért célszerű a TSR-nél érdeklődni - hátha sikerül valami kiskaput találni.

A friss tagokat a hálózat egy kis ajándéksomaggal üdvözlí. Ez a Polyhedron néhány korábbi számából, egy TSR falinaptárból, és néhány régebbi, az RPGA Network közreműködésével készült TSR-kiadványból szokott állni (ez tavaly a D&D Creatures Crucible sorozat első három része volt, régebben Raven's Bluff-anyagokat osztogattak). Továbbá minden tag 10 % árengedménnyel vásárolhat, ha a TSR Hobby Shoptól rendel anyagokat, de számos más szaküzlet is szokott valamilyen (úgy 5-10 százalékos) kedvezményt adni az ilyen vásárlóknak. Különösen nagy pénzeket lehet a különböző RPGA-támogatású találkozókra spórolni, ahová akár féláron is bejuthatunk, és a versenyek nevezési díját is teljesen ingyen csökkenhetnek. Ehhez persze először el kell jutnunk Angliába, Németországba, Franciaországba, esetleg Amerikába, és találnunk kell egy megfelelő találkozót, de ez már más kérdés.

Az RPGA Network szolgáltatásai közül a "legutánságosabb" a Polyhedron magazin, az egyesületi lap. A havonta megjelenő 32 oldalas folyóirat minden témakörben rendszeresen megkérde-

Gyakran szoktak itt publikálni a hálózat prominens tagjai, mint például Ed Greenwood (a Forgotten Realms világ szülőatyja; külön rovata van, ami majd minden számban foglalkozik a Forgotten Realmsszel - általában kiegészítő- és háttérinformációkat, városleírásokat szokott közölni), Roger E. Moore (a Dragon főszerkesztője, szintén állandó rovattal, ahol általános sci-fi-szerepjáték témákkal szokott foglalkozni; címe, The Living Galaxy elég találon összefoglalja lényegét), Jim Lowder (6 többnyire TSR-regényeket ír; itt saját rovata van, ami horror-, fantasy-, és egyéb kalandfilmekkel foglalkozik), Bill Slavicsek (a szerepjátékgyártás egyik nagy öregje - a West End Gamesnek és a TSR-nek dolgozik; alkotásai között különböző kiegészítőket találunk, amiket olyan rendszerekhez írt, mint az AD&D, a Torg, a StarWars, vagy a Paranoia), és R. A. Salvatore (a TSR közkedvelt regényírója, népszerű könyvei közül nem egy magyarul is megjelent a Valhalla Páholyánál). Az RPGA Network "saját" városával, a Forgotten Realms-beli Raven's Bluff szinte minden számban foglalkoznak; tagok által beküldött JK-kat és NJK-kat szoktak ismertetni (ezek az AD&D 2nd Edition nem-otodox szabálymódosulása szerint készülnek; ilyen karakterekkel játszanak a találkozók az RPGA-támogatású versenyeken), és átlag minden második számban van egy AD&D-kaland. Van egy külön rovat, ami az SSL új számítógépes játékaival foglalkozik, a cég távlati tervét ismerteti, stb. Mivel a Polyhedron nem kimondottan AD&D-vel foglalkozik, hanem minden más rendszerrel is, gyakran találhatunk ezekhez írott kalandokat, kiegészítéseket és játékgéleket is. A már említett állandó sci-fi-rovaton kívül, ami teljesen általános rendszerhez nem kötött dolgokról szokott szólni (mint például az időutazás, vagy hogyan készítsunk emlékeztető NJK-kat), az utóbbi néhány számban például olyan játékok kerültek szóba, mint a Lost Souls (egy kevésbé ismert "fűlvilág" szerepjáték), az Amazing Engine, a Torg, a StarWars, a Paranoia, a Cyberpunk, vagy a Spacemaster (ez a Rolemaster sci-fi szabályrendszere). A Polyhedronban közölt kalandok többsége átlagos minőségű - játszhatóak, de ne számítsunk túlzottan nagy élvezetekre.

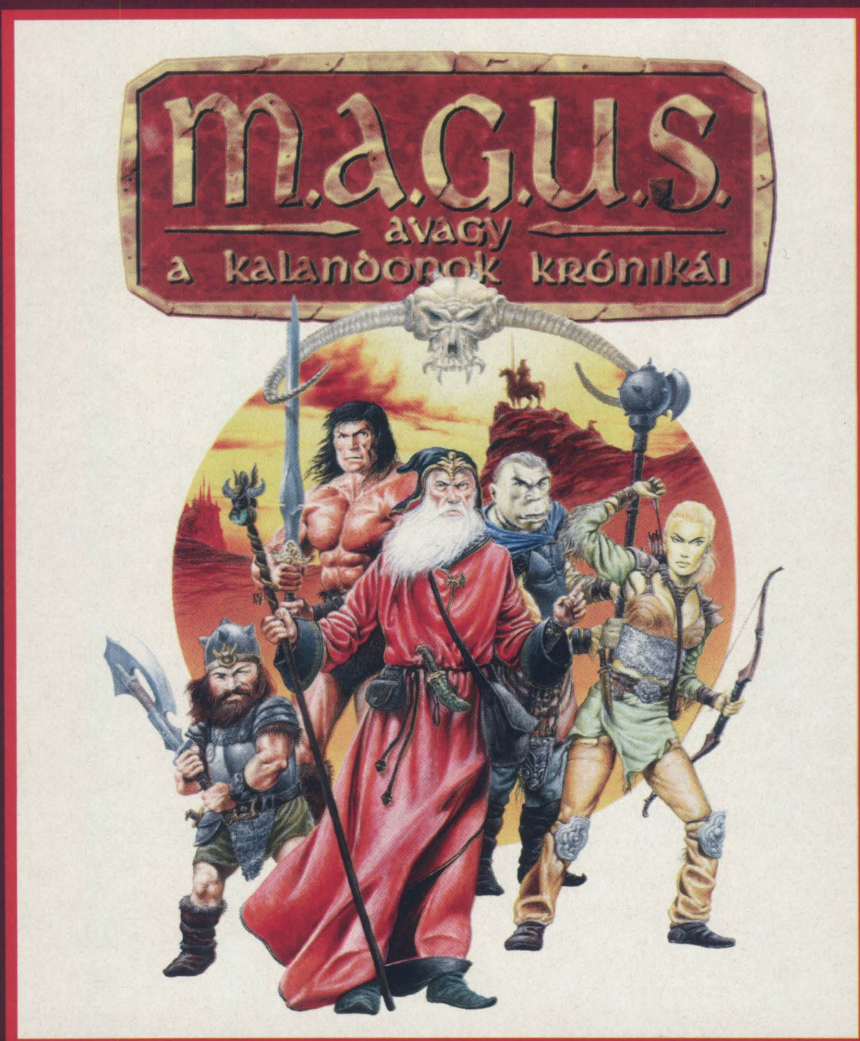
Sokkal érdekesebb a magazin ingyenes levelező- és csererovata. Itt találhatjuk a hálózat igaz nagy előnyét: aki meg akar szabadulni felesleges cuccaitól, vagy éppenséggel újakhoz akar jutni, itt többnyire megtalálja, amit kíván. Minden számban úgy 20-30 hirdető kínál fel játékokat eladásra, vagy keres különböző kiadványokat. Egy kis szerencsével az érdeklődő magyar klubok kapcsolatát teremthetnek amerikai klubokkal, és ebből esetleg komoly hasznot is húzhatnak. (Csak zárójelben említem meg egy ázsiai országban élő társaság esetét, akik egy nagyon jószívű amerikai klubbal kezdtek levelezni. Mikor az amerikaiak megtudták, milyen nehéz ott anyagokhoz jutni, gyűjtést rendeztek, és egy hatalmas ajándéksomaggal örvendöztek meg távoli barátjaikat.)

A hálózat szervezői elég korrekt emberek, így nyugodtan fordulhatunk hozzáik, ha valami kíváncsiunk van. Lehet például információt kérni több a könyveknek elő tagokról, vagy akár a hálózat tagjai által írt modulokhoz is hozzájuthatunk, amik meglepően színvonalasak és érdekesek lehetnek.

Véleményem szerint az RPGA Network egy hasznos, élvezetes szolgáltatásokat nyújtó szervezet. Bár többször előfordul, hogy egy-két hónapot hátré a magazin elküldésével vagy a levelünkre írt válasszal, mégis elég jól ki lehet használni az általa kínált lehetőségeket. Az említett belépési költségek problémák ellenére mindenképp ajánlom a csatlakozást, különösen azoknak, akik levelezni szeretnének nyugati vagy amerikai játékosokkal.

Pethő Gergely, Debrecen

ÚJ KALANDLAP JELENIK MEG HAMAROSAN!



- Négy oldalas
- Írható és rádirozható papíron
- Tisztességes dizájn
- Logikus elrendezés
- Játékosok (olvasók) kéréseinek figyelembevételével készült
- Kellő mennyiségű hely – a pszi-nek, mágiának és képzettségeknek

EGYSZERRE ÖTVEN PÉLDÁNY, EGY CSOMAGBAN

MUTANT CHRONICLES™

ÉLET ÉS HALÁL EGY KIBERGÓTIKUS VILÁGBAN

A manapság egyre népszerűbbé váló SF- és fantasy-irodalom terén a mind jobban élesedő konkurenciaharc a különféle irányzatok valóságos burjánzását indította el. (Azért nem „műfajokat” emlegetek, mert – ha ragaszkodunk az eredeti meghatározáshoz – sem az SF, sem a fantasy nem tekinthető irodalmi műfajnak.) Az emberi képzelőerő azonban – legalábbis a jelek szerint – nem ismer határokat, s az utóbbi időben megjelenő írók egyre rendhagyóbb, egyre megdöbbentőbb világokba repítik az olvasókat.

A kibergótikus irányzat megalapítója Ian Watson, a híres angol szerző volt. Őt aligha kell bemutatni a *Rúna* rendszeres olvasóinak, hiszen a lap hasábjairól már ismerhetik *Torz csillagok* című novelláját; bizonyára sokan vannak közöttük, akik a maga nemében klasszikusnak számító két regényét, az *Inkvizítort* és az *Úrgárdistát* is olvasták. Watson írásai sötét és riasztó képet festenek a távoli jövőről. Az emberiség tűlszűfolt, agyonmérgezett, méhkaptár-szerű világokon él, a társadalom túlnyomó részére a sötét nyomor és a mélységes tudatlanság a jellemző, a kiválasztott kevesek ezzel szemben élvezeteg dekadenciában töltik napjaikat. A teljes lezüllesztésnek csak egyvalami állja útját: a világegyetem rejtett zugából előbukkanó démonikus, alvilági erők, a káosz és a bomlás szülöttei, akik az emberiség létét veszélyeztetik. Az ellenük vívott harcot egy fanatikus vallási szervezet irányítja, amely a maga módján éppolyan könyörtelen és kegyetlen, mint az ellenségei. A társadalmat a velejéig áthatja ennek a szervezetnek a befolyása; katonapapok és inkvizítorok járják a közösségeket, eretnekeket és áruókat kutatva. A tudományt, a technológiát valamilyen szinten megfertőzték ezek a démoni hatalmak, ezért alkalmazásához jó adag vallási körítéssel kísért, az avatatlanok előtt gondosan őrzött tudás szükségeltetik. Ugyanakkor azonban bizonyos szinten a mágia – vagy valami hasonló jelenség – is létezik ebben az univerzumban; elsődleges használói természetesen az alvilági szörnyek, de az ellenük való harcban ehhez folyamodnak az inkvizítorok is. Az egész környezet félelmetesen riasztó és idegen; az egyes embereknek nincs beleszólásuk sorsuk irányításába, magasabb, átláthatatlan hatalmak rendelkeznek az életükkel. Az állandó fenyegetettség, a kölcsönös gyanakvás paranoiához és megszállottsághoz vezet, az emberek gyilkos pszichoaktív drogok élvezetébe vagy túlfűtött vallási fanatizmusba menekülnek.



A józan észnek, az értelemnek nem sok hely jut a kibergótikus világban.

Előre látható volt, hogy nem kell sokat várni az első kibergótikus RPG-k megjelenésére; ez már csak azért is valószínűnek tűnt, mert Watson regényeihez egy szerepjáték adta az alapötletet. A *Warhammer 40.000*-ről van szó, ami tulajdonképpen nem RPG ugyan, hanem figurás-terepasztalos csatajáték, ám az alapváltzat – a *Warhammer Fantasy* – eredetileg szerepjátéknak készült. Mindenkit óva intenek azonban attól, hogy a kibergótikus irányzatot ne Watson, hanem a játéktervezők gyermekének tekintse; a Games Workshop által alkalmazott többi író nemhogy maradandót nem alkotott, hanem műveik még az élvezhetőség szintjét sem igen érik el.

Ismeretéseim tárgya az egyik legelső kibergótikus szerepjáték, a *Mutant Chronicles*, ami valódi kuriózumnak számít az RPG-piacon; kiadója, a Target Games ugyanis nem angolszász nyelvterületen, hanem Svédországban székelő cég. (Korábbi kiadványuk, a *Kult* horrorjáték talán ismerős lehet néhány hazai RPG-rajongónak.) Ez a vállalkozás egyik élharcosa annak az utóbbi időben egyre inkább uralkodóvá váló trendnek, amely szerint a hangsúlyt a számokról, táblázatokról és játékmecanizmusokról át kell helyezni a narrációra, az eredeti környezetre, a színes világleírásokra. A *Mutant Chronicles* szabálykönyve kiváló példa erre; számokról és kockadobásokról először a 133. oldalon (!) esik szó benne, itt kezd tárgyalni a karakterek kidolgozását. Ezt a fajta megközelítést lehet szeretni és nem szeretni – a *Shadowrun* és a *MegaTraveller* rajongói bizonyára kiábrándítóan találják –, személy szerint nekem azonban kimondottan szimpatikus. Nem utolsósorban azért, mert az előző 132 oldal nem üres szócsépléssel van tele, hanem hallatlanul izgalmas, szinte lehetetlen olvasmány.

A Föld kiégett, radioaktív romhalmaz; az emberiségnek örülete tetőfokán sikerült elpusztítania tulajdon bölcsőjét. A túlélők kirajzottak a világűrbe, és a naprendszer többi bolygóján alapított kolóniákon találtak menedéket. A Földdel együtt nemcsak emberek milliárdjai pusztultak el, hanem a nemzeteszmény és az egyes kormányok is. Akik életben maradtak, elutasították az értelmetlen

MUTANT CHRONICLES™

mészárláshoz és a totális háborúhoz vezető ideákat; a nacionalizmus, a patriotizmus örökre eltűnt az emberek világképéből. Az egyedüli intézmények, amelyek szervezett keretek közé tudták szorítani a menekültáradatot, és gondoskodtak a viszonylagos rendről és biztonságról, a Földön kívüli befektetésekkel rendelkező nagyvállalatok voltak. Ám ez a hatalmas feladat közülük is csak azoknak sikerült, akik új eszményeket tudtak az értelműket vesztett régiók helyére állítani; akik célt, értelmet és formát adtak a túlélők életének.

A Viszály Kora irázatos rendet vágott a mamutcégek között is, összesen négynek sikerült átvészelnie közülük. Ez a négy vállalat biztosította az emberiség fennmaradását; hosszas küzdelem után stabilizálták az életkörülményeket, lakhatatlannak vélt bolygókat telepítettek be, munkát és kenyeret adtak a menekülteknek és utódaiknak. Mindebben tevékenyen segítette őket az egyesült világegyház, élén a mindenkor Kardinalissal; az összetört lelkű túlélők elképesztő tömegben folyomadtak spirituális vigaszért, amikor látták, hogy régi, jól ismert világuk percek alatt semmivé porlad.

A változás persze a négy talpon maradt óriáscéget sem kerülte el; az embertömegek, amiket manipulálni próbáltak, átsugározták rájuk a saját eszményeiket, elgondolásaikat, és az évtizedek során lassan, de biztosan átforgalmazták őket. A szó szoros értelmében már csak a hatalmas Capitol lehet igazi nagyvállalatnak nevezni; ennek még mindig részvényesei és választott igazgatói vannak, alkalmazottait – pontosabban mondva állampolgárait – toleranciára, alkalmazkodókészségre, nyitottságra tanítja. A Bauhaus cég fölött a Viszály Korában a katonai tanácsadók arisztokratikus dinasztiai vették át a hatalmat; a Mishima polgárai bushido-erkölcsök szerint élnek, egyfajta vállalati sőgunátusban; az agresszív, militarista Imperial pedig az alkotmányos monarchia alapelvei szerint alkotta meg igazgatási rendszerét, melynek alapját a részvényesek folyton egymással torzalkodó, örökletes klánjai képezik. Az ötödik mamutcéget – a Cybertronicot – jóval a Viszály Kora után alapították; erről később még bővebben lesz szó.

A naprendszer betelepítése rohamosan haladt, kiindulópontja a Hold volt, amit már jóval a Föld pusztulása előtt lakhatóvá tettek. A Capitol kolonizálta a Marsot, a Bauhaus a Vénuszt, a Mishima a Merkurt; a pioníroknak mindenütt első dolga volt katedrális emelni az egyetemes világegyháznak, a mindenütt jelenlévő Testvériségnek, amely a szellemi terror legbrutálisabb eszközeivel igyekezett megakadályozni a mamutcégek közötti viszálykodást, hogy elejét vegye egy újabb, második világégésnek. Volt azonban valami, amire a Testvériség sem számíthatott.



A legkisebb és legagresszívabb cég, az Imperial kiszorult a belső bolygók kolonizálásából. A koncból neki csak az apróbb falatok jutottak; néhány bányatelep az aszteroidaövből, a Jupiter jéggel borított holdjai. A többi nagyvállalat kárára való terjeszkedésnek határt szabott a Testvériség befolyása. Így hát az Imperial konkvisztádorai a külső bolygók felé fordultak; sikertelenül próbálkoztak a gázóriások és a Pluto betelepítésével. Aztán Nero kardinális egy látomásában megpillantotta a mindeddig ismeretlen, titokzatos tizedik bolygót.

Az új planéta, amely csaknem egy évi utazásra volt a belső övezettől, nem különösebben érdekelte a három legnagyobb céget, az Imperial azonban azonnal elindított egy felderítő expedíciót. A landolást nagy izgalom és feszült várakozás előzte meg az Imperialt irányító legnagyobb családokban. A rádióadások tükörsima bazalt hegláncokról számoltak be, mozdulatlan árnyékokról a sziklaormok tövében; sivár, steril és riasztó világot találtak. Aztán a műszerek nagy koncentrációjú, tiszta fémtömeget jeleztek mélyen a felszín alatt; a viszonylag kis térfogat mesterséges eredetre vallott. Működésbe léptek az exkavátorok. Egy izgatott hang roppant acéltórról beszélt, különös, ismeretlen rúnákkal díszítve; a Föld hajdanvolt neolit emlékműveire hasonlított. Ekkor azonban megszakadt az adás, és a tizedik bolygóról nem érkezett több hír.

Ez volt a Sötét Légio ébredése.

A Testvériség Misztikusai máig vitatkoznak rajta, hogy valtaképpen mi is az a Sötét Légio. A legelterjedtebb nézet szerint az acéltórr egyfajta mágikus katalizátor volt, amely felszabadította a metafizikai síkon az emberi gonoszság esszenciáját, formát és alakot kölcsönzött neki az anyagi világban. Mások szerint a Sötét Légio egyetemes jelenség, ősidőktől fogva a külső világúr ura, és az emberiség az acéltórr felfedezésével túl messzire merészkedett, átlépett egy láthatatlan határvonalat.

Annyi bizonyos, hogy a balsikerű felfedezőutat követően iszonyatos járványok és mutációs hullámok söpörtek végig az emberlakta világokon. A mamutcégek még magukhoz sem tértek első meglepetésükből, amikor hirtelen megbénult az infrastruktúrájuk: kifogytak a számítógépes rendszerek, megmagyarázhatatlan rendellenességek mutatkoztak a mindeddig hibátlanul működő gépezetekben. Néhány érzékelőrendszer üzemképes maradt; ezek hamarosan ismeretlen életformákat regisztráltak a legkülönbözőbb helyeken, a Vénusz párálló őserdőitől kezdve a vállalati székházak liftaknáig. Egyetlen őshonos fajra sem hasonlítottak, és a cégek

szaktanácsadói értetlenül álltak előttük. A Testvériség papjai azonban nevet találtak nekik: démonoknak hívták őket...

A Capitol egyetlen működőképes hírközlő műholdja ismeretlen kivitelezők által elkezdett, nagyszabású építési munkálatokról tájékoztatta gazdáit a Mars egyik portengerében. Az igazgatótanács utasítást adott a stratégiai bombázásra. A repülőraj félúton a célpont felé áldozatul esett az Imperial légelhárító ütegeinek; a rivális cég ellene irányuló agresszióknak értelmezte a hadműveletet. Mire a Testvériség elsimította a konfliktust, a Marson megépült a Sötét Légio első fellegvára.

A világegyház Misztikusai sikoltozva ébredtek fel távolbalátó transzuktából, és habzó szájjal szenvedtek ki. Haláluk előtt összefüggéstelen, zűrzavaros látomásokról gagyogtak; rettenetes, sátni lényekről, a Sötétség Apostolairól; elfajzott hordákról, halott szemekről, pestisről, ragályról, torz törpékről, emésztő rombolásról. Nem került sok időbe, és az emberiség a maguk iszonyú valóságában is megtapasztalta ezeket a víziókat...

Sokan úgy vélték, beköszöntött az Apokalipszis; az emberiség azonban, mint már annyiszor, ezúttal is összeszedte magát, és szembeszállt a fenyegető veszéllyel. Reakciója hihetetlenül gyors volt, mint amikor a szervezet ellenanyagokat termel az idegen kórokozó leküzdésére.

A mamutcégek ellentéteiket félretéve szövetségre léptek egymással, és megalapították a Kartellt. Ennek a szervezetnek egyetlen feladata a Sötét Légio elleni harc volt; minden résztvevő félkötelezte magát, hogy legütőképesebb katonai egységeit a Kar-



volt a célkitűzése, hogy az érzelmeiktől való totális megtisztulás révén nyerjenek mentességet a gonosztól. Magas beosztású társasági vezetők csatlakoztak hozzá, és hamarosan létrejött az ötödik mamutcég: a Cybertronic. A kiválasztott kevesek szervezetét gyökeresen átalakították, hogy a Kartell és a Végzetgárda zászlaja alatt csatába küldhessék őket a Légio ellen; csak hogy a Testvériség egyes köreiből hamarosan felmerült a gyanú, hogy ezek a páncélozott gépszörnyek egyáltalán emberek-e még...

Az Inkvizítorok egyik frakciója titokban eretnekké nyilvánította az egész Cybertronic céget; az Imperial, amelyet az új nagyvállalat komoly piacoktól ütött el, teljes támogatásáról biztosította őket. A Cybertronic ellen intézett terrorakciók veszélyeztették a Bauhaus egyes érdekeltségeit; a kékvérű katonadinasztiák üzleti partnerük mellé álltak. Repedések mutatkoztak a Kartell építményén. Egy szigorúan titkos vizsgálat, amit személyesen a Kardinális vezetett, eretnekeket leplezett le mind a Cybertronic-párti, mind a Cybertronic-ellenes Inkvizítorok között. A Mishima-cég sógunja, aki vállalati nindzsákat épített be a Testvériség papjai közé, értesült a vizsgálat eredményéről, és nyilvánosan kétségét fejezte ki a Testvériség romlatlanságát illetően.

A Sötétség Apostolai pedig folytatták a terjeszkedést...

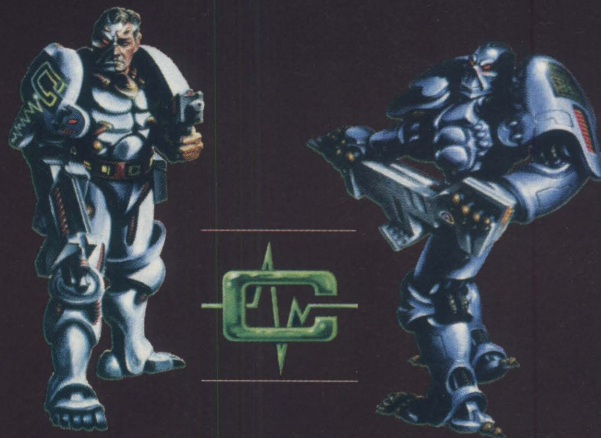
A fent említett 132 oldalon ennél természetesen jóval több nyálankosság szerepel, ízelítőnek azonban úgy vélem, ennyi is elég. Ez a kivételesen gazdagon és aprólékosan kidolgozott háttér széles-



tell rendelkezésére bocsátja. Így alakult meg a Végzetgárda, az elitek elitje. A Capitol Szabad Ürtengerészeket küldött, többszörösen kiűntetett katonákat, akiket szolgálati vétségek miatt a hadbíróság halálra ítelt; a Bauhaus Étoiles Mortants-okat – Haldokló Csillagokat –, a Sötét Légio elleni felderítőakciókra kiképzett öngyilkos kommandókat; a Mishima Hatamoto-szamurájokat a Nagyúr háza népéből; az Imperial pedig klánjukból kivett, hazátlan Farkasokat.

A Testvériség befolyása ugrásszerűen megnőtt az egész naprendszerben. Az Inkvizítorokat pallosjoggal ruházták fel; tárgyalás nélkül kivégezhették akár a legmagasabb rangú állampolgárokat is, ha árulás vagy eretnység gyanúja keveredett. Csatasorba léptek a Misztikusok, akik hosszú évek verejtékes munkájával tanulták meg levezetni a testükön keresztül az Örök Fény energiáit, hogy a Légio ellen fordíthassák; a kiképzést csak minden tizedik növendék élte túl. Bomlás jelei mutatkoztak a Capitol igazgatótanácsában, egyes nagy hatalmú részvényesek démoni befolyás alá kerültek; felövezték ősi kardjukat a Mortificátorok, a Testvériség szent orgyilkosai...

A bolygóközösség egy része különös módon reagált a hirtelen veszélyre. Az emberek nagy részét elsősorban az érzelemvilága tette fogékonnyá az Apostolok befolyására; a harag, a csalódottság, a bosszúvágy megnyitották a személyiség belső kapuit a démonok előtt. Lassan kialakult egy különös mozgalom; tagjainak az



körü lehetőségeket biztosít a kalandozásra, a Lunaváros régi ipartelepeinek lerobbant területeitől csatázó bandák háborújától kezdve a mamutcégek egymás elleni intrikáin és az Inkvizítorok eretnekhajzásain keresztül egészen a Sötét Légióval való közvetlen összecsapásokig. A tradicionális gonosz-jó felosztásnak itt – a legjobb



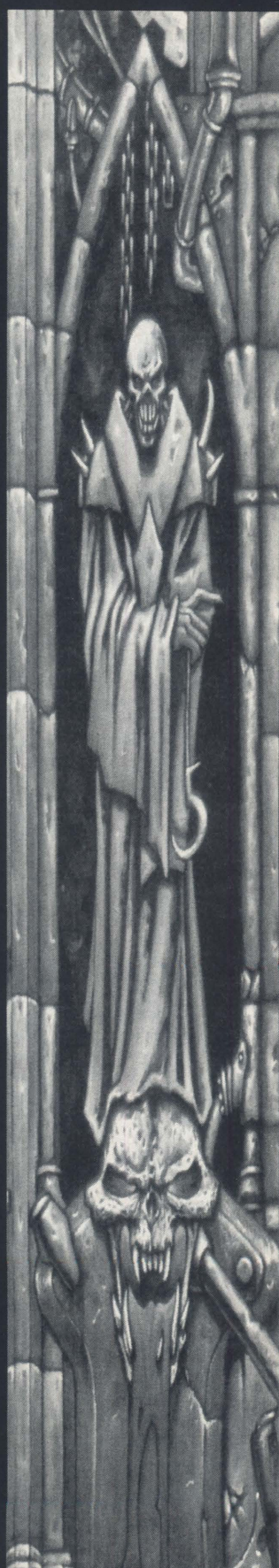
kibergótikus hagyományok szerint – csak az egyik oldala létezik: a Légio és az Apostolok eredendően gonoszak ugyan, ebből azonban távolról sem következik, hogy az ellenfelek jók lennének. (Sőt!!) Keresztes lovagokra és hősiszta lelkű megváltókra ebben a játékban nincs igény. Fanatikus boszorkányvadász Inkvizítorok; befektetésüket foggal-körömmel védő vállalatvezérek; kiégett lelkű, a monoton megszólalásba belefáradt Végzetgárdisták; piti tolvajok és kábítószerkereskedők; százalmas ronccsá sorvadt mutánsok, akik vérgőzös aggyal próbálnak visszavágni az őket katasztrofáló társadalomnak; gyilkolásra kondicionált, minden érzelemtől mentes kiborgok – nagyjából ilyen alakok népesítik be a *Mutant Chronicles* világát.

A játékosok tetszésük szerint alakíthatják ki a karakterük személyiségét, ugyanis ez az RPG nem ismeri a kasztokat. Ehelyett különféle időszakos pályafutásokat kínál, a katonatisztól az újságíróig át a hivatásos bűnözőig, amiket – bizonyos feltételek mellett – akár két évente lehet váltogatni. A *Mutant Chronicles*ben ugyanis a folyamatos karaktergenerálás a használatos – ezt a módszert még annak idején a GDW vezette be a *Traveller* első kiadásában –: minden karakter 16 évesen indul, meglehetősen szerény képességekkel. Ha kedve tartja, akár azonnal elkezdhet kalandozni, ez esetben azonban valószínűleg rövid és szomorú jövő vár rá. Sokkal célszerűbb pályafutást választania magának. Ez azt jelenti, hogy két évig tevékenykedik az általa választott „munkakörben”; közben bizonyos értékei – elsősorban a társadalmi státusza és a képzettségei – a gyakorlatból kifolyólag megnőnek, és különleges események is történhetnek vele. Ha például hivatásos bűnözőnek szegődik, elsősorban a harci és a kommunikációs jártasságait javíthatja, és valószínűleg vagyonosabb is lesz kicsivel, viszont fennáll a veszélye, hogy valami csúnya sérülés éri, vagy börtönbe kerül egy időre. A tudósoknak és a mérnöknek ezzel szemben inkább a technikai jártasságai nőnek, és korszakalkotó felfedezést tehet a laboratóriumában, de ki is rúghat-

ják, ha teszem azt kudarcot vall. Egyes pályafutások sokkal gyorsabb fejlődést biztosítanak másoknál (például a Végzetgárdista a fizikai munkásnál), ezeknek azonban magasabb kezdőkövetelményei vannak. Vállalati vezető például csak akkor lehet valaki, ha főiskolát végzett (a diák/hallgató külön pályafutásnak minősül). Ilyenkor jön kapóra, hogy a különféle hivatásokat két évente váltogatni lehet. Szinte kizárt például, hogy valaki 16 évesen megfeleljen a Végzetgárda által támasztott követelményszintnek; ha azonban lehúzz néhány periódust, mint katonatiszt, biztonsági ember vagy bűnöző, hat-nyolc év múlva már felvételt nyerhet a testületbe. Minél több és minél sokféle pályafutás áll a karakter mögött, annál ütőképesebb lesz később, a tényleges játékban. Persze azért itt is vannak kockázati tényezők: minden karrierváltásnál fenyeget az állástalanság réme, és egy bizonyos idő után a karakter öregedni kezd. Mégpedig nem olyan szép, lagymatag ütemben, mint a legtöbb más RPG-ben; a *Mutant Chronicles*ben az emberi átlagéletkor 40 év körül mozog! Egyvalami hál'Istennek nem fordulhat elő: a karakter nem halhat meg pályafutás közben. (Az első olyan szerepjátékban, amelyik ezt a szisztémát használta, kicsit dühítő volt, hogy a karakterek félórás jegyzetelgetés után elhaláloztak egy rossz kockadobás miatt.) Csontrák, mutáció, tolószékes baleset és egyéb inyenccségek viszont nincsenek kizárva...

Az egész eljárás kissé időigényes ugyan, van azonban egy nagy előnye: mivel a karakter nem amúgy Pallasz Athénémódra, teljes fegyverzetben pattan ki a játékos fejéből, meglehetősen jó képünk van róla, hogy ki volt, mit csinált eddig.

Ez után némi intim háttérrel és motivációt kölcsönöz a fiktív személyiségnek, amit a játék folyamán tovább lehet mélyíteni. A különösen jól sikerült generálási rendszert még néhány érdekes opció egészíti ki: a speciális inkvizítori és misztikus pályafutás, illetve ennek az ellentettje, amikor a karakter eretnekként kezdi a játékot, némi démoni, ártó hatalommal felruházva.





Mindaddig a *Mutant Chronicles* csak egyetlen jelzővel lehet illetni: tökéletes! Most következik a kisebb problémák, amik némileg lerontják ugyan a pozitív minősítést, de mindent összevéve még így is átlag fölötti eredményt adnak.

A játék nagy hibája, hogy kimondottan harcorientált. Az alapverzióban összesen 33 képzettség létezik, ezek közül 14 harci jellegű; a „Felszerelés” című fejezetben huszonhárom oldalt tesz ki a legkülönbözőbb gyilkolószerszámok illusztrált leírása, ezután következik 2, azaz kettő oldalnyi békésebb holmi; az Inkvizítorok, Misztikusok és Eretnekek varázshatalma hetvenöt százalékosan harci célokat szolgál. Lehet persze vitatkozni a dolgon, hiszen ez a játék hangsúlyosan erőszakos környezetben játszódik, de az mégiscsak furcsa, hogy a fegyverek használatát kilenc oldalon keresztül magyarázzák, ezzel szemben a számítógépeket három és fél sorban. Ami pedig azt a bizonyos erőszakosságot illeti: némi fej számolással kideríthető, hogy az átlagos *Mutant Chronicles*-karakter, minden védőpáncél nélkül, egyszerűen nem halhat bele egy pisztoly- vagy puska-lövésbe. A legrosszabb, ami történhet vele, hogy esetleg elájul, de ahhoz már több kockadobást kell végletesen elhibáznia. Ha pedig netalán valami védőruhát is magára húz, akkor már lehetik plazmakarabéllyal, lángszóróval, bármivel. Aktív játék esetén komolyan javasolom a veszteségrendszer átszámolását és ártértékelését.

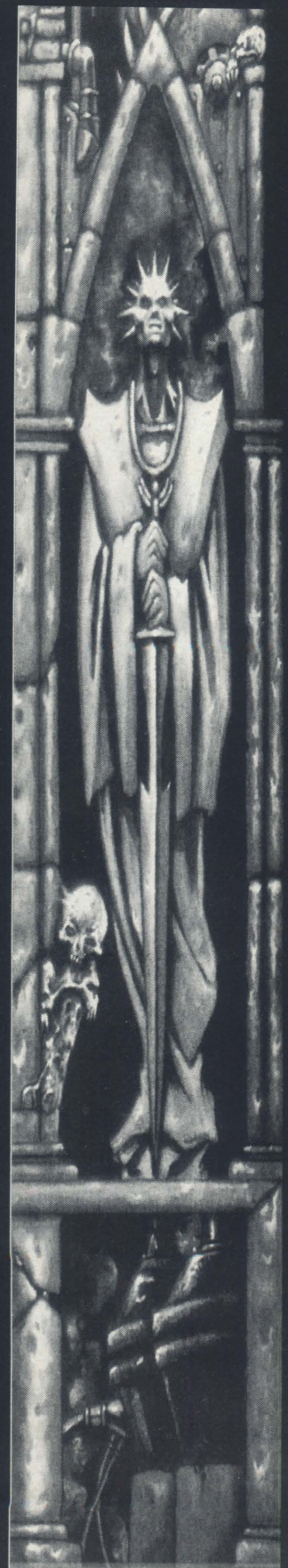
Mivel a játékmechanizmus-sal foglalkozó részben ilyen nagy teret szántak a harc különböző módzatainak, egyébre már nem is igen maradt hely. A nem-harci jártasságok például mind egy-két odavetett, félhasábos sorban vannak leírva. Ez sajnos oda vezethet, hogy a játékban túlsúlyba kerülnek a fegyverüket dédelgetve vigyorgó pszichopáták, ami azért még egy kibergótikus rendszerben sem igazán célravezető. Még ennél is fájdalmasabb azonban, hogy néhány – az alapos játékvezetéshez nélkülözhetetlen – információ egyszerűen kimaradt a könyvből. Sehol nem találni például, hogy mekkora a varázslatok alkalmazásának alapértéke – igaz, részletekbe menő

szabályok taglalják, hogyan lehet később ezt az alapértéket növelni. Szó esik arról, hogy a Sötét Légió felbukkanása megzavarta és megbízhatatlanná tette a bonyolultabb technológiai rendszereket – arról azonban, hogy ez milyen hatással van a játékmechanizmusra, semmit sem tudunk meg. Ékes szövirágokkal ecsetelik, milyen szörnyű csapást jelentett az emberiségre a mutációs hullám – az azonban rejtve marad előttünk, hogy mi mindenben különböznék ezek a mutánsok a normális emberektől. Legendás történeteket olvashatunk a Cybertronic félig ember, félig gép harcosairól – a szabálykönyvben egyetlen kibernetikus implant sem kerül részletezésre.

Ezeket a melléfogásokat csak az enyhíti valamelyest, hogy az alapkönyv végén további szabályok és kiegészítők vannak beígérve, amelyek az itt parlagon hagyott témákkal foglalkoznak majd. Ha ugyanolyan igényességgel készítenék el őket, mint ennek a kiadványnak az első kétharmadát, az év legnagyobb sztárját tisztelhetjük a *Mutant Chronicles*-ben.

Végezetül hadd szóljak egy keveset a szabálykönyv legeredetibb és legbombasztikusabb vonásáról, amibe érezhetően nem kevés időt és szellemi erőfeszítést ölték a tervezők. Profi karaktergeneráló módszerekkel és kibergótikus világ-leírásokkal másutt is találkoztam már, olyan szenzációt azonban még sehol nem láttam, amilyen a Sötét Légió bemutatása! Harmincnál több oldal, színes és fekete-fehér illusztrációkkal, egészen elképesztő szörnyek valóságos áradata: nekromutánsok, ezoghoulók, zenithi lélekfalók, sikoltó légiósok, templomosok, Ilian gyermekei, ragályvetők, baktériumgránátok, nekrotechnológia... Egy szó mint száz, itt valami elképesztő mértékben tobzódott a játéktervezők fantáziája, amihez első osztályú illusztrációs anyag társul (ez egyébként az egész szabálykönyvre jellemző). A *Mutant Chronicles*-nek kétségkívül ez a fejezet a legjobban sikerült része; ámbátor – éppen a fent említett képanyag miatt – tiszta szívvel csak a tizennegyedik életévüket betöltött szerepjátékrajongóknak merem ajánlani...

Kornya Zsolt



ENERGIACELLÁK

VÁLASZTHATÓ SZABÁLY

Sehol a galaxisban nem jelent gondot egyik bolygóról a másikra eljutni, ha valakinek van saját hajója. Rövidebb utazások után egy kikötőben feltöltik a készleteket és az üzemanyagot – mindez olyan természetesnek tűnhet, hogy az ember hajlamos megfeledkezni róla, hiszen ki-játzsása és figyelemmel kísérése csupán időpocsékolás. De vajon mennyi üzemanyag kell ahhoz, hogy átszeljük a galaxist? Mennyi idő múlva kell ismét „tankolni”, ha nem a kikötőn keresztül intéztem a legutóbbi szállítmány átadását, és senki nem töltötte föl a készleteimet? Egyáltalán – végtelen üzemanyagom van?

Nos, korántsem. Bár az itt leközölt szabály ugyan „választható”, de helyet követel magának a Csillagok háborújában. Maga a rendszer egyszerűen kezelhető és illeszkedik a megszokott szabályok közé, éppen ezért néha nem ostobaság alkalmazni, amellet viszonylag igénytelen. Lássuk tehát, miről is van szó.

Elméletileg minden űrkikötő szolgáltatásai közé tartozik és a dokkhasználati díjon felül számíttatik hajónk készleteinek feltöltése. A *standard karbantartás* magában foglalja a légszűrők és a gravitációs korongok cseréjét, s a hőpajzsok állapotának ellenőrzését. Egy mechanikai droid is a rendelkezésünkre állhat, aki újrakalibrálja az ionhajtómű fogyasztását és ellenőrzi a cellák állapotát, valamint megtisztítja a segédhajtóművek fűvókáit, no meg *standard karbantartást* végez a hipermeghajón. Ezen munkák legtöbbjét kívülről is el lehet végezni állványzatok segítségével, alig egy óra leforgása alatt, ha jól képzett személyzet dolgozik rajta.

Néhány takarékosabb (vagy lerobbantabb) hajós azonban megvárja, míg csaknem teljesen lemerülnek a készletei, s csak azután tölti föl őket. Ez roppant kockázatos módszer, ugyanis ha a hajó bármilyen oknál fogva vesztéglésre kényszerül valahol a világűrben – ami valós veszély nyughatatlan galaxisunkban –, a pilóta könnyen az életével fizethet ostobaságáért.

A szolgáltatás ára függ a legénység létszámától és az utasbefogadó képességtől. Ár: 10 kredit szorozva a hajó teljes legénységével, utasbefogadó képességével és a hajó hiányzó „Készletek” kapacitásával napokban számítva (10 x teljes kapacitás x hiányzó Készletek napokban).

Az üzemanyag ennél jóval olcsóbb, de különálló része a kikötői szolgáltatásoknak. A legtöbb hajó feltölthető üzemanyagcellákkal van felszerelve, a kikötők pedig mindig rendelkeznek egy-két fúziós generátorral a feltöltéshez. A leglassabb sebességfokozaton az üzemeltetésnek szinte költsége nincsen, de ha sürgősen szükség van rájuk, az árak hirtelen és nagyot emelkednek.

Az alábbiakban egy szabvány űrkikötő árait találod, de ez persze változhat a kikötő színvonalától függően – egy jobb kikötőben olcsóbb, egy rosszabban drágább.

Feltöltési módszer	Cellánkénti ár
Lassú (1 cella naponta)	5 kredit
Szabvány (1 cella óránként)	10
Gyors (4 cella óránként)	50
Sürgős (20 cella óránként)	500*

*Gyakorlatilag nem feltöltik a cellákat, hanem kicserélik őket előzőleg feltöltöttökkel.

Itt kell megemlíteni egy másik módszert a feltöltésre – persze, ha valakinek van rá pénze. Néhány helyen borsos árért üzemanyagátalakító berendezést lehet vásárolni, amelyet valamivel szerényebb összegért föl is szerelnek a hajóra.

Az üzemanyag *átalakító* a hajó törzsébe szerelt kisebb beömlőnyílásból és egy feldolgozórendszerből áll. A külső burkolaton menetirányba néző nyíláson az átalakítóba áramlik a légkör, ahol a hasznos részeket energiává alakítja át a berendezés és továbbítja a cellákig, a maradéktól pedig egy másik kipufogónyíláson megszabadul. A teljesítmény változó lehet, de mindegyik egy-két órás légköri repülést igényel. Ez esetben csak nagyon ritkán kell feltöltésre pénzt kiadni.

Feltöltöttük tehát a készleteket, és indulásra készen várakozik a hajó, azonban még elégedetlenek vagyunk. Elvégre kevés az, ha tudjuk, mitől megy a hajó és hogyan pótoljuk az elhasznált dolgokat, de *mennyit és hogyan* fogyaszt az ionhajtómű?

A kérdésre konkrét válasz sajnos nem áll rendelkezésre, hiszen egyetlen kiegészítőben nem találunk pontos adatokat arra nézve, mi milyen messze van, vagy milyen nehéz odajutni. Éppen ezért az a táblázat, amelyet alább olvashatsz, korántsem pontos és teljes, csupán egy viszonylagos rendszer ahhoz, hogy szimulálni lehessen az űrutazás ezen részét.

A kalandmester mindenképpen vegye figyelembe, hogy ez csupán egy választható szabály, alkalmazása nem kötelező, mint ahogy pontos betartása sem.

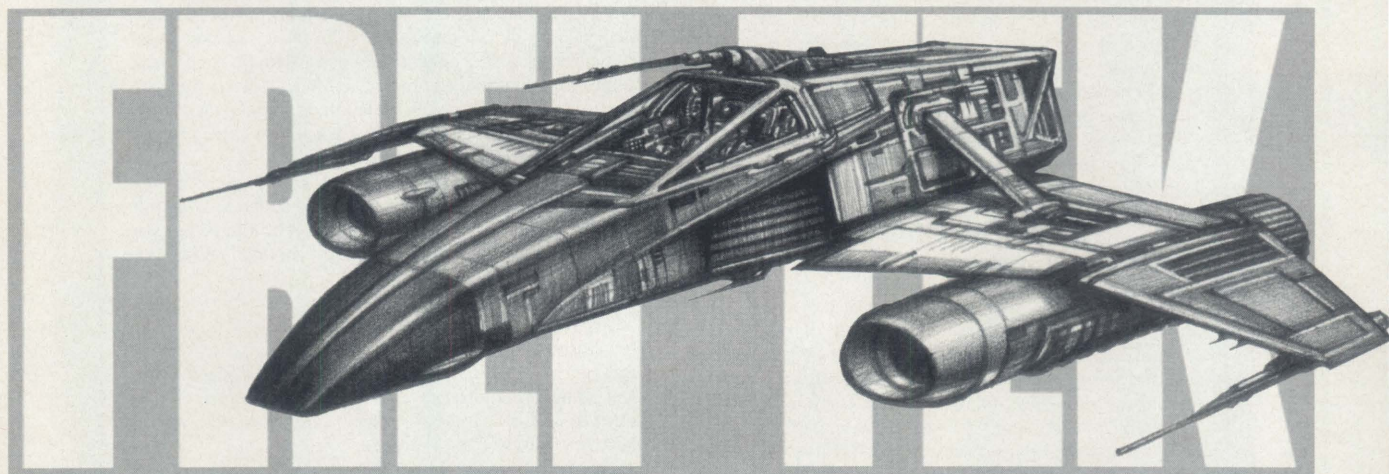
Egy szabvány könnyű teherhajóban ötven energiacella biztosítja az üzemanyagot az ionhajtómű számára. Ennek száma természetesen növelhető, de igazából nincs túl nagy szükség rá. Az alábbiakban egy Birodalmi Standard Mark IV üzemanyagcella teljesítményéhez igazítottuk az adatokat.

Művelet, manőver	Felhasznált üzemanyag
Hipertérbe lépés	1 cella
Hat hipertérben töltött óra	1 cella
Egy valós űrben töltött hónap	1 cella
Egy harccal töltött óra	1 cella
Egy órányi légköri utazás	1 cella
Kilépés hipertérből	1 cella
Landolás/felszállás nehéz körülmények között	1 cella
Vészstart melegítés nélkül	1 cella
Tartalék hajtómű két heti üzeme	1 cella

Herbie

E-WING

A Z E - S Z Á R N Y Ú



Sokáig viaskodtam a kísértéssel, hogy előrángassam valamelyik könyvkupacom aljáról a West End Games egyik kiegészítőjét, minduntalan arra gondolva, *Á, úgysem érdemes!*, míg aztán győzelmet aratott gyenge akaratom fölött a DÖNTÉS. Így hát, döntöttem! Nem várok semmiféle különszámrá, áprilisi tréfára és egyéb olvasói torzszüleményre: két grafikus elképzeléseikhez lapoztam (Tom Veitch és Cam Kennedy), akik 1992-ben megálmodták és hat részben megrajzolták saját kis *Csillagok háborúja*-folytatásukat, a *Dark Empire*-t...

BEVEZETŐ

A *Sötét Birodalom* címet viselő képregénysorozat sajnos még nem jutott el hozzánk magyarul, a legnagyobb dömping közepette sem, pedig már a *Csillagok háborúja* szerepjáték készítői, a West End Games is kiadott egy külön kiegészítő forráskönyvet, mely szerepjáték nyelvire fordította a képregény lapjait. (Lapzárta előtt érkezett: lesz *Dark Empire* magyarul!)

Annak ellenére, hogy lennének néhányan, akik kifogásolnák, a *Dark Empire* egy igen korrekt kiadvány. Persze, magam is felhördültem, mikor először meghallottam, hogy új *Star Wars* már képregényben is... *Hogy ezek mit ki nem találnak!*

Kellemes csalódást okozott, mikor egybekötve, *deluxe* végigolvashattam a roppant mód hangulatos, kissé nyomasztóra sikeredett képregényt. Történetünk Timothy Zahn trilógiája után egy év-

vel játszódik, Thrawn admirális (micsoda lángelme volt, kérem szépen!) halott, a Solo-dinasztia gyarapodott, a legújabb trónörökös Anakin Solo névre keresztelték. Az Új Köztársaság ádáz harcot vív a megújult Birodalommal, melynek élén a változatosság kedvéért Palpatine császár áll. Nem tévedés, maga Palpatine, ugyanis több klónt tartogatott ínséges időkre, és Erejét ezek egyikébe plántálta át. Még arra is vette a bátorságot, hogy a történet közepén Luke Skywalker átcsábítsa a Sötét Oldalra. És ha még ez sem lenne elég, feltűnik a színen Boba Fett is, aki a várakozásoknak megfelelően kirobbantotta magát a sarlakk gyomrából, megépítette a *Slave II*-t, mi több, rendületlenül Solo vérére szomjazik...

No, de elég legyen ebből, nem szeretném lelőni a poénokat (marad még így is épp elég).

Ebben a korszakban keletkezett az E-szárný vadászgép, melynek hiteles fordítása a *Dark Empire Sourcebook* alapján készült (a könyvet egyébként a külföldi szerepjáték magazinok egyhangúan magas osztállyal díjazták.)

Aki nem hiszi, járjon utána!

E-SZÁRNÝ VADÁSZGÉP

Régebben a Lázadók portyáztak fegyvertelen birodalmi konvojokra vadászva, ám mostanra megfordult a kocka. A Birodalom növekvő erővel csap le felkelő szállítmányokra, és súlyos terhet ró az Új Köztársaságra. A probléma megoldását a FreiTék hozta meg, egy

cég, melynek mérnökei dezertálásukkor magukkal hozták az X-szárnú terveit is, midőn otthagyták az Incom nevű céget.

A FreiTek E-szárnú vadászgépe az első olyan fejlesztés, melyet teljes egészében az Új Köztársaság védőszárnyai alatt terveztek és valósítottak meg. Funkcióját tekintve fokozottan harc-orientált védelmi elfogó vadászgép, rokonságban elődeivel, a B- és Y-szárnúval: szívós és hatékony. Maga a hajó nem igazán szép, és nem is annyira karcsú, mint a törékeny B-szárnú. A tervezés egyszerűsítése végett megszüntették a pozícióváloztatásra képes szárnyakat, ezáltal lejjebb nyomva a költségeket, s növelve a megbízhatóságot (természetesen a költségek összességében nem sokkal csökkentek, tekintettel az impresszív arzenálra). A legnagyobb áttörést a teljesen újraformált hipermeghajtás-csatlakozás jelentette. Az Ipari Automatonnal karöltve, az újonnan kifejlesztett R7 asztromech droidszerűt használja, azzal a szándékkal, hogy feleljenítse az oly sikeres X-szárnú/R2-es csatlakozási rendszert.

A kezdeti tesztek alapján az E-szárnú szolid tervezés; a teszt-pilóták szerint jól teljesít, egy dolgot kivéve – néhányuk úgy tartja, a fegyverrendszeren akad még némi munka. Az eredeti modell szintetikusán létrehozott Tibanna gázt használ a fegyverzetben, míg a gyakorlatban a legtöbb cég természetes összetételeket választ – a galaxis jelenlegi helyzetében azonban a mesterséges a gazdaságosabb. Sajnálatos módon, a hajtómű működésével járó emissziós hatások tönkreteszik a gáz atomi struktúráját, miáltal a lőtávolság dramatikusan lecsökken.

Normális esetben a Köztársaság technikusai néhány hetes munkával lecserélnék a gázokat, ám a Kalamárinál zajló válság jelenleg ezt nem teszi lehetővé. A technikusok megpiszkálták a fegyvereket, háromszorosára növelve energiaigényüket (ez elismerten kockázatos vállalkozás, de jobb, mint kivonni a szolgálatból a gépeket). Az átalakított modelleket „B-típus” névre keresztelték, a megkülönböztetés végett. Mindeddig nem jelentkeztek gondok, de a technikusok remélik, hogy lesz idejük megoldani a problémát, mielőtt a pilóták innák meg a levét.

E-szárnú

Gyártmány: FreiTek Inc. E-szárnú vadászgép: A-típus

Típus: támadó és kísérő vadászgép

Lépték: vadászgép

Hossz: 11.2 méter

Jártasság: vadászgép: E-szárnú

Legénység: 1

Legénység jártassága: vadászgép vezetés 5K, fedélzeti fegyverek 4K+2

Raktér: 110 kg

Készletek: 1 hét

Ára: 185 000 kredit

Hipermeghajtás szorzó: x2

Navigációs számítógép: R7 asztromech droid

Manőverezés: 3K+1

Úr: 11

Légkör: 435; 1 300Km/h

Hajóburok: 5K

Pajzsok: 1K

Szenzorok:

Passzív: 30/0K

Fűrkész: 55/1K

Kereső: 85/2K+1

Fókusz: 5/4K

Fegyverek:

Tripla nehéz sugárágyú

Tűzív: elülső

Jártasság: fedélzeti fegyverek

Tűzvezérlés: 3K+2

Lőtáv űrben: 1-3/5/8

Lőtáv légkörben: 100-300/500/800

Veszteség: 6K

Protontorpedóvető

Tűzív: elülső

Jártasság: fedélzeti fegyverek

Tűzvezérlés: 2K

Lőtáv űrben: 1/3/7

Lőtáv légkörben: 30-100/300/700

Veszteség: 9K

E-szárnú B-típus

Megegyezik az A-típussal, az alábbiakat kivéve:

Tripla nehéz sugárágyú

Tűzív: elülső

Jártasság: fedélzeti fegyverek

Tűzvezérlés: 3K+2

Lőtáv űrben: 1-5/10/25

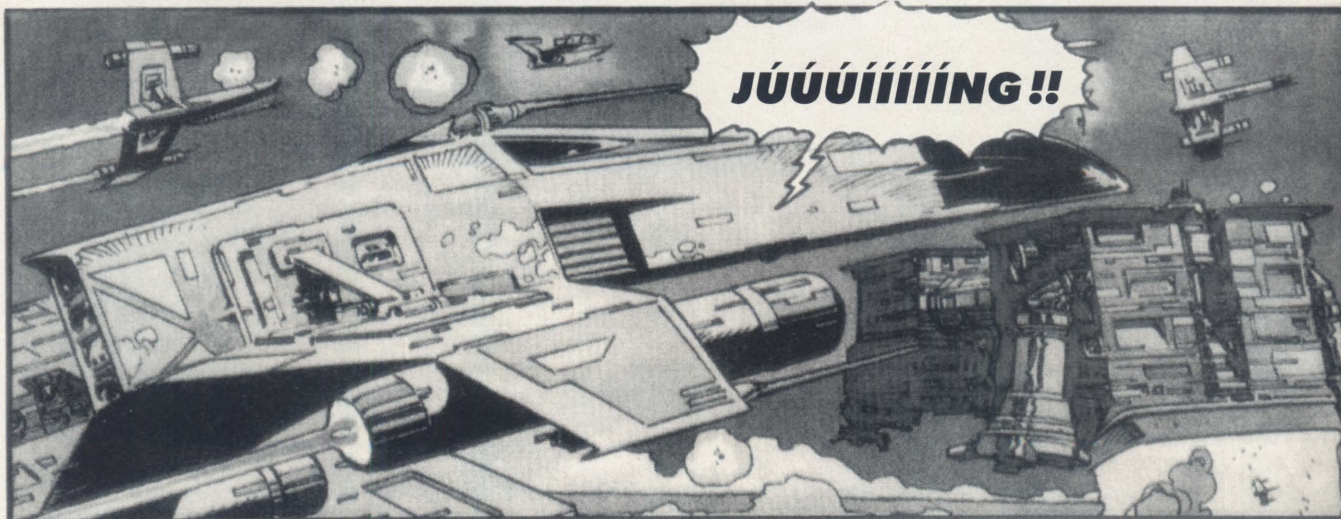
Lőtáv légkörben: 100-500/1/2.5Km/h

Veszteség: 6K

Megjegyzés: Ha a fegyver használata közben balsiker közvetkezik be, dobj az alábbi táblázat szerint:

- 1-3 Fegyver normálisan működik.
- 4 Fegyver egy körre rövidzárlatos lesz, de az R7-es Nagyon Könnyű fedélzeti fegyver javítással korrigálhat.
- 5 Fegyver kiég, harc közben nem lehet megjavítani. Cse-realkatrészekkel és Közepes fedélzeti fegyver javítással egy óra alatt lehet megjavítani.
- 6 Fegyver 1K körön belül felrobban és 8K veszteséget okoz.

Herbie



Transzponderek

Egy sokak által vitatott, ám kevesek által tisztázott kérdésre igyekszem válaszolni ezzel az összeállítással, amely a Csillagok háborúja környezet egyik leggyakrabban használatos csalási formájáról, az azonosító kódokról szól. Teljes képet persze senki se várjon, hiszen lehetetlen mélyebbre merülni egy olyan témában, melyben alkotója sem vájkált túlzottan sokat.

Ahhoz, hogy átfogó képet alkothassunk a hajók azonosítójáról és azok módosításáról, először át kell tekintenünk az azonosítók történelmét és szerepét.

A TRANZPONDER

Minden hajó rendelkezik egy sajátos transzponder-kóddal – egy azonosítóval, amit a hajó folyamatosan sugároz. Tartalmazza a jármű nevét, típusát, tulajdonosának nevét és minden olyan vonatkozó adatot, ami még a hajóhoz tartozik.

A transzponderkód azóta létezik, mióta az űrtársadalom. Minden hajó, amely legális kereskedelmet kíván folytatni, rendelkezik vele. Olyan jármű, aminek nincsen, bizony könnyen bajba keveredhet, ha járőr-hajóval vagy birodalmi ellenőrzéssel találkozik. Ez a kód az egyetlen, amivel nyomon lehet követni egy űrjárművet a rendszerekben.

A kódot a hajó fényalatti hajtóműveibe építik bele, kitörölhetetlenül és hozzáférhetetlenül. A fényalatti hajtóművek frekvenciamintájához a transzponder árnyalatnyi módosítást rendel. Maga a hajtómű adja meg az alaplátzatot, míg a kisebb „háttérelmeket” ez a berendezés szolgáltatja, valahányszor a hajtómű működik. A transzponder vezérlőt minden hajtómű belsejébe gyárilag beépítik, így nagyon nehéz megváltoztatni.

A hajógyáratokat kötelezik, hogy minden eladott hajó transzponderkódját jegyezzék föl. Amikor egy hajót megvásárolnak, a tulajdonos nevét, a gép használatának célját és egyéb fontos adatokat beírják a transzponder-kódba. Az idők folyamán, ahogy a tulajdonos személye, a hajó általános útvonala, fegyverete megváltozik, a módosulásokat hozzáadják a transzponder nyilvántartásához a Hajószolgálati Felügyeletnél.

A HASZOF

A Hajószolgálati Felügyelet (HASZOF) a galaxis egyik legidősebb intézménye. Saját szokásokkal, hagyományokkal és személyiséggel rendelkezik; a legtöbb pozíciót öröklődési úton töltik be, ezáltal a HASZOF nem csak polgári bürokráciát, hanem egyfajta törzsi űrhatalmat is képvisel.

Ahogy az évtizedek alatt jöttek-mentek a kormányok, a HASZOF gyakorlatilag változatlan maradt, sőt, függetlenséget biztosított magának, még hozzá két szemszögből is. Először is, a terjedelmes és bor-

zasztóan összetett adatokat szinte megfejtethetlen kódokkal őrizték, amihez csak a klántagok férhettek. A másik vonatkozás a HASZOF hosszú távú semlegesége. Bármelyik hatalom birtokolja éppen a galaxist, öröklő a HASZOF teljes egészét, amely láthatóan semmiféle politikai törekvést nem mutat – s úgy tűnik, a Birodalom is csak egy újabb kormány, amely elfogadja a HASZOF-ot anélkül, hogy fenyegetné.

Jól látható tehát, hogy a család már idejekorán, generációkkal ezelőtt fölfedezte a módszert, amellyel anélkül uralhatja piacát, hogy elszegényedéstől kellene tartania. A család sosem vallott színt, és nem állt senkinek az oldalára. Jól tudták, mily sokaknak okozta már pusztulását, hogy a „rossz” térfélre álltak – hiszen előbb-utóbb mindenki veszít, amint azt legutóbb éppen a 30 000 éves Régi Köztársaság bukása is igazolta.

Fennállása során mindössze egyszer került szembe legitim fenyegetéssel. Néhány századdal ezelőtt a Borvak Klán erőszakkal fenyegette meg a családot. A HASZOF-nak sikerült befagyasztnia a csillagközi kereskedelmet azzal, hogy megfenyegette a hajózókat és kereskedőket: kitörli a galaxis összes hajójának adatát a tárolóiból, ha a szervezetek nem fognak össze a Borvakok legyőzésére. A Borvak Klán azonnal visszalépett, amint az első ezer hajó megjelent az anyarendszerükben.

AZ INFORMÁCIÓS HÁLÓZAT

A HASZOF adatait folyamatosan frissítik és továbbítják szerte a galaxisban. Az, hogy milyen információ és milyen gyorsan jut el egy kikötőbe vagy intézménybe, attól függ, mekkora előfizetési díjat fizetnek a HASZOF-nak. Természetesen minél többet, annál részletesebben és gyorsabban. A legtöbb kikötő a minimum díjat fizeti, és évente kétszer megkapja az alapinformációkat. A Birodalom hatalmas summát juttat el a HASZOF-hoz, amiért cserébe az különleges komponon küldi a Birodalmi Fővárosba az adatokat, ahonnan aztán szétosztásra kerül a fontosabbnak ítélt területekre.

Mivel a galaxis történelmének igen „kényes” szakaszát éljük, egyre többen próbálják megkerülni a HASZOF információs hálózatát. Ugyanez természetesen vonatkozik a Felkelésre is, mégsem helyezkedhetnek nyíltan szembe e szervezettel; ugyanúgy információkat kell vásárolniuk nekik is.

A HASZOF különleges egységeket tart fenn azok kézre kerítésére, akik megpróbálnak kibújni az adatgyűjtés alól. Ezek az ügynökök az előfizetők érdekeinek védelmében cselekszenek, és csak védekezés-ként folyamodnak erőszakhoz.

A Gyűjtögetőkként ismert ügynököknek nincs egyenruhájuk, és akárcsak maga a HASZOF törzs,

ők is több fajt képviselnek – ezért jellemző leírás nem adható róluk. Általában képzett számítógépes szakemberek, kémek, akik széleskörű ismeretekkel rendelkeznek. Néhányan harci kiképzést is kapnak.

Egyes transzponder kódokat „titkos” adatként tartanak nyilván a HASZOF-nál, ami annyit tesz, hogy a hagyományos előfizetők számára nem elérhetők. A titkosítás pár százezer kreditbe kerül, ennek ellenére magasabb összegért még ezeket az információkat is meg lehet vásárolni. Utóbbi lehetőséggel mind a Birodalom, mind a Felkelés élni szokott.

A KÓDOK MEGVÁLTOZTATÁSA

A transzponder-technológia meglehetősen szigorúan kezeli az azonosító kód biztonságát, ennek ellenére nem lehetetlen megváltoztatni. Szükség van hozzá egy programra, amely analizálja az adott hajó szignálját, és összeveti az ismert adatbázisokban található hajókéval. A szoftver igényessége és összetettsége miatt nem állítható elő csak úgy, a semmiből. Megfelelő

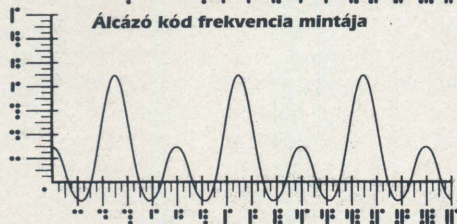
környezetre, rengeteg időre és kiterjedt ismeretekre van hozzá szükség, gyakorlatilag tehát a játékos karakterek nem írhatják meg a maguk kis programját. Ez például nagyszerű alkalom lehet arra, hogy a kalandmester bevezesse őket a Felkelés berkeibe – tudniillik a Lázadók számára elérhető egy V844a néven ismert programocskára, ami elvégzi a fent említett műveletet.

Bármennyi hamis kód hozzáadható a transzponderhez, de háromnál több nem javasolt, ugyanis a jelek „vérezni” kezdenek, ami felkelti a gyanút. Először elemzést kell készíteni a hajó transzponder kódjáról, ezután pedig a V844a file segítségével megkereshetjük az azonosító mintákat, melyek leginkább hasonlítanak hajónk alapmintázatához. Ezt az új frekvenciát aztán rámásoljuk a saját kódunkra, s máris egy új azonosítót nyertünk. A rámásolást – mivel, mint tudjuk, az eredethez nem férhetünk hozzá – egy szenzor-transzponder dobozban tároljuk, amit aztán rászerezhetünk az ionhajóműre. Ezzel készen is volnánk...

Egy tipikus hajó azonosítójának frekvencia mintája



Álcázó kód frekvencia mintája



Kombinált mintázat

(Egy másik hajó kódját sugározza)



■ Összegzés

Funkció: Hamis transzponderkód építése

Szükséges eszközök:

– V844a file

– Szövetségi Akr43 standard szerinti szenzor-transzponder

Felépítés: Egy vadászgép léptékű hajóhoz az alábbiak szerint:

Az első kód telepítése 1500 kreditbe, három karakterpontba és egy Könnyű teherhajó javítás dobásba kerül.

A második hat karakterpontba, 3000 kreditbe és Közepes teherhajó javítás dobásba kerül.

A harmadik kilenc karakterpontba, 4500 kreditbe és Nehéz teherhajó javítás dobásba kerül. És így tovább...

Háromnál több hamis kód esetén azonban bárki, aki a hajót fürkészi és Könnyű szenzorok dobást dob, észreveszi, hogy több kód „vérezik”, azaz szivárogo egy-egy. Egyetlen transzponderkód telepítése egy hetet vesz igénybe.

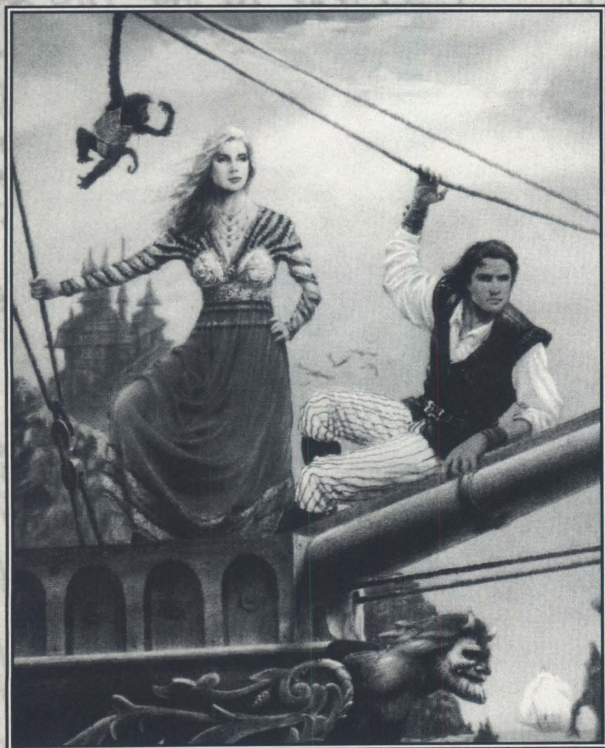
■ Megjegyzés

Amikor végigfuttatod a V844a programot, egy listát kapsz a hasonló szignálokról. Ezek közül kell kibogarászni a leginkább megfelelő transzponderkódokat. Fokozottan figyelni kell, hogy az eltérés az A-3-as skálán belül legyen. Ugyisint követelmény, hogy az a bizonyos másik hajó ne legyen gyakori előfordulása az általad használt útvo-

nalakon. Ez a művelet meglehetősen unalmas, időigényes munka, egy hétbe is beletelhet, míg megfelelő maszkot találsz magadnak.

Ha megvan a megfelelő kód, be kell építened a szenzor-transzponder dobozba. Ha bekapcsolod, bárki, aki azonosítani próbálja a hajót, egy másiknak fogja hinni.

Jack Vance világa LYONESSE



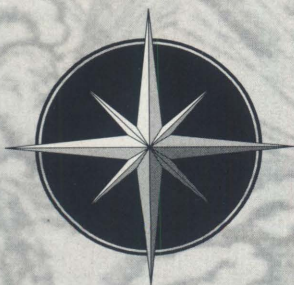
Számtalan legenda, monda szól az elsüllyedt világokról; Atlantiszról, Mu szigetéről. Platón óta tudósok és lelkes dilettánsok kísérlék meg újra és újra bebizonyítani, kideríteni, létezett-e, létezhetett-e a mai kor számára ismeretlen földi civilizáció valahol, a mára már tengerbe süllyedt földeken. Érthető hát, ha a fantasy szerzők közül is sokan nyúlnak a témához, egyesek regényeiket, világukat az Atlantisra vagy más talán-létezett országokba képzelik. A feladatuk is egyszerűbb, szabadon kalandozhatnak a képzelet országában, de mivel a földön létezik a világuk, Afrika vagy Franciaország partjai mellett, számtalan legenda vagy történelmi tény szabadon felhasználható, anélkül, hogy módosítaniuk kellene rajta.

Jack Vance Ősi Szigetei Írország partjaitól délre, Galíciától észak-északnyugatra fekszenek. Illetve feküdtek, hiszen mára már elnyelte őket az Atlanti óceán.

Ha hihetünk Jack Vance-nek, a keresztény krónikák alig szólnak néhány szót az Ősi Szigetekről. Gildas, Nennius és Bede vagy hallgatnak róluk, vagy csak egy-két utalás erejéig említik. Geoffrey of Monmouth megemlíti mind Lyonesset, mind Avalont, az Ősi Szigetek egyik tartományát és városát, és talán néhány más vidéket is, de ezeket már nehezebb beazonosítanunk. Chrétien of Troyes boldogan lelkendezik Ys-ről és az ott tapasztalható élvezetekről, de Ys korai amerikai mesékben is szerepel. Az írek legendáiban számtalan utalást találhatunk, de ellentmondanak egymásnak, nehéz eldönteni, mi az igazság és mi nem. Cardiffi Szent Bresabiustól maradt ránk egy képzeletdús lista Lyonesse királyairól, és Szent Colomba prédikációiban néhol Hy Brasil szigetének hitetlenjeitől, boszorkáitól, bálványimádóitól és druidáitól óvja híveit.

A történelmi krónikák hallgatnak.

Tudjuk, hogy a föníciaiak és a görögök kereskedtek az Ősi Szigetekkel. A rómaiak is ellátogattak erre a földre, sokan le is telepedtek, maguk mögött hagyták a vízvezetékeket, utakat, villákat. A Római Birodalom haldoklásának napjaiban keresztény küldöttségek érkeztek nagy pompával az Avalon félszigetre, püspökségeket alapítottak, tisztviselőket neveztek ki, jóféle római aranyból bazilikákat építettek, de a keresztény vallást soha nem sikerült felvirágoztatniuk errefelé. A püspökök véget nem érő küzdelmet folytattak a régi istenek, félszerzetek és varázslók ellen, de a Tantrevalesi Erdőbe, a tündérek lakhelyére még ők sem merészeltek soha belépni. A keresztény átkok és áldások hatástalannak bizonyultak olyan lények ellen, mint Dankvin, az óriás, vagy a Pithpenny Shee tünderei. Hitükben lelkes misszionáriusok tucatjai fizettek szörnyű árat merészségükért. Szent Elric mezítláb indult el, hogy legyőzze és az igaz hitre térítse az emberóriás Magret. Ha hinni lehet a később-



bi dalnokoknak, Szent Elric délben érkezett meg az óriás sziklájához, aki udvariasan bele is egyezett, hogy meghallgatja a prédikációját, majd az utolsó „dicsértessék” elhangzása után az óriás megdicsérte vendége szónoki tudását, azután felfalta a szentet.

Godeliában a druidák sosem szűntek meg Lugot, a napistent, a Holdanyát, Gyönyörű Adoniszt, a szarvas Kemuunt, a vadkan Mokoust, Sötét Kait, Kecses Sheahot vagy tucatnyi más helyi istent tisztelni.

Ebben az időben történt, hogy Lyonesse-i Olam Magnus varázstükrének segítségével Skaghane és Godelia kivételével valamennyi Ósi Szigetet az uralma alá hajtotta. Első Olam hosszú uralkodása alatt a föld virágkorát élte. A vérből származó utódokat a Gall Kakukkok, I. Quarnitz és I. Niffith követték, majd Hosszúorrú Fashion személyében ismét a család került a trónra. Az ő fia, III. Olam helyezte át a királyi székhelyet és a híres nagy kerek asztalt Lyonesse városából Avalonba. Amikor III. Olam unokája, II. Uther Angliába menekült (és ott nemzette Uther Pendragont, Arthur király atyját) az Ósi Szigetek tíz királyságra szakadt.

A királyi jelképek ezen a földön nem a korona és a jogar, hanem a szent trón, Evnadig, és az asztal, Cairbra an Meadhan. Ezeknek a tárgyaknak a birtoklása legitimizálta a királyt. Az asztal huszonhárom részre, szeletre oszlott, ma már senki által nem ismert rúnákat véstek minden szeletébe. A tudósok feltételezik, hogy a mesés Mahadion, az országalapító király szolgálatában álló huszonkét férfi nevét rejtik a jelek.

A nagykirályok idejében a varázslók is szervezeten működtek. (Ezen a világon a boszorkányok a varázslók egy alkaszja, velük egyenrangúak mind a megbecsülést, mind a hatalmat illetően.) Nyolc vezető varázsló létezett, vagy talán kilenc? A varázslók gyűlésein minden alkalommal egy kilencedik alak is megjelent – egy hosszú fekete köpenyt, széles karimájú kalapot viselő férfi. Mindig az árnyékban maradt, soha nem szólalt meg, és ha bármelyik varázslónak sikerült az arcába lesnie, csak sötét ürességet látott, meg két távoli csillagot ott, ahol a szemeknek kellett volna lennie. A kilencedik varázsló megjelenése (ha ugyan varázsló volt egyáltalán) kezdetben komoly aggodalmat okozott, de mivel soha nem szólt bele egyetlen vitába sem, a jelenléte semmilyen befolyással nem bírt az eseményekre, egy idő után ügyet sem vetettek rá.

A varázslók közül Murgent tartották a legnagyobbak. Murgennek tulajdonítható a törvény, hogy az emberek politikai ügyeibe közvetlenül ne avatkozzanak be a varázslók. Az elvet természetesen számtalanszor megszegették...

Egyetlen varázsló sem akadt, aki ismerte volna a halhatatlanság titkát, bár életük meghosszabbítására természetesen akadtak módszerek. Bár saját halhatatlanságukat nem tudták biztosítani, azt azonban igen, hogy később is jelen legyenek a világ színpadán. A fővarázslók képesek voltak létrehozni alter egojukat, azaz lelküket (ha közvetlenül haláluk előtt végezték a műveletet), vagy lelkük egy részét átörökölték egy másik személybe. Ezt a másik személyt is általában ők teremtették meg, hiszen létező, lélekkel rendelkező másik ember nem alkalmas erre a szerepre. Az így létrejött ember nem rendelkezett a varázsló emlékeivel, tudásával, de a lelkével igen, így a varázsló bízhatott benne, hogy előbb vagy utóbb elindul, és megvalósítja, vagy leg-

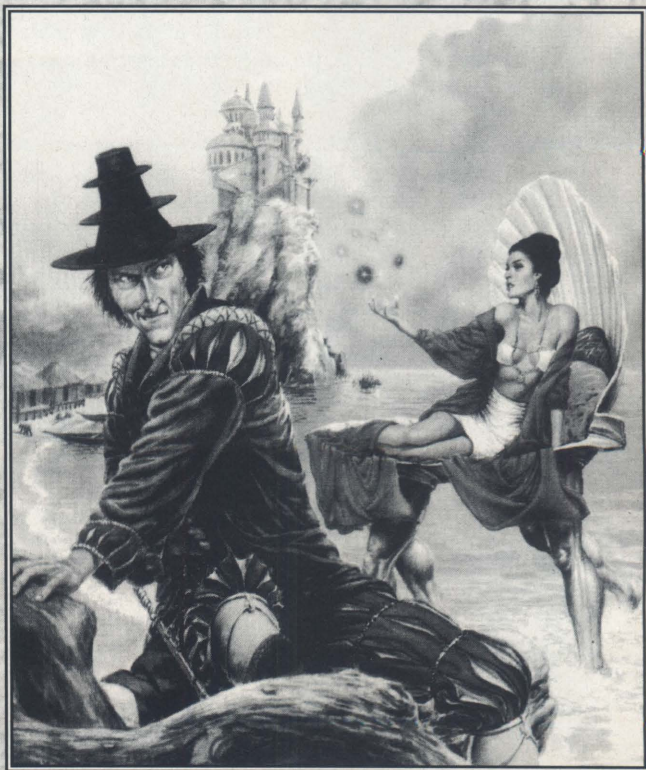
alábbis megkísérli megvalósítani azokat a célokat, amelyek neki nem, vagy csak részben sikerültek.

Az ország részekre szakadása után a káosz és zűrzavar évei köszöntöttek az Ósi Szigetekre, a királyok mindig találtak valami ürügyet, amiért egymás torkának eshettek. A végső cél természetesen mindig is az Ósi Szigetek feletti hatalom megszerzése maradt, ennek érdekében többen is hiábavaló kísérleteket tettek annak érdekében, hogy a valamennyiüket ősi ellenségnek tartó ska néppel szövetezzenek, ahelyett, hogy ellenük egymással fogtak volna össze. Észak és Dél Ulifland, a Ska országához legközelebbi földek üres pusztaságokká váltak, ahol csak szörnyek és rablóbárók éltek.

A társadalmat, a kultúrát az Arthur mondakör alapján képzelhetjük el.

Az Ósi Szigeteket átszeli a több ezer éves Régi Út. A néphagyomány szerint minden, a Régi Úton megtett lépésed csatatér felett visz el. Holdtöltekor a halott harcosok szellemei előjönnek és felsorakoznak az út két oldalán, és csak nézik, nézik egymást.

Mondják, hogy valaha régen az ősi keresztutak vándoroltak, mert a megbűvölt földön nem találtak nyugodt helyet. Ez egy vándort nem zavart, hiszen előbb vagy utóbb így is, úgy is elért a céljához, legfeljebb többet kellett gyalognia. A vásározó embereknek azonban nagy gondot okozott, hiszen a vásárokat a keresztutaknál tartották, és előfordulhatott, hogy a keresztút vásár közben távozott, és a későn érkezők soha nem jutottak el a vásárba. A Goblin Vásár – az egyetlen alkalom, amikor a félszerzetek minden fajtája egymással és az emberekkel békében találkozik – problémáját Murgen, a varázsló oldotta meg. Legyőzte egy ellenségét, a legyőzött varázslót vasrúddá változtatta, és amikor az útkeresztződés éppen jó helyre érkezett, leszúrta a porba a rudat, egy helybe szögezte a keresztződést.



Tündérek

Tündéreknek a félszerzeteket nevezik ezen a földön, a trollokat, falloyokat, ogrékat, goblinokat, és az olyan valószínűtlen lényeket, mint a merrihewek, sandestínek, quistek és darklingok. A merrihewek és a sandestínek ölhetnek emberi formát, ha úgy akarják, de ezt az állapotot nem tudják sokáig fenntartani. A Quistek nem változtatják az alakjuk, míg a darklingokról keveset tudunk, az ő esetükben inkább csak a jelenlétük nyomaival találkozhatunk.

A tündérek alapvetően hibrid, keveréklények, eltérő mértékben rendelkeznek a föld esszenciájával. Ahogy az idő múlik, egyre több és több lesz bennük a földdelem, ha másért nem, hát azért, mert belelegzik a levegőt, isszák a vizet. Az emberekkel létrejött szerelmi kapcsolat csak gyorsítja a folyamatot. Amikor a félszerzet megtelik a földanyaggal, részben vagy egészben elveszíti mágiját és emberré válik.

Az elnehezült tündérek kiűzetnek otthonukból, a sheeből, vadkan vagy valami más állat képében a vidéket járják, és előbb vagy utóbb csatlakoznak egy emberi közösséghez. Életük hátralévő részét boldogtalanul, elégedetlenül élik le, csak nagyon ritkán gyakorolják halványuló mágijukat. Leszármazottaik különösen érzékenyek a mágia iránt, valószínű, hogy boszorkányokká vagy varázslókká válnak.

A tündérek hierarchiájában maguk a tündérek állnak elől, őket követik a falloyok, a goblinok és az impek. A második csoportba az ogrék, óriások és trollok tartoznak, akik bár félszerzetek, de a tündéreknél alacsonyabbrendűek. A harmadik kategóriába a merrihewek, willawenek, hyslopok tartoznak, bár némelyek a quisteket és a darklingokat is ide-sorolják. A leghatalmasabb félszerzeteket, a sandestíneket külön csoportba tartozónak tekinti mindenki.

A félszerzetek száma lassan apad, a shee-k elsőtétülnek, a félszerzetek életereje összeolvad az emberekével. A föld minden lakosa több-kevesebb tündéresszenciát örökölt ezernyi családi kapcsolaton át. Az emberek körében az esszencia léte közismert, nyílt titok, de ritkán sikerül pontosan definiálniuk, inkább csak tudat alatt értik.

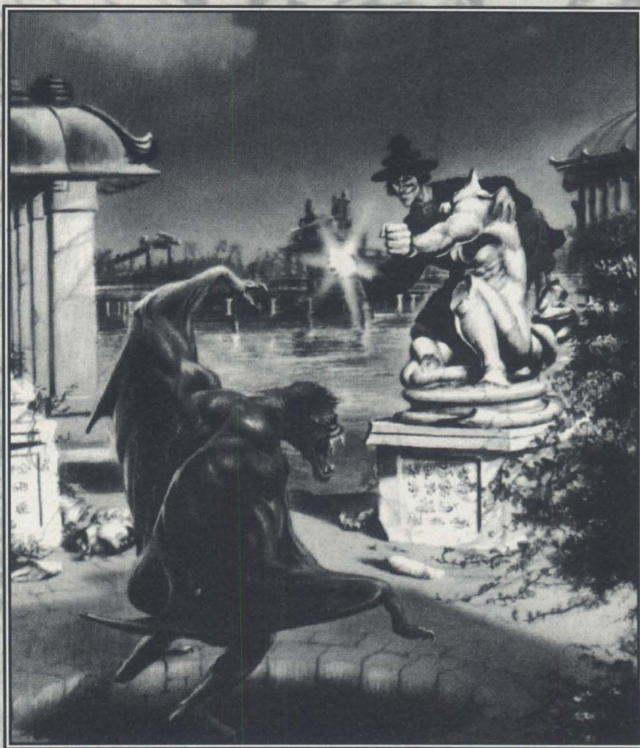
A shee tündérei gyakran tűnnek gyerekes teremtnyeknek az emberek számára érthetetlen cselekedeteik miatt. A jellemük természetesen egyénenként változik: egy tündér mindig szeszélyes, önféjű, és gyakran kegyetlen is. Ugyanakkor könnyű a rokonszenvét elnyerni, ilyenkor meglepően nagy-lelkűen tud viselkedni. A tündérek általában dicsekvőek, hamar megsértődnek, hajlamosak a színpadias gesztusokra. Nagyon fontos számukra az önbecsülésük, nem tudják elviselni, ha nevetségessé teszik őket, haragjuk ilyenkor biztosítja, hogy ezt a hibát még egyszer nem követik el velük szemben. Csodálnak mindent, ami szép, bár számukra gyakran a különös, groteszk formák is gyönyörűnek tűnnek.

Szerelmi ügyeikben is kiszámíthatatlanok. Nem a fiatal-ság, a szépség, a báj érdekli őket, hanem az újdonság az, ami a legnagyobb vonzerővel bír a számukra. A kapcsolataik ritkán hosszú életűek, de nem tart sokáig egyetlen hangulatuk sem. Az öröm könnyen bánatra változik náluk, a harag mulatsággá, vagy az emberek számára ismeretlen bármely más érzélemmé.

Szeretik a cseleket, fortélyokat. Jaj annak az óriásnak vagy ogrének, akivel egy tündér játszani kezd! Nem hagy-nak nyugodalmat, és mivel az óriások mágija jóval nehezekebb, könnyedén elkerülük. Addig kínozzák, amíg a barlangjába vagy várába nem rejtőzik.

Csodálatos zenészek, több száz hangszert használnak, ezek közül néhányon, például a pánsípon, az emberek is megtanultak már játszani. Néha vidám, pattogós dalokat játszanak, néha felejthetetlen, gyászos dallamokat a holdfényben. Zenéjük bonyolultsága az emberi fül számára a maga tökéletességében felfoghatatlan.

Féltékenyek és türelmetlenek, nem tűrik, ha megzavarják őket. Ha véletlenül rossz helyen sétál egy kisgyerek, és a tündérnek rossz a hangulata, komoly verést kaphat, míg ha a tündérnek éppen jókedve van, aranyeső zúdulhat rá. Kedvenc szórakozásuk, ha megzavarhatják az embereket hirtelen jószerencsével vagy tragédiával. De kedvenc játékaik közé tartozik az is, ha rémisztő szörny alakjában kukucskálhatnak be éjjel az ablakokon, vagy ha felfingerelhetik a házimacskákat...



Vannak közöttük híres fegyverművesek is, akik ősi erők segítségét veszik igénybe a kardok kovácsolásánál. Kardjaik hordozóikhoz igazodnak, méretben, súlyban, legyen a tulajdonosuk tündér vagy ember. Az élük soha nem csorbul ki, és ha a nevükön szólítják őket, azonnal a tulajdonosuk kezében teremnek.

Más varázstárgyakat is tudnak készíteni, de ezekre is jellemző, hogy inkább a szórakozás kedvéért készülnek, nem a célszerűség hozza létre őket, mint például az erszényt, amelybe visszahívhatók a korábban kifizetett érmék.

Ska

A ska nép tízezer éve őrzi fajtájának tiszta vérvonalát, tradícióit. Ma is ugyanazt a nyelvet használják, mint régen, így legősibb krónikáik sem tűnnek archaikus szövegeknek. Mondáikban őseik masztodonokkal, barlangi medvékkel, szörnyűséges farkasokkal harcolnak. Legendáikban emberevő neandervölgyi törzsek feletti győzelmeket ünnepelnek, a végső győzelmet a mai Dánia egyik tava mellett aratták, ahol a vér vastagon pirosra festette a jeget. Mondják, ezu-

tán északra vándoroltak a gleccserek mentén Skandináviába, amelyet hazájuknak kiáltottak ki. Itt megtanulták, hogyan kell szerszámokat készíteni, tengerjáró hajókat ácsolni. Időszámítás előtt 2500 körül árja horda érkezett Skandináviába, és a némiképpen már civilizálódott Ska népet nyugat felé szorította, Norvégiába, majd ki a tengerre.

A Ska maradéka Írországra érkezett, ahol a legendák a nemediánok, Nemed fiai néven emlegetik őket. Az árja törzs, az Ur-Gothok, áttértek a ska életmódra, ők lettek a gót népek ősei – a németeké, a vikingeké.

Az Ősi Szigetokről, Észak Ulflandról az ott lakók Írország felé terjeszkedtek, és három véres csata árán távozásra kényszerítették a Ska-t. A Ska nép Skaghane szigetére költözött, és megesküdték, hogy ezt a földet semmi áron nem hagyják el. A keserű múltjuk arisztokrata harcosokat faragott belőlük, álláspontjuk szerint az egész világgal háborúban állnak. Minden más népet alsóbbrendűnek, az állatoknál alig értékesebbnek tartanak. Foglyaikat, azaz rabszolgáikat Skalingnak nevezik, náluk csak ők maguk felsőbbrendűek, a többi ember már nem. Egymással szemben tisztességesek, becsületesek, szelídek, más népekkel közönyösen könyörtelegnek, ez a filozófia túlélésük kulcsa.

Kultúrájuk semmi máshoz nem hasonlítható Európában, egyes aspektusai mértéktelések, mások gazdag részletességgel kidolgozottak. Minden embert úgy nevelnek, hogy képes legyen bármit elérni, megcsinálni, egyiküknek sem jutna eszébe, hogy alkalmatlannak tartsa magát bármire. Mint Ska, természetesnek veszik a mindenhez való tehetséget. A művész fogalma ismeretlen náluk, minden férfi és nő gyönyörű alkotásokat készít, anélkül, hogy ezt különleges tehetségnek tartanák.

A csatatéren nem ismerik a félelmet, és ez több okra is visszavezethető, egyrészt az előrejutás vágyára, másrészt a gyávákat sújtó megvetésre. Egy „közönséges” ember akkor lehet lovag, ha három ellenséget megöl. Ha a társai megvetik, egy ska sem marad életben, belebetegszik és lassan belehal az öngyűlöletébe. Az olyan címetek, mint lovag, báró, lord, bárki kiérdemelheti, míg a hercegi címet mind örökölni, mind megszerezni lehetséges. Pontosan, részletesen meghatározzák, mit kell valakinek tennie ahhoz, hogy egyre magasabbra jusson a ranglétrán.

Bár a ska nép az egymás közötti egyenlőséget hirdeti, a társadalom tagozódik. A ska királynak jogában áll kiválasztani az utódját, ez általában, de nem mindig, az elsőszülött fia. Az új király egy év múlva összehívja a nemesség felső rétegét, akiknek el kell fogadniuk őt, mint uralkodót. Ezt követően minden újabb három évben megtartják a jóváhagyó gyűlést. Ha valakit letaszítanak a trónról, a nemesség választ új királyt.

A korabeli jogrendszerekhez hasonlítva a ska jog felvilágosultnak tekinthető. Tilos bármiféle kínzás, és a rabszolgákkal azzal a személytelen kedvességgel bánnak, mint egy háziállattal. Ha engedetlen, bezárhatják, hogy kenyéren és vízen tartsák, míg meg nem jön az esze; olykor gyors, könnyű halálra ítélik. Harminc évi szolgálat után a rabszolgákat felszabadítják, mehetnek haza, ha nem akarnak ska földön letelepedni. A ska emberek egymás között nyíltak, őszinték és nagylelkűek. A párbaj tilos, a nemi erőszak elkövetőjét beteg embernek tartják, akit a közjó érdekében kivégeznek. A ska a világ egyedül felvilágosult népének tartja magát, mások szemében azonban könyörtelen banditák, tolvajok, gyilkosok.

Nincs szervezett vallásuk, bár a természeti erőket megjelenítő isteneket tisztelik.



Jack Vance

Jack Vance 1920-ban született az Egyesült Államokban. Először bányamérnöknek tanult, majd fizikusnak, ezután választotta csak az újságírást hivatásul. Mint sok más amerikai ró, egy ideig ő is változatos foglalkozásokkal próbált pénzt keresni. Első novelláját az Amerikai Kereskedelmi Flottánál töltött szolgálata alatt írta a második világháború idején, de első regényé csak 1950-ben jelent meg. Élete során megkapta a science fiction két legjelentősebb elismerését, a Hugo és a Nebula díjat is, sőt, detektívregényért is kapott díjat. Regényfolyamai közül a *Demon hercegek*, a *Kalandok bolygója* és a *Durdane* sorozatok a legismertebbek, míg hazánkban a *Haldokló Föld* ciklusa miatt lett híres és kedvelt (*Phoenix Kiadó*, *A Haldokló Föld*; *Cherubion Kiadó*, *A Túlvilág szeme*, *Démonpikkelyek*, *Sárkányurak*), de emellett számtalan egyéb regényt és novellát is írt.

Külön érdekesség, hogy Gary Gygax az AD&D megalakításakor számtalan ötletet merített *A Haldokló Föld* ciklus regényeiből. Akik olvasták e regényeket, minden bizonnyal nagy megdöbbenéssel tapasztalták, hogy mennyire hasonlítanak bizonyos elemei a szerepjátékok ősatyja rendszeréhez, talán néhányan Vance-t is elkönyvelték a szerepjáték-fantasy írók sorába. Nos ezúttal épp fordítva történt a dolog, a hetvenes években abszolút klasszikusnak számító Vance írások ihlették meg Gygax-et, aki ezt nem is tagadja. Vance-től származik az AD&D varázslatrendszere, számtalan varázslatnév, de a *Monsters Manual*-ben is sok Vance-től származó lényt találhatunk, éppen úgy leírva, ahogyan azok megjelennek a *A Haldokló Földön*.

Hogy a Lyonesse történeteit tartalmazó kötetei megjelennek-e magyarul, arról csak találgatni lehet, az azonban tény, hogy e kötetei a legsikerültebbek, ennek folytán a legnépszerűbbek ma is.

Mayer Júlia

JOHN SHIRLEY

BEJIRUTI KÓSSZALÁS

WALK THROUGH BEIRUT

Áramszünet

Egy egész Alsó Manhattan-re kiterjedő áramszünet.

Az utca nem volt teljesen sötét; az épületek között a város kivilágított részéből, a Fourteenth Street északi végéből – ahol a dagadtnak voltak tartalék energiaforrásaik – átsejlelő tompa fényháló nyújtózott. Két háztömbnyi távolságban, a Delancey boltjaiban gyújtott tüzekből rozsdaszínű fény szivárgott, az utca túloldaláról, egy festékfirkákkal teletetovált falú elemi iskola törött ablakai mögött sárgás lángok lobogtak. A Keresztény Gyermekmilícia az iskola tornatermében táborozott. Dexy látta a tornaterem nyitott ajtaján át időnként kivillanó zseblámpafényeket.

2022. forró nyara olvadt viaszként csorgott át az őszebe. Az este még mindig meleg volt, de Dexy tudta, hogy nemsokára, talán úgy hajnali egy körül már hűvös lesz, ezért előre látóan felvette vadkutya-dzsekijét.

Végigsimított a rövid és merevszűrő pitpullprémen, és oldalra döntötte a fejét, mintha ő maga is kutya volna, úgy hallgatta a Delancey-ből hallatszó huhgásokat és lázas ordításokat, a széttört üveg perverz csilingelését.

Lövés dörrent.

Még egy.

– Ó, totál SZAR! – kiáltotta Marilyn, és magassarkújában letipegett a bérház csorba kölépcsőin. – Áramszüüüüünet!

A hónap alatt egy gördeszkát tartott. Talán magassarkúban akar ráállni? Nem, mégsem, mert levetette a cipőit, és a túsarkakat bőrfeszés neoprén szoknyájának övszalagjába akasztotta. A két topanka úgy lógott a derekán, mint két pisztolytáska. Felugrott a gördeszkájára, és meglökte – a deszka gurulószervezete előre haladó mozgással alakította a lábmozdulatok kinetikus energiáját. Marilyn száguldván elindult a járdán.

– Gyere, Dexyyyyyy!

Az összes anitkója beindult; a bőrére tetovált animációs figurák végrehajtották horrosztoriba, és képregényekbe illő feladataikat. Marilyn egy rövid, átlátzó, TV-dzsekit vett magára, amin véletlenszerűen éppen annak az adónak a műsorát lehetett látni, amelyik sugárzása keresztülhatol a lányon. Abban a pillanatban a CNN egyik híradása – egy úrmunkás keresztüllavírozott az L5 kolónia befejezetlen vázán – keveredett rajta kollázsként egy PBS bejátszással, amiben éppen a Jézus leszáll a mennyekből című középkori festményt mutatták be. Hátorzongató egybeesés, gondolta Dexy.

Ahogy Marilyn végigsuhant az utcán, animációs tetoválásai, Monroe parókájának szikrázó szőkesége, és a TV-dzsekijén megjelenő képek mind-mind összemosódtak, és egyetlen alakká, a nyugtalanul pulzáló médiák által létrehozott Pierrot-vá váltak.

Olyan, akár egy McLuhan figura, gondolta Dexy. Csillogó-villogó külső, de picsányi karaktere sincs.

Marilyn a hátsó kerekeire emelte a deszkát, megfordult, és visszalökte magát Dexy-héz.

– Gyereeee, Dexy! – kiáltotta lány, fátyolos Monroe-hangján.

Dexy örült, hogy Zizz lekopott. Amikor Marilyn együtt volt vele, amikor affektáló pajtáskodással cseverésztek, Dexy mindig kikészült.

Ahogy Dexy felé közeledett, Marilyn teste újra mozgó tetoválások, és TV-dzseki képek nyüzsgésévé oldódott. A nyitott dzseki egyik oldalán éppen a prédikáló, és nagy komolyan a kamerákba meredő Kölyökajattollah totálképe látszott; a másik oldalon, Marilyn hasa, és meredező, természetellenesen tökéletes melle között az egyik anarchista kalózkodó rajzfilmje pörgött: két szadista firkakamasznak álcázott figura – a Kölyökajattollah, meg Baer tiszteletes, a Keresztény Fundamentalisták generálisa – éppen kirángatta egy N.Y.C. feliratú sivítózó galamb szárnyait.

Ahogy megpördült és megállt, Marilyn megszorította az övére erősített dobozkát – bekapcsolta a szoknya alatti bikinibe épített miniatürizált audiót. A zene is éppen olyan kollázs volt, mint a képek; egy sztatikus zörejekkel manipuláló banda egy régi, világsikernek számító diszkósláger feldolgozásával játszadozgatott. A zene üvöltve bummogott a Marilyn ülepénél levő formatervezett hangszórókból. Marilyn a hangszórók szonikus vibrációit követve ritmikusán himbálta és rángatta a csípőjét. Olyan vadul döfködte előre az ágyékát, és olyan szélesek voltak a vállai, meg olyan göbös a térd, hogy Dexy újra eltűnődött, vajon lehetséges-e, hogy a csaj valamikor hímnemű volt. Marilyn egy kicsit mindig túl kislányos volt, főleg amikor duzzogott valamiért. És állandóan média cuccokkal aggatta tele magát – az ilyesmi Dexy szerint tiszta buzis volt, de a nő talán ezt is csak egyfajta figyelemelterelő varázslatnak szánta. Azt viszont el kellett ismernie, ha Marilyn transzszexuális, akkor átkozottul profi módon csinálja. Biztos lekicsinyíttette az ádámcsutkáját, és az egész arcát átszabatta. Talán egy halom hormontablettát is beszedett, hogy nőiesen finom legyen...

Dexy sohasem volt biztos a dologban, de ha nagyon izgatta volna, elég lett volna, ha egyszer jól megdugja a csajt. Szex közben mindenre fény derülhetett. Na nem azért, mint Marilyn nem csinálhatott volna magának vaginát – erről biztos nem feledkezett meg –, de mesterséges vaginaváladékot kellett volna használnia, meg a csiklója sem lett volna normális. Persze lehet, hogy még egy csiklóbeültetésre is volt pénze – Dexy nagybátyja, Ernie bácsi, az a vén köcsög például a torkába operáltatott egy pöcköt.

– Mi van, nem akarsz megkuksizni a balhét? – kérdezte Marilyn. Oldalra döntötte a fejét, de csak annyira, hogy csillogó haja az egyik szemére hulljon.

– Honnan tudod, hogy valahol balhé van? – kérdezett vissza Dexy.

– Amikor áramszünet van, mindig van balhé. Különösen akkor, ha Kis Bejrutban van sötét.

– Már megint kevered a dolgokat, Marilyn. Azt a helyet nem azért hívják Kis Bejrutnak, mert él ott egy-két libanoni. Tudod? A harcok miatt ez a neve.

– Nem akarok egyedül menni.

– Pedig én most éppen a Meglepetés hatását várom. Nem akarom hogy pont akkor üssön ki, amikor belekeveredem valami szarba. Szeretnék egy kicsit hozzászokni.

– Bevettél egy Meglepetést? Adsz egy kicsit? Adok helyette pörgetőt.

– Csak egy löketre valót tudtam szerezni.

– 'szd meg!

– Jó.

– Hol szerezted?

– Futól.

– Futól? Lefogadom, hogy ő is ott lesz a balhénál. Mehetnékem van. Na induljunk má'! Nyugi, még azelőtt hatni fog, hogy odaérnénk.

Dexy a nőre nézett, és eltűnődött, elmondja-e neki, hogy miért vette be a szert. Hogy mire készül.

De még egy ilyen meggymag-agyú csaj is, mint ez a Marilyn, még ez is okoskodni kezdene. Lelőkné ugyanazt a dumát, amivel a videoterapeuta állt elő. Hogy az olyan dolgokban, mint az ön-euthanázia, az ember nem dönthet valami drog hatása alatt. Az öngyilkosság komoly dolog; érdemes átgondolni, mielőtt az ember az Á.Ö.E.E.-hez rohanna (az a hülye terapeuta nem fogta fel, hogy Dexy soha az életben nem használná az Állami Ön-Euthanázia Egységet, inkább ő maga csinálná a dolgot). Meg hogy az öngyilkosság általában nem ajánlott. Meg hogy bla-bla-bla... Elmondana mindent, ami nyilvánvaló. Nem törődne azzal, hogy ő, Dexy nem talált más megoldást, hogyan dönthetne. Pedig hónapokig törte a fejét, de egyedül a Meglepetés maradt. Ez az egyetlen dolog, aminek a hatására meggondolhatja magát. Legalábbis Fu ezt mondta. És Fu csak tudja, hiszen ő volt a környék sámánja.

Meglepetés. Ez a drog állítólag beszél hozzád; elmondja, hogy milyen vagy. Olyasmi, mint az ibogain vagy a ketamin, de valahogy sokkal... moziszerűbb. És kevésbé pszichedelikus. A hallucinációkat pedig nem előzi meg az a jól felismerhető zsongás – ennél semmi sem figyelmeztet, hogy jönnek a látomások. A képek egyszerűen beúsznak a normál érzékeléseid közé. Egyszerűen, és meglepetésszerűen – ezért is hívják Meglepetésnek a szert.

– Most vajon ki csinálta az áramsünetet? – kérdezte Dexy szórakozottan.

Marilyn megvonta a vállát, megpörgette maga alatt a gördeszkát, majd leeresztette a járdára.

– A teleses dumagépemben egy csomó dologról szövegetek. A Szent Iszlám szeparatisták vállálják érte a felelősséget...

– Ezek a kibaszott szeparatisták tök dilisek, ha azt hiszik, hogy New York közepén létre tudnak hozni egy független iszlám államot...!

– ... meg az A-Csapat is magára vállalta...

– Kibaszott anarchisták!

– ... meg a skinheadek is.

– Kibaszott kopasz rasszista hígagyúak!

– Szerintem a skinheadek voltak. Ők semmitől se tojnak be. Túl hülyék ahhoz, hogy féljenek.

– Baszódjanak meg! – mondta Dexy, és Marilyn mellé lépett, aki újra meglökte a matricával teleragasztatott gördeszkát, de csak annyira, hogy pár lépéssel a férfi elé guruljon. Ott megállt, bevárta Dexy-t, majd a bugyijából dörgő ritmusra mozogva újra előre pedálózott.

Dexy agyán átvillant egy gondolat. Egyáltalán itt van ez a Marilyn? Lehet, hogy már működésbe lépett a Meglepetés, és csak ideképzeli a csajt, de úgy, hogy közben nem tud róla. Azt mondták, ennél a szernél ez is lehetséges.

Hallott már olyan emberekről is, akik bevették a Meglepetést, de egyetlen különösebb látomásuk sem volt tőle. Hallucináltak ugyan, de csak egy bevásárlókocsitól től vénasszonyt láttak; egy kupac szemetet a csatornanyílás mellett, pedig valójában csak egy darabka papír volt ott. Lényegtelen és unalmas látomásaik voltak. Tulajdonképpen azon múlik, hogy az ember ilyenkor mit lát, hogy ki az illető, hogy a tudatalattiját mi foglalkoztatja, meg hogy mi-

lyen érzékeny, és mekkora a képzelőereje. Legalábbis Fu valami ilyesmiről beszélt.

Szóval lehet, hogy Marilyn látomás, gondolta Dexy komoran. Lehet, hogy elég unalmas fickó vagyok ahhoz, hogy csak a francos szomszédomat tudom ideképzelnéi.

Ahogy Marilyn elsiklott mellette a gördeszkával, Dexy kinyúlt, és megbökte – vagyis megbökte a nő TV-dzsekijének vállán lézerfegyverrel lödöző zsaru képét. Marilyn megingott a deszkán.

– Hé!

– Csak kíváncsi voltam rá, hogy képzellek-e, vagy nem.

Marilyn meglepetten elvigyorodott, és értetlenül Dexy-re nézett.

– Tényleg? Igaz, már Jenny is mondta, hogy ma annyira jól nézek ki, hogy olyan nincs is.

Dexy megállt, és végignézett az elsötétedett utcán. Hallgatózva figyelni kezdte a néhány háztömbnyivel arrébb sikoltozó szírnéző hangját, majd a keletről és északról érkező újabb vijjogásokat.

A hangok mintha egy bizonyos és azonos cél felé tartottak volna. Talán a Kis bejruti zavargásokhoz, talán valami más balhéhoz. Valószínűleg egy csomó zsaru és mesterlövész ül a kocsikban, és egytől-egyig alig várják, hogy meghúzzák a fegyverük ravaszát...

Mi a francot foglalkozom én a zsarukkal, meg az orvlövészekkel?, gondolta Dexy. Elvégre nemsokára úgyis halott leszek. Körülnézett. Várta, hogy a Meglepetés egy látomással válaszol a kérdésre. De semmi. Legalábbis eddig még semmi.

Marilyn hosszú, fényes és sárga körmeivel előhalászott az ingezsebéből egy drogtapaszt. A fogával letépte, és kiköpte a védőpapírt. A kerek, ragacsos, fehér papírdarab összepöndörödve a földre esett – úgy nézett ki, mint egy meghalni készülő, összegömbölyödő élőlény. Marilyn jó magasan a combjára, a szoknyája alá ragasztotta a tapaszt, és megremegett, ahogy a DMSO amfetamint nyomott a szervezetébe. Fecsegni kezdett.

– Lemerevített ez a Meglepetés íz?

– Nem.

– Úgy hallottam, éppen ezért kísérteties. Úgy értem, hogy nem érzed, hogy belőttem magad, és egyáltalán nem is hallucinálsz. Legalábbis kábé húsz percig. De aztán hirtelen valami lecsap rád, beléd hatol, akár egy tűhegyes műpénisz... Aztán elmúlik, és egy ideig nem érzel semmit, aztán... És aztán... – Marilyn hangja a bugyirádióból hallatszó zene ritmusára lüktető, szaggatott kántálássá változott. – És aztán, és aztán, aztán. És aztán, és aztán, aztán. És aztán, és aztán, aztán. És aztán, és aztán... – Tovább gagyogott.

A rádió új számot játszott; Paranoiás Johnny énekelt:

Van egy igazság, amit nem kerülhetsz ki,

Figyeld, mit énekel Paranoiás Johnny!

Az életnek a lángoló semmiben lesz vége

Rock'n'roll ritmusként rázkódva és remegve...

Lehet, hogy ez egy jel, gondolta Dexy. Lehet, hogy ez egy aurális hallucináció. Ez életnek a lángoló semmiben lesz vége... Gyerünk, nyírd ki magad!

Elképzelt, hogy a drog miatt fogékonyabbá vált, és a burkolt üzeneteket is megérti. Bárhogy is volt, egy a lényeg. Az üzenet ugyanaz: Csináld meg!

De még messze volt attól, hogy biztos legyen benne. Körülnézett az utcán, és mormolva megszólította a drogot.

– Mutasd meg!

Még mindig nem történt semmi szokatlan. Az utcán emberek álldogáltak, csoportokba verődve beszélgettek. Némelyiknél elem-lámpa, másoknál puská volt. Egy páran, kisebb csoportokban elindultak a balhé központja felé – mind érezték a zűrzavar pezsgését, ami valahogy magához hívta őket...

A bugyirádió számot váltott: „A sötétség hat fajtája” hallatszott. Dexy szinte érezte a teste köré tekeredő sötétséget; ahogy kígyóbőrutánzat cowboycsizmájában végigment az utcán, érezte, hogy a homályrétegek pókhálóként válnak szét előtte. Hat fajta sötétség – vagy több. Sötétség, amit elnyelt a csillagfény, és a város másik végének égre rajzolódó fénygalaxisa; az üres kapualjak tintasűrű sötétsége; a csatornanyílások védőrácsainak csíkos sötétsége; a távolban összeszűkülő utca szürkésfekete, szétfolyó sötét-

sége; széttöredezett sötétség az utca végében lobogó lángokkal égő iskola körül. A bizonytalanság sötétsége.

Delancey felől újabb lövés hallatszott. Aztán még kettő.

Vajon éppen így akarok öngyilkos lenni?, tűnődött Dexy. Tényleg azt akarom, hogy egy eltévedt golyó nyírjon ki? Inkább valami csendes és kényelmes túladagolásra gondolt, vagy arra, hogy felrobbantja magát valamelyik ócska klub színpadán. Hogy performance-t csinál belőle, hogy művészetté változtatja. Elfantáziálta: ellop egy kocsit, a Hudson Street-en az egyik ismerős palesztinnel belerak egy bombát, aztán belehajít valamelyik fasiszta által limuzinjába. Valahogy úgy, mint az a jakuza-maffia szorzsák, aki elcsórt egy rakás CD lemezt, aztán kinyírta a valamit számító zenekarok tagjainak felét. Dexy bandáját is ő intézte el.

Felrobbantani egy ilyen gennyládát... Átröpíteni a pokolba! Ám Dexy tudta, ez csak álom. Azt is tudta, hogy gyerekes az ötlet. Ha az ember történetesen harminckilenc éves rocker, előfordulhat, hogy időnként úgy gondolkodik, akár egy kiskamasz. Zavarbaejtő dolog, de előfordul. Mindegy, most már biztos nem fog megváltozni.

Elérek a sarokra, és balra fordultak. Marilyn Dexy körül körögetett, és közben tetőtől talpig végigmustrálta.

– Jó segged van – mondta.

– Pofa alapállásba!

– Ez az Astaire nadrág viszont túl bő. Egy szűkebb gatyában jobban látszana, hogy milyen jó a segged, Dexy. A prémzsekid előző tulajdonosát te magad ölted meg?

– Ja, persze, gondolhatod. Mert olyan vagyok, hogy fogok egy puskát, és kimegyek a Central Parkba, hogy megvárjam, míg egy falkányi vadkutya élve felzabál. Kibaszottul kétségbe vagyok esve, de ennyire azért nem.

– Kétségbe vagy esve valami miatt, huh?

– Ez csak amolyan szólás-mondás. De ne körözz körülöttem, jó? Idegesít.

– De hiszen én nem is körözk körülöttem... Á-á!

Dexy a nőre nézett. Marilyn önelégülten vigyorgott.

– Vicces. Na ne szórakozz a fejemmel, jó? Ne próbáld bema-gyarázni, hogy hallucinálok, amikor nem is. Ez kibaszott veszélyes dolog.

Marilyn mondott valamit, de a bugyirádió dübörgése miatt Dexy nem értette a szavait.

– Mi van?

– Azt mondtam, hogy bocs'. Most dühös vagy rám?

– Nem. – Dexy nem is ismerte annyira a nőt, hogy dühös tudott volna lenni rá. Időnként összefutottak valamelyik klubban, időnként látták egymást a lépcsőházban, és együtt szidták a háziurat. Ennyi volt a kapcsolatuk.

– Már letettél róla, hogy új zenekart alapítasz magadnak? Már megfigyeltem, hogy a hajad kezdi elveszteni a természetes színét. Kéne csináltatnod egy fejbőrátültetést. Egy olyan fickó, mint te, egy harminc éves...

Dexy hunyorogni kezdett. A lány folytatta.

– ... Egy hozzád hasonló pasas fiatalabbnak nézne ki egy új fejbőrrel.

– Nem érdekel, hogy fiatalabbnak nézzen ki! – Dexy nem találta valami meggyőzőnek a hangját.

– Nem? – Marilyn elfordult. Ahogy körbenézett, csillogó parókája egy kicsit elcsúszott a helyéről. – Erre menjünk! – Felemelte a gördeszkáját, és hozzátette: – Azt hiszem, keresztül tudunk jutni a zsarublokádon.

Marilyn keresztülvezette Dexy-t egy átjáróházon. Megkockáztatták, hogy végigmennek egy sikátoron, majd miután egy fél ház-tömbnyit haladtak észak felé, balra fordultak – az áramszünet után balhék zaja úgy fokozódott, akár egy kamaszfiú izgalma, miközben élete első pornóvideóját nézi –, azután átcúsztak két régi bérkaszánya között, egy kihajított gumiabroncsokkal teleszórt átjárón. Azután pedig...

... belekeveredtek egy buliba. Vagyis egy balhéba.

Vagyis mind a kettőbe.

Először csak a kiáltozást, és a recsegést hallották. A hangokat eltorzította a feltört kirakatú üzletek barlangszerű visszhangja. Kileptek a járdára, és meglátták a boltokkal szegélyezett utcán nyüzsgő árnyakat. Az utcán tömeg volt – a tömeg maga az utca volt. Dexy az ide-oda vándorló elemklámpák fel-felvillanó fényénél mindent jól látott. Felragyogott egy cikk-cakkban haladó, szeszélyesen vándorló fénymeteor: elrohant előttük egy vegylámpát szorongató alak. A hóna alatt egy lecsupaszított virtuális-valóság egységet szorongatott, és elszárgult egy huzakodó tinédzserekből álló csoport mellett; a srácok vitatkoztak és veszekedtek valamin – valamin, amit Dexy nem látott.

Az egyik kirakat kiakadt magából egy jókora szögletes tárgyat: valaki kihajított az utcára egy kanapét. Néhány üzletből lángok csaptak elő. Itt-ott öklökharcok alakultak ki. Egy tagbaszakadt, kreolbőrű anya három középiskolás kölyke után rohant, és spanyolul ordította. A szemében félelem ragyogott. A srácok nyílt arcán azonban nyoma sem látszott rémületnek, inkább határozottan boldognak tűntek, ahogy keresztül rohantak a balhé zűrzavarán.

A levegő torokkaparó volt a füsttől, a cigarettáktól, a szertefröcskölő söről, és valami csípős bűztől, ami csakis löporszag lehetett. Dadogó ritmusban egy sor robbanás hallatszott; beindult egy fűzérnyi tűzijátékrakéta, felharsant az alájuk gyújtó emberek huhogása én röhögése; az egyik kis rakéta tűzkonfetiit köpdösve felszökkent a levegőbe. Egy csapatnyi ember egy feltört pornóvideotékában ücsörögött – kézzel kézre adták a hasissal tömött pipát. Valaki belevágott egy kirakatba egy üres italospalackot. Tompa koppanás. A palack lepattant a kiraktról. Újabb próbálkozás következett, ezúttal egy téglával. Egy reccsenés. Üvegdarabok törtek szilánkokra a járdán. Egy dühös ordítás, tűzijátékrakéták durrogása – ez a második sorozat hangosabb volt, mint az első. A rakéták egy bolt előtt robbantak szét.

Marilyn boldogan felvissított.

– Ez aztán a buli! Lopjunk el valamit!

Dexy rádöbbsent, hogy a bolt előtt nem a rakéták robbantak szét. A durrogás egy puskától származott. Talán valamelyik dühöngő bolttulajdonos így próbálta megvédeni az árukészletét. Valaki felüvöltött. Egy sor első pisztoly torkolatúze villant. Dexy-n hirtelen



erőt vett az agorafóbia, és elhárított a járdaszegélytől. Az orvlövészek szoktak ilyen megszállott módjára lödözni. És ha ezek itt vannak, nemsokára megérkeznek a zsaruk is, akik előbb lönek, és csak utána kérdeznak... És nem valószínű, hogy gumilövedékeket fognak használni.

Dexy addig hátrált, míg a háta egy téglafalba ütközött. Lehet, hogy valami klikk-balhé közepébe keveredett? Lehet, hogy a keresztények próbálják kirabolni az iszlám hívők boltjait? Vagy esetleg a muzulmánok támadtak a keresztényekre? Vagy talán a szíkek a hindukra...?

A tömegben azonban minden rendű-rangú és fajtájú ember megtalálható volt, és a boltok kirakatain is látszott, hogy nem csak egy csoport tagjainak üzletei voltak. Pizzériák, olcsó lebujsok, egy fénylő tetoválásokkal és csontimplant rádiókkal foglalkozó üzlet. A DEA legális drogkioszkja – ehhez senki sem nyúlt, mert mindenki tudta, hogy éjszakára a teljes árukészletet elszállítják belőle. Egy fodrász szalon, a manikűrös, egy fejbőr átültető szalon: *Új fejbőrök – a régire való ráolvasztásos módszerrel!* Az egyik kapualjban egy csapatnyi rocker állt egy fekete kurva körül. Kézről kézre adogattak egy inhalálósövet. Szintetikus krekket szívogattak, és miközben egyre jobban begőzöltek, azon vitatkoztak, hogy sikerült-e már kiűzniük magukat. Egyikük, egy Harley-csizmát, és foltos vadkutyabőr szoknyát viselő alacsony lány a fejéhez emelte a kezét, és az álfejbőre alól elhúzott egy fiolát, ami tele volt szintetikus krek-kavicsokkal. Az álfejbőre, amit tarkopasz fejére rakatott, beültetett porcogókból, kollagénből, és emberbőrből készült. A csaj úgy nézett ki vele, mintha egy autóbaleset súlyos sérülte lenne.

Semmi különös, minden olyan, amilyen lenni szokott.

Az utcát elbarrikádózták: a torlasz a Citibank összetört hitelkártya automatájától a földalatti egyik állomásának lejárójáig húzódott, és oldalukra fordított autókban, egymásra pakolt szemétkukákban, rozsdás olajoshordókból, szétvert bútorokból és égett dobozokból épült. A tulsó oldalán rendőrautók fényei örvénylettek. A zsaruk mozgolódtak, de nem vitték túlzásba. Biztos erősítésre várnak, gondolta Dexy. A belvárosban valami nagy balhé lehet. Ami itt van, biztos csak egy a féltucatnyi zavargás közül. Lehet, hogy már a gránátvetőket is bedobták... A távolból mintha mozsárágyók bummogását hallotta volna.

Az utca közepén, Dexy előtt, a tömeg rajzó méhcsapatként kavargott. A legtöbben tancsolva, mulatozva karnevált rögtönöztek egy zeneigéző ritmusára...

A Marilyn bugyirádiójából hallatszó zenére. A lány a zene ütemére lépegetve belevetette magát a balhé közepébe. A végén még valami baja esik!

Egy spanyol fiú – izzadt arcú, flittercsillogású tépett papírkezeslábast viselő, mezítláb, vérző talpú kölyök – rohant el viharosva Dexy mellett.

– Rendbe' van, rendbe' van, *noche partida!*

A heréi kinyújtott kutyanyelvekként lógtak ki a kezeslábasa egyik szakadásán. *Olyan boldognak látszik, akár csicskás pap, miután lesmárolta Jézust, gondolta Dexy.*

De egyáltalán itt van ez a srác?, tűnődött. Lehet, hogy az utcán valójában csak négy-öt ember van, a többi pedig a Meglepetés hozta ide...

De nem. Minden valódi. Legalábbis eddig.

Újra meglátta Marilyn-t. A tömeg körülötte kavargott. Vagyis inkább a bugyirádiójából hallatszó zene bumm-bumm körül. Marilyn táncolt, belerázta a libidóját az emberek arcába, lubickolt a figyelem középpontjában. Valaki előhozott egy acél kondérdobot, valaki más egy kongót, hogy egy salsaritmussal kiegészítsék a rádió dobolását. Spanyolok és feketék táncoltak, tántorogtak, és közben egymásnak passzolgatták az italos palackokat, meg a füves cigiket; valaki felfordított egy olajoshordót, telepakolta szétépett kartondobozokkal meg törött lécekkel, belelöttyintett egy kis gázolajra, és belepöckölt egy szál égő gyufát. WHUF! A következő pillanatban lángok lobbantak ki a rozsdás hordóból...

Marilyn-t a tömeg a tűz felé sodorta. Körbevétték a táncosok, de ő szédülten tovább rázta magát – a lobogó fényben felismerhetetlen, TV adásokból és mozgó tetoválásokból összerakott lényvé változott...

A hülye kurva, gondolta Dexy, a végén még valami baja esik.

Dexy – maga sem tudta miért – felelősnek érezte magát a lányért. Vagy talán csak nem volt közömbös a számára. Bárhol is volt, féltette. Úgy érezte, mintha Marilyn lenne a krízise kikristályosodása – és az sem számított, hogy nem igazán ismerték egymást.

Dexy mély lélegzetet vett, és elindult a lány felé, hogy kirángassa a tömegből. Aztán meglátta Bunny Garcíát, a régi gitárosát. Azt a faszfejet. Bunny kipattant a tömegből. Nyitott gerilla-dzsekit, fekete guminadrágot, brazil gyártmányú görkorcsolyát viselt, vigyorgott, és közeledett.

– Hé, *qué pasa*, Ronda?

Előadott valami bonyolult kézfogást, de olyan gyorsan csinálta, hogy Dexy alig érezte az érintését a tenyerén. De ott állt előtte Bunny a „Kripli marsall egy sikoltozó koponyával” elnevezésű álfejbőrrel, meg mellén díszelgő drága animációs tetkójával, amin egy XVIII. századi kalózbanda éppen egy XXI. századbeli jachtot fosztogatott. Már egy éve megvolt neki ez a kép, és ez látszott is rajta: a figurák kifakultak, mozdulataik furcsán akadoztak. Az utóbbi időben viszont nem volt pénze egy új tetoválásra. Biztos kirúgták a szülei – az apja a Spanyol Harlem legmenőbb bukmékerének számított, és volt egy bérháza a Brooklyn Heightsben, aranyszínű tapétával, meg minden. Bunny szeretett hencegni az alvilági kapcsolataival, de mindig lebukott, amikor a bandának szüksége lett volna az összeköttetéseire. Például amikor nekik kellett volna fizetniük, hogy felléphessenek a maffia egyik mulatójában, a Cat Clubban, Bunny nyüzsgíteni kezdett:

– Hé, megvannak az összeköttetéseim, de ennél sokkal fontosabb dologra akarom felhasználni őket!

Szóval ott állt Bunny, a primadonna, aki szólózás közben bárki másnál gyorsabban pengetett, aki olyan büszke volt az ujjai hegyébe ültetett pengetőkre, mintha rajta kívül még soha senki sem járt volna a gitár-sebészet klinikán. Bunny, aki állandóan azzal izélgette Dexy-t, hogy lépjen be valami hip-hop rockcoreográfia bandába. Ott állt Bunny, és egyszeriben úgy viselkedett Dexy-vel, mint ha a legjobb cimborája lenne.

– Nincs pénzem, és nincs drogom, Bunny – mondta Dexy.

– Szart se akarok én tőled, haver! Csak annyit akartam mondani, hogy örülök, hogy látlak, és hogy valamikor össze kéne jönnünk egy kis zenélgetésre. – Vigyorogva megdörzsölte az orrát a kézfejjével, de a másik kezét elő nem vette volna zöld gerilla dzsekkijének zsebéből. Úgy viselkedett, akár egy valódi nagymenő dzsungelharcos, ám Dexy tudta, ha Bunny akár egyszer is fegyvert fogna a kezébe, az lenne az első dolga, hogy véletlenül szétlővi a saját lábát.

– Rendben, persze – mondta Dexy, és megremegett, mert valaki nem messze tőle szétlőtt egy üveget a járdán. Valaki kilőtte az egyik sötét utcalámpát. Dexy körülnézett. – Kezd elvadulni ez a szar.

– Ne izgulj – mondta Bunny, miközben a lökdösdés felfokozódott, és a tömeg hangjai ordítássá erősödtek. Az utca tulsó oldalán egy harmadik emeleti ablakból lángok csaptak ki; a tűz vörös fénye egy szokatlanul alacsony ázsia fickóra esett, aki az egyik kapualjban éppen egy magas fekete bőrű nőt keféltetett. A nő kénytelen volt beroggyantani a térdeit, hogy a pasas célba találjon az afrikai szoknya alatt. A meztelen fekete melleken gyöngyberakások csillogtak. A férfi arca megfeszült a figyelemösszpontosítástól – nem szerette volna elszalasztani a lehetőséget –, a nő hisztérikusan kacarászott. Egy gyerekcsapat egy matracot vonszolt végig az utcán, miközben a mögöttük haladó kölyök égő gyufaszálakat hajigált a zsákmányra. A gyufák rendre kialudtak, de a kölyök nem adta fel a próbálkozást. Egy vén, gyászfeketébe öltözött olasz nő egyik hóna alatt egy lopott ál-Tiffany lámpával, a másik alatt egy holoegységgel, hajlott háttal osont keresztül a sűrűsödő füstön. A tömeg tulsó oldalán megállt egy pár iráni kinézetű, géppisztolyt szorongató pasas. Körülnézett. Marilyn még mindig a tűz mellett, a csoportosulás közepén pezsgett. Az emberek még mindig körülötte nyüzsgtek, de ő úgy tartotta a fejét, mintha vízben taposna.

Három vagy négy különböző irányból szíriénák víjogása hallatszott, de a zsaruk még mindig nem léptek akcióba. Meddig tart hat még?

– Azok az iráni fickók... vagy arabok, vagy akármik... Látod őket, Bunny? Lehet, hogy ezek ki akarják használni a felfordulást,

hogy magukra vonják a figyelmet. Lehet, hogy mindjárt elkezdnek lövöldözni, kézigrándókat, meg ilyen szarokat hajigálni. Kihozom onnan Marilyn-t, és elhúzzunk innen a jó francba.

– Hé, szerintem emiatt kár izgulnod, haver. Te mindig minden szar miatt idegeskedsz...

– Ha nem idegeskedtem volna, egyetlen próbánk, vagy koncertünk se lett volna! – csattant fel Dexy. – Ha nem lettem volna ilyen, szart se értünk volna el! Te meg Lunk csak ücsörögtetek, a TV-sorozatok zenéjével tökörésztetek, és csak szívtátok volna a füvet egész nap, ha én nem idegeskedem, és nem ízélgetlek benneteket. Két aranylemezünk van, és pusztán csak azért, mert én idegeskedtem. A próbák pedig... Az volt aztán a tömény idegeskedés! Tudod, Bunny, én voltam az egyetlen, aki egy kicsit is izgult.

– Ez nagyjából igaz, haver, de csak azért volt így, mert te szeretted aggódni, szeretted a körmödet rágni, és szeretted zsörtölődni. Te magad vállaltad ezt a szerepet.

Dexy a fiúra bámult. Bámulatbaejtő volt, hogy a háttérzaj ellenére milyen jól hallotta Bunny hangját. Mintha egy üvegharangban lettek volna, ami elzárta őket a körülöttük dühöngő örülettől. Valahogy tompának és távolinak érezte a zajokat és a tombolást.

– Hé, Bunny, szeretsz játszani abban a rockore-szarban? Élvezed, amikor azokat a diszkótáncleépéseket csinálod abban a felsővárosi burzsuj klubban? Az implantjaidal tudsz akkorákat ug-rani? Én ki nem állhatnám, hogy valami kibaszott tánckomputer baszakodjon az idegrendszeremmel. A zene már enélkül is csak valami robotszar...

– Persze, hogy nekem se tetszik a dolog! Mit gondoltál, haver? – Bunny megvakarta az ágyékát. – De a Hemo nem ment. Egyáltalán nem ment a bandának.

– Neked pedig igényeid vannak.

– Igen! Mindenkinek szüksége van valamire, Dexy. Érted? Mindenkinek! Neked is. Neked is szükséged van rá, hogy olyan ruhákkal spannold fel a „nagy szólóénekes” egódat, amikre valójában nem is futja a pénzedből. Te is elvágysz a partikra. Hol a pénzed, amit a jogdíjak után kaptál? Te is vettél drogokat. Például kék meszkalint. Akkoriban Rickenharpal lógtál, és egyhuzamban két nap, két éjszaka nyomtátok magatokba a kék meszkalint. Aztán nyüzsitettek, amikor leégtetek. Hová lett a pénz, amit az aranylemezekért kaptál, Dexy? Hol az a pénz, amit attól a szovjet mikrofongyártó cégtől kaptál? Hová lett a Chelsea-i manzárdod? Egy szeméttelenen élsz, egy folyosón ezzel a kurva Marilyn-nel, és csótányok a szobatársaid. – Bunny beszéd közben töle szokatlan szelidséggel mosolygott. – Az az igazság, Dexy, hogy mindannyian csak próbálkozunk, botladozunk, és megpróbálunk a lehető legjobban élni. Nekem fájdalomaim voltak, és valaki megmutatta a kivezető utat. Szerintem ez hűtlenség, vagy valami ilyesmi. Az én számomra ez egyenlő a túléléssel. Legalábbis egy ideig. A szüleim kirúgtak, és egy vasat se adnak, amióta rászoktam a drogra. Kihajítottak a lakásomból, ami a régi World Trade Centerben volt... Láttad már azt a helyet azóta, hogy átalakították lakóházzá? Az óriási, régi felhőkarcolókból bérházakat csináltak. Rettenően tetszett a hely, de miután beköltöztem, rá kellett jönnöm, hogy ez is éppen olyan szar hely, mint az addigi bronxi lakásaim voltak. Egy égbenyúló nyomornegyed. De hamarosan meg ezt is elvesztettem. Én csak megpróbáltam életben maradni, haver.

Dexy csodálkozva megrázta a fejét.

– Most biztos be vagy löve valami csodaszerrel. Még sohasem hallottam, hogy ilyeneket mondtál volna.

– Pedig én a magam módján beszéltem hozzád, de te sohasem hallgattál meg. Túlságosan elfoglalt a baszakodás. Hagyd már abba, hogy másokat okolsz a történetekért! Például ne az öregedet hibáztasd, aki nem értette meg, hogy mekkora művész vagy. Ne a barátánódet, akinek szerintem akkor is mellette kellett volna maradnia, miután az Egyesült Euróában a rajongóid felét megdug-tad. Szerintem a csajnak ezt mind meg kellett volna értenie. És szá-nalmas kis vitákba keveredtél Kevin Keys-zel a zenekar zenei rendezése miatt... A francba, Dex, miért nem értetted meg, hogy a srác az összes anyagról csak két dallamocskát akart kihagyni? Most őszülsz, lassulsz, lírikus szövegeket írsz, és ha egy picit is csökken az eladás, a lemeztársaság abban a pillanatban kihajít... De te csak másokat hibáztatasz. Te mindent ránk akarsz kenni. Meg akarod öl-

ni magad, hogy megbüntess minket. Meg egyszer és utoljára fel akarsz kerülni a magazinok címlapjára. A francba!

– Te beszélsz? Hiszen évek óta gyilkolod magad a narkóval.

Dexy eltűnődött, vajon Bunny honnan tud az öngyilkossági tervéről. Lehet, hogy beosont a lakásába, amikor nem volt otthon. Még mindig meglehet a kulcsa. Lehet, hogy körbeszaglászott, és visszajátszotta a videoterápia programot. De nem. Ez nem lehet, hiszen ő tönkrevágta a programot! Anyira bedühödött a tanácsa-in, hogy amikor berúgott, egy patkány fejét programozta az animációs doki nyakára. Ezután minden, amit a fickó mondott, rácsá-lónyűsítésnek hallatszott.

– Tulajdonképpen már megöltem magam a narkóval – mondta Bunny közömbösen. – Ma hajnalban, körülbelül két órakor. Még nem találták meg a testem. Véletlen túladagolás volt... Én nem futamodom meg a dolgok elől, mint te.

Dexy szája tátva maradt a csodálkozástól.

– Te...

– Meglepetés! – mondta Bunny.

– ...hallucináció vagy. Vagy szellem.

– Hallucináció. De tényleg meghaltam. Vagyis... Bunny min-denestre meghalt.

Dexy testén remegés futott végig; még a haja, a fogai, még a nyelve hegye is reszketett.

– Te most a Másik Oldalról beszélsz hozzám? Úgy értem... Van élet a halál után?

– Ó, nem! Vagyis... Nem tudom. Bunny most a te fejedből beszél hozzád. Bunny hallucináció. De most olyan hullámhosszra hangolód-tál, ahol meghallasz bizonyos dolgokat. Így tudhatod, hogy Bunny már nem él. – A hallucináció egyes szám harmadik személy-ben beszélt Bunny-ról.

A Bunny-izé megfordult, és arra a helyre nézett, ahol a muzul-mán srácok álltak. Időközben eltűntek.

– Úgy döntöttek, hogy megpróbálkoznak egy áttöréssel. A zavargás során összegyűlt tömeget fogják fedezékként használni. Meg fogják növelni a felségterületüket.

– Ó, a francba!

– Semmi baj. Maradj itt, Dex, és meghalsz. Menekülj, és vagy egy milíciás, vagy egy zsaru fog lelőni. Szuper rock'n'roll halál, nem?

A Bunny-lény arca megváltozott. Valahogy beszívódott önmagába. A koponya kinyomakodott a bőrön keresztül, a szemek mély gödrökben csillogó parányi pontokká váltak. Felhúzódt az ínye, kivillantak a fogai. Az álféjbőr magába rogygiant, elrothadt, cafat-jai mögül elősárgállott a koponyacsont. A szája azonban tovább be-szélt. A hangja nagyjából olyan volt, amelyet Dexy videopszichiá-tere használt.

– Emlékszel? Mielőtt a város balkanizálódott, Chelsea-ben él-tél. Egy éjszaka lesétáltál a Hudsonhoz, és belekeveredtél az első iszlám felkelésbe. Nem hittél a szemednek. A belvárosi művészi-lág és rock-közeg neveltségének és ostobának tűnt, amikor az ol-csó, katonai jellegű ruhákba öltözött srácokra néztél. Úgy futottak a járdán, mint a háborúsdit játszó kölykök. Aztán lőni kezdtek azok-kal a kuvaiti karabélyokkal. Az East Village egy részét, és az egész Sohót sikerült elfoglalniuk. A meleg fiúkák a Soho művészeti galé-riáiban, a neo-neoexpresszionisták, meg az összes szaros hirtelen rákényszerült, hogy belenézzen a fegyverek csövébe. Emlékszem, az egyik anarchista haverom azt mondta, hogy mostantól ez a mű-vészet. Elég hátborzongató volt, hogy a Soho művészei, meg az al-polgármester az Iszlám Fundamentalisták túszaí lettek...

Dexy bólintott. Akkoriban, nem is oly rég, még bizarr képtelen-ségnek tűnt, az egész, és pokolian félelmetesnek. Mindenki azt hit-te, hogy egy-két nap alatt vége lesz. Egyszerűen nem folytatódha-tott. Am az Iszlám Fundamentalisták közölték követeléseiket, a Kölyökajattollah elfoglalt egy kis TV állomást, a mesterséges szigetekről pedig – amiken a líbiaiak előkészítették az arsenáljukat – megérkeztek a helikopterek. Az egész kezdett átváltozni valami totálisan anarchikus dologgá, és már nem volt olyan humoros, mint az első napokban.

Ahogy ezen gondolkodott, Dexy látta, hogy a Bunny-lény egy-re alacsonyabbá válik. Mintha elolvadtak volna a lábai. A szemei már teljesen eltűntek. A nyaka behúzódt a gerincébe; úgy lóg-

tak rajta a ruhái, mintha a csontjai helyén válllák és akasztók lennének. Dexy elborzadt ámulattal figyelte. Mintha Bunny metamorfózisa a város Kis Bejurtá válásának antropomorfikus paródiája lett volna.

Aztán Queens-ből, a Felsővárosból és Maine-ből átjöttek a Keresztény Fundamentalisták félprofi privát milíciái. A polgármester nem vett róluk tudomást – sőt, még a Nemzeti Gárdának is szót, hogy eresszék át őket a blokádon. Aztán megkezdődött az orlvészet, meg a gránáthajigálás. Furcsa, hogy az ember milyen gyorsan hozzászokik más emberek halálának látványához. Különös, hogy valamilyen szociális tehetetlenség a keresztütbzen tartja az embereket, miközben a Keresztény Fundamentalisták az Iszlám Fundamentalistákat lövik, a MózFun-ok pedig visszalőnek a KriszFun-okra. A Post pedig címlapon közli a fotókat, amik egy fekete-muzulmán középiskolában készültek – egy bombatámadás után...

– Igen, lényeges pillanat volt, amikor az a kép megjelent a Postban – mondta a hallucináció, mintha olvasott volna Dexy agyában. Nem csoda: azonos volt vele. – Emlékszel rá? Azok a szétszakadt gyerekhullák... Művészet? A nagy lófaszt! Emiatt fordultak szembe az emberek a KriszFun-okkal. Emiatt kényszerültek rá, hogy visszahúzódnak a saját városrészeikbe. Az ember néha azt hiszi, hogy rosszabb már jöhet, aztán egyszer csak bummm! Akkoriban volt az a veszett ide-oda bombázgatás. A tűzok egyre rosszabbul érezték magukat, mindkét oldalon teljes háztömböket kellett evakuálni, a hátvédek lehajigálták az utánpótlást és a muníciót, és senki sem merte vállalni felelősséget és a politikai kockázatot azzal, hogy beküldi a városba Nemzeti Gárdát, a tengerészgyalogságot, vagy bárkit...

Bunny húsa újra kidudorodott, teste villámgyorsan egy másik, alacsonyabb, és más arcú emberévé változott.

A háttérben tovább zajlott a zavargás. Valaki lelökött egy szeméttartályt az egyik ház tetejéről; egy csapatnyi ember felülvolt, ahogy a lövedék eltalálta őket. Egy palack szállt át a levegőn, és ahogy leesett széttört. Repülő téglák. Marilyn kínlóva megpróbált kijutni a tömegből. Kezdett eluralkodni rajta a pánik. A zene nyekeregni kezdett – egy punk letépte a lányról a bugyirádiót. Dexy az egészet mint valami távoli dolgot látta, miközben az átalakuló lény megállás nélkül tovább locsogott.

– ... mert ha megtették volna, ha beküldték volna ide a hadse-reget, marha nagy vérfürdő lett volna, egy csomó ártatlan belehalt volna, szóval inkább hosszú hónapokat töltöttek tárgyalással, és közben a JDL is belekeveredett a harcokba, meg létrejöttek a kölykők milíciái is, és a helyzet egyre rosszabb, mindennaposak az utcai tűzharcok, már mindenki kezdi megszokni, a feketepecac egyre nagyobb, a bandák, mint például a Kriplik egyezséget kötnek a frakciókkal, és elrejtőznek a felségterületeiken... És itt vagy te, Dexy, ennek az egésznek a közepén állsz, mert nincs elég pénz az ahhoz, hogy elmenj innen. Részben azért nincs, mert körülbelül a viszályok kiéleződésével egyidőben elvesztette a lemezületet. Akkor történt, igaz? elfogyott a pénz, és most itt vagy, a harcmező peremén. De a francba, ez az egész remekül passzol a te rock'n'roll életérzésedhez, igaz? Dex, te szereted a balhékat, igaz? Ó, persze, hogy szereted! Kész vagy rá, hogy halálig rockolj, mert te művész vagy, Egy Bizonyos Energia inkarnációja vagy, legalábbis mindig ezt hitted...

Nincs rosszabb egy gúnyos hallucinációnál.

A Bunny García izé eltűnt; a hallucináció-lény egy fiúvá változott. Egy tizenéves, barnabőrű, turbános fiúvá. A Kölyökajattollah, a gyermek imám komolyan és valahogy kerubszérűnek látszott. Dexy a médiából már jól ismerte ezt az egzotikus fekete-vörös köntöst viselő alakot.

– Tehát, barátom – mondta a Kölyökajattollah –, mitől félsz? Az embereim idejönnek ma éjjel, sokan meg fognak halni, és te is az elhullottak között lehatsz. Dicsőséggel halhatsz meg. Bizonytalan dicsőséggel, de azért dicsőséggel. Tehát, mitől félsz?

Dexy szája kiszáradt. Alig tudott megszólalni, de a kölyök olyan komoly volt, annyira a szívéből beszélt, hogy válaszolnia kellett valamin. Ennek a srácnak képtelen volt hazudni.

– A haláltól félek – nyögte ki végül. – De attól is félek, hogy tovább menjek azon az úton, amin elindultam, aminek a végén belőlem is vén, csoszogó szaralak lesz. Úgy érzem... mintha már

nem élnék, mert nem tudom megtenni azt... tudod... azt a dolgot... Nem tudom, hogy mondjam el... Egyedül az a dolog számított, amitől úgy éreztem, hogy élek.

– Körülnézel velem egy kicsit?

A fiú belekarolt Dexybe, és a tömeg mellett elindult vele az utcán. A sokadalom közben mintha egy kicsit megritkult volna.

Dexy már nem hallotta Marilyn bugyirádiójának dübörgését. Biztos elvették tőle. Lehet, hogy bántották?

Reccsenés. Csikorgás.

Ahogy a markolólapáttal felszerelt, páncélozott rendőrségi autót faltörő kosként átszakította a Citibanknál magasló barrikádot, ahogy fényszóróinak pasztellneon ragyogása végigvágott a gyíkbozserű aszfalton, megjelentek a páncélos zsaruk. Nehéz tömegoszlató felszerelést húztak maguk után, a hangszóróikból érthetetlen szavakat reccsentek, könnygázgránátokat lődöztek – a zavargó csöcselék pedig szétspriccelt.

Az Iszlám Fundamentalisták ugyanezt a pillanatot találták al-kalmasnak arra, hogy kitóduljanak a földalatti állomásáról, és a vele szemben levő épületből, a Tad féle régi Steakhouse-ból. Valószínűleg csak későn vették észre, hogy a zsaruk is rohamot indítottak, de lőttek mindenkire, aki élt és mozgott. Lőttek, hogy Allah szent nevében, a Kölyökajattollah új-fundamentalizmusa, a szent mártírság dicsőségére kiterjesszék felségterületük határait...

A KKK és a Bircherek által támogatott és felfegyverzett Keresztény Fundamentalisták is tüzet nyitottak a háttétokról. A szaros kis orlvézszer arattak: az Új Iszlám Amerikai Állam támadásba lendülő polgárai egymás után hullottak az úttestre...

(Dexy eltűnődött, hogy miért nem fél. Nem az öngyilkosok bátorsága volt ez – úgy érezte, mintha valami védelmezné, mintha a Szerencse óvna...)

– Most újra látod őket – mondta a Kölyökajattollah. A hangja az üvöltözés, a lövöldözés, és a szirénázás ellenére is kísértetiesen nyugodt maradt. Felemelte a kezét, intett, és Dexy látta, hogy a fegyveresek, a balhézó csöcselék tagjai többé már nem férfiak, és nem nők.

Valamennyien gyerekké változtak.

Mindannyian. A skinheadek, a Barnaingesek, a tűzlétráról leugró KriszFun-ok, az utcán rohangászó Iszlám Fundamentalisták, a minden irányból érkező rendőrök. Valamennyien átalakultak – vagy lelepleződtek? –; mind gyerekek voltak. A zsaruk csatárműve játékszer lett, egy olcsó, rikító színű plastik-izé. A markolólapáton megjelent egy bohóc festett arca. A gyerekek, akik nemrég még a Keresztény és az Iszlám Fundamentalista milícia tagjai voltak, most katonásdit játszottak; riadt, jelmezes kölykök lettek, és veszettül rohangásztak egy nem-is-igazán-létező labirintusban. Fegyverekkel játszott játéku magától a hisztéria, egyszerre zokogtak és kacagtak – hétéves taknyosok rohangásztak játékfegyverekkel, amik valamilyen csoda folytán ugyanúgy öltek, mint a valódiak. Gyerekek voltak. Mind gyerekek lettek, mind kíváncsian figyeltek, mindegyikük sírt, és futkosás közben mindegyikük szája a „Mami” meg a „Papa” szavakat formázta... Dexy látta, ahogy valamilyen nemlétező fedezék felé rohantak, ahogy megpróbálták kikerülni a többi kölyköt, ahogy úgy viselkedtek, mintha menekülnének valami elől. Igen, Dexy már tisztán látta őket: a gyerekek áttetsző, violaszínű, repülő plazmalények elől menekültek, az őket üldöző éteri, sikoltozó ördögök elől, a csupaszaj, szemnélküli lények elől... A gyerekek megpróbálták minél messzebbre kerülni a kísértetektől, és menet közben rá-rálőttek egymásra... Ahogy az utca egyre jobban elsötétedett, ahogy sötétebbre, még sötétebbre változott... a kísértetek beözönlöttek az árnyak közé... a kölykök végül egyedül maradtak, a fegyvereik is eltűntek, és már csak a sötétségtől világítan gyerekek voltak, akik tetován, vakon, találmra botorkáltak az utcán.

A kísértetek hosszú, vékony ektoplazma kábelekké olvadtak, és egymáshoz kötötték a különböző csoportok tagjait; az anyag hálóját összekapcsolta a Keresztény Fundamentalista gyerekeket, egy másik szál az Iszlám Fundamentalista gyerekeket, egy harmadik pedig a zsarukat... A hálók összegabalyodtak, és félelmetessé váltak... A gyerekek szája már valami más szót formázott...

Mind ugyanazt mondták, de egyikük sem adott ki hangot magából. Hol vannak? Mikor fognak idejönni?

– Arra várnak, Dexy, hogy a felnőttek megtalálják őket – jegyezte meg a Kölyökajátollah. – Arra várnak, hogy a felnőttek kivessék őket a sötétségből, a bizonytalanság állandó feketeségéből. – A Kölyökajátollah komoly tekintettel Dexy-re nézett. – De a felnőttek sohasem fognak megérkezni, Dexy. Sohasem fognak eljönni, barátom. A gyerekek örökre magukra maradtak.

– Ó, ember... Ezt nem mondhatod komolyan! – Dexy-t a sírás kerülgette.

– De neked ehhez semmi közöd. Te rocksztár vagy. Énekes. Egy rock'n'roll hős. „Bármerre nézek, csak kibaszott parasztokat látok”, mondta valamikor John Lennon. Te gyorsan akarsz élni, és fiatalon akarsz meghalni, igaz? Mit érdekel téged ez a rengeteg szenvedés?

– Kuss! Ez tiszta hülyeség! Fogd be a pofád!

– Inkább egy hangot akarsz hallani, és nem kettőt? Az enyém most véletlenül... elhalkul...

Meglepetés: a hallucináció eltűnt. A Kölyökajátollah is eltűnt; a sötétség felhígult, az utca zajai úgy üvöltöttek Dexy-re, mint egy tovadöngető busz. A gyerekek mintegy varázsütésre megnőttek, újra felnőttek lettek. Zsarukkal birkózó lázongók. Felnőtt fegyveresekre lövöldöző zsaruk. Az utcán hasaló fosztogatók, akik megpróbálnak kikúszni a fegyverek tűzvonalából. Pár tucatnyian mozdul-

atlanul feküdtek. Némelyikük csak megsebesült. Némelyikük meghalt.

Ám páran még mindig fürgék maradtak. Dexy látta, hogy két térsztafehér képű skinhead az egyik üzlet szétrombolt kirakata felé vonszolja Marilynt.

Menj, és segíts a lánynak!, mondta Dexy magának.

Nem messze a lábától egy golyó koppant az aszfaltra. Hátraugrott. A tarkóját különösképpen védtelennek érezte. Beugrott egy sötét betonkapualj fedezékébe. Most, hogy a hallucinációja végetért, és a testében végigáramlott az adrenalin, erőt vett rajta a félelem.

Menekülj!

A páncélozott jármű mögé húzódott zsaruk elrohantak Dexy mellett. Közben figyelmeztető szavakat üvöltöztek a visszavonuló Iszlám Fundamentalistáknak. A golyók még mindig záporoztak. A tetőről lezuhant egy újabb orvlövész.

Menekülj! Tűnj innét! Menj vissza oda, ahonnan jöttél!

De a két kopasz közben már eltűnt a szeme elől. Behúzódtak a szétvert üzletbe, és magukkal vitték Marilynt is. Magukkal vitték, hogy csináljanak vele valamit...

A francba!

Menekülj, haver, semmit sem tehetsz a csajért!

De...



Felejtsd el. Talán megúszod élve. Talán csak szenvedni fogsz. Talán kapsz egy golyót a gerincédbbe, vagy valamelyik végtagodba. Vagy mind a négybe...

De a francba, Marilyn!

Felkapott a járdáról egy csőből leszakadt húszujjnyi darabot, átrohant az úttesten, a zsaruk mögött, és az üzlet felé száguldott. Egy golyó süvített el mellette – elég közel ahhoz, hogy kis híján behugyzott félelmében.

Az üzlet. Egy koreai importzöldség-bolt. A zsarukocsi és a tüzek kavargó vörös fényében az üzlet portáljának koromszürke falai úgy néztek ki, mint egy ősi templom kopott, oszlopos bejárata, a falakon díszelő firkák pedig olyanok voltak, akár egy elfelejtett faj szentélyének pogány hieroglifái...

A drog hatása még nem szűnt meg teljesen. Dexy befordult a koreai üzlet ajtaján, és már hallotta Marilyn kiáltását, amikor a kapu fölötti első emeleti ablak hirtelen kirobbant, és a rozsdás tűzlépcső mellett üvegszilánkeső zuhogott le a járdára. Dexy felnézett, és látta a feléje hulló, pörgő és forgó, a pokoli fényben vörösen csillogó üvegdarabokat. Meglepetés: az üvegfelhő megtorpant a levegőben, lebegni kezdett, és egy szárnyaikkal puhán verdeső molylepkeseregé váltózott. Molylepkékké, amiknek a fején őrlött angyalarcok vigyorogtak. Üvegszilánkuhany: szilikongrácia. Dexy alig kapott levegőt a látomás láttán. A törött üveg az arcába zuhogott.

Felrikoltott:

– Baaa-ssza meg!

Elhajította a csövet, és a szemeihez kapott. A szilánkok, mint tűhegyes tollak hullottak az arcába.

A szemeim!

Pislogott... és körülnézett. A szilánkok elkerülték a szemét. Nagyot sóhajtott, és görcsbe szorult gyomorral lesöpörte magáról az üvegdarabokat. Túlságosan félt ahhoz, hogy fájdalmat érezzen.

Aztán – ahogy meghallotta a háta mögött felharsanó kiáltásokat, a fegyverek dörmögését és ugatását, a szirénák vijjogását, a röhögést, és egy könyörgő hangot – eszébe jutott Marilyn.

Lehajolt, hogy a szilánkok közül felemelje a csövet. Az üvegcserepekben meglátta saját tükörképét, a cső körül heverő torz arc-másdarabkákat. Felvette a csövet. Meglátta, hogy a cserepek megmozdulnak, a kirakós játékok összeállt, és az ő másával vált. Gyerek volt. Egy elvesztett gyerek. Valaki állt mögötte. Ő maga volt az: a felnőtt önmaga. A kölyök vállára tette a kezét. A gyerek a hétéves Dexy volt. A felnőtt végül mégis eljött érte.

Dexy berohant a koreai boltba. Mérföldetlenül büszke volt magára, hogy eljött megmenteni Marilyn-t. Azokat a fickókat kereste, akik meg akarták erőszakolni a lányt.

Egy helyen – egy gázlámpa fénykörében, az egyik sarokban, a koreai feliratokkal telefirkált csomagolású élelmiszerekkel megrakott pulton túl... Ott voltak.

Dexy megállt, és kimeresztette a szemét.

Marilyn a két fickó felé hajolt, akik bevonszolták. Mindkét pasas halott volt – mindketten fejsebet kaptak, és véreztek. A lány még mindig a kezében szorongatta túsarkú cipőit.

Marilyn elhajította a cipőket, és leguggolt a fickók mellé. Lábai önkéntelenül szétvetette – még mindig mezítláb volt –, akár egy sárkupaakkal játszadozó kislány. Közben hang nélkül énekelt valamit, és átkutatta a zsebeit. Végül előhúzott egy fél csomag THC szinticigit. A csomagot a szoknyája korcába dugta. Dexy észrevette, hogy a lány egy feltucatnyi, olcsó, vaskereszt alakú szintetikus drogtapaszt ragasztott a karjaira.

– Nem kéne keverned a kokszt a metivel – hallotta Dexy a saját hangját. – És különben is: egyáltalán nem kéne beszédned ezeket a sarokat.

Dexy a lányra nézett. Marilyn csibészesen felmosolygott rá. Dexy ostobán csalódottnak érezte magát, amikor rádöbrent, hogy nincs szüksége a csőfegyverre. Ez furcsa volt, mert sohasem szerette igazán a verekedéseket. Elhajította a csövet. Megfordult, és kibámult a bolt bezúzott kapuján.

Kibámult a kint folyó harcra. A csöcselék menekült a zsaruk elől; az emberek üvöltözve esküdöztek, hogy készek megadni magukat – de azért behúzták a nyakukat, és futottak. A skinheadek és a keresztény milícia tagjai az Iszlám Fundamentalistákkal küzdöttek.

Dexy eltűnődött, vajon mi kényszerítette rá az Iszlám Fundamentalistákat arra, hogy megpróbálják elfoglalni ezt a szektort. Talán a városi hivatalok és a háziurak állandó támadásai, akik egy elszigetelt gettóba akarták kitelepíteni a bevándorlókat; talán a muzulmán jogok sárbatiprása, amit a Keresztény Fundamentalisták által kontrollált konzervatív kormány akart elérni. A keresztények elnyomottak érezték magukat a terjeszkedő muzulmán közösség léte miatt. A muzulmánok veszélyben érezték magukat a keresztények miatt. És nem csak Kis Bejrutban volt így – az egész bolygón ez volt a helyzet. Ez volt a helyzet a zsidókkal és az arabokkal, a szikhekkel és a hindukkal, a kommunistákkal és a kapitalistákkal. Mindenhol léteztek az ellentétek.

Ennek a mérhetetlen szenvedésnek a fényében, a társadalmi autizmus okozta fájdalom tükrében az ő saját tönkrement karrierje lényegtelennek tűnt. Jelentéktelen semmiségnek. Ő, hogy mennyire sajnálta magát! Annyira, hogy még az öngyilkosságra is hajlandó lett volna.

Dexy egy villanásnyi időre újra látta a zavarodott gyerekeket – akik kétségbeesetten erőlködtek, hogy a leghengerlő bizonytalanság káoszán keresztül megtalálják a hazafelé vezető utat. Hatalmas ideológiai hálók fonódtak össze – gyermekek fuldokoltak a kavalkádban.

A kavalkádokban. Mindenben, aminek az emberek mesterségesen tulajdonítanak jelentőséget. Jelentés nélküli értékrendek, amiktől fuldokolsz, amik megfojtanak. Valami önhatalmú személyazonosság...

Mint rock-sztárnak lenni. Például.

Marilyn-hez lépett, lenyúlt, megfogta a kezét, és lábra állította. A lány megszorította a kezét. Marilyn valódi volt. Talán nem az a lány volt, de ezzel Dexy sem törődött.

– Most megint az nézed, hogy hallucináció vagyok-e?

Dexy bólintott. Rádöbrent, hogy szétpattant egy buborék, valahogy megrepedt egy hátya: elmúlt a drog hatása. A szer azonban még mindig beszélt hozzá. Legalábbis valami beszélt hozzá.

Odakint elhalkultak és megriktultak a lövések. Az emberek könnygáztól köhögtek. A látómezeje szélén fények pörögtek, füstoszlopok kígyóztak.

– Azt hiszem, nagyon, nagyon rosszul leszek – mondta Marilyn, és előregörnyedt.

– Ismerek egy anarchista klinikát. Ott kapsz egy löketet, amitől rendbe jössz. Azután jobb, ha távol maradsz a drogoktól. Összekavarják az értékrendedet.

Marilyn összegörnyedt, és hányni kezdett. Dexy várt. A lány végül felegyenesedett, köpött egy párat és krákogott.

– Hátul ki tudunk menni innen?

– Azt hiszem. Gyere. – Dexy felkapott egy gázlámpát, és Marilyn támogatva végigment a felborogatott állványok, és szétszórt áruk között. Marilyn már remegett. A parókája alól vér szivárgott. Megállt. Dexy lerántotta a lány fejéről a parókát. A seb nem volt komoly, csak a fejbőre hasadt fel.

Ahogy a hátsó ajtón kiléptek egy csendes utcára vezető szűk folyosóra, Marilyn megszólalt:

– Ez érdekes randi volt. Holnap mit csinálsz?

– Kipihenem magamat. Ha kitisztul a fejem, keresek valami munkát. Felajánlották, hogy közreműködhetek a Roadkill CD-jének felvételén...

– Nem fogsz többet bulizni? Teljesen meg fogsz komolyodni? Dexy habozott.

– Nem igazán. Lesz szabaidóm. Ha akarod, időnként elszórakozhatunk. Tudsz játszani valamilyen hangszeren?

– Nem. De tudok énekelni. Elég jól.

– Tényleg? – Dexy elmosolyodott. – Én meg tudok basszusozni. Elfogadhatóan. Baszd meg! Csináljunk egy együttest! És te leszel a szólóénekes!

Ahogy kiléptek az üres utca járdájára, Dexy letépte, és elhajította a lány drogtapaszeit.

A tapasztak a csatornába estek, és halott lényekként összepöndörödtek.

Szántai Zsolt fordítása

Illusztrációk: Boros Zoltán

PAT CADIGAN

GSAIN ROSEN

Rock On

Esőre ébredtem. A francba, gondoltam, itt vagyok én, az Esőverte Képű Hölgy. Mert éppen oda, pontosan a jó öreg arcba zuhogott. Felültem és láttam, még mindig a Newbury Streeten vagyok. Boston gyönyörű belvárosát láttam. Hogy a Newbury Street tényleg a belvárosban volt-e? Az éjszaka közepén számított ez? Nem. Nem számított. Egyetlen lelket se láttam. Mintha mindenki összebeszél volna: rúgassuk be Ginát, és ha majd merev lesz a piától, mind át-megyünk Vermontba. Hogy szeretem-e New England-et? Remek itt élni, de te biztos nem akarnál ellátogatni ide.

Kisöpörtem a szememből a hajam, és eltűnődtem, van-e már valaki, aki engem keres. Hé, törődik valaki egy negyven éves rock'n'roll szintivel?

Betántorogtam az egyik olyan régi ház kapuja alá, aminek az alagsorában egy üzlethelyiség volt. Egy kis ponyvatető felfogta az esőt, de a víz őriítően ritmikus kopogással lecsorgott róla. Kicsavartam a nadrágomat, megtöröltem a hajam, és csak ültem ott, vi-zezen. Azt hiszem, hideg volt, de ezt nem nagyon éreztem.

Hosszú ideig ültem így, az államat felhúzott térdeimre támasztva: tudod, ettől valahogy megint kölyöknek éreztem magam. Amikor ingatni kezdtem a fejem, lassanként felvettem egy ritmust. Egyszerű volt, de egyre jobban megtetszett. Man-O-War, ha most láthatnál! Mire a zsaru-fiúk megtaláltak, már elég szépen rángatóztam.

És ez volt a poén. Nem próbáltam felállni és elmenni, de ha megtettem volna, rá kellett volna jönnöm, hogy be vagyok zárva, hogy egy csúszós pályán haladok. Valami mindig megdermeszti a B&E srácokat, egészen addig, míg zsaru-fiúk megtalálják és elkapják őket. Csapdában ültem, és azon törtem a fejem, hogy csapdában ülök. Erről szól az életem.

Rendesekek voltak hozzám. Elvezettek, kihallgattak, megszáritottak. Kölcsön adtak egy százast, és reggeli előtt eleresztettek.

Iszonyatos látni és látszani, elképesztően iszonyatos. Az ébredés utáni első három órában az emberek látják rajtad, hogy szét van-e törve a szíved, vagy sem. Az egyik megoldás az, hogy vagy nagyon korán kelsz fel, olyan korán, hogy álcázni tudjad magad, mire mások kilépnek az utcára. A másik megoldás, hogy nem fekszel le. De ha nem fekszel le, egyfolytában dolgoznod kell. Ez pedig nem jó. Az emberek időnként egész nap látják rajtad, hogy szívfájdalmad van, ha nem fekszel le. Ezen gondolkoztam, miközben egy nem túl zsúfolt búfét kerestem, és megpróbáltam nem ránézni azokra, akik engem néztek. De közben szerettem volna megállítani egyik-másik járókelőt, hogy megmondjam: „Igen, igen, igaz, de nem egy ember, a rock'n'roll törte össze az én szegény szívem, de ne sírj értem, mert pofán váglak!”

Össze-vissza kódorogtam, egészen addig, míg a Tremont Streetre értem. Az a fickó, annak ez együttesnek, a Detroit Crater-nek a tagja – a nevét már elfelejtettem, de a nyavalyát, amit tőle kaptam, még nem – mondta, hogy a Tremonton vannak a világ leg-

jobb reggeliző búféi. Különösen akkor, ha az ember előző este annyit ivott, hogy már nem is emlékszik rá, mennyit.

Amikor eltirhultak a melósok, egy görög búfében találtam magamnak helyet. Pontban 10.30-kor zárunk, menj a francba ha végeztél, csak a pultnál ehetsz; eszed nem eszed, nem kapsz mást. Szeretem a Stílusos helyeket. Letelepedtem, és kávét meg sajtos omlettet rendeltem. A sarokban álló tűzhelyhegy sarkában készítették el, egy sütőlapon (hurrá, végre nem valami mikrohullámon melengetett szemét!). Mielőtt megkaptam volna a kávémat, belevilágítottak a retinámba, és miközben a tejszínt öntögettem, elkészítették a számlámat. Hogy rohadt dolog volt-e? Az volt. Érdekelte? Nem. Okuk lehetett rá, és nem gépek csinálták, hanem emberek, és valódi kaját kaptam, nem azt az ehető műanyagot, ami csak átszisszol rajtad, és amitől úgy néz ki az ember, mint egy éhező nyomorult.

Akkor jöttek be, amikor az omlettet felénél tartottam. Egész éjjel őket láttam és hallgattam, de nem néztem az arcukba; nem néztem rájuk, hogy össze van-e törve a szívük. Idegesítettek, de azt gondoltam, fáradtak. És különben is: ki venne észre egy ilyen vén csajt? Senki.

Megint tévedtem. Miután belevilágítottak a retinájukba, rögtön láthatóvá váltam a számukra. Egy tizenhét éves, tetovált arcú, villásnyelvű kölyök előre dőlt, és kigyóként sziszegni kezdett.

– Szintit!

Négy társa rögtön felkapta a fejét.

– Hol?

– Melyik az?

– Itt van?

– Rock'n'roll szintit.

A csaj rám mutatott. Senkire sem hasonlított, és ha volt egyáltalán szíve, biztos, hogy egyetlen repedés sem volt rajta. Egy szinthez képest ő volt Madame Magnifica.

– Gina – mondta teljes meggyőződéssel.

Rángani kezdett a bal szemem. Ó, ne! Sajt a térdemen. A francba, gondoltam, bólintok, bólintanak, eszem, elmegyek. Azután valaki elsuttogott egy szót: *jutalom*

Elejtettem a villámat, és futottam.

Már biztonságban vagyok, gondoltam. Vagy talán mind üldözni kezdenek, mielőtt megkapnák a görög reggelijüket? Nem. Nem üldöztek. A csajt küldték utánam.

Nagyon fiatal volt, és egy zebrán ért utol, amikor megváltozott a fény. Egy kocsi húzott el fölöttünk; az alja súrolta a lány rézszerű haját.

– Jöjjön vissza, és egye meg az omlettét. Vagy ha akarja, vesszünk magának egy másikat.

– Nem.

Megfogta a karomat, és lehúzott az úttestről.

– Jöjjön.

Az emberek bámultak, de a Tremont tele van színészekkel. Tudod, itt az ember színházban él. A csaj megfogta a csuklómát, és visszacipelt a büfébe, ahol az omlettem maradékát már árenged-ménnyel eladták egy csavargónak. A csaj és a társai helyet szorítottak maguk közt, és hoztak nekem egy csésze kávé.

– Hogy tudsz enni meg inni egy ilyen villás nyelvvel? – kérdeztem Tetovált Képut. Megmutatta. A nyelve alatt volt egy kis szerken-tyű. Olyan, mint egy zipzár. A nagydarab srác bal oldalán, az első csaj mellett ülő Pehelysúlyú fiú előre hajolt, és rám nézett.

– Magyarozza meg, csak egy okot mondjon, hogy miért ne ad-juk át magát, hogy megkapjuk Man-O-Wartól a jutalmat.

Megráztam a fejem.

– Befejeztem. Vége a szintiségnak.

– Magát köti a szerződése – mondta a csaj. – De kisüthetnének valamit. Kifizetjük Man-O-Wart, és bepereljük maga helyett, mert teljesítette a feltételeket. Mi vagyunk a Misbegotte. Oley. – Ma-gára mutatott. – Pidge. – Ez a mellette ülő szótlán volt. – Percy. – A nagydarab fiú. – Krait. – Mr. Nyelv. – Gus. – Pehelysúlyú. – Mi majd a gondjainkba vesszük.

Megint megráztam a fejem.

– Ha fel akarok adni, akkor adjatok fel, és vegyétek fel a ju-talmat. Abból a pénzből megvehetitek a legjobb szintit, aki vala-ha létezett.

– Tudunk segíteni magán.

– Nem kell. Elmúlt. Az összes rock'n'roll bűnöm megbocsátást nyert.

– Nem igaz – mondta a nagydarab fiú. Önkéntelenül végigné-ztem rajta, azután szorosan lehunytam a szemem. – Man-O-War ki-rúgta volna magát, ha így lenne. Akkor nem kellene menekülnie.

– Nem akartam elmondani neki. Hagyjatok békén. El akarok menni, és nem akarok többet szintizni. Értitek? Játsszatok egye-dül, én nem segítek. – Két kézzel megmarkoltam a pultot, és eltökéltem magam. Na, mit fognak csinálni? Lenyom-nak, és elvisznek?

Ezt tették.

Kezdetben, gondoltam, és a visszhang-effektus fantasztikus volt. Kezdetben... kezdetben... kezdetben...

Kezdetben a szinti nem ember volt. Tudom, mert elég öreg vagyok ahhoz, hogy emlékezem rá.

Mind ott voltak, valamivel többnek látszottak, mintha fantomok lennének. Mis-begotten. Honnan sze-dik ezeket a neveket? Elég öreg vagyok ah-hoz, hogy emlékezsem. Oingo-boingo és Bow-Wow-Wow. Negyven vagyok, vagy mondtam már? Ó, rövidke múlt – egy kicsit értem már közelebb a véghez. A vén rockerek nem hal-nak meg; ők tovább buliznak. Sohasem láttam a Who-t; Moon már a születésem előtt meghalt. De emlékszem, olyan ki-csi voltam, hogy még állni se bírtam, az anyám karjai közt ringatóztam, miköz-ben ezek sikítottak és tapsoltak és tán-coltak ültükben.

Start me up... if you start me up, I'll never stop... – Indíts be, ha bein-dítasz, nem állok meg sohasem.

A liftekben és a fogorvosok rendelőjében a 763-Strings-et játszották. Erre is emlékszem. És ez még nem is a legrosszabb volt.

Emlékekbe csimpaszkodtak, egyre többet kirángattak belőlem, kifordítottak önmagamból. Are you experienced? Az apám lemezeiről hallottam, mert az a srác, aki ezt játszotta, meghalt, mielőtt a szüleim találkoztak volna. És rajta kívül senki más nem mer-te feltenni ezt a kérdést.

Are you experienced?... Well, I am. – Tapasztalt vagy? Én az va-gyok.

(Az vagyok.)

Öten egy ellen; képtelen voltam megszabadulni tőlük. De ne-vezheted-e a „dolgot” nemi erőszaknak, ha tudod, hogy élvezed? Nos, ha már nem tudok elsökní. megrengetem az életüket.

Jerkin Crocus didn't kill me but she sure came near... – Jerkin Crocus nem ölt meg, de közel jött...

A nagydarab fiú volt ez első. Nagy volt és vad, és túl sok volt neki a jóból. Kinyúltam, erősen tartottam, és megmutattam neki. Az esős éjszaka ritmusát nyomtam a szívébe, és életre keltettem. Utá-na a csaj következett, a basszus-téma. Megremegett, a legtöbbször a megfelelő helyen.

Utána Krait – kívül-belül rázkódott a hangtól. Tetovált képe el-lenére a srác több volt mint egy arc a tömegből. Ő is tudta; hihe-telen volt, de tudta.

Pehelysúlyú és a szótlán – dallam és az első harmónia. Rossz. Pehelysúlyú katasztrofális volt, azt sem tudta, mit csináljon, ami-kor rá került a sor, de úgy tört előre, mint az S. S. Suicide.

Jézus! Ha már elraboltak, nem tudtak volna valami ügyesebb fickót szerezni? A másik négy folytatta, nem törődött vele – de ne-kem a legjobbat kellett kihozni magunkból. Sablonos, eredetisé-get mellőző: Pehelysúlyú nem érezte a rockot. Ez bűn volt, de én csak annyit tudtam, tenni, hogy egy kicsit megrá-zom őket. Rock táncos-zenész istenek egy dühös szintjei között.

Nem lettek jobbak. Kis változások; meg-megpillantották, hogy milyen le-het nagymenőnek lenni. Nem Pehely-súlyú miatt volt, de egyikük sem ja-vult. Olyanok voltak, mint egy a szá-m-talan együttesből, amiknek a tagjai azt hiszik, ha megszereznek egy szin-tit, lezenélik a Holdat az égről.

Talán már cincogtak egy kicsit, mielőtt befejeztük. Szegény Pehelysú-lyú!

Többet adtam nekik, mint amennyit megérdemelték, és ezt ők is tudták. Amikor ki-kérdzkedtem, már láttam, tisztelnék. A technikaik rendesek voltak velem, ki-szedték a csatlakozókat a fejemből, a vén, lüktető, zavarodott, tört szívű szin-ti fejemből, és befedték az aljzatokat. Aludnom kel-lelt, és hagytak pihenni. Hallottam, hogy egy fér-fi megszólal:

– Ez aztán a valami! Azonnal piacra fogjuk dobni! Hol a pokolban szereztétek ezt a szintit?

– Szintetizátor – mor-molta félálomban. – Ez a helyes szó, fiam. Szintetizá-tor.

Régi őrült álmok. Megint Man-O-Warral voltak a nagy CA-ban, megint el-hagytam, ahogy már sok-szor, de te is ismered, mi-



lyenek az álmok. Man-O-War szobája félig a szabadban, félig az épületben volt, a falak kitágultak. Tudod, milyenek az álmok: szerintem nem volt ebben semmi különös.

Man-O-War majdnem ruhátlan volt, mintha elfelejtette volna befejezni az öltözködést. Ó, ez sohasem fordult elő. Hogy Man-O-War megfélekedzen egy flitterről vagy egy gyöngyről? Szerette felcsicsászni magát. Ahogy Krait is.

– Nincs tovább – mondtam, mire ő megkérdezte:

– Mit szorakodsz? Mihez értesz ezen kívül? A szerződésed még két felvételre kötelez, és megkaptam az opciót. Én mindig megkapom az opciót. És te szereted ezt csinálni, Gina. Te is tudod, hogy enélkül nem bírod ki.

Aztán felvétel: ott feküdtem, az aljzataim mind bevezetékezve, ráztam Man-O-War a drótokon keresztül, megadtam neki azt, amitől Man-O-Warrá vált, és a gépek mindent rögzítettek, mindent, hangot és képet, hogy a világon az összes kölyök lejátszhassa majd magának, ahányszor csak akarja. Felejtsd el az utazásokat, az előadásokat, túl sok gonddal jár mind... De a szalagok mégsem ugyanolyanok, nem annyira izgalmasak, hiába az effektek, a lézerek, az űrhajók, a robbanások. És a szalagok közel sem voltak olyan jók, mint a fejemben levő anyag, az agyaból előpattanó rock'n'roll látomások. Hiába az órákig tartó műszerbeállítás, és hiába doktorkodtak rajtam órákon át a laborban. Az embernek a banda összes tagját rá kell vennie, hogy ugyanúgy álmodjon. Szükség van a szintézisre, és ehhez pedig egy szintetizátorra – nem a régi zeneszerszámra, hanem valamire (valakire) ami összehangolja az együttesedet, ami felrázza a felvételeken felnőtt kis lelküket, amitől úgy rázkódnak és pörögnek, ahogy maguktól sohasem tudnának. És akkor már akárkiből lehet rock'n'roll sztár. Bárkiből!

A végén már hangszereken is csak akkor kell játszaniuk, ha nagyon akarnak. De miért fárasztanák magukat ilyesmivel? Majd a szintetizátor megragadja az elképzeléseiket, és olimpuszi magasságokba löki őket.

Szintetizátor. Szinteti. Szinti.

Nem mindenki képes arra, hogy szintizze a rock'n'rollt. Én igen.

De ez mégsem olyan mint minden este fellépni egy bárban... Újra láttam Man-O-War-t, meg a felfúvódott szobáját. Azt mondtam:

– Szétráztad a házam falait. Sohasem mehatsz el tőlem.

– Pedig már megyek – mondtam.

Azután elindultam. Először gyorsan haladtam, mert azt hittem, a nyomomban lesz. Amikor már azt hittem, megszabadultam tőle, valaki megmarkolta a bokámat.

Pehelysúlyú egy tálcát tartott a kezében; ő volt Mr. Arkangyal-ápoló. Az ágy széléhez nyomta a térdét, és lassan felültetett. Egy jó szintit nem nyírhatasz ki; még a sírból is felkel.

– Tessék.

Az ölembe tette a tálcát, és az ágy mellé húzott egy széket. Egy tálnál valami sűrű levest adott, benne zöldségsdarabkák.

– Gondoltam, valami könnyűt akar enni. – A bal lábát átvette a jobbon, és lenézett. – Még sohasem éreztem át ennyire a rockot.

– Pedig bárki fog mozgatni, neked nem fog menni a dolog. Hagyd abba, és foglalkozz menedzseléssel. A nagy, a Nagy pénz a menedzselésben van.

Pattintott a hüvelykujjával.

– Maga mindig biztosan tudja az ilyesmit?

– Ha a Stones holnap visszajönne, még a lábadat se tudnád felemelni.

– Mi lenne, ha maga lépne a helyemre?

– Szinti vagyok, nem bohóc. Nem lehet szintizni és közben táncolni. Már kipróbálták.

– Magának sikerülne. Ha valakinek, magának igen.

– Nem.

Kócos, vékony szálú haja az arcába hullott. Félresöpörte.

– Egye meg a levesét. Nemsokára újra neki akarnak kezdeni.

– Nem. – Megérintettem az alsó ajkam. Kolbász vastagságúvá duzzadt. – Nem fogok szintizni Man-O-War-nak, és nektek sem.

De ha azt akarjátok, hogy megtegyem, rajta. Piszkáljátok ki az egyik aljzatomat, és kábítsatok el.

Elment, és egy csapatnyi technikussal meg samessszal jött vissza. Leöntötték a torkomon a levest, adtak egy szurit, összekapartak, és kivittek, hogy kitáncoltassam az év szenzációját a Misbegottenből.

Tudtam, ahogy az első szalag piacra kerül, Man-O-War rögtön tudni fogja, honnan fúj a szél. Beindult a gépezet, hogy eldugjanak előle. Egy szobába zártak – a csaj elmondta, hogy az előző szintijük is remetéskedett. Eljött a szintijük is. Arra számítottam, halálosan megfenyeget, és méreg fog csorogni az agyaráiról, de a csaj egy szimpla srác volt, kábé velem egyidős. Hosszú haja volt, ami eltakarta az aljzatait – én sohasem törődtem vele különösebben, hogy rejtgessem őket. Csak azért jött, hogy kifejezze az elismerését, és megkérdezze, hogy tanultam meg így rockolni.

A hülye.

A szobában tartottak. Amikor akartam ihattam, és szurit kaptam, hogy kijózanodjak, hogy elég vitamin legyen bennem, és hogy megszabaduljak a rémálmaimtól. Szuri, szuri – szurkáltak, mint egy tengerimalacot. Olyan felvételeket készítettem, mint a régi B&O, de még azt sem tudták, hogy ez mit jelent. Pehelysúlyú kilépett, valaki a helyére állt – tizenhat éves, imádkozósáská arcú lány volt. Rockolt, rockoltak, rockoltunk, egészen addig, míg megjelent Man-O-War, hogy hazavigyen.

Berobogott a szobámba, hosszú haja – az aljzatait takaró hosszú haj – csak úgy lebegett utána.

– Pert akarsz, Gina drága?

Az ágyam fölött beszéltek meg a dolgot. Amikor a Misbegottenek közötték, hogy már az övé vagyok, Man-O-War elmosolyodott.

– Igen, de én vettelek meg téged. Az enyém vagy te is, meg a felvételeid is. Az én szintim vagy.

Ez igaz volt. Man-O-War az első megjelent Misbegotten szalag után megvette az összes felvétel jogait. Mire befejeztük a harmadik felvételét, már minden az övé volt, de úgy, hogy az együttes tagjai nem is sejtették a dolgot. A mamut cégek mindig ezt csinálják. Man-O-Waron kívül mindenki bajban volt. Meg persze rajtam kívül. Ezt Man-O-War mondta, majd mindenkit elküldött, és leült az ágyam szélére, hogy megpróbáljon visszahódítani.

– Gina.

Láttad már, hogyan buggyan ki egy agyarsor között a méz? Hallottál már ilyesmit? Man-O-War nem tudott énekelni anélkül, hogy valakit meg ne bántson, és nem tudott táncolni sem, csak belül rázkódott. Ha én ráztam.

– Nem akarok szinti lenni. Sem a tied, sem másé.

– Minden más lesz, ha majd visszaviszlek Cé-Á-ba.

– El akarok menni egy bárba, és bugizni akarok, míg az agyam kicsorog az aljzataimon.

– Ebből elég, drágám! Ide is ezért jöttél, ugye? De már nincsenek bárók, és nincsenek zenekarok. Az utolsó előadást évekkel ezelőtt tartották, és most már minden idebent történik. Idebent – megkopogtatta a homlokát. – Vén csaj vagy. Az vagy, bármennyit is költöttem rá, hogy a tested fiatal maradjon. És nem adtam meg neked mindent? Ne is akard letagadni, hogy így volt.

– Ez nem ugyanaz. Arról nem volt szó, hogy felvételt készítesz rólam, hogy az emberek megnézhessék.

– De hiszen nem arról van szó, drágám, hogy meghalt a rock'n'roll!

– Te ölted meg!

– Nem én. Te próbálsz élve eltemetni. De én még sokáig, nagyon sokáig életben tartom.

– Megint meg fogok szökni. Vagy magadtól rock'n'rollozol, vagy abbahagyod, de belőlem többé nem szedsz ki semmit. Ez nem az én utam, és nem az én időm. Ahogy az a fickó mondta: *I don't live today* – Ma nem élek.

Man-O-War elvigyorodott.

– És ahogy az a másik mondta: *Rock'n'roll never forgets* – A rock'n'roll nem felejt.

Behívta a sameszeit. Hazavittek.

Szántai Zsolt ford.

A Valhalla Páholy meghirdeti a második M.A.G.U.S.

Kalandmodul Bajnokságot

A bajnokság - akárcsak az előző - két forduló. Az első fordulóban a versenyzők elküldik versenymunkájukat, amit a kiadó munkatársai elbírálnak. A második forduló - egyben a finálé és az eredményhirdetés - a RÚNA táborban kerül megrendezésre, ahol a legjobb öt kalandmodul írója, mint kalandmester csillogtathatja meg tudását: a kiadó stábjának tagjaiból (bírókból), valamint a táborlakókból álló csapatnak adja elő a kalandot. A bírók és a táborlakók által adott pontok összesítésével alakul ki a végső sorrend.

Első díj:

60.000 Ft, és a kalandmodul megjelenik a Páholy gondozásában, valamint további megbízások kalandmodul írásra.

Második díj:

25.000 Ft, a kalandmodul (amennyiben megüti a mércét) megjelenik a Páholy gondozásában, és további közreműködési lehetőség.

Harmadik díj:

10.000 Ft, a kalandmodul megjelenik a RÚNA magazinban és további közreműködési lehetőség.

A beküldés feltételei:

- A kalandmodulnak szigorúan a M.A.G.U.S. szabályrendszeréhez kell igazodnia, ez alól csak új varázslatok és új szörnyetegek esetén teszünk kivételt.
 - A kalandmodulnak 3-8 játékos által játszhatónak kell lennie.
 - A kalandmodul 60-100 gépeelt oldal (vagy 90-150 Kilobyte) terjedelmű kell legyen, ami tartalmazhatja a szükséges térképeket, ám kiegészítő grafikát nem.
 - A pályamunkát kérjük legalább három példányban a RÚNA magazin címére elküldeni, amennyiben írógéppel készült, vagy két floppy diszken.
 - A számítógépes anyagot csak akkor fogadjuk el, ha az alábbi formátumok valamelyikében készült: Windows Write, Word 2.0, Word 6.0, Ímók, WordPerfect, WordStar.
- A lemezen kérjük feltüntetni, hogy milyen szövegformátumban van lementve a fentiek közül, valamint a feladó nevét és címét, esetleg telefonszámát.
- A döntőbe került versenyzőket levélben vagy telefonon értesítjük, számukra a RÚNA tábor teljes időtartamra teljesen ingyenes (szobában, háromszori étkezéssel).
- A beküldés határideje 1995 augusztus 1. Kérjük a pályamunkák borítékán jól olvashatóan feltüntetni: „Kalandmodul bajnokság”, valamint a feladó nevét és címét.

Uilágok Háza

Szentesi szerepjáték találkozó

A szentesi Holy Avengers és Csontpallos klub szerepjáték találkozót rendez július 13-16-án.

Bemutatók: • Mage, Werewolf, Vampire, Earthdawn • Magic páros • Blood wars és még néhány érdekes dolog • Warhammer Quest • kártyás játékok

Programok: • Bemutakozik az Impérium kiadó • Milyen a szerepjáték Amerikában? - beszélgetés • Kerekasztal a magyar „fantasy ipar” nagyaival • MAGUS Magisztérium • Számítógép hálózaton játszható szerepjátékok • TF, Káosz Galaktika

Versenyegek: • Live fantasy, megjelenés korhű öltözékben • Nagy Bajnokság (AD&D, MAGUS, Star Wars, Merp, Shadowrun, Armageddon, stb.) • Gladiátor bajnokság • Magic bajnokság • Vértoci bajnokság • Klubok közti vetélkedő

Újdonság: • Merlin (új fantasy szerepjáték) • Egy új fanzin is bemutatkozik • Itt először Mítosz bajnokság és bemutató • Észak Lángjai - beszélgetés, tippek, eszmecsere

Vendégeink lesznek többek között: Novák Csanád, Tihor Miklós, Szegedi Gábor, Náadori Gergely, Kovácsi Barnabás, Tóth Viktor Klubok versenyei! A klubok nevezésének egyetlen feltétele, hogy legalább egy csapat (max. 5+1 fő) nevezzen a klubból. Csapatot nevezni a következő adatokkal lehet: Csapat neve, klubja, játékosok nevei (max. 5), mesélő neve, játérendszer. A Vértocira legkésőbb július 3-ig lehet jelentkezni. Feltétel 1.000.000 arany, egy játékos csak egy csapatot nevezhet, érvényesek a Blood Bowl és Death Zone szabályok a mágia kivételével.

400 Ft/nap/fő a szállás kollégiumban, a részvétel 100 Ft/nap/fő (kivéve 13-át).

Jegyek és helyfoglalás elővételben!

Bővebb információ és jelentkezés: Kocsis Árpád, Szentes 6601, Pf 143, Tel: (63) 311-424

Mindeki itt lesz, gyere Te is!

A rendezvényt segítik: Valhalla, Holdtölte, Trollbarlang, Rémségek Kicsiny Boltja.

Howard Philips Lovecraft

TERMÉSZETFELETTI HORROR AZ IRODALOMBAN

Előszó

I

Az alkotói korszaka vége felé járó Howard Philips Lovecraft (1890-1937) talán a leghitelesebb „szórakoztató” írója volt a modern amerikai irodalomnak. Ez tény sehol máshol nem annyira nyilvánvaló, mint a „Természetfeletti Horror az Irodalomban” című hosszú esszéjében. A Poe óta legfontosabb amerikai természetfeletti író megalkotta természetfeletti horror esztétikáját, mesteri stílusban összegezte a vonatkozó műveket. Olvasók és írók egész generációjának ajánlott olvasmányokat és javasolt nézőpontot – majd gyakorlati okokból nem foglalkozott többé az esszével.

1924 körül Lovecraftot, az akkor még félállású, de nyilvánvaló tehetségű és egyre megbecsültebb író barátja, W. Paul Cook megkérte, hogy írjon a természetfeletti irodalom történetéről egy átfogó esszét annak a magazinnak, melyet megjelentetni tervezett. Lovecraft egy percig sem habozott, nem vizsgálta a kérés ésszerű voltát, hanem azonnal leült és neki kezdett olvasni és írni, amely körülbelül három évig tartott. Az érintett könyvek el- és újraolvasását valószínűleg beszorította egyéb munkái, a barátainak írott több száz levél, a regényírás és a megélhetését biztosító szellemi történetek írása közé.

1927-ben az írás elkészült és elküldte Cooknak. Az esszé hamarosan megjelent a könyvméretű, szürke borítóján egy Dürer fametszetet ábrázoló magazinban, a Recluse-ban. Lovecraft számos ingyenpéldányt kapott, amelyeket elküldött barátainak és azon kritikusoknak, akiknek adott a véleményére. Manapság ez az ingyenes periodika, amely csak egyetlen számot ért meg, több száz dollárt ér Lovecraft közreműködése miatt.

Lovecraft kisebb-nagyobb megszakításokkal folytatta a munkát. A korai 30-as években a „fan magazine” koncepciója betört a sci-fi és a természetfeletti irodalom területére, és ez egyik ilyen közepesen jó magazinban, a Fantasy Fanben jelent meg a „Természetfeletti Horror az Irodalomban”, folytatásokban. Lovecraft változtatásokat eszközölt, de a magazin kimúlt, mielőtt Lovecraft az esszét befejezhette volna. Az átdolgozásoknak és kiegészítéseknek várniuk kellett a Lovecraft emlékkiadásra, az Outsider and Othersre, amely 1939-ben jelent meg, két évvel Lovecraft halála után. A szerkesztők, August Derleth és Donald Wandrei fejezték be a szöveget.

A „Természetfeletti Horror az Irodalomban” a már említett emlékkiadásban, ill. az 1945-ben kiadott külön könyvben vált széleskörűen ismertté.

II

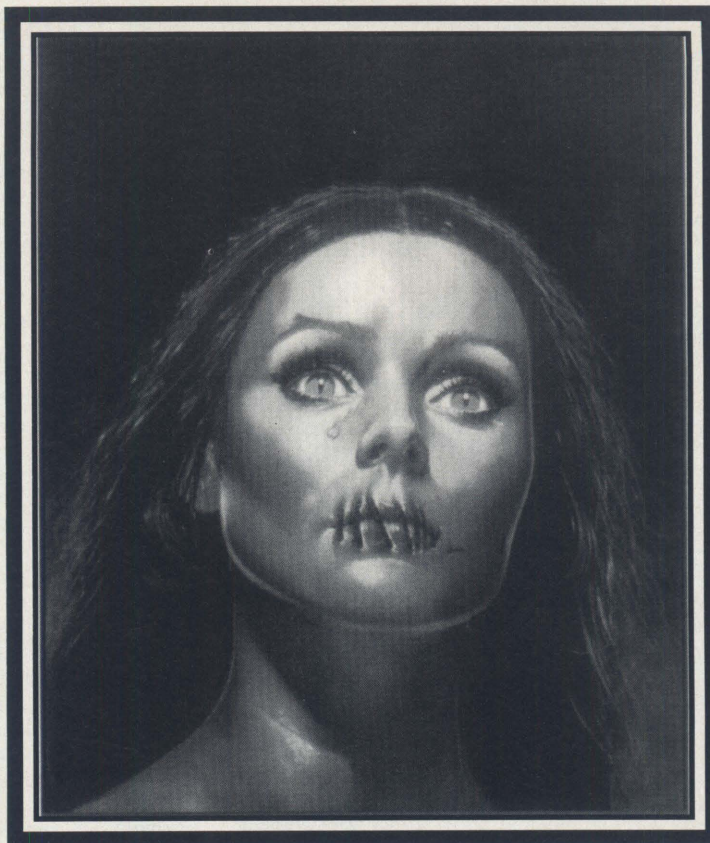
A „Természetfeletti Horror az Irodalomban” több szempontból is nagyszerű teljesítmény. Struktúráls bűvészműtávkány, hisz

vélemények tárházából organikus egységet alkot, kiváló kritikai érzékkel fedve fel az elme erejét és finomságát, olyan nyitottsággal a fejlődés és a kulturális miliő iránt, amelyet bármely történész megirigyelhet. Lovecraft nagyon kevés ítélete vált túlhaladottá, még az irodalomkritika főiránya is elfogadja téziseit. Lovecraft éleselmjűségét olyan különböző alapállású kritikusok magasztalták, mint Vincent Starrett és Edmund Wilson.

Lovecraft egy egyedülálló képessége rendkívül magas szinten tűnik ki az esszéből. Egyetlen más író sem volt képes a természetfeletti történetét ilyen vonzó módon összegezni, a téma gyökeréig hatolva és módszeresen újraalkotva azt. Leveleiben Lovecraft elméje egy új oldalára világít rá: agya állandóan átdolgozza az olvasott könyveket, és kényszeríti magát arra, hogy lépéseit átgondolja, nehogy teret nyerjenek a téves ideák. Az esszé sok bekezdése cáfolja azt a vádat, hogy Lovecraft mindig nehézkes és dagályos stílusban írt. Az olvasó, aki már találkozott az irodalom ezen vonulatával, csodálkozva veheti észre, hogy Lovecraft mindig tud valami újat mondani arról, ami már rég kivesézett témának számít.

Az avatatlan olvasónak mindazonáltal figyelnie kell a saját-ságos Lovecraft-i szemantikára, amely az esszét Lovecraft egyéb munkásságához köti. Egyértelműen ugyanazon az esztétikán alapul, s szókincse gyakran tartalmaz olyan asszociációkat, amelyek egyértelműek a beavatottnak, ám zavarhatják a kívülállót. Például: Lovecraftnál a „tiltott ház” egy olyan kihagyásos nyelvtani szerkezet, amely azt jelenti, hogy a háznak olyan természetfeletti asszociációi vannak, ami miatt a hétköznapi emberek elkerülik azt. Vagy: Shiel „Xelucha”-áját „ártalmasan ocsmány töredéknek” hívta, ami nagy magasztalást jelent. Azt jelenti, hogy Shiel sikeresen adta vissza a saját-ságosan ijesztő rémület atmoszféráját, olyan, általában ocsmány, képzetek használatával, mint például a kígyók. Az „Első lények” pedig furcsa ember előtti intelligenciákat jelentenek, talán földönkívülieket, egyértelmű utalásként Lovecraft írásaira.

A könyvek száma, amelyeket Lovecraft elolvasott, meghökkenítő, különösen azért, mert lassú olvasó volt és gyakran kellett az ország más részében élő barátaitól a könyveket kölcsönkérnie. Az esszében az ókori klasszikus világtól indul el, amelynek ismeretanyagát valószínűleg Morley Görög és Római Szellemi történetek c. munkájából merítette, s egészen a 1920-as évek irodalmáig jut el, ahol is csalahatatlannal a legfontosabb szerzőket említi és tárgyalja. A Gótikusok közül újraolvasta a Saintsbury, Edith Birkhead, Allen Gregory és Montague Summers javasolta munkákat. Értelemszerűen nem vett bele mindent az esszébe, amit olvasott; számos könyvet ilyen vagy olyan okokból ki kellett hagynia. Végső verziója egyébiránt tartalmazza olyan modern írók mélyreható elemzését, mint Arthur Machen, W. H. Hodgson, Algernon Blackwood, Lord Dunsany, M. P. Shiel és sokan mások.



Hiányosságok természetesen vannak az esszében, és most, ötven év elteltével könnyű visszatekinteni azokra a területekre, amelyeket Lovecraft elhanyagolt. Az esszé megírása óta Montague Summers és Devendra Varma segítették elő a Gótikusok feléledését, a Viktoriánusokat pedig S.M. Ellis és Micael Sadleir mutatta be újra az olvasóknak. Számos történeti antológiát gyűjtöttek egybe, amelyek hosszú évekre való felfedeznivalót jelentettek. A tény, hogy Lovecraft meg tudta írni esszéjét ezelőtt a növekvő érdeklődés és újrafelfedezések előtt, mindenképpen figyelemreméltó.

Néhány kommentárt azonban hozzá kell fűznöm. Lovecraft kevés Viktoriánust említ. Ismerte LeFanut névről, és meglepő, hogy többet nem mond róla. Csak arra tudok gondolni, hogy könyvei nem voltak elérhetőek, hisz LeFanu kötetei még ma is nagyon hiányoznak az amerikai könyvtárakból. Az, hogy Lovecraft nem ismert más Viktoriánus természetfelettiket – Amelia B. Edwards, Rhoda Broughton, Mrs. Braddon és Mrs. Riddel munkáit –, nem meglepő; nagyon valószínű, hogy nem értékelte ezeket az írókat túlságosan, mivel műveikben nem fektettek akkora hangsúlyt arra a kozmikus vízióra, amelyet Lovecraft annyira fontosnak tartott. Az szintén megdöbbentő, hogy kihagyta Oliver Onionst. Onions valószínűleg egyike volt azoknak, akiket Lovecraft tervbe vett, hogy a kiegészítésekben szerepelni fog. Kritikusai pozíciójában Lovecraft túlbecsülte Lord Dunsanyt és C.A. Smith-t. Smith ügye, az egyetlen kortárs amerikai íróé, akit Lovecraft mélyen elismert, rejtélyes.

Senkinek nem kell komolyan vennie Lovecraft megjegyzéseit a természetfeletti irodalom faji vagy etnikai eredetéről. Ezek apró tévedések az esszében, szerencsétlen dolgok, amelyeket figyelmen kívül lehet hagyni, bár leveleiben sokszor és hosszasan ír róluk. Az olvasó az etnikai hátteret olyan hangulateltető fogásként értékelheti, amelyek empátiát hivatottak ébreszteni az olvasóban – talán ez is volt Lovecraft célja. Az esszé alapvető célja, értelme és jelentése, a félelem pszichológiája,

megítélés kérdése. Elég annyit mondani, hogy Lovecraft ideáit mélyrehatóan, erővel és következetesen írta le.

III

A „Természetfeletti Horror az Irodalomban” bizonyos értelemben az amerikai populáris irodalom egy bizonyos részének, ill. annak történetének összegyűjtött tapasztalata. A természetfeletti irodalom, ahogy azt a Weird Fiction (és kevésbé sikeres riválisai, a Ghost Stories, Tales of Magic and Mystery) magazin példákka is illusztrálta, összehasonlítható, még ha kicsit megelőzte is azt, mechanikus testvérevel, a sci-fivel. A Wierd Tales olvasói egy testvériség, egy közösség tagjainak érezhették magukat, amely részese volt a fejlődésnek. A sci-finek, amely minőségi csúcsa H.G. Wells volt az 1920-as években (és amely minőség nagyon keveset javult Wells óta), nem volt múltja, szemben a természetfeletti irodalom hosszú és gazdag örökségével. Sokak voltak kíváncsiak erre az örökségre. Míg Edith Birkhead a Gótikusokat elég jól bemutatta, az ő nézőpontja professzoros volt, kronológiája pedig korlátozott. Egy új vizsgálat és egy összegzés szükségeltetett. H.P. Lovecraft volt az ideális személy egy ilyen esztétikai genealógia megalkotására. Szerette és ismerte a műfajt, amelyet esztétikailag más nézőpontból vizsgált: a műfajt magát, írások gyűjteménye helyett, a gyakorló író szemszögéből. Esszéje evolúciós egységet alkotott a múlttal, és sok felfedeznivalót hagyott követőinek.

Lovecraft horror-konceptiója és irodalmi technikája az elmúlt két-három évtizedben nagy mértékben mutatott utat a természetfeletti irodalom nemzetközi áramlatainak, esszéje pedig segített létrehozni ezt a hátteret. Esszéje még közel ötven év elmúltával is a természetfeletti irodalom legnagyobb értekezése.

1973. január

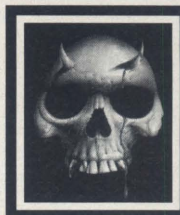
E.F. Bleiler



Howard Philips Lovecraft TERMÉSZETFELETTI HORROR AZ IRODALOMBAN

1. rész

1. BEVEZETÉS



Az ember legőszibb és legerősebb érzelve a félelem; a félelem legőszibb és legerősebb fajtája a félelem az ismeretlentől. Ezeket a tényeket pszichológusok megvitatják majd, és az ő eredményeiknek mindörökké meg kell alapozniuk a természetfeletti történetek, mint irodalmi forma hitelességét és tiszteletét. Fel-

hozhatók ez ellen a materialista álokoskodások, amelyek mindennapi érzelmekbe és külső eseményekbe kapaszkodnak, valamint a naívan inspirált idealizmus, amely helyteleníti az esztétikai motívumot és didaktikus irodalomért kiált, hogy „felemelje” az olvasót az önelégült optimizmus helyes szintjére. De mindezen támadások ellenére a természetfeletti irodalom életben maradt, fejlődött és elérte a tökéletesség magas fokát; megalapozva azt a vonzerőt, mint mély és elementáris alapvet, amely, ha nem is mindig univerzális, de szükségszerűen heves és állandó a meglévő érzékeny elméknek.

A kísérteties vonzereje általában kicsi, mert megkívánja az olvasótól a képzelet egy bizonyos fokát, és képességét a mindennapi élettől való elszakadásra. Relatíván kevesen vannak, akik el tudnak szakadni a hétköznapi rutin varázsától, hogy megérezzék a külvilág hívását, a hétköznapi érzések meséit és eseményeit, vagy az ilyen érzések és események közös szentimentális torzulásait. Ezek mindig a többség ízlésének első helyén fognak állni; talán jogosan, hiszen a hétköznapi rutin alapélményei teszik ki az emberi tapasztalatok nagyobb részét. De az érzékenyek mindig velünk vannak, és néha a fantázia egy vékony sugara még a legkeményebb fejbe is betolakszik; egyszóval semennyi racionalizmus, reform vagy Freud-i analízis sem tudja megsemmisíteni egy kéménykürtő vagy egy magányos erdő okozta borzongást. Itt már érintjük a hagyományos pszichológiai viselkedésformát, tradíciót, amely olyan valódi és mélyen gyökerező a mentális tapasztalásban, mint az ember bármely más viselkedésformája, tradíciója; ez a viselkedésforma egyidejű a vallási érzéssel és sokban kapcsolódik is ahhoz. Legbelső biológiai örökségünk elvesztette hatalmát fajunk egy, számszerűleg ugyan nem számottevő, része felett.

Az ember első ösztönei és érzései alakították ki a reakciót környezete felé, amelyben egyszercsak találta magát. Örömmön és fájdalomon alapuló, meghatározott érzések nőttek a természeti jelenségek köré, amelyek okait és hatásait az ember megértette, míg ezalatt a meg nem értett jelenségek – és az univerzum minden nap bővelkedik ilyen eseményekben – természetsszerűleg megszemélyesítésekkel, csodálatos értelmezésekkel és félelemérzésekkel lettek felruházva, ahogy egy kevés és egyszerű ideákkal, korlátozott tapasztalatokkal rendelkező faj találkozik velük. Az ismeretlen, amely ugyancsak megjósolhatatlan, primitív ősapánk számára borzalmas és mindeható dolgok forrása lett; szerencsétlenségek történtek az emberekkel titokzatos és földönkívüli okokból. Így ezek a dolgok a létezés azon szféráihoz tartoznak, amelyekről semmit sem tudunk, s amelyben nincsen részünk. Az álmodás jelensége ugyanúgy segített felépíteni a nem-valódi és a szelle-

mi világot. Általánosságban a barbár kor minden feltétele olyan erősen vezetett a természetfeletti érzése felé, hogy szükségtelen csodálkoznunk azon az alaposságon, ahogy az ember öröklött lényege átítatódott a vallással és babonassággal. Ezt az átítatódást, mint pusztá tudományos tény, olyan folyamatosan kell értékelnünk, mint ahogy a tudatalattival és a belső ösztönökkel foglalkozunk; mivel az ismeretlen szilárdan velünk együtt él évezredek óta. A meghatározhatatlan rejtélyek tárháza még mindig betölti a külső kozmoszt, míg ezalatt az erőteljes, öröklött asszociációk nagy része olyan, egyszer volt rejtélyes dolgok és folyamatok körül kereng, amelyek egyébiránt mára már magyarázatra leltek. És ettől sokkal erősebben létezik az idegrendszerünk ősi ösztöneiben egy lelki folyamat, amely rejtetten működteti ezeket az érzéseket és asszociációkat, még akkor is, ha a tudatos elme a csoda minden forrásátől meg akar szabadulni.

Mivel az örömnél élénkebben emlékszünk a fájdalomra és a halál fenyegetésére, és mivel az ismeretlen jótekonyságok felé áradó érzéseinket elsőként hagyományos vallási rituálék használták és alakították ki, félelmeink a kozmikus rejtélyek egy sokkal sötétebb és rosszindulatúbb oldala felé fordultak, hogy később megjelenítsék azt népszerű populáris folklórunkban. Ezt a tendenciát természetesen erősítette az a tény, hogy a bizonytalanság és a veszély közel vannak egymáshoz; így teremtett az ember egy ismeretlen világból veszélyes és ördögi világot. Amikor a félelemhez és az ördögi dolgokhoz hozzáadjuk a csodák és a kíváncsiság szükségszerű ígézetét, erős érzelmek és bő fantáziájú kihívás születik, amely magátólvalóan addig létezik, ameddig az emberi faj maga. A gyermekek mindig félni fognak a sötétől, az öröklött impulzusokra érzékeny emberek mindig rettegni fognak az idegen éleket rejtett és kifürkészhetetlen világától, melyek a csillagok feneketlen mélységeiben pulzálnak, vagy amelyek földünket ocsmányul szentségtelen dimenziókba kényszerítik, ahol csak a halottak és a holdkórosok képesek létezni.

Ezen alapállásról kiindulva senkinek nem kell csodálkoznia a kozmikus rettegés irodalmán. Mindig létezett és mindig létezik is fog. Nincs jobb bizonyíték kitaró életére, mint azok az impulzusok, amelyek hatására merőben ellentétes beállítottságú írók szokatlan történetekkel próbálkoztak, mintegy megszabadítva elméjüket az őket üldöző bizonyos kísértetszerű alakoktól. Ennek megfelelően Dickens számos háborzongató történetet írt; Henry James A csavar fordul egyet; F. Marion Crawford A felső kikötőt és számos egyéb példát; Mrs. Charlotte Perkins Gilman szociális munkás, A sárga tapétát; míg a humorista W. W. Jacobs a jólsikerült melodramatikus apróságot, A majom mancsát.

Az effajta félelem-irodalmat nem szabad összekeverni a pszichológiailag teljesen különböző külső események típusá-

val; a pusztá pszichikai félelmek és az evilági borzalmak irodalmával. Az ilyen írásoknak minden bizonnyal megvan a maguk helye és szerepe, ahogy a hagyományos vagy akár bizarr szellemtörténeteknek is megvan, ahol a formalizmus vagy az író odakacsintása megváltoztatja a háborzongatóan természetellenes igazi lényegét; de ezek legtisztább jelentésükben nem tartoznak a kozmikus félelem irodalmába. Az igazi természetfeletti történet több, mint egy titokban elkövetett gyilkosság, véres csontok, vagy a szabálynak megfelelő, láncokat csörgető lepedő. A természetfeletti külső dolgok egy bizonyos lélegzetelállító és megmagyarázhatatlan félele, ismeretlen erő létezése. Lennie kell egy komolyan és halálátlan kifejezett utalásnak az írás tárgyára, az emberi agy legborzasztóbb elképzelésére – a Természet törvényeinek ártalmas és meghatározott vereségére, amely törvények egyébiránt az egyetlen védelmezők a káosz támadásai és a mérhetetlen úr démonai ellen.

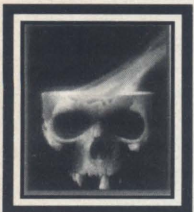
Természetesen nem tudjuk elfogadni az összes természetfeletti történetet, hogy tökéletesen megfeleljenek bármilyen teoretikus modellnek. A teremtő elmék változók és a legjobb munkáknak is megvan a maguk unalmas része. Mi több, a választott és tárgyalt munkák jórésze öntudatlan; a megjelenő emlékezetes részletek szétszóródnak az írásokban, amelyek összehatása egészen különböző lehet. Az atmoszféra a legfontosabb dolog, mivel a hitelesség végső kritériuma nem a cselekmény összekapcsolása, hanem egy adott benyomás megalkotása. Általános alapelvként leszögezhetjük, hogy az a természetfeletti történet, amelynek célja a tanítás vagy egy bizonyos társadalmi hatás kiváltása, vagy akár az, amelyik a horror végül természeti jelentéseivel együtt elmagyarázza, nem hiteles a kozmikus félelem szempontjából. Továbbra is tény marad, hogy egynémely ilyen írásnak gyakran van, ha elszigetelt részekben is, atmoszférikus érintése, amely megfelel az igazi természetfeletti horrorirodalom minden követelmé-

nyének. Éppen ezért a természetfeletti történetet nem a szerző szándéka vagy a cselekmény pusztá váza szerint kell elbírálnunk, hanem azon érzelmi szint alapján, amelyet végső soron kívánt. Ha a saját élmények izgatottak, egy ilyen „csúcspont” saját érdemei alapján természetfeletti irodalomként kell értékelnünk, függetlenül attól, hogy mennyire prózaian is süllyed le a cselekmény később.

Ez az igazi természetfeletti irodalom egyetlen tesztje – akár megéri az olvasó, akár nem a rettegés mélységét, az ismeretlen szférákkal, erővel való találkozást; a rémült olvasás titokzatos attitűdjé ez, mintha az ismert univerzum legvégső peremén fekete szárnyak verdesnének avagy külső formák és entitások közelednének. És természetesen minél teljesebben és egységesebben teremti meg a történet ezt az atmoszférát, annál jobban válik az írás műalkotássá.



2. A HORROR-TÖRTÉNET HAJNALA



Ahogy az elvárható egy irodalmi műfajtól, amely olyan erősen kötődik az elsődleges érzelmekhez, a horror-történet is egyidős az emberi gondolkodással és beszéddel.

A kozmikus terror minden egyes faj legkorábbi folklórjában megjelenik. Később kristályosodott a legtöbb archaikus balladában, krónikában és szakrális írásokban. Ezek mellett kiemelkedő szerepet kapott a bonyolult ceremóniális varázslásban – démon- és szellemidéző rituáléjaival – amely a prehisztorikus idők óta virágzik, s amely legnagyobb fejlődését Egyiptomban és a sémi népeknél érte el. Törredékek, mint Enoch Könyve és Salamon Claviculája, jól illusztrálják a természetfeletti erejét az ősi keleti gondolkodásban. Az ezeken a dolgokon alapuló fennmaradt rendszerek és tradíciók visszhangjai rejtetten ugyan, de még napjainkban is élnek. A transzcendentális félelem érintése megtalálható a klasszikus irodalomban is, de még jobban hangsúlyozott bizonyítékokra bukkanhatunk a ballada-irodalomban, amely párhuzamos a klasszikus áramlattal, de eltűnt az írásbeliség hiánya miatt. A középkor, átítatva irreális sötétiséggel, nagy lökést adott a kifejezhetőség felé. Kelet és Nyugat együttesen buzgón jegyezték fel és bővítették ki a sötét örökséget. A szétszórta folklór, a tudományos érdeklődéssel együtt akította ki a rájuk maradt mágiát és a kabbalizmust. Boszorkányok, farkasemberek, vámpírok és hullarblók jelentek meg baljóslatúan a bárdok és napszónák ajkain. Mindössze egy kevéske bátorság kellett ahhoz, hogy átlépjék a határt, amely elválasztja az énekelt meséket és dalokat a formális irodalmi kompozíciótól. Keleten a természetfeletti történet csodálatos színeket és eleveenséget öltött magára, s majdnem átfordult szintiszta fantáziába. Nyugaton, ahol a misztikus Germán lejött fekete északi erdeiből és a Kelta a druidák idegen áldozataira emlékezett, a természetfeletti történet hihetetlen intenzitású lett meggyőző, komoly atmoszférájával, amely megkettőzte a horror félig kimondott, félig sejtetett erejét.

A nyugati horror-tan erejét javarészt kétségtelenül rejttségének köszönhette, de a gyanítottan működő és létező ocsmány éjszakai kultuszok imádóinak idegen szokásai – az előindoeurópai

és korai mezőgazdasági termelő közösségek idejéből eredeztethetően, amikor a mongolok zömök hordái Európában barangoltak – ősrégi antikvitások legfelháborítóbb termékenységű rituáiban gyökereztek. Ezeket a titkos vallásokat, amelyeket a parasztok lopva adtak tovább egymásnak évezredekken keresztül a druida, görög-római és keresztény vallások általános uralma ellenére, vad „Boszorkányszombatok” fémjelezték magányos erdőkben és távoli hegyek tetején a Walpurgis Éjen és a Halloweenen, a kecskék és birkák és szarvasmarhák hagyományos párosodási időszakában. Ezek a rítusok gazdag boszorkány-legendák forrásai lettek és mindemellett serkentették az elterjedt boszorkánypraktikákat, amelyek példát adtak többek közt az amerikai nonkonformista („Salemista”) egyházaknak. Evvel lényegét tekintve rokon, és talán tényszerűen is kapcsolatban áll, a kifordított teológia, ill. a Sátán-imádók félelmetes és titkos rendszere, amely olyan rettenetes dolgokat hozott létre, mint a hírhedt „Fekete Mise”. Ugyanezen végkifejlet felé haladva megemlíthetjük azokat, akiknek céljaik sokkal tudományosabbak vagy filozófikusabbak voltak – az Albertus Magnus és Raymond Lully nyomdokain haladó asztrológusok, kabbalisták és alkímisták, akikben a kor nagy számban bővelkedett. A horror-lélek mélysége és elterjedtsége Európában, felerősítve a sötét kétségbeeséssel, amelyet a bubópestis hozott a szárnyain, nagyszerűen leírható a kor legragyogóbb egyházi épületeinek titokban bemutatott faragásain; a Notre Dame és a Mont St.. Michel démoni vízköpői a talán leghíresebb példák. És végig a korszakon, nem szabad felednünk, a tanultak és tanulatlanok közt egyaránt élt a természetfeletti minden formájába vetett megkérdőjelezhetetlen hit – a kereszténység legelőkelőbb doktrínáitól a boszorkányság monstruózus morbiditásaiig és a fekete mágiáig. Megvolt tehát a háttér, amelyből a reneszánsz mágusok és alkímisták – Nostradamus, Trithemius, Dr. John Dee, Robert Fludd és a többiek – kinőttek.

Ebben a termékeny táptalajban kaptak erőre a komor mítoszok típusai és karakterei, amelyek máig élnek a természetfeletti irodalomban, többé-kevésbé elrejtve vagy megváltoztatva a modern technika által. Nagy részük a legkorábbi szájhagyományból és az embereiség folyamatos örökségéből származik. Az árnyék, amely megjelenik majd eltűnik a temetések során, a démoni szerető, aki eljő, hogy magával vigye még elő meny-



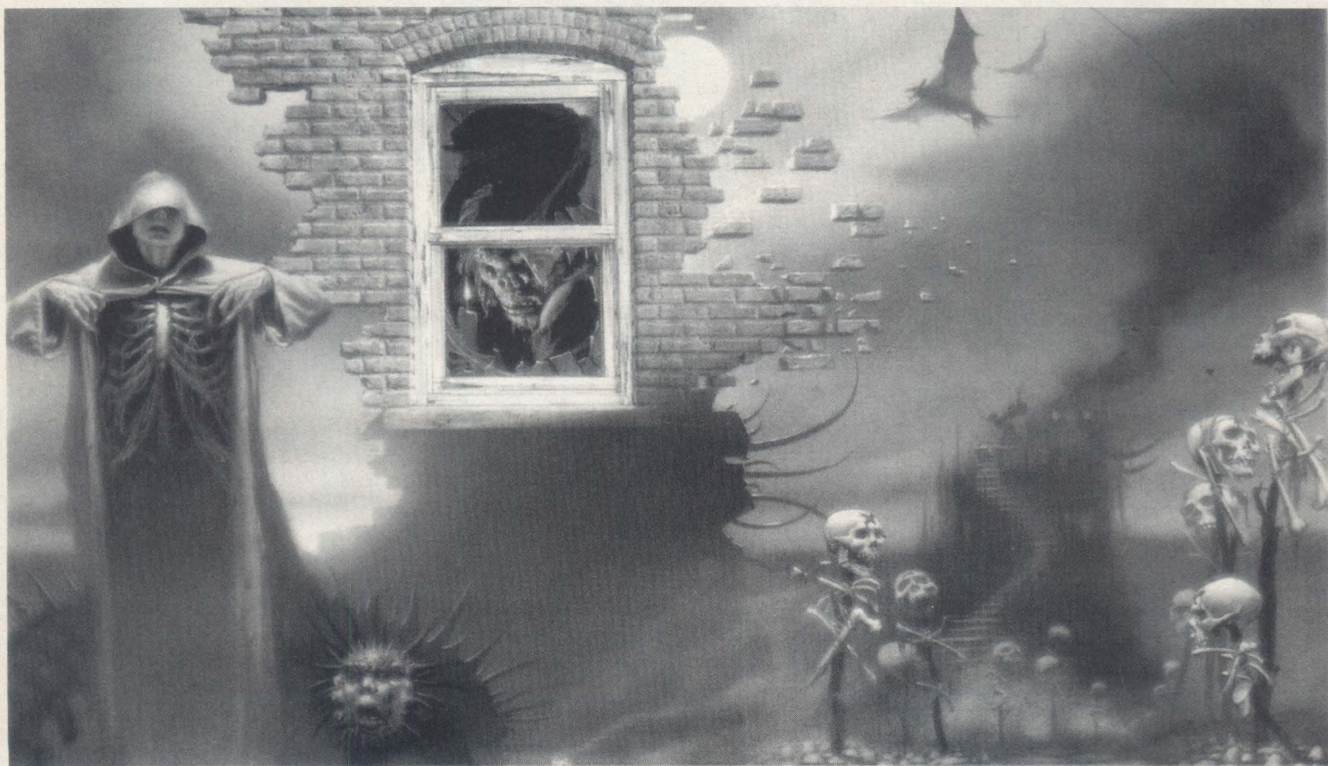
asszonyát, a halál démona az éjszaka szeleit megülve, a feltört sírkamra, a halhatatlan boszorkány – ezek mind megtalálhatók azokban a különös középkori tanokban, amelyeket a Mr. Baring-Gould olyan hatásosan összegzett könyvalakban (A középkor különös mítoszai). Ahol a misztikus északi vér erősebb volt, a népszerű mesék atmoszférája mélyebb lett; a latin fajoknál az alapvető racionalitás alkotóelemei megtalálhatók, amelyek tagadják még a saját legkülönösebb, bűbajos felhangú – ránk pedig az olyannyira jellemző erdőszülte, jégnevelte – babonáikat is.

Ahogy minden fikció először a költészetben ölt testet, úgy lép be az irodalomba a természetfeletti az általános irodalmi formán keresztül. Ellenben a különös módon nagyszámú legtöbb antik példa prózában íródott; mint például a farkasember-incidens Petroniusnál, néhány ijesztő bekezdés Aesoposnál, Plinius rövid, de ünnepelt levele az ifjabb Surához, és Phlegonnak, Hadrianus felszabadított görög rabszolgájának furcsa gyűjteménye, Különös eseményekről címmel. Phlegon az, akinél először találkozunk a halott menyasszony undorító történetével, Philinon és Machates címen. A történetet, mely később Goethét a Korinthuszi menyasszony, Washington Irvinget pedig a Német diák megírására inspirálta, utóbb Proclusnak tulajdonították. De amikor az ősi északi mítoszok irodalmi formát nyertek, és amikor a természetfeletti állandó eleme lett a kor irodalmának, legtöbbször metrikus formában bukkanunk rájuk, csakúgy, ahogy a középkor és a reneszánsz szigorúan képzeleti írásainak nagy részére is. A skandináv Eddák és Sagák mennydörögnek a horortól, megremegnek Ymir és az ő alakatlan ivadékaiknak kietlen félelmetől. Az angolszász Beowulf és a későbbi Niebelung-történetek tele vannak vérfagyasztó rémségekkel. Dante úttörő a klasszikus hátborzongató atmoszféra megteremtésében, és Spenser felséges stanzái is többek, mint a fantasztikus terror tájképei, történései és karakterei. Prózából példaként hozhatjuk Malory Morte d'Arthurját, amelyben sok irtózatot találhatunk korai balladákban – a kard ellopása, a selyem Sir Launcelottól a Perolius Kápolnában, Sir Gawaine szelleme, Sir Galahad démonlátása. Ezalatt más és nyersebb írások indultak útra az olcsó és szenzációs „népkönyvek” formájában a műveletlenek legnagyobb örömeire. Az Erzsébet-kori drámában, benne többek közt a Dr. Faustus-szal, Macbeth boszorkányaival, Hamlet „szellemével” és az iszonytató Webster retteneteivel, könnyen felfe-

dezhetjük, milyen nagy szerepet játszott a démoni a köznép gondolkodásában. Ezt csak erősítette a nagyon is valóságos félelem a létező boszorkányságtól, amelynek terrorja – bár legvadabb a kontinensen volt –, hangosan visszhangzott az angol fülekben, ahogy I. Jakab boszorkányvadász kereszteslovagjai begyűjtötték őket. A kor lappangó misztikus prózája a boszorkányság és démonológia módszereinek hosszú sorát adta közre, amely segített az olvasók fantáziáját felizgatni.

A tizenhetedik és tizennyolcadik században egyre növekvő számú alacsony színvonalú vigasztalan témájú legendával és balladával találkozunk; még mindig az udvarias és elfogadott irodalom felszíne alatt. Horror- és természetfeletti témájú népkönyvek sokasodtak, és szinte érezhetjük az emberek egyre növekvő érdeklődését az olyan darabok iránt, mint Defoe Mrs. Veal szelleme című egyszerű története, amelyben egy halott asszony szelleme egy régi barátját látogatja meg. Defoe titkolt célja az volt, hogy népszerűsítsen egy, a halált tárgyaló, rosszul eladható teológiai diskurzust. A társadalom felső rétegei akkoriban elvesztették hitüket a természetfeletti, amely hit helyét átvette a klasszikus racionalizmus időszaka. Anna királynő uralkodása alatt készültek el a keleti mesék fordításai, amelyek a század közepe felé egyre határozottabb formát öltöttek. A folyamat a romantikus érzés feléledése volt – a természet szépségei felett érzett új öröm időszaka, és a múlt fényében tündöklő, különös történetek, merész tettek és hihetetlen csodák időszaka. Elsőként a költőknél éreztük ezt, kiknek érzelmkifejezése újfajta csodákat, különösségeket és borzongást hozott. És végül, a regényekben megjelent bátortalan természetfeletti jelenetek után – mint amilyen Smollett Ferdinand, Fathom hercegének kalandjai – az írók és az olvasók ott találták magukat egy új irodalmi stílus születésénél. A borzalom és a fantasztikus prózairodalom „Gótikus” iskolája született meg, amelynek irodalmi utókora nagyszámú és sok esetben tündöklő művészi értéket hozott létre. Amikor eltűnődünk a gótikus irodalmon, azonnal szembetűnik, hogy a természetfeletti elbeszélésnek, mint akadémikusan elsimert irodalmi formának, miért kellett olyan későn megszületnie. Az impulzus és az atmoszféra egyidős az emberrel, de a természetfeletti irodalom tipikus irodalmi formája még gyermekipőben járt a tizennyolcadik században.

fordította Varga Bálint



RÚNA MAGAZIN

1088 BUDAPEST, RÁKÓCZI ÚT 11.

Hoddosy Anna, Veszprém

Kedves Csanád!

Mostanában úgy látszik méginkább rájött a levélírás. Most a legújabb Rúna kapcsán ültem gép elé. Kicsit nekikeseredtem karácsony előtt, mert a Bestiárium megjelenése idejében elterjedt a hír, hogy idén ez az utolsó Valhalla kiadvány, már Rúna sem lesz több. Nem jelenik meg a dupla terjedelmű decemberi szám. Ehhez képest igazán szép újévi meglepetést tartogattatok, hiszen még csak óév volt, és már a kezemben tarthattam a lapot. De ahogy beleolvastam, az a véleményem, hogy inkább elment volna januárban, de kevesebb hibával, és több körültekintéssel.

Kezdem ott, hogy összesen eddig talán ötször nyitottam ki, és máris kezd darabjaira hullani. Azonkívül nagy hátránya, hogy sokkal rosszabban fénymásolható. Mielőtt képzeletben leharaphád a fejem: Nem azért fénymásolom a Rúnát, mert nem veszem meg, hanem mert nem szeretném a M.A.G.U.S. játékra magammal cipelni az összes STAR WARS és minden egyéb kiegészítőt, valamint mert téma szerint csoportosíthatom így, és mert úgyis bejegyzetek. Na, most nem hajtható ki annyira, hogy minden betű látszódjon, igaz, csak pár napig kell várnom, mert utána már laponként külön kezelhető lesz.

Az, hogy tele van szedési gondokkal, és semmi sincs ott elválasztva, ahol kell, még hagyján. De ez a leveles szerepjáték egy kicsit hamari gyerek lett, mint a hobbitok a Középföldén.

Először ugye a 107. oldal alja. Még szűkeszű kalandozóként is rájöttem, hogy tényleg ott kéne közölnötök a postafiókot, de a számára semmilyen technikával nem tudok rájönni. Azonkívül halvány lila sejtelmem sincs róla, hogy hol kell befizetnem ezt a heti 150 Ft-ot, pedig be

akarom. (Szó se róla, a gatyám is rá fog menni. Nem akartam dolgozni a főiskola mellett, de ha itt játszani akarok, akkor muszáj lesz.)

Ennyit a dolog szervezési részéről, most jön a szabályrendszer. Nem sokat kritizáltam a M.A.G.U.S.-t, de ezt most fogom, és ebbe belecsúszik a könyv is.

Na most kezdődnek a problémák. Fel soroltál mintegy húsz hiányt és hibát, átlagosan három sorral. Ha most mindet ideírnám, hát nem maradna válaszra hely, vagy más levélre. Az addicionális baj, hogy még csak nem is mindegyikre tudnék válaszolni, mert nem a Valhalla stáb csinálja a játékot, mi csak M.A.G.U.S. technikailag és ynevilag szakértünk. Ráadásul az én tudásom a levelezős játékokról meglehetősen korlátozott: csak mint játékos ismerem a rendszert, még fejlesztőként sosem dolgoztam. Ennek ellenére megpróbálok kimerítő választ adni a kérdéseidre (már amelyikre tudok). Szóval kezdjük az elejéről.

Megkaptam az előző leveled, elnézést, amiért nem foglalkoztam vele sem nyilvánosan, sem magánszemélyként nem válaszoltam. Szóval fűj, lusta disznó vagyok. Egyébként az is, közrejátszott benne, hogy a téma, amivel foglalkoztál, már túl sokat volt terítéken a rovatban, és nem akartam tovább borizolni a kedélyeket. Válaszok tehát most: lényegében igazad van, azóta beszéltem az úrral, s többrendbeli félreértések tisztázódtak. Visszatérve a mostra, azt tudod, hogy állandóan kétégbeesett kísérleteket teszünk, hogy utolérjük önmagunkat, gondolom, ennek tudhatók be a tördelési hibák. Azt, hogy a lap szétesik, én még nem tapasztaltam, de ha így van, akkor majd jól elbeszélgetünk a nyomdával, és csak a fele nyomdászamlát fizetjük ki, és akkor talán megmarad a gatyánk. Rettenő zavarba vagyok, mert nincs még álláspontom arra vonatkozólag, hogy mit válaszoljak a fénymásolásokra. Pedig az illet illik kialakítani, hogy lehessen mit válaszolni, mondjuk egy ilyen helyzetben. A zord piaci cápa azt mondaná, hogy ezt nem szabad, meghagy meg kell venni tizenkét példányban minden számot, még ehhez hasonló rossz dumákkal jönne, a szerepjátékos meg azt mondja, hogy semmi gond, és csak természetesen, hogy így csinálod. A válasz valahol a kettő között van, ami így szólhat, hogy szabad fénymásolni, de lehetőleg saját használatra, és akkor vagyunk kakában, ha az ismerőseid már csak a Te fénymásolatodat kérik el. Alapvetően – mint ahogy a táborban mondtam –, a Rúna nem kifejezetten az az üzleti vállalkozás, amiből magánrepülőnk lesz, ezért (már hogy a lap maradhasson olyan, amilyennek szeretnénk) minden eladott példány számít. Szóval amíg magadnak csinálod, addig abszolút oké. Egyébként az ötlet jó,

s valahogy úgy vagyok vele, mint Senki Alfonz meg Tuskó Hopkins a Török Szultánnal: hogy ez mindig megmagyarázza. Ha nem egyébiránt el kell, hogy keserítselek. A Rúna kötése most már marad ilyen, s ez a ragasztókötés nem kifejezetten a jól fénymásolhatóságáról híres. Persze egyébként nem lenne szabad szétesnie. Lehetne még cérnafűzőtt, csak akkor úgy százötven forinttal kerülne többbe.

Levelezős játék. Boszorkányt és varázslót nem lehet játszani, mert ezek annyira „szerepjátzó” karakterek, és olyan bonyolult (a varázsló esetében) a mágia-rendszer, hogy nem lehet levelezős alapon beilleszteni. (Legalábbis egyelőre nem találtunk rá megoldást, ha sikerül, úgyis értesítünk mindenkit.) A hiányolt szabályokra meg leírásokra pedig azt a választ kaptam – nekem is meg kellett kérdezem –, hogy a megjelent anyag csak kedvcsináló, és korántsem teljes, mert akkor ötven oldal sem lett volna elég. Ha jól tudom, az első fordulónak kap mindenki még egy csomó szabályt meg információt. A FELV parancsnál a szóköz nem kell oda, valóban 30 réz, azaz 3 ezüstről van szó. Egyébiránt, hogy hová, meg miként kell küldeni a lapot meg pénzt, azt most megtalálod a lapban – itt bizony mi voltunk a hibásak. No, nézzük a levelet tovább. Ha jól sejtem, a következő kérdéseid a M.A.G.U.S.-sal kapcsolatosak.

...Ha valaki egy városba sebesülten tér be, és szeretne egy papot találni, aki meggyógyítja, mely isten szolgájához kell fordulnia, és az mennyiért áll szóba vele?

Tízpontos kérdés. Valószínűleg olyan papot kell keresnie, aki a vallásán belül is az őristenének a papja, így nem okoz gondot a gyógyítással együtt járó Áldás. Ha ilyen pap nincs, akkor azonos pontonba tartozó, lehetőleg azonos jellemű papot érdemes keresni. Ha ez sincs, akkor legalább a jellemnek kell stimmelnie. Hasonló jellemű pap hiányában javasaszonyt tanácsolnék, esetleg felcsert vagy borbélyt. A nem mágiaival gyógyítók sebkötözésért néhány ezüstöt kérhetnek el, míg a pap pár aranyat. Ez persze attól függ, hogy milyen a seb, a sérült a pap istenének híve-e, és hogy a pap mennyire tolerálja a kalandozókat. Egy Arel-pap például valószínűleg ingyen is meggyógyít egy Arel hitű fegyverest, Krad papja már lehet, hogy azt mondja, elkérek jó sok pénzt – esetleg három aranyat is –, mert nem szeretem az oktan vérontást.

Ha Slan csillagott akarok használni, ami csak dobható, az (1) három fegyverforgatás pontba kerül, (2) négy fegyverdobáspontba kerül, (3) összesen hét pontba kerül. Ugyanez a kérdés a dobótorre is.

LEVELEZÉS

Négy képzettségpontba, a fegyverdobásért. Ez igaz minden kizárólag dobásra használatos fegyverre.

Ha pszit alkalmazunk valakire, akkor ő érzékeli azt? Pl.: Varázsló Mentálszemet alkalmazna, és nem sikerül. Érzékeli-e az illető, hogy manipulálni próbálták?

Erről még folynak a viták. Az én személyes véleményem – hangsúlyozom, ez nem elfogadott M.A.G.U.S. álláspont –, hogy igen. Szerintem akkor is érzékelhető, ha nem sikerült és akkor is, ha igen. Feltéve, hogy annak is van pszije, akit manipulálni próbáltak.

Egy pyarróni származású kalandozó karakter anyanyelvként a pyarrónit tanulja meg, vagy a Közöst?

A pyarróni nyelv meg a Közös egy és ugyanaz. Csúpan kiejtésbeli különbségek mutatkoznak, ezért felismerhető, ha valaki pyarrónban tanulta a Közöst.

Berényi Péter, Budapest

A levél első bekezdéseit, ha nem bánod, most nem közlök, remélem mindenki úgy gondolkodik, mint te. Maradnék inkább a kérdéseknél, és problémáknál, amit felvetettél.

...Azonban: néhány lény létezése, vagy inkább képességei felvetik azt a problémát, hogy hogyan élhetnek Yneven normális, hétköznapi emberek. Talán a legkiemelkedőbbek mind közül a vízimanók, amik (akik) „Ynev minden édesvízében előfordulnak”. Szóval minden szóra érdemes folyóban, tóban lakik egy nem teljesen jóindulatú, mondhatni gonosz, 10. szintű (majdnem teljesértékű) boszorkánymester és 7. szintű (majdnem) varázsló, és szinte korlátlan mennyiségű Mana-pont áll rendelkezésére, feltéve, ha nem határozzuk meg, hogy hány korta víz fér egy vízimanóba. Egy gonoszabb hajlamú KM-nél még igen magas szintű (12. szint felett) karakternek sincs esélyük egy vízimanó legyőzésére. Gondoljunk csak a Vörös halál nevű varázslatra, vagy a Vérdemesztésre. És a vízimanónak semmi oka sincs arra, hogy ne használja ezeket. Ha pedig elkapja a csapat varázshasználó tagját, akinek az Egészsége amúgy sem túl magas, a többieknek már régen rossz...

Gyanítom, mi voltunk a hülyék, amikor félreérthetően fogalmaztunk meg egyes tételeket. Az tehát, hogy „Ynev minden édesvízében előfordulnak”, valójában azt jelenti, hogy nincs Ynevek olyan tája, ahol ne találkozhatnánk vele, ám, nem jelenti azt, hogy mindenütt ott is vannak. Ha valahová odaköltözik egy vízimanó, a környék elnéptelenedik, ám szerencsére ez csak ritkán fordul elő, s csak a határszéli vagy eldugott települések környékén. Ennek az egyszerű oka, hogy ha túlságosan sok problémát okoz egy ef-

féle lény, hamarosan megérkezi a megtorlás. Ez jöhet igen magas szintű karakterek által (a környék földesura összekapargatja minden vagyonát, hogy megfizesse a kalandozókat), de jöhet hivatalos helyről is: varázsló iskolákból, az Inkvizítorok Szövetségétől, Uwell rendházaiból. Ezt persze a vízimanók is tudják, s miután egy efféle háborúskodásnak nem lehetnek ők a győztesei – egy kalandozó csapatot legyőzhetnek, ám a folyamatos támadások előbb-utóbb sikerrel járnak –, gondosan ügyelnek arra, hogy ne telepedjenek olyan helyre, ahol túlságosan szem előtt vannak. (A fentebbi magyarázatomat elolvastva, rájöttem, hogy se füle, se farka. A lényeg – amit szegényes képességeimmel szerettem volna közölni –, hogy vízimanóból, de a többi bestiából is csak igen kevés van, és mérhetetlen pech kell hozzá, hogy egy normális ember is összefusson velük.)

Másik kedvencem a sötét elf. A leírás olvasása után olyan érzésem támadt, hogy a kráni Tizenhármak vagy ostobák, vagy nem is akarják igazán Ynevet meghódítani. Egy-két sötét elfnek igazán nem okozhatna gondot Ynev legendás kalandozóinak és bölcsjeinek a megölése. Szerintem nem fontos, hogy Mogorva Chei keresse a sötét elfeket... Azt írjátok, nem jó, ha egy kalandozó 20. szint alatt találkozik sötét elffel, de mi van, ha egy sötét elf ezt másképp látja. (Mondjuk Shackallor megkéri, hogy lássa másképp.)

Hát ha ez a sötét elf Mogorva Chei és még jónéhány híres és fontos kalandozó és bölcs esetében másképp látja, akkor bizony meghal. Ráadásul igen csúnyán. Yneven a Rend és Káosz, az Élet és Halál egyensúlyát több erő is befolyásolja. Ezen erők egyike a Kilencek léte (Lásd Wayne Chapman: A halál havában, Észak lángjai). A Kilencek bármelyikével ujjat húzni egyet jelent a csúnya halállal, és ez érvényes még a sötét elfekre is. Vegyük példának Mogorva Chei-t. Ő nem egyszerűen híres kalandozó meg jó harcos, még Arel egyik főpapja. Több mindennél: ő már afféle félisten. Megölésére annyi az esély, mint egy kőbaltás embernek mondjuk egy Fantom vadászgép ellen. Semmi. Persze neki lehet állni húzakodni Chei-el. Ha igazán jó az ellenfél, meggyengítheti, ám akkor segítségére sietnek barátai: például Sonnor, vagy más síkok és dimenziók hatalmasságai. Ha ez is kevés, Chei-nek még mindig ott a lehetősége, hogy egy egyszerű síkváltással az Istenek Völgyébe teremjen – s ha kellőképp mogorva kedvében van, még a támadóját is átrántja magával. Az Istenek völgyében pedig – mint afféle félistennek – egész különleges hatalma van. Amit használhat is. Mert ott már nem köti a Be Nem Avatkozás törvénye. És akkor még nem szóltam a többi istenről, mondjuk Arelről. Az imén-

ti persze extrém példa, ám valahogy így igaz. És ezzel még Shackallor is tisztában van, ezért nem kéri meg a sötét elfeket, hogy lássák másképp a dolgokat. Sőt, ha valamelyik elmeháborodott sötét elf így gondolná, még le is beszéli róla. Azok a karakterek, akik igazán fontosak Ynev történelmében, nem halandók azon a módon, ahogy megszoktuk: sorsuk előre megíratott. Persze azt hiszem, nem árulok el nagy titkot, ha leírom, hogy előbb-utóbb, mind meghalnak, vagy távoznak Ynevről, a Hetedkor Alkonyán. Tudom, ez estleg nem teljesen fair, de hát Ynev fantasy világ, ahol az irracionális igenis komoly szerepet kap. Hogy megintcsak egyszerűbben fejezzem ki magam: esélyegyenlőség pedig nincs!

A végére hagytam a démonokat, mert velük már előző levelemben is foglalkoztam. Ha újra elolvasod a M.A.G.U.S. idevágó részét, láthatod, hogy ami az ME-jükről van írva az zagyvaság. Nem tudom, mit gondoljak az ilyen mondatokról, mint „a mágával szemben különleges védettsége nincs” vagy „különleges mágiaellenállása nincs – legfeljebb kiemelkedő”. Hát nem is tudom, hogy mi különleges lehetne az immunitásban. Az rendben is van, hogy csak Alexandrit segítségével lehet rájuk varázsolni, de könyörgöm, akkor mennyi a mágiaellenállásuk?? (Immunitás mellett csak akkor tudják elvéteni a mágiaellenállásukat, ha csinálnak. Az meg ugye nem szép dolog.) Tetszőleges ugye nem lehet – ti írtátok –, két egyforma közdémon az két tökéletesen egyforma (gondolkodásukban, vágyaikban) közdémon. Szóval a Pszi vagy egyéb pajzsai nem lehetnek eltérőek, természetesen a különböző fajták között akármekkora különbségek is lehetnek. Végül arra a megállapításra jutottam, hogy minden démonnak Pszi pontjainak megfelelő erősségű statikus pajza lehet, azonban, hogy dinamikus használják-e. De azt hiszem, hogy démonokról ennyi bőven elég lesz.

Na lám, lám. Miből lesz a cserebogár. (Ez most tisztára értelmetlen volt.) A kérdésre visszatérve, igazad van. A démonok immunitás a hagyományos mentál és asztrol mágával szemben, akárcsak az Őselemlégi mágia és a Természeti Anyagok mágiaja ellenében. Ha Alexandrit segítségével varázslunk rájuk, akkor legyen a démonnak akkora ellenállása, mint a Pszi pontjai száma. De ezt ne bontsuk szét statikus meg dinamikus pajzsokra, hiszen nem pszi segítségével védekeznek a mágia ellen. A kérdés mindenestre jó volt, mert ezidáig még nem kerültem szembe vele, és valóban nagy a kavar. De az ajánlat jó volt, így ez marad. Köszönet. Egyelőre egyébként ennyi. A program ordít, hogy betelt a levelezés, így nincs más hátra, mint előre.

Novák Csanád

RÚNA TÁBOR II

A RÚNA MAGAZIN SZEREPIJÁTÉK TÁBORT SZERVEZ
1995 AUGUSZTUS 14. ÉS 20. KÖZÖTT
BAJÁN A PETŐFI-SZIGETEN.

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

PROGRAMJAINKBÓL:
Mint tavaly - minden, ami jó!

- Játék mindhalál (M.A.G.U.S., Ad&D, STAR WARS, MAGE, Call of Cthulhu, Ars Magica, Warhammer 40.000 és BloodBowl partik)
- Figurafestés tanfolyam
- Fantasy és Sci-Fi rajztanfolyam (Max és a Boros&Sziksai páros vezetésével)
- Élő Magisztérium
- Tanácsadás Kalandmestereknek
- Live Fantasy
- és az Anuria bemutatója (hogya mi az? Kiderül odalent! Előzetesként annyi, hogy a M.A.G.U.S. új rendszere, mely (ki hinné?) Anurián alapul)

A TÁBOR RÉSZVÉTELI DÍJAI:

Egy nap szállás
(a helyi hotel(?) szobáiban) 600 Ft/nap/fő
egy napra sátorhely
(ezt csak a sátor tulajdonosának kell fizetni) 350 Ft/nap/sátor
egy napra sátorban lakás
(ezt minden sátorban lakónak fizetni kell) 350 Ft/nap/fő
egy nap teljes étellemezés
(naponta 3x, tuti jó, próbáltuk) 600 Ft

Jelentkezni a hagyományos cetlivel lehet
legkésőbb 1995 július 25-ig.

A JELENTKEZÉS MÓDJA (A TAVALYI TÁBORBÓL OKULVA)

Jelentkezni csak a tábor teljes időtartamára lehet, (csak néhány napra, nem! sorry). Ez azt jelenti, hogy hotelban lakás esetén 4200 Ft, ha étkezéssel együtt, akkor 8400 Ft kell feladni. A sátraknál szintén ez a rendszer, ha sátorgazda az illető, akkor a sátorhely + sátorlakás díját kell elküldenie 4900 Ft, és ha akarja, az étkezésért plusz 4200 Ft-ot. Ha más sátrában (tehát kakukk) lakik, akkor csak a sátorban lakás díját, 2450 Ft és - ha igen - az étkezés díját, plusz 4200 Ft-ot kell feladni.

A pénzt a jelentkezési cetlivel együtt kérjük rózsaszínű postautalványon feladni. Kérjük, hogy a csekk hátoldalára írjátok fel, hogy hotel, vagy sátor, ha kívántok étkezést, akkor azt is, valamint a sátorgazdák, hogy ők azok, aki pedig csak lakik a sátorban, akkor azt is, hogy ki a sátorgazdája.

A cetlivel együtt természetesen küldjétek el a rózsaszínű csekk feladóvevényének másolatát is.

A cetlit és a pénzt a Valhalla Holding címére kéretik küldeni:
1088 Budapest, Rákóczi út 11.

Érdeklődni a 138-0921 v. 266-8580 telefonon lehet.

A cetlit nyomtatott nagybetűkkel kéretik kitölteni, esetleg géppelve (ellenkező esetben nem fogadjuk el).

A hotelszobák négy és nyolcszemélyesek, ha tehát valaki kívánja, másik három esetleg hét nevet is megjelölhet, akivel szeretne együtt lakni. Kérjük azonban, hogy az együttlakók mindegyike jelölje meg a többieket, különben nem tudunk garanciát vállalni.

A kis kockákba kéretik X-et tenni, ha az állítás igaz. Ha több is igaz, akkor több X jár nekünk. Ahol nem kocka van, oda betűkkel kérünk információt.

CETLI

A JELENTKEZŐ NEVE:

LAKÓHELYE, POSTACÍME

VÁROS:

IRÁNYÍTÓSZÁM:

UTCA:

HÁZSZÁM:

HOTELBAN AKAROK LAKNI!

SÁTORBAN LAKOM!

KÉREK ÉTELMEZÉST!

SÁTORGAZDA VAGYOK!

MÁS SÁTRÁBAN LAKOM, (KAKUKK VAGYOK!)

A SÁTORGAZDÁM NEVE:

VELÜK SZERETNÉK EGY SZOBÁBA KERÜLNI:

1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

(A NYOLCADIK ÉN VAGYOKIHA CSAK HÁROM EMBERT ÍRTAM, AKKOR A NEGYEDIK VAGYOK ÉS NÉGY SZEMÉLYES SZOBÁT KÉRÜNK!)

INFORMÁCIÓK, AMIK NEKÜNK KELLENEKI

KALANDMESTER VAGYOK!

JÁTEKOS VAGYOK!

ENNYI ÉVES VAGYOK:

(HA KEVESEBB MINT 18, AKKOR A CETLIRE KÉRJÜK AZ EGYIK SZÜLŐ, GONDVISELŐ ALÁÍRÁST, HOGY ENGEDÉLYEZI A TÁBORBA JÖVÉST.)

A SZÜLŐ-GONDVISELŐ ALÁÍRÁSA:

ELŐSZÖR LOVECRAFT ÍRÁSAIBAN TÚNT FEL ABDUL ALHAZRED NEVE
ÉS A SÖTÉT TUDOMÁNYOK ALAPKÖNYVE, A

Necronomicon

AZUTÁN EGYRE TÖBB HÍR ERŐSÍTETTE MEG LÉTEZÉSÉT...

Időtlen időközön keresztül elveszetteknek hitték... Ha mégis felbukkant egy-egy példány, máglyára dobták.
Abdul Alhazred, az „Örült Arab”, Krisztus után a 8. században vetette papírra az ősi rituálékát,
és tapasztalatait egy magasabb dimenzió lakóiról,

A NEGYVEN HATALMASRÓL.



Az ETC kiadásában most magyarul is hozzáférhetővé válik a létező legteljesebb adaptációja az eredeti kéziratnak,
a fekete mágusok, boszorkánymesterek féltve őrzött kincsének, kiegészítve Abdul Alhazred teljes végrendeletével.
Rád vár a titok kulcsa, rád vár az évszázadok üldözött szentségtelen tudása, a

Necronomicon

A kötet kétféle kiadásban lát napvilágot:

Puha kötésben 480 Ft-ért, Valódibőr-kötésben 1477 Ft-ért (Számozott kötetek, korlátozott példányszámban).

A kötet megvásárolható a könyvtáraknál, a Valhalla Páholy boltjaiban, valamint megrendelhető a Valhalla Páholy címen: 1088 Budapest, Rákóczi út 11. (Figyelem! A megrendelést postai utánvétellel teljesítjük és felszámítjuk a postaköltséget is.)

A VPK tagok csak a puhakötésű kötetre élvezik a tagságból származó ingyenes rendelési lehetőséget,
a bőrkötésű Necronomiconra csak a 10%-os kedvezmény vehető igénybe.

**A Szépvölgyi úti könyvesbolt átköltözött a Bécsi út
34 - 36. szám alatt lévő Kék Ház első emeletére.**

ahol várja Önt a

Valhalla Páholy Könyvesbolt

egyedülálló választéka!

**Hiányzik egy kedvenc kötete?
Régóta keresi? Itt biztosan megtalálja!**

A Valhalla Páholy, Galaktika, Cherubion, Phoenix, Édesvíz és még számtalan kiadó köteteinek teljes választéka. Az újak hamarabb, mint bárhol másutt, a régiek csak itt – és mindez együtt, egy helyen.

És ez még nem minden!

Antikvár könyvek, magazinok, CD-k, szerepjátékok, számítógépes játékok, fanzinok, és a klubélet legfrissebb hírei.

SCI-FI • FANTASY • SZEREPJÁTÉK

Valhalla Páholy Könyvesbolt
Budapest, Csemete út 28.
Nyitva: hétfőtől péntekig 10-18 óráig,
szombaton 10-13 óráig.