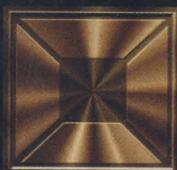


Rúna

FANTASY & SF SZEREPIJÁTÉK MAGAZIN

II. ÉVFOLYAM 2. SZÁM

ÁRA: 199 Ft



TP-T VAGY
ÉLETET !!!

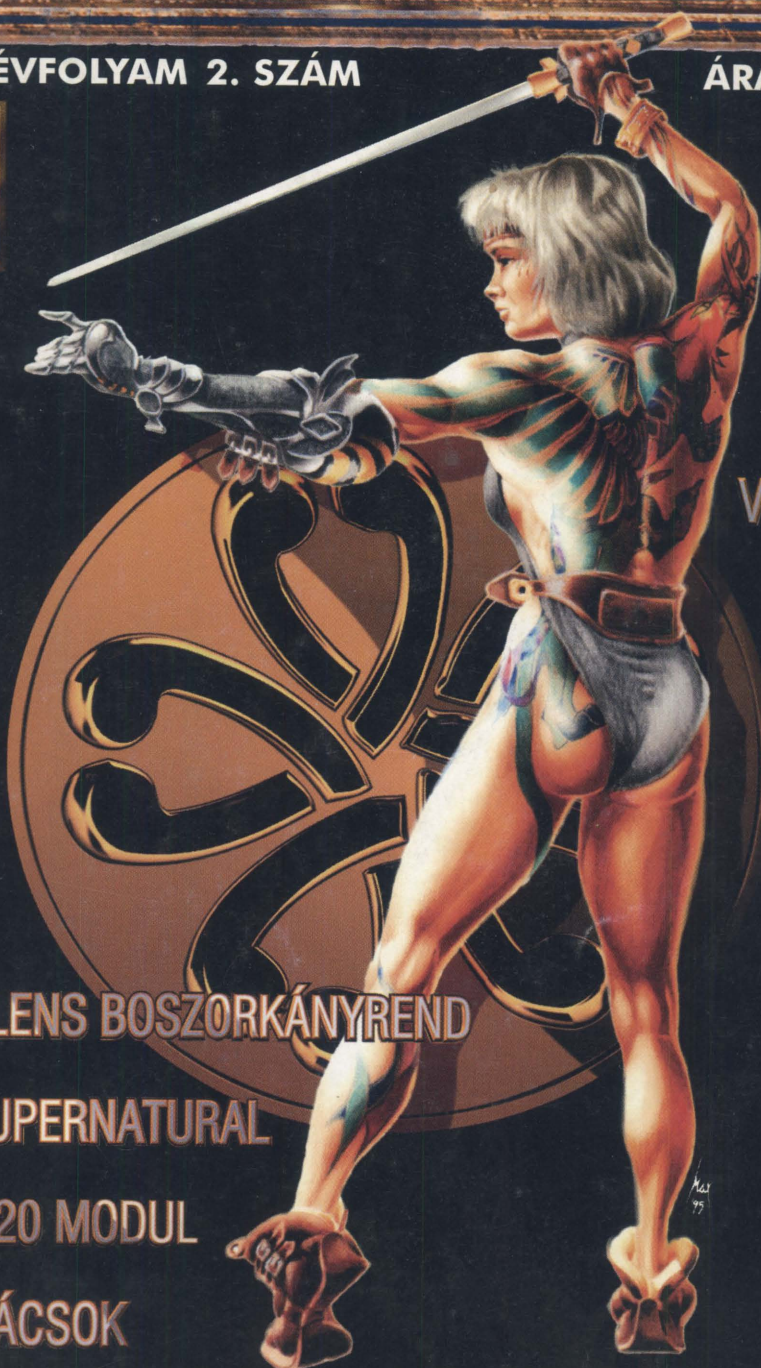
EREKLYÉK ÉS
VARÁZSTÁRGYAK

STELLA PROSYLENS BOSZORKÁNYREND

BEYOND THE SUPERNATURAL

CYBERPUNK 2020 MODUL

DARK SUN TANÁCSOK



ELŐBESZÉL



Itt a nyár, itt az uborkaszezon, amikor minden valamirevaló napilap ufós, jetis, Nessie-s cikkekkel igyekszik ébren tartani a melegben lanyhult olvasói érdeklődést. A hetilapok különféle sztár–botrányokkal, véres bűncselekményekkel szolgálnak – a havonta jelentkező szerepjáték–magazin vezércikkének így nem marad más, mint a kecsegtetés.

Mielőtt bárki a fejéhez kapna, hadd közlöm megnyugtatóan: kecsegtetésben világszínvonalon vagyunk.

Itt van – illetőleg itt lesz – mindjárt a II. Rúna–tábor, mely augusztus 14. és 20. között várja az érdeklődőket Baján, a maximálisan közművesített, mondhatni laszvegaszos Petőfi–szigeten. A tavalyról ismert programokon felül a játékosok és KM–ek kaszkadőr–küzdelmeken tanulmányozhatják a harci helyzetek sajátosságait, és országos viszonylatban először hallhatják a készülő M.A.G.U.S.–album szerzeményeit, melyek – minő sokoldalúság! – Buttinger „Kismészáros” Gergely munkáját dicsérik. A számok epikus igénnyel idézik fel Ynev világának tájait, birodalmait, az északi hercegségektől Taba El–Ibarán át Kránig – az anyag megjelenése ez év őszén, a Karnevál című Chapman–regénnyel egyidőben várható.

Az év második felében még egy – tán minden korábbinál nagyobb – fába vágjuk fejszénket: előkészületben vagyunk tudniillik egy, a M.A.G.U.S. világán és rendszerén alapuló televíziós kalandjáték, melyben hetenként (adásonként) 4–4 különféle kasztú karakter teheti próbára tudását és szerencséjét, mérkőzhet meg az értékes díjakért; ezek – becsszóra – nem csak vitaminos cukrok és Valhalla–kiadványok lesznek. A fejleményekről következő számainkban folyamatosan tájékoztatást adunk – elöljáróban annyit, hogy a játékra jelentkezni a legjobb eséllyel a RÚNA levezetési címén lehet.

És ezzel még nincs vége: következő számunkban közhírré tétetik az első és egyetlen M.A.G.U.S. forródrót hívószáma. Ezen a „party–vonalon” a nap huszonegy órájában várják az SF, a fantasy és a szerepjáték iránt érdeklődők, JK–k, KM–ek, északlángiaizók, reménybeli sztárszerzők és mások jelentkezését a Valhalla munkatársai, úgy mint Lord Critai, Kovi, Kuvik, Nyúl, Chapman, O’Sullivan, Avery és mások; nonstop élő mágisztériummal, mini–kalandokkal, a még meg nem jelent, közeljövőben várható M.A.G.U.S.–regények tartalmi ismertetésével, tippel, háttérinformációkkal Ynev politikai viszonyairól, kultúráiról, isteneiről – egyszóval mindazzal, amiről hallgatni és beszélni érdemes.

Mint a fentiekből kitetszik, az uborkaszezon ellenére sem vesztegetjük az időt. A fényévnyi távolságban ködlő őszhöz – nemkülönben az elkövetkező oldalakhoz – jó szórakozást kíván

Dada



**Főszerkesztő:**

Novák Csanád

Irodalmi szerkesztő:

Gáspár „Dada” András

Olvasószerkesztő:

dr. Szalkai László (Daktari)

Laptervezők:

Zsilvölgyi Csaba (Max)

Dacher Richard (Ricco)

Földes László (RedFord)

Szerkesztők:

Jakab Zsolt (Kuvik)

Kovács Adrián (Kövi)

Papp Cseperke (Csepí)

Massár Mátyás

Korrektor:

Bóday Tamás (Bogyó)

Grafikusok:

Zsilvölgyi Csaba (Max)

Boros Zoltán (Nagyboros)

Buttinger Gergely (Kismészáros)

Szikszai Gábor (SziKe)

Munkatársak:

Nyulászi Zsolt (Nyúl)

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. Levélágitás Timp Kft.

A nyomdai munkálatokat

az Gutenberg Nyomda Rt. végezte.

Felelős vezető: Óvári László elnök-igazgató

1033 Budapest, Kaszásdűlő u. 2.

A nyomdai megrendelés törzsszáma: 95/250

1995. július

Ára: 199 Ft

Előfizethető a szerkesztőség címén.

Kapható a hírlapárusoknál, valamint a Silverland és

a Valhalla Páholy szerepjáték szaküzletekben.

Terjeszti a HIRKER 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, 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 örzünk

meg és nem küldünk vissza!

A címlapon Zsilvölgyi Csaba (Max)

festménye

All rights reserved!

TARTALOM

M.A.G.U.S.

Klánok, rendek – Stella Prosylens boszorkányrend	2
Tépét vagy életet !!!	6
Varázstárgyak, ereklyék	8
A kárpit mögött – Jegyzetek a túlvilágról	11
Karakterformálás	13
Szilánkok	17

AD&D

Rablóbandák	18
Dark Sun	21

STAR WARS

Magisztérium	26
Eszelős száguldás	30

NOVELLÁK

Michael Moorcock – Utolsó hívás	47
Michael Moorcock – Környezet	48
Ray O'Sullivan – Sötét Zarándok	51

EGYEBEK

Mutant Chronicles	29
Cyberpunk kalandmodul	34
Beyond The Supernatural	40
Klublista	44
Lovecraft esszé – 2. rész	56
Levelezés	62
Humor	64

KLÁNOK RENDEK

Stella Prosylens
boszorkányrend

Észak-Yneven számtalan kisebb-nagyobb boszorkányrend és gyülekezet működik, de ezek többsége Toronban és Abaszisban virágzik. Azonban nem szabad elfeledkeznünk a Vörös Hadurak földjének gyülekezeteiről sem. Az Északi Szövetség lakóinak jelentős része nem is sejtí, hány titkos rend működik hazájában. A legnagyobb és legbefolyásosabb szervezet, a Livinai Gyülekezet neve bizonyára nem cseng ismeretlenül a politikában egy kicsit is jártas polgár fülében, de komoly tévedés lenne azt állítanunk, hogy nincs más jelentős boszorkány tevékenység a Szövetség területén.

Az itt működő rendeket több szempontból is vizsgálhatjuk - vizsgálódásunk tárgya lehet a tagok száma vagy a szervezet titkossága, de céljai és befolyásának nagysága is. A fentieket természetesen nem lehet egymástól teljesen függetlenül szemlélnünk, nagy általánosságban a következő három csoportot különböztethetjük meg:

- Helyi gyülekezetek. Ezek kizárólag egy nagy, vagy több kisebb települést érintő szervezetek, a boszorkányok mágijának és tudásának csupán az alapjait alkalmazzák. Általában rövid életűek, a vezetőnő halálával a legtöbbször maga a gyülekezet is széthullik. Sokszor téves eszmékre épülnek, egészen torz szektákat is találhatunk. Szerepük nem jelentős, inkább unatkozó asszonyok kétes hasznú időtöltésének minősíthető, de alkalmasint veszélyessé is válhatnak. Ritkán okoznak olyan károkat, melyekre az Inkvizítorok Szövetsége felfigyelne, így legfeljebb véletlenül akadhatnak a nyomukra. A legtöbb teljességgel ártalmatlan, csak a vezetők rendelkeznek mágikus ismeretekkel, emellett szinte soha nem vétének a Pyarroni Paktumban foglaltak ellen. Néhány szerelmi bűbáj, gyógyítás, a gyógyfüvek kiemelkedő ismerete és alacsony szintű asztrális képességek jellemzik tudásukat.

- Kisebb iskolák, rendek. Itt már figyelemre méltó tudású boszorkányokat találhatunk, akik gondosan ügyelnek az utódok képzésére is. Nagyságuk ritkán elegendő ahhoz, hogy központjuk városán kívül is befolyással rendelkezzenek. A legtöbb nagyon óvatos, tagjait rendkívüli körültekintéssel választja ki - gyakran a boszorkányok leánygyermekére száll a mesterség. Működésüket megpróbálják feltűnésmentesen végezni, minden tekintetben. Bár a legtöbb nem vét a Pyarroni Paktum szabályai ellen, vezetői kínosan ügyelnek a szervezet rejtve maradására - félnek attól, hogy a Szövetség megbízottai hajlamosak először cselekedni, és csak utána megvizsgálni a körülményeket. Céljaik tekintetében ez a csoport a leginkább heterogén. Vannak olyanok, melyek istenek, istennők szolgálatának szentelik tudásuk, mégsem papok. Sok Ellana és Noir, továbbá Orwella, és elvétve egy-egy meglehetősen különös filozófiát valló Adron-követő rendet találhatunk. Néhány rend komolyabb befolyás eléréseért küzd, de nem túl sok sikerrel. Elképzeléseik mellett ugyanakkor ismeretlenek is kívánnak maradni, félnek a látványos eredményektől, és csupán egyetlen központjuk van, nincs kiépült hálózatuk. Léteznek egy-egy speciális területre szakosodott rendek is; köztük sokan bájjalok készítésével vagy jóslással foglalkoznak magas szinten. Ez utóbbiak többsége nyilvános, tehát bárki segítségüket kérheti, mivel semmiféle vallási vagy politikai gondot nem jelentenek.

- Több várost felölelő rendek. Ezek a szervezetek hasonlítanak a leginkább Toron vagy Krán igazi boszorkány rendjeire. A legnagyobb városokban - vagy legalábbis egy tájegység városában - vannak gyülekező helyeik, képviselőik. Gyakran kisebb-nagyobb befolyással rendelkeznek a város vezetésében, de hatalmukkal igyekeznek nem túl látványosan élni és visszaélni. Kevésbé rettegnek az Inkvizítoroktól, mint a kisebb szekták, de esetükben is fontos az óvatosság. Azok, melyek valóban fekete mágiát alkalmaznak, vagy más módon haragítják magukra a Szövetséget, nem lehetnek hosszú életűek. A legtöbb szervezet vezetői ennek tökéletesen tudatában vannak, eszerint igazgatják tevékenységüket is. Gyakran nyújtanak segítséget a városoknak, természetesen kellő ellenszolgáltatás fejében. Egyesek együttműködnek tolvaj vagy fejedelmek klánokkal, de az is megesett már, hogy egy rend az embervadászoknak nyújtott támogatást. Ezen szervezetek közt sem ritka az istennőt követő, de Orwella hívők csak elvétve akadnak.

A fentiek ismeretében a KM könnyen kidolgozhat az elképzelt kalandhoz illő boszorkány rendet, különösen az első két csoportból. A harmadik csoport, a több várost felölelő szervezetek jobb megismerése céljából kerül leírásra az Eren hercegségében működő Stella Prosylens rend.

A Stella Prosylens története

A rend P.sz. 3251-ben született, Masgar városában. Alapítója egy különös kalandozónő, Velyen Aralea volt. A nemesi származású lány Eren fővárosa mellett látta meg a napvilágot, P.sz.3214-ben. Apja többszöri ellenkezése ellenére kardforgatást tanult a család egyik várának fegyvermesterétől. Hamarosan maga is a vívás mesterévé vált, sok férfi is megirigyelhette volna tehetségét. Idegen volt számára az unatkozó udvarhölgyek élete, rátermettsége és kalandozó vére nem hagyta nyugodni egy pillanatra sem. 19 évesen hagyta el először hosszabb időre a család birtokát, hogy felkeresse a legendás várost, Eriont. Több héten keresztül csak a várossal és lakóival ismerkedett, majd úgy döntött, próbára teszi képességeit, és elszegődött egy többször halálosan megfenyegetett grófnő testőréül. Származását megkísérelte titokban tartani, de semmiképp sem tudta leplezni nemesi nevelését. Két eseménytelen hét után a grófnő kezdett kételkedni a fenyegetés valóságában - a fejedelmek ekkor lépett színre. Velyen szerencséjére, a támadó meglehetősen tapasztalatlan volt, a megbízónak nem futotta alkalmasabb bérencre. A lány az utolsó pillanatban csapott le az orgyilkosra, a grófnő hálótermében. A szerencsétlenül járt támadót saját vérébe fagyva vitték el, de ezzel az események még nem értek véget. A következő támadás egy héttel ezután következett, ezt a grófi testőrség hiúsította meg. A fejedelmek a kastélykertben fogták el, és cseppet sem kíméletes eszközökkel vallatták ki. Fény derült a megbízó kilétére, aki a grófnőt vala-



miféle homályos múltbéli esemény miatt szerette volna holtan látni. A grófnő jelen volt a vallatáson, a név hallatán elsápadt, majd félrevonult lakosztályába. Miután hosszasan beszélt férjével négyszemközt, útnak indult a megbízóhoz, két testőrral és Velyennel. Az ereni lány tudta, hogy különös dolgok zajlanak körülötte. A grófnő láthatóan régi, ám kényelmes úti ruhát viselt, övébe hosszú, keskeny pengéjű tört tűzött; levedlette a kényelmes nemesasszony álarcát, teljesen megváltozott. Férfimódra ülte meg a lovat, viseltes hátizsákban rendezte el felszerelését, szeme különös fénnel csillogott. A testőrlány ekkor már tudta, hogy végre igazi kalandban lesz része. Alig egy nap utazás után érték el a kisvárost, ahol a grófnő múltjából felbukkanó gyilkos lakott. Négyen lovagoltak a házhoz, majd a grófnő előre küldte egyik testőrt. Az épületből némi várakozás után fegyveres alak lépett elő, kardján a levágott testőr vére vöröslött. A grófnő jéghideg tekintettel mérte végig a férfit; láthatóan felismerte, akit keresett. A ház gazdája nem vesztegette az időt, azonnal a támadókra rontott. Velyen látta, hogy a testőr alig néhány pillanat leforgása alatt elveszti a párbajt, a segítségére sietett. Ezalatt a grófnő ajkát különös szavak hagyták el, a nemesasszony bal kezének mutatóujját az ellenfélre szegezte. Hirtelen száguldó tűzforgatag született a semmiből, és a testőrral éppen végző férfi felé indult. Velyen nagyot sikoltva ugrott hátra, éppen időben, hogy megmeneküljön a hatalmas robbanástól, mely embermagas lángoszlopokba vonta ellenfelét. A grófnő megvető pillantással fordult meg, nem láthatta, hogy a varázslat nem végzett az áldozattal. A lángoló férfi utolsó erejéből a boszorkány felé vetette magát, előreszegezett kardja a nő szívét kereste. Velyen, zavarodottságából felocsúdva, még éppen félre tudta ütni a támadó pengéjét, így a grófnő csupán a vállán sérült meg. A testőrlány felvette a harcot a még mindig kemény ellenfélnek bizonyuló férfival. Ezalatt a boszorkány újra mágikus litániába kezdett, melynek végeztével a férfi fájdalmasat ordítva rogyott a porba, elejtve kardját. Velyen szinte gondolkodás nélkül használta ki a pillanatot, pengéje bevégezte a mágia munkáját. Velyen elképedve meredt a grófnőre, aki csak halovány mosollyal viszonzta a lány megrökönyödését. A visszafelé vezető út során sok mindenre fény derült, a grófnő hosszan mesélte el eseménytelennek semmiképp sem nevezhető élete történetét. A kastélyba érve Velyen a kialakult fizetség helyett azt kérte a grófnőtől, hogy tanítsa meg neki az általa használt mágikus formulákat. A boszorkány először tiltakozott, mondván, életének ez a szakasza már évekkel ezelőtt lezárult, csupán a körülmények kényszerítették rövid visszaemlékezésre. Velyen azonban makacs volt, a grófnő pedig belátta, hogy az életét köszönheti neki - gondatlansága könnyen végzetes lépésnek bizonyulhatott volna. így vették kezdetüket a tanulóévek. Négy esztendő kellett az alapok elsajátításához, mialatt Velyen csak az év egy-két hetét töltötte Erenben. A grófnő lelkiismeretes tanító, a lány lelkes tanítvány volt. Velyen, miután maga is elsajátította a boszorkánymágia művészetét, tovább kalandozott. Évekkel később tért csak vissza szülőhazájába, de nem a családi birtokra. Masgar városában telepedett le, és hozzákezdett egy saját rend kiépítéséhez. Velyen Noir istennő tiszteletére kívánta létrehozni a boszorkány iskolát, mert úgy érezte, életét többször köszönhette az Álmodó Istennőjének. Nemegyszer megesett, hogy a rá

leselkedő veszélyeket előző éjszaka előre látta álmában, és megtanulta felhasználni a látomásokat. Egyre többször kapott segítséget az istennőtől, ezért döntött úgy, hogy az általa alapított rend is Noir szolgálja majd. Ez a képesség a rend összes beavatottjának megadatott, a boszorkányok az igazán fontos veszedelmekről, ha előtte kimagaslóan szolgálták istennőjüket, álmukban tudomást szerezhetnek, különös látomások formájában. Masgar városának behálózása után a rend terjeszkedni kezdett, egyszerre két módon. újabb gyülekezeteket hoztak létre Eren legnagyobb városaiban, a fővárosban és Raveenben. Emellett a Masgar környéki kisebb városokban is központokat létesítettek, együttműködve a helyi tolvajklánokkal és Noir papokkal. Kölcsönösen segítették egymás tevékenységét, a Noir papok védelmet és támogatást, a tolvajok információt és fegyvereseket kínáltak a boszorkányok bájitalaiért és mágikus segítségükért. Minden tökéletes összhangban működött; amit a nyers férfierő vagy a besurranó tolvajok sem érthettek el, ott a boszorkányok érzelmeket manipuláló mágiája megtette a magáét. A Stella Prosylen, mely erv nyelven <MI> hullócsillag<D> ot jelent, azóta is viszonylagos nyugalomban működik. Eren nagyobb városaiban vannak gyülekezetei, de az országhatárokon túlra egyelőre nem kíván terjeszkedni.

A rend felépítése, működése

A boszorkány rend vezetője a Nagyasszony, aki a Masgar városában működő, legnagyobb gyülekezet feje. A kisebb és nagyobb városok



gyülekezeteinek is egy-egy vezetője van, ezek a Tisztelendők. A Tisztelendők felelősek saját gyülekezetükért, be kell számolniuk tevékenységükről a Nagyasszonynak. A Nagyasszony feladata egységet teremteni a rend különböző gyülekezetei közt, melyek leginkább a helyi érdekeknek megfelelően működnek. A Nagyasszony akkor jut igazán fontos szerephez, ha olyan döntés meghozatala válik szükségessé, mely több gyülekezetet is érint. Amennyiben a kérdés legalább a gyülekezetek háromnegyedével kapcsolatos, a Tisztelendők összegyűlnek, megvitatni a felmerülő problémákat - természetesen a Nagyasszonynak is jelen kell lennie, hiszen egy személyben a Masgari Gyülekezet Tisztelendője is. A kérdés eldöntése szavazással történik, ahol a Nagyasszonynak vétőjoga van - tehát ha azt mondja, nem, akkor a javaslat semmiképp sem kerülhet elfogadásra. Egyszerű módszer szolgál alapjául, hogy minden Tisztelendő szava nagyjából annyit számítson a szavazások alkalmával - és más esetekben is -, ahány taggal az adott gyülekezet rendelkezik. A gyülekezeteket tagszám szerint növekvő sorrendbe állítva, megkapjuk azt a számot, amennyit az adott gyülekezet Tisztelendőjének szava számít. Ez elsőre összetettnek tűnhet, de átgondolva nem az, így a legkisebb gyülekezet - növekvő sorrend első helyén - Tisztelendőjének szava csupán 1-et számít, míg a sorrendben 10-é természetesen tízet. Ez - amellett, hogy ked-

vez a nagyobb közösségek döntéseinek - motiválja is a kisebb gyülekezetek Tisztelendőit a tagok számának növelésére. A tagok - helyesebben Beavatottak - három csoportra oszthatóak. Azok, akik csak tanulmányaik első lépéseit teszik meg, a Külső Kör tagjai. A tapasztaltabbak a Belső Kör Beavatottjai, a Tisztelendőt közvetlen segítő, legnagyobb tudású boszorkányok pedig a Legbelső Kör Beavatottjai. Ez a hierarchia minden gyülekezetben fennáll, bár megeshet, hogy Beavatottak még oly kevesen vannak, vagy annyira új az alakult kör, hogy nincsenek sem a Belső, sem a Legbelső Körhöz tartozó Beavatottak.

A gyülekezetekben a feladatok két részre oszthatóak. Mindenkinek vannak általános teendői, és személyre szóló feladatai. A rend sok szempontból hasonlóan működik, mint egy tolvaj klán. A felmerülő feladat elvégzésére az abban legjártasabbat jelöli ki a Tisztelendő, ha komoly nehézségek várhatóak. Amennyiben ettől nem kell tartani, inkább a tapasztalatok híján lévő, első vagy második küldetésüket teljesítő Külső Kör Beavatottjai kerülnek sorra. Ez könnyen elérhető sikereket biztosít számukra, és a mélyebb tudásúak idejét sem köti le. A gyülekezetek minden helyen jó kapcsolatban vannak a tolvajok, és egyes városokban a fejedelmek klánjaival, továbbá Noir papjaival. Természetesen ők is fontos szerephez jutnak a rend működésében. A boszorkányok sohasem fegyverforgatásban való jártasságukról voltak híresek, viszont olykor szükség mutatkozik efféle védelemre is. Ezt hivatottak ellátni a tolvajok vagy fejedelmek fegyverei. A boszorkányok ezért cserébe mágikus tárgyakkal vagy elvégzett szolgálatokkal fizetnek. Noir papjaihoz egészen más viszony fűzi a rendet. Az istennő tolvaj-csempész-életművész papjai méltó farsakra leltek az asztrálmágia használatában jártas boszorkányokban. így sokkal könnyebben juthatnak a megfelelő információkhoz, és alkalmanként egy-egy kellemtelen érdeklődő is könnyebben tűnhet el.

A rend tagjairól

A Stella Beavatottjai nagy elővigyázatossággal ismertetik meg tudományukat kívülállókkal, azaz a jövővendő tagokkal. A csatlakozni szándékozónak át kell esnie több próbán is, melyen asztrális képességei és a mágia iránti fogékonysága kerül felmérésre. A próbák általában erre kijelölt helyeken zajlanak, semmiképp sem a gyülekezet központjában, így elkerülhető, hogy a rejtékhely könnyen felderíthető legyen. A tagokat gyakran maguk a Beavatottak választják ki, akik képesek mágikus módszerekkel letapogatni az eljövendő jelöltek Asztrális és Mentális auráját. Ha elegendő fogékonyságot találnak az illetőben a boszorkányok tudománya iránt, megpróbálnak kapcsolatba kerülni vele. Természetesen a kiszemeltnek szép és fiatal nőnek kell lennie, különben nem lenne alkalmas a boszorkányok tudásának és mágiájának tökéletes használatára, el-sajátítására.



Ha a kiszemelt ifjú hölgy érdeklődőnek bizonyult, és sikeresen teljesítette a rend vizsgáit, rövidesen elkezdheti mágikus és világi tanulmányait. E kettőt értelmetlen lenne szétválasztani, hiszen a rend, amellet hogy a legeredményesebben igyekszik kihasználni a mágia nyújtotta lehetőségeket, a világi képzettségekre, ismeretekre is komoly hangsúlyt fektet. Ez korántsem véletlen, a rend Beavatottjai pontos ismeretekkel rendelkeznek az etikett, a tánc, a világi kultúra, az álcázás és színjátszás terén. Ennek oka, hogy küldetéseik során számos alkalommal kell más szerepét, alakját felvenniük, tökéletesen kell alkalmazkodniuk bármilyen környezethez.

Három év tanulás szükséges ahhoz, hogy az arra alkalmas tanítványból a Külső Kör Beavatottja válhassék. A beavatás ünnepélyes szertartás, melynek során a gyülekezet Tisztelendője avatja a sikeres tanítványt a Külső Kör tagjává. Ezután kezdődnek el a Beavatott életének kalandos évei. A rend küldetéseiből először csak a könnyűekben és veszélytelenekben kell részt vállalnia, később azonban kockázatosabb feladatok teljesítésére is alkalmasnak kell lennie. Ezek alatt az évek alatt a Külső Kör Beavatottai megismerkednek gyülekezetük minden tagjával, nem ritkán a rend más városai-ban működő szervezetekkel is. Végrehajtott küldetéseik, feladataik egyre újabb és újabb tapasztalatokat jelentenek, melyek teljessé teszi felkészítésüket ahhoz, hogy a Belső Kör Beavatottjává válhassanak. A szertartás - hasonlóan az elsőhöz - régi tradíciókra épülő, ünnepélyes esemény, melynek levezetése a Tisztelendő joga és feladata. A Belső Kör Beavatottai már sokkal nagyobb önállósággal rendelkeznek, mint annak előtte. A Külső Kör tagjaiként csupán a gyülekezet számára fontos feladatokban vállalhattak részt, nem indulhattak önálló útra. Ez a Belső Kör elérésével megváltozik. A továbbiakban is a rend érdekeit kell szolgálniuk, de minden tekintetben a számukra megfelelő módon és eszközökkel. Szinte teljesen szabadok, csupán sürgős veszélyhelyzetben kell visszatérniük rendjükbe, a Tisztelendő hívó szavára. Mivel a Beavatottak mindegyike Pszi alkalmazó, veszély esetén a gyülekezet Tisztelendője azonnal visszahívja az idegen földön

tevékenykedő Beavatottakat, hogy együtt vehessék fel a harcot a fenyegetéssel. Ez meglehetősen ritkán fordul elő, ám különleges feladatokat sokkal gyakrabban kaphatnak a Belső Kör boszorkányai. Mindezek ellenére a Kör tagságának éveit a kalandozás idejének is nevezhetjük. A boszorkány végre lehetőséget kap, hogy próbára tegye saját képességeit, nem egy szervezet tagjaként, hanem önálló erő képviselve. A Skalandozó boszorkányok többek közt Ynev tökéletesebb megismeréséért indulnak útnak, gyakran bejárják az északi birodalmak majd' mindegyikét, sőt, nem ritkán Dél-Yneven is találkozhatunk velük. Akár egyedül, akár kalandozó csapathoz csatlakozva tevékenykednek, rendjük és istennőjük, Noir ellen sohasem cselekszenek. Miután a kalandok már kellő tapasztalattal ruházták fel a boszorkányt, a rendhez visszatértek - ha arra alkalmasnak találják - a Legbelső Kör Beavatottjává válhat. Ilyen tudású boszorkányok kevesen vannak minden gyülekezetben, még Masgarban is csupán hatan vagy heten. A Legbelső Kör Beavatottjainak vissza kell térniük gyülekezetükhöz, ismét a rend ügyeivel kell foglalkozniuk -

most már nem mint egyszerű végrehajtók, hanem mint irányítók. Természetesen nekik kell végrehajtaniuk a legnehezebb, legkényesebb, legveszélyesebb küldetéseket is, melyek már nem csak a gyülekezet, de az egész rend szempontjából fontossággal bírnak. A legátermettebb Beavatott akár Tisztelendő is lehet, ha a gyülekezetet vezető boszorkány valamilyen oknál fogva már nem képes ellátni feladatát. Az sem ritkaság, hogy a Beavatott azt a feladatot kapja,

hogy alakítsa meg saját gyülekezetét egy eddig a hálózathoz kimeradt városban. Ez hát a tagok előmenetelének, életének lehetséges útja. Természetesen a boszorkány el is hagyhatja rendjét és gyülekezetét. Ez mindaddig nem jár súlyosabb következményekkel, míg nem cselekszik egykori társai vagy istennője ellen. Ez az önállóság csak a Belső Kör Beavatottjai számára adatott meg, a Külső Kör tagjai még teljesen a rend irányítása alatt állnak, a Legbelső Kör boszorkányai pedig vezető szerepük és felelősségük miatt nem távozhatnak egyik napról a másikra.

Kovi



TÉPÉT

VAGY

Buta vicc, de néhány játékos (sajnos) a szerepjátékokban a legfontosabb pillanatnak a TP-osztást tartja. Persze, fontos dolog is ez, hiszen a karakter fejlődésének mércéje, és hát, ki ne szeretne szintet lépni. A KM-ek egyik nehéz feladata azonban a reális mennyiségű TP kiosztása egy kaland végén. Természetesen, ezt millió dolog befolyásolhatja, de most csak az egyikre akarok kitérni, nevezetesen a szörnyekért osztható TP-re.

Ez annál is fontosabb, mivel a Bestiáriumban kiadott szörnyek jelentős mennyiségű TP-t érnek, sőt, sokaknak talán az is feltűnt, hogy azoknak a szörnyeknek is nőtt az értéke, amelyekkel már a M.A.G.U.S.-ban is találkozhattatok. A legkirívóbb talán a sárkány, amely a csekély 30 000-ról 500 000 TP-re hízott. Ez már elég tekintélyes szám, hiszen tizenkettedik szint felett egy öt tagú parti két szintet lép tőle.

Bár megjegyzem, hogy szerettem egy öreg sárkánynak - mert csak az ér ennyit - tizenötödik szint alatt semmiféle parti nem lehet az ellenfele. (Itt gyorsan megemlítem, bár nem tartozik a tárgyhoz, hogy kérdések érkeztek levélben: "Meg lehet-e sebezni Halálos ujj diszciplínával egy sárkányt?" A válasz NEM!!!)

De térjünk vissza a TPK-re. Mint látható, s ez nagyon fontos, a feltüntetett értékek maximálisak, tehát az adott teremtményért adható legmagasabb TP mennyiséget jelölik. És itt állunk is meg egy pillanatra. Mi is az a Max. TP?

Fogós kérdés, ami számtalan vitát eredményezett a stáb tagjai között. Miután túljutottunk ezen a ponton, ami inkább csak játékfiziológiai kérdés volt, jött a második probléma: hogyan is határozzuk meg a max. TP mennyiségét egy adott szörny esetében?

Az első verzió szerint bonyolult számítások és táblázatok alapján határoztuk volna meg, de ez sajnos rendkívül szélsőséges eredményeket hozott, és sokszor kellett felülbírálni az eredményt. Ekkor újabb vita következett; ha úgyis felül kell bírálni a számítást, ne is számolgassunk egyáltalán. Így született meg az a mód-

szer, amely végül is a Bestiáriumban szereplő TP-ket eredményezte.

Meglehet, szubjektív módszer és a stáb véleményét mutatja a kérdéssel kapcsolatban, de szeretném felhívni a figyelmet: azok az értékek csak azt mutatják, hogy szerintünk mi a maximálisan adható TP azért a lényért; ettől a KM bármikor eltérhet, de döntését jól fontolja meg.



Hogy mi alapján határoztunk mi? Nos, megnéztük, hogy az adott teremtmény ellen hányadik szintű harcosnak lehetne esélye egy párviadalban, s e harcos adott szintjéről a következő szint eléréséhez szükséges TP mennyisége volt számunkra a mérvadó. Ha egyetlen harcosnak soha nem lehetne esélye az adott teremtmény legyőzésére "egy az egy elleni" küzdelemben, akkor parti "méretekben" kalkuláltunk.

Nos, tisztelt KM-ek, ismeritek tehát az adható legmagasabb TP mennyiségét - csak hogy ezt nem adhatjátok meg minden esetben.

A mi felfogásunk szerint akkor jár egy szörnyért a maximum, ha a szörny minden "fegyverét", képességét beveti a harcban. Példa:

A Parti megszerzi Nikodreikus Nagy Sárkányölő Csíkos Kopjáját (Az istenekre, nehogy valaki írjon, mi ez és mik az adatai, ilyen fegyver NEM LÉTEZIK!). A Parti lovagja nekiront az öreg sárkánynak, és beledöfi a NNCSK-t. A sárkány a fegyver mágikus hatására egyetlen szegmens alatt feldobja a talpát, a Parti meg örülhet a kincsnek meg a félmillió TP-nek.

Nos, a kincsnek igen, a TP-nek semmiképpen. Mint a TP neve maga is mutatja, tapasztalat után jár. Vajon, hogyan tapasztalhat valaki bármit is egy sár-

kánnyal kapcsolatban, ha a sárkány még csak meg se bír mozdulni, máris halott?

Természetesen, a Parti felkészülhet a csata előtt, megismerheti könyvekből, leírásokból a sárkányok életét, harcmódorát, igazi elméleti sárkányszakértőkké válhatnak, ami bizony TP-t ér. De e TP mennyisége meg sem közelítheti a sárkányért adható maximális pont mennyiségét, mert egyetlen könyv sem adhat annyi tapasztalatot mondjuk a sárkány leheletéről, mint amikor a Ka-

ÉLETET !!!

rakter maga tapasztalja meg, mi is az. Egy könyv esetleg leírja: "a sárkány hatalmasat csap a mancsával"; a kérdés az, ezek után tudja valaki, hogyan kell e csapást elkerülni?

Tehát, ha a bestia - nem csak a sárkány, hanem bármely szörny - mindent belead a küzdelembe, és a csapat kis híján belepusztul az erőfeszítésbe, akkor jár a maximális pont. Azonban, amikor a második ugyanolyan szörnyet gyilkolják meg (akár ugyanolyan nehezen, mint az első), és ez is mindent bedob a küzdelembe, a maximális pont szerintem már nem jár, legfeljebb akkor, ha valami teljesen újat "mutat" a kérdéses jószág. Ha a huszadik medvét ölöm meg nagy kínkeservesen, az nem azt jelenti, hogy a medvék fejlődnek rohamléptekkel, hanem valószínűleg én vagyok az ügyetlen. E példát azért hoztam, mert pl. a medvére éppen nem jellemző, hogy új fegyverekkel vagy varázslatokkal lepi meg az ellenfelét.

Minél több ugyanolyan szörnyet öl meg valaki, annál kevesebbet fog érni a küzdelem. Egy minimális TP mindig járni fog érte, hiszen ha mást nem is, némi harci rutint lehet szerezni.

A dolognak a KM szempontjából van egy igen szubjektív része, a TP elosztása. A parti egyes tagjainak nem ugyanolyan tapasztalatot jelent egy szörny legyőzése.

Például, amikor egy harcos egy élőhalottal küzd, számára más irányú tapasztalat az, hogy csak ÉP-t lehet a szörnyön sebezni, mint egy varázslónak, aki apránként döbben rá: "Jé! Ez a varázslat se hat rá!".

Visszatérve a harcokra, akkor sem jár neki max. TP, ha véletlenül mindig túlúti az élőhalottat - hiszen tisztában van azal, hogy ütései elsőprőkek voltak, máskor is történt már ilyen vele; nem fogja abban a küzdelemben újdonságként, tudásként konstatálni, hogy a "gyengébb" találatok nem sebeznek a dögon.

A varázslónak pedig meg kell próbálnia asztrálisan varázsolnia a jószágra, hogy megtudja, az bizony nem hat rá. Rész-TP-t

érhet, ha valaki előre elmondja neki, hogy az élőhalottra nem hatnak bizonyos varázslatok.

Az eddig megemlíttet példák alapján kellene a KM-nek minden szörnynél eldöntenie, mennyit is ad egy-egy teremtményért, és azt hogyan osztja el.

Megjegyzendő, hogy TP-vel nem csak a tényleges csatában

való részvételt lehet díjazni, hanem a csata előkészületeiért is adható pont, például a felderítésért, vagy a már említett kutatómunkáért. Ezek legalább olyan fontos összetevői egy sikeres összecsapásnak, mint a tényleges kardcsapások. Előfordulhat, hogy a csapat varázslója minden energiáját a csapat védelmére fordítja, és a küzdelemben tevételesen nem vesz részt, mégis badarság lenne azt állítani, hogy nem volt szerepe a csatában. Sőt, ha a védelmei nem bizonyultak hatékonyak, az bizony neki is igen keserű tapasztalat.

Kényes kérdés, vajon azok, akik túlélnek az összecsapást, de a csatából kiesnek (elájulnak), mennyi részt kaphatnak a küzdelemért járó TP-ből. Természetesen annak arányában, mennyi időt töltöttek a harcban, és tevékenységük mennyire járult hozzá a szörny legyőzéséhez.

Fontos, hogy a KM szava ezúttal is szentírás, a játékosoknak nincs joga döntését bíráltni. Ne feledjük, a Karakter nem tudja, mi az a TP és szintlépés, csak azt tudja, hogy nő a tudása.

Az én véleményem szerint a végső cél az, hogy a KM már nem ad TP-t, hanem saját maga ítéli meg, mikor melyik játékos lépett szintet. Ez azonban csak nagy mesélői rutinnal valóítható meg. Addig is marad

a TP, mint viszonyítási alap.

A szörnyekkel való küzdelem és az értük járó TP, egyes szélsőséges eseteket kivéve, nem a mese meghatározó részei. Jó volna, ha a fantasy-szerepjáték nem csupán szörnyvadászat lenne; ahogy a Bestiáriumban is olvashattatok - a szörnyek mindig különlegességek, ritkaságok legyenek.

Lidérc



VARÁZSTÁRGYAK

E varázstárgyak és ereklyék között a legelterjedtebbek a gyűrűk és tekercsek. Nem tudni, miért alakult ez így – talán „viszonylagosan” könnyebb elkészíthetőségük okán, talán kis helyigényük és egyszerű, könnyed használatuk miatt. A varázshasználók – mágusok és főpapok – előszeretettel ajándékoznak efféle mágikus holmikat követőiknek, olykor jutalomképp, máskor egy-egy küldetés bevégzéséhez nyújtanak így segítséget.

A kalandozó, ha ügyessége egy kis szerencsével párosul, többször is lelhet élete folyamán ilyen tárgyakat, sőt lehet, épp az ő számára készít majd egyszer valaki tekercset, gyűrűt.

Van azonban néhány igen fontos alapszabály, amit illik tudni használatuk, viselésük során.

A gyűrűknek két fajtája ismeretes: az egyik (ritkább és értékesebb) korlátlan ideig használható, míg a másik típus csak meghatározott számú alkalommal. A második típusba tartozó gyűrűk töltete általában hét, kilenc, tizenegy, vagy huszonegy használatra elegendő – a kyr számmisztika szabályai szerint.

Tudni kell azt is, hogy egy kézen legfeljebb egy mágikus tulajdonságú gyűrűt lehet hordani (azaz egy kalandozó mindössze két varázsgyűrűt viselhet úgy, hogy azok működjenek). Amennyiben egyetlen kézre több gyűrűt is húznánk, egyik sem fejti ki hatását.

Megkülönböztethetjük a gyűrűket aszerint is, hogy hatásukat folyamatosan fejtik-e ki, avagy a kellő pillanatban aktivizálni kell őket. Ez utóbbi esetben a használathoz ismerni szükséges az aktivizáló módot, amely lehet bűvige, esetleg egy mozdulat (pl.: a gyűrűt kétszer körbe kell fordítani az ujjon), néhan gondolati parancs, ami pszivel adható ki.

Gyakran előfordul persze, hogy a kalandozó találta, „szerezte” a gyűrűjét, és fogalma sincs, mire és hogyan kell használni. Ilyenkor megint két lehetősége van. Az egyik, egyszerűbb, ám jóval kevesebb sikerrel kecsegtető és olykor veszedelmes mód, ha önmaga kezdi próbálgatni. Másik lehetősége, hogy keres valakit, aki mágia segítségével azonosítani tudja a gyűrűjét. Erre a papok és boszorkányok képesek csupán. A papok is több utat járhatnak: vagy *Tárgyazonosító* mágiát használnak, vagy *Transz* varázslatuk segítségével próbálnak közvetlenül az istenüktől segítséget kérni (ezt csak ritkán, nagyon nagy szükség esetén teszik meg, ha valami okból egyéb kísérleteik kudarcba fulltak).

A boszorkányok *Eredetkutatás* nevű varázslatukkal képesek tökéletes bizonyosságra jutni, amennyiben a tárgy erőssége nem haladja meg a 100-at. Amennyiben a tárgy erőssége ennél nagyobb, úgy a boszorkány mágiája csődöt mond.

Azoknál a varázstárgyaknál, ahol külön nincs leírva, a tárgy erőssége 90.

A tekercsek néhány dologban különböznek a gyűrűktől, noha alapvető működési és használati elveik megegyeznek. Tekercset akárhányszor hordhat magánál a kalandozó, ám egyszerre csak egyet képes használni. A tekercsek sosem hordozhatnak állandó mágiát (kivételek az ereklyék): egy, három, hét, vagy tizenegy töltetük lehet. A töltetek kísütése között legálább fél órának el kell telnie, közvetlenül egymás után nem használhatóak a felszabaduló mágikus energiák.

Aktivizálásuknak három módozata ismert: a pecsét feltörése, a tekercs kigöngyölése, és a szöveg felolvasása.

A pecsét feltörése a legegyszerűbb, érthető, hisz elég egyetlen kis mozdulat és a tekercs hatalma működésbe lép.

(A feltörés 1 szegmens alatt végrehajtható).

Kigöngyöléskor a tekercset teljes felületében ki kell hajtogatni, s arrafelé mutatni, amerre hatni szeretnénk vele. Hátráltató tényező azonban, hogy hatását csak akkor fejti ki, ha valaki megpillantja – tehát az alanynak látótávolságon belül kell lennie, s jó fényviszonyok szükségeltetnek.

(A kigöngyölés 5 szegmenset vesz igénybe.)

A tekercs felolvasása kissé hosszadalmasabb (1 kör), azonban hatását mindenképpen kifejti. A felolvasásnak egyetlen feltétele van: a tekercs használójának olvasnia kell azon a nyelven, amin a tekercs íródott. A szöveg általában rövid mágikus formula, amit bárki könnyedén ki tud ejteni, s szerepe csupán az, hogy felszabadítsa a rúnákba zárt hatalmat.

A tekercsek mágikus azonosítására ugyanazok a szabályok érvényesek, melyek a gyűrűkre is vonatkoznak.

Az értéknél megjelölt ár a szabadpiaci árat jelöli, azonban csak viszonyítási alap, a KM kedvére eltérhet ettől felfelé.

GYŰRŰK

Mágikus tulajdonságú gyűrűket csak és kizárólag aranyból, mithrilből és élő fémből lehet készíteni. Persze gyakorta előfordul, hogy a gyűrű készítője próbálja álcázni ékszerének mágikus voltát, s ezért különböző módon elszínezi a már kész tárgyat, ám ez a fenti tényen mit sem változtat. A gyűrűk azonosításakor ugyancsak jó támpontot adhat, hogy az állandóan működő gyűrűkbe valamilyen tiszta drágakövet kell foglalni, míg a csak töltettel rendelkezőknél ez nem követelmény.

A védelem gyűrűje

Típus: Állandó

Hatásmechanizmus: Folyamatos

Erősség: 105

Érték: 1500 arany

Három egymásba fonódó aranykarika, melynek közepébe egy legalább borsónyi méretű rubint ágyaztak. Hatását azonnal kifejti, amint valaki az ujjára húzta, és mindaddig megőrzi, míg hordozója le nem veszi. A legismertebb gyűrűket úgy készítették el, hogy csak valamely Jellem képviselőin segítsenek, ha más jellemű próbálja használni őket, nem aktivizálódnak.

Viselőjének Egészsége megnő 1 ponttal, Méregellenállásához +2-t adhat, és VÉ-je is nő 10-el. Amennyiben a gyűrű viselője Védekező Harcba megy, a VÉ +15-el nő, és nem kell Állóképesség próbát dobnia, ha ÉP-inek száma négy alá csökken, és nem ájul el, ha elfogynak az FP-i.

A légiesség gyűrűje

Típus: 21 töltet

Hatásmechanizmus: gondolati parancsra működik

Erősség: 120

Érték: 900 arany

VARÁZSTÁRGYAK ÉS EREKLYÉK TEKERCEK, GYŰRŰK

Mithrilből kovácsolt vastag karika, amelybe topáz lapkákat illesztettek. Igen feltűnő és nehezen összetéveszthető gyűrű, mert a topáz lapocskákat nem szabad semmivel sem elrejteni. Hatását huszonegy ízben képes kifejteni, egy alkalommal legfeljebb negyed órán keresztül. Hordozójának gondolati parancsára aktivizálódik és ugyancsak a gondolati parancsra szünteti be hatását. Amennyiben az egy töltetnél meghatározott negyedórán belül nem „kapcsolják ki”, automatikusan belekezd egy újabb töltet felhasználásába. Ha egy töltetet elkezdtek használni, hiába állítják le a hatáidőn belül, a töltet mágikus energiái szertefoszlanak, azaz legfeljebb 21 alkalommal fejt ki hatását, egy-egy alkalommal maximum negyed óráig.

Használata folyamán, a gyűrű hordozója III. fokú légies állapotba kerül (lásd. Természetes Anyag Mágiaja, Légiesség.)

Látógyűrű

Típus: 11 töltet

Hatásmechanizmus: mozgulatsorra aktivizálódik

Erősség: 88

Érték: 750 arany

Vékony, rúnákkal díszített aranykarika, melyben két-három smaragdszilánkot foglaltak. Két jobbra fordítás a gyűrűsujjon aktivizálja a mágiát, míg egyetlen balra fordítás megszünteti a hatását. Tizenegy töltetét a fentebb (A légiesség gyűrűjénél) leírt módon lehet felhasználni.

A gyűrű hatása igen közkedvelt, viselőjét negyedóra időtartamra az ultralátás képességével ruházza fel.

Figyelem! Amennyiben a gyűrű hordozója több, mint három töltetet használ fel, 35% esélye van arra, hogy megvakul. Ez az esély minden további töltet felhasználásakor +10%-al nő.

TEKERCEK

A tekercseket általában papiruszból, vagy fiatal állat különlegesen cserzett bőréből készítik. Már maga az alapanyag előkészítése is nagy elővigyázatosságot és a mágikus tanokban való jártasságot igényli. Az megfeszített és kellőképp preparált anyagra tintával írják fel a varázsjeleket és rúnákat, ezek lesznek a mágia hordozói. A tinta is különleges, a hatás elérését segítő drágakő finomra őrölt porát kell belekeverni.

A tekercsek egyetlen komoly hibája, hogy megsérülésük (szakadásuk, égésük, kilyukadásuk) esetén azonnal kifejti hatását. Ezt ráadásul kontrollálhatatlanul teszik, és úgy, hogy minden töltetük egyszerre szabadul fel.

A megsemmisítés tekercse

Típus: 1 töltet

Hatásmechanizmus: pecsét feltörése

Erősség: 104

Érték: 600 arany

Barnára pácolt papirusz tekercs, melyen jól látható a fekete, kén-sárga, vagy bíborszín pecsét. A tekercs feltörésekor 15k10 Sp veszteséget okozó mágikus robbanás pusztít a 8 méter sugarú körben. A tekercs hordozója védett a robbanástól, azonban rajta kívül mindenki más sebződik, és a tekercs is megsemmisül. Hírlik, hogy egyes toroni boszorkánymesterek elkészítették a Megsemmisítés tekercsének olyan változatát is, amely 25k10 Sp-nyi robbanást képes előidézni, 30m sugarú körben, ám nem kíméli a tekercs felhasználóját sem.

A karaktereknek 3% az esélyük, hogy a megtalált tekercs épp ebből a fajtából való.

A légelemek szólító tekercse

Típus: 3 töltet

Hatásmechanizmus: felolvasás

Erősség: 110

Érték: 4000 arany

Fiatál gödölye bőrére tetovált nagyhatalmú varázstekercs, melynek színe minden esetben égkék, s általában smaragdszínű selyemkötéllel kötik át. Felolvasáskor Levegő elementál harcos jelenik meg, és harminc körön keresztül teljesíti megidézze parancsait. A Levegő elementálok nem kedvelik a Halál jelleműeket, ezért, ha a megidéző ilyen jellemű, a parancsait csak vonakodva, késlekedve teljesítik, s mindig megpróbálják szavait kiforgatni, megtalálni azt a módot, ahogyan a legkevésbé hasznos a cselekedetük.

A félelem tekercse

Típus: 7 töltet

Hatásmechanizmus: kigöngyölés

Erősség: 80

Érték: 800 arany

Feketére cserzett óriáskígyó bőre, melyre vérvörös színnel a rettegés rúnáit rótták. Kigöngyölés után azonnal kifejti hatását, aki megpillantja Asztrális ME-re jogosult 80-as erősítés ellen. Ha ME-je sikeres, a tekercs nincs rá hatással. Amennyiben elvétí AME-jét, a boszorkány Rettegés varázslatánál leír-

tak érvényesek. A tekercs akkor is kifejti hatását, ha infra- vagy ultralátással néznek rá. A mágia 6 körön keresztül érvényesül.

Amennyiben a tekercs megsérül, és a hét töllet egyszerre szabdul fel, úgy a látótávolságon belül állók 160 erősség ellen kell AME-t tegyenek, mely elvétele esetén visszavonhatatlanul megőrülnek és a boszorkánymesteri *Agyhalál* és *Sötétté gyalázás* hatásai érvényesülnek rajtuk.

EREKLYÉK

FIGYELEM! Az ereklyékre vonatkozó alapvető információk a RÚNA I. évfolyamának 5. számában található!

Tekidia gyűrűje

Ego: 75

Jellem: Káosz, Élet

Kommunikáció: Emocionális

Tekidia Mey Twaalreth Ynev Hatodik (Káosz) korának neves személyisége, Berkano sötét boszorkányrendjének mesternője volt. A legenda szerint kétszáz évig élt, és egy félacquir Korcsot választott párjaul – talán ez magyarázza, hogy bilincset formázó ónixköves gyűrűjének hatalma az Ediomadból elragadt varázsszerekével vetekszik. Eredeti rendeltetése bizonytalan. A bölcsek némelyike szerint Tekidia azért készítette, hogy semlegesítse vele az ágyába fogadott Korcs másvilági energiáit, hogy ne kelljen elpusztulnia egy-egy indulatból felcsattanó hatalomszó hallatán. Mások a hatodikori szexuálmágia agyafúrt relikviájának vélik, s odáig merészkednek, hogy kijelentik: a boszorkányúrnő e gyűrű segítségével kötötte magához a földmélyi világ vonatkozó teremtményét.

Tény, hogy aki ezt az ötvösremeket viseli, bizonyos befolyásra tesz szert az acquirfajzatok felett. Az ónixban megkötött mágia hatása a hetedikori varázslatok közül leginkább az *Engedelmesség* – állatok nevű litániára emlékeztet, de természetesen nem azonos vele: az ereklye felmutatásakor tüstént működésbe lép, hatótávja 30 méter, időtartama állandó, elle ne ME nem tehető. Az acquir Hatalomszavak elleni védettséget oly módon fokozza, hogy hatásuk ellen +20-szal ME tehető, melynek sikeressége esetén a szó nem fejt ki hatását.

Tekidia gyűrűje kincs lehetne valamennyi Ediomadot járó felvilági portyázó számára – sajnálatos tény azonban, hogy a mesternő lelkének lenyomatát hordozza. Az a Rend jellemű játékos, aki magához veszi, 24 óránként asztrális ME-t köteles tenni a Kis Arkánium rituáléjára, az *Intő jelre* emlékeztető mágia ellen (a hatásokat lásd M.A.G.U.S. 137. old.). Ha az átélte szörnyűségek súlya alatt gömnyedezve sem hajlandó megválni a gyűrűtől, a harmadik napon már az ereklye Egója ellen kell felvennie a harcot, s kudarc esetén Tekidia bábja, lélek nélküli, eleven hulla válik belőle.

Hannemar papirusza

Ego: 89

Jellem: Káosz

Kommunikáció: Emocionális

Dereg Hannemar, a P.sz. II. évezredben élt utazó és földrajztudós alakját számos legenda övezi. A hagyomány szerint egyike volt azon keveseknek, akik eljutottak az Isteni Igazság Forrásaként emlegetett kolostorhoz, ahol Ynev kalandozóinak minden cselekedete számon tartatik – ám a falak közé csak élete utolsó órájában nyert bebocsátást, s testét is itt helyezték örök nyugalomra.

A neki tulajdonított tekercsről a P.sz. 3458-ban esik először említés. Mondják, egy erioni kereskedő ötvenezer aranyat fizetett érte egy meg nem nevezett kóborlónak, aki az ezt követő két esztendőben nagy lábon élt a Kalandozók Városában, majd egyik napról a másikra eltűnt, és vissza sem tért többé. A kereskedőnek és öt hajóból álló magánflottájának eltűnése sokkal kisebb visszhangot keltett: egyes források szerint északnak indultak, hogy a Mer'Daray-t átszelve, úgyszólván egész Észak-Ynevet megkerülve jussanak el a Quiron-tengerre, ahol – a szóbeszéd szerint – nagy titok és felmérhetetlen gazdagság várta őket.

A bölcsek a századok során összegyűjtött adatok alapján arra a következtetésre jutottak, hogy Hannemar a mitikus kikötőváros, Arguren helyét (bővebben lásd Wayne Chapman Észak lángjai II. kiadás függeléke) jelölte meg papiruszán, melyet titokzatos hatalmak utóbb, vagy még az ő életében mágikus hatalommal telítettek. A titok birtokosa szabadon értékesítheti az ereklyét, melyet az abból sugárzó 50-es erősítésű Meggyőzés varázs (lásd M.A.G.U.S. 134. old.) jelentős mértékben megkönnyít, élvezheti az anyagi jólét összes hetedikori áldását – ám csak ideiglenesen, maximum két esztendőn át. Az eltűnési esetek bizonyítják, hogy mindazok, akik a tekercsre pillantanak, bizonyos idő elteltével leküzdhetetlen vágyat éreznek, hogy, akár gyalogszerez, útra keljenek Arguren felé, ahonnan – a távolság, a megpróbáltatások, avagy a célnál lecselkedő iszonyat miatt – sosem térnek vissza többé.

Tárgyazonosítás

Szféra: Természet, Lélek

Mana-pont: 19

Erősség: 80

A varázslat ideje: 1 óra

Hatótáv: 1 tárgy

Időtartam: végleges

Mágiaellenállás: Speciális

Ez a papmágia a Kis Arkánium Rituáléi közé tartozik. Segítségével a pap képes meghatározni egy mágikus tárgy tulajdonságait, használatának módját, (amennyiben van) töltetinek számát.

A papnak az oltárára kell helyeznie, a vizsgálni kívánt tárgyat, és felette kántálni a varázslat szavait. Amennyiben a tárgyba foglalt mágia erőssége meghaladja a varázslat erősségét, úgy a pap hibás eredményre jut. (A valótlanságot a KM találja ki). A pap nem lesz tudomással arról, hogy varázslata sikerrel járt-e.

A Tárgyazonosítás nem működik ereklyékre, és olyan tárgyakra, amelyekbe lélek van zárva.

A varázslat 2 Mana-pontonként 1E-vel erősíthető.

Lord Critai

A KÁRPIT MÖGÖTT

Jegyzetek a túlvilágról

A Túlvilág

„Sokakat érdekel, hogy miképp alakul egy ember sorsa Yneven, ha egyszer meghal. Tudjuk, hacsak nem követett el valami ostobaságot, úgy visszakerül a reinkarnáció körforgásába, de azt is tudjuk, hogy halála után istene „mennyorszá-gába” netán „poklába” kerül. A két állítás látszólag ellentmond egymásnak.

Valójában van logikus magyarázat, igaz e logikát Ynev papjai az esetek döntő többségében megpróbálják a misztika ködébe burkolni...”

A hit és viszonyai

„...Lássuk be, a hit önmagában nem elég. Legalábbis nem mindenre. Szükség van rá, hogy a hit tárgya, azaz az isten létező, hatalommal rendelkező lény legyen.

Persze vannak olyan papok – ebből kifolyólag hívők is –, akik nemlétező istenekben, démonokban vagy angyalokban hisznek, s tőlük várnak támogatást. Már életükben is számtalan mellőzés és balsiker jut osztályrészükül – csak a Kis Arkánium Litániáit használhatják –, ám halálukkor jön az igazi meglepetés. Mégpedig igen csúnya meglepetés. Mielőtt azonban bővebben kitérnék az „álhitűekre”, lássuk, hogy is néz ki a születések és halálok körforgása, miféle túlvilági tapasztalásokat lehet (és kell) szereznie egy halandónak, és hogy milyen valójában a hívő kapcsolata istenével!

Az univerzumban számtalan (végtelen sok) lélek van. Végtelen sok emberlélek, hogy pontosabban fogalmazzak, mert némely ősbib faj lelkeinek száma egy kézen megszámlálható, némely fiatalabb faj pedig az újjászületések körforgásán keresztül jut el lelkének emberré válásához. A lelkek származására vonatkozóan nem vagyok pontos (és elfogadható) magyarázatok birtokában. A Tudás – ha volt is efféle tudás –, nemcsak nekem, de talán Ynev egyetlen bölcsének sem adta meg. Amire mindannyian támaszkodhatunk, az nem egyéb legendáknál, teremtésmítoszoknál, ráadásul ahány vallás, annyiféle külön misztikus magyarázat. Épp ezért nem foglalkozom a kérdéssel: lelkek vannak, voltak és lesznek, mindenki elégedjék meg ennyivel...”

A lelkek

„...A lelkekre az isteneknek sincs állandó, örökérvényű befolyása. Ez az eretnek kitétel – mely kétségkívül igaz –, már ré-

gen az inkvizítorok kezére juttatott volna, ha nem óvom kel-lőképp az irhámot, ezzel azonban senki nem óhajtott untatni. A papok, legyenek bármilyen rendűek vagy rangúak, és bár-mely isten szolgái, szóval a papok ezt sosem vallanák be, pe-dig igen jól tudják, hogy így van. Némelyik persze reményke-dik, talán önmagát is csalja, ám ez a pusztá tényen mit sem változtat.

A lelkekre egyedül az univerzum egyetemes törvényei ér-vényesek, ezekből is számtalan van, ám csak néhány érdekes a mi szempontunkból.

Amikor egy lélek testet kap és megszületik, az anyagi sí-kon semmiféle kötés nem terheli. E kitételem igencsak általá-nos, és vannak szépszámmal kivételek, ám mielőtt sorra kerít-eném ezeket, be kell mutatnom az általános gyakorlatot.

A lélek minden újjászületéskor fokozatosan kötődni kezd valamely égi hatalomhoz. E folyamat gyorsaságát sok min-den befolyásolja. Meghatározó lehet, hogy előző életében mennyire volt komoly szerepe a vallásnak. Ugyancsak fontos, hogy a reinkarnáció folyamán emlékeit veszített léleknél mennyire tökéletes ez az emlékezetvesztés – a sors akaratából (és az istenek praktikái folytán) előfordulhat, hogy emlékké-pek, érzetek, elhivatottság szívárog át az újszülött tudatalatti-jába, s ez felgyorsíthatja, egyben meghatározza új életének kötődéseit.

Valójában tehát nem történik más, minthogy a nevelés, a környezet és a fentebb említett egyéb okok miatt a porhü-vellyel rendelkező lélek – nevezzük most már embernek – sza-bad akaratából, avagy a körülmények kényszerítő ereje által eldönti, mely isten hatalmának veti magát alá, hitével (a lé-lek energiájával) mely istenséget támogat. Amint e kötés lét-rejön, a lélek sorsa a választott istenség kezébe kerül. Nem örökre azonban, csupán rövid anyagi síkbeli létezése idejére, s halála utáni létezésének töredékére. Hogy halála után med-dig tartozik istenéhez, megint csak sok mindentől függ. Ere később még kitérek. Egyenlőre legyen elég annyi, hogy bizo-nyos idő elteltével lefoszlik e kötés, s a lélek megint szabadabbá válik.

Azzal, hogy az ember istent választ magának, elkötelezi magát, s ezzel istene kezébe adja önnön lényegét, tehát ön-maga választja urát, mundán pályafutásának patrónusát.

Tudott dolog, hogy az égiek hatalma nagyban függ híve-ik számától. E tény azonban nem árt boncolgatnunk. Egy isten hatalma nem lesz csekélyebb attól, ha nincsenek hívei, pusztán nem talál magának (és hatalmának) utat azon anya-gi síkra, ahol nem ismerik vagy tisztelik őt. A lelket istenéhez kapcsoló kötés két irányú, az égi hatalmasság energiát nyer ebből a láthatatlan fonálból, s e fonalak sokaságán keresztül tudja hatalmát visszasugározni. Minél erősebb e kötés (mi-

nél nagyobb az ember hite), annál nagyobb hatalommal bír felette az isten. Ez persze nem jelent feltétlen jóindulatot...

Lássuk, mi történik az emberrel, ha már megvan a kötése. Éli életét, s ki gyakrabban, ki ritkábban segítségért fohászkodik megpróbáltatásai során. Segítséghez joga van – ámbátor némelyek szerint ezen állításom eretnokség –, hisz ő cserébe hitet ad egy életen keresztül, vagyis energiát. Fohása olykor meghallgattatik, máskor az ürbe kiáltott pusztaszó marad. Ez azonban nem függ attól, betartja-e istene erkölcsi tanításait – még véletlenül sem. A papok persze ezt tanítják, s a látszat gyakorta igazolja szavaikat, a rettentő igazság mégis más.

Az istenek valójában – noha megtehetnék – nem kísérik figyelemmel minden halandó sorsát. Vannak persze kitüntetettek – százezerekből egy -, ám ez pusztán szeszély. A segítség kérdése ennél sokkal prózaibb. Minél erősebb a lelket istenéhez kapcsoló kötés, minél vastagabb a fonál, annál könnyebben utat talál az isten hatalma az anyagi síkra, ezen belül is az emberhez. Ezenfelül minél vastagabb a kötés, annál könnyebben, világosabban érzékeli az isten a hozzá szóló fohászt, s ez felkeltheti figyelmét. Látjuk tehát, hogy a hit a fontos (a lélek energiája), s nem az, hogy az ember betartja-e a ráért parancsokat. Hogy mégis gyakorta az ellenkezője látszik, annak igen egyszerű a magyarázata.

Az ember igen különös jószág. Ha hite, tisztelete erős, ezt szinte mindig úgy éli meg, hogy elfogadja istene szolgálóinak tanításait, míg ha hitében renyhe, úgy nem törődik velük. Ettől tűnhet úgy, hogy a vétkezőkön nem segít istenük, a buzgó vallásgyakorlókön pedig igen.

Előfordul azonban – s magam is több példát ismerek -, hogy valaki igen erős hittel (így vaskos fonállal) rendelkezik, ám a papok tanítására ügyet sem vet, s istene megsegíti, mint ahogyan az sem ritka, hogy a buzgó, szabályok közt élő, kinek a vallás és a hit mit sem számít, csupán megszokás, netán képmutatás, bármennyire is papoknak tetsző életet él, ha megszorul mégsem számíthat istenére. Ráadásul, mint ahogy mondtam, ez nem azért van, mert az égiek híveik lelkébe látnak, s így jutalmaznák a lélek igaz avagy hamis voltát. Pusztán egyetlen misztikus fonál vastagságának kérdése az egész...”

A halál és ami utána jön

...Nos az ember éli életét, amelynek egyszer csak vége szakad. Akár természetes módon, akár erőszak által, a lélek kiszabadul anyagi testéből. A halál pillanatában a kötés nem szakad el – mitől is szakadna -, s a lélek, most már minden anyagi gáttól mentesen, istene hatalmába kerül. A halál pillanata kiemelkedik minden időpillanat közül, az isten ekkor figyel fel igazán a lélekre – elvégre akkor már nem más, mint tiszta energia.

A papok úgy mondják, ekkor a lélek megmérettetik, bünei és erényei összevettetik, s az isten eldönti, saját síkjára, vagy valami különösen ocsmány síkra küldje-e, amit nyugodtan nevezhetünk akár pokolnak is.

Nem arról van itt szó, hogy azt figyelné bármely istenség, miképpen viselkedett az egykor volt ember. Sőt. Azt

vizsgálja, milyen vaskos a fonál, ami hozzá köti a lelket, az az anyagi élet folyamán mennyi energiát kapott tőle. Ha sokat, úgy saját síkjára – amit olykor mennyországnak is neveznek –, magához emeli, ám ezt nem elsősorban jutalmazásképpen teszi. Ó, dehogy! Az isten, látván, hogy erős fonállal kapcsolódott hozzá, feltételezi, hogy következő életében is eképp tesz a halandó, hogy bárkit is tisztel, sok energiával látja majd el. Mindent elkövet hát azért, hogy a lélek következő életében is őt tisztelje, neki sugározza hite erejét. Ezért emeli maga mellé a „mennyországba“, mert az az idő, amit ott eltölt – valóban igen kellemesen –, mély hatást gyakorol a lélekre, s alapja lehet kötődésének következő életében.

Eppen ennyire önös érdekből juttat egynémely lelket „pokolra“ az isten. A hit, a vallásosság kétélű dolog. Ha valaki buzgón hisz egy, az élet szabadságát, a rend szükségességét hirdető istenben, s emellett őt, rabol, gyilkol, tehát megcsúfolja a papok tanításait, az természetesen visszatetszést válthat ki a többi hívóból, ami a hit fonálának vékonyodásához vezet – vagyis az isten hatalma csökken.

Szándékosan nem nevezek meg különböző vallásokat, pedig könnyebb volna úgy példákat állítanom – ám sosem tudhatom, hogy mikor lepleződik le személyem...

Szóval az olyan lelkeket, akik viselkedésükkel – legyen hitük (fonaluk) bármilyen vastag – más lelkeket elriasztanak az istentől, az égi hatalom a „pokolra“ juttat: egy olyan helyre, amely kínjaival taszítja a lelket attól, hogy következő élete folyamán ismét hívó legyen, s tovább riassza a valóban értékes hívók sokaságát.

Az tehát, hogy valaki kellemes helyre, avagy kínokkal telire jut, nem csupán attól függ, hogy milyen erős volt hite, hanem attól is, hogy cselekedetei károsak, netán hasznot hajtok az adott isten számára.

Mint már mondtam, a lélekről bizonyos idő elteltével lefoszlik az istenéhez kapcsolódó kötés. Ekkor elszakad az univerzum síkjaitól, és a Sors és Idő által uralt Nihilbe kerül. Egyenlőre még elképzelésem sincs arról, hogy mennyi időt tölt itt a lélek – gyanítom, az időnek ehelyütt nincs szerepe –, de tény, hogy egyszer, talán szabad akaratából, vissza kerül az újjászületések körforgásába.

A Nihilben kitörlődnek tudatos emlékei, azaz inkább kristályosodnak, és csupán az emlékek esszenciái kerülnek a megszületendő ember tudatalattijába.

Értekezésem további része, a kivételekkel, míg a harmadik könyvben leírtak gyakorlati tanácsokat kívánnak adni, hogy miképp fordíthatjuk magunk javára, a már megismert isteni alku szabályait. Ám mielőtt bárki tovább folytatná az olvasást, had figyelmeztessem, a mágia veszedelmes út, s nem mindegyik isten nézi jó szemmel, ha megpróbálják ki játszani...”

Részletek *Astareia Mideas: Alku a Halállal* c. munkájából, mely P.sz. 3517-ben került az Inkvizítorok Szövetségének kezére. A jegyzeteket Hinemus Cottera készítette, a Rendfőnöki Avatottak számára.

KARAKTERFORMÁLÁS

avagy nem lehet mindenki hibátlan

Sajnos, tapasztalataim azt mutatják, hogy egyes játékosoknál a karakteralkotás kimerül a képességek kidobásában. Ez természetesen izgalmas része a játéknak, de nem elegendő a szerepjátékhoz. Magának a figurának a kidolgozása sok esetben a sztereotípiák szintjén marad: megjelennek a Conan-barbárok, a jellegtelen Szürke Egerész-tolvajok, vagy a fiatal de ambiciózus, titokzatos Raistlin-szerű varázslók.

Kezdő szerepjátékosok számára valóban nem könnyű a feladat. Talán segítségükre lesz a következő táblázat, amely olyan tulajdonságok „kidobását” teszi lehetővé, amelyek néha ugyan hátrányosan érintik a karaktert, de az igazi szerepjáték felé vezető út első lépcsői lehetnek.

De lássuk, hogyan is használhatjuk e táblázatot!

Legelőször is, a KM eldönti, kívánja-e alkalmazni a táblázatot. Aztán a többiek eldöntik, melyik metódust fogják használni. Mind-egyik Játékos maga határozza meg, hogy a kockákra bízsa-e a döntést, vagy saját maga választ.

A dobásnál nincs sok magyarázni való. A felhasználó mind a három táblázatból dob egy tulajdonságot, és azokat feljegyzi a karakterlapjára. Ezek után, a játék során mindig a kidobott tulajdonságok alapján játszik, azoknak megfelelően személyesíti meg karakterét.

A második, a választásos módszer. E szerint a játékos választ egy pozitív tulajdonságot. Mint látható, a „pozitív” és a „negatív” táblázatok Tizedekre vannak beosztva. A Tizedeknél feltüntetettük, hogy az ott található tulajdonságok mennyit érnek pontban. A negatív tulajdonságok nem kerülnek annyiba, mint a jó tulajdonságok, ez a „Tápolás” elkerülése miatt van így. Ezek után a „negatív” táblázatból a KM ugyanannyi pontért választ a játékos számára, úgy, hogy a Játékos által választott előnyös tulajdonságot kellőképpen ellensúlyozza. A semleges táblázatból ez esetben is dobni kell. Az eredményt nem kell a többi játékos tudomására hozni, sőt, a legjobb, ha ezt a KM meg is tiltja.

Lényegében tehát három táblázatról van szó. Az első a negatív tulajdonságokat, a második a semleges, a harmadik a pozitív tulajdonságokat tartalmazza. A dobás 1k100.

Azokban a Tizedekben, ahol a súlyosságot külön dobással kell megállapítani, a második, vagy választásos módszernél is e módszert kell alkalmazni, pl. Allergiák.

Még egy megjegyzés. A KM-nek joga van arra, hogy a táblázatok által meghatározott eredményt felülbírálja, ha pl. a játékos kasztjával vagy fajával teljességgel összeegyeztethetetlen, vagy ha a két táblázatban kijött eredmények ütik egymást (Pl.: „Negatív” tábla képesség-csökkenés, „pozitív” tábla ugyanazon képesség növelése). Ilyenkor új dobást rendelhet el. (Pl. klausztrófóbiás törpe)

I. „Pozitív” Táblázat

A KM-nek itt is van felülbírálni joga, ha úgy érzi, a kidobott tulajdonságot üti a Karakter személyisége. (Pl. Koszos, 3-as szépségű orkot egyetlen törpe se találna megnyerőnek)

1-4. Tized

1-39 -

5. Tized (1. pont)

- 40 A Karakter hozzáadhat egyet az asztráljához, ha asztrális képességpróbát kell dobnia, mert átlagon felül tud uralkodni magán.
- 41 A Karakternek van valami megmagyarázhatatlan vonzereje a másik nembeliek irányába. Jelenléte, amennyiben Szépsége legalább 12, 1E-s Vágy mozaiknak felel meg. Ha társalogni kezd és Intelligenciája legalább 12, partnerében/partnernőjében a Vágy duplázódik. A Vágyakozás Erősítéséhez mindig hozzá kell adni annyit, amennyivel a Karakter szépsége a fent feltüntetett minimum Szépség fölé van.
- 42 A Karakter első pillantásra megnyerő, szimpatikus alaknak tűnik, a NJK reakciója, ha a helyzet másképp nem indokolja, mindenképpen pozitív.
- 43 A Karakter jó emberismerő, első véleménye valakiről 10k10 %-ban helytálló. Ez az érték a Karakter indulásakor dobandó ki, és a Karakter élete során már nem változik.
- 44 A Karakternek fantasztikus az arc- és névmemóriája, mindenkit képes megjegyezni.
- 45 A Karakternek átlagon felüli a vizuális emlékezete. Egy helyiséget, képet, látványt 100%-os hűséggel képes felidézni, akár évek múlva is.
- 46 A Karakternek rendkívüli a szövegmemóriája. Első hallásra képes hosszabb szövegeket megjegyezni és bármikor szó szerint idézni.
- 47 A Karakternek kiváló az ízlése az ételek és italok terén, véleménye az ismerősei számára mérvadó e téren.
- 48 A Karakter kiváló szakács, ha 10 Kp-t rákölt, igazi mester-szakácsná válhat.

- 49 A Karakternek igen kellemes az orgánuma, az NJK-k reakciója egy kicsit pozitívabb, ha beszél velük.

6. Tized (2. pont)

- 50 A Karakternek van valami megmagyarázhatatlan vonzereje a másik nembeliek irányába. Jelenléte, amennyiben Szépsége legalább 13, 3E-s Vágy mozaiknak felel meg, ha társalogni kezd és Intelligenciája legalább 12, partnerében/partnernőjében a Vágy duplázódik. A Vágyakozás Erősítéséhez mindig hozzá kell adni annyit, amennyivel a Karakter szépsége a fent feltüntetett minimum Szépség fölé van.
- 51 A Karakter tud bánni az állatokkal, az Idomítás Képzettség Alap- és Mesterfokának elsajátításához a fele Kp mennyiség is elegendő.
- 52-59 A Karakter tehetséges valamelyik Képzettségben, hogy melyikben, azt a KM határozza meg (a legjobb, ha valahogy kidobja). E Képzettségre a Karakter kap +10 Kp-t, amit akkor kap meg ténylegesen, amikor 1 Kp-t rákölt a saját Kp-iból.

7. Tized (4. pont)

- 60 A Karakternek van valami megmagyarázhatatlan vonzereje a másik nembeliek irányába. Jelenléte, amennyiben Szépsége legalább 14, 6E-s Vágy mozaiknak felel meg, ha társalogni kezd és Intelligenciája legalább 12, partnerében/partnernőjében a Vágy duplázódik. A Vágyakozás Erősítéséhez mindig hozzá kell adni annyit, amennyivel a Karakter szépsége a fent feltüntetett minimum Szépség fölé van.
- 61 A Karakternek kiváló a látása, másfélszer jobb, mint fajtársaié.
- 62 A Karakternek kiváló a hallása, másfélszer jobb, mint fajtársaié.
- 63 A Karakternek kiváló a szaglása, másfélszer jobb, mint fajtársaié.

- 64 A Karakternek átlagon felüli az egyensúlyérzéke, Kötél-
tánc Képzettségre fordított minden Kp-ja 4%-ot ér.
- 65 A Karakternek tehetsége van a mászáshoz, Mászás Kép-
zettségre fordított minden Kp-ja 4%-ot ér.
- 66 A Karakter igazi diplomata, bármilyen sértést, félreértést
el tud simítani, csak Intelligencia próbáját kell sikeresen
letennie.
- 67 A Karakter rendkívül hidegvérű, semmi sem tudja kizök-
kenten a nyugalmból
- 68 A Karakter egy, a KM által választott Képzettségben rend-
kívüli tehetség, minden rááldozott Kp-ja duplán számít.
- 69 A Karakter szerencsés. 6k10%-a van arra, hogy bizonyos
szituációkban a helyzet az ő javára dőljön el. Hogy mely
helyzetek oldhatóak meg ezzel a szerencsével, azt a KM
dönti el. A dobott százalék a Karakter élete során nem vál-
tozhat, mindig ugyanannyi az esélye a szerencsére.

8. Tized (6. pont)

- 70 A Karakternek van valami megmagyarázhatatlan vonze-
reje a másik nembeliek irányába. Jelenléte, amennyiben
Szépsége legalább 15, 15E-s Vágy mozaiknak felel meg,
ha társalogni kezd és Intelligenciája legalább 12, partneré-
ben/partnernőjében a Vágy duplázódik. A Vágyakozás
Erősítéséhez mindig hozzá kell adni annyit, amennyivel a
Karakter szépsége a fent feltüntetett minimum Szépség fö-
lött van.
- 71 A Karakter művész. Ha 15 Kp-t rááldoz, valamely művé-
szetnek mesterévé válhat, alkotásaiért jó pénzt fizetnek.
- 72 A Karakternek tehetsége van a fegyverdobásban. Minden
ilyen irányú képzése (pl. Tördobás), negyedével kevesebb
Kp-t igényel. (Fegyverdobás Képzettség Alapfoka:3, Mes-
terfoka: 30)
- 73 A Karakternek tehetsége van a szűrő/vágófegyverek keze-
lésében. Kap +1k10-et a TÉ-jére és VÉ-jére, ha ilyen fegy-
vert használ.
- 74 A Karakternek tehetsége van a szálfegyverek kezelésében.
Kap +1k10-et a TÉ-jére és VÉ-jére, ha ilyen fegyvert hasz-
nál.
- 75 A Karakternek tehetsége van a zúzófegyverek kezelésé-
ben. Kap +1k10-et a TÉ-jére és VÉ-jére, ha ilyen fegy-
vert használ.
- 76 A Karakternek tehetsége van a szűrő/vágófegyverek keze-
lésében. Kap +1k10-et a TÉ-jére és VÉ-jére, ha ilyen fegy-
vert használ.
- 77 A Karakternek tehetsége van a célzófegyverek kezelésé-
ben. Kap +1k10-et a CÉ-jére.
- 78 A Karakter művész. Ha 10 Kp-t rááldoz, valamely művé-
szetnek mesterévé válhat, alkotásaiért jó pénzt fizetnek.
- 79 A Karakter szerencsés. 10k10%-a arra, hogy bizonyos sz-
ituációkban a helyzet az ő javára dőljön el. Hogy mely
helyzetek oldhatóak meg ezzel a szerencsével, azt a KM
dönti el. A dobott százalék a Karakter élete során nem vál-
tozhat, mindig ugyanannyi az esélye, hogy szerencséje
lesz.

9. Tized (9. pont)

- 80 Hatodik érzék. Erre mondják azt, hogy megszimatozza a
veszélyt. A KM-nek a következőképpen kell eljárnia: A Ka-
rakter megérzi, ha veszély fenyegeti, vagy ha baj van. A
veszély és baj mibenlétéről nincs tudomása, sem arról,
hogy mikor következik be. Olyan kellemetlen, rossz érzés
fogja el.
- 81 A Karakter egy általa választott Képzettségben rendkívüli
tehetség, minden rááldozott Kp-ja duplán számít.

- 82 A Karakter nyelvzseni, 5k10 Kp-t kap, amit csak nyelvta-
nulásra költöthet élete folyamán, persze csak akkor, ha alkal-
ma van a nyelvvel ismerkedni.
- 83 A Karakter szerencsés. 1k100-1%-a van arra, hogy bizo-
nyos szituációkban a helyzet az ő javára dőljön el. Hogy
mely helyzetek oldhatóak meg ezzel a „szerencsével”, azt
a KM dönti el. A dobott százalék a Karakter élete során
nem változhat, mindig ugyanannyi az esélye, hogy sze-
rencséje lesz.
- 84 A Karakter a Szerelem művésze. Alapban megkapja a Sze-
xuális kultúra Mesterfokát. Bár ez nem pont ugyanaz, mint
a képzettség, hiszen ez inkább adottság, a hatásuk meg-
egyezik.
- 85 A Karakter a Világi Képzettségekben tehetséges, minden
ilyen Képzettségre ráköltött 3 Kp után még egy Kp-t kap ar-
ra a Képzettségre.
- 86 A Karakter a Harci Képzettségekben tehetséges, minden
ilyen Képzettségre ráköltött 3 Kp után még egy Kp-t kap ar-
ra a Képzettségre.
- 87 Amennyiben a Karakter ügyessége 15 fölött van, akkor
minden százalékos képzettségre költött Kp 4%-ot jelent.
- 88 A Karakter a Tudományos Képzettségekben tehetséges,
minden ilyen Képzettségre ráköltött 3 Kp után még egy
Kp-t kap arra a Képzettségre.
- 89 A Karakter úgy tud beszélni, hogy annak hatása egyenlő
egy 1E-s asztrális varázslatmozaikkal. A hallgatóság a be-
széd befejezése után 2k10 percig még a szónok hatása
alatt áll. A szónoknak ismernie kell a nyelvet minimum
5Kp-ért, s legalább 3 percig beszélnie kell. Az ellenséges
tömeg befolyásolására 6 perces beszéd kell, és egy sike-
res Intelligencia próba. (A KM vigyázzon, mindenhol
nem lehet az embernek kibeszélnie magát. Pl. ott találják
a véres késsel a kezében a szolgák, uruk holtteste felett;
shadoni papok nem fogják szabadon eresztetni a boszor-
kányt; stb. Tipikusan a „birka” tömeg befolyásolására al-
kalmas)

10. Tized (10. pont)

- A képességjavulás nem vonatkozik azokra az értékekre, amit a
Különleges felkészítés eredményezett, nem növelhet értéket 18 il-
letve a faj által megszabott maximum fölé.
- 90 A Karakter hozzáad egyet az erejéhez
- 91 A Karakter hozzáad egyet a gyorsaságához
- 92 A Karakter hozzáad egyet az ügyességéhez
- 93 A Karakter hozzáad egyet az egészségéhez
- 94 A Karakter hozzáad egyet az akaraterejéhez
- 95 A Karakter hozzáad egyet a szépségéhez
- 96 A Karakternek a Pyarroni-módszer diszciplínái, a pajzsok
és az ostrom kivételével, fele annyi pontba kerülnek. Ter-
mészetesen minden minimum 1 Pszi-pontba kerül.
- 97 A Karakter a Mentális behatások ellen védett, az Akarat-
erejének tíz feletti része duplán számít a pajzs kiszámítá-
sakor
- 98 A Karakter az Asztrális behatások ellen védett, az
Asztráljának tíz feletti része duplán számít a pajzs kiszámítá-
sakor
- 99 A Karakter egy képességét eggyel növelheti.
- 100 Élete során egy alkalommal olyan szerencséje lehet, hogy
megússza a biztos halált. Mivel ez egy igazi „deus ex
machina”, a KM-nek kell megmagyaráznia, mi történt. A
Karakter élete során az első alkalommal, amikor meghal-
na, ez „elhasználódik”. E lehetőség nem csak olyan, hogy
például elkerül egy halálos csapást, de a következő kör-
ben lecsapják a fejét, hanem megmenekül a kényes, köz-
vetlen életveszélyt jelentő szituációból.

II. „Negatív” Táblázat

1-3. Tized

01-39 -

5. Tized (1. pont)

- 40 Balkezesség
- 41 Nagytomondó (amolyan Hány János)
- 42 A másik nemmel szembeni gatlásosság
- 43 Meggondolatlan (mindig az első eszébe jutó megoldást választja, nem mérlegel, könnyen kicsúsznak olyan dolgok a száján, ami miatt később főhet a feje)
- 44 Feledékeny (nem szabad semmit sem rábízni, mert hajlamos elfelejteni. Hogy egy bizonyos dolgot elfelejt-e, azt Intelligencia-próbával lehet megtudni)
- 45 Türelmetlen
- 46 Kedveli az idétlen tréfákat (varázshasználók, és lovagok nem dobhatják ki)
- 47 Nem bírja az italt
- 48 Sokat szenved a fogai miatt. 1k6-tal kell dobni. 1-3 két, három havonta heveny fogfájás gyötri. 4-5 gyakran fáj a fog. 6 odvas, rüt fogazat, sokat kínozza fájdalom, lehelete elviselhetetlen
- 49 Erős testszag, udvari ork szinte kibírhatatlan, más fajknál ez inkább csak kellemetlen. (Elfek, félelfek kivételek)

6. Tized (2. pont)

- 50-59 A KM által kiválasztott 1k6 Képzettséghez nincsen tehetsége. Ezek nem lehetnek a Karakter számára elsődlegesen fontos Képzettségek. Azért a tisztelt KM-ek, ne legyetek kíméletesekek, és ami a fontos, a Játékos csak akkor tudhatja meg, hogy tehetségtelen egy Képzettségben, ha már költött rá pontokat. A tehetségtelenség azt jelenti, hogy kétszer annyi Kp-t kell az Alap- és Mesterfok eléréséhez ráköltötenie.

7. Tized (3. pont)

- 60 A Karakter levon 1k2 pontot az erejéből
- 61 A Karakter levon 1k2 pontot a gyorsaságából
- 62 A Karakter levon 1k2 pontot az ügyességéből
- 63 A Karakter levon 1k2 pontot az egészségéből
- 64 A Karakter levon 1k2 pontot az akaraterejéből
- 65 A Karakter levon 1k2 pontot a szépségéből
- 66 A Karakter nehezen alkalmazza a Pszi-t, a pajsok fenntartásán kívül minden egyéb diszciplína alkalmazása kétszer annyi pszi-pontot igényel. (E pont nem jöhet ki varázslóknak, harc- és kardművészeknek)
- 67 A Karakter csak a természetes eredetű betegségekkel szemben kevésbé ellenálló, ezekre az egészségpróbát 2 módosítóval dobja
- 68 A Karakternek gyenge a koncentráló képessége. Minden elmélyülést, odafigyelést jelentő dolognál, (pl. pszi, varázslás stb.) akaratereő próbát kell dobnia
- 69 Beszédhiba (dadogás, pöszesség, hadarás stb.) 1k6-tal kell dobni. 1-4 állandó zavaró beszédhiba koncentrációval leküzdhető. A koncentrációt elegendő bejelenteni, de nem tarthat tovább, mint mondjuk egy varázslat, tehát a mágiahasználókat nem akadályozza. 5-6 Állandó zavaró beszédhiba. Stresszhelyzetben a beszéd érthetlenné torzul, ha a Karakter nem tudja akaratereő-próbáját sikeresen letenni. Az akaratereő-próbát három körönként kísérelheti meg. Egy sikeres próba a veszély elmúltáig biztosít

ja a Karakter számára az érthetőséget. A közvetlen veszély elmúltával azonban, a Karakter beszédhibája 1k10+10 percre visszatér olyan hevesen, hogy semmilyen akaratereő-próba nem képes azt legyőzni.

8. Tized (4. pont)

- 70-79 Allergiás a Karakter valamire, hogy mire, azt a KM dönti el, a fontos, hogy ne túl gyakran találkozasson a Karakter vele. A súlyosságát a következő 1k6-os dobás dönti el. 1-3: tüsszögés, viszketés. 4-5 heves, égető viszketés, hosszan tartó tüsszögés, könnyezés, heves rosszullét. 6 lgen súlyos rosszullét, fulladás, ájulás.

9. Tized (5. pont)

- Ebben a Tizedben szereplő pontoknál a * jel a következőket jelenti. A játékos még egyszer dobjon 1k6-tal. Ha a dobás 1-4, akkor a készítés akaratereő próbával leküzdhető. Amennyiben a dobás 5 vagy 6, a játékos nem képes a készítést leküzdni. Ezek egy állandóan jelenlévő 100E-s Asztrális varázslatnak felelnek meg. Ha rá akarják kényszeríteni az általa gyűlölt dolog elviselésére, és az irtózását nem képes leküzdni, akkor az Ámokfutás (93) pontnál leírtak szerint viselkedik.

- 80 Klausztrófia*: Bezártsági érzés
- 81 Beteges félelem a rovaroktól*
- 82 Beteges félelem a pókoktól*
- 83 Beteges félelem a kígyóktól*
- 84 Tériszony*
- 85 Irtózás a mély víztől, hajóktól és minden fajta vízijárműtől
- 86 Beteges félelem egy bizonyos lénytől, amit a KM választ ki a Bestiáriumból. E lény látványa legyőzhetetlen rettegéssel tölti el.
- 87 Beteges félelem valamilyen, a KM által megszabott dologtól.*
- 88 A karakter vészhelyzetben pánikba esik, és elmenekül.*
- 89 Beteges félelem a mágiától.

10. Tized (6. pont)

- Ebben a Tizedben szereplő pontoknál a * jel a következőket jelenti. A játékos még egyszer dobjon 1k6-tal. Ha a dobás 1-4, akkor a vágy akaratereő próbával leküzdhető. Amennyiben a dobás 5 vagy 6, a játékos nem képes a vágyat leküzdni. Lehet, hogy e betegségek évekig nem jelentkeznek, ám lehet, hogy a legrosszabb pillanatban törnek ki ismét.

- 90 Megalománia: a Karakter alaptalanul mindenkinél többre tartja önmagát. Rendkívül híresnek, mindenkinél előbbrevalónak véli a személyét.
- 91 Kleptománia*: Beteges lopási vágy.
- 92 Üldözési mánia: A Karakter mindenben ellene irányuló támadást sejt, mindenben ellene irányuló cselszövést gyanít. Enyhe változata (1k6 dobáson 1-5) csupán mindent feleslegesen túlbonyolít, rendkívül bizalmatlan mindenivel szemben. A legvadabb változata: 6-os dobás esetén már igencsak kibírhatatlan a Karakter.
- 93 Ámokfutás*: Valamilyen ritka ingerre (pl. valami hang, szag stb.), amit a játékos és a KM együtt határoz meg, a Karakter gyilkológéppé válik. Mindent és mindenkit gondolkodás nélkül megtámad. A harcértékei a következőképpen módosulnak, TÉ: +40, VÉ: -40. A fegyver és pajs VÉ-je nem adódik hozzá a VÉ-jéhez, mert a

karakter nem gondol a védekezésre. Ilyenkor nem képes varázsolni vagy pszi-t alkalmazni, bár pajzsai nem módosulnak. A roham alatt asztrális és mentális módon a Karaktert csak háromszoros erősítéssel lehet befolyásolni. A rohamot a játékos nem tudja szándékosan előidézni, a roham elmúltával teljesen levert állapotba kerül, ami napokig is eltarthat. A roham 1k100+50 körig tart, ez idő alatt a Karakter mindent összekasabol, még a holtakat is miszlikbe aprítja, ha már más támadnivaló nem akad.

- 94 Pirománia*: gyűjtogatási hajlam. A Karakter a KM által meghatározott időben ellenállhatatlan vágyat érez, hogy felgyűjtson valamit. (Tűzvarázló és pap semmiképpen nem lehet piromániás, varázlók pedig csak a gyengébb fajtájú betegségben szenvedhetnek)
- 95 Beteges hazudozó (Nem lehet pap, paplovag, lovag)
- 96 Szexmániás: (Tizennyolc éven felülieknek!!) Szóval, csak azon jár az esze... Sőt, mindent meg is tesz azért, hogy meglegyen a napi...
- 97 Depresszió*: időszakonként teljes levertség lesz úrrá a Karakteren, semmi sem képes kizökkenteni az egykedvű levertségből. Ez az időszak változó hosszúságú lehet.
- 98 Epilepszia: Valamilyen hatásra, ingerre, a Karakter epilepsziás rohamot kap. Rángógörcs(vitustánc), fulladás, hirtelen eszméletvesztés, nyelvharapás. A rohamot minden esetben mély, ájulásszerű alvás követi.
- 99 A Karakter ellenállhatatlan vágyat érez, hogy megöljön valakit. Nagyon veszélyes, mert mindent el fog követni, hogy ne bukjon le. Az áldozat mindig gyengébb, mint ő. Csupán az ölés vágya vezérli. Az áldozatot mindig a KM választja ki. Az inger hatására a Karakteren mintha egy 100E-s Orgyilkosság varázslat működne, annak is az első módszere, pusztán csak abban különbözik attól, hogy a Karakter a saját kezével akarja az áldozatát elveszejteni. A játék érdekében a célpont ne legyen egy másik JK.*
- 100 Dobj még kétszer ebből a táblából!

III. „Semleges” táblázat

A most következők mindenkire vonatkoznak, hiszen kisebb rossz, vagy jó szokása mindenkinek van.

- 1-30 -
- 31 Pedáns
- 32 Rendetlen
- 33 Nagyhangú, állandóan figyelmeztetni kell, hogy fogja vissza a hangerőt
- 34 Hallgató
- 35 Szószátyár
- 36 Nem szeret fürdeni
- 37 Tisztaság mániás
- 38 Mindig éhes
- 39 Mindig dobol az asztalon az ujjával
- 40 Sokat füttyörszik
- 41 Lusta, ha lehet kivonja magát a munka alól
- 42 Szerény
- 43 Szívogatja az orrát.
- 44 Szívogatja a fogát
- 45 Állandóan az orrát dörzsöli
- 46 Ha elbambul, hajlamos arra, hogy az orrát piszkálja
- 47 Állandóan köszörüli a torkát
- 48 A beszéd közben sokszor „ő”-zik

- 49 A beszéd közben sokszor szünetet tart, mintha menet közben is gondolkodna azon, mit is fog mondani.
- 50 Szeret idegen szavakat használni, lehetőleg olyan nyelven, amit a másik nem ismer
- 51 Szereti a verseket
- 52 Ropogtatja az ujjait
- 53 Harsányan nevet
- 54 Csiklandós
- 55 Ha ideges, hunyorgatja az egyik szemét
- 56 Állandóan ugyanazt a szófordulatot használja (Pl. „Lássuk csak”, „Mi újság”, „Konkrétan”, „Összefoglalva” stb.)
- 57 Beszéd közben hevesen gesztikulál
- 58 Sokat izzad
- 59 Állandóan babrál valamivel
- 60 Köpköd
- 61 Szeret mindig rágcálni valamit
- 62 Mindig nagy feneket kerít a mondandójának
- 63 Kedveli a hatásos dolgokat
- 64 A ruházatán valami apróság mindig rossz. (Pl. lóg egy zsinór, ferde a kalapja stb.)
- 65 Mindig elkésik, vagy mindenhova rohanva kell érkeznie
- 66 Mindenhova előbb érkezik
- 67 Mindent kétszer is ellenőriz
- 68 Minden ajtót becsap
- 69 Van egy kedvenc apró tárgy, amit mindig a kezében tart, ha nem találja irtó dühössé, idegessé válik
- 70 Megrögzött alvási szokásai vannak
- 71 Ha férfi, korán kopaszodni kezd, ha nő, akkor csúnya a haja (Elfek, félelfek kivételek)
- 72 Szereti az állatokat
- 73 Kíváncsiskodó
- 74 Könnyen belelkesül minden ötletre
- 75 Mindent kételkedve fogad, kétszer annyi bizonyíték kell neki, mint másoknak
- 76 Mindenért morog
- 77 Jóhiszemű
- 78 Utál egyedül lenni
- 79 Szereti a magányt
- 80 Bizalmaskodó
- 81 Halkan beszél
- 82 Türelmes
- 83 Rágja a körmét
- 84 Mindent megmagyaráz
- 85 Mindenről „hallott már”
- 86 Mindenki kellemes társalgónak tartja, pedig csak mindenkit „meg tud hallgatni”
- 87 Látszólag semmi sem érdekli
- 88 Szeret énekelni, nem biztos, hogy tud; ha teheti, dalra fakad
- 89 Beszéd közben a mutatoujjával, mint egy pálcával, mutatgat
- 90 Könnyen méregbe gurul, de könnyen meg is nyugszik
- 91 Mindig jókedvű
- 92 Hajlamos egy kicsit az önsajnálatra és –sajnáltatásra
- 93 Szüksége van a többiek elismerésére
- 94 Mindig komor
- 95 Könnyen elneveti magát
- 96 Válassz egyet ebből a táblából 31 és 95 között
- 97 Dobj ebből a táblából még kétszer
- 98 Dobj a „pozitív” táblából még egyszer
- 99 Dobj a „negatív” táblából még egyszer
- 100 Dobj minden táblából még egyszer



SZILÁNKOK

Kalandötletek kalandmestereknek

Thagor, a boszorkánykirály hadra készül, újabb földeket akar birodalmához csatolni. Ellenfeléhez, XVI. Londer királyhoz köveket küld, ajándékokkal megrakodva. Az ékszeres, selymek és más csecsebecsék között van egy csodaszép, 20 cm körüli, csuklyás varázslót formázó márványszobrocska.

A tárgyalások gyorsan lezáródnak, a király számára egyértelmű lesz, hogy a boszorkánykirály meg akarja szerezni országa felett az uralmat. Megkezdődik a készülődés. Azonban minden balul üt ki, a boszorkánykirály Londer minden lépéséről mintha előre tudna, az udvarban mindenki mindenkivel összeütközésbe kerül, úgy tűnik a fejetlenség az ország vesztét okozhatja. A király – természetesen – a parti varázslóját bízta meg azzal, hogy derítse ki mi van háttérben; Londer logikusan arra gondol, gonosz mágiával áll szemben.

A partinak bizony nem lesz könnyű dolga. A boszorkánykirály egyik hadnagyát 20 cm-es szobrocskává alakította, a Szobor (Statue) és a Kicsinyítés (Reduce) varázslatok segítségével. Mind ezt Állandósítás (Permanency - 8) varázslattal egészítette ki. Mindennek tetejébe a hadnagy rendkívüli mentális képességekkel rendelkezik, azaz pszionista.

A varázslatok hatására, tetszőlegesen alakul át kőalakjából hús-vér lényre, illetve vissza (mindkét irányba az átalakulás egy körig tart). Ugyanakkor kő alakban is lát, hall, sőt pszi-képességeit is használni tudja!

*

Egy kicsiny fejedelemség öregedő uralkodója úgy próbálja meg népének jövőjét biztosítani, hogy fiát az egyik szomszédos ország királyának leányával házassítja össze. Terve egyenesen halad a siker felé, a király örömmel fogadja a leánykérést, és a herceg-nő is ígént mond a jóképű trónörökösnek. Kitérnek az esküvő napját, s a fiatal menyasszony erős kísérettel útnak indul jövődöbelijéhez, a fejedelemség fővárosa felé.

A fejedelemhez azonban csak néhány katonája érkezik meg, azzal, hogy a hercegnőt egy hatalmas erejű varázsló elrabolta. Az úton egy kisebb ork sereg támadt rájuk, s csak későn döbrentek rá a kísérőkre, hogy figyelemelterelésről van szó. Hamarosan egy fekete csuhás alak emelkedett fel a királyi hintó mellől, karjában a hercegnővel, aki láthatóan bűbáj hatása alá került. A katonák nem merték fűket emelni a repülő varázsló ellen, attól félve, hogy a hercegnőt találják el. A gonosz mágus pedig áldozatával hamar eltűnt a zord hegyvidék szírtjei között.

Az uralkodó döbrenten értesül a hírről. A varázslót régről ismeri, aki már hosszú-hosszú évek óta a hegyek között él, s ezidáig semmilyen galibát nem okozott, jóformán el sem hagyta denevérekkel teli tornyát.

A királyleányt természetesen ki kell szabadítani. A fejedelem fia maga indul a veszélyes vállalkozásra, de az uralkodó felbérrel mellé még néhány kalandozót is (a parti).

A fiatal, jóképű trónörökösről csak a kaland végén – amikor a parti szembe kerül a varázslóval – derül ki, hogy mennyire nem tapasztalatlan ifjúfiú. A hercegnő elrablásának tervét együtt főzte ki a varázslóval, akit barátságának felajánlásával – mely később, amikor uralkodó lesz igen sokat jelenthet – nyert meg magának. Ugyanis rádöbrent, hogy a király leányát hamarosan követnék a rokonok, akik helyett kívánnának a fejedelemség vezető posztjain, majd tanácsadók és papok érkeznének, hogy segítsék a fiatal ural-

kodót, hogy helyes döntéseket hozzon... A kicsiny fejedelemség hamarosan tartományi szintre süllyedne, elveszítve önállóságát és kérdés, hogy meddig lenne szükség fejedelemre...

*

A Fehér Kör varázslóiskola régóta harcban áll a Viharmagiszterekkel. Hosszú idő után először, egy tehetséges fiatal mágusuk képes volt beépülni a Viharmagiszterek szektájába. Sőt, megtudta a Vi-harok Tornya csapdáinak, ajtóinak nyitó varázsszavait is. Természetesen azonnal üzenetet küldött, s útnak indult a Fehér Kör számára felbecsülhetetlen értéket jelentő tudással a fejében.

Rendtársai azonban hiába várják, nem érkezik meg. A kristálygömb, mely a fiatal varázsló életerejével mágikus kapcsolatban áll, nem váltja színét feketére, azaz nem jelez halált. A Fehér Kör leghatalmasabbjai ezután kereső mágiával próbálkoznak, s azt észlelik, hogy az elveszett mágus egyenesen a Pusztulat fennsíkja felé tart – nyilvánvalóan nem saját akaratából. A rend természetesen azonnal a legfelső körbe tartozó mágusok közül küldene el egy párat, azonban a kopár kősvatag messze földön ismert, különleges szörnyetegeiről, szélsőséges időjárásáról, s arról a különös képességéről, hogy a varázslatokat eltorzítja. Ez utóbbi jellemvonás elrettenti a leghatalmasabb varázslót is attól, hogy a Pusztulat fennsíkja felé merészkedjen...

A feladat a partira hárul: visszahozni az elveszett varázslót. Háttér: A mágus emberkereskedők fogságába került, akik át akarják csempészni hús-vér árujukat egy másik birodalomba. A mindezt elszánt gazemberek talán az egyedüliek, akik neki mernek vágni a Pusztulat fennsíkjának. A partinak komolyan meg kell dolgoznia béréért, mely ennél a kalandnál nem feltétlenül aranyat és kincset, hanem különleges varázstárgyakat jelenthet. Meg kell küzdeniük a fennsík borzalmas szörnyetegeivel, el kell viselniük a nappali forróságot és az éjszakai fagyot, ki kell menekíteniük a rabszolgakereskedők keze közül a varázslót, akit haza kell kísérniük, s mindenek tetejébe szembe kell szállniuk az ellenséges NPC partival, akit a Viharmagiszterek béreltek fel, ugyanis ők is rádöbrentek arra, hogy milyen értékes az elveszett mágus.

*

Hamenon városából Agbar-ba, a császárság szívébe kell szállítani a Szivárvány Koronát, egy isteni kezekből származó kegytárgyat. A helybéli papok hatalmas ceremóniával indítják útra az ereklyét, melyet egy kisebb hadsereg kísér a fővárosba. Ez a korona azonban nem az igazi, hanem egy hamisítvány, az igazi Szivárvány Koronát a parti, rejtve viszi magával. Ezzel a trükkkel Amoten, a rend helyi főpapja biztosítva látja a kegytárgy biztos megérkezését, hiszen a hamis korona vonzza majd magára az esetleges támadásokat, míg a parti az igazit könnyedén eljuttatja Agbarba. Minden a terv szerint történik, a hamis koronát kísérő sereget többször megtámadják, míg a parti viszonylag könnyedén eljut a fővárosba. Ott azonban kiderül a Szivárvány Korona nem valódi! A gyanú természetesen a partira terelődik.

Háttér: Amoten hatalmát nagyrészt annak köszönhette, hogy titkon a korona erejét használta fel előbbre jutása érdekében. A partinál levő valódi koronát pedig egy mestertolvajjal útközben kicseréltette egy hamisítványra...

Rablóbandák

Ugye, mindannyian találkoztunk már rablóbandákkal a szerepjáték során? Ők a legalkalmasabbak arra, hogy egy kis zűrzavart keltsenek a civilizált területeken, ahol már régóta az emberek uralkodnak. Efféle helyen nem lehetnek egyéb humanoidok és szörnyek (vagy legalábbis eléggé ritkán); eltszultak már a helyi hatóságok elől, s az állandó járőrök biztosítják, hogy ne is térhessenek vissza. Legfeljebb egy-egy eldugott helyen találkozhatunk néhányal, mely átvészelte az irtóhadjáratot - ebből kifolyólag, ezek valószínűleg nagyon erősek vagy jól szervezettek, esetleg képesek igen jól elrejtőzni. Teljesen más a helyzet azonban a kisebb-nagyobb rablóbandákkal.

Ahol egy ork feltűnése azonnal figyelmet kelt, ott senki nem törődik egy vándorszerzetessel vagy egy útmenti koldussal. Pedig mindkettő felderítő lehet!

A rablóbandák fontos szerepet tölthetnek be a környék életében. Lehetnek a lakosok védelmezői (mint Robin Hood), de lehetnek az elnyomás eszközei is a földesúr kezében. Az sem ritka, hogy a szomszédos hatalom zsoldjában állnak, mely saját bérenceit küldi ellenfele gyengítésére. Ekkor a csapat célja inkább a zavarkeltés, a felderítés, de nem fognak futni hagyni egy gazdagon megrakott karavánt sem, ha éppen előttük megy az úton, amennyiben nem veszélyeztetik eredeti küldetésüket.

Előfordulhat éppen az is, hogy néhány, az erdőbe menekült földműves összeáll, és megpróbál más módon jövedelemhez jutni.

A bandák mérete, erőssége nemcsak a rablók számától függ. Fontosak kapcsolataik is. Minél erősebb a rablócsapat, annál jobb felderítőik és kémeik vannak a környéken, vagy akár a környékbeli városokban is. Természetesen a rablott holmit is értékesíteni kell valahol. A banda tagjai maguk is piacra dobhatják az árut valahol távolabb, de rendszeresen látogathatják őket a környék orgazdái, akik leveszik ezt a gondot a vállukról.

A csapat felépítése egyszerű, de azért vannak bizonyos követelményei annak, hogy sikeresen működhessenek. Legalább 15 főből kell állnia, hogy fenn tudjon maradni. Tagjai:

1. VEZETŐ

Valószínűleg a legerősebb, vagy pedig valamilyen oknál fogva a legnagyobb befolyással rendelkező személyiség. Hatalma bármilyen forrásból származhat, amit a többiek elismernek (mágiahasználat, gazdagság, intelligencia, rábeszélőképesség, fizikai erő, stb.).



2. ALVEZÉREK

Legalább két ember, akik összefogják a csapatot és felügyelik az embereket. Lehet, hogy ők a csapat legbrutálisabb tagjai, de néha ők rendelkeznek a legnagyobb szakértelemmel bizonyos területeken. Ide tartozik a csapat mágusa, füvesembere, papja, stb.

3. FELDERÍTŐK

Legalább 3-4 ember, akik gyorsabbak és kitartóbbak a csapat többi tagjánál (magasabb Egészség), s rendelkeznek a futás

(Running) szakértelemmel. Fegyvereik közé tartozik az íj, de nem riadnak vissza a közelharctól sem. Legtöbbjük képes bizonyos állathangok utánzására, vagy rendelkeznek valamilyen síppal, kürttel, amivel riaszthatják a többieket. A felderítők valószínűleg tolvajok, de akár vándorok is lehetnek; bármilyen fajból származhatnak, mely jól mozog a fák között (például féltündék).



4. KÖZKATONÁK

Ők alkotják a csapat derékhadát, soraikba gyakorlatilag bárki beléphet. Néhányan közülük tipikus haramiák, de akadnak, akik azért állnak a bandába, hogy élelmet szerezzenek gyerekeiknek. A banda felépítésétől függően lehetnek harcosok, tolvajok, szintjük a csapat működésének idejétől függ. A rablónak állók természetesen mind itt kezdik, és ha képességeik nem emelik ki őket a tömegből, akkor itt is végzik.

5. FÜGGETLENEK

A csapathoz lazábban kötődő emberek. Ide tartozik mindenki, akivel egyedivé és színesebbé lehet tenni a rablóbandát. A banda áruit forgalmazó orgazdák, akik nem vesznek részt a támadásokban, környékbéliek (utcalányok, koldusok, vándor-énekesek, fogadósok, stb.), akik egy-egy jó tippet adnak időnként a haramiáknak. Megfelelő ellenszolgáltatásért esetleg még azt is megteszik, hogy vezetőnek ajánlkozva, csapdába csalják a gyanútlan utazókat. Ebbe a csoportba tartoznak mindazok a lények, akik saját különleges tulajdonságaikat a banda szolgálatába állítják, de nem sorolhatók be a közkatonák közé (ilyen lehet például: lopakodó skulk, alakváltó). Ide tartozhat az erdőben élő boszorkány is, akihez még a vezérek is csak félve mernek közeledni, de néha bizony szükségük van rá...

A csapat szervezetsége is változó lehet. A magányos rablók bárhol megtalálhatók, bár ebben az esetben nem beszélhetünk bandáról. Ezek esetleg egyedül utazókra vadásznak, vagy átutazóktól pénzt zsarolnak ki. A legegyszerűbb eset az, amikor néhány helybéli összeáll. Ilyenkor nincs állandó táborhelyük, mindenki éli tovább saját életét, és úzi mesterességét, este azonban mindannyian összegyűlnek egy közös kiruccanásra.

A következő szervezetségi szint a kidolgozott taktikával dolgozó csapat. Ez lehet bármilyen nomád törzs vagy népcsoport, vagy egy vezető köré csoportosuló útonállócsapat. A nomád törzs esetében a fosztogatás lehet megélhetési forrás, szinte bevett szokás. Azok a magányosabb tolvajok akik már régen úzik ezt a mesterességet, felismerik hogy javulnak az esélyeik, gazdagabb zsákmányt szerezhetnek. Ilyenek a lótolvajok, marhatolvajok, akik egy helyen lecsapnak, majd az állatokat másol értékesítik, és gondosan ügyelnek arra, hogy túl hamar ne térjenek vissza az előző rablásuk színhelyére. Nekik sincs állandó táborhelyük. Ide tartozik minden olyan szörny is, akiknek nincs gazdaságuk, nem termelnek semmit, és mások kifizetéséből élnek (lopakodók, ogre törzsek). Az ilyen típusú csapatra remek például szolgálnak a vadnyugat marhatolvajai.

Hasonló szervezetségűek a városok tolvajcéhjei is (mesterségesen létrehozott csoportok), azonban ők inkább a városok-

ban tevékenykednek. A városon kívül nagyon ritkán dolgoznak, esetleg egy emberablás, házfélégetés vagy gyilkosság erejéig merészkednek ki a falak mögül. Az idő múlásával azonban a tolvajcéh is fejlődik, már tanítja a tagjait, új embereket toboroz, és szervezetsége alapján lassan eléri a jól képzett szintet.

A következő fokozat a már valamilyen képzettséggel rendelkező csapat. Ilyenek a szökött katonák, vagy a háborúk után elbocsátott zsoldosok. Ilyen csapatok létrejöttére rengeteg példát találunk a történelemben is. Ilyenek voltak az elbocsátott itáliai zsoldosok, akik pénz híján a lakosságot fosztogatták. Némelyik zsoldoskapitány akkora erővel rendelkezett, hogy képes volt elfoglalni egy-egy várost, s államfők tárgyaltak vele. A magyarországi történelemben ugyanígy előfordult, hogy a távozó zsoldosok magukkal vittek minden mozdíthatót.

Ezek a csapatok már katonai stratégiai tudással rendelkeznek, és remekül értenek a fegyverforgatáshoz. Ide tartoznak a középkori rablólovagok is, akik saját csapataikkal fosztogatták a környéket. Így táboruk (várjuk) is megfelelően kiépített, és védett. Ilyen szökött csapatok, vagy hatalmaskodó urak azonban nem csak a nyugati világban voltak.

A középkori Kínában játszódik Si Naj An: Vízparti történet c. műve. A könyv egy jóslat beteljesedéséről szól, hogy hogyan gyűlik össze egy helyre a 136 csillag. A csillagok mindegyike rablóként tengeti életét a földön, szemben a korrupt hatalommal. Rablóvá válásuk, egymásra találásuk hősi történetét meséli el az író.

A legszervezettebbek azonban a megbízásból dolgozó csapatok. Ezek szinte már játékos karaktereknek is elmennek. Az ilyen csapat magja már lehet, hogy nem magától jön létre, hanem valaki egyenesen erre a célra válogatja össze. Közöttük már megtalálhatók a mágiahasználók is (egy helybéli földművesekből álló csapathoz nem csatlakozik egy mágus, hacsak nincs valamilyen nagyszabású terve). Ezek az emberek azután magukhoz vonzzák az adott terület rablóit, és közülük kiválogatják közkatonáikat. Ők már nagyon céltudatosan mozognak, nagyon hamar felépítik szervezetüket. Fél év múlva már rendelkeznek megfelelően kiépített kapcsolatokkal, értékesítési hálózattal, lefizetett besúgókkal. Valószínűleg felveszik a kapcsolatot a környező városok tolvajcéhjeivel is (esetleg saját maguk hoznak létre egyet, a régi elpusztításával). A rablók nagy csoportjába tartoznak még a kalózok is (rölk bővebben majd egy későbbi számban szólnunk majd).

A bandák felszereltsége bármilyen lehet, ez attól függ, hogy milyen területen vagyunk, és, hogy milyen a csapat szervezetsége. Minél régebben működik sikeresen egy banda, annál jobb felszereléssel és páncélzattal rendelkezik. Kisebb rablóbandáknál gyakori fegyver a furkósbót, a rövidkard és a rövid íj, ezenkívül mindenféle fegyver, ami a zsákmányból kerül ki. Páncélzatuk inkább a halkabb mozgást lehetővé tevő bőrpáncél, szegecselt bőrpáncél. Természetesen itt az erősebbek választanak először, és így nekik van jobb felszerelésük. A kezdeti szedett-vedett fegyverzetet azután idővel felváltja a hosszúkard, pajzs, és a lánjing. A csapathoz csatlakozhatnak egyéb kalandorok is, akik természetesen magukkal hozzák saját felszerel-

süket, de legfőképpen tudásukat, amit aztán alvezérré válásuk után, vagy a bandafőnök parancsára átadhatnak a többieknek, kiképezhetik őket a fegyverek forgatására, és kidolgozhatnak számukra megfelelő stratégiákat. A vezér, vagy az alvezér bármilyen különleges fegyvert (kétkezes kard stb.) is használhat, ami azonnal felismerhető, és felér egy bemutatkozással az arra járók számára. Néha legendák alakulhatnak ki egy kard körül, ami a környéken igazán híressé teszi viselőjét. (Gondoljunk arra, hogy az egész életükben a földdel foglalkozó földművesek mit mesélhetnek a kétkezes kardra specializálódott rablóvezérrel, amikor megtalálják a megtámadott karaván maradványai között a vezér által megölt örök holttesteit, hatalmas, tátongó sebekkel.) A legenda persze túloz, de mindig van valóság alapja is.

Ha gondosan megterveztük a rablóbandát, akkor vigyázzunk, hogy szerepük ne merüljön ki abban, hogy megtámadják a játékosok kis csapatát, akik egy nagyobb összecsapásban miszlikre aprítják őket. Ha a karakterek egyszerűen beszélnek a rablók táborába ahol mindenki alszik, vagy azok éppen kockáznak, akkor nem megfelelően játszottuk ki a rablók-

kat. Ha a bandának van egy komolyabb állandó táborhelye, akkor ahhoz tervezzük meg a védelmet is. A rablók sem hagyják védtelenül táborukat, számolnak a portyázó katonákkal. Valószínűleg állítanak őrséget, esetleg csapdákkal veszik körbe a táborukat (főképp ha állandó táboruk van). Gondoljunk csak arra, hogy a helyi katonaság valószínűleg régen vadászik rájuk! Ha elképzeljük, hogy mit tennének a játékosok saját táboruk védelmére ha ők lennének a banda tagjai, akkor már tudjuk is, hogy milyen óvintézkedéseket tettek a rablók. Méreggel vagy akár csak ürülékkel bekent karók a veremcsapda alján, fák koronái között rejtőző állandó őrség, esetleg mágikus védővarázslatok. Itt nem kell bonyolult dolgokra gondolni. Egy Védelem rúnája (Glyph of Warding) mágia-



körbeveszik a tábor területét vagy a bejárat környékét, de nem egy tűzvarázslatot raknak bele, ahogy azt mindenki elképzelné, hanem egy fényvarázslatot, és valami olyan mágiát, ami képes megfelelő zajt csapni (például: Audible Glamour). Ez meghiúsítja a meglepetésszerű támadásokat, és ezen csak azok képesek bejönni, akik tudják a jelszót. Ezeket a mágiákat akár tekercsekről is fel lehet olvasni. Ha rendelkezésre áll, akkor a Riasztóvaráz (Alarm) varázslat is megteszi (azonban ezt folyton meg kell újítani). Mágikus védelmet valószínűleg csak a nagy, és jól felszerelt bandák táborhelyén találhatunk, ahol már mágiahasználók is vannak. Egyéb helyeken hasonló célt szolgálhat egy egyszerű madzag is, amelyre csengőket kötöttek. A rablók egyik erőssége az, hogy senki sem tudja pontosan hol a szállásuk. Ha ez kiderül, akkor már nagyon sebezhetőek az ellenük felvonuló erők ellen, és ekkor már csak egy dolog marad hátra: a költözés. Így valószínűleg nem fogják megvárni az elfogásukra küldött csapatokat, hacsak erre nincs valamilyen jó okuk. Ha jól belegondolunk, ez teljesen érthető is. Annak ugyanis semmi értelme nincs, hogy megpróbáljanak megvédeni egy adott területet, még akkor sem ha ez egy ideig a táboruk volt. A rablók taktikája nagyban függ az adott helyzettől.

Általában ők sem rohannak meg ész nélkül mindenkit. Íme pár ötlet, amit inkább a nagyobb bandák használhatnak sikerrel:

1. Karavánok esetében: Lelőni a lovakat és várni. (Ez csak, várhatóan komoly zsákmány esetén célravezető, hiszen könnyen előfordulhat, hogy a ló értékesebb mint a szekerek rakománya.) A lovak nélkül nem valószínű hogy bárki is túl messzire elhúzza a szekereket. Esetleg fákat keresztüldönteni az úton a karaván előtt és mögött, ilyenkor a szekerek biztos ottnmaradnak. A kísérőket hagyni kell elmenekülni, ekkor a banda híre nő, és ha nem engedik el a kísérőket, akkor azok még képesek súlyos veszteségeket okozni a bandának. Ha a kísérők ottnmaradnak, akkor egyszerű kisebb rajtaütésekkel nyugtalanítani (ritkítani) őket. Ez azt jelenti hogy pár nyílvevő kilövése után visszahúzódní, a kisebb üldöző csapatokat csapdába csalni. Erre tökéletes a veremcsapda, a vassulyom, és a leghatásosabb a papi Befonás (*Entangle*) varázslat. Képzeliük el a fák közé berohanó üldözők meglepetését! Ezután mindaddig újra támadni – de nem bocsátkozni közelharcba – amíg az örök száma jelentősen le nem csökken! Ha az örök elfogytak, vagy egyszerre kitornek, és otthagyják a holmit, akkor már szabad a préda. Vigyázat: ez a taktika nem működik nagyon sűrűn lakott területeken vagy nagy forgalmú utakon.

2. Magányos utas: először nyilazni, és ha a nyilak jelentősen megsebeztek, akkor a közkatona közrefogják. Egy magányos utazó nem valószínű, hogy képes lenne ellenállni hat fegyveresnek, különösen nem akkor, ha például hálót használ. Ha mégis ellenáll, akkor az első halott közkatona után elmenekülni, majd pedig nyomon követni, és megvárni amíg elalszik... Magányos lovasokat megijeszteni, és a nyak vagy mellmagasságban kifeszíthető vékony, de erős kötelek vagy esetleg drótok felé kergetni (a lovas valószínűleg vágatni kezd, és nem fogja észrevenni a köteleket). A kötel lehet akár láthatatlan is (lát-hatatlanság varázslat, vagy eltüntetőpor). Hasznos lehet még a Wyvern őr (*Wyvern watch*) is, ennek az az előnye, hogy az áldozat egyszerűen megdermed, teljesen ki lesz szolgáltatva a rablóknak.

3. Kisebb csapatok: Ha a hely megfelelő (ritkábban lakott), akkor ugyanúgy távolabbról nyilazni, először a legkevesebb páncélzattal rendelkező emberekre (mágusok), vagy a lovakra, majd a hatástól függően visszahúzódní, vagy folytatni a nyilazást. Ha keményen ellenállnak, akkor pár ember követi, és nyilakkal nyugtalanítja őket. Megvárják az éjszakát, amíg leveszik a páncélt, majd pár óránként kilőnek feléjük egy-két nyílvevőt. Az üldöző csapat többi része ezalatt pihen. Ha az üldözöttet sikerül ébren tartani akkor reggel a csapat kipihen része megrohanja a kifárasztott ellenfelet (nincsenek új varázslatok, minuszok a támadásra a kialvatlanság miatt, stb.). Itt is vigyázzunk arra, hogy a földművesekből álló banda nem támadja meg az állig felfegyverzett kalandorok csoportját! Néha nem is az átutazók lemészárlása a cél. Ha a kereskedő, vagy az átutazó gazdag vagy a családja gazdag, akkor érdemes inkább elfogni, és csak váltságdíj fejében elengedni őket. (Persze ennek kiderítéséhez ismét nagyfokú szervezethegre, és fejlett besúgóhálózatra van szükség.) Ilyen esetekre is rendelkezhetnek megfelelő fegyverekkel, és taktikával. Használhatnak hálókat, vagy mérgeket az ellenség lebénítására, vagy mozgásának korlátozására, lefegyverezhetik őket (lefegyverzés manőver), ismeretes az „elnyomás” taktika is, ahol mindannyian rávetik magukat az adott személyre, és egyszerűen saját súlyukkal legyűrik. Használhatják a fogós csákllyát (rúdra erősített félkör alakú, fűrészfogakkal ellátott fémrész) ami segítségével viszonylag egyszerűen képesek a jó páncélzattal rendelkezőket is mozgásképtelenné tenni (csak 10 AC-t kell megütniük).

Veszélyeztethetik a kereskedőutak karavánjait, terrorizálhatják a környéket, és így fontos tényezővé válhatnak a területen. A kereskedők árai emelkednek, megnő a harcosok és testőrök iránti kereslet, a terület kissé elszigetelődik a környezetétől. Az alábbi rablóbanda már több éve rettegésben tartja a határvidék lakóit, dacol a határhegységekben lakó orkokkal, hobgoblinokkal és nagy gondot okoz a terület urainak.

Példaként jöjjön egy banda tagjainak leírása:

Vezér:

5. szintű harcos. Erő18/42 (+1, +3). Pajzs, lánzing+1, hosszúkard+1, gyógyító varázslat. AC: 3 + (esetleg ügyesség), hosszúkard specializáció. THACO:13. Sebzés:d8+6.

Alvezérek:

Három 3. szintű harcos. Lánzing, pajzs, esetleg valamelyikük rendelkezik mágikus fegyverrel, vagy varázslattal. Kivételes erő (nagyobb mint 16).

Két 4. szintű tolvaj. A felderítők vezetői. Bőrpáncél, egykűnél egy +1 tör, a másikuknál egy +1 rövidkard, rövid íjak. 17-es ügyesség.

Felderítők:

Tíz 2. szintű tolvaj. Rövidkardokkal, rövid íjakkal, bőrpáncéllal felszerelve.

Közkatona:

Tizenhárom 2. szintű harcos, szegecselt bőrpáncélban, hosszúkarddal felszerelve.

Tíz 0. és 1. szintű harcos. Szegecselt bőrpáncél, bőrpáncél, hosszúkard.

Független:

A bandához tartozik még egy 3. szintű pap is. Lánzing. Egyéb felszerelés a papnak megfelelően, és legalább 16-os Bölcsesség. Négy 1. szintű, három 2. szintű varázslat.

Ez az összeállítás a csapat erősségének megfelelően gyengíthető, vagy erősíthető, és tetszőlegesen kibővíthető még mágikus tárgyakkal is, a világnak megfelelően. Arra azért vigyázzunk, hogy a zsákmányból a rangban elől állók választanak először, így a jobb tárgyak valószínűleg náluk találhatók. A rablók kincseit szintén mindenki a saját világának megfelelően alakíthatja ki, de ne legyen túl sok! A rablóélet ugyanis eléggé kockázatos, a büntetés pedig nagyon szigorú. A banda céljai is többfélék lehetnek. Ha csak a pénzszerzés vezeti a bandát, akkor elképzelhető, hogy a csapat egy idő után megosztozik a legutolsó zsákmányon, majd mindenki új életet kezd valahol a saját részéből egy távoli vidéken. A lótolvajok és a nomádok inkább az életmódjukhoz ragaszkodnak. A zsákmány árát általában elmulatják, majd pedig ismét új préda után néznek. A legbonyolultabb eset az, amikor a banda nem magától jött létre. Ilyenkor a csapat célja teljesen változó, többnyire az őket megbízó személy céljaitól függ. Ebben az esetben a banda csak egy része a nagy játszának. A parti részére ez az eset a legveszélyesebb. Ha megfelelő információk nélkül támadnak meg egy bandát, és csak később derül ki hogy a bandának van egy megbízója, és csak eszköz valamilyen hatalom kezében, akkor a velük kikezdő csapatot esetleg kellemetlen meglepetések érhetik teljesen más irányokból is. Így egy egyszerű rablóbanda támadása további kalandok felé vezetheti a karaktereket...

Balázs Gábor





RENDAHGYÓ JÁTÉKVEZETÉSI TANÁCSOK DARK SUN-KAMPÁNYOKHOZ

Athas világa szigorú és kíméletlen, nem kegyelmez a gyengéknek és az ostobáknak; az első hiba itt könnyen az utolsó lehet. A tűző nap égőárgára és vérvörösrre festi a végtelenbe nyúló homok- és kősvatagokat, a tikksztó hőségben a látóhatár fölött délibábos fantomok reszketnek. Oázis, vízlelőhely csak elvétve akad a sivár pusztaságban, a tavak, tengerek a legendák birodalmába tartoznak, annál több viszont a veszedelmes vadász, kőbor portyázó; ezen a kizsigerelt világon gyakorlatilag minden életformának szörnyeteggé kellett válnia, hogy fennmaradhasson. A növények mérgezőek, az állatok karmaikon és fogaikon kívül hihetetlen pszionikus képességekkel is rendelkeznek; az utazóra a nap minden órájában veszedelmek leselkednek, egyetlen percre sem tudhatja biztonságban magát. Athas lakói közül az értelemmel bíró fajokat sem kímélte meg a változás, bizony jócskán eltérnek más, kényelmesebb világok lakóitól. Az elfek csontsovány, szikár nomádok, törzsbéli társaikat körömszakadtáig védelmezik, az idegent azonban minden kínálkozó alkalommal becsapják, kifosztják, meggyilkolják. A félszerzetek különös, elvadult lények, primitív kannibálok és a mérgek mesterei. Egyik faj sem veheti fel azonban a versenyt a sivatagok uraival, a rettegett sáskaharcosokkal, akik sohasem alszanak, a kevésnél is kevesebb vízzel is beérik, s rovarészjárásuk mindörökké kiismerhetetlen marad az emberszabású lények számára. A civilizáció - hogy fennmaradjon - önszántából hajtotta fejét a zsarnokság járma alá; a kopár hegyek és víz-telen puszták között itt-ott - gyér fűvű foltokon - roppant, körül-falazott városok emelkednek: a ragadozó életmódra képtelen humanoidok utolsó menedékhelyei. Mindegyik városban egy kegyetlen máguskirály uralkodik, akinek a szava törvény, önkénye nem ismer határokat, alattvalói mégis vakon engedelmeskednek parancsainak, hiszen ő az egyetlen védelmezőjük a vad pusztaság veszélyei és a többi máguskirály ellen. A rabszolgák és szabado-k aránya a legtöbb városállamban meghaladja az 5:1-et, és ezek a nyomorult páriák embertelen körülmények között robotol-nak korai halálukig. Munkájuk hatékonysága mégis elenyésző, hi-szen a rendelkezésükre álló természeti erőforrások a végsőig ki-merültek. Athas világán a fém nagy ritkaság, a legtöbb szerszám csontból és kőből készül. Ami kevés rezet vagy vasat mégis sike-rül kitermelni a száraz meddőhányók mélyéről, abból többnyire fegyvereket kovácsolnak a máguskirályok fanatikus rabszolda-kat-onáinak.

Athas haldoklik; ezt a folyamatot pedig a mágia indította el. Az athasi varázslók teljesen mások, mint a többi létsíkon honos testvéreik; pusztítóknak hívják őket, s tudományukhoz természeti környezetükből merítik az erőt. Ahol egy pusztító mágiahoz fo-lyamodik - legyen bár az illető varázslat mégoly jelentéktelen is - a növényi élet megsemmisül, a termékeny talaj hamuvá porlad, az élőlények szúró fájdalmat éreznek. Athas legtöbb lakója tudja, hogy a varázslók kiszípolozzák világuk életerejét; következképp-en gyűlölik és üldözik őket, s nem riadnak vissza a legszörnyűbb módszerekkel történő elpusztításuktól sem. Annnyira azonban már nem terjednek az ismereteik, hogy különbséget tudjanak tenni a pusztítók és a maroknyi beavatott - az őrzők - között, akiknek va-

rázsereje nem károsítja a környezetüket. Az őrzők a maguk részéről drákói szabályok szerint élő titkos szervezetekbe tömörülnek véde-kezéskül, s mivel az életük forog kockán, a veszély legkisebb jelé-re készek végezni bárkivel. Mivel a mágusok ilyen kevesen vannak, s csak titokban gyakorolhatják mesterségüket, Athason nagyon ritkák a varázsszerek, gazdáik féltve őrzött kincsnek tekintik őket. Nem sokat javít a helyzeten, hogy a máguskirályok - akik kérlel-hetetlen brutalitásuk és gyilkos varázsserejük révén váltak érinthe-telenné, emelkedtek a többi varázsló fölé - nem tűrik meg területükön a potenciális vetélytársakat.

A Dark Sun világáról volt szó, a TSR cég kétségkívül legerede-tibb és legsajátosabb szellemi gyermekéről. Athas nagyban külön-bözik Greyhawktól, az Elfelejtett Tartományoktól és a többi "ha-gyományos" AD&D-világtól, és egyediségének hála, kiváló terep a tapasztaltabb játékosoknak és kalandmestereknek. Éppen az egyediség miatt azonban egyszersmind csínján is kell bánni vele; a hagyományos sablonok értelmüket veszítik az athasi környezet-ben, a bevett ideálok használhatatlanná válnak. Dark Sun-kampányt folytatni nem kezdő játékosoknak való feladat, a jel-legzetes egyéni íz könnyen felhíghat, ha a kalandmester rosszul használja ki a kínálkozó lehetőségeket.

Amivel minden potenciális Dark Sun-játékosnak tisztában kell lennie: Athas nem a magas eszmények és nemes ideálok világa. Lakóit túlságosan lefoglalja a mindennapos túlélésért vívott küz-delem, semhogy fennkölt célok szolgálatába állítsák az életüket. Az eposzokba illő hőstettek, a kizsigerelt világ felvirágoztatásáért folytatott háború, a dolyfős máguskirályok kihívása kétségkívül csábító lehetőségek a szerepjátékra, sajnos azonban Athason az ilyesfajta akcióknak nagyjából egytized százalék esélyük van a si-kerre. Ha a kalandmester következetes, akkor igenis ragaszkodik a Dark Sun kínálta realitásokhoz; márpedig azt egyetlen játékos sem szereti, ha ülésről ülésre új karakterrel kell nekivágnia a következő kalandnak.

Hasonlóképpen hiú remény lenne arra számítani, hogy a Dark Sun-karakterek belátható időn belül nagy vagyonra vagy számos varázstárgyra tennének szert a játék folyamán. Az erőforrások ilyen mérvű ritkasága mellett már az is kész csoda, ha a karakter-nek sikerül megőriznie az induláskor kapott felszerelését, nem fosztják ki a kőbor nomádok, nem rabolják ki a városok mocská-ban élő elf tolvajok, nem vetik valami képzelt ürüggyel rabszol-gasorba a máguskirályok munkaerő-utánpótlásra vadászó temp-lomai. Természetesen, a játékos szeretné megőrizni a felsze-relését, a kalandmesternek azonban ilyenkor az a feladata, hogy vágyait az athasi körülményeknek megfelelő szintre korlátozza. A Dark Sun világában az embereknek egészen más fogalmaik van-nak a kincsről, mint tesszem azt, az Elfelejtett Tartományokban. Egy-két arany, egy rozsdás fémtőr, a különféle varázslatok anya-gi komponensei itt már tekintélyes szerzeménynek számítanak, és nagy öröme adhatnak okot boldog gazdájuknak. A mágikus fegy-vereik és egyéb varázstárgyak olyannyira ritkák, hogy közülük egyetlenegynek a megszerzése is hónapokig nyúló játékölések központi eleme lehet.



Athason a karakterek elsődleges célja a mindenáron való életben maradás, a játékmesternek pedig az a dolga - nem rosszindulatból, csupán a realitások miatt -, hogy ezt minél inkább megnehezítse számukra. Ez persze távolról sem azt jelenti, hogy gyilkos szörnyetegek özönét kell a nyakukra zúdítani; bármennyire is furcsa, a szörnyek létezésének többnyire más oka is van, mint a karakterek életének megkeserítése. Célszerű ellenben nagy figyelmet fordítani az apróbb részletekre, amelyek más kampányokban jórészt elsikkadnak. Az Elfelejtett Tartományokban egy kalandozótársaság minden további nélkül felkerekedhet egy hosszú utazásra különösebb előkészületek nélkül; ha kifogynak az élelemből, majd vásárolnak maguknak valamelyik útmenti fogadóban. Athason készletek nélkül nekivágni a sivatagnak az öngyilkossággal egyenértékű.

Mivel a Dark Sun világában a legtöbb élőlénynek minden erőfeszítését latba kell vetnie, hogy egyáltalán életben maradjon, az önzetlenségnek és a segítőkészségnek nem sok tere marad. Ezért - a hagyományos AD&D-kampányokkal ellentétben - nem tartom célszerűnek, hogy a játékosok Jó jellemet válasszanak maguknak. A Jó jellem súlyos hátrányt jelent a karakternek, ha szembe kell néznie Athas kérelhetetlenségével. Tartós sikerre a játékos akkor számíthat csupán, ha a Semleges vagy - igen! - a Gonosz erkölcsiség mellett kötelezi el karakterét. Ennek egyébként megvan az a nem lebecsülendő előnye is, hogy a karakterek patrónusai is Semlegesek vagy Gonoszak lesznek, és a játékosok nem számíthatnak arra, hogy ha különösen nagy pácba keverednek, azonnal ott terem nagyhatalmú védnökük, és (á la Szürke Gandalf) hipp-hopp kimenekíti őket.

Fölmerül persze a kérdés, hogyan lehet hosszú időn át együtt tartani egy Gonosz karakterekből álló csapatot - elvégre ha hívek akarnak maradni a jellemükhöz, a kalandozók előbb-utóbb ármánykodni kezdenek egymás ellen, és a dolog hamarosan akár a nyílt erőszakig fajulhat. Mindenki figyelmét felhívnom azonban, hogy Athas a Gonosz karakterek felé sem a kegyesebbik arcát mutatja, s ez a tény feljogosítja a kalandmestereket, hogy olyan eszközökkel éljenek, amelyek a legtöbb hagyományos AD&D-kampányban erőteljesen túlzónak minősülnének. A játékosok előbb-utóbb rádöbbennek, hogy a túlélésre kizárólag akkor van esélyük, ha szorosan együttműködnek egymással; addig is kíméletlen erőszakkal kell őket rábírnai a kooperációra. A máguskirályok varázsereje gyakorlatilag határtalan, ha veszik maguknak a fáradságot, akármikor átvehetik a totális irányítást a szolgálk fölött; a druidákat nagyszerűen lehet zsarolni védett területük közvetett vagy közvetlen veszélyeztetésével; a papok Athason nem isteneket imádnak, hanem az őselemi létsíkok névtelen hatalmasságait, akik sokkal direktebb és brutálisabb módszerekkel tartják kordában híveiket; a tolvajok és bárdok mindjárt készségesebbé válnak, ha egy felfüggesztett halálos ítélet árnyékában kell működniük; a varázslók pedig boldogan engedelmeskednek bárkinek, aki megígéri nekik, hogy nem árulja el a környéken lakóknak, kicsodák is valójában. Még a teljesen vad félszerzeteket és ragadozó ösztönöktől vezérelt sáskaharcosokat is együttműködésre lehet szorítani, ha valaki rászoktatja őket a bódító szerekre, majd kilátásba helyezi a további ellátás beszüntetését. Ezek a viselkedésformák nem a jellem, hanem a józan ész függvényei; hasonló helyzetbe kerülve bármely többé-kevésbé értelmes lény belátja a kooperáció célszerűségét.

A Dark Sun világában egyértelműen a Semleges és Gonosz erők vannak fölényben (akiket az őselemi hatalmak és a természet-szellemek, illetve a máguskirályok és a Sárkány testesítenek meg), a Jók elsősor hadállásokban vívják reménytelen utóvédharcukat. Jóságos istenek és nagyhatalmú jó lények nem is léteznek Athason, legalábbis az eddig kiadott kiegészítő anyagokban nem találtam ilyet, a békehozó (pyreen) nevű fából vaskarikától eltekintve, ami

azonban olyannyira nem illik bele az általános összképbe, hogy a legcélszerűbb mindenestül kihajítani. A Dark Sunnal foglalkozó kalandmesterek gyakran esnek viszont abba a súlyos hibába, hogy minden pusztítót automatikusan gonosznak és minden őrzőt automatikusan jónak tekintenek. Athason a legtöbb varázsló egyszerűen semleges, és semmi más nem érdekli a pusztító életben maradáson kívül. Ami a fennmaradó keveseket illeti, a pusztítók valóban nem választhatnak jó jellemet maguknak, olyan szabályt azonban sehol sem találtam, ami tiltaná, hogy egy őrző gonosz legyen. És hadd utaljak itt az őrzők titkos szervezetének, a Fátylas Szövetségnek bevett gyakorlatára: ha valaki bármilyen okból ki akar lépni a testületből, az renegátnak minősül, és azon nyomban kiadják a parancsot a meggyilkolására. Ez pedig, ugyebár, nem vall kimondottan jó jellemre. A pusztítók és őrzők kibékíthetetlen konfliktusa nem morális alapú, hanem ellentétes érdekeiből fakad: a megőrzőket, akik nem rombolják a környezetüket, a pusztítók működése miatt ugyanúgy gyűlöli és üldözi Athas népe, és ők ezt természetesen rossz néven veszik. Egyébként számtalan olyan okot el tudok képzelni, amiknek a hatására egy tehetséges és intelligens gonosz ifjú inkább őrzőnek tanul: a pusztítók jóval gyorsabban fejlődnek ugyan, viszont nem tudják eltitkolni, ha varázsolnak, és teljesen halott vidékeken egyszerűen csődöt mond a mágiajuk, mert nincs miből táplálkoznia.

Ha már itt tartok, megragadnám az alkalmat, hogy tisztázzak még néhány megkövesedett félreértést a Dark Sun világgal kapcsolatban. Az itteni druidák például nem feltétlenül kérelhetetlen ellenségei a pusztító mágusoknak. Athason a druidák nem szellős ligetekben éldegélő, lesántult állatokat istápoló széplelkek; ami azt illeti, errefelé elég ismeretlen fogalom az erdő, bár itt-ott azért akad belőle. Egy olyan druida, akinek a védett területe egy teljesen kopár, működő vulkán, s varázslatait a Föld és a Magma szférákból meríti, semmi kivétlnivalót nem találhat a pusztítóknak, hiszen nem sokat árthatnak neki. Ugyanez a karakter viszont bizonyára teljes varázshatalmát felvonultatva szegülne szembe az olyan botor lelkekkel, akik a fejükbe veszik, hogy csatornákat ásnak védett területén, vizet vezetnek oda, és balga módon földművelésbe kezdenek. Az egyik Dark Sun-kiegészítőben még egy olyan druidáról is szó esik, aki a balici máguskirály palotájának narancsfa-ligeteit szemelte ki védett területeknek; egyszerűen, bánjunk csak csínján azokkal a kibékíthetetlen ellentétekkel!

A Dark Sun-szabálykönyvben és a hozzá csatlakozó kiegészítő anyagokban gondosan lefektetett alapokat sajnos éppen a TSR cég kiadványai tépázták meg egy kicsit, nevezetesen Troy Denning kétes irodalmi értékű Prizma-pentalógiája és az abból íródott modulok. Cselekményük nagyjából a következőkben foglalható össze: egy athasi városállamban népfölkelés dönti meg a máguskirály hatalmát, eltörlik a rabszolgaságot, bevezetik a demokráciát, majd megsemmisítő vereséget mérnek a szomszéd város uralkodójának hadseregére, és nekilátnak, hogy felvirágoztassák a kizsigeirelt világot. Igen szép történet, csak éppen a tökéletesen egyedi "Dark Sun-feelinget" irtja ki az emberből. A modulokban néhol még ennél is képtelenebb dolgok történnek: egy ízben például az uriki templomosok elől menekülő karakterek véletlenül (!) bebotaladoznak a Fátylas Szövetség helyi vezetőségének szupertitkos gyűlésére, ahol éppen egy világrengető fontosságú szertartáshoz készülődnek. Az már csak hab a tortán, hogy ezt követően a berontó uriki gárda egyik harcosa egyetlen kardcsapással leteríti a Szövetség 22. szintű vezetőjét, aki a modul folyamán végig a karakterek gondoskodására lesz bízva. (Bár arra sehol sem derül fény, hogy mi érdekük fűződik ehhez maguknak a karaktereknek.)

Hogy az ehhez hasonló baklövéseket elkerüljük, a Dark Sun-kampány indításához gondos előkészületekre és nem csekély agymunkára van szükség; nem olyasmi ez, amibe csak úgy vaktában bele lehet vágni. A különleges athasi fajok gondolatvilága és ma-

gatatása teljesen eltér az emberekéétől; komoly szerepjátékos erőfeszítéseket igényel például egy kannibál félszerzet vagy egy folyton változó jellemű félvér-óriás megszemélyesítése. Dark Sun játsszani persze efféle előkészületek nélkül is lehet, csak éppen nem érdemes; Athas varázsa éppen különlegességében és eredetiségében rejlik.

Kezdetnek néhány apróbb módosítást javallanék az AD&D szabálykódexében (szigorúan a Dark Sun-kampányra korlátozva). Célszerű például eltörölni a vándor kaszt jellembeli megköte- seit. A vándorok különleges képességei nagy előnyre válnak a játékosoknak a nyílt pusztaságban, nem látom azonban értelmét, hogy Athason a vadállatok beható ismerete, a nyomolvasás és a természettel való meghitt kapcsolat kizárólag a Jó karakterek kiváltsága legyen. Az athasi vándorok túlnyomórészt semlegesek, fajukat tekintve elsősorban elfek, félelfek, félszerzetek és sáskaharcso- sok, és sem második, sem osztott kasztnak nem vehetik föl a pusztítót. Javasolom továbbá a túlélés jártasság megszüntetését. Athas sokkal kegyetlenebb világ, sem- hogy a karakter két jártassági ka- tegória feláldozásával képessé vál- jon rá, hogy korlátlan ideig fenn- tartsa magát a szabad ég alatt. Ha a játékosnak ilyen vágyai vannak, tessék szépen megvásárolni az összes ezirányú jártasságot: víz- keresést, hővédelmet, irányérz- ket, időjósolást, vadászatot, nyom- olvasást, hegymászást, tűzrakást, futást, kitartást meg a többi. (Ezeknek egyébként megvan az az előnye, hogy a túléléstől eltérően nincsenek tereptípusok- hoz kötve.) Kivételt képez az úszás jártasság; ha valamelyik karakter fel akarja venni, nagyon-nagyon jól meg kell indokolnia, hol a cso- dában sajátította el. (Egyébként, nem sok alkalma lesz használni.) Némi megfontolást igényel a lo- vaglás jártasság is, mivel Athason alig néhány emlősfaj él, a ló pedig több ezer éve kihalt. Az itteniek hatlábú rovarszörnyeket és röpképtelen gyíkmadarakat használnak lovaglásra; hogy ezeknek a hátáról végre lehet-e hajtani a Players' Handbookban leírt trü- köket és kunsztokat, az legyen a kalandmester belátására bízva. A fegyver- és páncélkovács jártasságok nem tételezik fel a fém- meg- munkálás ismeretét, ami teljesen különálló és meglehetősen egzotikus jártasságnak minősül; Athason a páncélok szinte kizárólag bőrből és kintinből készíthetők. A felszerelés számbavételénél ne fele- dezzünk meg róla, hogy az athasi tűzszer- szám kifúrt falapból, pálcikából és kis tekerőjűből áll (kovakő ugyan lenne bőven, az acél azonban túl ritka anyag ahhoz, hogy ilyen profán célokra használják), tehát tüzet gyújtani meglehetősen hosszadalmas dolog. Végezetül egy igen zavaró félreértést szeretnék eloszlatni, amely- be olykor a hivatalos segédanyagok írói is beleesnek: az athasi bárdok nem tudnak varázsolni, ezzel szemben az összes tolvaj- ké- pességet ismerik, és ragyogó méregkeverők.

A csapat összeállítása, a kalandsorozat megtervezése úgyszin- tén elmélyült előkészületeket igényel. Mivel a Dark Sun világában

a Jó princípium feltartóztathatatlanul visszaszorulóban van, és egyetlen játékos sem szeret tartósan a vesztes oldalon maradni, én a legcélszerűbbnek azt tartom, hogy a karakterek valamelyik máguskirály ügynökei legyenek. Amennyiben a kalandok a má- guskirály városától messze játszódnak, ez a megoldás biztosítja nekik a szükséges függetlenséget és mozgásszabadságot, egyúttal azonban megakadályozza, hogy túlságosan önféjűen viselkedje- nek. (Elvégre, a máguskirályok félisteni hatalma előtt a távolság nem akadály; ha a karakterek nagyon összezavarják a kaland- mester elképzeléseit, és nemkívánatos irányba terelik a játékot, gazdájuk bármikor kézzelfogható jelét adhatja rosszallásának.) A kasztok és fajok összeválogatásánál igen tág tere nyílik az egyéni kombinációknak: a Dark Sun-szabályok gyökeresen megváltoz- tatták a hagyományos öt fajt, bevezettek három újat (mul, félvér- óriás, sáskaharcos), feloldották a szinthárokat, alaposan enyhít- ték a kasztok párosítására vo- natkozó megköte- seket, és teljes mélységében kiaknázták a Complete Psionics' Handbook által nyújtott lehetőségeket. Ha ehhez még hozzávesszük, hogy Athas világában a főjellemzők értéke nem 3 és 18, hanem 5 és 20 között mozog, plusz a vá- lasztott fajból eredő módosítá- sok, a lehetőségeknek fantasztikus skálája tárul elénk.



A fent vázolt konstrukcióban szinte kötelező bevenni a parti- ba egy templomost, lehetőleg vezetőnek. A templomosok új papi kasztot alkotnak; a mágus- királyok hűséges szolgálói, tőlük nyerik a varázserejüket. Ha a karakter nem az emberi fajba tartozik, célszerű osztott kasztút csinálni belőle, mivel így lehetőségei nagy mértékben kibővülnek. Az osztott kasztú templomosok ritkák, de igen ütőképesek, kiválóan alkalma- sak az ügynöki munkára. (A balcsi máguskirály legkisebb különleges megbízottja egy templomos/gyeharcos/pusztító, aki ráadásul bűbáj specialista.) A karakternek szülővárosa ural- mi körzetén kívül természetesen titkolnia kell templomos mivoltát, mivel gyakorlatilag mindenki az ellensége lesz, akivel találko- zik; ezért is kézenfekvő egy másik kaszt felvétele.

Az athasi vadon barátságatlan, ellenséges vidék, a kalandozó társaság nem nélkülözheti egy-két tapasztalt fegyveres szolgálata- it. Ami a közelharcot illeti, abban a sáskaharcos karakterek egy- szerűen verhetetlenek; akár fegyver sem kell nekik, hiszen pusztá kézzel köröngként öt támadásuk van, amihez természetesen járnak az esetleges Erő-bonuszok is. A sáskaharcosnak ezenkívül nincs szüksége alvásra, minimális mennyiségű vizet fogyaszt, harapása lebénítja az ellenfelet, és sokkal gyorsabban mozog a humanoid karaktereknél. Egy tapasztalt sáskaharcos gladiátor elől még a leg- félelmetesebb ellenfelek is hajlamosak habozás nélkül elmenekül- ni. (A gladiátor új kaszt az AD&D-ben, a Dark Sun-szabályok ve- zették be.) Komoly hátránya alacsony intelligenciája, mindent elsőpró vadászösztöne és kannibalizmusa (különösen az elfeket



szerei, mármint az ízüket). Sáskaharcos karakter kidolgozásával, bármilyen csábítónak is tűnik első pillantásra, csak tapasztalt játékosok próbálkozzanak!

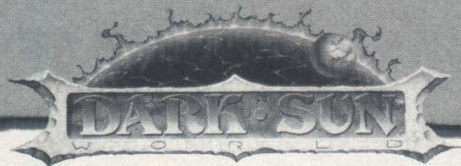
Amennyiben valakinek a sáskaharcos túl bizarnak tűnik, fegyverforgatónak még a félvér-óriások és mulok (ember-törpe hibridek) is megfelelnek. Ezek a karakterek hihetetlenül erősek és szívósak; a félvér-óriások emellett mérhetetlenül buták és befolyásolhatóak, a mulok ellenben makacsok és keményfejúek. Gladiátornak és egyszerű harcosnak is kiválóan beválnak, van azonban egy nem lebecsülendő hátrányuk. Athason ezek a fajok ritkán szaporodnak természetes úton (a mulok egyáltalán nem, mivel meddők), általában tenyésztik őket, méghozzá rabszolgának. Kézenfekvő ezért, hogy a játékos karakter is rabszolga legyen, vagy a társaságot vezető templomosé, vagy a csapat valamelyik más tagjáé. Ezek a lények egyébként teljesen természetesnek tekintik ezt az állapotot, ritkán lázadoznak ellene, hiszen nem is ismernek mást. Megjegyzendő, hogy a rabszolgaság széles körben elterjedt intézmény Athason, és nem feltétlenül azt jelenti, hogy valaki egész életében a termőföldeken vagy az építkezéseken robotol. Így például a máguskirályok katonái és tudósai általában rabszolgák, esetleg felszabadított szabadosok. Hasonlóképpen belőlük áll a városi nemesurak magánhadserege is; a vándorló nomádok afféle családtagnak tekintik a rabszolgáikat. A rabszolga mindazonáltal nem személynek, hanem tárgynak minősül, gazdája tulajdonát képezi; értékétől függően megbecsült vagy pótolhatónak tartott darab.

Persze, a sivatagban lehet valaki akármilyen jó harcos, az még korántsem elegendő az életben maradáshoz. Az embert próbáló viszontagságok átvészeléséhez nagy segítséget nyújt a papok és druidák mágija. Néhány alacsony szintű papi varázslat, amelyre a hagyományos AD&D-játékban ritkán helyeznek nagyobb súlyt a karakterek, Athas világán igencsak felértékelődik. Nem nehéz belátni, hogy az elgyötört utazók számára életmentő lehet egy-egy Víz Teremtése, Étel-Ital Teremtése vagy Melegtűró Varázs (Endure Heat). A Dark Sun-kampány papjai sokban különböznek a megszokottól. Először is - ami talán a legfontosabb - nem ismerik az isteneket; hatalmuk közvetlenül az őselemi létsíkokról származik. Ennek megfelelően gyökeresen más az erkölcsiségük; az athasi papok túlnyomó része - a „klasszikus” druidákhoz hasonlóan - Semleges jellemű. Feladatuk nem az, hogy híveket és követőket toborozzanak az általuk képviselt természetfölötti hatalmaknak - kevés zójan gondolkodású lény vágyik olyan urak szolgálatába állni, akik nem ismerik az emberi érzelmeket, és hideg közönnyel tekintenek mindenre, ami kívül esik közvetlen érdeklődési körükön. Ezért Athason, ha a városállamok templomaitól eltekintünk, szervezett egyházak és vallási dogmák sem léteznek. A Gonosz és Jó pantheonok hagyományos viszálykodásainak fájdalmas búcsút kell mondanunk. A papok célja itt egyetlen mondatban összefoglalható: a választott őselem érdekeit kell képviselniük, bármi történjen is. Bátran állíthatjuk, hogy hagyományos szemszögből nézve az athasi papok túlnyomó része komplett örült. A tűz és a magma szolgálai azzal vannak elfoglalva, hogy mindent felégyessenek, ami az útjukba kerül; a levegő hívei javíthatatlan anarchisták, folyton ködös jövődöléseket motyognak, és mindenáron meg akarnak tanulni repülni; a föld-számánok között akadnak ugyan a közjó érdekében munkálkodó mezőgazdasági szakemberek, legtöbbjük azonban a kopár sziklakat és a végtelen homoktengert imádják; ami pedig a víz és az eső tisztelőit illeti, azok szép lassan beletévelyednek választott őselemük megállíthatatlan háttérbe szorulásába. Az athasi papok intelligenciája általában alacsony, félvad remeteként tengetik életüket a kietlen pusztaságban, és hajlamosak mindenkit elkergetni, aki segítségért fordul hozzájuk. Írástudót elvéve találni közöttük, kalandozó társaságokhoz jobbra csak kíméletlen kényszer hatására csatlakoznak.

Előfordulhat persze, hogy a játékosok a kaland folyamán eljutnak valamelyik városállamba is. Az újfajta környezetben azok a karakterek kerülnek előtérbe, akiknek eddig nem sok hasznát vette a társaság, inkább koloncok voltak a többiek nyakán: a tolvajok és a bárdok. Ez a két kaszt kimondottan urbánus jellegű, különleges képességeiket a városokban tudják igazán kibontakoztatni. A pénznek és a kifinomult kultúrának a városfalakon kívül nincs sok jelentősége, a máguskirályok udvarában uralkodó föledt dekadenciának azonban elmaradhatatlan tartozékai. Kémkedés, zsarolás, orgyilkosságok, méregkeverés, hivatali intrikák: ez a két kaszt itt aztán igazán elemében érezheti magát. Mivel az athasi alvilág a szokásosnál is kíméletlenebb - nincs helye benne a Robin Hood-féle „vidám legényeknek” -, a tolvajoknak és a bárdoknak célszerű Gonosz jellemet választani. Faji adottságaikat tekintve leginkább az elfek alkalmasak ilyen feladatokra, súlyos hátrányuk azonban, hogy őket eleve mindenki szélhámosnak és gazfickónak tartja. Tapasztalataim alapján tolvajnak és bárdnak leginkább az ember karakterek felelnek meg, ebben az athasi fajban található meg ugyanis a legnagyobb mértékben a szükséges aljasság és kapzsiság. A kalandmesternek - és a többi játékosnak - folyamatosan ellenőrizniük kell ezeknek a karaktereknek a tevékenységét, és a kellemetlen meglepetéseket elkerülendő, ajánlatos szigorúan kordában tartani őket.

A tolvajokon és a bárdokon kívül a Dark Sun-világban a zsi-vány (Rogue) főkasztnak van még egy harmadik kategóriája is: a kereskedő. Nagyszerű választás, mindenkinek tudom javasolni, a kereskedőben ugyanis szerencsésen ötvöződnek a különféle kasztok előnyei: karavánok élére kinevezve kiválóan megállja a helyét a sivár athasi pusztaságban, ugyanakkor azonban nem idegen tőle a városok romlott világa, és hasznos kapcsolatokat ápol a változatos kétes és bűnöző elemekkel. Alapvető probléma azonban, hogy Athason az ősi kalmárdinasztiák féltékenyen őrzik függetlenségüket, és noha jó viszonyban vannak a máguskirályokkal, soha nem hajlandók a szolgálatukba állni. Ezt leginkább úgy lehet kiküszöbölni, ha a parti nem a máguskirályoknak dolgozik, hanem valamelyik nagymúltú kereskedőháznak. Ez esetben a kereskedő karakter lenne a csapat vezetője. Sietve leszögezném, hogy ez a megoldás semmiképpen nem jelenti a játék „finomítását”; a gazdag kalmárcsaládok ugyanolyan kegyetlenek és brutálisak, mint Athason bárki más, riváisaikkal véres kereskedőháborúkban számolnak le a sivatag perzselő homokján, és kiismerhetetlen ármánykodással a városi éjszakák sötétjében. A szabadverseny elvét szentnek és sérthetetlennek tekintik ugyan, ám ezalatt valami egészen más dolgot értenek, mint mi azt hajlamosak lennénk hinni. Az ultima ratio náluk is ugyanaz, mint a Dark Sun világában mindenütt: a legerősebb diadalmaskodik.

Athason, a többi AD&D-világtól eltérően, a szellem tudománya - a pszionika - a mindennapos élethez tartozik. Gyakorlatilag Athas minden lakója vad tehetség, és igen gyakoriak az agyharcos (psionicist) kasztba tartozó karakterek. Ezt a kasztot leginkább második vagy osztott kasztnak érdemes felvenni. A varázslóktól eltérően az agyharcosok esetében nagyon fontos, melyik diszciplínára specializálódnak; az egyes beavatottak képességei annyira különböznek egymástól, hogy az embernek néha nehezebb esik elhinni, hogy ugyanabba a kasztba tartoznak. A harcosoknak célszerű felvértetniük magukat néhány pszichometabolikus tudománnyal - félelmetes gyilkológéppé válhatnak -, azok a játékosok ellenben, akik a finomabb megközelítést kedvelik, inkább a távérzékelést vagy a telepátiát válasszák. Ha egy mágus vagy egy pap idővel szeretne komoly hatalmi tényezővé válni Athas világán, gyakorlatilag kötelező képeznie magát a pszionikában; a



legutókésebb varázslatokat csakis így használhatja. Az agyharcos egyébként a „legnyitottabb” kaszt a Dark Sun-szabályok szerint: bármilyen fajú karakter választhatja, és a fejlődésben még a félvér-óriások sincsenek korlátozva.

Szándékosan hagytam utoljára a legalaposabb megfontolást igénylő kasztot, a varázslót. A legelső kérdés, ami felvetődik, hogy a játékos pusztítót vagy őrzőt válasszon-e. A szabálykönyv inkább az őrzőt ajánlja, és ezzel magam is egyetértek, bár gyökeresen más megfontolásból. A pusztítók ugyan kétszer olyan gyorsan fejlődnek, és sokkal hamarabb válnak belőlük komolyan veendő karakterek, az őrzők ezzel szemben a legkopárabb vidékeken is képesek varázsolni, és könnyebben álcázhatják a tudományukat - természet az, pszionikának. Athason egyébként a varázslók szüntelen rettegésben élnek; alacsony szinten a világ egyszerű lakosai fenyegetik őket, magasabb szinten pedig a máguskirályok. Ha a játékos nincs felkészülve a szüntelen bujkálásra, misztikus képességei folyamatos titkolására, akár neki se kezdjen a kalandnak - karaktere meghökkentően rövid életű lesz. A Dark Sun-világban a varázslók meggyilkolása bocsánatos bűnnek számít. Éppen ezért minden játékost óva intenek attól az elvetélt ötlettől, hogy Jó jellemet válasszon magának, akár pusztító, akár őrző a karaktere. Athason előfordultak olyan esetek, amikor a szorongatott helyzetbe kerülő szökött rabszolgákat egy varázsló a biztos haláltól mentette meg jól időzített tűzgolyójával, s a törvényenkívüliek azal jutalmazták jótevőjüket, hogy fájdalommentesen segítették át a túlvilágra. Hangsúlyozni szeretném, hogy Jó jellemű szerevényekről volt szó.

Miután összeállítottuk a csapatot és kidolgoztuk a megfelelőnek vélt karaktereket, a játékmesterre újabb megpróbáltatás vár: a kaland megalkotása. Sokan szeretnek előregyártott modulokból játékot vezetni, mások az időhiány miatt kényszerülnek erre. Dark Sun-modul azonban viszonylag kevés jelent meg - a TSR inkább a más jellegű segédanyagokra összpontosított -, ráadásul a jobbakk illuzórikusan magas szintű karaktereknek íródtak. A monumentális terjedelmű Dragon's Crown modul lejártszája minden biznnyal életre szóló élményt jelent a résztvevőknek - az egyik legkitűnőbb munka, amit a TSR-gárda valaha kiadott a kezéből -, a kalandmesterek többsége azonban vonakodik 15. szintű karakterekkel indítani a játékot. Amíg a játékosok eljutnak odáig, bizony gyötrelmes szenvedések várnak rájuk, és akár tetszik, akár nem, a kezdeti kalandokat a játékmestereknek kell összeállítani.

A kalandokban a legfontosabb momentum az ellenség személye, és a Dark Sun-kampánynál - a hagyományos játékoktól eltérően - már ennek a kiválasztása is gondokat okozhat. A megszokott gonosz-jó ellentét itt eleve hiányzik, és a karakterek kellő mértékű ösztönzése is problémát jelenthet. A máguskirályokat vagy a Sárkányt felléptetni ellenfél gyanánt nagyfokú kegyetlenségre vallana a kalandmester részéről; a karaktereknek szikrányi esélyük sem lenne a sikerre. Másrészt viszont az is eléggé elvetemült dolog, ha a játékosokat az Athason megmaradt Jóságos hatalmak utolsó védőbástyái ellen vonultatjuk fel; elbuknak azok előbb-utóbb nélkülük is, fölösleges tovább tépázni a szerencsétlen résztvevők erkölcsi érzékét. Ellenfélnek leginkább a különféle önálló Semleges és Gonosz tényezők válnak be: független pusztítók és őrzők, zsarnokoskodó elemi papok, rablásból és fosztogatásból élő rabszolgatörzsek. Ezek remélhetőleg elég esendők ahhoz, hogy a karakterek a siker esélyével vegyék fel velük a harcot; ugyanakkor a kaland nem fogja lerombolni a remekbe szabott Dark Sun-világ egyéni ízű kereteit.

A játékosok ösztönzésére fentebb már kitértem, úgyhogy most nem vesztegetnék rá több szót. A lényeg egyetlen mondatban foglalható össze: a karakterek nem nemes eszmények szolgálatában, önzetlen indíttatásból lépnek a tettek mezejére, hanem egyszerű-

en muszáj elvégezniük a feladatot. A kalandmester bátran nyúljon a legkíméletlenebb kényszerítő eszközökhöz! Az első kalandok során nem érdemes sokat foglalkozni a jutalmazás kérdésével: a játékosoknak ekkor kell megtanulniuk, hogy az életben maradás már önmagában is nagyszerű eredmény. E cél érdekében a kalandmesternek ragaszkodnia kell ahhoz az alapelvhez, hogy sohasem bocsátja meg a baklövéseket. Ha a karakter egyetlenegyszer hibázik, az egész csapatot kilátástalan helyzetbe sodorhatja. A büntetéssel a kalandmesternek nemigen kell sokat pepecselnie, arról feltehetőleg gondoskodni fognak a karakter kalandozótársai, akiknek miatta kell szenvedniük. Ez a stratégia távolról sem nevezhető lágszívűnek, idővel azonban a leggonoszabb karakterek között is kialakítja a szoros egymásra utaltságnak azt az érzését, ami a bajtársiasság sajátos athasi változata. Miután a játékosok megtanulják az első leckét, a kalandmester elkezdheti adagolni nekik - lehetőleg roppant szűkmarkúan - az anyagi elismerést. A pénznek csak a városokban van szerepe, a különféle felszerelési tárgyaknak a parti sokkal nagyobb hasznát veheti. Ha eljutottak az ötödik-hatodik szintre, már megkaphatják az első fémfegyvereket, esetleg néhány kisebb varázstárgyat, mondjuk egy +1 oltalmazó gyűrűt vagy egy kristálygömböt folyamatos fényvarázssal. Innentől kezdve a kalandok egy-egy nagyobb hatalmú varázsszék megszerzésére irányulhatnak. A csapat varázslóira ellenállhatatlan vonzerőt fognak gyakorolni a varázskönyvek, ezzel kapcsolatban azonban nem árt ügyelni néhány apróságra. Athason csak a nemesek és a templomosok tanulhatnak meg írni-olvasni, a közrendű embereknek fővesztés terhe mellett tilos elsajátítani a betűvetést. A varázsló szükségképpen írástudó karakter, ezzel tehát eleve súlyos veszélynek teszi ki magát. A kényszerű titkolózás miatt az athasi mágusok egészen elképesztő helyeken őrzik a varázslataikat: csomóírással a ruhájukba fonva, a botjuk fájába faragva, a bőrükre tetoválva. Nem ritka dolog, hogy egy mágus az anyagi komponensek hiánya miatt nem tudja kihasználni teljes varázsserejét. Mivel a mágia gyakorlása halálos bűnnek számít, a komponensek kereskedelmi forgalmazása az alvilági elemekre, elsősorban a notóriusan megbízhatatlan elf csempészekre marad, akik minden ilyen tranzakciónál a nyakukat kockáztatják. Egyértelmű tehát, hogy alaposan megkérk a portékájuk árát, gyakran nem is pénzben, hanem kisebbfajta - és hajmeresztően kockázatos - baráti szolgálatokban. Hogy azután állják-e az alku rájuk eső részét, az már a jószerencse dolga.

Egyvalamiben azonban nem szabad takarékoskodnia a kalandmesternek: a Tapasztalat Pontokkal. Athas iszonyatosan veszedelmes világ, és azok, akik vakmerően szembeszállnak vele, hamar kitanulják a túlélés mesterségét. A karakterek kezdetben játékkülönként egy szintet fejlődhetnek - többet semmiképpen! -, később ehhez már két-három ülésre lesz szükség. Ha valaki ezt az iramot lassúnak találja, javasolom, hogy tanulmányozza át a Dungeon Master's Guide-nak a Tapasztalat Pontokkal foglalkozó fejezetét, amely ennél jóval mérsékeltabb tempót javasol a hagyományos AD&D-kampányok számára.

Tagadhatatlan, hogy a fentebb vázolt játékvezetési stílus merőben eltér a hagyományos AD&D-kampányokban megszokottól, de még attól is, amit a Dark Sun-szabálykönyvek javasolnak. Elképzeléseimet személyes tapasztalataim alapján vázoltam - idestova két éve kezdtem játszani a Dark Sun-rendszerrel, tudomásom szerint Magyarországon elsőként - és határozottan állíthatom, hogy ez a konstrukció nagyon jól beválik. (A játékosaim legalábbis nem panaszkodnak miatta.) Hogy a gyakorlatban miként működik, azt a későbbiekben egy minikalandban is be szeretném mutatni a Rúna hasábjain.

Kornya Zsolt

STAR WARS MAGISZTÉRIUM

GYAKORI TÉMÁK, KÉRDÉSEK, PROBLÉMÁK

A szerkesztőséget nap mint nap előtűző levélhalomból hosszú órák kinkeserves munkájával sem sikerült túlzottan sok kérdést előhalásznom, ami a Csillagok háborúja világával foglalkozik. Idáig kellett várnai, hogy összegyűljön annyi kérdés, ami miatt már érdemes egy terjedelmesebb *Magisztérium* rovatot összedobni. Mielőtt belevágnék az érdemi részbe, ezúton kérek elnézést mindenkitől, aki túl későn kapott választ a kérdéseire, vagy akarata ellenére nyilvánosan kapja meg a válaszokat. Amennyiben megint összegyűlik elegendő kérdés, ha nem is rendszeresen, de továbbra is sort kerítünk majd hasonló fórumra.

Kezdetnek tisztáznék néhány alapvető problémát, melyek inkább megjegyzések, mint kérdések formájában bukkantak elő a levelekben.

Amikor 1977-ben bemutatásra került a Csillagok háborúja, legkevésbé alkotója, George Lucas számított a sikerére. Sokan lepődtek meg a film diadalútján, ami aztán 6+1 Oscarban teljesedett ki. A siker oka azonban egyszerűbb, mint gondolnánk: olyan drasztikusan új formában, stílusban és technikával tálalták az alapvetően gyengécske, népmese-szerű történetet, hogy a nézők egyszerűen a székükhöz tapadtak döbbenetükben – ennek pedig nagy szerepe van a szerepjáték kialakulásának szempontjából. Sokan szegényesnek, túlzottan nagyvonalúnak, felületesnek titulálták a szerepjátékot, pedig az első kiadású változat még ennél is sokkal egyszerűbb!

A játék megalkotásakor a készítőik arra törekedtek, hogy minél hűebben, minél élvezhetőbben adják vissza a filmek hangulatát – ehhez elsősorban George Lucas *elveit* és nem a filmeket kell ismerni. Maga a szerepjáték a Csillagok háborúja univerzuma és hangulata nélkül vajmi keveset ér, szinte játszhatatlan. Komolyabb világképre sokkal kompetensebb és kidolgozottabb például a *Traveller* játékkrendszere, amiben viszont bűn Csillagok háborúját játszani.

Mi az, ami más a klasszikus sci-fihez képest? A hangulata. A film egész *aurája* sugallja, hogy inkább egy tündérmesében, idealizált univerzumban zajlanak a történetek, semmint a technika és tudomány szigorú elvárásainak ányékában. Ez az *úropera*. Ez az, amit *soha* nem szabad szem elől téveszteni, ami nélkül értelmetlen az egész játék. Csillagok háborúját jól mesélni roppant nehéz feladat, bevallom még nekem sem sikerült igazán.

Igyekeztem a leggyakoribb kérdéseket és problémákat három gyűjtőnév alá becsúfolni, ami pedig azokon kívül esik, a *Magisztérium* második felében kap helyet.

AZ ERŐ SÖTÉT OLDALA

Kényes téma, rögtön az elején, meglepően sok helyen találkoztam vele. Ide sorolandó még az a „nem Erő-érzékeny” karakter is, aki a Birodalom útját akarja választani. Sajnos, bármennyire korlátozott, maradi nézetnek számít is, ilyen karakterekkel *nem lehet* játszani a Csillagok háborújában. Lehet, hogy szentimentális vagyok, de ha a filmek áramlatát követjük, nem illik egy ilyen világképbe a „gonosz karakter”.

Magyarázat van, kettő is: Először, ha valaki, vagy (rosszabb esetben) az egész csapat birodalmi karakterekkel játszik, akkor már réges rég nem Csillagok háborúját, hanem valami örült sci-fi játszanak (kivételek persze, ha egyes karakterek – vagy akár min-

denki – a Birodalom oldaláról indul és az első vagy második kaland folyamán mindenképpen átszökik a Felkeléshez). Ez alól nem mentség a jó szerepjáték sem, hiszen ekkor a csapat nagy része rövid ideig ténykedhet szabadlábban, korlátok nélkül. Másrészt a sötét oldal nem kegyelmez még a legerősebbeknek sem, előbb-utóbb (miután jól kiszipolyozta), menthetetlenül fölemészti és elpusztítja – ez a gonoszság alapelve George Lucas szemléletében. Kivételek nincsenek (csak kettő: Az Uralkodó – meghalt, és Darth Vader – úgyszintén elhunyt); csak elodázni lehet az elkerülhetlent.

Összefoglalva tehát: azok, akik szeretik a Csillagok háborúját, beláthatják, hogy az eredeti, Lucas által megformált koncepcióval a sötét oldal karakterek *összeférhetetlenek*. A későbbiekben egy „*Hogyan játsszunk...*” cikk formájában még visszatérünk erre és hasonló, mégis más témákra.

TÁPOLÁS

Frázissal kell kezdenem – erősen rontja a játék élvezetét. Többek közt azért, mert kevés információ áll a rendelkezésre, ami megnehezíti a karakterek és járművek túlzott felszerelését. Másrészt a filmek által megköthetett kronológia szerencsésen igyekszik kiküszöbölni, hogy minden Jedi karakter megküzdjék Darth Vaderrel. A Csillagok háborúja szerepjáték (akárcsak az *Indiana Jones*) nem elsősorban harc-orientált, ahogyan sokan gondolják, hanem *kalandközpontú*. Igyekezzünk ezt szem előtt tartani, a harc egy idő múlva megöli a szórakozást. A későbbiekben, a fent ígért cikk keretein belül még lesz róla szó, a *Magisztérium* azonban elsősorban kérdésekre kíván választ adni, csupán a levelek nagy részében található problémák miatt tartottam szükségesnek kitérni a témára.

FELSZERELÉSEK

Szintén sokan kérik, hogy kiegészítő kiadványok, illetve cikkek formájában orvosljuk a nagyon is jogos panaszt. Egy levélíró megjegyezte „(...) a könyvben található jellegzetes szöveg 'Helyhiány miatt nem térünk ki rá. Vedd meg a kiegészítőket!' Nos, én se milliomos se pedig angol nyelvtudós nem vagyok...” Csak egyetérteni tudok, de nem kell föladni: kiegészítő kiadványok lesznek magyarul, ez persze költséges. A „helyhiány” pedig praktikai szempontok miatt lett hiány – ennek ellenére senki nem tagadhatja le a jól megfontolt üzleti szándékot a West End Games részéről –, mégpedig azért, mert csak az alapokat akarták lefektetni a szabálykönyvben, ha minden részletre ki akartak volna térni úgy, hogy sehol ne legyen csorba, 5-600 oldalon olvasgathatnánk a szabálykönyvet. Így viszont egyértelmű és lényegretörő, viszonylag kevés halandzsával – cserébe minimális adatokkal. A probléma orvoslására a kiegészítők és cikkek megjelenéséig csak egyetlen dolgot tudok javasolni: fárasztó és időigényes munkával magunk is elkészíthetjük a hiányzó tárgy statisztikáit vagy táblázatait, az pedig ne keserítsen el senkit, ha később megjelenik és mégsem úgy van. Amelyik játszhatóbb, „Csillagok háborúja-szerűbb”, az a jobbik. Ami pedig a kiegészítő kiadványokat illeti, a West End Games a felelős intézmény, a többoldali szigorú megkötések miatt egyéb kiegészítések csak a Rúnában jelenhetnek meg.

STAR WARS MAGISZTERIUM

Következzenek az összegyűjtött kérdések:

Lantos Attila Budapestről a parancsnoklás jártasság hibáit taglalja.

Igazad van, már ezer embernek is nehéz egyszerre parancsokat osztogatni. Ilyenkor, ha te vagy a főparancsnok, célszerű részlegekre bontani a legénységet, minden részlegnek kijelölni egy felelős tisztet és annak továbbadni a parancsokat. Itt aztán lehet választani: vagy csak a tisztre nézve dobsz parancsnoklást, vagy tovább dobálhatsz arra, hogyan adja tovább a tisztet az utasításodat (utóbbi a legtöbb helyzetben elhanyagolható). Hogy milyen módon osztod be részlegekre az embereidet, az csak rajtad múlik – a katonai hierarchia szerepel ugyan kiegészítőkből, de nem ördögösség sajátot alkotni. Kiegészítőkből szívesen idéznék, de nem csak helyszűke miatt nem teszem, hanem mert tervezik ezeknek magyar nyelvű kiadását. A és B-szárnnyú leírás is hamarost várható, de nem a Rúnában.

„Szeretnénk megtudni, hogy a STAR WARS kiegészítők megjelennek-e magyarul /űrhajók, járművek, bolygórendszerek, stb./?”

Természetesen, igen. Nem árulok el túl nagy titkot, ha felsorolom a kínálatot, de figyelem! Ez nem hivatalos és legkevésbé végleges, az utolsó szó pedig Csanádé!

A Filmtrilógia kiegészítő és a Szupernova kalandmodul-füzér után várhatóan a Star Wars Sourcebook (Csillagok háborúja forráskönyv) következik majd, amiben részletesebb leírások találják a szabálykönyvben érintett témákat, de csodát senki ne várjon. Igyekszem egy ismertetőt összehozni majd, ha véglegesítik a fordítást. Ez után következne a *Rebell Alliance Sourcebook* (Felkelő forráskönyv) és az *Imperial Sourcebook* (Birodalmi forráskönyv), a két fél harci taktikáival, különleges egységeivel és felszereléseivel ellátva. Ezek konkrét megjelenéséről még semmit nem tudni.

„A hatodik számban megjelent kalandmodulban (Fenegyerek) szereplő Lambda osztályú szállítóhajót (...) mennyiért lehetne eladni, ha sikeresen meglovasítottuk?”

Semennyiért! Tudniillik mégiscsak a Császár hajójáról van szó, aminek a BTSz emberei villámgyorsan a keresésére indulnak, s ha életben akarnak maradni, meg is találják – különleges ügynökökként pedig igen nagy esélyük van erre... Épeszű kereskedő semmi pénzért nem hajlandó rátenni a kezét az *Imperatorra*, bármennyire erősködnék is a karakterek. Ha híre megy a tettüknek – hiszen hírnévre megy ki az egész -, nem-hogy a fejlettebb világokon, de még az alvilágban sem igazán lesznek népszerűek, hiszen előbb-utóbb a Birodalomhoz is eljut a hír, onnantól kezdve pedig senki egy lyukas kreditet nem ad majd az életükért. Kivéve talán a Birodalmat, de azt már fejpénznek hívják... (Ugyanez áll a másik kérdésekre is, hogy lopott – birodalmi – négy lábú és kétféle lépegetőket mennyiért lehet értékesíteni, mert ezek bizony kereskedelmi forgalomba nem kerülnek.)

„Egy űrbeli egység megközelítőleg hány méter vagy kilométer?”

Idézet a szabálykönyv 116. oldaláról (Úrutazás): „Ahelyett, hogy az űrcsaták szimulálásánál elképesztő számokkal dobáloznánk, inkább minden űrhajóhoz ‘egységeket’ rendelünk (...) ezek az egységek változatlanok maradnak, mert a különböző hajók viszonylagos sebessége és fegyverzetük viszonylagos hatótávolsága ugyanaz marad. Ne feledd, hogy az egységek a *cselekmény segédesszközei*, és fizikai értelemben nem ‘valóságosak’. Az a szerepük, hogy az akciójelenetekben is megteremtsék a *Csillagok háborúja* sajátos hangulatát.” Röviden tehát, nincs jelentősége a méretezésnek, annyi, amennyi.

Többi kérdéseikre tömörebben válaszolnék: Az aknamezős száguldásodnak túlélési valószínűsége zérus, méghozzá a robbanásrádiusz miatt – előbb-utóbb amortizálódasz. A raktár méretét teherhajóknál metrikus tonnában határozzuk meg, ugyanis egyszerűbb úgy gondolkozni, hogy *hány tonna áru fér el* – legtöbbszor úgyis súlyra fizetnek – nem pedig *hány köbméter*. Kiszámolható, de lényegtelen.

„A szerepjátékban nem egy helyen le van írva, hogy az YT-1300 teherhajó a legsuperebb csempésziárgány a galaxisban. Ellenben a forráskönyvek pont az ellentettjét állítják (...), ennek ellene az RPG összes csempésze egy ilyenrel indul.”

Egyetértek, ez tényleg ellentmondás. Az indok az, hogy az YT-1300 volt az egyetlen eredeti teherhajó az alapkönyvben, tehát a karaktermintához nem tehettek be olyan hajót, ami nincs leközölve. A második kiadású alapkönyv szerint helyettesítheted a Ghtroc teherhajóval, de ez még valóban nem tölti be a rést. Az igazat megvallva, a többi Star Wars kiegészítőben a módosított teherhajók száma gyakorlatilag a nullával egyenlő, ugyanis ezzel is ragaszkodni kívánnak a filmekhez, ami nem biztos, hogy jó. A Rúnában eddig két módosított könnyű teherhajó jelent meg (Rúna 4 és Rúna 9). A továbbiakban is igyekszünk (Bozó és én) pótolni a hiányt.

Gondolom, a Rúna 9-ben megjelent TIE-cikkek világosabbá tették számodra a másik kérdésedet, ha nem, a *Star Wars Sourcebook* segíthet.

„Az RPG szerint a csillagrombolókat a Kuat Drive Yards cég(?) gyártja. Ugyanez a cég állítja elő a Nebulon-B fregattot is. Idáig oké, csakhogy a rombolók tipikus birodalmi, míg az űrfregattok (Nebulon-B-k) tipikus köztársasági hadihajók. Mivel magyarázható ez a következetlenség?”

Következetlenség nincsen, csak hibás az általad fölállított elmélet. A Kuati Hajóüzem nem mindig birodalmi hajókat gyártott. Amint az a decemberi Rúna (10. szám) kronológiájából ki világlik, a Birodalom az első film kezdetén alig húsz-harminc éves. A Kuat Drive Yards lehet akár kétszáz is. Nebulon-B fregattokat pedig a Birodalom is használ, akárcsak régebbi Koréliei Korvetteket! A Birodalmi Flotta nagy részét csillagrombolók képezik ugyan, de a Régi Köztársaságtól rájuk maradt hajókat sem vetik meg. Tehát Nebulon-B-t mind a két fél használ.

STAR WARS MAGISZTÉRIUM

Nagy Attilának, Budapest és Cseke Józsefnek, Lenti: Sajnos csak azt mondhatom, várakozzatok türelemmel, hamarosan megjelennek a technikai leírások, módosításokhoz pedig csak a Rúnában eddig megjelent anyagokat tudom javasolni. Ami az ismertetőket illet, hmmm... Azt hiszem erre még visszatérek.

Simon Attila, Szeged: Eddig minden számban volt Star Wars cikk, a régebbi Rúnákat pedig a könyvesboltban vagy a Valhalla Páholy irodáján keresztül tudod megrendelni.

„Lehetséges-e az, hogy a jövőben ‘igazi’ SW novellákat is leközlőttök az újságban?”

Már régóta tervezzük, de az egyetlen, amit eddig „igazi” jelzővel illethettünk egy új Timothy Zahn novella, ami talán már a következő számban kezdetét veszi. Ezen felül rengeteg nagyon rossz, kalandmodulhoz íródott zsenge áll a rendelkezésünkre, de ezekről igyekszünk eltekinteni, csak a jobbakat közölni.

„Milyen minimális és maximális tulajdonságértékekkel rendelkezik a REVWIAI (Idegen tanítvány) és az IOTHRAI (Fejvadász) faj (ugyanis nincsenek benne az idegen fajok leírásában)?”

Nos, határozott válasz nincs. Nem szerepel sehol, de megszabhatod magadnak, csupán arra ügyelj, hogy 1K és 6K között mozogjanak az értékek. Hogy mi szerint korlátozod egy-egy főjellemzőjét, az teljesen rád van bízva.

Két kérdésed is utal arra, hogy a karaktermintákon 17K összeget számoltál össze, míg a leírás szerint 18K-nak kéne lennie. A karaktermintáknak nem muszáj igazodniuk a szabályokhoz, így is eléggé kiegyensúlyozottak.

„Nem túl durva, hogy a BUKOTT Jedinek alapból fénykardja van, holott azt csak különleges esetekben lehetne megkapni?”

No de itt bukott JEDIről van szó, aki egykor Jedi lovag volt, márpedig hova lenne a világ, ha a Jedi lovagoknak nem lenne fénykardjuk? A fénykard elkészítése az utolsó lépés a valódi „jediség” felé, aki pedig az előtt bukott meg, hogy Jedi lehetett volna, az... nem bukott Jedi, hanem csupán bukott Erő-használó, vagy Erő-érzékeny.

„Hogyan lehet további Erő alkalmazásokat létrehozni, vagy kifejleszteni a karakternek (mint például Erővillám, Fojtogatás, stb.)?”

Ejnye! Karakternek? Erővillám és Fojtogatás?! Milyen karakterről van szó, a Császárról? A Magisztérium elején már utaltam rá, hogy az ilyen és ehhez hasonló dolgok milyen összefüggésben vannak a Csillagok háborújával, itt is csak ugyanezt tudom tenni. Az Erő sötét oldala nem való egy játékos karakter számára!

Utolsó kérdésedre a szabálykönyv 19. oldalán az „Emberek” című részben találod a választ, mely így szól: „Minden Erő-jártasságért (kontroll, észlelés, változtatás) 1K-t kell fizetni a főjellemzőkre kapott 18K-ból; a karakter a választott Erő-jártasságot 1K értékkel kapja...”

„Ha jól tudom, forgatják a STAR WARS következő 3 részét. Melyek ezek és várhatóan mikorra lesznek készen?”

Egy biztos: készülnek. Hogy „el” mikor, annak megválaszolását pontosan senki nem meri magára vállalni, de valamikor 1997 és 2000 között. Ez az első három rész lesz.

„Azt is hallottam, hogy az eddigi 3 filmre vitt részeken kívül már többet is csináltak (akkoriban; ugyanők), de ezeket ellop-ták, így nem mutatták be őket a moziban. Igaz ez? Mit tudtok róla?”

A hír kacska! Igaz ugyan, hogy a köztudatban „Csillagok háborúja” néven ismert film valójában a negyedik rész (teljes címe: Csillagok háborúja IV: Egy új remény), a Birodalom visszavág és a Jedi visszatér pedig az ötödik és hatodik, de ennek prózai oka van: csak Lucas eredeti terveiben három trológia, összesen kilenc rész szerepelt, ezt már a Jedi visszatér környékén hangzott, de nem lett belőle semmi, annyira belemerült más témákba. Készült ugyan két tévéfilm Az ewok karaván (The Ewok Adventure: Caravan of Courage) és Harc az Endor bolygóért (Ewoks: Battle for Endor) címmel, de ezek soha nem kerültek bemutatásra a nagyvászon; ennek ellenére többszörös Emmy-díjasok.

„A ‘Csillagok háborúja’ című kötet elején van egy bevezető. Ez egy bizonyos Whill Krónika Első Mondójának egy részlete – ahogy oda van írva. Mi ez a Whill krónika? Egy kitalált valami, vagy az egész Star Wars története, amelyből a sorozat írói az információkat gyűjtik?”

Nos, a Whill Krónika valódi neve: George Lucas. Természetesen kitalált, Lucas találta ki arra a rövid feladatra, amit az első regény elején betölt. Arról már igazán nem tehet, hogy ez lett belőle... Mármint, a Whill Krónika nem más, mint annak a galaxisnak a történelme; évszázadok óta vezetik történészek és tudósok, mint például Voren Na'al. Vehetjük úgy, hogy a film a Whill krónika kivonata, ahogy később rekonstruálták a történészek. Ne feledjük: „Réges-rég, egy messzi-messzi galaxisban...”

Ezután már csak a búcsúzás marad hátra, és a tanulságok levonása. Továbbra is várjuk a kérdéseket és észrevételeket. Előbbiekre hasonló keretek közt igyekszem válaszolni, utóbbiak pedig csak az én munkámat könnyítik/nehezítik.

Elnézést szeretnék kérni azoktól, akiknek a levele esetleg nem került bele ebbe a Magisztériumba – igyekeztem fontosabb, közérdekűbb illetve érdekesebb kérdésekből összeválogatni a rovatot. Hogy legközelebb mikor jelentkezik a Csillagok háborúja magisztériuma, egyelőre nem tudom megmondani, de ha igény és kérdés van elegendő, akkor hamarosan.

Szerény személyem által levont konklúzió, hogy jóval kevesebb Csillagok háborúja témájú levél érkezik a szerkesztőségbe, mint M.A.G.U.S.-sal kapcsolatos, alig sikerült összekapargatnom elegendő kérdést a rovathoz, miközben M.A.G.U.S. levelek tömegei asztalokat borítanak el.

Kevéske statisztikánk azt mutatja, hogy több Star Wars anyagot követelnek az olvasók, tartalmi panasz pedig (tudtommal) eddig nem érkezett, Hancu mestert kivéve. A kevés levél és ezek hozzáállása azt sugallja, hogy nincs komoly probléma a játékkal és nagyon népszerű – esetleg fordítva, a kutya sem játszik vele, csupán néhány fanatikus rajongó tartja életben a rovatot.

Akárhogy is, még hallotok felőlem,

Herbie



KIEGÉSZÍTŐ ANYAGOK A MUTANT CHRONICLES-HEZ

A Target Games munkatársai nem télenkednek – nem sokkal a *Mutant Chronicles* alapkönyve után megjelentek a piacon a kiegészítők is, az RPG-kiadók általános gyakorlatához képest szokatlanul gyors ütemben. Kiegészítők alatt itt nem csupán a hagyományos RPG-tartozékok értendők, hanem a játék stratégiai, táblás változata, az ólomfigurák, a *Mutant Chronicles* világában játszódó regények, az érdekes próbálkozásnak tűnő *Symmetry* magazin és a legkülönfélébb reklámcikkek is. Manapság, amikor a szerepjáték-piac amerikai „nagyágyúit” nemegyszer őshüllőhöz hasonlatos lomhasággal reagálnak a vásárlóközönség igényeinek változásaira, ennek a svéd cégnek a dinamizmusa és – jó értelemben vett – agresszív piacpolitikája kimondottan üdítő színfoltként hat. Persze az is nagy súllyal esik latba, hogy ezek a kiadványok nem csupán gyors egymásutánban jelennek meg, hanem roppant színvonalasak is, mind tartalmuk, mind kivitelüket tekintve. Látszik, hogy hosszú évek alapos tervező- és fejlesztőmunkája áll mögöttük. Az egyes részfeladatok elvégzésére egyébként a Target Games kizárólagos jogú szerződéseket köt más, rokon profilú kül- és bel-földi cégekkel – terjesztőkkel, könyvkiadókkal stb. –, akiknek még bejegyzett védjegyei használatát is engedélyezi. Ezért történhetett meg, hogy a *Mutant Chronicles*-t még igen jónevű szaklapokban is az amerikai *Heartbreaker* kiadványának titulálták – jól látható ebből, mennyire furcsának találják egyesek még manapság is, hogy angolszász nyelvterületen kívül eredeti RPG-rendszerek születhetnek.

Az alább következő rövid összefoglaló elsősorban a szűkebb értelemben vett szerepjátékos kiegészítőket igyekszik számbavenni. Ez persze nem azt jelenti, hogy a többi anyag érdektelen vagy unalmas lenne; egy későbbi Rúnában talán sor kerülhet a *Mutant Chronicles* táblás játék rövid ismertetésére is, amely egyébként szinte teljesen kompatibilis az RPG-változattal. Egyelőre azonban a hagyományosabb jellegű kiadványokat igyekszem áttekinteni.

Ha megjelenik a piacon egy új szerepjáték, először természetesen az alapkönyv kerül a boltok polcaira; hogy utána mi következik, az általában a kiadó egyéni ízlésének függvénye. Szinte bizonyos azonban, hogy előbb-utóbb kiadnak egy pár oldalas fényezett kartonpapír füzetet, Kalandmesteri Segédlet vagy más hasonló címmel. Ennek elméletileg két fő funkciója lenne: a mesélő amolyan spanyolfalat rögtönözhet belőle maga és a játékosok között, hogy eltakarja a titokban tartandó kockadobásokat, ugyanakkor a hátsó

– feléje eső – oldalon kinyomtatva megtalálja a játék vezetéséhez szükséges legfontosabb információkat, táblázatokat stb. Eddigi tapasztalataim szerint az ilyesfajta alkalmatosságoknak a gyakorlatban nem sok hasznát veszi az ember, legfeljebb a dekoratívításuk érdemel némi figyelmet. A Target Games fejlesztői – úgy látszik – hozzám hasonlóan vélekednek, ugyanis az általuk kiadott *Game Master's Screen*-t egy vékony, fekete-fehér füzettel kombinálva igyekeztek vonzóbbá tenni, amely a Szabadúszók Kézikönyve (*Freelancer's Handbook*) címet viseli.

Maga a GM's Screen nem hozta különösebben lázba a képzelőerőmet; elsősorban arra való, hogy a kalandmester úgy-ahogy eligazodjon az ötletdús fantázianeveket viselő tömegpusztító fegyverek között, és – példának okáért – különbséget tudjon tenni a Hellblazer, a Mega-Charger meg az Eruptor Incinerator között. Annál izgalmasabbnak találtam ezzel szemben a Szabadúszók Kézikönyvét. Ez a füzetke arra szolgál, hogy tanácsokat adjon a kezdő *Mutant Chronicles*-karaktereknek, akik a mamutcégek keretein kívül, független ügynökként kívánnak kalandozni. A Target Games legjobb hagyományai szerint konkrét játékszabályokról egyetlen szó sem esik egészen a kiadvány közepéig. A füzet első felében Michael McBride lunavárosi magándetektív jótanácsait és beszámolóit olvashatjuk, hogy plasztikus képet alkothassunk magunknak a *Mutant Chronicles* könyörtelen és korrupt világáról. Mit mondjak, nem irigylem a szegény csórót, pedig ő még állítólag a nagymenők közé tartozik. Ezek a rövid típusztorik egyúttal kiindulópontul szolgálhatnak a mesélőknek a kalandíráshoz, és találunk bennük egy-két ördögien kegyetlen ötletet is. A kiadvány közepén egy bővített, négyoldalas (!) karakterlapot találunk; ennek a részletességére igazán nem lehet panasz, hiszen külön rovatot kap még a karakter karóramárkája is. Néhány sablonos játékvezetési tanács után az utolsó tíz oldal a kiegészítő szabályokkal foglalkozik, és ez a rész úgyszólván nélkülözhetetlen azoknak a számára, akik komolyan kívánnak foglalkozni a *Mutant Chronicles*-szel.

Előző cikkemben már utaltam rá, hogy az alapkönyvben elég zavaró hangsúlyeltolódások találhatók; a *Freelancer's Handbook* ezeket igyekszik kiküszöbölni. Persze nem maradhat el néhány újabb gyilkos fegyver bemutatása, és leírnak egy-két újfajta pályafutást is, elsősorban azonban a békés jártasságokkal foglalkoznak benne. Ezeknek a nagy része, pl. az adminisztráció és a társadalomismeret, az alapkönyvben eléggé körvonalazatlannak és ho-

ESZELŐS

Repulzorversenyek a Csillagok háborúja világában

Jiame Villages ötletei alapján

Előszó

Hajmeresztő sebesség. Öngyilkos manőverek.. Vég nélküli száguldas. Sűrűlő, bőmbőlő hajtóművek és megszállott tekintetek. A Jedi visszatér endori képsorain már találkozhattunk a hihetetlen sebességre képes légirobogókkal, amikor Luke és Leia drámai üldözésbe keveredett a birodalom felderítőivel.. Tapasztalhattuk mire is képes egy ilyen jármű, méghozzá igen lélegzetelállító körülmények közepette: egy gigantikus erdőségben.. Sokak fantáziáját megmozgatták ezek a képsorok, hiszen teljesen új formában jelent meg mindannyiunk számára a mesebeli kaland és a jövő technikája. Erről és egy versenyről lesz szó az alábbiakban.

Az örület szabályai

A légirobogókkal űzött sportágnak éppúgy nem léteznek hivatalosan lefektetett szabályai, mint ahogy gyakorlati szabályok sincsenek. Azok, akik hivatásszerűen űzik a versenyt, csupán egy általános szabályt ismernek: az győz, aki elsőként ér célba - ő maradt életben. Az általános és egységes jellemző mindössze annyi, hogy

Voren Na'al megjegyzése

Köszönetet illik mondanom mindazoknak, akik részt vettek ennek a páratlan anyagnak az összeállításában. Be kell vallanom, a tervezet második felében jómagam is kételkedni kezdtem benne, hogy valóban megéri-e ezt a hihetetlen energiabefektetést a téma? Már-már visszavonulót fújtunk, több oldalról is szorítottak bennünket, de sikerült úrrá lennünk a dolgokon, és legnagyobb meglepetésünkre olyan anyagot összeállítanunk, amely több, mint egy útikönyvbe való fejezet - tanulmány is egyben a vakmerő (többnyire) alvilági figurákról, ráadásul a galaxis több pontját érintve.

Remélem, mindenkinek sikerül levonnia a tanulságot ebből a kis összeállításból. Jó olvasást kíván:

Voren Na'al

repulziós hajtóművekkel rendelkező járművekkel általában kettő (néha több) személy versenyez. A verseny a gyorsaság és az ügyesség jegyében zajlik.

Sokan próbálták megfejteni, mi készíti a humanoidokat arra, hogy az öngyilkosságnak ezt a formáját válasszák. Ahány világ, annyi változat, mind a pályában, mind az indokokban, mind a találgatásokban. Az átlaglények leggyakoribb hozzáállása a lenézés, kivéve azokat, akik ebből próbálnak hasznot húzni... Mert természetesen üzlet ez is, sok-sok pénz rejlik benne, ha valaki eléggé agyafúrt és meg is valósítja elképzeléseit - megfelelő körökben legalább akkora elismerésnek számít, mint a győztes versenyző diadala.

Galaxisunk temérdek bolygójáról hatalmas mennyiségű információ gyűlt össze a versenyekről, ezek rendszerezése, kiválogatása és emészthető formára való összefoglalása több lény rengeteg idejét emésztette föl, néha bizony még cenzúrázni is kellett az adatokat. Ennek ellenére elkészült, és az eredményt büszkén tárjuk mindenki elé:

Elvek

Elsősorban a motivációkra voltunk kíváncsiak, amikor meglátogattunk olyan bolygókat, ahol elterjedt ez a "sportág". Ezen keresztül próbáltunk a többi kérdésünkre is választ kapni. Mivel lehetlenség kettéválasztani a motivációkkal és az alsóbb társadalmi rétegekkel foglalkozó tanulmányokat, főleg ilyen rövid terjedelemben, ezért nem is próbálkozunk vele.

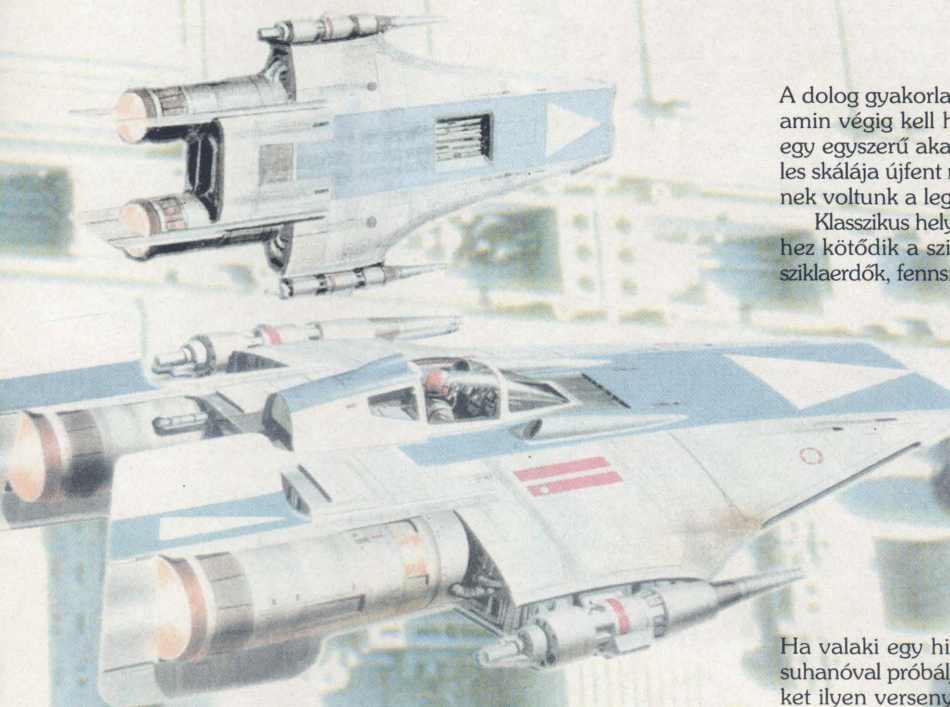
Az áttekinthetőség kedvéért a különböző indokokat súlyosságuk, veszélyességük szerint rendszereztük.

Jelentéktlenebb világokon, mezőgazdasági településeken űzi a legbékésebb formáját néhány vakmerő suhanc. A verseny nem más, mint unaloműzés, erőfitogtatás, szórakozás, esetenként a leányzó kegyeiért vívott „lovagi” viadal. A fiatalok körében nagyon népszerű időtöltés, melyet az idősebbek rossz szemmel néznek - ártalmatlan, de azért kockázatos. Elmondásai szerint Skywalker parancsnok is hódolt ennek a szenvedélynek.

Pimasz, főlegesen nagyképű változata, amikor ugyancsak kisebb településeken, bolygókon üresagyú kölykök a helyi vagy a birodalmi rend őreit teszik próbára. Hivalkodó viselkedéssel magukra haragítják a redfenntartókat, akik légirobogókon üldözőbe veszik őket.. Ez persze ritka, hiszen olyan helyszín szükséges hozzá, ahol gyakoriak a légirobogós járóőrök, akiket furfangosabbnál furfangosabb módokon kell rávenni az üldözésre.

A legtöbb világon illegális a fogadások apropóján rendezett, közönség előtt zajló verseny. Lényeges nehezítéseket és jóval nagyobb kockázatot figyelhetünk meg egy-egy ilyen alkalommal. Mesterségesen létesített, vagy természetes képződmények által alkotott akadálypályán zajlik a viadal, amelyen nem ritka a súlyos, vagy halálos „baleset”. Nem ritka az sem, hogy a repulzorokra szerelt lézervetőket is használják a versenyzők az ellenféllel szemben. Az efféle rendezvényeken hatalmas összegek cserélhetnek gazdát, melyek egy része (tekintélyes mennyiség) a győztes

ZÁGULDÁS



Fizika

A dolog gyakorlati része egy minél veszélyesebb kijelölt útvonal, amin végig kell haladni. Ez persze kicsit összetett dolog, hiszen egy egyszerű akadálypálya nem túl nagy kihívás. Az ötletek széles skálája újfent megdöbbenett bennünket, ezek közül kénytelenek voltunk a legjellegzetesebb példákra szorítkozni.

Klasszikus helyszín; mindenki tudatában a repulzorok versenyéhez kötődik a sziklás vidék, illetve ennek válfajai, a kanyonok, sziklaerdők, fennsíkok. Barlangokban is előfordul ugyan, de ez igazán veszélyes és a kockázat gyakran nem éri meg a diadalt.

Egy másik látványos, jól bevált helyszín a romváros és egyéb épületmaradványok, ahol a kellő hangulat már rendelkezésre áll. Ez az egyetlen mesterséges terep, és ezt sem a versenyek kedvéért hozták létre. A helyszín különlegessége a bizonytalanság, a számtalan veszély lehetősége és a viszonylag kötetlen útvonal.

Járművek

Ha valaki egy hivatalosan vásárolt, vadonatúj robogóval vagy suhanóval próbálja összehasonlítani azokat a járműveket, amelyeket ilyen versenyekre használnak, bizony hatalmas meglepetés éri - a jármű talán már külalakjában sem hasonlít az eredetire: látványosabb és gyorsabb változás ez, mint amelyet a csempész és egyéb teherhajók tapasztalhatnak, hiszen olcsóbban hozzá lehet jutni a gyakoribb dolgokhoz, mint egy úrhajó esetében.

Mivel nem feltételezhetjük, hogy minden olvasónk járatos a repulziós járművek piacán, összeállítottunk egy kisebb listát a leggyakoribb modellekről és adataikról:

SoroSuub XP-38

Jármű: SoroSuub XP-38 felszíni terepsikló

Típus: terepsikló

Lépték: sikló

Hossz: 7.4 méter

Jártasság: Repulzorvezetés: terepsikló

Legénység: 1 fő

Legénység jártassága: nagyon változó

Utaslétszám: 1 fő

Rakterület: 10 kilogramm

Fedezék: 1/2

Magassághatár: talajszint - 2 méter

Ára: 10 550 (új), 2 500 (használt)

Manőverezés: 2K

Mozgás: 115; 330 Km/h

Karosszéria: 2K

versenyző zsebében köt ki. Bizar, veszélyes és tiltott formája ez az örületnek.

A gyorsan népszerűsödő repulzorok - suhanók, légirobogók, sportsiklók - elterjedésével egy teljesen új társadalmi réteg is kialakult, akik egyenesen ezeknek a járműveknek szentelik az életüket. A suhanó-bandák szinte minden olyan világon megtalálhatóak, ahol a társadalmi rend, vagy maga a rendfenntartás alacsony szinten áll - leginkább a Külső Szegélyen. Lehetetlen a versenyektől elkülönítve taglani ezeknek a csoportosulásoknak a létezését, hiszen életük nagy része versenyből, versengésből áll. Oldalakon át taglalhatnánk a versenyek különböző válfajait, de csak a leggyakoribbak rövid ismertetésére szorítkozhatunk.

A bandavezéri tisztségért vívott élet-halál párbajok mellett a nemkívánatossá vált tagok „kivégzése” a legjellegzetesebb. Utóbbi esetben, ha a szerencsétlen áldozat megnyerné a versenyt a bandavezérrel szemben (aminek mellesteg elég kicsi a valószínűsége), szabadon távozhat. A bandák kétes hírnevét öregbítik a falvak, kisebb városok ellen indított fosztogató hadjárataik, ami szintén nem más, mint az „akadályverseny” újabb formája.

A fent felsoroltak ellenére szót kell ejtenünk a hivatalos suhanóversenyekről, melyek néhány fejlettebb világon meglepő módon engedélyezettek. Ezek a versenyek persze, sokkal finomabb tálalásban és formában zajlanak, mint az eddigiek. A kockázat és az életveszély garantált ugyan, de „professzionális szinten” űzik.

(Folytatás a 46. oldalon)

mályosnak tűnt; másokat egyszerűen nem tárgyaltak elég hosszan. A Szabadúszók Kézikönyve pótolja ezeket a hiányosságokat, és bevezeti az általános jártasságok alá rendelt aljártasságok rendszerét, amelynek segítségével tovább lehet differenciálni a karakterek képességeit. Mert igaz ugyan, hogy az üzletkötés jártasságban ugyanúgy magas értékkel rendelkezik egy kábítószkereskedő, mint a bolygóközi közgazdaságtan professzora, de azt azért nem feltételezhetjük, hogy a két karakter tudása pontosan ugyanazokra a területekre terjed ki. Ez a néhány kiegészítő szabály a Szabadúszók Kézikönyvében nem teszi bonyolultabbá a játékrendszert, viszont igazi hiánypótló szerepet tölt be, és a sokszínű szerepjátékhoz – véleményem szerint – nélkülözhetelen.

A *Freelancer's Handbook* mellett a Target Games még egy sor kiegészítő megjelenítését tervezi a játékhoz; ezek nem modulok, hanem a *Mutant Chronicles* világában meghatározó szerepet játszó szervezetek (a mamutcégek, a Kartell, a Testvériség és a Sötét Légió) minden részletre kiterjedő leírásai. Ez a szisztéma más RPG-kiadóknál is fellelhető – utalhatnék például a White Wolf klán-könyveire –, és komoly előnye, hogy a vásárlók mindig tudják, nagyjából mire számíthatnak, saját szempontjaik szerint mit érdemes megvenniük. Fölmerülnek azonban bizonyos fenntartások is: előfordulhat, hogy az egymásra épülő kiegészítő anyagok mind szerves tartozékai a játéknak, egymást magyarázzák és értelmezik, s amennyiben lépést akarnak tartani az új fejleményekkel, a játékosok kénytelenek az összeset megvásárolni. Ez tagadhatatlanul sokszínűvé és érdekessé teszi a játékot, viszont sok szabadidőt és bőséges anyagi forrásokat igényel, amivel az RPG-rajongók nem mindig rendelkeznek. Ilyen szétágazó szövevényt alkotnak például a *Rifts* kiegészítői.

A Target Games úgy kerüli meg ezt a csapdát, hogy két síkon is játszhatóvá teszi a rendszert. Az alapkönyv és a *Freelancer's Handbook* szabályai a szabadúszó karakterekre vonatkoznak, akik nem állampolgárai egyetlen mamutcégnek sem, és szabadon, függetlenül próbálnak elboldogulni a kegyetlen világban. A kiegészítő kiadványok ellenben lehetővé teszik a nagyhatalmú szervezetek alkalmazottaival való játékot: nincsenek többé sorompók a karak-

terek előtt, lehetnek titkos ügynökök, cégvezérek, szent orgyilkosok, vállalati szamurájok, elit klánkülönítményesek. Ez a fajta kalandozás teljesen más jellegű, mint a szabadúszók esetében: a karakterek mögött komoly erőforrások állnak, ugyanakkor tartaniuk kell magukat a szigorú szervezeti szabályzathoz, és az sem árt, ha eligazodnak a testületen belül folyó kusza intrikákban. Ez kétségkívül jóval bonyolultabb verzió, kevésbé hagyományos szerepjátékot igényel; ki-ki a saját ízlése szerint választhat a két stílus között, és a kiegészítőket csak akkor kell megvásárolnia, ha szeretné kipróbálni az utóbbit is. Mivel teljességgel valószínűtlen, hogy két befolyásos szervezet emberei megbíznak egymásban, és együtt indulnak kalandokra, a játékosnak még ez esetben is mindig egyszerre csak egy kiadványt érdemes megvennie; az alapkönyvben található információk bőséges alapot szolgáltatnak a választáshoz. Ezt a költségkímélő megoldást kimondottan „játékosbarátnak” találom.

Az első három kiadvány, amely 1994-ben napvilágot látott a *Mutant Chronicles*-hez, a Testvériséggel és két mamutcéggel foglalkozik. Érdemesnek tartom lefordítani a címüket, már csak a hangulat érzékeltetése végett is: A Testvériség – A Kardinális tisztító lángja; Capitol – Gög és profit; Imperial – A kárhozat klánjai. A felépítése mindhárom kiadványnak nagyjából azonos. Először az adott szervezetbe tartozó karakterek kidolgozását tárgyalja; ennek a résznek a központi magját általában az új pályafutások alkotják, bár az Imperial-kézikönyv még a főjellemzők generálására is egy speciális, igen összetett módszert ajánl. Ezután néhány kiegészítő szabály és új jártasság következik; ezek általában annyira egyediek, hogy fölösleges is volna általános érvényűvé tenni őket. (Nyilvánvaló például, hogy az Inkvizíció titkos, szent harcművészetét csakis a Testvériség beavatottjai sajátíthatják el, és mivel hátirakétákat egyedül a Capitol gyárt saját fegyveres erői részére, más karakterek aligha tanulhatnak meg banni velük.) Ez a fejezet a Testvériség-kézikönyvben értelemszerűen jóval hosszabb, mivel itt kerül tárgyalásra a mágia. Erről persze az alapkönyvben is szó esett már, itt azonban sokkal részletesebben foglalkoznak vele, megduplázzák a Művészetek számát, és kiküszöbölnék néhány bosszantó hiányosságot is, amire előző cikkemben már utaltam. A következő



rész témája maga a szóban forgó szervezet: története, felépítése, ideológiája, jogviszonyai, jelentősebb birtokainak és kolóniáinak alapos leírása. (A Capitol-kézikönyv például részletekbe menően taglalja a Mars földrajzi és politikai viszonyait; az Imperial-kézikönyv ezzel szemben a részvényes klánok ősi viszályainak históriáját vázolja fel.) A *Mutant Chronicles* kissé militarista szelleméhez hűen egyik kiadványból sem maradhat ki a fegyveres erők és a különleges egységek leírása; itt a fejlesztők már-már túlzásba viszik az aprólékosságot, még a rangjelzéseket és a váll-lapokat is részletezik. A kötet végéhez közeledve ismerős fejezethez érünk: „felszerelés” címszó alatt számolatlanul kerülnek bemutatásra a fegyverek, páncélok, tankok, bombázók és egyéb nyálánságok. A játékevetési tanácsok meglepően eredetiek: a Capitol-kézikönyvben még ahhoz is irányelveket kapunk, hogyan vezethetünk le egy Dallas-stílusú végtelenbe nyúló szappanoperát, ahol a játékos karakterek egy fényűző jóléiben élő milliommocsalád gazdag, buta és elkényeztetett sarjai. Mindhárom kötetet egy-egy rövid kalandmodul zárja le, számos elvarratlan szállal az esetleges folytatásokhoz. Ezeknek a kalandoknak a témája és színvonala változó: a *Félelem és gyűlölet San Doradóban* (Capitol) unalmas tucatstori, sok lövöldözéssel és elszomorítóan kevés agymunkával; *A fét a szabadság* (Imperial) izgalmas, politikai cselszövésekkel tarkított történet, túsdrámmákkal, merényletekkel és magányos terroristákkal; *A szimfónia szíve* (Testvériség) pedig az egyik legjobb rövid kaland, amit valaha olvastam, középpontjában egy háttorzongatóan eredeti ellenféllel – egy szakadár Inkvizítorral, aki egészen sajátos filozófiai nézeteket vall.

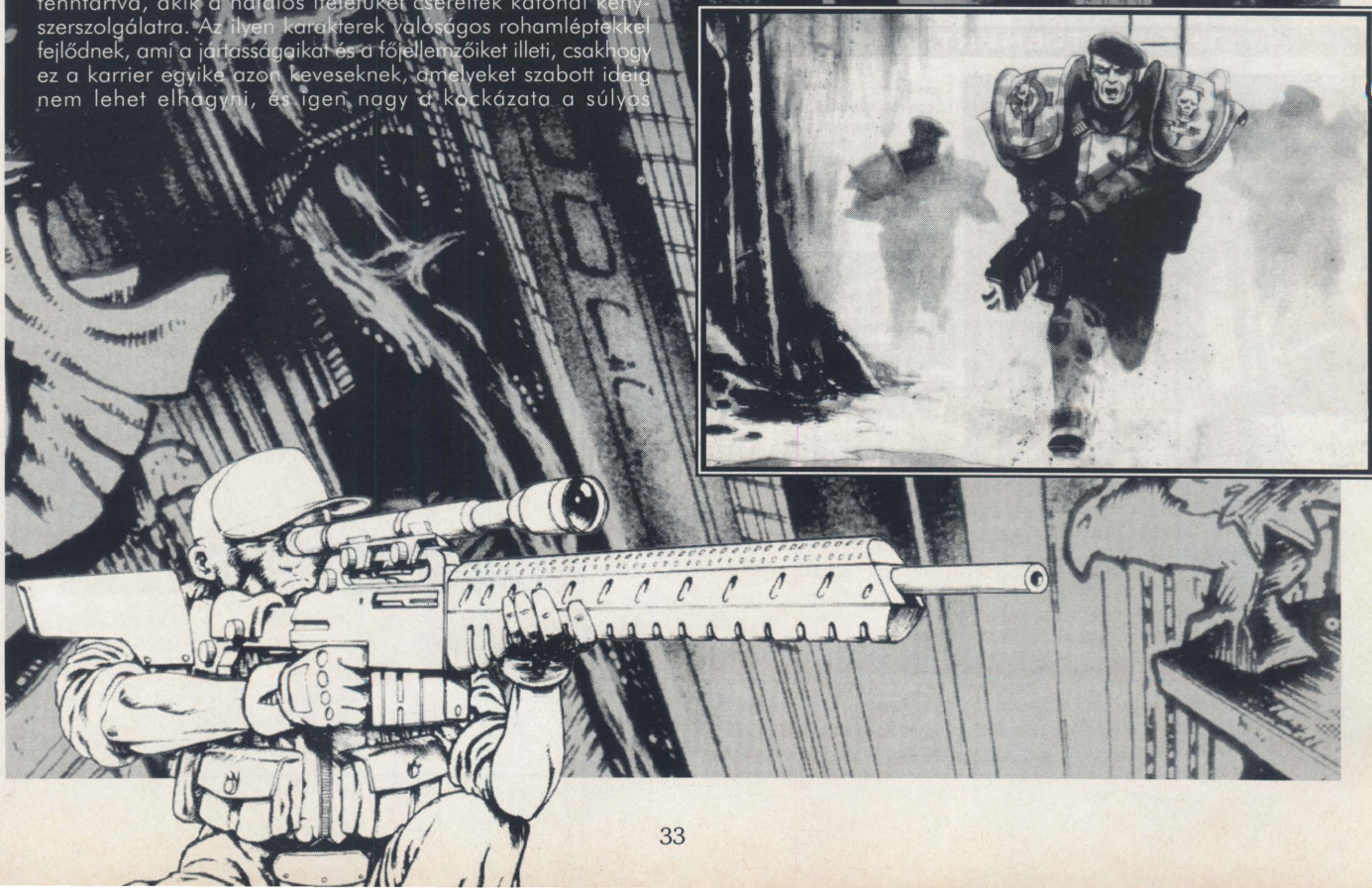
Mindent egybevetve határozottan kedvező összbemórást szereztem ezekről a kiegészítő anyagokról. Az új pályafutások jelentős mértékben kiszélesítik az induló karakter lehetőségeit, és nem csupán katonai téren; a karakterek végre lehetnek ügyvédek, filmsztárok és diplomáták is. Igaz, egyes pályafutásokat nyilván csak a mihezértés végett tűntettek fel: Mágia Nagymestere például kizárólag akkor lehet az ember, ha a Személyiség értéke legalább 24, az Akaratereje pedig 50. (Induló karakter esetében ezek a pontszámok általában legfeljebb a 18-at érhetik el.) Érdekes pályafutás a Szabadgárdisták és a Szabad Úrtengerészek: mindkettő kizárólag olyan Capitol-állampolgároknak van fenntartva, akik a halálos ítéletüket cserélték katonai kényszer-szolgálatra. Az ilyen karakterek valóságos rohamléptekkel fejlődnek, ami a jártasságaikat és a főjellemzőiket illeti, csak hogy ez a karrier egyike azon keveseknek, amelyeket szabott ideig nem lehet elhagyni, és igen nagy a kockázata a súlyos

sérüléseknek. Az alapkönyvben csupán három pályafutás volt megadva a Testvériség mágiát forgató karaktereinek, most azonban már valósággal dúskálhat a játékos a lehetőségek között: a Revizorok, Misszionáriusok, Arkangyalok, Valkűrök és Fúria Gárdisták mellett végre megjelennek a régóta várt Mortificátorok is...

Remkívül érdekfeszítő az egyes szervezetek részletekbe menő tárgyalása. A figyelmes olvasó megtudhatja a kiadványokból, hogy a Capitol fennhatósága alatt álló területeken a legnagyobb úr a média; hogy az Imperial belviszályaiban alulmaradt Kingsfield-klán rommá lőtt aszteroidakastélyában időnként ősi páncélt viselő kísértetek bolyonganak; hogy a Testvériségnek az emberi lelkek fölött gyakorolt hatalma valójában egy rettenetes és szent hazugságon alapszik. A találékony mesélő tucatjával rögtönözheti a kalandokat ezekből az inspiráló tényezőkből, a sötét bolygóközi múlt borongós legendáiból. A játékevetési tanácsok kimondottan a kampány stílusú játék felé próbálják terelni a kalandmestereket: igyekezzenek összefüggést teremteni az egyes – első pillantásra egymástól függetlennek tűnő – epizódok között, keressenek egy olyan alaptémát, amely a karakterek egész életén végigvonul! Ezeknek a javallatoknak ugyan nincs konkrét kihatásuk a játékevetésműszakra, valamiképpen azonban mégis ellensúlyozzák a *Mutant Chronicles* kissé eltúlzott harc központúságát. Ezen a gyöngye ponton egyébként némi egyéni kezdeményezéssel is javítani lehet: amennyiben a leendő mesélő teszem azt megduplázza a fegyverek hatékonyságát, még a legmegátalkodottabb „sorozatlövő” játékos is alaposan meggondolja, mikor kezdje el rángatni a ravaszt a karaktere.

A magam részéről türelmetlenül várom a *Mutant Chronicles* további kiegészítőinek megjelenését. Ha valaki egy sötét és ellenséges kibergótikus fantáziavilágban szeretné tudni a karakterét, ennél jobb alkalmat keresve sem találhatja. A kisebb hézagokat nyilván betöltik majd a további publikációk; én például alig várom már a Cybertronic kézikönyvet, hogy végre megtudhassam, milyen műtűrökkel is vannak felszerelve azok a *chasseur* néven emlegetett, rettegett kiborgok...

Kornya Zsolt



SPRAWL-MALLPLEX BALJÉ

...a fiatal punk egészen a reszkető nő fejéhez nyomta az automata repeszpuska vaskos csövét. Vicsorba torzuló szája szegletébe apró nyálgöbök gyűltek.

- Szétdurrantom a fejit, te szarparaszt! – fröcsögte. – Lefelé aival a fegyverrel.

- Ugye, nem akarod, hogy Billy összeszarozza a falat? – vakkantotta a vadul rágózó banda csaj, stimulálószerektől finoman remegő kezeivel markolva a túlméretezett pisztolyt. A lézerirányzék rubinvörös foltja Rogov széles mellkasan táncolt. Rajtuk kívül csak hullák, üvegcserepek és szétfúzott falszelvények heverték a mallplex márványutátnat padlóján. – Mi lesz már, seggfej?

Rogov válaszként bal hüvelykujjával könnyedén megpöccintette a H&K tűzvezető kapcsolóját, és elhúzta a ravaszt. A fegyver lágyan visszaringott, ahogy az első golyó a fickó medencéjébe csapódott. A következőt egy apró mozdulattal a pillanatra tétovázó lány arcán át a falba küldte. A repeszpuska a padlóra hullott és fülsiketítő dörrenéssel elsült, borotvaéles fémszilánkokkal hintve tele a galériát – néhány átszakította a japán SWAT gyakorlót, és tompa puffanással Rogov lábában landolt. Aztán csend.

Elnézte még egy darabig a borotvafiú görcsösen rángatózó lábát, arca kifejezéstelen volt a képerősítő szempajzsa mögött. A H&K-t lassan fekete nylon kantárába csúsztatta. A görcsös remegéssel küszködő nő sértetlenül térdelt a földön.

- Jöjjön, hölgyem – villantotta rá gépiesen kisfiús mosolyát.

A következő, gyorsan pergő cselekményű Cyberpunk 2020 kaland bármilyen számú és összetételű társasággal, különösebb előkészületek nélkül végigjátszható – egy jó mesélő karmaiba kerülve, próbára teheti a legkeményebb karaktereket is.



BEVEZETÉS

A Merrill, Asukaga & Finch pénzügyi korporáció ipari kémkedéssel foglalkozó exec-e – Brian Chesney – valami olyasmibe üti az orrát, amit jobb érzésű ügynökök véletlenül sem bolygattak volna. Bízva cégének kormánykörökbe vezető kapcsolataiban, eurodollárok milliárdjaiból, diplomáciából és záradékokból épített falaiban, saját szakállára mégis megteszi. A Petrochem hamburgi adatbázisából előtűrt szennyes igazi „forró” anyag (valami zűrös napalmbombázásról Dél-Afrikában); a megfelelő kezekbe juttatva kellemetlen percek okozhatna néhány „nagyfiúnak”.

A csapdákkal és buktatókkal telepakolt anyag megpiszkálása azonnal riasztja a Petrochem helyi irodáját – felderítésüknek és kiváló szakembereiknek köszönhetően, villámgyorsan sikerül a már többször személységet váltott exec nyomára bukkanniuk. További gyors szervezőmunka után, az üggyel amerikai specialistájukat, Hermann Geifert bízzák meg. A gátlástalan megoldásairól ismeretes Geifer szabad kezet kap, mindössze annyira kell ügyelnie, hogy tevékenységét véletlenül se hozzassák a Petrochem nevével kapcsolatba. Huszonnégy óra áll rendelkezésére.

Mivel az exec túlságosan fontos és jól őrzött személy ahhoz, hogy szimplán eltehessék láb alól (nem beszélve a komplikációkról), Geifer inkább a családját veszi célba. Egy alvilági információbróker társasággal lenyomoztatja Mrs. Chesney napi programját, és konzolcowboyokat bérel tőlük. Alkut köt a gettonegyedbeli Iron Sights booster bandával, fegyverekhez és felszereléshez juttatja őket. Órák alatt körvonalazódik a terv: a Sprawl fényűző bevásárlóközpontjában tűszul ejtik az exec feleségét és gyermekét, amíg az általa bitorolt információk aktualitásukat nem vesztik (a Petrochem eltakarítja a bizonyítékokat). Az egész akciót közönséges terrortámadásnak álcázzák.

A HELYSZÍNROL

Történetünk a Sprawl (más néven BMT) roppant metropolisz-dzsungelében játszódik, egy frissen átadott bevásárlóközpontban (mallplex) – valahol New York/BosWash belsővárosában. Az újságautomaták és médiaszervek napok óta erről a nyolcszintes, csúcs-

technikával felszerelt létesítményről, hihetetlen választékáról és árendeményeiről áradoznak, vásárlók és szórakozásra vágyók ezreit csalogatva ide naponta. A központi épület külső teraszain kisebb boltok és gyorsétkezdék tucatjai kínálják kétes illetve kevésbé kétes eredetű ételeiket-portékaikat. A forgalmat légitaxik, gyorsliftek, maglev metróvonalak segítségével bonyolítják, a rendre a mallplexet üzemeltető vállalat biztonsági őrrei vigyáznak. Senki sem gyanítja, hogy a bevásárlóközpont rövid pályafutásának eddigi legsúlyosabb válsága közeleg.

Megjegyzés: a Sprawl-lal kapcsolatban sok érdekes, itt-ott elejtett infórá bukkanhatsz a három megjelent Gibson könyvben (Neurománc, Számláló Nullára, Mona Lisa Overdrive).

ESEMÉNYEK:

New York/BosWash, 2021 november 6.

- 13:00.** Két fizetett konzolcowboy a déli gettónegyedből megfúrja a Macys Mallplex rendszerének jegét, és szép csendben átveszi az irányítást a frissen installált biztonsági berendezések felett. Állandó celluláris kapcsolatot létesítenek az akció többi résztvevőjével, és a belső videolánc segítségével folyamatosan tájékoztatják őket.
- 13:05.** A top-exec felesége és kisfia, testőreik kíséretében megérkeznek a bevásárlóközpontba. A cowboyok figyelik minden lépésüket.
- 13:15.** Az Iron Sights banda felfegyverkezett tagjai (kb. harminc pszichopata hajlamú booster) az épület alatt húzódó metroállomáson és autóparkolón keresztül beszivárognak az épületbe. A szokék áldásos tevékenységének köszönhetően, a kulcsfontosságú posztokról visszarendelt biztonsági őrök nem észlelik a veszélyt.
- 13:25.** A cowboyok aktiválják a mallplex központi épületének biztonsági rendszereit, kikapcsolják a telefonokat, az áramszolgáltatást, lezárják a kijáratokat, blokkolják a lifteket-mozgójárdaikat, könnygázzal és a tűzoltórendszer oltóhabjával árasztják el az alsóbb szinteket. A bevásárlóközpontban őrjátsi pánik tör ki. A banda tagjai összehangolt precizitással likvidálják a fejeszvetten menekülni próbáló tömeggel birkózó biztonságiakat; a komolyabb ellenállást kifejtő csoportokat elszigetelik (bezárják valahová).
- 13:26.** Előre kijelölt pontokon elhelyezett, 3-4 fős „nedves meló” csoportok automata repeszpuskák-kal és különféle kézfegyverekkel (pusztán a móka kedvéért) tüzet nyitnak a kijáratok felé igyekvő, egymást taposó vásárlókra. Az örült, kábítószergőzös mérszárlás során a halottak és sebesültek száma pillanatok alatt 200-ra rúg. Lőszerük fogytával, a melósok ripperekkel és wolverekkel dolgoznak tovább.
- 13:27.** A konzolcowboyok átpasszolják az irányítást a bentieknek, és a mallplex automatizált biztonsági berendezéseit leválasztják a hálózatról.
- 13:30.** Közben az Iron Sights-ok másik csapata – Hermann Geifer vezetésével – rövid tűzharcban végez a védenkeiket menekíteni próbáló testőrökkel; csupán egyiküknek sikerül kerek oldania. A túszoikat a legfelső szintre szállítják – közben válogatás nélkül, minden útjukba akadót megölnek.

13:45. A Sprawl Gyorshadtest és a rendőrség alakulatai a helyszínre érnek. Minden oldalról biztosítják és evakuálják az épület külső teraszait, néhány szerencsés túlélőt kimentenek. Kint tízezres bámsz-kodó tömeg gyűlik, a hírcsatornák egyenesben közvetítik a bevásárlóközpont páncélablakai mögött folyó vérfürdőt. A káoszt csak fokozza, hogy a Max-Tac Divízió többször felfüggesztett parancsnoka az épület megrohanása, és nehézfegyverzetű AV-9-es légijárművek bevetése mellett kardoskodik, kis híján öltre menve a polgármester és a bevásárlóközpont tulajdonosának képviselőivel.

13:55. A nedves meló befejeztével a mallplex ablaktáblái elsötétülnek, a boosterek pedig a központi épület felső szintjeire húzódnak vissza. Vezetőjük a tévében üvöltözik; közli, hogy harminc percenként kivégeznek valakit, amíg nem teljesítik követeléseiket (rakásra való marhaságot). Közben egy kódolt csatornán Geifer üzenetet küld Mr. Chesneynek cége feltételeivel: amennyiben nem képes nyugton maradni az elkövetkező 12 órában, élő adásban nézheti meg feleségét és fiacskáját belülről.

14:00. A visszaszámlálás megkezdődik.

BEMESÉLÉS

A mallplexben tehát áll a bál. De hogyan keverednek bele mindebbe a játékosok? Íme, néhány lehetséges alternatíva:

a./ A karakterek véletlen folytán az épületben tartózkodnak: valami fontos, máshol beszerezhetetlen cuccot próbálnak felhajtani; itt van találkozójuk valakivel (talán nem is annyira véletlenül?); esetleg a beteg májuknak vásárolnak ajándékot. Lehetnek akár a mallplex alkalmi biztonsági őrrei, kisegítő technikusok, stb. A lényeg, hogy a rajtaütéskor mindannyian egy leblokkolt liftben rekednek, néhány vásárlóval egyetemben.

b./ Brian Chesney-nek nagyon nincs ínyére ez a zsarolósdi; profi karaktereket (nem rockereket és médiákat) bérel fel, hogy a zsarukat mellőzve, ÉLVE ki-juttassák hozzátartozóit. Hajlandó némi felszerelést biztosítani, és ötjegyű honoráriumot emleget.

c./ A karakterek rendőrökként, kommandósokként hatolnak be az épületbe; lehetnek akár felfüggesztett-vagy gyalogzsaruk is, akiknek főnökük megadja a NAGY lehetőséget viselt dolgaik jóvátételére. Feladatuk: kitakarítani azokat az istenverte punkokat a mallplexből, minél kevesebb civil áldozattal, mielőtt a Max-Tac-es fiúk engedélyt kapnának az épület megrohanására.

TÉRKÉP

A Macys Mallplex 65m magas, acél és üveg épülete egy alapjánál 140m átmérőjű, hatszög alapú, asszimmetrikus high-tech zigguratra emlékeztet. A falakat változtatható fényátersztő képességű, vastag ablaktáblákkal helyettesítették (PlasTech Industries pán-

célüveg: 60SP, 80SDP); külső teraszokkal, toldalékokkal kiegészített szintjei felfelé egyre csökkenő szélességű, hatszögletű gyűrűszelvényekből állnak – magasságuk az álmenyyezettől és felépítményektől függően 3-5m. Ezeknek a „körfolyosóknak” a külső oldalán helyezték el a mallplex csillogó-villogó áruházait, boltjait és egyéb szolgáltatásait, a hatalmas belső területeket álfalakkal választották le. Az „udvar” földszintjén mesterséges kert található, föléje az épület tetején hatalmas, acélváz-szerkezetű üvegkupola borul. A közlekedést a szelvények oldalaiban elhelyezett panorámaliftekkel (6x2 db) és mozgójárdákkal bonyolítják, vész helyzetben a (10-12m széles, 35-50m hosszú) teraszok tűzlétrái is igénybe vehetők. Az elhagyatott teraszokon kisebb boltok, standok tucatjai sorakoznak.

A terrortámadást követően, a mallplexből kivezető összes ajtót, átjárót, liftet és mozgójárdát blokkolták, az ablak-falakat elsötétítették, az elektromos rendszert takarékos üzemmódba állították. A légkondicionáló és szellőztető berendezések leálltak (a liftekben rekedtek előbb vagy utóbb megfulladnak), a szintek javarésze – némi vészvilágítást leszámítva – sötétségbe borult. Ezen a területeken a bandatagok infra-vörös cyberoptikákkal, képerősítő szemüvegekkel vagy a belső videó-lánc segítségével tájékozódhatnak. A mézszárlás túlélői magányosan vagy kisebb, 4-6 fős csoportokba verődve próbálnak elrejtőzni, páran közülük még fel sem fogták igazán a történeteket. Az ajtók kinyitásához, a záruk feltöréséhez NEHÉZ vagy NAGYON NEHÉZ fokozatú dobás (20-25) szükséges, a megfelelő TECH képzettségekkel.

A szintek leírása lentől-fölfelé haladva a következő:

-3. Szint: Gépház

Teherliftekkel vagy lépcsőn közelíthető meg. Itt helyezték el a mallplexet működtető berendezéseket (légkondi, liftek, víz és elektromos hálózat, generátorok, stb.). Kísértetiesen emlékeztet a késő XX. század akciófilmjeiben gyakran előforduló „bújócskás leszámolások” helyszíneire. Egy ügyes kezű, jól felszerelt technikusként vagy konzolcowboy 1-2 óra alatt átveheti az irányítást az előbb említett rendszerek fölött, feltéve, ha nem zavartatja magát a hamarosan feltűnedező hívatlan látogatóktól.

A gépház egyik szűk szervizalagútján keresztül – minimális mennyiségű felszereléssel – be- illetve kijuthatunk az épületből. 15-ös Szerencse (1K10+LUCK) dobással még a zsarukat és újságírókat is meg lehet üszni.

-2. Szint: Parkoló és Raktár

A mallplex földi- és légi járműveknek fenntartott fizető-parkolóját vaskos teleszkópkapuk zárják el a külvilágtól (SP40, SDP60). Az első emelet jármű-liftjei ebbe a vasbeton hodályba érkeznek. Az itt rekedt vásárlóknak nem volt szerencséjük a boosterekhez – ülnék és várják a fejleményeket, közben a rendőrök tehetetlenségét szidják.

A parkolótól elszigetelt raktárhelyiségekben három teherlift, kisebb-nagyobb konténerek és a mozgatójukhoz szükséges hidraulikus automaták találhatóak (a konténerek feltöréséhez legalább egy 15-ös Zárnyitás (Picklock) dobás szükséges).

-1. Szint: Metróállomás

A terrortámadást követően kiürítették és lezárták. Látószólag egy teremtett lélek sincs itt, ám az erre felé kószáló hamar azon kaphatja magát, hogy néhány SMPD-jelvényes (Sprawl Megaplex Police Department), fekete ruhás, kevlar-maszkos alak puskájának a csövébe bámul. Ha a játékosok komolyan balhét akarnak, használj a Protect & Serve kiegészítőben megadott SWAT-kommandósok statisztikáit (vagy hozzá össze pár beleváló NJK-t).

Földszint: Kirakatok, Autószalonok, Info-pultok

Hatszögletű (130m átmérőjű) csarnok, rommá lőtt kirakatokkal, szétvert Toyo-Chrysler és Matsushita-Ford autószalonokkal, kizsigerelt DataTerm információs pultokkal és összezúzott óriás-videoernyőkkel. Középen betonkeretbe foglalt mesterséges kert, digitalizált víz-csobogással, pár holo-effekttel (fantasztikus színekben pompázó, repkedő madarakkal) realizistikusabbá téve. Tizenkét lift és hat mozgójárda indul innen. A boosterek „nedves meló” csoportjai itt és az első emeleten végezték a legnagyobb mézszárlást – a földön, a mozgójárdákon rengeteg üvegcserep, törmelék, halott és sebesült hever. A csarnokban jobbra csak a digizett madarak hangjai hallatszanak. A bejáratozat 1-1kg C6-os plasztikkal aknázták alá (5m sugarú körben 8K10 sebzés; 1m-en belül max. sebzés); az elrejtett robbanószerkezetek az ajtó kinyitása után 3 másodperccel aktivizálódnak. Kiszúrásukhoz 20-as Éberség/Észlelőképesség (Awareness/Notice), hatástalanításukhoz 15-ös Robbantás (Demolition) dobása szükséges.

1. Emelet: Leszállópályák, Szupermarketek és Gyorséttermek

32m széles – hat toldalék építménnyel kibővített – gyűrűszelvény, oldalai 32m hosszúak; a szelvény külső sarkain járműliftekkel ellátott leszállóteraszokkal, melyeken az AV-k, Osprey-ek és gyrokopterek kényelmesen elérnek. Két csillogó-villogó szupermarket, gyorsétterem és a biztonságiak monitor-szobája található ezen a szinten, mindegyik elhagyatott. A körfolyosón alig találni túlélőket, az örült „melósok” mindenkivel gondosan végeztek, művüket elhajigált (üres) táruk, repeszpuskával szitává lyuggatott holttestek és megdöbbenő mennyiségű vér jelzi. Néhányuk még mindig innen tartja szemmel a földszintet.

2. Emelet: Bútorok, Háztartási cikkek, Híradástechnika

30m széles gyűrű, 3 toldalék építménnyel és terasszal. Három világhírű áruház-lánc képviseltette itt magát különféle cikkekkel. A törekenyebb híradástechnikai cuccokat nagy műgonddal szétverték és lehajigálták a földszintre, a felhasználott méregdrága bútorok a tűzoltórendszer oltóhajójában áznak. A teraszokra vezető ajtókat lezárták ugyan, de az egyik alá némi törmelék szorult – 15-ös REF (1K10+REF) dobással átréselhetjük magunkat a túloldalra. A teraszon nem árt vigyázni, mert a rendőrség mesterlövészei a végén még terroristának nézik az embert. Ezen a szinten a boosterek közül páran a NEWS 54 hírcsatornát bá-

mulják vagy kényelmes 10,000eb-s fotelekben terpeszkedve örködnek a körfolyosón. Sokan a vásárlók közül bútorok mögé barikádozták el magukat.

3. Emelet: Konfekció, Öltözködés

19m széles, minden oldalán toldalékokkal bővített gyűrű, oldalai 34m hosszúak; három nagyjából patkó alakú, hatalmas terrasszal. Viszonylag nyugis hely, csak tűszok tartózkodnak ezen a szinten. A szakadtabb játékosok cool szerkókat szedhetnek össze (napszemvegekből óriási választék!), ha van kedvük ilyesmivel foglalkozni.

4. Emelet: Sportostály

15m széles, hatszögletű gyűrűszelvény, három toldalék építménnyel. A sportcikk mellett könnyű önvédelmi felszereléseket (gázmaszkok, kevlar-trikók, tézerek, NEM sorozatlövő fegyverek, stb.) is árultak itt. A bandatagok már alaposan szétrámolták az egészet, de azért lehet még hasznos cuccokat találni.

5. Emelet: Hard & Software

13m széles gyűrű, 36m-es oldalakkal és három terrasszal, melyeket kívülről 40m hosszú, fedett mozgójárdák kötnék össze. A teraszokról három teherlift indul (5x4x4m, teherbírás 60 tonna) lefelé, egészen a gépházig. Mindegyik teraszon egy-egy booster orvlövész rejtőzik, hangtompítós FN-RAL rohampuskákkal – bárkit kicsinálnak, aki a mozgójárdákra teszi a lábát (persze megvárják, amíg a mókus a közepére ér). Szükség esetén odabent is segédkeznek.

6. Emelet: Illatszerek, Fashionware

10m széles, hatszögletű gyűrűszelvény; elegáns kristálypultokkal, fehér, márványutánzat padlóval. Égett műanyag orrfacsaró bűze keveredik különféle illatszer-ekével. A kutakodók a banda 1-2 sebesült tagját és Mrs. Chesney testőreinek hulláit találhatják, de akadnak errefelé a „nedves melósok” közül is. Ha két-három körnél tovább húzódik a harc, a 7. emeleten lévő valamelyik liffel a támadók hátába kerülnek.

7. Emelet: Luxuscikkek, Étterem

7m széles, hatszögletű gyűrűszelvény, oldalai 34 m hosszúak. Luxuscikkeket, ékszereket kínáló boltok találhatóak itt. A mallplextől független biztonsági rendszerek lezárták ezeket a helyiségeket, a booster kép-telenek voltak bármihez is hozzáférkezni. 35-ös Biztonságtechnika (Electronic Security) dobással viszont közelebbbről is megsemmisíthetjük ezeket a vagyont érő csecsebecskéket.

Geifer, Mrs. Chesney és kislánya, meg az Iron Sights-ok főnöke mindvégig ezen a szinten tartózkodik, legalább fél tucat, állig-felfegyverkezett booster kíséretében. Geifer egy speciális, hordozható terminállal tartja ellenőrzése alatt az épületet (ajtók, liftek, videolánc, stb.).

8. Emelet: Kilátó, Kávézó

4m széles, hatszögletű gyűrűszelvény, oldalai 33 méter hosszúak; a szint fölé hatalmas kvarcszürke üvegkupola borul. A kilátóban és a kávézóban csak hullák, ragasztószalaggal (striptape binders) megkötözött tűszok hevernek. Geifer kettő darab, távvezérléssel felrobbantható 8kg C6-os töltetet helyezett el, arra az esetre, ha a Max-Tac-es fiúk erről próbálkoznának. A detonáció mindenestül leviszi az egész 8. emeletet.

ESEMÉNYEK A MALLPLEXBEN

A cselekmény bonyolítása teljes egészében a Játékvezetőre van bízva, az alábbiakat leszámítva nincsenek fix események.

25-30 percenként átlátszóvá válik a 7.emelet valamelyik páncélablaka, és az Iron Sights-ok főnöke látványos kivégzéseket mutat be a sajtónak egy Armalite 44-essel. Geifer nagyon vigyáz arra, hogy ne kerüljön az épületet körülrajzó AV-4-esek kamerái elé; tippet ad a bandavezérnek, aki könnyedén elhúzza az időt (akár 12 óráig) a tárgyalásokkal. Tizenkét óra elteltével – vagy ha veszésre állna – a 7. emelet mellékhelyiségében gyorsan és fájdalommentesen elintézi tűszait (példásan meg kell büntetni Chesney-t). Utána felrobbantja a mallplex legfelső emeletét és a zűrzavart kihasználva a raktár (-2. szint) egyik konténerében rejtőzik el. Pár óra múlva, hamis rendőrségi ID-kártyával sétál ki az épületből.

Akár így, akár úgy, a Max-Tac 4K6 órán belül (a jogi hercehurcától függően) megrohanja az épületet; a játékosok pedig megtudhatják, hogy ezek a dilis pasasok mivel érdemelték ki „a rendőrség legkeményebb és legbrutálisabb alakulata” címet.

EGYÉB ESEMÉNYEK

Ha a Játékvezető szükségét érzi, a kaland változatosabbá (és veszélyesebbé) tehető ennek az egyszerű táblázatnak a segítségével. Tetszés szerint válogathat a különféle történetek között, vagy kockadobással is eldöntheti, kivel futnak össze a játékosok. Újabb dobásnál erősen javasolt a már szerepelt események mellőzése.

K10/

1. Őrült tekintetű utcai hittérítő tart hisztérikus szónoklatot (a közelgő világvégéről, meg Jézus vadiúj Toyo-Chrysler sportkupéjáról) egy üres gyorsétkezdében. A játékosok láttán artikulátlanul sikoltozva elmenekül.
2. Három Iron Sights egy kétségbeesetten vergődő fiatal lánnyal (fiúval?) mulatja az időt. Ha megzavarják őket, inkább a jövevényeknek szentelik figyelmüket.
3. Két mindenre elszánt, tetőtől-talpig vérmocskos biztonsági őr, hevenyészett kötésekkal. Idegesek és

bizalmatlanok, a legkisebb félreérthető húzásra lövöldözni kezdenek. Ha a játékosok meggyőzik őket, hajlandóak segíteni. Meglehetősen jól ismerik a mallplexet.

4. Helybéli technikus üldögél unott pofával az egyik pult mögött, zsebtévéjén a NEWS 54 hírműsorát nézi. Ismeri a mallplex elektromos -, víz -, légkondi -, stb. hálózatát és biztonsági berendezéseit. Kérésre hajlandó vázlatot készíteni az épületről (pár dologra sajnos rosszul emlékezik).
5. Egy öltönyös férfi és egy nő hever a földön. A haláluk pasas oldalán mély vágás (MORTAL 0), a nő lábán kisebb repeszpuska sebek; sokkos állapotban, maszatos kézzel próbálja elállítani a vérzést. Szemlátomást elkélne némi segítség. (Ha a játékosok netalán megmentik az életét – a befolyásos Corp „jön nekik eggyel“.)
6. Két bandatag tart céllövészetet (2-3 méternél sosem messzebből) a pultok mögött bujkáló vásárlókra. Minden egyes találatnál nagyokat röhögnek, és újabb fogadásokat kötnek. Ha a játékosok túlerőben vannak, zárótűzet (suppressiv fire) zúdítanak maguk mögé, és olajra lépnek.
7. Egy pitiáner áruházi tolvaj a hullák és magatehetetlen sebesültek fosztogatásával szórakoztatja magát. Annyira elmerül foglalatosságában, hogy észre sem veszi a játékosokat.
8. Pufók, izzadó hivatalnok, sportosztályról elemelt Militech smasszpuskával a kezében, megadásra szólítja fel a „nyavalyás terrorista csirkefogó“ játékosokat. Rendkívül elszántnak tűnik, de a fegyverekhez vajmi keveset ért (a puska nincs megtöltve).
9. Dobálj néhányat a tízoldalú kockával, gúnyosan vigyorogva kérd el egyenként a játékosok karakterlapjait. Némi hatásszünet után, ártatlan pofával folytatd tovább a játékot, mintha semmi sem történt volna.
10. Iron Sights melós hever a fal tövében, tucatnyi lött sebbel. Megállás nélkül szitkozódik, szétlőtt kézfejevel hasztalan próbál rágyújtani. Társai minden értékes cuccot elszedtek tőle, és egy aknához drótozták (2m sugarú körön belül 4D10 sebzés, ha megmozdítják). A drótozás kiszúrásához 20-as Éberség (Awareness) dobásra van szükség.

BEFEJEZÉS, TANÁCSOK A MESÉLŐNEK

A kaland nem feltétlenül igényel óriási agymunkát a játékosoktól, bár anélkül több fogy a karakterekből. Azok is képesek megoldani a feladatot, akik a tökök beszélgetések és briliáns ötletek helyett inkább a tárat ürítik bele ellenfeleikbe – a táposok tápolhatnak (a mallplex tele van cuccokkal!), a hősök hősiekedhetnek (megmenthetnek egy halom ártatlan embert), az ész nélküli hentelést kedvelő degenerált játékosok és játékvezetők pedig kiélhetik ferde hajlamaikat. Legfontosabb a megfelelő légkör megteremtése; inspirá-

ció érdekében nézd meg a Drágán add az életed (Die Hard) c. filmet. A túsok pánikba esnek, a bandatagok csúnyán beszélnek, (sőt!) káromkodnak. A sztori legyen gyorsan pergő, véres és kegyetlen.

FEJLŐDÉS PONTOK (IP) OSZTÁSA

Érdemelnek egyáltalán? A jófiúk vállon veregetést, a zsaruk pedig ígéretet kapnak előléptetésre.

NJK-k:

Az NJK-k felsorolásánál csak a kaland szempontjából legfontosabb képzettségek szerepelnek; értékeiket és felszerelésüket tetszés szerint módosíthatod. Mindegyik NJK-nál 20% eséllyel akadhat valamilyen érdekesebb cucc, apró műtűr, stb. A banda tagjainál különféle stimuláló kábítószereket (dermákat, tasakokat) találhatunk.

Izsóf Gábor & Kiss József

HERMANN GEIFER (CORP)

INT: 8 REF: 7 TECH: 5
CL: 9 ATT: 5 LUCK: 6
MA: 5 BODY: 6 EMP: 6

Éberség/Észlelőképeség: +14

Kezdeményezés: +7

Cyberware: Chipware Socket (chip-aljzat, tetszés szerinti chipekkel), Plugs

Képzettségek: Resources(befolyás) +6, Handgun +6, Leadership(vezetőkészség) +6, Persuasion(meggyőzés) +5, Hide/Evade +4, Awareness(éberség) +6, Human Perception(emberismeret) +7, Interrogate(vallatás) +4, Intimidate +6

Felszerelés: kevlár-mellény, infra-szemüveg, gégemikrofon, celluláris telefon (speciális), Militech Arms Avenger, lézer-irányzóval, hangtompítóval (2 tárral, DPR), Microtech hordozható terminál (speciális)

Militech Arms Avenger: +12
(P 0 J E 2K6+1 10 2 VR 50m)

Hermann a Petrochem-es nagyfiúk végrehajtója. Magas, szikár, csontos arcú, erősen kopaszodó fickó. Ujjai és fogai nikotinfoltosak az állandó dohányzástól. Feladatát germán precizitással igyekszik végrehajtani, hidegvérű, öreg róka a szakmájában. Remekül manipulálja az embereket, szemrebbenés nélkül alkalmazkodik a legváratlanabb helyzetekhez is. Ravasz és veszélyes ellenfél, az áruházi papásmamást egyszerű sakkjátszmának tekinti, melyben a boosterek és a túsok képezik a parasztal-dozatokat.





IRON SIGHTS BANDATAGOK

INT: 5 REF: 7 TECH: 4
CL: 7 ATT: 6 LUCK: 3
MA: 6 BODY: 6 EMP: 4

Éberség/Észlelőképesség: +10

Kezdeményezés: +11

Cyberware: két cyberoptika (IR, IE), Ripper, Smartgun (célkereső) +2, Kerenzikov +1

Képzettségek: Combat Sense(harcérték) +3, Handgun(pisztoly) +5, Rifle +3, Melee(közelharc) +4, Brawling(verekedés) +4, Athletics(atlétika) +3, Intimidate(megfélemlítés) +4, SMG +5

Felszerelés: páncéldzseki, Arasaka 12-es repeszpuska (4 tárral) vagy Ingram MAC-14 (3 tárral) + hangtompító, Dai Lung Streetmaster(2 tárral), Kendachi monopenge (2K6), gégemikrofon

Arasaka 12-es (chipped): +11
(SHG -1 N C 4K6 20 10 ST 50m)

Ingram MAC-14 (chipped): +12

(SMG/géppisztolyok/ -2 L E 4K6 20 10 ST 200m)

Dai-Lung Streetmaster: +12

(P O J E 2K6+3 12 2 UR 50m)

Ripper: +11

Hamisítatlan anarchista boosterek. Drága, testhez álló szintibőr szerelések, bakancsok, ujjatlan kesztyűk, orrkarikák, kopaszra borotvált fej (bandacsajoknál félfej), fémes cyberoptikák (álcázáshoz nap szemüveg). Agresszívok és kegyetlenek, egyedül a pénz és a fájdalom nyelvén értenek.

IRON SIGHTS MELOSOK

INT: 4 REF: 8 TECH: 3
CL: 8 ATT: 4 LUCK: 2
MA: 7 BODY: 8 EMP: 3

Éberség/Észlelőképesség: +11

Kezdeményezés: +15

Cyberware: két cyberoptika (IR,IE), Ripper vagy Wolver, Smartgun +2, Kerenzikov +2, Pain Editor (fájdalomszűrő), Subdermal Armor (szubdermális páncél) (SP18),

Képzettségek: Combat Sense +5, Handgun +3, Rifle +4, Melee +6, Brawling +6, Athletics +5, Intimidate +6,

Felszerelés: páncéldzseki, Arasaka 12-es repeszpuska (4 tárral) vagy FN-RAL rohampuska (4 tárral), Armalite .44 (2 tárral), gégemikrofon

Arasaka 12-es: +11

FN-RAL (chipped): +13

(RIF -1 N C 6K6+2 30 30 VR 400m)

Armalite .44 (chipped): +13

(P O J E 4K6+1 8 1 ST 50m)

Ripper/Wolver: +14

Gyilkolásörült pszichopata vadállatok. Inkább a véres kétkézi hentesmunka hívei, mintsem a puffogatásé. Szerelésük megegyezik a többi bandatagéval. Alattomosak és kiszámíthatatlanok, kivétel nélkül kábítószer-függőségben szenvednek.

THOMAS COLE (SZOLO)

INT: 6 REF: 8 TECH: 5
CL: 7 ATT: 5 LUCK: 4
MA: 6 BODY: 7 EMP: 6

Éberség/Észlelőképesség: +15

Kezdeményezés: +14

Cyberware: Chipware Socket, Vehicle

Link(jármű csatlakozó), Cyberoptika (IR,IE,AD,TA), Cyberaudio (AH, RL,LD), Smartgun +2, Biomonitor

Képzettségek: Combat Sense +6, Athletics +6, Human Perception +4, Handgun +6, SMG +4, Judo +4, Karate (chipped) +3, Melee +5, First Aid(elsősegély) (chipped)+2

Felszerelés: kevlar-trikó, Arasaka WSA automata pisztoly (1 tárral), sokkolóbot,

Arasaka WSA: +16

(P O J C 2D6+3 15 2 VR)

Sokkolóbot (tézer): +13

Átlagos vonásokkal rendelkező, rövidre nyírt hajú, kisportolt fiatalember, koszos és tépett Eji Fashion öltönyben – Mrs. Chesney személyi testőrségének egyetlen túlélője. Arcát zúzódások tarkítják, bal kézfején véres rongy – néhány ujját otfelejtette az előző összecsapásban (3 pont sebesülés). Tom tisztában van vele, hogy egyedül képtelen kiköszörölni a csorbát, némi segítségért cserébe súlyos összegeket hajlandó felajánlani a társaságnak (mondjuk 10,000eb-t). Mindenképpen megpróbálkozik a nő és a gyerek kiszabadításával, noha tudja, hogy jó eséllyel csinos fekete nylon-ruciban végzi egy hullaszállító járgány hátuljában (semmi kedve megvárni jól fizető állásától és cégzóna belüli lakásától).



BEYOND THE SUPERNATURAL

A PALLADIUM MEGAVERZUMA

Kiadó: Palladium Books®

Kiadás éve: 1988.

Szerző: Randy McCall és Kevin Siembieda

©Copyright 1995. Kevin Siembieda

Korábban, a decemberi Rúnában már megjelent egy *Rifts*-ről szóló ismerető Kornya Zsolt tollából – ennek mintájára indítjuk útjára a Palladium-rendszer másik négy darabját összefoglaló cikksorozatunkat. Mivel a szabályokra vonatkozó részletek már a *Rifts* kapcsán ismertetésre kerültek, könnyű dolgom van, a szabályok ugyanis nem, vagy csak minimálisan térnek el az ott említettektől: a *Rifts* a *Rifts Conversion Book* segítségével hivatalosan is összekapcsolódott a többi Palladium világgal (mi több, központi univerzummá lépett elő), így az esetleges összeférhetlenségeket is elegánsan kiküszöbölték.

A terítékre kerülő szabálykönyvek közös vonása, hogy mindegyikük egy alternatív jelent, vagy közeljövőt formáz meg: a *Beyond the Supernatural* napjainkban játszódó horror, a *Heroes Unlimited* képregény-szerű akciódús stílust képvisel, a *Teenage Mutant Ninja TURTLES* pedig egyenesen a híres képregényen alapul, míg a *ROBOTECH* a megszálló idegen hódítók elleni harcról szól. Erre a négy szerepjátékra kerül sor a továbbiakban.

Túl a természetfelettin

Az ismertetésre kerülő játékok közül a *Beyond the Supernatural* áll a legközelebb az általunk ismert valósághoz, mind időben, mind szemléletben. Helyszíne napjaink Földje, ahol fontos szerephez jut a nem is olyan ismeretlen természetfeletti, hiszen a játék a rengeteg megmagyarázhatatlan, valós vagy vélt észlelésekből, misztikus történetekből meríti ötleteit.

Különbségek persze akadnak, a legszembetűnőbb mindjárt a *ley-vonalak* létezése, amely azonban már ismerős lehet, hiszen ez a *Rifts* alapja is. A *ley-vonalak* elméletét egy Victor Lazlo nevű tudós állította fel, aki maga köré verbuvált kis csapatával folyamatosan tanulmányozza ezek természetét. *Worlds Within Worlds* (Világok a világokban) című ta-

nulmányában, melyből szemelvényeket is olvashatunk a szabálykönyvben, részletesen beszámol a jelenségről, melyet azonban a szakma nevetségesnek és komolytalan-

nak tart. Lazlóék még csak álmodozni sem mernek a *ley-vonalak* használatáról, inkább csak tanulmányozzák a természetüket. Eddigi legfontosabb felfedezésük az az elmélet volt, mely szerint ezek a *ley-vonalak* háromszögeket alkotnak, melyek csúcsaiban ősrégi, kultikus

helyek állnak, mint például a Húsvét-szigetek szobrai, a Stonehenge vagy éppenséggel a piramisok. Az elmélet szerint Földünkön majd' egy tucat ilyen, egybevágó háromszög található szétszórva.

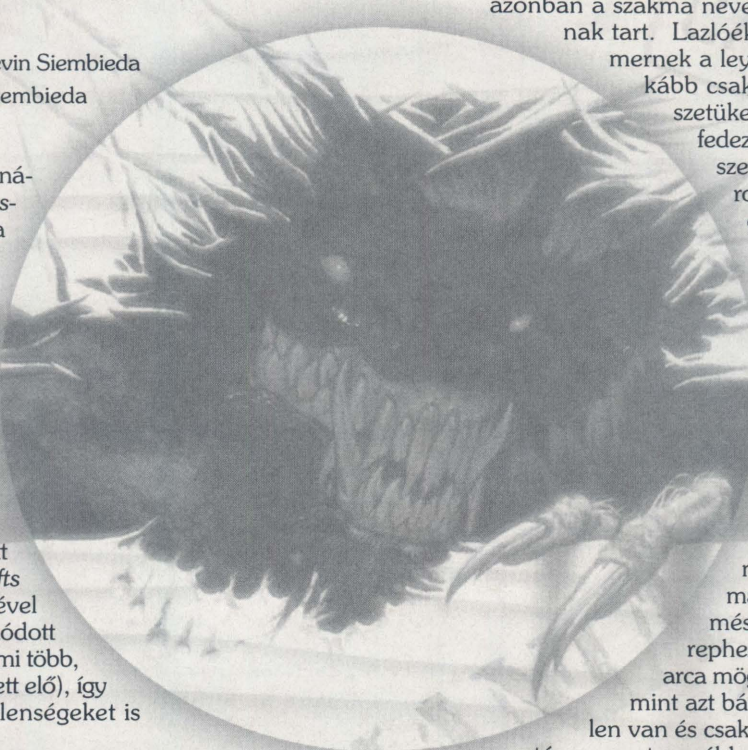
Bár az összefüggést még nem fedezték fel, a *ley-vonalaknak* köszönhetően létezik a mágia is, ismerőinek, használóinak száma azonban igen kevés. A természetfeletti már nagyobb szerephez jut: a mindennapi élet árca mögé rejtőzve jóval jelentősebb, mint azt bárki gondolná, mindenütt jelen van és csak ritkán barátságos. Jelenlétére rengeteg példa van, akár a mi világunkat

nézzük, akár a szabálykönyv által színesített és játéknyelvre lefordított eseményeket. A *Beyond the Supernatural* szerint a természetfeletti teremtményeknek nem a Föld az otthonuk, viszont a természetfeletti energiák használata mágnesként vonzza őket. Ami az emberiséget illeti, számukra az egész ostobaság, ha nem egyenesen érdektelen. Történetesen a játékos karakterek is rendelkeznek valamilyen formában természetfeletti képességekkel, melyeknek mértéke és természete a *Beyond the Supernatural* alapja.

A történet szereplői

Ahhoz, hogy ne kelljen minduntalan hosszas magyarázkodásokba bocsátkoznom, két fogalmat kell tisztába tenni mindjárt az elején, ami a játék, s így az ismertető során rendszeresen felmerül. Ez a két dolog a *potenciális pszichikai energia* és a *belső erő*.

A *potenciális pszichikai energia* (PPE) mindenkinben megtalálható, ezt a legtöbb esetben az emberi elme már nagyon fiatal korban leköti, később aztán ez határozza meg azt a gyakorlati adottságot, amely egy bizonyos tehetség formájában jelentkezik. Ilyen például az abszolút hallás, a grafikai érzék, a nyelvérzék és a többi. Mivel fiatalon elenyészően kevesen kerülnek olyan helyzetbe, hogy potenciáljukat másra hasz-



nálják fel, felnőttkorra megszilárdul ez az energia és megváltoztathatatlan formában rögzül.

A *belső erő* (IS) a potenciálból fakad, bár ezzel tulajdonságok nincsenek tisztában. Gondolkodásmódjukból, hozzáállásukból kifolyólag öntudatlanul *átalakítják* potenciáljukat belső erővé, ami aztán valamilyen mintázat szerint egyfajta *manapontként* kerül a birtokukba (ISP). Az ilyen képességekkel rendelkező személyek gyakoribbak, létezésükről mindenki tud, bár nagyon kevesen hisznek képességeikben.

A szabálykönyv összesen kilenc mintát sorol fel, amivel gyakorlatilag teljesen lefedi a lehetőségeket, ami dicséretes teljesítmény, ha figyelembe vesszük, hogy Földünk milyen tág perspektívákat kínál – ne feledjük, a *Beyond the Supernatural* a mi valóságunkat szimulálja egy kicsit feldúsítva. A természetfeletti képességek magyarázata és játéknyelvre fordítása a Palladiumhoz méltó precizitással található meg a szabálykönyvben.

Nem könnyű feladat összefoglaló megnevezést találni a játszható személyiségeknek, ugyanis nem kasztok, foglalkozáshoz sincsenek kötve, a tulajdonság pedig csak akkor határoz meg egy személyiséget, ha kihasználja azokat – ez pedig nem kötelező. Talán az *aspektus* a legmegfelelőbb megnevezés; melyeket a képességek forrása szerint igyekeztem rendszerezni.

A *parafenoménok* és a *gyógyítók* kisugározzák magukból ezt a belső energiát, *átalakítják* őket más fizikai energiákká és ezzel manipulálják a környezetüket. Előbbiek kinetikus energiákkal tárgyakat mozgatnak, tüzeket gyújtanak és ehhez hasonló jelenségeket produkálnak. Utóbbiak modern sámánok módjára kézrátétellel gyógyítanak, műtéteket hajtanak végre minden műszer és segédeszköz nélkül. Kettejük közt csupán annyi a különbség, hogy csak a gyógyító képes betegségeket, sérüléseket orvosolni, abban azonban hasonlítanak, hogy eredendően egyikük sem képes érzékelni a természetfeletti bármilyen megnyilvánulási formáját.

Ide tartozik még az *érzékeny* is, aki ritkább ugyan, mégis ő rendelkezik olyan „klasszikus” képességekkel, mint a telepátia, gondolatolvasás, vagy az a bizonyos harmadik szem, illetve hatodik érzék. Az irodalomból Stephen King *Ragyogás* című örökbecsű művében található rá példa a kisfiú, Danny személyében, aki megérezte az eljövendő eseményeket. Az *érzékeny* inkább *befelé*, magába gyűjti a környezetében előforduló jelenségek által gerjesztett energiákat, fogékonyabb a körülötte örvénylő érzelmekre és behatásokra, illetve a természetfeletti lények jelenlétére. Kifelé csupán saját érzelmeit képes sugározni, bár ezt szükség esetén fel tudja erősíteni.

A csoport negyedik tagja talán a legveszélyesebb saját magára és környezetére. A *látens alkalmazó* csupán most kezd kibontakozni, képességeit próbálgatja. Fejlődése során fokozatosan jut pszí-képességek birtokába, konkrét fókusza azonban nincsen, egyaránt választhat a parafenomén, a gyógyító és az érzékeny képességei közül. Ennek az aspektusnak a legérdekesebb mozzanata a mindaddig rejtőzködő erők birtokba vétele: baleset, szokatlan esemény, természetfölötti találkozások, trauma egyaránt fölszabadíthatja lappangó energiáit, akár csak a *Holtsáv* főszereplőjében. Hátránya viszont, hogy nincs tudatában beavatkozásainak lehetséges következményeivel. Szerepjátás szempontjából igényes karakter.

A potenciált közvetlenül felhasználók közül kerülnek ki a legkülönbözőbb karakterek. Mind közül a legnagyobb hata-

lom birtokosa a *mágus*, ő az, aki a leginkább tisztában lehet a ley-vonalak létezésével, szerepével és hatásaival. Egész életén át tanulmányozza a mágikus és misztikus művészeteket, archaikus tudása pedig felülmúlhatatlan, emellett elhivatott karakter, aki tudatában van annak, hogy milyen következményekkel járhat a természetfeletti energiák használata. Leginkább saját magára nézve veszélyes, hiszen tudja, a nem-evilági lények különösen érzékenyek az ő kisugárzásaira, emellett az emberiség felé is titkolnia kell kilétét, hiszen a „fajtáját” már a középkorban is máglyára hajtották. Az ő PPE-ja nincs lekötve, bármikor hozzáférhet ha varázsigéket akar használni és fejlődésével együtt fokozatosan növekszik. Igényes karakter, akit nagyon nehéz, de nem lehetetlen jól játszani.

A *pszí mérnök* nem rendelkezik különleges képességekkel, potenciálját lekötötte. Mégis, saját fejlesztésű találmányai segítségével képes megfigyelni a természetfeletti lényeket és az egyéb paranormális jelenségeket és szükség esetén hatékonyan fel tud lépni ellenük. Ellenállása leginkább felszereléseinek hatékonyságán múlik.

A *parapszichológus* széleskörű ismeretekkel rendelkezik a nem-evilági megnyilvánulási formáival és a belső erők használoival kapcsolatban, tudását csak a *mágus* még célirányosabb és régebbi keletű ismeretei és könyvtára múlhatja felül. Akárcsak a *parafenomén* és az *érzékeny*, a *parapszichológus* és a *pszí mérnök* is tökéletes párt alkot, kiegészítik egymást. Mindkét karakterre egy film hozható fel példaként, amely látványosan demonstrálja a képességeiket: a *Szellemirtók*.

A *született tehetség* talán a legkevesbé természetfeletti, potenciálját már nagyon fiatal korában átformálta és rögzítette. Nem használhat mágikus igéket és mentális képességeket, kivéve „istenadta” tehetségét. Amiben azonban mégis természetfeletti, az tehetségének foka, amely messze felülmúl minden átlagot – valódi zseni. Ehhez az aspektushoz a szabálykönyv hét lehetséges variációt kínál, ami természetesen nem teljes. Tehetsége szerint lehet abszolút zseni az elektronika, a matematika (fejszámolás) és a számítástechnika terén avagy fegyverszakértő, aki bármilyen lehetetlen körülmények között képes fegyver csinálni bármiből. Fizikai téren előfordulhat hihetetlenül ügyes, vagy hatalmas fizikai erővel megáldott ember, vagy olyasvalaki, aki befolyásolni tudja az érzékszerveit, akár egy fakír. Fontos megjegyezni, hogy ezeknek az embereknek a képességei messze felülszárnyalják a ma ismert legtöbb tudóst vagy sportembert, de legalábbis világbajnokok a maguk területén.

Látszólag ellentmond a játék szemléletének, ennek ellenére az egyik legérdekesebb játszható karakter a *tagadó*, aki egyáltalán nem rendelkezik természetfeletti képességekkel. Ellenkezőleg! A tagadó meg van róla győződve, hogy mindenre van tudományos magyarázat, legfeljebb a tudomány nem tart még ott, hogy megmagyarázza – előbb-utóbb azonban eljut odáig, addig viszont nincs helye az emberek között. Igazáról olyannyira meg van győződve, hogy még a tárgyi bizonyítékok sem rendíthetik meg a hitét. Az ilyen behatásokkal szemben mindenkinél magasabb ellenállásokkal rendelkezik, sőt, környezetében minden mágus és belső erő használó komoly akadályokba ütközik, ha esetleg használni akarja valamelyik diszciplináját.

Talán a többiekhez mérten nem teljes értékű játékos karakter, a *hétköznapi ember* mégis szerepel a *Beyond the Supernatural* szabálykönyvében. Szokatlan, hogy egy szabálykönyv, amely átlagon felüli képességekkel rendelkező as-

pektusok garmadáját sorakoztatja föl, megnevezi és megadja az átlagos karakter indításának módozatát. Bár leginkább nem-játékos karakternek szánták, a készítőik sem vetik el az ötletet: mihez kezdhet egy mindennapi ember, ha szokatlan körülmények közé kerül. Mindemellet ezt a karaktert a legkönnyebb elképzelni és saját képünkre formálni. Maga az ötlet csak a szerepjátékban új, valójában például Stephen King legtöbb hőse sem rendelkezik természetfeletti képességekkel (Christine, Rémkoppantók), Steven Spielberg korai filmjei közt pedig szintén szép számmal találunk hétköznapi kisembert szokatlan helyzetekben (Harmadik típusú találkozások, E.T.).

Játékvezetés

Horrt mesélni nehéz feladat, a hangulat megragadásához nem csak a játék által kínált szörnyeket és világnézetet kell ismerni, hanem azokat a filmeket, regényeket is, amelyekből táplálkozik. A *Call of Cthulhu* és a *Kult* esetében például nem is olyan nehéz megtalálni, hiszen az előbbi Lovecraft, az utóbbi pedig Clive Barker műveinek stílusát igyekszik átültetni játéknyelvre. Az általuk festett világkép borongós hangvételű, sötét és reménytelen, amit remekül ragadnak meg a szabálykönyvek, a Palladium rendszerével azonban nehéz lenne ugyanezt a hatást elérni (bár nem reménytelen).

Talán éppen ezért a *Beyond the Supernatural* nem is kísérletezik ilyesmivel, inkább a könnyedebb, akciódúsabb stílus felé hajlik, melyet többek közt Stephen King és Raymond E. Feist könyvei, vagy a legtöbb horrorfilm képvisel. Az ilyen történetek (kalandok) ismérvei általában a lendületes cselekmények, a néhány megfelelő helyen és időpontban bekövetkező konfliktusok és a végső, nagy leszámolás (amely nem feltétlenül látványos elemek kavalkádja).

Egy életút-játék vezetésekör, vagyis a csapat folyamatos kalandozásai esetén jut fontos szerephez a játék léptéke. Ez arra utal, hogy a karakterek mennyire változtatják meg a környezetüket, mennyire mély nyomokat hagynak maguk után, nem csupán fizikai értelemben, hanem szociálisan is. A legtöbb karakternek rejtgetnie kell képességeit, hiszen a közvélemény, a tudatlan emberek gyakran ellenséges reakciói könnyen bajba sodorhatják az óvatosan karaktert. Újfant Stephen Kinget kell felhoznom példaként, hiszen nagyszerű *Tűzgyújtó* című könyve éppen ezt a kényes témát dolgozza fel. Ez a lépték szerepjáték terén mindenképpen többet követel, a karakterek inkább saját túlélésükért küzdenek és csak akkor birkóznak meg nyíltan egy ellenféllel, ha elkerülhetetlen.

A karakterek cselekedetei tehát mindenképpen változásokat idéznek elő, ami pedig érdeklődőket vonz. Az érdeklődés mértékét olyan körülmények határozzák meg, amelyeket mi is jól ismerhetünk: kormányzati szervek, nemzetközi hatóságok és sötét lelkiületű bűnszövetkezetek egyaránt olyan

hatalomra vágynak, amellyel felülkerekedhetnek riválisaikon – ennek érdekében akár hajlandóak is hinni a természetfeletiben. Egy Egyesült Államok méretű országban, ahol jól működő gépezetek gyanánt tájékozott csoportok fürkészik a legkisebb morzsákat is, nehéz dolga van egy karakternek, ha rejtve akar maradni. Ezeket a szervezeteket könnyű teljesen valóságszerűen ábrázolni, hiszen az emberi természet kifürkészhető.

Európában azonban más a helyzet: az öreg kontinens évezredek történelme rengeteg misztikumot hordoz magában, ezrenyi titok rejtőzik a titokzatos múltú romok között, a népek történelmében és az érdeklődők is kevesebben vannak – legalábbis az emberek világában...

Másfajta, könnyedebb hangulatot is megteremthetünk a többi aspektus segítségével, a *parapszichológus*, a *pszí-mérnök*, a *tagadó* és a *született tehetség* zsenije, valamint a *hétköznapi ember* mintha csak a *Szellemirtók*ból lépett volna elő. A filmhez persze nem kell szó szerint ragaszkodni, de a könnyed humort és a természetfelettihez való hozzáállást egyszerű feladat megteremteni. Ez a világkép feltételezi, hogy a karakterek a nagyközönség előtt cselekszenek, ami ellen kevés embernek van érdemi kifogása. Egy szenzációhajász újságíró, egy környezetvédő liga, vagy hasonló kaliberű szervezetek jelenthetnek egyedül állandó fenyegetést, ettől eltekintve hőseink a képregények mintájára alkalmanként más és más ellenfelet küldenek vissza a saját lésikjára. (Bár a *Szellemirtók* korábban már megjelent a West End Games – Star Wars – gondozásában, napjainkra sajnos ez már eltűnt a boltokból.)

Játszhatóság

A játék rendszerére igazán nem lehet panasz, hiszen bármennyire elavult is egy kissé, könnyen elsajátítható. Az AD&D-re emlékeztető karakteralkotási rendszerrel (3K6) kidobhatjuk a karakter nyolc alaptulajdonságát, életterejét és ugyanúgy megtaláljuk benne a támadási értéket, vagy a mentődobásokat. A jelentős eltérés a képzettségek (Skill) terén mutatkozik, ugyanis döntő fontosságú a karakter arculatának kialakításához. A Palladium rendszere sokkal komolyabban veszi a fegyveres és nem fegyveres képzettségeket, ezáltal kiválasztásuk háromszor-négyszer több időbe kerül, mint az összes többi adat kitöltése. A befektetett idő azonban meghálálja magát, míg az alaptulajdonságok csak a fizikai tulajdonságokat és a mentális kapacitást határozzák meg, a képzettségek segítségével kiformalódik karakterünk teljes élettörténete. A fogalmak szerint csoportosított képzettségek listája igencsak terjedelmes, emellett mindegyikhez részletes és egyértelmű leírás tartozik. Mire órák hosszas munkájával elkészül a karakter, olyan érzés, mintha valóban létező személy lenne és ha akarnánk, fel tudnánk hívni telefonon: ilyen módon biztos, hogy nem tucatkarakter kerül ki a kezünk alól.

Eszköztár

A kétszázötvenhat oldalból 50 oldalt tesz ki a játszható karakterek listája és az alapvető szabályok, ezek közé tartozik a képzettségek felsorolása és részletes ismertetése is. A két oldalnyi terjedelmű harc menete minden szükséges szabályt tartalmaz a csatákról, míg a maradék kétszáz oldal felosztása igen „egyhangú”: körülbelül száz oldalt foglal el az összes varázsigé, a természetfeletti tudnivalók és mentális képességek részletes leírása, míg a maradék száz oldalt egy kisebb bestiárium és egy kimerítően részletes tárgylista képvisel. A tárgylista olyannyira precíz, hogy a fegyverekkel foglalkozó részben sematikus ábrákat is közöl, a statisztikák közül pedig csak a sebzés játék-specifikus, a többi nem más, mint haditechnikai adattár. Az egyéb felszerelések listája egy komplett tűzletház és egy nagyobb autópiacon tartalmát foglalja magában, mellékeli az árukat és amennyiben szükséges, részletes leírásokat.

A természetfeletti foglalkozó fejezetek kicsit bonyolultak bár, de teljes képet nyújtanak arról, hogyan befolyásolják a ley-vonalak és a nemvilági lények az emberiséget. Mindenekelőtt maga a mágia és a paraképességek vonzzák őket, használóiknak előbb-utóbb szembe kell nézniük a maguk „ördögével”. Mivel a mágusok és az érzékenyek kivételével a legtöbben nincsenek tisztában ezzel, óhatatlanul is magukra szabadítanak valami nagyon sötétet és iszonyatosat. Ha aztán az a valami győzedelmeskedik, itt marad mindaddig, amíg le nem győzi másvalaki.

Az elképzelést rengeteg „megtörtént” eseménnyel és helyszínnel támasztják alá, így is hihetőbbé, életszerűbbé varázsolva kis világunkat. A szemléletük ennek el-

lenére egyfajta amerikai idealizmust képvisel, ahol máshonnan eredő veszély fenyegeti a polgárokat: a „civilizálatlanabb” külvilágból, Dél-Amerika dzsungeléből, Ázsia mélyéről, vagy a jó öreg Európából szivárognak át a legfélelmetesebb szörnyűségek, ami mégis az USA területén telepedett meg, azt valaki megidézte.

Való igaz, az Egyesült Államok tekinthet vissza az egyik legrövidebb történelmi időszakra, mint egységes, civilizált ország, az ezredéves múltakkal rendelkező kontinensek történelmében jóval több a misztikum. Kár, hogy ez kevésbé derül ki az idevágó részekből. Ez azonban nem gátol meg senkit abban, hogy Európába tegye át ténykedéseinek színterét, ha úgy tartja kedve, ebben az esetben csupán kicsivel több do-

lognak kell utánanézni a történelemben. Itt, Európában kevesebb a szemfüles hatóság, az agresszív, hatalomra éhes szervezet, akik éppen a természetfeletti dolgokra támaszkodnának – ahhoz túlságosan is kiábrándultak az ilyesmi-ből. Misztikus szervezet azonban akad, nem is egy, akikbe lépten-nyomon belebotolhatnak a karakterek. Ebben az esetben arra kell vigyázni csupán, hogy a kaland ne szakadjon el túlságosan az akciódúsabb játéktól, hiszen a rendszer is ezt támogatja.

Kiegészítők

Szerencsére könnyű dolgom van, eddig mindössze egy kiegészítő jelent meg a játékhöz, amely a *Boxed Nightmares* azaz a *Csomagolt lidércnyomások* bizalomgerjesztő címet viseli. A kiadvány annyiban tér el egy megszokott kalandmodultól, hogy rögtön öt darab található benne, klasszikus példái a kaff-kaff csihipuhinak. Pergő, lendületes és horror.

Ennél is értékesebb azonban az az összeszedett kis fejezet, amit a természetfeletti foglalkozó szervezeteknek szenteltek. Nagy örömmel tapasztaltam, hogy egy olyan listát állítottak össze, amelyben megtalálható minden, ami egy ilyen intézmény létrehozásához szükséges: felszerelés, anyagi és lexikális források, publicitás, satöbbi. Mint összeszedett lista kiváló minimális mennyiségű játéktatisztikáival, ráadásul összerakható belőle a Szellemirtók is...

A modul másik érdekessége, hogy jár hozzá egy rövidke újság-szerűség, ami az Egyesült Államokban oly népszerű *supermarket-tabloid* (leginkább: szennylap) mintájára készült, és az öt kalandhoz tartalmaz cikkeket és további kalandötleteket. A teljes kiadvány borítója pedig egyszerűen mesés.

Összességében a *Beyond the Supernatural* ötletesen dolgozza fel választott témáját, nagyszerűen foglalja össze a kortárs horror-írók elképzeléseit, a borzongás pedig garantált – mértéke csupán fantáziánktól függ.

Horváth Norbert



ORSZÁGOS SZEREPJÁTÉK KLUB JEGYZÉK

Balassagyarmat

Fekete Lichek Alvilága
Klubvezető: Szép László
Balassagyarmat
Achim András út 2-4.
2660

Balatonfüred

Shadow World
Klubvezető: Lengyel Sándor
Balatonfüred
Petőfi u. 37.

Bátaszék

Hétköznapi Hősök Egylete
Klubvezető: Péter Zoltán
Bátaszék
Olympia u. 29.
7140

Békéscsaba

Térkapu Szerepjáték Klub
5600 Békéscsaba,
Derkovics sor 1.
06 (66) 454 354
Klubvezetők: Ifj. Lipták István és
Tamás Bence

Berzence

Phoenix Tüze Szerepjáték Klub
Berzencei Műv. Ház
Klubvezetők: Simon Bálint és
Ormanecz János
Berzence
Szabadság u. 33.
7516

Orgyilkosok Klubja
7516 Berzence, Szabadság tér 2.
Klubvezető: Kéger Gábor
Berzence, Szabadság u. 34.
7516

Bicske

Anonim Szerepjáték Klub
Klubvezető: Csigás Gábor
Bicske
Bethlen G. u. 17.
2060

Budaörs

Jókai Szerepjáték Klub
Jókai Mór Műv. Közp., 2040

Budaörs, Szabadság út 26.
Klubvezető: Csontos Péter
Budaörs
Napsugár Sétány 2. IV. 26.
2040

Budapest

Sárkánylovagok Klubja
Petőfi Csarnok
Klubvezető: Kubány Csongor
Budapest
Hungária krt. 98.
1143

Portyázók
Cserepesház
1144 Budapest, Vezér út 28.B
Klubvezető: Kántor Ferenc
Budapest, Csertő park 4. XII.128.
1144

Álomjárók
Klubvezető: Gróf Gyula
Budapest
Deák Ferenc u. 71. II. 6.
1041

Local Heroes (Ejtsd: Lokál Hírók)
Budapest, Irinyi J. u. 42. Sch. kol.
Klubvezető: Csordás Ákos
Kaposvár
Zárda u. 12.
7400

Xortan Thor
1201 Budapest,
Berkénye sétány 11. VII. 28.
Klubvezető: Benkő A. Pál
Budapest, Szilágyi Dezső tér 6.
1011

Fővárosi Szerepjáték Klub
Fővárosi Művelődési Ház
Budapest XI. Fehérvári út 47.
Klubvezető: Tóth Tibor

Gallants of the Succubi
Klubvezető: Sallay András
Budapest
Bajza u. 6. II. em. 1.
1071

Tier Nan Gorduin Szerepjáték Klub
Klubvezető: Dóczy Gergő
Budapest
Aradi u. 31.
1062

Káosz FRPG Klub
Almássi téri Szabadidő Központ
Klubvezető: Perényi Kálmán
Budapest, Almássi tér 17. I. 4.
1077
Tel.: 121 4148

Talpak
Neumann János SzKI,
Bp. 146. Pf 21., 1581

Gazdagréti Szerepjáték Klub
1118 Budapest,
Törökugrató u. 9.
Klubvezető: Kővári Balázs
Budapest, Törökugrató u. 16.
1118
Tel.: 173 5137

„Szerepjátszó Szakkör“
Dózsa György Művelődési Ház
XVII. ker. Rákoskeresztúr
Klubvezető: Bagó István
Budapest, Uszoda u. 44.
1173

Celldömölk

Sárkányölők Rendje
Kemenesaljai Művelődési Központ
Klubvezető: Bálint Péter
Celldömölk
Puskin u. 3.
9500

Debrecen

Dungeons&Dragons Baráti Kör
Mechwart A. Gépipari M. Közép-
iskola, Debrecen, Széchenyi u. 58.
Klubvezető: Kocsmáros Attila
Debrecen
Hatvan u. 59.

Debreceni FRG Klub
Klubvezető: Kiss László
Debrecen
Jerikó u. 33.
4032

Jackal Priests RPG Klub
Klubvezető: Nagy Levente
Debrecen
Füredi út 71.B IX. 38.
4027

Szaurón Fattyai Szerepjátszó Klub
Kossuth Lajos Tud. Egy.,
Benczúr Gyula Kollégium vagy

Nagyerdei Kollégium
Klubvezető: Cseh Miklós Zsolt
Debrecen
Pallagi út 11.
4028

Dunakeszi

Sötét Szívek Erdeje
Radnóti Miklós Gimnázium v.
2120 Dunakeszi,
Szent György u. 14
Klubvezető: Vándor Gábor
Dunakeszi
Fóti út 32.B
2122

Dunaújváros

Vörös Hold Mágusai
MMK épülete 303. terem,
2400, Dunaújváros,
Apáczai Csere János u.

Érd

Fantasy Klub
Érd Városi Művelődési Központ,
Érd, Alsó u. 9.
Klubvezető: Kelemen Szilvia
Érd, Erzsébet u. 4.C
2030

Füzesabony

Rézpézn Gyűjtők
Klubvezető: Ficzere Zsolt
Füzesabony
Turul út 18
3390

Gödöllő

Gödöllői SZJK
Klubvezető: Szabó Kata
Gödöllő
Kör u. 8.
2100

Gyöngyös

Gyöngyösi Műv. Közp.
2-es klubhelység
Klubvezető: Fodor Péter
06 (37) 318 596

Győr

Sárkányszív Szerepjáték Klub
9022 Győr, PSVMK, Árpád u. 44.

Klubvezető: Szeles Gábor
Győr
Botos Lőrinc u. 22.
9025

Gyula

Fehér Hollók Társasága
Gyula, Botond u. 1.A
Klubvezető: Barkó János
Gyula
Botond u. 1.A

Hévíz

Istenek Nyughelye
Bikó István AKG, 8380 Hévíz,
Park u. 9.
Klubvezető: Mátész István
Hévíz
Dr. Bakácsay u. 29.B
8380

Hódmezővásárhely

Holt Lelkek Társasága
Hódmezővásárhelyi Ifjúsági Park
Klubvezető: Csillagh Gábor
Hódmezővásárhely
Oldalkosár u. 2.A
6800

Izsák

Dark Moon Szerepjáték Klub
Klubvezető: Oreskó Nándor
Izsák, Kossuth út 146.
6070

Jászapáti

Bajnokok Klubja
Klubvezető: Mizsei Róbert
Jászapáti, Álmos u. 10.A

Keszthely

Lords of Doom
Keszthely, Színház Klubterem
Klubvezetők: Földesi Roland és
Andrásevits Zoltán
Balatonkeresztúr, Kerti út 6.
8648

Kiskunhalas

Fekete Kard Őrzői
Klubvezető: Péli Csaba
Kiskunhalas, Alsótelep 7.
6400

Törpzsakáll Szerepjáték Klub
Jelentkezés: 9-15 óráig 423 655
/351 melléken, Tóka Józsefnél
Klubvezetők: Csombok Péter és
Tóka József
Kiskunhalas, Széchenyi u. 14. I. 6.
6400

Komló

Komlói Szerepjáték Klub
7300 Komló, 48-as tér 1.
Klubvezető: Tólos Krisztián

Komló, Székely Bertalan u. 33. 1.
7300

Lenti

Képzelet Nyelvén Szólók
Sólyom László Művelődési Otthon
Klubvezető: Ifj. Boronyák József
Lenti, Béke u. 24.
8960

Mátészalka

Other Planes Szerepjáték klub
Városi Művelődési Központ
4700 Mátészalka, Kölcsey út 2.
06 (44) 310 010

Mélykút

Sárkánykarom Szövetség
Klubvezető: Nagy Edit
Mélykút, Madách I. u. 28.
6449

Mérk

K.Sz.K. Szerepjáték Klub
Mérk, Kiss József u. 6.

Medgyesegyháza

Láng Mesterei
Klubvezető: Czúth András
Medgyesegyháza
Jókai Mór u. 6.
5666

Mezőtúr

Árnysárkány Szerepjáték Klub
Móricz Zsigmond Könyvtár és
Közösségi Ház
5400 Mezőtúr, Szabadság tér 17.
Klubvezető: Nádas Szilveszter
Mezőtúr, Ifj. Ltp. 15. ép. III. 20.
5400

Miskolc

Tarrasque Killers
Ady Endre Művelődési Ház
Miskolc, Árpád út 4.
Klubvezető: Ifj. Szabó Balázs
Miskolc, Középszer út 66 VI. 1.
3529

Független Kalandorok Baráti
Társasága
Klubvezető: Nagylaki András
Miskolc, Szeles u. 25. F/2.
3526

Mohács

A KM Ré muralma Szerepjáték
Klub
Klubvezető: Bánfai Gábor
Mohács, Hársfa u. 6.B Fsz 1.
7700

Orosháza

Hunters of Catacombs
Klubvezető: Szabó Ferenc
Orosháza
Kölcsey Ferenc u. 4. IV. 15.
5900

Caedoni Nyomorultak
Orosháza, Pacsirta u. 8., DIT Klub
Klubvezető: Szula Péter
Orosháza, Bajcsy Zs. 17.
5900

Sárospatak

Az Érinthetetlenek
Sárospataki Művelődési Ház
8950 Sárospatak, Eötvös út 6.
Klubvezető: Körhegyi László
Sárospatak, Balassi B. u. 7.
8950

Sopron

Palantír Szerepjáték Klub
Soproni Horváth József u. 35.
Klubvezető: Rosta László
Sopron, Soproni Horváth József
u. 35.

Álmodók Rendje
Klubvezető: Cserháti Péter
Sopron, IV. László Király u. 23.
9400

Nyúlön Túliak Társasága
Klubvezető: Bálint Zoltán
Sopron, Makó u. 9.

Káosz Vándorai
Klubvezető: Szimos Balázs
Sopron, IV. László Király u. 26.
9400

Szentendre

Egyikünk Sem Kopasz Klub
Klubvezető: Guttmann György
Szentendre, Károly u. 28.
2000

Szentes

Csontpallos Lovagrend
Klubvezető: Valkari Csaba
6600, Szentes
Dr. Brusznay Árpád Sétány
5/13a

Székesfehérvár

Sose Halunk Meg Szerepjáték
Klub
Klubvezető: Wachtler István
Székesfehérvár
Rádió u. 23.B II. 5.
8000

Örökéletűek RPG Klub
Szabadművelődés Háza,
8000 Székesfehérvár,
Fürdő sor 3.
Klubvezető: Eszes Róbert
Székesfehérvár, Rádió u. 19.A

Székkutas

„Kérészetűek“ Klubja
József Attila Művelődési Ház
Székkutas, Vásárhelyi u. 14. Pf 9.

Szolnok

Harcosok Klubja (volt Dragon
Kings)
Helyőrségi Művelődési Otthon
(HEMO), Szolnok, Táncsics Mi-
hály út 3. II. 7.
Klubvezető: Sarkadi Imre
Szolnok, Indóház út 3. II. 7.
5000

Szombathely

Vörös Skorpió Szerepjáték Klub
Klubvezető: Kovács Zoltán
Szombathely
Nagy László út 9.
9700

Dark Conspiracy
Szakszervezetek Vas Megyei
Könyvtára, 9700 Szombathely,
Széchenyi u. 4-6.
Klubvezető: Tilcsik András
Szombathely, Nagy László u. 28.
9700

Tarnaszentmária

Szentély
Klubvezetők: Hevér László és
Tóth Dániel
Tarnaszentmária, Bajcsy Zs. út 21.
3283

Újkígyós

Sárkányláng Őrzői
5661 Újkígyós, Arany János út 42.
Klubvezető: Horváth Ferenc
Újkígyós, Hosszú u. 9/1.
5661

Vecsés

Agyszívók Kastélyja
Klubvezető: Németh Gábor
Vecsés, Arany u. 35.
2220

Veszprém

Heted-Hét Kockavető
Veszprémi Egyetem Kollégiuma
Veszprém, Egyetem u. 12.
Klubvezetők: Toldy Miklós és
Domokos Endre
Veszprém, Egyetem u. 12.

(Folytatás a 31. oldalról)

Az XP-38 terepsiklók legújabb generációját képezi, melybe már automata pilótát és szórakoztató berendezéseket is építettek. Egy- és kétszemélyes, illetve családi modelleket is gyártanak belőle, vezetni pedig olyan érzés (legalábbis a reklámok szerint), mintha „vadászgépből ülné a pilóta”. Ennek a modellnek csupán az egy-személyes változata fordul elő a megfelelő körökben, bár inkább közlekedési, mint versenyzési célokat szolgál - az alulról teljesen zárt karosszéria, a széles műszerpult és a támlás ülés miatt tágasabb terepeken használják versenyzési célokra.

T-47 Légisikló

Jármű: Incom T-47 (polgári)
Típus: légisikló
Lépték: sikló
Hossz: 6.3 méter
Jártasság: repulzorvezetés: légisikló
Legénység: 1 fő
Legénység jártassága: nagyon változó
Utaslétszám: 1 fő
Rakterület: 10 kilogramm
Fedezék: teljes
Magassághatár: talajszint - 250 méter
Ára: 10 000 (használt)
Manőverezés: 3K
Mozgás: 225; 650 Km/h
Karosszéria: 2K

Ezeket a siklókat légköri harcra használják a legkülönbébb hadseregek, köztük a Felkelők Szövetsége is. A versenyzők számára nem is igazán maga a típus, hanem az alkatrészei az érdekesek. Bár lassúbb, mint például az XP-38-as, vezérsíkjai, nagyteljesítményű repulziós generátorai miatt sokan kedvelik. Az Incom cég korábbi fejlesztései közé tartozó T-16-os Szöcske azonban sok helyütt igen népszerű jármű, akár versenyzés céljára is.

Aratech 74-Z katonai robogó

Jármű: Aratech 74-Z katonai robogó
Típus: katonai légirobogó
Lépték: sikló
Hossz: 3 méter
Jártasság: repulzorvezetés: robogó
Legénység: 1 fő
Legénység jártassága: nagyon változó
Rakterület: 3 kilogramm
Fedezék: 1/4
Magassághatár: talajszint - 25 méter
Ára: 6 750 (új), 1 200 (használt)
Manőverezés: 3K+2
Mozgás: 175; 500 Km/h
Karosszéria: 2K
Fegyverzet:
Lézerágyú
Tűzív: elülső
Jártasság önjáró löveg
Tűzvezérlés: 2K
Lőtáv: 3-50/100/200
veszteség: 3K

Bár az Aratech által gyártott robogószéria legtöbbje katonai modell, használt és lopott változataik kedvelt járművei a versenyzőknek.. Népszerűségük, magas teljesítményindexük és alacsony áruk miatt sokan döntenek emellett a jármű mellett, an-

nak ellenére, hogy a suhanók még náluk is gyorsabbak. A legtöbb robogótípus megbízható és szinte mindenütt hozzáférhető..

Ikas -Adno Starhawk

Jármű: Ikas-Adno Starhawk
Típus: légirobogó
Lépték: sikló
Hossz: 3 méter
Jártasság: repulzorvezetés: robogó
Legénység: 1 fő
Legénység jártassága: nagyon változó
Utaslétszám: 1 fő
Fedezék: 1/4
Magassághatár: talajszint - 10 méter
Ára: 5 000 (új), 950 (használt)
Manőverezés: 3K
Mozgás: 140; 400 Km/h
Karosszéria: 1K

Az Ikas-Adno által forgalmazott robogók a legnépszerűbb polgári típusok, éppen ezért nagyon könnyű hozzáférni és alkatrészeket szerezni hozzájuk; nem utolsósorban az sem, hogy igen olcsók.

Mobquet Suhanó

Jármű: Mobquet Nebulon-Q versenysuhanó
Típus: suhanó
Lépték: sikló
Hossz: 3 méter
Jártasság: suhanó
Legénység: 1 fő
Legénység jártassága: nagyon változó
Rakterület: 2 kilogramm
Fedezék: 1/4
Magassághatár: talajszint - 350 méter
Ára: 5 500 (új), 1 050 (használt)
Manőverezés: 4K
Mozgás: 210; 600 Km/h
Karosszéria: 1K

Skybird Suhanó

Jármű: Skybird versenysuhanó
Típus: suhanó
Lépték: sikló
Jártasság: suhanó
Legénység: 1 fő
Fedezék: 1/4
Rakterület: 1 kilogramm
Mozgás: 225; 650 Km/h
Manőverezés: 4K
Karosszéria: 1K
Magassághatár: talajszint - 350 méter
Ára: 8 000 kredit

Bármilyen suhanóról is legyen szó, a repulzorok legvadabb, leggyorsabb és leghalásosabb formájáról beszélünk. Kezelése teljesen eltér az eddigi repulzoroktól, minden fontosabb vezérlés a kormányba építve található, a kormányzás egy része pedig lábunkat igényel. A suhanó a repulzor egyetlen olyan válfaja, amelynek még a Magvilágokon is hivatalos versenyei vannak, stadionban, mesterséges pályán. A suhanó-bandák természetesen megvetik ezeket a versenyeket és versenyzőket, hiszen amit művelnek, az veszélyes ugyan, de nem igazi kihívás: egy vérbeli suhanósnak nem okozhat problémát végigmenni egy mesterséges pályán.
(vége következik)

átdolgozta: Herbie

MICHAEL MOORCOCK

AZ UTOLSÓ HÍVÁS

- Bajnok! Bajnok!

Az álom és az ébrenlét határról hallottam őket. Először halványan. Hallottam a hangjukat. Szólitottak. Távolról. Távolról visszhangoztak, mint bukóhullámok egy magányos tengeri barlangban. Valamiképp tudtam, hogy engem hívnak.

- Bajnok!

Nem tudtam elviselni.

- Nem! – sikoltottam. – Nem! Nem akarom, nem merem meghal-
lani a hangokat!

Könyörtelenül folytatták.

- Bajnok!

- Távozzatok! – kiáltottam. – Távozzatok! Túl sokat tettem már.
Semmi nem maradt bennem!

- Bajnok!

Hason feküdtem. Nem tudtam kinyitni a szememet. Valami nedve-
set éreztem az arcomon. Sírta? Fanyar, keserű és mégis édes, ismer-
ős szag ütötte meg az orromat...

- Nem fogadok el több parancsot. Én már beteljesítettem a végze-
temet. Semmi nem maradt bennem...

- Még egyszer! Még egyszer!

- Nem! Nem tudom!

Rosszul lettem. Különös kábulatot éreztem. Egész testem remegni
kezdett. De nem tudtam felemelni a fejemet. Nem tudtam megszólal-
ni.

-... idő! Idő...

- Hagyjatok! Hadd heverjek az úrban. Nincs mit adnom. És nincs
semmi, amit elvehetek!

- Bajnok!

Nem emlékeztem, miként kerültem ide. Mit csináltam. A saját ne-
vemre is alig emlékeztem. Hogy' is hívnak? Annyi nevem volt, annyi
arcom, annyi személyiségem. Miért kellene tudnom, melyik-melyik?

- Győznünk kell. Most győznünk kell. Megvannak az embereink,
megvan a tapasztalatunk. Csak vezérre van szükségünk...

Nincs senki...

Csak egyvalaki, és ő...

Idén nem győzhettek le őket...

Csak akkor, ha megtaláljuk...

Beszélgetés foszlányai, valamiféle egyházi litánia. Haragos hangok.
Kétségbeesett hangok. Kik ők? Mit akarnak? Miért szólitának? Vagy
valaki mást hívnak? Miért szölongatnak egyáltalán?

Ismét felemeltem a fejem, és megpróbáltam kinyitni a szemem.
Egy másodpercre alakok sorát pillantottam meg, mind férfiak, előttem
sorakoztak. Mindannyian különös, lapos fejdőt viseltek és egy tálat tar-
tottak a kezükben. A felettük ragyogó fény felé fordultak. A fény elva-
kított. Megvilágította az arcukat, mégsem tudtam tisztán kivenni az arc-
vonásaikat, a ruhájuk részleteit. Megborzongtam. Valami volt bennük,
ami nem is annyira félelemmel töltött el, mint inkább zavaró, nyomo-
rúságos közönnyel, egy érzettel, hogy olyan helyre érkeztem, ahol min-
denki halott, ahol mindenki dermedten várja, hogy valaki életet lehel-
jen beléjük. Vajon engem akartak? Nekem kell életet adnom nekik?
Nem tudtam.

Szólni szerettem volna, de nem jöttek az ajkamra szavak.

Bajnok!

Az émeletű, keserű illat erősödött. Kinyújtottam a kezemet az
alakok felé.

- Hol vagytok?

Nem hallottak. Minden arc a fény felé fordult. Számomra úgy tűnt,
a fény megváltozott; más lett a színe, s halvány alakok mozdultak ben-
ne.

Vajon ők hoztak ide? Újra kezdődik minden? A szörnyű küszkö-
dés? A haragos hangok? Az örökös harc? A retentő erőszak? A pusztí-
tás? A kiömlő emberi vér áradata, ami véres sárrá változtatja a zöld
földet? A fiatalok sikoltása, amikor megtörik a testük? Az asszonyok
könnyei?

- Nem! Nem! Elég volt! Nem bírok többet. Szabadítsatok meg. En-
gedjétek el, könyörgöm. Engedjétek el.

Most végre elfordultak a fejek. Nem mind, az alakok többsége még
mindig a fényforrás és a kezükben tartott edények bűvöletében állt; az
edényekben vöröses, áttetsző folyadék habzott. És ebből áradt az or-
romban felgyülemlett szag, amitől felkavarodott a gyomrom.

- Nem!

- Csend – parancsolta egy nyers hang. A többiek tovább mered-
tek az imbolgó fénybe.

Bajnok!

Varázslat!

Most győzni fogunk!

- Kérlek – könyörgtem. – Kérlek, mondd meg. Hol vagytok? Tud-
nom kell. Mit akarsz? Mit akarsz?

Még egy fej megfordult. Egy felpuffadt, félig emberi arc nézett rám.
Megborzongtam. A Káosz teremtményei közé kerültem? Örökké az lesz
a sorsom, hogy ilyen körülmények áldozata legyek? Azt hittem, végre
megszabadultam a végzetemtől. De ez rosszabb, mint amit valaha is
átéltem.

- Kérlek? Mi a neve ennek a helynek?

- Mi a', fiam, mi baj?

Az érdes csengésű hang szinte kedvesen szólt. Az alak kivált társa-
inak sorából és felém közeledett. A tálat még mindig jobb kezében tar-
totta. Alig maradt már benne a folyadékból, de az alján még habzott
egy kevés.

- Ki vagy te? És hol vagytok?

- Hé, fiú, nyugalom. Ismersz. Ismerned kell. Mindenki ismeri Vén
Enry-t...

- Hogy kerültem ide? Miként? És hogy' hívják ezt a helyet?

- A fenébe is, fiú, csak egyféleképpen jöhettél ide, ha nem gyalog.
A nyolcvanassal. Manapság, a privatizáció óta csak az jár a Hat Vig
Sárkányig.

Szerettem volna többet is kérdezni, de a figyelme elvándorolt, fe-
je visszafordult a fény felé. Éppúgy megbabonázta, mint a többi. Mi-
féle gonosz szállta meg őket?

Nosza, fiúk, itt az idő. Idő! Igyátok ki a poharakat.

Tiltakozó hangok. Elégedetlen horkantások. Majd hirtelen éljen-
zés.

- Mi az? – kiáltottam. Megpróbáltam felemelkedni, de visszazuhan-
tam. Térdre estem. A fejem lüktetett. Kiszáradt a szám, a gyomrom
még mindig nem nyugodott meg. – Mi az?

Vén Enry rám nézett:

- Most már semmiképp nem győzhettek.

- Akkor nincs szükségetek rám?

- Hát, fiam, ebben az állapotban senki nem veheti hasznodat.

- Elmehetek? – öntött el a megkönnyebbülés. Zokogni kezdtem.

Szabad vagyok. Itt hagyhatom ezt a szörnyű helyet. Nem végzetem
többé, hogy a küzdelmük részese legyek.

Vén Enry felém mozdult. Megfogta a könyökömet, és talpra segé-
tett. – Gyere, fiam. Hol laksz? Hazaviszlek.

Gondolkoztam. Eszembe jutott egy szám. Egy név. Meg akartam szó-
lalni. Lassan eltávolodtunk az alakok sorától. Hirtelen kialudt a fény,
és mindenki megfordult, utánunk meredt.

- Jó játék volt, Enry – mondta egyikük, és búcsút intett.

Kinyílt egy hatalmas ajtó, és hideg levegő csapott az arcomba. Kez-
dem úgy érezni, segítség nélkül is megállok a lábamon. Kiegyenesedtem.

- Ühüm – felelt Vén Enry, és elkészönt a társaitól. Bajnokság.

Sötétség tátongett előttem. Nedves, üvöltő sötét. Annál mégis jobb,
mint amit az előbb éltem át. Tőlem telhetően összeszedtem magam,
és Vén Enryvel az oldalamon lassú, fájdalmas léptekkel a tompa, rej-
telmes sötét felé indultam. Mögöttem még mindig hallottam azoknak
a hangját, akikről azt hittem, engem szólitának. Majd a hangok sorra
elhaltak, a fények elhalványultak és kialudtak.

Megadtam magam a bennem dúló Káosznak.

M.M.

MICHAEL MOORCOCK

KÖRNYEZET



hirdetésre jöttem – mondta a démon.

- Hirdetésre? – köhögött Greg Morle, ahogy a fojtogató füst szétáradt a szűk, félhomályos szobában, ahol már három hónapja lakott.

- Feladott egy hirdetést a mai Clarionban, nem?

- A démon lilás árnyalatú szemöldökét ráncolta.

Olyan ember aggodalmával nézett Gregre, akit felettesei rendszeresen megfélemlítenek; zöld, hosszú körmös ujjával idegesen vakargatta fejét jobb szarva mögött. Hosszú, hegyes farka megremegett.

Valahonnan elővett egy kissé megszenesedett újságot, az apróhirdetésekhöz lapozott, és hangsúlytalanul olvasni kezdett.

- Fiatal, intelligens és találékony férfi jövedelmező állást keres. Munka hiányában eladja alig bepiszkolt lelkét... Ez ön, ugye? Remélem, mert...

- Igen, én vagyok – vágott közbe Morle. – Nos, nézze, hát... én azért adtam fel a hirdetést, mert állásra van szükségem, de nem vagyok hajlandó bagóért dolgozni. Soha nem is tettem. Van bennem becsvágy. Kockázatot is szívesen válllok, ha megéri. De a lelkemre vonatkozó részt csak ezért írtam bele, hogy felkeltsen a figyelmet...

A démon megkönnyebbült.

- A terv csodálatosan bevált, Morle úr. Csodálatosan. Sokan még manapság is pentagrammákat és hasonló mutatóványokat használnak, de mi haladunk a korral. Ma már ilyesmire nincs szükség. – A démon egy öreg, kopott karosszék felé indult. – Leülhetek?

- Foglалjon helyet – mondta Morle -, de nem látom...

Apró füstcsík szállt fel a bőrborításból, amikor a démon leült. Elővett egy aktatáskát – Greg idáig észre sem vette – és előkapott néhány iratot. Szerződéseket. Gregnek összeszorult a gyomra. Felmerült benne, hogy lassítani kellene a dolgok menetén.

- Őö... – köszörilte meg a torkát. A démon felnézett.

- Kapott már más ajánlatot is?

- Nem, de...

A démon szemmel láthatólag jól értett a vonakodó vevőkhoz.

- Nos – mondta határozottan -, melyik kötvény érdekelné? Van több fantasztikus ajánlatunk. Nagyon népszerűek az „Örök élet” B, C és D változatai. De a „Hatalom J” is érdekes és hasznos. Persze – kacintott – ajánlhatom a „Nőbűvölő F” kötvényt is, ha...

- Várjon – mondta Greg -, ha eladom a lelkem... még nem mondtam igent... akkor néhány dolgot szeretnék tudni. Az első kérdésem, hogy mit csinálnak a lélekkel, ha megkapják. A második, hogy ha eladom, kipróbálhatom-e előre, mi vár rám, ha letelt az időm? Ez így tisztességes, nem?

A démon bizonytalanul nézett a férfire.

- Hát, azt hiszem igen, Mr. Morle – mondta tétován. – Azt hiszem, igen. Az első kérdésre a válasz: pokoltűz. Semmi bonyolult, csak régimódi pokoltűz. Ami a második kérdést illeti, hát, beszélnem kell a feletteseimmel. Még soha senki nem állt elő ilyen kéréssel. De megnézem, mit tehetek. Egy pillanat...

Pukkanás hallatszott, kénköbűz támadt, és a látogató eltűnt. Morle észrevette, hogy az aktatáskáját hátrahagyta. Kíváncsian indult a táska felé, de ekkor már újra a karosszékben ült a démon.

- Sajnálom, hogy ilyen sokáig tartott – kért bocsánatot -, de néha még azelőtt visszaérek, hogy elmentem volna, és az nagyon kényelmetlen. – Hangja ismét üzletszerűvé vált. – Minden rendben van. Csak mondjon igent, és már kezdődik is.

- Megjegyeztem – mondta Greg. – Nos, ha eladom önnek a lelkemet, húszmillió fontot akarok érte. Fontban, dollárban, német márkában. Az örök élet jól hangzik, de nem látom, önöknek mi az üzlet benne? Hol a csapda?

- Van egy kevés esélye, hogy vesztünk az „Örök élet A” kötvénnyel, vagy ahogy otthon hívjuk, a bolygó hollandival. A többi kötvénynél beépítettük a megfelelő kiskapukat. A B kötvény nem ad védelmet a betegségek ellen, a kliens meghalhat például rákban, a C nem szól a balesetekről és a gyilkosságról, a D pedig az öngyilkosságról. Van még kérdése?

Greg Morle mindig is büszke volt a ravaszságára és a találékonyosságára. Többek között ezért sem törte magát, hogy állandó munkát keressen. Egy olyan tehetséges ember, mint ő, ne dolgozzon ostoba hivatalnoki állásban. Elgondolkodott, mielőtt válaszolt volna.

- Igen – mondta végül -, van. Ha kapok húszmilliót készpénzben, az honnan érkezik? Nem szeretném, ha letartóztatnának rablásért.

A démon önelégülten vigyorgott.

- Egyszerű, és nagyon okos módszerünk van. Csak Angliában él vagy húszmillió dolgozó ember. Keltene bármekkora feltűnést, ha mindegyikük elveszténe, vagy véletlenül elkölténe egy fontot? Csak annyit teszünk, hogy elveszünk néhány millió embertől egy fontot, illetve annak megfelelőjét, vagy ha megengedhetik maguknak, akkor egy kicsit többet. Egyszerű, nem? De biztos!

- Hmm – mondta Morle -, jól hangzik...

- Minden rendben lesz. A szavamat adom.

- És hogyan hajtjátok végre?

A démon karmos ujjával megdörzsölte az orrát és elvigyorgott. – Üzleti titok.

- Hát jó... – ráncolta a homlokát Morle. Minden szempontot meg kell vizsgálni. Biztosra kell mennie. Egy ilyen okos fickónak, mint ő, tudnia kell úgy üzletelni a démonokkal, hogy a végén jól járjon. Mindössze hideg fejjel kell gondolkodnia, nem szabad pánikba esni. Biztosra kell mennie.

- Szerepel egy olyan kitétel a szerződésben, hogy ha azzal valóldják... igen, akkor is, ha csak valóldják... hogy lopta a pénzt, akkor a szerződés hatályát veszti, de a pénzt megtarthatja a kliens.

- Jól hangzik – ismerte el Greg. Talán, ha sokáig kitart, más kedvezményeket is kaphat. Ravasz pillantással nézett a démonra, de a lény torz szája határozott vonallá görbült. – Akkor kipróbálhatnám ezt a pokoltűzet?

- Felkészülni! – mondta a démon, és csattintott az ujjával. Szörnyű volt.

Égető, hamvasztó lángnyelvek cikáztak mindenütt. Greg Morle soha meg nem szűnő, leírhatatlan kínban vonaglott. Úgy érezte, hogy a vér felforr az ereiben, a feje folyékony ólomban fürdik, a testét forró olajban fürdetik. Bele kellett volna hálnia, de nem. Nem volt vége, nem volt szabadulás a fájdalomtól. Az örökkévaló tüzek ropogásán túl hallotta a többi elátkozott lélek üvöltését, a messze visszhangzó, reménytelen, örök kínban égő hangzavart...

És mégis... századoknak tűnő idő után... Greg érezte, hogy megkönnyebbül. A kín lassan múlt, fokozatosan szinte élvezni kezdte a lángokat. A fájdalomnak alig maradt nyoma, és még az is élvezetet okozott. Kezdtellazulni. Hozzászokott a pokoltűzhöz. Elégedetten kuncogott. Egy idő után bármit meg lehet szokni. Nem is olyan rossz. Már biztos volt benne, hogy sikerül becsapnia a poklot. Immunissá vált a lángokra.

Hirtelen ismét a szobában találta magát. A démon aggódva nézte a sarokból.

Greg összehúzta magát, reszketett a hidegtől. Ezt látva, a démon mormogott valamit és rámutatott. Greg azonnal jobban érezte magát. Nyújtózkodott, és rágyújtott egy cigarettára. Mind szellemileg, mind testileg remekül érezte magát.

Érthető, gondolta, hiszen túljár az ördög eszén, és ezt nem sok ember mondhatja el magáról! Elmosolyodott.

- Mi olyan mulatságos? – kérdezte a démon.

- Ó, semmi – felelte Greg olyan közönyösen, ahogy csak tudta.

A démon farka ismét remegni kezdett az idegességtől. Majd egy kicsit, de csak egy kicsit, felderült az arca. – Mi történt, nem úgy néz ki, mint akiben kárt tett a pokoltűz.

- Én azt nem tudhatom – felelte Morle, de nem tudta letörölni arcáról az önelégült mosolyt.

- Egy idő után kezdett hozzászokni, ugye? – roskadt össze a démon. Leült. – Hát, igen... – Gyászosan dörszölte meg a szarvát.

- Fájni fog, ha sokáig folytatod – figyelmeztette Greg. A démon abbahagyta.

- Gondolom, még mindig el akarja adni a lelkét.

- Igen. Így döntöttem, vagy legalábbis majdnem. Csak tudni szeretném, hogy nem tévedés-e... vagy élveznem kellett volna?

- Persze, hogy nem! – csattant fel a démon. – Ez... ez a fajtád alkalmazkodóképessége. Egy idő után bármilyen környezethez hozzászoktok... Vannak, akik gyorsabban, és Ön is ezek közé tartozik – folytatta higgadtan.

- Mindig képes voltam alkalmazkodni a helyzetekhez – mondta Greg elégedetten.

- Fogja be a száját – mondta panaszosan a démon. Csak ült a széken, és gond-terhelten lyukakat égetett a bőrbe mutatóujjával.

- Olyan, mint a fogorvosnál, igaz? – gondolkodott el Greg. – Félsz, mielőtt elmész, fáj, miközben ott vagy, de tíz perc múlva már elfelejted az egészet.

- Az Ön számára! Én soha nem akartam erre a bolygóra jönni! Több a gond itt, mint az egész galaxisban. Azt hittem, azt reméltem, hogy Ön más. Mindig reménykedem. De nem, nincs gyakran szerencsénk. A következő ciklusban az Androméda-3-ra megyek, bár ott rosszabb az üzletmenet...

Greg nem figyelt oda. Túlságosan elfoglalta, hogy gratuláljon magának, amiért ilyen jó üzletet köt az ördöggel. – Térjünk vissza az üzleti ügyeinkre – mondta határozott, felsőbbrendű hangon. – Eredetileg a te ötleted volt.

- Az én ötletem! Ezt szeretem! Ki adta fel a hirdetést? Ki tesz fel újabb és újabb kérdéseket, amíg meg nem örülsz? Ki nézegeti a világ legszebb ajándéklovának a fogát? Én csak azt javasoltam... – Abbahagyta, nem tudott szólni. – Jobban kellett volna figyelnem az iskolában, akkor ez nem történt volna meg. Csak azt szeretném, ha tovább szenvednél, ha a pokolba jutsz!

- Ez nem áll hatalmadban – mondta hidegen Greg. – Ha nem vigyázol, megkeresem a főnököt, és elmondom neki, hogyan bánsz a leendő ügyfelekkel. Micsoda modor!

- Jól van – mondta sietve a démon -, jól van. Sajnálom, Morle úr. De el kell ismernie, hogy ön és a fajtája fárasztó tud lenni. Nem egy jó állás itt dolgozni. Soha nem is érte meg. A régi szép időkben egy kicsit jobb volt a helyzet, legalább egészséges félelemmel néztek ránk az emberek, és megvolt az az örömünk, hogy halálra rémítettük őket. Ma már minden másképpen van. – Felsőhajtott, és a táskájáért nyúlt.

- Itt van a Pénzügyi szerződés, nézze át. Már kitöltöttem az adatokat. Csak alá kell írnia a vérével.

- Micsoda?!

- Most – kérdezte a démon – meg mi a baj?

- Vérrel! Meg kell vágnom magam?

- Persze. Tradíció, hogy vérrel írnak alá.

- Azt hittem, már modernizálódtatok, hogy nem érdekelnék a babonás módszerek...?

- A nyilvántartáshoz vére van szükség – magyarázta a démon. – Tökéletes nyilvántartásra van szükségünk, és már hozzászoktunk, hogy vérrel és nem ujjlenyomatokkal dolgozunk.

- Hát...

- Nem ér meg egy karcolás húszmillió fontot?

- De, azt hiszem, igen. – Greg gondosan átolvasta a szerződést. Az írat papírvékony, azbesztszerű anyagból készült. Bár régmódi, verses mondatokkal, de lényegében azt tartalmazta, amit megbeszéltek. Kap kibúvó nélkül húszmillió fontot, a lelkéért cserébe.

- Rendben – morogta. – Úgy tűnik, rendben. Itt írom alá?

- A pontozott vonalon – bólintott a démon. Kivett egy szál cigarettát Greg dobozából, és kéjesen füstölt. Narancssárga füstfellegek fújt ki, majd zöldet.

- Az utolsó szálat szívod – mondta Greg.

- Néhány óra múlva dohánygyárat vehet. Kérem, írja alá a szerződést. Nem érek rá száz évig.

- Akkor is, ez az utolsó szál – csökönyösködött Greg. – És te elszívod.

- Írja már alá! – kérte kétségbeesetten a démon. – Van ott egy penge a mosdón.

Greg óvatosan felemelte a borotvát. Ránézett, majd a csuklójára.

- Mi van, ha elvágom az ütőeremet?

- Vágja meg a hüvelykujját. A hüvelykujját!

Greg tétozva, készenlétbe helyezte a borotvapengét. – Ha így folytatod, nem írom alá, pedig azt hiszem, szükségem van a jutalékra...

A démon leverten nézett. – Honnan tudja, hogy jutalékért dolgozunk?

- Hát nem?

- De igen. Gondolom, nyilvánvaló. – A cigaretta csomkját elnyomta a hamutálban.

- Valaha én is dolgoztam ügynökként – mondta Greg. – Lexikonokat árultam. Azért rúgtak ki, mert goromba voltam az ügyféllel. Veled mi történne?

A démon megborzosgott. – Hagyd abba – kérte. – Már megtörtént. Ide helyeztek. Nem szeretnék tovább maradni, mint amennyit kell.

- Akkor ügyelj a modorodra – vigyorgott Greg. Kellemes érzés egy démont fenyegetni.

- A Sátán szerelmére, miért mindig én kapom a nehéz eseteket? – A démon mélyebbre kucorodott a karosszékekben. – Vágja el az ujját, és írja alá, kérem.

Greg belevágott a hüvelykujjába, és aláírta a szerződést. Csak halványan látszott a neve, nehezen mozdult a toll a kevéske vérel. – Tessék! Most kérem a húszmilliót.

- Örömmel – mondta gúnyosan a démon, és eltűnt. Tíz percig volt távol.

- Micsoda munka! – lihegte, amikor visszatért. – Tessék – nyújtott át egy tucatnyi csekk-könyvet.

- Ezek mik?

- Mindent megcsináltunk. Megszereztük a pénzt, és bankba tettük. Meglátja, minden rendben. Semmi baj nem lesz. A technikusaink tökéletes androidokat készítettek, egyszerre hat helyen

jelentek meg. Modern doppelgangerek, hatékonyak és megbízhatóak. Itt vannak a bankok adatai, az aláírt papírok. Tegnapelőttiek.

Eddig a pillanatig Greg nem igazán hitte, hogy mindez igaz. De a csekk-könyvek látványa meggyőzte. Lassú mosoly tűnt fel az arcán, majd elájult.

Amikor magához tért, a démon távozott, és Greg még azon a délutánon megkezdte kicsapongó életét.

És ez még csak a kezdet volt.

Greg Morle színes, eseménydús, vad és kicsapongó életet élt. Legalább ötven próbálták megölni azért, amit velük vagy hozzátartozójukkal tett.

A hatodik ember életfogytiglani ítéletet kapott. Sikerral járt... Élete folyamán a vagyon megvédte Morle-t a törvénytől. Halálában segített bosszút állni a gyilkosán.

Greg Morle utolsó emléke a fejében szétáradó éles fájdalom volt. A következő pillanatban egy hosszú fémasztal végén állt, és egy nagydarab, kövér démont látott, amint egy könyvbe írt valamit.

A démon felnézett és elmosolyodott.

- Ó, Morle úr, ön becsületünkre vált. – Az ajtó felé intett. – Kérem, lépjen át. Az úr személyesen szeretne gratulálni önnek...

Morle vigyorgott, és belépett az ajtón. Gonosz életet élt, és ha büntetlenül nem is ússza meg, de legalább csak apró kényelmetlenségek érik. Nem is rossz...

A sátán kétszer akkora volt, mint Morle, és öltönyt viselt. Sápadt, gyönyörű arca és testtartása enyhe unalmat sugárzott, amikor abbahagyta a tűz simogatását a szoba túlsó végében.

- Ó, Morle úr. Kedvemnek való egyéniség. Remélem, nem fogja élvezni az itt töltendő időt. De előtte még alá kellene írnia valamit, a látogatók könyvét. Bízom benne, hogy nem csinál jelene-tet.

- Nem – mosolygott magában Greg. – Nem, uram, nem hiszem.

- Jó ember! – hangzott a kétértelmű kijelentés. – Itt a könyv – tette Greg elé a kötetet, aki engedelmesen aláírta. – Tudja, annyian szeretnének ilyenkor kibújni a kötelezettségeik alól. Pedig ez a felállás nem az én ötletem volt. Ha bárkit elengednék, az én fejem bánná. Elszámolással tartozom a feletteseimnek, tudja.

Greg visszaadta a könyvet.

Sátán a kecskeszakállát húzogatta. – Nagyszerű. Hát, Morle úr, ismét gratulálok. Mélységesen gonosz életet élt. Ha több ön-höz hasonló lenne...

- Nincsenek? – csodálkozott Greg, de már a pokoltűzben találta magát.

Greg Morle sikoltott és sikoltott.

És sikoltott.

Minden porcikája örökön tartónak tűnő kínban égett. Talán örökké is tartott, de Greg emlékei időről időre figyelmeztették, hogy egyszer majd vége lesz, és minden rendbe jön. De ez sem vigasztalta. Vonaglott, amikor a lángok a testébe martak. Orrát betöltötte a kén bűze, száját az égő hús szörnyű íze tömté el.

És nem volt vége.

Mindenütt tűz. Zokogott és könyörgött és fenyegetőzött, de a fájdalom nem szűnt.

Fokozatosan tudatára ébredt, hogy valaki van mellette, aki szintén sikoltozik és vonaglik. Egy lányt látott, csinos, jó alakú lányt, már amennyire meg tudta állapítani.

A fájdalom kezdett elmúlni, ahogy hozzászokott a tűzhöz. Még mindig kellemetlen volt, de már meg tudott feledkezni róla, amikor a mellette kínlódó lelket gúnyolta. De még ez a szadista gyönyör is elhalványult egy idő után: a lány feltehetően később érkezett, a szenvedéstől alig hallotta a megjegyzéseit.

Greg hamarosan kezdte jól érezni magát, kényelmesen elhelyezkedett, és várta, hogy a szomszédja is alkalmazkodjon. Jól fognak szórakozni, és ez a szórakozás az örökkévalóságig tart majd.

Amikor a lány kezdett érdeklődni a környezete iránt, átható pillantást vetett Gregre.

- Szép kis lélektárs – mondta a lány.

- Ugyan már, nem én kértem, hogy rakjanak melléd – mondta Greg. – De ha már itt vagyunk, nincs értelme veszekednünk. Látszik, hogy hozzászoktál a meleghez? Elképesztően magas lehet a hőmérséklet, de hozzászoktunk.

A lány bólintott. – Szóval ez történt. – Megnyalta az ajkát, és végignézett a férfin. – Hmm...

Greg felé lebegett a lángokon át. Megfogták egymás kezét, és a férfi örült, hogy a földi érzékek nem szűntek meg a pokolban.

Nem rossz, gondolta. Nagyszerű élet ott fenn, és most...

A lány arca megrándult. A lángok még zavarták egy kicsit.

- Ne aggódj – mondta Greg. – A lángok lettek a természetes környezetünk. Nagyon alkalmazkodó lények vagyunk...

Előrehajolt, hogy megcsókolja.

De nem tudta megérinteni a lány ajkát, mert megszűnt a pokoltűz.

Hirtelen elviselhetetlenül hideg lett.

Greg sikoltozni kezdett.



Azt hiszem, a most következő részlet minden M.A.G.U.S. kedvelő szívét megdobogtatja majd. Mégis, elsősorban azoknak ajánlanám, akik kedvelik Dartont és legfőbb prófétáját, a veszett hírű Airun Al Maremet. A Sötét zarándok a dartonita főpapról szóló trilógia első kötete, ízig-vérig M.A.G.U.S. regény, egyike kedvenceimnek.

Nem egyszerű fantasy kalandtörténet, hanem jóval több annál: Darton hívei számára alapmű, ráadásul közvetlen hangvételével, mindent átható fekete humorával kitűnő szórakozást ígér.

Megjelenik 1995. júliusában.

Ray O'Sullivan

SÖTÉT ZARÁNDOK

r é s z l e t

Felkapaszkodtam a parasztház tornácára, miközben végighaladtam a fedett verandán, sáros, vizes nyomok maradtak utánam.

Egy fertályórája – még a temető csendjében – végigcsináltam Kamed aim Biam szertartását. Kicsi, öreg temető volt, valószínűleg már rég nem használták. Ódon kőkerítés vette körül, hajdan valaki fűzfákat ültetett a kőlapok közé. A térség közepén, a kidőlt sírkövek között egy oltár romjai álltak, rajta gondos kezek kötötte csokor: a béke és nyugalom mindent áthatott; a holtak, a megpihentek kis birodalma volt ez, nem a kőbor szellemeké. A hely harmóniáját egyedül az én feldúlt, meggyalázott sírom törte meg. Az oltárba kövekből raktam ki Darton szimbólumát, azután csendes imába merültem. Végül felvettem a dzsad *hemheritek* meditációs tartását, és lecsillapítottam elmém.

Lassan kántálni kezdtem egy olyan litániát a kis arkánium titkai közül, amit csak keveseknek adatott meg ismerni. Felizzítottam a vérem és hagytam, hogy testnedveim a bőrömön át távozzanak. Lelassítottam a szervezetemben zajló folyamatokat. A mérge java részét kiizzadtam, az anyagot egykettőre lemosta rólam az eső. De maradéktalanul kipurgálni sohasem lehet az efféléket, így kicsit émelyegve, rogyadozó lábbal és elködösült tekintettel indultam a város felé.

A kis parasztházra még a falakon kívül bukkantam, ez volt az első közülük. Az ajtót egyetlen rúgással beszakítottam, és a sötét helyiségbe léptem. A nő sikoltozni kezdett, a férfi kiugrott az ágyból és riadtan, szótlanul meredt rám. Falféher volt a rémületől.

– Tejet! – bödültem rá. Értetlenül meredt rám és nem mozdult. Nyakánál fogva ragadtam meg szegényes göncét, és az arcába ordítottam: – Tejet! Érted?! Tejet akarok!

Szinte önkívületben mutogatott az ablak felé, ahol a parkányon köcsögök és csuprok sorakoztak. Elengedtem és a mutatott irányba botorkáltam; hirtelen rám tört a gyengeség. Néhány csuprot kiborítottam, mire megtaláltam, amit kerestem. A tej, a legősibb ellenméreg! Inni kezdtem: a fehér lé végigfolyt az arcomon, a mellemen; de ittam, amíg csak bírtam. Amikor úgy éreztem, hogy majd' szétreped a gyomrom, visszaraktam a máztalan agyagedényt az ablakba, és utálkozva töröltem le maradékát a szakállamról.

Mindig undorodtam a tejtől.

A paraszt felé fordultam, aki asszonyát átölelve kuporgott a sarokban. A szájalmas nyomorultakat vadul rázta a zokogás. A párkány alatti asztalkán hatalmas kés hevert. Felvettem és feljűk fordultam – a férfi felordított rémületében és még erősebben szorította magához párját. Néztam őket, és hirtelen meg-sajnáltam mindkettőt. Úgy tűnik kezdek öregedni, fintorodtam el. A nyakamhoz nyúltam, bedugtam a kezem az ingem alá, és megtapogattam a mellemet. Igen, a vékony aranylánc még meg-volt. Vajon miért nem vitték el? Letéptem a nyakamból és a paraszt felé hajítottam: az árából egy kisebb falu is kitelne. Az ostobák Pyarronban most bizonyára örvendeznének. A kést a ruhám alá rejtettem, leakasztottam a szögrol egy pokrócot, a vállamra kanyarítottam, azután kiléptem szétzúzott ajtón...

Gyorsan elértem a várost övező nyomorult, teljesen haszon-talan falat. Volt kapu, igazi jelentőséggel mégsem bírt: a fal mentén minduntalan résekre bukkantam. Egy kisebb csapat is könnyedén átvághatta volna magát ezen a védősáncon. Ám úgy hírlett, ez békés vidék, két emberöltő is eltelt azóta, hogy utoljára csatáztak erre felé.

A kapu túloldalán romos őrház álldogált, melyet az árnyék-ban rejtőzve közelítettem meg. Mélységes csend; hallgatóztam, semmi fény, semmi nesz. Megpróbáltam halkán benyitni, sikertelenül: hatalmas nyikordulás tudatta volna érkezétemet, ha lett volna odabent valaki. De a helyiség reménytelenül üresnek bizonyult, a strázsák valószínűleg otthon hortyogtak. Az utcák ki-haltan ásítottak: már mélyen az éjszakában jártunk, s az eső valószínűleg azokat is visszaűzte házaikba, akik ilyenkor kerestek volna kalandokat. Azt is mondják persze, hogy csak a rossz szándékúak portyáznak éjjelente, és talán igazuk van.

A vörös hold baljós fénnel világított. Dühöm újra fellángolt, ahogyan a fogadó felé közeledtem. Megálltam a rozsdás céger alatt – kiterjesztett szárnyú baglyot ábrázolt, és nyekeregve himbálódzott az éjszakai szélben.

Bentről részeg gajdolás szűrődött ki – ez még jobban felbosszantott -, nekiveselkedtem hát és betaszítottam az ajtót. Az a néhány fátyla, ami bent világított, bántón erős fényt adott az éjszaka vérszín derengése után. A döngölt padlójú helyiségben,

durván ácsolt asztalok körül kisebb társaság és pár helyi léhűtő üldögélt. A fogadás éppen néhány kiürült söröskupával igyekezett hátra, a konyha felé.

Érkezésemet döbrent csend fogadta, majd egy ittas hang megszólalt.

- Nédd má'!

Villámló tekintettel lódultam a fogadás felé, aki hátrálni kezdett és az egyik asztalnak ütközött. Felemeltem az öklömet, és teljes erőből az arcába sújtottam. Éreztem ahogyan a fogak reccsenve morzsolódnak szét. Úgy csuklott össze, akár egy szalmabáb. A szemem sarkából láttam, hogy néhányan az ajtó felé oldalognak, az italozók azonban felpattantak. Pár pillanatig vártam, majd megperdültem és tökéletes időzítéssel ugrottam az előlálló felé. Tétován maga elé kapta kezét, de elkésett: már üttőtávolságán belül voltam. Meglepődött, mert nem ilyen akcióra számított. Megragadtam mellén a ruhát és kihaszánálva az ő lendületének erejét az arcába fejeltem, aztán a biztonság kedvéért még egyszer. Elborította a vér, én pedig messzire löktem magamtól, hallottam ahogyan székeket borítva elterül. Nem néztem oda, ilyen súlyos hibát nem vétek. Egy másik fickó korszót hajított felém, elhajoltam és közben felragadtam az utamba kerülő tölgyfa zsámolyt.

A földre vetettem magam, a vállamon átfordulva éppen elé érkeztem, s a súlyos számólyal teljes erőmből térdem csaptam. Akár egy dartonita himnusz, hallatszott a csont reccsenése; a fickó vinnyogva felhemperedett és az ajtó felé kezdett kúszni. Még hárman maradtak: ketten közülük kést rántottak, a harmadik pedig a fal felé ugrott. Körözni kezdtek körülöttem, akár a kutyák, aztán egyik rám rontott.

Lassú volt. Lehet, hogy a helybeliek között jónak számított, én száználmasan lassúnak találtam. Volt rá időm, hogy előrántsam a parasztól szerzett kést és a klasszikus módon, pengével akasszam meg a pengéjét, majd egy gyors mozdulattal végig hasítottam az alkarján. Felüvöltött, a fájdalom néhány pillanatra elvakította. Megragadtam sebesült karját és megcsavartam, így most háttal állt nekem, akadályozva szemből támadó társát.

Nem teketóriáztam, oldalról a nyakába dőfem a kést, erre azonnal meghalt. Mielőtt azonban összeesethetett volna, a testét pajzsnak használva meglódultam. Utolsó támadóm elveszítette a fejét, és ő is előre lendült. A kést tartó keze felé löktem barátját, és mellette ellépve megszürtam, pontosan a szegycsontja alatt. Megmerevedett és eltátott szájából dőlni kezdett a vér, a pengét felrántottam, úgy, hogy az mélyen a csontba hatolt, aztán a földre löktem őt is.

Körülnéztem. Az ivó teljesen kiürült.

A vér még vadul száguldott bennem, mint mindig, amikor harcolok. Mély lélegzetet vettem: ájult és élettelen testek hevertek mindenütt. A helyiséget betöltötte a kiontott vér édeskes illata. Halkan mormolni kezdtem:

- Te, aki éjben jársz a sírok között, Te, aki örülsz a kutya ugatásának és a kiontott vének, ezer arcú hold, ó Darton...

Nem fejezhettem be az egyszerű imát, mert az egyik falmélyedésből – karddal a kezében – előugrott az utolsó fickó, akiről már teljesen megfedkeztem. Hiba. A késmarkolat tőlem messzire ágaskodott az utolsóknak hitt támadó melléből. Persze kard ellen késsel semmi esélyem nem lett volna, de ezen nem volt időm töprengeni. Felém vágott, én pedig túl lassan mozdultam, így a penge végighasította jobb karomat: nem volt veszedelmes, de irgalmatlanul fájt. A következő rohamot is, csak éppen, hogy tudtam elkerülni.

Talán megölt volna, ha észnél marad, de az örület elvakította. Ezt használtam fel: kiterjesztetem a tudatom, s a másodperc törtrésze alatt lelkebe szőttem a sötét mintát. Ezúttal csak hajszál híján kerülte el az arcomat csapása, de a varázs már megfogant. Hátrátáncoltam, bal kezemmel a fájdalom rúnáját írtam a levegőbe és közben kiejtettem a szavakat.

- Quorum est a quarra Quorum.

A hangom mindig megváltozik, amikor mágiát használok. Mély lesz és magával hozza a sírok jeges hidegét, ami félelmet kelt a halandókban, akár ember, akár állat az. Most sem történt másképp. A férfi megremegett és kifordult kezéből a kard, térdre esett és felvonított, akár egy sakál. Azután vonaglni kezdett a földön, gesztenyeszín haja megőszült és csomókban hullott.

Összevontam szemöldökömet, és érdeklődve figyeltem utolsó harcát a félelemmel. A szeméből eltűnt az értelem szikrája, majd lassan az élet fénye is kihunyott.

- ...fogadd kegyesen áldozatomat! – zártam le röviden a megkezdett litániát, azzal ismét a szörcsögre lélegző kocsmáros felé fordultam.

Feltápáskodott, s az asztalnak támaszkodva, mutatójával a szájában turkálva tapogatta törött fogait. Az orra nagyon csúnyán feldagadt és elferdült. Nem látszott gonosztevőnek vagy rosszakaratúnak. Kövérkés teste puhány ember benyomását keltette – nyúlós, tésztaszerű bőre, beteges sápadtsággal sugárzott. Széles, tömpe ujjain hihetetlenül ápolt körmök ültek – férfiembernél ritkaság az ilyesmi. Kíváncsi lettem volna, hogyan lett kocsmárossá.

Rémültem nézet rám, és veritékezve várta, mi fog történni.

- A holmimért és lovamért jöttem.

- Az istállóban van, nagyuram – hebegte.

- Akkor lódulj! – dörögtem, s magam elé penderítettem.

- Jobb is, hogy visszajöttél, nagyuram. Már akkor sejtettem, hogy baj lesz, amikor megpróbálták elvinni azt a sátnafajzatot. – A váll felett rám pillantott, várva a reakciómról, de nem válaszoltam, csak durván taszítottam rajta egyet. Siránkozva folytatta: – Megpróbálták elvinni... Erre az egyik embert megrúgta, hogy az menten belehalt. A társa felkapott egy botot, és a fejére akart húzni egyet, de a dög nekiugrott, beleharapott és... és egy nagy darabot kitépett a melléből. Akkor a strázsamester, mert... mert az is itt volt, előhúzza a kardját, hogy ledöfje a jószágot. Az meg szembefordult vele, és valami pára jött ki az orrlíkain, beborítva a strázsamester urat, az meg esztét veszette és őrjöngeni kezdett. Be is zárták az egyik tömlőbe, hogy nehogy kárt tegyen valakiben, vagy magában. A pokolból hoztad a besttiát, ugye...?

Láttam, folytatná tovább, úgyhogy rámondultam:

- Kuss legyen!

Az istálló ajtaja tárva, nyitva állt. Mikor odaértünk, bentről morgás hallatszott – az acsargó kutyák hallatnak ilyet. A fogadás arca hamuszínűre változott.

- Lónak ilyen hangja nincs – jelentette ki mély meggyőződéssel.

Beleptem a homályos helyiségbe, az állat felém fordította fejét és elhallgatott. Odaléptem hozzá és megveregettem a nyakát. Mozdulatlanul állt. Pompás jószág: csupa izom, fekete harci mén, tökéletes gyilkológép. Mentés minden kiszámíthatatlanságtól, ami az élőket jellemzi.

A Taba el Ibarában tettem szert rá, egy szerencsétlen kimentelő kaland során. Alyr dühös volt, nagyon dühös. Amit tettem – akkor és ott -, jó ötletnek látszott. Hiába, nem mindig sikerülnek a dolgok. De ez már régen volt, olyan régen, hogy ez a rohadt fogadás nem is élt még.

Soha nem adtam nevet neki. Miért is tettem volna? Parányi része volt csupán annak a birodalomnak, aminek kapuőrzője voltam: ajándék az úrtól, hű szolgájának.

Még egyszer megveregettem a nyakát, nem mintha lett volna számára jelentősége, inkább csak megszokásból, azután eszembe jutott valami fontos. Kinyitottam a nyeregtáskát és belelőttem. Kihúztam a kis fekete erszényt, kinyitottam és a kezembe ráztam a tartalmát.

Egy ezüstgyűrű pottyant ki, rajta a két hold szimbóluma: sugárzott belőle a hatalom. Már sokszor megmentette az életemet, talán ezért kedvelem leginkább. Lehet, hogy túl gyakorlatias vagyok és agyonütöm a misztikát, de nem érdekel. A cél minde-



nek felett, az eszköz nem számít – de legalábbis elhanyagolható a célhoz képest.

- A páncélom és fegyvereim? – kérdeztem metszően.

- Elvittek mindent, nagyuram...

Nem kérdeztem többet. Felesleges. Visszaindultam az ivóba, a fogadós ziháló lélegzettel követett. Amikor beértünk tanácstalanul bámult rám és várta, hátha tovább faggatom. Be-

mentem a konyhába és kutatni kezdtem, hamarosan meg is találtam, amit kerestem. Egy darab kötéllel és egy marék bronzfűvel tértem vissza, amit más tájakon babérnak is hívnak. Ránéztem a kocsmárosra, megcsóváltam a fejem és gyomron ütöttem. Előrebukott, elkékült arccal próbálta kifújni a beszorult levegőt. Megragadtam a csuklóit, és gyors mozdulatokkal a falon lévő fáklyatartókhoz kötöttem. Nem vette le rólam a szemét –

ez is volt a célom.

Az egyik holttestet feldobtam az asztalra, éppen azt, amelyből a paraszt kése kiállt. Sátáni mosollyal a foglyom felé fordultam, és megpöcköltem a kés nyelét. Baljóslatúan rezgett.

Újra kimentem az istállóba és a nyeregtáskámmal együtt tértem vissza. Elővettem hat szürke gyertyát, és körberaktam a halottat. Végül előkerült egy háromlábú bronztálka is. A fogadós-hoz léptem, a nyomorult holtra vált arccal bámult rám. Egy rövid görbe késsel sebet ejtettem a kezén, a tábla csorgattam a véré, aztán a tálat a halott fejéhez tettem.

- Ki is volt ez? – pillantottam rá kérdően.

- A kovács segédje... – érkezett elhaló hangon a felelet.

Meggyújtottam a gyertyákat, majd imádkozni kezdtem, és elmondtam azt a litániát, ami foglyul ejti a lelket Shandin síkján és nem engedi tovább vándorolni, hanem visszatéríti Dartonhoz. Amikor végeztem, meggyújtottam a bronzfüvet – az égő fűszer sűrű, csipős füstje hamarosan betöltötte a szobát. A hamut a tálkába szórtam, és elkevertem a vérral.

- Ó, aki por, éberden hamvaiból! – mondtam, majd megkentem a kovácslegény homlokát, és közben tekintetemet a kocsmáros szemébe fúrtam. Aztán megkentem a lábait, a kezeit és végül a szívét. Az arca felé hajoltam, egészen közel hozzá, s a szájába leheltem. A test megrándult, én pedig hátraleptem.

A fogadós sikoltozni kezdett, közben tőcsa gyűlt a lábainál, s a vizelet undorító szaga töltötte be a szobát. A halott test most már az én akaratomnak engedelmeskedett. Felült, azután holt, háltyoggal vont szeméit a fogadósra szegezte. Felállt, s bizonytalan léptekkel megindult a kikötőzött ember felé. Kezeit lassan előrenyújtotta.

- Ne! Könyörgöm, nagyuram! Ne!

- Ki és hová? – Akár két pofon, úgy csattantak a kérdéseim.

- A gárdisták kapitánya... Azt hiszem a kormányzó úrhoz vitte. – A fogadós hangja elcsuklott, rémületében maga alá csinált megint. – De ezt nem tudom biztosan...!

Felvettem egy darab rongyot és a földön heverő kardot, akkurátusan letöröltem róla a véremet, és az övembe dugtam a fegyvert. Megvizsgáltam a karomon ejtett sebet: nem volt mély, most alvadt vér borította, ám meglehetősen sajgott. Nem törődtem vele. A kijárat felé indultam.

- Ne hagyjon itt! Kérem, nagyuram, ne...

Kétségbeesett nyavalygása elcsírt még egy darabon, de aztán elhalt a hátam mögött. Okos ember nem nyújt segítséget vándorok kirablásához. Különösen, ha azok visszatérhetnek.

Szóval a gárdakapitány. Sejtettem, hol találhatom meg. Az efféle – nagyképűen gárdistáknak nevezett – botcsinálta katonáknak mindig van egy épületük, valahol a kormányzói vagy helytartói palota mellett. Könnyű megtalálni, mert rendszerint kis tornyot építenek a tetejére. Ostoba barmok.

Viszonylag könnyen rábukkantam. Sejtésem, most is beigazolódott: fatornyot ácsoltak a lapos tetőre, hogy belátható legyen a főtér, de az őrhelyen nem állt senki. Az ajtóhoz siettem. Megpróbáltam halkán benyitni, de elreteszelték belülről. Gyanítottam, hogy a legnagyobb barom – a kapitányuk – bent lehet, mert ezek általában itt is laknak. Valószínűleg a felső szintet rendezték be lakrésznek. Idelent minden bizonnyal a hivatalos helyiség van, a pincében pedig a fogda; úgy látszik a strázsamester már elcsendesedett, mert nem hallottam semmiféle zajt.

A kardot óvatosan bedugtam az ajtó résén, s halkan leemeltem a kereszfát. A leemelése még csak ment volna, ám a másik vége nem volt rögzítve, így hangosat puffant odabent. Gyorsan beléptem, belöktem az ajtót magam mögött, és a kereszfával újra elreteszeltam az ajtót. Ha meghallották jöveteletem, gyorsan kell cselekednem. Mozdulatlanul fűleltem, de semmi sem tört meg a csendet. A helyiségben asztalok álltak, a falak mel-

lett, az egyik oldalon, szép rendben alabárdok sorakoztak, szemközt láncingeket aggattak hatalmas szegekre. A sarkokban hatalmas ládák álltak, középen egy kőlap feküdt a padlóba süllyesztve, rajta nevésegesen nagy karika, felette a mennyezetről ócska csiga lógott. A szoba hátsó részéből keskeny falépcső vezetett a felső szintre.

Óvatosan odalopakodtam, majd vigyázva, hogy ne üssek zajt, elindultam felfelé a lépcsőn. Az ajtónyílást nehéz brokát-függöny takarta. Túloldaláról halk nyöszörgés, és félreérthetetlen lihegés hallatszott.

- Ejnye, kapitányom – suttogtam magam elé -, csak nem szórakozunk?

Hangtalanul félrehúztam a függönyt. A hálórészt paraván választott el a lakóhelyiségtől, könnyedén mögé osontam és át-pillantottam felette.

A lány a fickó ölében ült, arccal felém, és átkarolta a hátát. Pont a szemembe bámult.

Felsikoltott, leugrott az ágyból, s egy lepedőt magához szorítva a lépcső felé iramodott. A fickó fojtottan karomkodott, megfordult. Döböntem meredt rám, én megragadtam a mellettem futó lány karját, magamhoz rántottam és nyájasan rámosolyogtam. A kapitány az ágy mellett heverő kardja után kapott.

- Meg se próbáld! – förmedtem rá. Visszafordultam a lányhoz, aki ijedt madárként vergődött a szorításomban: arca bíborvörösén lángolt a szégyentől. Kedvesen megsimogattam az arcát, a lepedő lecsúszott és látni engedte formás melleit. Nem lehetett több tizenhat évesnél, vörös, hosszú haja ziláltna omlott a vállára, fitos orra és zöld szeme valamiféle állati vadságot sugárzott. Nem volt túl szép, de olyan erős érzékiség sugárzott belőle, hogy bennem is feltámadt a vágy egy pillanatra. Kézfejemmel végig simítottam hamvas bőrét, a nyakától egészen pihető melléig. Kedvtelve éreztem, hogy a szíve vadul ver.

Lehunytam szemem és koncentráltam. Ogonomus tanításai igazak: a síkok egymásba csúsznak, miképp pikkelyek a hal testén; éppen ez az, ami engedi létezni a világokat. Minden áthat, mindent. Akaratom, akár egy kéz, kinyúlt a tűz kicsiny világa felé, amely itt szunnyad az Elsődleges Anyagi Síkon. Pokoli fájdalommal járt kiragadnom belőle egy darabkát, de nincsen rózsza tövis nélkül. Egy szálát végül kihúztam és hurkot vettem a földön fekvő kard markolatára.

A fickó – a lánykával ellentétben – határozottan visszatásztó volt: hórihorgas, az ostoba férfiakat jellemző kicsiny orral, apró disznószemekkel, és az ezt kiemelő kacskás bajusszal. Elengettem a lányt; a fal tövébe kuporodott és szótlanul meredt ránk.

A páncéломért és a fegyvereimért jöttem – közöltem olyan hangon, mint amikor valaki már századszor ismétli el süket fülek előtt mondandóját.

A kapitány végre legyőzte a tagjain eluralkodott mozdulatlanságot, kardja után kapott, és megragadta a markolatot. Halványan elmosolyodtam: sístergő hang, majd az égett hús bűze töltötte be a szobát. A vörösén izzó fegyvert hatalmas ordítással hajította el.

- Mondtam, hogy meg se próbáld – biccentettem.

Azután félrerúgtam a paravánt, s a hajánál fogva felragadtam a földről. Megfogtam a könyökét, felrántottam, s a mell és hátizom alkotta kis háromszögbe ütöttem. Megvonaglott, a karja ernyedten hullott alá. Értetlenül nézett lebénult karjára, az már nem engedelmeskedett az akarátának.

- Na aggódj, hamarosan elmúlik – hazudtam. – Válaszolsz, vagy megüsselek még egyszer?

A fickó rám emelte tekintetét. Mostanra minden maradék férfiasság kiveszett belőle. Rémulat állapot volt csupán, semmi több. Hebegve kezdett beszélni:

- Követ érkezett két napja a városba, Borgano hercegétől. A kormányzó azt az utasítást kapta, hogy tartóztassa fel az ide ér-

kező dartonita papot, szerezzé meg a felszerelését és tegye el láb alól. Mindened a kormányzói palotában van.

Az égre emeltem a tekintetem, és magamban dühöngeni kezdtem. Ez egyszerűen nem lehet igaz! Hát már sosem tudok elszakadni ettől a nyavalyás porfészekedtől?

Végül vállat vontam, de a lépcső tetejéről még hátraszóltam:

- Ha hajnal előtt bármelyikötök kilép a házból, halottak vagyok.

Könnyedén megtaláltam a kormányzó palotáját, nehéz lett volna eltéveszteni, hisz az egész főteret uralta. Méretei nevetésgesek voltak, akárcsak egy közepes város gazdagabb házához viszonyítva is. Itt azonban – vetélytársak híján – pompázatosnak tűnt.

Két emelet és néhány tornyocska. Szobrok és frízek díszíték a homlokzatot, a tornyokat pedig boltív kötötte össze odafent. A nehéz tölggyajtó szárnyait behajtották éjszakára, a jobb oldalán összetakolt, bordósín fabódében egy ór aludta nyugtalan álmát.

Nem mertem megkockáztatni, hogy a főbejáratot használjam – biztos bukás lett volna. Inkább megkerültem az épületet, és elindultam a sikátorok útvesztőjében. Szerencsémre kiderült: útvesztők nincsenek. A kormányzói palota teljesen külön állt a többi épülettől. Kétszer jártam körbe, mire eldöntöttem, hogy hol jussak be. Hátul trágya és állatok szaga terjengett a levegőben. Egyik oldalon az istálló terpeszkedett, a másikon karám a lábas jószágoknak. Az istállót nem lett volna bölcs dolog megcéloznom: a lovaknak jó a szaglásuk és megérik az idegent. Az eddigi tapasztalataim szerint hamarabb riasztanak a háziakat, mint a gárdisták.

A baromfi udvart választottam; nekirugaszkodtam, felhúztam magam és átlendültem a palánkon. Viszonylag hangtalanul értem földet a másik oldalon, szerencsére az állatokat nem vertem föl. Kimásztam a pitvarból és vizsgálódni kezdtem.

A palota északi szárnyához, egyszintes kőépületet toldottak, ahonnan egy széles, és két keskeny – talán kamra – ajtó nyílt a kövezett udvarra. Balra a gerendákból összerótt istálló, jobbra pedig – a már alaposan megfigyelt – baromfiudvar állt. A legnagyobb ajtóhoz osontam, hogy megvizsgáljam a vasalását. Vastagon borította a faggyú, amit jócskán belepett a por.

- Ez nem fog hangot adni – mormoltam elégedetten. – Lásuk a zárat...

Azonban mielőtt komolyabban elmerülhettem volna a betörés rejtelmeibe, furcsa érzés kerített hatalmába. Fürkésző szempár tekintete égette a hátam közepét. Megperdültem, a kezem azonnal a kard markolatára ugrott. Még láttam, ahogy egy fejlebukik az istálló falának egyik nyílásában. Szitkozódtam magamban: mégsem kerülhetem el azt az átokverte istállót, ám ha így megy tovább, lehet, hogy be sem jutok a kormányzóhoz.

Lemondóan az ablaknak alig nevezhető, durván vágott lyukhoz baktattam. Benéztem, lent a földön, egy koszos szalmazsákban hét-nyolc év körüli kölyök kuporgott és hunyorogva pislogott rám. Kissé felháborodva fakadtam ki:

- Mi az ördögöt keresel itt?

- Te tolvaj vagy? – kérdezte, mit sem törődve kérdésemmel.

- A tolvaj nem én vagyok – válaszoltam; ezt persze nem értem.

Bátortalanul felállt, megütközve láttam, hogy az arca bal fele jócskán feldagadt, és a szája is felrepedt.

- Téged aztán jól helyben hagytak – jegyeztem meg. – Miért vertek így el?

- Tolvaj vagy – jelentette ki ő.

Az ég felé fordítottam a tekintetem. Most mit csináljak? Soha nem titkoltam: öltem már ártatlanokat, akadt köztük nő is, gyerek is. Ám ezt itt valahogy nem akaródzott bántani. Mégis, el kell hallgattatnom, ezért visszafordultam, de már nem volt ott. Bedugtam fejem a résen, nem láttam sehol.

- Itt vagyok – szólalt meg.

Megperdültem. Kijött az ajtón, az állatok pedig nem reagáltak az idegenre. Elvégre, ez mégis csak város, sok különféle szagot sodor a szél.

Jobban megvizsgáltam a kölyköt.

- Fordulj csak meg!

A hátát véres csíkok szabdalták, ruhája több helyütt szétszakadt, a szélek pedig beleszáradtak a sebeibe. Megcsóváltam a fejem. Büntetés. De más büntetni, és más tönkretenni egy jó munkást.

- Na?

- A főlovász úr azt mondta, nem csutakoltam le szépen a pejt. Ezért vertek meg.

Töprengtem egy keveset, aztán megkérdeztem:

- Szeretsz itt lenni?

Némán rázta a fejét.

- Szeretnél elmenni?

Dacosan összeszorította a száját, és kurtán bólintott.

- Ha segítesz, magammal viszek.

Láttam rajta, hogy nagyon töri a fejét, majd lassan bólintott.

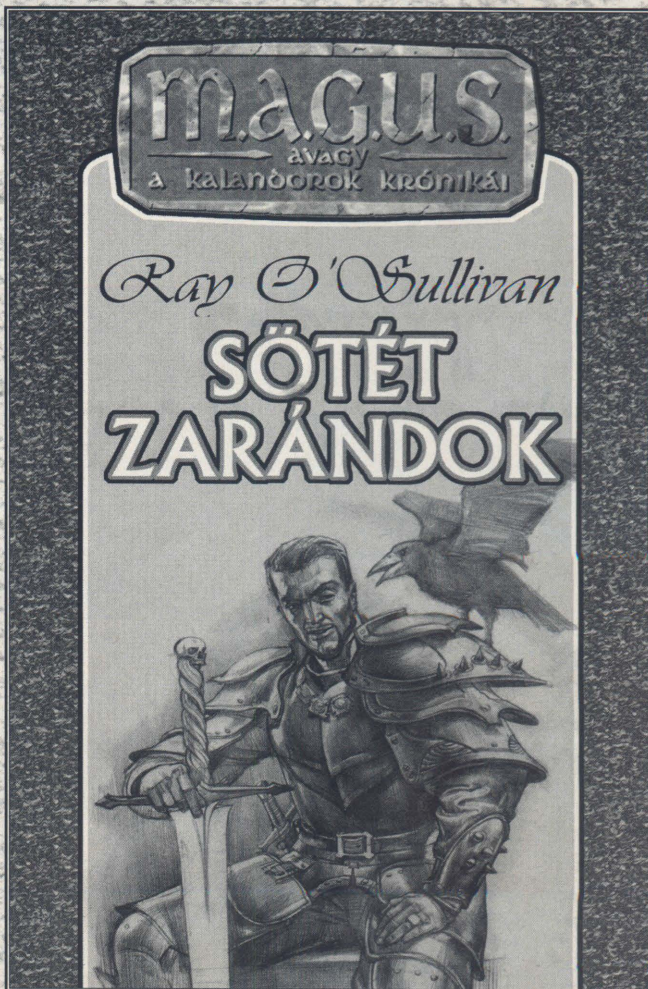
Leguggoltam hozzá, hogy az arcunk egy magasságban legyen.

- Akkor idefigyelj! Először elmondod, hány gárdista van bent, aztán, hogy hol tartják a fegyvereket. Utána összeszeded a motyódat, ha van, és itt vársz! Érthető?

- Biztos nem hagysz itt?

- Mint a halál.

Illusztráció Boros Zoltán és Szikszai Gábor



Howard Philips Lovecraft TERMÉSZETFELETTI HORROR AZ IRODALOMBAN

2. rész

A korai gótikus regény

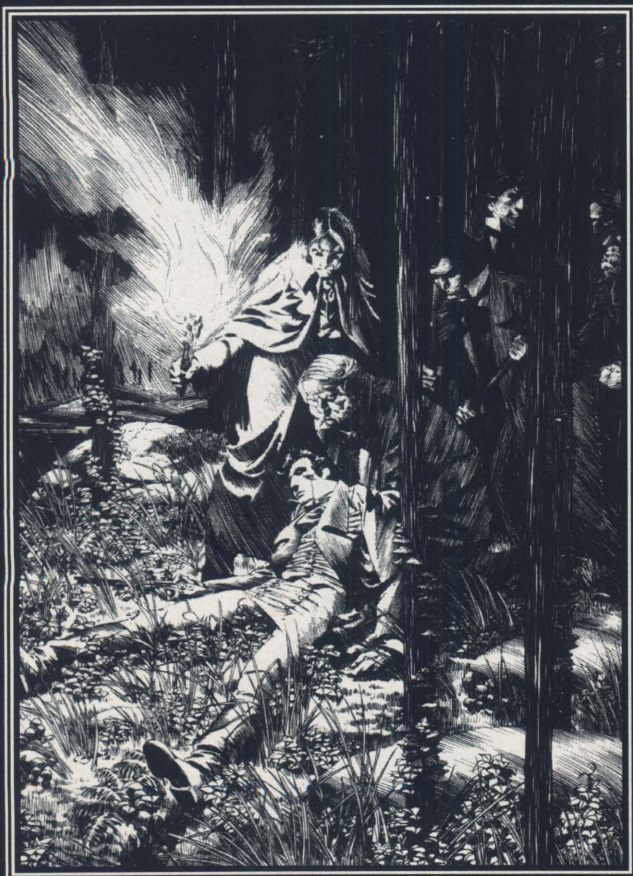
Az Osszián árnyborította tájképei, William Blake kaotikus víziói, Burns *Tam O'Shanter*ének groteszk boszorkánytáncai, Coleridge *Christabel*ének és Vén Tengerészének vészjósló démonizmusa, James Hogg *Kilmeny*ének kísérteties jellege, és a többi, visszafojtott közelítés a kozmikus horror felé a *Lamiában* és Keats egyéb költeményeiben - mind kiválóan illusztrálják a természetfeletti betörését a klasszikus brit szépirodalomba. Teuton testvéreink a kontinensen szintén fogékonyak voltak az effajta témákra, így Bürger *Wotan, a mesebeli vadásza* és a még híresebb *Leonore-ballada* a démoni vőlegényről - mindkettőt feldolgozta az angol Sir Walter Scott, aki mindig is nagy tisztelettel viseltetett a természetfeletti iránt - csak néhány ízelítő a hátborzongató históriák gazdag örökségéből, melyet a német dal alapozott meg s fejlesztett tökélyre. Thomas Moore (1779-1852) ilyen forrásokból ismerte meg a megkövült menyasszony kísérteties legendáját (ezt később Prosper Mérimée is felhasználta az antikvitás előtt tisztelő *Ille-i Vénuszá*-ban), amelyet aztán a baljóslatú Gyűrű-baladában dolgozott fel. Goethe halhatatlan mesterműve, a *Faust*, egy egyszerű balladából minden kor klasszikus és kozmikus tragédiájává, s egyben a német költészet elérhetetlen magasságú alkotásává lett. De egy fürge észjárású és világi gondolkodású angol úriemberre, Horace Walpole-ra maradt, hogy ezt a természetfeletti irányultságú lendületet meghatározott formába öntse, s megalapozza a horrortörténetet, mint irodalmi műformát. Korán érdekelni kezdték középkori románcok és rejtélyes történetek, majd 1764-ben megjelentette az *Otrantoi kastély* c. könyvét, melyet csodálatos, gótikus stílusban átalakított kastély falai közt vetett papírra. Az Otrantoi kastély klasszikus természetfeletti történet, amely bár magában mindvégig silány és nem meggyőző, páratlanul nagy hatást gyakorolt az akkor még gyermekcipőben járó természetfeletti irodalomra. Az író először a misztikus "Onuphrio Muralto" fordításaként aposztrofálta, melyet egy bizonyos "William Marshal úr" ültetett át

olaszból angolra, később azonban elismerte, hogy ő a könyv szerzője, s örömmel látta, hogy írása széles és osztatlan népszerűségnek örvend. Oly népszerűségnek, melynek köszönhetően a könyv több kiadást is megért, színpadra alkalmazták s bemutatták nemcsak Angliában, hanem Németországban is.

Az unalmas, mesterkélts és melodramatikus történet olyan élénk prózai stílussal párosult, amely városias eleveisége miatt a regényben sehol nem volt képes megteremteni az igazi természetfeletti atmoszférát. Manfredről, egy lelkiismeretlen trónbitorló hercegről szól a történet, akinek egyetlen fia, Conrad, esküvője reggelén rejtélyes és hirtelen módon meghal: egy hatalmas sisak öli meg, amely megmagyarázhatatlan módon rázuhan, mikor a kastély udvarán időz. Manfred eltaszítja magától feleségét, Hippolitát, és megkísérli elvenni feleségül fia menyasszonyát. Isabella, a megözvegyült menyasszony azonban elmenekül, és a kastély föld alatti kriptáiban bujkál, majd találkozik Theodore-ral, egy fiatal nemessel, aki földművesnek adja ki magát, de nagyon hasonlít az öreg lord Alfonsóra, a birtok előző urára. Nem sokkal ezután természetfeletti jelenségek egész hada tör a kastélyra: egy gigantikus páncél darabjai tűnnek fel itt-ott, egy portré kísértál a keretéből, villám dönti romba az épületet, majd Alfonso hatalmas, talpig fegyverbe öltözött szelleme emelkedik ki a kastély romjai közül, s száll egyre feljebb, egészen a St. Nicholas-hegy tetejéig. Theodore-ról, aki régebben Manfred lányának, Matildának udvarolt annak haláláig (apja véletlenül leszúrta őt), kiderül, hogy ő Alfonso fia, s így jogos örököse a birtoknak. Isabella hozzámegy Theodore-hoz s boldogan élnek, míg Manfred - akinek jogtalan trónbitorlása okozta fia halálát és saját, természetfeletti szenvedéseit - visszavonul egy kolostorba vezekelni; porba süjtött felesége pedig a közeli zárda tébolydjában tengeti napjait - fejezi be Walpole a történetet.

Ennyi a történet; lapos, mesterkélts s összességében messze jár a kozmikus horrortól - a valódi irodalomtól. De nem feledhető a kor szomja az ilyen különös történetek és kísérteties antikvitás iránt. Még az egyszerű

emberek is örömmel fogadták a könyvet - annak lényegesen időszerűtlen volta ellenére -, amely egyike lett a legfontosabb alkotásoknak az irodalomtörténetben. Mindenek előtt egy újfajta scénáriót teremtett Walpole - bábszereplőkkel és mesterkéltné eseményekkel ugyan -, ezáltal teremtve alapot a későbbi idők hasonló érdeklődésű szerzőinek. Elindította a Gótikus iskolát, amely nagy hatást gyakorolt a kozmikus horror mestereire, kezdve a sort Poe-val. A gótikus regények műfaji eszköztárába elsőként is beletartozott egy gótikus kastély, rettentő múlttal, bolyongásra alkalmas távolságokkal és terekkel, elhagyatott vagy leomlott szárnyakkal, sötét folyosókkal, veszedelmes és rejtett katakombákkal, seregnyi szellemmel, rettenetes legendákkal - mint a meglepetés és a démoni rettegés megannyi alapelemével. Emellett ott volt a zsarnoki és rosszindulatú nemesember a gonosz szerepében; a jámbor és kegyes, hosszasan üldözött s általában bárgyú hősnő, akit a terror sújt, s aki az olvasó figyelmének és szimpátiájának tárgya; a bátor és makulátlan, rendszerint nemesi származású, ámde egyszerű áruhába bújt főhős; az egymással a jobb hangzásban versengő, főleg olasz nevek a szereplők megkülönböztetésére; és persze jó adag színpadi felszerelés: nevezetesen különös fények, nyirkos csapóajtók, kihunyó lámpások, penészes, elrejtett kéziratok, csikorduló vasalások, megrebbenő falikárpitok, és a többi hasonló kellék. Ezek a kellékek és felszerelések megdöbbentő azonossággal s néha bámolatba ejtő hatásossággal jelennek meg a gótikus regényekben egészen napjainkig, bár a mai viszonyok kevésbé naiv és kevésbé egyértelmű környezetet, szerkesztési technikát követelnek meg. *Egyszóval*, az új iskola harmonikus miliőt talált, s az írástudók világa egy percig sem habozott megragadni a lehetőséget. A német románc érzékenyen reagált a Walpole-hatásra, és hamar szinonimájává vált a kísértetiesnek és a természetfelettinak. Angliában Walpole utánzója az ünnepelt Miss Aikin (később Mrs. Barbauld) lett, aki 1773-ban jelentetett meg egy befejezetlen töredéket *Sir Bertrand* címmel. Mrs. Barbauldnál a valódi terror hozzáértő kezek közé került. A regényben egy nemesúr egy sötét és magányos mocsár felé indul, miután távoli fények és bongó harangok



hívogatják. A mocsár közepén egy ősi és idegen tornyos várkastélyt talál, amelynek ajtajai megmagyarázhatatlan módon nyílnak és csukódnak, majd kékes lidércfények vezetnek fel egy rejtélyes lépcsőn, melyet halott kezek és állatalakú szobrok díszítenek. Egy koporsóra bukkan, benne egy halott hölgygel, akit Sir Bertrand megcsókol. A helyszín lassan eltűnik, hogy helyet adjon egy ragyogó lakosztálynak, ahol a holtából felkelt hölgy megmentője tiszteletére estélyt ad. Walpole imádta ezt a történetet, mindemellett azonban nem vett részt egy másik, még hírnevesebb frás ünnepségében. Clara Reeve 1777-ben megjelent *Otranto - Az öreg angol gróf* című munkájáról van szó, mely Walpole regényének "utóda". Az igazat megvallva, Miss Reeve írásából hiányzik a külső sötétség és a rejtélyek okozta igazi vibrálás, amely Mrs. Barbauld töredékének olyan nyira sajátja, és bár kevésbé nyers, mint Walpole regénye, és sokkal művészebben takarékos a horror jellemzőivel (egyetlen szellem-szereplőt szerepeltetvén) - kifejezetten bárgyú ahhoz, hogy maradandó alkotásként értékelhessük. Ismételtén van egy áruhába bújt, érdemes örökösünk, aki apja szellemén keresztül szerzi vissza örökségét. A regény több kiadást is megért, színpadra alkalmazták s lefordították franciára. Miss Reeve írt további természetfeletti regényeket is, de azok sajnos elvesztek, így nem kerülhettek kiadásra. A gótikus regény tehát kész irodalmi formát nyert, s elképesztő virágzásnak indult a XVIII. század vége felé. Mrs. Sophia Lee 1785-ben megjelent *A rejtekhely* című regénye történelmi elemeket tartalmaz - Stuart Mária ikrei körül bonyolítva a cselekményt -, és bár mentes a természetfeletti felhangtól, ügyesen alkalmazza Walpole forgatókönyvét s technikáját. Alig telt el öt év, mikor az összes alkotót és alkotást elhomályosította egy üstökös, Mrs. Radcliffe (1764-1823). Regényei hozták igazán divatba a terrort és a rettenetet. Új, magasabb mércét állított fel a kísértettörténetekben és a félelem-inspirálta atmoszférában annak ellenére, hogy saját maga kísérteteit bosszantó rendszerességgel magyarázta meg írásainak végén. Az elődeinél már ismerős gótikus alkotóelemekhez hozzáadta a földönkívüli helyszín és események "hiteles" hangulatát, mely alapján bátran állíthatjuk: Mrs. Radcliffe génusz volt.

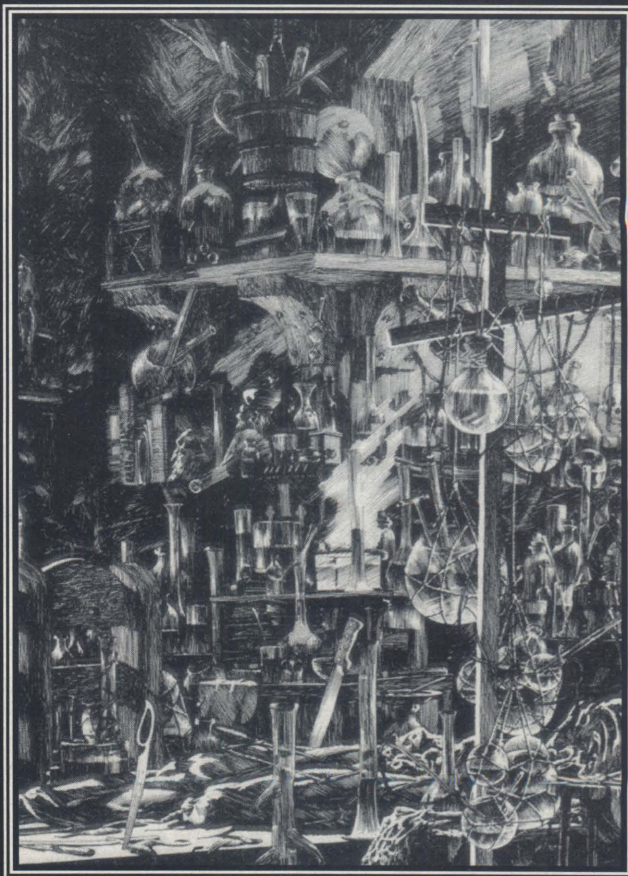


Regényének minden mozzanatából árad a művészi kidolgozott, határtalan rettenet. Néhány szörnyűséges részlettel - vérnyomok a kastély lépcsőin, üvöltés a távoli messzeségből, idegen ének az éjjeli erdőben - tudta ragyogóan visszaadni a fenyegető rettenet erőteljes képeit; messze felülmúlva ebben a többi szerző extravagáns és fárasztó, körülményesen kidolgozott munkáit. Ezek a képek és hasonlatok nem állnak meg önmagukban, hisz' ő is, csakúgy mint íróársai, a könyv befejezése előtt konzekvensen megmagyarázza őket. Mrs. Radcliffe vizuális fantáziája nagyon erős volt (ezt bizonyítják tájleírásai - nagyívűen és képszerűen, mindig csak a szükséges részletességgel írta le helyszíneit), hasonlóképpen természetfeletti képzelőerejéhez. Elsődleges hiányossága - kiábrándító prózaisága mellett - a helytelen földrajzi és történelmi felkészültség, továbbá a tárgyú kis költemények iránti végzetes előszeretet, melyekkel regényeit telehintette.

Mrs. Radcliffe hat regényt írt: *Athlin és Dunbayne kastélyai* (1789), *Szicíliai románc* (1790), *Erdei románc* (1792), *Udolpho rejtélyei* (1794), *Az olasz* (1797) és az 1802-ben írt, de posztumusz kiadásként napvilágot látott *Gaston de Blondville*. Közülük az Udolpho a leghíresebb, mint a korai gótikus regény egyik legjobbjá. Egy, az Appenineken található ősi és baljóslatú kastélyba került francia asszony, Emily történetét beszéli el, szülei halálától nagynénje házasságáig, aki a kastély ármánykodó urához, Montonihoz megy feleségül. Rejtélyes hangok, nyíló ajtók, borzasztó legendák, egy fekete fátyol mögötti falmélyedésben rejtőző, megnevezhetetlen rettenet gyors egymásutánban teszik próbára a hősnőt s hűséges szolgálólányát, Annetet. Végül is nagynénje halála után sikerül megszökniük egy rab segítségével, akit Emily talált meg. Végül hazaérkezik rettenetes kastélyába, melynek egy elhagyatott szárnyában élt korábban szüleivel; megtalálja halálos ágyukat, fekete koporsóleppellel letakarva. Szerelmével, Valancourt-ral aztán megoldják a születése körül lappangó rejtélyt, majd a kastélyt a szeretet és béke otthonává változtatják. A regény alapjában véve egy ismerős történet új verziója, mindamellett olyan nagyszerű alkotás, hogy mindig a műfaj klasszikusa lesz. Bár Mrs. Radcliffe

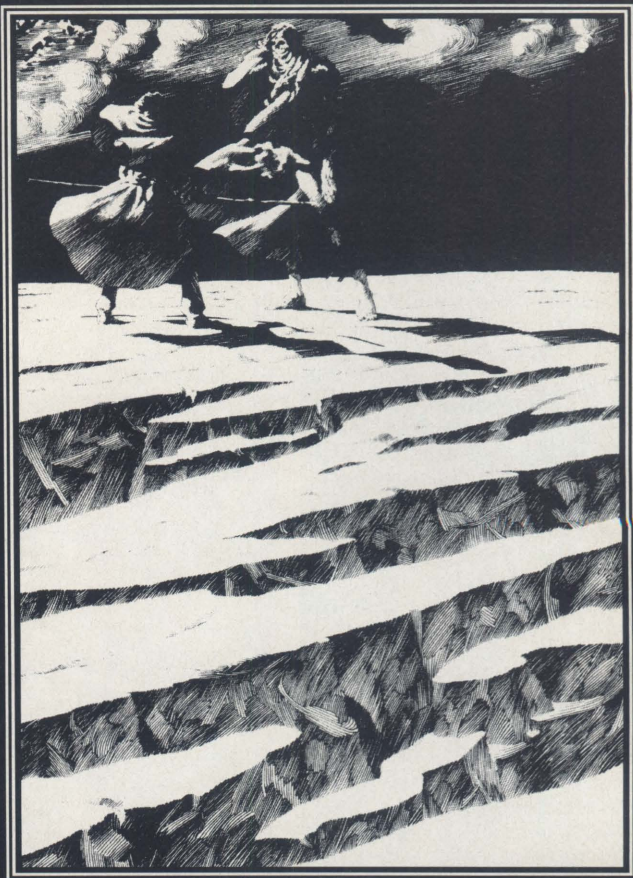
szereplői nem élethűek, mégis hitelesebbek, mint előfutárainak alakjai. Atmoszféra teremtésben pedig egyértelműen kimagaslik közülük.

Megszámlálhatatlan utánzója közül az amerikai regényíró, Charles Brockden Brown (1771-1810) áll Mrs. Radcliffe-hez legközelebb, úgy szellemiségében, mint technikájában. Mrs. Radcliffe-hez hasonlóan, teremtményei hitelességét ő is alaposan lerontotta természetes magyarázatokkal, de csakúgy mint példaképe, ő is egyedülálló atmoszféra-teremtő erővel írt, amely félelmetes vitalitással adta vissza a horort - persze addig, amíg részletes magyarázatokat nem fűzött hozzá. Ugyanakkor különbözött is tőle, hisz' semmibe vette a gótikus regény kellékeit, elhagyta azokat, és modern amerikai helyszíneket talált történeteire; elutasítása azonban nem érintette a gótikus szellemet és eseményeket. Brown regényei sok emlékezetes részletet tartalmaznak, s a megbomlott elme leírásában felülmúlta Mrs. Radcliffe-et is. *Edgar Huntly* című regénye egy alvajáró sírásásával kezdődik, de ehhez később a Mary Wollstonecraft Godwin-féle didaktikusság párosul. Az *Ormond* egy rettenetes, titkos testvériességről szól. Ez és az *Arthur Mervyn* bemutatja a pestises sárgalázat, amelynek a szerző tanúja volt New Yorkban és Philadelphiában. Brown leghíresebb könyve azonban a *Weiland, avagy az átalakulás* (1789), amelyben egy vallási fanatikus Pennsylvania-i német "hangokat" hall, s engesztelő áldozatként lemészárolja feleségét és gyermekeit. Nővére, Clara, aki a történetet elmeséli, épp hogy megmenekül. A történet a Schuylkill folyó távoli mellékágának egy fákkal borított részén, Mittingenben játszódik. Brown hihetetlen erővel jeleníti meg a környezetet. A Clara átélte rettenet kísérteties hangok, növekvő félelem, s egy magányos házból visszhangzó idegen léptek zajának művészi megformálása által kel szinte életre a könyv lapjain. A végén Brown egy igencsak ügyetlen és átlátszó magyarázatot kínál megoldásként az olvasónak Carwin, a hasbeszélő személyében, de az atmoszféra - ameddig tart -, hiteles. A rosszindulatú Carwin egyébiránt a már említett Manfred ill. Montoni típusú, jellemzően gonosz figura.



A gótikus regény csúcsa

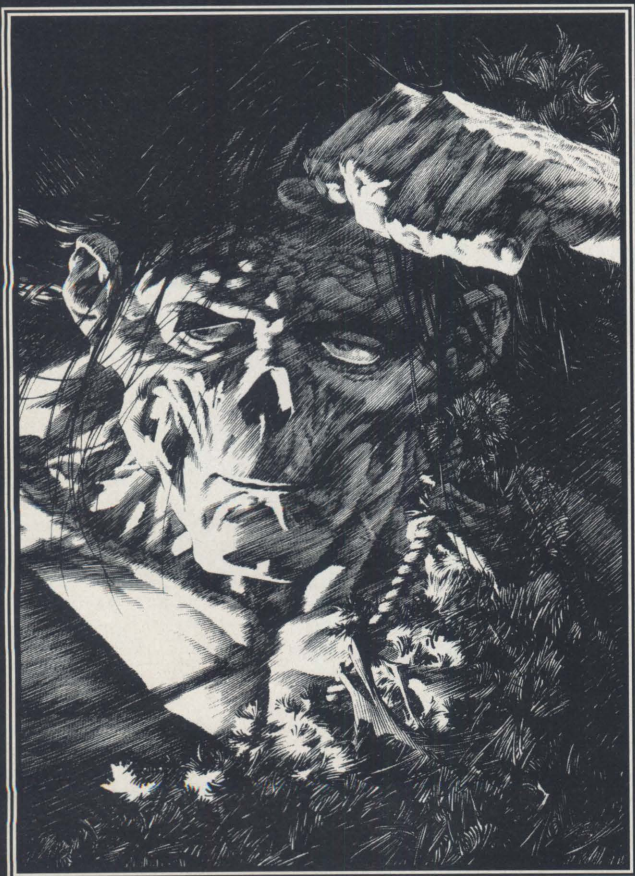
A horror-irodalomban a gonoszság egy új fajtáját honosította meg Matthew Gregory Lewis (1773-1818) *A szerzetes* című regényével, amely hihetetlen népszerűségnek örvendett. Ezen népszerűségnek köszönhetően ragadt a szerzőre a "Szerzetes" becenév. Lewis Németországban tanult, ahol átítatódott a Mrs. Radcliffe előtt teljesen ismeretlen vad teuton vérrel. A "Szerzetes" több erőszakot vitt az írásaiba, mint amiről nagyhírű elődje valaha álmodni mert volna; egy életre kelt lidércnyomást írt meg, a szokott gótikus szereposztást pedig megfűszerezte egy kivételesen hátborzongató kelléktárral. A történet egy spanyol szerzetesről, Ambrosióról szól, aki túlságosan büszke lelkiállapotából a gonoszság rettentő mélypontjára zuhan egy ördögi alak által, aki a szűz Matilda képében kísérti meg őt. Ambrosio végezetül az Inkvizíció kezei közé kerül, ahol a halál vár rá, de a Gonosz elárulja, hogy lelke eladása által megmenekülhet. Az ajánlatot elfogadja, mert úgy hiszi, hogy teste s lelke egyaránt elveszett. A gúnyolódó Ördög azonnal egy elhagyatott helyre ragadja őt s elárulja neki: hiába adta el lelkét, mivel a bűnbocsánat és üdvözülés lehetősége az ocsmány üzlet létrejöttével elszállt, majd kaján árulását úgy teszi teljessé, hogy megdorgálja a szerzetest természetellenes bűnei miatt; testét szakadékba veti, lelkét pedig az örök kárhozát tűzén emészti el. A regény számos elborzasztó részletet tartalmaz - a varázslás a kolostor alatti temető kriptájában, a kolostor porig égése, a szerencsétlen apát végső percei. A mellékcselkményben, ahol Marquis de las Cisternas találkozik eltévelyedett ősanyja szellemével, a Vérző Nővérről, jó néhány merész fogás tárul elénk (különösen az életre kelt halott látogatása Marquis ágyánál, és a kabalista szertartás, ahol a Bolygó Zsidó segít a márkinak legyőzni s elűzni halott kínozóját. Mindazonáltal, *A szerzetes* egészében olvasva eléggé vontatott, túl hosszú és túl zavaros. A regény hatását csökkentették a frivol és ügyetlenül eltúlzott reakciók, melyekkel a jómodor nevében támadták Lewist. Egy dolog feltétlenül a



szerző mellett szól: soha nem tette tönkre szellemvízióit természetes magyarázatokkal. Sikertörténet a Radcliffe-i tradíciót, s kiterjesztie a gótikus regény határait. A szerzeteses kívül Lewis írt egy drámát, *A kastély szelleme* címmel, melyet 1798-ban mutattak be. Később egyéb írásokat ültetett át balladaformába: *A rettenet meséi* (1799) és *A csodák meséi* (1801) címmel. Sikeres német fordításokra is szakított időt.

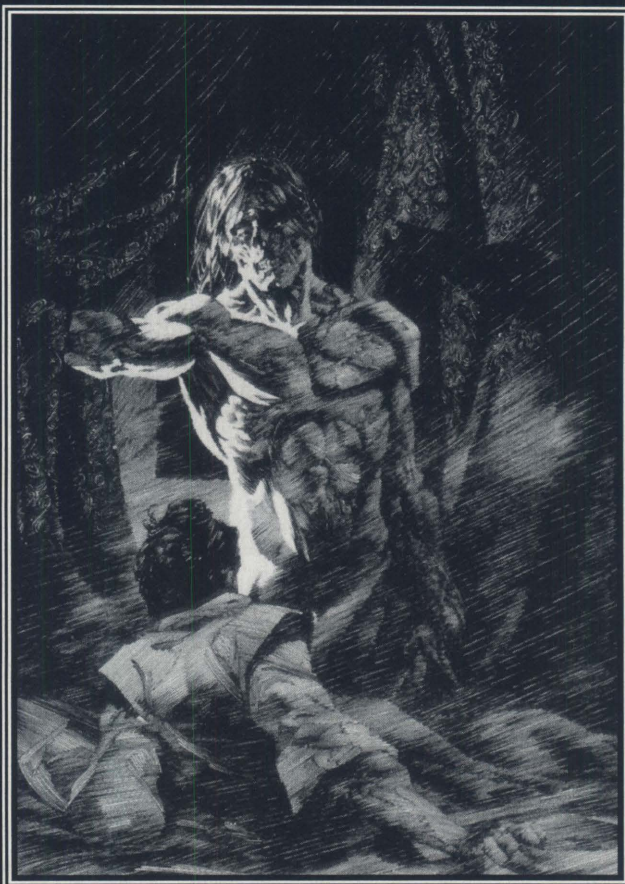
Középszerű gótikus románcok mind angol, mind német nyelven nagy számban láttak napvilágot. Javarászuk nevetséges, főleg az érett ízlés fényében. Jane Austen híres szatírája, a *Northanger apátság* minden kétségen felül érdemtelen kifigurázása volt egy, az abszurditás felé közeledő iskolának. Ez az iskola lassan kihalt, de végső eltűnése előtt elérte legmagasabb pontját, egy rejtőzködő, befelé forduló író pap, Charles Robert Maturin (1782-1824) személyében. Nagy számú és sokféle írása közt megtalálható egy zavaros Radcliffe-utánpótlás, *A végső leszámolás, avagy Montorio családja* (1807) címmel, valamint a vibráló horror-mestermű, a *Melmoth, a Vándor* (1820), amelyben a gótikus regény a valódi rettegés oly magaslatára emelkedett, mint annak előtte soha.

A *Melmoth* egy ír úriember története, aki a 17. században természetfeletlenül hosszú életet kapott az Ördögtől, cserébe a lelkéért. Ha valakire át tudja ruházni kötelezettségét s a vele együtt járó állapotot, újra szabad lesz. Ezt azonban nem sikerül elérnie, nem érdekes, hogy milyen serényen zaklatja azokat, akiket a kétségbeesés őrültté és vakmerővé tett. A regény szerkezete nagyon ügyetlen: rettentő hosszú, tele van oda nem illő epizódokkal, beszámolókkal beszámolókról, fáradságosan kidolgozott összefüggésekkel és egybeesésekkel. De a végeérhetetlenül szétfolyó cselekmény számos pontján ott pulzál, jobban mint bármely más hasonló munkában, a felfedezetlen ereje: az emberi természet sűrített valója, a létező kozmikus félelem legmélyebb megértése, s a szerző szenvedélyes együttérzése, amely a könyvet az esztétikai önkifejezés valós dokumentumává teszi, a vegytiszta okoskodás ragados keveréke helyett. Bármely, az előítéletektől megszabadult



olvasó elismeri, hogy a Melmoth-szal új fejezet kezdődött a horror-irodalomban. A konvencionális félelem kikerült addigi helyéről, s az ember sorsa felett lebegő ocsmány felhővé változott. Maturin iszonyodása - egy olyan emberé, akinek írása magamagát is iszonyattal tölti el - erről a félelemről szól. Mrs. Radcliffe és Lewis ragyogó alpanyagot adhatnak a paródiához, de roppant nehéz lenne akár egyetlen fals hangot is találni az ír pap lázasan fokozódó érzéseiben s magasfeszültségű atmoszférájában, hisz' Maturin kevésbé kifinomult érzései és öröklött kelta miszticizmusa voltak legjobb tulajdonságai, melyek munkájában segítettek. Maturin kétséget kizáróan eredeti géniusz volt, akit Balzac is annak ismert el: a Melmoth-t Moliere *Don Juan*jával, Goethe *Faust*jával és Byron *Manfred*jével párosította, mint a modern európai irodalom legfontosabb allegorikus alakjaival. Balzac írt egy bizar történetet is, *Megbékült Melmoth* címmel, amelyben a Vándornak sikerül továbbadni pokolbéli kötelezettségét egy párizsi adósának, aki számos más szerencsétlennel adja tovább a rettenetes terhet, amíg egy szerencsejátékos szenvedélye áldozatává nem válik, s meghal - elkárhozásával az átok megszűnik. Sir Walter Scott, Dante Gabriel Rossetti, William Makepeace Thackeray és Charles Baudelaire szintén feltétel nélkül imádták a könyvet, s magáért beszél az a tény is, hogy Oscar Wilde kegyvesztése és szökése után utolsó napjaiban Párizsban a Sebastian Melmoth nevet vette fel.

A Melmoth-nak olyan jelenei vannak, amelyek mindmáig nem veszítették el erejüket, s képesek félelmet elbreszteni. Egy zsigori ember halálos ágyánál kezdődik a történet, aki a szintisza félelemtől haldoklik, ugyanis látott valamit. Ehhez párosul egy kézirat, amelyet elolvasott, valamint egy családi portré, amely Wicklow megyében található évszázados otthona egy sötét fülkéjében függ. A dublini Trinity College-ban tanuló unokaöccsért, Johnért küld, aki megérkezésekor sok titokzatos dologra bukkan. A fülkében lógó portré szeméi félelmetesen izzanak, s az ajtóban egy pillanatra egy figura jelenik meg, amely kísértetiesen hasonlít a portréra. Rettegés járja át a Melmothok házáat. A kép egyikőjüket ábrázolja: "J. Melmoth, 1646" - áll a kép alatt. A haldokló kijelenti, hogy az az ember még mindig él. 1800 környékén járunk... A haldokló sorsa bevezetjük, s az unokaöcs megtudja: el kell pusztítania mind a képet, mind a kéziratot, amely egy fiókban fekszik. A kéziratot olvasva - melyet a 17. század végén egy Stanton nevezetű angol írt -, John tudomást szerez egy 1677-ben Spanyolországban történt rettenetes eseményről. A kézirat szerzője egy félelmetes honfitársával találkozott, aki elmondja neki, hogyan ölt meg a pillantásával egy papot, miután az megpróbálta őt feljelenteni, azzal a váddal, hogy megszállta az ördög. Később Stanton ismét találkozott az emberrel, majd tébolydába került, ahol az idegen meglátogatta őt. Megjelenését kísérteties muzsika kísérte, szemeiből pedig halálos erő sugárzott. Melmoth, a Vándor - hisz' ő volt a gonosz látogató - felajánlotta neki a szabadulást, ha átvállalja az Ördöggel kötött rettenetes megállapodását. Stanton azonban, csakúgy mint a többiek, akiket Melmoth felkeresett, ellenállt a kísértésnek. A



Melmoth okozta rettenet leírása a tébolydában, egyike a könyv legerőteljesebb részleteinek. Stanton hosszú idő elteltével elengedik a tébolydából, s élete hátralévő részét Melmoth felkutatásával tölti, akit családjá rejteget. A családnál hagyja a kéziratot, mely John életét romba döntötte. John elpusztítja a kéziratot és a portrét, de álmában rémületes őse meglátogatja, s egy fekete-kék jelet hagy a csuklóján.

John nemsokára felkeresi egy hajótörést szenvedett spanyol, Alonzo de Moncada, aki megszökött egy szerzetesrendből, s az Inkvizíció karmai közül. Rettenetesen szenvedett - a vele történetek leírása: a kínzások és a szökése föld alatti kamrákon keresztül, csak a klasszikus jelzővel illethetők -, de volt ereje ellenállni Melmothnak, a Vándornak, aki felkereste őt a börtönben töltött legsötétebb óráiban. Egy zsidó házában - aki menedéket nyújtott

neki - rábukkant egy részletekben igencsak bővelkedő kézíratra, amelyben Melmoth már ismert cselekedeteihez hasonlóak voltak papírra vetve; többek közt Melmoth széptevése egy indiai szigetről származó szűz, Donna Isidora felé; kettejük borzasztó házassága, melyet egy remete holtteste fölött kötöttek éjfélkor, egy távoli és iszonyatos kolostor lerombolt kápolnájában. Moncada beszámolója szinte semlegesíti Maturin négykötetes művét; ezt a részletet általánosan az írás egyik legnagyobb technikai hibájának tartják.

John és Moncada utolsó találkozását félbeszakítja Melmoth, a Vándor megjelenése. Szúrós tekintete elhomályosult, mozgása lassú, látszanak rajta az elaggás jelei. Megállapodásának időtartama elérte végét, s másfél évszázad után végzete utolérte. Kiküldi a két férfit a szobából, s felhívja figyelmüket: ne tegyenek semmit, bármilyen hang is hasít bele az éjszakába. Egyedül várakozik. John és Moncada irtóztató üvöltést hall, de nem tesznek semmit, míg a reggel el nem érkezik. A szobát üresen találják. Agyagos lábnyomok vezetnek egy tengerre néző szikla felé, s a szakadék szélénél egy nehéz test erőszakos vonszolására utaló nyomokra bukkanak. A Vándor sálját megtalálják, de soha többé nem hallanak felőle.

Ennyi a történet. Senki sem hanyagolhatja el a különbséget eközött az árnyalt, szuggesztív és művészi formába öntött horror, és - hogy George Saintsbury professzor szavait használjuk - "Mrs. Radcliffe művészi, ámde érdektelen racionalizmusa, és Lewis túl gyakran gyermekded extravaganciája, rossz ízlése s néha pongyola stílusa" közt. Maturin stílusa külön elismerést érdemel, mivel erőteljes közvetlensége és vitalitása azon fontoskodó mesterkéeltség fölé emelte könyvét, ami elődei legnagyobb bűne volt. Edith Birkhead professzor a gótikus regény történetéről írott munkájában megállapítja, hogy "Maturin az összes hibájával egyetemben a legnagyobb volt a gótikus alkotók közt." A Melmoth-t sokan olvasták, színpadra állították, de a gótikus regény fejlődése megfosztotta az *Udolpho* és *A szerzetes* zajos népszerűségétől.

folytatása következik...

fordította Varga Bálint

RÚNA TÁBOR II

A RÚNA MAGAZIN SZEREPJÁTÉK 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 mindhalálíg (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&Szikszai páros vezetésével)
- Élő Magisztérium
- Tanácsadás Kalandmestereknek
- Live Fantasy
- és az Anuria bemutatója (hogy 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 élelmezés
(naponta 3x, tuti jó, próbáltuk) 600 Ft

Jelentkezni a hagyományos cetlil 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 gépelve (ellenkező esetben nem fogadjuk el).

A hotelszobák négy és nyolc személyesek, 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 ÉLELMEZÉST!

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 VAGYOK! HA CSAK HÁROM EMBERT ÍRTAM, AKKOR A NEGYEDIK VAGYOK ÉS NÉGY SZEMÉLYES SZOBÁT KÉRÜNK!)

INFORMÁCIÓK, AMIK NEKÜNK KELLENEK!

KALANDMESTER VAGYOK!

JÁTÉKOS 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:

RÚNA MAGAZIN

1088 BUDAPEST, RÁKÓCZI U. 11.

Teljesen magamtól úgy döntöttem, hogy a hosszabb – öt-hat oldalas – levelekre, melyek komoly mennyiségű, M.A.G.U.S.-hoz kapcsolódó kérdést tesznek fel, inkább egy Magiszterium keretein belül válaszolok. A mostani termésből rövidebb küldeményeket választottam, meg olyanokat, amik esetleg közérdekűnek bizonyulhatnak. Egyetlen kérésem azért lenne. Ne keverjék a RÚNA-nak írt leveleket Könyvklubos kérésekkel, kívánságokkal.

Bajnok Dániel, Budapest

Olvasva a Rúnát, először egy technikai problémával találtam szembe magamat. Az oldalak nagyon dekoratívak, szépek, egy baj van csak velük: hajnali három órakor kissé nehézkes az olvasásuk (lásd például júniusi RÚNA 28. old.)

Nem, nem és igen. Szerintem sem nem dekoratívak, sem nem szépek azok az oldalak, inkább baromj rondák, az viszont igaz, hogy olvasni nem lehet őket (megnyugtatósul közölném, hogy nemcsak hajnali háromkor, de déli napsütésben sem). Erre nézvést csak azt tudom ígérni, hogy ilyet soha többet. Ráadásul, miután félórát üvöltöttem miattuk (már az oldalak miatt), megígértem, hogy közlírté teszem, hogy ki követte el őket. Tehát: Max volt... Miután annyi emberség maradt teljességgel ellátiasodott valómban, hogy a címét nem jelentjük meg, kérem, hogy a számára küldött levélbombákra jól olvashatóan írjátok rá, hogy teszem fel: „Robbanásveszélyes! Maxnek személyesen kézbesítendő!” Persze mindezeket ceruzával, hogy miután szortíroztuk a levélhalmot, leradírozhasam a borítékra és mosolyogva nyújthassam át a címzettnek.

Másik. Magas szintű varázslóm kemény harc árán megszerezte egy dzsinn kaputárgyát. És akkor dörzsöljem, mint Aladdin, vagy mivel bírhatnám rá a hozzátartozó dzsinnt, hogy látogatást tegyen nálam az Elsődleges Anyagi Sikon? (Dzsinnidézés litánia...?)

Ha jól tudom, ahhoz, hogy valaki megidézzon egy dzsinnt, nem kell más, mint a ka-

putárgya, meg a dzsinn nevének ismerete. A megidézés olyan mágikus szertartás, amit nem csak varázshasználó tud végrehajtani, hisz a mágikus energiát a kaputárgy szolgáltatja. A szertartás pontos menetét viszont ismerni kell – hogy ezt miképp szerezheted meg, a KM dolga. Kifagathatsz egy bölcset, találhatsz régi főlíásokokat, stb... A lényeg csupán annyi, hogy ne menjen túl egyszerűen!

Apropó, Síkok. Végigböngésztem a M.A.G.U.S.-t és sok más könyvet, míg arra a következtetésre jutottam, hogy JK – hacsak nem pap – nem képes saját erejéből Síkváltásra. Hogyan tette – teszi – ezt mégis Alyr Arkhon, Tier Nan Gorduin és a többiek? (Képes-e varázsló Síkot váltani?)

Papokon kívül senki nem képes síkot váltani, még a varázslók sem. Viszont már régóta szeretnék leszögezni valamit. A M.A.G.U.S.-hoz megjelenő regények Yneven játszódnak, és számtalan a M.A.G.U.S.-ban leírt dolog visszaköszön bennük, de alapvetően mégiscsak regények, és hőseiket nem – ismétlem: nem! – a szabályok, hanem az írói fantázia mozgatja. Ez annyit tesz, hogy a regények szereplői – Tier Nan Gorduin, Alyr, és a többiek – számtalan olyan dolgot csinálnak, amit a játékosok nem tudnak megtenni. Ezt kértik tudomásul venni. Az esetek döntő többségében az írók próbálnak alkalmazkodni a szabálykönyvhöz, ám ez nem elvárás tőlük, és nyugodtan eltérhetnek a megkötésektől – ezt olykor meg is teszik. A könyvek nem szabálykiegészítők, hanem (legalábbis remélem) izgalmas olvasmányok, hangulati aláfestést szolgáltatnak, és bővebb, pontosabb ismereteket adnak Ynevről.

Nem látok tisztán az infralátás kérdésében sem. Az infralátás mindig működik, vagy csak akkor, ha használója is úgy akarja, valamint működhet-e együtt a normális látással? Homályos még előttem, hogy a hőlátás csak előre (szemem szerint), vagy mindenfelé irányul? (Tehát a szememmel, vagy az egész testemmel érzékelem a hőfoltokat? Ha ez utóbbi, akkor logikus, hogy X méteres aurasban látok, és meglepni engem lehetetlen, legfeljebb távolsági fegyverekkel – íj, nyílpuska – lehetséges.) Ezenkívül átlátok-e a falon, tudhatom-e, hogy mi van a föld alatt, vagy, hogy ki rejtozik a fa tetején? Infralátással való harchoz milyen módosítók tartoznak?

Az infralátás csak akkor működik, ha használója úgy akarja, és nem működik együtt a normális látással, tehát valaki vagy infrában nézelődik, vagy csak úgy – a kettő nem keverhető. Ráadásul – micsoda pech – csak a szemmeddel látsz, a testeddel nem. Ez elég logikus, ha belegondolsz, hiszen annyi történik csupán, hogy a szemed a fény más hullámhosszát használja fel a látáshoz. Ebből persze az következik, hogy meg lehet lepni, nem csak távolsági fegyverekkel, de akármi mással is. Bizonyos helyzetekben persze nehezebb: ha valaki árnyékban bújkik, az valószínűleg azonnal kiszűrod az infralátás segítségével. A hőlátás nem hatol át a falon, és a földön sem – ezt felejtöd el. A fa tetején is csak akkor látod meg a rejtozót, ha azt fényes nappal, szabad szemmel, normális látással is észrevesznéd.

Tud-e repülni egy légies varázsló? Ha nem, akkor elvileg el kellene sülyednie a földre, hiszen a föld nemtelen anyag, amin a légies test áthalol. Ellenben, ha igen, akkor mihez képest mozog, honnan rugaszkodik el?

A légies varázsló nem repül, ráadásul még el sem sülyed. A miértekről – hisz pusztá logikai alapon igazad volna – Yriev legnagyobb gondolkodó filozófusai és mechanikusai is töprengenek még, elvégre mindenütt akadnak olyanok, akik nem élhetnek racionális mágivarázslók nélkül. A misztikus tudományokban jártasak csak megmosolyogják az ezen töprengőket, ők tudják a választ: azért mert a mágia, mágia. És a mágia nem mindig úgy működik, mint a fizika törvényei megkívánják.

Levelem végére hagytam két Bestiáriummal kapcsolatos megfigyelést. Mindkét hiba több helyen is előfordult, de vegyünk konkrét példákat.

Az Uit-Marach (Emberfogó) VÉ-je: -, ÉP-je: 25, FP-je: -. A leírás szerint csak túltűtéssel sebezhető, fájdalmat nem érez. De hogyan lehet (nem) túltűtni egy olyan lényt, melynek nincs VÉ-je? Az ilyenekhez szerintem STP-t kéne írni.

Nyert. Az Uit-Marach VÉ-je: 30. Ez persze nem azt jelenti, hogy ha a támadás kisebb 80-nál, akkor az nem találta el a növényt, csupán annyit, hogy nem annyira, ami komoly (már számokban is mérhető) sebzést okozott.

További érdekesség, hogy a Xing (A Halálhoz) intelligenciája alacsony(!), azaz 18-as. Bezeg, ha a barbáromnak is ilyen „alacsony” intelligenciája lenne, virulna a búrám...

És újra nyert. A démonoknál mindenütt elcsesztük, tehát ahol a leírásban más van, mint a statisztikában, ott a leírás az OK, jelen esetben: a Xing intelligenciája nem(!) alacsony, hanem 18.

Korom Krisztián, Szeged

Korom Krisztián vagyok Szegedről, és lenne pár kérdésem. De először is szeretnék gratulálni, hogy sikerült újraindítani a RÚNÁ-t, a hosszú szünet után.

A kérdések:

- Elő lehet-e fizetni a '95-ös második félévre?

Hát lehetni éppen lehet. Csak azért nem hirdettük meg, mert nem volt hozzá pófám, hogy közel fél év kihagyás után kezdjünk megint előfizetők után kuncsorogni. Ráadásul van egy olyan félelmem, hogy kissé megcsappant a szavahihetőségünk – akik így gondolják, van némi alapjuk rá -, és úgy gondoltam, hogy mielőtt megint reklámozni kezdjük az előfizetési lehetőséget, bizonyítani illik, mondjuk úgy, hogy a RÚNA folyamatosan megjelenik, és az eddigi előfizetőink rendszeren kapják. Egyébként az előfizetés egyszerű: 1 évre 1860 Ft-ba kerül, fél évre 930 Ft. Ezt a pénzt rózsaszínű postautalványon kell feladni a Valhalla Páholy Kft. címére: 1088 Budapest, Rákóczi út 11. Kérjük, hogy a csekk hátoldalára írjátok fel, hogy RÚNA előfizetés, és a pontos címeteket (írányítószámmal egyetemben), ahová a RÚNÁ-t küldhetjük.

Lesznek-e Cyberpunk kiegészítők a RÚNÁban?

Gyogyne. Az első máris itt van (ezt csak a gyengébbek kedvéért mondtam, meg azoknak,

LEVELEZÉS

akik nem elítélhető módon először a Lev.rov.-ot olvassák el), de folyamatosan foglalkozunk majd a cyberpunk játékok királyával.

- A cyberpunkra visszatérve. Nem tudnátok ajánlani valami olcsó fordítóirodát, ugyanis nemrég van meg a Cyberpunk alapkönyv és elég lassan haladok vele. És tudod ilyenkor elég erős az újdonság varázsa.

Hát tudni éppen tudnék ajánlani olcsó fordítóirodát, de nem teszem. Mert utána közvetlenül ügyvédi irodát is ajánlanom kéne, az meg mind nagyon drága. Ugyanis a törvény igen szigorúan bünteti, ha lefordítasz, vagy lefordíttatsz egy olyan művet, amire nem fizetted ki a jogdíjat – ami szintén nem olcsó. Azt nem mondom, hogy otthon, saját házi használatodra ne fordítsd le magadnak a Cyberpunk-ot, de könyörgöm, ne add tovább másoknak, ne fénymásold, és főleg ne bízz meg a fordítással senkit! Mert akkor jönnek a csúnya, öltönyös urak, és a börtön mellett még azt is kockáztatod, hogy kártérítés gyanánt el kell adnotok a család ősi fészket.

- Lesznek-e Armageddon kiegészítők?

Erre nem tudok válaszolni, csak annyit, hogy egyelőre nem. A jogtulajdonostól nem kaptunk engedélyt egyelőre, hogy bármiféle kiegészítőt jelentessünk meg hozzá – igaz még nem is nagyon kezdtünk róla tárgyalni. Ha tényleg igény mutatkozik rá, és többen is igénylik majd, akkor persze megkérdezzük, hogy szabad-e, és ha megengedik, akkor lesz.

+ kérdés/kérés:

- Lehetséges-e, hogy írhatnék a RÚNA-k Star Wars; Armageddon és Cyberpunk kiegészítőket. Elsősorban gépekre, fegyverekre és egyéb felszerelésekre gondoltam. Már tonnaszámba van itthon mindenféle.

Star Wars és Cyberpunk kiegészítőket nagyon szívesen látunk, azokat előre is köszönöm. Az Armageddonnal kapcsolatos dolgokat lásd fentebb! Egyébiránt bármiféle anyagot megköszönünk, noha arra nem tudok garanciát vállalni, hogy biztosan meg is jelenik.

**Turza Rudolf Mihály,
Álomjárók Szerepjáték Klub, Budapest**

Szakitok frissiben felvett szokásommal, leközlöm egyben a levelet, és csak utána válaszolok az egyes pontokra. Szébb ez így, folyamatosan olvasva...

RANAGOL ÁTKA KÍSÉRJEN TITEKET!

„Mesélünk...”! Ne tegyétek, ha csak így tudtok. Mi az, hogy gatyásítsam le a karaktereket, és utána jöhet a kaland. Elképzelem, ahogy Erion utcáin Mogorva Chei, Alyr Arkhon, Lándzsás Erik, épp koldusbotra jutva könyörög egy kalandért, megbízásért. Szép.

En hat éve KM-kedem, de még soha nem kellett ahhoz a megoldáshoz nyúlnom, hogy elveszem a kalandozók pénzét, majd itt a kaland. Sokszor a Karakterek maguk dobálnak el vagytonokat, amin fél Dél-Ynevet megvehetnek.

Kasztok kínpadon. Marhaság. Leírjátok azt, ami nyilvánvaló, és hű de büszkéek vagytok magatokra. Külön kiemelném a Fejvadászt, akivel

jobban ki...-ni már nem is lehetett volna. Az elvárások túl nagyok, míg a lehetőségeik, valahol a magyar életszínvonal szintjén vannak. Szép. Kiszámoltam, a legtaposabb Varázslónál 198 KP-val kap kevesebbet, képzettségekben, KP-ban. Javasolom ti is számoljatok (Ne csak a fejvadászt!)

Egyébként nem tudom, kinek a vesszőpáripája az egyensúly, de szívesen elbeszélgetnék vele, egy sötét sikátorban, úgy 300 obszidián elfel a hátam mögött. Addig senki ne beszéljen nekem egyensúlyról, amíg ekkora eltérések vannak.

Kalandmodul pályázat. Komolyan 100 oldal. En speciel egy három hónapig tartó kalandot KB 5-6 oldalból megoldok.

Van egy javaslatom is, a sok átok, szidalom és le... között. Vezessétek be az érzékelést. Kell. En már bevezettem, és egész jól működik. A rendszerrel kapcsolatban nincs kérdésem, ám valami igencsak furdalja az oldalam. A fejvadászokról, lovagokról, szerencsevadászokról mikor olvashatok a Kiegészítők sorozatban? A mellékletben elküldöm a klub toplistáját, a kedvenc kasztokról. Szeretném, ha a válaszborítékban ti is elküldenétek a saját toplistátokat, és a felmérések szerinti országosat is.

Ha egyáltalán kibontjátok a levelet, nem kell azonnal porrá zúzni, és válogatott orgyilkosokat a nyakamra küldeni. Remélem választ is kapok. Szeretném.

A meghívásokkal kapcsolatban, egyelőre úgy néz ki, hogy nem tudunk egyre sem elutazni, ám lehet, hogy mégis, majd meglátjuk. Ezt csak azért írtam, mert hallottam, sokan megszűntek. Mi élünk, és élni fogunk örökké, Morgena segedelmével.

Postsumus Sribé; Szeretnék a régi (mindenfajta) istenekről olvasni, hallani. Egyébként volna talán néhány tanácsom a mesélőknek.

Toplista:

- | | |
|---------------|----------------------|
| 1. Fejvadász | 9. Gladiátor |
| 2. Pap | 10. Korg (Barbár) |
| 3. Kardművész | 11. Tolvaj |
| 4. Varázsló | 12. Boszorkánymester |
| 5. Boszorkány | 13. Paplovag |
| 6. Harcos | 14. Lovag |
| 7. Harcművész | 15. Tűzvarázsló |
| 8. Bárd | |

Kb. ennyi a toplista eleje. A többi kaszt nem véletlenül maradt ki. Róluk még nem rendelkezünk elegendő infóval, és tapasztalattal.

HASONLÓKAT KÍVÁNOK NÉKTEK IS!

Kezdeném – alulról felfelé – rögtön azzal, hogy igen örvendek, miszerint éltek és élni fogtok. A meghívásokkal kapcsolatban nem nagyon értem a dolgokat – ha mi is meghívtunk volna valahová, akkor biztosan nem én voltam -, ám reményelem, hogy akiknek szól, értik majd. Azt sem tudom kik azok a sokan, akik megszűntek (postafordultával kielégíthetné kíváncsiságotam, már csak halálból is, hogy nem zúztam porrá leveledet, és nem küldtem (még!) válogatott orgyilkosokat.

Ígérem, a következő számba készítek nektek – és mindenki okulására – egy toplistát a

kasztokról, bár így első ránézésre azt hiszem, némiképp eltér majd a tiétektől. A Kiegészítők sorozatban lesznek majd az általat kért kasztokkal foglalkozó kötetek is, egyelőre azonban nem sok jóval tudlak bízni. Elsőként a Harcművészek, Kardművészek c. jelenik majd meg, azt pedig a Papok, Paplovagok követik. Közben azért napvilágot lát a Második Törvénykönyv és egy igen részletes Ifjú kézikönyv is. Ezek a bizonyosak most, a többi még csak terveződik. A tanácsodat köszönjük, az Érzékelés c. képzettséget már használjuk, és a Második Törvénykönyvben kiadásra kerül. A tipp egyébként jó.

Kalandmodul pályázat: a modulok olyanoknak készülnek, akik szeretnek igazán kidolgozott, bőséges háttéranyaggal rendelkező kalandokat mesélni. Persze lehet öt-hat oldalas jegyzetet készíteni, de azt te sem állíthatod komolyan, hogy csupán azt adod elő, amit arra az öt-hat oldalra leírtál. Gondolom a többi a fedjedben van. Egyébiránt nem bánom, nevezhetsz ezzel a néhány oldallal is, de akkor a fedjét is kérjük, három példányban. Úgy teljes az anyag, nemde?

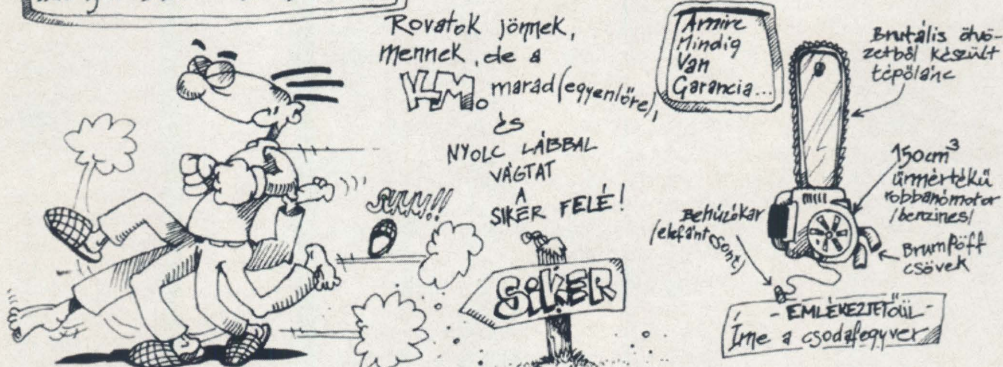
Továbbá, jelentem alásan, az én vesszőpáripám az egyensúly. Tudom, hogy még nem alakult ki (finoman szólva), de töreksem rá. A levélből nem derült ki számomra, hogy az egyensúly ellen, vagy mellett törsz lándzsát – hiányolod, vagy nem akarod létét, mindenesetre előbb vagy utóbb lesz – és ha ezt úgy tudjuk elérni, hogy a túl tápos kasztokból visszaveszünk, akkor ezt fogjuk csinálni. A sötét sikátort és a 300 obszidián elfel vállalom, mondjuk történiék a RÚNA táborban...

Kasztok kínpadon: na igen. En sem erre számítottam igazán, de a gorki fejvadászok Nyúl mániái, ha ezt akarta róluk leírni, akkor ez van. Szerintem egyébként, ha valaki kijátssza a leíratait, akkor az visszafogja egy kicsit a fejvadászt. Arel-pap is lesz majd... Hoppá. Most veszem csak észre, mintha gyengélked a fejvadászt. Szerintem meg túl erős. Mint a bivaly.

Eljutottunk a „Mesélünk...”-hoz. Azért, ha megengeded, mégiscsak tennénk. Nem arról van szó, hogy nincs igazad, hanem arról, hogy a RÚNA nem csak a hat-hét éve játszó és mesélő játékosoknak szól. Neked szerencséd van: a játékosaid valódi szerepjátékosok lehetnek, te meg nyilván jó KM vagy. Ekkor persze nem kell a cikkben leírt trükkökhöz folyamodni, meggy anélkül is a játék. De épp te írtad, hogy hat éve mesélsz. Vannak, akik még nem szerettek ekkorra tapasztalatot, és vannak olyanok, akiknek a játékosai nem olyan jók, mint a tieid. Nekik pedig igazán hasznosak ezek a trükkök. De tovább megyek. Szerintem, amikor elkezdted játszani – és nem voltál még ennyire, hű de profi -, neked is különböző trükkökhöz kellett nyúlnod. Ha másmylenhez, akkor másmylenhez – ez mit sem változtat a tényen. Ha van kedved, és elég erőt érzel magadban, akkor szívesen látjuk a te mesélői ötlettáradat, hogy szerinted hogy kell ezt csinálni. A lényeg, amit szerettem volna egyszerűen és világosan kifejezni, hogy a cikk nem a vén rókáknak, hanem a kicsit kezdőbeknek szól, azoknak mondjuk, akik akkor kezdtek szerepjátszani, amikor a M.A.G.U.S. megjelent, anno 93' telén. Mert bármilyen furcsa is, belőlük van több.



Hát igen. Ismét itt a RÚNA.



A HÓNAP KÉRDÉSE:

KIT, (MIT) ÁBRÁZOL AZ ALÁBBI GRAFIKA?

Segítségül néhány lehetséges variáció:



- ☐ El Cid
- ☐ Abasziszi felfelfarcs esőben örködött,
de otthon-hagyta a páncél-olajozó készletét
- ☐ A Bádögember az Őz-ből
- ☐ Dicső görög harcos szobra Pelloponnészoszban
- ☐ Paranoiás tolvaj
- ☐ BKV ellenőr új munkaruhában
- ☐ Madár-ülőke
- ☐ A KisMészáros páncélruhában
- ☐ Újszülött elefántborjú
- ☐ Wayne Chapman közvetlenül fogmosás
előtt, Kedvenc hálókontóseben és Tier
hívónévre hallgató papagájával...

Figyelem!

- Az általed jónak vélt válaszodti kockát lödd át egy 45-ös Magnummal, tépd
ki az oldalt és küldjed el a címünkre!

A helyesen tippelők között valaki nagyon örülni fog, ugyanis kaphat
akár egy értékes XXL-es, tőzszezin pólót is!!

K.M.



Ray O'Sullivan

SÖTÉT ZARÁNDOK



Darton Isten prófétája, Airun Al Marem nehéz feladatot kapott urától: létre kell hoznia a halál evilági birodalmát. Airun birodalma sziget lesz a káosz tengerében— amennyiben a prófétának sikerül kivergődnie a koporsóból, melybe Borgano hercegének parancsára dugták...

MÁR GYŐRBEN IS

várja Önt a

Valhalla Páholy Könyvesbolt

egyedülálló választéka!

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

A Valhalla Páholy, Galaktika, Cherubion, Phoenix, Édesvíz és még számtalan kiadó köteteinek teljes választéka. Az újak hamarabb, mint bárhol másutt, a régiek csak itt – és mindez együtt, egy helyen.

És ez még nem minden!

Antikvár könyvek, magazinok, CD-k, szerepjátékok, számítógépes játékok, fanzinok, és a klubélet legfrissebb hírei.

SCI-FI • FANTASY • SZEREPJÁTÉK

Valhalla Páholy Könyvesbolt
Győr, Domb u. 8/A.
Nyitva: hétfőtől péntekig 10-18 óráig,
szombaton 10-13 óráig.