

RÚNA

& SF SZEREPIÁTEK MAGAZIN

II. ÉVFOLYAM 3. SZÁM ÁRA: 199 Ft

BESTIÁRIUM
NEPHILIM

ARMAGEDDON
KRÁNI FEJVADÁSZ
YNEVI NAPTÁR

KÉPREGÉNY!

ELŐBESZÉL



Mikor megjelenik e számunk, a RÚNA-Tábor már javában zajlik, talán épp a lovagi torna kaszkadőr résztvevőinek drukkolunk. Noha többször elhatároztuk, hogy többet nem mentetgetőzünk, most mégis újra meg kell tennünk. Tehát ezúton is szeretnénk elnézést kérni mindazoktól, akik jelentkeztek a Táborba, ám helyhiány miatt kénytelenek voltunk visszaküldeni jelentkezési lapjukat és a befizetett részvételi díjat. Bár okultunk a tavaly történelekből, s idén közel kétszer annyi helyet foglaltunk, ez is kevésnek bizonyult, s szégyenszemre majd száz jelentkezőt vissza kellett utasítanunk. Tudom, sovány vigasz, hogy ígérjük, jövőre nem fordulhat elő hasonló; ha kell, ezer embernek is helyet teremtünk, de most nem tehetünk mást. A jelentkezőket egyébiránt érkezési sorrendben dolgoztuk fel, tehát a minél később küldte el valaki a jelentkezését, annál kevesebb esélye maradt. Még egyszer: sajnálom.

Nagy meglepetést okozott az is – igaz, jóval kevesebb kalamajkát -, hogy majd' kilencven pályamű érkezett a M.A.G.U.S. kalandmodul bajnokságra. Ez persze erősebbé tette a mezőnyt, mert eddigi adataink alapján – az elődöntő vége felé – tíz olyan modul találtunk, amelyik 16 pontnál többet ért el, s méltó lenne rá, hogy megjelenjék. Talán nem ünneprontás elárulnom, hogy a különdíjas alkotást már meglettük – bár a pályamunka egyetlen kiírt feltételnek sem tett eleget -, és következő (szeptemberi) számunkban megjelentetjük.

Bízom benne, hogy kezd látszani: a hosszú kihagyás után lassan magunkra találunk. Be kell vallanom, ez a szám – hála Szikszai és Boros mes-tereknek – egyre inkább közelít ahhoz a külsőben elvárt nívóhoz, amit elképzeltünk.

De, hogy további újdonságokat is eláruljak, a szeptemberi szám legalább még két okból meglepetésnek számít majd. Először is, nyolc oldallal többet adunk olvasóinknak. Másodszor: ajándékot csomagolunk a 72 oldalra növekedett RÚNA-hoz, a Mítosz kártyajáték egy kártyalapját rejtjük el a számban – minden RÚNÁban mást és mást. Van olyan is közöttük, mely nem található meg egyetlen boltban kapható pakliban sem.

Azt hiszem egyenlőre elég ennyi is, egy hónap múlva ismét találkozunk:

Novák Csanád



Főszerkesztő:

Novák Csanád

Irodalmi szerkesztő:

Gáspár „Dada” András

Olvasószerkesztő:

dr. Szalkai László (Daktari)

Laptervezők:

Szikszai Gábor (Szike)

Boros Zoltán (Nagyboros)

Dacher Richárd (Ricco)

Földes László (RedFord)

Szerkesztők:

Jakab Zsolt (Kuvik)

Kovács Adrián (Kovi)

Papp Cseperke (Csepi)

Horváth Norbert (Herbie)

Pacsek Antal

Massár Mátyás

Korrektor:

Bóday Tamás (Bogyó)

Grafikusok:

Szikszai Gábor (Szike)

Boros Zoltán (Nagyboros)

Zsilvölgyi Csaba (Max)

„Három Madár Műhely”

Munkatársak:

Nyulászai 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. Leválogatás 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: 95/251

1995. augusztus

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 Dark Sun, a

Ravenloft a TSR Inc. bejegyzett védjegyei. A STAR

WARS a Lucasfilm Ltd. a STAR WARS Role-Playing

Game a West End Games bejegyzett védjegye. Az

EarthDawn, a Shadowrun a FASA Corp. bejegyzett

védjegye. A Cyberpunk 2020 az R. Talsorian. a

RIFTS, Palladium Books Kevin Siembieda

bejegyzett védjegye. A MITOSZ az IMPERIUM kiadó,

az Armageddon a Bihorhold Budapest Kft., a

Nephilim a CHAOSIUM Inc. bejegyzett védjegyei. A

kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs

anyagok átvétele, másolása, illetve bármilyen

módon történő újraterjesztése csak a kiadó írásos

engedélyével lehetséges!

Meg nem rendelt kéziratokat és képeket nem örzünk

meg és nem küldünk vissza!

A címlapon Szendrei Tibor festménye

All rights reserved!

TARTALOM

M.A.G.U.S.

A kráni fejevadász	2
Ynevi naptár	7
Ifin – egy kiegészítő beharangozása	8
Bestiárium – hat új bestia	9
Az ismertség esélye	13
Konverzió: M.A.G.U.S. – AD&D	16

AD&D

Mutatványosok	22
---------------	----

STAR WARS

A halálcsillag	30
Eszelős száguldás 2.	34

EGYEBEK

Mítosz – Az új kártyajáték	28
A RÚNA I. évfolyam tartalomjegyzéke	38
Képregény – Boldogságban...	40
Armageddon kritika	46
Nephilim ismertetés	50
Lovcraft esszé – 3. rész	57
Észak lángjai	60
Levelezés	62
Kitekintés	64

A kráni fejvadász



A fejvadász kasztot kánpadra vonó cikk következő fejezete, melyben a kráni fejvadász karakter kidobásáról, a kráni származás nehézségeiről esik szó. A cikk második része áttekintést nyújt a kráni szokásokról és a hírneves fejvadász klánokról. Kránról és a kráni fejvadászokról Dale Avery *A Renegát* című regényéből tájékozódhat az olvasó.

Az elrejtett Krán

A számtalan hercegségből, kisebb-nagyobb hatalmi csoportosulásból álló Kránban, a szüntelen villongások és viszályok közepette mindig akad munkája a fejvadászoknak. Védelemre, politikai gyilkosságokra, hírszerzésre a Birodalomban mindenki rászorul. A különféle klánok, hatalmi csoportok által pénzelt fejvadász-szervezetek számáról még csak hozzávetőleges becslés sem készült. Akad közöttük tízezreket tömörítő szövetség, de mindössze tucatnyi főt számláló egység is. Némelyik klán különleges feladatok megoldására szakosodott, míg a legtöbb – fizetség és befolyás ellenében – bármit elvállal.

A kráni fejvadász

Ynev egyetlen országában, kultúrájában sem jut akkora szerep a fejvadász-szervezeteknek, mint Shackallor Birodalmában. A fejvadász klánok tömörítik magukba a gyilkosokat, testőröket, elit katonákat – mindazokat, akik a harci művészeteket űzik. Számtalan sötét harcművészeti irányzat honos a Kráni Hegység bércei mögött: acquir harci iskolák, démoni idők hagyatékai, az északi Titkos Szekta sötét útra tért szerzeteseinek tanításai. Sok tucat stílus és irányzat, melyek több-kevesebb elmélyültséget, s általában kétes erkölcsi értékrendet követelnek a tanítványoktól. Cáfolhatatlan tény azonban, hogy a kráni fejvadászok járatosabbak a harcművészetekben gorkiki rokonaiknál: sokkal elmélyültebbek, előnyben részesítik a meditációs gyakorlatokat, a szellemi felkészültséget. Többet adnak az ősi hagyományokra, következésképp jóval szigorúbb klán-kódex szerint élnek és végzik munkájukat. Neveltetésük szigorú tekintélytiszteltre, feltétlen, vak engedelmessegre szorítja őket. Nem hiába mondják, a kráninál udvariasabb, csendesebb népség nincs a Délvidéken; fokozottan igaz ez a hagyományok szigorában élő kráni



fejvadászokra. Habár veszedelmes gyilkosok, tudományukkal sosem büszkélkednek, már csak azért sem, mert a feleslegesen kérkedőt hamar jeltelen sírba temetik óvatosabb társai.

A fejvadász karakter

A M.A.G.U.S. szabályai szerint kráni fejvadász csak Nem Játékos Karakter lehet, ám a játékos könyörgő mosolya, az érvek és fogadalmak olykor meglágyítják a KM szívét. Bárhogyan is, minden KM-nek előre meg kell hűznia a határvonalat, melyen túllépni soha nem engedi játékosát – ebben segít a *Sors akarata* paragrafus. Egy kráni fejvadász megismerése, a származásából adódó számtalan konfliktus túlélése a leggyakorlottabb szerepjátékot is próbára teszi – ezért a KM alaposan fontolja meg, melyik játékosának engedélyezi a különleges szerepet. Az *Átkozott vér* paragrafus a játék során felmerülő problémákat ismerteti, és segítséget nyújt a KM-nek azok kezelésére. Végül a *Bűn és bűnhődés* címszó alatt következnek a kráni fejvadász karakter jellemével, a szerepjátékkal kapcsolatos kíváncsalmak, valamint tanácsok a KM-nek, miként regulazza meg engedetlen játékosát.

A Sors akarata

A kráni fejvadászok – gorviki rokonaikhoz hasonlóan – klánjuk tulajdonát képezik, akár valami értékes vagyontárgy. Hogy a játékos érzékelje karakterének kiszolgáltatott helyzetét, már a karakter kidobásakor kénytelen beletörődni a sors akaratába. Minthogy a Birodalomban számtalan klán tevékenykedik, puszta véletlen dönti el, melyik figyel fel, veszi magához és képezi ki az ígéretes ifjakat. A született tehetségek, a kiemelkedő képességek idővel persze eljutnak valamelyik nevesebb klánba – ha megélik.

A játékos, ha kráni fejvadász karaktert kíván indítani, az alábbi táblázat szerint köteles kidobni, melyik klánhoz tartozik. A választást vagy újradozást a KM tiltsa meg, s a játékos mindig a színe előtt dobjon!

01-05	Gorvikból visszatelepült klán
06-50	névtelen klán
51-55	névtelen klán, birodalmi hagyományokkal
56-60	névtelen klán, ősi hagyományokkal
90-94	Shi-shiquan Klán
95-99	Messeni Fejvadászklán
00	Birodalmi Fejvadászklán

A *Gorvikból visszatelepült klánok* mindenben a gorvikokra hasonlítanak, tagjaik legalább 3-as szinten beszélnek a gorviki nyelvet. Fegyverük a fejvadászkard; a sequorok és a mara-sequor használatát nem ismerik. Fejvadászaik általában a Gyilkosok, a Fürkészek vagy a Vadászok Kasztjába tartoznak.

A *névtelen klánok* természetesen szintúgy rendelkeznek névvel és hagyományokkal, mint az ismertek, ám nem szereztek maguknak Krán-szerte rettegett hírnevet. Mivel a kráni klánok többségében nem tanítják a sequor és a mara-sequor forgatását, az itt kiképzett fejvadász általában más – általános avagy speciális – fegyverek használatában járatos.

Akadnak olyan kisebb, kevésbé ismert klánok is, melyek követik és utánozzák a Birodalmi Fejvadászklánt. Ezek használnak sequort és mara-sequort, de nem a tradicionális fegyvereket, hanem azok újkéletű változatát. Az ilyen klánok elsősorban morteleteket (Gyilkosok Kasztja), messorokat (Testőrök Kasztja) és sequatorokat (Katonák Kasztja), elvéve pedig a Vadászok Kasztjába tartozó fejvadászokat képeznek ki.

Az *ősi hagyományokat követő kisebb klánok* fejvadászai eredeti, tradicionális formájú sequorokat és mara-sequort forgatnak. Tagjaik kizárólag a Testőrök Kasztjába tartoznak (messorok), gyakorta fejvadász fegyvereket forgató *igazi* harcművészek (a Harcművész M.A.G.U.S.-kasztba soroltatnak, aszerint számolandók az értékeik és képességeik).

A *Shi-shiquan Klán* fejvadászai Kránban élő, eltorzult gondolkodású elfek és félelfek, valamint azok kisszámú ember-tanítványai. Elf vagy félelf fejvadász karakter Kránban kizárólag ezen klánból származhat (ők tehát nem kockával dobják ki klánjukat). Az itt kiképzett karakter számtalan további szerepjátékbeli megkötést kap – ezek a klánok részletes leírásánál olvashatók. A Shi-shiquan fejvadászai a Testőrök, a Fürkészek vagy a Vadászok Kasztjába tartoznak.

A *Messeni Fejvadászklán* Krán egyik legnagyobb létszámú fejvadász szervezete, ezért az itt kiképzett karakter bármelyik Kasztba tartozhat és bármilyen fegyvert forgathat (akár hagyományos sequort és mara-sequort is – bár ez ritka). A Messeni Klánhoz még – igazi ritkaság! – valódi harcművésznek számító fejvadászok is tartozhatnak.

A *Birodalmi Klán* köztudottan nem foglalkozik újoncok nevelésével, hanem Krán területéről összegyűjti és átképzzi a legtehetségesebb, már gyakorlott fejvadászokat. Mégis akad néhány kisebb klán, mely a nagyok módszereit utánozva tehetséges ifjakat nevel, s oly gyakorta ad fejvadászokat a Birodalmiaknak, hogy már-már azok *hivatalos szállító-jának* minősül. Ha a játékos 00-át dobott, karaktere ilyen klánnál sajátította el a kráni fejvadászok tudományát, s minden bizonnyal már fel is figyelt rá a Birodalmi Fejvadászklán. Hogy ez áldás-e avagy átok, döntse el maga a játékos...

Átkozott vér

Miután a játékos kidobta és kiszámolta kráni fejvadász karaktere értékeit, még nem értek véget megpróbáltatásai. Ha megmarad klánja kebelén, köteles engedelmeskedni a szigorú parancsoknak; könnyen előfordulhat, hogy játékosársai ellen kell fordulnia, vagy kimarad a kalandokból, hiszen korántsem biztos, hogy klánja érdekelt a kalandozó-csapat ügyeiben. Ha a renegátok sorsát választja (az esetek többségében már a karakter kidobásakor meg kell tennie), saját fejére idézi gazdái haragját. A menekülés lejátszható szerepjátékkal – életút játéknál ez javasolt – vagy lerendezhető néhány kockadobással. Az első esetben külön kaland a szökés – kitalálása, elmesélése a KM feladata.

Ha a kráni fejvadász karakter szökését nem külön kalandban meséli a KM, a játékos két lehetőség közül választhat: százalékos esélyt dob, vagy lejátszza a harcot az üldözőkkel. A százalékos eséllyel csak nagyobb kell dobnia a K100-on a feltüntetett értéknél, s máris renegát. Ha ellenben kisebbet vagy azonosat dob, karaktere belehalt a szökésbe, még mielőtt játszhatott volna vele. A harc hasonló feltételekkel zajlik: győzelem esetén sikeres a szökés, a vereség halált jelent. A harcot a leírt üldözőkkel semleges terepen, egyedül kell megvívnia a karakternek – az üldözők saját klánjának nála K3-mal magasabb Szintű fejvadászai; értékeiket a KM határozza meg. Az esély mindkét esetben kevés – csak a szerencse segíthet, vagy a virtuóz játék.

Ha a játékos elbukott, a KM ne engedje új kráni karaktert kidobni, akár hetekig, hónapokig! Ahogyan a szökés kidobására is csak a karakter teljes kidolgozása után (kitöltött karakterlap) adjon módot! A szabály igazságtalannul szigorú, de ez a kráni fejvadász karakter ára. Elvégre, NJK kaszt!

A Kránból elsőkött fejvadász már nem engedelmeskedik korábbi urainak, már nem szolgálja Shackallor Birodalmának sötét céljait... csak-hogy ezt nem hiszik el róla odakint. Egy kránit a világ minden táján üldöznek és megvetnek, mert rettegnék tudásától és könyörtelenségétől. A Sötét Hegység innenső oldalán rémmeseket rebegnek a gonoszság követőiről. Ha egy renegát fejvadászról megsejtik kráni származását, mindenki ellene fordul – óvatosságból többszörös túlerőben, varázstudók támogatásával. Ezért minden léptére, minden szavára és mozdulatára ügyelnie kell; jellegzetes fegyvereit jóformán sosem használhatja, s különleges tudását, harcmódorát is ajánlatos titkolnia. Az alábbi táblázat felsorolja az áruló jeleket, melyek leleplezhetnek egy kráni fejvadászt. A *Hírnév* százalékos érték, megmutatja, hogy a Sötét Hegység innenső oldalán egy átlagos fegyverforgató (katona, városi őr,... stb.), mekkora eséllyel ismeri fel a kráni származás jeleit. Amelyik NJK (ill. JK) a módosítókkal megváltoztatott százalék alá dob, felismeri a karakter kráni származását. Az egyeztető jegyek Hírneve nem adódik össze, de a vizsgálódó mindegyikre külön dobhat.

Alap- ill. Mesterfokú Álcázással a kráni fejvadász egyes áruló jegeknél természetesen csökkentheti az esélyeket.

Áruló jel	Hírnév	Álcázás Af	Álcázás Mf
kráni vágású szem	10 %	0 %	nincs
kráni beszéd	50 %	-	-
kráni akcentus	10 %	5 %	0 %
kráni öltözet	30 %	0 %	nincs
kráni harcmódor	-40 %	-	-
sequor	80 %	50 %/kör	30 %/kör
mara-sequor	65 %	-	-

nincs: tökéletesen álcázható, nincs esély a lelepleződésre
-: nem álcázható



A kráni vágású szem nem perdöntő bizonyíték, hiszen nomád származásra is vallhat. A kráni öltözet álcázása nem az átöltözést, hanem a kráni ruhák elváltoztatott viseletét, arról átalakítását jelenti. A kráni harcmódor minden kráni karakter álcázhatatlan ismérve, megváltoztatása csak esztendő, külhoni tanulással lehetséges; a negatív érték mutatja, hogy csak a Kránt alaposan ismerők leplezhetik le harcmódora alapján a karaktert. A sequor és a mara-sequor tökéletesen álcázható tokban vagy szövetségbe csavarva, csak harc közben válhat használójának árulóává.

A Hírnév dobásakor minden karakter hozzáadhat a táblázatban feltüntetett értékhez:

- 5 %-ot minden Tapasztalati Szintje után
- 5 %-ot kráni nyelvismerete minden egyes szintjén
- 50 %-ot az yllinori és syburri származásúak, valamint mindazok, akik szolgáltak a Feketehatáron.

Bűn és bűnhődés

Bűnnek neveztetik, ha a kráni fejvadász karakter vét a klán-kódex ellen, avagy a játékos nem megfelelően játssza a kráni karaktert – ezek eldöntése minden esetben a KM jogköre. Az alábbi néhány pont összefoglalja a legfontosabb szabályokat:

- A magasabb rangúak és a kiemelkedettek feltétlen tisztelete; a diszkredit udvariasság. (Erkölc)
- Krán titkainak és érdekének őrzése (Klán és Erkölcs)
- Kötelességtudat, mentális uralom az érzelmek felett. (Erkölc)
- Szellemi elmélyültség meditáció vagy imádság által. (Erkölc)
- Mértékletesség, a hiábavaló kérkedés mellőzése. (Erkölc)
- Ranagol fensőbbségének elismerése minden istenek felett. (Erkölc)
- A klán hagyományainak ápolása, becsületének védelme, hírnevének öregbítése (a klán módszerei által – vagyis nem becsületességgel, hanem alkalmasint tökéletes orgyilkosságokkal, sikeres küldetésekkel). (Klán és Erkölcs)

Ha a karakter vét a felsorolt szabályok ellen, a KM – saját belátása szerint, de a realitást szem előtt tartva – büntetéssel sújthatja. Az alábbiak ehhez szolgálnak ötletekkel.

Klán – Ha a karakter vét a Klán avagy a Birodalom érdekei ellen, könnyen felkeltheti Krán figyelmét, még ha renegát is. (Krán kémhálózata messze földön híres.) Az ilyen karakterre – vétke súlyosságának arányában – fejvadászok és varázstudók vadásznak; bármikor lecsaphatnak rá, függetlenül az éppen zajló kalandtól.

Erkölc – Az erkölcsök, még ha alkalmasint eltorzultak is, lelki tartást adnak. Ha a kráni fejvadász nem tartja be a neveltetéséből fakadó erkölcsi törvényeket, veszít lelki tartásából, kiegyensúlyozottságából, azaz Asztrál Képességéből. Ha a KM indokoltnak látja, bármikor csökkentheti a karakter Asztrálját, folyamatosan, akár 5 ponttal is. Ezáltal az illető még Pszi képességét is elveszítheti.

Ha a renegát karakter kérkedik képességeivel, könnyebben leleplezhető kráni származása. A dicsekvés, felesleges kérkedés következményeként a KM megkönnyítheti az NJK-knak a Hírnév-dobást (akár 50 %-kal is).

A kráni fejvadászok számára a harc több test-test elleni küzdelemmel: a szellem útját is jelenti. Amelyik karakter elmulasztja a szellemi elmélyülést (napi 1 óra meditáció vagy kétszer félóra ima), Támadó és Védező Értéke (Vadász kasztba tartozók esetében a Célzó Érték) 1 ponttal csökken. A veszteség elenyésző, de napok múltán tetemessé is válhat; a maximális levonás -25. Az elveszített harcérték csak az elmulasztott órák bepótlásával szerezhető vissza.

Az öt fejvadász Kaszt

Krán megszámlálhatatlanul sok fejvadász klánjában különféle hagyományokat és szokásokat követnek, csak elenyésző hányaduk hasonlít a legismert Birodalmi Fejvadászklánra. A legtöbb klán felépítése nem a legendás messor-mortel-sequator háromszöget mutatja, ahogyan a kráni fejvadászok többsége sem sequort vagy mara-sequort forgat. Egyetlen általános érvényű rendszerezés ismert: kiképzése alapján Krán

mindahány fejvadásza besorolható az öt fejvadász Kaszt (ezek társadalmi kasztok, a M.A.G.U.S. szabályaiban fajvadász alkasztoknak számítanak) valamelyikébe. A Gyilkosok, a Testőrök, a Katonák, a Fűrészek vagy a Vadászok Kasztjába.

	Általános	Gyilkos	Testőr	Katona	Fűrész	Vadász
KÉ alap	10	10	10	10	10	10
TÉ alap	20	18	20	20	15	15
VÉ alap	75	70	75	75	70	60
CÉ alap	0	0	0	0	0	20
HM/Szint	11 (4)	9 (2)	11 (5)	11 (4)	8 (2)	10 (1)
Kp alap	3	-	-	3	-	3
Kp/Szin	5	5	5	5	4	5
Ép alap	6	5	6	6	5	4
Fp alap	7	5	7	7	5	5
Fp/Szint	k6+5	k6+2	k6+5	k6+5	k6+3	k6+1

Gyilkosok Kasztja

A Gyilkosok Kasztjába tartozó fejvadászok (A Birodalmi másoló klánokban *morteleknek* nevezik őket) szakterülete a magányosan vagy kisebb csoportokban végzett behatolás ellenséges épületekbe és táborokba; a fontos személyek észrevétlen kivégzése. Alakulatokban (sequadion) a behatolási útvonalak megtisztítását bízzák rájuk, mindaddig, míg sor nem kerül a nagyobb harcértékű kísérők bevetésére.

A Gyilkosok jellemében minden esetben helyet kap a Halál.

Képzettség

fok/%

ökölharc	Mf
15 fegyver használata	Af
méregkeverés/semlegesítés	Af
pszi	Af
mágiahasználat	Af
csapdaállítás	Af
hátbaszúrás	Mf
álcázás/áruha	Af
mászás	40%
esés	5%
ugrás	5%
lopózás	35%
rejtőzködés	45%
csapdafelfedezés	10%
éberség*	5%

* az Éberség képzettség hamarosan megjelenik a M.A.G.U.S. kiegészítőben.

TSZ

Képzettség

fok/%

3.	álcázás/áruha	Mf
4.	méregkeverés/semlegesítés	Mf
4.	nyomeltüntetés	Af
5.	csapdaállítás	Mf
7.	pszi	Mf
8.	nyomeltüntetés	Mf

A Gyilkosok Kasztjába tartozó fejvadász Tapasztalati Szintenként 30%-ot kap a felsorolt hét Százalékos Jártasságra, de egyet egyszerűen legfeljebb 15%-kal növelhet.

Testőrök Kasztja

A Testőrök Kasztjának tagjai (birodalmi terminológiával: *messorok*) a legkülönb harcosok a kráni fejvadászok között. Magas szinten űzik a



harcművészeteket, komoly szellemi elmélyültség jellemzi őket. Fontos személyek, tárgyak, épületek őrzését bízzák rájuk, de – miként a Pusztítók a Birodalmi Légiókban – helyet kapnak a fejedőalakulatokban is.

A Testőrök jelleme *Rend* vagy *Rend és Halál*.

Képzettség	fok/%
ökölharc	Mf
5 fegyver használata	Af
lefegyverzés	Af
fegyvertörés	Af
vakharc	Af
pszi	Af
mágiahasználat	Af
sebgógyítás	Af
etikett	Af
lovaglás	Af
mászás	20%
esés	20%
ugrás	20%
lopózás	5%
rejtőzés	5%
csapdafelfedezés	20%
éberség	30%

TSZ	Képzettség	fok/%
4.	lefegyverzés	Mf
4.	pszi	Mf
4.	nyomolvasás	Af
4.	álcázás/álruha	Af
5.	fegyverhasználat	Mf
5.	fegyvertörés	Mf
5.	vakharc	Mf
8.	nyomolvasás	Mf

A Testőrök Kasztjába tartozó fejedő Tapasztalati Szintenként 30%-ot kap a felsorolt hét Százalékos Jártasságra, de egyet egyszerre legfeljebb 15%-kal növelhet.

Katonák Kasztja

A Katonák Kasztjának fejedőszaki részesülnek a legkevésbé szakosított kiképzésben. Többé-kevésbé bármelyik másik Kaszt feladatát képesek ellátni, ám általában kísérőként (*sequator*) alkalmazzák őket azok mellett. Többnyire csapatban dolgoznak. Ők emlékeztetnek leginkább Ynev más tájainak fejedőszakaira.

Képzettség	fok/%
ökölharc	Mf
15 fegyver használata	Af
3 fegyver dobása	Af
hadvezetés (fejedőszaki-egység)	Af
pszi	Af
mágiahasználat	Af
úszás	Af
futás	Af
lovaglás	Af
hátbaszúrás	Af
mászás	40%
esés	20%
ugrás	20%
lopózás	25%
rejtőzés	30%
csapdafelfedezés	15%

TSZ	Képzettség	fok/%
2.	kötélékből szabadulás	Af
2.	álcázás/álruha	Af
3.	vakharc	Af
4.	nyomolvasás/eltűntetés	Af
5.	hátbaszúrás	Mf
5.	pszi	Mf
7.	vakharc	Mf
8.	kötélékből szabadulás	Mf
9.	nyomolvasás/eltűntetés	Mf

A Katonák Kasztjába tartozó fejedő Tapasztalati Szintenként 30%-ot kap a felsorolt hét Százalékos Jártasságra, de egyet egyszerre legfeljebb 15%-kal növelhet.

Fürkészek Kasztja

A Fürkészek Kasztjába a kém és felderítő feladatokra kiképzett fejedőszaki tartoznak. Fegyverforgatásban elmaradnak legtöbb társuktól, de náluk ügyesebben és észrevétlenebbül senki nem mozog az ellenség területén. A fejedőszaki-alakulatokban az előzetes felderítés a feladatuk, harcra nem, vagy csak kísérők jelenlétében bocsátkozhatnak.

Képzettség	fok/%
ökölharc	Mf
5 fegyver használata	Af
1 fegyver dobása	Af
írás/olvasás	Af
térképészet	Af
nyomolvasás/eltűntetés	Mf
úszás	Af
futás	Af
lovaglás	Af
álcázás/álruha	Af
hátbaszúrás	Af
mászás	45%
esés	15%
ugrás	10%
lopózás	40%
rejtőzés	35%
csapdafelfedezés	25%
zárnítás	20%
titkosajtó keresés	10%
éberség	20%

TSZ	Képzettség	fok/%
2.	pszi	Af
2.	kötélékből szabadulás	Af
3.	mágiahasználat	Af
3.	álcázás/álruha	Mf
5.	kötélékből szabadulás	Mf
6.	hátbaszúrás	Mf
7.	futás	Mf
8.	pszi	Mf

A Fürkészek Kasztjába tartozó fejedő Tapasztalati Szintenként 60%-ot kap a felsorolt kilenc Százalékos Jártasságra, de egyet egyszerre legfeljebb 15%-kal növelhet.

Vadászok Kasztja

A Vadászok Kasztjának tagjai bármelyik más Kaszt feladatát elláthatják, azonban munkájukat távolról, számszerűen végzik. Elrejtőznek a magaslati pontokon, fedezik társaikat, vagy orvlövészésként végeznek a kijelölt célponttal. Közelharcba csak kényszerűségből bocsátkoznak.



Képzettség

fok/%

ökölharc	Mf
5 fegyver használata	Af
3 fegyver dobása	Af
pszi	Af
álcázás/álruha	Af
fegyver ismerete (ij)	Af
méregkeverés	Af
nyomeltüntetés	Af
csomózás	Af
mászás	50%
esés	20%
ugrás	5%
lopózás	20%
rejtőzés	35%
csapdafelfedezés	15%
éberség	10%

TSZ	Képzettség	fok/%
2.	hátszúrás (lövés)	Af
3.	csomózás	Mf
4.	térképészet	Af
5.	fegyverhasználat (ij)	Mf
5.	pszi	Mf
6.	építészet	Af
7.	méregkeverés	Mf
8.	nyomeltüntetés	Mf

A Vadászok Kasztjába tartozó fejedász Tapasztalati Szintenként 35%-ot kap a felsorolt hét Százalékos Jártasságra, de egyet egyszerre legfeljebb 15%-kal növelhet.

Híres klánok

Birodalmi Fejedász Klán

A rettegett szervezetet P.sz. 1224-ben alapították a Kráni Tizenhármak. Feladata a kezdeti időktől fogva a legfelsőbb birodalmi érdek fogantatása volt, a Feketehatár mindkét oldalán. A Klán nyolcvan fejedászt és húsz szabadvadászt számlál. Előbbiek csoportban vagy varázstudók kíséretében tevékenykednek, utóbbiak önálló küldetéseket teljesítenek, vagy Meridiánként irányítják társaikat.

A Birodalmi Fejedász Klán nem önálló fejedász-szervezet; nem képez kezdőket, nem foglalkoztat kémeket, különféle mesterembereket. A klánokra jellemző felépítésnél sokkal inkább emlékeztet egy lovagrendre. Közvetlenül a Tizenhármak irányítása alatt álló különleges alakulat, kirendelt transceps-ek (varázstudók) és magasrangú birodalmi tisztségviselők mellett teljesít szolgálatot.

A Klán tagjai a Birodalom és (az utóbbi évezredben) Gorvik klánjaiból kiválasztott fejedászok – hivatásuk legjobbjai, minden esetben emberek. A több emberöltőt felölelő kiképzés során a birodalmi fejedászok páratlan mentális csiszoltságra, számtalan különleges képességre és évezredek tapasztalataira tesznek szert. Mindannyian ismerik a mágiát, nem ritka közöttük, aki alkalmazza is; harcmódorukat démonoktól és aqúiroktól lesték el. Testüket évszázados gyakorlással és varázstudók segítségével készítik fel az embertpróbaló harcművészetre. Nem egyszerűen szigorú fegyelemben élnek: a Klán törvényei önálló személyiségük levetkőzését is megkövetelik. A Klán fejedásza a Birodalomért, a tudásáért él és hal, egyéni céljai, vágyai nincsenek. Elődeik tetteit emlékeztetükbe vésik, de neveket, arcokat nem jegyeznek fel.

A Birodalmi Klánba 8. Tapasztalati Szint felett kerülhet a karakter, ha már számtalan sikeres küldetésben bizonyította rátermettségét és Krán iránti hűségét. Ekkor csaknem évszázados kiképzésen esik át, melynek során elsajátítja a Birodalmi Klán titkos harcművészetét, s felkerül lelke a Birodalom bélyege. Ez egyfajta igazoló jelként és hűség-kondicionálólként szolgál, mely fájdalommal, s alkalmanként halállal bünteti az engedtlenséget és a birodalomellenes gondolatokat, cselekedeteket.

A Birodalmi Klán híres különleges felszereléséről, ám ezt a fejedászok csak a klán különleges engedélyével vihetik ki Kránból. Legféltebb titkuk a *Lopakodó*. Ebből a folyékony-fém vértetzből (SFÉ:10, MGT:0) mindössze harminc létezik, mind a klán birtokában. Az ellopott, eltűnt (ilyesmi felettébb ritkán esik meg) Lopakodók azonnal használhatatlanná válnak.

Messeni Fejedász Klán

A Birodalmi Klán után Krán leghírhedtebb fejedász-szervezete. Örök riválisával ellentétben, a messeni valódi klán, az egyik legnagyobb a Birodalomban. Nevét Messen városáról kapta, melyet az idők során megvásárolt a messeni hercegtől. A valódi fejedászok a klán tagjainak és kiszolgálóinak mindössze egy százalékát teszik ki – ami, a közel kétszázézer klántagot figyelembe véve, így is jelentős szám –, a többiek mesteremberek, kémek, egyszerű fegyverforgatók, szolgák, varázstudók és még ki tudja, ki- és miféle szervezetek.

A Messeni Fejedászklán független a Birodalom nagyjaitól, senki-vel és semmilyen szervezettel nem áll hűbéri viszonyban. Önálló, Messen városán kívül is számtalan kisebb klán tartozik a befolyása alá. Szolgálatait fizetség ellenében bárkinek és bármilyen célra felajánlja, ám – nem titkolja – kedvére való a Birodalom, különösképp a Birodalmi Klán ellenében cselekedni.

A két klán között gyakoriak az összecsapások, de a messenieket legjobbjai hiába érnek fel a Birodalmi Klán fejedászaival, azokat a Birodalom és félelmetes hatalmú varázstudói támogatják.

A Messeni Klánban kiképzett testőrök között még a Kránban oly ritka *Élér* jellemvonás is fellelhető. A klán-kódex szigorú, de emberségesebb a többi klánénál, többet ad a becsületre, a harc tisztaságára, a párbaj-szerű párviadalokra.

Shien-gorr

Aqúir harci iskola a legrettegettebb Tiltott Tartományban, *Fray-Grimonar*-ban. Mindennél fényesebben bizonyítja, hogy az évezredek során az aqúir nép is elfogadja az emberi faj létjogosultságát. A Shien-gorr tagjai aqúir varázslók által átalakított fejedászok, akik minden tekintetben levetkőzték már emberi mivoltukat. Harci tudományuk sem csekély, de igazi erősségüket mágiával átalakított testük szívóssága adja.

A Shien-gorr iskolát a Birodalom üldözi, politikai okokból mégis eltűri; a varázstudók szerint az átalakítottak lelke hosszú időre kitaszítatik a lélekviándorlásból.

A mágiával átalakított test hihetetlenül ellenálló és szívós; a shien-gorr fejedász nem érzi a fájdalmat (nincs Fp-je, akár az élőhalottaknak), Állóképessége és Egészsége 20, teste vért nélkül is 6-os SFÉ-vel bír. Az aqúir harci iskolából Játékos Karakter nem kerülhet ki!

Shi-Shiquan

A Kránban élő, eltorzult gondolkodású elfeket a köznyelv shi-shiquan-ként, azaz „emberölőként” ismeri. Innen kapta nevét harci iskolájuk, mely a szó legszorosabb értelmében *embervadászatra* tanít.

A kráni elfek dölyfösen vallják fensőbbiségüket minden más fajjal szemben. Ha azokat el is fogadják értelmes létformának, mindenképpen másodrendű teremtménynek bélyegzik. Az aqúirokat elfendeli rokonaikhoz hasonlóan tiszta szívből gyűlölik, mégis viszonylagos békeességben élnek mellettük Krán kebelén. A Shi-Shiquan fejedászaik ritkán tűnnek fel az emberlakta hercegségekben, ilyenkor vérlázító göggel viselkednek.

A Shi-Shiquan embervadászaik a Gyilkosok, a Fűrészek vagy a Vadászok Kasztjából kerülnek ki; elfek vagy félelfek, ha olykor embert fogadnak maguk közé, azt alázatra és másodrendű feladatok végrehajtására szorítják. Ennek fényében könnyen megérthető, miért menekül el mihamarabb a Shi-Shiquan Klán kötelékéből minden Játékos Karakter.

Nyúl

Mondják, a pyarroni istencsalád legnagyobb ajándéka a naptár volt Ynev lakói számára. Ez bizonyos sor szempontból igaz, megjegyzésre érdemes azonban, hogy a Hetedkorban használatos naptárt NEM pyarroniak dolgozták ki, csupán a heteknek, hónapoknak adták új, a korábbiaknál időszerűbb nevet. Kétségtelen ugyanakkor, hogy a naptár elterjesztésében – és alkalmazmentéi helyesbítésében – ők játszották a főszerepet.

Az ynevi hét a Teremtés hajnala óta öt (egyenként huszonnégy óras) napból áll. Négy hét alkot egy húsznapos hónapot. E hónapokat az úgynevezett Nagy Hónapokba csoportosítják, melyeket a misztériumok ismerői Párok-ként, Tercék-ként, illetve Kvartók-ként emlegetnek, és egy vagy több pyarroni halhatatlan szent időszakának tartanak. Mivel a kontinens hatalmas, a pyarroni viszonyok szerint értelmezett – egyenként három Nagy Hónapból álló – évszakok (Hideg, Meleg, Esős) a legtöbb vidéken merőben elméleti jellegűek.

Az ynevi esztendő hatszázhusz napos. Az Újév beköszöntét a pyarroni civilizációban külön nem ünneplik meg; Kyel Két Párjának első hava csupán a Városok Városa számára jelenti az esztendő kezdetét, ezért a dátumozásban a kontinens egyes vidékei közt akár egyesztendő eltérések is adódhatnak. Az eltérések korrigálására Pyarron félezer esztendőnként kerít sort – a legutóbbi ilyen kísérlet a Tizennegyedik Zászlóháború befejezésekor történt, eredményéről azonban csak két-három évtized elteltével lehet számot adni.

Az ynevi hónapot tradicionálisan holdhónapnak tekintik – húsz napnak kell ugyanis eltelnie ahhoz, hogy mindkét hold megújuljon, vagy, ahogy a kontinens lakói mondják, „arcot váltson”. Hogy a vörös és a kék hold mikor tűnik fel és mennyi ideig látható az égen, tájegységről tájegységre változó, ezért az időmérő szerkezeteket inkább a nap járásához igazítják.

Az egyes ünnepek elé kívánczik még, hogy azokat csak a pyarronhű államokban ülik meg az alábbi módon, megfelelőik azonban – melyek gyakorta ötöd- vagy hatodikori eredetűek – a kontinens ősbibb vallású országaiban is megtalálhatók; róluk az egyes passzusok végén, csak érintő jelleggel szólnunk.

A teljes naptár Wayne Chapman Halál havában című regényének második kiadásában, a Függelék II. táblázatát alkotja.

1. A Teremtő Akarat ünnepe

A pyarroni hitű államokban afféle tavaszünnepp. Kyel első havának derekán kerül rá sor; a politikai helyzettől és az épp aktuális teendőktől függetlenül három-öt napig tart. A falvakban ősi télűző szertartásokkal kötik egybe, a kövárosokban ritkán több reggeli-esti ájtatosságnál, melyen az emberek egyénileg, vagy kis csoportokban vesznek részt Kyel templomában. Az uralkodók ezt az alkalmat szokták felhasználni arra, hogy jutalmat, címet és rangot osszanak, nem ritka ilyenkor a kegyelem gyakorlása sem. Toron-szerzte elterjedt formájában egyes – politikai szempontok szerint kiválasztott – elfélteteket szabadon bocsátanak, s csak az ünnepnapok elteltével indítanak hajtóvadászatot ellenük.

2. Az Eltávozottak Ünnepe

Darton Tercének második („Csend”) havában kerül rá sor mindenütt, ahol az emberek a pyarroni panteon isteneit tisztelik. Mindössze

egy napig tart: a hívó emberek rituális lakomán emlékeznek meg néhai szeretteikről, majd gyertyát helyeznek számukra Darton oltárára – ez a Külső Sötétségben bolyongó lélek visszatalálását és újjászületését hivatott megkönnyíteni. Az ünnep napjai a Toronban elterjedt Összetartozás Hetével esnek egybe – az ősi vérből valók ilyenkor szakrális orgiák és lakomák során vesznek részt, hogy erősítsék magukban hajdani s majdani nagyságuk tudatát. E héten – fő- és jószágvesztés terhe mellett – tilos egymásra kezet emelniük.

3. A Kitekintés Ünnepe

Adron Kvartjának negyedik („Feloldozás”) havában ülik meg; azon ünnepek közé tartozik, melyek felett két halhatatlan – esetünkben Adron és Noir – közösen gyakorol védnökséget. A hívek összegyűlnek e két isten templomaiban, s amennyiben úgy látják jónak, megosztják egymással álmaikat, melyekből a papok igyekeznek kiolvasni a város (az állam) szempontjából lényeges ómeneket. Morgena hasonló funkciójú ünnepével esik egybe, melyet a kyr/tonori liturgia az Intések Éjjelének nevez.

4. A Kettős Hold Ünnepe

Krad Kvartjának második havában („Bölcsek”) tartják meg, s a tágan értelmezett Tudomány-nak szentelik. Az ünneplés módja a kontinens tájegységei szerint változik – Erionban például ilyenkor nyitják meg a nagyközönség előtt a Főnixek Parkját, ahol a különös lények tűzhálalukkal és feltámadásukkal ejtik ámulatba a város lakóit. A Kettős Hold Ünnepet a kyrek megülik, ám náluk – s így Toronban is – elsősorban az égi erők előtti hódolat kifejezése volt.

5. A Maszkok Ünnepe

Dreina Tercének második havában („Esküvések”) kerül rá sor, időtartama tájegységről tájegységre változó, de akár négy hetet is igénybe vehet. Ez a négy hét Ynev-szerzte a karneválok, maszkabálok ideje; a nép ezen a frívól módon nyilvánítja ki igényét a megtisztulásra és megújulásra. A kyr származékok lakta Toronban és Abaszisz kyr hitet valló vidékein ekkor zajlik a legtöbb emberáldozat, pyarroni bölcsek által azonban az is feljegyeztetett, hogy a legtöbb gyermek az évnek ebben a szakában fogan.

6. A Tengerszend Ünnepe

Antoh Tercének harmadik, azonos nevű havában tartják. A háromnapos fesztiválnak igazi funkciója csak a hajósnepek körében van, a többi nemzet liturgiájában az elemek jóindulatának elnyerésére szolgál. Folyamán tárgyaldozatot (szertartási ruhadarabok, medálok, épület- és járműmodellek) helyeznek el Antoh – másutt az Ösföldet és a Levegőt is megtestesítő Adron és Kyel, illetőleg a kyr Sogron oltárán.

7. A Győztes Csata Ünnepe

Arel Kvartjának negyedik havában („Holdak és Vándorok”) ülik meg, bár a Kontinens minden táján más és más alkalomra vonatkoztatják. Ez az egyetlen olyan ünnep, melynek Ynev kyr hitű régióiban nincs megfelelője; a fáma szerint, Yllinor királya, Mogorva Chei óhajára kanonizálták Pyarronban. A kalandozó-uralkodó új hazát talált népe azon fegyverforgatóinak állított így örök emléket, akik a Száz Csata Útján hullottak el.

Dada

Ynev

NAPTÁRÁRÓL ÉS FONTOSABB ÜNNEPEIRŐL

Ofim

P.SZ.369.

„Ifin városa - mogorván sötétlő koromfolt a Quiron-tenger sziklás, déli partvidékén. Roppant, kiismerhetetlennek tetsző hangyaboly, ahol félmillió hadandó lélek nyüzsgő, tüsténkedik, acsarog, mosolyog és üzekeedik a nap valamennyi órájában. A fekete falak komor labirintusában minden tizenötödik percben új élet fogan, és minden tizedikben utolsót lobban egy régeinek a lángja; a hangyák hemzsgő hada mégsem apad, sőt évről évre nő, hiszen a szélrózsa minden irányából áradnak, tódulnak a hatalmas bolyba az újonnan érkező kíváncsiak...”

Raoul Renier

Észak-Ynev kereskedelmileg és stratégiaileg legfontosabb tengerén két roppant kiterjedésű birodalom, számos csatlós és többé kevésbé független városállam osztozik. Az igazi tengeri hatalom azonban Toront és Abasziszt illeti, e két állam flottái ellenőrzik a hullámokat szelő hajókaravánokat és magányos kereskedőhajókat. A birodalmak lenyűgöző nagyságú és gazdagságú fővárosai, Shulur és Ifin a tengerparton fekszenek. Shulur sötétebb, a külhoniak többsége számára zárt, idegen és torz világával tökéletes ellentétben áll Ifin, ahol éppoly sokféle faj és nemzetiség talált otthonra, mint a kalandozók városában, Erionban. Az Abasziszi birodalom legnépesebb városa otthonul szolgál az Ottlokírok dinasztijának, s a mindenkori nagykirálynak is. A főváros a tenger déli partvidékének vitathatatlan központja, kereskedelme talán a lepezsgőbb szerete Yneven. Itt kerül feldolgozásra és eladásra a birodalom egyik legféltettebb, legtöbb titkokkal övezett portékája, az abitt-acél is. A város különböző hatalmi érdekek ütközésének állandó színtere; a lakók keveset vesznek észre mindebből, az igazán bölcsék és tisztán gondolkodók pedig inkább igyekeznek kerülni a bajt, és csendben várják az éppen időszerű vihar elvonulását. A soha szünni nem látó ellentétek - a nagykirály és a hercegek kapitányok, a hívőkért és hatalomért harcoló Tharr, Darton és Orwella rendházak, a város alvilágáért küzdő tolvaj és orgyilkos klánok - szinte mágnesként vonzzák a kalandozókat és szerencsevadászokat. A városban mindenki megteheti azt a feladatot, lehetőséget, mely szándékainak, céljainak, jellemének legjobban megfelel. Éppúgy születhetnek itt a világ sorsán fordító hősök, mint sebesen meggazdagodó tolvajok vagy démoni hatalmakat szolgáló papok és boszorkánymesterek. Abaszisz - és maga Ifin - sohasem tartozott kizárólag egy hatalmi szövetséghez. A nagykirály ugyan a fekete lobogók alatt szólította hadba falanxharcosait, a hercegek kapitányok azonban megőrizték függetlenségüket, sőt egyesek - mint Calyd Karnelian - egyenesen az Északi Szövetség oldalán harcoltak a legutolsó Zászlóháborúban. Nincs tehát megváltoztathatlan hatalmi elkötelezettség a birodalomban, minek következtében egyformán fogadják itt a Toronból érkezőket és Eren szülötteit. Ezért éppen Erion s néhány városállam mellett Észak legszabadabb városának is tarthatnánk.

A fentiek miatt választottuk elsőként Ifint az Ynev városait, országait bemutató sorozatban. A címként a város nevét viselő kötet méreteiben felül fogja múlni az összes eddig megjelent M.A.G.U.S. kiegészítőt, és előreláthatóan olyan részletességgel írja le a várost és történetét, amely rendhagyó a szerepjátékok történetében. Fontos szerephez jutottak azok a helyszínek is, melyek szinte szemünk láttára váltak valóságossá Raoul Renier regénye, az Acél és Oroszlán lapjain.

A kiegészítőből mindent megtudhatunk a tengermelléki főváros kialakulásának, fejlődésének

történetéről éppúgy, mint jelenének mindennapjairól, hatalmi viszonyairól.

Részletes leírást találhatunk minden városnegyedről, legjellemzőbb épületeikről, továbbá azokról, melyek szerephez jutottak a Renier regényben. A leírásokat a bemutatott épületek alaprajza teszi kézzelfoghatóbbá, könnyebben felhasználhatóbbá. Ezen fejezetekben az utolsó szegletig megismerhetjük a nagykirály palotáját, Molochiás házát és Ifin legkalandosabb történetű fogadóját, az Igazgyöngyök Honát. Bepillantást nyerhetünk a főváros legnagyobb, legszebb arénájának, a Bajnokok Csarnokának titkaiba, de itt találjuk a város alatt húzódó többszintes, számos évszázad alatt kialakult csatoma és katakomba rendszer leírását és részletes térképeit is. Nem maradhat el a város életében kiemelkedően fontos szerepet játszó kikötői negyed és a kalandozók számára oly sok kalandot és veszedelmet kínáló Nekropolisz leírása sem. Olvashatunk még az Ifinben divatos vagy éppen divatjamúlt építészeti stílusokról, és az általuk létrehozott értékekről vagy csuf emlékekről, a város egyeteméről és könyvtáiról, de látogatottabb bordélyairól is.

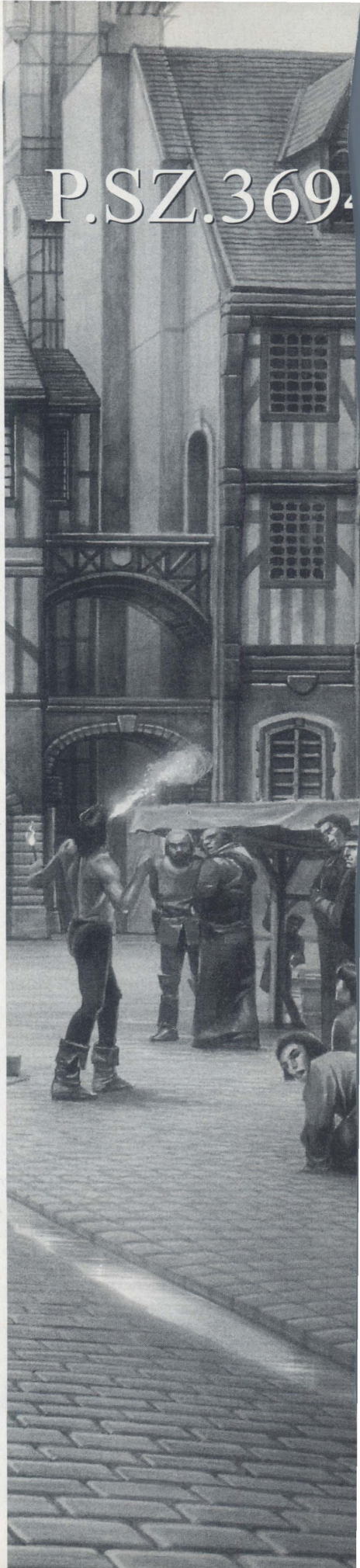
Ifin számos vallás templomainak ad otthont, melyeknek falai közt a pyarroni és kyr istenek földi képviselői végzik a számukra kirótt feladatokat. Véres háború dúl a pyarroni értékek megőrzését célul kitűző rendek és a káosz hatalmát hirdető, orwellánus és Tharrt éltető szekták között. A nagykirály nem lép fel nyíltan a Pyarroni paktum ellen vető vallásokkal szemben, bár Tharr és Orwella papjai még mindig titokban tevékenykednek - egyre gyarapodó hatalmuk és befolyásuk ellenére. Ennek az előretörésnek kísérik meg útját állni Darton és Dreina, Antoh és Krad egyházának beavatottjai. Ezekről a véget nem érő, sokszor minden feltűnést nélkülöző háborúkról és magukról a szentélyekről, templomokról is sok érdekességet olvashatunk a kiegészítő kötetben. Természetesen a részletes alaprajzok és kalandötletek sem maradhatnak el.

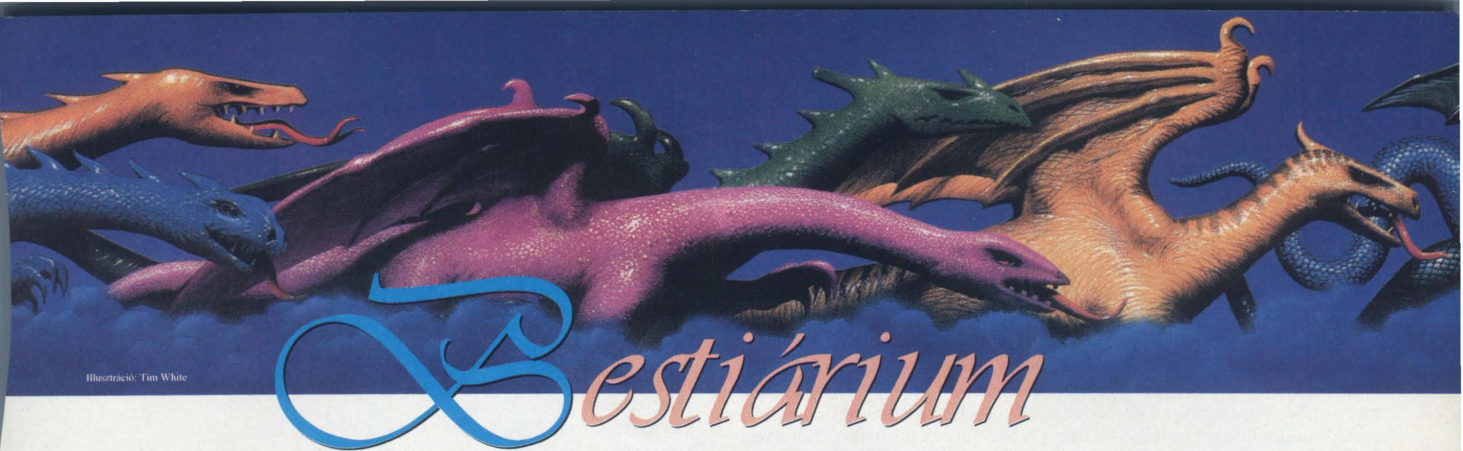
A vallások korántsem jelentik a várost irányító egyetlen hatalmat, hisz' a világi szervezetek és klánok még az istenek szolgáinál is komolyabb befolyással bírnak Ifin élete felett. Megismerhetjük az állam szervezeteit, a katonaságot és királyi testőrséget, de a várost irányító törvénykezést is. Természetesen nem maradhatnak ki a különböző befolyásos klánok és céhek sem a részletes bemutatásból. Az öreg Bofkar mester vezette törpe-klán ugyanúgy leírásra kerül, mint a Kobrák szervezete, néhány jelentősebb orgyilkos klán, Noir rendje, az abasziszi boszorkányok és boszorkánymesterek titkos szektái, a Hajósok Céhe és a Hét Kereskedőház.

Sok egyéb érdekességet is kínál a kötet; pontos képet kaphatunk Ifin gazdasági és árviszonyairól, kedvelt ételeiről, italairól, divatjáról, a legnépszerűbb szerencsejátékokról és gladiátorviadalokról.

Leírásra kerül ezen felül minden Acél és Oroszlánban megjelenő fontosabb szereplő, komplett értékekkel és előtörténettel - mintegy függelékként a regényhez.

Végül, de nem utolsó sorban bemutatásra kerülnek Ifin legfontosabb, kalandozókat is oktató iskolái, továbbá az őket irányító mesterek. Külön érdekesség, hogy a kiegészítőben megtalálhatjuk majd az egész város utcákra lebontott térképét, teljes utcánév és fogadónév jegyzékkel. Így sem a KM, sem a kalandozók nem tévedhetnek el, ismerősként barangolhatják be a hatalmas város legrejtettebb zugait is.





Illusztráció: Tim White

Sanquora

Előfordulás: Nagyon ritka

Megjelenők száma: 1

Termet: E

Sebesség: 100 (SZ)

Támadó érték: 70+fegyver

Védő érték: 145+fegyver

Kezdeményező érték: 45+fegyver

Célzó érték: 25+fegyver

Sebzés: fegyver szerint

Támadás/kör: 1

Életerő-pontok: 12

Fájdalomtűrés pontok: 45

Asztrál ME: 5 (42)

Mentál ME: 4 (42)

Méregellenállás: 9

Pszi: 6.TSz. Alapfokú pyarroni Pszi alkalmazónak felel meg, 25 Pszi ponttal

Intelligencia: Magas

Max. Mp: -

Jellem: Káosz, Halál

Tapasztalati pontok: 500



A Kráni-hegység keleti lejtőin, a búskomor erdőségek rejtékében különös sziklavárosok állnak. Még az érintett városállamok vezetői közül is csupán a legfontosabbak és legnagyobb hatalommal bírók tudják, kik is lakják ezeket a nehezen megközelíthető, már-már fellelővár-szerű településeket. Egy különös faj, a Sanquora lelt itt otthonra, több év-

század vándorlás után. Ezek a nagymacsák könnyedségével, eleganciájával mozgó és gyilkoló, szinte éjfekete bőrű humanoidok a Godon és Krán közt dúló hosszú háború idején jelentek meg a kontinensen. Eredetükről számos, több-kevesebb igazsággal bíró elmélet született. Ezek közül leghelytállóbbnak az a teória tetszik, mely szerint a Sanquorákat kráni mágusok alkották meg azzal a céllal, hogy még féltelmetesebbé tegyék a birodalmi fejedelmek-különítményeket. A feladat végrehajtása sikerült, az eredmény mégsem váltotta be a hozzá fűzött reményeket. A mágikus képességekkel bíró humanoidokból ugyanis hiányzott minden hajlandóság a csoportban működésre, képtelenek voltak beilleszkedni abba a tökéletesen felépített rendszerbe, melynek részét kellett volna képezniük. Élvezték a pusztítást, de nem fogadták el mások irányítását. Kiemelkedő képességeik ellenére küldetéseket tucatjait hiúsították meg fegyelmetlenségükkel, így – mivel teljességgel haszontalannak bizonyultak – pusztulniuk kellett. A szerencsésebbek – és minden bizonnyal eszebbek – elmenekültek a hegláncok övezte birodalomból, ám ugyancsak kevesen maradtak. Először igyekeztek minél messzebb kerülni az őket megalkotó hatalomtól, s a háborúk dúlta kontinens tökéletes feltételeket teremtett fennmaradásukhoz. Egy évszázadnyi vándorlás után – miután Kránban elhalványult az emléküik – végül a Krán-hű városállamok területén leltek otthonra, a néptelen erdőségekben. Az egymást követő generációk alatt sem enyészett el üldöztetésük története, így mindig nagy hangsúlyt fektettek önvédelmükre, biztonságukra. Ennek köszönhetőek azok az egyedülálló sziklaerődítmények is, melyek lapos építésükkel, föld alatt futó folyosókkal és különös csapdarendszereikkel otthonukként szolgálnak.

A Sanquorák, mióta elhagyták Kránt, ugyanannak a mesterségnek hódolnak: fejedelmek, zsoldosok, kémek, elit testőrök, igény szerint. Kizárólag magányosan tevékenykednek, senkivel, még fajtársaikkal sem képesek eredményesen együtt dolgozni. Mégis ütőképes, féltelmetes ellenfelek lehetnek, annak ellenére, hogy nem vehetik fel a versenyt egyetlen szervezett fejedelmek-különítménnyel sem. Adottságaik fejlesztésére sem szánnak túl sok időt, inkább veleszületett képességeiket használják; híján vannak a tökéletességre való törekvésnek. Mindamelllett, még így is kiemelkedő hatékonyságú fegyverforgatók – ki tudja, mire lennének képesek évtizedes gyakorlás és tanulás után?

A Sanquorák viszonylag magasak, testük szinte teljesen könnyűnek tűnik, melyet mozgásuk könnyedsége is kiemel. Kiválóan lopakodnak és rejtőznek – mégis ritkán szorulnak e tudás kamatoztatására. A kráni mágia, mely átítatja testüket, képessé teszi őket a villámgyors teleportációra. Ennek három különböző formáját ismerik. A leghosszabb távolságra ható – legfeljebb 600 mérföld – teleportációt csak olyan helyre hajthatják végre, ahol jelen van egy fajtársuk. (Mivel ilyen nagy távolság esetén a fogadó oldalról származó energiára is szükségük van.) Ezt a képességét a Sanquora egy nap legfeljebb egyszer alkalmazhatja. A második, rövid távú teleportáció látótávolságon belülre vonatkozik – de nem lehet nagyobb, mint 200 méter –, és naponta háromszor alkalmazható. A közelharcban minden kétséget kizáróan a harmadik típusú, 5-6 méteren belül használható teleport jelent előnyt. Ez naponta korlátlan számban alkalmazható, és a szemvillanás töredéke alatt végrehajtható. Segítségével a Sanquora teljesen megzavarhatja, majd támadásával meglepheti ellenfelét. A játék nyelvére kizáróan ez azt jelenti, hogy a Sanquora, ha a körben sikeresen kezdeményezett, teleportálhat és támadhat, mielőtt ellenfele erre felkészülhetne. Ennek eredményeképpen a harc első három körében, ha ellenfelét valóban megelőzte, és mögé vagy mellé teleportált, TÉ-jéhez hozzáadódik az összes helyzetből eredő módosító (pl. hátulról vagy félhátulról), továbbá a meglepetésre járó +30 is. A harmadik kör után az ellenfél már jó eséllyel meg tudja mondani, hol is fog megjelenni a pillanaton-

ként helyet változtató Sanquora, így a meglepetésből származó +30 +10 pontra csökken. Természetesen a helyzetből eredő módosítók jelen esetben is érvényesek. A gyors helyváltoztatásnak a védekezésben is fontos szerep jut. Az új helyre került humanoid ellen – amennyiben a kezdeményezés a Sanquorát illetve – ellenfele csak -20-as módosítóval támadhat, hiszen teljesen megváltozott helyzethez kell alkalmazkodnia. A teleportáció és támadás elképesztő gyorsasággal követheti egymást, sok Sanquora ugyanis még előző helyén – elképzelve az új helyzetet – megindítja a támadást, és a teleportációt követő megjelenség egyben a megkezdett mozdulat befejezését is jelenti. A fent leírt előnyök csupán akkor érvényesek, ha a Sanquora megszerzi a kezdeményezést. Amennyiben ez nem sikerül, a TÉ kizárólag a helyzetből adódó módosítókkal emelkedik meg. A Sanquorák leginkább könnyen forgatható, gyors fegyvereket használnak, távoli célpontok ellen könnyű vagy kézi nyílpuskát, közelharcban pedig ívelt pengéjű tórt, rövidkardot, esetleg handszart.

Nystan

Előfordulás: Ritka
Megjelenők száma: 10+2k10
Termet: K (3 arasznyi)
Sebesség: 135 (SZ)
Támadó érték: 40
Védő érték: 95
Kezdeményező érték: 35
Célzó érték: -
Sebzés: 1k6
Támadás/kör: 1
Életerő-pontok: 4
Fájdalomtűrés pontok: 20
Asztrál ME: -
Mentál ME: -
Méregellenállás: 3
Pszí: -
Intelligencia: állati
Max. Mp: -
Jellem: -
Tapasztalati pontok: 35

A Nystan egymagában alig veszedelmesebb egy felfingerelt kutyánál – éppen ezért sohasem fordul elő, hogy magányosan jár. A nagy létszámú falkában vadászó, kíméletlen ragadozók leginkább hegyvidékek nagyobb erdősegeiben fordulnak elő, de levándorolhatnak a füves pusztákig is. Nincs meghatározott élőhelyük; az év nagyrészét a vadászfalka vándorlással tölti, de a párzás és utódnevelés időszakai mindig azonos helyen zajlik le, ezt tekinthetjük az adott horda otthonának. Az átlagos Nystan akkora, mint egy kisebb kutya, de marmagassága nem haladja meg az egy araszt. Apró, tömzsi lábain meglepően gyorsan képes mozogni, még a tapasztalt erdőjárókat is meglepheti valószínűtlenül sebes futásával. Testét kemény szálú, meglehetősen durva tapintású, rozsdabarna vagy fekete szőr borítja. Feje laposnak mondható, szemei oldalt helyezkednek el. Fülei alig emelkednek el a koponyától, szinte rásimulnak a fejre.

A Nystan – ha egyedül zsákmányolna – nemigen jelentene komoly veszedelmet. Csakhogy módszeresen, szinte sáskajárás-szerűen vadásznak, elpusztítva minden állatot, mely útjukba esik. Vándorlásuk útját tetemek, száradó csontvázak jelzik; kevés erdei állat rendelkezik megfelelő gyorsasággal és ügyességgel ahhoz, hogy elmeneküljön az üldöző Nystanok elől. Még a náluk jóval nagyobb állatoktól sem tartanak. Ez érthető is, hiszen egy egyszerre rohamozó, 20-25 vadászból álló falka még a legszívósabb barnamedvével is végezhet, igaz, csupán áldozatok árán. Nem félnek az emberektől sem, különösen, ha magányosan vagy kis csoportban utazókkal találkozhatnak. Ismeretesekek beszámolóik, mely szerint kisebb falkákra, településekre is lecsapnak. Píllanatok alatt végeznek a ház körül tartott állatokkal, de elragadhatnak embereket is. Mivel apró teremtetiek, fürgék és sokan vannak, az állataikat védő falusiak is nehezen veszik fel velük a harcot – legfőképpen akkor, ha a falka úgy dönt, mégis inkább az embert jelöli ki célpontjául. A célpont kijelölése egyébként kulcsfontosságú a vadászat sikere szempontjából, különösen több lehetséges zsákmány esetén. A falkát irányító vezér maga csak akkor támad a vadászat során, ha valamelyik áldozatra akarja terelni társait. Enélkül a falka teljesen véletlenszerűen próbálja lemészárolni a lehetséges prédákat, így a támadó

Nystanok száma többé-kevésbé egyenlően oszlik meg a jelenlévő zsákmányok között. Abban az esetben azonban, ha a vezér maga is megtámadott egy állatot vagy embert, a falka minden tagja arra a célpontra rohan. A falkavezér pusztulása esetén – a még élő Nystanok számától függően – vagy az egész falka elmenekül, vagy a már ismertetett, mindenre egyenlően jutó támadást hajtják végre.

Ash-siaf

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1-3
Termet: K
Sebesség: 130 (SZ)
Támadó érték: 90
Védő érték: 140
Kezdeményező érték: 30
Célzó érték: -
Sebzés: 1k6
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 5
Fájdalomtűrés pontok: 20
Asztrál ME: -
Mentál ME: -
Méregellenállás: 4
Pszí: -
Intelligencia: állati
Jellem: állati
Tapasztalati pont: 60



Az ash-siaf neve dzsad nyelven annyit tesz „loncsos“, bár ez az elnevezés nem túl találó, lévén, hogy szőrzete kimondottan rövid. Nevezik a sivatag farkasának is – ez az elnevezés már valóban illik rá. Ránézésre valóban emlékeztet kutyára vagy farkasra, termete azonban valamivel kisebb a mérsékelt öv erdeit lakó társainál, mindössze 50-60 cm. Testfelépítését tekintve vékony és izmos, akár az agár; sárgásdrapp szőrzete jó rejtőszín a Taba el Ibara homoksivatagában. Nem csak színe segíti a rejtőzést, az ash-siaf maga is meglehetősen ravasz módon rejtőzik el a kíváncsi tekintetek elől. Ha vadászik vagy prédára les, egyszerűen beássa magát a homokba, éppen csak az orra és a szeme látszik ki, bár ez utóbbit is igyekszik rejtve tartani. Ha azután a préda a közelbe ér, hihetetlen erővel rugaszkodik elő a homok alól, egyenesen a megdöbbszent áldozatra vetve magát. Aki nem ismeri jól a sivatag

farkasának ravasz szokását, igencsak meglepődhet, hiszen szó szerint a föld alól terem előtte a váratlan ellenfél, ráadásul olyan helyen, ahol semmi ilyesmire nem számított. Ezért az ash-siaf első támadása minden olyan esetben meglepetésnek minősül, amikor az áldozat nem ki-mondottan erre figyel (akár tapasztalatból, akár mágiából vagy Psziből – pl. hatodik érzék). Ráadásul, ha csak teheti, az ash-siaf hátulról ront ellenfelére, ugyanis leginkább a nyakat támadja. Így első támadásánál – de csak annál – megkapja a meglepetés és a hátulról illetve főlátulról való támadás módosítóit. Ez a gyengébb ellenfelekkel szemben általában elegendő is. Ha mégsem sikerülne az első csapással leterítenie áldozatát, szívósan küzd. Minthogy nem igazán akad természetes ellenfele, nincs veszélyérzete, nem ismeri a félelmet. Kis termete ellenére az emberre is veszedelmes. Minthogy a sivatagban ritka kincs a táplálék, megtámad mindent és mindenkit, aki csak mozog, legyen az magányos utazó vagy akár karaván. A Fayumik szent állatnak tartják.

Tonor

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: N
Sebesség: 100 (SZ)
Támadó érték: 140
Védő érték: 160
Kezdeményező érték: 30
Célzó érték: -
Sebzés: 2k10
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 25
Fájdalomtűrés pontok: 84
Asztrál ME: - (lásd a leírást)
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: 14
Pszí: -
Intelligencia: állati
Jellem: állati
Tapasztalati pont: 640

A tonorok a hatodik korban élt őrült máguskirályok félresikerült kísérleteinek torz eredményei. A Dawa birodalom egyik királya adta parancsba boszorkánymestereinek és varázslóinak: alkossák meg a tökéletes harcost, az emberfeletti embert. A feladatot sokan sokféleképpen akarták megoldani. Voltak, akik élőholtakkal próbálkoztak, néhányan homonkulusokat alkottak, megint mások idézett lényeket állítottak szolgálatukba. Ezek a lények azonban egytől-egyik sebezhetőnek bizonyultak valamilyen szempontból. Végül aztán maga a máguskirály és tanácsadói alkották meg a tökéletes(?) harcost – a tonort. Teste alapjául az orkok egyik igen szívós válfaja szolgált – ezek azóta kihaltak. A testet ősi mágikus hatalmak segítségével hihetetlen erővel és harci tudással ruházták fel. A tonorok szinte már képtelenül duzzadó izmokkal ellátott, másfél ember magas orkoknak tűnnek. Mágia edzette izmaik minden túlzás nélkül hasonlíthatók az acélhoz, olyannyira, hogy 4-es SFÉ-t biztosítanak számukra. Emellett természetesen emberfeletti erőt is adnak – ez a játékrendszerben 24-esnek felel meg, az ehhez adódó sebzésszámokkal. Általában hosszú dorongokat forgatnak, melyek a farkosbóhoz hasonlítanak, ám lényegesen nagyobbak és nehezebbek, sebzésük 1k10 (ehhez jön a +10 sebzésszámuk – lásd Harcosok 135. old.) Az őket létrehozó mágiának köszönhetően hatalmas termetüket meghazudtoló ügyességgel harcolnak; dorongjaikat olyan gyorsasággal és átütő erővel mozgatják, hogy igen nehéz hozzájuk férni. Összegezve: ránézésre úgy tűnhet, a néhai Dawa királynak sikerült megalkotnia az emberfeletti katonát. Egy hibát azonban elkövetett, amely végzetesnek bizonyult: figyelmen kívül hagyta a testbe zárt lelket. A fizikumot megacélozó és legyőzhetetlenné tévő mágiák nem hogy használtak volna a léleknek, de egyenesen az örületbe kergették. Az egyébként sem ki-magasló intellektusukról híres orkok nem bírták elviselni a mágikus torzítást. Mentáltestük elcsökevényesedett, elsorvadt, intelligenciájuk legfeljebb egy állathoz mérhető, Asztráltestük egyensúlya tökéletesen felborult. A tonorok lelkében állandó asztrálvihar dúl, elszabadult ösztöneik és hullámzó érzelmeik irányítják őket. Viselkedésük a szélsőségekig kiszámíthatatlan. Mivel Asztráltestük ennyire sebezhető, semmiféle ellenállást nem mutatnak az Asztrálmágiával szemben, az ellenük alkalmazott efféle varázslatok automatikus sikerrel járnak. Ez a siker azonban nem garantáltan hosszú életű, ugyanis megtörténhet,

hogy az asztrálvihar egyszerűen elmossa a varázslat hatását. Ennek eldöntésére körönként kell dobni a k100-on. A dobott érték jelképezi a lelkükben dúló érzelmek erősségét. Ha ez nagyobb, mint a varázslat erősítése, felülkerekedik rajta, és a varázslat hatása később sem tér vissza.

A tonorok teste a mágiának köszönhetően igen ellenálló a természetes hatásokkal szemben is. Zokszó nélkül viselik a hideget és a meleget, a szomjazást és az éhezést. Sokáig kibírják táplálék nélkül és mindent megesznek, ami legalább kis eséllyel emészthető.

Szerencsére a tonorok nagyon ritkák, csak a Quiron tengertől nyugatra elterülő hatalmas, üres pusztaságokon tűnik fel néha egy-egy. Civilizált vidékre pedig csak elvétve tévednek be. A vidéken élők többször elhatározták már, hogy teljesen kiirtják a Dawa birodalom ezen torz emlékeit, de erre semmi esélyük nincs, a tonor ugyanis képes szaporodni, mégpedig akár emberrel, akár orkkal, akár udvari orkkal. Az így született utódok magukon viselik mindkét szülő jegyeit, de hamarosan a tonor vonások kerülnek előtérbe.

Fehérkígyó

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1-2
Termet: N
Sebesség: 90 (SZ) 80 (V)
Támadó érték: 80
Védő érték: 120
Kezdeményező érték: 20
Célzó érték: -
Sebzés: 1k10/1k10
Támadás/kör: 1 v. 2
Életerő pontok: 30
Fájdalomtűrés pontok: 90
Asztrál ME: -
Mentál ME: -
Méregellenállás: 12
Pszí: -
Intelligencia: állati
Jellem: állati
Tapasztalati pont: 238



A fehérkígyó megtévesztő elnevezés, ugyanis valójában nem kígyóról, hanem melegvérű emlős állatról van szó. A fehérkígyók a déli jégmezők lakói. Testük hosszú, kígyószerű, de nem pikkely, hanem dús, szürkésfehér szőrzet borítja. A kifejtett példányok hossza nemritkán a négyöt metert is eléri. Tökéletesen alkalmazkodtak a hideg éghajlathoz. Lábaik teljesen visszafejlődtek, hosszú, izmos, kígyószerű testükkel azonban hihetetlen gyorsasággal képesek haladni havon, jégen és vízben egyaránt. Párban élnek, gyakran így is vadásznak. Ragadozók, táplálékuk a hómezők apró állatai és madarai, de inségesebb időkben akár a jegesmedvét is megtámadják – tegyük hozzá, néha sikerrel. Az sem ritka, hogy az ehezű fehérkígyók a táplálék reményében bemerészkednek a déli sztyeppékre is. Általában éjjel járnak vadászni, zsákmányukat gyakran álmában ragadják el. Ha harcolni kényyszerülnek, veszedelmes ellenfelek lehetnek, mivel testük elülső részét felemelve, fejük jó két méteres magasságba emelkedik, és onnan csap le a támadóra. Harapásuk rendkívül erős, metszőfogaik élesek. Több ellenfél esetén hosszú farkukat védekezésre használják, ekkor kétszer is támadhatnak egy körben. Farokcsapásuk szintén komoly kárt okozhat.

Ha sikerül túlütniük áldozatukat, amellet, hogy Ép-t sebeznek, rátekerednek zsákmányukra, és megkísérlik összeroppantani. Az így lefogott áldozat képtelen harcolni vagy védekezni. Minden erejét az ellenszegülésre kell összpontosítania. Körönként kell Erőpróbát dobnia, ellen bír-e állni a kígyó szorításának. Ha sikertelen, abban a körben elveszt 1k10 Fp-t, siker esetén nem sebződik. A folyamatos, megterhelő erőfeszítés miatt minden harmadik körben -1 módosító jár Erőpróbájához. Természetesen a vértetek felfognak valamennyit a szorításból, ezért a karakter a páncélja SFÉ-jének 3 feletti részét pozitív módosítóként használhatja az Erőpróbánál, azaz a mellvért (SFÉ 4) +1-et ad, stb. A kígyó addig szorítja áldozatát, míg abban élet van, vagy míg komoly sebet nem kap (Ép sebzés). A szorongatott helyzetben lévő karakter nem képes semmiféle tevékenységre, sem harcra, sem varázslásra, sem Pszi használatra. A kígyó a harc helyhez kötve módosító szerint küzd a többi ellenféllel.

Prémje a déli országokban, elsősorban Shadonban és a nomádok közt ritka, értékes szőrmenek számít, ezért gyakran vadásszák.

Zabáló

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: E
Sebesség: 100 (SZ)
Támadó érték: 150
Védő érték: 110
Kezdeményező érték: 36
Célzó érték: -
Sebzés: 2k6
Támadás/kör: 2
Életerő pontok: 18
Fájdalomtűrés pontok: 76
Asztrál ME: -
Mentál ME: -
Méregellenállás: 20
Pszi: -
Intelligencia: állati
Jellem: állati
Tapasztalati pont: 346

A zabálók távoli hegyek rettenetes híré szörnyetegei. Különös teremtmények, az életrajz tudományának bölcselői eddig nem tudtak meg egyezni, milyen fajhoz, családhoz sorolják is. A babonák szerint a Kosfejű maga küldte a zabálókat a világra, hogy fálják fel az egész emberiséget. Sok tekintetben a hüllőkre hasonlítanak. Szemük sárgás és rezzenéstelen, görnyedt testüket olajzöld és barna pikkelyek borítják. Magasságuk elérné a két-két és fél métert is, ha kiegyenesedve járnának, így azonban csak embermagasak. Felépítésükben torz karikatúrái az embernek. Két rendkívül izmos, három karomban végződő lábón járnak, melyekkel meglepően nagy ugrásokra képesek. Törzsük tömzsi és hajlott, mellső végtagjaik – kezeik – teljesen elsovadtak, visszafejlődtek. Fejük azonban hatalmas, jó négyszer-ötször akkora, mint egy emberé. Ennek az óriási fejnek tekintélyes részét a nagyméretű, számtalan tühegyes foggal teli száj foglalja el. A fogak elrendezése a cápá-

kéra emlékeztet: több sorban helyezkednek el egymás mögött, és ha az első kihull, szinte azonnal a helyére nő a mögötte lévő.

A zabálók, mint azt nevük is jelzi, mindent felzabálnak, legyen az élő vagy élettelen. Az emészthető táplálékot gyomruk kivonja, a többi pedig egyszerűen távozik a szervezetükből. Szükségük is van a nagy mennyiségű tápanyagra, mivel testhőmérsékletük jóval magasabb az



Illusztráció: Boros-Szilvia

állatvilágban megszokottnál: jócskán száz fok fölött van, és ezt a pokoli meleget ki is sugározzák környezetükbe. Ez elemi hő aurának felel meg, amelynek sebzése 10 Sp. Az ilyen aktív belső égéshez viszont naponta testsúlyuk másfél-kétszeresét kell felfalniuk. Ezért mondják, hogy egy zabáló egymaga rosszabb, mint a sáskajárás.

Ha harcra kerül a sor, erős harapásaival támad, de olyan elsöprő erővel és gyorsasággal, hogy igen nehéz kitérni előle. Izmos lábain ideoda szökken harc közben, ettől valamivel nehezebb eltalálni, ezenkívül azonban nem fordít figyelmet a védekezésre; elvakultan támad, körönként kétszer. Minden támadásánál érvényesül a hőaura, attól függetlenül, hogy a támadás sikerrel járt-e vagy sem.

Ellenfelének nehéz dolga van, mivel nyálkás, olajzöld pikkelyei meglehetősen kemények, olyannyira, hogy 3-as SFÉ-t biztosítanak számára.

Kovi és Kuvik

Az ismertség esélye

Bizonyára sokan elgondolkodtak már azon, hogy mitől ismernek egy kalandozót Ynev-szerte, és miért. Számtalan magas szintű kalandozóról sosem hallottak még, másokról – akik esetleg kevésbé tapasztaltak – pedig bárdok zengenek hősi énekeket.

Ráadásul valószínű, a töprengés nem is akad meg itt. A legtöbben, gyanítom, azt szeretnék, ha nevüket a legnagyobbakéval emlegetnék együtt. Mostantól erre is van lehetőség. Az alábbi – hangsúlyozottan opcionális – szabály módot ad arra, hogy mindenki számon tartsa ismertségi mutatóját, és ki is játsza ezt.

Mindjárt az elején szögezzünk le néhány tény!

Az ismertség, a hírnév igencsak viszonylagos fogalom. Nem létezik olyan hős, akit egyformán ismernének Ynev minden pontján, ez nem is lehetséges.

Mogorva Chei ismert az Északi Szövetségben, Toronban és Délen is, a nagyobb és civilizáltabb vidékeken, de bizonyosak lehetünk benne, hogy hírét sem hallották, Shadon egyes részein, a dzsadok között, vagy épp Thongoriában.

Az alább következő táblázatok és szabályok is relatívak. Az értékek olyan körülmények között érvényesek, melyek a mindennapi életben csak ritkán fordulnak elő – a kalandozók szempontjából persze gyakoribbak. Az IP-ből adódó hírnév csak akkor használható ki, ha az adott helynek az átlagosnál jobb a hírrrel való ellátottsága. Ennek megítélése persze a KM feladata, mégis – segítségképpen – adunk néhány ötletet.

Kiváló helyeknek bizonyulhatnak az IP rendszerből eredő előnyök és hátrányok kihasználására a valóban nagy városok: Erion, Pyarron, Ifin, Shulur, Eren, Erigow, Shadon, Ru-Shennon vagy épp Doran.

Ugyancsak számításba jöhetnek olyan nemesi udvarok, ahol rendszeresen megfordulnak bárdok; azok a helyek, ahol gyakorta tartanak vásárokat vagy más, nagy népűnepélyeket.

Jó esély van rá, hogy mindazok az NJK-k, akiknek a Műveltsége meghaladja a 16-ot, ismerjék a VI. vagy annál nagyobb Ismertségi Szintre szert tett személyiségeket.

Bizonyos, hogy igen ritka az olyan hős, akinek híre egyformán eljutott volna mindenhozá, ha tehát valakit ismernek a déli Városálmokban valószínűleg ismeretlen Északon.

A Kalandmesternek minden körülmények között figyelembe kell vennie, hogy a karakter milyen körülmények között tett szert a hírnévre, és az ismertséget ennek alapján számolhatja csak.

Legyünk azzal is tisztában, hogy valakit ismerni és felismerni két különböző dolog. Yneven a hírek szájról-szájra, krónikákban és bárdok énekeivel terjednek leginkább, no meg a különböző klánok hírszolgálati útján. Nincsenek fényképek és nincs televízió, ezért a kinézet, a megjelenés csak kis szerepet játszik egy-egy híresség esetében.

Arra tehát, hogy egy hírneves kalandozót – pusztán a kinézetéről – felismerjenek valamelyik város kocsmájában, netán egy olyan nemesi udvarban, ahol még sosem járt, szinte nincs esély.

Ez ellen csupán egyféleképp tehet a kalandozó: úgy öltözik, olyan különleges ismertető jeleket hord magánál, (magán), melyek egyértelművé teszik kilétét, s

melyek a hírforrásokban is szerepelnek. Ezeknek a különleges ismertető jegyeknek teljesen egyedinek kell lenniük, különben összekeverhetők lesznek, s ez nagyban rontja a hírek értékét. A táblázatokban közölt esélyek, hogy valakit felismerjenek ellenségei, barátai az efféle, különleges ismertető jegyeket hordozó karakterekre vonatkoznak. Ez azt is jelenti, hogy a karakter csak addig számíthat a felismerésre, míg mindezek az ismertető jegyek rajta (nála) vannak. Könnyű Alex con Arvioninak, hisz mélysmaragd szín páncélja, fekete acél-maszkja és fémkeze eltéveszthetetlen. De öltene csak magára köznapi ruhát, vagy levonná maszkját és kesztyűt húzna kezeire – máris elveszne esélye, hogy bárki ráismerjen.

Ajánlatos tehát, hogy a hírnévre szomjazó karakter jól megkülönböztethető, és színesen, plasztikusan leírható legyen. Sokszor elég, ha valamilyen különös formájú fegyvert hord magánál, arcára eltéveszthetetlen, könnyen felismerhető tetoválást készítet, vagy egészen egyedi módon öltözködik, netán furcsa hátasa, kutyája vagy szolgálja van.

Mindezek persze magukban hordozzák a szélhámosság veszélyeit is. Gyakran előfordulhat, hogy valaki megpróbál visszaélni egy híresség előjogaival, s ha kellően ügyesen ölti magára annak különleges ismertető jegyeit, jó eséllyel sikerrel jár. Hacsak nem találkozik valakivel, aki személyesen – és jól – ismeri a hírességet, könnyen elbaldogulhat egy híres személy álcájában.

Érdemes most sorra venni, hogy miért adható – és miért nem – Ismertségi Pont (IP).

Nem adható:

- Titkos küldetések esetén, ha társak nélkül, vagy csupán néhány társal hajtották végre.
- Ha a küldetés során a karakter titkolja kilétét, vagy nem derül ki a neve, és ha nem viseli különleges ismertető jegyeit.
- Ha csupán néhány tucat kívülállóhoz jut el az eset híre, ha a küldetés helyszíne az átlagosnál rosszabb hírelátottsági tényezővel bír.

1 IP adható:

- Ha nagyobb tömeg látta a küldetést, vagy annak valamely fontos mozzanatát, és kiderül a karakter neve és megjegyezhető a kinézete.
- Ha a kalandról legalább egy bárd tudomást szerzett.
- Ha a küldetést valamely kis csoport (falvak, kisebb város, kisebb rangú nemesúr) kedvéért, vagy éppen ellenére hajtották végre.

2 IP adható:

- Ha a küldetés nagyobb tömegek (városállamok, hercegi udvarok, stb) sorsát befolyásolja.
- Ha különösen jó hírelátottsági tényezővel bíró helyen hajtották végre.

- Ha valaki – a parti tagok v. a megbízó – hangsúlyt fektet az eset híresztelésére.

3 IP adható:

- A 2 IP-t adó esetben, ha a parti tagjai között legalább egy VI. vagy annál nagyobb Ismertségi Szinttel rendelkező karakter van.
- Ha egy legalább 5 TSZ. bárd eltökéli, hogy hírverést csap az eset körül.

4 IP adható:

- Ha a küldetés miatt valamely állam kiáltotta vagy kiátkozta a parti tagjait.
- A több ország sorsát – nyíltan – befolyásoló küldetés végrehajtása esetén.

Előttörténetből legfeljebb 1–5 IP adható, ha a karakter igazán híres (legalább VI. Ismertségi Szintű) családból származik.

Az Ismertségi Pont (IP) alaptáblázata – Az ismertség esélye

Ismertségi szint								
Meghatározás	I.	II.	III.	IV.	V.	VI.	VII.	VIII.
IP	1–10	11–20	21–30	31–40	41–50	51–60	61–70	71–
Klán–Rend	10%	20%	30%	40%	50%	60%	65%	70%
Szülőföld–Otthon	–	5%	10%	15%	18%	20%	25%	30%
Kalandozók	–	–	5%	15%	25%	30%	35%	50%
Kalandozások területe	–	–	12%	15%	18%	24%	30%	35%
Ynev–szerte	–	–	–	1%	6%	8%	12%	15%
Esély, hogy...								
Felismerjék ellenségei	–	–	1%	5%	13%	17%	35%	40%
Felismerjék barátok	–	–	1%	6%	15%	19%	40%	45%
Ismerőssel találkozzon	–	–	–	1%	2%	3%	4%	5%

Klán–Rend:

A klánok vagy rendek különösen figyelnek a soraikból származók tetteire. A hírek gyorsan terjednek, ezzel magyarázható a nagy ismertségi esély. Más, hasonzorú klánok, rendek esetében a karakter IP szintje 3–al kevesebbnek minősül.

Szülőföld–Otthon:

E kategóriába azok a helyek tartoznak – csak a város, vagy birtok, de legfeljebb egy grófság – ahonnan származik, vagy ahol letelepedett a karakter. A letelepedés legkevesebb öt évre kell visszanyúljon, egyébiránt annyival kevesebb az Ismertségi szintje a karakternek, amennyivel kevesebb ideje telepedett le.

Kalandozók:

Egy bizonyos szint felett a kalandozók között igen gyorsan terjednek egymásról a hírek. A VI. IP szint alatt azonban az északi kalandozók csak az északi társaik között híresülnek el, míg a déliek a déliek között. Jó esély van arra is, hogy a karakternek ne csak a tettei, de kinézete és – becslést – képességei is ismertté váljanak.

Kalandozások területe:

Az a terület, ahol a karakterek rendszeresen kalandoznak, s ahol már több – IP-t érő – küldetést is végrehajtottak.

Ynev szerte:

Ez természetesen csak a sűrűn lakott – és többé kevésbé azonos kultúrkörbe tartozó – területekre érvényes. Hiába is várnánk, hogy egy Abaszisban kalandozó, még oly híres karakter is híressé váljon Tarin barlangvárosaiban.

Amennyiben a karakter eléri a VII. IP szintet, ez is megvalósul, és a kultúrkörnyezettől függetlenül eljut a híre mindenfelé.

Az ismertséget meghatározó dobás csak naponta és környékente egyszer tehető, s mindig a legnagyobb eséllyel kecsegtető táblázat sorát kell figyelembe venni.

ESÉLY ARRA, HOGY FELISMERJÉK

Ellenségei:

Ellenségnek ezúttal azokat nevezzük, akik még sosem találkoztak a karakterrel, de valami okból kifolyólag ellenséges érzülettel viseltetnek irányába. Ilyesfajta viszony elképzelhető egymással ellenséges rendek, klánok esetében is – ha azonban valakit különösen keresnek, s ezért a kutatók pontos személyleírást kapnak a karakterről, úgy +20 járul az esélyekhez.

Barátok:

Ugyancsak az olyan baráti érzületűekre érvényes, akik még sosem találkoztak a karakterrel. Ilyenkor elképzelhető, hogy a karakter tisztelői megpróbálnak szóba elegyedni vele, hozzácsapódni, de az is, hogy alamizsnáért vagy más segítségért könyörögjenek neki.

A felismerésre találkozásonként csak egyszer tehető dobás.

ESÉLY ARRA, HOGY ISMERŐSSEL TALÁLKOZZÉK

Az ismerős egyforma százalékkal lehet el-
lenséges vagy baráti érzelmeket tápláló. For-
galmas helyeken óránként, egyébként na-
ponta tehető dobás.

IP 2. táblázat – kasztokból eredő módosító

(Többkasztúság esetén csak a nagyobb mó-
dosítóval kell számolni)

Felismerés

Kaszt	Klán	Szülőföld	Kalandozó	Ellenség	Barát
Amazon	–	*3	*1.5	*1.5	*1.5
Bajvivó	–	*2	–	–	–
Barbár	–	*3	*1.4	*1.4	*1.4
Harcos	–	–	–	–	–
Gladiátor	–	*2	–	–	–
Lovag	*1.5	*1.2	–	*1.3	*1.3
Fejvadász	*2	*0.5	–	*0.5	*0.5
Tolvaj	*2	*0.6	–	*0.7	*0.7
Bárd	*1.5	–	*1.5	*1.5	*1.2
Pap	*2	–	–	–	–
Paplovag	*2	–	–	–	–
Harcművész	*1.5	*1.2	–	–	–
Kardművész	*1.5	*1.2	–	–	–
Boszorkány	*1.8	–	*0.8	*0.8	*0.8
Boszorkánymester	*0.9	*0.7	–	*0.7	*0.7
Tűzvarázsló	*1.5	*1.2	–	–	–
Varázsló	*2	*1.5	*1.1	*1.1	*1.1

IP 3. táblázat – A környék hírelátottsága

A környék hírelátottsága módosító

Semmi	*0.1
Rossz	*0.3
Gyenge	*0.5
Átlagos	*0.7

Az összes többi táblázatban megadott
értékek, az átlagon felüli hírelátottságra
vonatkoznak.

Lássuk, milyen hatással van a hír, mire
számíthatnak a karakterek, ha felismerik
őket.

Az I.–III. IP szintbe sorolt karakterekről
szívesen beszélgetnek, de elsősorban, mint
jópofa vagy különös, esetleg adáz fickókról.
Felismerésük bizalmaskodást, nemesi ud-
varokban munkát, negatív előjeli érzelmek
esetén fintorokat és mogorva pillantásokat jelent.

IV.–V. IP szinten a karakterek már félel-
met és hajbókolást váltanak ki, az átlagemb-
erek nem mernek ellentmondani nekik, és

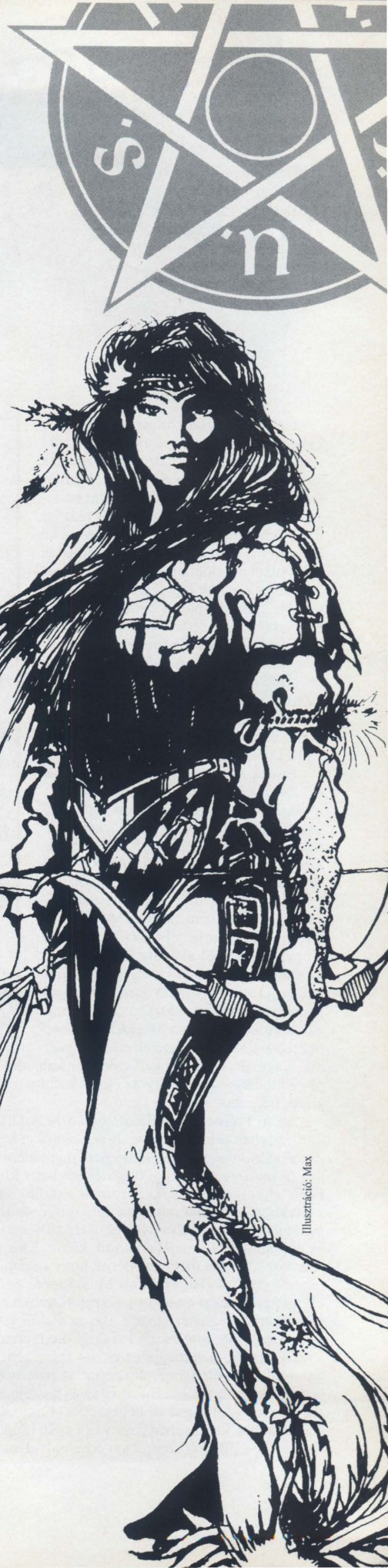
az esetek többségében alig várják, hogy
a híresség odébálljon. Harc közben a
karakter oldalán állók +2 kapnak
bátorságukhoz, míg az ellene küzdők –2-t
(persze, csak ha az ismertségi esély dobása
sikeres volt). A különböző tolvaj- és
fejvadászklánok jelentéseket kapnak róluk,
ha felségterületükre teszik a lábukat.

VI.–VII. IP szinten a karakterek hőro-
szok. Csak kevesen mernek hozzájuk
szólni, egy uralkodó is legalább egyenrangú
félként kezeli őket. Csaták sorsát tudják
megfordítani azzal, hogy valamely oldalra
állnak, a mellettük küzdők +5 kapnak

bátorságukra, míg ellenfeleik –5-öt. Nem
létezik előttük bezárt ajtó, kéréseiket, kí-
vánságaikat minden körülmények között
megpróbálják teljesíteni. Gyakorta fordul-
nak hozzájuk segítségért, és előszeretettel
hivatkoznak rájuk. Igazi példaképek. A
legkülönbözőbb szervezetek, klánok, ren-
dek, titkosszolgálatok figyelik lépéseiket,
és próbálják kiszámítani, mit tesznek legkö-
zelebb. (Pl.: Tier Nan Gorduin, Alex con
Arvioni, Airun al Marem)

VIII. IP szinten a karakter élő legenda.
Neveik, tetteik állandó példálózás tárgyai;
mondásaik szállóigévé, káromkodássá, szó-
lásokká válnak. Veszélyt jelentenek minden
velük ellentétes nézetet valló hatalomra,
ezért rendszeresen megpróbálják eltenni
őket láb alól. Tetteik többé csak igen
gondos elővigyázatosság mellett maradhat-
nak – ideig-óráig – titokban. Féltékenysé-
get, gyűlöletet vagy vak fanatizmust és
imádatot váltanak ki embertársaikban. (pl.:
Shackallor, Mogorva Chei, Sonor, Eligor).

A cikk Gulyás Attila ötletének és alap-
szabályainak felhasználásával készült.



Illusztráció: Max

Advanced Dungeons & Dragons 2nd Edition

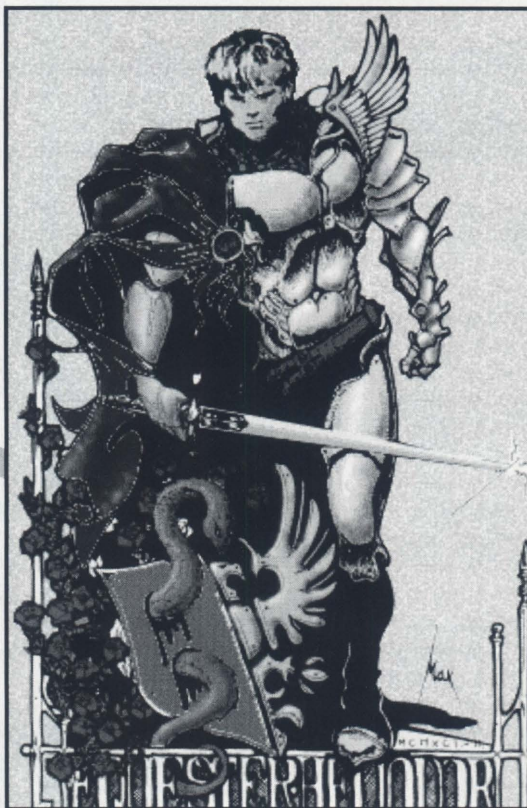
m.a.g.u.s. avagy a kalandorok krónikái

Konverzió

A M.A.G.U.S. alapkönyvének Függelékében már igyekeztünk támpontot adni azoknak a játékosoknak, akik szeretnék sokat tapasztalni, szívüknek kedves AD&D karaktereiket Ynev világán vizsgáltatni. Most, hogy az AD&D magyar nyelvű megjelenése egyre valószínűbb (remélem, nem kiabálom el), mi több, már belátható időpontokról beszélhetünk, szükségét éreztük egy részletesebb, pontosabb, nem csupán a karakterekre, de felszerelési és mágikus tárgyaikra, továbbá a szörnyekre is alkalmazható konverziós rendszer kidolgozásának. Szem előtt tartottuk azt is, hogy az elmúlt majd két év alatt születhettek olyan kalandozók Yneven, akiket játékosaik szívesen állítanának új kalandok, kihívások elé az AD&D valamelyik világán.

Ennek alapvetően két akadály a mérőfő. Az egyik a két játérendszer különbözősége, az eltérő kasztok, tulajdonságok, értékek, a másik pedig a két játérendszer helyszínül szolgáló világok, kultúrák eltérése. Míg az AD&D-ben számos különböző világon kalandozhatunk, és karakterünk nem feltétlenül része egyiknek sem, addig a M.A.G.U.S. karakterei szinte elszakíthatatlanok Ynevtől. Az első akadály leküzdéséhez az alábbi cikk szolgál némi segítséggel, tanáccsal azoknak, akik szeretnék egyik játérendszerből a másikba „átmenteni” karaktereiket. A második akadály – a nehezebb – a Kalandmesterek előtt magasodik. Leküzdéséhez úgy kell szőniük a kalandok fonalát, netán segídezni az átalakításban, hogy az egyes karakterek mindkét világban megállják helyüket.

Az új konverzió – ellentétben a M.A.G.U.S.-ban megjelenttel – két irányban alkalmazható. Igyekeztünk a legjobb átszámolási módszereket kidolgozni, de sajnos, nem mindenhol találkoztunk olyan egyenes összefüggésekkel a két játérendszer között, hogy azt egyszerű képletekkel, metódusokkal formába tudtuk volna önteni. Ezekben az esetekben – ahol módunkban állt – kiszámoltuk az adott értékeket Tapasztalati szintekre bontva (pl. THAC0 és M.A.G.U.S. harcértékek), és ezt táblázat formájában adjuk közre. Más kérdésekben a két rendszer között olyan mély az eltérés, hogy számbeli konverciónak értelme nincs – erre tökéletes példa a Mentődobás és a Mágia – illetve Méregellenállás. Ezeket az adott játérendszerben a szint és a kaszt ismeretében bárki meghatározhatja. Bár az alábbi átszámolási metódusok lényegesen jobb, hitelesebb karakter-konverziót eredményeznek, mint a M.A.G.U.S.-ban megjelentek, továbbra sem győzzük eléggé hangsúlyozni, hogy véleményünk szerint az ideális átalakítás egyetlen módja a karakter „újraalkotása” a világ és a játérendszer szabályai szerint. Az alaptulajdonságokat, képességeket nem kell megváltoztatnunk, a számértékek kérdésében (harci és egyéb módosítók, mágia és ellenállás, stb.) pedig jobb eredményt érhetünk el, mintha csupán az alább le-



írt műveletsorokat hajtánánk végre. Az alapoktól való kiszámítás egyébként nem csak pontosabb, de rugalmasabb is – amellyel élménynek sem utolsó, hiszen az „új-jászületés” alatt a játékosban még jobban kirajzolódhatnak a karakter legfontosabb vonásai, még jobban átérezheti, melyek azok az értékek, amiket a kalandozó az új világban is képvisel, amiket „nem hagy el” előző életével együtt.

A karakterek átalakítására tehát több út is nyitva áll; itt a két legnyilvánvalóbbat említjük meg. Az első módszer talán valamelyest gyorsabb és egyszerűbb a másikkal: a régi játérendszer minden (illetve majdnem minden) értékét táblázatok vagy átszámítási rendszer alapján megfelleltetjük az újnak. Ez a módszer őrzi meg jobban karakterünk eredeti arculatát, így lesznek hasonlóak a számértékei. A dolog hátránya természetesen az, hogy a közelítések eredményeképpen az új játérendszerben karakterünk „ki fog lógni a sorból”, el fog térni a megszokottól, esetleg olyan tulajdonságai, képességei lesznek, amelyek egy eredendően az adott rendszer szerint készült, hasonló karakternek nem lehetnének. Hogy ez az eltérés mennyire lényeges és engedélyezhető, ismét csak a KM feladata és jogköre eldönteni, hiszen ő lesz az, aki később a kalandozó történetét irányítja.

A másik, játérendszerhez hűbb megoldás szerint a karakternek csak minimális adatait tartjuk meg változatlanul (például kaszt, faj és szint) a többit pedig az új játérendszernek megfelelően, kockadobással és számíttással határozzuk meg, így a karakter feltétlenül szabályos lesz, sem jogtalan előnyhöz nem jut, sem hátrányba nem kerül társaival szemben, de megvan az esély rá, hogy kissé megváltozik a személyisége. Gondoljunk csak arra, hogy ha AD&D-ben karakterünk Bölcsessége alacsony, ám Karizmája magas volt, mindenki kedves, kissé hebehurgya illetőnek tartotta. Ezek után, ha a M.A.G.U.S. rendszerében a kockadobások magas Asztrált és Akarat-erőt, viszont alacsony Szépséget eredményeznek, a helyzet éppen fordított lesz.

Az arany középutat mindenki a maga ízlésének megfelelően találhatja meg, aszerint, hogy mely jellemzőket alakít át a táblázatok, és melyeket a karakteralkotás eredeti szabályai alapján.

A karakter kasztja

Mind az AD&D-ben, mind a M.A.G.U.S.-ban a karakter alapvető jellemzője a kasztja, hiszen számos egyéb dolog ennek függvénye. Az alábbi felsorolás megadja, melyik M.A.G.U.S. kasztnak mi a megfelelője az AD&D-ben, és viszont. Természetesen nem sorolhattunk fel minden egyes kasztot és alkasztot, hiszen a két játérendszer kü-

lönbözik; az itt következők állnak talán a legközelebb egymáshoz. Fontos megemlíteni azt is, hogy az alábbiakban a megfeleltetés alapja a kulturális háttér, a hasonló harcmodor volt. Nem hagyható azonban figyelmen kívül a karakter élettörténete és elsajátított Képzettségei sem. Könnyen megeshet, hogy ezek alapján a KM másként ítéli meg a karakternek megfelelő AD&D kasztot.

M.A.G.U.S.

AD&D

Harcos	Fighter
Gladiátor	Gladiator*
Fejvadász	Fighter v. Assassin** v. Bounty Hunter**
Lovag	Cavalier* v. Noble Warrior*
Tolvaj	Thief
Bárd	Bard
Pap	Priest1
Paplovag	Paladin1
Harcművész	Fighter v. Monk***
Kardművész	Samurai* v. Kensai***
Boszorkány	Witch****
Boszorkánymester	Necromancer (specialista) v. Warlock**** (férfi Witch)
Tűzvarázsló	Elementalist Mage (specialista Tome of Magic szerint)
Varázsló	Wizard
Amazon	Amazon*
Barbár	Barbarian* v. Savage* v. Wilderness Warrior*
Bajvívó	Swashbuckler*
Sirenari erdőjáró	Ranger
Gorviki tengeri vadász	Pirate* v. Buccaneer**
Hat Város tengerész	Pirate* v. Buccaneer**
Shadoni zsoldos	Myrmidon
Syburri zsoldos	Myrmidon

- * A The Complete Fighter's Handbook-ban található kit
 ** A The Complete Thief's Handbook-ban található kit
 *** Az Oriental Adventures-ben leírt kaszt
 **** A The Complete Wizard's Handbook-ban található kit

I Ezeknél a karaktereknél meghatározó jellegű a vallás, ezért a KM-nek fokozott figyelmet kell fordítania az átalakításra.

A fel nem sorolt alkasztoknak nincs egyértelmű megfelelőjük a másik játérendszerben, ezért ezeket a megfelelő főkasztba kell átalakítani, és Képzettségekkel ellátni. A KM saját belátása szerint más megfeleltetést is adhat a karaktereknek.

A karakter faja

Legalább annyira fontos, milyen fajú a kalandozó, mint az, hogy melyik kaszt tagja. A legtöbb kalandozó mindkét játérendszerben ember, ez pedig nem okoz különösebb gondot. A karakter kasztja, kulturális háttere gyakran azt is meghatározza, melyik népcsoporthoz tartozik. Ez AD&D-ben nem túl nagy megkötés, ám M.A.G.U.S.-ban annál inkább. Itt a Barbárnak nem csak a kasztja és faja adott, de a származási helye is. Hasonló a helyzet az Amazonokkal, Bajvívókkal, Tűzvarázslókkal, és még sorolhatnánk. Ezeket a faji, népi megkötéseket a karakterek konverziójánál is figyelembe kell venni. AD&D-ben például elképzelhető volt az elf, félelf Lovag (Paladin), a M.A.G.U.S. azonban ezt nem engedi meg.

A fajok egyszerű megfeleltetésén túl a kasztot, a képzettséget is figyelembe kell venni az átalakításnál; Yneven nem mindegy, hogy a JK elf Yllinorból, a Sirenar Szövetségből vagy éppen Haonwellből származik.

A két játérendszerben fellelhető legtöbb faj megfeleltethető egymásnak, akad azonban itt is néhány kivétel. Ynev világán nincsenek félszerzetek, még csak hasonló népek sem, így az átalakítandó Halfling karakternek új fajt kell keresni. Hasonlóképpen, az ynevi Udvari ork megfelelője sem lelhető fel egyetlen AD&D világban sem, így itt is indokolt új faj választása. (Fontos: az első kiadású AD&D-ben napvilágot látott Half-ork közel sem azonos az Udvari orkkal!)

Egyes AD&D-ben játszható fajok – gondolunk itt a gnómra és a Humanoid Handbook-ban található egyéb fajokra – egy része Ynev világán is fellelhető, bár nem a játszható fajok közt, hanem a Bestiáriumban. Ezekkel a fajokkal csak úgy játszhat a játékos, ha előtte kalandmesterével egyeztetette. A JK tulajdonságai így is valószínűleg eltérnek majd a Bestiáriumban leírt értékektől (ez azért indokolt, hogy a kalandozók különböző fajából adódó egyenlőtlenségek valamelyest kiegyenlítődjenek).

A karakter jelleme

A jellem átírása nem túl egyszerű, annak ellenére, hogy az egyes kategóriák hasonló jelentéssel bírnak az AD&D és a M.A.G.U.S. jellemrendszere szerint. A törvényes és törvénytelen AD&D jellemek elég jól megfeleltethetőek a M.A.G.U.S. rend-káosz jellemének, de az élet-halál és a jó-gonosz már korántsem ilyen egyértelműek. A jellemek így átírhatóak, bár a M.A.G.U.S.-ban megjelenő fontossági sorrend (miszerint pl. a Káosz-Élet nem egyenlő az Élet-Káosszal) szerepe elvész. Tiszta Rend vagy Élet, esetleg Halál vagy Káosz jellemet akkor kapunk, ha az AD&D karakter jelleme Törvényes semleges, Semleges jó, Semleges gonosz illetve Törvénytelen semleges volt. Természetesen ez az átírás visszafelé is működik, de az AD&D jellemben a fontossági sorrend nem fog megjelenni. Ha valaki szigorúan ragaszkodik a jellem egy az egyben való átírásához, megteheti, hiszen úgysem a papíron szereplő szavak számítanak, hanem az, hogyan játszik a játékos a karakterrel. Sokkal fontosabb, mint a jellem pontos felírása a karakterlapra, hogy a karakter életfilozófiája, világszemlélete a játékos számára átérezhető, megélhető legyen. Amennyiben valaki azt szeretné, hogy a leírt jellem valóban megfeleljen a karakternek, gondolja át annak személyiségét a játék jellemrendszerének megfelelően. Ennek alapján alkossa meg a karakter jellemét, még ha az eredmény nem is egyezik meg a mechanikus átírásnál kaptottal.

A karakter tulajdonságai

A M.A.G.U.S. rendszerében a karaktereket kilenc alapvető tulajdonsággal jellemezzük, az AD&D-ben hat ilyen van. Ezek a tulajdonságok részben egyértelműen megfeleltethetők egymásnak, részben viszont más fogalmakat takarnak. Az alábbi két táblázat jó közelítést ad arra nézve, hogyan lehet ezeket az értékeket egyik játérendszerből a másikba származtatni. A KM szava itt is döntő fontosságú, tehát ha ő másként gondolja, felülbíráhatja a táblázatot.

M.A.G.U.S.

AD&D

Erő	Strength
Gyorsaság	Dexterity
Ügyesség	Dexterity
Állóképesség	Constitution
Egészség	Constitution
Szépség	Charisma (Comeliness)
Intelligencia	Intelligence
Akaraterő	Wisdom
Asztrál	Charisma és Wisdom átlaga

AD&D

M.A.G.U.S.

Strength	Erő
Intelligence	Intelligencia
Wisdom	Akaraterő és Asztrál átlaga
Dexterity	Ügyesség és Gyorsaság átlaga
Constitution	Egészség és Állóképesség átlaga
Charisma	Asztrál és Szépség átlaga

Az egyes tulajdonságok átalakításánál figyelembe kell vennünk, hogy az AD&D-ben az emberi tulajdonságok maximuma 18 lehet, így ha ennél nagyobb érték adódna, azt is 18-nak kell tekinteni. Kivételt képeznek ez alól azok a tulajdonságok, amelyek mágia hatására haladják meg a maximális értéket. A M.A.G.U.S.-ba átkonvertált karakterek nem dobhatnak különleges felkészítésre.

Karaktereink tulajdonságát meghatározhatjuk a bevezetőben említett másik módszerrel is, azaz a kasztnak megfelelő módon újra ki-dobhatjuk értékeit. Arra azonban figyelniünk kell, hogy a két módszer nem keverhető, azaz minden tulajdonságot a kiválasztott módszer szorint kell meghatározni. A másik megkötés értelmében, a játékosnak előbb kell megjelölnie a kívánt módszert, csak utána határozhatja meg tulajdonságait – tehát nem választhatja az előnyösebb értékeket. Az átalakított karakterek az újbóli kidobás esetén sem dobhatnak különle-ges felkészítést, hiszen erre csak a karakter megalkotásakor van mód.

Az egyes tulajdonságokból adódó esetleges módosítókat (pl.: Erő sebzés járuléka) mindig az új értékből kell meghatározni.

A Karakter harci értékei

Nem csekély jelentőséggel bíró tényezők, igen gyakran élet-halál kér-dése múlik rajtuk. A két játék harcrendszere közti alapvető különbség miatt kölcsönös megfeleltetésük nem könnyű, javasolt a második mód-szer alkalmazása, azaz a karakter kasztjának és szintjének ismeretében az új játérendszer szerint meghatározni a harci értékeket. Aki azonban ezt hosszadalmasnak és körülményesnek találja, az alábbi metódus szorint gyorsan átalakíthatja karakterét. Ezek az értékek nem mindig fedik az adott szinten kívántakat, de a jó KM ezt képes kompenzálni vagy módosítani.

AD&D	M.A.G.U.S.
Hp	A karakter Fp-je mínusz az Ép-je
M.A.G.U.S.	AD&D
Ép	A karakter Hp-je első Tapasztalati Szinten
Fp	A karakter Hp-je plusz az első szinten kap-ható maximális Hp

A harcértékek konverziójára nehéz lenne egységes, kellően pontos képletet alkotni. Ezért inkább táblázat formájában foglaltuk össze az ér-tékeket, a THAC0 és a KÉ, TÉ, VÉ, CÉ összefüggéseit. A táblázatban egy adott THAC0-hoz (ez az alapot jelenti, a szintből következő, erő és egyéb módosítók nélkül) ötféle harcérték-elosztás tartozhat. Az első a védekező típusú, a második a támadó típusú, a harmadik az átlag-os értékekkel rendelkező típus, a negyedik a gyors kezdeményező, az ötödik pedig az íjász értékeit tartalmazza. A táblázatból kapott értékek-hez hozzá kell adni a képességekből és fegyverből, továbbá a fajból ere-dő módosítót (pl. elf CÉ-je).

A táblázat egyetlen hibája, hogy az első két-három tapasztala-ti szinten nem használható, mert az AD&D-ben első szinten nincs különbség a mágiahasználók és harcosok THAC0-ja között, M.A.G.U.S.-ban viszont van. Ezért célszerű az első három szint esetén a harcértékeket az első szinttől a M.A.G.U.S. szabályai szorint kiszámolni. A táblázatban szereplő értékelosztás-típusok mind-egyikében növeltük a CÉ-t is; ha a karakter erre nem tart igényt, az ebből felszabaduló pontokat eloszthatja egyéb harcértékei közt. Az AD&D THAC0 kiszámítása sokkal egyszerűbb, hiszen csak a

THAC0	Támadó	Védő	Átlagos	Gyors	Íjász
20	10 25 78 1	10 23 80 1	11 23 78 2	14 22 77 1	10 22 77 5
19	11 30 81 2	11 26 85 2	13 26 81 4	19 24 79 2	11 24 79 10
18	12 35 84 3	12 29 90 3	15 29 84 6	24 26 81 3	12 26 81 15
17	13 40 87 4	13 32 95 4	17 32 87 8	29 28 83 4	13 28 83 20
16	14 45 90 5	14 35 100 5	19 35 90 10	34 30 85 5	14 30 85 25
15	15 50 93 6	15 38 105 6	21 38 93 12	39 32 87 6	15 32 87 30
14	16 55 96 7	16 41 110 7	23 41 96 14	44 34 89 7	16 34 89 35
13	17 60 99 8	17 44 115 8	25 44 99 16	49 36 91 8	17 36 91 40
12	18 65 102 9	18 47 120 9	27 47 102 18	54 38 93 9	18 38 93 45
11	19 70 105 10	19 50 125 10	29 50 105 19	59 40 95 10	19 40 95 50
10	20 75 108 11	20 53 130 11	31 53 108 20	64 42 97 11	20 42 97 55
9	21 80 111 12	21 56 135 12	33 56 111 21	69 44 99 12	21 44 99 60
8	22 85 114 13	22 59 140 13	35 59 114 23	74 46 101 13	22 46 101 65
7	23 90 117 14	23 62 145 14	37 61 117 25	79 48 103 14	23 48 103 70

szint függvénye, melyet fegyverenként befolyásolnak a különböző tulajdonságokból vagy mágiából eredő módosítók.

Képzettségek

A karakt.er képzettségeinek átvitele is problémákkal járhat, különösen azokban az esetekben, amikor az egyik játérendszer szerint elsajátított szaktudás a másik rendszerben nem szerepel. Ilyen esetben érdemes va-lamelyik hasonló képzettséget kiválasztani, de akár körülbelüli értékének megfelelő szabad Képzettség-pontba is átalakítható. Vannak olyan kép-zettségek is, melyek alapvető fontosságúak egy kaszt számára a M.A.G.U.S.-ban, ezekkel tehát az adott kasztú karakternek minden eset-ben rendelkeznie kell. Legjobb példa erre a Pszi. AD&D-ben már ke-vésbé tehetünk ilyen határozott kijelentést, hiszen ott a képzettségek – azaz secondary skill-ek – kevésbé kötődnek egy adott osztályhoz. A kö-vetkező táblázat megmutatja, melyek azok a képzettségek, melyek a M.A.G.U.S. karakterkasztok számára olyan fontossággal bírnak, hogy azokat a konvertált karakter akkor is megkapja, ha annakelőtte nem ren-delkezett vele. A felsorolt képzettségek minden esetben olyan fokon ér-tendők, mint amit az azonos kasztú karakter első szinten megkap.

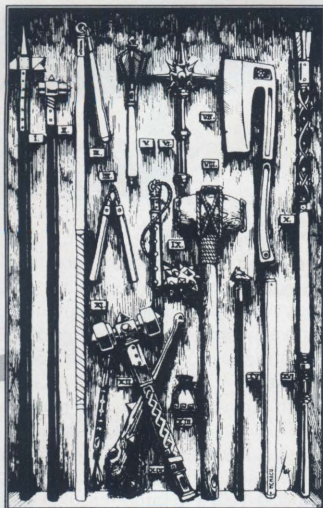
Kaszt	Képzettség
Harcos	Ökölharc, birkózás
Gladiátor	Pszi, hátbaszúrás, lopózás, rejtőzés, mászás
Fejvadász	Nehézvértvisélet, etikett, lovaglás, heraldi-ka, írás/olvasás
Lovag	Százalékos képzettségek
Tolvaj	Pszi, írás/olvasás, legendaismeret, éneklés/ze-nélés, etikett
Bárd	Pszi, írás/olvasás, vallásismeret, történelem- ismeret
Pap	Nehézvértvisélet, pszi, írás/olvasás, vallás- ismeret, etikett, heraldika
Paplovag	Pszi
Harcművész	Pszi
Kardművész	Pszi
Boszorkány	Pszi, herbalizmus, méregkeverés/semlegesí-tés, írás/olvasás, szexuális kultúra
Boszorkánymester	Pszi, méregkeverés/semlegesítés, herbalizmus
Tűzvarázsló	Pszi
Varázsló	Pszi, ősi nyelv ismerete, írás/olvasás, rúna-mágia

A fentiekben kívül még négy nagyobb témára kell kitérnünk a kép-zettségeket illetően. Az első a pszi, a második a fegyverhasználat, a har-madik a százalékos jártasságok kérdése, a negyedik a képzettségek meg-feleltetése, illetve foka.

A Pszi használatáról elmondhatjuk, hogy azok a karakterek, akik már több évet töltöttek kalandozással Yneven, akkor is elsajátítják a Pszi-t, ha ez nem tartozik első Tapasztalati szinten alapvető képzettségeik kö-zé. A hosszú tapasztalat és a Pszi ismerete egymásból következik, hi-szen Pszi nélkül nehezen marad hosszú életű egy kalandozó, másrészt a kezdeti tapasztalatok vezetnek rá a Pszi-ben járatanokat annak fontossá-gára – hisz' saját kárán még a legostobább is tanul. Ebből következően az a karakter, aki kasztja szerint már első szinten megkapta a Pszi egyik metó-dusát, annyi Pszi-ponttal rendelkezik, amennyi szintjéből és intelligenciájának 10 feletti részéből következik. Azok a karakterek, akik kasztjuk alapján nem lennének jártasak a Pszi használatában, amennyiben harmadik vagy annál maga-sabb szintűek voltak AD&D-ben, szin-tén megkapják ezt a képzettséget, de csu-pán a harmadik szinttől. így Pszi használatuk szintje minden esetben valódi Tapasztalati szintjüknel kettővel keve-sebbel lesz egyenlő. Természetesen Pszi-pontjaik összegét is ennek függvé-nyében határozhatják meg.

A fegyverhasználat kérdésében mind-ig az a meghatározó, hogy az adott ka-rakter mely fegyverek használatában volt

jártas az előző játérendszerben. Ha a karakter AD&D-ből kerül át M.A.G.U.S.-ba, annyi fegyvert használhat, mint AD&D-ben. A fegyverhasználat akkor tekinthető mesterfokúnak, ha AD&D-ben is az volt. A használható fegyverek száma akkor sem lesz nagyobb, ha erre a M.A.G.U.S. szabályai lehetőséget biztosítanak (pl. fejadász 15 fegyvere). Amennyiben a karakter M.A.G.U.S.-ból kerül AD&D-be, az ismert fegyverek száma nem lehet magasabb, mint az adott osztálynak adott szinten megfelelő érték. Így előfordulhat, hogy egyes fegyverekről a karakternek le kell mondania. A mesterfokú fegyverhasználat ez esetben is átvihető. Abban az esetben, ha a karakter olyan fegyver használatában lenne jártas, mely a másik világon nem létezik (pl. ramiera, sequor, stb.) két megoldás közül választhat: vagy lemond a fegyverről, s egy hasonló erősségű használatát sajátítja el, vagy pedig megtartja a fegyvert, majd a KM segítségével és beleegyezésével kidolgozza annak értékét.



A százalékos jártasságok átvitelére egy viszonylag egyszerű, bár nem túl pontos megoldást javasolunk. Ennél lényegesen időigényesebb, de realisabb eredményt ad, ha a karakterek az első szinttől folyamatosan összeadogatják az elosztott pontokat, és így kapják meg a százalékos képzettségek illetve tolvajszázalékok értékét. Az általunk javasolt módszer a következő: a karakter összeadja összes százalékos képzettségének értékét, és a kapott számot elosztogatja a másik rendszer megfelelő százalékos képzettségei közt. A következők jelentik a kivételt: a M.A.G.U.S.-ban százalékos, az AD&D-ben ellenben közönséges képzettségként elsajátítható ismeretek, mint ugrás, esés, kötéltranc. Ezeket a következőképpen érdemes kezelni, amennyiben a karakter AD&D-ből kerül M.A.G.U.S.-ba: ha ezen képzettségek közül valamelyiket a karakter egyszer (egy slot) tanulta, ez M.A.G.U.S.-ban 35%-os jártasságot jelent. Amennyiben kétfő vagy több alkalommal, az minden további slot-ra még 25%. Ezt célszerű még a százalékok elosztása előtt kiszámolni, hiszen így a karakter a tolvajszázalékaiból még fejlesztheti ezen képzettségeket is. Visszafelé történő konverzió esetén: ha a M.A.G.U.S. karakter legalább 25%-os értékkel rendelkezett az adott képzettségből, az az AD&D-ben tanultnak számít. További 25%-onként újabb slot-ok adódnak hozzá, a fent leírtak szerint. Most már kizárólag a titkosajtó-keresés jelenthet problémát, mivel ez AD&D-ben mindenkinek, fajtól függő nagyságban jár. M.A.G.U.S.-ból történő konverzió esetén nincs probléma, ellenkező irányban célszerű a hatoldalú kockán megadott értékeket 15%-al felszorozni. Tehát, ha egy ember-karakter AD&D-ben 6 dobásakor 1–2-vel találja meg a titkosajtót, az M.A.G.U.S.-ban $15 \times 2 = 30\%$ -ot jelent.

Utolsóként lássuk, miként felelnek meg egymásnak a két játék egyes képzettségei. Természetesen sok olyan akad, melynek nincs pontos megfelelője, ekkor megpróbálunk egy jól közelítő, közel azonos hatású képzettséget párral választani. Vannak azonban olyan esetek is, melyekre még így sem tudunk mit mondani, hiszen az adott képzettség-irány teljesen hiányzik. Jó példa erre az élettan a M.A.G.U.S.-ban. Az alábbi táblázatban csak a két alapkönyvben és a Harcosok, Gladiátorok, Barbárok című kiegészítőben szereplő képzettségek kerülnek összehasonlításra.

AD&D

Földművelés	Szakma, földműves
állatokkal bánás	Szakma, állattartó
Idomítás	Idomítás
Művészet	Szakma, szobrász, festő
Kovácsolás	Szakma, kovács, patkolókovács
Sörfőzés	Szakma, sörfőző
Ácsmesterség	Szakma, ács
Cipész	Szakma, suszter
Főzés	Szakma, fogadós, szakács
Tánc	Tánc
Tájékozódás	Térképészet
Illemtan	Etikett

M.A.G.U.S.

Tűzrakás	Erdőjárás
Halászat	Vadászat/halászat
Címertan	Heraldika
Élő nyelvek	Nyelvismeret
Bőrművesség	Szakma, bőrműves
Bányászat	Szakma, bányász
Fazekasság	Szakma, fazekas
Lovaglás	Lovaglás
Kötélhasználat	Kötelekből szabadulás, csomózás
Matrózkodás	Szakma, matróz, hajózás, úszás
Szabás-varrás	Szakma, szabó
Éneklés	Éneklés/zenélés
Kőművesség	Szakma, kőműves
Úszás	Úszás
Időjósítás	Időjósítás
Szövés	Szakma, szövés
Ósi történelem	Történelemismeret, legendsismeret
Csillagjósítás	–
Mérnöki tudományok	Építészet, Szakma, mérnök
Gyógyítás	Sebgyógyítás
Gyógyfüvek tudománya	Herbalizmus
Ósi nyelvek	Ósi nyelv ismerete
Helyi történelem	Történelemismeret
Hangszer	Éneklés/zenélés
Navigálás	Térképészet, hajózás
Írás-olvasás	Írás/olvasás
Vallás	Vallásismeret
Varázslás tudománya	Mágiahasználat
Értékbecslés	Értékbecslés
Vakharc	Vakharc
Álcázás	Álcázás/álruha
Hamisítás	Hamisítás (lásd Rúna 4.)
Szerencsejáték	Hamiskártya
Drágakő megmunkálás	Szakma, ékszerész
Zsonglörködés	Zsonglörködés
Ugrás	Ugrás
Szájról olvasás	Szájról olvasás
Csapdaállítás	Csapdaállítás
Kötéltranc	Kötéltranc
Akrobatika	Ugrás, Esés
Hasbeszéd	Hangutánzás
Páncélkészítés	Szakma, páncélnövész
Íj/nyíl készítés	Szakma, íjkészítő
Kocsihajtás	Kocsihajtás
Tűróképesség	Futás
Vadászat	Vadászat/halászat
Hegymászás	Erdőjárás
Futás	Futás
Túlélés	Erdőjárás
Nyomolvasás	Nyomolvasás/eltűntetés
Fegyverkovácsolás	Szakma, fegyverkovács

A fenti lista az AD&D szempontjából teljes, de a M.A.G.U.S.-ban sok olyan képzettséget találunk, melynek nincs megfelelője az AD&D-ben. Ezek a harci képzettségek (kivéve a fegyverhasználatot), a heraldika, mérgekeverés, alkimia, élettan, demonológia, rúnamágia, drágakőmágia, szexuális kultúra, kocsmái verekedés, hátbaszúrás és a Pszi. Ezek átkonvertálására csak a képzettségek kidolgozását tudjuk javasolni, ha valaki ennyire ragaszkodik hozzájuk. A képzettségek fokának megállapítása történhet az AD&D-ben az adott képzettségre áldozott pontok, slot-ok alapján. Ha egy képzettséget csak egyszer tanult a karakter, azt alapfokon ismeri, amennyiben kétszer vagy többször, mesterfokon.

Sebesség

Fontos jellemzője a karaktereknek, de a szörnyeknek és a háttasoknak is a tempó, amellyel haladni képesek. Ezt az AD&D-ben a Move Base adja meg, M.A.G.U.S.-ban a sebesség. Az alábbi táblázat az egyes sebességértékek megfeleltetését tartalmazza, a teljesség igénye nélkül.

	AD&D	M.A.G.U.S.
törpe méret	6"	60
ember méret	2"	100
utazó ló	24"	150–200

Felszerelés, fegyverek, páncélok

A közösleges felszerelési tárgyak nem okoznak különösebb gondot – egy pokróc vagy fáklya mindkét játérendszerben ugyanaz. A nem mágikus tárgyak nagy része változtatás nélkül átalakítható, néhány esetben itt is nehezebb feladat elé kerül a KM. Néhány tárgy ugyanis – jó példa erre egy könyv – több, mint maga a fizikai tárgy, annál összetettebb jelentése van. Ekkor a KM jogköre és dolga átgondolni, hogy az elkövetkezendő kalandok szempontjából ezek a tárgyak mennyire változnak meg. Példaképpen: ha egy jó jellemű vándor botjának vége AD&D-ben kosfejet mintázott, az semmi következménnyel nem járt, Yneven viszont mindenki Ranagol szolgájának hinné.

A fegyverek esetében hasonló az eljárás, mint a közösleges, nem mágikus tárgyakkal. A fegyver okozta sebzés természetesen az új játérendszer szabályai alapján számítandó. A legtöbb közösleges, általánosan elterjedt fegyvernek van megfelelője mindkét rendszerben, néhány különleges ynevi fegyver azonban nem található meg az AD&D-ben. Ekkor a KM feladata eldönteni, hogy a karakternek meg kell-e válnia fegyverétől vagy úgy módosítja, hogy megfelelően valamely hagyományos fegyvernek, esetleg létrehoz egy teljesen új eszközt. Az egyes javaslatok a különleges fegyverek kategorizálására az alábbi táblázatban olvashatók.

M.A.G.U.S.	AD&D
Shadlecki buzogány	Hand Axe
Szablya, Jann szablya	Sabre*
Jatagán, handzsár	Scimitar
Fejvadászkard	Shortsword
Slan kard	Katana
Kígyókard	Longsword
Ramiera	Dagger
Sequor	Shortsword
Mara–sequor	Longsword
Törkard	Rapier*
Kahrei nyílpuska	Light Crossbow
–	Arquebus

A páncélok esetében már kissé más a helyzet, ezeknél ugyanis a két játérendszer mást vesz figyelembe. A különböző vétezet-típusok egyértelműen megfeleltethetők, ennek megfelelően az új játérendszer szerinti adatok a mérvadóak. Azok a különleges anyagú vétezetek, amelyek Yneven léteznek, a KM belátása szerint alakíthatóak át. Általánosságban elmondható, hogy a bronz –1, az abbit +1, a mithril pedig +3 módosítót jelent az AC-hez. Minthogy az AD&D-ben a pajzsokat nem különböztetjük meg méret szerint, minden pajzs AC-je 1, illetve a külön nem jelölt méretű pajzsok M.A.G.U.S.-ba konvertálva közepes pajzsok számítanak. Olyan különleges esetben, amikor valaki – például fejvadász – alkarvédőt visel és azzal hárít, AD&D-ben célszerű megadni a +1 AC módosítót, mintha pajzs lenne.

Pénz

A pénz nagy szerepet játszik a fantasy-világokban. A pénzrendszer felépítése – réz–ezüst–arany – nagyjából megegyezik a két játékban, értékük viszont különböző. Yneven sokkalta ritkábbak a nemesfémek és a drágakövek, mint az AD&D világában, ennek megfelelően jóval értéke-



sebbek is. Általánosságban azt lehet mondani, hogy (a karakter vagyona aranyban meghatározva) 10 a váltószám a két rendszer között, azaz ha AD&D-ből M.A.G.U.S.-ba konvertálunk, tízzel kell osztanunk aranyaink számát, míg visszafelé szoroznunk kell ugyanennyivel. Ez igaz az ékkövek értékére is.

Varázstárgyak

Ezek a holmik jelentős erőt, előnyt képviselhetnek, amellet különös fontossággal bírhatnak a karakter életében – így természetes az igény, hogy az egyik rendszerből a másikba vihetőek legyenek. A mágikus fegyverek konverziója viszonylag egyszerű, hiszen csak a módosítókat kell a játérendszerhez igazítani. Az AD&D-ben megütésre vonatkozó módosítók pontonként +5-öt adnak a TÉ-hez és a VÉ-hez, továbbá +2-t a KÉ-hez a M.A.G.U.S. szabályai szerint. A sebzés módosító ugyanannyi mindkét játérendszerben, azaz a +1 az +1 Sp illetve Hp sebzést jelent M.A.G.U.S.-ban és AD&D-ben egyaránt.

A különféle ellenállásokat adó tárgyak konvertálása sem okoz nehézséget. Azok a gyűrűk, medálok, amulettek, karkötők, melyek AD&D-ben a mentődobásokat javítják, M.A.G.U.S.-ba a következőképpen írhatóak át: a Méreg és Kővéválás elleni mentődobást csökkentő tárgyak ugyanolyan mértékben növelik M.A.G.U.S.-ban a Méregellenállást, amennyivel AD&D-ben. A Varázspálcát, Sárkánylehellet és Varázslatok ellen védő tárgyak az Asztrál és Mentál ME-t emelik meg a mentődobásra adott módosítójuk négyszeresével. Ha M.A.G.U.S.-ból történik az átirás AD&D-be, a karakter választhat, mire kívánja a mentődobás módosítókat, a fent leírt kategóriák szerint.

Az AD&D-ben AC-t csökkentő tárgyak kétféleképpen is átirásra kerülhetnek: M.A.G.U.S.-ban növelhetik a VÉ-t vagy az SFÉ-t, a játékos kívánsága szerint. A VÉ növekedés +5 minden egyes módosítóra, az SFÉ pedig egy az egyben megfeleltethető az AC módosítónak.

Lényegesen nehezebb azon tárgyak átirása, melyek valamilyen más mágikus hatást fejtenek ki. Ezek esetében nehéz lenne támpontot adni, akár egyenként is végigfuthatnánk rajtuk, akkor sem kapnánk tökéletes megfeleltetést. Csak tanácsot adhatunk: a legegyszerűbb az, ha a KM és a játékos együtt próbálja megkeresni az adott varázslat ynevi vagy AD&D megfelelőjét, és nagyjából meghatározni a tárgy hatalmát.

A fent leírtak fordítottja igaz a karakter M.A.G.U.S.-ból AD&D-be való konvertálásakor.

Szörnyek

Szörnyek átirása legfeljebb akkor válhat szükségessé, ha egy karakter valahogy szert tett egy ilyen kísérőre, vagy az azt megidező varázslatra.

A szörnyek harci értékeit hasonlóan kaphatjuk meg, mint a karakterekét, a THAC0 ismeretében. A karakterek esetében azonban ehhez az értékhez hozzáadódnak még a tulajdonságok és fegyverek értékei, ezt tehát a szörnyeknél is kompenzálnunk kell. A KM így még tovább növelheti a kapott értékeket, a következők szerint: a KÉ 7–12, a TÉ és VÉ 25–35, a CÉ 10–13 ponttal növelhető meg. Az egyetlen fennakadást a szörny AC-jének átszámítása jelentheti. A KM belátása szerint oszthatja el a szörny AC-jének és a 10-nek különbségét, mint SFÉ és mint VÉ módosító. Az átirás módszere megegyezik a varázstárgyaknál leírtakkal, azzal a különbséggel, hogy itt a KM dönt a pontos arányokról. Például egy gránitkeménységű pikkelyekkel rendelkező szörny alacsony AC-jének átszámításakor inkább magas SFÉ-t, míg egy villámgyors ragadozó esetén inkább VÉ növekedést várunk. A szörny támadásainak száma, sebzése, a megjelenők száma egyezni fog az eredetiben leírtakkal. Az Ép és Fp meghatározása a karakterekéhez hasonló módon történhet. A morál átfordítható bátorsággá. Az egyetlen – és ismét csak nem általánosítható – problémát a speciális támadások és védekezések jelentik. Erre ugyanazt tanácsolhatjuk, mint a mágikus tárgyak esetében – meg kell találni az adott játérendszerben az eredetihez legközelebb álló hatást. Ennek nem csak minőségében, de erősségében is megfelelőnek kell lennie, a torzulások esélyének csökkentése végett.

Kovi és Kuvik

Az AD&D a TSR Inc. bejegyzett védjegye

HAMAROSAN! SZEREPJÁTÉK PARTY-LINE



Akarsz beszélgetni a M.A.G.U.S. készítőivel?
Játék közben azonnal megoldandó probléma merült fel?
Kíváncsi vagy, hogy mi jelenik meg legközelebb és mikor?
Ötleteid vannak, vagy éppen ötleteket szeretnél?

A megoldás a SZEREPJÁTÉK PARTY-LINE!

1995 szeptember 15.-től 0-24 óráig állunk a rendelkezésedre.

Egyszerre harminc szerepjáték-rajongóval beszélgethetsz, ismerkedhetsz és vitázhatsz!

Minden nap jeles vendégek várják a hívásodat:

Gáspár András (Dada), Novák Csanád, Nyulászi Zsolt,
Massár Mátyás, Kovács Adrián (Kovi), Jakab Zsolt (Kuvik),

Dacher Richárd (Ricco) és Kornya Zsolt

Állandó tanácsadás, parti közvetítés, KM - játékos
kerestetik és ötletbörze!

Minden péntek este a M.A.G.U.S. készítői mesélnek!

(Mi hogyan csináljuk?)

És ez csak néhány a lehetőségek közül.

Próbáld ki!

Minden létező szerepjátékban tudunk tanácsokat adni!

A hívás ára 77 Ft + ÁFA percenként!

A szám: 06 90 3?? - ????

Augusztus közepén
ismét megjelenik a

KEEPER!

A 2.szám tartalmából:

Mítosz - a készítő és a Keeper szemszögéből

Unplugged - interjú Novák Csanáddal

M.A.G.U.S. - teljes terméklista, ilyesmi...

Stratégia orra-szájba - beszélgetés a Trollbarlanggal

Auvron - vagy mi?

Kalandmodulok - M.A.G.U.S., AD&D és Auvron rendszerben

Novellák - ismert és kevésbé ismert szerzőktől
még ríszázhatnánk, hogy milyen jó... de tényleg az!

Kapható a Valhalla Páholy boltjaiban, vagy megrendelhető a Keeper! szerkesztősége címen: Hilyák Norbert 2901 Komárom, Pf.: 51/24

MUTATVÁNYOSOK



A fantasy irodalomban is gyakorta felbukkannak, számos regényben központi szerepet játszanak; gondoljunk csak Robert Silverberg *Lord Valentine Kastélyára*.

A VALÓSÁG

A középkor mutatványosának élete távolról sem volt csupa romantika, kaland és izgalom. Úgy gondolom, néhány szót megérdemel a valóság is, egyrészt tiszteletből a hajdan volt idők komédiásai iránt, másrészt azok kedvéért, akik a valós középkorban játszanak AD&D-t.

A JOKULÁTOR ÉS AZ IGRICKOMÉDIÁS

A középkor mutatványosait két főbb csoportra bonthatjuk: azokra, akik urakat, királyokat és főnemeseket mulattattak és azokra, akik az országutakat járva, piacról piacra vándorolva a szegény embereket szórakoztatták. Az előbbieket leginkább *jokulátornak* vagy *igrícnek*, az utóbbiakat *igrickomédiásnak* vagy *vagabundusnak* nevezték akkortájt.

Mondanom sem kell, hogy míg az előbbi, ha szerencsés volt, akár földbirtokra is szert tehetett, addig az utóbbi örült, ha nem kopott fel az álla éhségében.

Bár a talpnyalók, együttvivők élete sem érdektelen, az alábbiakban elsősorban az utak vándorairól lesz szó.

PIAC

A mutatványosok - bár alkalmanként gazdagabb nemesi családok ünnepségein, városi fesztiválokon vagy éppen vallásos népünnepélyeken is felléptek - a piacokon és azokat egymáshoz fűző utakon élték életüket.

Bármit nevezünk is meg a piacok kialakulásának eredeti okaként, feltétlenül szerepet játszott benne a lassan fejlődő, mulatságokban szükkölködő középkori társadalom szórakozásra, kikapcsolódásra való igénye.

Egy-egy nagyobb piac - az árucserén kívül - felkínálta a jobbágy-nak, parasztnak, városi kispolgárnak, hogy egy-két napra, nagyobb piacok esetén akár néhány hétre kilépjen a mindennapok igájából. A középkor emberének a vásár látványosságát, önfeledt szórakozást jelentett.

A vándorkomédiásnak ezt az igényt kellett kielégítenie. Meg kellett döbbszennie, el kellett kápráztatnia közönségét, hogy pénzét megkeresse.

UTAZÁS

A középkor útjai távolról sem voltak biztonságosnak mondhatók. Ha a kor embere útra kelt, előzőleg minden ügyét rendezte, valósággal végrendelkezett.

Az urak, kereskedők és papok, még a hölgyek is elsősorban lovon közlekedtek, a szegények gyalog. A kocsik rugóztatását nem ismerték, így még a legszebb bőr- és selyemhuzatú hintó is igen kényelmetlen volt.

A földutakra nyáron vastag porréteg rakódott, ami az őszi esőzések alatt szinte járhatatlan sárrá, posványná változott. A kocsis ekkortájt még nem a bakon ült, hanem az egyik első lovon. Ennek, valamint az utak rendkívül rossz állapotának köszönhetően a kocsik gyakran felborultak, s az utasok örülhettek, ha néhány zúzódással, horzsolással megúszták az esetet.

A települések messzire estek egymástól, vendégfogadó kevés volt, s azok sem tudtak egyszerre nagyobb számú vendéget ellátni, ezért sok takarmányt és élelmet kellett az utazónak magával vinnie. Ezt kocsin, vagy gyakrabban málhásállaton szállították.

A kényelmetlenségeken túl, az utazónak számolniuk kellett szegénylegényekkel, útonállókkal is. Rádásul nem egy nemes útpénzt szedett a területén áthaladó vándoroktól, rosszabb esetben egyszerűen elvette, ami a számára hasznosnak tetszett.

Az utak vándorai, köztük a mutatványosok, ilyen körülmények között élték életüket. Leginkább gyalogosan közlekedtek, ha netán tehetősebbek voltak, lovon és kocsin, aminek megvolt az az előnye, hogy nagyobb terhet is vihettek magukkal. Kocsi alatt egyszerű kordét értünk, és ne a fantasy irodalomban gyakran feltűnő, faragványokkal, tükrökkel díszített lakókocsit, mely csak jóval később lett használatos.

A rablók, haramiák elleni védekezésül gyakorta csapatokba verődtek, s fegyvert is használtak, még ha számukra törvényellenes is volt az ilyesmi.

TÖRVÉNY ÉS ALVILÁG

Az igrickomédiásokat nem védte semmiféle törvény. Sőt, a hatalommal bíró nemesek, papok gyakran ellenük fordultak. A piacok az urak szemében mindig veszélyforrást jelentettek, hiszen ekkor több faluból, messzi tájokról verődtek össze a szegény jobbágyok, parasztok. Elkeseredésüket megosztották egymással, bátorságot merítettek a másik dühéből, így a vásárok nem egyszer rendbontással, lázongással végződtek.

A vándorkomédiás, aki állandóan jelen volt a piacon, rendszerint kifigurázta a nemeseket, kigúnyolta a papokat. Az urak ezért sokszor elve a lázadózás forrásának tekintették. A papság emellett saját misztériumjátékai vetélytársának tartotta - valljuk be, joggal - a mutatványosok előadásait. S bár némelykor az is előfordult, hogy egy-egy csuhás pénzt kínált a vándorkomédiásoknak, mondván, hagyjanak fel istennek nem tetsző tevékenységükkel, s térjenek igaz útra, bizony, leginkább más módon állították földre őket a helyi hatalmasságok.

Az érme másik oldalán - támogatóként - a gazdagabb parasztok, kereskedők jelentkeznek. Ők jól tudták, hogy a mutatványosok egyrészt több embert csálnak a vásárra, másrészt a megdöbbszött mutatványos, előadások kizökkentik az egyszerű jobbágyot a mindennapi életritmusból, s így az amúgy gondosan vigyázott pénzes-erszény is könnyebben nyílik.

A piac mindezen túl kedvenc célpontja volt a zsebmetszőknek, szélhámosoknak és mindenféle rablónépességnek. Ezek többnyire kihasználják, hogy a mutatványos körül nagyobb tömeg gyűlik össze, s amit csak tudtak, elemeltek a szájtátóktól. Egy-egy felháborodott paraszt mindig vette a bátorságot, hogy megrövidítését elpanaszolja a helyi uraknak, azok pedig nagy örömmel vonták felelősségre a vándorko-



médiást. Ha túlságosan sok tolvajlás történt, bizony megesett, hogy a felbőszült tömeg ízzé-porrá zúta a mutatványosok bódéját.

Az igazsághoz természetesen hozzátartozik, hogy a vándorkomédiások sem voltak mindig ártatlanok. Sokuk szándékosan arra játszott, hogy amíg csoportjuk egyik fele előadásával leköti a jónépet, addig társaik megrovidíthetik a bámészkodókat.

CSALÁD ÉS A TRUPP

Az években át együtt utazó, jóban-rosszban osztozó *trupp* tagjai között igen szoros kapcsolat alakult ki. Gondoljunk csak bele, egy-egy faluban, városban legfeljebb ha egy-két hetet töltöttek, s már indultak is tovább. Ez idő alatt - ha figyelembe vesszük, hogy a nappalt előadásokkal, mutatványaikkal töltötték - nemigen tudtak másokkal ismeretséget kötni. Sokan nem is akartak, hiszen tudták, hogy a megközelíthetlenség, a misztikus ismeretlen nagyobb vonzerőt jelent az egyszerű ember számára. Ráadásul sok helyen szembetalálkoztak a középkor emberére igen jellemző idegengyűlölettel. Össze kellett hát fogniuk a világ ellenében.

Az idő múlásával a legtöbb - hosszabb ideig működő - csoport a szó szoros értelmében egyetlen nagy családdá alakult. Hiszen a megszülető gyerekek a csoporton belül nőttek fel, belőlük is mutatványos lett, s amikor párt kerestek maguknak, szinte biztosan egy truppen belüli tagot választottak jegyesül. Így nem meglepő, hogy egy-egy trupp vezető, vagy elismert mutatványos nemzedékekre vissza tudta vezetni a családfáját, s olyan büszke volt őseire, akár egy gróf.

TRÜKKÖK, CSELEK

Már a középkor vándorkomédiása is felismerte a hírverés jelentőségét. Ez alatt természetesen a korban lehetséges megoldásokat értsük, melyek, hozzá kell tenni, akkoriban igen hatásosnak bizonyultak.

Az első lépés természetesen a bevonulás volt; gólyalábon, nagy labdán egyensúlyozva, a vadakat - már ha voltak - nyitott ketcresben szállítva járták be a vásárt; az erőművész hatalmas kőgömböt cipelt (ami távolról sem volt annyira súlyos), a gyerekek labdákkal zsonglörködtek, s mindezt titarkar, feltűnő ruhában, hatalmas csinnadratta közepette.

Ezután meg kellett találni a piac legjobb, legforgalmasabb utcáját, s itt felverni a sátrat vagy a bodegát. (Eleinte nyílt helyen, legfeljebb egy kisebb emelvényre felállva adták elő műsorukat, s bíztak benne, hogy minél többen adakoznak majd. Később rájöttek arra, hogy ha zárt térben tartják meg a produkciót, s minden belépőtől előre pénzt szednek, megnövelhetik keresetüket.) A legjobb helyekért komoly harc folyt, a vetélytárs csoportok akár egymásnak is estek.

Ha a bevonulás és a hely megválasztása jól sikerült, akkor már csak a szerencsén múltott, hogy a társulat mekkora bevételre tett szert. Ha nem jött be az elvárt, szükséges nyereség, akkor kellett bevetni a trükköket, cselszövegeket.

Ilyen volt például, amikor két legény - mindkettő parasztnak öltözött mutatványos - összeverekedett a piac mutatványosbódétól távol

pontján. Végigkergettek egymást a vásáron, a népesebb pontokon megállva, rövid ideig látványosan csépelve egymást, aztán lassan, ha már kellő közönség kísérte őket, a sátruk felé vették az irányt. Itt a trupp vezetője előállt a javaslatlaltal, miszerint bent a sátorban, szabályos ökölharcban mérjék össze erejüket. A kíváncsi néptől belépőt szedtek. Bent a sátorban egy beavatott ember megjegyezte, ő márpedig biztos benne, hogy a kékinges paraszt fog győzni. A trupp vezetője természetesen nem értett vele egyet, ő a másikat favorizálta: fogadást kötöttek, amihez a feltűzött nézők is hamarosan csatlakoztak. A győztes természetesen az lett, akire kevesebben fogadtak, így a trupp többszörösen is nyert, nem beszélve arról, hogy ekkor már könnyebb volt a sátrán belül tartani a nézőket a verekezés után következő előadásra.

A MUTATVÁNYOK

Minél nehezebb, veszélyesebb, meghökkentőbb volt egy-egy mutatvány, annál többet keresett vele a vándorkomédiás. Az alábbiakban, a teljesség igénye nélkül - hiszen az emberi lelemény határtalan - felsoroljuk azokat a produkciókat, melyeket a piacokon megcsodálhatott a nép. Ezek egy része a középkorban is látható mutatvány, mások csak később tűntek fel a modern kor cirkuszaiban, varieté műsoraiban.

Fontos megjegyezni, hogy a középkori vándorkomédiás csoportnak sohasem volt túl sok tagja. Ekkortájt még univerzálisabb tudású mutatványosok éltek. A zsonglőr egyben egyensúlyművész is volt, a vasember erőművész és erőzsonglőr, stb.

Állatidomár: A középkorban a medvétancoltató és majomtáncoltató igen gyakori volt a vásárokon. Gyakran nem trupp tagjai, hanem magányos mutatványosok. Hozzá kell tennünk, hogy ekkortájt még nem beszélhetünk állatszeliidítésről (az ún. szelididomítást Carl Hagenbeck fejlesztette ki az 1800-as évek második felében), az állatok idomítása gyakorlatilag egyenlő volt az állatkínzással. Fantasy környezetben ezt természetesen nem kell elfogadnunk. Elképzelhető, hogy a legegzenikusabb vadak, tigrisek, gorillák, sőt akár idomított szörnyetek is megjelenjenek egy-egy produkcióban.

Az idomítás másik változata nem arra épít, hogy az egyszerű halandóban meghűl a vér, ha a mutatványos az oroszlán eltátott pófájába dugja a fejét, hanem arra, hogy az állatokat különböző mulatságos számokra tanítják be. Ilyen például, amikor bevonul a porondra egy ló, asztalkendővel a nyakában, leül egy asztalhoz és zabot eszik.

Árnyjáték: Nem kötődik szervesen a mutatványos-élethez, de vannak trüppök, melyek repertoárjukba beépítik. Maga az árnyjáték egyszerűen működik. Egy nagyobb vászrat erős lámpásokkal megvilágítanak, a szereplők a vászon és a fény között, mind a közönség a másik oldalon helyezkedik el. A mutatványosok mindenféle trükköt alkalmaznak, hogy árnyuk különleges legyen. Gyakran használnak speciális, kétdimenziós bábokat is. Fantasy-világokban leginkább az *oriental* vidékeken lehet gyakori az árnyjáték.

Bábjáték: Lásd előbb.

Bohóc: A középkorban főképp az uralkodóknak voltak hivatásos nevetetői (udvari bolond). Ők nem csak ostoba tréfákat követtek el, de gyakran csipőss megjegyzéseikkel, élceikkel, a maguk sajátos módján tanácsokat is adtak királyuknak. A fantaszyban elképzelhetőek vándorkomédiás bohócok is. Létezhet belőlük többféle. Artista bohóc: hatalmasakat esik, csetlik-botlik - rendkívüli ügyességre van szüksége, hogy az ilyen zuhanásokat sérülés nélkül megússza. A beszélő bohóc első sorban rímekkel, strófkákkal, viccekkel szórakoztatja közönségét. A zenébohóc saját építésű, összetett hangszerén játszik, szinte zenekart pótolva egymaga (erre kiválóan alkalmas lehet egy vándorló, krynni kontárnóm). A refríz bohóc az egyes produkciók között lép fel, mintegy átmenetként, az előző produkciót próbálja nagyképűen utánozni, természetesen mindig nevetésgesen felsül.

Botrány produkció: Csúf megjelenésű férfi, aki élő patkányok fejét harapja le, vagy éppen élő békát nyel, megbotránykoztatva a szegényeket. Legfeljebb egyszer nézte meg a jobbágy, de társai, akiknek elmesélte a produkciót, nem hittek neki, s ők is látni akarták a rettenetet.

Copfművész: A hajánál fogva lóg, és attrakciókat ad elő (lehet mellette egyensúlyművész vagy zsonglőr). Van köztük olyan, aki a bevonulásnál egy kisebb szekeret a hajával húz be a vásárba.

Egyensúlyművész: Hosszú rudakat, labdát egyensúlyoz. A produkció csúcsa, amikor székekből emelt tornyon áll, melynek elemei mindössze egy-egy lábbal támaszkodnak egymásra.

Erőművész: Hatalmas súlyokat megemelő, vasrudakat elhajlító, láncszagató mutatóványos. A középkorban összefonódott a pénzdíjas birkózással. Fantasy-világban lehet akár esetleg óriás termetű ork.

Erőzsonglór: Nagy méretű kőgolyókkal, farönkökkel zsonglórmutatóványokat végző vándorkomédiás. Ide tartozik az a mutatóványos is, aki három-négy méterről lezuhanó, mázsás súlyokat vállalva, tarkójával fog meg.

Fejszámoló művész: Középkorban nem létezik. Egyes fantasy-világokban elképzelhető, bár az egyszerű paraszt számára nem jelent különbséget, hogy valaki papíron, vagy fejben oszt el 853-at 16-tal.

Harapóművész: Kötelet, ritkábban fát harap át, rág el fogaival. Fantasy-világban ez inkább a szörnymutogatás része lehet, ahol orkot vagy trollt kényszerítenek hasonló produkcióra.

Kardnyelés: Középkorban ritka. Fantasy irodalomban gyakran lenge ruhába öltözött hölgyek adják el, sejtelmes zenei kíséret mellett.

Kardtánc: Nevezik haláltáncnak is, a talajakrobatika változata. A produkcióban a mutatóványosok látványos szaltókkal, kézenátfordulásokkal tarkított akrobatikus táncot járnak, nyelvükkel a talajba döfött kardokkal, késekkel nehezített terepen.

Késdobáló: Igen gyakori, az irodalomban még inkább, mint a valószínűség. Egyszerű esetben csak a céltábla a célpont. A véget a céltábla elé álló csodaszép hölgy körbedobálása izzó törrel, bekötött szemmel.

Kötéltáncos: Leggyakrabban közönségsalogató eszköz. A sátor és egy másik épület között kifeszített kötélre táncol, ugrál, míg alatta egy társa hangos szóval hívja a közönséget.

Lovas akrobatika: A medvetáncolathoz hasonlóan gyakori volt. Fantasy-világban elképzelhető, hogy messzi földről származó, lovas nomád népnél felnőtt harcos mutasson be szemképrázató trükköket. Száguldó lóról, bekötött szemmel célba lövés ijással, vágótáncos lovonnal felállás, a ló hasa alatti átbújás, stb. Lehet akadálylovaglás is: magas gátakon, tűzkarikán átvágás.

Mimikus: A fantasyben elképzelhető. Lehet hangutánzó művész vagy tökéletes mimikus, aki hangot, mozgást is utánoz. Célja ismert személyek kifigurázása.

Némajáték (pantomim): Sok gyakorlást igényel, elsősorban közönségsalogató produkció.

Oszlop-akrobaták: Az 1880-as években jelent meg Európában az arab ugrók sajátos mutatóványa. Egymás vállára felálló artisták két vagy több tornyot építenek, s az egyikről a másikra ugranak. Az alsó tartóembernek döbbenetes erővel kell rendelkeznie, hiszen létezett tíz emberből álló oszlop is!

Ökölvívó, birkózó: Talán a leggyakoribb látványosság a középkorban. A pódiumra kiálló, lehetőleg nem túl nagy termetű, de kiváló verekedővel bárki megküzdehetett. Győzelem esetén komoly összeget nyerhetett, de ez szinte sohasem következett be.

Ritkaság mutogatás: A középkorban is gyakori volt, de a fantasyben még könnyebben elképzelhető. A torzómutoztatással (lásd később) elmenthető a ritkaság mutogatás egészséges, de az adott tájon ismeretlen lények pódiumra állítását jelenti. A középkorban ez jelenthetett néger férfit, vagy kínai szépséget, de a zsiráf, oroszlán, vagy a krokodil mind-mind döbbenetet váltott ki a középkori Európa emberéből. Hoz-



zá kell tennünk, hogy a vándorkomédiás nem riadt vissza a lóditástól. Bemutattak például egy 187 éves férfit, aki valószínűleg csak egy 93 éves aggasztán volt.

Fantasy környezetben a ritkaságok száma igen nagy. Trollok, pegazusok, vizisellők, stb.

Szellemidéző: A középkor embere a végletekig babonás volt. Könnyű dolga volt a szélhámosnak, aki szellemidézőnek adta ki magát, s lehetővé tette a parasztnak, hogy beszéljen elhunyt rokonával. Más előadók tükrökkel és lencsékkel áttetsző szellemalakot varázsoltak a pódiumra, aki nem volt más, mint egy cafatos ruhába öltözött, a sátor mögött rejtő mutatóványos. Ekkor a „Nagy Mágus”

parancsokat adott a szellemnek, felfedette vele a jövő év titkait, stb. A mutatóványos suttyogását fémtölcsérral torzították el. A fantasyben nyilvánvalóan lehetséges, hogy a szellemidéző valódi varázsló legyen.

Szemfényvesztő: Tárgyakat eltüntető, majd előkerítő művész. A középkor embere viszonylag egyszerű trükköknek is könnyen bedőlt, és „Mágus”-ként tisztelte a vándorkomédiást. Fantasyben lehet, hogy illuzionista vagy varázsló valós trükköket adjon elő. Ez csak attól függ, mennyire gyakori, nyíltan gyakorolható a mágia.

Talajakrobata: Szemképrázató ugrásokat, gurulásokat előadó, elképesztő hajlékonysággal rendelkező mutatóványos.

Torzó: A középkorban is előfordult, bár nem volt annyira gyakori, a torzszülöttek, deformáltak attrakcióként mutogatása. Leggyakoribb az óriás vagy törpe. Enyhébb formái a szakállas nők, ragyástartúiek; vadabb változata a háromlábú gyerek és kakas, kétfejű ember, mellső lábuk nélküli csikó, stb.

Tűzijáték: Leginkább figyelem felkeltőként használták. Fantasy-világban a mágia létezése különös hangsúlyt adhat a tűzijátéknak. Elképzelhető, hogy több varázsló közös erejével formába önti a tüzet, akár rövidebb jelenetek is eljátszhatók tűzalakokkal. Ez azonban csak olyan világokban javasolt, ahol gyakori a mágia, s ott is inkább csak uralkodók, gazdag nemeseink ünnepein.

Tűznyelő: A mutatóványos égő anyagot érint testéhez, gyakran ajkához, előfordul a parázsló színpad harapó művész is. Gyakori a tűzokádó - magas koncentrációjú alkoholgőzt fúj szájából, melyet meggyújt.

Tűzön táncoló: Izzó színen vagy fán táncoló mutatóványos.

Vándorszínház: Azért került bele a felsorolásba, mert bár legtöbbjük kimondottan csak színelőadással foglalkozott, akadt mutatóványos trupp, mely elő-elő adott egy-egy darabot. Ezekkel a színművekkel inkább megnevetetni akarták a közönséget, és a színészi játék sem volt éppen művészi.

A fantasy-világban természetesen, ha akarjuk, a lehető legkomolyabb művészi előadással fokozhatjuk a vándorszínház produkcióját.

Vasember: Rendkívüli képességű mutatóványos; mellén, fején köveket törnek szét porllyal, torkával dárdát hajlít meg.

Viadal: Kakasviadal, gladiátorgála, stb. Valóságban független a vándorkomédiásoktól. A fantasyben elképzelhető „A szörnyűséges és kiméletlen trollok véres küzdelme”, mint mutatóványos produkció, mely arra épít, hogy az egymást szétszaggató trollok a mély sebeket, csontolt testrészeket úgyis regenerálják.

Zsonglór: Golyókat, pénzérméket, farudakat dobáló mutatóványos. Gyakran többen dolgoznak össze. Különleges, keleten gyakori változata a lábzsonglórözés.

VÁNDORKOMÉDIÁS PARTI

Mint már a cikk elején említettük, az országutak vándorai, a mutatványosok sokban hasonlítanak a kalandozókhoz. Ha úgy akarjuk, akár mutatványosokból álló partit is létrehozhatunk. Ezzel megoldjuk a Mesélők leggyakoribb problémáját, hogyan tartsák egybe a partit, s mellesleg azt is rögtön megmagyaráztuk, miért utaznak megállás nélkül új és új vidékekre hőseink.

A kasztokat ekkor érdemes specializálni, bevezetni, hogy minden karakter valamilyen kit-be tartozzon. Ezek a karaktertípusok kimondottan vándorkomédiások, néhány ilyen már szerepel a TSR Játékosok Könyvét kiegészítő sorozatában (zsonglőr, bohóc, akrobata, stb.), ezeket módosítva könnyen kidolgozhatunk bármilyen mutatványost.

AZ ARANYSAS TÁRSULAT

Az alábbiakban egy, a fantasy világában elképzelhető komédiás csapat leírása következik. Ez a rész csak Mesélőknek szól!

Történet: Az Aranysas rendkívül sikeres, sokat megélt trupp. Nevüket egy uralkodótól származó, díszes, arannyal futtatott sasról kapták, melyet vezetőjük lakókocsijának elején csodálhat meg a nézősereg. A társaság már több, mint tíz esztendeje járja a világ útjait, megszámlálhatatlanul sok mérföldet hagytak maguk mögött, s számtalanszor léptek fel. Bár uralkodók előtt is megmutatták képességeiket, elsősorban a szegények szórakoztatói.

AZ NPC :

MALEN MORAMAAR

A trupp vezetője

5. szintű harcos/7. szintű illuzionista (specialista varázsló)
Semleges jó

Erő: 15, **Ügyesség:** 17, **Egészség:** 14, **Intelligencia:** 17, **Bölcsesség:** 14, **Vonzóerő:** 11

Védettség (AC): 4 (Ügyesség, +3-as védőgyűrű)

Mozgás: 12

Életerő: 38

THAC0: 16

Támadások száma: 1

Sebzés/Támadás: fegyvertől függ

Különleges támadások: nincs

Különleges védekezések: nincs

Varázslatellenállás: nincs

Varázstárgyak: Ring of Protection +3, Short Sword of Quickness (+2)

Memorizálható varázslatok: Négy 1. szintű, három 2. szintű, két 3. szintű, egy 4. szintű (plusz szintenként egy illuzionista varázslat).

Malen Moramaar egy kicsiny, tengerparti városban, nemtelen bodnármester fiaként született. Apja elvárta, hogy az ő mesterségét folytassa. Malen azonban nem volt igazán jó segéd, szívesebben mulatta idejét a város vele egykorú suhancai között. Életének fordulópontját is egy kikötői kocsmában eltöltött, éjszakába nyúló dári-dó jelentette. Az asztalra borulva, részegen hortyogó, erős testalkatú fiú kiválóan megfelelt annak a néhány kalóznak, akik tengerészeket raboltak hajójukra aznap este.

Amikor Malen feleszmélt részegségéből, egy hajón találta magát. Hamar rádöbbsent helyzetére, nem egy történetet hallott már a hajóikra embereket rabló kalózkokról. Tudta, engedelmesen kell robotolnia, ha nem akar búcsút mondani a napvilágnak.

Életének elkövetkező három évét tengeren töltötte. Az első időkben szinte rabszolgaként kezelték: hajópadlót súrolt, vitorlát foltozott. Később, amikor egy tengeri ütközetben jeleskedett, a kapitány bevette a kalózok közé. (Malen a harcban az életét védte, s amikor a kapitány

felajánlotta neki a lehetőséget, hogy csatlakozzon a kalózok közé, tudta, hogy a kalózelet vagy a halál között választ)

Három év múlva a kalózhajó egy kicsiny szigeten kötött ki; mint Malen megtudta, ez a sziget a tenger kalózságának egyfajta találkahelye. A szigeten város állt, ahol mesteremberek műhelyei, kocsmák és bordélyok sorjáztaak, sőt, egy templom is helyett kapott. Malen szerencsésére hajójának kapitánya egy párbajban halálos sebet kapott, mielőtt újfent útnak indulhattak volna. A fiatal kalóz a szigeten maradt; számtanulását kamatoztatva, a körülményekhez képest kiválóan megélt és hálát adott istenének, amiért felhagyhat a mérszárlással, mely velejárója volt kalózeletének.

Hosszú éveket töltött a városban. Minden vágya az volt, hogy elhagyhassa a szigetet, ám ez szinte lehetetlen volt: egyrészt nemigen akadt kalózhajó, mely békés partokon is kikötött, másrészt Malen nem tudhatta, nem akasztanák-e fel rögtön, amint civilizált helyre teszi a lábát.

Ezen az apró szigeten ismerkedett meg Sikonellel, az idős illuzionistával. Az öreg a kalózkoknál raboskodott, akik váltságdíj reményében ragadták magukkal. Csakhogy Sikonel egyetlen fukar rokona sem volt hajlandó pénzt adni érte. Malen és az öreg barátságot kötöttek, a varázsló számos trükkre megtanította az unatkozó kalózt. Évekkel később, amikor híre jött, hogy a trónörökös születése miatt a boldog apa amnesztiát adott a bűnös kalózkoknak is, a két férfi közösen dolgozta ki szökésük tervét.

Malen visszatérve a szárazföldre, nem találta a helyét. Nem a tengert hiányolta igazán, sokkal inkább a kalandokat, a veszélyeket, melyekkel megtanult együtt élni. Miután Sikonel, az öreg mester meghalt, Malen csatlakozott egy vándorkomédiás társulathoz.

Hosszú, hosszú éveken át járta az utakat a társulattal, s lassan egyre fontosabb és fontosabb szerep jutott a számára. Ma ő az Aranysas társulat vezetője.

Leírás: Malen Moramaar magas, szikár férfi. Bár haja őszül, mozgása még mindig könnyed, tartása egyenes. Kiugró pofacsontja és acél-szürke szeme jellegzetessé, nehezen elfelejthetővé teszi arcát.

Kedveli az elegáns öltözeteket, színekben a sötétkéket és a feketét.

Jellem: Malen bőbeszédű férfi, egyedül kalóz múltja tabu téma a számára. Truppjának megbízható vezetője, fortélyos fickó, aki ha egyenes úton nem tud érvényt szerezni jogos kívánságainak, akkor hajlamos megkerülni a törvényt.

Mutatványok, feladatok: Malen több feladatot ellát a truppon belül. Ő az, aki a csoport bevonulásánál hangos szóval felhívja a figyelmet az elképesztő produkciókra, melyeket megcsodálhat a nézősereg, ha befizeti a belépőt. Ő a kis csoport pénzügyese is, nyilvántartja a bevételt, kiosztja mindenkinek a neki járó részt.

A porondon, mint szemfényvesztő lép fel. A számos trükkön kívül varázslataival is elszórakoztatja közönségét.

Varázslatok:

1. szint: Audible Glamour, Cantrip, Change Self, Charm Person, Detect Magic, Hypnotism, Phantasmal Force, Read Magic, Sleep.
2. szint: Blindness, Blur, Deafness, Hypnotic Pattern, Invisibility, Magic Mouth, Strength.
3. szint: Blink, Hold Person, Item, Spectral Force, Wraithform.
4. szint: Confusion, Dimension Door, Hallucinatory Terrain, Improved Invisibility, Massmorph, Polymorph Other, Polymorph Self.

ORUN TALVEIN

A trupp erőembere

9. szintű harcos

Semleges

Erő: 18 (50), **Ügyesség:** 12, **Egészség:** 16, **Intelligencia:** 12, **Bölcsesség:** 13, **Vonzóerő:** 11

Védettség (AC): 10 (lemezvértel: 3)

Mozgás: 12

Életerő: 82

Advanced Dungeons & Dragons

2nd Edition

THAC0: 12 (Erő: +1)
Támadások száma: 3/2
Sebzés/Támadás: fegyvertől függ
Különleges támadások: nincs
Különleges védekezések: vasszervezet
Varázslatellenállás: nincs
Varázstárgyak: nincs



Történet: Orun Talvein - bár élete rendkívül kalandos - története könnyen összefoglalható.

Az Aranysasok erőmbere vándorkomédiások között született. Apja pénzért verekedett a piacokon, anyja kötéláncosnő volt. Orunt kis korától kezdve arra nevelték, hogy mutatványos legyen. Szinte el sem tudja képzelni, miként lehet máshogyan élni.

Első pénzdíjas ökölvíadala 14 éves korában esett meg. Ekkor vele egykorú kamaszokkal mérte össze erejét. Igazán 20 éves korától kezdett el az ökléből élni. Ekkortájt vette át lassan kiöregedő apja helyét a ringben.

Éveken át küzdött; volt úgy, hogy egy nap húsznál is több viadalra hívták, s életében mindössze kétszer szenvedett vereséget. Rendkívüli erején és tapasztalatán kívül jelentős szerepe volt ebben annak is, hogy a bíró mindig az apja volt (a ringharc szabályait lásd később).

Orun Talvein korán feleséget választott magának, az apja által vezetett kicsiny mutatványos csoport egyik tagját. Boldogságuk nem volt hosszú. Anabella a házasságot követő második évben meghalt, amikor megszülette fiukat: Haul Talveint.

Miután Orun apja megöregedett és letelepedett, feloszlott az általa vezetett csoport. Orun és Haul ekkor néhány éven át kettesben járták a világot, öklük erejével tartva fent magukat. A véletlen úgy hozta, hogy Orun és Malen találkoztak egy piacon - az élete delén lassan túllépő izomember és fia úgy határoztak, csatlakoznak a ravasz szemfényvesztőhöz.

Leírás: Orun már túl van a negyedik X-en. Már nem ökléből él, ahhoz már eljártak felette az évek, túlságosan lelassult. Egykor mogyoróbarna haja őszbe vegyül, homlokán mély barázdákat hagyott az idő. Ereje azonban nem csökkent, még ma is elképesztő mutatványokra képes.

Ha belép egy fogadó ajtaján, rögvest csend támadt: hét láb magas, elképesztően széles vállú, robosztus alkat; tekintélyt parancsoló megjelenéssel bír.

Jellem: A hatalmas termetű, acélizmú erőember a végtelenségig békés, nyugodt fickó.

Harc: ha csak teheti, kerüli a harcot. Ha a szükség úgy hozza, inkább egy ütessel leteríti ellenfelét, semmint fegyveréhez nyúljon. Amennyiben kénytelen fegyveres harcba bocsátkozni, akkor egy öreg pallost forgat, és magára ölti ütött-kopott lemezvértjét.

A rengeteg ring-harc különleges képességgel ruházta fel: pusztakezes ütessel nem lehet kiütni (nincsen százalékos esély).

Mutatványok, feladatok: Orun, a vasember - így jelenti őt be Malen, mielőtt a pástra lép. Mutatványai kettősek, egyrészt óriási súlyokat emelget, vasdarabokat hajlít meg, másrészt fia köveket tör szét hátán, hasán egy hatalmas porólyllyel.

HAUL TALVEIN

Erőzsonglőr
 7. szintű harcos
 Semleges jó

Erő: 18 (30), **Ügyesség:** 17, **Egészség:** 16, **Intelligencia:** 14, **Bölcsesség:** 11, **Vonzerő:** 14

Védettség (AC): 7 (lángingben: 2)

Mozgás: 12

Életerő: 62

THAC0: 14 (Erő: +1)

Támadások száma: 3/2

Sebzés/Támadás: fegyvertől függ

Különleges támadások: nincs

Különleges védekezések: nincs

Varázslatellenállás: nincs

Varázstárgyak: nincs

Történet: Hault, mint olvashattuk, apja nevelte fel. Ugyanolyan kiképzésben részesítette, mint amit maga is kapott apjától. Hozzájuk hasonlóan, Haul is egészen fiatalon kezdett pénzért küzdeni.

Élete nagyot változott, mióta csatlakozott Malenhez. Az Aranysas társulat nem tart pusztakezes viadalokat, csak ha másként nem képes pénzhez jutni.

Leírás: Haul egy évvel múlt húsz, külsőre épp olyan, mint apja volt ilyen korában; megnyerő mosolyú, karcsú derekú, elképesztően széles vállú férfi.

Mogyoróbarna, enyhén hullámos haját hosszúra növesztette, ami „barbáros” megjelenést kölcsönöz neki.

Jellem: jókedélyű, tréfás fickó. Megbízható és végtelenül becsületes. Két gyengéje van - egyrészt bármilyen bolondságba könnyű bele-rángatni, másrészt bolondul a szebbik nemért.

Mutatványok, feladatok: Kedvelt mutatványa, amikor több kőgolyó-bissal egyensúlyoz, zsonglörködik. Az erő és ügyesség ilyen megdöbbentő ötvözése mindig elkápráztatja a közönséget.

Néha apjával együtt lép fel. Legszebb produkciójuk a következő: Haul feláll apja vállára, aki az előtte levő emelvényről leemel egy hatalmas kőkoloncot, majd könnyedén feldobja fiának, aki azt egyik kezével elkapja, lassan átgördíti nyaka mögött, és másik vállánál leejti apja felé. Orun, mielőtt még az első kő leesne, egy újabbat dob fel fiának. Haul a fent levő koloncokkal zsonglörködik és apja vállán egyensúlyoz, Orun pedig a leejteteket kapja el könnyedén és dobja vissza a fiának.

Ritkán, amikor egy-egy piac egyáltalán nem termel pénzt, Haul pénzdíjas ökölvíadalra is kiáll. Ekkor Malen kihirdeti, hogy bárki megvívhat a messi földről származó bajnokkal, és ha legyőzi őt, 50 arany üti a markát.

Magát a mérkőzést Orun vezeti le. A küzdelem három menetből áll, egy menetnek akkor van vége, ha valakinek a lábán kívül valamilyen más testrésze is földhöz ér. A menetet az veszti, aki a földhöz ért. Egy-egy menet között egy perc telik el (azaz ennyi ideje van magához térnie a leütöttnak). Az a győztes, aki többször leüti ellenfelét. Természetesen, nem használnak kesztyűt.

Ha másképpen nem megy, Malen, Orun és Haul eljátssza a feljebb leírt „verekedés a piacon, befejezve a ringben” trükköt is.

KARNUISS

gnóm állatidomár
 6. szintű tolvaj
 kaotikus jó

Erő: 11, **Ügyesség:** 17, **Egészség:** 12, **Intelligencia:** 13, **Bölcsesség:** 15, **Vonzerő:** 13

Védettség (AC): 4 (gnóm bőrvért + Ügy. bónusz)

Mozgás: 6

Advanced Dungeons & Dragons

2nd Edition

Életerő: 22

THAC0: 18 (lő- és hajítófegyverekre +2)

Támadások száma: 1

Sebzés/Támadás: fegyvertől függ

Különleges támadások: nincs

Különleges védekezések: nincs

Varázslatellenállás: nincs

Varázstárgyak: Ring of Animal Friendship, Pouch of Accessibility
Tolvajképességek: Zsebmetzés 55%, Zárnyitás 55%, Csapda ker./eltáv. 55%, Lopakodás 55%, Rejtőzés 50%, Hallgatózás 30%, Mászás 75%, Olvasás 30%.

Történet: Karnuiss egy kicsiny gnóm-faluban született. Szüleinek igen sok gondot okozott szeleburdiságával, pajkosságával. Kamaszkorában egymaga több bajt hozott a falura, mint vele egykorú társai összesen.

Az égetnivalóan rossz kölyök éppen a falut körülölelő bozótban rejtőzött, valami csínyen törve a fejét, melynek áldozata a falucska polgármestere lett volna, amikor puffanásokra és csattanásokra figyelt fel.

A zaj forrása egy tisztás volt, melyen az Aranysas társulat az éjszakát töltötte. A gnóm suhanc megbűvölten figyelte a rendkívüli erejű Talveineket, de igazán Malen szemfényvesztő trükkjei kötötték le a figyelmét. Látott már a falujában azelőtt is illuzionista trükköket, de amit az az ismeretlen, különös ruhákba öltözött férfi produkált, minden képeletet felülmúlt. Karnuiss mindig is gyorsan döntött, most se tette másként. Kisértelt a bozótosból, megállt a döbönt Malen előtt, és tört közös nyelven megkérte őt, tanítsa meg a fogásokra.

Malen tisztában volt azzal, hogy tovább emelhetné vándorkomédiás trüppjának vonzerejét, ha egy gnómot is bevenne a társulatba, feltéve, ha az képes valamilyen produkciót bemutatni. Cselesen azt mondta a gnóm suhancnak, hogy először ő mutasson valamit. Karnuiss ekkor kedves pajtását hívta segítségül, az általa idomított mókust, Aranyszemet. Amikor Malen látta, mi mindenre képes a hihetetlenül intelligens kis jószág, megpróbálta rábeszélni Karnuissra, hogy maradjon a társulatnál, hiszen hosszú időbe telik, míg mindent megtanít neki. Az először megszeppenő gnóm ifjonc csak lassan adta be a derekát, de végül Malen okos szavai elérték a megfelelő hatást.

Leírás: Karnuiss gnóm mértékkel mérve még most is csak suhanc. Haja fehér, amiért sok ember úgy gondolja, idős teremtménnyel van dolga, amit Karnuiss - okosan - nem cáfol meg, hiszen így sokkal nagyobb tekintélyre tesz szert.

Gnómokra jellemzően hatalmas orral rendelkezik, testmagassága nem éri el az egy métert. Gnóm készítésű, ezernyi zsebbel, csattal és szíjjal ellátott bőrpáncélt visel. Legfőképp a gyűrűt, melynek varázserőjével megbarátkozhat az állatokkal, jobb kezének mutatóujján hordja. Bőrvértje ezernyi zsebének egyikébe rejti feneketlen erszényét (pouch of accessibility), mely telis-tele van az elcsent tárgyakkal.

Jellem: Karnuissnak még mindig nem nőtt be a feje lágya. A trüppöt rendszeresen bajba keveri, Malen már nem egyszer haza akarta küldeni őt, de minden alkalommal megesett a szíve a magát feltűnően szegényenlő gnómon.

Karnuissra nehéz haragudni. Bár mindenkit megtreftál, és treftái bizony nem egyszer durvák, megnyerő egyéniségével mégis mindig megússza a verést.

Mutatványok, feladatok: Karnuiss mókusával, Aranyszemmel lép fel. Aranyszem igen intelligens (8), ruhát visel a testén, és a színpadon egy számára kiépített, egyik oldalán nyitott

szobában produkálja magát (tányérból, kést használva étkezik, megágyaz magának, majd lefekszik aludni, stb.). Karnuisson kívül senki sem tudja, még a trüppön belül sem, hogy Aranyszem valójában nem mókus, hanem *kercpa* - egy intelligens, mókusformájú erdei lény.

MAROYAN

Kardtáncos, késdobáló, talajakrobata, kötél-táncos
 9. szintű tolvaj (bérnyilkos)
 semleges gonosz

Erő: 15, **Ügyesség:** 18, **Egészség:** 16, **Intelligencia:** 15, **Bölcsesség:** 15, **Vonzóerő:** 12

Védettség (AC): 6 (szegecselt bőrvértben: 3, varázsköpennyel: 1)

Mozgás: 12

Életerő: 40

THAC0: 16 (lő- és hajítófegyverekre +2)

Támadások száma: 1

Sebzés/Támadás: fegyvertől függ

Különleges támadások: nincs

Különleges védekezések: nincs

Varázslatellenállás: nincs

Varázstárgyak: Potion of Gaseous Form, Cloak of the Bat
Tolvajképességek: Zsebmetzés 20%, Zárnyitás 40%, Csapda ker./eltáv. 20%, Lopakodás 70%, Rejtőzés 50%, Hallgatózás 20%, Mászás 00%, Olvasás 00%.

Történet: Maroyan múltját kevesen ismerik, az Aranysasból senki sem. Egy nagyváros lepusztult szegénynegyedében született, utcagyerekként élt egy „árvaházban”. Ezt a menhelyet a helyi tolvajcéh tartotta fent, és lakóinak meg kellett dolgozniuk azért, hogy ott maradhassanak.

Maroyan útja innen egyenesen a tolvajcéh tagság felé vezetett. A fűge kezű, kíméletlen, de behízelgő modorú suhanc gyorsan lépett felfelé az alvilági ranglétrán. Az ív azonban megtört, amikor Maroyan a felcsillanó lehetőséget megragadva, elhagyta a tolvajcéhet és inkább a bérnyilkosok közé állt.

Jelenleg is munkáját végzi, az, hogy mutatványosnak adja ki magát, csak álcázás. Pontos célját, áldozatának nevét csak ő tudja.

Leírás: Maroyan valamivel alacsonyabb 180 centiméternél, haja egyenes szálú, fekete, válláig ér. Szeme sötét színű, arcvonásai élesek, szemöldöke dús.

Járása ruganyos és nesztelen. Ő az egyetlen az Aranysas társulatban, aki mindig fegyvert visel: tőr-kardjától egy pillanatra sem válik meg.

Jellem: Maroyan igazi egyéniségét nem ismerik a mutatványosok. Malennél az egyik piacon jelentkezett, egy rövid bemutatóval győzve meg őt arról, hogy érdemes bevenni a csapatba. Múltját „őszintén” elmesélte, egyedül azt hagyta ki, hogy a menhely, ahol nevelkedett, tolvajoké volt, s hogy ő valójában egy bérnyilkos klán tagja.

Társai hallgatag, engedelmes férfiak ismerik. Egyedül Malen az, aki gyanakszik valamire, de semmi konkrét tettet nem bizonyítja a sötét érzéseket.

Mutatványok, feladatok: Maroyan többször fellép minden előadáson. Remek kötél-táncos, elsőosztályú tőr-dobáló, kiváló talajakrobata. Legnagyobb sikerű produkciója, amikor markolatukkal a földbe döfött kardok és kések között mutat be ugrásokat, szaltókat, kézen átfordulásokat.

Massár Máttyás



Jómagam mindig is mély ellen-szenvvel viseltetem a bocsánatké-réssel induló cikkek, levelek iránt. Ennek ellenére a mostani, bemu-tatkozásnak szánt írományomat mégis efféle bevezetővel kell kez-denem, hisz igen régóta ígéretünk egy kártyás játékot, amire sokan már türelmetlenül várnak. Igen, a Mítoszról van szó, aminek a meg-jelenését „kicsit” elhamarkodva áprilisra ígértük. Azóta eltelt né-hány hónap: eljött a nyár, megje-lent két új szerepjáték magyarul, tucatnyi rendezvényt szerveztek kis hazánk legváltozatosabb pontjain, Mítosz ezzel szemben nincs. Hivat-kozhathatnék most a Magyarországon uralkodó kaoszra, a mindent és mindenkit gáncsoló bürokráciára vagy a hajmeresztő nyomdai árak-ra, de nincs értelme ködösíteni: a késés fő oka kezdeti tapasztalatlan-ságunk és naivitásunk. Épp ezért ünnepélyesen elnézést kérek min-denkitől és teszek még egy végső ígéretet: a Mítosz legkésőbb au-gusztus végén meg fog jelenni. Ha kell, bevezetjük az Impériumon be-lül a 24 órás műszakokat, de ehhez a határidőhöz már mindenképp tar-tani fogjuk magunkat.

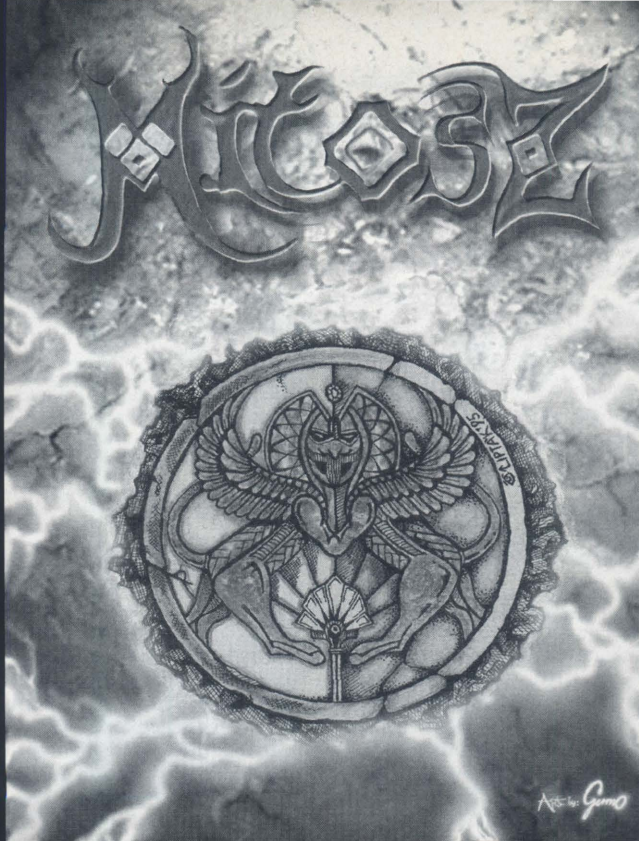
Egy szó mint száz: a Mítosz rövidesen megjelenik, s az Imperium felszabaduló erőit néhány más, hasonlóan ígéretes terv megva-lósítására fogja fordítani. Először is szeretnénk mihamarabb kiadni az első 15 lapos kiegészí-tő csomagot a Mítoszhoz, amiben jó néhány új lappal is találkozhatok majd. Szándékunkban áll egy kártyajáték-klub megszervezése is, ahol a műfaj rajongói nyugodt és kultúrált körül-mények között játszhatnak, cserélgethetnek.

A továbbiakban a kártyás játékok mellett könyvkiadással is foglalkozunk majd. Az Imperium olyan nagyhírű szerzők műveit sze-retné megjelentetni, mint Raoul Renier, Wayne Chapman, Dale Avery és Gáspár András. Az első megjelenő könyvünk a már klasszikusnak számító Kialts Farkast! folytatása lesz, ami sze-rintem már eleve egy kisebb szenzáció! Erősen gondolkodunk még egy magyar nyelvű szerep-játék kiadásán is, de ez a dolog még csak öt-let-szinten áll. Ami viszont tény: az Imperium Bt. megnyitotta a Pantheont, az első magyar sze-repjáték és fantasy csomagküldő szolgálatot, ahol igen kedvező áron megrendelhetitek a leg-újabb külföldi és magyar kiadványokat, köny-veket. Bővebb információért és katalógusért a Pantheon, Bp. 1462 Pf. 647 címre írjatok.

Egyelőre ennyit terveinkről s ötlete-inkről, remélem a következő Rúnában már té-nyekről is be tudok számolni. Ezentúl ugya-nis kétoldalas rovatunkkal rendszeresen je-lentkezünk majd a Rúna hasábjain.

AZ IMPERIUM Bt.

Az alábbi Mítosz ismertető a szabálykönyv alapján készült. A kissé száraz stílus miatt sen-ki se bosszankodjon: célunk az érthetőség és tömörség volt (meg persze az is, hogy befér-jünk két oldalra). Az alábbi cikk tartalmazza a Mítosz jóformán teljes és végleges szabály-rendszerét, úgyhogy ez alapján már minden-ki pontos képet alkothat a játékról.



A JÁTÉK KEZDETE

A játékosok leteszik maguk elé főistenüket. Jelölik dobókockával vagy zsetonokkal kezde-ti Szféra-pontjaikat (továbbiakban: SzP), ezu-tán minden játékos kiválaszthat paklijából egy vezért, akit azonnal le is idézhet. Ezután a szembenálló felek megkeverik paklijukat és mindegyikük húz 7 lapot.

Ezt követően kockadobással eldöntik, hogy melyikük kezdi a játékot. A szerencsés játé-kosnak megkezdődik első fordulója.

MÍTOSZOK

A játék lapjait többféle képpen csoportosít-hatjuk. Az egyik, hogy milyen mítoszba tarto-zik az adott lap. Négyféle mítosz létezik: a



germán, a kelta, a hellén és a fantasy (ez utóbbi nem régmúlt idők mondáiból, hanem a nagyon-is újkeletű fantasy irodalomból építkezik). Bizonyos lapok (mint varázslatok, intrikák) függetlenek a mítoszoktól, ezeket semleges la-poknak hívjuk. (Az istenségek, hősök, szörnyetegek, hadak, né-pek, építmények és ereklék mindig mítoszhoz kötöttek, míg a tárgyak, fegyverzetek, varázsla-tok, intrikák és kataklizmák sem-leges lapok).

HATALOM-PONTOK

A játék végső célja 12 Hatalom-pont összegyűjtése. Természe-ten ehhez a számhoz nem kell me-reven ragaszkodni, a hosszabb üt-közeteket kedvelő játékosok nyu-godtan küzdhetnek akár 20-25 Ha-talom-pontig is. Ez esetben min-den Hatalom-pont után 5 lap le-het paklinkban, például egy 15 pontig tartó ütközetben a játéko-sok 75 lapos pakliból játszanak (ebbe a főisten is beleszámít).

Hatalom-pontjainkat hat-, tíz-, illetve húszoldalú kockákon érdemes je-lölni, de a zsetonos megoldást is használhat-juk. A Hatalom-pontokat lapjaink után a ki-játszásuk pillanatában kapjuk meg, s azok egé-szen addig meg is maradnak, míg a lap játé-kban van. Abban a pillanatban viszont, hogy a lap elpusztul, az érte járó Hatalom-pontokat azonnal elveszítjük. Amint valakinek össze-gyűlik a 12 Hatalom-pontja, azonnal véget ér az illető köre. Ekkor ellenfelei különféle kont-ra-kártyákkal és képességekkel megpróbál-hatják ellenfelük Hatalom-pontjait lecsökken-tetni (ha ez nem sikerül, a játék véget ér).

ÖLÉZÉS ÉS SZFÉRA-PONT (SZP)

A szférák a főistenek befolyását, hatalmát jel-zik, 1-6-ig változó skálán. Négy szféra léte-zik: haderő, varázserő, vagyon és intrika. A hadisteneknek nagyobb a haderejük, míg a ra-vasz, fondorlatos isteneknek az intrikájuk ma-gasabb. A főisten lapján szereplő Szféra-pont a kezdeti és egyben maximális SzP-je az adott főistennek. A lapok egy részét csak akkor te-hetjük le a pástra, ha leidézzük. Az ilyen lapo-con szerepel, hogy mennyi és milyen SzP az „áruk”. Főistenünk megfelelő Szféráját ennyi ponttal kell csökkentenünk ahhoz, hogy az adott lapot letehesük.

A négy szféra mindenkori értékét jelöl-ni kell a kártya négy oldalán. Ez lehetséges ha-toldalú kockával, megfelelő oldalra fordítva vagy akár zsetonokkal is.

VEZÉREK ÉS KÉPESSÉGEIK

A Mítosz három vezértípust ismer: istenséget, hőst és szörnyeteget. A játék folyamán a ke-zünkbe felhúzott vezéreinket leidézhethetjük a pástra, s egymás mellett gyűjthetjük őket, az ún. vezérsorba. A vezéreknél két jellemzőjük van: a szintjük és képességük. A szintet a lap jobb felső sarkában találjuk, ez mutatja a ve-



zér harci képességeit, fizikai erejét. A képesség a játék folyamán alkalmazható tulajdonsága a vezérnek. Némelyikükért a főistennek fizetni kell, míg mások "ingyen" vannak. A képesség a lap szövegében olvasható. A képességeket csak saját fordulón belül lehet használni, kivéve, ha a képesség kontra. A kontra képességek bármikor használhatóak. Ha vezérünk képességét aktivizáltuk, akkor a vezért el kell fordítani (el kell fektetni), és a képességet egészen addig nem használhatjuk, amíg a vezért vissza nem fordítjuk (erre a kör végén van lehetőség, de egyszerre csak egy vezért tudunk visszafordítani). A permanens képességek kivételek, ezek alkalmazása esetén a vezért nem kell elfordítani.

Mindhárom vezértípusnak van saját jellemzője:

- az istenségek azok a vezérek, kikhez ereklyék csatolhatók;
- a hősök párbajra hívhatnak egy ellenes vezért, de ekkor több támadás az adott körben nem indítható
- míg a szörnyeteget hadként is ki lehet játszani.

EREKLYÉK ÉS TÁRGYAK

Tárgyakat vezérekhez csatolhatunk, ereklyéket csak istenségekhez. Sem tárgyakat, sem ereklyéket nem cserélgethetünk vezéreink között, akihez csatoltuk, az haláláig megtartja a lapot. Ha a tárgy vagy ereklye tulajdonosát le kell vennünk a pástról, akkor a tárgy, illetve ereklye szintén a dobott lapok közé kerül.

Egy vezérnél tetszőleges számú tárgy lehet, de legfeljebb egy ereklye.

A páston levő tárgyak és ereklyék hatása akkor is érvényesül, ha vezérük éppen oldalra van fordítva.

NÉPEK ÉS UTAK

Minden fordulóban lehetséges egy nép letétele a pástra. A népek mindegyike Hatalompontot termel, mellyel közelebb segít minket a győzelemhez. Letételüknél azonban figyelembe kell venni útjaikat. Az út a nép-lap négy oldalán látható kis ábrával jelezve van. Van

olyan nép, melynek minden oldalán van útja, van amelynek három, kettő vagy csak az egyik oldalán.

Az első nép egyszerűen lehetővé teszi a pástra, a következőket azonban csak úgy tehetjük le, ha a lent levő népek valamelyik oldalán van út, melyhez a letenni kívánt nép megfelelő útját illeszteni tudjuk. Azaz, ha a letenni szándékozott népünknek felül és jobb oldalt van útja, akkor csak úgy tehetjük le, hogy ha egy másik népünknek alul (ekkor a felső úttal csatlakozik a nép) vagy bal oldalt (ekkor a jobb oldal fog érintkezni) van útja. Elég, ha egy ilyen kapcsolat létezik. Két egymás mellett levő nép között nem kötelező útnak lennie, ha más népekkel van oda-vissza csatlakozásuk. Minden útnak van védettség értéke (a rajta látható szám), ennek a letételben nincs szerepe, csakis a harcban.

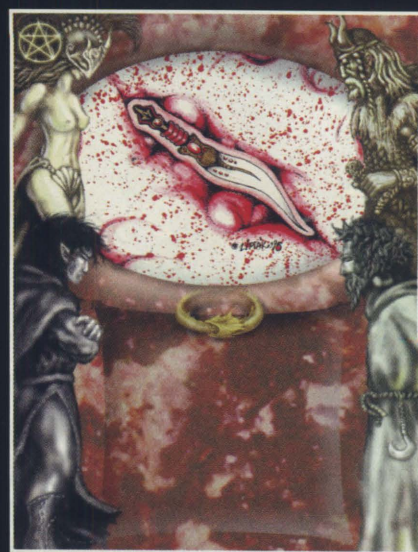
INTRIKÁK

A kijátszott intrika-kártyák a páston maradnak, s így hatásuk is állandó. Az egyetlen megkötés, hogy egyszerre legfeljebb 3 intrika kártya lehet játékban. Amint valaki egy negyedik intrikát is kirak, az eddig játékban lévő lapokat dobni kell s újra indul a "visszaszámlálás".

HARC

A Mítoszban kétféle harc létezik: a csata és a párbaj.

Csatát az ellenfél valamely népe ellen, bármely nem oldalra fordított vezérrel lehet kezdeményezni. A megtámadott megválasztja, hogy melyik vezérével védekezik, majd kezdetét veszi az ütközet. A megtámadott játékos nem köteles védekezni, de ekkor népe azonnal elpusztul. Ha csatában a támadó győz, akkor a védő nép megsemmisül, a védő vezér pedig visszavonul vezérsorába. A védő dönthet úgy, hogy feláldozza vezérét (az az a dobott lapok közé teszi), ekkor népe nem semmisül meg. A győztes támadó ezenfelül elveheti ellenfelének egy SzP-jét, mint hadi zsákmányt. Ha a csata a védő győzelmével zárul, akkor a támadó vezér a dobott lapok közé kerül.



Párbajt csak hősök kezdeményezhetnek. A játékos megnevezi a kihívó vezérét, majd rámutat ellenfelének egyik vezérére, akit párbajra hív. A csata tétje a két vezér élete: a vesztes a dobott lapok közé kerül. Mindkét típusú harc a következő képpen játszódik le:

miután a két vezér szemben áll egymással, a támadó tehet ki a kezéből egy lapot. Nem kötelessége, passzolhat is. Erre a védő válaszolhat egy másik lappal, majd ismét a támadó jön. A harc addig tart, amíg mindkét játékos nem passzol, ekkor az győz, aki seregének össz-szintje magasabb. Döntetlen esetén mindkét vezér hazavonul (és el kell őket fordítani).

A harcban használható lapok:

A hadak a sereg legfontosabb elemét képezik. A harcban két sorba (egymás alá, vízszintesen) kell elhelyezni őket. Letételük pillanatában kell eldönteni, hogy az első vagy a második sorba tesszük-e őket, ezen később nem változtathatunk. Az első sorban harcoló hadak csak szintjüket, míg a második sorban harcolók csak képességüket használják.

A fegyverzet lapok nem kötődnek sorhoz, egymás alatt gyűjthetők a hadak mellett. Szintjük és képességük is érvényesül. Fegyverzet lap csak akkor tehető ki, ha legalább egy had van a seregünkben!

A varázslat lapokat csak akkor tudjuk használni, ha legalább egy varázsló van a seregünkben. Minden lapon jelölve van, ha tud varázslatokat használni.

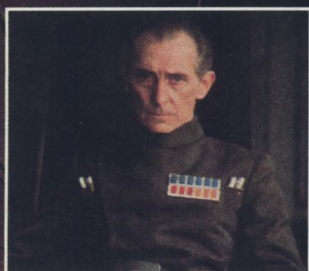
Csata esetén figyelembe kell venni még a megtámadott nép erejét is, attól függően, hogy a támadó vezér melyik úton közelítette meg a népet. Ugyanis csak olyan népet lehet megtámadni, melynek van szabad útja. Két egymáshoz csatlakozó út zártnak minősül.

A harc végén a harcban részt vett lapok közül a fegyverzetek, hadak és varázslatok az ütközet végkimenetelétől függetlenül a dobott lapok közé kerülnek. A győztes vezér (tárgyával és ereklyéjével) egyetemben hazavonul vezérsorába. A vesztes vezér csata esetén, ha védő volt hazavonul (tárgy + ereklye szintén) és elfordul vagy ha feláldozza játékosát, akkor a dobott lapok közé kerül. Ha támadó volt, vagy párbajban veszített akkor a dobott lapok közé kerül. Figyelem: oldalra fordított vezérrel nem lehet se támadni, se védekezni.

T.J.

A HALÁLCSILLAG

T H E D E A T H S T A R



*Birodalmi Őfelségének,
Palpatine Császárnak
Tarkin Kormányzótól
Sesuvanna Szektor, Eriadu
A Birodalmi Biztonság elő-
sitésének ügyében*

Felség, nemrégiben lettem figyelmes arra, hogy az eddig csupán elszigetelt világokon érzékelhető csendes moraj a civilizáltabb rendszerekre is kiterjedt, mi több, kormányellenes megnyilvánulásokká fajult. Őfelsége számára talán alaptalan pletykák felemlegetésének tűnhet a hír, ám néhány rendszerben fegyveres ellenállásról is hallani.

A helyzet, melyet csak tovább ront néhány forrófejű szenátor, aki egyre nyíltabban érzékelteti ellenszenvét felséged tevével kapcsolatban, megköveteli, hogy gondosan kidolgozott és hosszú távon hatásos övintézkedéseken kezdjünk gondolkodni. Számomra például nem csekély gondot jelent, hogy a kalózhajók üldözését lehetetlenné teszi a szomszédos szektorok közötti diplomáciai rés, melyen keresztül lépni sajnos mind a mai napig jóval több időt igényel, mint a kalózsok menekülése a legközelebbi szektorba, egy közönséges hiperugrással. Valahányszor ilyen helyzetbe kerülünk, meg kell vívunk a szomszédos Moff aggályai. Amennyiben az innen-onnan felbukkanó ellenállók szervezett egységként lépnek fel, minden bizonnyal alkalmazni fogják büntetéseik bevált módszereit. Végzetes könnyelműség volna ilyen előnyt biztosítani, akár a legkisebb felkelő csapat részére is.

Noha a Birodalmi Flotta Őfelsége jóvoltából hihetetlen tempóban növekszik, így is minimális az esélye annak, hogy mindenütt jelenlévő, áttörhetetlen biztonsági erőt sorakoztassunk fel egy esetleg több rendszer által is támogatott, szervezett felkelés előtt. Évek, ha nem évtizedek távolságában vagyunk egy olyan haderőtől, amely minden rendszert és világot egy-egy, egyforma figyelemmel tudna kordában tartani.

Ezért az alábbiakban néhány javaslatra bátorodom felhívni Őfelsége figyelmét:

Gyors és szisztematikus reakcióként a felkelés mielőbbi elfojtására, a Felsőszektorok kialakítását ajánlanám – szektorokét, melyek olyan rendszerekből állnak, ahol a felkelés magja termőföldre talált, továbbá olyanokból, melyek kapcsolatban állnak ezekkel. A Felsőszektorokat az eredeti szektorok határainak figyelembe vétele nélkül hoznánk létre, szabad átlépési joggal minden elavult politikai határ fölött. Így a Felsőszektorok erői a megfélemlítő sebességgel reagálhatnak a fenyegetésre.

Néhány tucat kisebb göcöt semlegesíteni jóval egyszerűbb és kevésbé megerőltető feladat, mint felszámolni egy jól szervezett ellenálló-központot. Mivel a Felsőszektorok a problémás rendszerekkel foglalkoznának, a felorázkotott haderőnek is ütközésképesnek kell lennie: úgy vélem, három Szektor Egység erre elegendő volna.

Egy adott Felsőszektor parancsnokságát egyetlen személynek kellene ellátnia, aki közvetlenül Felségeddel tartaná a kapcsolatot. Ezzel áthidalnánk azt a késedelmet, mely a tanácsnokok érdekelletéinek eredményeként lép fel.

A közkézen forgó holonet adó-vevőket el kellene kobozni, és apróbb módosítások után a Felsőszektorok körzetébe tartozó szektorok parancsnoki hajóinak fedélzetére kellene telepíteni. Ilyen egységeket Felséged parancsnoki hajóján, illetve a Birodalmi Főváros királyi palotájában is el kellene helyezni. A felkelés elleni harcban a gyors kommunikációnak és döntéshozatalnak elsőrendű szerepe van. A holo-hálózat csakis a mi irányításunk alatt működhet, és mivel érzékeljük az összes beérkező információt, ellenfeleink nem engedhetik meg maguknak ezek használatát.

A hatalomtól való félelem sokszor nagyobb hatással van az emberekre, mint maga a hatalom. Használjuk ki ezt a félelmet, és néhány kiválasztott bolygó példáján okulva, ezer meg ezer világ hever majd a lábainknál. Ezek a példák közismert, központi világok legyenek, melyek leigázását az ellenőrzésünk alatt álló hiper-média még színesebben és elrettentőbben tárja majd a többi világ lakói elé.

Felség, régóta viaskodom a gondolatokkal, miszerint az új Rendnek szüksége volna egy ellenállhatatlan, elsőpró erejű jelképre, mely nemcsak elűzi a tömegeket, de félelemben is tartja. Egy átlagos polgárnak a számok nem jelentenek sokat. Hiszem, hogy a Csillagrombolók hatékonysága nemcsak a komoly tűzerőben, hanem gigantikus méretükben is rejlik. Amikor az emberek összehasonlítanak egy Csillagrombolót az azt támadó kis hajókkal, az efféle harcot azonnal öngyilkos manővernek tekintik.

Ezt a természetes nézetet lényegesen szélesebb skálán is ki lehetne használni, hiszen az átlagos polgárnak jóval könnyebb jelképesen, mint racionálisan gondolkodnia. Ha előállítunk egy olyan fegyvert, melynek ereje és méretei meghaladják az összes létező ellenfél lehetőségeit, amely sérthetetlen és legyőzhetetlen bármilyen csatában, az a fegyver méltó jelképévé válhatna a Birodalomnak. Csak néhányra, talán csak egyre volna szükségünk ahhoz, hogy világok ezrei kapituláljanak előttünk. Erejével rendszereket kellene sakkban tartani, bolygókat porrá zúzni. Egy ilyen fegyvertől való félelem minden bizonnyal elegendő ahhoz, hogy a Birodalom háborítatlanul uralkodjon az egész galaxis fölött. Miért van szükség a Szenátusra, ha közvetlen ellenőrzés alatt lehet tartani a Birodalmat a Felséged által megjelölt helyi kormányzókon keresztül? Felséged egyetlen mozdulattal elsőprórhetné a Régi Köztársaság maradványait, és a rend fenntartásához kihasználhatná a felhorgadó félelmet. A félelmet, melyet leghatásosabb fegyverünk váltana ki.

Készen állok, hogy Felséged parancsára munkához lássak, és megvalósítsam az elhangzott terveket.

*Moff Tarkin Kormányzó részére
Ars Dangor Birodalmi Tanácsadótól, a Császár nevében
Coruscant, Birodalmi Főváros
A Tarkin Doktrína ügyében*

Helytálló megfigyelései felkeltették a Császár figyelmét, javaslatai pedig – Tarkin Doktrína elnevezéssel – hivatalos rendelkezéseként léptek érvénybe. Az idealista kormányhivatalok helyett a félelmen keresztül uralkodni, Őfelsége számára ígéretes módszernek tűnik. Az elhangzottak értelmében az alábbi címet és hatásköröket adományozza megbecsült szolgájának:

Ön mostantól Tarkin Nagymoff, első a Birodalmi Tisztek új rendjéből.

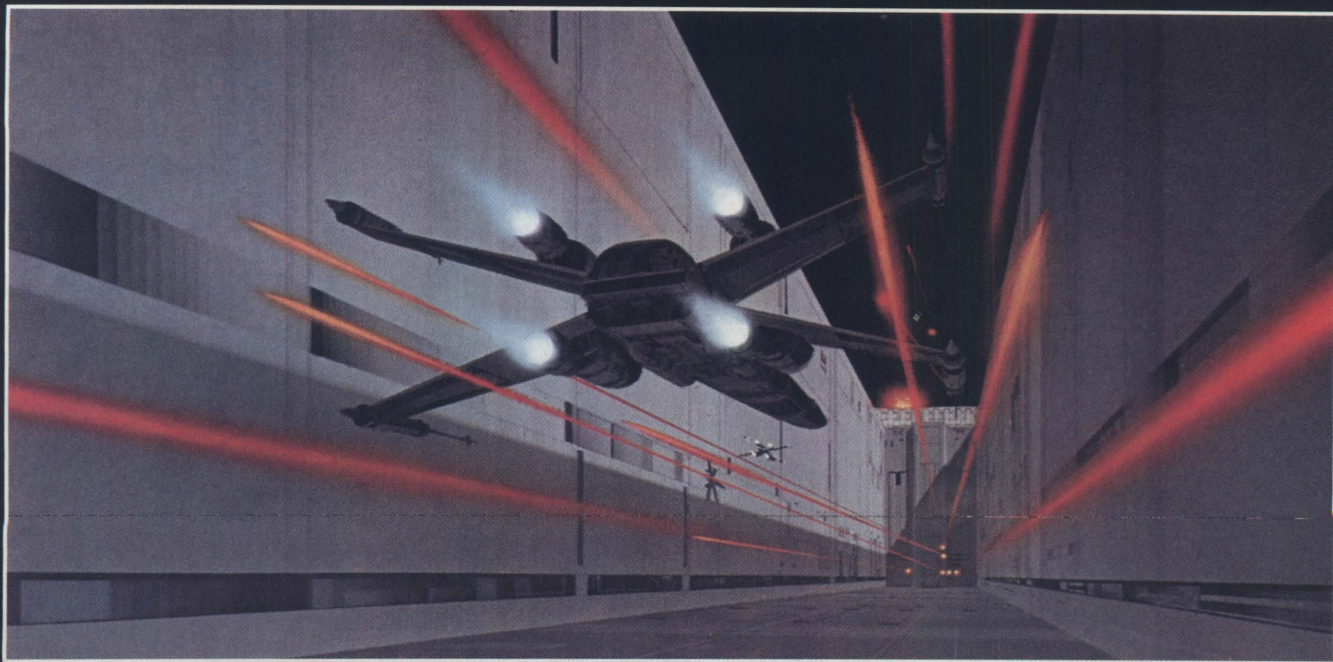
Teljeskörű befolyása alá tartozik ezentúl A Külső Szegély Felsőszektora, melynek tagja szinte az összes peremvidéki szektor (részletek a mellékelt csillagtérképen).

A legkörültekintőbb titoktartás mellett megbizzuk a félelem leghatásosabb eszközeinek, a végső fegyvernek tervezésével és kivitelezésével, melynek kódneve ezentúl: Halálcsillag-tervezet.

Négy Szektor Egység áll rendelkezésére, hogy felügyeljen a rendre és a Halálcsillag-tervezet biztonságos végrehajtására.

A Császár elégedett önnel, Tarkin Nagymoff, ne okozzon csalódást.

Tarkin Kormányzó a fenti levélváltás után végre nekikezdehetett oly régóta áhított terve megvalósításához. A Rendszerfelderítés és a Közművek hivatalai által rendelkezésére bocsátott fedezetből mérnökök, technikusok és szakképzett dolgozók valóságos hadseregét gyűjtötte össze, élükre ál-



lítva Bevel Lemelisket, a Birodalom legjobb űrállomás tervezőjét. A Külső Szegély egyik jelentéktelen rendszerében, a Horuzban talált rá a megfelelő helyszínre, ahol is a kihalt Despayre felszínén indultak meg a munkálatok. Távol a figyelő szemektől, távol az akkoriban még hatalmon lévő Szenátustól.

A Nagymoff mellé vezényelt négy egység parancsnoka, a fiatal Motti Ellentengernagy felelt a tervezet védelméért valamint a Halálcsillag technikai fejlesztéséért, Tagge Tábornok pedig a stratégiai kialakításért. Lemelisk, Tagge, Motti, és természetesen Tarkin – az ő irányításuk alatt indult be a Halálcsillag-tervezet. Néhány hét alatt kirajzolódott a Halálcsillag végleges képe, egy hónap múlva pedig már pontos adatokkal is rendelkeztek.

Lemelisk nem tartotta lehetetlennek, hogy egy kisebb hold nagyságú mesterséges bázist legyenek képesek felépíteni. Az állomás nagy részét természetesen a hatalmas energiacellák, meghajtók és egyéb életfenntartó rendszerek foglalják majd el, ez azonban nem jelenti azt, hogy terjedelmes felszínén ne legyen hely bármi másra. Tarkin tervei közül több-kevesebb eredménnyel szinte valamennyit sikerült megvalósítani, sőt, az eredmények néhány esetben még az arrogáns kormányzó elképzeléseit is jócskán fölülmúlták.

Az egész állomás tulajdonképpen a fejlesztés során „szuperlézer”-nek keresztelt fegyvernek ad otthont, s azt szolgálja ki. A szuperlézer pusztító erejéhez szükséges energia termelése mellett már nincs lehetőség a Tarkin által tervezett masszív energia-pajzsok létrehozására, Bevel szerint azonban a turbólézerek által biztosított föld-levegő védelem jóval hatásosabb és látványosabb a láthatatlan pajzsokénál.

Az építés sebességét fokozta, hogy felhasználhatták a Lemelisk által tervezett korábbi birodalmi állomások kész moduljait, és noha kisebb-nagyobb módosításokat vég-re kellett rajtuk hajtani, jóval gyorsabb és egyszerűbb volt a már kész elemekből gazdálkodni.

Két hónappal a Halálcsillag-tervezet beindulása után a robosztus állomás váza orbitális pályára került. A helyszínre újabb csapat vuki rabszolgák érkeztek – Lemelisk szerint jó technikai érzékük, erejük és állóképességük miatt ideális munkatársaknak számítottak. Tarkin érzélgős látogatásokat tett készülő gyerme-

ke felszínén. Beszámolója alapján a felügyelők rendkívül leleményesnek és figyelemreméltónak bizonyultak a rabszolgák teljesítményének minél teljesebb kihasználásában, ő maga pedig örömmel szemlélte az álom gyors tempójú megvalósulását.

Időközben a lázadók is egyre gyakrabban jelentek meg a galaxis különböző pontjain, a központtól távol eső Despayre közelében azonban béke és nyugalom honolt. Tarkin és a Halálcsillag-tervezet vezető tisztjei nem aggódtak – a bolygóról kibocsátott védőernyő és a körzetben keringő csirkálók miatt semmi sem fenyegette az építkezés előírt folyamatát.

A munkálatok utolsó fázisában pedig Darth Vader hajója is leszállt a már kész dokkokban – jelenlétével szinte átitatva az egész állomást.

SZEMÉLYI NAPLÓ 612 -ES BEJEGYZÉS

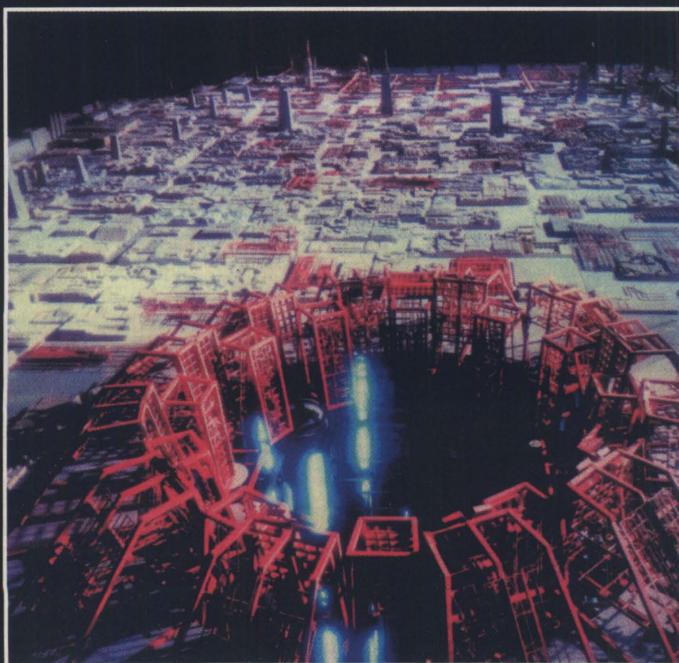
Tarkin jegyzetei

Vader Nagyúr különleges meggyőzőképességének köszönhetően határidő előtt készültünk el a harcállomással. Lemelisk főmérnök újabb megbízást kapott: a Császár rendelete alapján a Halálcsillagnál felhasznált tervek alapján néhány új típusú űrállomás, a torpedó-gömbök fejlesztésében kell részt vennie.

A Halálcsillag készen áll tehát, de ezt a titkot a legbizalmasabb tanácsnokommal sem osztom meg. Csakis akkor lehetünk biztosak a meglepetés erejében, ha senki sem tudja, hogy a Halálcsillag immár tökéletesen üzemképes.

Néhány váratlan esemény még ezekben a dicsőséges órákban is okozott kellemetlen perceket. Az eriadui kormányzópalotából tartottam a Halálcsillag első teszt-repülése felé, amikor egy csapat felkelő megtámadta kompot, és az életemre tört. Szerencsére idejében megjelent Motti admirális csillagrombolója, menekülésre kényszerítve a söpredéket. Ackbart, az egyik szolgámat azonban sikerült magukkal vinniük. Azt hiszem, hiányozni fog. Elveszíteni egy Mon Kalamárit olyan, mint elveszíteni egy hű ebet.

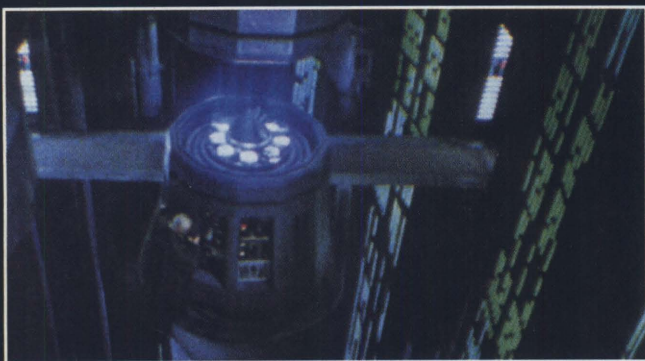
A Halálcsillagra érkezésemkor derült ki, hogy sikerült néhány kémnek ellopnia a harcállomás műszaki dokumentációját. Ez a





dolog persze nem aggaszt túlságosan. Bevel legyőzhetetlen fegyvert tervezett. Az adatok, bárki is olvassa majd őket, csak ezt bizonyíthatják számára. Mindezek ellenére természetesen el kell fogni a tolvajokat, hogy a felkelők megtanulják: senki sem ingerelheti büntetlenül a Birodalmat. Információim szerint maga Vader Nagyúr eredt a nyomukba. Ha utoléri őket, halálukért könyörögnek majd. Láttam, mi mindenre képes a Sötét Nagyúr – egyáltalán nem volt kellemes élmény.

Mindenesetre, itt az idő, hogy kipróbáljuk mire képes a Halálcsillag, hogy felfedjük létezését a galaxis előtt. A félelem ideje. Rögtön helyben végrehajtjuk az első próbát, itt, a Horuz rendszerben. Elvégre nem hagyhatjuk, hogy az építkezés tanúi életben maradjanak.



HALÁLCSILLAG HARCÁLLOMÁS

Gyártmány: Szabvány Mélyűri Harcállomás

Típus: mélyűri mobil harcállomás

Lépték: Halálcsillag

Hossz: 120 kilométer (átmérő)

Jártasság: harcállomás vezetés: Halálcsillag

Legénység: 265,675, lövészek: 57,276, minimum: 56,914/+15

Legénység jártassága: asztrogáció 5K+1, harcállomás vezetés 6K, csatahajó fegyverzet 5K

Utaslétszám: 607,360 (katonák), 25,984 (rohamosztagos), 42,782 (űrjármű kiszolgáló személyzet), 167,216 (kiszolgáló hajó személyzet és legénység)

Droidok: 400,000

Befogadóképesség: több, mint egy millió kilotonna

Készletek: 4 év

Ár: kereskedelmi forgalomba nem kerül

Hipermeghajtás szorzó: x4

Tartalék hiperhajtómű: x24

Navigációs számítógép: van

Űr: 1

Pajzsok: 2K

Szenzorok:

passzív: 250/0K

fűrkész: 1000/1K

keresés: 5000/2K+2

fókusz: 40/4K

Fegyverek:

szuperlézer

tűzív: előre

legénység: 168, minimum 48/+10

lépték: Halálcsillag

jártasság: csatahajó fegyverzet: szuperlézer

struktúra: 12K (csatahajó lépték)

lőtáv: 1-20/40/100

veszteség: 12K*

5000 turbólézer üteg

tűzív: torony**

legénység: 3

lépték: vadászgép

jártasság: vadászgép fegyverzet

struktúra: 3K (csatahajó lépték)

tűzvezérlés: 1K

lőtáv: 1-5/10/15

veszteség: 5K

5000 nehéz turbólézer

tűzív: torony**

legénység: 4

lépték: vadászgép

jártasság: vadászgép fegyverzet

struktúra: 4K (csatahajó lépték)

tűzvezérlés: 1K

lőtáv: 1-7/15/30

veszteség: 7K

2500 lézergyű

tűzív: torony**

legénység: 3

lépték: csatahajó

jártasság: csatahajó fegyverzet

struktúra: 4K (csatahajó lépték)

tűzvezérlés: 1K

lőtáv: 1-5/15/30

veszteség: 7K

2500 ionágyú

tűzív: torony**

legénység: 3

lépték: csatahajó

jártasság: csatahajó fegyverzet

struktúra: 4K (csatahajó lépték)

tűzvezérlés: 1K

lőtáv: 1-5/15/30

veszteség: 7K

768 vonósugár

(Zónánként 24)

tűzív: torony**

legénység: 6

lépték: csatahajó

jártasság: csatahajó

struktúra: 5K (csatahajó lépték)

tűzvezérlés: 3K

lőtáv: 1-10/50/100

veszteség: 5K

*A Halálcsillag szuperlézerének energiarendszere óránként 2K erejű sebést tud gerjesztetni, tüzelni azonban csak maximum energiával képes.

**Hatalmas mérete miatt a Halálcsillag 24 elkülönülő zónából áll, mindegyikben egyenlő arányú fegyverellátással. Csak annak a zónának a fegyverei alkalmazhatóak egy támadó hajó ellen, amely a zóna hatáskörébe tartozik. Általában nem szokták az összeset egyszerre bevetni.

„Oly sok évi titkos építőmunka után a világegyetemnek ebben a részében ez a bázis vált meghatározó erővé. A galaktikának ebben a régiójában többé már nem a sors, nem is a törvény befolyásolja az eseményeket. A döntő szó ezé a harcászisé!”

Tarkin Nagymoff

A SZERKEZET

A hajtóművek

A kész állomás magját egy hatalmas üreg képezi, mely teret ad a szuperlézert és a hipermeghajtókat energiával ellátó fő reaktornak. A Halálcsillag belső térfogata tulajdonképpen a reaktort ellátó és felügyelő gépezeteket és felszerelést tartalmazza, a fényssebességhez és a védőerőnyők üzemeléséhez szükséges energiát pedig a külsőbb burok egyenlítőhöz közeli sávjában található generátorok termelik. Az űrben való közlekedést a felszínen elhelyezett ionhajtóművek sora teszi lehetővé. Ezek a hajtóművek működésükkor szintén a magban fejlesztett nyers energiát használják fel. Noha az ionhajtóművek erős sugárzásvesztésben tartják környezetüket, ez volt az egyetlen módja, hogy ekkora tömeget manőverezésre készíthessenek az állomás navigátorai.

A Halálcsillag hiperhajtóműve a Birodalmi Csillagrombolókhoz hasonlított meghajtókhoz hasonló, 123 egymással összekötött egységből áll, melyek nélkül az állomás képtelen volna átlépni a fényssebességet. Az intenzív energia, melyet az űrállomás fejleszt, önmaga tömegével együtt jóval nagyobb gravitációs és mágneses teret eredményez, mint egy hasonló méretű természetes égitest.

Az állomás egyenlítője egy mély árok: a Halálcsillagot körbefogó, 376 km hosszú, nyílegyenes, végtelen kanyon. Itt kaptak helyet az állomás főhangárai, hőelvezető nyílásai, főbb szenzorai és vonósugarai.

A szuperlézer

A szuperlézer az egyik legfeltűnőbb jelenség az állomás felszínén. Hatalmas ívű horpadás, melynek csiszolt kristályai a fegyver tányérjának pereméről érkező nyolc különálló sugarat fogják össze, s ennek eredményeként hatalmas, a galaxis történelmében eddig egyedülálló erejű lézersugár keletkezik. A sugár energiaadagját a céltárgytól függően határozzák meg, ám a csatahajóknál kisebb célpontokra nem érdemes használni. Az első energiaszint tehát a csatahajók ellen használatos sugarat bocsátja ki, a legnagyobb energiaszint pedig a bolygók látványos és gyors elpusztításához szükséges sugarat. A szuperlézer egyszerre azonban csak egy ilyen veszedelmes sugár kibocsátására képes, hiszen a lövés után újra fel kell tölteni a megfelelő energiameennyiséggel. A lövés intenzitásától függ, hány lövést adhat le naponta a fegyver: űrhajó méretű ellenfelekkel szemben akár percenként is alkalmazható, bolygó méretű célpontokkal szemben pedig naponta egyszer. Mindez nem okoz túl nagy problémát, hiszen a Halálcsillag nehézkes mozgása miatt amúgy sem volna képes naponta több bolygó látóvonalába kerülni. (A fegyver hatósugara 47 millió kilométer.)

A FELSZÍN

A Halálcsillag felszínét 24 egyforma zónára osztották fel. Ezek a zónák az egyenlítőtől egy-egy pólusig terjednek, melyből adódóan 12 található az északi féltekén, 12 a délin.

Minden egyes zónában több lakókörlet kapott helyet, melyek önmagukát fenntartó, különálló közösségek, bizonyos speciális szolgáltatások formájában azonban egymást is ellátják. Ezek a „városok” kívül minden zónának megvan a saját étel-szintetizálója, hangárja, börtönblokkja, orvosi központja, fegyvertára, parancsnoki központja, és minden egyéb szolgáltatása, mely a további feladatokat hivatott ellátni. A lakónegyedeken belül ezek a szolgáltatások szektorokra bomlanak: minden körletben található parancsnoki, általános, katonai, biztonsági, műszaki és szerviz szektor, mely ellátja a körlet számára szükséges funkciókat és az egész Halálcsillag által koordinált feladatokat is. Sok ilyen körlet specializálódott egy bizonyos szektorra összpontosítva, ám a körletek az egymás közötti információcserének és állandó központi irányításnak köszönhetően egységes működéssel szolgálnak a Halálcsillag pontos, jól szervezett működésére. A parancsnoki körletet minden zónában hídnak nevezték el. Ezek a hidak felelősek a zóna többi körletéből áradó információk begyűjtéséért és analizálásáért. Az információkat továbbítaniuk kell a megfelelő helyekre: a többi hídhoz, a felsőhídhöz (az egész űrállomás parancsnoki szektora) és szektor-parancsnoksághoz (a Halálcsillagon található szektorok tevékenységét irányító szektor). Ezzel a módszerrel minden szektorparancsnok nyomon követheti, mi történik a saját zónájában, illetve az egész harcállomáson.

Az árkok

A Halálcsillagot közelebbről megfigyelve láthatjuk, hogy felszínét nemcsak milliányi fénypont, hanem sötét vonalakként húzódó, keskeny árkok is tartkítják. A legnagyobb árok az egyenlítő mentén található, ez a nagyobb hangárok be- és kijáratát rejtja, a többi pedig hosszúsági és széles-

ségi körök gyanánt behálózta szinte az egész harcállomást. Legtöbbjükbe szellőzőnyílások nyílnak, némelyikük a felgyülemlett hő és hulladék kibocsátására épült, emellett repülésirányító és tájékoztatósi szerepük is lényeges. A rengeteg be- és kijáratot az árkok mellé telepített hatalmas lövegtornyok hivatottak védeni, ezeket azonban inkább csak a rend kedvéért helyezték el, hiszen maguk a tervezők sem gondolták komolyan, hogy létezik olyan őrült, aki néhány vadászgéppel próbálkozik egy ekkora űrállomással szemben.

A hangárok

A Halálcsillag nem egyszerűen egy hatalmas harcállomás – a lehető legnagyobb űrhajózállító is egyben. Mesterséges égitest, melyen a számos hangárban bőségesen elegendő hajó és űrjáró tartózkodik ahhoz, hogy bármelyik nagyobb űrállomást leiskolázza.

A hangárok közül két jól elkülöníthető típust érdemes megemlíteni, melyek közös tulajdonsága, hogy merőlegesek a felszín görbületére, és az egyenlítőtől a pólusok felé haladva változik méretük. Az elfogott hajók, illetve a személyszállítók számára készült hangárok általában csak méreteikben térnek el egymástól. A hangár levegőjét az űr vákuumától minden esetben mágneses mező választja el, melyet csak szakaszosan működtetve, illetve a hangárok hermetikus lezárásával szüntethet meg egy-egy hajó le- és felszállásakor. A hangárokból megtalálhatóak a megfelelő üzemanyag-ellátó telepek, és a helyszíntől nem messze a vonósugarakat működtető egységek is.

A TIE vadászokat rejtő hangárok eltérnek a szokásostól, és – bár megfelelnek a birodalomban bevált, függesztéses módszernek, valahogy mégis – nagyobb hatással vannak a szemlélőre, mint az általában megcsókoltak. Befogadóképességük a standard TIE hangároknál négyszer-öt-ször nagyobb.

Az Általános szektorok

A körleteken belül és között található folyósórendszer, melyről gyakorlatilag az összes szektor megközelíthető. Itt találhatóak a turbóliftok, az étkezdék, kondicionáló termek, a háló- és gyűléstermek.

A Műszaki és szerviz szektorok

Mivel hasonló feladatokat látnak el, a két szektort tulajdonképpen nehéz egymástól elkülöníteni. A szerviz szektor a szellőzőcsatornák, a szennyvíz és hulladék elvezető rendszerek, valamint a szervizcsatornák gondozásáért felel. A szektor dolgozóit általában mindenütt láthatjuk: lézengő technikusok, akik kisméretű detektorokkal vagy monitorokkal felszerelve vizsgálják a zajszintet, a levegő hőmérsékletét, nyomását és megfelelő frissességét. A szektor irányítása alá tartoznak a sztoikusok takarítók, csendes droidok csapok, mint a legképzettebb technikusok, akiknek esetleges komolyabb rendelkezéseket is rövid idő alatt el kell tudniuk hárítani.

A műszaki részleg munkája kiterjed a reaktorok, hiperhajtóművek, fegyverek és járművek, illetve az összes technikai rendszer felügyeletére.

A Katonai szektorok

A parancsnoki és katonai szektorok területét zömmel a fegyver- és páncélraktárak, lövegtornyok, az eligazító- és a megfigyelőtermek foglalják el. Ezek a szektorok a Birodalom legmodernebb arzenálját sorakoztatják fel.

A Biztonsági szektor

A Halálcsillag belső biztonságáért felelő egység: itt találhatóak a börtönblokkok és a kihallgatótermek, illetve látogatók érkezéskor innen rendelnek a tisztek mellé személyes őrséget. A lázadók által talán legjobban ismert szektor.

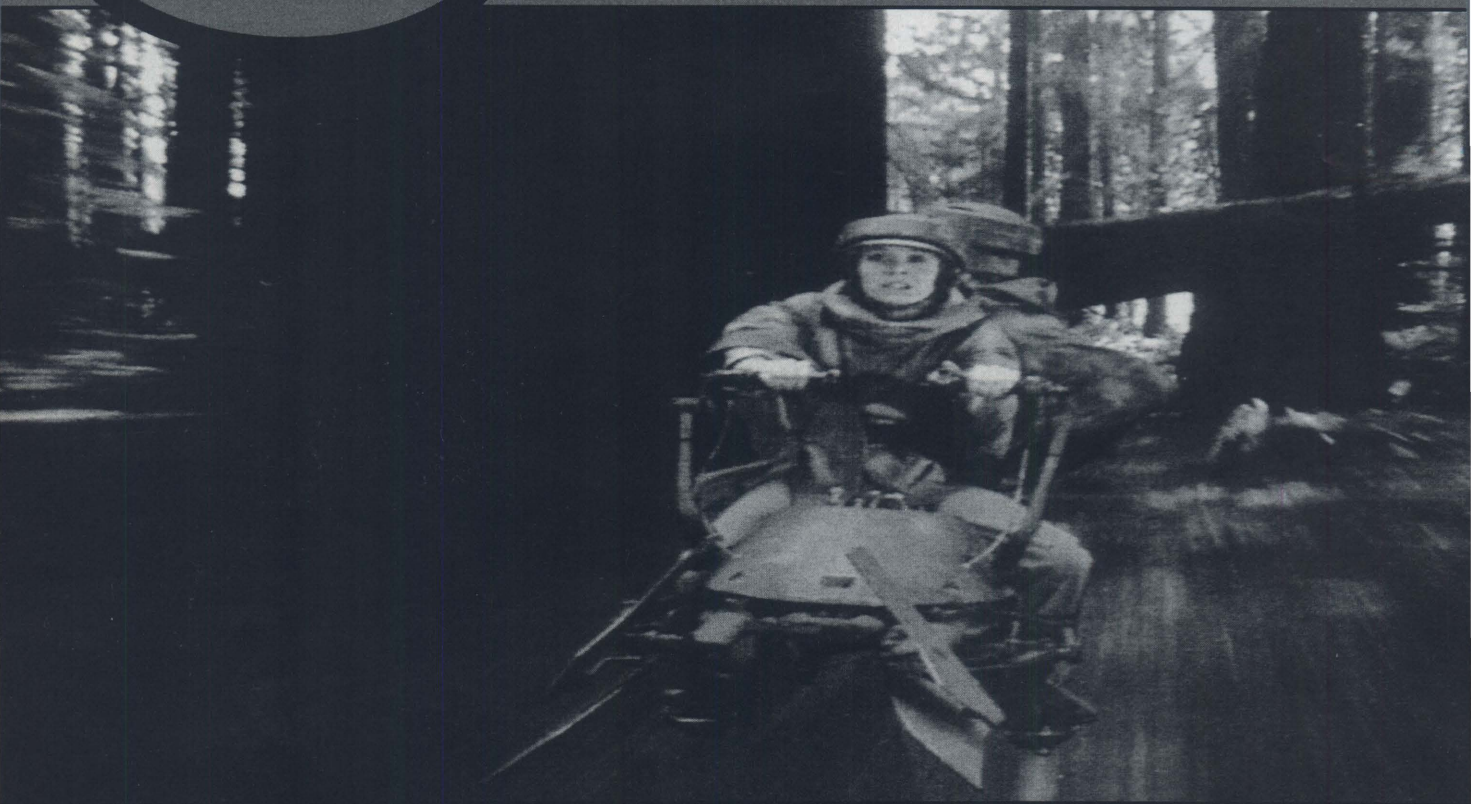
A Parancsnoki szektor

Megfigyelő és ellenőrző szerepe mellett természetesen innen kerülnek ki az egész harcállomás működéséhez szükséges utasítások.

Csepi

2. RÉSZ

ESZELŐS



MOTIVÁCIÓK

A versenyzés köztudottan egyfajta létforma. Olyan elfoglaltságot jelent megszállottjainak, amely kiragadja őket a mindennapok szürkeségéből. Talán ezért is népszerűbb a Külső Szegélyen, a lecsúszott telepesevidékeken. A Magvilágokon folytatott válfa nem más, mint show-business, a fényűzés újabb megnyilvánulása – soha nem olyan kemény, olyan dinamikus, olyan fékezhetetlen és olyan hátborzongatóan izgalmas, mint kint, a peremen.

AZ IDEÁLIS HELYSZÍN

A Shaymore szektor egyike azon telepesevilágoknak, amelyek évszázadok óta birkóznak a természettel a megélhetésért. Akárcsak a legtöbb efféle rendszer, a Shaymore történelmében is akadt olyan fordulópon, amikor minden erőfeszítés ellenére a természet csúfosan elbánt a telepeseekkel. Ennek következtében sokan elhagyták a bolygót, s ahogy az már lenni szokott, csak az ostobák és a makacsok maradtak itt, vagy azok, akiknek nem volt elég pénzük, hogy továbbálljanak.

A Shaymore önellátó világ; igaz, alig termel többet, mint amennyire magának szüksége van. Űrkikötője rendszer- és csillagközi forgalmat egyaránt bonyolít, húsz landolóplatformjával a legnagyobb a szektorban.

Alig száz évvel ezelőtt tetőztek azok a tektonikai mozgások, amelyek átrendezték a központi kontinens földrajzát, s melynek következtében városok tucatjai váltak a földdel egyenlővé. Caldoran városa az egyik törésvonal közelében feküdt. Amikor megmozdult a föld, a talaj többszáz mérföldes szakaszon egyszerűen alábukott egy hasa-

dékba, és magával ragadta Caldoran közel egyharmadát. A vidék mostanra kihalt és komor; az egykor hatalmas felhőkarcolók, tornyok s más épületek lepusztult csonkjai szürkén, szomorúan merednek az égnek.

A város felszínen maradt romjai egy harminc mérföld hosszú, átlagosan 30-40 fokal dőlésszögű lejtőn fekszenek, sokan közülük félkész hidakra emlékeztetve hajolnak a lejtő legmélyebb pontja, az Árok fölé. Az Árok túloldalán 20-30 méter magas, meredek sziklafal emelkedik, amely örökös árnyékba vonja a törmelékekkel és lemosott talajjal borított hasadékokat. Ez a több tucat mérföldnyi rés folyamatosan változik, ahogyan a megviselt épületek sorra megadják magukat a sorsnak, és összeroskadnak.

A terep önmagában is veszélyes, nyaktörő sebességgel száguldozva pedig egyenesen halálos. Rengeteg roncs hever a falak tövében, de akad a törmelékek alatt is, jelezvén, mily könnyen omlanak a romok.

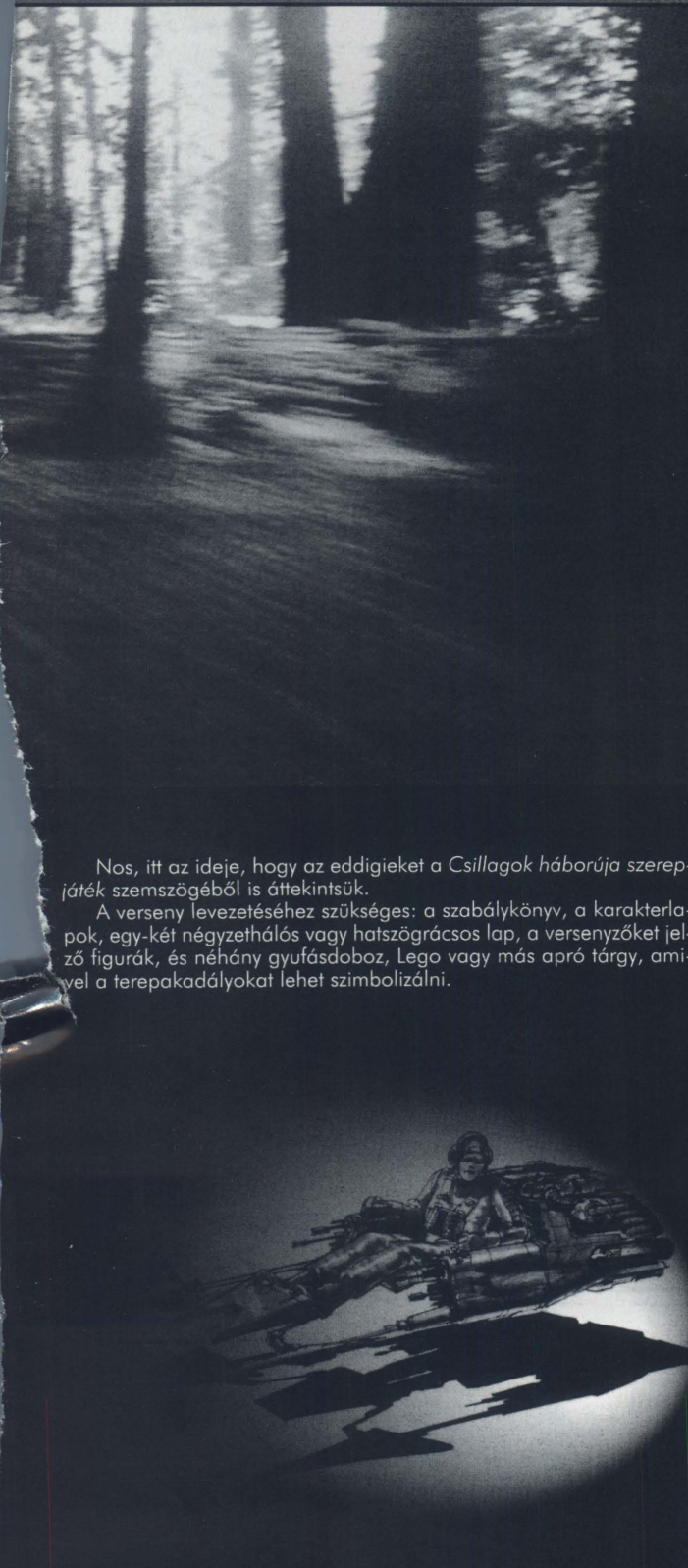
Ez a hely (alig száz mérföldre az űrkikötőtől) számkivetettek, csavargók és bűnözők tanyája – meglátogatását a helybéli vakmerő fiatalok Vesszőfutásnak nevezik.

A SZABÁLYOK

1.1 HELYSZÍN

A verseny az Árokban és környékén zajlik, a város két vége között. Aki hamarabb bukkan ki a város túlvégén, megnyerte a futamot. Ezzel nagyjából véget is érnek a regulák, bár hallgatólagos morális szabályok azért léteznek a verseny élvezhetőségének védelmében. A megszögre kemény és határozott megtorlás vár.

SZÁGULDÁS



Nos, itt az ideje, hogy az eddigieket a Csillagok háborúja szerepjáték szemszögéből is áttekintsük.

A verseny levezetéséhez szükséges: a szabálykönyv, a karakterlapok, egy-két négyzethálós vagy hatszögrácsos lap, a versenyzőket jelző figurák, és néhány gyufásdoboz, Lego vagy más apró tárgy, amivel a terepakadályokat lehet szimbolizálni.

1.2 FELOSZTÁSOK

- A járművek távolságát az egyszerűség kedvéért mindig egymáshoz érdemes viszonyítani. Eszerint van rövid-, közepes- és hosszútáv. Még a verseny előtt meg kell állapodni abban, hogy hány négyzet vagy hatszög jelöl egy egységet (egységenként 1-2 a javasolt, különben nagyon hamar kifut az ember a papírról).

- A versenyt szegmensekre osztjuk, ahol egy szegmens jelöli azt az időszakot, ami alatt a versenyző felek „lépnek” (mozognak, dobna).

Ha a versenyzők közeledni akarnak egymáshoz, a táv automatikusan csökken egy léptékkal. Ha távolodni akarnak, eggyel automatikusan nő. Leggyakrabban persze az üldöző közeledni, az élen haladó távolodni szeretne. Ilyenkor a jármű sebességének megdobásával számolhatjuk ki, melyik gép a gyorsabb. A Csillagok háborúja: A szerepjáték Második kiadásában a következőképpen végezhetjük a számítást.

1.3 MOZGÁS

- A jármű sebességét 100 km/h egységenként 1K-vá alakítjuk át. Amelyik versenyző nagyobbat dob, választhat, hogy közeledik-e vagy sem. Ha a dobás egyforma, nem változik a távolság.

- A versenyzőknek minden szegmens elején be kell jelenteniük, mit kívánnak tenni a következőkben. Ettől függ, milyen módosítókkal cselekedhetnek a kezdeményezés után.

- Kezdeményezést a szabálykönyvben foglaltak szerint, Érzékelés-próbával kell dobni.

A verseny kimenetelét nem csupán a jármű sebessége dönti el. A pilóták ügyessége, lélekjelenléte és helyzettudatának szerves részét képezi a játéknak. Akár a start előtt is eldőlhet egy verseny, ha valamelyik pilóta ideges, feszült, kapkod. A legkritikusabb rész persze az előzés, ilyenkor ugyanis nem csak arra nyílik mód, hogy valaki átvegye a vezetést, hanem arra is, hogy az ellenfelet leszorítsa, kiüsse, vagy más módon hátráltassa.

1.4 PILÓTÁK

- Bármilyen esetben, ha a versenyző vezetési trükkökhöz folyamodik, járművezetési jártasságával képességpróbát kell tennie. Ha specializálódott a járművére, azt a jártasságot kell megdobnia, ha nem, akkor a repulzorvezetését. Ha egyik sincs, a főjellemzővel kell képességpróbát tenni, ami persze azt jelenti, hogy negatív módosítókat kap, hiszen nem tudja kezelni a járművet, ráadásul veszélyes helyzetbe került. A módosító mértékét a kalandmester szabja meg.

- A jártasságpróbát minden versenyzőnek meg kell tennie, ennek értéke pedig hozzáadódik a sebességdobáshoz.

1.5 JÁRTASSÁGPRÓBÁK

Jártasságpróbát kell dobni többek között az alábbi esetekben:

- Előzés: A versenyzők rövid távra vannak egymáshoz képest, az üldöző sebességdobása magasabb az üldözötténél, és az üldözött nem hagyja magát megelőzni. Ajánlott nehézségi fok: Nehéz.

- Leszorítás: A versenyzők egymás mellett haladnak, és egyikük járművével le akarja taszítani ellenfelét eddigi pályájáról. Ajánlott nehézségi fok: Közepes, Nehéz. Ha a leszorítás sikeres, a leszorított visszaesik egy helyezés. Adott esetben, ha a terep indokolja, vagy ha a vesztes elrontotta a nehézséget, a pilóta lesodródhat a pályáról. Ekkor ütközés, vagy sérülés történhet.

- **Elzárás:** Az elől haladó meg akarja akadályozni, hogy üldözője előzési helyzetbe kerülhessen. Az üldöző csak akkor dobhat előzésre, ha egymás mellé kerülnek, vagyis az elől haladó elrontotta a jártasságpróbát. Természetesen, ha az elől haladó bejelenti, hogy maga mellé engedi üldözőjét, nem szükséges képességpróbát dobni. Ajánlott nehézségi fok: *Nehéz, Nagyon Nehéz*.

A fel nem sorolt esetekben a kalandmesteré a végső döntés joga. Fontos tény, hogy bármilyen pályáról legyen is szó, ellenfél nélkül is vesztélyes végigmenni rajta. Az áthaladás során alkalmanként pályanehezséget kell dobni, hogy a versenyző egyáltalán rajta tudjon maradni az általa eltervezett útvonalon. A pályákon a végighaladás minimum Közepes, de inkább *Nehéz* feladat. A gördülékenység érdekében egy pályán esetenként nem érdemes 5-10 alkalomnál többször nehezésgpróbát tenni.

1.6 EGYEZMÉNYEK

A verseny megkezdése előtt próbára lehet tenni a karakterek lélekjelenlétét is. Ez nem kötelező, bár nagyban színesíti a játékot. Minden versenyző Érzékelésgpróbát dob. Aki jobb aránnyal (nagyobb különbséggel) dobott Érzékelése alá, bizonyos előnyöket élvez a verseny során. Az előny mértékében a kalandmesternek és a játékosnak kell meg egyeznie, de az alábbinál nagyobb előnyök nem javasoltak, mert felboríthatják az egyensúlyt:

- A sikeres próbát tett karakter 1K esetben elkerülhet egy balesetet, vagy újradozhat egy elrontott jártasságpróbát.

- Az a karakter, aki a legrosszabbat dobta, baleset, vagy ütközés esetén rosszabbul járhat, mint normális esetben: ha jártasságpróbája fele vagy kevesebb, mint ellenfelének dobása, óhatatlanul összeütközik valamivel – nekicsapódik egy falnak, a talajnak, stb.

Ugyancsak a start előtt, a versenyző felek megállapodhatnak további feltételekben a versenyt illetően. Ide érthető a feladás és a győzelem feltételei, a fogadás tétje, satöbbi.

2.0 RÖVIDEN...

Foglaljuk tehát össze a verseny menetét:

0. **Általános érvényű szabályok:** Lőfegyvert használni tisztességtelen küzdelemnek minősül. Ha nem élet-halál harcról van szó, szigorúan tilos! Tilos továbbá kitérni a nehézségek elől, azaz a terep általános szintje fölé emelkedni. A szabály betartásáról a megfelelő pozíciókban elhelyezett lövészek gondoskodhatnak. A fogadás tétjét rendezni kell, ennek végrehajtását szintén ellenőrizhetik a versenyben segédkező felek.

1. **Start előtt:** A versenyző felek megállapodnak a verseny menetében. Tisztázzák a győzelem és a vereség, a feladás és a baleset, valamint a műszaki hiba esetére szóló feltételeket.

A versenyzők adott esetben próbára tehetik lélekjelenlétüket.

2. **Start:** Egy harmadik személy jeladására a verseny elindul. Kezdeményezést, majd sebességpróbát kell tenni. Ha a dobott értékek különbsége nagy (kétszeres, vagy többszörös), a sikeresebb fél távolsági előnyhöz jut (maximum középtáv).

3. **Üldözés:** A jármű sebességpróbáján felül a versenyzők jártasságpróbát tehetnek egymás ellenében. Ez csak akkor érvényes, ha egymás közelében vagy egymás mellett haladnak, illetve kritikus helyzetbe kerültek. Kritikus helyzetnek minősül egy ütközési, vagy egyéb baleseti lehetőség.

4. **Küzdelem:** A versenyzők pozícióért harcolnak: előzés, leszorítás, elzárás, kitérés, stb.

5. **Győzelem:** Célba érés. A versenyzők teljesítik a fogadás feltételeit.

A PÁLYA

CSAK KALANDMESTEREKNEKI

1.1 ALAPOK:

Saját tervezésű pálya esetén Te döntesz, hogy többmenetes körpályában, vagy egyetlen pályaszakaszban gondolkodsz. Caldoran Vesszőfutása ez utóbbinak felel meg, azaz két végponttal rendelkezik. Mindkét esetben érvényesek lehetnek a következők:

1.2 FELOSZTÁS:

- A pályát érdemes 5-10 szakaszra bontani, melyeknek jellemzői, természete más és más. Pályaszakaszonként legalább egy pályanehezséget kell dobniuk a pilótáknak. Caldoran 6 szakaszból áll:

1. Gyorsulási szakasz: valaha kerváros volt, viszonylag sík, akár három robogó is elfér egymás mellett. Hossza 3 km.

2. Akadályszakasz: egykori üzleti-negyed, masszív parkolóházak, irodaépületek meredeznek a pálya kellős közepén. Szűk rések, keskeny utcamaradványok tarkítják. Ezen a szakaszon három-négy átkelési hely is akad, tehát a versenyzők szétválhatnak egy időre. A karakter által választott szakasztól függően különböző pályanehezséget dobathatsz, de egyik sem lehet alacsonyabb, mint *Nehéz*. Hossza: 10 km. Ez a legkegyetlenebb szakasz, 2-3 pályanehezséggel.

3. Aréna: üdülőkörzet, hatalmas park lehetett valaha, széles és hosszú szakasz, a legmagasabb tereptárgy 4-5 méternyi, az átlagmagasság 1-2 méter. Burjánzó aljnövényzet, elszáradt facsonkok jellemzőek, melyek tüskékként merednek ki a törmelékből. Hossza 5 km.

4. Lejtő: ez a szakasz a meredekebb sziklafal tövében húzódik, nagyon keskeny és másutt nem járható. Az Árok fenekén vagyunk, ahol bemosott talaj alkotja a labilis felszínt. Ezen a szakaszon nincs vízszint, vagy egyenes vonal. Hossza 3 km.

5. Roncstemető: a belváros maradáka, rövid, de kíméletlen szakasz, bizonyítja ezt a szanaszét heverő robogóroncok is. Árnyékos, szűk pályarész, az előzés nagy kockázattal jár. Hossza 2 km. Pályanehezség *Nagyon Nehéz*.

6. Labirintus és cél: A külváros és a gyárnegyed, szerteágazó, viszonylag alacsony és terjedelmes úthálózattal. A versenyzők szabadon választhatnak az útvonalakban, olyannyira eltávolodhatnak egymástól, hogy nem is látják, mikor éri el a célt az ellenfelük. A célvonal pár kilométer hosszú. A szakasz hossza 3 km.

1.3 PÁLYATECHNIKA:

Amint látod, nem muszáj, sőt, szinte lehetetlen kötött pályát alkotni. A mozgásszabadság a játékosoké, a pályát csak nagy vonalakban érdemes megtervezni. Ha felvázolod magadnak a szakaszokat, írd melléjük a nehézségi és technikai jellemzőjüket, hogy ne kelljen rögtönözni – dobási nehézségeknél komoly vitákhoz vezethet, ha nem vagy biztos a dolgokban.

Számolj utána, hogy normális esetben körülbelül hányszor kellene dobni, ha valaki végig akar menni a pályán. Egy verseny akkor élvezhető, ha a pálya 20-30 dobásnál többet nem követel. Ha a többet kell dobni, a verseny száraz játékszabályokká laposodik, és rengeteg időt el-emészt. A Vesszőfutás egy húsz-harminc perces pálya.

1.4 LÉPTÉK:

Ideális esetben a légirobogók sebessége 300 km/h körül mozog, azaz 3K körül alakul. Függetlenül a játékosok által meghatározott sebességtől, ezzel a kóddal kell dolgoznod, hiszen a robogók nem egyenletes sebességgel fognak közlekedni ilyen terepen; szakaszonként akár 100 km/h sebességeltérés is adódhat. Ezt persze nem kell kijátszani, vagy a játékosoknak figyelni, hiszen nem erről szól a pálya.

A verseny levezetéséhez mindenképpen szükséges egy felosztott papírlap, legyen az négyzet alakú vagy hatszög alakú (utóbbi hasznosabb, mert nagyobb méretűek az osztások, és könnyebb szimulálni az eseményeket).

Hogy egy jármű mennyit halad egy szegmens alatt, attól függ, hány egység egy kilométer és mekkora a sebességekód. Érdemes megállapodni abban, hogy a robogó annyit mozoghat, ahány K a sebességekódja. Ennek megfelelően nem érdemes 3-5 egységnél többre venni egy kilométert és 1-2 egységnél nagyobbra egy-egy távolságegységet. Egy kilométer hosszára is csak azért van szükség, hogy az esetleges atomos tereptárgyakat szimulálni lehessen.

A „térképre” éppen ezért nem érdemes előre felrajzolni a pályát, hiszen ahhoz majdnem az egész várost meg kellene tervezni. A pályán előforduló objektumokat célszerű mozgatható apróságokkal jelölni, ugyanis nagyon hamar el lehet érni a lap szélét, ahonnan nincs tovább... Ilyenkor át kell rendezni a figurákat úgy, hogy megint használható legyen a teljes lap.

JÁTÉKVEZETÉS

1.1 SZEREPEK

A verseny és a szerepjáték természetéből adódóan – akárcsak a klasszikus társasjátékoknál – a kalandmester jelen esetben átalakul bírónak. Ahogyan a Monopoly-ban a bankár, egy ilyen versenyen a kalandmester is inkább csak közli az eredményeket, tájékoztat a változásokról, mintsem szövi a történet fonalát.

Ha nem figyelsz oda, könnyen előfordulhat, hogy egy izgalmas élmény lealacsonyodik a kockadobások és értelmezések szintjére.

1.2.1 HANGULAT

Annak érdekében, hogy a játék ne fulladjon száraz szabályértelmezésekbe és egyhangú kockadobásokba, meg kell változtatnunk a kalandmester szerepét. Nevezzük mondjuk... Tudósítónak vagy Narrátornak. Szerepének maradéktalan betöltéséhez érdemes egy játékmenetet fabrikálni.

1.2.2 JÁTÉKMENT

1. A játékosok előre bejelentik, hogy mit szándékoznak tenni az adott szegmensben.

2. Kezdeményezés.

3. Cselekvés. Ha a kezdeményezést elvesztett fél olyan helyzetbe kerül, hogy nem tudja tökéletesen megvalósítani az első pontban szereplő szándékait, a kalandmester 1-5 pontig terjedő nehézségi módosítót rendelhet a játékos soron következő dobásához.

4. Kommentár: A kalandmester a dobások és a cselekedetek eredményei alapján szóban összefoglalja a történetet, akárcsak egy sportriporter.

1.3 ÉLMÉNYEK

A kalandmester tehát a pálya és a vidék ismeretében saját szavaival meséli el a játékosoknak a dobások következményét. Ezzel érdekesebbé, hangulatossabbá lehet tenni a verseny menetét, hiszen apróbb eseményekkel a tudósítás még színesebb, izgalmasabb, esetleg humorosabb lehet.

Az egész verseny kulcsa annak a hangulatnak és élménynek a megteremtése, amiben akkor lehetett részünk, amikor a mozivászonon csodálhattuk meg az endori csata légirobogós képsorait. Ne feledjük, a játék neve még mindig: szerepjáték.

2.0 VILÁGOK

A Csillagok háborúja univerzuma hemzseg a szélsőséges világoktól, helyszínektől és

fajoktól. Beláthatjuk, hogy az ilyen versenyek csak abban hasonlítanak egymásra, hogy leginkább az alvilági szervezetek vagy fejletlenebb telepesevilágok jellemzői. Ezek hangulatát megteremteni manapság már egyre könnyebb lesz, hiszen rendelkezésünkre állnak más szerepjátékok, keményebb stílusú sci-fi és cyberpunk regények, ahol ez a hozzáállás a történetek alapja.

Mégsem szabad azonban figyelmen kívül hagyni a Csillagok háborúja eltérő hangulatát. A Csillagok háborúja univerzumban nincsenek cyberpunkok, gátlástalan tömeggyilkosok – vagy legalábbis nem gyakoriak, és valamivel mesészerűbbek.

A Csillagok háborúját nem vezetni, nem is igazán „szerepjátszani”, sokkal inkább *mesélni* kell.

KALANDÖTLETEK

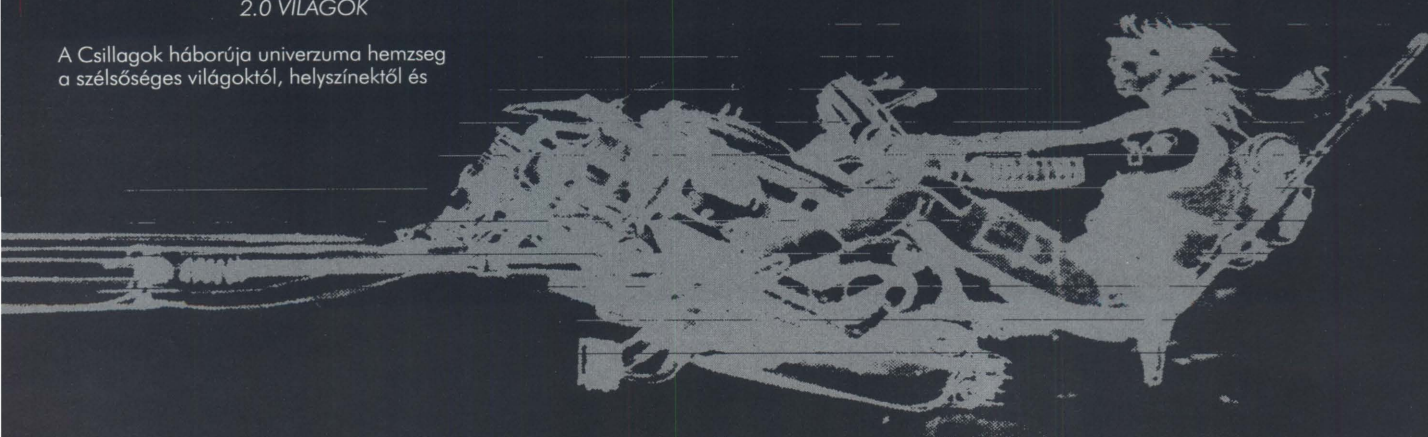
- A karakterek a felkelés ügynökei, egy kisebb rejtett katonai bázishoz tartoznak. A vezetés hírére vette, hogy az egyik közeli szektorban dolgozik egy tehetséges mérnök, aki valaha nagyreményű tudóspalánta volt. A Birodalom megjelenésével azonban keserűen meg kellett tapasztalnia, hogy számára a társadalomban már nem terem babér, ezért otthagya felfelé ívelő pályáját. Ettől kezdve ugyancsak rosszra fordult a sorsa, sehol nem talált munkát; a Birodalom gondoskodott róla, hogy a társadalom peremére sodródjon. Lassan eltűnt a süllyesztőben.

Nemrégiben bukkant csak fel egy suhanóbanda technikusaként, ahol megfelelő juttatások fejében kész bárki légirobogóját megbütykölni. A suhanóbanda nem engedi ki a karmai közül.

A karakterek feladata meggyőzni a technikust, hogy csatlakozzon a Felkeléshez (ez eddig nem nehéz feladat), és tartson velük. Ez azonban egyáltalán nem tetszik a suhanósoknak.

- A karakterek útjuk során egy csendes telepesebolygóra érkeznek, ahol alkalmuk nyílik pihenni egy keveset. Ha valamelyiküket esetleg körözné a Birodalom, itt ő is nyugodt lehet, nem zaklatják. A vidék egyetlen szépséghibája az a suhanóbanda, amelyik rendszeresen fosztogatja a környéket. A karakterektől elrabolják valamilyen értéküket, ne adj' isten, a hajójukat. Ádáz küzdelem kezdődhet az értékek visszaszerzéséért.

- Egy felkelő kémnek sikerült új haditechnikai tervek birtokába jutnia, azonban amikor el akarta juttatni a Felkelésnek, üldözőbe vették. A Shaymore szektorban érték utol, és lelőtték a gépét. Mielőtt az űrhajó lezuhant volna, a kémnek sikerült katapultálnia egy mentőkabinnal. A birodalmiak úgy gondolják, odaveszett, valójában azonban lezuhant és súlyosan megsérült. Caldoran közelében egy suhanóbanda szedte föl az eszméletlen kémet és az információkat. A karakterek feladata megszerezni az adatokat és, ha még életben van, visszahozni a kémet is. A kaland hangulata nem ellenséges, a legtöbb idő azzal mehet el, hogy a Shaymore szektorban megtalálják, amit keresnek. Ha ráakadnak a kémre és az adatokra, a suhanóbanda nem támad a karakterekre, hacsak azok nem támadnak rájuk (a banda sokkal erősebb, mint a karakterek, nyílt küzdelemben nincs esélyük). A bandavezér hajlandó átadni a kért dolgokat, ha a karakterek egyike megmérkőzik a banda valamely tagjával a Vesszőfutáson.. Ha a játékosok tisztességesek, bárhogy alakuljon is a verseny, szerezhhetnek egy jó és erős szövetségest.



cím	évf./szám	old.	cím	évf./szám	old.
M.A.G.U.S.:			Kasztok, Mágiák		
Ami a M.A.G.U.S.-ból kimaradt	1/1	2.	Adron-pap	1/3	26.
Hogyan meséljünk vámpírt?	1/4	2.	Antoh-pap	1/2	14.
Madarak szigete, A - kalandmodul	1/6	16.	Barbár	1/6	4.
Magisztérium 1.	1/3	24.	Boszorkánymesterek és a gyógyítás	1/4	22.
Magisztérium 2.	1/6	2.	Boszorkányvarázslatok és bájítalok	1/7	12.
Magisztérium 3.	1/8	22.	Kadal-pap	1/5	2.
Méregkeverés magasiskolája	1/8	24.	Kasztok kánpadon: A bárd	1/8	2.
Tetoválások	1/5	5.	Shadoni boszorkányság	1/8	16.
			Sorate Fiere	1/10	4.
Ynev:			Tabula Magica 1.	1/1	16.
Bárd hangszerei, A	1/1	24.	Tabula Magica 2.	1/6	22.
Bölcsek Könyve	1/3	10.	Tabula Magica: Jégmágia	1/7	24.
Bölcsek Könyve - Abaszisz	1/8	28.	Tooma-pap	1/9	22.
Címerek, lobogók	1/10.	6.	Tűz, jöjj velem.	1/9	4
Dél-Ynev nyelvei	1/10	2.	Varázsló, A	1/7	11.
Elfek	1/4	4.			
Erion 1.	1/3	4.	Képzettségek		
Erion 2.	1/4	14.	Alkimia	1/7	2.
Erion 3.	1/7	4.	Harci láz	1/4	9.
Erion 4.	1/8	4.	Hamisítás	1/4	10.
Fegyverek 1.	1/5	20.	Ikerharc	1/3	18.
Fegyverek 2.	1/7	16.	Mágiaismeret	1/4	9.
Fegyverek 3.	1/8	18.	Mértan	1/4	11.
Felice titkos szektája	1/10	16.	Szájról olvasás	1/4	11.
Klánok, Rendek: Anat-Akhan	1/2	26.			
Klánok, Rendek: Talavra csodamívesei	1/5	24.	NJK-k		
Kobra tánca, A	1/1	22.	Alyr Arkhon	1/8	6.
Kocsmák, ivók	1/7	6.	Crondarro del Diabolo	1/1	21.
Lovak	1/2	21.	Nadir el Rann	1/1	4.
Ordan kígyói	1/1	23.	Menden Loandar	1/5	17.
Ó-Pyarron pusztulása	1/8	14.	Mogorva Chei	1/3	2.
Slan	1/4	17.	A Sivatag Rózsái	1/9	13.
Szent szimbólumok 1.	1/6	14.			
Szent szimbólumok 2.	1/7	22.	CSILLAGOK HÁBORÚJA:		
Térkapuk 1.	1/2	12.	Fejlesztett jártasságok	1/8	54.
Térkapuk 2.	1/4	26.	Karakterminta: Megszállott történész	1/8	3.
Tolvajok eszközei, A	1/1	6.	Karakterminta: Szórakozott technikus	1/9	59.
Todvar	1/9	16.	Kronológia	1/10	35.
Toroni rendszerű viadal, A	1/10	8.	Teremts világot!	1/3	56.
Törpék istenei, A	1/3	22.			
Ynev pénzei	1/2	23.	Eszköztár		
Ynev földrajza	1/5	6.	Bírodalmi csatavért	1/4	64.
Ynev földrajza 2.	1/6	9.	Holomagazin	1/1	49.
Ynev kutyái	1/7	18.	Java ionpuska	1/10	41.
Ynev tájai: Taba el Ibara	1/2	2.	Mon Kalamári CC-1450 teherhajó	1/4	62.
Ynevi ereklyék	1/5	10.	Sullusti kalmárhajó	1/9	60.
			Térkép	1/2	43.
Bestiárium			Tolmácgép	1/5	63.
Draquiis	1/9	8.	V1 Pilótadroid	1/9	58.
Harcikutya	1/8	12.			
Iteyy	1/9	9.	A Csillagok háborúja univerzuma		
Kőevő	1/8	10.	175 000 kredit	1/1	43.
Leviuur	1/8	8.	Acélszárny alakulat	1/5	60.
Lyennara	1/2	16.	Csempészfejedelmek	1/6	70.
Maggan	1/9	11.	Csillagrombolók	1/10	36.
Megszállott	1/3	13.	Fénykardok	1/5	64.
Nardael	1/8	9.	Hogyan csempésszünk adatot.	1/10	34.
Ocsány	1/5	12.	Kessel: A Kessel-futam	1/1	46.
Óriások	1/4	8.	Kórház űrhajóknak 1.	1/8	58.
Patkánybáró	1/5	13.	Kórház űrhajóknak 2.	1/9	62.
Tamari	1/5	14.	Légirobogók	1/7	64.
Warvarani	1/9	10.	Leske Hummit	1/2	42.
			Óriáscégek, monópóliumok	1/2	44.

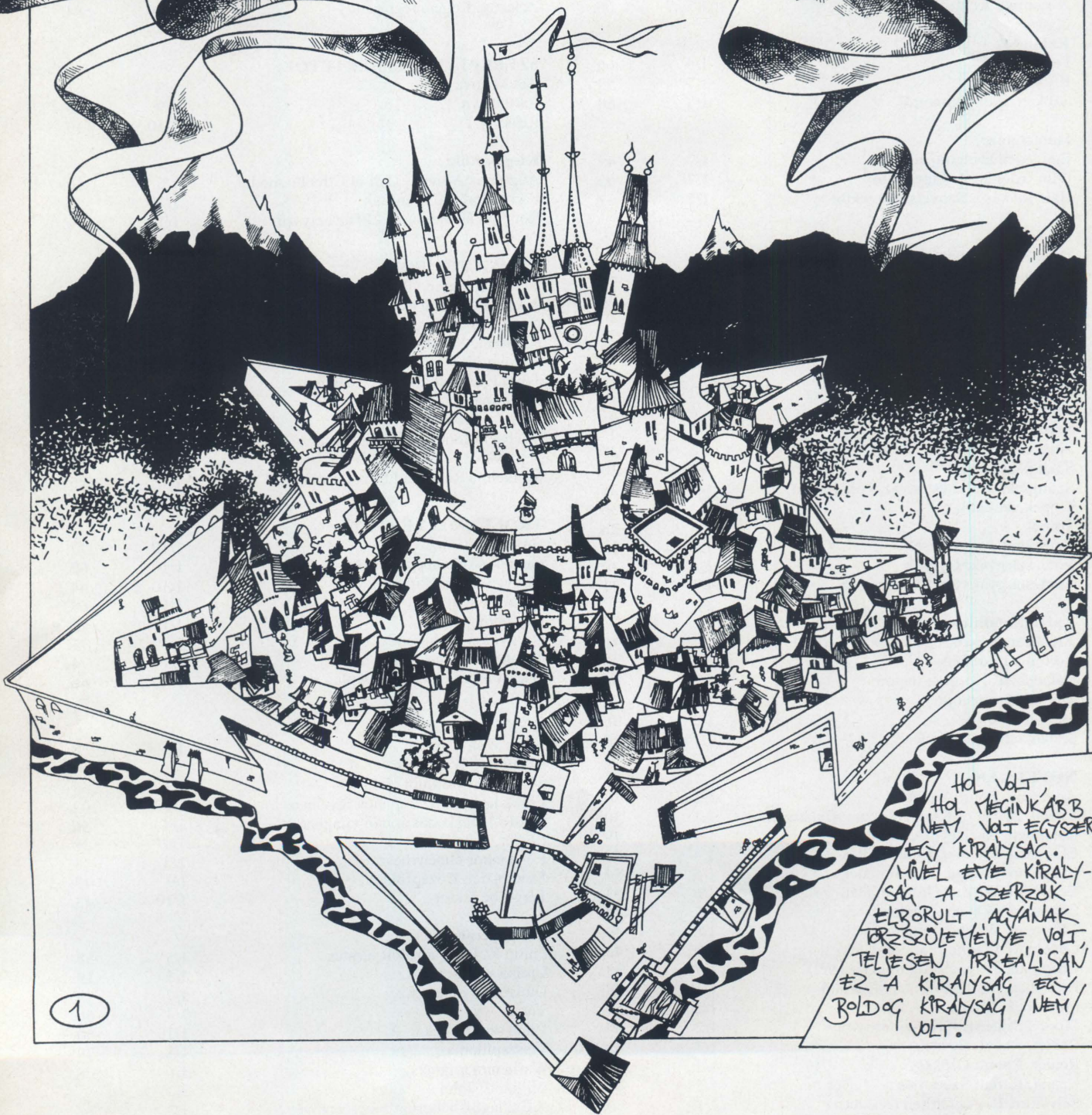
1-10) tartalomjegyzéke



cím	évf./szám	old.	cím	évf./szám	old.
Revant D'eli	1/2	46.	Stone, Jeffrey: Ghouzm gyöngyei	1/4	52.
Starscape	1/7	50.	Watson, Ian: Torz Csillagok	1/6	46.
Szállítóhajók	1/5	62.	Watson, Ian: Torz Csillagok	1/7	38.
Tatuin	1/10	42.	Watson, Ian: Torz Csillagok	1/8	44.
TIE-modellek 1.	1/8	56.	Winters, Bridget: Holnap	1/3	52.
TIE-modellek 2.	1/9	55.	Yolen, Jane: A gyász termében	1/10	99.
X-szárný technikai leírás	1/5	66.	Zelazny, Roger: Jégtorony	1/10	84.
Kalandok			SZEREPIÁTEK ISMERTETŐK:		
Fenegyerek	1/6	66.	Ars Magica	1/8	61.
Kitörés	1/7	52.	Earthdawn	1/9	68.
Szöktetés a Syomantról	1/3	60.	Rifts	1/10	110.
Ismertetőik:			Kiegészítők:		
Egy legenda életrajza	1/7	49.	Anguláris Álmod - Call of Cthulhu modul	1/6	56.
Film-trilógia, A: kiegészítő	1/7	65.	Forró ólom - Cyberpunk	1/10	54.
Han Solo és a Szövetségi szektor	1/7	67.	Robotok és Mágusok - Rifts helyszín	1/10	116.
AD&D:			VILÁGLEÍRÁSOK:		
Dark Sun varázslatok	1/5	28.	Gemmel, David világa		
Démonok	1/2	34.	A Legenda című könyv alapján	1/4	36.
Ereklyék és relikviák	1/3	32.	Gwynedd királyság		
Kristálygömbök	1/7	27.	Katherine Kurtz regényei alapján	1/5	40.
Küklopszok	1/9	33.	Korongvilág		
Lankhamar táncosnő	1/2	32.	Terry Pratchett könyvei nyomán	1/3	28.
Nekromancia	1/1	32.	Lankhamar		
Papvarázslatok	1/7	30.	Fritz Leiber világa	1/2	30.
Sárkányok és ami befér	1/6	32.	Michael Moorcock Multiverzuma	1/6	42.
Sötét elfek 1 rész	1/5	38.		1/9	34.
Sötét elfek 2.rész	1/6	28.	Midkemia Raymond E. Feist világa	1/1	26.
Sötét papság, A	1/9	30.			
Szörnyek: Erdei csontváz, Pokolkigyó	1/5	27.	TROLL - MELLÉKLET:		
Tippek, trükkök	1/3	36.	Blood Bowl	1/10	77.
Törpék	1/4	28.	Games Workshop repertoár	1/10	62.
Varázslatkomponensek	1/9	26.	Hogyan vessünk arcot?	1/10	64.
Varázstárgyak: Gyűrűk	1/6	30.	Karakter ABC	1/10	68.
Varázstárgyak: Italok, tekercsek	1/5	31.	Ork fajok	1/10	72.
Kalandmodulok:			Öregvilági Ki-Kicsoda	1/10	71.
Archofumar öröksége	1/1	36.	Tyrannid kaptárflotta	1/10	74.
Börtön a föld mélyén	1/10	20.	Warhammer Fantasy Roleplay	1/10	66.
Kalandozás Korongvilágon	1/8	30.			
Meriad hercegnője	1/4	30.	EGYÉB		
Meriad rejtélye	1/2	36.	Alien War	1/2	78.
Szilánkok - kalandötletek	1/10	29.	Chapman, Wayne és		
NOVELLÁK:			a Tier Nan Gordin ciklus	1/1	68.
Anderson, Poul: A barbár	1/2	50.	Észak lángjai: Szerepjáték levélben	1/10	102.
Ansell, Bryan és King, William: Halálszárný	1/1	50.	Konzolalkalmazkodás a való világban	1/4	56.
Campbell, Ramsey: A névtolvaj	1/9	49.	Leiber, Fritz	1/9	38.
Chapman, Wayne: Jutalomjáték	1/4	40.	Rúna tábor élménybeszámoló	1/7	8.
Chapman, Wayne: Jutalomjáték	1/5	54.	Szerepjáték Középföldén	1/3	40.
Chapman, Wayne: Jutalomjáték	1/6	53.	Térgörbe faktor	1/10	48.
Chapman, Wayne: Jutalomjáték	1/7	46.			
Chapman, Wayne: Jutalomjáték	1/8	49.	Törött gerincek:		
Chapman, Wayne: Jutalomjáték	1/9	42.	Philip K. Dick, a halott mester	1/5	58.
Chapman, Wayne: Két hold (részlet)	1/7	33.	Utolsó szó jogán, Az	1/5	19.
Forstchen, William E.: Az Igazlító	1/10	78.	Utolsó szó jogán, Az	1/7	15.
Moorcock, Michael: A káosz ura	1/2	54.	Várak	1/4	66.
Moore, Roger E.: Kőhajításnyira	1/2	60.	Világ szerepjátékai, A	1/10	50.
Renier, Raoul: Bosszú	1/4	45.	Visszapillantás	1/1	79.
Renier, Raoul: Örökség	1/3	42.	Warhammer fantasy	1/6	38.
Renier, Raoul: Szertartás	1/5	44.	Williams, John -		
Salvatore, R. A.: Otthon (részlet)	1/1	66.	A Csillagok háborúja zeneszerzője	1/3	66.

BOLDOGSÁGBAN BITANGUL BURJÁNZÓ BACHÉ

dadàs • haack • zàch



HOL VOLT,
HOL MEGINKABB
NEM VOLT EGYSZER
EGY KIRÁLYSÁG.
MIEL ERE KIRÁLY-
SÁG A SZERZŐK
ELBORULT, AGYANAK
ORZSÓJELENYE VOLT,
TELJESEN IRREALISAN
EZ A KIRÁLYSÁG EGY
BOLDOG KIRÁLYSÁG /NEM/
VOLT.

BOLDOG VOLT AZ URALKODÓ, AKIT
MEGLEPŐ MÓDON BOLDOG KIRÁLYNAK
HÍVOTT A KÖZNEP. BOLDOGSÁGBAN
MEGBOLDOGULT ANYJÁTÓL ÖRÖKÖLTE
A TRONT.

AZ
ANYJA MINDENIT
DE BOLDOG IS
VAGYOK.

2

BOLDOG VOLT ANYJÁ IS ...

HEJ, HÁ? EZ A
NAGY FENE
BOLDOGSÁG.

CSAK NE LENNEK
IYEN BOLDOG!

3

... MEG AZ UDVARTARTÁS ...

4

... ÉS BOLDOG VOLT
A KIRÁLY SZEPSEGES
LEÁNYA IS.
AM NEKI E
KÉPRENYBEN
SÉTÍP SZEREPE
NEM LESZ.

HIHIHI!

5

AM AHOGY A MÓDÁS TARTÁ-
HA JÓ ÉRZED MAGAD NE
ÉSS KETSEGBE HÁD
ELMŰLİK. IGY TÖRTÉNT
ITT IS, AMIKOR LADY
EMELTKÉBEL, BOLDOG
KIRÁLY UDVAR?
BOSZORKÁNYA EGY
KANKALIN ÉS KIKERCS
ILLATÚ, TALÁN KEVÉSBE
BOLDOG NAPON
BEVIHARZOTT A
TRONTÉREMBE.

AHA-
UDVARTARTÁSOM
SZEXUÁLIS ATOM-
VILLANÁSA KÖZELGŐ.

ÜDV ÉS HÖDÖLAT.
VAN EGY ROSSZ
HÍREM, MELIKKEL
KÉRDJEM?

6

NA KIRALYOM GOND
TÁMADT, DE JÓKORA.
D-NY FELŐL GONOSZ.
RONTÁSA LÁTSZIK KÖZE-
LEDNI, ÉS HA NEM
CSELEKSÜNK HAMAROST
ORSZÁGOD ROMJAIN
KACAGHATOD HALÁRA
MAGAD.



7

NO FENE.



8

NA DE
SÉBAS.



9

LEGALÁBB
LEVETHETEM
EZT A BARGYÚ
VIGYORT.



10

S MONDD CSAK
LÁNYOM, MI A
RAGYA IDENKOR
A TEENDŐ?



FORDULJ VIDAHAN
BOLCS TUDÓSÁIDHOZ,
URALKODÓK
GYÖNGYE!



11

IGY A KIRÁLY
VÉGIGCAPLATTÁ
UDVART
BOLCSÉIT, A
CSILLAGÁSZT...



12

AZ ASZCENDENSEK
KONSTELLACIÓI, MEG MI FENE.
KÉT HÉT ALATT ÖSSZEÜTÖK
EGY VÁLASETERVEZETET.

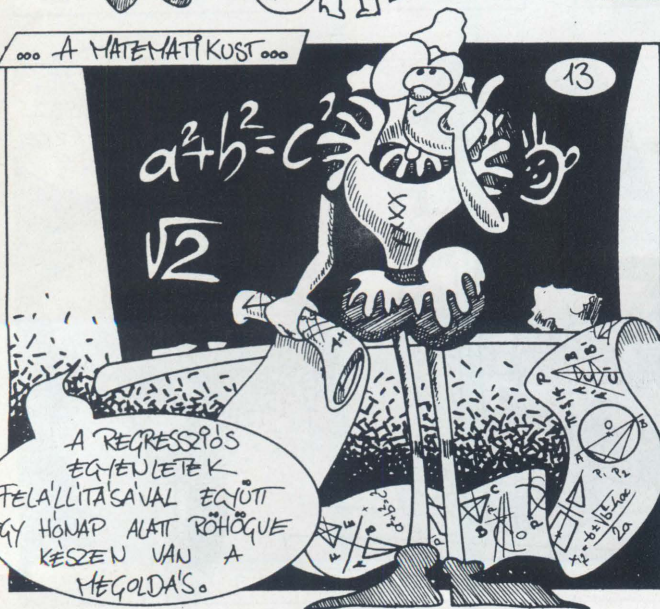
... A MATEMATIKUST ...

$$a^2 + b^2 = c^2$$

$$\sqrt{2}$$

13

A REGRESSZIÓS
EGYENLETEK
FELÁLLÍTÁSÁVAL EGYÜTT
EGY HÓNAP ALATT RÖHÖGVE
KÉSEN VAN A
MEGOLDÁS.

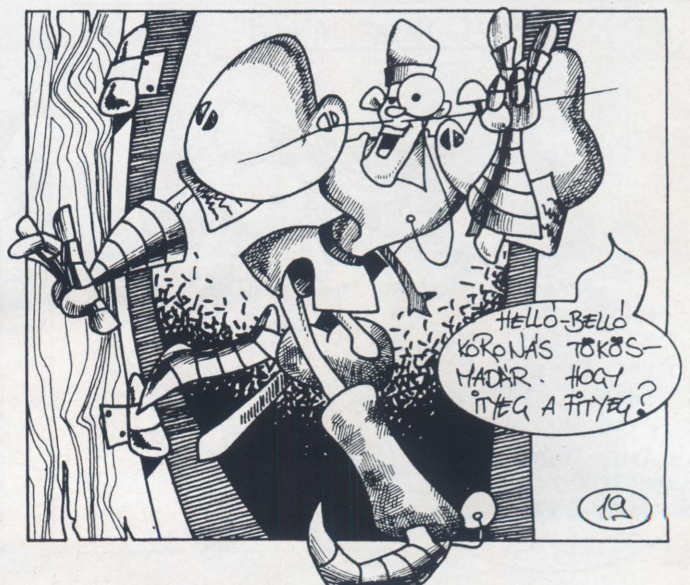
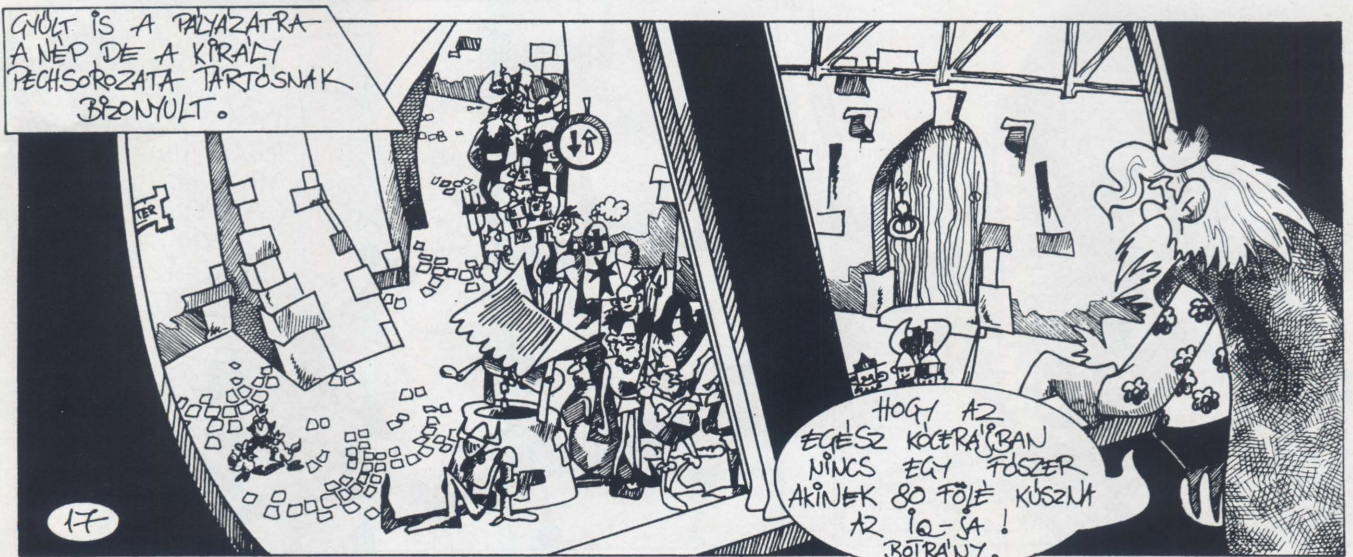
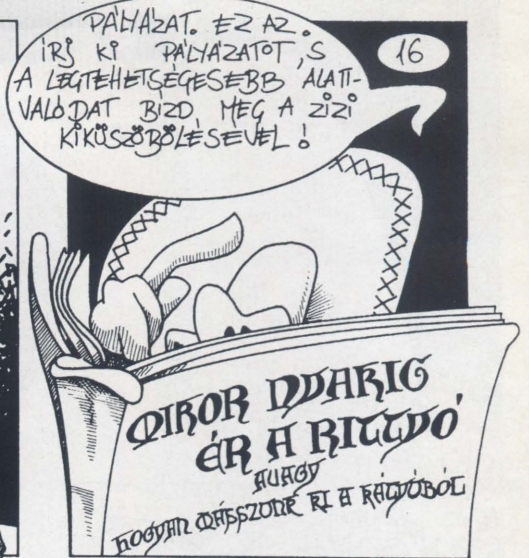


... AZ ALKIMISTÁT ...

HAT HA
NEM KÉSIK A JÓD-
IZOTÓP BEHOZATALA...
TAN HÁROM HÉT, HA
SOKAT MONDOK ÉS
KÉRDÉSEIDRE MEG-
FELELEK.

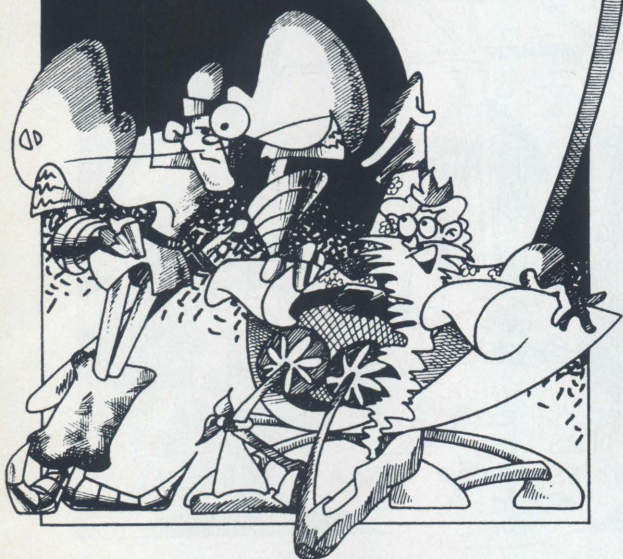


14

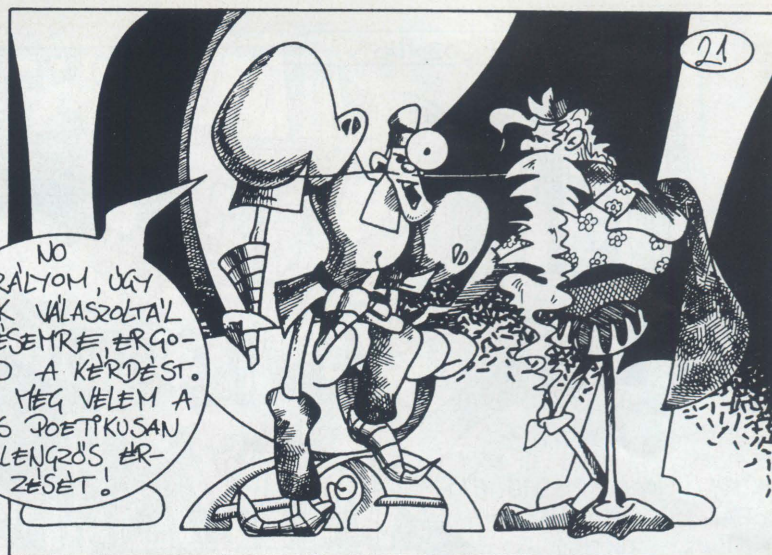


20

OH, NA JA.
HÁT ÉPPEN EZ ITT A
GOND, HOGY NEM ÚGY
FITYEG, AHOGY SZERETNEM.
VAGYIS GONDOK VANNAK
SZEP SZÁMMAL, SÍR...
MINUSZESZ.



NO
KIRÁLYOM, ÚGY
TÜNIK VÁLASZOLTA'L
KÉRDESEIMRE, ERGO-
ERTED A KÉRDEST.
OSZD MEG VELEM A
TUDÁS POETIKUSAN
TELLENGRÓS ER-
ZÉSET!



21

MERT
ÚGYE, A FITYEG
AZ A VALAMI, AMI
ÚGY VAGY ÚGY DE
ITYEG. EZ A FITYEG
TEHÁT NEM MÁS
MINT EGY... NA MI
A NEVE? HÁT
EGY ILYEN
ÍZET.

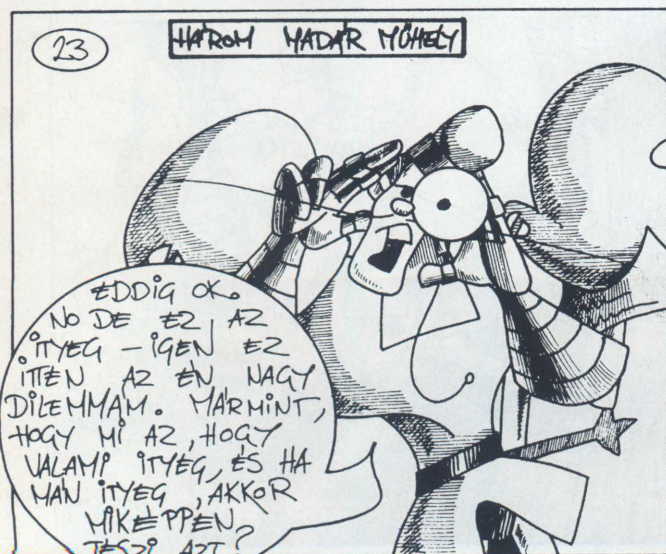


22

23

HATRON MADAR MŰHELY

EDDIG OK.
NO DE EZ AZ
ITYEG - IGEN EZ
ITEN AZ EN NAGY
DILEMMAM. MÁRMINT,
HOGY MI AZ, HOGY
VALAMI IITYEG, ÉS HA
HAN IITYEG, AKKOR
MIKÉPPEN
TÉSZI AZT?



NINCS
APPELLATA. EZ TÖK
HÖLYE. MIERT ISEM
LETTEM KONYHAKERTESZ
A RITZ-BEN?

ÉS HA
HAN IITYEG, EZ AZ
ÍZET, EZ A FITYEG...
NA SZÓVAL SEHOGY
SEM TŰTI EZ
IGY.



24

A FELETELŐ BESZÉLGETÉS
UTÁN A KIRÁLY FERGŐTÉGES
HUSZÁRVAÓRA SZAŊTA
EL MAGÁT.

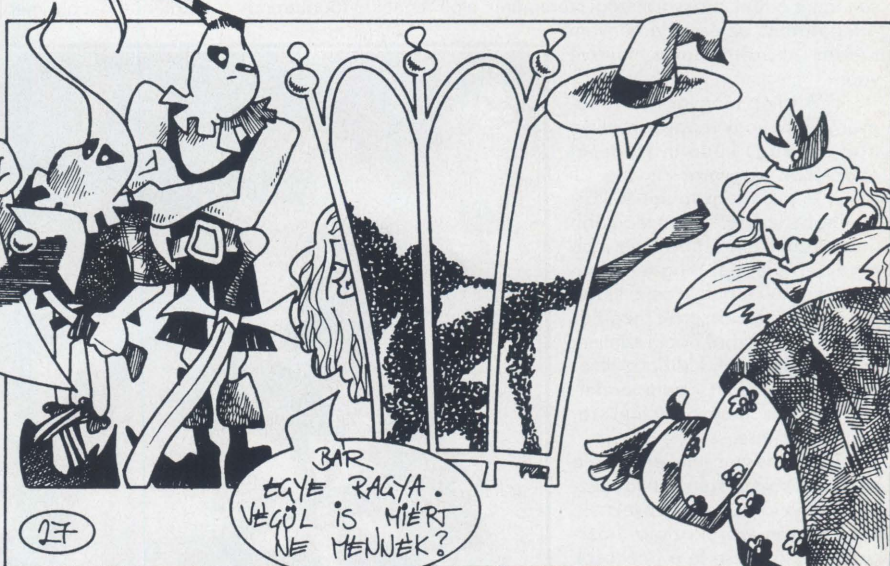
A DICSŐ
FELADATOT SÍR
HÍNDZESÉRE BIZOM,
MERT RA BIZOM ÉS
KESZ. TANÁCSADÓ?
HÍNDZESGÉBEN HELLE
OSZTOM LAJY MIELT-
KÉBELT. Ő, KISÉR-
JE ÚTJÁN!

25



HEG,
HOGY EN KISÉREM?
EZT AZ AMORF
APOLLÓT?!
NA NEEEM!

26



27

HŐSEINK TEHÁT
ÚTRA KELTEK.

ERTED,
CSIBEM? A PROB-
LEMA AZ ITYEKES
JELLEGESEN
GYÖKEREDZIK.

28



IGY AZTÁN A KIRÁLY
BOLDOGSÁGA VISSZATÉRNI
LATSZOTT.

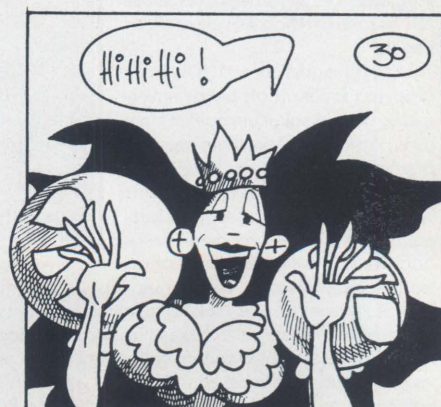
29



HES
BOLDOGSÁG-
BOLDOGSÁG DE
BAROMIRA HIAJYÓZ-
TAL MÁR!

Hihihi!

30



SŐT A SZEPESÉGES KIRÁLYLEANY
BOLDOGSÁGA IS TELJES POM-
PAJÁBAN VIRITOTT. AM NEKI
TOVÁBBRA SINGS SEJMI
SZEREPE A TÖRTÉNETBEN.

FOLYT. KÖV.

ARMAGEDDON 2092 - MARS

A VÖRÖS BOLYGÓ, MINT CYBERPUNK PARADICSOM

Az utóbbi időben több fórumon is viták támadtak egy első pillantásra csalogán egyszerűnek látszó kérdés körül: egészen pontosan hány magyarországi RPG-rendszer létezik, és melyik volt közülük az „első”? Mivel ez a téma a Rúna levelezésében is ismételt felbukkan, úgy vélem, nem volna haszontalan tiszta vizet önteni a pohárba. Először talán azt kellene egyszer s mindenkorra eldönteni, hogy egészen pontosan mit is értünk magyarországi szerepjáték alatt. Ennek a fogalomnak – legalábbis az én véleményem szerint – három fontos ismérve van.

1) A játék magyar nyelvű legyen, tehát vagy magyar nyelven íródjon, vagy külföldi kiadását adaptálják magyarra.

2) A játék legyen széles körben hozzáférhető, tehát legalább a szaküzletekben több-kevesebb rendszerességgel meg lehessen vásárolni. A különféle saját kidolgozású házirendszerek megmaradnak a szűk körű hobbi szintjén, és – tartalmuktól, kidolgozottságuktól függetlenül – nem tarthatnak igényt a „magyarországi szerepjáték” címre.

3) A rendszer feleljen meg a szerepjátékokkal szemben támasztott alapvető követelményeknek, tehát legyen szórakoztató, hosszabb ideig kösse le a játékosok figyelmét, és lehetőleg ne hemzsegiyen benne a hajmeresztőbbnél hajmeresztőbb következtetések.

Ha elfogadjuk ezt a három alapvető kritériumot, akkor egyértelmű, hogy a sokat emlegetett *Harc* és *Varázslat* nem tekinthető magyarországi szerepjátéknak. Kétségtelenül lelkes és jószándékú próbálkozás volt, kidolgozóit dicséret illeti buzgalmukért, magát a rendszert azonban hosszú távon játszhatatlanná tesszik a lépten-nyomon előforduló hibák, ellentmondások és irreális szabályok. Hasonlóképpen sokáig nem volt magyar szerepjátéknak nevezhető a *Holdtölte* magazin által kissé talán korán propagálni kezdett *Aurvon*, bár már akkor is szívből kívántam neki, hogy idővel azaz fejlődjön: mivel nem volt mérhető példányszámú kiadása, gyakorlatilag sehol nem lehetett hozzájutni. Az *Aurvon* – amelyről máskülönben a Rúna következő számában jelenik meg részletes ismertető – talán helyesebb egy lelkes klub házirendszereinek tekinteni. Ilyen minőségében egyébként nem áll egyedül: számtalan olyan társaság van hazánkban, amely el-eljátszadozik egy önálló RPG-szisztéma létrehozásának ötletével. Eltekintve attól, hogy kevés fiatal rajongó van tisztában vele, mennyi energiát és lélekölő munkát igényel dédelgetett álmának valóra váltása, a magyarországi szerepjátékpiacon egyelőre igen szűk körű vásárlóereje csekély, és távolról sem olyan könnyű betörni rá, mint ahogy azt sokan képzelik.

Ennek a hosszúra nyúlt bevezetésnek azért láttam szükségét, hogy éreztsem kissé, mekkora feladatra vállalkozott a Bíborhold Budapest Kft. stábja, amikor elhatározta magát a hazai RPG-választék bővítésére. Ez sikerült is nekik – elsősorban azért, mert ők már rég nem amatőr rajongók, hanem profi szakmabeliek és vállalkozók. Az *Armageddon 2092 - Mars* kétségtelenül megfelel a főbb felállított kritériumoknak; megjelenésével a magyar nyelvű szerepjátékok kicsiny

családja három főről négyre szaporodott. Önmagában ez persze kevés az üdvösséghez, hiszen a szerepjátékok Nyugaton sem képviselik ugyanazt a színvonalat; némelyik rosszabb, némelyik jobb a többiekénél, és mindegyik más-más rajongóréteget vesz célba. Az alább következő elemzés nem elsősorban a szabályokra és a játékmechanizmusra összpontosít – bár természetesen ezekről is szó lesz majd –, inkább az *Armageddon* hangulatvilágát vizsgálja, és azokra a kérdésekre keres választ, hogy milyen rajongótáborhoz szól ez a rendszer, mennyire és honnan merített más RPG-kból, mennyire nevezhető korszerű játéknak, és milyen kilátásai lehetnek a jövőben.

Az *Armageddon A/4-es* formátumban jelent meg, százhatvan oldalal, puha fedéllel, 990 Ft-os áron. Az alapszabálykönyv mindent tartalmaz, amire a játékhoz szükség van, kivéve a dobókockákat; a sűrűn nyomtatott lapokon tekintélyes mennyiségű információt zsúfoltak össze. Ennek ellenére az ár/tartalom indexe az *Armageddon*nak a legkevésbé kedvező valamennyi eddig megjelent magyar nyelvű szerepjáték között, nem utolsósorban a pocskék külalak miatt. Tudom, hogy a



nyomda sok pénzbe kerül mostanában, de ennél azért valamivel jobbal is ki lehetett volna rukkolni. A címlapkép meglehetősen semmitmondó és érdektelen, a belső illusztrációk pedig riasztóan silányak. Nem azt vártam persze, hogy egy új Tim Bradstreet merül fel Magyarországon az ismeretlenség homályából, de több mint két éves működés után a Bíborhold igazán szerződhetne már egy olyan grafikusnak, akinek vannak elképzelései az emberi test anatómiájáról. A legborzalmasabbak az egészoldalas ceruza(!)rajzok; esztétikai színvonaluktól eltekintve az illusztrátor legalább arra gondolhatott volna, hogy nyomtatásban megjelent anyagoknál minimum tisztát illene használni, a ceruzavonásokat ugyanis még az egyszerű fénymásolás is kifakítja és elmosódottá teszi. A szabálykönyv egész képanyagából csak Fischer Tamás egy-két illusztrációja üti meg az élvezhetőség szintjét. Ha mindehhez hozzávesszük a gyalázatosan rosszra sikeredett kötést (a

könyv két-háromszori kinyitás után menthetetlenül lapjaira hullik szét), akkor bizony kénytelenek vagyunk megállapítani, hogy az *Armageddon* külső kivitelezése a mélypontot képviseli a magyarországi szerepjátékok között. Mielőtt bárki azzal vádolna, hogy a kákn is csomót keresek, sietve leszögezném: hazánkban jelenleg a kulcsin legalább olyan fontos, mint a belbecs. A terjesztők, a kiadók függének, a címlap és a szerzőnév alapján adják le a megrendeléseiket, és nem egy jó könyvet láttam már megbukni a rossz „tálalás” miatt. Az *Armageddon* ebben a formájában teljesen alkalmatlan rá, hogy a fanatikus szerepjátékosokon kívül bárki másnak a figyelmét magára vonja, a túlzásba vitt belterjesség pedig még soha egyetlen hobbinak sem tett jót.

A külalakról áttérve a tartalomra: az *Armageddon* a belső fejlcen „cy-fi szerepjáték”-nak hirdeti magát, ami alatt nyilván a sci-fi és a cyberpunk egyfajta keverékét kell érteni. Ezzel a meghatározással vitakoznék egy kicsit, az *Armageddon* ugyanis szerintem telíver cyberpunk RPG, néhány sallangként ráaggatott sci-fi elemmel: a Földet titokzatos hódítók támadták meg irányított üstökösökkel a külső világúrból, mindenkit elpusztítottak rajta, és az emberiség maradéka a Marsra kényszerült. A Marson aztán minden ment tovább a régi kerékvágásban: megtaláljuk a környezetszennyezést, a könyörtelen matutégeket, a lepusztult külvárosokban kóborló bandákat, a vállallati szamarújakat, az emberélet elértektelenedését, az implantokkal teleoperált kiberszichókat, és a többi jól ismert cyberpunk-toposzt. Hogy az idegen lényeket miért zavarta annyira a földi civilizáció létezése, és ha már így megharagudtak az emberiségre, miért nem szabadítottak rá pár üstököszt a Marsra is, egyszer s mindenkorra tisztázva ezzel a rivalizálási problémákat, az nem teljesen világos. Az elpusztult Földről a Naprendszer belső bolygóira áttelepülő emberiség ötlete érdekes, bár nem teljesen eredeti (lásd még *Mutant Chronicles*), a hozzáfűzött magyarázat azonban eléggé ingatag lábakon áll. Véleményem szerint az *Armageddon* sokkal jobban járt volna, ha a cyberpunk alapot nem próbálják feldúsítani sci-fi elemekkel.

Az *Armageddon* felépítésében szakít a régi RPG-hagyományokkal, és a Nyugaton egyre szélesebb körben hódító, korszerű trendet követi: a könyv első fejezetei, egészen a 33. oldalig, az emberiség eljövendő történelmét és a háttérvilágot tárgyalják, konkrét szabályokról egyetlen szó sem esik bennük. Egyes játékosok számára talán megdöbbentő lehet, hogy a könyv nem a karakteralkotás részletesen tárgyalt folyamatával és mindenféle bonyolult táblázatokkal kezdődik, bátran állíthatom azonban, hogy az *Armageddon* a maga nemében korzakot nyitott ezen a téren – részemről csak remélni tudom, hogy a később esetlegesen megjelenő hazai szerepjátékok követni fogják a példáját. Az első fejezetben vázolt fiktív történelem egyékes és következetes, az események lépcsőzetesen épülnek egymásra, és a logika szekere csak ott kezd el döcögni kissé, amikor felbukkannak a színén a csúnya, gonosz földönkívüliek. A különböző cyberpunk-világok néhol már erőltetett nihilizmusával szemben ebben a bevezetőben olykor még a humor is felcsillan – teszem azt a Rooms fantázianeív számítógépes operációs rendszer taglalásánál, ami annyira szájbarágsra és együgyűre sikeredett, hogy akár egy kutya is kezelni tudta volna, csak éppen használatlanul lassú volt, és színes-szagos képcskéivel túlterhelte az operátorok idegrendszerét. Van egy olyan érzésem, hogy Szigeti Sándor nem rajonghat különösebben a Windowsért.

Szigeti Sándorban egyébként az *Armageddon* „szülőatyját” tisztelhetjük; alkalmanként igénybe vette ugyan más szerepjáték-szakértők tanácsait és segítségét, a szabálykönyv azonban abban a formájában, ahogy most a kezünkbe vesszük, gyakorlatilag teljes egészében az ő munkája. Ennek egyaránt vannak előnyei és árnyoldalai. Mivel nem kellett vesződni a különböző munkatársak által készített részfejezetek egyeztetésével, a rendszer koherensre és összefüggőre sikeredett; egyértelműen kiviláglik azonban a szövegből, hogy Sándor mely területeken bír alaposabb ismeretekkel, és hol téved kissé ingoványos talajra. Az arányeltolódás mind mindjárt a szabálykönyv elején, a háttérvilág részletes leírásánál kitapinthatók. A Mars geográfiája, a terraformálás folyamata, a műszaki környezet, a számítógépes Hálózatra vonatkozó információk mind precíz pontossággal kerülnek tárgyalásra, és – már amennyire én meg tudom ítélni – valóságos és logikusak. Ahol azonban társadalomtudományi jellegű okfejtésekre kerül sor, ott bizony nemegyszer megbicsaklik a gondolatmenet. Ez megint akadémikodásnak tűnhet, pedig egyáltalán nem az. A cyberpunk-RPG-kben ugyanis nem a sok króm, a patakokban folyó vér, a konzolalkalozók ál-

tal bekóborolt virtuális valóság, a lépten-nyomon eltűzött fenegyerekeskedés a lényeg, hanem a hangulat. (Ezt nem én mondom, hanem Mike Pondsmith, a Cyberpunk 2020 szerepjáték kifejlesztője, neki pedig azért illik elhinni.) Az *Armageddon*ban tagadhatatlanul igyekeztek megteremteti a cyberpunk-hangulatot, ha azonban az ember a szabálykönyvet olvassa, az az érzése támad, hogy a motoroskesztyű mérete nem passzol az ujjakhoz, és a krómkeretben kissé lötyög a foncsorozott szemüveg.

A cyberpunk-hangulat legfontosabb összetevői az elidegenedés, az elszemélytelenedés, a lepusztultság, az egyéni értékek eljelentéktelenedése, a túlélésért folytatott állandó küzdelem, a folyamatos és viharos iramú változás. Mindennek egy túlnépesedett, industrializált, agyonszennyezett világ szolgál a háttérül, egyre inkább elfásuló és elgépiesedő társadalommal, a fogyasztói javak mindenek fölött való kultuszával. Ha a végtelenségig le akarjuk egyszerűsíteni a dolgot, a cyberpunk-életérzésnek az a két elsődleges feltétele, hogy nagyon sok ember éljen egy nagyon vén világon. Az *Armageddon* Marsán ezzel szemben nagyon kevés ember él egy nagyon új világon. Az emberiség lélekszáma röpké néhány éve leforgása alatt milliárdokról milliókra csökkent; akárhogy is nézem, ez éppen a személyes kvalitások felértékelődéséhez, az élet nagyobb megbecsüléséhez vezet. A szabálykönyv szerint a Marson hét éve kezdtek kiépülni a városok; bármilyen rohamos iramú legyen a fejlődés és a haladás, ez a hét év egyszerűen kevés egy olyan két és fél milliós agglomerátum kialakulásához, amilyen a hatodik fejezetben ismertetett New Hessen. Az emberben óhatatlanul fölmerül a kérdés, hogy honnan kerültek ide a lerobbant, ócska gyártelepek, a rozsdadoezetek és a roskatag ipari külvárosok, a cyberpunk-irányzat e nélkülözhetetlen tartozékai? Fájó szívvel, de le kell mondanunk a környezetszennyezésről is; a Mars betelepítése óta egyszerűen nem volt rá idő. A létért való szakadatlan küzdelem kétségeltelen tény, csakhogy a fő ellenfél jelen esetben nem a másik ember – ahhoz túl kevés van belőle –, hanem a természet zabolátlan erői, ez pedig éppen nem az elidegenedést erősíti, hanem az egymásra utaltságot és a bajtársiasságot. Ha tehát logikusan végiggondoljuk a bolygó kolonizálásának történetét, arra az igen kellemetlen következtetésre fogunk jutni, hogy itt semmi jogosultsága nincsen a cyberpunk-életérzésnek; ellenkezőleg, a Marsnak egyfajta kemény pionírvilágnak kellene lennie, ahol az élet nehéz, de az emberek hozzáállása optimista, dekadenciának nyoma sincs, a hagyományos érzelmi-személyes kapcsolatok pedig igen fontos szerepet játszanak. A szabálykönyv azonban egészen más képet fest a világról, és ez bizony súlyos ellentmondáshoz vezet. Szigeti Sándor bizonyára azért helyezte át a Marsra az *Armageddon* helyszínét, nehogy azzal a váddal illessék, hogy leutánozta valamelyik nyugati cyberpunk-RPG-t; az ötlet jó volt, a részletek elsimítására azonban nem ártott volna kissé több gondot fordítani. Véleményem szerint például szarvashiba volt huszonhat kurta évbe sűríteni a Mars feltérképezésének, terraformálásának és betelepítésének egész történetét; és – mint fentebb már említettem – le tudnék mondani a pusztító hajlamokkal megáldott földönkívüliekről is. (Nem is beszélve arról, hogy a Plútón talált romok, a külső világúrból gyűlekező idegenek, a számítógépes hálózatok megfertőzése és tönkretétele megintcsak gyanúsán ismerős motívumok a *Mutant Chronicles*ből.)

A természet- és társadalomtudományos ismeretek közötti arányeltolódás különösen szembeszökő annak a két fejezetnek a kontrasztjában, amelyek egyrészt a természeti környezetet (A Mars bolygó), másrészt a játék társadalmi háttérét (A sötét jövő) vázolják föl. Az előbbi a terjedeleme szabta keretek között nemigen lehetett volna jobban és kimerítőbben megírni, az utóbbi olvasása közben azonban bizony fel-felhördültem olykor. A két fejezet között mind témáját, mind színvonalát tekintve afféle átmenetet képez az Élet a Marson, amely a bolygón lakó emberek mesterséges környezetével foglalkozik. A legfőbb problémám ezzel a részzel az volt, hogy itt-ott kicsit túlerőlteti a cyberpunk-hangulatot, nagyvonalúan fittyet hánnya a belső logikának. Nekem az *Armageddon*tól függetlenül is elegend van már néha a cyberpunk-rendszerekben gyakorta tettenérhető, sarkított és túlrómantizált ellentétpárból: az egyik oldalon vannak ugye a gonosz, kapzsi és telhetetlen óriáscecék (akik nélkül egyáltalán nem lenne kultúra és civilizáció), a másikon pedig a szabad, kemény öklű, rettenthetetlen hősök (akik függetlenül attól, hogy árnyvadászoknak, szőlőknek vagy deckereknek hívjuk-e őket, tulajdonképpen közönséges

bűnözők). Kétségkívül romantikus élmény belebújni egy milliókat meglovastató konzolcowboy bőrébe, de talán árnyaltabb képet alkothatunk a helyzetről, ha a valós világban megkérdezzük egy játékiprogramozótól, hogy mi a véleménye a számítógépes kalózokról. Az *Armageddon* nem viszi túlzásba a heroizálást, ami kimondottan előnyére válik (szigorúan ebből a szempontból nézve jobb rendszernek tartom a *Shadowrun*-nál), a mamutcégek profilját azonban olyan sötét színekkel rajzolja meg, hogy az helyenként már ellentmond a józan észnek. Megtudjuk például, hogy a terraformálás automatizálása után a nagyvállalatok az utcára tették főlegesené vált alkalmazottjaikat. Ez igazán csúnya dolog volt tőlük, és egyúttal lehetővé tette a cyberpunk-rendszerekben szokásos utcai bandák kialakulását, én valahogy mégsem tudom megemészteni. A munkaerő ugyanis más oldalról nézve egyben fogyasztó is, és köve hiszem, hogy a nagy gazdasági válság óta lett volna olyan óriásvállalat, amely ilyen bődületesen ostoba intézkedéssel nyírta volna ki a saját vásárlópiacát. Azt sem teljesen értem, hogy miért és főleg mikor háborúztak egymással olyan sokat a cégek, hogy egész rozsdatemetők maradtak utánuk a marsi sivatagokban, az egykor volt harcmezők helyén. Állítólag több száz ember él abból, hogy rendszeresen túrja-kutatja a „rég elfeledett társasági háborúk csataterét”-t, amik az *Armageddon* időrendje szerint máskülönben a legszélsőségesebb esetben is legfeljebb hét éves múltra tekinthetnek vissza. Namármost a háború csak a szállítónak jó üzlet, a finanszírozónak soha, és mivel a sokszor emlegetett félelmetes összecsapások időpontjában a Marson összevissza tízmillió ember élt, egyébként sem volt különösebb okuk a vizálkodásra, hiszen mindenkinek jutott bőven a hatalmas tortából. A jelek szerint a gonosz mamutvállalatok kizárólag azért hadakoztak egymással a radioaktív pusztaságban, hogy megteremtsék a játékhöz szükséges cyberpunchangulatot. Egy másik naiv és mosolyt fakasztó vonás a háttérvilág leírásában, hogy az óriáscégek kizárólagos uralma alatt álló Marson létezik független és objektív média, amit a társaságok ugyan elpusztíthatnának, ha nagyon akarnák, mégsem teszik, mert nem veszélyeztetni komolyan az érdekeiket.

A marsi háttér és a fiktív történelem tárgyalása után térjünk át a voltaképpen játékszisztémára, amely a könyv hátralévő fejezeteit tölti ki. Mindjárt az elején le kell szögezmem, hogy a magyar nyelven hozzáférhető RPG-k közül az *Armageddon* szabályfelfogása a legkorszerűbb. Szigeti Sándornak sikerült kiirtania a rendszeréből a szerepjátékok atavisztikus vonásait: az *Armageddon*ban nincsenek kasztok, fajok, szintek és jellemek, a cselekmény nem föld alatti lyukakban folyik, a fegyveres harc pedig életveszélyes dolog. Próbajátékot vezetni sajnos nem volt időm, de az a könyv alapos átolvasásából is kitűnik, hogy a szabálymechanizmus átfogó jellegű, és összefüggő egészet alkot. Kezdő szerepjátékosoknak ettől függetlenül nem merném tisztázni szívvel ajánlani, ugyanis a realizmusra való törekvés meglehetősen bonyolulttá és áttekinthetlenné teszi az egész rendszert. M.A.G.U.S.-t, *StarWars*-t vagy AD&D-t lehet játszani tízperces felkészülés után, amolyan „fejesugrásos” módszerrel (más kérdés, hogy érdemes-e); *Armageddon* nem, ugyanis mind a mesélő, mind a játékosok részéről elengedhetetlen követelmény a szabálykönyv gondos áttanulmányozása. Ez valószínűleg azzal az eredménnyel jár majd, hogy az *Armageddon* kevésbé fog elterjedni a klubokban, inkább az otthon játszó

baráti társaságok foglalkoznak vele, akik nincsenek annyira időhöz kötve.

A szabályok kidolgozásánál Szigeti Sándor a klasszikus szarka-módszert alkalmazta: innen is egy kicsit, onnan is egy kicsit. Mielőtt ezt bárki sértésnek venné, sietve leszögezném, hogy manapság nemigen lehet másképpen szerepjátékot csinálni. Az RPG-k immár több mint húszéves történelemre tekinthetnek vissza; ennyi idő alatt az általános kísérletezőkedv számtalan ragyogó ötletet szült, és nagyképűség lenne azt hinni, hogy egyetlen ember vagy egy szűk körű stáb néhány éves munkája versenyre kelhetne ezekkel. Az elődök tanulmányozása és a külső források kiaknázása nélkül ma már nem jöhet létre igazán korszerű szerepjáték; a kérdés csupán az, hogy mennyit és honnan mérünk, illetve el tudjuk-e kerülni a plagizálást.

Az *Armageddon* integratív jellegű rendszer; Szigeti Sándor alaposan megrostálta a külföldi RPG-kben alkalmazott megoldásokat, kiválasztotta közülük azokat, amiket a leghasznosabbnak ítél, majd megpróbálta egységes egészzé ötvözni őket. Ez az adott terjedelmi korlátok között nem volt éppen könnyű feladat, így az *Armageddon* több helyütt a „sokat markol, keveset fog” hibába esik; a pszionika és a deckelés például véleményem szerint sokkal bővebb kifejtést igényelt volna. Ez a hiányosság azonban a későbbiekben pótolható kiegészítő kiadványokkal, így hát főlegesen hosszasan lovagolni rajta.

Az integratív megoldás másik hátulütője, hogy az *Armageddon* tele van ragyogó ötletekkel, csak éppen ezek az ötletek a legritkább esetben eredetiek. A főjellemzők (az *Armageddon*ban: tulajdonságok) formabontónak tűnő 5x3-as szisztéma egy az egyben az *Envoy* nevű általános igényű RPG-rendszerből van átvéve, csak a számértékeken módosítottak kissé, mivel az *Armageddon* kizárólag 6-lapú dobókockákat használ. (A Biborhold Budapest Kft. egyébként engedélyt kért és kapott az *Envoy* használatára a jogtulajdonostól, és az impresszumban feltüntette a copyrightokat.) Az ismeretek (másutt: képzettségek vagy jártasságok) rendszerét szintén a legkorszerűbb alapokon dolgozták ki, bevezetve a feltételekhez kötött és alárendelt ismeretek fogalmát; ez egészen a *Shadowrun* és a *StarWars* első kiadásában használt „cascade skill”-ekig vezethető vissza. Az előny-hátrány szisztéma teljesen új szintet visz a szerepjátékokba; tudomásom szerint először az *Ars Magica*ban alkalmazták, jelenleg a *White Wolf*-RPG-k elmaradhatatlan tartozéka. A harcrendszer és a deckelés nagyban emlékeztet a *Shadowrun*-ra, annyi különbséggel, hogy a próba és a teszt, illetve a célszám és a cselekvési érték egyértelmű különválasztásával lényegesen átláthatóbbá tették az egész mechanizmust. A testzónák fogalma a *Mutant Chronicles*ből ismerős; a kibernetikázissal, mint korlátozó eszközzel először a *Cyberpunk 2020*-ban találkoztam. A kibernetikus implantok, pszionikus képességek és decker-programok listája részint sorványka, részint szinte kizárólag olyan tételeket találunk rajtuk, amik más RPG-kból köszönnek vissza ránk; különösképpen igaz ez a fegyverek és járművek felsorolására, ahol gyakorlatilag csak az elnevezéseken változtattak. Más kérdés, hogy a *Cyberpunk 2020*, a *Shadowrun*, a *Torg* és a *Rifts* után ezeken a területeken nagyon-nagyon nehéz lenne bármi újjal és eredetivel előrukkolni.

Mindennek ellenére az *Armageddon* nem lehet azzal a váddal illetni, hogy plágium vagy klónjáték lenne. Mint már említettem, illúziókban ringatja magát ma az az ember, aki teljesen füg-

getlen és önálló RPG kidolgozására készül. Egyetlen fejlesztőstáb vagy játéktervező – legyenek melyek tehetségesek is – sem nélkülözheti azt a hatalmas mennyiségű tapasztalatot, amely nemzetközi szakmai berkekben az utóbbi húsz évben felgyülemlett. Kétségtelen, hogy az *Armageddon* bőven vett át elemeket különféle rendszerekből, amelyek külföldön meglehetősen elterjedtek számítanak, nálunk azonban alig ismerik őket; de kétségtelen az is, hogy a különböző forrásokból szerzett ötleteket egységes egészzé gyúrta össze. A játékmechanizmus első pillantásra kissé bonyolultnak tűnik, valójában azonban jóval kevésbé összetett, mint tetszem azt a Középfölde RPG-ben, és ami a legfontosabb: nincs teletszólva végeérhetetlen táblázatokkal. Ha komolyabb játékot akar vezetni, a mesélőnek feltétlenül át kell rágnia magát az egész alapkönyvön, igazságszerűen legalább kétszer, és az sem árt, ha a játékosok is olvasgatják egy kicsit a szabályokat – ez azonban a modern rendszereknél alapkövetelménynek számít. A helyszimulációk realizizikusak és – megfelelő játéktechnikai gyakorlat esetén – gördülékenyek; mint már említettem, próbajátékra sajnos nem volt időm, de papíron azért kísérleteztem néhány szituációval, és az eredmény meglehetősen tetszetősre sikeredett. Az egyetlen probléma az volt, hogy szinte minden részelemről meg tudtam állapítani, melyik rendszerből vették át; az összehatást újnak éreztem ugyan, de valahogy hiányzott belőle a frissesség íze. Ez persze valószínűleg csak a hozzám hasonló vén rókákat fogja zavarni, de követe hiszem, hogy sok olyan régi szerepjátékos lenne, aki a *Shadowrun*-ról vagy a *Cyberpunk 2020*-ról átnyergelne az *Armageddon*-ra. Ahol a játékmechanizmus további alakításával már nem tudjuk megteremteni az újdonság és az eredetiség légkörét, ott a hangulati elemeket kell radikálisan megváltoztatni (senki sem gondolta volna, hogy lehet még valami újat nyújtani a fantasy-RPG-k terén, amíg a FASA piacra nem dobta az *Earthdawn*-t), és az *Armageddon*nak ez bizony nem sikerült: csak úgy hemzsegek benne a jól ismert, unalomig elkoptatott cyberpunk-klisék.

Ez a gondolat mindjárt átvezet minket eszmefutatásunk következő állomására: nevezetesen, hogy milyen piacra számíthat a Bórhord új szerepjátéka, és milyen jövő előtt áll? Az *Armageddon* eddig viszonylag kedvező fogadtatásra talált a vásárlók körében, az üzletek polcaira került példányok elég jól fogynak. Ennek a fő oka az, hogy a rendszer valóban igényt elégít ki; Magyarországon napjainkban tetőzik a cyberpunk-hullám, és ilyen típusú RPG magyar nyelven mostanáig nem volt hozzáférhető. Az *Armageddon* jól játszható rendszer, és számos olyan újítást találunk benne, amiket a hazai szerepjátékos közönség zöme eddig legfeljebb hallomásból ismert, könnyen elképzelhető tehát, hogy népszerűvé válik. A hasonló stílusú külföldi RPG-ekkel azonban nem állja ki az összehasonlítást, mégpedig nem elsősorban tartalmi okokból. Ha nekem magamnak választanom kellene az *Armageddon* és egy igényes kivételű, művészen illusztrált kiadvány között, amelyből nem hiányoznak az olyan alapvető részek, mint a játéktechnikai tanácsok, a példakaland, néhány jellemző NJK leírása, no meg egy-két mutáns vadállat, MI-vírus és földönkívüli lény részletes bemutatása, én bizony az utóbbit vásárolnám meg. És ezek sajnos nem olyan pótolható hiányosságok, mint a deckelés és a pszionika kissé szűkre szabott tárgyalása; az ilyen fejezeteknek igenis az alapkönyvben van a helyük, nem a későbbi kiegészítőkben. Nomármost tudjuk, hogy a Bórhord-csoport most

készül a *Shadowrun* magyar nyelvű kiadására. A *Shadowrun* nem „tisztá” cyberpunk játék – én inkább egyfajta alternatív rendszernek nevezném, a maga nemében az elsőnek és a legsikeresebbnek –, de bővelkedik ilyen elemekben, prezentálása és az általa kínált távlatok pedig magasan fölülmúlják az *Armageddon* színvonalát. Az emberben óhatatlanul fölmerül a kérdés, hogy nem fog-e a kiadó saját magának konkurenciát csinálni?

Egészében véve tehát felelős érzésekkel teszem le magam mellé az asztalra az *Armageddon* – a második magyar szerepjáték – alapkönyvét. Egy hozzáértő stáb dolgozta ki, akik igazi profik – bárannyire is igyekeznek néha a rajongótáboruk előtt amatőr színben feltüntetni magukat –, és nem végeztek rossz munkát. Sorra vették a hasonló jellegű külföldi rendszereket, kiszemezgették belőlük a jónak vélt vonásokat, és elvetették mindazt, amit rossznak tartottak; az így kapott anyagot aztán egységesítéssel integrálták, és kialakították belőle a saját rendszerüket. A végeredmény egy precíz és megbízható, korszerű típusú cyberpunk-RPG lett, elég kevés eredeti vonással. Nyilván a költségek és a nyomda nyomására kimaradt belőle néhány olyan fejezet, aminek a hiánya eléggé fájalmas; más témák a kelletténél rövidebb terjedelemben kerültek tárgyalásra. A máskülönben jól megtervezett háttérvilágban akad egy-két szembántóan csúf következtetés, ami talán elkerülhető lett volna, ha a szöveget odaadják átolvasásra egy társadalomtudományokban járatos munkatársnak; a játék helyszíne az eredetiségre való dicséretes törekvés jegyében átkerült a Marsra, ez azonban kellő átgondolás híján újabb logikai bukfenceket eredményezett. Összességében nézve kár volt az *Armageddon*-ba sci-fi elemeket vegyíteni; több kárát látta, mint hasznát. A szabálykönyv megbocsáthatatlan hibája a szörnyűséges dizájn; megszokhattuk már, hogy a Bórhord általában kevesebb gondot fordít kiadványai külalakjára, mint a Valhalla, ez a minőség viszont valóban méltatlan hozzájuk, már-már gyomron szúrásnak számít.

Nem tartom valószínűnek, hogy az *Armageddon* széles új rétegeket hódítana meg a szerepjátéknak; erre egyrészt a külső megjelenése teszi alkalmatlanná, másrészt a korszerű szabályrendszer, amely egyértelműen a régi, tapasztalt szerepjátékosok igényeinek igyekszik megfelelni. Elsősorban ebből a körből fog kikerülni a rajongótáborba is, nyilván inkább a cyberpunk-kedvelők közül, tartós fennmaradásra és prosperálásra – amit egyébként szívből kívánok neki – azonban csak akkor lesz esélye, ha tovább tud lépni a jelenlegi szintről, és korrigálja a fentebb említett hiányosságait.

Végezetül következze egy számszerű minősítés, a külföldön általánosan elismert RPG-szaklap, a *White Wolf* szabványai szerint (az „osztályzatok” 1-től 5-ig terjednek!)

Külső megjelenés:	1 (Borzalmas.)
Alapötlet:	3 (Egy megszokott cyberpunk-világ.)
Bonyolultság:	4 (Kezdő játékosoknak beletörhet a bicskája.)
Játszhatóság:	3 (Legalább fél oldalt szántak volna pár dióhéjban összefoglalt kalandötletre.)
Érték:	2 (Ezt is a külalak rontotta le ennire.)

Kornya Zsolt

NEPHILIM

JÁTÉKELMÉLETI POLÉMIA NÉHÁNY KÉNYES KÉRDÉS KAPCSÁN

Az RPG-világ egyik legrégebbi reprezentációjától, a Chaosium cégtől megszokhattuk már, hogy igényes és egyedi ízű rendszerekkel jelenik meg a piacon, termékei pedig meghökkentően érdekesek, és mindig valami új színt hoznak a szerepjátékok tarka szubkultúrájába. Nincs ez másképp legutóbbi kiadványuk, a *Nephilim* esetében sem, amely a sajátos művészi kivitelezésű címlapon „okkult szerepjáték”-nak nevezi magát. (A címlap egy barokkosan cizellált középkori asztrolábiumot ábrázol közvetlen közlő, kissé szürrealista fel fogásban.) Első pillantásra talán úgy tűnik, hogy ismét egy hagyományos fantasy-RPG-vel van dolgunk, ha azonban belelapozunk a könyvbe, kiderül, hogy egészen másról van szó. A fejlesztők ezúttal azt a célt tűzték ki maguk elé, hogy a zsidó-keresztény kultúrkör kiterjedt okkult hagyományaiból csináljanak szerepjátékot; más szóval tulajdonképpen a középkor mágikus és kabalisztikus hagyományait dolgozták fel. Mindezt az RPG-k legmodernebb áramlataival összhangban végezték el, s az eredmény egy hallatlanul lenyűgöző rendszer lett, gazdag háttérvilággal és részletes elméleti alapokkal, amely bevallottan a szerepjátékosok érettebb és „kifinomultabb” rétegét célozza meg. Ha létezik művészet a szerepjáték terén, akkor a *Nephilim* nagyon közel jár hozzá.

Az igazságnak persze tartozunk annyival, hogy ez a kiváló munka nem a Chaosium műhelyéből került ki. Eredetileg Franciaországban jelentette meg egy ottani RPG-kiadó, a MultiSim, és az angol változat csak az eredeti rendszer adaptációja. Úgy tűnik, a franciák – a németekkel ellentétben – különösen fogékonyak a „felöltött” szerepjátékok finom nüanszaira: ez már a második olyan saját fejlesztésű RPG-jük, amely, áttűtő eredetiségének hála, sikeresen betört a meghatározó jellegű angolszász piacra. (Az első a gótikus horror egyik pionírja, a kellemesen háborzongató *In Nomine Satanis* volt, amit az USA-ban az SJ Games az utolsó szócska célzatos elhagyásával adott ki.) Hogy ez az eredmény mennyire bizonyul időtállóknak, majd meglátjuk; nincs kizárva, hogy a tengerentúli vásárlóközönség túlságosan „Európa-ízűnek” tartja majd a *Nephilimet*. A Chaosiumot mindenesetre dicséret illeti, amiért vállalta a kockázatot ennek a rendszernek a publikálásával, különösen a mai időkben, amikor az RPG-ket egyre-másra izléstelen és mélységes tudatlanságra valló támadások érik különféle bigott és szenteskedő körök részéről. Jóval tőkeerősebb konkurensek, a TSR annak idején meghatározta az elől a kihívás előtt, amikor az AD&D második kiadásából kidobta a démonokat és az orgyilkosokat, az általa működtetett nemzetközi szerepjátékos hálózatból pedig kizárta a gonosz jellemű karaktereket.

Ezen a ponton engedtessek meg nekem egy rövidke kitérőt! Az olvasók közül néhányan bizonyára tisztában vannak vele, hogy nem én vagyok Magyarországon az első, aki nyomtatásban méltatja a *Nephilimet*. (Igaz, a korábbi ismertető nem a *Rina* hasábjain látott napvilágot.) A rendszer bemutatására mindenképpen sort kerítettem volna, hisz az utóbbi évek egyik legjobb szerepjátékának tartom, cik-

kem mielőbbi megírásához azonban sajnos komoly indítékot szolgáltatott elődöm magatartása is. Ha valaki megszólal a sajtóban, talán érdemes lenne ügyelnie a megnyilatkozásaira. Az még nem feltétlenül katasztrófa, hogy fel sem fogja, miről szól az írása tárgyát képező RPG, elvégre az európai kultúra történetét senki sem köteles ismerni, és a szellemes élcelődésre mindig akad vevő. Az már kicsit erős, hogy azt sem tudja, ki fejlesztette ki a szóban forgó rendszert; ha az impresszumot nem is olvasta el, a MultiSim logo a könyv borítóján talán azért szemet szúrhatott volna neki. Azzal viszont mérhetetlen károkat okoz a hazai szerepjátékvilágnak, amikor azt állítja, hogy a *Nephilim* kidolgozói összeavarták a valóságot a képzelettel, és esetleg személyükben is hívei a játék háttérül szolgáló fikatív világnézetnek! Mindenkit biztosíthatok róla, hogy a MultiSim és a Chaosium szakemberei nem gyakorló okkultisták. Erről egyébként a jeles cikk írója is meggyőződhetett volna, ha fellelő a szabálykönyv legelső oldalát, ahol is egycentis betűvel a következő felirat áll: EZ A JÁTÉK NEM VALÓSÁG. (TE VISZONT VALÓDI VAGY – folytatódik egyébként a szöveg a túldoldalon.) Mivel ezt szemlátomást nem tette meg, kénytelen vagyok azt feltételezni, hogy a naprakészség jegyében buzgólkodó tollforgató elmulasztotta tisztességesen áttanulmányozni azt a kiadványt, amiről bátor lélekkel ismertetőt írt.

Még egyszer elnézést kérek minden olvasótól – természetesen az érintett cikk szerzőjét kivéve –, amiért ilyen hosszan elidőztem ennél a cseppet sem épületes témánál, sajnos azonban az ilyen dolgokat muszáj komolyan venni. Az erőszak és az okkult természetű jelenségek – például a mágia – minden szerepjátéknak szerves részét képezik; a modernebb rendszerek nemegyszer behatóan foglalkoznak az emberi személyiség sötétebb oldalával. Mivel az RPG-rajongók túlnyomó többsége a fiatalabb korosztályból kerül ki, a kívülállók – bizonyos fokig érthetően – gyanakvással tekintenek a szóraközségnek erre a válfajára, és veszedelmet sejtnek ott, ahol nincsen. Aki még soha nem vett részt szerepjátékban, annak elég nehéz röviden elmagyarázni a lényegét, és ez ismételt ellenérzésekhez vezethet. Az egyre szélesebb körökben terjedő élő szerepjáték ugyan csak gyanút kelthet azokban, akik nem tudják, hogy voltaképpen miről is van itt szó. Nekem például gyakran emlegetnek olyan eseteket, amikor külföldi szerepjátékosok állítólag erőszakos bűncselekményeket követtek el, vagy öngyilkosok lettek a karakterük halála fölött érzett bánatukban. Nem vitatom, hogy elszórtan esetleg előfordulhattak ilyen tragédiák, de ilyenkor általában a futballt szoktam felhozni ellenpéldának. A bulvárlapok kedvenc témája, hogy egy kupadöntő vagy világbajnoki forduló után a vesztes csapat hány fanatikus rajongója vetett véget önkéntesével az életének; és valamennyien emlékszünk arra a szörnyűségre is, ami a VB-n öngölt rúgó kolumbiai Escobarral történt. Mégsem vetődött fel senkiben az ötlet, hogy a megoldás a futball betiltása lenne. A két példa között csak annyi a különbség, hogy a futballkedvelők sokkal többen vannak a

szerepjátékosoknál: a társadalom elfogadja őket, és tisztában van vele, hogy a focirajongók általában nem mániákus gyilkosok és szuicid hajlamú pszichopáták. A szerepjátékról viszont a kívülállók nagy többsége nem rendelkezik kellő információkkal, ezért hajlamos a legrosszabbat feltételezni. Ilyen körülmények között a témával foglalkozó szakíróknak semmiképpen sem szabad még csak sugallniuk sem, hogy ennek vagy annak a rendszernek a fejlesztői és hívei között okkultisták vannak, vagy bármiféle kultuszoknak hódolnának. (Megjegyzem, az okkultizmus és a kultuszok egymást kizáró fogalmak.) Ez az ostoba dilettantizmus különösen akkor megbocsáthatatlan, ha a szóban forgó írás egy nagyszerű RPG hírnevét veszélyezteti.

Fölvetődhet persze a kérdés, hogy miért éppen a *Nephilim* keveredik ilyen gyanúba? Elvégre a dark fantasy és a gótikus horror – minden támadás ellenére – az utóbbi években feltartóztathatatlan iramban tört előre az RPG-világban. Az első fecske a *Call of Cthulhu* volt, még az ősidőkben, 1981-ben – ezt a klasszikus RPG-t egyébként szintén a Chaosium adta ki, és a legelső olyan szerepjátékot tisztelhetjük benne, ami igazán érett rajongóknak szólt. A kilencvenes években aztán valóságos gátszakadás történt. A *NightLife*-ben és a Storyteller-rendszerekben a karakterek modern vámpírok és farkasemberek voltak; a *Lost Souls*-ban hazajáró lelkek és élőhalottak; a spanyol kiadású *Aquelarre*-ben ördögidéző fekete mágusok; az *In Nomine Satanis*-ben és a *Whispering Vault*-ban földre szállt démonok és angyalok; a svéd fejlesztésű *Kult*-ban olykor egyenesen annézés, gyógyíthatatlan örületbe süllyedt istenek. Ezeknek a játékoknak a kiadói mind jól látható helyen – a borítón, az impresszumban vagy a bevezetésben – felhívták rá a vásárlók figyelmét, hogy bizonyos korhatár alatt nem javasolják a termékeiket, és a publikált anyag teljességgel fiktív, nem a fejlesztők személyes világnézetét tükrözi, a valósággal pedig semmilyen kapcsolatban nem áll.

A *Nephilim* jól beilleszthető az RPG-knek ebbe a sorozatába, és egészen egyedi alapfelfogásból indul ki. A Bibliában, a Genézis Könyvében szerepel egy passzus, amely szerint az első emberpárnak a Paradicsomból való kiűzetése után, mielőtt az ivadékaik elszakodtak volna, óriások (*nephilim*) járták a Földet. (Filológiai érdeklődésű olvasók kedvéért: a *nephilim* egy bizonytalan jelentésű héber szó többes számú alakja. Az egyes számú alakot nem nagyon lehet kikövetkeztetni belőle – talán *neph* vagy *nephi*, de semmiképpen sem *nephilis*, mint azt abban a bizonyos ismertetőben olvashatjuk, a héber nyelvben ugyanis nincs ilyen végződés. Mivel azonban a szabálykönyv egyes számban is következetesen a *nephilim* alakot használja, nekünk teljesen fölösleges tudálékos nyelvészkedésbe fogunk, elvégre nem az egyetemen vagyunk.) Ez a homályos értelmű szöveg már számos műkedvelő kutatónak felkeltette a figyelmét, többek között a jeles Roger Charrouxnak is, aki azt olvasta ki belőle, hogy a történelem előtti időkben bolygónknak földönkívüli látogatói voltak. Elméletét aztán Erich von Daniken csiszolgatta tovább, úgyhogy ez a mondat a leggyakrabban emlegetett Biblia-idézetek közé tartozik.

A fejlesztők a jelek szerint nem hívei az ilyen vad teóriáknak; a játék összefüggésében a nephilimek misztikus szellemlények, akik va-



lamikor a mezozoikumban keletkeztek a Földre sugárzó okkult energiamezők együttállásából. Anyagi testük nem volt; kizárólag *Ka* alkotta őket, ez a megfoghatatlan, titokzatos kvintesszencia, amelynek öt megjelenési formája van, az öt őselemnek megfelelően. Az ötféle *Ka* abban különbözik egymástól, hogy a Nap misztikus energiája melyik égitestről tükröződik vissza a Földre. (Levegő – Merkur; Víz – Vénusz; Tűz – Mars; Föld – Jupiter; Hold – Hold.) A nephilimekben elegyedik az ötféle energia, ám az egyik mindig lényegesen nagyobb arányban van jelen a többinél. Ezt domináns Kának nevezzük: ha a szellemlény úgy dönt, hogy anyagi alakot ölt, a domináns *Ka* határozza meg a megjelenését. A levegő-nephilimek szilfek és angyalok; a víz jegyében születettek tritonok és sellők; tűz-jegyű testvéreik dzsinnek és főnixek; a föld-lények szatírok és tündérek; a hold-szellemek pedig – érdekes módon – kigyók.

Ha az eddigiekből nem derült volna ki, ebben az RPG-ben a játékosok nephilim karakterekkel játszanak. Ez első pillantásra kissé megdöbbentőnek tűnik, hiszen a nephilimek félisteni hatalommal bíró lények, szinte elpusztíthatatlanok, és természetesen a mágia különféle válfajainak nagymesterei, hiszen még a „testük” is misztikus energiából áll. Mivel a voltaképpeni játék az emberlaktá Földön zajlik, ráadásul napjainkban, a koncepció kezdetben nekem is kissé ki egyensúlyozatlannak látszott. Miután azonban tovább olvastam, és megismertedtem a nephilimek hallatlanul izgalmas történetével, szép lassan rájöttem, hogy aggodalmam fölösleges volt: a karakterek, minden hatalmuk dacára, a játék első percétől kezdve halálos veszélyben forognak.

A nephilimek hihetetlenül régi múltra tekinthetnek vissza, mégsem ők voltak az első értelmes faj a Földön. Megelőzte őket egy különös hüllőnép, amely a dinoszauruszokból fejlődött ki, természetes úton. A hüllőlények civilizációja, az emberekétől eltérően, mágikus alapú volt: nem ismerték a technológiát, és nem is érezték különösebb szükségét. Varázserejüket a misztikus Fekete Holdból merítették, a Fehér Hold párjából, ami a legősibb emberi legendák szerint minden gonoszság kútjeje. Az első nephilimek szörnyűséges háborúkat vívtak a hüllőlényekkel, és végül sikerült megsemmisíteniük a Fekete Holdat. A hüllők elpusztultak, és a világ a nephilimekre maradt, akik egyúttal halhatatlannak váltak, mivel a Fekete Hold mágiján kívül semmiféle földi hatalom nem volt képes ártani nekik.

A nephilimek ekkor önmagukba fordultak, és elmélkedni kezdtek a lét értelméről. Hamarosan rájöttek, hogy minden hatalmuk dacára tökéletlen teremtmények. Új célt tűztek ki maguk elé: az Agarthának, ennek a nirvánára emlékeztető misztikus állapotnak az elérését, amely félisteni lényekből igazi istenné lényegiténé át őket. Igyekeztük azonban hiábavaló volt: évmilliók alatt egyetlen nephilimnek sem sikerült elérnie az Agarthát. Valami megakadályozta benne őket, és csak hosszas kutatások után sikerült kideríteniük, hogy mi az. Akár éteri, akár anyagi formát öltöttek, a testükből hiányzott a szintisza energia, a Kának az a formája, amit egyetlen égitest zavaró befolyása sem szűrt meg. Rájöttek azonban, hogy bizonyos alsóbbrendű életformákban nagy koncentrációban van jelen a Nap-Ka, a romlatlan varázserő. Összeterelték hát őket egy hatal-

mas szigetre, és kísérletezni kezdtek velük, hogyan lehetne felszabadítani a bennük lappangó energiát. Így született meg Atlantisz, az emberek első civilizációja.

A nephilimek azonban megintcsak zsákutcába jutottak. Az embereknek ezek a távoli ősei hűséges és jámbor szolgáknak bizonyultak ugyan, gazdáik azonban képtelenek voltak fellobbantani kebelükben a Nap-Kát. Aztán egy szép napon egy külön és rebellis hajlamú nephilim – a későbbi korokban Prométheusznek nevezték – leszállt az emberek közé, és felnyitotta a szemüket. Beszélt nekik az ősi titkokról, a világ mágikus mezőiről, a nephilimekről és az Agartháról. Ez volt az a pillanat, amely a Bibliában allegorikusan úgy jelenik meg, hogy az első emberpár eszik a Tudás Gyümölcséből.

Prométheusz árulásának nem várt következményei lettek. Az emberek öntudatra ébredtek: kigyulladt bennük a Nap-Ka, de nem voltak hajlandók megosztani a nephilimekkel. Nem túrták többé, hogy jámbor barmokként kezeljék őket; a saját erejükből, önállóan akarták elérni az Agarthát. És ekkor szörnyű katasztrófa történt. Gigászi meteor zuhant a Földre a világűrből, és elsüllyesztette Atlantiszt; a túlélő emberek kollektív emlékezetében az esemény hatalmas özönvíz képében élt tovább.

A nephilimek borzalmas sokkon estek át. A meteor a külső űrből érkezett, a Szaturnusz körzetéből, ahonnan a Nap visszatükröződő fénye eddig nem érte el a Földet. Olyan mágikus mező vette körül, amely mindörökké megzavarta a bolygó misztikus harmóniáját. A nephilimek elvesztették a képességüket, hogy kedvükre anyagi formát öltsenek; a továbbiakban, ha nem akartak szellem-lények maradni, egy embert kellett megszállniuk. Márpedig az anyagiasulás elengedhetetlen feltétele volt az Agartha elérésének.

Az emberek érthető módon vonakodtak önként feladni a testüket. És ezúttal már nem voltak tehetetlenek a szellem-lényekkel szemben: a katasztrófa ismét halandóvá tette a nephilimeket. A meteor egy misztikus fémről – *orichalkából* – volt, és ha ez a különös anyag érintkezésbe lépett az őt őselem Kájával, lebontotta és megsemmisítette a őket. (Ismét egy rövid nyelvészeti kitérő. A szabálykönyv többször is hangsúlyozza, hogy az orichalka annyit tesz, mint „a Ka elpusztítója”. Jeles kollégám, akire már több ízben hivatkoztam, ezt a szót *orikalkumra* változtatta. Általában hívve vagyok az idegen szavak magyarázásának, de *Kum* nevű mágikus energiát sehol sem említi a szabálykönyv.) A Prométheusz tudásával felvértezett emberek titkos társaságokba tömörültek, fegyvereket kovácsoltak maguknak orichalkából, és felvették a harcot régi uraikkal. A felkészületlen és magabiztos nephilimek százával estek áldozatul a lázadóknak. Egyesek közülük kétségbeesésükben az ősi hüllőlények tiltott mágiájához folyamodtak. A Fehér Hold fényében még megtalálhatóak voltak a Fekete Hold nyomai; néhány nephilim megpróbálta magába szívni ezt az energiát. A legtöbben felbomlottak, egyesek azonban sikerrel jártak. A Fekete Hold kisugárzása lett a domináns Kájuk: ezután valóban ellen tudtak állni az orichalkának, viszont örökre elvesztették a reményt az Agarthára. Testvéreik csodálattal adóztak önfeláldozásuknak, és *szenelimeknek*, Kárhozottaknak nevezték el őket. Ők voltak a nephilimek hősei és bajnokai; az emberek legendáiban vámpírokként, éjszakai rémekként, vérszívó *lidércekként* éltek tovább.

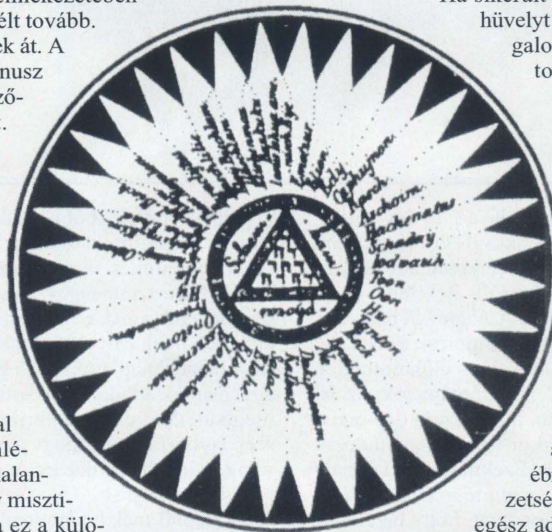
Az emberek és a nephilimek véres háborúja hosszú évezredekben át tombolt. Az írásbeliség kora jóval később kezdődött, de az ősi népek mítoszai kódos utalásokban megemlékeznek ezekről az esemé-

nyekről. Az istenek harcáról van szó bennük, diadalmas hőrosokról és rettenetes szörnyekről: Héraklész és a lernai hidra, Perszeusz és a gorgó, Gilgames és Humbaba mondája mind-mind az Orichalka Hősök és a szenelimek összezsapásain alapszik. Ám nem minden ember és nephilim volt kényelmetlenül ellensége egymásnak: sokan közülük felismerték, hogy az Agarthát csak együttesen érhetik el. Ahogy a háború elhúzódott, ezeknek a csoportoknak a befolyása évszázadról évszázadra nőtt. Végül, miután mindkét fél belefáradt már a mérszárlásba, a józan ész szava győzött. A szenelimeket és az Orichalka Hősöket száműzték, és megkötötték a Nagy Kompromisszum.

A Nagy Kompromisszum lényege az volt, hogy az egyes embercsoportok külön-külön szövetségre léptek két-három nephilimmal. Minden törzs kiválasztott az előkelő családok közül egy szent nemzetséget, és önként az uralma alá helyezte magát. A szent nemzetség tagjai nemzedékről nemzedékre felajánlották magukat a szövetséges nephilimeknek, akik megtestesültek bennük. Amíg a halandó testben lakozott, a nephilim bölcsességével és mágiájával segítette a törzset, és közben lépésről lépésre haladt az Agartha felé.

Ha sikerült elérnie, a szállásául szolgáló emberi porhüvelyt varázsserejű építményekben helyezték nyugodalomra, amelyek örök háborítatlanságot biztosítottak neki: Egyiptomban piramisokat emeltek följük, Észak-Amerikában indián moundokat, az orosz sztyeppén kopjádíszes halomsírokat. Ha nem érte még el a tökéletesség kellő fokát, a gazdatest halála után a nephilim öntudatlan álomba merült egy mágikus sztázisban: egy varázsserejűként tisztelt, gondosan őrzött tárgyban. (Erre azért volt szükség, mert az orichalka meteor addigra már olyannyira megfertőzte a Föld éteri kisugárzását, hogy szellemalakban a nephilimek csak rövid ideig tudtak létezni, utána felbomlottak.) Később, amikor a csillagok együttállása ismét megfelelő volt, a nephilim felébredt a sztázisban, és megszállta a szent nemzetség soron következő ivadékát, akit a bölcsenek egész addigi életében erre az eseményre készítettek fel. A Nagy Kompromisszum ötezer évig tartott; a történelem az istenkirályok kora néven ismeri ezt az időszakot.

Az ősi szövetséget végül az egyiptomi Középbírodalomban bontotta föl egy híres-hírhedt nephilim: Ekhnaton, a XVIII. dinasztia legendás eretnek fáraója, aki állítólag Prométheusz megtestesülése volt, bár a tevékenysége nem feltétlenül erre vall. A nephilimek véleménye mind a mai napig megoszlik vele kapcsolatban: egyesek szerint próféta volt és szabadtól, mások szerint örült és áruló. Az istenkirályok kultusza helyett bevezette a napkorongnak, az Arany Ösvény szimbólumának az imádatát; azt tanította, hogy mindenkinek a maga módján kell az Agartha felé törekedni, és az Arany Ösvény – a megvilágosodáshoz vezető út – nemcsak a kiválasztott kevesek előtt áll nyitva. Jövendőléseit huszonkét aranytáblára véste fel; a nephilimek úgy tartják, ezek a táblák az univerzum minden titkát tartalmazzák. Ekhnaton hívó szavára tizennyolc korábbi fáraó ébredt fel a piramisok mélyén; valamennyien isteni nephilimek voltak, mind elérték már az Agartha állapotát. Az eretnek fáraó egy-egy táblát bízott mindegyikükre, és megjósolta, hogy az eljövendő évszázadokban a négy megmaradt tábla is gazdára lel majd. Az aranytáblák megfeleltek az óegyiptomi *tarot*-kártya huszonkét nagy arkánusának; azokat a különféle módszereket jelképezték, amelyeknek segítségével a nephilimek és az emberek eljuthatnak az Agartha állapotába. Ez volt a kezdete a nephilimek törzsekre tagozódásának; mindegyik csoport más-más módszert velt üdvöztőnek. Ezek a tör-



zsek inkább hasonló meggyőződésű szellemlények laza csoportosulásai voltak, mintsem szigorú keretek közé szorított szervezetek. A tarot után Arkánumoknak nevezték el őket, és előbb-utóbb minden nephilim tagjává vált valamelyiknek, bár nem feltétlenül tudatosan. Az emberi történelem későbbi menetét elsősorban az Arkánumok egymás közötti viszálykodásai alakították ki; a különösen sötét korzakokban általában a baljós lapok – a Sátán, a Torony vagy a névtelen tizenharmadik kártya – befolyása kerekedett felül.

A konzervatív nephilimek és a halandókból álló thébai papság megrettent Ekhnaton merész reformjaitól. Ebben a sorsdöntő időpontban szinte minden szellemlény felébredt, és amikor a baljósabb Arkánumok hívei is kezdtek feltűnedezni a Nilus völgyében, sokan megijedtek Ekhnaton támogatói közül. A rémület ellenállást szült; így tört ki a második nagy háború, amely azonban csak néhány évig tartott. Az Ekhnaton ellen lázadó nephilimek annyira félték az Agartha-fáraók hatalmától, hogy az ősi ellenségtől, az Orichalka Hősök számkivetésben élő, megkeseredett leszármazottaitól kértek segítséget. Az eretnek uralkodó végül elbukott, mert a tőgy leg-hatalmasabb Arkánum még nem nyilvánult meg, és né-
lük nem kaphatott támogatást. A papok visszaállították a régi rendet, és újra nephilim istenkirályok ültek Egyiptom trónusára. Ám a Nagy Kompromisszum felbomlott, és a sors ke-
rekét többé nem lehetett visszaforgatni. Az Orichalka Hősök ismét az emberek között jártak, és a titkos társaságok továbbadták az eljövendő nemzedékeknek Prométheusz örökségét. Az Arkánumok szerterajzoltak a világban, mindegyik a maga igazát tanítva, és a nephilimek számos különféle módon próbálták elérni az Agarthát. A két fél nem békét kötött, csak fegyverszünetet, és a szörnyű háború kisebb-nagyobb fellángolásokkal a mai napig tart. Mert az emberek ezúttal kemény ellenfeleknek bizonyultak.

Az Orichalka Hősök utódai rájöttek, hogy ha felbomlasztanak egy nephilimet, az előbb-utóbb újra össze fog állni, bár nem emlékszik majd előző életére. Kidolgoztak hát egy módszert, amellyel tartósan semlegesíteni tudták a szellemlényeket: a halandó test pusztulása után elraltolták a sztáizist, és olyan helyre rejtették, ahol soha nem érheti éteri kisugárzás, örök álomra kárhoztatva ezzel a lakóját. Ezeket a különleges rejtékhelyeket bonyolult csillagászati számításokkal határozták meg, és gyakran monumentális kőkörökkel vagy dolmenekkel jelölték. Más beavatottak megtanulták aktívan használni a Nap-Kájukat, és elcsajátították a mágia tudományát. Mivel az emberek teste nélkülözötte az őt őselem misztikus energiáit, varázslataikat csak foglyul ejtett nephilimek felhasználásával tudták működtetni. Ezeket a szerencsétleneket feláldozták, elixírekbe desztillálták, talizmánokba börtönözték és torz homunkuluszokká nyomorították. Nem késtek a válasszal a nephilimek sem: halandó híveikből saját titkos társaságokat alapítottak, az asztrális és az őselemi síkokról démonokat szólítottak a Földre, és felébresztették évezredek álmukból sötét rokonaikat, a szunnyadó szelenimeket.

Ez a háború az árnyékokban folyt, gyilkosan és kegyetlenül. Az orichalka-forgató titkos társaságok hőseikbe foglalták a győzelmeiket, és rejtett utalásokat szöttek a szövegekbe, hogy csak a beavatottak értsék igazi jelentésüket. Beowulf leszáll a kastély mélyére, és elvarázsolta kardjával levágja Grendelt, a viziszörnyet. A család Nimue örökre elaltatja a nagyhatalmú Merlint. Mordred lovag az utolsó csatában megöli Arthurt, a tündérkirályt. A szent inkvizíció lecsap a kathár eretnikekre, és a templomos lovagok mindenkit kard-

élre hánynak Montségur várában. – A nephilimek nem vezetnek feljegyzéseket a diadalaikról; örökéletük lévén, az ő emlékeztüknek nincs szüksége mankókra. Ám az ódon könyvek figyelmes olvasóinak háta néha végigborzong, ha belegondolnak, vajon mi fordíthatta vissza Isten Ostorát, a rettenetes Attilát Róma falai alól, és miért késlekedett a felmentő sereg, amikor a vitéz Roland lovagot a roncsvallesi szorosban törbe csalták a szaracénok.

A *Nephilim* mottója: „A tudomány káprázat. A történelem hazugság.”

Olvasóim – az ominózus cikk írójával ellentétben – bizonyára értik már, mit is jelent ez.

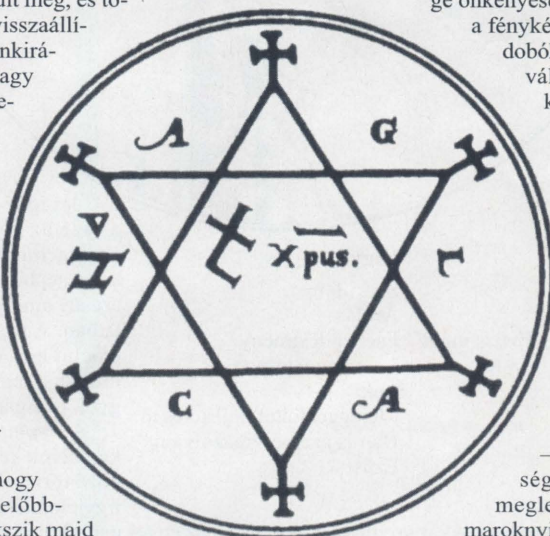
A *Nephilim* RPG-ben a karakteralkotás folyamata két élesen különálló részre oszlik. A játékosnak egyrészt ki kell dolgoznia azt a halandót, akiben a nephilim megtestesül – ezt az illetőt *simulacrum*nak hívják. A *simulacrum* a szellemlény beköltözésekor elveszti önálló személyiségét, gyakorlatilag csak egy lélektelen húsburok marad belőle, amit a nephilim tölt meg tartalommal. A szabálykönyv ezért nem

is veszteget sok időt a kidolgozására: megad huszonhét elégé önkényesen kiszemelt embertípust, a hajléktalantól a fényképészen át a kamionsofőrig, és a döntést a dobókocka szeszélyére bízta. A típusok összeválogatásából szelíd irónia érződik: ezek a kategóriák olyan messze esnek a hagyományos karakter kasztoktól, amennyire csak lehetséges. Személyes kedvenceim a hobbihorgász és az egyedülálló, munkanélküli anya. Aki a választékot túlságosan behatároltnak találja, az egy alternatív módszer segítségével tetszés szerinti *simulacrum*ot dolgozhat ki magának; ennek azonban nincs igazán értelme, mivel a karakter képességei nagymértékben függetlenek a *simulacrum*tól, elsősorban a nephilim értékei határozzák meg őket.

A *simulacrum*nak öt főjellemzője van – Erő, Állóképesség, Intelligencia, Úgyesség és Karizma, tehát ezen a téren semmi meglepőt nem találunk. Imer ezenkívül egy maroknyi képzettséget; hogy milyen magas fokon, az az életkorától, a műveltségétől és a társadalmi helyzetétől függ. Ezek az értékek megintcsak nem túl fontosak, mivel egy átlagos nephilim ennél legalább ötször többet tud. Ezenkívül meg kell határozni még néhány olyan körülményt, hogy milyen kulturális környezetben nőtt fel a *simulacrum*, mennyi az éves jövedelme, milyenek a családi viszonyai stb. Mindez a nephilim kidolgozásához képest meglehetősen unalmas procedura, amelynek végeredményeképpen egy teljesen normális, átlagos modern embert kapunk. Az értékek ebben a fázisban azt az állapotot tükrözik, mielőtt az illetőből *simulacrum* lett; a nephilim még csak ezután fogja megszállni. És itt kezdődnek az igazi nyálánkságok.

A nephilim kidolgozása alapvetően más, mint a *simulacrum*é; ami azt illeti, ilyen mechanizmussal még egyetlen más RPG-ben sem találkoztam. Mivel a nephilim testetlen állapotban csupán egy adag mágikus energia, főjellemzői, életpontjai és képességei egyáltalán nincsenek. Egyetlen dolgot kell csak meghatározni: hogy melyik a domináns Kája, és ez mekkora értéket vesz föl.

A domináns Ka típusát a játékos tetszése szerint választhatja meg, de alaposan meg kell gondolnia a dolgot, mivel később ez fogja meghatározni külső megjelenését és személyiségét. A Tűz-nephilimek például lobbanékonyak és agresszívek, a Hold-szellemek pedig csal-
fák és változókéonyak. A különféle személyiségek megformálásához adott irányelvek üdítően mentesek mindenfajta sztereotípiától; azt hiszem, a szabálykönyvben egyszer sem fordul elő a „jó”, a „go-



nosz“, a „kaotikus“ vagy a „törvényes“ szó. Ehelyett egy meglehetősen rendhagyó eljárást ajánl a nephilim személyiségének kialakításához: az ún. kínai portré módszerét. Ennek a lényege az, hogy a játékosnak olyan kérdéseket kell feltennie magának, mint például: „milyen természeti jelenség (műalkotás, történelmi esemény, szín, fém, állat, mitológiai lény stb.) szeretnék lenni?“ A kérdésekre adott válaszok definiálják aztán a nephilim pszichológiai profilját. Első pillantásra ez igen meghökkentőnek tűnik, nagyszerűen beleillik azonban a játék általános légkörébe, amely arra buzdítja a játékosokat, hogy inkább szimbolikusan és intuitív módon gondolkozzanak, ne pedig a formális logika hagyományos eszközeit alkalmazzák. Hogy konkrétan is érzékeltessem a módszer lényegét, röviden idéznék két nephilim kínai portréjából. Az egyik viharos érzelmvilágú, erőszakos dzsinn lesz, a másik kiismerhetetlen, sikamlós bőrű kígyó:



Természeti jelenség: Vulkánkitörés
Emberi tevékenység: Háború
Műalkotás: Coppola: Apokalipszis most
Történelmi személyiség: Nero császár
Mitológiai lény: Héphaistosz
Fegyver: Ágyú
Tárgy: Molotov-koktél
Fém: Vas

Kígyó
 Sarki fény
 Árulás
 Escher-festmény
 Lucrezia Borgia
 Loki
 Méreggel töltött injekciós tű
 Hamis személyigazolvány
 Ezüst

Meggyőződésem, hogy ez a rövid felsorolás sokkal szemléletesebben mutatja be a két nephilim gyökeresen eltérő személyiségét, mint néhány mesterségesen kreált erkölcsi kategória. Azt is meg kell mondanom, hogy ehhez hasonló módszerrel még soha egyetlen RPG-ben sem találkoztam. Bizonyára nem mindenkinek a tetszését fogja elnyerni, de akik a szematikus gondolkodás helyett valami ötletesebbre vágnak, azoknak nemcsak a *Nephilim*ben, hanem bármelyik más rendszerben is melegen tudom ajánlani a kínai portrék használatát. (Elég szomorúnak tartom egyébként, hogy a másik ismertetésben erőll a forradalmi újtásról egyetlen szó sem esett.)

A domináns Ka típusán kívül természetesen a számértékére is szükségünk lesz. Ez nagyon fontos dolog, ugyanis ettől függ, hogy mennyire lesz járatos a nephilim a mágia különböző formáiban. A domináns Ka 22-ről indul, ám minden egyes megtestesülés 2 pontba kerül, tehát a játék kezdetén a legmagasabb elérhető érték 20. Ez azt feltételezi, hogy a karakternek a jelenlegi az első reinkarnációja, korábban nem létezett. Ebben az esetben kizárólag a simulacruma képességeire lesz utalva, ha viszont már voltak korábbi életei, akkor az azok során felgyülemlett tapasztalatokkal is rendelkezik. Gyakorlatilag tehát az átlagos nephilimnek három-négy teljes emberélet élményanyaga áll a háta mögött. A játékos ravaszul kieszt dilemma-ba kerül: minél tapasztaltabb a karaktere, annál kisebb a nyers, természetes potenciálja. (A játék nyelvére lefordítva: minél több képzettsége van, annál kisebb eséllyel tudja használni veleszületett má-

gikus képességeit.) Itt nyilvánvalóan egészséges kompromisszumra kell törekedni.

A domináns Ka magas értéke azért is hátrányos lehet, mert minél szorosabb kötelékek fűzik a nephilimet a mágikus világhoz, annál kevésbé tűnik emberi lénynak a simulacruma. A tritonok például úszóhátyát és pikkelyeket növesztenek; a szatíroknak rendellenesen elburjánzik a testszőrzete, és a homlokukból csökevényes sarvak sarjadnak. A metamorfózis kiterjed a szagokra, a beszédhangra és a testhőmérsékletre is, ezért a nagyobb varázshatalmú karakterek súlyos hendikeppel indulnak az emberi társadalomban. Viszont – hogy még egyet csavarjunk a dolgokon – a domináns Ka fölély módosítja a simulacrum főjellemzőit, megfelelően magas érték esetén akár természetfölötti szintre. Minden őselemnek van egy párja a főjellemzők között – a tűzé az Erő, a levegőé az Intelligencia, a földé az Állóképesség, a vízé az Ügyesség, a holdé pedig a Karizma. A simulacrumnak minden főjellemzője megugrik, amikor a nephilim megtestesül benne, de a legjobban persze az, amelyik a domináns Kával áll szoros kapcsolatban. A dzsinn különösebb nehézség nélkül fel tud emelni egy kisebb gépkocsit, a tritonok szegyenbe hozzák a leghíresebb halandó harmművészeket, a kígyók pedig a csábítás ősvilági mesterei.

A *Nephilim* következőkkel találatala a korábbi reinkarnációk kezelése. A szabálykönyv tizenegy különböző történelmi korszakot részletez, a predinasztikus Egyiptomtól kezdve a századelő Angliájáig. Természetesen az egyes nephilimek mások is megtestesülhettek, ezek az időszakok azonban egytől egyig történelmi fordulópontok, amikor igen jelentős változások zajlottak a világban. A szöveg először a tényleges történelmi eseményeket írja le, majd háttérben meghúzó okkult igazságokat. (Nagy Károly frank császár például – ki hinné? – az egyik legjelentősebb Orichalka Hős volt a „modern“ korokban, Richelieu bíboros ellenben a Nap Arkánium vezető nephilimének reinkarnációja.) Ezután egy táblázat következik, amelynek segítségével a játékos megállapíthatja, hogy milyen simulacrumot tartott megszállva a kérdéses történelmi korszakban a karaktere. Ez elég fontos, ugyanis ettől függ, hogy milyen képzettségeket választhat magának. Az ily módon szerzett képzettségek nem enyésznek el a simulacrum halálával; a nephilim emlékezni fog rájuk következő reinkarnációjában, és nyugodtan használhatja őket. Ha a kérdéses képzettséget a múltban több simulacruma is ismerte, a vonatkozó értékek összeadódnak.

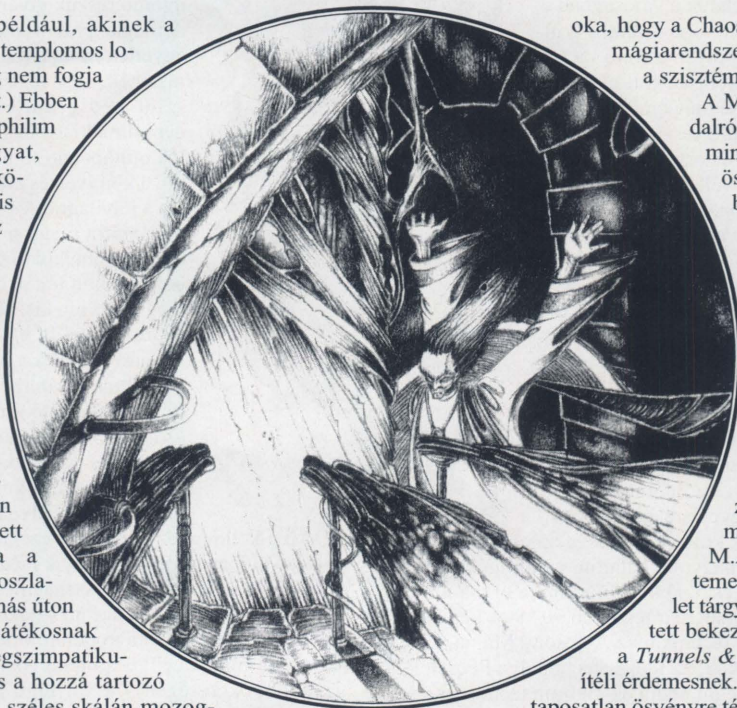
Persze nem szabad elfelejteni, hogy a régebbi reinkarnációk nem csupán az ismeretek gyűjtögetését szolgálják; a maguk idejében ezek a simulacrumok ugyanolyan létező, eleven emberek voltak, mint mai utódaik. A szabálykönyv azt tanácsolja, hogy minden játékos legalább vázlatosan dolgozza ki korábbi megtestesüléseinek életét és pályafutását, és ehhez aktív segítséget is nyújt néhány táblázat és egy minikarakterlap formájában. Mivel a kiválasztott időszakok mind roppantul eseménydúsak voltak a nephilimek történetében, a karakter háttere eleve bővelkedik az izgalmakban, és talán a rejtett indíté-

kokban is. (Az a nephilim például, akinek a simulacrumát a XII. században templomos lovagok ölték meg, valószínűleg nem fogja kedvelni XX. századi utódait.) Ebben a fázisban kell kiválasztani a nephilim sztázisát is, azaz azt a tárgyat, amelyben a megtestesülések közötti időben szunnyad. A sztázis nagyon fontos dolog; ha rossz kezekbe kerül, vagy elpusztítják, a szellemlényt komoly veszély fenyegeti, akár fel is bomolhat. Igaz, hogy néhány száz év múlva újra össze fog állni, de mivel korábbi reinkarnációra nem emlékszik, a játékos effektíve elveszíti a karakterét.

A lényegi játék megkezdéséhez már csak egy tennivaló van hátra. Mint fentebb már szó esett róla, Ekhnaton fáraó óta a nephilimek huszonkét törzsre oszlanak, és mindegyik törzs más-más úton törekszik az Agarthra felé. A játékosnak ki kell választania az általa legszimpatikusabbnak tartott Tarot-lapot és a hozzá tartozó módszert. A lehetőségek igen széles skálán mozognak, és némelyik meglehetősen eredeti. A Mágus Arkánumba például Prométheusz örökösei tartoznak, akik szorosan együttműködnek a halandókkal; a Torony Arkánum beavatottjai ellenben úgy vélik, a nephilimek csak az emberiség teljes kiirtásával érhetik el céljukat. A Főpapok istenként lépnek föl, és titkos kultuszokat szerveznek maguk köré; az Akasztott Emberek reinkarnációjukat követően teljesen háttérbe vonulnak, és hagyják, hogy a simulacrumuk eredeti személyisége irányítsa őket. A Császárok korlátlan világi hatalomra törnek, a Császárnők az érzelmek kizsákmányolásának mesterei, a Szeretők öncélú élvhajászok, és így tovább. Találunk néhány ínyencfalatot is: a Sátán lapját, az elveszett huszonegyedik törzset jelképező Világot, és a névtelen tizenharmadik Arkánumot, amely a kárhózt szelenimek szimbóluma.

Ami a voltaképpeni játékmechanizmusok illeti, erre nem szükséges sok szót vesztegetni. Az amerikai kiadó itt átdolgozta az eredeti francia változatot, és saját háziszabályait illesztette be a *Nephilim*-be. Ennek az alapját a százalékos értékű képzettségek alkotják, és mivel nem különösebben bonyolult, elég könnyen el lehet sajátítani. Mivel a Chaosium cégnek már több olyan RPG-jét mutattam be a *Rúna* hasábjain, amely ugyanezt a szisztémát használja, főlegesen vélem önisméltésekbe bocsátkozni. Természetesen a képzettségek listáját átalakították kissé, hogy megfeleljen a játék sajátos jellegének, ez azonban nem hozott lényeges változásokat. Aki ismeri a *Call of Cthulhu*-t, az *Elric!*-et vagy akár melyik rendszert a klasszikus *RuneQuest*-iskolából, annak a *Nephilim* játékmechanizmusa sem fog gondot okozni. Az eredeti francia RPG egyébként némileg összetettebb szisztémát használt, az angol nyelvű változat azonban nyilván nagyobb vásárlóközönségre számíthat ezekkel az alaposan bejártot és jól bevált szabályokkal.

Az egyetlen nevezetes kivétel ezen a téren a lélegzetelállítóan jóra sikeredett mágiarendszer. A *RuneQuest* nyomdokain haladó RPG-kben a mágia a Kisugárzás (Power) elnevezésű főjellemzőnek a függvénye, és általában jóval nehezebb használni, mint a hagyományos fantasy-szerepjátékokban. A *Nephilim*-ben azonban a karaktereknek lételemé a mágia, joggal várható tehát el, hogy már alapfokon is félelmetes hatékonysággal forgassák. Ez lehetett az egyik



oka, hogy a Chaosiumnál nem nyúltak a franciák mágiarendszeréhez; a másik pedig, hogy ez a szisztéma hihetetlenül eredeti.

A MultiSim szakemberei olyan oldalról közelítették meg ezt a kérdést, mint előttek még senki. A mágia az összes többi RPG-ben képzeletbeli konstrukciókon nyugszik: a fejlesztők saját maguk találták ki a működését szabályozó teoretikus alapokat. Egyesek vették maguknak a fáradságot a logikus felépítmény kidolgozásához, mások – eléggé fantáziaszegény módon – egyáltalán nem tartották ezt szükségesnek. Az eredmény ennek függvényében változó volt: az *Ars Magica* minuciózus részletességgel taglalja a témát, az *Earthdawn* és a M.A.G.U.S. szabálykönyvéből tetemes hányadot tesz ki a mágiaelmélet tárgyalása, az AD&D néhány odavetett bekezdésben foglalkozik a dologgal, a *Tunnels & Trolls* pedig még ennyire sem

ítéli érdemesnek. A franciák azonban teljesen kitaposatlan ösvényre tértek, amikor nem fiktív alapokról indultak ki, hanem a valóban létező okkult hagyományokból merítettek! Igen, nem tévedés: mágiarendszerük forrásul igazi középkori varázskönyvek és misztikus iratok szolgáltak.

Itt álljunk meg egy pillanatra! Ez a tény valóban elég megdöbbentő, és az általam kritizált ismertető szerzőjét is bizonyára ez indította rá, hogy elmarasztalja a *Nephilim*-et. Felvetődhet a kérdés, hogy ez az érdekes módszer nincs-e káros kihatással a játékosokra? Nem befolyásolja-e őket kedvezőtlen irányban? Nem bizonyíthat-e sértőnek egyes bevett ideológiákra nézve? Szeretném, ha olvasóim tisztán látnának ebben az ügyben, ezért kénytelen vagyok egy rövid kitérőt tenni, és néhány sietős ecsetvonással felvázolni az okkultizmus szerepét az európai kultúrában.

A középf- és újkorban az okkultizmus széles körökben elterjedt jelenség volt földrészünkön, amely igen komoly szakirodalmat termelt. A leghíresebb középkori mágusok és alkímisták – például Agrippa von Nettesheim és Teophrastus Bombastus Paracelsus – írásait ma tekintélyes egyetemeken filozófiai és filológiai tanszékeken elemzik, és okkultista volt a természettudományos nézeteiért mártírhálált halt Giordano Bruno is. A kor legnagyobb elméi, köztük Leonardo da Vinci és Michelangelo, komoly tanulmányokat folytattak ilyen irányban. Ezeknek az embereknek a munkássága jelentősen hozzájárult a kémia, a fizika és az orvostudomány fejlődéséhez. Reneszánsz kori okkultisták fordították le először latinra Plátón műveit; a német misztikusok metafizikája számottevő mértékben befolyásolta a hegeli filozófiát; a nagy magyar költő, a haladó felfogásáért börtönbüntetésre ítélt Batsányi János jeles alkímista volt. Az okkult tanoknak soha semmi közük nem volt a sátánizmushoz és a fekete mágiához, nem írtak elő áldozati szertartásokat, és mivel nem alkottak önálló ideológiát, vallásos kultuszok alapját sem képezhették. Céljuk a szellemi tökéletesedés és a világegyetemmel való harmónia elérése volt. Én a magam részéről az égvilágon semmi rosszat nem látok abban, hogy a MultiSim fejlesztői szerepjátékot alkottak ezekből a hallatlanul gazdag hagyományokból, és ha valaki ezen az alapon elmarasztalja őket, arra csak egyetlen magyarázatot találok: az illetőnek elszomorítóan ködös fogalmai vannak az európai művelődés történetéről.

Mindez természetesen nem azt jelenti, hogy a *Nephilim*ben közreadott varázslatok a valóságban is működőképesek lennének. (Furcsa is volna!) Kultúrtörténeti gyökereik azonban olyan egyéni ízt adnak a játéknak, ami mindenképpen felkeltheti a „vájtfülű” közönség érdeklődését; elvégre nem mindenki akar élete végéig földalatti útvesztőkben csúszni-mászni, és buzgón csépelni az ostobábbnál ostobább szörnyeket, akik valami véletlen alapú táblázatról pattannak elé. A *Nephilim* a mágia három iskoláját különbözteti meg: a varázslást, az idézést és az alkímiát. Mindegyik egy fokkal „modernebb” és fejlettebb az előzőnél. Varázslás közben a nephilimek gyakorlatilag a szellemtestüket alkotó mágikus energiákat manipulálják; az eredmény általában valamelyik őselem különféle formákban történő manifesztálódása. Idézéskor a karakter az éteri síkokon honos szellemekhez folyamodik segítségért, az alkímista pedig az élettelen anyagot alakítja át transzmutációs varázssporokkal, amelyeket misztikus kohójában, az *athanor*ban állított elő.



Minden iskolának három egymásra épülő technikája van, és az egyes technikák külön képzettségeknek minősülnek. A magasabb technikák sokkal nagyobb hatalmú varázsigéket tartalmaznak, de ezeket a nephilim csak akkor sajátíthatja el, ha a megelőző, alacsonyabb techniká(k)ban már legalább 90 %-os képzettséget tud felmutatni. A varázslás technikái az Alacsony Mágia, a Magas Mágia, és a Magasztos Titkok; az idézés technikái a Pecsétek, a Pentakulumok és a Kulcsok; végül pedig az alkímia technikái a Fekete Kő, a Fehér Kő és a Bölcsék Köve.

Varázslás címszó alatt a hagyományosabb effektusokat gyűjtötték össze. Ezek a varázsigék rövid időre megemelik a karakter valamelyik főjellemzőjét, illúziókat és mérgező gázfelhőket hoznak létre, megbabonázzák az áldozatukat stb. A Magasztos Titkok igazán nem a gyenge lelkeknek valók; ezekkel a varázsigékkel már földrengést, szökőárt, tornádót és tűzvészt lehet támasztani.

Sokkal fantáziadúsabbak a második iskola varázsigéi. Ezekkel a karakter különböző egzotikus lényeket idézhet meg az éteri síkról, például A Döghalál Hatalmának Sötét Kormányzóit, A Kódós Parton Túl Emelkedő Fehér Hegy Árnypalástos Bölcsseit, esetleg A Prokurátorokat, Akiknek A Szeme Baziliszkuszgyík Vagy Rubinkő. Ezek a túlvilági méltóságok azután különféle szolgálatokat tesznek a nephilimnek. A Fájdalom Hatalmas Királynője, Aki Lángokat Sír például láthatatlanul jelenik meg, és egy hasonlóképpen láthatatlan töviskoronát helyez a nephilim által kiválasztott áldozat homlokára, aki ettől azonnal megőrül. Persze az éteri szellemek csak abban az esetben engedelmesskednek a mágusnak, ha az előbb a hatalmába kényszeríti őket, ami egyáltalán nem kockázatmentes vállalkozás. Elég kevés nephilim élte még például túl Azimnak, A Sárkánynak és Az Első Kapu Fejedelmének a megidézését.

Az alkímia a legfiatalabb iskola, alig kétezer éves múltra tekinthet vissza. Sokan úgy vélik, hogy a legnagyobb mágikus potenciál az alkímiában rejlik, ezt azonban senki sem állíthatja biztosan, mivel kétezer esztendő alatt még egyetlen nephilimnek sem sikerült elsajátítani a legmagasabb fokú technikát, a Bölcsék Kövét. Az alkímia gyakorlásához elengedhetetlenül szükséges a misztikus kohó, az *athanor*, amit a nephilim tulajdon Kája egy bizonyos hányadának feláldozásával készít el. Az *athanor*ban aztán különféle transzmutációs porokat állít elő; ezek akkor fejtik ki hatásukat, ha rászórja őket a varázslat alanyára. Szokványosnak az alkímista formulák elnevezése sem mondható; a szabálykönyv olyanokat sorol fel, mint például A Fekete Karom Transzformációja és A Smaragd Kettős Redukciója. Személyes kedvencem A Titkos Tűz Kalcinációja: ezzel porított formájú tüzet lehet készíteni. Ha később az alkímista rászórja valamire a varázsporot, az fogja magát, és kigyullad. A második technika – a Fe-

hér Kő – formulái még ennél is érdekesebbek, túlnyomó részük gólemek építésével foglalkozik.

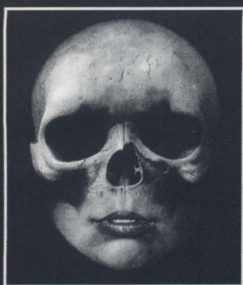
A mágia gyakorlati alkalmazásának a *Nephilim*ben egyetlen módja van: könyvből kell felolvasni a varázsigéket. Ez részint elég időigényes folyamat, részint pedig különféle problémákat vet fel. A nephilimek ugyan gyakorlatilag halhatatlanok, a nekik otthont adó simulacrumok azonban nem, márpedig a könyvek és *athanorok* nem kísérik el gazdájukat a túlvilágra. Az újonnan reinkarnálódott nephilim nem sokra megy mágikus tudásával anyagi segédeszközök nélkül. Szinte minden induló karakter első dolga okkult iratok után nyomozni, nélkülük ugyanis meglehetősen kiszolgáltatott helyzetben van. Amde, akárcsak a *Call of Cthulhu*ban, az igazi varázsszerűvel bíró könyvek a *Nephilim*ben is szerfölött ritkák és nehezen hozzáférhetőek. Ráadásul a fordítások és a másolatok mindig megbízhatatlanabbak az eredeti szövegnél. A szabálykönyv 43 okkult traktátust sorol fel, részletes adatokkal és ritkasági indexszel ellátva, mindenki kedvencétől, az örökzöld *Necronomicon*tól kezdve Faust doktor személyes naplójáig.

Meg kell jegyezni, hogy ezeknek a műveknek a túlnyomó hányada valóban létezik, némelyik még magyar fordításban is. Ez azonban csak a fejlesztők alaposágát dicséri, és a hitelesség léggömböt kölcsönzi a játéknak. Nem tartom valószínűnek, hogy bárkinek kára származna belőle, ha olyan irodalomtörténeti és filozófiai klasszikusokat olvasgat, mint Lucius Apuleius *Aranysszamará* (ami egyébként egy izgalmas ókori regény), a Smaragd Táblák, vagy a héber Zóhár, más néven a Ragyogás Könyve.

Ha a reménybeli mágus megszerezte magának a hön óhajtott főliánst, még korántsem értek véget a fáradalmak. A varázslat alkalmazásához ugyanis további három dologra van szüksége: (a) megfelelő szintű képzettségre a vonatkozó mágikus technikában; (b) magas Kárértékre a varázslatot uraló őselemben; és (c) elegendő ch'awéra a varázsigé végigmondásához. A ch'awe óegyiptomi szó, lélegzetet jelent, és elsősorban a karakter Állóképességétől függ. Ez az érték azt tükrözi, hogy minden varázslat kimerítő a nephilimre nézve, és bizonyos idő múlva fizikailag képtelenné válik további használatukra. Hogy ennyi megszorítás mellett a nephilimek egyáltalán képesek varázsolni, azt annak köszönhetik, hogy a Föld mágikus energiamezői sohasem konstansak, hanem folyamatosan változnak. A csillagok együttállása bizonyos helyszíneken és időpontokban hihetetlen mértékben megkönnyíti a mágia használatát. Ez azzal a következménnyel jár, hogy a varázslói babérokra pályázó nephilimek idejük tetemes részét bonyolult asztrológiai számításokkal töltik, hogy kiderítsék, hol és mikor a legcélszerűbb elvégezni egy-egy komolyabb mágikus rituálét. Ezt a megszólalásánál „hasraütéses” alapon dönti el egy Asztrológia-próba után, de csillagászi hajlamokkal megáldott kalandmesterek számára a szabálykönyv szükség esetén részletekbe menő instrukciókkal is szolgál.

A *Nephilim* mágiarendszere egyesek számára talán túl bonyolultnak tűnhet, ez azonban a játék fundamentumát képező koncepcióból fakad. Ez az RPG az európai okkultizmus évszázados hagyományait akarja feleleveníteni, ami igen nagyratörő vállalkozás, és számos buktatóval terhes. A nagyívű történelmi és kulturális háttér felvázolása nem okozott gondot a fejlesztőknek; sikeresen megbirkóztak a rendkívül tarka, egymásnak gyakran ellentmondó elemek szintetizálásával is. Ezekre az elméleti alapokra egy modern szerepjátékot építettek, amely hangulati szempontból közelít a tökéleteshez. Példa nélkül álló módszert találtak ki a fiktív személyiségek megformálására, és az egész felépítményt szolid, megbízható szabályrendszerrel támogatják meg. Egyvalamit azonban végül nem tudtak elkerülni, ez pedig a kicsinyes, dilettáns szüklátókörűség, amely ezúttal – sajnos – szakmai fórumon nyilvánult meg.

Kornya Zsolt



Ezalatt mások sem ténlenkedtek, s a sok, említésre érdemes angol és német nyelven írott természetfeletti írás mellett olyan alkotások születtek, mint von Grosse márki értelmetlenségekben bővelkedő, kietlen műve, az *Ocsmány rejtélyek* (1796), *A Völgy gyermekei* (1798) Mrs. Rochetól, *Zofloya, avagy a Mocsár* (1806) Mrs. Dacre-től, és a költő Shelley iskolásfiús ömlengése, a *Zastarozsi* (1810) és a *Szt. Irvine* (1811) – mindkettő a Zofloya hatására született. A Walpole-féle gótikus regénytől és annak követőitől – keleti indíttatása miatt – alapvetően különbözött az ünnepelt *Vathek kalifa története* c. alkotás, amelyet a jómódú dilettáns, William Beckford vetett papírra először franciául; majd a könyv angolul látott napvilágot, még a francia eredeti megjelenése előtt. A keleti mesék a 18. sz. elején jelentek meg az európai irodalomban s váltak uralkodó divattá, amikor is Galland francia fordításában megjelent a kimeríthetetlenül sokrétű Ezeregyéjszaka meséi c. gyűjtemény. A keleti észjárás, amely egyedülállóan tudta keverni agyafűrt humorát a természetfeletti, rabul ejtett egy kifinomult neveltetésű generációt. Bagdad és Damaszkusz neve hamarosan olyan használatossá vált a népszerű irodalomban, mint a spanyol és olasz városok jól hangzó nevei. A keleti irodalomban meglehetősen jártas Beckford szokatlan érzékenységgel, kiválóan ragadta meg az atmoszférát. Fantasztikus műve igen képletesen és érzékletesen adta vissza a rátarti luxust, az alattomos kiábrándulást, a nyájas kegyetlenséget, a sima modorú árulást és a szaracén lélek burkoltan kísérteties rettenetét. Az okosan adagolt nevetségesség alig rontja le baljóslatú története erejét; a mese fantazmagórikus pompával halad előre, ahol a nevetés az arab kupolák alatt ünnepet ülő csontvázak kacaja. A Vathek az átlagos gótikus és Byron-i hőshöz hasonló típusú Harun kalifa unokájának története, aki földöntúli erők és örömök iránti olthatatlan érdeklődéstől szenved, majd elcsábítatik az ördög által, hogy megkeresse az első ember – Ádám – előtti hatalmas és csodálatos szultánok földöntúli trónját Eblis, a mohamedán ördög tüzes termeiben. Vathek vándorlásának állomásai: áskálódó boszorkány-anyja, Karathisz és az ő boszorkánytornya az ötven, egyszemű néger szolgálólánnyal; zárandokútja Isztakhar (Perszepolisz) kísértetjárta romjaihoz; menyasszonya, az útközben árulással elcsábított Nurinar; Isztakhar ősi tornyai és teraszai a pusztulás csillogó holdfényében; Eblis ciklop terméi, ahol a vonzó ígéretektől elcsábult áldozatok szívükben kínzó fájdalommal örököln bolyonganak; s Vathek jobb keze, mely szikrázva lánggra gyúlt s melyet örök időig lángoló szíve fölött tart – ezek Beckford könyvének kiemelkedő, gondosan megfestett természetfeletti részletei, amelyek a Vathek kalifa történetét az angol irodalom egy fontos mérföldkövévé tették. Nem kevésbé említésre méltó a három Vathek-epizód, amelyben Beckford a kalifa Eblis pokolbéli termeiben bolyongó sorsársainak történeteit meséli el. Beckford a történeteket kiegészítésnek szánta, de csak jóval halála után jelentek meg, 1909-ben, amikor Lewis Melville, miközben anyagot gyűjtött William Beckford élete és írásai c. könyvéhez, rájuk bukkant. Beckfordból mindazonáltal hiányzik az alapvető miszticizmus, amely a természetfeletti irodalmat olyannyira jellemzi; latin józansága és keménysége kizárja a páni félelmet írásaiból.

Beckford azonban egyedül maradt Kelet iránti vonzalmával. A többi író, akik közelebb álltak a gótikus tradícióhoz és az európai élethez általában, beérték azzal, hogy hűségesek maradtak a Walpole-féle irányvonalhoz. A kor számtalan terror-szerzője közül említésre méltó az utópista közgazdaságtannal foglalkozó teoretikus, William Godwin, akinek első munkáját, a híres, de nem természetfeletti *Caleb Williamset* (1794), a szándékolatlan természetfeletti alapmotívumú *Szt. Leon* (1799) követte, amelyben a Rózsakeresztesek által megtalált életelixírt roppant találékonyan, mi több, atmoszférikusan átütő meggyőzőerővel kezelte. A kor népszerű mágikus érdeklődése a sarlatán Cagliostro ténykedésében, majd Francis Barrett Mágusában (1801) csúcsosodott ki, s hozta előtérbe a rózsakeresztes elemet, mely Godwin munkáját átítatta. Az 1896-ban újra kiadott *Mágus* okkult elméletek és ceremóniák rövid összefoglalása, amely Bulwer-Lytton és sok késői gótikus regényt alakított. Hatása távolabb vezetett, ne-

Howard Philips Lovecraft

TERMÉSZETFELETTI HORROR AZ IRODALOMBAN

3. rész

A Gótikus regény alkonya

Illusztrációk: Les Edwards



vezetesen arra a távoli s egyre erőtlenedő, a 19. sz.-ba átnyúló irányzatra, amelyet George W.M. Reynold Faust, és Wagner, az emberfarkas c. munkáival képviselt. A Caleb Williams, bár nem természetfeletti alkotás, mégis magában hordozza a rettegést. Egy, a mestere által üldözött szolgáról szól, aki urát bűnösnek találta egy gyilkosságban. Az írás olyan találmányokat és képességeket mutat fel, amelyeknek köszönhetően nem csupán friss maradt a mai napig, hanem egyfajta divatot is teremtett. *A vasláda* címen színpadra állították s nagy sikerrel játszották. Godwin azonban túl megfontolt tanár és túlságosan prózai ember volt, hogy eredeti természetfeletti mesterművet alkothasson.

Lánya, Shelley felesége sokkal sikeresebbnek bizonyult – utánozhatatlan alkotása, a *Frankenstein, avagy a modern Prométheusz* egyike minden idők horror-mesterműveinek. Könyve egy verseny végeredménye, melyben rajta kívül férje, Lord Byron és Dr. John Williams Polidor vettek részt. A verseny tárgya az volt, ki tud jobb horror-írást papírra vetni. Mrs. Shelley volt az egyetlen, aki alaposan kidolgozta művét. A kritikusok elfeledték bebizonyítani, hogy a legjobb részek inkább Shelley-nek tulajdoníthatók, semmint a hölgynek. Az erkölcsi didaktikussággal – amely azonban alig ront valamit az értéken – átírt regény egy mesterséges emberi lény történetét meséli el, „akit” Victor Frankenstein, egy fiatal svájci orvos tanhallgató halottak testrészeiből toldozott össze. Teremtője „a büszke intellektualitás örületében” alkotta meg művét, „aki” ugyan rendkívüli szellemi képességekkel rendelkezik, azonban

teste visszataszító. Az emberek elutasítása folytán megkeseredik, majd módszeresen megöli mindazokat, akiket Frankenstein legjobban szeret: barátait és családját. Követeli, hogy Frankenstein alkosson neki egy feleséget. Frankenstein a kérést rémülten utasítja vissza, nehogy a világ benépesedjék hasonló szörnyetegekkel, mire teremtménye megfenyegeti, hogy „ott lesz ő is a nászéjszakáján”. A menyasszonyt megfojtja, s ettől kezdve Frankenstein üldözni kezdi a szörnyet, még az Arktisz pusztaságaiba is. Végül, miközben menedéket keres egy hajón, amelynek kapitánya meséli el a történetet, Frankenstein megöli tudományos kutatásának s önhitt büszkeségének rettenetes tárgya. A Frankenstein néhány jelenete feledhetetlen, mint például a frissen életre keltett teremtmény megjelenése teremtménye szobájában, ahol széttépi függönyét s vizenyős szemeivel – „ha egyáltalán szemeknek nevezhetők” – bámulja a sárga holdfényben. Mrs. Shelley írt más regényeket is, köztük a feltétlenül megemlíthető *Utol-só embert*, de soha nem tudta elérni első munkájának sikerét. A kozmikus félelmet adta vissza, függetlenül attól, hogy néha erősen a részletekben rejlik ez a rettenet. Dr. Polidori saját ötletét egy hosszú elbeszélésben valósította meg *A vámpír* címmel, amelyben egy nyájas, Byron-i avagy gótikus típusú gonosztevőről olvashatunk. A könyvnek számos ragyogó része van, ahol kibúvik a félelem a sorok közül, különösen egy éjszakai élmény leírása egy elhagyott görögországi erdőben.

Ugyanebben az időben Sir Walter Scott egyre jobban közeledett a természetfeletti felé, beépítve sok regényébe és költeményébe. Néha olyan nagyszerű, az elbeszéléstől félig-meddig független részek születtek, mint a *Kárpított szoba*, vagy a *Vándor Willie története* a Redgauntletben, amelyben a kísérteties és a sátáni hangulat erejét fokozza a beszéd és az atmoszféra groteszk egyszerűsége. Scott 1830-ban jelentette meg az európai boszorkányság máig legjobb kivonatos kézikönyvét *Írások a démonológiáról és a boszorkányságról* címmel. Washington Irving a másik híres alak, aki nehezen hozható kapcsolatba a természetfelettiel; mivel legtöbb szelleme túl hóboros és mókás ahhoz, hogy eredeti természetfeletti irodalomnak számíthassék, bár számos művében észrevehető ilyes száműrés. Az 1824-ben megjelent *Egy utazó történetei* egy része, a *Német diák* agyafúrtan összefogott és hatásos feldolgozása a halott menyasszony ősi legendájának. A *Kínskeresők* c. részt azonban átírtja a kozmikus félelem, és ebben sokkal több, mint egy megszőkölt kalóztörténet, amely a Kidd Kapitány által bebarangolt területeken nap mint nap megesett. Thomas Moore szintén csatlakozott a kísérteties művészek seregéhez *Alciphron* c. költeményével, melyet 1827-ben regény formában is feldolgozott *Az Epikurosz* címmel. Bár a Moore által elmesélt történet nem több, mint az agyafúrt és csalafinta egyiptomi pap által becsapott athéni ifjú meséje, az eredendő rettegést kiválóan sikerült megjelenítenie a földöntúli rettenet, és a Memphis ősi templomai alatt tett bolyongások hatásos leírásával. De Quincey többször lelte kedvét a fantasztikus és groteszk félelmek ábrázolásában, rendszertelensége és mesterkelt modorossága miatt azonban nem emelkedett a klasszikus szerzők sorába.

Ez a kor láthatta William Harrison Ainsworth felemelkedését, akinek regényei bővelkedtek baljós és hátborzongató részletekben. Marryat kapitány A farkasember c. novellája mellett 1839-ben megalkotta legemlékezetesebb művét *A fantomhajó*, amely a bolygó hollandi legendáján alapul, akinek megátkozott és kísérteties hajója mindörökké a Jóreménység Foka körül bolyong. Dickens ekkor jelentette meg a helyenként természetfeletti jegyeket magán hordozó írását *A váltókezelő* címmel. A Váltókezelő rettenetes figyelmeztetés, amely egy meglehetősen általános, ámde nagyon is valószínű mintát követ, s amely egyaránt kapcsolódott az eljövendő pszichológiai iskolához és a halódó gótikus iskolához. E tájban kezdtek el érdeklődni a spiritualisztikus sarlatánság, médiumi képességek, hindu teozófia és

hasznos elvont tárgykörök iránt, melyek máig virágoznak. Ennek köszönhetően a „pszichikus” és pszeudo-tudományos alapú írások figyelemreméltó növekedésnek indultak. Mindezek nagy számáért a nagyhatású és népszerű Edward Bulwer-Lytton volt a felelős. Dagályos retorikája és üres romantizmusa ellenére az egyfajta különös, bizzar látásmód meghonosítása terén elért sikerei nem tagadhatók.

A ház és az agy c. írása, amely burkoltan utal a rózsakeresztes-ségre s amelynek gonosz és halhatatlan főhősét valószínűleg XV. Lajos rejtélyes udvaronca, St. Germain ihlette, mindmáig egyike a legjobb szellemjárta-ház történeteknek. Az 1842-ben megjelent *Zanoni* hasonló, ámde jobban kidolgozott elemeket tartalmaz s bemutat egy, a mi világunk felett álló, arra nyomást gyakorló olyan hatalmas és ismeretlen szférát, amelyet a rettenetes, a szférába belépőket és elbukókat üldöző „Küszöb lakója” őriz. Egy korról korra fennmaradó, végül egyetlen tagra zsugorodó testvériségről olvashatunk: a főhős egy kaldeánus boszorkány, aki mindent túlél, hogy aztán kezdettől meglévő ifjúsága teljében guillotine által pusztuljon a Francia Forradalomban. Bár a regény tele van a konvencionális romantikus szellemmel s értékét lerontja a szimbólumok és didaktikus jelentések nehézkes rendszere, valamint képtelen meggyőzni a szellemvilág eredetiségéről az atmoszférikus részletek kidolgozatlansága miatt, a Zononi ragyogó romantikus regény, olyannyira, hogy még a kevésbé kifinomult olvasó is őszinte érdeklődéssel olvashatja. Meglepő, hogy Bulwer-Lytton az ősi testvériségbe történő beavatás leírásánál képtelen szabadulni a Walpole-i gótikus kastélytól, mint színhelytől.

Az *Egy különös történetben* (1862) Bulwer-Lytton már jelentős fejlődést mutat a természetfeletti megjelenítésében. Az alaposan kidolgozott, jól időzített véletlenekkel alátámasztott, homiletikai atmoszférájú, áltudományos cselekményű regény, aggasztó hosszúsága ellenére, kimagaslóan hatásos alkotás, főleg ha figyelembe vesszük, hogy a kor Viktoriánus olvasójának tárgyilagos és ténszerű, pillanatnyi, ámde fáradhatatlan ízlését volt hivatott kielégíteni rengeteg hatásos, bár néhol melodramatikus drámai helyzettel és fokozással. Ismét egy lélek nélküli varázslóról, ezúttal Margrave-ról, az életelixír titokzatos használójáról olvashatunk, aki drámai elevenséggel párosult sötét, vitézi cselekedetekkel áll ellen egy modern angol városnak. Ismét találkozhatunk ködös utalásokkal a hatalmas, ismeretlen, a messihi egyben található szellemi világra – ezúttal sokkal nagyobb erővel és vitalitással, mint a Zanoniban. A két megidézési jelenet közül az egyik – ahol a főhőst egy fényességbe burkolózott ördögi lélek vezeti alvajáróként egy egyiptomi varázsvessző segítségével, majd egy híres reneszánsz alkimista mauzóleum-kínzetű kastélytornyába irányítja és névtelen lényeket idéz meg – egyértelműen a természetfeletti irodalom legjobb részletei közé tartozik. Keveset sejtet és még kevesebbet mond. Az ördögi lélek ismeretlen szavakat mondat vissza kétszer az alvajárával, s ahogy az megismétli őket, a föld megremeg, a környék kutyaí pedig üvöltöni kezdenek a félig látható, alakatlan árnyakra, amelyek a holdfényben lopakodnak. Amikor harmadszor is elismétli a hallott szavakat, az alvajáró lelke hirtelen fellázad a kimondott szavak ellen, mintha csak fel tudta volna ismerni az elme elől elrejtett félelem végső, feneketlen mélységeit. A gonosz varázslatot végezve távoli kedvese és egy jó angyal töri meg. Ez a részlet kiválóan illusztrálja, hogy Lord Lytton mennyire mögé tudott hatolni saját megszokott dagályosságának és romantizmusának, a már-már a költészethez tartozó művészi rettegés kristálytisztá esszenciája felé. Ahogy az a szellemidézéseket leíró jelenetekből kitűnik, adósa volt ön-maga meglepően komolyan vett okkult tanulmányainak, melyek során kapcsolatba került a különös francia tudóssal és kabbalistával, Alphonse Louis Constanttal („Eliphas Lévy”), aki azt állította magáról, hogy birtokában van ősi mágiák titkainak az általa megidézett, Néró idejében élt hellén varázsló, Tyanai Apollonius szelleme révén.

Az itt bemutatott romantikus, félig gótikus, kvázi-moralizáló tradíció tovább élt a 19. sz.-ban olyan szerzők révén, mint Joseph Sheridan LeFanu, Wilkie Collins, a kései Sir H. Rider Haggard (akinek az O című munkája valóban nagyszerű), Sir Arthur Conan Doyle, H.G. Wells és Robert Louis Stevenson. Ez utóbbi, Stevenson, könnyed manierizmus felé hajló kegyetlenkedései ellenére, maradandó klasszikusokat alkotott, mint a *Markheim*, *A Testrabló*, valamint a *Dr. Jekyll és Mr. Hyde*. Nem állunk távol az igazságtól, ha azt mondjuk, hogy ez az iskola még mindig él, hiszen sok kortárs horror-történet tisztán ide

tartozik, amelyek az atmoszférikus részletek helyett az eseményekre fektetik a hangsúlyt, az érzékeny képzelet helyett a racionális intellektust célozzák, előnyben részesítik a ragyogó csillogást a vészterhes feszültséggel vagy a pszichológiai élethűséggel szemben, s határozottan kiállnak az ember és boldogulása mellett. Természetesen ereje tagadhatatlan s éppen az említett „emberi tényező” miatt szélesebb közönségre talál, mint a tiszta művészi lidércnyomás. Nem olyan meggyőző, mint ez utóbbi, hisz’ egy felhígított alkotás soha nem érheti el egy koncentrált esszencia erősségét.

Mind a rettegés-irodalomban, mind a klasszikus szépprózában egyedül áll a híres *Üvöltő szelek* (1847) Emily Bront tollából, örült, kietlen pusztaságaival, széltepte Yorkshire-i mocsaraival és az erőszakos, torz étellel, mellyel hősei küszködtek. Bár elsődlegesen az életéről, emberi szenvedélyekről, lelki gyötrelmekről és konfliktusokról szól, kozmikus elhelyezése folytán mégis teret enged a legszelembibb rettegésnek. Főhősét, Heathcliffet, egy Byroni típusú gazembert, akit az utcán hagytak szülei, befogadja egy család. Heathcliff az örökbefogadásáig nem tud beszélni, érthetetlenül zagyvál csupán. A családot később szétrombolja. Azt, hogy ő valójában inkább sátni fajzat, semmint emberi lény, Bront többször is sugallja. Heathcliff irreális voltához egy idegen látogató kerül a legközelebb, aki egy kesergő szellem-gyerekekkel találkozik egy faág-takarta ablakban. A Heathcliffe és Catherine Ershaw közti kötelék mélyebb és rettenetesebb, mint az emberi szerelem. Catherine halála után Heathcliffe kétszer is megbolygatja a lány sírját, s megkísérti egy megfoghatatlan árnyalak, amely nem lehet más, mint a lány szelleme. A szellem egyre többször jelenik meg az életében, s egyre jobban meggyőzi egyfajta közelgő, misztikus újraegyesülésről. Furcsa átalakulást érez, mondja, és visszautasít mindenfajta táplálékot. Éjjelente vagy bolyong, vagy az ágy melletti ablakot nyitogatja. Amikor meghal, a kibe nyíló ablakon bever az eső, s az arcára különös mosoly merevül. Amellé a dombocska mellé temetik el, ahova tizenhét éven keresztül rendszeresen járt. Kis pásztorfiúk mesélik, hogy Catherine-jével a plomudvaron és a mocsárban sétálgat esős napokon. Arcuk néha látható az emeleti ablakból, az Üvöltő szeleken túlról. Miss Bront rettegése már nem gótikus, hanem egy ember ismeretlenül való reszkető félelmének görcsös kifejezése. Ebben a vonatkozásban az Üvöltő szelek egy irodalmi átmenet szimbóluma lett, s kijelölte egy új és hangosabb iskola útját.



Észak Lángjai

Üdvözlünk kalandozó!

Engedd meg, hogy most némi bepillantást engedjünk játéunk rejtelmeibe, s néhány sajátságát is a figyelmedbe ajánljunk. Mostani jelentkezésünk mindenképp rendhagyó, hisz elsősorban szakmai kérdésekkel foglalkozunk, ám ígérjük, a következő RÚNA-ban inkább érdekességekkel, hasznos tippekkel fogsz találkozni majd.

Kérünk mindenkit, hogy ha bármi közérdekű hirdetemnye, közölni valója vagy bármi egyébje akad, ne habozzon küldje be nekünk.

(RÚNA magazin, Észak lángjai rovat, 1088 Budapest, Rákóczi út 11.)

Levelezős játéunk, hasonlóan a Rúna megjelenéséhez kissé dőcögve indult. Nem titok, az anyagi problémákon kívül, kevés ember, és kevés tapasztalat állt rendelkezésünkre. Szándékunk szerint azonban egy teljesen új, páratlan játékot kívántunk kifejleszteni, amely ráadásul M.A.G.U.S. rendszerén alapul. Nehezebb fába vágtuk a fejszénket, mint hittük, hiszen mi, a játék készítői akkoriban még nem ismertük olyan alaposan a M.A.G.U.S.-t és a rendszert alkalmazó közönséget. Tudatlanságunk és felkészületlenségünk rengeteg félreértést és új ötletet eredményezett, amit azonban meg kellett valósítanunk és oldanunk. Sokan azt hiszik, hogy a játékot a folyamatosan megjelenő új szabályokhoz igazítjuk, és formáljuk, azonban szeretnénk nyilvánosságra hozni, hogy ez sajnos nem lehetséges. Meglehetősen komplex a program, melyet a számítógép a játék egy-egy fordulójának generálásakor használ, és inkább az élvezhetőséget, és a játszhatóságot vesszük figyelembe, amikor fejlesztjük, illetve változtatunk rajta. Ezért kérjük azok türelmét, akik amazzonnal, bajvivókkal, vagy barbárokkal szeretnének játszani. A további félreértések elkerülése végett kérjük a játékosokat, hogy a *jelentkezési lapon feltüntetett* kasztok közül válasszák karakterük kasztját. Másféle kasztot a számítógép ugyanis nem értelmezhet.

A továbbiakban még néhány felmerült problémára szeretném felhívni a játékosok figyelmét. Sajnos, mint azt majd az alábbi statisztikákból láthatjuk, sokan nem vették figyelembe, hogy elfek és félelfek, nem olyan gyakoriak a városállamok területén. Egy normális játékban, négy-öt ember játékakor lehetőség van arra, hogy a mesélő befolyásolja, és módosítsa a játékos elképzeléseit a karakter fáját illetően. Nekünk erre sajnos nincs lehetőségünk, hiszen fizetett szolgáltatás lévén csak különleges esetekben módosíthatunk a kívánt karakteren. Érdekes, hogy a játékosok közül sokan szívesen élnek a M.A.G.U.S.-ban élő lehetőségekkel, már ami az előnyöket illeti. Sokan nem vették észre például a Tharr papok intelligenciájáról szóló kitélt, és az is sokak figyelmét elkerülte, hogy Tooma papjai kizárólag *rend-élet* jelleműek lehetnek. Néhány kardművész megpróbálva tapasztalhatta, hogy nem kapta meg a kívánt Slan kardot. Ne felejtjük el azonban, hogy kizárólag a Tiadlani kardművészek kiváltsága ez a fegyver, nem pedig a városállamokban tanult kardművészeké. A fejeadásoknak csak akkor jár a sequor, illetve a mara-sequor, ha kráni fejeadások – a *kráni fejeadás azonban nem játszható karakter!* – kharei nyílpuskát pedig csak vásárolni tudnak a karakterek. Az elf bárdokról nem is beszélve... Ennek ellenére akadnak kivételek, ezek azonban az adatfeldolgozó figyelmetlenségének köszönhetőek.

Észak Lángjai Toplisták

Az alább felsorolásra kerülő statisztikák a játék júliusi állása alapján készültek. A jobb oldalon szereplő értékek az összes játékoshoz viszonyított százalékos arányt tükrözik az adott témában.

I. Kasztok

1. Fejeadász	15%
2. Papok	13.89%
3. Bárd	13.11%

4. Kardművész	10.24%
5. Paplovagok*	10.01%
6. Harcos	8.61%
7. Boszorkánymester	8.4%

*Ezen belül: Uwel paplovag 50%; Darton 20%

A táblázat segítségével felállíthatjuk az országos népszerűségi listát, már ami a M.A.G.U.S.-t illeti. Magasan vezetnek a fejeadászok, annak ellenére, hogy a második helyezett papok az összes vallásra érendők. Aligha szerepelnének rajta a listán, ha vallásonként sorolnánk fel őket. A papok között egyébként Arel a legnépszerűbb, a bárd és a kardművész pedig úgyszintén nem szorul magyarázatra.

II. Fajok

1. Ember	55%
2. Félelf	27%
3. Elf	6%
4. Udvari ork	5.9%
5. Törpe	5.2%

Az első helyezett még mindig az ember, a második helyezett félelf sem meglepő, ha a faji bónuszokat nézzük, Ynevhez, sőt, általában a fantasy világokhoz viszonyítva azonban hihetetlenül magas a számuk. Népszerűségüket többek között annak köszönhetik, hogy félelf is lehet fejeadász. A maradék három faj eloszlása viszonylag egyenletes: az orkok általában gladiátorok, a törpék között a Tooma-papok dominálnak, az elfek kasztjai pedig teljesen vegyesek.

III. Vallások

1. Arel	22.7%
2. Ranagol	12.1%
3. Hitetlen	12%
4. Uwel	7.9%
5. Sogron	6.5%

Azt hiszem nem kell csodálkoznunk ezen a listán sem. Akárcsak a kasztoknál itt méginkább a papírforma érvényesül, ami egyben a játékosok hozzáállását is igazolja. Ranagol népszerűsége, mint a legaktívabb ynevi gonosz hatalom indokolt, bár korántsem örvendetes. A hitetlenek Tier Nan Gorduinnek köszönhetik előkelő helyezését, míg Uwel leginkább paplovagjainak. Sogron hívóinek jelleme a vártnál változatosabban alakul, szerencsére jócskán akad köztük pozitív jellem is.

IV. Jellemek

1. Káosz	16%
2. Rend	14%
3. Rend-Halál	11%
4. Káosz-Élet	11%

Úgy gondolom, ennél a táblázatnál nincs szükség magyarázatokra. Ki gondolta volna, hogy az Ynev világán viaskodó káosz és rend ilyen szépen megjelenik a levelezős játékban is? Hát igen, úgy látszik a játékosok ezen a téren igazán ráéreztek Ynev világának hangulatára. Reméljük, a többi sem késik soká.

ÉSZAK LÁNGJAI SZEREPJÁTÉK LEVÉLBEN

Jelentkezési lap

Név:
 Irányítószám:
 Lakcím:

 Telefonszám:
 Lakcím, telefonszám titkos kezelését:
☐ kéred ☐ nem kéred

Karaktered neve:

Kasztja:

☐ Harcos	☐ Gladiátor	☐ Fejvadász
☐ Lovag	☐ Tolvaj	☐ Bárd
☐ Harcművész	☐ Kardművész	☐ Tűzvarázsló
☐ Boszorkánymester	☐ Pap	☐ Paplovag

Jelleme:

Vallása:	
----------	--

Faja:

☐ ember	☐ elf	☐ félelf
☐ törpe	☐ udvari ork	
Neme:	☐ férfi	☐ nő

Képességei:

☐ Erő	☐ Gyorsaság	☐ Ügyesség
☐ Állóképesség	☐ Egészség	☐ Szépség
☐ Intelligencia	☐ Akaraterő	☐ Asztrál

Harcérték módosító elosztása:

KÉ: TÉ:

VÉ:		CÉ:	
-----	--	-----	--

Választott képzettségek:

[illegible]

Hajának színe: Típusa:
Bőrének színe: Szemének színe:
Kora: Magassága:
Testsúlya:

MEGJELENÉS

☐ igényes
☐ átlagos
☐ igénytelen

ANYAGI MOTIVÁCIÓ

☐ pazarló
☐ adakozó
☐ takarékos
☐ fukar
☐ kapzsi

ÉRZELEMVILÁG

☐ álmodozó
☐ romantikus
☐ gyakorlatias
☐ számító
☐ gátlástalan
☐ törtető

HOZZÁÁLLÁS

☐ hiszékeny
☐ elnéző
☐ jólelkű
☐ kedves
☐ természetes
☐ kételkedő
☐ okoskodó
☐ kötozkodo

VESZÉLYBEN.

KÜLÖNLEGES HELYZETBEN

☐	hősies
☐	vakmerő
☐	bátor
☐	megfontolt
☐	óvatos
☐	gyáva
☐	félénk
☐	sunyi, aljas

Különleges ismertetőjele:

MUNKA

☐ buzgó
☐ szorgalmas
☐ kitartó
☐ lelkiismeretes
☐ felületes
☐ lusta

FELLÉPÉS

☐ szerény
☐ visszafogott
☐ jelentéktelen
☐ kiismerhetetlen
☐ magabiztos
☐ kérkedő

HANGULAT

- ☐ mérges
- ☐ depressziós
- ☐ mélabús
- ☐ hétköznapi
- ☐ jókedélyű
- ☐ vidám
- ☐ tréfás

ÉLETSZEMLELET

☐ pesszimista
☐ cinikus
☐ realista
☐ derűlátó
☐ optimista

TERMÉSZET

☐ hideg, érzéketlen
☐ kimért
☐ békés
☐ nyugodt
☐ ingerlékeny
☐ ideges, kapkodó
☐ szenvedélyes

RÚNA MAGAZIN

1088 BUDAPEST, RÁKÓCZI U. 11.

Ím a levelezés rovat, ahogyan látom, ez is rendhagyóra sikeredett – mint e számban sok minden – de hát ez van. Szóval tudnotok kell, hogy a Lev.Röv. készül el mindig utóljára. Ennek alapvetően két oka van: 1. szeretem megvárni, míg az előző számra kellő mennyiségű reflektálás (véleménynyilvánítás) érkezik; 2. baromi lusta vagyok és húzom-halasztom a dolgokat. Ez előbbi tényből kifolyólag – márhogy ez az oldalpár íródik utóljára – csupán itt marad hely, az olyan információk közlésére, melyek később jutnak az eszembe, de nem akarom tovább halogatni őket. Ráadásul időközben rájöttem (jobb később, mint soha), hogy az Előbeszéd mondjuk arra is kiválóan alkalmas lenne – sőt ez a szerepe -, hogy leírjam az aktuális számmal kapcsolatos gondolataimat és kommentárjaimat. Mivel az Előbeszéd már elkészült, most ide vagyok kénytelen beszúrní mondókámat.

Szóval szeretnék egy-két dolgot rögtön most leszögezni, hogy megkíméljétek benneteket a tollkoptatástól, magamat meg attól, hogy a következő Lev.Röv.-ot magyarázkodással töltsém meg. Mindenkinek feltűnhetett (vagy feltűnik majd), hogy a mostani RÚNA-ból kimaradtak a novellák. Ez nem a véletlen műve, és nem is szilárd eltökélttségünk bizonyítéka, miszerint nem lesznek többé irodalmi alkotások, hanem egyszeri eset. Az történt, hogy összetalálkoztunk a „Három Madár Műhellyel”, akik a Kretén c. képregény magazin jeles paródia-képregény rajzolói és megláttunk náluk egy képregényt. (Első hat oldalát lásd. az 40-45 oldalakon). Arra a – közös – megállapításra jutottunk, hogy 1. a képregényt akarjuk a RÚNA-ba, 2. csak úgy van értelme elkezdni, ha mindjárt hat oldalt berakunk egy-

be. Ez okokból ráébredtem, hogy novelláknak nem maradt hely. Miután azonban a továbbiakban két oldalanként folytatódik a képregény, az objektív akadály elhárul, az elől, hogy novelláink legyenek – ergo lesznek. További hír, hogy „Három Madár” ráérő idejében a Hálál havában paródiáját rajzolják és írják, tehát egyszer majd lesz az is. (A KM-et viszont pihentetjük egy ideig.)

Ja, és még valami. Valamikor tavaly kihalt az Előzetes c. rovatunk, emiatt mindig meglepetéssel szolgáltunk. Nem mintha felőhajtánám támasztani ezt a zsurnalisztikai zombit, de azért örömmel jelenthetem, hogy olvasóink nyomásának engedve, a következő RÚNA M.A.G.U.S.-sal foglalkozó részében szinte kizárólag a varázslók (és más mágia használók meg tárgyaik) kerülnek terítékre.

Tehát ennyit másodlagos Előbeszédként, most pedig jönnek a levelek.

Herrega Zoltán, Nagykőrös

Megkaptuk és köszönettel vettük – rajzaidat. Egyenlőre csak annyit mondhatok, hogy valami tehetséget vélek felfedezni bennük, ám még sokat kell tanulnod ahhoz, hogy bármilyen lapban megjelenhess. (Ez a szolid kritikán kívül csupán egyszerű tényközlés, az általunk ismert és alkalmazott összes grafikus tanulta a rajzot.) Tehát azt tanácsolom, hogy keress rajztanárt magadnak, akitől ellesheted a grafikus szakma fogásait (anatómiát, árnyékolási technikákat, stb.), és ha sikerült mentorra lelned, rajzolj nagyon sokat. Emellett persze időről-időre küld el hozzáuk a műveidet, hogy még ideje korán azt mondhassuk – Igen! Kellesz nekünk! így learahatjuk a felfedezésed dicsőségét és elhappolhatunk konkurencia elől. Várjuk jelentkezésedet és sok kitaratást kívánunk addig is.

Szabó Tibor, Mátészalka

Mint azt láthatod, Szabó Tibor vagyok Mátészalkáról. Ez egy kis város Szabolcs-Szatmár-Bereg megye keleti részén, és bizony ide nem túl sűrűn jutnak el a Valhalla Páholy kiadványai (RÚNA, szerepjáték kiegészítők, stb....). A legutóbbi M.A.G.U.S. a harmadik, a legelső pedig az első kiadás volt. Itt alig néhányan hallottak a második kiadásról.

Nem vesztettetek vele semmit, ha megvan a harmadik.

Más. Az Észak Lángjai levelezős szerepjáték leírásában olyan isteneket láttam, amiknek még halvány említése sincs a M.A.G.U.S.-ban. Nos, itt vannak az első kérdéseim:

1. Kik ők (Szamildánach, Gria-duan)?

Hát az igazat megvallva csak keveset tudok róluk. Az bizonyos, hogy az ÉL egy csomó olyan anyagot is felhasznál, ami még nem jelent meg a M.A.G.U.S.-hoz, meg olyanokat is, amiket egyszerűen nem tartottunk fontosnak (azaz van fontosabb náluk bőségesen). Vagyis a kérdésre (és az ehhez hasonló kérdésekre) egyenlőre nem tudok megnyugtató választ adni. Egyszer – állítólag – lesz egy olyan kiegészítő a RÚNA-ban, ami az ÉL által használt részekről szól kimerítően, de miután az ÉL stáb teljes leterheltséggel dolgozik, megtippelni sem tudom, hogy mikor.

2. Vannak-e papjaik (ez a kérdésem már Kaoraku-ra és Ranyl-ra is vonatkozik)?

A kérdés első felére a választ lásd egyvel feljebb! Kaoraku-nak és Ranyl-nak vannak papjaik, velük majd találkozhatok a Papok, paplovagok c. kiegészítőben. Tudom, ilyenkor az az elvárás, hogy pár szóban azért beszámoljak róluk, és ne ezzel a gyenge dumával (- Majd az xy kiegészítőben el lehet olvasni...) háritsam el a kérdést. De általában az a helyzet, hogy pár szóban nem lehet tiszteleg választ adni, meg a kérdés tárgyát képező dolgok kitalálás, megalkotás, tesztelés (a választás tetszőleges; a nem kívánt törlendő) fázisában vannak, és amíg nem készült el 100%-osan, addig nem akarok nyilatkozni róla, mert esetleg – a későbbiek fényében – hülyébbnek tünnek, mint amilyen valójában vagyok.

3. Ha igen, mik az egyes szféráik?

4. Mit követelnek meg papjaiktól (fegyverviselek, jellem, stb.)?

Felelet: lásd egy passzussal feljebb!

5. A M.A.G.U.S.-ban olvastam, hogy Igerének és Morgenának már nincsenek hívei, mert kipusztultak. Akkor honnan a fenéből tanulhatják meg a hetedikori halandók – ha őket választják -, hogy mi tetszik istennőjüknek és mi nem?

Kérésedben benne foglaltatik a válasz is. Szinte sehogy. Igere és Morgena kultusza kihalt, csak egészen kevesen választják őket istennőjüknek. Aki mégis megtenné, kénytelen régi kyr iratokra, legendákra támaszkodni, s abból kisilabizálni, hogy miképp zajlottak egykor a rituálék és szertartások. De – és ezt mindenképpen vedd figyelembe – a két kyr istennőnek nincs számottevő hatalma. Neven és az a kis számú hívő is a tudatlanság homályában botorkál, akik valami okból (általában boszorkányszekta tradíciói ezek) Igeret és Morgenat imádják.

6. Rengeteget olvasni a M.A.G.U.S.-ban Abdul al Sahred-ről és Alyr Arkhonról, a híres nekromantákról. Nos, a nekromanták milyen varázslatokat tudnak, milyen képességeket kapnak?

Legszívesebben azt válaszolnám, hogy lásd a 4. kérdésre adott választ, de nincs hozzá pofám. Tehát: a nekromanták hasz-

LEVELEZÉS

nálják a M.A.G.U.S.-ban leírt nekromanta varázslatokat, meg egy csomó másikat. Az új Tekercsek c. kiegészítőben egy vadonatúj kasztrendszer kiegészítést is találhatsz majd, ez a Mellékkasztok rendszere. Ez annyit tesz, hogy kidolgoztam egy csomó olyan kasztot, ami ha önmagában áll, akkor csak NJK lehet, de az eddigi M.A.G.U.S. kasztokhoz lehet párosítani őket és akkor a játékos karakterek is használhatják. Pár példával élve: Inkvizitor, Testőr, Nekromanta, Csata-mágus, Drágakőmágus, Pszi-mester, Kóborló, Kém, íjász, stb. A dolog úgy néz ki, hogy mondjuk a játékos „fő” kasztja a varázsló és szeretné magát specializálni. Nos megteheti, választhatja magának a Nekromanta, Csata-mágus vagy Drágakőmágus mellékkasztot (ezeket viszonylag egyszerűen megteheti), de gondolhat egy nagyot és bármely másik mellékkasztot is felveheti. Amennyiben mellékkasztja is van, egy csomó tulajdonsága, képzettsége megváltozik, és egy csomó olyan dolgot is tudni fog, amit egyébként – mint sima varázsló – nem tudna. Ilyen mellékkasztoknak van kidolgozva a nekromanta is, számtalan új varázslattal és képzettséggel. Ezt most itt leírni kissé hosszadalmas és (nagyon) értelmetlen volna. Más. A Sötét Zarándok c. könyvben Airin al Marem több olyan nekromanta varázslatot használ (Darton-paplovag lé-tére), ami eddig nem került ismertetésre. E hiányosság kiküszöbölésére az októberi RÚNÁ-ban három oldalas cikk szól majd a papok nekromanta varázslatairól.

7. Mikor jelenik meg a kiegészítő szabálykönyv, az Új Tekercsek?

Ismét messziről kell indulnom. Alapvetően két kiegészítő szabálykönyv készül, többé kevésbé párhuzamosan. Az egyiket Nyulászi Zsolt barátom írja, annak az lesz a címe, hogy Második Törvénykönyv. A másikat én írom, ez lesz az Új Tekercsek. Namost. Nagyön sokáig úgy nézett ki, hogy

én leszek kész előbb (azaz az Új Tekercsek), ezért ezt emlegettem agyba-főbe. Ismerve Nyúl tempóját ez nem is volt különösebb melléfogás. Igen ám, de közben Nyúl megelőzte, ezért a Második Törvénykönyv jelenik meg előbb, és az Új Tekercsek majd később. Mielőtt feltennéd a kérdést, hogy miért kell két hasonló tematikájú könyvet írni és kiadni, máris megválaszolom. Először is a két kötet némi koncepcióbeli különbséget mutat. Nyúl munkája elsősorban minden eddig megjelent dologhoz még többet ad, illetve új megvilágításba helyezi a dolgokat. A Második Törvénykönyvben ilyeneket lehet majd találni: új fajok (amund, dzseinn, stb), új kasztok (sámán, szerzetes, stb), minden kaszthoz új varázslatokat (leginkább a varázslóra és tűzvarázslóra fordított gondot), a többkasztúság hagyományos formáit, a kritikus sebzést, és majdnem mindent, ami eddig a RÚNÁ-ban megjelent. Az Új Tekercsek az én koncepciómat tükrözi, azaz, hogy szerintem merre kellene fejlődni a M.A.G.U.S.-nak. Én nem elsősorban a már meglévő dolgokat bővitem, hanem új rendszereket, szabályokat adok az eddigiekhez. A tartalomjegyzék nálam kicsit másképp alakul (pár szóban): Mellékkasztok rendszere, az Asztrológia és a Sors viszonya, Drágakőmágia, Nekromancia, Névmágia és a megidézők, Az ősi kultuszok és hatalmuk, az Antiss és az Antiss-lovagok. Emellett persze néhány dolgot én is bővíték: lesznek új fajok, néhány új kaszt, a papi varázslatok sokasága. Ráadásul az Új tekercsek egy csomó mindenben a kalandmesterek dolgát is meg akarja könnyíteni – leírásra kerülnek a leggyakrabban látható házak (kívül-belül, plusz alaprajz), kisebb szótár a legfontosabb észak-nyévi nyelvekhez, a kémszolgálatok és módszereik, az Inkvizitorok Szövetsége. Ja. Majd elfelejtettem. A két kötet nagyjából azonos terjedelmű lesz. Az iménti felsorolásból az

tűnhetett ki, hogy az enyém a bővebb – ám ez nem igaz. Egyszerűen a saját munkámról többet tudok rizsázni, mint Nyúléról, tehát nem bedőlni a látszatnak. A másik ok a koncepciók különbségén kívül -, hogy ha össze akarnánk rakni a kettőt, akkor soha nem készülne el. Valamelyikünknek biztosan várnia kellene a másikra, ugyanakkor szeretnénk, ha még idén megjelenhetne legalább az egyik. Ez végül is bekövetkezik, a Második Törvénykönyv a legvégső fázisban van. (Nyúl éppen most telefonált, hogy leadná az anyagot, egy része már a tesztelők-nél van. Most jönnek a grafikusok, és szerkesztők, szeptember második hetében pedig a tördelők kezében lesz, tehát nem mondok hülyeséget, ha arra tippelek, hogy októberben már az utcán lesz a teljes könyv.)

Hollé! Most vettem észre, hogy elszaladt velem a ló. Betelt az oldalpár, az a néhány kérdés, ami kimaradt, megválaszolódik a következő számban (folytatásos levelezés még úgy sem volt). Addig is hajrá! (Vagy bármilyen efféle...)

Helyreigazítás:

A szombathelyi szerepjáték klubok esetében helytelen információkat közöltünk, ezért utólagosan is elnézést kérünk! A RÚNA II/1. számában megjelent Klublista két szombathelyi klubot tartalmazott. Ezek – mint megtudtuk – már nem léteznek, helyettük alábbi helyen találhatnak a szerepjátékok rajongói társakat:

LEGENDÁK

VAS MEGYEI FANTASY SZEREJPÁTEK KLUB

Szombathely Oladi Művelődési Központ

Szombathely, Simon I. u. 1.

Tel.: (94) 329 950

Klubvezető: Déri Norbert

FIGYELEM!

A Valhalla Holding Kft. állást hirdet a Szerepjáték Party-Line operátori munkakörének betöltésére!

Az operátorok három műszakban dolgoznak, felvételük feltételei:

- A M.A.G.U.S. mélyreható ismerete
- Legalább két másik – ismert – szerepjáték ismerete (AD&D, STAR WARS, Cyberpunk, Earthdawn, Shadowrun, MERP, Call of Cthulhu, stb.)
- Jó beszéd és kapcsolatteremtési készség

Amit ajánlunk:

- Fizetés megegyezés szerint
- Lekes, szerepjáték örült stábot
- Jó hangulatú és légköri munkahelyet
- És a Valhalla kimeríthetetlen lehetőségeit

Ha hivatásosan akarsz foglalkozni a szerepjátékkal közöttünk a helyed! Jelentkezni kézírásos önéletrajzzal lehet az alábbi címen:

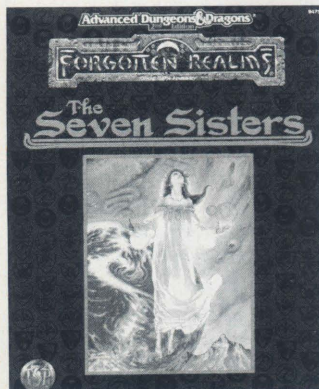
Valhalla Holding Kft.

1088 Budapest, Rákóczi út 11.

„Álláshirdetés”

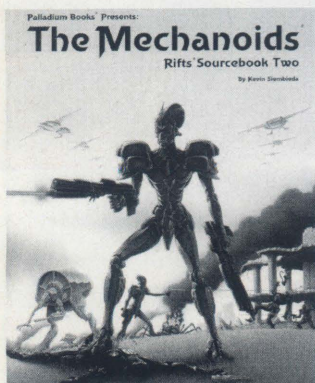
A jelentkezés határideje: 1995 szeptember 1.

A jelentkezőket levélben értesítjük a felvételi beszélgetés időpontjáról.



The Seven Sisters
TSR

Nemrégiben jelent meg az AD&D újabb kiegészítő forráskönyve, ami ismét az Elfeledett Birodalmakba (gy.k. Forgotten Realms) visz minket, méghozzá „aktuális” korszakba. Mystra, a mágia istennője baljós jelet látott, vagy talán figyelmeztetést Ao-tól, mielőtt a Végzet Tábláit ellopták volna. Hogy átmentse hatalmát, egy asszony testébe költözött, aki végül hét leánygyermeket szült, Mystra lányait. A hét testvér a Birodalmak legnagyobb varázslóivá cseperedett (kivéve persze Khelban Blackstaffet és Elminster). A hét lányról, születésük körülményeiről, hatalmukról szól ez a kiegészítő szabálykönyv, tömve Ritka és Szokatlan besorolású varázslatokkal, melyeket kizárólag a hét nővér használ. óva intek minden mesélőt attól, hogy a játékosok kezébe adja ezeket a varázslatokat!

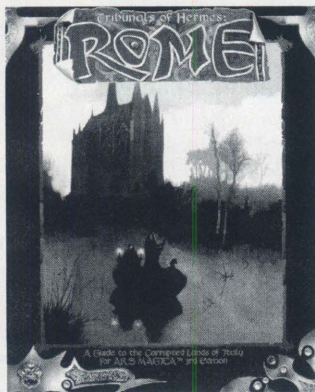


Rifts Sourcebook Two: The Mechanoids (Rifts) Palladium Books

Bár maga a kiadvány három éves, aktualitását több dolognak köszön-

heti. Egyrészt, igyekszünk kielégíteni azok érdeklődését, akik a 10. Rúnában szereplő cikk kapcsán kiegészítő kiadványokról érdeklődtek, másrészt, a *The Mechanoids* odakint is olyanira népszerű, hogy nemrégiben érte meg a harmadik utánnomást.

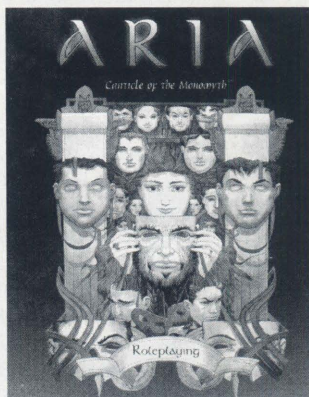
A *Mechanoids* Siembieda egyik régóta dédelgetett gyermeke, mely először egy játékkönyvtrilógia formájában létezett, aztán bekerült a Rifts világába, ahol végre elfoglalta megérdemelt helyét. A kiegészítő a legkülönbözőbb földi, de leginkább földönkívüli robotokról és androidokról, azok történelméről és jelenéről számol be. A könyv egyike a Rifts-hez megjelent legvadabb kiegészítőknél. A mechanoidok sebezhetetlenek, halálosak, idegenek, szuperkemények és játszhatóak – ideális kombináció!



Tribunals of Hermes:
Rome (Ars Magica)
White Wolf/Wizards of the Coast

Az *Ars Magica* neve ismerősen csenghet, ha valakit érdekel a középkori történelem a szerepjátékok aspektusában, vagy olvasta Kornya Zsolt ismertetőjét a nagyszerű szerepjátékról. A *Tribunals of Hermes*-sorozat azokat a vidékeket mutatja be, ahol Európa mágusainak az egyszerű domíniumokénál nagyobb befolyása van. Az első kiegészítő, az *Iberia* Spanyollal foglalkozott, a *Rome* pedig a 13. századi Itáliát igyekszik bemutatni tíz szövetségen keresztül. A Dél-Európai idill azonban csatlóka, a *Covenant*-ok, azaz a szövetségek városai korruptak, s az egység fenntartása helyett acsarokdással töltik idejüket. A Kereszténység szülőházaja, a Hermetikus

rend bástyája a romlás útjára lépett. A kiegészítő a Római Tribünt képviselő tíz várost és környékét mutatja be, minden oldalról. Hasznos olvasmány azoknak is, akik esetleg történelmi adalékokra kíváncsiak.



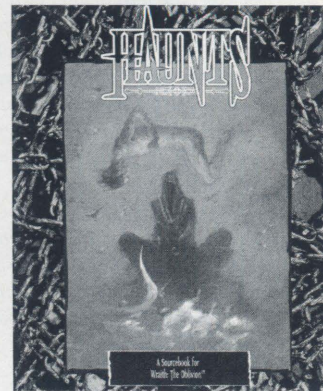
ARIA – The Cantic of the Monomyth
Last Unicorn Games

A Last Unicorn Games új fiú a szerepjátékok piacán, első kiadványuk a nemrégiben megjelent *Aria* című szerepjáték – amivel rögtön nagy fába vágta a fejszéjüket. A szerepjáték-piac köztudottan (legalábbis az Egyesült Államokban) igénytelen felvevőpiaccá vált, a komoly, gondolkodtató játékok sehol sem arattak különösebben nagy sikereket (kivéve talán a White Wolf Game Studio). Az *Aria*, mint szerepjáték, valahol az *Ars Magica* és a *Diplomacy* között jár (utóbbi egy nagyon népszerű táblás társasjáték, ami Európa történelmén alapul és egyszerűségében tökéletes), vagyis egy olyan történelemhű szerepjáték, ahol a karakter nem kalandozó vagy akciós, hanem báró, herceg vagy hűbérúr, aki intrikákkal, politikai stratégiákkal manipulál. A karakter *híres ember*, nem pedig egy a sok arctalan és névtelen hős közül, akik hétköznapiakon sárkányt ölnek.

A játék szépsége ott mutatkozik meg, hogy nem a Földön, hanem egy másik feudális világban játszódik, ahol még kialakult világkép, sőt, talán vallás sincs, s ezek megteremtésében is fontos szerepet játszanak a játékosok karakterei. A hátráltató erő maga a mesélő lehet, ugyanis rengeteg időt és energiát kell belelőni a játék-

ba, még mielőtt egyáltalán bele-vágnának a történetbe.

A szabálykönyv a teljes rendszert tartalmazza, mely nem csak a karakterek, hanem a világ megalkotásában is hatalmas segítséget nyújt – éppen ezért a könyv terjedelme 500, a karakterlapé 10 oldalas rúg.



Haunts – (Wraith: The Oblivion)
White Wolf

A Storyteller rendszer negyedik darabjaként 1994-ben megjelent *Wraith: the Oblivion* a gótikus-punk jegyeiből inkább a gótikus választotta magáénak. A *Wraith*-ben a játékosok kísérteteket, szellemeket játszanak, akik valamilyen módon itt rekedtek, a Föld fizikai valósága és a lélek célja között.

A sötét, borongós hangulat alapállapota a játéknak, ezt fokozza a *Kísértetjárta helyek* kiegészítő is, amelyben a világ nyolc tájkán fellelhető elhagyott épületekben lakozó lelkekről esik szó. Kiderül az is, hogy a szellemek azért kedvelik ezeket a helyeket, mert ilyen házakban, sírok környékén a legvékonyabb a fal a valóság és a szellemvilág között, s ha elég erős a kötődés, a szellemek ideig-óráig még egyszerű visszatérhetnek egykori életük színterére.

A kiegészítőben megtalálható helyszínek hangulata Lovecraft legkomorabb műveit idézi, s a készítőik maguk sem tagadják, hogy többek között a *Holló* című alkotás butuska, ám annál komorabb és kilátástalanabb világképet vettek alapul. Hasznos kiegészítő mind a játék, mind a lovercrafti olvasmányok mellé.

Herbie

CD-BYTEKft. 1027 Budapest, Fő u.92
Tel/fax: 202-64-38 vagy 06-30-406-138

Full Throttle – A Lucas Arts a Star Wars után ismét visszatért a mászkálós kalandjátékokhoz, nem is akárhogyan. Az eddigi, kissé örült rajzfilm-főhősöket egy acélkemény motoros váltotta fel, aki bakancssal gázol át a bezárt ajtókon, és nem fagy meg ereiben a vér, ha be kell törni egy-két okvetetlenkedő orrát. A játék hangulata tökéletes, a mesterien megrajzolt animációk és a jól megválasztott zenék mind részt vállálnak ennek megteremtésében. A kaland ugyan nem túl egyszerű, de másként nem is lenne az igazi. Már az első képsorok után együztérezhetünk a játék főhősével, a kissé antiszociális, alkalmanként brutálagresszív Ben-nel...



Fizetett hirdetés



The Daedalus Encounter – A Virgin Games Windows alá készült, 3 CD-s programja a távoli jövőbe, a mély-úr igazi felfedezésének korába kalauzolja a játékost. A sok gondolkodtató elemet és gyönyörű videobetéteket tartalmazó játék amolyan klasszikus úrfelderítés, kellemes kalandot kínál minden sci-fi-t és szép animációkat szerető érdeklődőnek. Maga a történet és a játék hangulata – ha a Wing Commander III-at inkább Star Wars-osnak éreztük – a Star Trek filmek és regények hangulatát idézi. Ahol lehet, a békés megoldást támogatja, a lövöldözéseknél nagyobb hangsúly helyeződik a logikára és intuícióra – bár akció is akad szép számmal a monumentális játékban. A három CD több, mint két óra videót tartalmaz, melyet SVGA felbontásban, film-minőségben élvezhetünk. A program egyik főszereplője az a Tia Carrere, akit már több ízben láthatunk a filmvásznon, a Wayne világában és a jó öreg Arnold partnereként, a True Lies-ban.. Érdemes szem előtt tartani, hogy a program valóban csak gyors gépen, jó videokártyával élvezhető, ugyanis megfelelő hardware híján a videók zavaróan akadozhatnak. A további szöveg helyett beszéljenek a sokkal többet eláruló képek, melyek a videók anyagából kerültek kiolósásra...

- Újdonság Magyarországon!!! Használt CD-ROM lemezek adásvétele.
- Új programok mellett olcsó, használt CD-ROM-ok széles skáláját találhatja üzletünkben.
- Új CD-ROM vásárlása esetén megunt CD-jét beszámíttjuk vagy megvásároljuk.
- Új szolgáltatás: kiválasztott CD-ROM-ját telefonon megrendelheti, a lemezt Budapest területén házhoz szállítjuk, vidékre kipostázzuk.
- Klubtagjaink használt CD árakból is kapnak 20% kedvezményt; klubtagsági feltételekkel vásároljuk majd vissza.
- Üzletünkben igényes környezetben próbálhatja ki azt a CD-ROM-ot, mely megnyerte tetszését.
- Kérje faxon tájékoztatónkat aktuális árainkról, szolgáltatásainkról.
- Ha nálunk vásárol CD-ROM drive-ot, azt díjmentesen beszereljük, és ajándékként három CD-ROM-ot 20% kedvezménnyel vásárolhat meg boltunkban, egy hónapon belül

Új CD-s bolt nyílt a Keletinél, az Arzenál üzletház alagsorában.
1076 Budapest, Thököly út 2. Tel/Fax: 322-3817 vagy 269-7535/2907

Aki ezzel a hirdetéssel vásárol üzletünkben, ajándék CD-ROMtár-at kap, mely tartalmazza az összes nálunk kapható CD árát, címét, leírását, továbbá új programok játszható demóit, audio felvételeket és sok hasznos információt.

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

SCI-FI • FANTASY • SZEREPJÁTÉK

A Valhalla Páholy Könyvesbolt

hálózata az egész országban a rendelkezésére áll!

BUDAPEST:

Valhalla Páholy központi bolt és
nagykereskedelmi egység
Budapest, 1063 Szinyei Merse Pál u. 1
Tel.: 269 5038

„Budai“ Valhalla Páholy Bolt
Budapest, 1036 Bécsi út 34-36. (A Kék
Üzletház első emeletén) Tel.: 250 5200 /
122 mellék

DEBRECEN:

Valhalla Páholy Bolt
Debrecen, 4027 Csete u. 28.
Tel.: (52) 444 235

VESZPRÉM:

Valhalla Páholy - Excalibur Könyvesbolt
Veszprém, 8200 Csikász u. 2/a

MISKOLC:

Valhalla Páholy Könyvesbolt
Miskolc, 3508 Bárczay u. 3.

SOPRON:

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

GYŐR:

Valhalla Páholy - Pegazus Könyvesbolt
Győr, 8700 Domb u. 8/a

EGER:

Valhalla Páholy Könyvesbolt
Eger, 3300 Törvényszék u. 13-15.
Tel.: (36) 428 949

PÉCS:

Valhalla Páholy Könyvesbolt
Pécs, 7624 Alajos u. 2/2.
Tel.: (72) 325-243

SZÉKESFEHÉRVÁR

Valhalla Páholy Könyvesbolt
Székesfehérvár, 8000 Távirat u. 10.

ÉRD:

Valhalla Páholy Könyvesbolt
Érd, 2030 Bajcsy Zsilinszky u. 167

KISKUNHALAS:

Valhalla Páholy Könyvesbolt
Kiskunhalas, 6400
Kurucz Vitézek tere 18/32.

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

Hétfőtől-péntekig: 10-18 óráig
Szombaton: 10-13 óráig
Vasárnap: zárva

Ha valamiben segíthetünk, hívja a legközelebbi boltot, vagy a hálózat központját a 269-5038 telefonszámon.