

Rúna

FANTASY & SF SZEREPIJÁTÉK MAGAZIN

II. ÉVFOLYAM 4. SZÁM ÁRA: 298 Ft

76
oldalon

VARÁZSTÁRGYAK

M.A.G.U.S. MODUL

MAGIC: ARÉNA

M.A.G.U.S. KÁRTYA

AUVRON



ELŐBESZÉD

A múltkori felismerésemet (miszerint az Előbeszéd arra szolgál, hogy az aktuális számmal kapcsolatos észrevételeimet megosszam olvasóinkkal) követve rájöttem, hogy jó pár megmagyarázni való dologról szót kell ejtenem.

Kezdjük talán azzal, hogy e számból kimaradt a Levelezés. Nem a levelek hiánya indokolta ezt, még csak nem is az, hogy ezek a levelek érdektelenek volnának, hanem az az egyszerű tény, hogy nem maradt helye. Iszonyatos mennyiségű anyag gyűlt össze, és semmit nem szerettem volna kihagyni. Mint ez a tartalomjegyzékből hamarosan kiténik, mostani számunk szinte kizárólag a M.A.G.U.S.-sal és a nyári RÚNA táborral foglalkozik. Ez sem különösebb tendencia eredménye, egyszerűen úgy gondoltuk, itt az ideje egy olyan lapot összeállítani, ami a saját játékunkra összpontosít, s ezzel talán behozhatunk valamit a lemaradásunkból.

A következő számtól megint több, különböző játék egyvelegét kapjátok. Apropos, következő szám. Minden bizonnyal elegetek van már a várakozásból - noha most, a szokásaimtól eltérően nem magyarázkodom, gondolom mindenki unja már halálosan -, mégis azt kell mondanom, a következő megjelenésünkre nagy valószínűséggel jövő januárig kell várakoznotok. A nagy valószínűség ez esetben azt jelenti, hogy elképzelhető, még decemberben is sikerül jelentkeznünk, s erre a továbbiakban is számíthattok, sajnos a sors úgy hozta, kénytelenek vagyunk a kéthavi megjelenésre átszokni. Ugye az ezzel kapcsolatos reményeimről főleg szót ejtenem. (Az undok és ocsmány árait már fel sem hozom, gondolom, mindahány elvetemült, aki mégis kézbe vette a RÚNÁT, már kidühöngte magát.)

A mostani sanyarú időkben egyetlen örömteli eseményről tudok csupán beszámolni: egyre több tehetséges szerzővel hoz minket össze a sors, remélem nektek épp annyira tetszenek majd az új hangok, mint amennyire nekem.

Ami azonban megint csak nem hagyhatok ki, köszönet a szerepjáték party-line használatáért, remélem sok olyan kérdésre választ kaptatok, amit valamiért még nem válaszoltunk meg a RÚNA-ban. Noha a most megjelenő hirdetés kissé megkészt - sokan tisztában vannak vele, melyik nap mikor, ki van a vonal túlfelén - azért gyanítom, nem teljesen felesleges. (A legközelebbi péntek esti kaland december 1.-én indul, feltéve, ha addig végzek a mostanival).

Amire azonban mindenkit kérni szerettem volna: írjátok, telefonáljátok meg, ha nem jó (vagy nem a legjobb) az az időpont, amikor a vendégek ott ülnek. Még valami. Most indult be egy csere-bere szolgáltatás is. Ha valamit szeretnél elcserélni, vagy egyszerűen szükséged van rá, de nem tudod, honnét lehetne megszerezni, telefonálj nyugodtan. A telefonálók ajánlatait rögzítjük, és ha valaki épp attól szeretne megválni, ami neked nagyon kell, már kapod is a nevet, telefonszámot, esetleg a címet.

Hát ennyi. (Vége az Előbeszédnek.)

Jó szórakozást és hasznos lapozgatást kívánok.

Novák Csanád



Főszerkesztő:

Novák Csanád

Irodalmi szerkesztő:

Gáspár „Dada” András

Olvasószerkesztő:

dr. Szalkai László (Daktari)

Laptervezők:

Szikszai Gábor (Sziike)

Boros Zoltán (Nagyboros)

Dacher Richárd (Ricco)

Földes László (RedFord)

Szerkesztők:

Jakab Zsolt (Kuvik)

Kovács Adrián (Kovi)

Pacsek Antal

Massár Mátyás

Korrektor:

Bóday Tamás (Bogyó)

Grafikusok:

Szikszai Gábor (Sziike)

Boros Zoltán (Nagyboros)

Zsilvölgyi Csaba (Max)

„Három Madár Műhely”

Munkatársak:

Nyuláshi Zsolt (Nyúl)

Lapmanager:

dr. Novák „Kuli” Zoltán

A RÚNA Fantasy & SF szerepjáték magazin
megjelenik kéthavonta.

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 Egyetemi Nyomda Rt. végezte.

Felelős vezető: Sümegi Zoltán

A nyomdai megrendelés törzsszáma: 95.3862

1995.november

Ára: 298 Ft

Előfizethető a szerkesztőség címén.

Kapható a hírlapárusoknál, valamint a Silverland és

a Valhalla Páholy szerepjáték szaküzletekben.

Terjeszti a HIRKER és az NHRT.

Hirdetésfelvétel

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 Magic the Gathering a

Wizards of the Coast 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 újrafelhasználása

csak a kiadó írásos engedélyével lehetséges!

Meg nem rendelt kéziratokat és képeket nem öntünk

meg és nem küldünk vissza!

A címlapon Zsilvölgyi Csaba (Max)
festménye

All rights reserved!

TARTALOM

M.A.G.U.S.

Kasztok kőpadon - A varázsló	2
Pyarroni varázslóbot	5
A pszi alkalmazásáról	6
Varázstárgyak és készítésük	9
M.A.G.U.S. Verseny '95	13
A Kapu kitáru - II. M.A.G.U.S. versenymodul	14
Az Actores Insancti színészársulat története	20
Balladák	23
Hogyan működik egy kalandozócsapat?	26
Rúna tábor '95	29
Az északi varázslórendek botjai - Doran	70

NOVELLÁK

Tarini krónikák	38
-----------------	----

EGYEBEK

Magic the Gathering - Aréna könyvrészlet	30
M.A.G.U.S. Kártyajáték előzetes	32
Utazás a fantasy-világokban	35
Észak lángjai	46
Képregény - Boldogságban...	48
Auvron kritika	50
Mit játszunk valójában?	60
Életem csendes és eseménytelen	62
Lovecraft esszé - 4. rész	64
Farkasének - M.A.G.U.S. regény részlet	68
Kitekintés	72

A varázsló

avagy „Hozzám nem állhatsz be varázslóval!”



A varázsló kaszt a M.A.G.U.S. legtöbb vitát kiváló, legtöbb problémát felvető kasztja. A levelezésben és Rúna Táborokban folyó Magisztériumok kérdéseinek majd fele a varázslóval és tudományával, a Mozaik Mágiával kapcsolatos. Korántsem remélem, hogy az alábbiakban megválaszolnék minden kérdésre, de hiszem, hogy mérsékelhetem számukat. Bízom továbbá abban, hogy többé senkinek nem kell hallania a felháborodott KM-eket: „hozzám nem állhatsz be varázslóval!”

Mentések

A Mozaik Mágia valóban a lehetőségek tárháza, szentül hiszem, hogy egyetlen más szerepjáték sem kínál ilyen szabadságot és ennyi élvezetet a varázslót megszemélyesítő játékosoknak. Ugyanakkor tagadhatatlan, hogy a varázsló erősebb karakter kaszt a többinél; kivételes szabadsága folytán gyakorta felborítja a játékegyensúlyt, elrontja a kalandot és a többi játékos szórakozását. Hogy így esett, nem a játékosok és nem a tisztelt olvasó a hibás, kizárólag a M.A.G.U.S. szabálykönyv, ahol az egyszerű játékszabályok mellett kevésbé foglalkoztunk a mágia filozófiájával és a varázslóval, mint emberrel. Ráadásul alábecsültük a játékosok (elsősorban a „tápos”-

ként emlegetett játékos típusra gondolok) alkotó fantáziáját. Az alábbiakban irányt próbálok mutatni az igazi szerepjátékhöz és szigorító szabályokat adok a KM-ek kezébe.

Varázsló és a fizika

A játékokban gyakorta tűnnek fel fizikában jártas játékosok, varázsló karakterrel. A mágiát igyekeznek behelyettesíteni, megfeleltetni a fizikai törvényeinek, s habár szemrebbenés nélkül készítenének mágikus atombombát, a Légiességnél sorra elakadnak. A témának a 8. Rúnában már majd' teljes Magisztériumot szenteltem, nem szeretnék ismétlésekbe bocsátkozni, aki teheti, olvassa el ott!

Másallagos törvények

Mindaz, ami a M.A.G.U.S.-ban a Mozaik Mágiával kapcsolatban szerepel, a mágia általános ismert, legnyilvánvalóbb törvényeit ismerteti. Ezeken felül számtalan kevésbé köztudott, különféle mágikus együttállásoktól és helyzetektől befolyásolt, első ránézésre ko-



rántsem ilyen logikus törvényszerűség uralkodik a mágiában - ezt röviden úgy ültethetjük át a M.A.G.U.S. szabályrendszerébe, hogy a KM akarata. Semmi nem működik, amivel a KM nem ért egyet, még akkor sem, ha az adott varázslatot a M.A.G.U.S. kifejezetten engedélyezi. A Kalandmesterek még magyarázkodnia sem kell - habár, ha érez hozzá erőt, megteheti. Egyet azonban még neki is be kell tartania, előre közölnie illik játékosával, ha a varázslat az ő mesélésekor avagy az adott helyzetben nem jön létre, így a varázsló - aki jól ismeri a mágia törvényeit - nem sül fel és nem veszíti el feleslegesen a Mana-pontjait. Hogy a játék ne torkoljon szüntelen vitába, egyeztesd a KM-mel előre a varázslat ötleteidet, miként azt a M.A.G.U.S. 201. oldalán tanácsoljuk.

Titkos művészet

A mágia titkos tudomány, melyet nem sajátíthat el bárki. Az igaz varázslók a mágiában nem a hatalom eszközét, hanem a világ megismerésének, az előrébb jutásnak az útját látják - hasonlóan a harművészek tökéletesség kereséséhez. Aki nem eként tekint a mágiára, soha nem képes tiszta formájában elsajátítani, ezért a hatalom és gazdagság keresői sosem jutnak el a mágia teljes megismeréséig, annak legfeljebb alacsonyabb szintű alkalmazását sajátíthatják el. Ők a boszorkányok, boszorkánymesterek és egyéb tapasztalati mágiát használó kasztok tagjai.

A varázslói mágia megtanulása, a letisztult varázslat-formák alkalmazása olyan átszellemültséget, elvont gondolkodás módot igényel, mely mindenképpen távol áll az Anyagi Világ hívságaitól, a hétköznapi hatalomvágytól, az anyagiasságtól. A mágia tana művészet; nem fegyver, sokkal inkább szerszám. Aki nem eként viszonyul a titkos tanokhoz, nem nyer felvételt a varázsló iskolákba, vagy ha mégis bejut, sosem válik belőle varázsló.

A varázslók - Ynev bármely rendjében sajátították is el tudományukat - büszkéek. Büszkék tudásukra, titkos ismereteikre, mely a halandók többségének nem adatik meg. Ezen büszkeségük csak a sötétnek nevezhető kultúrákban (Krán, Gorvik, Toron) nyilvánul meg hétköznapi módon, sokkal inkább „szakmai” büszkeséget jelent. A varázsló úgy tekinti a mágiát, miként a pap istene oltárát vagy a kardművész a kardját. Méltóságán alulnak, bizonyos szémszögből szentségtörésnek érzi alantás tevékenységre használni. Nem váltja tudását apró pénzre, nem teremt aranyat, drágaságokat vagyonszerzés céljából. Ahogyan nem szívesen fordítja hétköznapi célok elérésére és viszolyog olyasmire használni, ami mágia nélkül is elérhető, megalkotható lenne. A mágiát büszkén és fennköltén használja, még akkor is, ha történetesen pusztít általa. Ezen íratlan törvényeket minden varázsló betartja, a feketemágiát gyakorló - fennhíjazó öntelt-segnek köszönhetően - talán még inkább.

Feketemágia

Az okkult tanok szerint a mágia egyetemes, hogy fekete-e vagy fehér, csak felhasználásának módja, a mögöttes szándék határozza meg. A mágia elmélet legmélyebb bölcelete szerint - miként a pyarroni Fehér Páholy mágus mesterei vallják - a mágiát építő céltalattal alkotásra, javító és segítő szándékkal kell alkalmazni; a pusztítás, rombolás, ártalom a fekete út ismérvei. A kevésbé szigorú tanok csak a természet egyetemes törvényeinek megszegését vélik tilalmasnak, elfogadva, hogy a harc, a kiválasztódás, a jobb és erősebb győzelme a természet szerint való. Mivel a játék szereplő karakterek varázslók, s nem mágus mesterek - hatalmukat is csak ennek megfelelően kapják - megítélésükkor a kevésbé szigorú nézeteket ildomos alkalmazni.

Feketemágiának számít minden varázslat és mágikus praktika:

- mely a legcsekélyebb mértékben is megbolygatja a lélekvandorlás törvényeit.
- mely erőszakkal kiszakítja a lelket a testből, avagy más lelket, lényt plántál bele a test igazi tulajdonosának akarata ellenére.
- mely közvetve vagy közvetlenül öngyilkosságba vagy gyilkosságba hajszolja az áldozatot, annak saját akarata ellenére.
- mely romboló, ártalmas hatást hoz létre közvetlenül a testen belül.
- mely közvetlenül kivonja az életerőt (ÉP) a testből.
- mely az élőlények tömeges (vagy felesleges) pusztulását vonja maga után, figyelmen kívül hagyva a „csak a kiszemelt vadat lödd ki!” íratlan szabályát.
- melynek leírásában ez külön megemlítetik (pl.: Kisajtolás diszciplína).

A feketemágia visszahat

Ősi igazság a titkos művészetekben, hogy a feketemágia visszahat alkalmazójára. Ez persze nem egyik pillanatról a másikra következik be és nem is befolyásolja a varázslatok sikerességét. A feketemágia rendszeres használata módszeresen rombolja a varázsló személyiségét, nyomot hagy auráján, asztrálestén, idővel a Zónáján és végül fizikai testén is.

Minden egyes alkalommal, mikor feketemágiának minősülő varázslatot használ, k6-tal csökken Asztrál Képessége; minden eltelt óra végén egy elveszített pont tér vissza. Ha több efféle praktikat is folytat, a levonások összeadódnak, ami 12 alá csökkenő Képességnél a Pszi időleges elvesztését (ezzel együtt a Dinamikus pajzsok lebomlását), szélsőséges esetben (1 alatt) pedig halált is okozhat. Az alacsonyabb Asztrál a csökkenő érzelmi, indulati kiegyensúlyozottságot jelenti, azaz a varázsló ingerültebbé, idegesebbé, asztrálishan sebezhetőbbé válik. A 6 alatti Asztrál már dührohamokkal, az 5 alatti viharos hangulatváltozásokkal jár, míg a 3 alatti a megrögzött, közveszélyes dühöngők és pszihopata gyilkosok sajátja. Hogy a Játékos Karakter érezze a feketemágia használatának hátrányait, minden KM-nek javasolom, hogy teremtsen helyzeteket, melyben a karakter állandóan Asztrál-próbára kényszerül. Ennek elvétel a játékosnak nem tetsző cselekedethez vezethet (dühroham, eltűzött vagy megfontolatlan reakciók; pl.: a varázsló ösztönösen rátámad a sarok mögül elétoppanó társára, vagy vérlázító sértésnek tart egy szurkálódó megjegyzést is).

Ha egy varázsló (avagy más varázstudó) nem csak időnként enged a feketemágia könnyű sikert ígérő csábításának, hanem rendszeresen folyamodik használatához (a rendszeresség meghatározása nehéz, minden esetben a KM feladata, de tegyük fel évente egy alkalomnál többször), asztrálestén nyomot hagy a sötét út. Ez Asztrál Szemmel vagy Auraérzékeléssel nyomban felfedezhető, ha a varázsló elvétí asztrális Mágiaellenállását a diszciplína ellen. Az efféle leleplezés Ynev számtalan országában (Pyarroni Államközösség, Shadon, Északi Szövetség) kellemetlenségekkel, zaklatással, kitoloncolással jár. Ha megrögzötten használja a feketemágiát (évente öt-tíz alkalommal), az a Jellemét Halálra változtatja, s a Zónát is megmérgezi, amit minden varázsló, valamint saját istene templomában minden pap rögvest megérez. Az efféle fekélyes Zóna már komoly riadalmat kelt, tulajdonosát nagy erővel igyekeznek megölni vagy jobb híján elűzni. Azon varázsló pedig, aki áttért a sötét útra (nap-nap után használ feketemágiát), feketemágusnak számít, a sötét út már fizikai testén is nyomot hagy: Állóképessége, Egészsége és Szépsége k6-tal csökken (egyszer, egyben dobandó!), ellenben Asztrálja úgymond „megedzódik”, azaz ugyanennyivel nő (legtöbb 20-ig). Ettől fogva nem is veszít az Asztráljából, amikor feketemágiához nyúl. Természetesen a változás nem zajlik le né-



hány nap alatt, annyi esztendeig tart, amennyivel a Képességek csökkentek. Az ilyen feketemáguson már a gyakorlott szem is felismeri a jeleket: aszott bőr, vézna testalkat, kegyetlen vonások, tűzben égő szempár.

Xizidás

A mágikus energiák erőszakos kinyerését a természetből és az élőlényekből a mágiabölcselet a legsötétebb feketemágiák közé sorolja. Ha egy varázsló eként szerzi vissza elhasznált Mana-pontjait, a fent leírtak szerint időlegesen kő-ot veszít az Asztráljából, ha pedig rendszeresen folytatódik eme praktikához, rálep a sötét útra, a már említettek szerint. Ráadásul, minden alkalommal áldozatul esik saját kíméletlenségének, hiszen ő maga is a Zónáján belül tartózkodik: éppúgy veszít FP-iből, mint minden más teremtmény 20 m sugarú körön belül.

A feketemágia szabálya a másik két közismert energiagyűjtő módszerre, a Meditációs formulára és a Kivonásra természetesen nem vonatkozik.

Szimpatikus Béklyó

A varázsló mágiájának egyik legsarkalatosabb pontja a Szimpatikus Mágia. Ez a mágia forma a rokon tárgyak és lények közt kialakuló és feszülő misztikus szálakat használja fel, javarészt más varázslatok „célbajuttatására”. Amikor a M.A.G.U.S.-ban leírt szimpatikus mozaikokhoz a varázsló varázslatot fűz, annak hatása nem az adott lényen illetve tárgyon jön létre, hanem a vele szimpatikus kapcsolatban álló másikon. Azonban a Szimpatikus Mágia nem egyezik meg a Távolbahatással, azaz nem a varázslat jön létre másutt, kizárólag a hatása, az is csak a szimpatikus függőségben álló másik tárgyra (ill. személyre) vonatkozóan. Szemléletes példa a Szimpatikus mágiával egybefűzött Tűzkitörés. Ekkor a robbanás nem a távolban, hanem ott (és annak a környékén) történik, ahol a varázslat létrejön, de a jelenlévő tárgy (ill. személy) helyett a vele szimpatikus kapcsolatban álló másik gyullad, szenesedik meg (ill. sebződik). A robbanás eredet helyszínén minden (és mindenki) más megég, kivéve a szimpatikus kapcsolat ezoldali párját, mely sértetlen marad, mivel helyette a távoli másik szenved el az égési sérüléseket. Materialista szemlélettel ez nehezen fogható fel (de a mágia nem fizika), a legcélszerűbb úgy elképzelni, mintha a szimpatikus párok helyet cseréltek volna.

Szimpatikus Béklyónak nevezi a mágia tudomány azt a szimpatikus kapcsolatot, mely a varázslót (és minden más varázstudót) működő varázslataival, ill. azok áldozataival összefűzi. Efféle kapcsolat láncolja minden olyan tárgyhöz (Tárgy-személy Szimpátia) és lényhez (Társszimpátia), melyre egy - bármikor létrehozott - varázslata éppen hat, egészen addig, míg az időtartam lejártával a varázslat véget nem ér. Ekkor a varázsló felszabadul az adott Szimpatikus Béklyó alól. Különleges esetet képez minden jelmágikus rajzolat, mely vonalainak megtöréséig szintén Szimpatikus Béklyóval kötődik létrehozójához.

A Szimpatikus Béklyó komoly veszedelmet jelent a varázslóra nézve, mivel ezen keresztül Szimpatikus Mágiával varázsolhatnak rá, anélkül, hogy ezt időben észlelné és védekezhetne. Ráadásul a Béklyó különleges, egyirányú szimpatikus kapcsolat, mert visszafelé - a varázslótól az áldozatig - sehogyan nem használható fel. Mindez indokolja a varázslók viszolygását az Időmágiával hosszúra elnyújtott varázslatokkal szemben, ill. magyarázza fokozott óvatosságukat, hogy kire avagy mire alkalmazzanak tartós hatású mágiát. Habár a legnagyobbak ismerik a módját, miként használják fel a Béklyót nem csak az áldozatokon, hanem magán a varázslaton keresztül is, a Szimpatikus Mágia ezen módszere nem köztudott. Ahogyan féltve őrzött titok az is, miként lehetséges megbontani a Szimpatikus

Béklyót. Az egyetlen ismert védekezés a Szimpatikus Mágiától Védő Varázskör.

Személyes Aura

Mint a M.A.G.U.S.-ban kimondatik, a lélek megvédi az uralma alá tartozó testet a közvetlen mágikus rombolástól. A Személyes Aura megakadályozza a közvetlenül a testen belülről irányított mágikus pusztítást, az ilyen varázslatok nem jönnek létre.

A leggyakoribb problémát ezzel kapcsolatban is a légiesség veti fel: vajon miként véd a Személyes Aura a testen belülről visszaalakuló légies tárgyak ellen. Az említett mágikus praktika közismert: a légiesé tett tárggyal könnyű sikeres támadást végrehajtani, de mi történik az áldozattal, ha a tárgy a testen belül alakul vissza szilárd halmazállapotúra. Ilyen esetben a Személyes Aura még a visszaalakulás előtt kilöki a tárgyat a testből, avagy a szükséges szegmensekkel elnyújtja a varázslat hatóidejét. Persze bizonyos esetekben egyik módszer sem valósulhat meg, ilyenkor a varázsló sikeresen kijátszotta a Személyes Aurát - csak hogy varázslata FEKETEMÁGIÁ-nak minősül!

Fordított irányban - ha az élőlény légies - a Személyes Aura nem véd a visszaalakuláskor fellépő veszélyektől, hiszen a Légiesség létrehozásakor már „beleegyezett” (vagy bele kényszerült egyezni) a varázslatba.

Harmadik Szem

A mágia ismerői összefoglalólag Harmadik Szemként emlegetik azon különleges képességeket, melyek segítségével a varázsló, ill. a mágiában jártas gyakorlók észlelheti az anyagi világon túli dolgokat és a szemmel láthatatlan mágikus hatásokat. Ide tartozik a mágia érzékelés, az idegen Zóna megérzése, a Asztrál és Mentál Szem valamint az Aura Érzékelés diszciplinák, a Fűrész és minden érzékelő jellegű varázslat és mágikus praktika.

A Harmadik Szem használata mindig összpontosítást igényel a varázslótól, miként mondani szokás, fel kell nyitnia a Harmadik Szemét. Bizonyos esetekben ez varázslást, máskor hosszabb-rövidebb Pszi meditációt, esetenként pedig mindössze akaratot igényel. A játék nyelvére lefordítva, a varázsló nem automatikusan érzékeli Zónáján belül a leplezetlen mágiát, csak ha erre összpontosít. Kivételt egyedül a varázskörök és egyes Jelmágikus rajzolatok képeznek, mert ezeket, mi hely hatásukba ill. elméleti hatóterületükre lép, rögtön érzékeli.

Leplezés

Leplezés mozaikkal a varázsló elrejtethi varázslatainak elsődleges megnyilvánulását (hatást) avagy mágikus kisugárzását. A leplezés minden esetben egyetlen megnyilvánulást kendőz el, míg a Fűrész erőssége meg nem haladja a Leplezés erősségét. Több megnyilvánulás egyszerre több Leplezés mozaik használatával rejthető el. A Leplezés hatása legsokoldalúbban a tűzvarázslatokon szemléltethető. Ha egy Tűzszőnyeg fényét leplezi a varázsló, a tűz nem látszik, csak éget; ha a hőhatását leplezi, akkor látszik és világít, de nem éget. Ha mágikus kisugárzását kendőzi el a mozaik, a tűz felől nem érződik mágia. Annak megítélése, hogy a Leplezés pontosan mire vonatkozik és mire nem, minden esetben a KM jogköre, de előre közölnie kell a varázslóval. Ha úgy látja jónak, egy adott hatás további megosztását is engedélyezheti, ezzel különös, misztikus varázslatokat téve lehetővé. Például a tűz látszik, de nem világít, avagy a világosság látszik, de forrása, a tűz nem. Más esetben, a Tűzszőnyeg területén hő nem érződik, de gyúlékony tárgyak mégis lángra kapnak, az élőlények pedig megégnék. Az efféle varázslatok legnagyobb veszélye, ha egy rossz szándékú varázsló destruálja a Leplezést - ezáltal a misztikus, táncoló fényekkel megvilágított helységben hirtelen fellobban a tomboló tűz.

Nyúl

Pyarroni varázslóbot

P Y A R R O N I V A R Á Z S L Ó R E N D

Pyarroni Varázsló Rend a Délvidék legnagyobb varázslórendje, a Pyarroni Eszmét magukénak valló varázslókat tömöríti. A Rend nyílt, minden 3. Tapasztalati Szintet elért varázsló kérheti felvételét, bármelyik iskolában vagy magányos mesternél is sajátította el a mágia tudományát. Mivel azonban a jelentkezőket a Rend nagytudású mesterei (a Fehér Páholy mágusai) szigorú asztrális és mentális „átvilágításnak” vetik alá, csak kevesen felelnek meg, főként azok, akik a lar-dori iskolákban ill. a Rendhez tartozó mestertől tanultak. A próba során ugyanis kétséget kizáróan kifürkészik, egyetért-e a Rend céljaival, elfogadja-e törvényeit és magáénak vallja-e a Pyarroni Eszmét. Ha a szigorú erkölcsi és szellemi követelményeknek megfelelt, a Rend tagjává avatják és a Rend magisztereinek segítségével elkészítheti varázslóbotját.

A Pyarroni Varázsló Rend tagja a következő feltételek kell megfeleljen:

- Vallja magának a Pyarroni Eszmét, azaz az élet és az emberi kultúra védelmét.

- Varázslóként érje el legalább a 3. Tapasztalati Szintet.

- Tartsa magát a Rend belső törvényeihez.

- Asztráltestét ne fertőzze fekete mágia nyoma.

- Jellemében kapjon helyet az Élet.

- Akaratereje és Intelligenciája legkevesebb 16 legyen.

Ezen követelményeknek nem pusztán a beavatásakor kell megfelelnie, hanem ettől fogva egész életén át; ha megszegi őket, kizáratik a Rendből. Amennyiben a már beavatott tag a három utolsó feltételnek nem felel meg, varázslóbotja, tudásának és Rendhez tartozásának jelképe elfordul tőle, többé nem képes használni azt. Ha Akaratereje vagy Intelligenciája nem közvetlenül és tartósan, hanem valamely varázslat vagy méreg közvetett hatásaként csökken, a bot nem fordul el tulajdonosától.

Varázslóbot

A Pyarroni Rend minden varázslója maga is részt vesz botjának elkészítésében: a magiszterek (magas Szintű varázslók) és mágusmesterek segítségével a botba foglalja okkult képességeit. A bot elkészítése heteket vesz igénybe, mely során a beavatottat felváltva segítik a Rend nagyjai. A bot nem hagyományos módon készül, hanem a pusztá akarata teremti meg és formálja ki a semmiből, pontosabban a Világmindenséget átható energiából. Ennek ellenére gyakran természetes eredetű botnak látszik, hiszen az alkotó emberi képzelet a természetből merít. Formája nem meghatározott, külseje tulajdonosának lényéből fakad, hiszen a bot a varázsló lelkének és Zónájának szimbóluma; szimbolikus díszítéseiben, megmunkálásában minden bot tulajdonosának természetét, jellemét, tulajdonságait tükrözi. Ezáltal minden pyarroni varázslóbot más, mindössze a hosszuk hasonló, mindegyik azonos magasságú a tulajdonosával.

A pyarroni varázslóbot mágikus tárgynak számít, holott nem sugároz mágiát. Tulajdonosa, de csak és kizárólag ő, a Természetes Anyag Mágiájával is képes hatni rá, mintha az I. csoportba tartozó anyag lenne. Ennek ellenére a botot semmilyen fizikai hatás nem pusztíthatja el, legyen akár természetes, akár mágikus. A varázsló

Személyes Aurájának elválaszthatatlan részét képezi és védelmét élvez, bármilyen messzire ragadják is tőle.

A Pyarroni Rendben a varázslóbotnak jelképes jelentőséget tulajdonítanak. Nézetük szerint a bot jelképezi az egyenes tartást, a nyílt tekintetet, a hajlíthatatlan erkölcsöket. A bot a varázsló tudásának szimbolikus tengelye, lelki tartásának eszményképe. Mint mágikus tárgy, megtestesíti az Anyagi Síkon a varázsló mágikus hatalmát és annak fókuszát, a Zónát.

A Zóna a varázsló mágikus hatalmának kisugárzása a közvetlen környezetre; a pyarroni bot ezt fókuszálja, erősíti fel. A varázsló elméje mellett egyfajta második csatornát nyit a mágikus energiáknak. Ennek következtében a varázsló hatalma – mágikus értelemben – megsűrűsödik, megerősödik saját Zónáján belül, miként a szikla is sűrűbb és keményebb a levegőnél. Mivel a bot nem önálló lény és nem is a varázsló második anyagi teste, mindössze hatalmának (Zónájának) jelképe, ereje is a varázslótól függ. A bot hatalmának erőssége (E), minden esetben megegyezik a varázsló Tapasztalati Szintjével.

Ha a bot a varázsló Zónájában van, a varázsló akarata – mágia tekintetében – fokozottan érvényesül a Zónában. úgy is megfogalmazható, hogy saját Zónájában ő az úr. A Zónáján belül minden varázslat, mely akarata ellen való, csak annyival kisebb erősséggel (E) jön létre, amennyi a bot erőssége (azaz a varázsló Tapasztalati Szintje). A hatás úgy működik, miként a Védő Varázskör, a Zónán belül minden mágikus hatás kisebb erősséggel – vagy 1E alatt egyáltalán nem – jön létre. Ez elsősorban a Térmágiáknak és Szimpatikus mágiáknak vet gátat, mivel azok erőssége általában alacsony. A felerősödő Zóna minden varázslatot legyengít – bármely kasztba is tartozik az azt létrehozó varázstudó –, amennyiben a varázslat hatása besorolható a Védő Varázskörnél felsorolt mágikus hatások közé. A Védő Varázskörrel ellentétben ez a védő hatás nem csak a kívülről érkező varázslatok ellen véd, hanem a Zónán belül tartózkodó varázshasználók ármánya ellen is. A védelmemre nem szükséges összpontosítani, az folyamatosan és magától létezik mindaddig, míg a bot a varázsló Zónáján belül található. Kivételt csak a varázsló saját varázslatai képeznek és azon varázslatok, melyek létrejöttébe beleegyeznek. Fontos megkötés, hogy a bot a varázsló saját Zónájában kell legyen, nem pedig valamely Zóna Varázsjelének közelében; ezen kívül a védő hatás is csak a varázsló saját Zónáján belül érvényesül, a varázsjelek körül kialakuló Zónákban nem.

A mágikus hatalom mellett a bot a Rendhez tartozás jelképe. Ha a varázsló kívánja, a bot mágikus úton – hasonlóan a papok Hatalom szava litániájához – a Zónán belül mindenkiten tudatosítja, hogy a bot felmutatója a Rend varázslója. Az illetők semmilyen módon nem zárhatják ki tudatukból a felismerést, tudatába kerülnek az említett tényeknek és tisztában lesznek a varázsló Jellemével is. Ezek után maguk dönthetik miként reagálnak, támogatják vagy ellene fordulnak, esetleg megrémülnek tőle. Persze a bot hatása mentálmágiával hamisítható, hiszen az egyszerű emberek nem tudják pontosan mi miként történik? A varázslók már felismerik, hogy mágusi hatalommal állnak szemben, tehát bárki is az illető, mágusok támogatják. A Rend tagjai pedig egyértelműen felismerik a bot felmutatóját, sőt Tapasztalati Szintjét és nevét is megtudják. Számukra a bot hatalma nem hamisítható!

Nyúl

Többen voltak kíváncsiak arra, hogyan is élik meg a kalandozók a Pszi diszciplinák alkalmazását, az általuk nyerhető eredményeket, információkat. Kérésük teljességgel jogos és érthető, hiszen a mágiával sokkal többet és részletesebben foglalkoztunk, annak ellenére, hogy Pszi-t nem csak varázstudók, de szinte minden kalandozó használ. Ezen hiányosság pótlására szerepeljen itt néhány kiragadott szemelvény Mossaran Gastalt pyarroni filozófus és jeles mentalista munkájából, melynek címe Conquirastor dex Spirotum, azaz a Szellem hatalmának kiteljesedése.

„Mikoron az emberi lény először érezheti meg a tudatában rejtőző erők jelenlétét, a legmeglepőbb nem a szellem béklyójába zárt hatalom nagyságának felismerése lesz, hanem a kérdés, eddig vajon miért nem aknázhatta ki ezt az erőt, mely némi gyakorlással oly könnyen és egyértelműen válik használhatóvá, akár a járás vagy lovaglás. Ahhoz, hogy az elme megfelelően kiürülhessen, és kizárólag egyetlen meghatározó gondolatot szolgáljon, több hónapos gyakorlásra van szükség. Az első kísérletek alkalmával el sem érhető a tökéletesen tiszta tudatállapot, ám a későbbiekben az elme egyre gyorsabban jut el a zavaró gondolatok és képek maradéktalan kizárásáig. Ezt az állapotot, a teljes tisztaságot, magát a szellem letisztult ürességét, mely alapul szolgálhat a folytatáshoz, meditációnak nevezzük. Egyes északi iskolák Gyémántfénynek is hívják, hiszen az elme ekkor a legtisztább – tisztább a hibátlan drágakövnö megőrtő fény csillogásánál is. Ez tehát minden Pszi-iskola alapja, legyen szó akár a Kyr tanok, akár a Slan út követőiről.”

Fontos passzus ismerteti azt, hogyan képes a Pszi-alkalmazó tájékozódni arról, szellemi energiáinak mekkora hányada áll még rendelkezésére.

„Fontos, hogy a szellem erejét alkalmazó tökéletesen lássa lehetőségeinek határait. Ez nem csupán a módszerek számának korlátozottságát jelenti, hanem annak tudomásulvételét is, hogy az elme képességei, bár nagyok, nem végtelenek. A fáradt szellem nem képes hatékonyan fókuszálni az energiát – még az is megtörténhet, hogy csupán a gondolatok száműzéséig, a pihentető meditációig jut el az alkalmazó, másra nem futja erejéből. A mentalista rövid koncentrációval pontos képet kaphat elméje pillanatnyi teljesítőképességéről. Ez idő alatt feltérképezi a még kínálózkodó lehetőségeket, és mérlegel. Tisztában lesz azzal a pontos határral, mely képességeinek végét jelenti, s melyet adott állapotban, pihenés nélkül nem léphet át. A legmélyebb és legeredményesebb pihenés maga a meditáció, mely a módszerek alapjául is szolgál. Ekkor ugyanis az elme megszabadul mindazon gondoktól és gondolatoktól, melyek energi-

A Pszi alkalmazásáról



át rabolnának el tőle. Ezért az elme elveszett energiái meditációval nyerhetők vissza a leggyorsabban, legeredményesebben.”

Egy későbbi fejezetben Gastalt a szellemet védő pajzsok felépítéséről, és azok használatáról szól:

„Mikoron a Pszi-képességekkel rendelkező célja az, hogy elméjét felvértesse a gondolatait vagy érzelmeit manipuláló ártó mágiákkal szemben, két lehetőség nyílik meg előtte. Építhet falat, avagy használhat pajzsot. A fal felépítése valóban nem sokban különbözik az épületeknél megszokottaktól. A felhasználónak módszeresen kell egy másikra rétegeznie szellemi energiáinak kőköveit. Ez a gyakorlat hosszú meditációt igényel, mialatt a gondolatoktól megszabadított elme köré szövődnek mindazon mozgósítható energiák, melyek meggátolhatják a mágia útját a szellem felé. Ezek az apró téglák voltaképpen érzelmfoszlányok, gondolatföredékek, melyeket a szellemi energia emel fallá. Ahhoz, hogy a manipuláló mágia eljuthasson a valódi tudatig, először semlegesítenie kell ezeket a peremen létrejött, a személy számára már semmiféle formában nem jelentkező érzelmeiket és gondolatokat. A fal, bár létrehozása kimerítő és hosszadalmas, lerombolásáig biztosít védelmet, melyre nem kell többet koncentrálnia létrehozójának. A másik védelmi módot a pajzs építése. Sokan a

falat is ezzel a névvel illetik, teljességgel helytelenül, hiszen a két módszer alapjai gyökeresen különböznek. Az elmét védő pajzs valóban akként használatos, mint a harcosoké. Állandó figyelmet igényel, hiszen védelmi ereje csak akkor mutatkozik meg, ha ténylegesen támadással fordítják szembe – enélkül nem érme semmit sem. Ez a magyarázata annak, hogy jelenlétekor a tudatnak minduntalan felügyelete alatt kell tartania. A pajzs ugyanis nem érzelmekből és gondolatokból szőtt erő, hanem maga a nyers energia, mely folyamatosan áramlik az elme körül. Az áramlás szabályosságát kell szüntelen, enyhe koncentrációval fenntartani. Az érzés maga kellemesnek mondható, hiszen az energiaörvény frissen tartja a szellemet, segíti a gyors gondolkodást is. Annak ellenére, hogy maga is koncentrációt igényel, elűzi a fáradtság gondolatot béklyózó hatását, segít megőrizni a józan gondolkodást. A tudati irányítás másik szerepe akkor mutatkozik meg, amikor az elmét támadás éri. Ekkor ugyanis a pajzsban jelenlévő összes energiának kell szembeszegülnie a külső eredetű mágikus hatással. A pajzs – mint a fentiekben láthattuk – aktívabb védelmet jelent, létrehozása is egyszerűbb, de ezért állandó koncentrációval kell fenntartani. A fal és pajzs együttesen a legalkalmasabb a védelemre, a kettő együtt alkot egységet – a lovag is egyformán bízik vértjének és pajzsának védő erejében, tudása így a legbiztosabb.

Akiknek hatalmában áll, szellemi energiákat arra is felhasználhatják, hogy áttörjenek egy másik elme védelmén. A módszer nem túl összetett, olyan, akár egy fegyver csapása – megsemmisít mindent, mi útjába áll. Az áldozatba átjutó nyers energia buzogányként veti szét a pajzsot, a falat felépítő érzelme és gondolatok összességét pedig félretaszítja, mintha valaki egy asztalt söpörne tisztára. Természetesen, bár a módszer végrehajtása rövid, nem kevés energiát igényel, különösen a fal elpusztításához. A falat ugyanis egyetlen rohammal kell elsöpörni, mert ha bármilyen kis része is megmarad, a széthulló téglák egy szemvillanás alatt ismét kapcsolódnak a csomóhoz, és a fal újra állni fog – mintha mi sem történt volna. Nem így a pajzs, mely, hasonlóan az igazihoz, akár forgácsenként is megsemmisíthető. A lehullott darabkák már nem lesznek alkalmak a pajzs újraalkotásához, megsemmisülnek, energiájuk elvész.” A mester ír a gondolatok szervezetre gyakorolt hatalmáról is.

„Akik valóban jártasak a mentális energiák használatában, azok tudják, a szellemnek olyan hatalma van a pusztító és csont felett, mely megdöbbentő eredményekre sarkallhatja a legátlagosabb embert is. Testünk olyannyira alárendeltetik tudatunknak, hogy a megfelelő tudás birtokában tisztán láthatunk mérföldek távolába, vagy akár várfalakat ugorhatunk át. Mindez hihetetlennek tűnhet, de gondoljunk csak azokra, kik csodálatos hatásos erőfeszítéssel szabadulnak ki az életüket veszélyeztető helyzetekből. Náluk sem történik más, mint hogy a szellem hatalma egy pillanatra megnyilvánul, még ha tanulatlanul is. Ennek elérésére a beavatottnak két útja lehet. Ha tudja, hogy nem csupán egyetlen szemvillanásnyi időre lesz szüksége kivételes képességekre, rövid meditációval megfelelő mederbe terelheti szellemi energiáit. Ehhez tökéletes koncentrációra van szükség, melynek során meg kell éreznie, össze kell gyűjtenie a fizikumot átmelegítő átszövő lüktető energiát, s el kell vezérelnie oda, ahol hatására a leginkább szükség van. Amennyiben valaki látását szeretné tökéletesíteni, szeme s agya lesz a cél. Ha természetfeletti erőt, gyorsaságot, rugalmasságot kívánunk kölcsönözni testünknek, az energiát kódpermetté oszlatva kell izmainkhoz juttatni. Állóképességünk növeléséhez a szív és tüdő felé vezet az energia útja, miközben megacélozzuk akaratunkat; szaglásunk az orr, hallásunk a fül ellátásával fokozható.

Azok, akik képesek tudásukat más testének befolyásolására is alkalmazni, úgyszintén ekképpen cselekszenek. Az általuk útnak indított energia a koponya tarkói részén jut be a másik személyiségbe, majd át kell áramolnia magán a tudaton. Amennyiben ezt a szellemet pajzs vagy fal védi, az ugyanúgy semlegesítheti a behatoló energiát, mint a mágikus hatásokat. Ha az energia átjutott ezeken a védelmi vonalakon, már csak el kell jutnia céljához. Mivel egyformán építhet avagy rombolhat, hatása csak felhasználójának szándékától függ. Ha rombol, a képességek és érzetek romlanak, hatalmuk gyengül, akár az áldozat halálát is okozhatja. A szív megállhat, az izmok görcsbe szűnnek a légzést. Építő energiák alkalmazásakor a test képességei ugyanúgy megnőnek, mintha a felhasználó saját szervezetén belül hozta volna létre a hatást.

Másik módszerünk a test képességeinek azonnali megnövelésére, midőn az összegyűjtött energia nem lassan, jó kihasználtsággal oszlik el a szervezetben, hanem egy szemvillanás alatt, robbanásszerűen járja át az izmokat. Az energia ilyenkor felszabadul minden béklyó alól, töredéknyi idő alatt fejt ki hatását, ám alig egy szekundummal később már el is enyészik. Ez a legvárhatóbb helyzetekben is segíthet, mivel nem igényel semmiféle meditációt. Hátránya, hogy szörnyű tékozlás a szellemi javainknak – de az idő drága, meg kell fizetni az árát.”

A következő részlet az energiák és az akarat, a működő elme kapcsolata tárgyaltja.

„Az elme erejét saját akaratunk megacélozására, avagy érzelmeink és gondolataink tudatos befolyásolására is alkalmazhatjuk. Már régóta ismert, hogy a fájdalom az elme gyilkosává válhat, ha nem vagyunk képesek uralkodni felette. Ám az állítás igaz fordítva is – képzett elme megsemmisítheti, uralma alá kényszerítheti a fájdalmat. A kín csupán állati ösztön, mely felhívja a tudattalan lény figyelmét a veszélyre. Hiába magasabb rendű az elménk, ez a haszontalan csö-

kevény sokszor legyőzi a legerősebbeket is. Meg kell hát találnunk tudatunk azon részét, melyben a fájdalom megszületik. Ez némi gyakorlást igényel ugyan, ám egy-két hét elmélyülés után szinte minden Pszichológus képes lesz behatárolni a megfelelő területet. Midőn a testet ártó hatás éri, mely fájdalmat eredményez, Pszichológusainkkal a központ működését kell elfojtunk, hogy úrrá legyünk a romlásba döntő ösztön hatalma felett. Erre gyakorta azok is képesek (jóllehet, tudatlanul), akik nem rendelkeznek megfelelő szellemi felkészültséggel – idézzük csak fel a legendákat egyszerű katonákról, akik több sebből vérezve bár, de félelmet és fájdalmat nem ismerve harcoltak tovább eszmék, vagy szeretteik védelmében.

Fájdalmat nem csupán megsemmisíteni, felgerjeszteni is lehetséges – ehhez persze át kell törni az ellenünk szegülő védelmén. Ily módon lehetőséget nyerünk arra is, hogy az Élet veszélyeztetése nélkül tegyük ártalmatlanná elleneinket, akik az értelmetlen halálhál tán jobb sorsra lennének érdemesek.

A pszichológusokkal nem csupán érzéseinknek, ösztöneinknek parancsolhatunk, de magának a tudatnak is. Ha a test alszik, csupán tudatunk egy apró szikrája világít, ám ekkor sem kell feladnunk irányítását. Az ébresztés parancsával megelőzhetőek mindazon veszélyhelyzetek, melyek a tehetetlen alvóra lesnek. Ez a módszer egyike a legelsőeknek, melyet a Pszichológusok tanulók elsajátíthatnak. Az ébresztés nem más, mint egy aprócska mennyiségű, elraktározott energia, melynek felszabadulását olyan feltételhez köthjük, melynek bekövetkeztét még pislákoló tudatunk is érzékelni tudja. Amennyiben a feltétel teljesült, az addig bebörtönözött energia villámként fut végig elménken, készségbe rázva mindent, mi addig pihent. Mivel az energiának nem kell uralkodnia semmi felett, csupán felhívnia magára a figyelmet, olyan kis mennyiség felhasználása is elegendő, mely nem jelent érezhető veszteséget elménk számára.

Ismeretes módszer arra is, hogy kihasználjuk agyunk oly képességeit, melyek jelen vannak ugyan, de közönséges úton nem hozzáférhetőek. Az elme minden pillanatot elraktároz, amit látunk, hallottunk, éreztünk. Bármikor képesek lennünk felidézni az emlékeket, de agyunk ezt nem tudja segítség nélkül végrehajtani. Fogódzót kell találnia az események között, ezek a támpontok pedig nem mások, mint az érzelmek. Csak arra emlékeztetünk vissza tisztán és világosan, melyhez erős érzelmek fűznek minket. Ezt a kapaszkodót küszöbölhetjük ki a szellem energiáinak felhasználásával. Ekkor maga a szellem hatalma segít végigpergetni magunk előtt a múlt eseményeit, hogy megtaláljuk azt a néhány, emlékeinkben raktározott képet, melyre szükségünk van. Ilyenkor a tudatos szellem alászáll az emlékekbe, megszűnik számára a külvilág. Ezt azonban gyakran nem is észleljük, hiszen a keresés folyamata gyorsabb a villámnál.

Mindezeket túl, szellemünk segítségével kapcsolatot is teremthetünk, függetlenül a távolságoktól. Két elmét ugyanis nem csak az Elsődleges Anyagi Síkon köthetnek össze szálak, hanem a belső világokon is. Ezen kapcsolatokat használhatjuk fel akkor, amikor hatalmunkkal telepátikus kapcsolatba lépünk valakivel. Ez az egyik legkülönösebb diszciplína – alkalmazásakor néhány percre közelebb kerülnek egymáshoz a lelkek, mint a legodaadóbb szeretőké. Soha, semmilyen kapcsolat nem lehet oly közvetlen két lélek, két elme közt, mint a telepátia. Bár vannak mágikus módszerek, melyek hasonlóak lennének, de ugyanazt a kölcsönösséget egyik sem érheti el, melyet a két mentalista között kiépülő telepátikus kötelék jelent. Jóllehet, kevesen vannak tudatában, ez a módszer áll legközelebb a sokak által csak Hatodik Érzékként emlegetett diszciplínához is. A Hatodik Érzékről sokan tévesen azt hiszik, a jövőbe pillanthatnak vele – ez azonban tévedés. Nem a jövőendő, csupán a számtalan, Belső Síkon együttesen jelenlévő elme közös kisugárzása az, mellyel a diszciplína kapcsolatát keres. A végtelen számú lélek között biztosan akad legalább egy, mely nem közömbös a Hatodik Érzék céljaként megfogalmazott kérdésben – e szellem kisugárzása az, mely az alkalmazó által feltett kérdésre megadja a választ.”

FELHÍVÁS

mindazokhoz, akik hivatásuknak vagy kedvenc időtöltésüknek tekintik az írás mesterségét, és érdeklődnek az SF és a fantasy műfaja iránt.

A nagy érdeklődésre való tekintettel a Valhalla Páholy[®] az év végén megnyitja
SCRIPTORIUM[®]-ÁT
kezdő és haladó SF és fantasy írók számára.

A kéthónapos első szemeszter, hetente hat órás foglalkozásokkal, bevezeti az érdeklődőket az írástechnika és a mítoszteremtés rejtelmeibe, a karakteralkotás és a cselekménybonyolítás műhelytitkaiba. Az első szemeszter elvégzői lehetőséget kapnak arra, hogy megszerzett képességeiket egy-egy elbeszéléssel bizonyítsák, az arra érdemesek a **LEGENDÁK ÉS ENIGMÁK** c. antológiában látnak napvilágot, elsőként 1996 tavaszán.

Az első szemeszter sikeres elvégzői automatikusan felvételt nyernek a **SCRIPTORIUM[®]** második szemeszterére, mely egy éves, s egyaránt foglalkozik az írástechnika gyakorlati és elméleti aspektusaival, valamint a publicisztika legkülönbözőbb területeivel. A második szemeszter hallgatói - sikeres vizsga után - automatikusan jogot kapnak, hogy írásaikban használhassák a Valhalla Páholy[®] tulajdonát képező mítoszokat, és kiadói szerződést kínálunk nekik!

Az első szemeszter 1995 december 10-én indul, a részvételi díj 20.000 Ft.
Jelentkezni és a tandíjat befizetni kizárólag személyesen lehet az alábbi címen:

VALHALLA HOLDING[®]
Budapest, 1088
Rákóczi út 11.

A befizetés napján regisztráljuk a jelentkezőket, s ekkor kapják meg az első szemeszter pontos órarendjét és tematikáját is.

A tanfolyam vezetője GÁSPÁR (Kiálts Farkast!) András, a meghívott előadók NOVÁK (MAGUS) Csanád, KORNÝA (Raoul Renier) Zsolt, NYULÁSZI (Dale Avery) Zsolt, SZÁNTAI (Kyle Sternhagen) Zsolt, NEMES (Káosz-ciklus) István, NEMERE István.

Figyelem! A tanfolyam maximális részvételi létszáma 20 fő, a jelentkezéseket csak a beérkezések sorrendjében tudjuk figyelembe venni!

Érdeklődni napközben 9-17 óráig a 266-8580 telefonszámon lehet Hefelle Krisztinánál.

VARÁZSTÁRGYAK ÉS KÉSZÍTÉSÜK

Varázstárgy készítés

Boszorkányok

Ynev különböző boszorkányrendjei mind járatosak a mágikus tárgyak létrehozásának ilyen vagy olyan formájában. Az ezzel kapcsolatos ismeretek nagy részét a rendek hosszú évszázadok, évezredek alatt szerezték meg, nem egykönnyen és ritkán vértelenül, áldozatok nélkül. Ennek tudható be, hogy megosztani sem készek ezeket a tapasztalatokat, féltékenyen őrzik mágikus tudásuk minden morzsáját a kívülállók és más szekták, szervezetek beavatottjai elől. A boszorkánymágiában nagyon fontos szerepet tölt be a rend, majdnem oly fontos, mint a papok esetében a közösség. A boszorkányok ugyanis összeadhatják hatalmukat a Boszorkánykör varázslat segítségével, sokkal nagyobb mágikus befolyásra téve így szert. Ez tehát az a fontos elem, mely sok rendnek, szektának az igazi összekötő kapcsolatot jelent: a boszorkányok együttműködve sokkal hatalmasabbakká válhatnak, mintha saját útjukat járnák. Ez így igaz a papságra is, de tökéletes ellentétben áll a boszorkánymesterek függetlenebb, önzőbb, az egyént központba helyező útjával.

A fent említett elvek érvényesülnek a mágikus tárgyak létrehozásának területén is. A boszorkányrendek mindent megtesznek, hogy a kezükbe került tudást csak ők birtokolhassák, senki más. A másik jellegzetesség a tárgyak készítésének szertartása. Csak a legegyszerűbb varázstárgyakat, leginkább gyógyító és szerelmet ébresztő bájitalokat, vagy a boszorkányi szimpatikus mágia kellékeit, a Hatalom és az Asztrálmágia italát készítik a boszorkányok rendjük központjától távol, önmaguk. Ezeket is szívesebben keverik ki saját, otthoni felszereléssel, de ha kalandozás közben erre nincs mód, bármilyen körülményhez alkalmazkodhatnak. A bonyolultabb szertartást, több Mana-pontot igénylő tárgyak azonban kizárólag a rend központjában készülnek, legtöbbször három-négy boszorkány együttműködésével.

Maga a *Varázstárgy készítés* varázslat a következőket foglalja magába: A boszorkánynak először *Transz*-ba kell lépnie, csak ezután kezdhet hozzá a tárgy elkészítéséhez, legyen ez akár a legegyszerűbb gyógyító ital vagy az Élet vize. A varázstárgy elkészítéséhez jelen kell lennie minden komponensnek, alkotóelemnek, melyre a tárgy létrehozásához szükség van. Ezeket a formulákat rejtik azok az értékes feljegyzések, melyekre a rendek kincsként vigyáznak. Az anyagi összetevők pontos ismerete nélkül hiába a befektetett energia - Mana -, a tárgy nem készíthető el. A M.A.G.U.S.-ban és az eddigi Rúnákban megjelent italok, főzetek, medálok leírása szinte minden nagyobb boszorkányrend birtokában megvan, de az igazán hatalmas tárgyak elkészítésének részletes leírása csak egy-két példányban létezik az egész kontinensen. A boszorkány tehát összeállítja a

kellő komponenseket; például a Gyógyital elkészítéséhez a következő instrukciókat kell követnie:

„Vétessek egy arasznyi hosszúságú, kristálytisztá rézeső. Töltessek az színültig hat percig forrásban hagyott forrásvízzel, majd öntessék le két ujjnyi annak színéből. Mártassák az csöbe Mertőzsálya virágának szirma mindaddig, míg az folyadék színe hasonlónak nem lesz az könnyű vörösbörhöz. Vétessek ki az virágnak szirma, majd az így kapott vörös folyadék pihentesség addig, míg az rézeső már megfoghatóvá lesz kesztyű avagy csipesz nélkül is. A következőkben szórassák az elegybe egy uncia az legtisztább szárított Kárióka-levele örleményből. Kevertessék ez el a lehető legnagyobb alapossággal az csöben. Ennekutána Laurana-gyökérrel kevertessék az rézesőnek tartalma mindaddig, míg az gyökér maga is kékessé nem lesz, akárcsak az folyadék. Nincs már más hátra, mint az megfelelő ráolvasás litániájának kántálása, míg az folyadék fel nem tisztul, s hasonlatossá nem lesz az frissen préselt mustnak színéhez és állagához...”

Más varázstárgyak készítése is ilyen jellegű feljegyzéseken szerepel, bár vannak köztük ennél lényegesen összetettebbek is. A fent leírt cselekvéseket természetesen a Varázstárgy készítés varázslat





alatt kell végrehajtani. Ha minden a leírtak szerint történt, és a boszorkány koncentrációja is töretlen maradt, a tárgy - ital, amulett - elkészült.

Bonyolultabb a helyzet, ha a boszorkány nem egyedül végzi a szertartást, hanem társnőivel *Boszorkánykört* alkot. Ekkor a Mana-pontok összeadódnak, és csupán a kör közepén állónak kell végrehajtania a leírtakat, míg segítői folyamatos koncentrációval biztosítják számára a varázslat szövetének fenntartásához szükséges Manát. Először tehát a Boszorkánykör jön létre, majd kezdetét veheti a tárgy elkészítése. Ilyenkor külön Transz már nem szükséges, hiszen ennek a kör létrehozásánál is jelen kell lennie. A boszorkányok is nagyon fontosnak érzik a létrehozott tárggyal való szimpátia-viszony kérdését. Tudják jól, annak veszélye, hogy a tárgy és létrehozója között kialakult kapcsolat mágia számára is felhasználhatóvá válik, csak akkor áll fenn, ha az adott ital, medál stb. megalkotása nagyon nagy energiát igényelt. Nem tudják azonban pontosan, hol ez a határ, ezért medálokból csak a leggyengébbeket, italokból csak a közönségesnek számítókat adják el ismeretlennek. Így is kerülnek ki a rendekből értékesebb, nagyobb hatalmú tárgyak, de ezek kizárólag megrendelésre készülnek, és jövődó tulajdonosuknak szintén a boszorkányoknál kell hagynia valamit, ami vele oly szoros szimpátia viszonyban áll, hogy a rend tagjai azt mágia létrehozására is fel tudják használni. Ez lehet hajtincs vagy levágott köröm, de akár vér is. Ez a fajta egymástól függés viszonylag jól korlátozza mindkét fél esetlegesen ártó szándékú lehetőségeit; kevesen vállallják a kockázatot, hogy így próbáljanak meg kárt okozni egy boszorkánynak - háromszor akkora csapást kaphatnak cserébe.

Papok

A papok, mivel isteni eredetű mágiát használnak, sokkal kevésbé kötődnek az Ynev világán működő mágikus törvényekhez, nem szükséges számukra a kiskapuk állandó keresése és megnyitása, mint a boszorkányok és boszorkánymesterek esetében. Így tárgy-készítéssel kapcsolatos mágiájukban sokkal kisebb szerep jut az anyagi komponenseknek, azoknak a különös, sokszor megmagyarázhatatlan működésű és erejű vázelemeknek, fókuszoknak, melyeknek a tapasztalati mágiát használók varázslataiban oly komoly szerep jut. Számukra a gyógyitalok elkészítéséhez nem szükségesek ritka növények, bonyolult eljárások - csak tiszta víz és erős hit. Az isteni energiák valóságba szövéséhez feleslegesek a különös füvek, hiszen az isteni mágia magát a valóságot formázza át - nem szükséges együttműködni vele, ha uralhatja is. Egy pap mágikus tárgyat csak istenének jóváhagyásával készíthet el, még a legegyszerűbbet is. Ez a jóváhagyás nem egyéb, mint hogy a tárgyat létrehozó mágia sikeres - ha a pap istene valamely oknál fogva nem értene egyet a tárgy megalkotásának szükségességével, az ital vagy medál sohasem készülne el. A papok által létrehozott mágikus tárgy ugyanis nem más, mint egy darabka „megkövült”, elraktározott isteni hatalom. Ha az isten úgy látja, az általa létrehozott tárgy hívei ellen is felhasználásra kerülhet, nem adja beleegyezését a tárgy létrejöttébe. Ezt a pap csupán a mágia sikertelensége esetén érezheti. Ennek tudható be, hogy papok sohasem készítenek mágikus tárgyakat eladásra, csak szövetségeseik és híveik számára. „A szándék magában hordozza a mágia sikerességét” - mondta Emano el Daryenor, a neves Dreina főpap, s szavai tökéletesen tükrözték az igazságot.

A papok is megkönnyíthetik a mágikus tárgyak létrejöttéhez szükséges energiák összegyűjtését, méghozzá *Együttállás* vagy *Rituál-mágia* alkalmazásával. Az első olyan szertartásokat értünk, melyek kizárólag bizonyos kedvező csillag, hold vagy bolygó együttállások létrejöttékor lehetségesek. A második olyan szertartásokat jelöl, ahol nem egy, hanem több, alkalmanként több tucat pap együtt hajtja végre a mágia megidézését. Ekkor oly mennyiségű energia gyűlhet össze, mely akár több száz mérföldről is magára vonja a mágiaiban járatos beavatottak tekintetét. Ezekről a mágiaformákról ehelyett nem, de a közeljövőben napvilágot látó Második Törvénykönyvben és a Papok, Paplovagok kiegészítőben részletesen szót ejtünk.

Boszorkánymesterek

A boszorkánymesterek módszerei varázstárgyak készítésére szinte gyökeresen ellenkezők a papoknál vagy boszorkányoknál megismertekkel. Ezek a fekete mágiában jártas, szinte minden esetben maguknak való, önző emberek nem lennének képesek oly fokú együttműködésre, mint a fentiek, talán csak a legritkább esetben. Ezért a nagy mennyiségű Mana fókuszálását is nekik maguknak kell megoldaniuk. A boszorkánymesterek sokáig csak a sötétben tapogatóztak; csak a leghatalmasabbak tudtak mágikus tárgyakat létrehozni, akik elméjük egyszeri feltöltésével képesek voltak hatássá formázni a kellő mennyiségű energiát. Majd' ezer év kellett a felismerésig, mely szerint a tárgy elkészítése szempontjából nem fontos, hogy egyszerre juttassák bele az összes energiát, a lényeg a folyamatosságban rejlik. A tárgy felé áramló Mana nem apadhat el, de nem szükséges annak formázása minden percben. Pererrio de Garraro a következőképp igyekezett ezt megvilágítani egyik adeptsusa számára: „Képzeljük el a tárgy létrehozását úgy, mint egy nagyközönségnek előadott beszédet. Megállhatunk egy pillanatra levegőt venni, tehát megszüntethetjük a szavak áramlását anélkül, hogy a beszéd hatása elenyészne - vigyáznunk kell azonban, hogy a számunkra kimért pihenés alatt se veszítsük el a hallgatóság figyel-

mét..." Az elmélet szolgálatába állított mágikus módszer az életerő felhasználásával van összefüggésben. A tárgy elkészítésének elkezdéséhez elég, ha a szükséges Manának egyharmada jelen van. Ezzel megkezdve a létrehozáshoz szükséges szertartást, a tárgy már rövid szünetekkel is elkészíthető. Az energia áramlásának folyamatossága azonban életerő felhasználását igényli. A boszorkánymesternek létre kell hoznia a kapcsolatot a készülő tárgy és életerővel bíró lények, állatok vagy emberek között. A jobb sorsra érdemes áldozatnak eszméletlennek kell lennie, és helyhez kötöttnek - fekvőhelyre kötözés, vagy más ilyesmi tökéletesen megteszi. Ezt követően létre kell hozni a kapcsolatot, mely 21 Mp-ért épülhet fel. A kapcsolatba tetszőleges számú élőlény vonható be, a Mana-igény ettől nem változik. A boszorkánymester a kapcsolat megalkotása után elkezdheti a varázstárgy elkészítéséhez szükséges mágiát, de akár fel is töltheti elméjét Hatalom Itala segítségével. Ezek után mindenképp a tárgy készítésére kerül a sor. Ha a leírt mennyiségű Mana legalább egyharmadát a boszorkánymester már elhelyezte a tárgyban, szünetet tarthat. Ez idő alatt a tárgy - energiaáramlásának fenntartása végett - életerőt rabol az áldozattól, még hozzá annyi Spt körönként, amennyi a tárgy-készítés Mp igényének egytizede. A boszorkánymester bármikor újra bekapcsolódhat a szertartásba, csupán arra kell ügyelnie, hogy az áldozatok eközben el ne távozzanak az élők sorából - hiszen akkor a mágia fonala megszakad, a tárgyalakítás kudarcot vall. A boszorkánymester tehát újra töltheti elméjének energiáit, míg a tárgy a Manát az eszméletlen testekből nyeri. Ezek után folytatódhat a szertartás mindaddig, míg a boszorkánymester képes felszabadítani elméjéből az energiát. A szertartás alatt tetszőleges számú megszakítás lehetséges, a fontos az, hogy ezalatt legyen megfelelő életerő-forrás a mágia fenntartására. Így a boszorkánymester már akkor is készíthet mágikus tárgyakat, ha egyszerre nem tudná biztosítani a szükséges Mana-mennyiséget egy medál avagy ital létrehozásához. A receptekre vonatkozó tények, melyek a boszorkányoknál kerültek ismertetésre, hatványozottan igazak a boszorkánymesterekre. Ezek alkalmasint még saját rendjükkel, iskolájukkal is ódzkodnak megosztani az újonnan felfedezett tudást, így sok mágikus formula valóban egyedinek számít Yneven. Persze képek és tolvajok mindig lesznek, akik százszor hatékonyabban működnek közre a tiltott tudás terjesztésében, mint egynéhány papi iskolát alkotó szellemű konferenciái.

zottak belső oldalában szerepelnie kell egy vésetnek, nevezetesen a Világokat Látó Szemnek. A véset leginkább egy stilizált acquir-szemre emlékeztet, tükröz némi állati vadságot, ugyanakkor hatalmat és felsőbbrendűséget is. Hogy ez a több ezer éves, különös mágikus hatalommal bíró szimbólum miképp kapcsolódik a gyűrű mágiájához, senki sem tudja - tény viszont, hogy a véset megtörésével a gyűrű hatalma is elvész, az eddig sikokon áttekintő szem megvakul. A gyűrűt, ha azt boszorkányok készítették, kizárólag nők képesek használni; a papi eredetű mágikus tárgy egyformán alkalmazható mindkét nem képviselői által. Másik megkötés, hogy a gyűrűt csak készítőjével azonos fajból származó használhatja - tehát törpe nem használhat olyat, melyet ember alkotott. Ennek magyarázata az eltérő érzelmi felépítésben keresendő; már egy árnyalatnyi különbség is félrevezető lehet. Ez a magyarázata annak is, hogy a nagyobb képességekkel bíró, boszorkányok által készített gyűrűt miért csak a nők használhatják. A gyűrű hatásában leginkább a Pszi Kyr metódusában alkalmazott Asztrál Szemre hasonlít, bár eredményét más módszerrel éri el. A tárgy használata 1 kör koncentrációt igényel, a mágia erőssége pedig a papok által készített gyűrűk esetén 40E, a boszorkányokénál 50E. A boszorkányok által viselt gyűrű azért is különleges, mert a mágia erősségét a felhasználó további koncentrációval növelheti. Ha a boszorkány a gyűrű mágiáját egybefűzi saját Mana-pontjainak felhasználásával, a

Tapasztalati úton készülő mágikus tárgyak

Léleklátás gyűrűje

Készítheti: Boszorkány, pap

Mp: 90

Időtartam: Maradandó

Ár: 8 arany

A léleklátás gyűrűjét Ynev legtöbb nagy boszorkány-rendjében el tudják készíteni, s nem is haboznak alkalmazni küldetések során. A gyűrű képessé teszi viselőjét, hogy megpillanthassa mások asztráltestét, olvasson fel színes érzelmekben, s a mélyen gyökerezőkben egyaránt. A gyűrűnek színaranyból kell készülnie, s a boszorkányok által létreho-



koncentráció nem egy, hanem két kör hosszúságú lesz. Így a gyűrű erőssége 1 Mp felhasználásával 3E-vel nő.

Méregészlelés amulettje

Készítheti: Boszorkánymester, pap

Mp: 70

Időtartam: Maradandó

Ar: 3 arany

A mérgek jelenlétének érzékelésére alkalmas amulett. Készítheti pap és boszorkánymester is, bár az utóbbi más, különleges képességekkel is felruházhatja a medált. Az amulettel használatakor meg kell érinteni, és el kell húzni a levegőben a tárgy, folyadék vagy étel felett, mely gyaníthatóan mérget tartalmaz. A medál enyhe felmelegedéssel jelzi, ha mérget érzékelt, de a melegedés foka nem lesz arányban a mérge erősségével. Az amulett képes felfedezni a mágikus mérgek jelenlétét is, mindazok kivételével, melyeket Banara-méregmágiával hoztak létre. A boszorkánymesterek nem csak a mérgek érzékeléséhez értenek, ők üzik legmagasabb fokon a mágikus mérgek elkészítésének tudományát is. Ezért azok a medálok, melyeket boszorkánymesterek készítenek, sokkal többre lehetnek képesek, mint a papok által létrehozottak. A boszorkánymesterek elvetemült gonoszságának újabb ötlete az a medáltípus, mely korlátlanul és hibátlanul érzékel mérget - kivéve akkor, ha valaki 20m sugarú körön belül tartózkodik, és folyamatosan egy előre meghatározott rövid litánia szavait idézi fel elméjében. A litánia többnyire két vagy három szavas, s nem kell kimondani, elég gondolni rá. Jellegzetes litániák voltak például a „Sötét végzetet szolgálók, Sötét végzetet szolgálók, Sötét végzetet szolgálók...” vagy az egyszerű „Halál, halál, halál...”. Később - természetesen szükségből - születtek olyanok is, melyek kijátszották az asztrális és mentális érzékelést is, mint például a „Barna haj, barna haj, barna haj...”. A litánia felidézésekor a medál akkor sem jelzett, ha valójában érzékelt mérget - a megtevesztett áldozat pedig esendben kilehelte lelkét. Ha a mérge csak egy-két órán belül hatott, még az előköstölő sem óvhatta meg a szerencsétlent. Ezt a módszert fejlesztették tovább azok a boszorkánymesterek, akik olyan medált készítettek, melyből korlátozott számban ugyan, de méregmágiát lehetett idézni. Ez még a legtisztább ételt is halálos fogássá tehetette, méghozzá minden feltűnés nélkül. A méregmágia csak akkor fejtette ki hatását, ha valaki tudta a használatához szükséges litániát - hasonlóképpen a működés elfedéséhez. Így még azzal sem kellett fáradni, hogy az ételbe juttassák a mérget - megtette ezt maga a kiszűrésre használt amulett. Szerencsére efféle tárgyak ugyan csak ritkán készülnek, s akkor is inkább konkrét megrendelésre - mindig akad, aki így kíván megszabadulni vetélytársától. A két gonosz medál elkészítése természetesen más Mana-pont igényű, mint a csak észlelésre alkalmasé. Azon medál, melynek ébersége egy adott litániával elaltatható, 90Mp-ért készíthető el, míg a másikhoz, melybe méregmágiát is foglaltak - egyszer, kétszer, legfeljebb háromszor alkalmazhatót - „80+a méregmágia Mp igénye” mennyiségű energia szükségeltetik.



Szentségtelen kapu medálja

Készítheti: Boszorkánymester

Mp: 200

Időtartam: Egyszeri

Ar: 25 arany

Ez a mágikus tárgy egyike a leggonoszabbaknak, melyeket az ember démonok és más, Külső Síkokon lakó lények közreműködése nélkül elkészíthet. A medál megjelenéséről, pontos működési mechanizmusáról részletesen esik szó az idej versenymodulban. A lényeg, hogy a tárgyat létrehozó boszorkánymester egy megfelelő karátszámú rubinba tölti a kapu létrehozásához szükséges energiát, majd védőkövekkel megakadályozza a mágia felszabadulását. A medált a korlátozó mágiát biztosító kövek helyzetének megváltoztatásával vagy a mágia destruálásával lehet működésbe hozni. A rubinból felszabaduló energia feltépi az Elsődleges Anyagi Sík szövetekét, és kaput nyit egy Külső Síkra, szinte minden esetben valamely démoni síkra. A kaput csak akkor lehetne bezárni, ha azt a megnyitó boszorkánymester 65 Mp-ért bezárná. Egyéb lehetőség a varázslói destrukció és a modulban is leírt energianyaláb alkalmazása. A gonosz medált egyébként a XI. Zászlóháborúban alkalmazták először sikerrel Toron boszorkánymesterei. A csata forgatagában egy önfeláldozó harcos - esetleg egy összeszokott csapat - bejuttatta a medált az ellenfél soraiba, vagy még az összecsapás előtt a táborába, majd aktiválta a kaput. A kiözönlő démonhordák szörnyű pusztítást vittek véghez, mielőtt egy kellően nagy tudású varázsló bezárta volna a túlvilágra nyíló átjárót. A toroniakat a legkevésbé sem aggasztotta a démoni hódítók jelentette veszély - tudták, a Vörös Hadurak varázslói ugyanis mindent meg fognak tenni az átjáró és a lények elpusztítására, nem kell hát ezzel foglalkozniuk. A megnyíló kapu egyébként komoly ütközetek sorsát is megfordította - nem csupán a pusztító démonok, de maga a zűrzavar is súlyos károkat okozott.

Kovi

Illusztrációk: Odegnál Róbert,
Zsilvölgyi Csaba



M.A.G.U.S. verseny '95

A Rúna-táborban megrendezett M.A.G.U.S. versenyen a játékosoknak először egy selejtezőn kellett bizonyítaniuk Ynevvvel kapcsolatos ismereteiket, általános fantasy műveltségüket, zenei tudásukat és kreatív képességeiket. Eltérően a tavalyi gyakorlattól, most csak a legjobb tizenkét csapat játszhatta végig a modult a sorrend eldöntése végett. Ehhez a következő feladatokat kellett végrehajtania a vállalkozó kedvű játékosoknak: az első kérdéssor Ynev történelmével, birodalmaival kapcsolatos kérdésekből állt. A másodikban regényekről, fantasy-ciklusokról és híres alkotókról, alkotásokról esett szó, míg a harmadikban különféle sci-fi és fantasy filmek zenéinek jutott a főszerep. A legnagyobb odafigyelést igénylő feladatnak azonban mindenképpen az alkotókésztséget megmozgató balladairás bizonyult, melynek adott témája Pyarron pusztulása volt.

A VERSENY EREDMÉNYEI

A kalandot kétféleképpen lehetett befejezni. Az „A” kategóriába azok kerültek, akik rájöttek, hogy a birtokukban lévő mágikus tárgyak (medál, szelence, füstkvarc) együtt túl veszedelmesek ahhoz, hogy egyszerű, nem túl nagy hatalommal bíró kalandozók kísérletezzenek velük, s valami szörnyűséget szabadsítanak a világra. Ők Doranba vitték a kérdéses tárgyakat, s meg sem nyitották a Szentségtelen kaput. (Mivel az eredmény itt mindegyik csapatnál egyfajta győzelem volt a démon szándéka felett – jóformán – harc és veszteségek nélkül, a rangsorban alig hajszálnyiai különbségek.)

A „B” kategóriába azon csapatok tartoztak, akik több-kevesebb áldozattal végigjátszották a modult, a leírtaknak megfelelően. Mivel a két megoldási utat nehéz lett volna összehasonlítani, mindkét kategóriában hirdettünk eredményt és győztest.

A HELYEZÉSEK

„A” verzió

1. Belső kör
2. Viharólymok
3. Halandó hősök, Ilanori kóborlók

„B” verzió

1. Nyúlón Túliai Társasága
2. Wándorszínészek
3. Kivüállók társasága

A legjobb 12 számára a következőképpen alakultak a szabályok: (ezt ismét azért tesszük közzé a modullal együtt, hogy akik otthon szeretnék kipróbálni a verseny hangulatát, mindent a győztesekhez hasonlóan végezhessek)



A játékosok nem saját karakterekkel nevezhettek, hanem itt kellett létrehozniuk őket. A karakterek kivétel nélkül 5. Tapasztalati Szintűek voltak. Minden kaszt képviselői a rendelkezésükre álltak, adott érték csak a felhasználható arany mennyisége volt. A karakterek összes képessége alapján 10-es érték volt, de ehhez még összesen 35 pontot oszthattak el a játékosok, teljesen tetszőlegesen – bár egyik képesség sem lehetett 20-nál magasabb, illetve nem haladhatta meg az adott fajra jellemző maximumot. A karakterek az összes egyéb értéket – harcértéket, felhasználható és felhasznált Kp, Asztrál és Mentál ME, Méregellenállás – mind maguk voltak kötelesek meghatározni, a választott képességek alapján. Ez meglehetősen hosszadalmas folyamat volt, de bőven maradt rá idejük, hiszen a modul kezdetéig a játékosok két napot kaptak karaktereik megformálására. Fegyvereket, vértéket, mágikus tárgyakat szintén maguknak kellett beszerezniük, a rendelkezésre álló aranyakból. Új dolog volt a megírandó előtörténet. Ennek legalább 1/2 oldalasnak kellett lennie fejenként, s a következőknek kellett szerepelnie benne:

- Karakter születése, gyermekkora, neveltetése röviden
- Legalább egy kalandja
- Hogyan találkozott a party többi tagjával (legalább két hónappal ezelőtt)
- Volt-e már közös akciójuk, ha igen, mi volt az
- Milyen körülmények közt kerültek Ifinbe

Az előtörténet egyébként a pontozásban is szerepelt, a két első csapat között is ez határozta meg a sorrendet a „B” kategóriában.

A karakterek számára rendelkezésre álló arany:

Harcos	130	Gladiátor	35
Fejvadász	110	Lovag	250
Tolvaj	70	Bárd	50
Pap	90	Paplovag	150
Harcművész	40	Kardművész	30
Boszorkány	90	Bo.mester	90
Tűzvarázsló	90	Varázsló	90
Bajvivó	110	Barbár	20
Amazon	20		

A tudnivalók:

- Mindenki a kasztnál szereplő megkötéssel választhatja meg karakterének fajtát, de ezt követően végre kell hajtania az ott leírt módosításokat az érintett képességeken.
- Minden további, karaktert jellemző érték és képzettség meghatározása a játékos joga és feladata.
- Jellemző megkötés a karakterek alkotásakor nincs, de mindenkinek ki kell játszania a választott jellemet, akár azon az áron is, hogy a kalandozó csapat széthullik, és tagjai egymás ellen fordulnak. Persze ennek ellentéte is elképzelhető, hihető magyarázattal.
- Ha valaki aranyra pályázik, minden egyes megmaradt képességre költendő pontot aranyra válthat, egy pontot 7 aranyra.

Az aranyakról:

- A megadott összegért a kalandozó bármilyen felszerelést megvásárolhat – mivel a karakter ötödik Tapasztalati Szintű, feltételezzük, hogy ezeket eddigi kalandozásai alatt szerezte. Ezért mágikus tárgyak is „vásárolhatóak”, az árakat a következők alapján kell kiszámítani: elkészítési ár+(szükséges Mp x 1.5), aranyban.
- Néhány kaszt képviselői bizonyos felszerelési tárgyakkal már rendelkeznek, ezek a következők:
- Gladiátorok a M.A.G.U.S.-ban leírt gladiátor-értet viselnek.
- A kardművészek birtokában van kardművész-értjük és Slan-kardjuk, törük is.
- A boszorkány, boszorkánymester és bárd rendelkezik egy Hatalom Amulettjével.
- A papoknak és paplovagoknak saját Szent Szimbólumuk van
- A bárdok főhangszere is az alapfelszerelés része.
- A varázslók, bár ötödik Tapasztalati Szintűek, még nem jutottak el Iskolájukba, így nincs saját Botjuk.

A fent leírt felszerelési tárgyakon kívül minden megvásárolandó, a lovagok például azért indulnak 250 felhasználható arannyal, hogy akár teljes vértet is vehessenek. Az árak megfelelnek a M.A.G.U.S.-ban leírtaknak, kivételt csak az abbit és mithrill vértet, fegyverek jelentenek, melyek ára hárommal szorozandó a nehéz beszerezhetőség miatt.

Kovi

A KAPU KITÁRUL

II. M.A.G.U.S. VERSENYMODUL 5. TSZ. KARAKTEREK SZÁMÁRA

A KM-nek

A tavalyi versenytől kissé eltérően, a játékosok ezúttal nem félig kész, kitöltött karakterlapokat kapnak, hanem egy pontrendszer segítségével maguknak kell kidolgozniuk versenyben szereplő karakterüket. A modul rövidebb – ám talán nem sokkal egyszerűbb – az előző évinél, hiszen nem egy nap, csupán 5-6 óra állt rendelkezésre a megoldáshoz. Az előző évi, kissé harcorientált történethez képest az ez évi modulban sokkal nagyobb szerep jut a békés megoldásoknak, kíváncsian esetben a játékosoknak nem kell ynevi halandók ellen fegyvert ragadniuk, legfeljebb a démonokkal gyűlölet meg a bajuk. Vannak epizódok, melyeket sokkal részletesebben, tovább is lehet játszani, de a verseny idején erre nem nyílt mód. Ilyenek például: bejutás a várba, bolyongás a démoni síkon. A kaland végén található az a pontrendszer, mely alapján a versenyben résztvevőket értékeltük; ezeket a pontszámokat – a tavalyi hagyományoknak megfelelően – átiruk személyenként osztható Tapasztalati Pontba, a mortult mesélő KM-ek kedvéért.

Elő történet

P.sz. 3694-ben (a játék jelene előtt két évvel) egy túlbuzgó varázsló Abaszisban – mintegy hatalmának határait keresendő – megidézett egy démonurat. Nem herceget, csupán egy kisebb hatalmú bárót, de ezzel is megpecsételte önnön sorsát. A démon kijátszotta megkötött egyezségüket, és megölte a varázslót. A démon – *Aartharoterion* – akkor került először az Elsődleges Anyagi Síkra. Ámulatba esett a sokszínűségtől, a rengeteg új lehetőségtől, és a lakók – egyszerű parasztok, kézművesek, jól-rosszul kiképzett városi fegyveresek – gyengeségétől. Saját síkján, ahol egy kisebb, jól elszigetelt birtok ura volt csupán, szinte minden percet hadakozással kellett töltenie, s még így is több magasabb rangú démon hűbérese, szolgálja volt csupán. Megtetszett neki a most látott világ – uralni akarta immár, nem csak megfigyelni. Intelligensebb volt annál, semhogy azt higgye, egymaga hatalmába kerítheti a körülötte nyüzsgő várost. Láthatatlan formát öltött, úgy bolyongott és tanult – hónapokon keresztül. Rájött, szolgálira is szüksége van ahhoz, hogy igazi hatalma lehessen ezen a síkon. A több ezer hozzá hűséges közdémon és néhány alacsonyabb rangú nemes komoly erőt képvisel: ha nem is Észak-Ynev, de a tartomány leigázására bizonyítva elegendő. Az ötlet megfogant, ám a báró nem rendelkezett a megfelelő tudással, hogy kaput nyisson saját létsíkjára. A démonok kifacsart, feleslegesen túlkomplikáló, mindent részletről-részletre tervező sötét logikájáról már többen írtak demonológiai munkákat, de ezen könyvekben is külön fejezetet lehetne szentelni Aartharoterion szövevényes tervének. Tudomást szerzett ugyanis egy több száz éves mágikus tárgyról, mely nem más, mint egy boszorkánymester által készített medál. A medál megsérülésekor a benne tárolt mágikus energiák felszabadulnak, és létrehozhatnak egy Szentségtelen kapu varázslatot (lásd M.A.G.U.S., 190. old.) Ezzel csak az a gond, hogy a kapu ugyan létrejön, nyitva is marad – nem lévén boszorkánymester, aki be tudná zárni -, de előre nem tudható, mely síkra is nyílik. Ezért a démon – saját mágikus ismereteinek felhasználásával – készített egy olyan drágakövet, mely a megfelelő irányba tereli a nyílt kapu energiáit, azaz a báró saját síkjára. A kő jelenlétekor tehát a megnyílt Szentségtelen kapu a démon birtokára nyílik majd. A drágakövet egy medálba foglalta. Most már nem volt más dolga, mint a medált eljuttatni a mágikus tárgyhoz, és összetöretni a kaput nyitó ékszer. Így döntött, erre a feladatra néhány kalandozót fogad fel, mert a kaputárgy egy hat napi járóföldre fekvő várban volt. Eljuthatott volna ide láthatatlan formában maga is, a vár falait azonban olyan mágia védte, mely megakadályozza, hogy a falon démon léphessen át. A varázslatot csak belülről lehet megtörni, így Aartharoterion-nak nem maradt más választása, csak a kalandozók. A



feladat tehát – a démon tervei szerint – a medál megszerzése és megsemmisítése. A Kapu megnyitására Aartharoterion a várban kívánt sort keríttetni, mert így démonokból álló seregei szinte csata nélkül, bármiféle ostrom híján azonnal egy vár gazdái lennének. Aartharoterion természetesen tudta, hogy saját „személyes varázsa” nem kecsesítene túl nagy sikerrel, ha a kalandozókat meg akarná győzni a tárgy megszerzésének hasznosságáról, ezért úgy döntött, időt és fáradságot nem kímélve létrehoz egy „szócsövet”. Mindent túlkomplikáló gondolkodása itt is működésbe lépett. Keresett egy környékbeli gazdag nemes, *Delor al Ghaonart*, és több tucat órát töltött Emlékirással. Így a nemesből Doran egyik titkosügynöke lett – legalábbis a szerencsétlen áldozat emlékei szerint. A démon beleírta elméjébe a beszervezést, egy sikeresen végrehajtott küldetést, és az alább következtek:

Az „ügynök” tudomására jutott, hogy *Lontrait* (ejtsd: lontret, kissé franciásan) várában egy gonosz ereklét őriznek, de elképzelhető, hogy nem is tudnak róla. Mivel a várban nincs komolyabb hatalmú varázstudó, nem tűnt fel senkinek a medál jelenléte. Hogy pontosan kinek a birtokában van, azt nem tudni, de meg kell szerezni és el kell pusztítani, mielőtt gonosz kezekbe kerülne. A feladatra legcélszerűbb kalandozókat keresni; egyiküknek át kell adni azt a Tértmágiával kapcsolatos medált, mely véd az ereklé esetleg jelentkező hatásai ellen. Maga az ereklé valószínűleg egy aquir és egy démon keze munkája, a Hatodkorban hozták létre a tárgyat, hogy az aquir könnyebben kommunikálhasson démon szövetségeseivel, és megkönnyítse a síkok közti utazást is. A taliz-

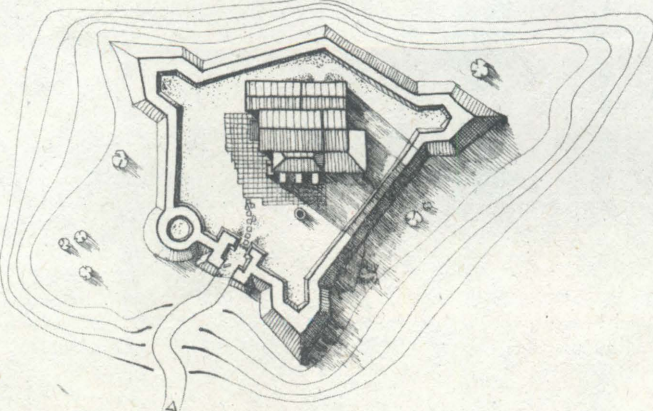
mán mágikus kisugárzása leplezett, ezért nehéz ennek alapján megtalálni. Az ékszer a következőképp néz ki: közepesen vastag fehéraranylánc lóg, melynek szemei nagyon sűrűn kapcsolódnak, oválisak. A drágakő foglalatja ugyancsak fehérarany, rombusz alakú. A rombusz oldalain ősi, különös minták láthatóak, közepén egy cseresznyéni vörös rubin, a rombusz sarkaiban pedig négy kisebb zafír látható. A medált csak egy különleges tárggyal, egy e célra készített szelencével lehet megsemmisíteni. A medált ebbe kell elhelyezni, majd elfordítani az apró láncon az egyik drágakövet. Fontos, hogy a drágakövet csak akkor szabad elfordítani, ha a medál a helyén van, mert különben a destruáló mágia, mely csak egyszer fejti ki hatását, semmivé foszlik. Ha a megsemmisítés megtörtént, a medál mágikus hatalma elvész, egyszerű ékszer marad csupán. Ennek magyarázata meglehetősen összetett; egy varázsló adta a dobozt, és ő mesélt valamiféle részleges destrukcióról, meg összeomló varázslatstruktúráról. Ám ő (Delor) – nem lévén járatos a mágiaiban – nem nagyon érti az efféle dolgokat. Először tehát meg kell találni az alkalmas kalandozókat, majd útnak indítani őket. Fizetségnek legfeljebb 50 aranyat érdemes felajánlani fejenként, ha valaki ennyiért nem vállalja, mást kell keresni.

A démon tehát bevészte az összes medállal kapcsolatos párbeszédet, találkozást, tudnivalót és sugallatot a nemes elméjébe. Ez persze időt vett igénybe, de egy hónap a démonnak nem jelentett különösebb áldozatot nagyra törő terveiben. A talizmán külső leírása tökéletes, de – mint az már kiderült – korántsem a Hatodkorból származik. A medál egyébként akkor aktiválódik, ha a rubin körül található zafírok helyzete jelentősen megváltozik, a rubin hatását féken tartó mágiajuk destruálódik vagy a rubin megsemmisül. A szelence valóban destrukcióra alkalmas: a drágakő elfordításakor az egyik zafírban működő visszatartó varázslat hatása megszűnik, és a Szentségtelen kapu létrejön. A medál lelőhelye természetesen valóban a Lontrait-vár, s a fizetséget – illetve annak előlegét – és a füstkvarcot magába foglaló medált ténylegesen át kell adni a vállalkozóknak.

Mivel a nemes teljesen őszinte – hiszen tapasztalatai szerint cselekszik, még ha nem is tudja, hogy azok nem valóságok – sohasem hazudik, csak igazat mond. Teljességgel jó és pozitív szándékok vezérlik, semmilyen módon nem észlelhetők, hogy a karaktereket csupán ki akarják használni, mert a feladatot adó minden szava igaz. A hamis emlékek egyébként 30E erősséggel vannak a nemes elméjébe írva. Delor úgy dönt, emberekre kell szereznie. Egyik várkastélyához közel esik Ifin, így úgy határoz, a megfelelő emberek keresését onnan irányítja majd. Ifin mellé utazik, és beküldi több bizalmasát a városba, hogy kerítsenek neki megbízható, ütőképesnek látszó kalandozókat. Mivel nem tudja, hogy a medált mennyire őrzik, tudnak-e egyáltalán arról, hogy a birtokukban van, biztos, ami biztos, tapasztalt és megbízható emberekre van szüksége. Szétszalajtja hát megbízottait Ifin leghíresebb fogadóiba...

A kalandozók bekerülnek a játékba

A karakterek együtt érkeznek Abaszisz központjába; hogy miért, ez is képezze részét a játékosok által előadott előtörténetnek, vagy Te juttasd őket a fővárosba. Ha még nem ismernek egymást, keríts sort a megfelelő kapcsolat kialakítására. Egyik este, amikor betérnek egy fogadóba, a sarokban koboz dalol. Legnagyobb meglepetésükre egy általuk (vagy egyikük által) megölt kalandot énekel meg, az eseményhez illő hangvételben. (Ezt célszerű a karakterek eddigi játékaiból, esetleg előtörténetéből kikeresni.) A fogadóban ül, és a megfelelő embereket keresi Delor ügynöke is. Ha a kalandozók reagálnak a hőstetteiket kissé el is túloz énekre, azonnal odalép hozzájuk, bizva abban, hogy helyesen választott. Amennyiben a kalandozók kívárlják a dal végét, és utána sem tesznek



semmit – bár ehhez kifejezetten szerény kalandozóknak kell lenniük – az ügynök hangosan beszél a tömegbe egy-két kupa bortól kissé kapatosan: „Ez az! A gazdánknak is ilyen hőskö kellenének! Biztosan nem kéne tovább keresgélnem, végre hazamehetnék pihenni. De hát, nincs erre egy fia bátor alak sem, aki mellé még elég megbízhatónak is látszik. Ott rohasztan le a ragya!” Ezekkel a szavakkal visszatér a boros kupához. Ha a karakterek még erre sem reagálnak, egy negyed óra múlva körbejárja a fogadót, végül odaér az asztalukhoz, és átadja gazdája üzenetét, egy papírtekercset.

A tekercsben csak annyi szerepel, hogy egy gazdag nemes fegyvereket és mágiahasználókat keres rövid, ám jól fizető megbízással. Az érdeklődőket az üzenetet átadó szívesen elkíséri az egy napra fekvő várig, a pontos részletek közlése végett.

Amennyiben a kalandozók belemennek a dologba, másnap lóháton – ha az nincs, a megbízott szerez egy nagyobb, bár nem különösebben szép hintót – elindulnak a várhoz. A várban fogadja őket Delor al Ghaonar.

A megbízás

Delor al Ghaonar díszes tárgyalóterembe vezeti a kalandozókat. A várkastély fenyűzőben berendezett, de vastag falai és gondosan elhelyezett tornyai védelemre is kiválóan alkalmassá teszik. A folyosókon hosszúkarúdos örk állnak, s a vár urát is két magabiztos testőr kíséri mindenhol. A tárgyalóteremben Delor elmondja – miután megbizonyosodott a kalandozók megbízhatóságáról –, hogy Doran szolgálatában áll, de nem mágiahasználó, inkább nemesi befolyását igyekszik a varázslók hasznára fordítani. Beszél a gonosz erekről, és fejenként 50 aranyat ajánl az elpusztításáért. A medált és a szelencét vissza kell hozniuk neki, s a teljes siker után az 50 aranyon kívül a medált is a kalandozóknak ígéri (azért csak visszahozatal után, mert biztos szeretne lenni benne, hogy valóban elvesztette mágikus képességeit – ennek ellenőrzésére rendelkezik egy mágiai detektáló pálcával, mely szintén a démon „ajándéka”). A gonosz medálról annyit tud, hogy Lontrait várában található, de azt nem, hogy ott kinek a birtokában. Atadja az ereklely esetleg gonosz működéseit ellenővő, füstkvarcot magába foglaló medált is. Mint elmondja, ez területre fejti ki hatását, elég, ha egy van belőle a társaságban. Ha valaki megvizsgálja – Fürkészi, stb. – annyit állapíthat meg róla, hogy Térmágiával áll kapcsolatban, és hatása semleges. Ha a kalandozók minden feltételt elfogadtak és mindennel tisztában vannak, útjára engedi őket. Előlegként legfeljebb 5 aranyat fizet ki fejenként, de lovakat (utazóló) adhat, ha erre szükség van.

Az út és Lontrait vára

Ifintól egy hétre fekszik a vár, az út odáig zavartalan. A kalandozók szállást kaphatnak az érintett falvakban; ezek nem túl előkelőek, de mégis kényelmesebbek, mint a földön alvás. Erre az epizódra kár sok időt fecsérelni, fontosabb lesz maga a vár, bár a KM a játékosok igényeinek megfelelően elhelyezhet az út mentén bókászó rablókat, kóbor szörnyeket – jóllehet, ilyenek a versenyben nem szerepeltek.

Lontrait vára egy folyó (Adora) melletti dombon fekszik, uralja a környék látképét. A vár alatt a dombon erdőszeg húzódik, de a vár tövében, a faltól 150 méter távolságig ezt kiirtották, itt füves a hegyoldal. A vár egy lakótoronnyal és több ehhez kapcsolódó épülettel, kaputoronnyal, továbbá három őrbástyával bír – legalábbis ennyi látszik a falakon kívülül. Nincs körülötte várak, a főkaput nehéz rácsokkal és egy tölgykapuval lehet bezárni. Rejtett kijárat vagy kisebb oldalkapu nincs. (Térkép a mellékletben)

A várban csend és béke honol, teljes a nyugalom. Hogy a karakterek miként jutnak be, legyen az ő dolguk megadomai. A várur – Raon al Lontrait – szereti a nemesi származású vendégeket, még inkább, ha né távoli rokonok. Csepürágók, különös tárgyakkal kereskedők, stb. szintén szívesen látottak otthonában. Akár be is szökhetnek a várba egy éjjel, de akkor nagyon kicsi az esélye, hogy megtalálják, amit keresnek (akár nullának is nevezhető).

A vár épületei

Falak és őrbástyák: a falak 7 méter magasságúak, vastagságuk 3 méter. Több helyen vezetnek fel lépcsők, így az őrbástyákban is. A kaput két kisebb torony – itt található a vasrács felemelésére szolgáló rendszer is – védi, továbbá egy, a bal oldalon fekvő kaputorony. Ez kör alakú, s remekül belőhető belőle a kapu előtti terület. Az egyes falakon éjjel és nappal 2-2, a tornyokban 5, a kapunál 6 ór teljesít szolgálatot. A többiek pihennek vagy az udvaron gyakorlatoznak. **Rendszeres,** közös gyakorlatok vannak a váruddvarban minden reggel kb. 9-től 11-ig. Ez idő alatt az őrség a falakon fele a szokásosnak. A várkatonák és testőrök statisztikái a függelékben olvashatók.

Istálló, Kocsiszín: A nevek önmagukért beszélnek; az épületek közepes nagyságúak, viszonylag jól karban tartott mindkettő.

Szentély: Egy közepesen díszített Dreina szentély. A vár ura az istennő odaadó tisztelője, akár a birtokában lévő földek lakói. Kivételek persze akadnak, de a legtöbb jobbágyság és hűbéres is pyarronita. Általában itt tartózkodik egy 2.TSz-ű Dreina-pap is, de a kaland ideje alatt éppen hazalátogatott Erenben fekvő iskolájába.

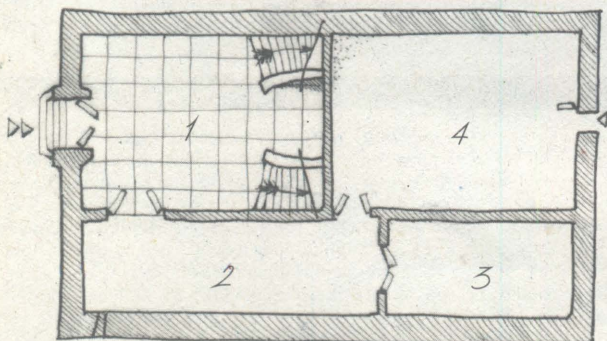
Legénységi szállások: Erről sem érdemes külön térképet rajzolni. Egy jókora, meglehetősen koszos fürdővel, négy nagy és két kisebb szobával rendelkezik. A két kisebb szobában vannak elszállásolva a testőrök – szobánként 6 -, a nagyobbakban a várkatonák. A testőrök szobái szépen berendezettek, a várkatonák közül ez csak a tisztokról mondható el. A testőrség és a várkatonaság parancsnokainak is külön szobája van a lakótoronyban. A várkatonák szobájában 16 fekvőhely van, a tisztükében 8. A szobákban csupán szekrényeket, asztalt és ágyakat találhatnak, egy-egy tárlék egyenruhát, személyes apróságokat, kevés pénzt.

Cselédszállás: Ennek az épületnek csak azért van térképe, mert innen már be lehet jutni a lakótoronyba. Emellett itt van az épületegyüttes konyhája is, ha valaki esetleg ezzel tervezne valamit. A helyiségek itt is egyértelműek. A raktárban mindenféle élelem van, de nyílik innen egy borospince is. A pincén kívül (ez egy nagy, 10x20 méteres csarnok, tele boroshordókkal és palack-állványokkal a ritkább fajtáknak) a várnak nincs föld alatti része.

Lakótorony:

Alapterülete nem túl nagy, a vár ura igényezett mégis fényűző kastély látványát kelteni. Azok a helyiségek, ahol a legtöbb vendég megfordul (pl. előcsarnok, étkező) nagyon nagyok a szobákhoz képest. A berendezés minden helyiségben hivalkodó, kissé túldíszített; már két generáció óta nem vonult ostromló sereg a vár ellen, így minden épen maradt, nem kellett a folyamatos felújításokra költeni. A legtöbb szobában nehéz faliszőnyegek vannak, a falakat emellett falfestmények díszítik. Ezek nem túl értékes munkák, de tagadhatatlanul jobb hangulatot kölcsönöznek a nagyobb termeknek, mint a csupasz falak. A folyosókat és lépcsőcsarnokokat fáklyatartókban égő fáklyák világítják meg, egészen kb. este 10-ig, ekkor egy szolga eloltja őket. A szobákban és csarnokokban hatalmas gyertyatartók és gyertyás csillárok adják a fényt. A folyosók parkettázottak, a nagyobb csarnokok csiszolt gránitpadlóval rendelkeznek. A szobákban kivétel nélkül parketta és szőnyeg található. Az egyes helyiségek:

1. **Előcsarnok:** Nagy, falfestményekkel és padlóba rakott mozaik-címmel díszített terem. Két lépcső vezet fel a következő szintre, a négy sarokban és a lépcsők tövében gyertyatartók állnak.
2. **Családi galéria:** Az ősök emlékét őrző, termeket összekötő folyosó-szerű helyiség. Falain kétoldalt családi portrék láthatóak, mindegyik alatt név és dátumok szerepelnek. A nevesebbek képe alatt márványlap függ, mely összefoglalja a képen látható alak emlékeztetéseit.
3. **Tárgyalóterem:** Nehéz tölgyasztal uralja a helyiséget, körülötte párnázott, támlás székek láthatóak, melyek több órán át is kényelmesek.



A bejáratnál szemben található szék díszesebb, robusztusabb – láthatóan ez a hely a vár urát illeti meg.

4. **Étkező:** Három hosszú asztal, körülötte székek. A jobb oldali fal tövében szekrények sorakoznak, bennük tányérok, evőeszközök. Másik kijárata a cselédszállásra vezet, annak konyhájából szolgálják fel az ételket is.

5. **Első emeleti lépcsőcsarnok:** Ide vezet a két lépcső, s innen fut tovább a harmadik. Fáklyákkal megvilágított, nagyobb terem.

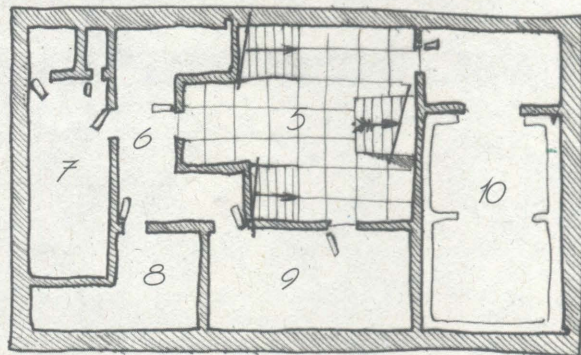
6. **Csarnok:** További termekbe vezet.

7. **Fegyverterem:** A meglehetősen keskeny terem nagy részét vívópást foglalja el, a várúr alkalomadtán itt gyakorol (mondván, ez sokkal előkelőbb, mint az udvar). Rajta kívül csak a vár vendégei és magasabb rangú tisztjei használhatják. A szobából két ajtó nyílik, a nagyobbik helyiségben páncélok, a kisebbikben fegyverek vannak. Minden harci eszköz közönséges, nincs köztük mágikus. Vannak gyakorlóvérték és -pengék is, ezek segítségével tartja magát formában a vár ura.

8. **Dolgozószoba:** A várúr tanácsnokának dolgozószobája. Az öreg tudós politikával, haditechnikával és demonológiával foglalkozik, de mindhárommal csak elméletben. Tucatty könyvet írt, valóban értékes munkákat. Demonológiai tudására a kalandozóknak nagy szüksége lesz, így érdemes az öreg szakterületére valahogy felhívni a figyelmüket. A szobában tökéletes káosz uralkodik, az íróasztalon összedobálva különböző könyvek fekszenek, elhasznált és még jó tollak, vázlatok, teli és üres papírlapok. A tudós jelenlegi munkája a *Démoni Létsíkok működésének elméleti megközelítése* címet viseli, ebből fekszenek többé-kevésbé elkészült oldalak az asztalon. Ha a kalandozók mindezek alapján arra gondolnának, hogy az öregnek kezébe került a keresett medál, nagyot tévednek – de ezt nem kell a tudomásukra hozni.

9. **Kártyaszoba:** Ez a vár szórakozó-központja. Több üvegezett, értékes fából készült, szép asztal áll itt, körülötte székek. Itt tölti az idő nagyrészt a várúr asszonya, *Elisand al Lontrait*. Kártyázgat, hímez, társalkodik, ahogy ez egy nemes hölgyhöz illik. Ez a vár legdíszesebb helyisége, már-már giccsbe hajlik.

10. **Könyvtár:** Ezt a helyiséget két részre osztották. A kisebb előtérben kényelmes székek és olvasóasztalok állnak, a nagyobb részben pedig a könyvekkel zsúfolt polcok. Az itt található könyvek jó része a bölcs munkásságához volt szükséges; igen ritka kötetek is fellelhetők demonológiáról, történelemlről, hadvezetésről, legendákról. A többi könyv témája teljesen vegyes, vannak kalandregények, útleírások, versek, más tudományos területekről származó munkák is. Raon al Lontrait igen művelt nemes, az értékes munkák jelentős részét maga is olvasta.



11. **Lépcsőcsarnok:** Ide vezet az első emeletről induló lépcső. A csarnokból egy rövidebb és egy hosszabb folyosó vezet a hálósobákhoz. Az „X”-szel jelölt területeken éjjel-nappal strázsál egy testőr.

12. **Fürdőhelyiség:** A fürdőben több nagy rézkád áll. Ezekbe az ajtóval elválasztott nagyobbik helyiségben lehet vizet melegíteni, ahol két nagy tűzhely, továbbá több rézüst és kancsó található. A kisebbik a mellékhelyiség.

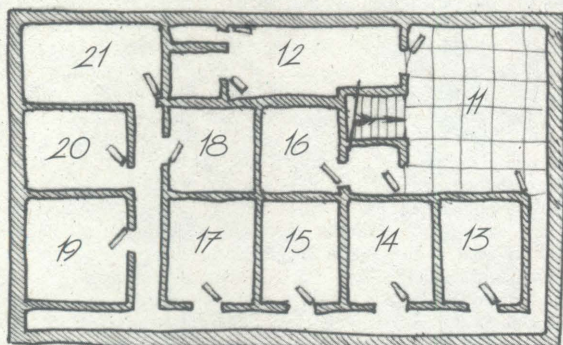
13.-16. **Vendégszobák:** Díszesen berendezett hálósobák; ha a kalandozók nemes vendégként érkeztek, itt kapnak szállást. (A „szolgák” a cselédszálláson.)

17.-18. **A testőrkapitány és a várkapitány hálólhelyiségei:** Viszonylag egyszerűen berendezett, de kényelmes és tiszta szobák.

19. **Az udvarhölgyek hálólhelyiségei:** Két nemesi családból származó dáma osztozik ezen a szobán, *Elisand* társalkodónő. Mindent beleng a parfüm illat, már-már gusztustalan a pasztrélrózsaszín és halványzöld tül-
tengése a bútortáron és a díszítésben.

20. *Bölcs hálólhelyisége*: Ez a hálósoba tökéletes ellentéte a 19. számúnak. Egyszerű, tele van könyvekkel, por lengi be, teljes a kaosz. A bölcs senkit sem enged be, ez is gyanússá teheti a karakterek szemében.

21. *Raon és Elisand hálólhelyisége*: A legnagyobb és legdíszesebb hálósoba. izlésesen berendezett, nincs túldíszítve. A szoba bal oldalán található az ágy, mellette Elisand öltöző- és ékszeres-szekrénye. Ez utóbbit állandóan kulcsra zárják, az egyik kulcs az úrnőnél, a másik Raon-nál van. A szekrény azért fontos, mert ez rejtja a keresett medált! Mivel senki sem ismeri mágikus képességeit, egyszerű ékszerként került a család birtokába hat évvel ezelőtt, egy ifni ékszerésztől.



A vár lakóiról

Raon nagyon intelligens, művelt nemes, *Elisand* pedig méltó társa. Ha a karakterek egyezkedni akarnak vele, miután céljuk kiderült, józan Dreina hívóként fog viselkedni, és meggyőző bizonyítékok után akadály nélkül együttműködik. A gonosz medálról semmit sem tudnak, de a nyakék *Elisand* egyik legkedvesebb ékszere. Ha a karakterek meg akarják semmisíteni ártó mágiját, ehhez a házaspár hozzájárul, de *Raon* visszakéri a nyakéket a destrúció után. Amennyiben a kalandozók már két-három napot eltöltöttek a várban, és még mindig nem jutottak a medál nyomára – például az öreg bölcsre gyanakodnak, esetleg magára a várúrúra – *Elisand* viselni fogja az ékszert. Innen már egyenes út vezethet a medál megszerzéséhez – akár csellel, akár egyezkedéssel, akár (bár ez kifejezetten kerülendő) erőszakkal.

A medál megsemmisítése

A medál megszerzése után kritikus szakaszához ér a játék. A várral már végeztek, a játékosok lassan azt hihetik, véget ért küldetésük. Ha eddig harc nélkül jutottak el (ez egyáltalán nem kizárt, sőt ez lenne a követendő), könnyűnek érezhetik a győzelmet. Próbáld elérni, hogy a medálból a mágia a várban igyekezzenek eltávolítani. Erre egyébként is ez a legalkalmasabb hely, hiszen a küldetés kiadásakor is azt mondta *Delor*, hogy a legkevesebb kockázatot szabad csak vállalniuk. Mivel úgy tudják, a mágia eloszlatása veszélytelen, nincs okuk máshol végrehajtani a szertartást. A vár azért ideális hely – bár erről a kalandozók nem tudnak – mert a megnyíló kapun érkező démonok megfékezésében segítséget nyújthatnak a várúr emberei, a kapu bezárásában pedig a bölcs, akinek szakterülete a demonológia, és a démoni síkok vizsgálata. A könyvtár és a dolgozószoba hemzseg a hasonló témájú könyvektől, de ezeket meg kell találni, és a megfelelő részekből szerzett információt helyesen kell felhasználni. A legkíváncsiabb (és legtöbb pontot érő) megoldás esetén a karakterek jó ismeretségbe kerültek a vár urával és asszonyával, ismerik a bölcs kutatási területeit, és együtt használják a szelencét a medál mágijának megtörésére. Ekkor tudják a vár lakói a legtöbb segítséget nyújtani a kalandozóknak a kapu megnyílásakor.

Megnyílik a Szentségtelen kapu

Amint a destrúció működésbe lép, a kalandozó által viselt füstkvarcos medálból izzó-kék energiavillám csapódik a szelencébe, majd innen egy-két méterre fekete örvény kezd kavarni. Az örvény egyre nagyobb lesz, végül mennydörgéshez hasonlatos hanggal kapuvá áll össze, melynek túlsó oldalán a démoni sík látható. *Aartharoterion* rögtön megérezte, hogy létrejött az átjáró, és visszatért saját síkjára, hogy csapatait hadrendbe állítsa, felkészítse az új világ meghódítására. A kalandozókon most minden bizonnyal úrrá lesz a kaosz, különösen akkor, amikor az első négy közdémon, négy *Molamo*th (Szolga) átlép a kapun. Ez a kapu kitérülése utáni 4. körben következik be. A démonok először 10E asztrál

mágiával próbálkoznak, majd Fájdalomkózos diszciplinával, fizikai támadással, kedvük szerint. Ha a kalandozók jelentős fölénybe kerülnek, megpróbálnak visszajutni saját síkjukra, és eltűnni.

A nagy kérdés persze az lesz, mikor záródik össze a kapu. Ha valaki jártas a boszorkánymesteri mágiaiban, rájöhet, hogy a kapu magától nem fog bezáródni soha. Amennyiben az öreg tudós, *Souranor* is jelen van a kapu megnyílásakor, ezt ő is megmondhatja, szinte azonnal. A feladat tehát, hogy valahogy be kell zárni a kaput. Erről már a bölcs sem tud azonnal konkrét információt adni, csak azt tudja, hogy valamelyik könyvében olvasott ilyesmiről. A kapun előreláthatólag folyamatosan érkeznek majd a csellengő közdémonok, és megpróbálnak minél messzebbre jutni az Anyagi Síkon. Ezért érdemes ide valamiféle őrséget szervezni, míg az információt keresik. Ha a kapunyitás úgy történt volna, hogy a kalandozók még nem ismerik a tudóst, ideje lesz segítséget hívni. A lényeg mindenesetre az, hogy *Souranor* rövid – 30 perces – keresgélés után megtalálja egyik könyvében a Szentségtelen kapu bezárásának módjait. A legegyszerűbb – de sajnos kivitelezhetetlen – hogy maga a létrehozó boszorkánymester zárja be, 65 Mp-ért. A kapu destrálható is, 110 Mp-ért (sajnos, nincs a környéken 11.TSz varázsló.) A harmadik lehetőség az, ha a létrehozásához szükséges energiameennyiséget egy sugárban rászedik a kapura. 110 Mp-t előteremteni nem könnyű, de a tudós erre is tud megoldást. Be kell hatolni a démoni síkra, ahol minden valószínűség szerint vannak mágikus energiafókuszok. Ebből kéne megszerezni a szükséges energiát. Ezt azonban megfelelő hordozó nélkül a karakterek nem tudják eljuttatni a kapuig. Maguktól kell rájönniük, hogy a megfelelő, 110 Mp-t tároló tárgy nem más, mint a már kiürült medál. Minden mágiahasználó (kivéve a papokat és a tűz-varázslókat) képes arra, hogy a begyűjtött Mana-pontokat elraktározza a rubinban. Ezt boszorkányok és boszorkánymesterek a varázstárgy készítés nevű varázslattal tehetik meg. Varázslók Pszi-transzban képesek a rubin feltöltésére – csak most, a speciális körülmények miatt. Bárdok is úgy használhatják, mintha saját Hatalom Amulettjük lenne. A Mana-forrásnál kell feltölteniük a rubint, úgy, hogy saját elméjükön áramoltatják át az energiát, majd innen juttatják be a rubinba. A feltöltés alatt ki kell jelölniük egy kulcsszót, melynek kimondásakor az energia felzsabadul.

Mindehhez viszont át kell menniük a kapun, a démoni létsíkra. *Souranor* több dologban is segítséget tud nyújtani: elmondja – ha a kalandozók nem tudnák –, hogy a démonokat csupán mágikus fegyverekkel lehet megsebezni. Ha van a társaságban varázsló, most érdemes lesz Mágikus Aura varázsjellet tennie a csapat fegyvereire – erre persze ma-



gától kell rájönnie. Amennyiben a kalandozók közt van pap, ő is mágikussá teheti a fegyvereket, egy áldás varázslattal. A várur egyébként – különösen, ha eddig jó kapcsolatban volt a karakterekkel – fel tudja ajánlani saját és várkapitánya rúnafegyvereit, ha másképp nincs mód mágikus fegyverek előteremtésére. Ez – mint az NJK-k leírásában szerepel – két mágikus hosszúkartot jelent. Souranon másik jelentős megmozdulása, hogy először egy bőrzacsaknyi mágikus energiával átitatott port; ezzel körbeszórja a kaput, és azt mondja, ereje a körön belül fogja tartani a közdémonokat. Ez egyébként teljesen igaz, egy híres demonológustól kapta ajándékba a különleges port, mely Bebtörtőző varázskörként működik közdémonok ellen. A vár lakói tehát – míg ennél erősebb démon nem kíván átkelni a kapun – biztonságban vannak.

A démoni sík tulajdonságai

A démoni sík merőben különbözik az Elsődleges Anyagi Síktól. A démoni síkok is jelentősen különböznek egymástól, az alábbi leírás csupán erre az egyre vonatkozik. Az első és legfontosabb különbség, hogy nincs gravitáció. A sík maga nem stabil, az anyag változtatható, meghozza a pusztá gondolat erejével. A látkép a következő: gránitszerű anyagból van a föld, néhol tüzek égnek, egy-két kifacsart, rótvörös növény selyved közöttük, melyek ide-oda nyúló gyökerekkel kapcsolódnak a talajhoz. A növényeket csak gyökereik rögzítik, a gravitáció nem – megfelelő gondolati erővel azonban a gravitáció tetszőleges irányba megteremthető, így a növények gyökerei nagyon erősek az elszakadás meggátolására. A felszín tele van hegyekkel, kisebb nagyobb barlangokkal és hasadékokkal. Nem sűt Nap az égen, alkonyati sűrűség borít mindent. Az egyetlen élénk szín a vörös, mely a tüzek visszfényének eredménye. A mozgás – különösen az első próbálkozásoknál – nagyon körülményes lesz, hiszen a karakterek a levegőbe érkeznek a kapun való átlépéskor. A sík anyagára és a közlekedésre a következő szabályok vonatkoznak:

- Gránitszerű anyag gondolattal teremthető, formálható vagy pusztítható
- Nincs gravitáció, de erős koncentrációval lehet idézni (akármelyik irányba) – így lehetséges a normál harc is, egyébként csak súlytalanság mellett, amiben a játékosoknak nincs gyakorlata, de a démonoknak van. A gravitáció egy körre egy Pszi-pontért hozható létre, meghozza egy adott középponttal, durván 20 méter sugarú gömbben. A létrehozó helyének nem kell egybeesnie a gravitáció középpontjával. Amennyiben egy adott sugarú gömbben ketten vagy még többen akarunk gravitációt teremteni, a hatások kioltják egymást, és semmilyen erőhatás nem jelentkezik.
- Közlekedés Pszi-lökéssel történhet, vagy koncentrációval a gravitációra (1 Pszi-pont/kör), esetleg tárgyaktól való ellökődéssel. Ez utóbbi is könnyen megoldható, hiszen minden Pszi-pont befektetése nélkül lehet gránitot teremteni, és erről lendületet venni, amennyiben ez kapcsolódik a földhöz. Ha a levegőben teremtdik meg, elég eldobni, és a dobás ereje a másik irányba repíti a dobót. Ez ugyan meglehetősen körülményes közlekedési forma, de meg lehet tanulni.
- Egy személy vagy démon egy kör alatt legfeljebb 1m³ gránitot teremthet, de ezt bármilyen alakban. Ekkor az adott körben irányítatlan sodródáson kívül más tevékenységet nem végezhet.
- A varázskörök azon formái, melyek démonok mozgását bármiféle módon gátolnák, a démoni síkon nem működnek

Mindenképp éreztetni kell a karakterekkel, hogy teljesen idegen a hely, ahol járnak. Nem egyszerűen oly módon, mintha mondjuk az Elátkozott Vidék szívében járnának, hanem teljes valójában, létezésében, működésében idegen. Éreztetni kell velük, hogy itt a gondolatnak sokkal nagyobb hatalma van, különben soha nem tudják meg, hogy rövid koncentrációval anyagot teremthetnek. Ha végképp nem jut eszükbe ilyesmi, segíteni kell: egyikük pl. észreveheti, hogy amint arra gondolt, tűnjön el az útjából egy gránittömb, a kő alakot változtat, odébbcsusszan, esetleg megsemmisül. A gravitáció megteremtése már nehezebb dolog, de elég, ha valaki nagyon erősen arra koncentrált, hogy legyen valamire „lent”. Ekkor egy Pszi-pontjért létrejön a gravitáció arra a körre – a gravitáció mértéke egyébként az yneviével egyezik meg.

Események a síkon

A kalandozók három, illetve négy találkozás részesei lehetnek a síkon. Azért ilyen „eseménytelen” a látogatás, mert Aartharoterion megidézte a hozzá hű közdémonokat, hogy létrehozassa csapatait. Így csak azok a démonok kószálnak szabadon, akik nem válaszoltak a hívásra. Az első esemény egy csapat *Wing* támadása. Ez 5 démont jelent, akik mind „mesterfokon” használják ki a sík adottságait. Köveket teremtenek és

alakítanak át Anyagmágiával, más démonok alakját veszik fel, és megtámadják a kalandozókat. Közlekedni eredeti alakjukban szárnyaikkal tudnak, de a gravitáció hiánya miatt félelmetes sebességre képesek felgyorsulni. Sokszor ekképpen száguldvá teremtenek követ, és bombázzák a partit.

A második – kb. fél órával később – egy különös démoni üldözés. Két *Shereb* (Katona) üldöz egy *Morquor*-t (Tüzköpő). Az üldözők parancsot kaptak uruktól, Aartharoterion-tól, hogy minden tervet (hódítást) akadályozó demont pusztítsanak el. A *Morquor* rühelli a démonurat, mindent megtenne, csak hogy terveit keresztülhúzza. Ha a karakterek segítenek neki a két Katona ellen, némi hízélgéssel meggyőzhető, és a kalandozók oldalára állítható. A harcban természetesen maga a *Morquor* is segítségükre lesz, hiszen az általa idézett tűz hat a démonokra. Sebezhető a lelke szegénynek, ha bárki is megsérti, elátkozza a karaktereket (csak szóban) majd faképnél hagyja őket. Ha segítettek neki, valamiféle hálaérzés eredményeképpen nem fogja megtámadni őket. Egyébként a Tüzköpő jó szövetséges mindaddig, míg Aartharoterion-nak a „levesébe köphet”. Azért is hasznos, mert a kalandozók tőle megtudhatják, mi is állt az eddigi események hátterében. Tud a démonúr tervéről, bár nem minden részletet ismer. Ezt hajlandó megosztani a kalandozókkal is, továbbá segít a kapu becsukásában – hiszen ezzel ugyancsak árthat Aartharoterion-nak, aki meg akarta öletni. Amennyiben a kalandozók nem segítenek a Tüzköpőnek, a két Katona nehéz küzdelemben ugyan, de legyőzi. Ezután a Katonák (Fp-ikből alig 15 maradt) a karakterekre rontanak – így könnyű őket legyőzni, mégis megszállottként vállalják a harcot.

A harmadik találkozást megelőzi az energiaforrás megtelelése. Ha a karakterek maguk mellett tudhatják a Tüzköpőt, ő segít megtalálni a forrást, ismeri a helyét. Többek között ő is tud innen energiát gyűjteni. Amennyiben vezető nélkül kell megtalálniuk a Mana-fókuszot, két órával tovább tart az út, és át kell vészelnüik egy *Molamo* rohamot is. Ez egy viszonylag jól szervezett akció, 11 démon vesz részt benne. A démonok csak addig támadnak, míg esély látszik győzelmükre – mindig kétfővel többen kell lenniük, mint az aktív karaktereknek, ellenkező esetben elmenekülnek. A démonok a rajtaütés alatt szórakoznak a gravitációval, köveket alkotnak és Pszi-lökéssel a kalandozókhöz vágják. Sok egyéb ötletet is ki lehet találni, csak a KM fantáziája szabhat határt a Szolgák működésének.

A Mana-forrás leginkább egy hőmentes látványhoz hasonlítható. Egy kisebb domb teteje úgy fest, mintha hasadozott lenne, több irányban repedések futnak rajta a kiemelkedés alja felé. A repedésekben magmához hasonló, bár kevésbé sűrű sárgás-vörös folyadék áramlik. Ha valaki két méter sugarú körön belül kerül hozzá, körölként 1 Mp-t regenerálódik Mana-szintje – már amennyiben az illető mágiahasználó. Az, aki fel akarja tölteni a rubint, a már leírt módszerek egyikével teheti meg. A rubin feltöltése minden esetben 1 órát vesz igénybe. Ha a szertartás lezajlott, a kalandozók villámsebesen elindulhatnak vissza, a kapu felé. A gond csak az, hogy valószínűleg eddig sem jelölték útjukat, és mivel semmihez sem tudnak igazodni, alighanem kissé eltévednek. Ha a Tüzköpő velük van, nincs probléma, ő érzi a kapu jelenlétét és pontos helyét. Amennyiben semmilyen módon nem jelölték eddigi útjukat – pl. szakaszonként létrehozott különleges kőalakzatokkal – a visszaút meg 1 órát vesz igénybe. Ha így vagy úgy, de tudják a kapu helyét, az út mindössze 15 perc gyors repülés.

Amikor a kalandozók elérik a kaput, új ellenfél néz velük farkasszemet. Maga Aartharoterion, aki félti csodálatos tervét. A démon elkövette azt a hibát, hogy kísérők nélkül teleportált ide, de csak így érkezhetett meg időben. A kalandozók most örülhetnek igazán, ha velük van a *Morquor* – a csatában ugyanis nagyon jó szolgálatot tehet. Aartharoterion támadás előtt kiönti lelkét a kalandozóknak, elmondja tervének összes lépését, a tervezéstől a megvalósításig. Ez nem az állandó klisé, mely szerint a gonosz az utolsó összecsapás előtt elmondja terveit – ez időhúzás. A démonúr megsegítésére ugyanis ide tart négy *Sytix* (Pusztító) és egy *Xing* (Halálhózó). Ezeket nem lenne ajánlatos bevárni, mert abban az esetben a karaktereknek vége. Az öt közdémon 60 kör (tíz perc) múlva érkezik meg – ennyit kell egyedül kitartania Aartharoterion-nak. Ha a karakterek azonnal támadnak, van esélyük a túlélésre. A *Morquor* tűzmágiájával megerősítve, valószínűleg le tudja győzni Aartharoterion-t, aki ha látja, hogy veszítésre áll számára a csata, inkább elteleportál. Fél-t az életét: inkább essen kúba egy gondosan előkészített terv, mint hogy örökre búcsút kelljen mondania a világnak. A démon tehát csak akkor kezd harcolni, ha a karakterek megtámadják. Ha úgy érzed, a kalandozók nem támadnának, de eddig jó teljesítményt nyújtottak, kár lenne tehát a felmentő sereg miatt meghalniuk, továbbá a *Morquor* is az oldalukon áll, intézd úgy, hogy a Tüzköpő ne tudja visszafogni magát, és támadjon rá a démonúra. Így esélyt kapnak, hogy még az öt közdémon érkezése előtt elűzzék Aartharoterion-t. A démonúr tulajdonságai a függelékben szerepelnek.

A kaland befejezése

Miután a kalandozók végeztek a démonnal, nincs más dolguk, mint ki-lépni a kapun, és felszabadítani a rubinból az energiát. Ehhez nem kell más, mint hogy a rubint feltöltő kimondja azt a szót, mely az energiát addig fogva tartotta. Ez lehet egy név, de akár egy egész mondat is. Az energia fényes sugárban csap ki a drágakőből, majd szinte elfolyik a kapu felszínén. Ezután a kapu lassan zsugorodni kezd, végül eltűnik. Nagy lesz a boldogság, teljes happy end. Ha a karakterek nagyon anyagiassak, visszamehetnek a hamis emlékekkel rendelkező Delorhoz, bemutatathatják a mágiától megfosztott medált. Erre Delor – miután ellenőrizte a pálcával – kifizeti a fejenkénti 50 aranyat, és a kalandozóknak adja a nyakéket. Ha a karakterek megígérték, hogy visszajuttatják Elisandnak, tegyenek így – szöszegést ritkán jutalmaznak az istenek és a KM-ek. Akár azt is megtehetik, hogy kitörlik Delor fejéből a hamis emlékeket – bár Doran lelkes ügynököt veszítene így. Jobban teszik, ha a démon által beirtakat nem macerálják, inkább tájékoztatják a Nagytanácsot, hogy van egy magas rangú, nemes kémük Abasziszbán.

A kalandért adható Tapasztalati Pontok (fejenként)

Fogadóban a karakterek jól reagálnak az eseményekre	15
Elfogadják a megbízást, békésen eljutnak Lontrait váráig	5
Bejutás a várba – békésen	45
Bejutás a várba – erőszakkal	15
A medál megszerzése – békésen	65
A medál megszerzése – erőszakkal	35
Jó kapcsolatok a várúrral	20
Souranor-ral jó kapcsolat kialakítása	20
A kapu megnyitása	25
Rúnakardok sikeres elkérése	15
Souranor porának felhasználása	20
4 szolga legyőzése	50
A démoni sík törvényeinek felismerése (törvényenként)	25
A Wirg-ek legyőzése	20
A Katonák legyőzése	150
A Morquor legyőzése	90
A Morquorral semleges kapcsolat kiépítése (kölcsönös békén hagyás, megölni nem kell, de nem fog együttműködni):	120
Jó kapcsolat (szövetség) a Morquorral	150
11 Szolga legyőzése	100
A rubin feltöltése energiával	20
Gyors visszatérés a kapuhoz	10
Eltévedés utáni visszatérés a kapuhoz	40
Aartharoterion legyőzése	180
Kapu bezárása	90
Végén kalandozókhöz és jellemükhöz méltó befejezés	40

A szerepjátékért az eddig kapott pontszámig lehet pontot adni, ez a maximális érték – legalacsonyabb értéke lehet akár nulla is.

Tudnivalók:

- A békés út azt jelenti, hogy egyetlen emberáldozat sincs, a legkomo-lyabb harc sem sebezhet Ép-t. Ha ez a feltétel nem teljesül, az erőszakos megoldásnál szereplő pontszám adandó.
- Az ellenfél legyőzése magába foglalja annak elpusztítását, de elű-zését is.

Függelék – statisztikák, térképek

Lontrait várának lakói

Várkatonák: KÉ: 20 TÉ: 45 VÉ: 90 CÉ: 16 Fp: 25 Ép: 7, sebzés hosszú-karddal k10, hosszú íjjal k6+1 Asztrál ME: 3 Mentál ME: 2

Várkatonák tisztjei: KÉ: 23 TÉ: 50 VÉ: 100 CÉ: 20 Fp: 30 Ép: 8, sebzés: mint a várkatonáknál, Asztrál ME: 22 Mentál ME: 21

Testőrök: KÉ: 30 TÉ: 60 VÉ: 115 CÉ: 20 Fp: 40 Ép: 8, sebzés Hosszú-kard: k10+1, Dobótör: k6+1, Asztrál ME: 23 Mentál ME: 23

Testörkapitány: KÉ: 33 TÉ: 70 VÉ: 135 CÉ: 20 Fp: 55 Ép: 11, sebzés: tör-kard: k6+3, 2x körönként. Dobótör: k6+1, Asztrál ME: 24 Mentál ME: 24

Várkapitány: KÉ: 30 TÉ: 75 VÉ: 125 CÉ: 36 Fp: 53 Ép: 10, sebzés: másfélkezes kard: 2k6+2, dobótör: k6+2, könnyű nyilpuska: k6+1, Asztrál ME: 23 Mentál ME: 25



Raon al Lontrait: KÉ: 28 TÉ: 68 VÉ: 125 CÉ: 12 Fp: 36 Ép: 10, sebzés: törkard: k6+2, 2x körönként. Asztrál ME: 23 Mentál ME: 24 A várúr rendelkezik két rúnakarddal is, melyek 93 Mp-s hosszúkardok. Az egyik a várkapitány, a másik a saját szobájában van. Ezek azok a fegyverek, melyek forgatásában egyikük sem különösebben jártos, inkább csak a család örökség részét képezik. A fegyvereket Raon felajánlhatja a karaktereknek, a démoni síkra való átlépés előtt – természetesen csak akkor, ha megfelelő kapcsolatban vannak.

Souranor: harci értékei jelentéktelenek, de ő az egyetlen Pszi-alkalmazó a várban, meghozza 3. szintű, Mesterfokon. Az általa felhelyezett statikus pajzsok védik az összes testőrt és tisztet a várban – közkatonákra nem futotta az energiájából. Az öreg tudós 19 Pszi-ponttal rendelkezik.

A démonok mind benne vannak a Bestiáriumban, kivéve Aartharoterion-t.

Aartharoterion

Gyenge képességekkel rendelkező démonúr, hatalma össze sem hasonlítható egy hercegével. Harci értékei: KÉ: 45 TÉ: 90 VÉ: 120 CÉ: – Fp: 100 Ép: 40, rendelkezik a már megszokott ellenállásokkal (mágia, mérge) Sebzése 2k6+3 Fp, körönként kétszer támad karjaival. Nem is harci tudása miatt több, mint egy közdémon, hiszen abban legfeljebb közepes lehetne. Viszont rengeteg speciális képessége van, melyek démonirányítással, szolgaság-mágiával fűggenek össze. Ezeket csak démonok ellen alkalmazhatja, így kár lenne kitérni rájuk. A következő képességeket használja a kalandozókat érintően:

Teleport: naponta háromszor minden energia befektetése nélkül teleportálhat, de csak saját síkján.

Síkváltás: Az Elsődleges Anyagi Síkról korlátozás nélkül visszatérhet saját síkjára – ez visszafelé nem működik.

Azok a varázslatok, melyeket alkalmazni képes emberekre is, a következők: Asztrál és Mentál mágia, Elemi mágia, Tér és Időmágia. Erre összesen 90 Mp áll rendelkezésére, továbbá 10.TSz-ű mesterfokú pyarroni Pszi-használónak minősül. Manapontjai körönként térnek vissza, szám szerint 3/kör. Számos egyéb mágikus módszerhez is ért, de ezeket nem fogja alkalmazni, mert hosszabb előkészítést igényelnének, illetve harcra nem alkalmasak (pl. a Szentségtelen kapu energiáit irányító füstkvarc létrehozása.)

Kovi

Az Actores Insancti színésztársulat története

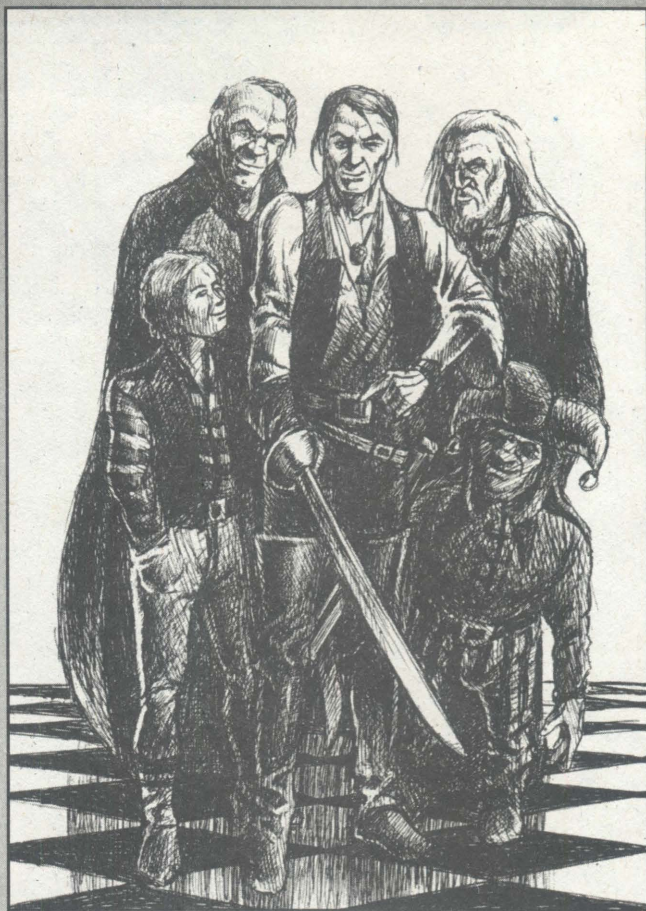
Az idén Baján megrendezett Rúna-táborban ismét sor került a játékosok versenyére a kalandmodul bajnokság mellett. A versenyen lejátszandó történet ezen szám oldalain olvasható, a feltételek rövid ismerettségével együtt. Most – úgy látszik, tavaly a Sivatat Rózsáival hagyományt teremtetünk – következnek a „B” kategóriában alig két pont miatt második helyezést elért csapat, a Vándorszínészek karaktereinek leírása. A következőkben sor kerül majd az első helyezést elért csapat bemutatására is.

Tíz évvel ezelőtt, 3685-ben történt, hogy Thawrick Syssanne, a mindaddig nem sok sikert elért varázsló úgy döntött, más területeken próbálja kamatoztatni veleszületett, de mindeddig kihasználatlan tehetségét. Összegyűjtött vagyonából díszleteket, jelmezeket vásárolt, vett két rikító, figyelem felkeltő mintákkal telirajzolt szekeret, és éppen munka nélkül tengődő csepűragókból, csavargókból színtársulatot szervezett. A legelső időkben a társulatnak öt tagja volt: Thawrick, a varázsló, ő játszotta a Színészkirályt; Alron Serano, Alborne papja, a középkorú férfiszerepekre; Rudegir fir Nudiare, a déli nemes, a bonviván; Dilarinda, a társulat hölgytagja, és végül Berthol Lanvariam, a Clown. Hozzájuk csapódott még egy beteges kolduskölyök, akit Dilarinda vett a gondjaiba. Lássuk most a ma is élő színészek életétörténetét, egyenként.

Thawrick Syssonne, 5.TSz.-ű varázsló



P.sz. 3635-ben született Toronban, egy befolyásos, a kyr vérvonalat kinos precizitással őrző nemescsaládban, harmadszülött gyermekként. Mivel szülei nem akarták felaprózni a vagyont, csak a legidősebb fiú örökölhette, így Thawrickot, amint eléggé felcseperedett, egy hírneves varázslóiskolába adták. Húszas éveinek elején járt, amikor – erejét és képességeit jócskán túlbecsülve – a sötét tudományok felé fordult. Pokolbéli kreatúrákkal keresett kapcsolatot, ördögi szertartásokat végzett, míg végül egy sötét, holdtalan éjszakán démonidézésrel próbálkozott. Másnap reggel a varázslóiskola kollégiumában, a szobájában találtak rá; a testén semmi-féle sérülés nem látszott ugyan, az elméjét ért szörnyű csapás azonban nem maradhatott hatás nélkül – az ifjú varázsló szellemileg egy két-éves gyermek szintjére esett vissza. Mentorai – lassú, fáradtságos munkával – ismét megtanították járni, beszélni, idővel pedig – köszönhetően atyja befolyásának – az iskolát is újrakezdhetette. Negyven éves korára lett felkészült varázsló, bölcs, nagytudású ember, de élete első húsz évéről semmilyen emléke nem maradt. Hordozója lett viszont egy különös átoknak, betegségnek: a démon bélyege megmaradt a lelkén, ezért – kiszámíthatatlan időközönként – pusztító, tomboló örültté válik. A legelső ilyen alkalommal a varázslóiskola kitalizotatai falai közül, inkább kedves tanítványától válva meg, mintsem hogy saját biztonságát veszélyeztesse. Thawrick hosszú időn át csak járta a világot, kereste helyét. Két-három évenként egyszer a démon átka előtér belőle. Egy ilyen alkalommal több ezer fős fogadás közepén tűznyilakkal kezdett lövöldözni – azután menekülnie kellett Toronból. A színtársulat megalapítása után állapota valamelyest javult. Az utóbbi időben egyetlen súlyosabb rohama volt: két évvel ezelőtt egy éjjel, a Nagy Shadoni Színjátszóverseny előtt valaki vagy valami brutálisan meggyilkolta,



széttépte Nudiare-t és Dilarindát. Tettéről a varázsló maga sem tud, de sejti, hogy köze lehetett az esethez, ugyanis reggel, ébredése után iszonyodva vette észre, hogy kezei vértől mocskosak. Mivel az előadás nem maradhatott el, szükségmegoldáshoz folyamodott: felvette a társulathoz a környéken kóborló Melder con Herliont, az üldözött shadoni nemest a bonviván helyére, a női szerepekre pedig az általa Renald Elionnak elnevezett koldusgyereket tanította ki. A színészcsapat azóta ebben a szereposztásban lép fel.

Renald Elion, 5.TSz.-ű tolvaj



3677-ben látta meg a napvilágot, bár sokan azt tartják, hogy amerre ő született, a Déli Városállamokban még a Nap sem süt szívesen. Esős, borongós ősz volt – a szerencsétlen kis embernek későbbi élete is ugyanilyen értelmetlenül rideg lett. Anyja egy bordélyban tett szert némi pénzre, korai haláláig, apja az ismeretlenség homályába burkolózott. A kölyköt az utca tanította az egyetlen mesterségre, amiből úgy-ahogy megélhetett. Egy gyerekekből összeverődött tolvajbanda vette szárnyai alá. Az évek folyamán az eredményesebb munkavégzés és kitartóbb hűség érdekében kábító füvekre szoktatták, mely szenvedélyétől a mai napig sem szabadulhatott. Később ismerte fel, hogy ezzel örökre magukhoz akarják láncolni, és szökni próbált. Pár nap múlva egy vándorszínész-csapat mentette ki szorult helyzetéből – egy sikátorban találtak rá, majdnem megölte már a bódító fű hiánya. A szerencsétlen gyereket a társulat hölgytagja vette magához. A kisfiú életkörülményei így javultak valamelyest, Dilarinda szinte saját gyermekeként nevelte. De ez a boldogság sem volt felhőtlen: Berthel, a csapat clownja sokat kínozta, gyötörte őt. Két évvel ezelőtt nevelőanyját tisztázatlan körülmények közt meggyilkolták. A kis Renaldot nagyon megrázta ez az esemény, több napon át csak üres tekintettel bámult maga elé. Mivel azonban a társulatnak nem volt több nőtagja, Dilarinda helyett ő vette át a női szerepeket; hála lányos arcának, alkatának és tehetségének, nem vallott szégyent.



3670-ben született, Shadon északi tengerpartjának egyik kereskedővárosában, kismemesi családban. Atyja, az idős Herlion gróf hajdanán az északi tartományok koronázatlan bajvivókirálya volt, számos, azóta híressé vált vágás és pengecsel kidolgozója. Az ifjú Meldor a szülői házból pénzt, vagyont nemigen hozhatott, az öröksége kívülálló számára alig jelentett volna valamit, neki azonban felért egy világgal: egy csodálatos, drágakövel ékesített tőr kard, egy nemesi név, néhány különleges mestervágás és tengeri ambíció. A Birodalom egyik legnevesebb vívómesterénél tanult, az idős mentor fiaként szerette őt, Meldor volt legkedvesebb tanítványa. Örömmel fogadta, amikor a tehetséges fiatalember feleségül kérte a lányát. Már az esküvő napját is kitűzték, ám az egyik estén jóvátehetetlen esemény történt. Az öreg mester csúf vitába keveredett jövődő vejével, melynek során – talán szakmai féltékenységből – megsértette az ifjú édesapját. Meldor kénytelen volt párbajra hívni azt az embert, aki vívni, élni tanította – hiszen a sértés nem maradhatott megtorlatlanul. Tudta, hogy nyílt harcban nem sok esélye lenne, egyedül pokoli gyorsaságára és apjától tanult mesterfogásaira hagyatkozhat. Érezte azonban, hogy a vereség így is szinte elkerülhetetlen, csak akkor győzhet, ha első, kétségbeesett támadásával végzetes sebet ejt. Egy éjszakán át tépelődött – előtte egy üvegese pengére kenhető halál: az ő élete, a mester végzete. Végül döntött – és másnap hajnalban a mester meghalt. Meldornak persze megkülönböztetnie kellett, a bosszúszomjas családnál elszántabban űzte a keserűség és a lelkiismeretfurdalás. Félt a haláltól, rettegett a szegénytől, értelmet keresett további életének. Így csatlakozott egy vándorszínész csapathoz, amely éppen színészt keresett az egyik szerepkörre. Azóta velük járja Ynev nemesi udvarait és piactereit.

Alron Serano, 5.TSz-ű Alborne-pap



3659-ben született, a csodálatos ó-Pyarronban. A pompás város akkor még állt, és remek iskolákat biztosított a szépreményű polgárgyermeknek. Művészi tehetsége korán megmutatkozott, ájtatos szülei ezért a Dalnokok Védnökének papneveldejébe adták. A szorgalmas ifjú sorra érte el a növendékként megszerezhető fokozatokat, pappá szentelését azonban megakadályozta a Dúlás, 3676-ban. A Szent Város elesett, a Serano család túlnyomó része odaveszett a sorozatos ostromok alatt. Mivel a kisebb templomokat korán kiürítették, Alron megmenekült, sőt, néhány év múltán a lassan épülő új-Pyarronban Alborne szolgájává avatták. Az iskolát elhagyva ezután északra indult, hogy felkutassa állítólag Erenbe menekült rokonait. Toronig jutott, itt azonban elkövette élete legnagyobb baklövését: gúnyolni merészelt egy boszorkánymestert. A vajákos persze nem tűrhette a sértést, szörnyű bosszút esküdött. Egyszerűen megölet-hette volna az arcátlant, ő azonban azt akarta, hogy a déli ficsúrnak egész életében megbélyegzetten kelljen élnie. Jellemtorzító átkot bocsátott rá, egyetlen éjszakára. Az Alborne-pap azon az éjjelen végigdúlta a nyomorult parasztnak szállásait, elpusztított több csecsemőt, s mindazokat, kik elébe álltak. A párok némelyike remegve bújott össze a sarokban, mások gyermeküket védve hulltak el – a boszorkánymester kacaja pedig töretlenül szállt a csillagok felé... Alron másnap reggel döbönt csak rá, milyen szörnyűséget tett. Megkülönböztetnie kellett, vészszomjas üldözői elől csak a vándorszínészek szekerén elrejtőzve lelt menedéket. Vezeklésképpen a társulattal maradt, de azóta is gyötri a bűntudat, összerendezzen az apró gyermekek látványától, irtózza fogja be fülét, ha csecsemősírást hall.

Berthol Lanvarian, 5.TSz-ű bárd



3668-ban látta meg a napvilágot, egy abasziszi nemesesalád negyedszülött gyermekeként. A sors különös, kegyetlen fintora, hogy a jó képességű, intelligens kisfiú torz törpének született, felesperedve sem érte el a 130 cm-es testmagasságot. Családja, mivel szégyellte a nyomorék koreszt, rejtgette a világ elől, nem csoda hát, ha megszökött a szülői házból. Amíg felnőtt,

rengeteg gonosz tréfában, megaláztatásban volt része, így, mintegy védekezésképpen, Berthol jelleme némileg eltorzult. Sunyi, kétszínű alak lett: szemtől szembe mindenkiel kedves, szinte csepeg a jóindulattól, valójában azonban gyűlöl és a pokolra kíván minden egészséges embert. Paranoiásan retteg másoktól, ruhája alatt láncinget hord, azt hiszi, az emberek a háta mögött kinevetik őt.

Különös, kegyetlen fegyvereket, szörnyű mérgeket rejteget, ezerszer eltervezi, hogy egyszer, ha elegendő bátorságot gyűjt össze, bosszút áll kinzóin, akár az egész világon. Persze erre sosem kerülhet sor – Berthol túlságosan gyáva ehhez.

Jobb híján beállt Thawrick Syssonne társulatába, ő játssza a bohóc szerepét. Megesik, hogy fogadókban dalolni, énekelni is kénytelen az ezerszer elátkozott, gúnyolódó közönségnek. Kiváló színész lenne, de testalkata miatt nem lehet az. Pokolian szenved, amikor látja a csapat dilettáns bonvivánját, mindig az ő szerepéről álmodozik.

A társulatról

Ez a különös csapat Észak államait járja. Mindegyiküknek van valami szörnyű titkolnivalója a többiek előtt, épp ezért nem firtatják egymás múltját. Mindegyiküknek van egy nagy, vasalt utazóládája, ami szent, a személyes dolgok tárolóhelye, senki más nem nyúlhat bele.

Legutóbbi kalandjuk

Toron egy hercegi udvarában egy bizonyos drámát kellett előadni – megbízásból. A provokatív hatású darab – nem véletlenül – a herceggel kapcsolatos egyik ostoba pletykára utalt. A nemesúr felháborodottan félbeszakította az előadást, s a színészeket akarta kitölteni haragját. A társulat menekülni kényszerült, szekerestül átvágták magukat fél Shuluron a kikötőig, s ott felszálltak az első kifutó hajóra. Ez a gálya épp Ifinbe vitte őket – később derült csak ki, hogy életük legveszélyesebb kalandja vár itt rájuk.

A KARAKTEREK STATISZTIKÁI

Thawrick Syssonne

Kaszt: Varázsló
Szint: 5.
Faj: Ember
Jellem: Káosz
Vallás: pyarroni

Psz: Kyr metódus, Mf
Szint: 5.
Psz-pont: 39
Max.Mp:50

Erő: 10
Gyorsaság: 10
Ügyesség: 15
Állóképesség: 13
Egészség: 15
Szépség: 12
Intelligencia: 18
Akaraterő: 17
Asztrál: 15

Képzettségek Fok/%

Fegyverhasználat (hosszú kard, tör) Af
Nyelv, Pyarroni, Toroni, Af,5.
Aszisz, Erv Af,5.
Ósi nyelv, Kyr Mf
Alkimia Af
Herbalizmus Mf
Időjósítás Af
Írás/olvasás Af
Sebgyógyítás Mf
Élettan Af
Legendaismeret Af
Vallásismeret Af
Történelemismeret Af
Rúnamágia Af
Mérgekeverés Af
Színészet Mf
Etikett Af
Demonológia Af
Lovaglás Af

Kezd. Érték: 13/17/17
Támadó Érték: 39/33/49
Védő Érték: 111/97/121
Célzó Érték: –
A harcértékek hosszú kard, tör, 93
Mp-s rúnakard (hosszú)
sorrendben értendők

Életerő pont: 8
Fájdalomtűrő pont: 27

Meldor con Herlion

Kaszt: Bajvívó	Psz: Pyarroni módszer, <i>Af</i>
Szint: 5.	Szint: 5.
Faj: Ember	Psz-pont: 16
Jellem: Élet	
Vallás: Domvik hite	Képzettségek: Fok/%
	Lefegyverzés (törkard) <i>Mf</i>
Erő: 13	Vakharc (törkard) <i>Mf</i>
Gyorsaság: 17	Heraldika <i>Mf</i>
Ügyesség: 16	írás/olvasás <i>Af</i>
Állóképesség: 13	Legendaismeret <i>Af</i>
Egészség: 12	Psz <i>Af</i>
Szépség: 15	Történelemismeret <i>Af</i>
Intelligencia: 15	Vallásismeret <i>Af</i>
Akaraterő: 12	Éneklés/zenélés <i>Af</i>
Asztrál: 12	Etikett <i>Mf</i>
	Lovaglás <i>Af</i>
Kezdeményező Érték: 50	Szexuális kultúra <i>Af</i>
Támadó Érték: 79	Tánc (udvari stílus) <i>Mf</i>
Védő Érték: 164 (háritótörrel)	Színészet <i>Af</i>
Célzó Érték: -	Úszás <i>Af</i>
A fenti értékek abbitacél törkard-ra és háritótörre vonatkoznak	Fegyverismeret <i>Af</i>
	Halálos szúrás <i>Af</i>
	Háritás <i>Af</i>
Életerő pont: 7	Ugrás 40
Fájdalomtűrés pont: 37	Nyelvek, Aszisz, Pyarroni <i>Af</i> , 5., 5.

Renald Elion

Név: Renald Elion	Képzettségek: Fok/%
Kaszt: Tolvaj	Fegyverhasználat, tör <i>Af</i>
Szint: 5.	Fegyverdobás, tör <i>Mf</i>
Faj: Ember	írás/olvasás <i>Af</i>
Jellem: Káosz, Élet	Csomózás <i>Af</i>
Vallás: -	Éneklés/zenélés <i>Af</i>
	Értékbecslés <i>Af</i>
Erő: 10	Hangutánzás <i>Mf</i>
Gyorsaság: 19	Lovaglás <i>Af</i>
Ügyesség: 19	Tánc <i>Af</i>
Állóképesség: 12	Úszás <i>Af</i>
Egészség: 12	Álcázás/álruha <i>Mf</i>
Szépség: 17	Hátbaszúrás <i>Af</i>
Intelligencia: 16	Kocsmái verekedés <i>Af</i>
Akaraterő: 10	Kötélékből szabadulás <i>Af</i>
Asztrál: 10	Zsonglörködés <i>Af</i>
	Ruhatisztítás <i>Af</i>
Kezdeményező Érték: 48/48	Sminkelés <i>Af</i>
Támadó Érték: 64/54	Színészet <i>Af</i>
Védő Érték: 105/105	Nyelvek, Aszisz, közös <i>Af</i> , 4., 5.
Célzó Érték: -	
A harci értékek sorrendje hajított tör/tör.	Mászás 101
	Esés 35
	Ugrás 100
Életerő pont: 6	Lopakodás 72
Fájdalomtűrés pont: 42	Rejtőzködés 70
	Kötéltánc 25
Psz: A varázsló által felhelyezett statikus pajzsok védik elméjét (39)	Zsebmetszés 69
Szint: -	Csapda felfedezés 60
Psz-pont: -	Zárnyítás 40
	Titkosajtó keresés 21

Alron Serano

Kaszt: Alborne-pap	Életerő pont: 8
Szint: 5.	Fájdalomtűrés pont: 39
Faj: Ember	
Jellem: Élet	Psz: Pyarroni módszer, <i>Mf</i>
Vallás: Pyarroni, Alborne hite	Szint: 5.
	Psz-pont: 26
Erő: 13	Képzettségek: Fok/%
Gyorsaság: 12	írás/olvasás <i>Af</i>
Ügyesség: 11	Vallásismeret <i>Mf</i>
Állóképesség: 13	Történelemismeret <i>Mf</i>
Egészség: 12	Lovaglás <i>Af</i>
Szépség: 16	Úszás <i>Mf</i>
Intelligencia: 15	Szexuális kultúra <i>Af</i>
Akaraterő: 15	Éneklés/zenélés <i>Mf</i>
Asztrál: 18	Psz <i>Mf</i>
Kezdeményező Érték: 24/18	Nyelv, Erv, Aszisz, Közös <i>Af</i> , 5., 5., 4.
Támadó Érték: 58/-	
Védő Érték: 114/90	Kocsihajtás <i>Af</i>
Célzó Érték: -/16	Színészet <i>Af</i>
A fenti értékek törkard/pánsipba rejtett fűvócső sorrendben értendők.	Törkard használat <i>Mf</i>
	Fűvócső használat <i>Af</i>

Berthol Lanvarian

Név: Berthol Lanvarian	Képzettségek: Fok/%
Kaszt: Bárd	Fegyverhasználat (csatacsillag, bértépő, fűvócső, garott) <i>Af</i>
Szint: 5.	Fegyverdobás (tör) <i>Mf</i>
Faj: Ember	Psz <i>Mf</i>
Jellem: Rend, Halál	írás/olvasás <i>Af</i>
Vallás: -	Legendaismeret <i>Mf</i>
	Etikett <i>Mf</i>
Erő: 7	Lovaglás <i>Af</i>
Gyorsaság: 8	Szexuális kultúra <i>Af</i>
Ügyesség: 14	Éneklés/zenélés <i>Mf</i>
Állóképesség: 13	Hangutánzás <i>Af</i>
Egészség: 15	Hamiskártyázás <i>Mf</i>
Szépség: 8	Értékbecslés <i>Af</i>
Intelligencia: 18	Zsonglörködés <i>Af</i>
Akaraterő: 18	Kocsmái verekedés <i>Mf</i>
Asztrál: 17	Ökölharc <i>Af</i>
Kezdeményező Érték: 36/33/31/25/33	Csomózás <i>Af</i>
Támadó Érték: 46/41/-/43/44	Hátbaszúrás <i>Af</i>
Védő Érték: 112/100/-/100/100/	Kötélékből szabadulás <i>Af</i>
Célzó Érték: -/30/-/	Nyelv, Toroni, Erv, Dzsad, Dwoon, Ilanori <i>Af</i> , 5, 5, 3, 2, 2,
A fenti értékek csatacsillag, bértépő, fűvócső, garott, dobótör sorrendben értendők.	Mászás 80
	Esés 14
	Ugrás 95
Életerő pont: 10	Lopózás 70
Fájdalomtűrés pont: 52	Rejtőzés 75
	Kötéltánc 9
	Zsebmetszés 9
Psz: Pyarroni módszer, <i>Mf</i>	Csapda felfedezés 19
Szint: 5.	Titkosajtó keresés 14
Psz-pont: 25	Méregkeverés <i>Af</i>
	Kocsihajtás <i>Af</i>
	Színészet <i>Mf</i>
	Álcázás/álruha <i>Mf</i>

Pyarron

pusztulásának balladá

Az idei M.A.G.U.S. verseny egyik legnehezebb feladata egy saját ballada megírása volt, Pyarron pusztulásáról. Ennek bejelentését majd' kétszázötven torokból felharsanó, fűdalmos hördülés követte – a művek mégis elkészültek, s a feladat kiigazító is épen, egészségesen hagyta el a tábort. Az általunk legjobbnak ítélt művek szerepelnek az alábbiakban, melyek megalkotására a szerzőknek csupán 4-5 óra állt rendelkezésére. Az elkészült balladákat két nagy csoportra osztottuk, a komoly és humoros megközelítést tükrözőkre. Mindkét kategóriából több verset is közlésre érdemesnek ítéltünk, mindenki válogasson köztük ízlése szerint.

Nyúlón Túlia Társasága: Egy szomorú bárd dala Ó-Pyarron romjai felett

Halott város, isteni préda
Hamu, üszök, rom csupán.
Káosz és pusztulás,
Sírok, szerettem.

Hit bástyája, tanúja
Évezredeknek pusztulásod pillanat,
Születésed homályba vész,
Sírok, szerettem.

Tündöklésed mocskok,
Romjaid hamu takarja be,
Szépséged csak emlék...
Sírok, szerettem.

Nomádok nyíla suhogott,
Tiszta húsba hatolt.
Szabályk könnyet ontottak,
Sírok, szerettem.

A sötétség hona, hazája
A gonoszsnak, az idő közel.
Emészd el önmagad!
Sírok, szerettem.

Műved nem teljes,
Ó-Pyarron tovább él,
Emlékekből újjáépül
Dicsősége romjain.

Wándorszínészek: Ballada Pyarron pusztulásáról

Elpusztult Pyarron,
És milliók vele.
Lehullt az égi templom,
S a Kosfejű neve,
Sok féreg bár takarja,
Gúnynal szívünkbe égett.
Ranagol így akarta.

Elpusztult Pyarron,
De virágzik Ynev.
Elhullottak a hősök,

Bosszút vett értük egy.
Elveszett a Város,
De megtört Krán hatalma.
A világért a hazám,
Mert Krad így akarta.

Elpusztult Pyarron,
Mondják, szép volt hajdanán.
Elhullt a kráni had,
És még százezrek azután.
A Fekete Határt holttestek,
Két népé, takarták.
Mert ezt a háborút
A halandók akarták.

Világok vándorai: Pyarron pusztulása.

Óh jaj, elborít a sötétség már,
Szép Pyarron romokban áll.
Egerek hangzik özvegyek siráma,
Az igaz fénynek szomorú bukása.

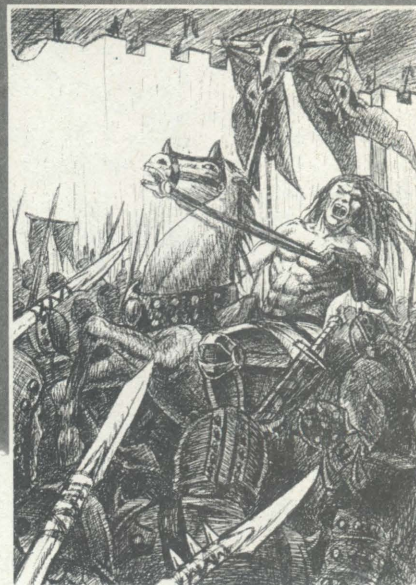
Hol vannak a büszke tornyok?
A gonosz mindent lerontott.
Merre járnak a bátor férfiak?
Már ők is mind halottak.

Hagytuk magunkat becsapni,
Győzelem-ittasan nomád után rohanni.
Hibáztunk, soha még ekkorát -
Igen, ezért halt meg sok jóbarát.

Láttam Pyarron lángjait lobogni,
Hallottam harcosokat megtörve zokogni.
Láttam részegen gajdoló orkokat,
Amint a Szent Város utcáin tipornak.

Ott voltam, mikor az Égi templom lezuhant,
Mikor meghaltak a hősök, s a legnagyobb:
Elorand.
Hittem, már nincsenek igaz istenek,
S lelkemet Ranagol fattyai kapják meg.

De miért sújtott le ránk az orkok hordája,
Miért tapossa földünket vandálok csizmája?
Mit tett a játszó gyermek,
Ártatlan volt, őt miért ölték meg?



Mit tett a büszke harcos – hódítók rabszolgája most...

Istenek vétkeinkért büntettek meg,
Lelkünk a kárhozaté lett
Bár emlékünknél elmossa az enyészet,
Pyarron egy nap tán új hajnalra ébred...

V.A.D.M.A.G.U.S.O.K.: Elveszett krónika

Éneket mondok az Ég Templomáról,
Ég Templomáról, Anselmo atyáról,
Ki rontó hatalmakkal a harcot felvette,
S hősi, nagy csatában életét vesztette.

Ott állt hajnalban, templom kapujában,
Óregen, fáradtan és mégis bátran.
Szomorú arccal városát nézte,
Nagy ősök munkája hogyan hullott vészbe.

„Árnyék borul hegyre, völgyre,
Ami szép volt, összetörve,
Szárnyat bontott a Halál,
Pyarron romokban áll.
Csizmas talpak dühörögnek,
Érces hangok felhörögnek,
Tör, zúz, rombol véres horda,
Hős lovagok felkoncolva.
A templomok meggyálázva,
Szent ereklyék szertehányva.
A város felett füstfelhő száll,
De még van remény: én és a Vár.”

Majd fáradtan nézett égre,
Nézett az istenek szemébe.
„Ha meghalunk is, tovább éljen
Nagy tudásunk égi fénye.”
Varázst mondott, mormolt imát,
Szólt ő védő litániát.
Rúnát rajzolt köre-fára,
Készült harcra és halálra.

Villám lobban, kapu nyílik,
Kráni varázs szele érzik.
Ős félelem ül a váron,
Jön a sötét Tizenhárom.
A Kosfejű saját vére

és tizenkét féltestvére
Lép be rajta – Oh, istenek!
Halálarcú démonsereg!

Varázst szönek, átkot mondnak,
Aquir szóval rontást hoznak.
A Próféta tiszta hangja
Belezeng a zűrzavarba,
Ellenvarázst mond, de fárad,
Velük szemben meg nem állhat.

Selmo atya tiszta lelke
Száll az Istenek Völgyébe,
S az Égi Templom urát mentve
A várba zuhant s betemette.
Így lőn vége Pyarron városának,
Fényes tündöklésének és zord bukásának.

Ilanori kóborlók: Legenda

Sötét, véres felhők
Egyre közelednek,
Pyarron városa,
Gyűlnek most feletted.

Felém hömpölyögnek,
S tudom, már itt a vég,
Alborne, istenem,
Lelkem mindjárt tiéd.

Amott orkok jönnek,
Szöknöm lehetetlen,
Vezesd kezeim,
Hogy ezt befejezzem.

Hogy tudja mindenki,
Miként ért a végzet,
Hulltam el, miként hullt
Száz ezer testvérem.

Godoni mágusok
Ezer s ezer éve
Húzták fel falaid,
Ember menedéke.

Mily keserv ez nekem,
Látni pusztulásod,
Krán, te alattomos,
Üljön rajtad átok!

Dél vad nomádjai,
Mikor nekünk estek,
A sötét hatalom,
Nem maradhat vesztég.

Látva gyengeségünk
- Miért hagyta, oh, Arell!
Goblin, ork és aquir
Támadt ránk száz ezer.

Enysmon elesvén
Védelmünk odalett,
A sok pokolfajzat
Mind ide sereglett.

Chei király hadai
Talán még nem tudják,
Hogy délen harcolván
Odalett az ország.

Seregeink messze,
A remény halványul,
Hogy bárki segítsen;
A város elárul...

Védői elszántak,
Érte halni készek,
De a túlérő nagy:
Jön hada a vésznek.

Réggelre ébredvén
Látja ám a város:
Pyarron immár a
Nagy Kránnal határos.

Hegyek, erdők, tavak,
S köröttük mi volt szép,
Mindent elemésztt
Ez a gonosz rémkép!

Orkok hada körben,
S Ranagol fattyai.
Alborne segits, kérlek!
Nem tudunk kitartani.

Eljött, mire vártam,
Eljött a dicső vég.
Hónapokig bírtam,
De egy nyíl utólért.

Éreztem a mérget
Szétterülni bennem,
Miként egy liszteszsák,
Omlott össze testem.

Ne még, ó jaj, Darton!
Ne ily rútul menjek!
Érzem azonban, hogy...
Újra mozog kezem!

Köszönöm istenek!
Irok hát, míg bírom.
És míg áll templomunk,
Oh, NE...

Észak kalapácsai: Dequator Marsens: Pyarron égése

Szépség
Hol vagy te lant, ki elzenghetnéd
dicsőséget, hol vagy hang, hol
mondd, te sóhaj?
Szépség, ki te úgy megváltoztál s
vérszennyes könnyekkel siratod gyönyörű
fiadat.
Elvesztél, hogy főnixként születhess
újra, lángok marják karcú fehér testedet.
Szépség, mely már maga a tűz, mi új,
szép sebeket hagy maga után.
Gyönyörű volt a láng is, de gyönyörű
sikoltó, kéjes agóniája.
Sosem volt, sosem lesz szerelem.
Holt tetemen egyre csak lép át bátor
gyilkosának száznyi alkonya.
Vessző, kit majd táplálsz, egykor
volt élet.
Növekedj csak, sosem ásozt sírhalmok
tört dombján.
Új élet, mit a halál teremtet, s hol van
már akkor a félelem.
Gyönyörű vagy, te ki rang nélkül
válogatsz s kit megkísértesz,
mégis futni hagysz, magában hordozza

majd könnyű táncodat.
Szellő, ki egykor volt városok lelkét
sodród pernyéket fűvő leheletében.
Ezredéves tudás homlokán futó mély
ránc, míg alatt véres kalászként hullt
el, kikért küzdöttél.
Mondd, mit érzel?
Ugye tudtad, semmit nem tehetsz?
Míg vártál fennkölt templomod tört
oszlópi közt, hogy magad légy
a vég hírnöke.
Kín, kudarc, kéj és győzelem.
Álmok, mik most semmivé enyésznek
abban, ki elérte célját.
Mindent elvettél, mindent megbocsátottál.
Mondd, te elveszett lélek, mondd te
holt tetem, szép volt?
Mondd győző, ki dülzs és fosztogatsz;
Mi vőlt, mi megérte?

Rowoni Dartoniták: Pyarron pusztulása

Lásd, halandó, minden múlandó ezen a vilá-
gon,
A szikrázó nyár, a virágzó természet,
Mert elég, ha zord fagy söpör át a tájon,
S mindent magával ragad az enyészet...

Hány birodalom hódolt Kyel hatalmának?
S tűnt el nyomtalanul az idő viharában?
De egy város, kinek csodájára jártak,
Évezredekig állt büszkén egymagában!

Óh, Pyarron! Láttad a világ csodálatát,
Kecsesívű tornyaid az égbe nyúltak,
S fellegtemplomod csillámfalain át
A földre holdezüst-darabok hulltak.

De jaj! A gonoszság megirigyelte
Mindazt a jót, mit a büszke város kapott,
S ármányt, szenvedést, halált követelve
A tündöklés helyett pusztulást hozott.

Hatalmas seregeket felállítva
Közeledett az öldöklő, dúló had,
Egyetlen célját véres zászlókra írva:
„Eltörölni mindazt, mi nemes és szabad!”

Hiába volt a sok neves hős halála,
A kráni hordák ellen mit sem tehettek.
Vérszomjas orkok jöttek milliószámra,
S hamu és füst lepette be földet és eget.

Óh jaj, Pyarron, hanyatlásod gyors volt,
Mint ahogy csodás volt létezésed,
Hát az istenek akarták, vagy a sötét pokol,
Hogy egy értelmetlen háború okozza veszte-
det!?

Lásd, halandó, minden múlandó ezen a vilá-
gon,
A szikrázó nyár, a virágzó természet,
Mert elég, ha zord fagy söpör át a tájon,
S mindent magával ragad az enyészet...

*Hieron Ulpius: A Belső Kör című versesköté-
téből ajánlja a gyűjtő*

- Mavius Acraba Aposes

Ajánlom neked e kín szülte rímremet
Poéták végzete, Ihlet megtiprója, te!

Olvass és szörnyedj el!
Szenvedj, miként én tettem
E nehéz szülés előtt, közben, után,
S boruljon agyadra jótékonyan a balladai ho-
mály!

Hieron Ulpius: ... a Homályból...

Gyöngyszín tornyok között – megannyi vert
csipke
Cicomás gőg sikolt az Égi Templomra fel.
Vészkiáltás harsan a déli mezőkön,
Vérátok csendesül az ősi erőkön.

Nagy ellen készül álságos titokban,
Bajtársi fejek hullnak el a porban.
Balgák! Süket fülek az égető veszélyre.
Húzott szemek merednek a vörhenyes égre.

Szokatlan csel egy barbár hatalomtól:
Fenyegető vész messze a falaktól.
Írdatlan a sereg, szemeikben egység.
Túlhan a hágóktól fegyveres segítség!

Könnyű győzelem az ellennel szemben -
Fájó vereség egy eszmetengerben.
Pusztító hadak gyorsan futó tüze
Messzi városunk égő hamu üszke.

Összekapnak ellenik gyilkos acsarkan,
S elhullik vezérük a szennyes avarban.
Sivatag fiai érkezvén jó széllel
Írtanak orkokat handzsáruk élével.

Elhullik világunk legerősb bástyája,
Holnap indulunk megtorlására.
Nem ingott meg hitem,
Indulok csatába
E szent falak
meghódítására...

Lábjegyzet: Az örült szerző műveit ajánlja hű
tanítványa, aki szintén részt vett a Nagy Dú-
lásban, s látta mestere „elborulását“, halálát
Sempyer falainál...

Kívülállók Társasága: Krán dicsősége

Századok tudása gyűlik most egybe
Pusztító erőinket szedjük hát össze.
Fondorlatos tervünket Ranagol segíti,
Fekete zászlóinkat a félelem kíséri.

Puszták lakói, hű szövetségeseink,
Induljatok, hajtsátok végre terveink.
Törjétek magatok Pyarron irányába
Ne hallgassatok semmilyen sirámra.

Enysmon városa könyörögj, alázkodj!
Kores isteneidhez hiába fohászkodsz!
Elbuktok férgek, rohamunk eltipor,
Gyenge falaitok ledöntjük bármikor.

Kutyák marcangolják a hullák beleit,
Nyakláncra fűzzük Selmo szemeit.
Rohannak a tetvek, menekülnek előlünk,
Hogy a dögevők lakmározniának belőlük.

Gyülekeztek ti is, pyarroni mocskok?
Talán nem tudjátok, hogy jönnek az orkok?
Összefog a világ, mindenki ellenünk –
Bármí történetük is, mi nem menekülünk.

Orwella korcsai érkeznek ezrével,
Kardjaik megfestik az ellenfél vérével.
Holttestek mindenütt, a határ már elbukott,
Senki sem állíthat meg egy Ranagol-papot.

Első csapásunk nehezen viselik,
Pyarron szolgálait rabláncra verik.
Csak a Fellegvár tart még, Krad fattyai,
Dögöljete meg, szabadság atyjai!
Vezérünk Shackallor és dicső testvérei
Másvilágra küldték a prófétát és híveit.
Az Égi templom landolt Pyarron városán,
Vajon mit érzett az őr a bástya fokán?

Futnak már szerteszét a Rend ebei,
Noha néhányuknak lógnak már belei.
Felnőttek és gyerekek fekszenek egyaránt,

Harcosnak jók lesznek még zombik gyanánt.

Káosz dúl Délen, a földeken és réteken,
Meg kell mondanom, hogy piszkosul élvezem.
Shadonból érkeznek Domvik mocscai,
Aratnak közöttünk a sivatag vadjai.

Győzelmünk elsőprő, Pyarronnak vége
Utcákra száradt a halottak vére.
Fekete eső hull, elhalt már a láрма,
Dicsőségünk újfent vérből szökkent szárba.

Izzadó Démonok: Piarron bukása (Részlet egy ork népballadából)

Még gyermek vótam mikő, az egész kezdődöt
Ezza zegész nagy birodalom összeomlott.
A dicső seregeink elindútak oda
Nyomukb a ledőt a sokk diszes...vár
Csőr tettek orklyaink a fekete se reggel,
Fekete köppenyebe és gúvadom szemekkel.
Hullottak a népek, amerre mi halattunk,
És pyarron városa így nagyon megpusztút.
Fosztogattunk, mulattunk, megvótunk mi szé-
pen,
Gazdagon és bódogul vonúttunk innen el.
Asztán utunkat álták a sok dzsad táposok,
Aki kb naponta kettőt eltáposok.
Nem tuttak ők győzni, csak számbelli fölénnyel,
Sokaságuk miatt a csatát így nyesték el.
Hullottak a népek, amerre ezek halattak,
Seregeink széthullának, de célunk meglett.

*A fenti átiratok a földi időszámítás szerinti
1995. esztendő augusztus havában
készültek. Hangvételük igazolja a tételt,
miszerint a harcokat - minden harcot -
idővel békévé oldja az emlékezés. Ő-
Pyarron elbukott - sokáig álljon Új-
Pyarron, és éljenek a bátor dalnokok!*

KARÁCSONYI AJÁNDÉKVÁSÁR A VALHALLÁNÁL!

**November 20.-a és December 20.-a között
SZENZÁCIÓS KARÁCSONYI KÖNYVVÁSÁRT RENDEZÜNK –
CSAK A VALHALLA PÁHOLY KÖNYVESBOLTOKBAN!**

Karácsonyi ajándékozashoz kívánunk segítséget nyújtani a négy hétig
tartó, év végi akciókkal:

**20-30-50%-os árengedményt adunk
egyes könyveinkből!**

Egyedülálló lehetőség, hogy megszerezd a hiányzó köteteidet!

SEHOL MÁSUTT, SOHA MÁSKOR!

**KARÁCSONYI AJÁNDÉK A SCI-FI és FANTASY
RAJONGÓINAK!**



Hogyan működik egy kalandozócsapat?



Milyen egyszerű is volt valaha réges-régen, kezdő szerepjátékos körünkben! A KM azzal kezdte a történetet: „Ugyanabban a fogadóban szálltok meg...” Ma, ha így akarna megismertetni bennünket bármely KM a többi karakterrel, csúnya meglepetés érné. Egy-két különlegesen barátkozó kedvű karakter kivételével moduljának szereplői valószínűleg még felületes ismeretséget sem kötnének.

Tételezzük fel, hogy az ismerkedés sikerült. Adott a kaland, játékhoz fognak a játékosok, azaz élni kezdenek a karakterek, és meg kell oldaniuk egy vagy több kisebb-nagyobb problémát. A modultól és a karakterektől függ: mekkora annak a valószínűsége, hogy a játékosok/karakterek nem mindig értenek egyet abban, hogyan is cselekedjenek. Hogyan célszerű ezeket a vitákat megoldani?

A válasz nehezebb, mint gondolnánk (különösen ha valaki életjátékot játszik).

Alapvetően ugyanis két okból játszanak az emberek szerepjátékokat, és e két nézetet nagyon nehezen lehet összeegyeztetni.

Vannak játékosok, akik – általában gondosan kimunkált jellemű – karaktereiket a végletekig kijátsszák, és nem törődnek azzal, hogy a kérdéses kaland többi szereplőjét hogyan érinti játékuk. Mások viszont kizárólag a kalandra koncentrálnak, a rejtvényre, amit meg kell oldani. Számukra karaktereik csak eszközök, akik nélkül a talány megoldásában nem vehetnek részt. (Van persze egy harmadik csoport is, akik a kincserért és a tp-ért játszanak, nekik nem érdemes elolvasniuk cikkünket.) Milyen lépéseket tegyen egy játékos, hogy elkerülje vagy megoldja a konfliktusokat? Mivel a kalandmester alakítja a kalandot, ő olyan tényeket tud a karakterekről, amelyek a többi játékos előtt nem ismeretek. Bármely játékosnál jobban ismerheti a viták valódi vagy mögöttes tartalmát és indítékait. Milyen lépéseket tegyen a KM, hogy megoldja a csapaton belüli konfliktusokat?

Ha a karakterek tulajdonságait tökéletesen kijátsszuk, létrejöhetnek olyan csoportok, akik hajlandóak együttműködni, és olyanok, amelyek erre nem képesek. Én magam jobban szeretek olyan kalandozóársaságban játszani, ahol a karakterek együttműködnek, segítik egymást. Nem állítom persze, hogy nem élvezetes, ha a karakterek egyéniségek, akiknél időbe telik, amíg megkedvelik egymást, hiszen az apróbb konfliktusok nagyon szórakoztatóak lehetnek. (Persze csak akkor, ha ezek a konfliktusok nem vetnek árnyékot a játékosok hangulatára.) De a csapaton belüli „klikkesedést”, a JK-JK elleni harcot, ha lehet, elkerülném. Én azért játszom, hogy jól szórakozzunk, jól érezzük magunkat, nem azért, hogy végigbosszankodjak egy-egy játékot.

De mi a teendő, ha valaki olyan játékosal játszik együtt, aki csak a szerepjátékos élményért játszik, azért, hogy egy másik ember bőrébe bújva gondolkodhasson és érezhessen? Az ilyen ember számára a kaland csak másodlagos, neki a karakter véleménye és a többi karakter cselekedeteire való reakciója a fontos. Mit tegyünk, ha elrontja a feladatot? És mit tegyünk, ha ráadásként még gyilkos örült is?

És mi a teendő fordított esetben, ha valaki nem tudja kijátszani a karakterét, játékanak értelmét, mert a másik játékos ettől halálosan megsértődne?

Egyáltalán, meg kell-e oldani az ilyen konfliktusokat? Vagy hiába barátok a játékosok, ne játszanak együtt, ha ilyen problémák merülhetnek fel?

Persze, a játékosok/karakterek közötti konfliktusok kikerülhetők úgy is, hogy megfelelő csapatot állítunk össze: azaz mindenki ugyanazt a megbízót, célt, szervezetet képviseli. Ekkor már csak azon kell aggódni, ha a jellembeli különbségek kijátszása okozza a konfliktusokat... hiszen az egyenrangú, egy célért küzdő karakterek között is lehetnek viták. Hogy csak egyet említsünk az egyszerűbb konfliktusok közül: hogyan osszák el a karakterek a zsákmányt?

Az, hogy meg akarjuk-e oldani az ilyen összeütközéseket vagy sem, függ attól is, hogy mit tartunk a játék céljának. Ha szerinted a cél az, hogy összeüljön egy csoport, és közösen elmenjenek kalandozni, akkor nagyon fontos, hogy az a csoport minél nagyobb egyetértésben tudjon közösen dolgozni.

Ha viszont valaki szerint a játék célja egy csoport létrejötte, akik egymással kapcsolatba kerülnek, beszélgetnek, szeretet-gyűlölet alakul ki közöttük, és talán egy kalandot is megoldanak közösen, akkor a JK-JK konfliktus nem megoldandó probléma, hanem akár élvezetes esemény is lehet.

De nagyon nehéz hosszan élvezetes kalandokat játszani, ha a csapat egy részét az szórakoztatja, amikor mindenki együtt próbálja megoldani a problémákat, senki nem titkol el egyetlen olyan tényt sem a másik elől, ami a megoldáshoz vezethet, azaz csoportjátékot játszanak, és mindenki a tőle telhető legjobban közreműködik a modul megoldásában, mások viszont azt élvezik, hogy karakterük önálló egyéniség, saját érdekekkel és célokkal, és ezek a célok és érdekek a parti érdekeitől akár különbözhetnek is. Ilyenkor bőven akadhatnak gondok, amelyeket meg kell oldani.

Hol az a hatar, amikor az individuális karakterek olyannyira a játék rováására mennek, hogy tönkreteszhetik azt? És hogyan lehet, meg lehet-e oldani ezeket a problémákat? Egyáltalán, előre láthatók-e ezek a problémák? Felelőssé tehető-e a KM a játék kudarcáért?

Sajnos, attól tartok, nincsenek általános szabályok, amelyekkel egy csapásra megoldhatók a nehézségek. Természetesen létezik egy nagyon egyszerű és rövid válasz: keresd a középutat! Akinek azonban volt már gondolja a többi játékoskal vagy a KM-rel a fentiek miatt, az tudja, hogy a vitákat nem lehet ilyen egyszerűen elrendezni.

Persze törekedjünk arra, hogy a kérdés ne „vagy-vagy” választási lehetőségként merüljön föl. Igen, játszák ki a játékosok a karaktereiket, de legyenek tisztában azzal, hogy egy csoport tagjai, ne felejtsek el, hogy egy adott világban játszanak, egy adott kalandot. Egy olyan játékos, akinek nincs figyelemmel a karaktere jellemére, vagy akár ki sem dolgozza azt, hamarosan untatni fogja a többieket, de ugyanilyen bosszantó lehet az a játékos is, aki nem törődik a többiekkel és a kalanddal, csak karaktere rögzisméjével.

Igen, egyik véglet sem a megfelelő megoldás. Felvetődik azonban számos kérdés: mikor kössenek kompromisszumot a játékosok a karakterükkel? Mekkora a felelőssége a KM-nek a segítségével létrehozott csapat békés együttműködéséért?

Azzal, azt hiszem, mindenki egyetért, hogy a KM feladata biztosítani a játék kezdetén: nem merülhessenek fel teljességgel megoldhatatlan konfliktusok a karakterek között, akiknek elvileg együtt kellene kalandozniuk. Köz hely, hogy ne engedjünk egy rend/élet jellemű lovagot egy káosz/halál jellemű gorkvi fejeddalsszal együtt játszani, ha csak nincsen valamilyen nagyon-nagyon alapos indokunk rá. Ellenkező esetben bizton számíthatunk rá, hogy hamarosan kellemetlen eseményekre kerül sor a csapaton belül. Elettjátékban a hosszú és kellemes játékokra semmiképpen nem garancia a fenti párosítás. Az élet – és a játékosok külükete – azonban a legnitakább esetben állítja ilyen könnyű döntés elé a KM-et. Hogyan oldja meg, megoldhatja-e egyáltalán a KM a feszültséget a kaotikus, felelőtlen Arel pap és az embervadász között, aki minden helyzetben a maximális védelmet akarja nyújtani a népnek, amelynek a védelmére rendeltetett? A kalandot mindketten meg akarják oldani, de olyannyira ellentétes módon, hogy a játék hosszadalmas vitákba fullad(hat).

Mi a könnyű tanács? Válgjon ketté a csapat, és a KM meséljen külön (túl időigényes) vagy valamelyik játékos álljon be új karakterrel? Ez utóbbi böles tanács lehet – amíg nem a saját karakterünkről van szó. Hisz miért én állnék ki?

Némi konfliktus persze valóban élvezetesebbé teszi a játékot, hiszen a karaktereknek mérlegelniük kell, a személyes célokat szembe kell állítaniuk a csoportcélokkal, azaz kénytelenek gondolkodni is a karaktereik fejével. Egy-egy kisebb konfliktus gyakran gazdagabbá teszi a karakter személyiségét.

Készséggel elismerem persze, hogy léteznek más vélemények is. Vannak, akik szerint a szerepjáték lényege már a nevében is benne foglaltatik, t.i. hogy szerepet kell játszani, és az egyetlen elfogadható mód a karakter számára, ahogyan egy adott helyzetre reagál – legyen az csoporton belüli vita vagy ellentét – az, ha a jelleme, személyisége és az adott helyzetről alkotott véleménye szerint cselekszik. Éppen ezért, ha bármilyen ellentét merül fel egy csapaton belül, azt aszerint kell megoldani, ahogyan az adott karakter személyiségével bíró ember az adott

helyzetben megoldaná. És ha a karakterek nem tudják békésen megoldani a helyzetet, el kell fogadni ezt a döntést, illetve ennek a következményeit, még akkor is, ha az a csapat felbomlásához vezet. Bár minden tiszteletem azoké, akik a fenti nézeteket vallják, hiszen ízig-vérig szerepjátékosok, mégis belátható: így huzamosabb ideig nem lehet játszani!

Elméletileg, ha felmerül egy probléma, amit a karakter meg kíván oldani, akkor a karakternek kell találnia (és az életben talál is) valamiféle kompromisszumot, ami lehetővé teszi számára, hogy rendezze a csapaton belüli konfliktusokat. Az megint más kérdés, hogy mi történjen akkor, ha a karakter – személyiségéből fakadóan – soha nem is kívánja a megoldást vagy a békés megoldást. Erre már magam is azt mondom, hogy ilyen karakterrel ne játszunk, illetve ne hagyjunk másokat játszani.

Súlyos tévedés egyébként azt hinni, hogy antiszociális karakterekkel nem lehet játszani, vagy nem lehet csapatjátékot játszani. Lehet – ha az adott kalandban való részvétele megfelelően indokolt. Ilyenkor azonban nehezebb a helyzete a KM-nek és a többi játékosnak is. És igenis, valamilyen megoldást magának a játékosnak is kell találnia, hogy ne haragudjon meg rá a többi játékos akkor sem, ha már nem az első kalandot rontja el, vagy nem először követ el valami álnokságot másnak a karaktere ellen. Az emberek sértődösek, ezért valamiféleképpen közvetíteni kell feléjük, hogy nem őket akarjuk bántani. Be kell vallanom, velem szemben már egy kedves-cinkos mosoly is működik.

Nagyon kell vigyázni arra, hogy a konfliktusokat a játék keretein belül tartsuk. Ha a játékosok élvezik a JK-JK konfliktusokat, vagy egyáltalán, ha azok bármilyen okból kialakulnak, mindenkinek egyforma a felelőssége abban, hogy a vitát ne vigyék személyes síkra, csak a karakterek vesszenek össze, a játékosok ne! Ebből a szempontból a rutin antiszociális karakterek előnyben vannak, ők ugyanis – remélhetőleg – már megtanulták kezelni a problémát, megvan erre a megfelelő technikájuk. Aki azonban először szembesül azzal a kellemetlen ténnyel, hogy egy másik karakter ártalmára van az övének, az kénytelen gyorsan megtanulni, hogyan reagáljon erre sértődés, sértegetés és veszekedés nélkül.

Bármilyen típusú játékosok játszanak is, a csapaton belüli konfliktus akkor válik igazán nagy gondná – olyan gondná, amin játékon belüli módszerek nem segítenek –, ha az érthető pillanatnyi rosszkedven túl elrontja bármely résztvevő örömet a játékban és a kalandban. Ha ez megtörténik, sajnos külső, való világbeli megoldásra van szükség, és ez a megoldás akár azt is jelentheti, hogy valaki kiáll a játékból. A magam részéről ebben az egyetlen esetben tudom elfogadni az ilyen drasztikus megoldást, máskülönben nem. Ha csak nem egyértelműen összeférhetetlen játékosról vagy karakterről van szó, igazságtalan lenne, ha egy játékos járna rosszul azért, mert a társaság nem tesz meg mindent a probléma megoldása érdekében – kivéve, ha, mint mondtam, az ilyen karakter/jatékos elveszi a többiek kedvét a játéktól.

A KM-rel szemben még nagyobb a játékosok felelőssége, mint egy más iránt, hiszen a KM-nek nem csak az estjét, hanem esetleg hónapokig tartó munkáját teszi tönkre egy játékos. Bár az is igaz, a KM-nek komolyabb eszköztára van a renitens karakter megfigyelmezésére, mint egy másik karakternek. Sokszor azonban szinte lehetetlen eldönteni, hogy a KM gyengesége vagy az esetleg vele szemben álló több kezelhetetlen karakter/jatékos túlereje a felelős azért, hogy a kaland nem sikerül.

Elvi élel annyit mindenesetre leszögezhetünk, hogy hiba, ha a KM mesterséges korlátokat vagy tilalmakat állít a karakter elé bármilyen helyzetben. A KM nem mondhatja – a jó KM nem is mondja –, hogy „a karaktered ilyet nem tesz.” Lehet beszélgetni a karakterről, lehet vitatkozni, lehet, hogy a KM többet tud az adott helyzetről, a karakter múltjáról (vallásáról, a társadalmi szokásokról, a karakter által elfogadott törvényekről), és ezekre felhívhatja a figyelmét, de felelőssége ott véget ér, hogy figyelmezteti a karaktert. Az, hogy a karakter mit tesz az információval, már az ő dolga és felelőssége. Ha jó játékos, akkor egy bizonyos határon túl amúgy sem megy, múltját és elveit nem tagadja meg, hiszen karaktere személyiségének belső logikája fontos a számára.

Vannak, akik szerint a kalandmestert nem terheli semmilyen felelősség abban, hogyan működik együtt, vagy egyáltalán együttműködik-e a kalandozótársaság. A csoportdinamika a személyiségek ütközésének az eredménye, és a játékosoknak karakterük jelleméből fakadóan kell ezt kialakítaniuk, az adódó helyzeteket megoldaniuk. Ha a KM ebben befolyásolja a játékost, voltaképpen elveszi tőle a szerepjátás örömet. A KM feladata csak az lehet, hogy a környező világot ábrázolja,

annak történeteit kifejezésre juttassa a karakterek számára. És ebben legyen következetes. Ha a csapatnak együtt kellene dolgozni, de erre jellembeli okokból tagjai nem hajlandók, akkor valljanak kudarcot, bukjának el, egy idő után csak megtanulják, hogy vagy lemondanak a sikerélményekről, vagy másként alakítják a karaktereiket. Éppen elég munkájába telik a KM-nek kidolgozni a környezetet, nem várható el tőle, hogy a karakterek helyett gondolkodjon!

Nos, a leírt módon vélekedő KM inkább előre határozza meg, hogy milyen karakterrel álljanak be a játékosai, még akkor is jobban járnak mindannyian.

Vannak kalandmesterek, akik azt mondják: én csak a világot irányítom, az, hogy a játékosok mit tesznek, az ő dolguk – még akkor is ha a KM állította be az egymással ellentétes csoportokhoz tartozó játékosokat a csapatba. A játékosok feladata, hogy amennyiben konfliktusokat generálnak egymás között, oldják is meg azokat.

Más KM-ek ezzel szemben határozottan kijelentik, hogy nem nyitnak vitát, és nincsenek tekintettel a karakterek (vagy játékosok) személyiségére.

Én a magam részéről a csapat összetartásának a feladatát a KM-re bízom. Ennek természetesen feltétele, hogy amennyiben a játék csapat-szellemet kíván meg, akkor a játékosok ne indítsanak olyan karaktereket, akik csak extrém körülmények között hajlandók másokkal együttműködni. Ha ennek a követelménynek eleget tettek, és mégis konfliktusok alakulnak ki, a KM feladata olyan körülményeket teremteni, amelyek következtében a karakterek jó eséllyel összebarátkoznak, és megtanulják kölcsönösen tisztelni egymást. Megfelelő körülmények alatt persze nem arra gondolok, hogy teszem azt a csapatra omlik a bánya, és csak együtt juthatnak ki. Ha rákényszerítet a játékosokat, hogy egy adott helyzetben együtt dolgozzanak, még nem kíváncsi vagyok rá, ha egyébként olyan jellembeli ellentétek állnak fel közöttük, amelyek ezt megakadályozzák. Olyan helyzeteket kell teremteni, ahol a karakterek egymás értékeit (nemcsak képességeit) megismerhetik, és ezáltal megkedvelhetik egymást. Ez természetesen csak akkor működik, ha a játékosokban megvan a hajlam: ha szerepjátékuk már a játék rovására menne, kigondolják, hogy miért dönthetne másként is a karakterük. Gyakran ugyanis többféle cselekvés vagy reakció közül választhat a játékos. Sok függhet a karakter pillanatnyi hangulatától is, és jól tudjuk, a mindennapi életben is gyakran jelentéktelen apróságok segíthetnek egy döntés meghozatalában. Célzerű tehát a verziók közül azt választani, ami a karakter jellemébe belefért, és a legkevesebb súlyos következménnyel jár a csapatra nézve. Ha nincs ilyen megoldás, ha tudja a játékos, hogy ostobaságot készül elkövetni a karaktere, de a személyiségéből kifolyólag más semmiképpen nem képzelhető el, akkor viszont a karaktert teheti tönkre, ha megalkuszik a modul érdekében. Ha a KM szerint a karakter nem a kasztjának, múltjának, elveinek megfelelően cselekedett, legyen része megvetés. Ha nem, akkor akár tönkretette a modult, akár nem, a karakter nem büntethető. A KM törekedjen elsősorban arra, hogy maguk az események változtassanak a karakter jellemén, és csak ha ez kudarcba fullad, akkor üljön le a játékosokkal beszélgetni.

A KM a világ ura és teremtetője, egyedül ő kontrollálja annak felépítését és működését, a karakterek kialakulását. A reális játékhoz ragaszkodó KM, aki jó karaktereknek akar mesélni háttérrel, előtörténettel, óhatatlanul kisebb vagy nagyobb problémákat teremt a maga számára. Építse hát be a megoldási lehetőségeket is. Az elején mindenképpen neki kell megindokolnia, miért dolgozik együtt a társaság, ha már maguktól nem barátkoznak össze a karakterek. Nem mondhatja azt, hogy egyszerre érkeztek meg a fogadóba, hiszen nehezen ismerkedő karaktereknek ennyi kevés.

Ha a parti felállításakor a kalandmester felismeri a lehetséges konfliktusforrásokat, gondolja végig a helyzetet, a játékvezetési technikát, a történetet, és cselekedjen azoknak megfelelően. Ha megoldhatatlannak látja a feladatot, állítsa be másik karakterrel a játékost. Ha nem, akkor találja ki, hogyan oldódhat meg egy adott helyzet, mennyiben számíthat a többi játékosra. Ha úgy tűnik, két karakter nem fér meg egy csapatban, akkor vagy kiszáll az egyikük (csak végső megoldásként tartom elfogadhatónak), vagy megkeresik a megoldást. Jőmagam hívtam már ki másikat – általam elviselhetetlennek tartott – karaktert párbajra, bár nem akartam megölni, csak csúnyán megleckézteni. Szerencsére a KM kidolgozott egy hosszadalmas és érdekes versenyfélét-párbájfélét, amin a karakterek is jól szórakoztak, és pillanatokon belül egymás segítségére szorultunk. A párbaj végére, ha nem is barátok, de társak letünk.

Ha az egyik karakter lenézi a másikat, és nem kíván vele együttműködni, találjon ki a KM egy olyan helyzetet, ahol rádöbben a másik értékeire. Ha nem ismeri eléggé a karaktereket, üljön le velük beszélgetni! A világ a KM-é, találjon olyan megoldást, ami nem tesz rajta erőszakot, belefért a környezetbe, de segít a játékosoknak. Ha nem működik, még mindig ráébrésztheti a karaktereket, hogy mekkora bajba kerülnek, ha nem állnak egymás oldalára. Először csak finoman utaljon rá, de ha nem működik, jöhet a balta, a világvége. Ha nem ostobák a karakterek, rájönnek, hogy együtt könnyebb. És biztonságosabb.

Milyen trükköket használhatunk a csapaton belül és külső forrásból, hogy arra készítsük a társaságot, dolgozzanak együtt? Milyen körülmények között kell bevonni a játékba ezeket a trükköket, megoldásokat és NJK-kat, hogy azok az időnként felmerülő problémákat megoldják? Igen, az NJK-k is segíthetnek egy konfliktus feloldásában. Kialakulhat olyan probléma vagy konfliktus, amit a karakterek bölcseség vagy idő hiányában nem tudnak megoldani. Ha a KM segíteni akar, rajta múlik, mit tesz. Dönthet úgy is, hogy a probléma megoldatlanul hagyása nem megy a játék kárára, sőt, szórakoztatóbb lesz tőle. Ha segíteni akar, a legegyszerűbb megoldás valamely NJK szájával szólni a játékosokhoz, persze csak akkor, ha az az NJK jellemébe belefért. A télszerűnél még az is jobb, ha behoz egy új NJK-t, aki segíthet. Mások szerint NJK-t csupán azért soha ne teremtsünk, hogy megoldjon egy problémát, mert ez legalább olyan rossz, mintha a modult egy NJK oldaná meg. Ha nincs az NJK-nak jó oka, hogy segítse a csapat együttműködését, akkor maradjon ki a vitából. Magam is elfogadom, hogy az NJK-knak személyiségüknek és érdekeiknek megfelelően kell cselekedniük. Vannak békéltető NJK-k, és vannak, akik egymás ellen uszítják a csapatot. Ha az NJK jellemébe belefért, akkor azonban igenis lépjen közbe!

Tény, hogy végső soron a karaktereken múlik, megoldják-e a „karakterdinamikus” problémákat egy adott helyzetben vagy sem. A KM-nek azonban kötelessége ehhez a segítséget, pontosabban szólva a lehetőséget megadni. Persze ha a játékos azt mondja, hogy a karaktere nem működik együtt a többiekkel, bármilyen történjen is, akkor fejbe lehet kólintani – a játékost is, nemcsak a karaktert.

Semmi gond nincs, ha a játékos rájön, hogy a karaktere nem illik bele a társaságba, és leteszi, majd beáll egy másikkal. A KM részéről azonban csak akkor elfogadható a karakter kiállítása, ha ő maga mindent megpróbált, de a karakter a kaland világát veszélyezteti, vagy ha nem tud neki mesélni. Ha jó karakter, miért kellene letenni? Ennek elkerülése végett megéri gondolkodni a játékosnak is: mi az a kompromisszum, ami belefért a karakterbe? A kompromisszumkeresés szükségességére misztikus magyarázattal is szolgálhatok: bár a karakter nem tudja, a játékos igen, hogy ha leteszi a karaktert, az valahol a karakter halálát jelenti, hacsak ideiglenesen is. Megéri?

Van, aki szerint igen. Van, aki szerint soha ne alkudjon meg a játékos, csak akkor, ha a karaktere maga is megalkudna. A karakter elleni bűn, ha a játék érdekében a játékos úgy dönt, hogy a karaktere logikája ellen cselekszik.

Függetlenül attól, hogy ki milyen módszereket tart üdvösnek a csapat összetartására, előfordulhat, hogy kudarcba fullad a játék. Dobja el a KM a modult, vagy keressen egy másik partit? A játékosok feltehetően azért kezdtek bele a játékban, mert mindannyian játszani szerettek volna – együtt. Ha a szerepjáték rendszeresen azzal az eredménnyel jár, hogy nem működik a játék, akkor hagyják abba? Ha a játékosok leülnek megbeszélni a problémát, és nem találnak megoldást, attól tartok, hogy a válasz igenlő lehet.

Ha pedig a karakterek közötti ellentéteket a játékosok elkezdik egymás ellen is megélni, azonnal hagyják abba a játékot! Ez csak játék, nem éri meg összeveszni rajta.

Utóirat:

Aki akarja, dobhat intelligenciapróbát, vajon miért erről a témáról mondtam el a véleményem... Tessék? Hogy nálunk ilyen problémák merülnek fel? Ugyan...

Mayer Julianna
Illusztráció: Larry Elmore

RÚNA TÁBOR '95

Tartok tőle, ha most azt mondom, az idei RÚNA tábor még jobb volt, mint a tavalyi, akkor sokan elfogultsággal vádolnak majd. Sebj, vállalom.

Az előző számban már elnézést kértünk a lemaradóktól, így most külön nem teszem meg ezt, de tény, hogy elképesztően sok jelentkezés érkezett – olyan sok, amennyire álmunkban sem gondoltunk. Jöttek persze mindazok, akik már tavaly is voltak – egy gyors kompute-



res összehasonlítás azt mutatta, hogy az első tábor vendégei közül, szinte kivétel nélkül, mindenki jelentkezett – és majd' kétszáz merész, új vállalkozó kedvű szerepjátékos is. Mindent összevetve, több, mint négyszáz lakója volt a tábornak, de a programokon ennél is többen vettek részt, hisz a környéken lakók szállást nem, csupán bebocsátást kértek és kaptak.

Baja, noha kissé messze esik az ország mértani középpontjától, nagyszerű házigazdának bizonyult. A Petőfi-szigeten, egy ifjúsági létesítményen kaptunk helyet, közel a belvároshoz, mégis vízparton, természeti környezetben.

A programok hosszú sorát nehéz – és hiábavaló – lenne előszámálnom, a hangulatot megragadni szinte lehetetlen. (Lehet, hogy egy jobb tollú szerző sikerrel járna, én már tavaly is próbáltam, de már akkor sem ment.)

A lényeg az, hogy ott voltunk, és nagyon jól éreztük magunkat – ezt persze megértheti mindenki, aki tudja, mi a szerepjáték.

Mielőtt nekiültem volna megírni ezt a kis ismertetőt, sokat töprengtem, miről írjak, mi érdekelhet titeket, aztán rájöttem esélytelen vagyok. Maradt a második lehetőség, arról írok, ami nekem tetszett a legjobban, aminek én örültem leginkább.

Óriási érdeklődés várta a M.A.G.U.S. kártyajáték premierjét, s amikor kiderült, hogy a tesztelésbe bevonunk mindenkit, majd' százan rohantak meg Mátyást tesztapaklikért. Azokat a szerencséseket, akinek jutott a lehozott kártyából később alig lehetett látni, legfeljebb, ha valaki bemerészkedett abba a terembe, ahol egész nap zajlottak a kártyacsaták.

Csupán egyvalaki vonta ki magát a tesztelés alól (Khaled megígértem, hogy jól megírlak), Aradi "Khaled" Sándor, a Trollbarlang neves képviselője, aki a felkérésre a képen (a legnagyobbra gondoltam) is látható gesztussal válaszolt és azt mondta:

- Én majd csak a kész játékot akarom kipróbálni...

Mi azonban mindannyian tudtuk, hogy csak azért nem szállt ringbe, hogy később nyugodtan kritizáljon (persze, csak ha lesz mit...) és a kritikáira ne mondassuk azt, hogy miért nem szólt a tesztelés során. Szóval nem volt túlságosan konstruktív – ámbár csak a kártyajátékkal kapcsolatban vádolhatom ilyesmivel, hisz különben egész nap Blood Bowlsról és más Games Workshops játékokról tartott bemutatókat.

A kisebb – bélyegszerű – fényképek az én fotózni nem tudásomat dicsérik, valójában a középkori harci bemutatót lettek volna hivatva megörökíteni. Magunk se tudtuk előre, hogy kis hazánk leghíresebb kaszkadőrei tartják a showt, így minket is legalább akkora meglepetésért, mint a táborlakókat. Azt gyanítom, akik látták, kissé átérték-e majd az íjászok és a lovasok szerepét a játékaikban.

Kis Mészáros koncertjét sajnos nem tudtam megörökíteni, igaz a fényképek semmit sem adhattak volna át abból a zenei élményből, amiben részünk volt. A zeneszámok felelevenítették Ynev majd minden vidékének hangulatát: a kráni téma fenyegető crescendóit Niare szélzúgással kevert gongjai váltották fel, hogy azután elakadjon a lélegzetünk az Ilanorról szóló szám nagyszerűségétől. Nem is tudom mihez hasonlítsam az érzést, talán egy regényíró érezheti magát így, amikor a könyvből filmet készítenek, s meghallja a film zenéjét. (Csak zárójelben merem megjegyezni – nehogy ismét az ígéretes bűnébe essek -, hogy még idén szeretnénk megjelentetni Kis Mészáros "Yneves" szerzeményeit, CD-n.)

Mégis, ami leginkább örömet szerzett nekem, hogy új munkatársakra és tehetséges szerzőkre lertünk, némelyikük művével – gondolok itt Vágó Csabára – már e számunkban is találkozhattok, a többiek pedig folyamatosan dolgoznak, és bővítik a M.A.G.U.S. rendszert.

A soknál több az elég, gyanítom lehetetlen mindazt visszaadni, ami odalent történt, így némi befejezetlenség érzettel magamban elbúcsúzom.

No-wak



MAGICTM

The Gathering

Aréna

RÉSZLET A NEMRÉG MEGJELENT MAGIC THE GATHERING: ARÉNA CÍMŰ REGÉNYBŐL

Zarel a Bolk Ház előtt állt, élvezettel figyelte, amint az épület kezd beomlani önmagába. Egy harcos bukkant elő az kapuból, Zarelhez futott és meghajította a fejét.

- Nos?
- Eltűnt. A könyveivel együtt. Üres a szobája.
- Micsoda?

Zarel átesőrtetett az ajtókon és végigrohant a folyosón. Körülötte reccogtak a gerendák, téglák és kövek hullottak. Végre elérte a folyosó végét és berontott Kirlen lakosztályába.

Szinte még érzékelte a nevetés fódrozódását, a diadalmas gúnyt a szoba közepén táncoló fényvibrálásból. Elmenekült. Igaz, még ennek a síknak a csapdájában, de elmenekült. Néhány papírfoszlány kavargott a szobában, aztán azoknak is nyoma veszett.

A szoba sötét volt és hideg, mint egy sírbolt.

A mennyezet egy része beomlott a feje fölött és Zarel dühösen szitkozódva hátraszökött. Visszarohant a folyosón, ki a Plazára. Mögötte a Bolk Ház falai megroggyantak és a Ház önmagába roskadt.

Őrült düh lobbant fel benne. Megszökött! De itt kell lennie valahol ezen a síkon belül, tehát meg is lehet találni. Elegendő maná-val képes lenne rászabadítani a megfelelő kutatóvarázslatokat, mielőtt túl késő lenne.

Már csak Ingkara volt hátra. És ahogy szembefordult a Házzal, Jimakot látta előbukkanni. Az öregember – Zarel elsodálkozott, hogy eddig nem tűnt fel neki, milyen öreg – lassan vánszorgott, nyugtalan pillantásokat vetve a vérontás nyomaira.

A Plaza földöntúli fényben ragyogott, nem csak a mana szédítő koncentrációja miatt, hanem a három Ház lobogó lángjaitól is. Az öldöklés még tartott, nyomon követték, sarokba szorították és kivégezték az utolsó túlélőket is.

- Megkaptad, amit akartál?

Zarel Jimakra nézett, megvető mosoly villant át a vonásain.

- Elárultad a társaidat egy maroknyi aranyért.

- Úgy számítottam, hogy győzni fogsz.

Zarel nem válaszolt, élvezve a pillanatot.

– Szövetkeznünk kellett volna ellened abban a pillanatban, amikor bejelentetted, hogy a harcok halálig tartanak. De mindannyian a Felsőműre fentük, a fogunkat. Gyűlöltük, mert kiesűszott a kezünk közül. Ha nem ölik meg a legjobbjainkat az Arénában, összefoghattunk volna ellened. Tisztabban kellett volna látnunk.

Jimak megtántorodott és Zarel hirtelen felfedezte, hogy nyitott tarsolyában nincsenek sem varázslatok, sem amulettok, sem mana, csak arany.

Jimak követte a pillantását, aztán derűsen rámosolygott.

– Szétszórtam a maná-mat a világ négy tája felé. Nem hiszem, hogy éppen téged kellett volna gyarapítania. Semmit nem ér a győzelmed. Bizom benne, hogy Kirlennek sikerült elmenekülnie, minden gyűlöletével irántad.

Az öregember zihálva összeesett.

Felnézett.

– Azt hittem, fájdalommentes lesz a méreg. Tévedtem. De legalább nem tart sokáig. Találkozunk a pokolban.

Zarel lenézett Jimakra, aki odébb gördült, a lélegzése nehézkes, hörgő zihálásba fűlt.

Elbődült dühében, oldalba rúgta Jimakot, aztán elfordult.

– Semmisítsétek meg az Ingkara Házat – kiáltotta. – Egyetlen követ se hagyjatok a másikon. És ugyanígy járjatok el a többi Házzal is. Hordjátok elém a maná-t, amit elvettetek az elesettektől. A saját kezemmel ölök meg mindenkit, aki egyetlen morzsát is merészel megtartani magának.

Úriah, aki mindaddig csendben figyelte az eszmecserét Zarel és Jimak között, indulatosan előrelépett.

– Nekem ígérted az egyik Házat és a Tulan tarsolyában lapuló erőt. Az a tarsoly megsemmisült. Így hát magaménak követelem a Kestha harcosok tarsolyait!

Zarel megfordult és egyetlen ütéssel a földre terítette a törpét. Uriah igyekezett talpra állni és Zarel ismét leütötte egy pszionikus csapással. A törpe elájult.

Zarel megpördült és villogó szemmel a többi harcosra meredt

– Teljesítsétek a parancsom! – förmedt rájuk, ám ebben a pillanatban újult erővel lángoltak fel a harcok a Plaza távolabbi végén.

– A pokolba is, mi történt? – viasorogta.

Egy katona tört keresztül a harcosok csoportján.

– A csöcselék, felséges uram – kiáltotta a katona. – Megint támadnak!

Zarel a harcosaihoz fordult.

– Ezúttal egyetlen egyet se hagyjatok életben. És ha az egész város lángba borul, akkor is csináljátok végig!

A harcosok csendben álltak, egyikük sem mozdult, tekintetük ajult kapitányuk felé kalandozott.

– Van egy választásotok – sziszegte Zarel. – Vagy engedelmeskedtek vagy meghaltok. Megpróbálhattok legyőzni, de biztosíthatlak titeket, hogy nagyon kevesen érnétek meg a diadalt. És azokat, akik túléltek ezt a könnyelmű tettet, a csöcselék fogja szétépní. Úgyhogy menjetek és állítsátok meg őket!

Néhány harcos, mérlegelve az elhangzottakat, megfordult és óvatosan elindultak arra, ahonnan a harci láрма hallatszott. Nemi tétozás után a többiek is követték őket.

Zarel összegyűjtötte a maná-t, amit a még mindig hűséges katonának hordtak neki tarsolyok tucataiban, mindkét oldal esetlejtől. És megérezte az erő feszítését, ahogy az energia árad a manából.

Megmerítkezett a megújult erőben és a gyönyörűség üvöltésével tűzrohamot eresztett át a Plazán. A tűz olyan erővel vágódott a tömegbe, hogy százak borultak lángba, izzó alakjuk vonaglott a szenvedéstől.

A selyemkereskedők utcájából előtörő emberek pánikba estek és menekülőre fogták. A Plazára vezető többi sugárúrról még többen érkeztek és Zarel mámoros vidámsággal szólított szörnyű kínokat rájuk, százakat gyilkolva szinte félisteni erejével. És énekelt ádáz örömmel, még akkor is, amikor átmenetileg elapadt az ereje az öldöklésben.

És mind megfordultak és elmenekültek a Nagymester irtóztató látványára elől.

Hosszan, nagyon hosszan zuhant. Nem tudta eldönteni, besiklott-e már az örökkévalóságba, vagy maga az idő szűnt meg létezni. Érezte, hogy üldözik, bár az ellenség még messze járt. Bár rácsapta a kaput a világra, ahonnan kilépett, de tudta, hogy nem reteszelte be elegendő manával ahhoz, hogy mindörökké zárva maradjon.

Fokozatosan visszatért az ereje, és hirtelen szédületes öröm fogta el, ráébredt, hogy valóban átkelt a végső akadályon és maga is a Sikok Vándorává lett. Várt rá az univerzum, végtelen változatosságával és számtalan valóságával, várta, hogy birtokba meri-e venni. És érezte minden oldalról az akadályokat, a féltékenyen őrzött tartományokat, ahová a többiek sáncolták el magukat. Érzékelte őket, néhányan bezárva birodalmuk rideg, örömtelen, reménytelen magányába mint eszelős fősvények, akik örökközen zárva tartják zárva a nyomorúságos birodalmukba vezető átjárókat, a félelemtilt vezérelve, hogy valaki szemet vet a sívárságra, amit maguknak teremtettek. Mások eszelős örömmel harcoltak, a harcot önmagáért keresték, mert ez volt az egyetlen, ami-ben élvezetüket lelték. Érezte a diadalokat és a vereségeket, a megdicsőítéseket és a csalódásokat. És mindezen túl, a ritkánál is ritkábban békességet is tapasztalt, oly magas és oly erős falak mögött hogy senki nem hatolhat át a túldult rejtőző kertekbe. És érzékelte az igazságot is arról, ahogy létrehozták és ez az igazság a békét is illékonnyá tette.

Kísértést érzett, hogy megragadjon ebben a létben, magának követel-e egy szelétet a végtelen mindenségből, hogy egész emberi lényét feláldozza a félisteni erőnek, hiszen valóban az volt, Vándor, aki kedvére gázol az univerzumban, és küzd sötét vagy világos erővel, ahogy éppen válaszol.

Így őrlődött, lebegve a rárohanó vágyak között, aztán felfigyelt egy távoli jelre. Visszanézett és tudta, hogy engedett a gát és az ellensége felbukkant megint. De ez nem sokat számított a lehetőség mellett, hogy nyitva áll számára az egész világegyetem. Mégis sóvárgó szomorúságot érzett, mint egy gyerek, akit elszólítanak a játékból. Kívánta, hogy elmenjen, ugyanakkor maradni vágyott.

De tudta, hogy van még feladata. És nemcsak önmaga miatt. Egyre erősödött benne a sürgetés, hogy induljon.

Hammen nem is vesződött azzal, hogy felemelje a kezét. Norreen más, ő benáliként hal meg, karddal a kezében, így szerez megbeesülést a kasztjának. Hammen azonban végtelenül fáradtnak és öregnek érezte magát, leginkább pedig halálosan kimerült a világ méltánytalanságától, és meglehetősen elégedettséggel várta, hogy odahagyhassa mindörökké.

– Tedd meg, te gyilkos fattyú, és legyen már vége – esattant fel Hammen.

Zarel már emelte is a kezét démoni nevetéssel, amikor egy árnyék vetült rá. Meglepődve felnézett.

Az árny fölötté kavargott, majd szűkülő körben lefelé szökkent. Zarel zavartan hátralepett.

Az árny alakot öltött. Hammen elképedten lehuppant Naru mellé.

Félszemű Garth állt az utca közepén.

Zarel némán állt, szája tátva maradt a döbbenettől.

– Azt hiszem, nekünk még van elintéznivalónk – mondta Garth, hideg megvetéssel az arcán.

Zarel nem válaszolt. Idegesen körülnézett.

– Emlékszel az éjszakára, amikor meghalt az apám? – kérdezte élesen Garth. – Emlékszel rám, a kisgyerekre, akit félig megvakítottál a saját kezeddél? Üzletet akartál kötni az életre, de mi tudtuk, hogy nem tartanád be az alkut. Úgyis megöltöd volna az apámat, aztán engem is. Emlékszel, mikor kitéptem magam a markodból és visszarohantam a lángokba? Neveltél, amikor hallottad a sikolyaimat.

Garth csendben várakozott. De nem érkezett válasz.

– Emlékszel? – korbácsütésként esattant a hangja.

Zarel felemelte a kezét, és egy tüzelementál látszott kiszökkenni belőle. A láng teljesen elborította Garthot. Eltűnt a hőség örvényében és Zarel diadalmasan felkacagott.

Jeges szélroham söpört végig a Plazán, csapásával eloszlatva az elementált és Garth még mindig ott állt.

– Most nevsz – mondta halkán Garth és előrelépett. Az utcán elült a hadakozás, Zarel katonái és harcosai kizökkentek őrgöngésükből és félelem költözött a tekintetükbe, mikor megpillantották uruk ellenfelét.

Rémülten néztek körül. Az imént még önkívületben menekülő tömeg lassan visszafordult.

Zarel kihátrált a Plazára. Garth követte. Csapások és ellencsapások váltották egymást, gyűlölet és bosszú sistergett minden mozdulatukban. Minden erejüket bevetették a harcba, ami felülmúlt bármely harcot, amit a különböző színek Házaival valaha is vívtak egymással.

Lángok szárnyaltak a füsttel teli égre, sárkányok és más repülő fenevadak marakodtak a felhők között, óriások verekedtek és éjszötet teremtmények bújtak elő a világ feneketlen mélyéből.

Zarel lassan hátrálni kényszerült és mindenki láthatta az elhatalmasodó rémületet a szemében. Félelme láttán elparolgott az eltökéltség a harcosaiból és a katonáiból, ám felbátorította a népet. Az emberek közelebb óvakodtak.

Zarel katonái kezdtek megtörni, először az egyik, aztán egy másik, majd megint egy másik, és hamarosan mindannyian fejvesztetten futottak, egymást taposva tülekedtek a palota remélt biztonsága felé. A harcosok ugyancsak sarkon fordultak és riadtan menekültek. Diadalmas üvöltés harsant ezernyi torokból és a tömeg utánuk vetette magát, leverte őket a lábukról, szúrva, ütve és ölve, és egy csepp lelkiismeret-furdalást sem éreztek azok iránt, akik oly hosszú időn át gyötörték őket. Hammen hadnagyainak itt-ott sikerült gátak közé szorítaniuk a tömeget dühöngését. Csak azt engedélyezték, hogy a harcosokat megfosszák a tarsolyuktól, a katonákat a fegyvereiktől, aztán kilökték őket az éjszakába.

Zarel meg-megtántorodva Garth csapásaitól, a palota fel indult, amiből füstoszlopok törtek elő, annak nyomán, hogy a tömeget megrohanata az épületet, rabolva, fosztogatva és gyújtogatva.

Zarel egy utolsó lángesővát vetett Garthra, de egy védőkör elterítette a tüzet, ami gyorsan kihuny.

Zarel levegő után kapkodva állt, a maná-ja elapadt az erő oly sápadt pislakolásáig, amilyen az első fokozatu harcosokat jellemzi.

Garth elindult felé és közben előhúzza a törét.

Zarel tágra nyílt szemmel meredt rá, és maga is tört kapott a kezébe. Késégsbeesett kiáltással előreugrott; Garth háritotta a csapást. Pengéik összecsapottak, aztán megint és megint. Garth hátralepett, egy esontig hatoló vágásból vér esordult le az arcán.

– Kívágom a másik szemedet is! – üvöltötte Zarel.

Garth kitért az újabb csapás elől. Zarel hirtelen kitárta a karját. Vaktató fény lobbant Garth arcán. Garth hátratatantorodott, fehérén izzó csikók és karikák hasogatták a szemét.

Zarel Garth torka felé irányította pengéjét és eszelős kacagással előre lendült. De mozdulat közben váratlanul megmerevedett, fájdalmasan felnyögött. Tétován átnyúlt a vállá fölött és egy kis dobótört húzott ki a hátából. Fellerehajtotta a fegyvert, majd értékes másodperceket tékozva megállította a vérzést.

Garth ezalatt szertefoszlatta a szeme előtt táncoló tüzet. Uriah-t pillantotta meg, Zarel közelében feküdt a földön.

Uriah rémösolygott. Egy futó pillanatra Garth érezte, mintha visszapergett volna az idő, és ismét annak a kedves, mókázó törpének látta, aki oly sok esztendővel ezelőtt a barátja volt.

– Sajnálom – suttogetta a törpe, Zarel, őrgöng dühvel megfordult és a szívébe döfte a törét.

A bűnbánat, a tengernyi veszteség és a keserűségben töltött évek fájdalmas kiáltásával szökkent előre Garth.

Zarel, kitépve a pengét a törpéből és megpróbált elhajolni a csapás alatt. Garth számított a mozdulatára és vad üvöltéssel belemártotta a törét.

Zarel hátratatantorodott, hitetlenkedve bámult Garth pengéjének a markolatára, mintha nem értené, hogyan került a mellébe. Tétován nyúlt felé, zokogás szökött az ajkára. Erőlenül intett a kezével, gyógyító varázslatot akart idézni. Garth hidegen ránézett, aztán felemelte a kezét és szertefoszlatta Zarel lassan gyülekező erőit.

– A torkodat kellett volna átvágnom azon az éjszakán a szemed helyett – hörögte Zarel. Vér bugygyant elő a szája sarkából.

– A te hibád – mondta esendesen Garth.

Zarel a kövezetre rogyott.

– Mihez kezdesz? – suttogetta. – Ezért a pillanatért éltél. És most minden ellenséged halott. Maradt-e még valamid a bosszún kívülr?

– Nem tudom. De nem is fontos – felelte Garth. Zarel behunyta a szemét és elnyelte a megváltozott sötétség.

Airun Al Marem

5

Kalandozó



Szfériái: Halál, Lélek.
Darton földi helytartója. Más Darton-hívő nem használhat ellene akció-lapokat.



4

4

2

Hadvezetés

Pusztítás

4

Boros-Szikszai 13207

Tier Nan Gorduin

8

Kalandozó



Tier Nan Gorduin képes elméjét védeni a mentális támadások ellen. Ahhoz, hogy egy pszi-akció hasson rá, kétszeres leidezést kell fizetni.



4

4

4

Etikett

Célzás

Legendaismeret

5

Boros-Szikszai 13207

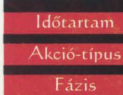
Szörnyidézés

4

Akciólapok



A megidézett lény 3 szintet sebez egy a varázsló által kijelölt ellenséges kalandozón!



Időtartam

Akció-típus

Fázis

Pillanat

Varázslat

Harc

3

Boros-Szikszai 13207

m.a.g.u.s.

KÁRTYAJÁTÉK



A kártyajátékok reneszánszát éljük. Nem múlik el hét anélkül, hogy ne jelenjen meg egy újabb gyűjtögetős kártyajáték. Az „elkártyásítást” nem kerülhették el sem a filmek: Űrszekerek (Star Trek), Csillagok Háborúja (Star Wars), Holló (The Crow), Aranyszem (Goldeneye) vagy éppen a Hegylakó (Highlander); sem a regények, mint Margaret Weis az Őrzők csillaga (Star of the Guardian) ciklusa.

Több játék vette alapul a földi mitológiákat, mint a Towers in Time, Wyvern vagy éppen a magyar Mítosz. Van játék, mely sikerének zálogát képeiben látja, mint a Hyborean Gates, mely Boris Vallejo festményeit használja fel. Léteznek számítógépes játék-adaptációk is, mint a Sim City vagy éppen a most készülő Wing Commander III, Heart of the Tiger.

A legtöbb kiadó természetesen saját RPG-jére dolgozta ki rendszerét, mint az Illuminati, MERP, Doomtrooper (a Mutant Chronicles-re építve), Rage (Werewolf: The Apocalypse), Vampire, Blood Wars (Planescape, AD&D).

Az utóbbiak közé hamarosan még egy játékot sorolhatunk, mely Yneven játszódik és a M.A.G.U.S.-ra épül.

A játékot kettő-hat játékos játszhatja egyszerre. Mindegyikük egy-egy mágust alakít, céljuk, hogy a titokzatos Ósmágusok figyelmét felhívják magukra, mindeközben ellenfeleiket – a többi mágust – megpróbálják hátráltatni ebben. A játék két szabályrendszerrel rendelkezik, egy egyszerű, könnyen elsajátítható, kezdőknek szóló változattal és egy erősen stratégiai, összetett rendszerrel. A két változat között a lényegi különbség, hogy az összetettebb változatban mágusunk is megjelenik. Ez esetben a játékosnak karakter-lapon meg kell őt alkotnia. A karakter döntően befolyásolja a stratégiát (a cikk végén még visszatérek erre). Az alábbiakban az alrendszer szabályai alapján ismertetem a játékot.

Mint minden gyűjtögetős kártyajátékban a játékosoknak itt is saját 60 lapos paklijuk van, melyet mintegy 400 különböző lapból kell összeválogatniuk. Az egyes paklik lapjai sosem keverednek össze, és a játékosok mindig saját paklijukból húznak. Ez teszi lehetővé az egyedi stratégia kidolgozását, hiszen, mint már írtam a játékos maga dönti el, hogy milyen lapokat választ be paklijába, mire építve törekszik győzni.

Rövid kitérő azok számára, akik nem járatosak a gyűjtögetős kártyajátékok világában: A játékhoz 400 különböző kártyalap lát majd napvilágot. A négyszáz lapból eltérő mennyiséget állít elő a nyomda, meghatározva ezzel, az egyes lapok gyakoriságát. Alapban (A M.A.G.U.S. kártyajátékban) négy kategória létezik, a gyakori (nyilvánvalóan ebből nyom legtöbbet a nyomda), az átlagos, a ritka és az egyedi (ez utóbbiak igen kis példányszámban készülnek el). A több tízezer lapból azután véletlenül 60 lapos csomagokat kevernek ki. Ezek a csomagok kerülnek kereskedelmi forgalomba.

Elméletileg elképzelhetetlen két azonos felépítésű pakli, minden csomag más és más lapkombinációt tartalmaz.

A játék kezdetén minden mágusnak van egy saját, három szintből álló tornya. Az egyes toronyszinteket egy-egy lap szimbolizálja, a tornyot pedig az egymás elé tett szintek (a legalsó szint az ellenfél felé néz, a legfelső a játékos irányába). Természetesen több fajta toronyszint is létezik. A Nekromancia csarnoka például az élőhalottaknak ad bónusz szintet, a Fény termébe pedig éppenséggel élőhalott nem léphet be.

A játék folyamán a torony továbbépítésére van lehetőség, újabb szintekkel növelhetjük hatalmunk jelképét.

A játék kezdetén minden játékos húz a saját paklijából hét lapot. Majd mindegyikük kap 6 Manőver-pontot (továbbiakban MP). A játékban minden (majdnem minden) lapnak van MP-értéke, melyet „ki kell fizetni” ahhoz, hogy a lapot kijátszhassuk. Azaz a kitétt lapok csökkentik Manőver-pontjaink számát. Az MP-nek ezentúl még egy fontos szerepe van a játékban: mindig az a játékos cselekedhet, akinek az adott pillanatban több MP-je van. Ha egy körben senki sem akar több lapot kijátszani, akkor új kör kezdődik. Ekkor mindenki annyi lapot húz, hogy a kezében ismét hét legyen, illetve mindenki kap 4 MP-t. Ha a játékban bármikor két játékos-

nak egyszerre ugyanannyi MP-je van, akkor kocka-dobással lehet eldönteni, hogy ki jön.

Az MP-t fel lehet halmozni, sőt egy-egy nagyobb hatású lap-hoz elengedhetetlen a gyűjtögetés.

A játékban a mágusok kalandozókat bérelhetnek fel, nyerhetnek meg ügyüknek, akik segítségével elengedhetetlenül szükséges a győzelemhez. Őket küldhetik el, hogy támadják meg valamelyik rivális tornyát, illetve ők azok, akik a küldetéseket végrehajthatják.

A kalandozókat szintén egy-egy lap jelzi. Mindegyikük ismert vagy kevésbé ismert ynevi személyiség. Mogorva Chei, Geor dar Khordak, Tier nan Gorduin vagy éppen Airun al Maren tartoznak közéjük.

Minden hősnél adottak Képességei: Fizikuma (az Erő, Állóképesség és Ügyesség által meghatározott szám), Asztrálja és Mentálja. Ezek 1-5-ig változó számok, minél magasabbak, annál jobbak. A kalandozót ezenfelül jellemzi kasztja (a M.A.G.U.S.-ból jól ismert 14 alkaszt), szintje (ami egy 1-6-ig terjedő szám, a szerepjátékbeli szint és FP adja meg). Ezenfelül minden kalandozónak van egy-két képzettsége (szintén a M.A.G.U.S.-ból) és adott a jelleme. Az utóbbi a M.A.G.U.S.-ból ismert Rend-Káosz és Élet-Halál vonalra épül. Ellenkező jellemű kalandozók nem lehetnek egy oldalon, azaz, ha mágusunk már megnyert magának egy halál jellemű kalandozót, élet jellemű támogatására ne számíton.

A kalandozók egy része ezenfelül rendelkezik különleges képességgel is. Ezek lehetnek folyamatosan érvényben levő vagy MP-ből aktivizálható képességek.

A játék-stratégia fontos eleme, hogy melyik hősünket küldjük el harcolni, illetve küldetést teljesíteni. Ugyanis egy kalandozó egy körben csak egyszer cselekedhet, azután el kell fordítani, jelezve, hogy az adott körben rá már nem számíthatunk (amikor új kör kezdődik, minden kalandozó visszafordul aktív helyzetbe).

Természetesen minél erősebb egy kalandozó (minél magasabbak az értékei), annál több MP-t kell „elköltöni” érte, azaz annál nehezebb megnyerni ügyünknek.

Mint már írtam a kalandozókkal az ellenséges tornyok ellen lehet támadást indítani, illetve küldetéseket lehet végrehajtani.

A küldetések (szintén egy-egy lap) mindegyikén szerepel egy vagy több feltétel, melyet a kalandozóknak teljesíteniük kell. Ilyenek, mint Asztrál>8, ekkor a küldetés teljesítésével megpróbálkozó kalandozók Asztrál értékeit össze kell adni, ha ez nagyobb mint 8, akkor a küldetést sikeresen végrehajtották hőseink. Feltétel lehet kaszt vagy képzettség, például: Fejvadász + Áluha, ez esetben ha a kalandozóink között van fejvadász és egy áluha képzettséggel rendelkező hős, akkor automatikusan megoldottuk a küldetést.

A sikeresen végrehajtott küldetések Diadal-pontokat adnak, a játék megnyerésére az egyik lehetőség, ha 10 Diadal-pontot összegyűjtünk. Természetesen ellenfeleinknek céljuk, hogy megakadályozzák kalandozóinkat abban, hogy végrehajtsák feladatukat. Ők

is küldhetnek kalandozókat, az adott Küldetéshez, ekkor a két csapat között harc alakul ki.

A játék megnyerésére a másik lehetőség, ha közvetlenül az ellenséges tornyokat támadjuk meg kalandozóinkkal. Ez természetesen szintén harchoz vezet. Az ellenséges tornyot szintenként tudják elfoglalni hőseink. Ha egy mágus tornyának minden szintjét elveszíti, kiesett a játékból.

Az ellenséges tornyok megtámadásának nemcsak azért van értelme, mert ezzel egy idő után kiejthetjük ellenfeleinket, hanem azért is, mert a megoldott Küldetés-lapokat minden mágus a tornyában őrzi. Egy toronyszinthez egy küldetés-lapot csatolhat, ha az adott szintet elveszíti, akkor az ott őrzött küldetés (a küldetésből származó javak) szintén elvesznek, azaz csökkent a Diadal-pont-jainak száma.

Már többször utaltam a harcra. Ha két ellenséges kalandozó csapat találkozik, könnyen előfordulhat, hogy birokra kellnek egymással.

Harcban a hősök két pozíció közül választhatnak: frontemberként küzdenek, vagy védett helyen, a frontemberek háta mögött helyezkednek el. Természetesen az utóbbira csak akkor van lehetőség, ha legalább két kalandozónk harcol, közülük az egyiknek mindenképpen frontembernek kell lennie.

Harcban jutnak szerephez az Akció-lapok. Ezeket használva képesek kalandozóink megsebezni ellenfeleiket vagy éppen támogatni társaikat. Az akció-lapok kitétele kaszthoz kötött és szintén MP-t igényel, hatásától függően. Vannak közöttük varázslatok, támadások, cselezések és pszi-k. Támadásokat (egy-két kivételtől eltekintve) csak a frontemberek képesek használni, varázslatokat, pszi-keket és cselezéseket inkább védett pozícióban érdemes használni.

Az egyes varázslatok és pszi-képességek a M.A.G.U.S.-ból jól ismertek, mint a lángoszlop, vérzenékenység vagy asztrál pöröly.

A harcban az a csapat győz, melynek az ütközet végén magasabb az össz-szintje. A harcban kapott sebek azonban pont a kalandozók szintjét csökkentik. Így egy kezdetben gyengébb csapat is győzelmet arathat egy erősebb felett, ha a játékos akció-lapjait ügyesebben játssza ki.

A harcban részt vevő kalandozók hazatérve elfordulnak, jelölve, hogy az adott körben már cselekedtek. Ha az ütközetben sebet kaptak, akkor arccal lefelé kell elhelyezni őket a kalandozó-sorban, jelezve állapotukat. A sérült kalandozók következő kör elején megfordulnak, passzív pozícióba kerülnek, majd még egy körrel később kerülnek aktív helyzetbe (azaz a sérült kalandozóinkat két kör múlva tudjuk ismét használni).

Az akció-lapok egy része nem harcban használatos. Ezeket hőseink a kalandozó-sorban használhatják fel. Leginkább az ellenfél gyengítésére használatosak, de ide tartozik a feltámasztás ceremóniája is, mellyel egy halott kalandozónkat hozhatunk vissza az életbe. Természetesen ezek a lapok is cselekedetnek minősülnek, azaz az őket használó kalandozóinkat el kell fordítanunk.

Az akció-lapok egy másik típusa a tárgy. A tárgyakat egy részét kalandozóink készíthetik (varázslatokat például boszorkányok, papok vagy boszorkánymesterek kotyvaszthatnak), más részüket mágusunknak meg kell vennie. Az előbbiek kevesebb MP-be kerülnek, de egyik kalandozónkat (aki az adott tárgyat elkészíti) el kell forgatni, az utóbbiak esetében csak „fizetni kell”.

Tárgyainkat tarthatjuk varázslótornyunkban, egymás mellett gyűjtve, illetve rábízhadjuk egy-egy kalandozónkra. A tárgyak képességei csak kalandozók kezében érvényesülnek, de ekkor vállal-

juk annak kockázat, hogy a kalandozó sajnálatos halála esetén elveszítjük féltet tárgyunkat is.

Nem szóltam még az akadály és az esemény-lapokról.

Az előbbieket toronyszintjeinkhez, illetve küldetés-lapokhoz csatolhatjuk. A toronyszinthez csatolt akadály-lapok elsősorban csapdák, melyek a támadó kalandozóknak árthatnak. A küldetés-lapokhoz csatolható akadályok megnehezítik a hősök feladatát. Általában egy újabb teljesítendő feltételt rónak a kalandozókra. Az akadály-lapok minden esetben arccal lefelé kerülnek az asztalra, felfedni őket csak akkor kell, ha a csatolt lap kerül a játék fókuszába (azaz a küldetés végrehajtásával próbálkoznak kalandozók illetve megtámadják az adott toronyszintet).

Az esemény-lapok történések, katasztrófák, természeti jelenségek. Közös jellemzőjük, hogy az összes játékosra, illetve az összes kalandozóra hatnak. Leidézésükhöz nem kell kalandozó, mint akció-lapok esetén, de – általánosságban – lényegesen több MP-be kerülnek.

Az összetettebb rendszer mindehhez hozzáteszi a karakter alkotás lehetőségét. Ekkor azontúl, hogy saját paklink felépítését végig kell gondolnunk, az elkészülő karakterre is építhetjük stratégiánkat.

A karaktert 100 karakter-pontból alkothatjuk meg, melyből megvásárolhatjuk képességeit. Itt módosíthatjuk többek között azt, hogy mennyi kezdeti Manőver-pontjaink száma és mennyit kapunk körönként. Megadjuk, hogy hány lap lehet a kezünkben és hány lapból áll a paklink. Szintén beállítható, hogy hány szintből épül fel mágusunk varázslótornya.

A szövetség- és ellenfél-lapok is a karakter-alkotásnál lépnek színre. Mindkét lap típusa még a játék előtt, karakter-pontból lehet „megvásárolni”, majd a játék során bármikor bevetni (akár többször is). A szövetség lapok karakter-pontot visznek el, míg az ellenfelek karakter-pontot adnak, az előbbiek nyilvánvalóan előnnyel, míg a utóbbiak hátránnyal járnak (viszont az így szerzett pontjainkból vehetünk magunknak más képességeket). Például, az Ifini tolvajcéh (ami egy szövetséges-lap) azzal a képességgel ruházza fel a karakterünket, hogy 2 MP-ért kör végén egy lapot véletlenül eldobhat ellenfele kezéből, a karakter alkotáskor 15 pontért vehetjük meg magunknak.

A karakter-lapon természetesen meghatározzuk mágusunk Fizikum–Asztrál–Mentál értékeit, szintjét, képzettségét és jellemét, hiszen ekkor ő is résztvehet küldetések végrehajtásában, illetve valamelyik ellenséges torony elleni ostromban. Természetesen ekkor vállaljuk azt a lehetőséget, hogy varázslónk halálát leli – elvesztjük a játékot.

A karakter-lapos játék esetén fontos, hogy mágusunk jellemével ellentétes kalandozókat nem tud megnyerni ügyének (kivétel, ha megfelelő kapcsolata vannak – szövetség-lapok).

A cikk elején a játékot egyszerűen besoroltam azok közé a társai közé, melyek szerepjátékot próbálnak meg átalakítani kártyajátékká. A M.A.G.U.S.-ra épülő játék karakter-lapjával, kalandozók közötti harcával és küldetés rendszerével remekül adja vissza Ynev hangulatát. Rendszere – bár nem hagyja figyelmen kívül a nagy elődök erőnyeit – teljesen egyedi felépítésű. Így őszintén remélhetem, hogy ismét olyan hazai játékkal gazdagodik a piac, amely a külföldi megmérettetésen is megállná a helyét.

A kártyát azoknak is bátran ajánlhatom, akiket nem vonz maga a játék. Az egyes lapokon található illusztrációk (Boros-Szikszai és Max) illetve az ismertető szöveg (melyet Wayne Chapman írt) Ynev számos titkáról fellebbenti a fátylat.

messor

UTAZÁS A FANTASY-VILÁGOKBAN

Cikkünk rövid összefoglalót kíván nyújtani a fantasy-világokban általában egyöntetűen fellelhető utazóeszközökről: a hajókról, kocsikról és szánokról, valamint néhány, velük kapcsolatos kérdésről. A kocsikról és szánokról többnyire mindenkinek van némi fogalma, hisz' effajta járművekkel még manapság is lehet találkozni, ezért ezekkel nem is foglalkozunk oly részletesen, mint a hajókkal. A tengeri járművekről viszonylag bővebben szólnunk, mert úgy érezzük, e téren jóval nagyobbak a „fehér foltok” – emellett alighanem érdekesebb témát is nyújtanak, s ha már saját lováról le kell szállnia, a kalandozó is szívesebben választja hosszabb utazásaihoz.

Utazni csaknem minden kalandban szükséges, némelyekben komolyabb távolságokra is. Ezt a problémát többnyire lóval vagy valamiféle mágikus módszerrel oldják meg hőseink, ám néha egyik út sem járható – ilyenkor más módszerekhez kell folyamodni. Szekérre ülünk; kocsit bérelünk – mondják a játékosok. De vajon mifélek ezek a járművek?

(A cikk a teljesség igénye nélkül készült, hiszen hasonló témával teljes könyvek foglalkoznak – anyagukat aligha sűrítethetjük néhány oldalba.)

A szekér:

Igaerővel (ökör, bivaly, tehén) vontatott, négykerekű, fából készült, rugó nélküli, főképpen teherszállításra alkalmazott jármű. Naponta 20-30 km-t tehetünk meg vele. Személyszállításra nemigen alkalmas, mert lassú és kényelmetlen, hajtója is csak az állatok mellett ballag inkább, s onnan irányítja őket. Ha a szekér elé lovakat fognak be, akkor már kocsiról beszélhetünk. A szekér volt lényegében a kocsi elődje.

KOCSIK

Általában gyors járású, lóval vontatott, négykerekű járművek. Rossz utakra, nagy távolságok megtételére, nagyobb terhek szállítására hármas, négyes, ötös fogatok használata szükséges, míg a városokban vagy a kikövezett utakon a kettes fogatok elterjedtebbek. Négyes, ötös esetleg hatos fogatokat nem csupán szükségből, de a rang és a hatalom bemutatására is szokás alkalmazni.

Hogy hány fogatos egy kocsi, nemcsak az út milyensége dönti el, hanem a kocsi felépítése, szerkezete is. A rugós kocsik elé pl. általában több lovat fognak, mint a rugó nélküli elé, ha rosszak az útviszonyok.

Szekérekocsi:

Lényegében olyan szekér, melyet lovak vontatnak. A szekérnél sokkal gyorsabb, naponta akár 50 km-t is megtehetünk vele. Akárcsak a szekér, ez is inkább csak teherszállításra alkalmas, de mivel gyorsabb annál, nagyobb hangsúlyt fektettek a bak kiképzésére. Sáros, földes utakon szinte nélkülözhetetlen. Egy nehezebb típusú kocsi akár 1-1,5 tonnával is nyugodtan terhelhető.

Rugós kocsik:

A rugós kocsikat általában városokban, jó minőségű utakon alkalmazzák, de némelyikük terepen is jól használható. Elsősorban kényelmesebbek és szebbek, mint a rugó nélküliek. A négyes-ötös fogatok használatát a rugós kocsi tette szükségessé, mert két ló csak sima utakon volt elegendő hozzájuk.

Számtalan típusuk van, melyeket teherszállításra használnak, de mivel számunkra ez jobbra érdektelen; nem foglalkozunk velük – annyit említünk csupán, hogy ezek nagyjából 5-6 mázsa terhet tudnak szállítani. Érdekesebbek viszont számunkra a személyszállító változatok.

A hintó:

A hintókocsik kényelmi célokat szolgálnak. Nehezen járható utakra, tepre nem alkalmasak. A hintókocsi kocsiszekrénye díszes, belseje kárpítozott. Vannak fedett, félig fedett és fedetlen hintók. Minden esetben a gazdagság, a rang jelképei. Többnyire 2, illetve 4 személyesek. Könnyű, gyors járású kocsik, a befogott lovak száma változó.

A homokfutó:

Kocsizás szempontjából a legnagyobb akadályt a homokos és a lápos talaj jelenti. Ha egy kocsi könnyen fut ezeken a talajokon, bármely más te-

repen is könnyebben megy. Ehhez igen széles futófelület szükségeltetik, ennek érdekében a kerekeket esetenként rozsszalmával is körülfonták. Fontos, hogy a kocsit könnyűre és viszonylag kis keréktávolságúra készítsék, s hogy az első kerék átmérője nagy legyen. Naponta kb. 35-40 km-t képes megtenni. Legfeljebb 3-4 utast szállíthat.

Postakocsi, batár:

Lényegében nagyméretű, fedett, esetenként üveges hintó; nagy távolságok megtételére alkalmas személyszállító jármű. Ötös-hatos fogatok húzzák, és akár nyolc személy is utazhat benne. Általában vastag bőrszíjakon rugózik, bőrülések és kapaszkodók teszik kényelmessé, vastag bársonyfüggönyök védik az utasokat a szélről és a portól. A kocsison kívül többnyire egy vagy két fegyveres kísérő is tartozik hozzá. „Menetrendszerű” járatoknál szabályok írják elő az utasok teendőit: útközben reggelihez és vacsorához fél óra, ebédhez egy óra pihenőt adnak, alvásra legfeljebb hét órát szánnak, a fogat váltása pedig 8-10 percet vesz igénybe. Előfordulhat, hogy az utasok közül a férfiak kötelesek részt venni a természetes akadályok elhárításában és a harcban. Egy postakocsi naponta mintegy 80-100 km-t tesz meg, ám alkalmasint hihetetlen távolságokra is képes lehet – 170-180 km/nap sem lehetetlen, persze csak állomásokon előkészített, váltott lovakkal.

A kordé:

Kétkerekű kocsi, hívják taligának, juhászfordénak is. Akad számtalan előnyös tulajdonsága, hátrányai miatt mégsem használják szívesen.

Földutakon csekély súlya miatt általában előnyösebb, mint a négykerekű kocsi, ám rászós úton szinte élvezhetetlen a vele való utazás, főként, ha a ló ügetésbe kezd – a két rúd ugyanis, melyek közé a lovat befogják, közvetlenül az állat testéhez van erősítve, és közvetlen kapcsolatban áll a kocsiszekrényel is. (Lengéscsillapító rugó segítségével ez a probléma kiküszöbölhető.) A kétkerekű kocsit lehet szállításra is alkalmazni, de vegyük figyelembe, hogy csak egy állat húzza, és a hely is kisebb, mint négykerekű társain. A kordéval naponta kb. 30-40 km-t lehet megtenni.

SZÁNOK

A szánokat havas, jeges talajon szokás használni. Közöttük is éppúgy találunk személy- és teherszállító alkalmatosságot, mint a kocsik között, esetükben azonban követelmény, hogy ne legyenek túl magasak illetve súlyosak, mert könnyen felborulhatnak. A szánokat általában csak két ló húzza – négyet befogni mind az utasok, mind a lovak számára veszélyes. Friss hóban, nagy távolságok megtételekor szükség lehet három ló befogására, ez azonban ritkán esik meg. Ilyenkor a három lovat egymás mellé, sorban fogják be (lásd orosz *trojka*). Előfordulhat, hogy a szánt nem lóval, hanem kutyákkal húztatják, ilyenkor a felépítmény alacsony, és legfeljebb négy ember ereje mozgatja.

A kutyaszán mintegy 25 km-t tesz meg naponta, míg a lovasszán nagyjából 30-at.

Ejtsünk még néhány szót az egyéb járművekről.

A *gyaloghintó* viszonylag kevés helyen használják. Általában egy-személyes utazó-alkalmatosság, amit emberek hordoznak. Kerekei nincsenek, emiatt nemigen alkalmas nagy távolságok megtételére, és nem is a gyorsaságáról híres, de városok szűk utcáiban, rövid távra kifejezetten előnyös lehet. Többnyire a gazdagok használják, ezért belseje jobbra díszes, ülései párnáztak. Fontos, hogy könnyű fából készítsék, hisz' kettő, legfeljebb négy ember ereje mozgatja.

A *rikša* is emberek által húzott, ám két kerékkel ellátott jármű. Általában fedetlen vagy félig fedett személyszállító alkalmatosság. Maximum egy vagy kétszemélyes, és egy ember húzza. Kerekei miatt gyorsabb és kényelmesebb, mint a gyaloghintó. Kisebb távolságokra, városban belüli közlekedésre használják. Lejtőn felfelé meglehetősen lassú. Párnázott ülések teszik kényelmessé az utazást. Mind a rikša, mind a gyaloghintó előnye a lóval vontatott járművekkel szemben, hogy csendesebbek és mozgékonyabbak, szűk helyekre is befernek.

Meg kell jegyeznünk, hogy fantasy-világokban nyilvánvalóan számtalan egyéb eszköz állhat az utazók rendelkezésére (hogy a legegyszerűbbet említsem, ezer és egy alkalmasabb állat akadhat a lónál), ám ezeket felsorolni is képtelenség, nem hogy ismertetni.

Miután érintőlegesen végighaladtunk a szárazföld utazóeszközein, lássuk most a tengerek, óceánok vándorait, a hajókat.

HAJÓK

Az alább felsorolt hajófajták listája – a kocsikhoz hasonlóan – szintén nem lehet teljes, és nem is kizárólagos értékű. Amennyiben a KM újabb típusokat kíván alkotni, az alábbiakra támaszkodva nyugodtan megteheti.

Tutaj:

Általános formájában fa és fonat alapra bört feszítenek. Többnyire vitorla nélküli, esetenként rövid árbocon négyszögletes vitorla kerülhet rá. Folyókon való közlekedésre alkalmas, rövid távolságokra. Jobbára evezővel és csákyával hajtják. 6-12 méter hosszú és 6-8 embert szállíthat, teherbírása maximum 5 tonna.

A langskip (Viking-bárka):

Mintegy 45 m hosszú hajó, oldalanként 20-25 evezővel. Egy evezőt egy ember kezel. Egyetlen árboca van, amelyre négyszögletes vitorlát húznak. Körülbelül 5 m széles, merülése 1 m, 100-120 embert szállíthat, de csak 50 tonnányi raktere van. Hosszabb tengeri utakra is képes. Mindkét vége ivbe hajol, illetve csigaszzerűen csávarodik, gyakran faragott alakok díszítik. A bárka esetenként 10 csomós sebességgel is haladhat (1 csomó 1852 m óránkénti sebességnek felel meg).

Normann hajó:

A hajó hosszúsága 10 és 25 méter között változik. Biztonságosabb, mint a langskip, s nagyobb a stabilitása is, de kecsességében elmarad tőle. Teherbírás tekintetében igen változó képet mutat. A nagyobbakban akár 50 harcos és 20 ló is elfér, míg a kisebbek legfeljebb 20 embert tudnak szállítani a legénységen kívül. Magas hajóoldal és nagy szélesség jellemzi, egyetlen lehajtható, keresztvitorlát hordozó árboca a hajó közepén helyezkedik el. A normann hajó – akárcsak a langskip – végei ivbe hajlanak.

A drakkar:

A langskiphez hasonló, de annál nagyobb és teherbíróbb bárka. Körülbelül 30 méter hosszú, egy árbocos. A vitorla mellett 60-80 fő evez, főként ez adja a hajtóerőt. Az evezősök mellett 160 személyt vihet magával, de ezek számára sem elegendő fekhelyet, sem elegendő ételmet nem tud szállítani.

A dromon:

Mindkét oldalán két evezősor húzódik, ez összesen 50-80 evezőt jelent, a hajó nagysága szerint. Az alsó sorban egy ember egy evezőt kezel, míg a felsőben hárman húznak egyet. Hosszúsága 30-40 m között mozog. A dromonok könnyű és gyors hajók, egy, kettő, esetenként három árboccal felszerelve: Legénységük 100-300 főnyi, 70-100 tonna terhet képesek szállítani. Orrukon, a vízvonallal sarkantyú van; felépítményt az orrban és a taton találunk. Orrárbocuk nincs. Nem jó tengerjárók, legénységük elátlományát nem tudják befogadni.

A gálya:

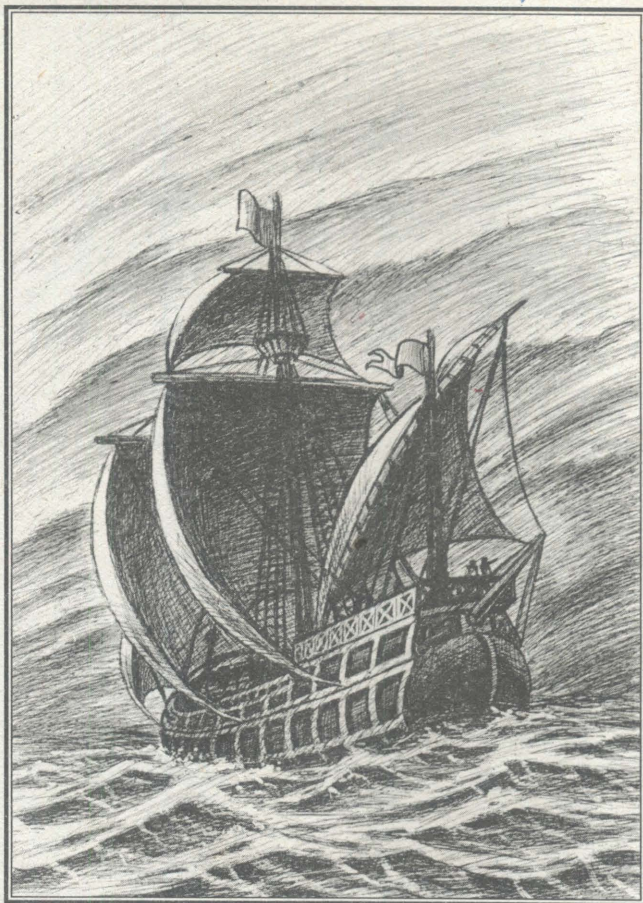
A gálya körülbelül 50 méter, szélessége 7 m, merülése 2,5-3 m. Törzse nyújtott, karcsú. Két evezősoros, általában 140 evezős hajtja, de három árboca is van. Kisebb gályákon egy ember egy evezőt kezel, nagyobbakon előfordulhat, hogy az evezőt három-hét ember húzza. 150 tonnás raktere van. Irányítására evezőkormányt alkalmaznak. A gálya tatján felépítmények emelkednek, a tiszték számára. A tengeri viharokat érdemes kikötőben átvészelnie. A gályákon sincs orrárboc.

A galeassz:

Mintegy 80 méter hosszú, a gályánál szélesebb, három árboccal és 60-100 evezővel felszerelt hajó. Az evezősök a fedélzet alatt foglalnak helyet, egy evezőt átlag négy-hét ember kezel mindkét oldalon. Középen szabad utat kell hagyni a felügyelő számára – ebből is adódik a szélesebb építés. Bár a galeassz magasabb oldallal készül, mint a gálya, nyílt óceáni hajózásra ez a hajótípus sem alkalmas. 400 evezős, 300 tengerész és katona szállítására elegendő a hely. Vízkiszorítása eléri az 1000 tonnát.

A koggé:

Háromárbocos, lassú, esetlen mozgású hajó. Nagy súlya miatt széllal szemben nem képes haladni. Hossza eléri a 40 métert, szélessége a 13 métert. Merülése akár 3 méter is lehet, teherbíró képessége 300-600 tonna körül mozog. Egy koggében 150-200 lovat is lehet szállítani. Tatjánál és első részénél magas felépítményeket, bástyákat találunk. A tatfelépítmény olykor a hajó hosszának felét is eléri.



A sampan:

Mind folyami, mind tengerparti hajózásra alkalmas. 3 méter széles és 6-9 méter hosszú. Többnyire bambuszból készül, 1-10 személyes változatai vannak. Lehet teher- és személyszállító, esetleg halász- vagy lakóhajó. A fedélzet hátsó részén felépítmény található, amit a legénység használ. A sampan törzse széles, alacsony, enyhén ívelt.

A karavella:

Két vagy három árboccal készülnek, az első árboc a hajó közepén, a másik kettő pedig e mögött kap helyet. Csupán egy fedélzettel és egy tatfelépítménnyel épülnek. Hosszúsága mindössze 20-25 métert tesz ki, és szélessége sem haladja meg a 6-7 métert. Legénysége 30-40 fő, teherbírása 150-200 tonna körül mozog. Láthatjuk hát, hogy a karavella aránylag kis hajónak számít – viszont gyors és könnyen kezelhető, sebessége elérheti a 11 csomót is. Kiválóan alkalmas nyílt óceáni utazásra.

A karakk:

Két vagy három árboccal épül, az egyik a hajó közepén áll, míg a másikat a tatra szerelik fel. A hajóorrba háromszög alakú felépítmény kerül, a taton pedig egy több fedélzettel álló felépítmény kap helyet. A felépítményeket tetőszerkezet védi az esetleges támadók nyílvezei ellen. Hosszúsága eléri a 27 métert, fedélzete pedig 8 m széles. Teherbíró képessége 200-tól 600 tonnáig terjed. Karcsúnak semmiképp sem mondható törzse öblösen kidudorodik, majd alsó és felső irányban összeszűkül.

A galeon:

Három vagy négy árboccal készül. Három teljes fedélzete van, de az első és a tatfelépítmény még két fedélzetet ad a hajónak. Kitűnő navigációs képesség, teherbírás jellemzi. 45-75 méter hosszú, 11-12 méter széles, tehát nagyobb, mint a karakk. Legénysége mintegy 130 fő, teherbírása 500-1000 tonna. Körülbelül 100-110 embert tud szállítani.

A fleute:

Kisebber merülésű, mint a galeon és keskenyebb is annál, de vízvonala szélesebb. Vitorlázatának kezelése egyszerű, így kevesebb ember kell kiszolgálásához. Három árboccal épül, farfelépítménye felfelé szűkül. Hosszúsága 40 méter, teherbírása pedig megközelíti a galeonét (kb. 600 tonna). Legénysége mindössze negyven főt számlál.

A diaman:

Három árbocot hordozó, a galeonhoz hasonló hajó. Legénysége megközelítőleg 200 főnyi. Két változatban készül, az egyik kisebb, alacsonyabb oldalakkal épül és ügyesebb, mint nagyobb testvére. A kisebb hajók 700-1000, míg a nagyobbak 1200-1400 tonnásak lehetnek.

A kutter:

Gyors járású egyárbocos vitorlás. Mivel gyors és könnyen navigálható, a kalózok kedvelt hajói közé tartozik. Teherbírása 60 és 250 tonna között változik, legénysége 30-100 főig terjed.

A klipper:

Legkevesebb három árboccal rendelkező, gyors, mozgékony, könnyen kezelhető vitorlás. Az óceánok leggyorsabb és legszebb hajói. A hajótörzs, vízvonal alatti része csepp formájú, az orr éles, árbocai hátrafelé dőlnek. A vitorlások közül a klipperen van a legtöbb vitorla, jó szélben sebességük eléri akár a 21 csomót is. Hosszúsága 50 és 125 méter között mozog, szélessége 10-16 méter, teherbíró képessége pedig 400-tól 2000 tonnáig terjed.

A szkúner:

Két árboccal épülő, gyors, mozgékony hajó. Nem igazán nagy, hossza mindössze 31 méter, szélessége 7 méter, teherbíró képessége 150 tonna. A vitorlázat aránylag egyszerű kezelhetősége miatt fedélzetére kis létszámú legénysége is elegendő.

A sokárbocos szkúner:

A legtöbb árbocot viselő hajók, árbocaik száma háromtól hétig terjed. A hétérbocos vitorlások igazi csoda számba mennek. Teherbírásuk szinte hihetetlen méreteket ölt, legénység-igényük ugyanakkor igen csekély, s ez végtelenül gazdaságossá teszi őket. Teherbírásuk 4000 tonnától 8000 tonnáig terjedhet, legénységük pedig legfeljebb 12-16 főt tesz ki. Hosszuk elérheti a 130 métert, merülésük a 8.4 métert. A hajó maga nem szép; egyhangúság jellemzi, árbocai egyfőrmán mintegy 60 méterre magasodnak a fedélzet fölél.

A bark:

A bark is a nagy vitorlások közé tartozik, árbocai száma háromtól ötig terjed. Teherbírása elérheti a 8000 tonnát, hosszúsága a 130 métert. Méretei ellenére a gyorsabb hajók közé tartozik, akárcsak a szkúner.

Knarr:

Egyárbocos, négyszögletű vitorlával felszerelt hajó. Hosszúsága 15-23 méter, szélessége 5-6 méter. Aránylag jól bírja a tengert, de folyókon is lehet használni. Teherbírása 50 tonna, legénysége 10-14 fő. Szélcsend vagy gyenge szél esetén evezésre is biztosít lehetőséget.

Parti hajó:

Kétérbocos, háromszögletű vitorlakkal ellátott kis vitorlás. 18-21 méter hosszú és 6 méter széles. Partmenti hajózásra alkalmas, a nyílt tengert nem túl jól bírja. Legénysége 25-30 fő, teherbírása 100-120 tonna.

Halászbárka:

1-2 árboccal megépített hajó. Hasonlít a parti hajóhoz, de nagyobb annál, és jobban bírja a tengert. Vitorlái szögletesek, hosszúsága 23-30 méter, szélessége 6 méter. Teherbíró képessége eléri a 100-200 tonnát, legénységét 20-25 fő alkotja.

A leírásokat tanulmányozva észrevehető, hogy egyik hajónál sem jeleztük, miféle célokra alkalmas az adott típus (kereskedelem, halászat, hadászat, stb.). Nos, ezt a megkötést azért hagytuk ki, hogy ne korlátozzuk a KM szabadságát – némi „lajaságot” engedélyezve, a felhasználási célok ízlés szerint választhatóak meg. Ennek ellenére is fontos leszögeznünk, hogy a bark és a szkúner – felépítésük sajátosságai miatt – hadászatra nem alkalmasak.

S ha már a hajózásnál tartunk, a következőkben tekintsük át a vitorlások – de lényegében mindenféle vízijármű – számára oly fontos szeleket, viharokat. (lásd a táblázatot)

Az orkánnál erősebb viharok ritkán, csak a nyílt óceánokon fordulnak elő – ilyenkor a szél elérheti az óránkénti kétszáz kilométeres sebességet is. Ha egy hajó ilyen viharba keveredik, szinte biztosan elsüllyed, s tengerészei a biztos halállal számolhatnak, hisz' a vitorlásokra már a „dühöngő vihar” is nagy veszélyt jelenthet, ha a szél lökései hirtelen változtatják irányukat.

A szél sebessége természetesen nem azonos a hajó sebességével. A szélcsend a szélnek az a foka, amely még nem képes megmozdítani a hajót. Szellőnek minősül az a szél, amely a hajót ugyan nem hajtja előre, de mozdít rajta akkorát, hogy az a kormányzásra reagáljon. Enyhe szélnek minősül az a légmozgás, amely egy felhúzott vitorlájú hajót kétszomós sebességgel hajt. A gyenge szél három-négyszomós sebességet, míg a mérsékelt szél öt-hatszomós sebességet biztosít egy teljes vitorlázatot használó vitorlásnak.

Az élénk szélnél még megtartható az összes vitorla, de ennél erősebb szélben fokozatosan csökkenteni kell a kibontott vitorlák számát, mert a szél nyomása felboríthatja a hajót. Erős szélben bevonják a legfelső vitorlákat, így a hajó csak öt vitorlát hordoz. Mérsékelt viharban négy, <MI>heves vihar<D>ban pedig két vitorla kivételével bevonják a vitorlázatot. <MI>Dühöngő szél<D>ben a vihartarc vitorlán és az elővitorlán kívül mindent bevonnak, orkánban pedig egyetlen vitorla sincs felhúzva, így a kormányzást csak a kormánylapát segítségével végzik.

Áttekintésünk csupán a leglényegesebb dolgokra szorítkozott. Reméljük azonban, hogy segítségével a KM-ek színesíteni tudják majd kalandjait, s a karakterek életét a tengeren is kellően megnehezítik.

Amennyiben valaki behatóbban kíván a témával foglalkozni, meséihez a részletekre is szüksége van, a felhasznált irodalom számára a segítséget nyújt.

Szökevények

Felhasznált irodalom:

Dr. Repkény István – Szekerezés, kocsizás, szánkózás
Stefan Gulas / Dusan Lescinsky – A vitorlás hajók története

A szél megnevezése	A szél sebessége*	A vízfelszín állapota	A hullámok hossza (m)	A hullámok magassága (m)
szélcsend	0-1	A tenger vízfelülete tükör sima	-	-
szellő	2-6	Rövid, lapos, taraj nélküli hullámok	5-ig	0,5-ig
enyhe szél	7-12	A hullámokon itt-ott fehér taraj képződik, de a hullámok még nem törnek meg	15-ig	0,75-ig
gyenge szél	13-18	A hullámtarajok már mérsékeltent megtörnek, s helyenként hab képződik rajtuk	25-ig	1-ig
mérsékelt szél	19-26	A hullámok hosszabbodnak, a hullámtaréjon tájték keletkezik	50-ig	0,75-2-ig
élénk szél	27-35	A hullámok már hosszúak, a hullámtarajok megtörnek, és nagy, fehér tájtékfoltokat hagynak maguk után. A tenger morajlik	100-ig	2-4-ig
erős szél	36-44	Nagy hullámok keletkeznek, és habjuk összefüggő felületet képez. A levegőben érezni lehet a szétporladt vízpermetet. Messziről is hallható a tenger morajlása	100-ig	3-6-ig
mérsékelt vihar	45-54	A tenger hánykolódik, a szél a hullámtarajokról letépi a tájtéket és elsodorja. A tenger bömbölni kezd	135-ig	5-7-ig
élénk vihar	55-65	Magas, hegyeszerű hullámok, töredező tarajokkal. A tájték zavarja a szabad kilátást. A tenger fehér a habzó víztől, és bömböl	150-200-ig	7-10-ig
heves vihar	66-77	A magas hullámhegyek gyorsan aláuknak, és sűrű fehér sávot hagynak maguk után. A habtól porzó vízfelület rontja a látási viszonyokat. A tenger robajlik.	150-200-ig	7-10-ig
dühöngő vihar	78-90	A tenger fehér, a látási viszonyok gyöngék, a hullámok nagyon magasak és hosszúak. A tenger eszeveszetten háborog	250-ig	10-15-ig
szélvész	91-104	A hullámhegyek olyan óriásiak, hogy a hajó ki sem látszik közülük. A sűrű porló vízhab miatt nagyon gyöngék a látási viszonyok	300-ig	10-15-ig
orkán	104-134	Látni gyakorlatilag már nem lehet, mert a levegő tele van tájtékkal, vízhabbal. A tenger fehér	300 fölött	10-15-ig

* km/h-ban, 6-8 méteres magasságból

Vágó Csaba

tarini krónikák

Hitvita

Az ajtó végre engedett a fejszecsapásoknak, s én ordítva rontottam be a szobába, ahol a főpapnak kellett lennie.

Bizonyára vannak testőrei, gondoltam reménykedve, s előtött a boldogság, hogy végre, annyi várakozás után kitombolhatom magam közöttük. Véremben már ott lüktetett a fejszecsapások íze.

Amint beléptem, rám szakadt a nyomás, hogy bilincsbe verje akaratomat. Előntött a félelem orkánja, s megremegtem, amint szemtől szembe álltam vele.

Csak egy pillanat volt, de óráknak tűnt: egy rezdülés a valós életben, egész háború az asztrávilágban. Az orkán elsöpört felettem, és én még mindig ott álltam, léptem hát egyet előre.

Mágiával próbáltak hatni rám! Vérem pusztító tűzként száguldott ereimben. Meg akarták félemlíteni Tooma felszentelt papját – ezt a sértést nem élhetik túl! Szememre vörös köd borult, ahogy gondolataim idáig értek; pusztítanom kellett, nem tehettem mást.

A háttérben ott állt a varázshasználó, csuklyás köpenyben, jó húsz lépésnyire tőlem, egy emelt padlaton. Mögötte óriás kőtábla állt vésett jelekkel, hatszögű faragással. A falakon súlyos kárpitok, a földön sötét bársonyszőnyegek. A fény két kicsiny ablakon kúszhatott be, ott is számára idegen, korcs barna formájában.

A főpap meredten nézett rám, s amint felé indultam, előkerült a két fegyverforgató is. Rowoni zsoldosok, nehéz páncélzatban. Nem ellenfelei egy törpe harcosnak, még akkor sem, ha ketten vannak.

Éreztem végzetüket, éles rikkantással törtem rájuk. Ők felém indultak – megkezdődhetett a tombolás.

Két oldalról törtek rám, hogy megosszák figyelmemet. A bal oldali felé rohamoztam. Ő megállt, hogy lekössön, és helyet adjon társának a támadásra. Nem volt jó harcos. Egy olyan trükknek esett áldozatául, amit minden otthoni iskolában tanítanak. Megállt, hogy bevárja támadásomat, ezzel időt adott, hogy társára rontsak. A jobb oldali feje felé sújtottam, megelőzve kardját, amely most fellendült, és hárfította a csapást. Magabiztosan vigyorgott el: bár megakasztani nem tudta a fegyvert, eredeti pályájáról letérítette. Legalábbis így gondolta a barom. Míg ő és társa fejemre irányuló támadását könnyedén hártottam pajzsommal, fejszémet az előző csapás és egy teljes testfordulat lendületével a jobboldali zsoldos csípőjébe vágtam. Elégedetten hallottam a csontrecsegés és az ordítás egyszerre feltörő zenéjét.

- Tooma néz fel rám! – szakadt fel belőlem az ima, miközben ki-rántottam fejszémet az elhanyagolt testből.

Kiáltásom megzavarta a köpenyes alakot, arcára kiült a döbbenet. Most jött csak rá, mekkorát hibázott, mikor egyszerű fegyverforga-

tónak vélte a berontó fejszés törpét. De elkésett a felismeréssel – már a közelében voltam, s velem együtt a végzete is.

Ajkát rontó igék hagyták el, miközben levágtam a második zsoldost. Hatalmasabb volt a vártnál, éreztem, hogy karjaim és lábaim elgyengülnek.

- Nem halok meg itt és most! – ordítottam felé. – Erőd nem szállhat szembe az isteni akarral, halandó! Én magam vagyok a végzeted!

Azzal útjára küldtem a fejszét, hogy az pörögve csapódjon a mellkasába.

A köpenyes egy megfáradt ember hangján nyögött fel. A dobás nem volt elég lendületes ahhoz, hogy azonnal megölje, elindultam hát felé, hogy befejezzem a munkát. Még élt, mikor mellé értem. Inkább tűnt csalódottnak, mint szenvedőnek. A fájdalom – ahogy mi-felénk mondják – vörös rögökben távozott testéből.

Megöltem. Sokan mondják, kérlelhetetlen vagyok a csatában, az effajta szenvedést azonban nem kedvelem. Nem a találat fáj a kura-finak, hanem a tudat, hogy meg fog halni, hogy számára többé nincs remény. Vére az oltárra freccsent, vöröslő nyomot hagyott rajta. Megkezdődött az igazi hatalom felszabadulása.

Tudtam, van még időm, ezért nekikezdtam a szertartásnak, amire az inkvizitorok tanítottak, azon a bizonyos hajnalon...

- Nem! Kwinn, értsd meg, nem! Ez nem törpe varázs, így nem lesz hatása!

- Tooma megsegít, ha érdemesnek talál rá. Ha nem teszi, úgy-sincs miért élnem.

- Ahogy gondolod, barátom – szólta az ember, s hangjából beletörődés csendült ki. – Többet nem segíthetek. Ha így folytatod, halálotat leled majd a csarnokban.

- Nyugodj meg – dünnyögtem. – Másként használjuk a mágiát, s mások az isteneink is.

- Akarj hát legalább olyan erősen, ahogy hited erejét bizonyga-tod!

- A bennem lakozó hit erős, mert mint minden más, ez is az is-tenémé.

- A hit nem elég – vélte az ember. – Tudás nélkül nincs győzelem. Erre nem tudtam mit felelni; Darton érveivel szemben az enyémet mit sem érnek. Tudtam, harcostársamnak igaza van: alkalmanként a hit sem elég. Ereje hiába vetekszik az acél erejével, mit sem segít a hátadba fűrődő nyilvessző ellen.

- Bocsáss meg – mormoltam. – Figyelmem csalfa madár, de a kedvedért kalitkába zárom.

Verdon felkacagott.

- Tehát ott voltál a reggeli misén! Orgil atya szépen beszélt.

- Való igaz – mondtam. – Szavai utat találtak hozzám. Tarinban csak Kadal papjai beszélnek a néphez, mi inkább tettekkel szerzünk híveket istenünknek. Mégis, amit mondott, elgondolkodtat. Eddig is fontosnak éreztem a küldetést, de most... Mintha Tooma adott volna jelet számomra egy naplovag szájával. Eleddig azt hittem, értetek, emberekért harcoltam a szövetség ürügyén. Most ébredtem csak rá, hogy a világ mindenkié, így a törpék, ha vérüket hullatják az emberek oldalán, önmagukért küzdenek.

- Jól forgotod a szót – biccentett az ember. – Mi, inkvizítorok az egész kontinens békéjét vigyázzuk, következésképp a teiedét is. úgy van, ahogy mondtad: ha nekünk segítesz, segítesz rajtuk is. – Elmosolyodott. – Örülök, hogy rájöttél végre, s bár makacs vagy és nyakas, kedvellek, te méregzsák! Remélem, sokáig boldogítasz minket a szövetség kebelén.

- Legyen – bólintottam. – Nos, szellemsergek vezére, nagytudású bölcs, halld újfent tudásom legjavát. A kolostorba mint leendő hívek megyünk. Bent legfeljebb ötven emberre számítunk. A bejutásban társaid segédkeznek, a szentélybe viszont egyedül kell bemen-nem. A főpapot az oltáron kell megölnöm – ha másutt hal meg, oda-viszem, és vérét a padlóra folyatom. A vérből szörnyeteg támad, hogy rontást hozzon papja gyilkosára. Majd' tíz percébe telik míg kialakul – ezalatt kell elmondanom a varázst.

- Mindig velősen, igaz? – mosolygott megint az inkvizítor. – Nem vagy a szavak mestere, s nem is ejtesz fölőls szót. Legyen hát, ahogy akarsz: halld a rítus szövegét!

...dum vongal thag zhar goruz, zhuf strommez, varn thragh zaraz ud, dreg dho zhar!

Hálás voltam Verdonnak, a hosszú, áttanult éjszakáknak, nemkülönben Orgil atyának, meggyőző szavaiért. Az ismeretlen rituálé szavai hiba nélkül forrtak össze népem nyelvének szavaival, a folyamat megkezdődött – mostanra az idő vált legfőbb ellenségemmé. Az oltáron a vérfoltból lett vörös gomoly embernyi nagyságúra nőtt, a démon érkezéséig csak percek lehettek hátra.

Megtisztítottam testemet a bennem rejlő méregtől. Erőmből futotta még, de mire végeztem, agyam pusztasággá változott. Elmém kiürült, úgy várta a találkozást.

Talán egy perc telt el így, aztán valami nagyot villant előttem, s az oltárról felcsapó lángokban megjelent a lény. Természetfelettien izmos karjai, acélpánt-ujjai, vigyor torzította vonásai vérvörös fényben izzottak. Szeme és foga fehérje lámpásként világított arcában. Fején mintha növendék tűzférgek vonaglottak volna eleven hajfonatok gyanánt, csuklóvédőnek ősi kámeákkal ékes mithrillt viselt. Lábai helyén ott kavargott a papi vérgomoly. Jobbjában handsárhoz hasonló, de annál keskenyebb pengéjű tűzkardot fogott. Lehetett vagy három méter magas. Lenézett rám, s megszólalt sokszólamú hangján:

- Miattad jöttem hát, apró fereg, te lettél utam ebbe a világba!

- Gondoltuk, hogy megszeged majd az Ősi Egyezményt – feleltem. Mérete némiképp megdöbbenett, de nem hátráltam egy lépést sem.

- Miről beszélsz halandó? – mennydörögte a démon. – Korcs isteneid nem állíthatnak elém akadályt, nem kötelez semmire ostoba paktumuk sem!

- Persze – mormoltam. – Hisz az csak istenekre vonatkozik.

- Igazuk van az ynevi bölcseknek: az út arra való, hogy tapodjálk – idézte torz formájában a kyr szólást a szörny, miközben bal kezét felém nyújtotta. – Tudtad, hogy halálos leszek, mégis vártál. Miért?

- Egyszerű – feleltem. – Léted felesleges ezen a síkon, kell hát valaki, aki visszalök a sajátodra.

- És te lennél ez a hatalmas erő, kicsiny fajzat? Alig hiszem, hogy képes lennél rá!

Kinyújtott bal kezéből lángcsóva vágódott felém, miközben figyelmemet lekötötte hangzatos szavaival.

Mozdulatom lassú volt, a csóva a bal vállamon ért, ősforró kint égetve belém. Hálásan gondoltam a tarini mesterekre, miután éreztem, mozgatni tudom még a karom. Oldalt gördültem, kikerülve egy újabb tűzcsapást. Felnéztem és láttam, hogy a démon vörös massa-lábain alászáll az oltárról, hogy bevégezze, amit elkezdett. Ruhám nagy lánggal égett, bele-belekapva szakállamba, hajamba. Innen alulról nézve, ha lehet, még hatalmasabbnak rémlett a tűz másvilági ura.

Rohamozva indultam felé, fejemet a fejem fölé emelve. Meglepődött. Jajsztó várt és könyörgést, helyett engem kapott, vérben forgó szemekkel. Az oldalára irányoztam a csapást, majd egy csuklómozdulattal a masszába csaptam, és balra vetettem magam.



Bömbölni kezdett, s védekezés helyett lesújtott rám. Ütése a földön talált. Mivel magas volt, gondoltam, nehezen ér majd el a talajon, fegyvere mégis felszántotta hátamat, csipőmtől a vállamig.

Égni kezdtem. A hátam lángba borult, éreztem hajam és szakállam förtelmes búzzal hamvad el, és a kín lassan eléri a határt, ahonnan nem lesz visszaút. Még felálltam, és lángoltam, mint egy törpenyi fákla – aztán vége lett.

Egyszerre hideg vett körül. Minden elhomályosult a szemem előtt, már a tűz lehetőségét sem éreztem megperzselt testemen.

– Pusztítsd el! – buborékoltak fel belőlem a szavak, s reméltem, az érkező ért majd belőlük.

A harcos, akinek testét víz – világunk legközönségesebb matériája – alkotta, tovább lépett. Tüdőmbé friss levegő áradt, s láttam, ahogy összecsap egymással a két mágikus erő.

A démon ismét meglepődött, de nem hagyott időt ellenfele számára: szájából vörös lávasugár csapott a plafon felé, hogy olvadt kövek áradatát zúdítsa ránk. Körülötte újabb tüzek gyúltak, a súlyos függönyök zúgó sóhajjal adták meg magukat: a terem forró katlanná változott.

A vízlény, mintha pataokban gázolna, úgy vágott át a lángok özönén. Melléből vízoszlop csapott ki, elborította a démont. Pára szállt mindenfelé, eltakarva a lényt szemeink elől. A tűz alábbhagyott egy pillanatra, így el tudtam ugrani a mennyezetről csöpögő magma elől.

Bömbölés remegtette meg a épületet, a pára fellegéből újabb csövényi láva süvöltött elő, sűrűlva a vetődő vízlényt, lerombolva mellettem a falat. Láva freccsent pajzsomra, s a tarini munka lassan olvadni kezdett. A falon tátongó lyukon – amelyen át egy szerk könnyedén utat talált volna – a Shanice hófedte bércei köszöntek be.

– Ki innen! – kiáltottam segítőknek, és jó példával elől járva levetődtem a majd' tíz méteres mélységbe. A fal tövében, látától megolvadt kövek között értem talajt: szerencsésnek mondhattam magam, hogy csak a bokám tört ki. Körülöttem mindenféle lábasjóság igyekezett biztonságba jutni. A kolostor nyugati részén, a hátsó udvaron kötöttem ki, nem messze a hegyerincről.

Fent ismét kirobant a fal egy darabja, látát és izzó kőveket szórva a hegy oldalára. A résen csak egy pillanatra tűnt fel a vízlény, hogy kivesse magát, mégsem kerülhette el a lángcsapást. Bár hangot nem adott, a testét körülvevő vörös izzás önmagáért beszélt. Most ő burkolózott a pára köpenyébe, miközben alázuhan a kővek-re.

– Állj fel! Le kell jutnunk a hegyről! – parancsoltam rá, miközben a szakadék felé húztam a karám kerítése alatt.

Felöttünk az épület összedőlni látszott, meggyengült falai nem bírták a sokszoros terhelést. A tűz magasra csapott, és a felsőbb szinteket is lángba borította.

Sikerült elérnem a szakadék szélét. Hátranéztem s láttam, amint segítők feláll, utánam indul. Löktem egyet a kerítés rudján, és szánkázva indultam lefelé a hófedte hegyoldalon. Nem sokkal utánam kísérom csúszott lefelé, oldalán, hátán vékony jégpáncél képződött a szélben. Korábbi áttetsző tisztasághoz képest szinte feketének tűnt, majd barnás árnyalatot kapott – látnivaló volt, ereje rohamosan fogy.

Hosszan siklottunk lefelé. A hegyoldal csupasz volt és egyenletes. Jól esett a pihenés a küzdelem után; még gondolkodni is volt időm, és végigfuttattam magamban az eseményeket.

Kellőképp feldühítettük a démont, tehát követni fog bennünket. Mire leér, ő is elgyengül valamelyest az öt körülvevő hótól.

Elöttünk lassan véget ért a hófedte oldal. Fejszémmel, pajzsommal lassítani kezdtem. A hórétég véget ért, és én néhány gördüléssel megálltam.

Füves terepen találtuk magunkat, nyomunkban ott törtetett az ellenfél, nyomában széles, füstölő sáv maradt a hegyoldalon. Reményeim – miszerint a hó gyengíteni fogja – könnyű tollpiheként fújta el a látvány. A démon teste nem érintkezett a hóval, hőaurája már messziről felolvasztotta. Fennhangon kacagott, az isteneket káromolta.

Tudtam, végünk van. Én törött bokával, félig égetten nem vehetem fel a harcot a lángóriással, a vízlényről pedig lerítt, hogy nem húzza már soká.

– Tooma, végtelen a te erő – nyögtem. – Nézz fel papodra az utolsó harcban! – Azzal féltérde ereszkedtem a hegy füves oldalán, kezem megszorult a csatabárd rovátkolt nyelén.

S ekkor megtörtént az isteni csoda. A démon vigyorogva száguldott le a szakadék lejtőjén, biztos lévén saját győzelmében. Mögötte jóval hátrébb, kis felhő keletkezett a hegy fényes oldalán. A felhő megindult, egyre nőtt. Fehér porként szikrázott az elinduló lavina.

Tooma megindította hegyek havát, hogy megmentse szolgáját. A meleg, melyet a szörny magában hordozott, megolvasztotta a Shanice páncélját, istenem pedig szörnyű eszközt készített a töredezett burkolatból mely pusztító fürgetegként zúdult alá, elpusztítva világunk és hitünk ellenségét.

Magamhoz hívtam a harcost.

– Végy a hátadra, vigyél minél messzebb – hörögtem, miközben megpróbáltam felállni. – És ha túléled, áss ki!

Kapaszkodni kezdtem a mellettem álló lény hátára. Ő megindult, hosszú léptekkel szaladt lefelé a hegyről. Hátunk mögött csaldott üvöltés harsant, a démon késni látta bosszúja pillanatát, gyorsított hát tempóján. Rohannunk kellett nekünk is, tudván tudva, hogy ha nem ő, akkor a lavina pusztít el bennünket, hisz Tooma is csak azokra figyel, akik kiérdemlik az életet.

Percek óta tartott a vágta. Alattam a lény – ha képes lett volna fáradni, mostanra halott a megerőtletéstől – eleven gépként dolgozott, mikor meghallottuk a második ordítást. Gyűlölet, bosszúvágy és ugyanaz a csaldódottság volt a démon hangjában, amit szolgája szemében láttam néhány perccel (órával? évszázaddal?) ezelőtt. Nem adta fel, harcolt, bömbölt, ordított, futott az életéért, uram csapása elől azonban nem menekülhetett.

Mikor hangja magasabb régióba csapott, hátranéztem. Láttam hogyan temeti el a hófürgeteg. Küzdött, még akkor is, amikor testét az áradat hitvány fenyőtörzsként nyelte el.

Az ezután történetekről csak homályos emlékeket őrzök. A hó elborított, s én kaparó kezek hangjára ébredtem. Tooma kegyelméből átvészeltam a lavina tombolását; társam, aki ekkorra már mély feketében tündökölt, kiásott a hó alól, majd hamarosan semmivé vált ő is. Végignyúltam a darabos havon és elaludtam.

Az inkvizítorok harcosai találtak rám – azok, akik túléltek a kolostorbeli vérontást. Testemet szekéren szállították vissza az Unió területére, s bár Davalonig hosszú út vezetett, sebeim nem hegtek be, megnyugvást csak a város falain belül nyerhettem. Ranil papjai vetek kezelésbe, hogy újra törpét csináljanak belőlem.

Mire felgyógyultam, kitavasodott, s a szakállam is újra nőtt. Ekkor szereztem tudomást Verdon haláláról.

Egy, a K'Harkad hegységbe indított felfedező csapat tagjaként veszett oda. Emléke azóta kísér. Ha mostanság, ősz fejjel rá és küzdelmeinkre gondolok, úgy érzem, mindketten megmérettettünk, s az ő hite könnyűnek találtatott. Egyetlen dolog tévesztette meg: a tudást többre értékelte hite erejénél. Nem tanulta meg a leckét, ami már az ősházában vérévé vált Tooma szolgálainak: a leghatalmasabb hajó sem juthat révbe, ha vitorláit nem dagasztja isteni szél.

A fenti történet a nagyúr harcait bemutató kódexből való. Mindenki által ismert tény, hogy Buldegor Kwin valóban kapcsolatban állt az inkvizítorok Szövetségével, és nem zárkozott el annak sajátos eszméitől. Uram a Való-Ezüst négyszázhetvenhetedik évének háromszáznegyedik napján olvasta át s hagyta jóvá ezen átiratot, melyet – az utánunk jövők épülésére – maga egészített ki az alábbival. Mint mondják, a nagyvilágban tett utazásai alkalmával gyűjtötte ezt is, s hogy Domenar Rikával, akinek alakját a „Pillanat szárnyán” című palimfesz őrizi, a Hetedkor utolsó nemzedékének álmait és reményeit siratja el.

Roamin Zarra, a herceg krónikása

A pillanat szárnyán

A ló megrázta fekete sörényét, prüsksköl egyet, s felkaparta patáival a mélysötét földet. Fekete színével beolvadt az éji valóságba. Minden sötét és borongós volt, alant mélyzölden hullámzott a pusztá tengere, s fodrokat vetett a dombok lábainál.

Fejed felett terhüktől roskadó felhők szeltek az eget dölyfös magányukban. Az eső szagát sodorta orrodba a súlyos esti szél, s szemed előtt láttad a távoli tájak víztől áztatott réteit, a nehéz fű csapzott vergődését a sáros földön.

Hűvös borzongás volt a jutalom a fárasztó vágtaért. Szilaj testeden végigfutott a remegés, a hűsleges társ, aki mindig veled volt, ha valami fenségest éreztél át. Az égbolt keleti fertályán a kelő nap fénye tört utat, lángoló csíkokat hasítva az éj sötétjébe, messze úzva fáradságodat, félelmeidet. A fény rávetült az arcodra, megérintett melegével, áthatotta lelkedet, vágta rá serkentett téged és lovadat. S akkor megtetted azt, aminek úgy kellett lennie: elindultál és feloldódtál a végtelen száguldásban, te és lovad egyek voltatok, egyetlen együtt mozgó test a cél érdekében. Nem vetted észre, mikor hagyttatok el a földet, csak a tájat nézted égő szemeiddel, azt a zöld hullámzást, amiért eladtad magad, a hosszú szálú fű lágy táncát, a száguldás szabadságát.

Felriadt.

Már megint az álom, gondolta. Noir játszik velem. Bár foglalkozna mással!

Megoldotta magán szarvasbőr ingét, megszabadult tőle, aztán odalépett a dézsához, és felfrissítette magát. Bár ajtaja félig nyitva volt, ő nem zavartatta magát: sohasem tekintette magát nőnek, harcos volt, mióta megszületett.

Felvette ingét, fegyveréhez lépett, kézbe vette. Hatalmas kard volt – ellenére a tarran hagyományoknak, melyek a csatabárdot tekintik elsődleges fegyvernek. Játékszernek tűnt a kezében. Az oldalára csatolta, és elindult kifelé. Még itt, saját falujában sem járt fegyver nélkül, hiszen az hozzá tartozott, mint afféle harcoshoz.

Kilépett a házból. A falu szokásos képét mutatta; sehol semmi, ami újat adott volna kiéhezett érzékeinek. Kőből épített, egyszintes házak mindenfelé. Itt a Santriol-hegységben, ahol a tarranok rendezkedtek be, ez volt a megszokott. Mindenütt hegyek – ő mégis pusztaságról álmodott.

Ott volt a Sasok szirtje horgas csúcsával, ahol még a legmelegebb nyáron is jégpáncél fehérlett, a Zúgó fenyvese, ahol a sámánok idéztek meg borzalmas szellemeket, a Kopár tető a kecske nyájak etető- és pihenőhelye, és az Istenek hegye, melynek árnya vigyázón borult a kicsiny falura.

A völgyben, ahol a település feküdt, csak egy tó, egy patak, és maga a falu akadt. Méretei ellenére fontos helyet töltött be a környék életében. Az itt élők egy ősbibb kultúra gyermekei voltak, s a nép,

amely befogadta őket, igényt tartott a tudásukra. Ők pedig segítettek a rátermetteknél, akiket a törzsi tanács megfelelőnek tartott. Értettek a fa megmunkálásához, beszéltek a kövek nyelvét és ismerték a fegyverek titkát is. Akadtak közöttük remek halászok, csónakkészítők, harcosok. Vigyáztak a titkaikra, de nem szégyelltek megosztani őket azokkal, akik érdemesnek bizonyultak rá.

Talán éppen az itt tanulók voltak azok, akik miatt a tarran és az yllinori istenek alakja lassanként egybemosódott. Bár a tarranok sámánjai változatlanul áldoztak az erdő, a tűz, a szél szellemeinek, a nagy többség már új halhatatlanokat imádozott.

A környékbéliak tisztelték a tarranokat, ezért néhány területszerző összecsapáson kívül nem került sor összetűzésre. A falu élete nem sok tennivalót ígért egy harcosnak, márpedig a lány hiányolta a változást.

Az álom eleinte nyújtott némi izgalmat, de a későbbiekben csak ismétlődött, s ez kedvét szegte. Bár tudná mit jelent! A falu sámánja azonban – aki nemrég vette át szerencsétlenül járt tanítója helyét – nem tudott tanácsot adni neki. A lányt ingerelte, ám vonzotta is a rejtély. Érezte, tovább jutna a megértés útján, ha tenne, mozdulna érte, ha kívánná a messzi tájat, a szabadság érzetét, a széles pusztá varázsát.

Nem érzett vágyat, hogy elhagyja faluját. Szerette a nyugalmat, a légkört, amit maga körül teremtett. Kívánta a megbecsülést – ha a falu teljes jogú tagja lesz, harcosként veheti ki részét a terhekből. De másképp rendeltetett.

A harcossá avatás után kezdődött. Kiállta a próbát, a „férfivá válás” próbáját, amit előtte csak Tigara állt ki leányként. Emlékezett apja büszke tekintetére, ahogy égő ragyogással nézett rá. Tudta, talán könnyet lát az öreg szemekben. De Tedor soha sem akarta, hogy gyengének lássák, és nem vett tudomást róla. Csak állt és nézte őt; büszke volt, mint mindig, büszke magára és büszke arra a tudásra, amit leányának átadott.

Tedor a falu kovácsa, a titkok tudója, a fegyverek atyja. Címei mázsás súlyként húzták vállát, mikor megszületett Rika. úgy érezte, az istenek sújtottak le rá, hogy bosszút álljanak rajta bűnei miatt. Idő kellett, mire megértette feladatát: harcost nevelni a gyermekből, mindenképp felett állót, az elemekkel rokont, aki előtt, legyen bár nő, nem áll meg egyetlen férfi sem.

A vihar gyermeke vagy Rika! – kiáltotta azon az éjszakán, az istenek hegyén. Kezével az ég felé nyújtotta gyermekét a tomboló elemek közt – A vihar gyermeke – és az enyém!

Rikát harcosként nevelték. Harcosként figyelték, amikor a kardot még nem bírta a jobbja. S harcosként állt a felavatás napján, midőn nyakába akasztották a törzs totemét, a bőrből, csontból, tollból készült nyakékét.



Milyen büszke volt ő maga is, hogy eztán harcosként fogadják el mind az öregek mind a törzsi tanács vezetői! Szabad harcosként. Tehet, amit akar, s vágyainak csak a saját ereje szabhat határt.

Mennyi szenvedés, gyakorlás, erejét fölülmúló kínlódo görcsökből töltött idő kellett ahhoz, hogy most itt álljon, és fentről figyelje az alatt állók örömeit! *Több vagy, mint ők*, hasított bele a gondolat, életében először. Több és más. Nem közékük való.

Megrázta fejét, a szavak folyama elapadt bennsőjében, ahogy boldogan fordult övéi felé.

De a gondolatok az álmok útján vissza-visszatértek, s ő egyre inkább eltávolodott a falutól. Az izgalmas vadászatok lanya erdei futással, a sajátos játékok haszontalan időtöltéssé váltak. Csak a harci gyakorlatok maradtak élvezetesekek. Érezte, tudta, a kard maga

a csoda; ahogy száll az éjszakában, s égőn ad csókot társának. Egy villanás egy élet. Egy mozdulat egy halál.

Ez volt számára gyönyörű: a harc, a kihívás édes lehellete, a győzelem mámore, a félelem az ellenfél szemében.

De nem itt. Itt botor a halál. A szomszéd törzs fia, akivel tegnap még együtt ittuk a mézédess sör, s ma tört gerinccel fekszik a vöröslő hóban, mert apái nagyobb nyáját akartak. Halál egy kecskéért? Egy pengeembert egy rész szőrméért, vagy akár kettőért? Nem, nem ez az, amire vágyott – ennél több és kevesebb.

Nem halált osztani kívánt. Ő győzni akart. Győzni mindenk felett, a legnagyobbknak lenni.

Késő ősz volt, mikor elhagyta a faluját.

Elérte a várost. Hírből ismerte már jól. Nagy volt, legalább tízszer akkora, mint saját otthona. Tisztelettel gondolt építőire, az elfeledett munkás kezekre.

A város utcáit, házait fallal vették körül. Bástyái, mint megannyi óriás örködtek kapui felett, bevehetetlen erődként az eltevedt nomád hordáknak. Fegyveresek sokasága vigyázta falait, büszkén feszítve a városi őrsg egyenruhájában.

Rika érdeklődéssel adózott az ismeretlennek, amint beért a nyugati kapun, s az utca élére magával ragadta. Csodálta a magas falakat, az emberek nyüzsgését, a házak közé szorult utcák rendetlen összevisszaságát.

Bolyongásai eljuttatták a belső városrészbe is. Kapuival egy új világ nyílt meg számára. Hatalmas fehér épületei vigyázva meredtek le rá, s figyelő szemmel követték nyomon minden mozdulatát.

Megismerte a pompát, a hivalkodó szépség világát. Láttá a templomok rejtélyes menedékét, a fürdők hivalkodó fényűzését, a kaszányák fenyegető épületeit. Feltűnt neki a város céheinek, könyvtárának, fogadóinak drágasága, és elcsodálkozott a külső negyedek nyomorúságán.

Egy hétig maradt a városban, mely vonzotta és taszította egyszerre. Éjszakára falain kívül maradt, de a hajnal már bent találta. Figyelt és tanult az alatt az egy hét alatt. Nézte az embereket, próbálta kitalálni gondolataikat, tetteik okait. Láttá a tolvajok ügyességét, a károsultak beletörődő arcát, az őrsg tehetetlenségét.

Vásárban járt éppen, amikor megakadt rajta a szeme.

Gyönyörű ló volt: nyárj-fekete, pont olyan, amelyet csak álmodhat magának az ember. Szabályos tartása, hatalmas termete elárulta, nem akármilyen állat. Rika megvette. Igaz, nem volt olcsó, de megérte. Lehetett volna drágább is, ha nem gyakorol komoly hatást a csiszára. Nem szívesen ment volna el a ló nélkül. Nagyon kellett neki.

Amikor belépett, hogy kialkudja a ló árát, sötétebb lett. Az ajtóban útját állta a fénynek; nem lehetett nem észrevenni, hogy bejött. Az emberke felemelkedett, és habogott. Az alku nem tartott sokáig – a kupec zavart volt, ő meggyőző. Még most is mosolyt csalt az arcára, ha rágondolt.

– Ez igen, pajtás, hidd el, jó társak leszünk – suttogetta, s élvezettel simított végig a ló domború izmain. Kanca volt, a nemesebb fajtából való, magasabb, erőteljesebb a többinél, illő társa a magányos vándoroknak.

Már fél éve múlt, hogy elhagyta otthonát. Ezidáig apja ajándéka, egy remekművű csatapallos kísérte útján. Bár használnia ritkán – főként farkasok ellen – kellett, sosem vált meg tőle. Hatalmas fegyver volt. Nyelén széles csikokban húzódott a szegecselt medvebőr kötés. Markolatgombja a Sasok ormát formázta, a csúcs hatalmas jégsapkájával. Művészi volt a kidolgozás. Visszaköszönt róla a hely szépségének minden vonása, szakadékaiknak szilánkos pereme, zöld oldalainak árnyas nyugalma. Gyönyörűség járta át forgatója szívét, ha kezébe vette, úgy simult a tenyerébe, mintha élne. A hegycsúcs horgas csőrként bújik ki a lány keze alól, s hosszú

útja során volt alkalma kipróbálni hatékonyságát. A fegyver nem okozott csalódást, erre jó néhány bevert fejjű, felszakított hasú farkas teteme volt a bizonyíték. Az erdők mohazöld alapként formáltak a fegyver keresztviasát, s mintha egy képzeletbeli tó tükréről vetülnének vissza, úgy fogták körül a penge marokhoz közeli részeit. Maga a penge kétélű volt, s hajlékonyságban felvette a versenyt Shadon birodalmi kovácsainak legnemesebb acéljaival is. Vércsatornája lágyan vonult végig az élek mentén. Súlyelosztása egy rapiré, mérete egy másfélkezes kardé – Rikát, ha csak ránézett, büszkeség töltötte el. Apja mestere volt a fegyverkészítésnek, nem volt párja még a tarran kovácsok között sem.

A kardot az utolsó hajnalon adta neki. Szemében tisztelet, hangjában a szokott szigor volt.

- Ha már visszatartani nem tudlak, azt akarom, a szellemem kísérjen utadon. Fogadd a pengét, s ne tégy semmi olyat ami szégyent hozna rá!

A lány lehajtott fejjel fogadta a fegyvert, így tisztelgett a kard és készítője szelleme előtt.

- Tudom, eljön majd az idő, és visszatérek, apám. Nem hagyom, hogy a családi név eltűnjön az emlékek mezejéről. Azt akarom, ha nekivágok a vesszátnak, hírem hamarabb érkezzen, mint én.

Lejött a hegyekből, megtalálta az álombeli puszta – a nyugalmat azonban nem találta meg. Az álmok sokasodtak. Megnyitották magukat, gyönyörű világot tárva fel számára. És ő menni akart, látni, új világokat, új csodákat, új embereket. De egyedül lassú volt. Száguldani vágyott, és csak lomhán ballaghatott, lábai mintha ólomcsizmába szorultak volna. Kellett egy gyors lábú társ, egy igaz barát, akinek hátán lerövidül a végtelen, s megvalósul az álombeli száguldás. Hiszen mára már nem hiányzott a vágy az idegen tájak után.

Alkalmi munkákból tartotta fenn magát. Hol fát vágott, hol gyógynövényt szedett. Haladni akart Észak felé, ehhez rezek kellettek, a rezeket pedig nem adták ingyen. Ám a szerencse elkísérte hosszú útján, így nem szenvedett szükségét soha.

Yllinor keleti részének egy központi településén, Kwenben az éves nagy piac alkalmából felkérték, vigyázzon az emberek nyugalma. Szívesen vállalta, s nem csak azért, mert jól megfizettek. Szerette a vigasságokat, a tömeget, szerette, ha odafigyelnek rá, ha segíthet az embereken. Nem akadt gondja. Volt, akit termete, volt, akit lángoló zöld szemei tántorítottak el tisztességtelen szándékától. Három napig tartott a vásár, és a harmadik napon megpihenve nyugtázta, nem történt komoly tragédia. Elégedettek voltak mind a település vezetői, mind ő maga. A pénzt egy ösztövré öregember adta át neki, remegő kezével darabonként számlálva ki az ezüstöket.

- Sosem adtam még ennyi pénzt egyetlen munkáért sem – próbálta leplezni zavarát, s miközben a lány felé nyújtotta az erszényt, fogatlan szájával rávigyorgott.

A lány az öreg szemébe nézett, átvette az erszényt, és elgondolkodott az emberi fősvénység formáin.

A pénzt elrakta, s az a meglévővel együtt már elégnak bizonyult a kancára.

- Remek ló – dicsérte portékáját a csiszár. – Nemrég vettem. A királyi ménesben is megállná a helyét. Egy ilyen deli vitéznek tartogattam, amilyen te vagy.

Igaza volt, ezt a lány is tudta: a lónak valóban nincs párja. Remélte, neki sem akad.

Ránézett a lóra, majd nyeregbe szállt.

- Az égiek kísérjenek utadon! -búcsúzott a csiszár.

- És legyenek veled is – felelt rá a lány, miközben kilovagolt az udvarról.

Északnak tartott. A Santriol hosszú füvel benőtt lankái mellett, a tarranok által Leveonnak nevezett folyó völgyében haladt, sebesen, akár a szél. Amint kiért a városból, nekiengedte a feketét. Érezni akarta a ló minden porcikáját, izmainak mozgását, lépteinek hangos dobbanását.

A fekete érzékeny állatnak bizonyult, megérezte társa hangulatát. Felnyerített – hängja messze szállt, a kora tavaszi délutánban -, elindult, pataíval felszántva a füves talajt. Vágatott, egyre gyorsuló tempóban, s Rika úgy érezte, repülnek. A föld összefolyt szemei előtt, a szél az arcába csapott, és ő kacagott. Gyermeki boldogság töltötte el.

A város kicsiny ponttá zsugorodott, mire a vágta véget ért.

Jó, hogy vele volt a fekete. Társasága hús patakként oltotta benne a magányosság tüzeit. A vele való törődés lüktetést, új ritmust adott életének. Olykor sokáig nézték egymást a hús éjszakákon.

Két hete járták már az utakat, mire a hajnal újra egy település közelében találta őket. Kicsiny falu volt a pusztán. Messziről látszottak zsuptetős házai, megművelt földjei, szerteszét legelő nyájai. Az állatok otthonát juttatták Rika eszébe. A szabadság érzése járta át. Lefutott a dombrol, a falu felé vezetve lovát.

Hosszú, könnyed léptekkel haladt, átszaladt izmain a finom remegés, ahogyan lábai lépésről lépésre egyre messzebb rúgták magukat a földtől. Varkocsba körött vörös haja kígyóként sziszegve verdeste hátát. Bal kezével kardját szorította oldalához, jobbjával a lovát vezette, mégis, mintha szállt volna a fekete föld fölött.

A futó lány látványa megragadta a közelben legettető pásztotok figyelmét. Szép volt a lány, s a mozgásából áradó dinamizmus is elkápráztatta őket. Harmónia sugárzott a természet gyermekének látványából.

Rika lassított, megállt. A falut nézte és elképzelte milyen emberek lakják. Végül a fekete unta el a várakozást, s megbökte fejével a lányt.

...Minden olyan gyorsan történt! A cifra ruhás idegen kilépett a fogadó ajtaján. A három suhanc utána vetette magát, s mire Rika kiért, már a földön fekvő emberről szaggatták le erszényét, díszes fegyvereit. A koloncon marakodó kutyák felnéztek rá, s ő nem hátrált meg.

Az első aki rárontott elkerülte a magasán suhanó pengét. Lehajolt, s csak ekkor döbbsent rá, mekkorát hibázott. Rika térde, mint tenger mélyéről feltörő fuldokló, úgy robbant az arcába. A saját vére volt amit utoljára látott, aztán ernyedtestel zuhant a földre. A lány nem állt meg, úgy suhant el mellette, hogy alig lassított.

A második után még így is futott néhány lépést, és bal öklének egyetlen ütésével küldte a feledés tengerére. A harmadikat már senki sem érte volna utól. Meglengette hát kardját, s sebes sólyomként röpítette utána. A suhanc szaladt tovább, ám a markolat nagyot koppant tarkóján, s véres fejjel a porba taszította.

A lány megállt, körülnézett. A nap vörösen izzott az ég alján, tiszta égő fénybe vonva a földön heverő embereket, s mintha maga Arel fogadta volna kegyébe a győztest, szellő jött nyugatról, hogy párat hozzon a Tyssoni-öböl jeges vizéből. Rika felkapta fejét – a szél a hajába túrt, vörös fürtjei, mint megannyi apró láng lebegtek körül. Vijjogni lett volna kedve, mint istene szent madarának, ha megtér sikeres vadászatból.

Nyögés riasztotta fel. A férfi a földön feküdt, tekintetéből kérdés sugárzott: *Hiéna vagy, aki elrebbentette a keselyűket, hogy maga lakjon jól, vagy oroszlan, aki nem tűr területén effajta gyalázatot?* úgy tűnt, nem fog mozdulni, míg a lány fel nem fedi kilétét.

Rika elindult a kardja után. Megállt, felvette és visszanézett az idegenre.

- A te helyedben nem viselném ezt a cifra gúnyát, ha a törömet csak dísznek hordanám – mutatott az eszméletlenül heverő fiú felé, aki még mindig a férfi díszes pengéjét szorongatta.

- Ahonnan én jövök – válaszolta az ismeretlen – már régen nem a fegyver az utolsó szó.

A lány ingerülten mérte végig.

- Ez itt Yllinor, a harcosok hazája, itt nem véd meg a nemesi rangod, sem az aranyaid. Ez szabad népek országa.

- És az eltévedteké – mormolta a férfi. Nyurga volt, úgy negyven körüli. Barna szemeiben hála, és valami belső erő csillogott. Még így a porban fekvő is volt benne némi fenséges, nemesi vonás. A lány lehajolt, és segített neki. Finom volt a keze. Szemében szomorúság bújkált, s ez a kettősség bizalmat ébresztett benne.

- Homer Larodin – hajolt meg a férfi – Pyarron városából.

- Damenar Rika, a Santriol csúcsairól.

- Az istállóba indultam – mondta a férfi, majd halgatott egy sort. - Elkísérnél? – kérdezte miközben szemei mélyre merültek a lány szemeiben. A kérdés természetesen hangzott, s a lánynak kedve támadt jobban megismerni ezt az embert.

A férfi elindult az istálló felé, útjában lehajolt, és felvette törét az eszméletlen fiú mellől. Mozgása súlyoktól volt terhes, mintha vállain sokkal nagyobb lenne a nyomás, mint amit a díszes ruha aranyszegélye feltételezni engedett.

- A családomé – nézett a lány felé, miközben törét a tenyerén tartotta. - A fiamnak tartogatom, ahogyan apám tette annak idején. - Fordított egyet a törön, és féltő mozdulattal az övébe dugta.

Az istálló kicsiny, keskeny épület volt. Kétszárnyú ajtaján nyomot hagyott az elmúlt évtizedek mocska; a vendégek és lovászok zsíros, foltos keze. Ajtózárnak egy-egy hajlítót patkót szegeztek a barna ajtószárnyakra. A férfi lépett be elsőként.

Odabent, a száraz szalma illatában két ló pihent: Ritka feketéje és a férfi barna foltokkal tarkított fehér lova. Az idegen megpaskolta a ló fejét, és sörényébe túrt. A foltos állat hálásan simult a férfi testéhez.

- Ő az egyetlen társam – mondta a pyarroni, szinte magyarázatkeppen. - Ő védett meg gyors lábaival eddigi utamon. - Ebben a kijelentésben annyi kérdés bújkált, hogy a lány figyelmét sem kerülte el.

- Merre tartasz? – törte meg a csendet.

- Észak felé, egészen Pyarronig megyek. Ha ugyanarra visz az utad...

- Gondolkodom rajta – szólt a lány.

Közömbösséget mutatott, bár belül az öröm járta át. Északnak tartott amúgy is, és ez az ember akinek szüksége van rá, segítheti őt útján a csengve hulló aranyak hangjával.

A férfi végigsimított lován, és a fülébe sűgött. Finom remegés futott végig a ló testén, a deszkafalnak dőlt, s pillanatok múlva már egyenletesen szedte a levegőt.

- Pihennie kell – sutogta a férfi, s csak mosolygott Rika álméklodásán. - Hosszú út áll még előttünk.

Visszaindultak a fogadóba. A lány felfigyelt az ablakokból feléjük villanó tekintetekre. Belül az ösztönök szülte érzés figyelmeztette.

Ezek forrálnak valamit, villant át rajta a felismerés. Túl sokan vannak, túlságosan erőszakosak, nem rejtik magukat – csupa baljós előjel.

A fogadó előtt már eltűntek a fiúk, s aligha a maguk erejéből. Segítőik mélyebb, nagyobb nyomokat hagytak a porban náluk.

A férfi és a lány belépett a fogadóba. Bent a szokásos fülhomály fogadta őket. A közös helyiség füstös és lehangoló volt. Senki sem fordult feléjük, bár a rejtett pillantásokból, gyűlölködő tekintetekből bőven kijutott nekik. A lány nem szándékozott sokáig itt időzni, nem kedvelte az efféle helyzeteket, a fojtott indulatokat, amelyek csak arra várnak, hogy kitörhesenek, és elsőpörjék dühük tárgyát. Megkönnyebbülve hallgatta hát, mikor a férfi megszólalt.

- Korán indulok. Remélem, élvezhetem a társaságot az úton.

- Amíg az utam északnak visz – vont vállat a lány.

A válasz hallatán érezhetően enyhült a feszültség a teremben. A vérre szomjazók időt kaptak, megnyugodtak. Látták, hogyan küzd Rika, s nem fűlött a foguk az egy-egy elleni küzdelemhez. Tudták, holnapra egyesíthetik erőiket, és közösen számolhatnak le gyűlöletük tárgyával.

Rika felment a szobájába. Minden porcikája azt súgta veszélyben van, meneküljön el. Még nem csukta be szobája ajtaját, mikor lent az ivóban már elősődött a moraj. A lány tudta, róla van szó odalent. Belépett a szobájába. A fatákolmány sírva könyörgött kegyelemért, amint elterült ágyán, hogy átgondolja a történeteket. Nem látott kiutat, a küzdelem maradt az egyetlen becsületes megoldás.

Egész éjjel a száguldással, hajnaltájt sikolyokkal és vérrel álmódott.

Korán kelt, korábban még a szokottnál is. Felkészült, magához vette kardját és kilépett a fogadó udvarára. Hüvos szél fújt odakint, beleborzolt vörös üstökébe.

Csőpögni kezdett az eső, és piszkos sárrá vegyült az udvar homokjával. Rika a kúthoz ment, felhúzta a vödört és fejét a vízbe nyomta. Elárasztotta egyfajta belső biztonság, kitisztultak előtte az est képei. Értette már miért kell ma harcra szállnia.

Így kell lennie, Uwel akarja így. Igen, a bosszú istene vezeti a falusiak kezét.

Bement az istállóba, felszerszámozta a feketét. Kivezette az istálóból és a fogadóhoz ment, hogy rendezze a számlát.

- Ki kell fizetned a férfit is – mormolta a gyomorhajosnak látszó, sárga arcú ember. - Ha elpatkolsz, a többiek darabokra tépik, mielőtt fizethetne.

Rika bólintott, és felé dobta utolsó rezeit tartalmazó erszényét. Csendesen csepegrő esőben lovagolt ki a fogadó udvaráról.

Már várták. Amint kiért az északi útra, elé álltak. Érett férfiak voltak, fegyverrel a kezükben. Komor tekintetükből elszántság sugárzott. Az első lassú, nagy cseppekben folyt végig arcukon.

Öten voltak, leghátul az egyik bevert képű suhanc, arcán gyűlölet és félelem. Feltűnően hasonlított az elől álló férfira. A lány leszállt a lóról. Nem próbált beszélni velük – érezte, így kell lennie. Ezek a férfiak nem térhetnek vissza addig, amíg becsületük nincs helyreállítva. Tegnap egymaga taszított közülük hármat a homályba, ezt a sértést nem hagyhatták bosszulatlanul. Segíteni akart rajtuk, de tudta, csak az élete lett volna elég nekik.

Előhúzta kardját, a szemükbe ézett. Láta az otthon maradt családokat, az asszonyok féltő tekintetét, a gyerekek remegő sírását. Láta a földeket, a ménesek száguldását, az állatokk lüktető izmait, a pusztá szabadságát, a sztyeppék zöldelő mezőit. Megbénultak a tagjai, nem akart küzdeni ezekkel az emberekkel, vissza akarta adni nekik becsületüket, amit nem ő vett el tőlük. Magabiztossága elenyészett, cselekedeteinek helyességébe vetett hite megingott, nem tudta mit tegyen. Csak állt, és képtelen volt dönteni.

Döntöttek helyette. A balról álló férfi lendült neki elsőként, hogy cséphadarójával bezúzza a lány fejét. úgy gondolta az a hatalmas test, mely felett a lány rendelkezik, nem képes a jobbában levő fegyverrel a bal oldali támadást hárítani. Igaza volt. A lány fel sem emelte fegyverét, oldalt pördült, és bal kezének minden erejével visszakézből vágta szájon a fickót, mielőtt annak fegyvere elérhette volna azt a pontot, ahol az előbb állt. A férfi a földre zuhant, elveszítette az eszméletét.

Társai egy emberként vetették magukat a lányra. Rika tombolt, kardja ezüst csiként cikázott; ahova lecsapott, fegyverek törtek, csontok repedtek. A következő támadót kardjának keresztvasával

vágta arcon. A férfi orra mintha felrobbant volna, vérrel terítette be arcát. Félvakon esett a hátára. Rika kitért egy kar elől, és lábával a támadó térdkalácsába rúgott. Hallotta a csontok recsenését, látta az eldőlő testet, de már a következő ellenfelére figyelt.

A fiú apja közeledett felé, kezében hosszúkard. A lány felé csapott, végigszántott karján, mély árkot húzva hasába. Rika felszisszent, és átszúrta a férfi fegyverforgató kezét. A kard nagyot csattant a vizes földön.

Az utolsó talpon lévő falusi meredten bámulta a földön fekvő fegyvert, mint aki nem hiszi, amit lát. A többiek nem mozdultak, meglepte őket a lány hihetelen gyorsasága, ütéseinek pontossága, mozdulatainak kiforrottsága.

Rika várt. Érezte, most kezébe veheti az irányítást.

- A fiad ki akarta rabolni azt az embert – nézett az ismerős arcú férfi szemébe.

Megállt az idő. A csend ráfeszült az emberekre, megkötve minden mozdulatukat. Mint egy pókháló amely minden mozdulatra jelzést ad a gyilkos ösztönöknek, hogy vért szüljenek a nedves homokra. Rika tudta elég egy rezdülés, egy szemvillanás, és elszabadul a börtönébe zárt démon, eleget téve őrzőgő vágyainak. A szemek egymásba kapcsolódtak – az idegek harca volt ez.

Aztán vége lett. Zokogás robbant bele a hajnali homályba. A fiú vesztett, idegei nem bírták tovább. Sírva rogyott a földre. Hangja szilánkokra törte a csend hálóját. A szorítás lazult, s a férfiak izmai lassan megereszkedtek. Rika fellélegzett, könnyítet állásán. Az embereket figyelte és lassan leengedte a fegyverét. Követték példáját, lazultak a kezek, lejjebb hanyatlottak a fegyverek. A fiú összetörve feküdt a földön. Az apja ránézett és felé indult, hátát mutatva a lánynak. A falusiak követték a férfit, feltápáskodtak a földről, elfordultak a lánytól. Ruhájukról vastag erekként folyt alá a sáros vízzel kevert vér.

Rika csak állt és nézte őket. Még nem tudta elhinni, hogy így történt. Halál nélkül zárult a találkozás. Győzhetett volna tudta, de a halott arcok hetekig kísértének a pusztában.

Ahogy nézte őket, felrémlt előtte a másik megoldás, levágott kezek, beszakadt fejek, üregükből kifordult szemek, amik a semmibe néznek.

- Szerencsénk volt, mindanyónknak – mormolta, és tovább merengett.

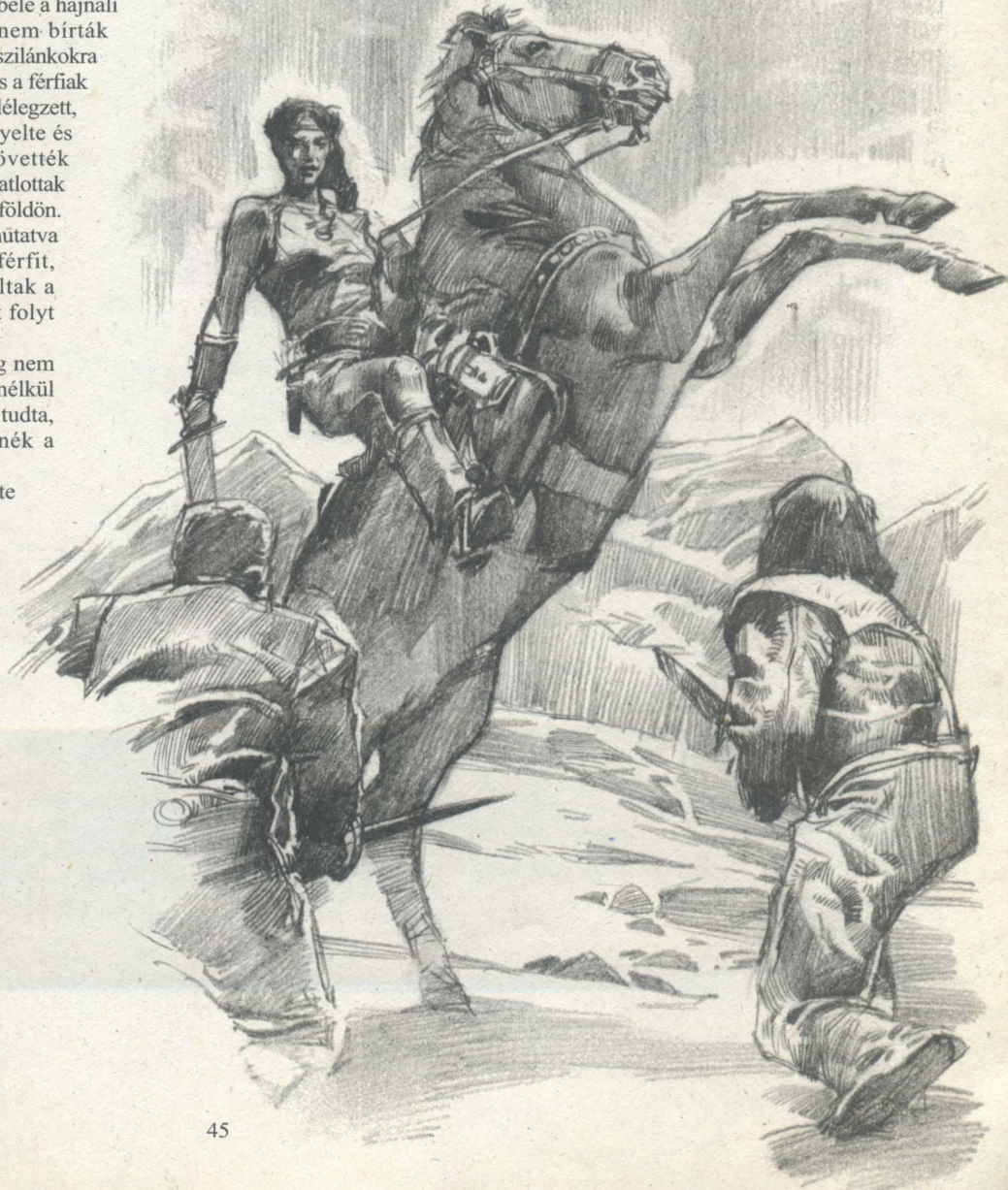
Végül a fekete unta meg a várakozást, megbökte a lány vállát. Rika megrázta magát, és felszállt a lóra. Körülötte az emberek morogva emelték fel ájult társukat a földről, és fordultak vissza a falu felé, egymást támogatva.

A lány némán nézett utánuk. Alatta ott toporzékolt a fekete minden idegszálával a pusztá, a szabadság felé szólítva Rikát.

És a lány engedett a csábításnak, tudta a pyaroninak nem lesz gondja az útja során.

Domenar Rika a Pyarron szerinti 3678. esztendőben hunyt el, 26 évesen. Halálának oka egy démonimádó szekta rég halott nagymesterének újraéledése volt, aki az álmok birodalmába csalta. A lány törzsi totemében hordta magával a nagymester lelkét anélkül, hogy tudomást szerzett volna róla, egészen halála pillanatáig. Én magam hallottam s jegyeztem le történetét Syburr városában, ahol a pyarroni ügynök, Homer Larodin családja él – a férfit, akit Rika kísért, s aki, mikor belátta, hogy sem mágiával, sem szerelemmel nem segíthet rajta, beletörődéssel fogadta kezéből a halált.

*Bulfegor Kwinn,
a seregek ősz szakállú atyja,
Tarin negyedik tárnájának
uralkodóhercege*



Észak Lángjai

Érdekességek, Információk, Típek

Levelezős játékunk pillanatnyi helyszíne a Városállamok északnyugati csücske, mely nyugatról Abaszisszal, északról pedig a Quiron-tengerrel határos. A játékosok jó része ezen a vidéken kezdi a játékot. A könnyebb kiigazodás érdekében az alábbiakban némi információt kívánunk nyújtani a környéken fellelhető városokról, és azok helyszíneiről.

Előjáróban

Sokak számára kiderülhetett, hogy a játék során a városok szerepe nem elhanyagolható. Mivel minden városban más-más helyszínek várják a kalandozókat, úgy döntöttünk, hogy az első napot a fáradt utazó pihenéssel, illetve a város megismerésével tölti (amennyiben most jár először a kérdéses településen). Ekkor egy általunk a karakter számára megfelelőnek ítélt fogadóba helyezzük a kalandozót, ahonnan másnap bárhová ellátogathat. A forduló végén természetesen mindenki megkapja, milyen helyszíneket tekinthet meg az érintett városban. Ezek után, ha a későbbiekben ismét ellátogat ide, kiismeri magát a különböző helyszínek között.

A városok

Caedon

Abaszisz közvetlen szomszédja, melynek neve sokak számára ismerősen csenghet - itt játszódik a „Caedoni nyomorultak” című kalandmódul, mely alapjául szolgált a város kidolgozásának. Hét különféle ivó és fogadó várja itt a kalandozókat, melyek közül a Szórakozó Negyedben találhatóak a legérdekesebbek. Rengeteg a pyarroni templom, ahol gyógyítást és áldást remélhet a látogató. Ezeket érdemes legalább funkcionálisan (alaposság:2) látogatni. Az adományok kérdésében önkényesen döntöttünk, ezért, ha valaki így látogat egy templomot, automatikusan veszít a vagyonából, de segítséget is biztosan kap. Minden újonnan érkezőnek ajánljuk a Főtér meglátogatását, hiszen ezen a környéken találhatóak Caedon legszebb látványosságai.

Lammo

Caedonnál kisebb, tőle keletre fekvő független, Caedonnal jó viszonyban álló kikötőváros. Valaha Caedon tartománya volt, mára azonban ellazult ez a kötelék. Adói, tarifái jóval magasabbak Caedonénál, ezért itt kevesebb hajó köt ki; a gyöngyhalászat és a korallékszerek gazdag városa. Kevesebb a nyilvános helyszín, érdekessége, hogy egy elhagyatott Domvik szentély is található főterétől nem messze.

Rogh

Caedonhoz tartozik ez a kisebb mezőváros, mely a vidéket látja el gabonával és lábasjósággal. Kevés erre a látványosság, és csak egyetlen fogadó várja az utazókat. A helyi javasasszony azonban érti a dolgot, így az erre járóknak mindenképp tanácsos pihenni itt egyet.

Horen és Hamothan

Horen a Ramblabujo és a Lazac folyó torkolatánál épült gyönyörű és gazdag város, mely nem esik messze a tengertől, és közel van hozzá Hamothan erődtímenye, Ynev legnagyobb jádebányája is. Mindkét város rendkívül gazdag, és ezáltal drága, de igazi látványosság, kalandozó és vándor ide érkezve bizonyosan nem unatkozik.

Ompur

Békés és hatalmas város, ötféle fogadóval és a Csontbarlanggal, mely leginkább a mai játéktérmehez hasonlítható. Érdemes meglátogatni Noir szentélyét, mielőtt bárki belép ide!

Gladiátorok és harcosok közkedvelt helye az ompuri aréna, ahol nem csak fogadásokat lehet kötni, de a vállalkozó szellemű karakterek a gladiátorviadalokban is részt vehetnek.

Az ompuri bank biztos helye a felgyülemlett vagyonnak, a könyvtárban pedig értékes és híres könyvek másolataira lehet lenni. Kisebb vagyoneért akár vásárolhatsz is könyveket.

Nakato

Különös hangulatú, Ompurnál valamivel kisebb, mégis legalább olyan erős város ez, leginkább Eren és a fényűző Haonwell kicsiny ötvözetének tűnhet. Nagyrészt homokkő épületei egyszerűek és erődtímeny jellegűek, a gazdagabb épületek és főbb utcák azonban ragyognak, mint a tükör. A lakók öltözködésében a fehér és a kék dominál, melyhez aranyékszereket és diadémokat viselnek. Különös, vidám fegyelmesség, és visszafogott gazdagság jellemzi az egész várost. Mindenképpen érdemes meglátogatni.

Mirian

A síkság közepén található, szinte mértani Nakato városának kiáltó ellentéte a hegyek között megbúvó Mirian. Magas, sötét falai ezernyi kicsiny tetőt és tornyot, egymás hegyére-hátára szorított épületeket őriznek. Girbe-gurba utcácskák, sötét sikátorok és macskaköves, szűk kis terecskék jellemzik. A vidám káosz kicsiny városa, melynek lakói az idegenekkel szemben talán visszahúzódnak tünnek, vendégszeretettel és udvariasságuk azonban kiemelkedő, nem nehéz köztük barátokra lenni.

Az alábbiakban Szebeni Vilmos levelére válaszulva szeretnénk néhány kérdést tisztázni:

Lehet-e használni a Rúna 10-es számában szereplő, ám a Harcosok, Gladiátorok, Barbárok című kiegészítőben nem említett parancsokat és beállításokat?

A 10-es számban megjelent utasításokat nem fogadjuk el, de helyettesíthetőek a M.A.G.U.S. kiegészítőben megjelent utasításokkal, mégpedig a következőképpen:

A labirintus felderítő beállítások (LAFE, LALO) elvesztették értelmüket, aki volt már labirintusban, megtudhatta, hogy az ilyen helyszíneken, csakúgy, mint a városokban a módosított BE parancssal lehet közlekedni a labirintus termeiben.

A harc közbeni stratégiát (HAST), mint beállítást már nem kell megadni, a gép ugyanis automatikusan az adott szituációnak megfelelően dönti el, hogy a karakternek mana és pszi-pontjainak, képzettségeinek, egészségi állapotának és szintjének függvényében hogyan kell a harcban fellépnie.

A viselkedés (VISE) beállítása a belső tulajdonságok alapján szintén automatikus, ezt a TULA beállítással lehet változtatni.

A CSBE parancs szintén elavult utasítás, bár az új, TARS beállítás csak részlegesen váltja ki, azonban ezek a csapatok a játékban általában azért állnak össze, hogy jelentősebb erőt képviseljenek, vagy csatába vonulhassanak, ezért kedvezőbb az újabb, kevesebb függőséget jelentő beállítás.

Az olyan társaság, mely megadott sorszámú karakterekhez kötődik, tényleg csak akkor nevezhető hatékonynak, ha minden tagja egyeztetett mozgását a csapattal, érdemes tehát olyan csapattagokkal együtt indulni, akik legalább telefonon elérhetőek, közel laknak egymáshoz, vagy egy klubban játszanak. Nem kötelező azonban egy bizonyos, megadott karakterrel összeállni, van lehetőség arra is, hogy egyetlen csata erejéig megadd, milyen kasztú, illetve fajú karakterrel kívánsz együttműködni. Például elf harcossal a következő módon társulhatsz: TARS 3, 201. (Természetesen akkor lép érvénybe ez a beállítás, ha az arra járó elf harcos beállításai alapján társulni kíván karaktereddel.)

Az ADTR új verziója valóban nem került bele a Harcosok, Gladiátorok, Barbárok című kiegészítőbe, ezért ehelyütt kerül ismertetésre:

123. AD D1, D2, [D3*, D4*]

A beállítással azt adhatod meg, melyik tárgyat kívánod átadni, milyen mennyiségben és kinek. Ha nem jelölöd a speciális paramétereket, az első embernek illetve lénynak ádadod, akivel találkozol.

D1 helyére tehát a tárgy sorszámát, D2 helyére mennyiségét, D3 és D4 helyére pedig a speciális paramétereket írd. Minden más vonatkozásban a Harcosok, Gladiátorok, Barbárok című kiegészítőben a beállításokról meglejt információk érvényesek erre a beállításra is. (Maximum 10 ilyen beállítást adhatsz ki, stb.)

A KERE parancs használatával kapcsolatban kiderült, nagyon sokan nem vették észre, hogy ezzel az utasítással kijelölhető a következő cselekvés, illetve parancs célpontja. Beállítások esetén a már kiadott beállítás erősíthető meg, parancs esetén pedig a KERE utasítás után kiadott parancs kap nyomatókat. Nagyobb az esélye például annak a karakternek, aki egy bizonyos területen kíván társulni elf harcossal, ha a TARS 3, 201 beállítás után a megfelelő területre érve kiadja a KERE 3, 0, 3, 201 parancsot. Amennyiben nem társulni, hanem harcolni kíván az elf harcossal, akkor a fenti parancs után kell kiadnia a HARC 3, 201 -es parancsot. Hamarosan elérhetővé válik a nyomkövetés funkciója is, mely a KERE parancssal megtalált nyomokat fogja követni.

További újdonságok között szerepel, hogy a tárgyakra vonatkozó utasítások érvényesek lesznek majd tárgycsoportokra is. Amint ezek a lehetőségek realizálódnak, a Rúna hasábjain nyilvánosságra kerülnek majd.

Sokan furcsállták, hogy ugyan megadtuk a drágakövek, gyógynövények és egyéb tárgycsoportok kódját, a tárgyak listáját nem mellékeltek. Ez természetesen nem véletlen, amint a tárgyakkal a karakter bármilyen kapcsolatba kerül, megtudja a tárgyra vonatkozó információkat. (Például javasasszony nál.)

Aktuális pletykák - avagy Mágusok Mesélik

Tandril, a jönevű pszionista némi szolgálat fejében hajlandó segíteni azoknak, akik más karakterekkel kívánják tartani a kapcsolatot.

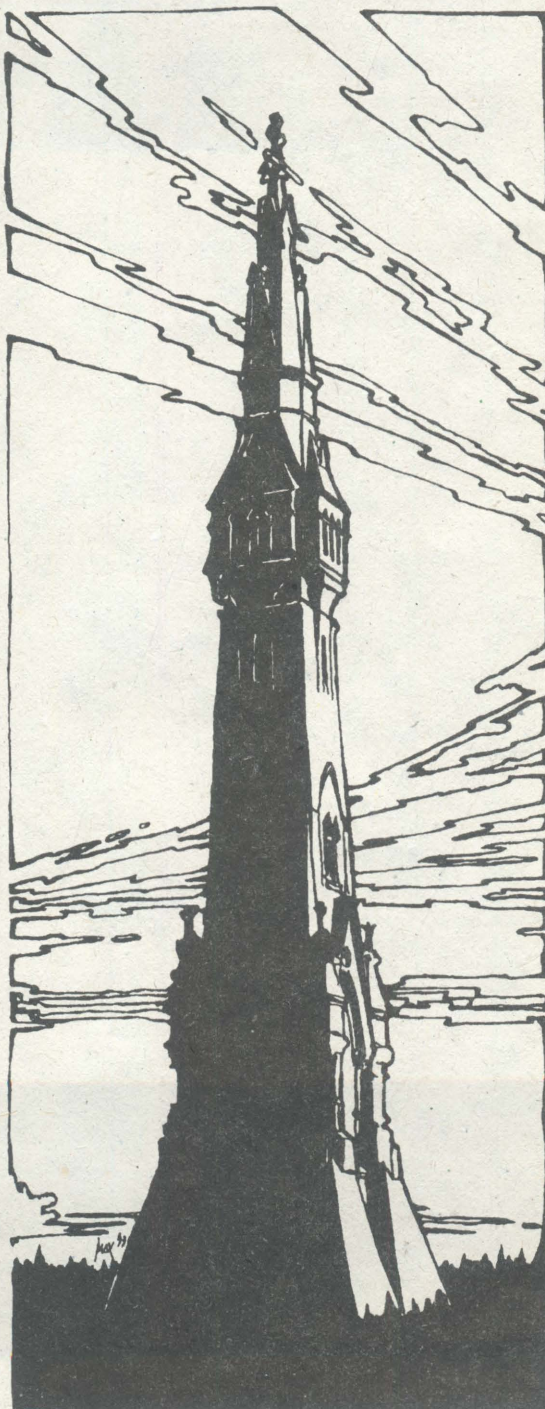
Caedon városában járvány pusztít, a kapukat jól őrzik. Végezetül az ynevi költészet egy „gyöngyszemével” búcsúzunk

Nézz le reám Ranagol nagy Isten!

Csuhában jött, végzete felé
s a végzet ellen fegyverhez kapott
de nem tudta, nem sejtette,
hogy megsért egy Ranagol papot
te akartad uram, hogy vérét
széthintsem
Nézz le reám trónusodról
Ranagol nagy Isten

Hiába volt mágiája
fegyverei, vértje
nem hitt az igaz nagy Istenben
s így elhullt hitetlen vére
te akartad uram, hogy vallásod
hirdessem
Nézz le reám trónusodról
Ranagol nagy Isten

Raul Yagaar
Ranagol nagy Isten félork papja



BOLDOSÁGBAN BITANGUL BURIANZO' BALLE 2.

A VÁRKAPUN
KILÉPVÉ...

31

AKÁRHOGYÉNT
IS FÉLSEGETEM
A KERDEST, NEM
ALL ÖSSZE A
VALASZ

OK.
LOVAG! TÖGGESZD
TEL A SÜKETELEST
LEGALÁBB HIG A
HATÁRON AT!
SÜTYANUNK.

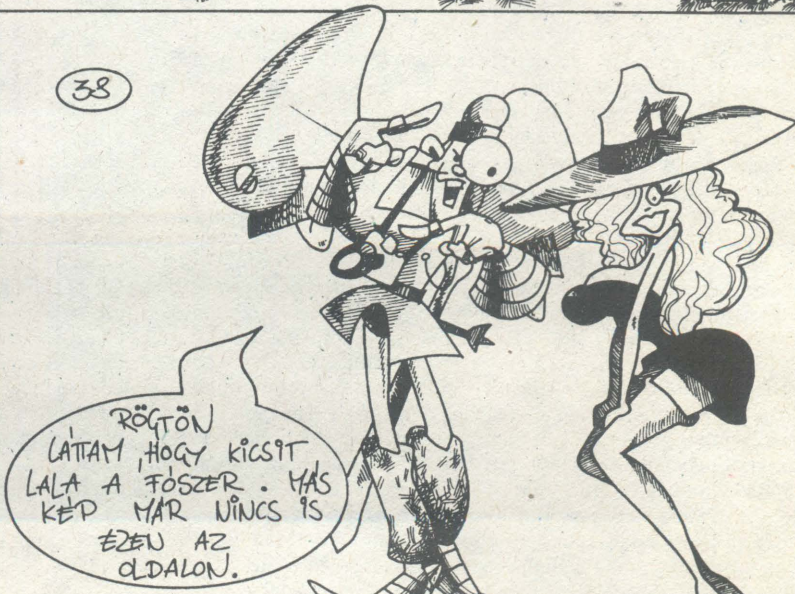
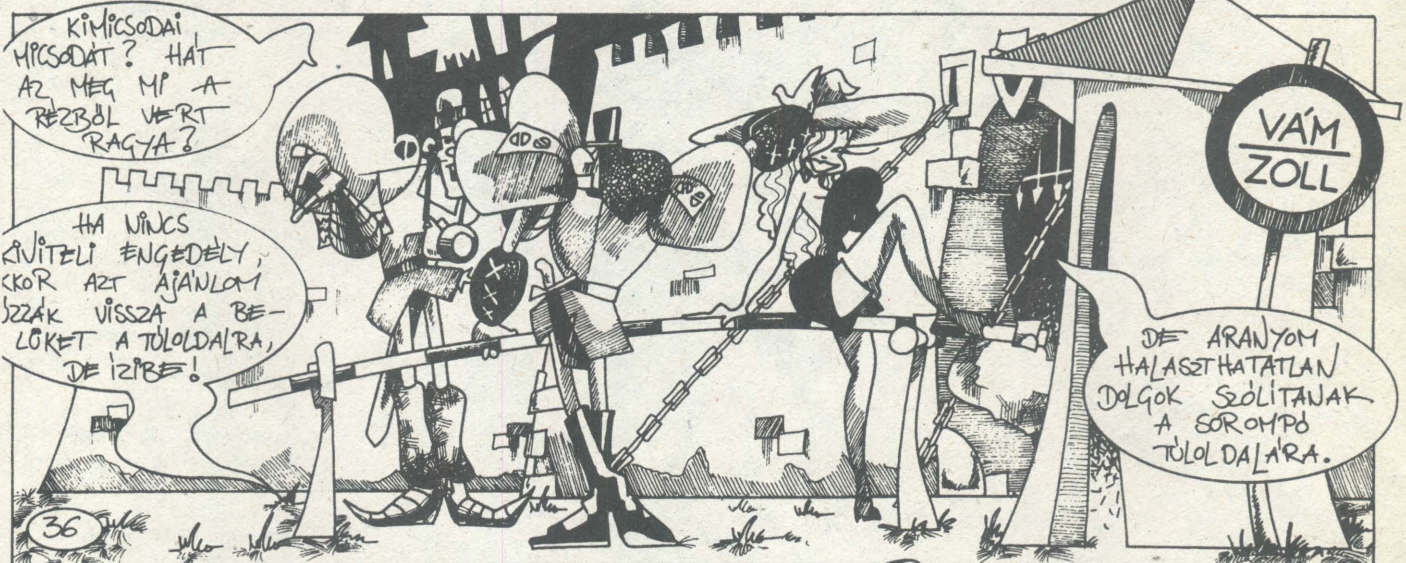
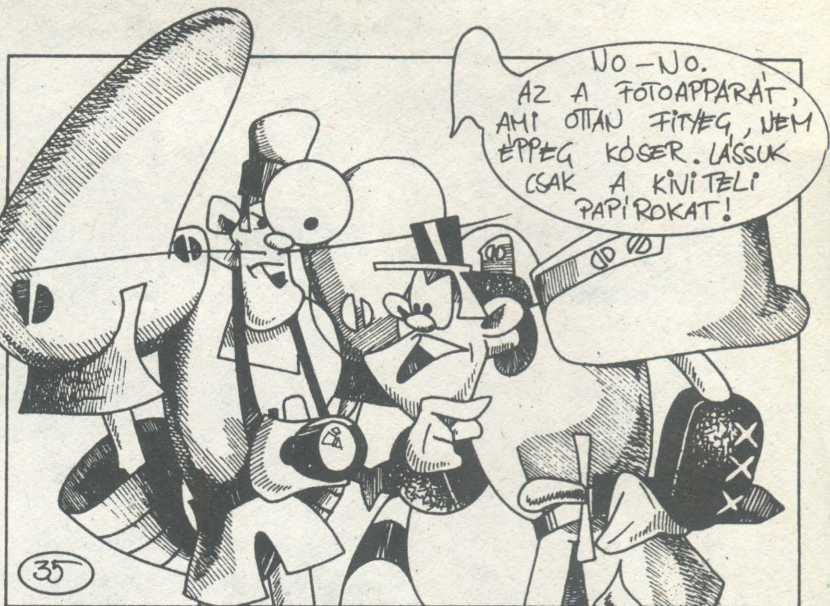
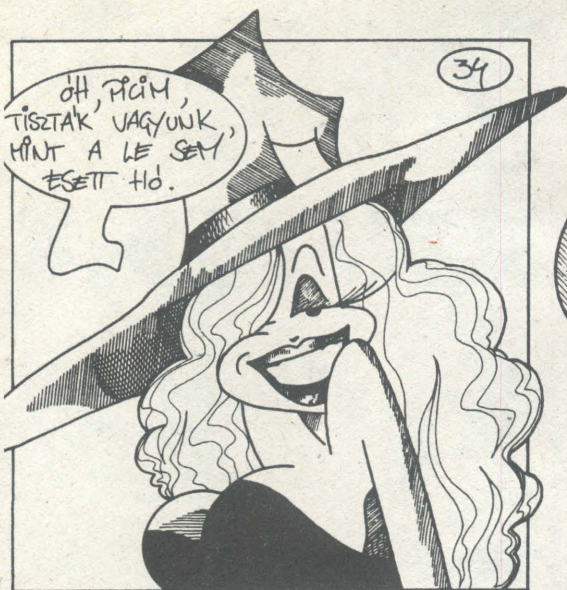
32

BOLDOS KRANSAIG
FELSÉGTERÜLETE JESZÉVEL
A VÁR FALAIN BÉLÖRE
KORLATOZÓDOTT.

RÉNDEN
NÉPEK. KÉSZÍTSEK
KÉ AZ ÚTEVELET, EL-
VÁHOLNIVALÓT, NYILAT-
KOZATOT, MEG EGYEB
KACATOT!

YAGUK!
OTT, KETEN!
VAN VALAMI
VANKÖTELES
SZÁRÉJUK?

33



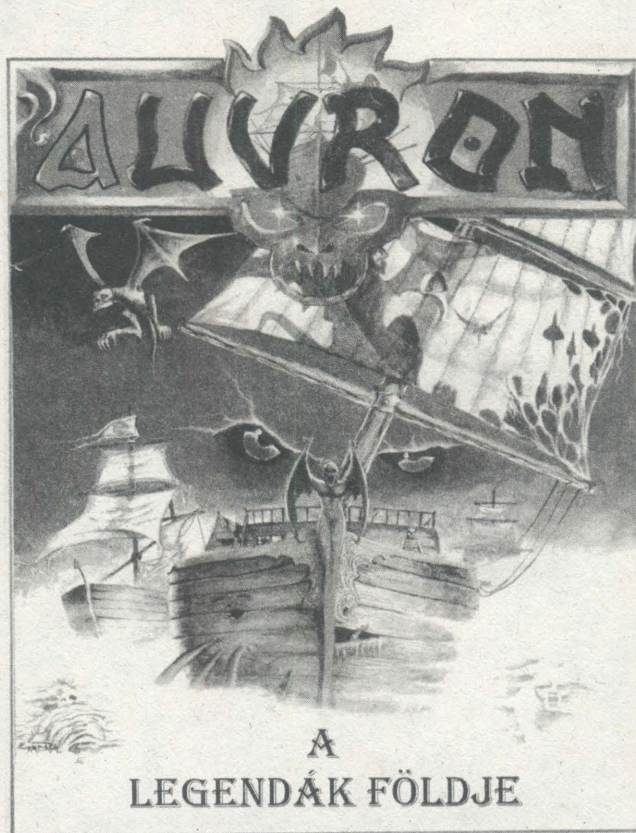
AUVRON

AVAGY MÍTOSZTEREMTÉS ALSÓFOKON

A szerepjátékok rohamosan terjednek Magyarországon, és úgy látszik, a nyári hőség kimondottan kedvez nekik. Egymást érik a különféle találkozóok, összejövetelek és szervezett versenyek, új élet költözött a halódó hazai fanzinmozgalomba, sokan és sokfelé kaptak kedvet a modulíráshoz, s nem utolsósorban mind több klub és baráti társaság próbálkozik saját házirendszerek kialakításával. Előre látható volt, hogy ezek közül a legelszántabbak előbb-utóbb publikálni fogják munkájuk gyümölcsét, és reményteljes bizakodással a nagyközönség elé állnak vele. Ennek a törekvésnek az eredménye az *Auvron*, a tatabányai Future Line Kft. kiadványa, az első olyan magyarországi szerepjáték, amely nem kötődik sem a Valhalla Páholyhoz, sem a Bíborhold-üzletsoporthoz.

Mielőtt elemezni kezdeném a rendszert, engedtessek meg nekem néhány megjegyzés a hazai RPG-piac helyzetével kapcsolatban! Magyarországon derűlátó becslések szerint 30-40 000 ember űzi többkevesebb rendszerességgel a szerepjátékot, vagy valamelyik rokon hobbit (itt elsősorban a stratégiai- és kártyajátékokra gondolok). Ebben a létszámban mindenki benne van, az igazi rajongók kemény magjától kezdve a klubok tagságán keresztül az alkalmanként összegyűlő társaságokig. Általában jellemző rájuk, hogy fiatalok (a derékhatad a 14-16 évesek alkotják), és mivel többnyire tanulók, nem dűskálnak túlságosan az anyagi javakban. Ez azt jelenti, hogy bármilyen nagynak is tűnjön a fent említett szám, a vásárlópiac bizony elég szűkös, és igencsak közelít a teljes telítettséghez. Ahhoz, hogy valaki megpróbáljon kihasítani magának egy szelvet ebből a soványka tortából (és itt most nem a haszonszerzésre, hanem csak a befektetett tőke megtérülésére gondolok), előzetes tájékozódásra, alapos szakismeretekre, szívós kitartásra és nem kevés pénzre van szükség. Óva intenék tehát minden lelkes rajongót attól, hogy meggondolatlanul, hübelebalázs módjára próbálkozzon meg kedves házirendszere publikálásával, mert óriási bukhat vele!

Ezek a jószándékú intelmek részben a tatabányai kiadónak is szólnak, mivel az *Auvron* izzig-vérig amatőr munka, annak minden hibájával. Fogalmazhatnék úgy is, hogy egyik szemem sír, a másik nevet, amikor belelápazok az alapkönyvbe; ugyanakkor viszonylag egyszerű helyzetben vagyok, hiszen könnyen magyarázatot tudok adni ellentmondásos érzelmeimre. Igazán dicséretes dolog ugyanis, hogy egy vidéki városban összeáll egy lelkes szerepjátékos társaság, s időt, pénzt és fáradságot nem kímélve saját rendszert dolgoznak ki, majd elszánt módon vállalják az országos megmérettetés kockázatát. Annál szomorúbb viszont, hogy ezt kellő tapasztalat és tájé-



kozottság nélkül teszik – s félreértés ne essék, itt nem üzleti, hanem kimondottan szakmai szempontokról van szó.

Az *Auvron* A/4-es formátumban jelent meg, puha fedéllel, színes borítóval, 210 oldalon. Egyelőre csupán a szaküzletekben kapható, és 999 Ft-ot kérnek érte, ami egyesek számára talán kissé borsosnak tűnhet, valójában azonban csak a realitásokhoz igazodik. Mivel a könyv gazdag illusztrációs anyagot, külön karakterlapot és színes térképmellékletet (!) is tartalmaz, az árfekvését akár még kedvezőnek is lehetne nevezni. A kötéssel kapcsolatban érkeztek ugyan panaszok a kiadóhoz, én azonban úgy tapasztaltam, hogy ha a könyvet nem csapkodják, hajigálják és gyüri-nyomorgatják kegyetlenül, akkor nem hullik darabokra (ellentétben például az *Armageddon*nal, amit a leggondosabb bánásmód sem tud megmenteni ettől a sorstól). A színes címlap kép határozottan kellemes benyomást tesz az emberre, és jól mutat az üzletek polcain is. Sajnos azonban a prezentálással kapcsolatos pozitívumok ezzel véget is ér-

tek.

Tisztában vagyok vele, hogy könyvet kiadni nem olcsó mulatság, mégsem győzöm eléggé hangsúlyozni, hogy nagyon nagy hibát követ el az a cég, amelyik a külalak rovására igyekszik spórolni. Akár tetszik, akár nem, a piacra manapság csak igényes termékekkel lehet betörni, és ehhez bizony a kulturált megjelenés is hozzátartozik. Az *Auvron*nak – mint feljebb már említettem – igen gazdag az illusztrációs anyaga, viszont félelmetesen silány grafikából áll. Nem biztos, hogy ez a legmegfelelőbb fórum a szerény tehetséggel megáldott műkedvelők zsebének publikálására. Különösen elborzasztott a 28. oldalon bemutatott kalóz, aki valószínűleg az elefantiázis nevű csúf trópusi betegségben szenvedhet, valamint a 36. oldalon szereplő varázsló, aki szemlátomást súlyos macskajajjal küszködik, és úgy fest, mintha egy Garfield-képregényből lépett volna elő. Szintén a kedvenceim közé tartozik az egész oldalas csatajelenet a 139. oldalon, amely – kompozíciós hiányosságaitól eltekintve – inkább orvosi kézikönyvbe illenék, a gyermekparalízis előrehaladott felnőttkori kóreseteivel foglalkozó fejezetbe.

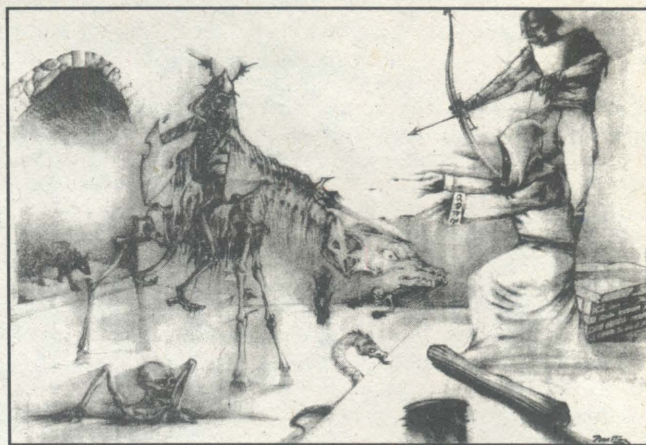
A külalak másik fontos összetevője a szövegminőség, és ezen a téren az *Auvron* megint csak nem jeleskedik. A tördelés ugyancsak szellőse sikeredett; ha kicsit sűrűbben szedik a sorokat, a vásárló ugyanekkora terjedelemben sokkal több hasznos információt kaphatott volna a pénzéért. A számítógép ördöge nemegyszer megré-
falta a kiadót: ilyenkor benne maradtak a szövegben a különféle ki-

jelölések programkódjai. (Bizonyára sok szerepjátékos fog például elcsodálkozni azon, hogy miféle egzotikus képzettség lehet az az *a*m*p*i asztrológia*.) Lapozgatás közben lépten-nyomon derékba tört fattýsorokra bukkanunk. Ami azonban ezen a téren a leginkább fájdalmas, az a helyesírási hibák mehökkentő tobzódása, amit sajnos nem lehet a Desk Top Publishingre kenni; bizony, a szerzők nyelvi kultúrája erősen hiányos, ennek ellenére nem látták szükségét, hogy lektort és/vagy korrektort alkalmazzanak. Mivel nem szeretném, ha azzal a szemrehányással illetnének, hogy alaptalanul vádaskodom, közreadok néhány gyöngyszemet a kirívóbb példák közül: lesulytott, megszünteti, hierarhikus, émelygő, keserkés, rublika, fáradságos, meggyúlad, védőbúra. Ami a vesszőhibákat és az egybeírás-különírással kapcsolatos gondokat illeti, illet szinte valamennyi mondatban találunk, nem túlzás tehát kijelenteni, hogy az *Auvron* valósággal kerékbe töri szeretett anyanyelvünket, s az igényes olvasónak minden szál haja égnek mered tőle. Megbocsáthatatlan hiba ez a kiadó részéről, s a munkatársak ordító stílári igénytelenségére vall.

A formai elemzés után térjünk át a tartalomra; úgy érzem, ez hosszabb lélegzetű nekifutást igényel. Az *Auvron* kidolgozói eredetileg AD&D-játékosok voltak, s az a dicséretes szándék vezette őket, hogy olyan rendszert alkossanak, amely mentes az AD&D hibáitól, következtelenségeitől és melléfogásaitól. Ismeretes, hogy Gary Gyaxnak és barátainak igen emelkedett célkitűzései voltak, amikor megalkották a világ első szerepjátékát: azt akarták megragadni vele, ami a fantasy-irodalomban a legszebb és a legfelelőbb. A hősök és bajnokok világát szerették volna létrehozni, ahol a daliás lovagok és galambősz varázslók sárkányokkal, kimérákkal és más szörnyetekkel viaskodnak életre-halálra; ahol meglevenednek az ősi legendák és hőseinek, istenek járják a földet, s a tiszta szívű hősök bátor lélekkel szállnak szembe az álnok ősgonoszszal. A fantasy elsősorban annak köszönheti népszerűségét, hogy képes mítoszokat teremteni a modern világban, amelyből szinte teljesen kiveszett a mesék büvös varázsereje. Ez a vonását igyekeztek annak idején megragadni Gyaxék, és – a később bekövetkező üzleti sikertől függetlenül – csúfos módon kudarcot vallottak. Számos ok húzódnak meg a háttérben, de mind közül talán az jutott a legnagyobb szerephez, hogy az USA a mai világ legfantáziaszegényebb országa, akut mítoszhiányban szenved, és nincs kellő hagyományanyaga, amelyből ötleteket meríthetne. (Az „amerikai mítosz” nevű szálnalmas kísérletre, amely főleg a véres akciófilmek és a pankráció-mérkőzések szintjén nyilvánul meg, kár is szót vesztegetni.) A következmény mindenestre az lett, hogy az AD&D-ben valósággal tombol az anyagi javak kultusza, és a szabálykönyvek részletes tanácsokat adnak az önzetlen hősöknek, hogyan kell beolvasztás útján eladhatóvá tenni a nemesfémű készült műkincseket! Ez persze – a gátlástalan öldöklés egekig magasztalásával párosulva – előbb-utóbb viszolygással tölti el a csiszoltabb ízlésű szerepjátékosokat, s óhatatlanul fölébred bennük a vágy, hogy visszatérjenek a TSR-stáb húsz évvel ezelőtti elképzeléséhez, és a harcosok helyett az igazi hősiességet, a szörnyvadászat helyett a drámai jeleneteket, a gyorsétkezdé-stílusú játékvezetés helyett a költőiséget tegyék meg rendszerük alapelveként. Ez a szándék vezette az *Auvron* kidolgozóit is.

Kétségtelen, hogy nagy lelkesedéssel és buzgalommal fogtak hozzá a munkához. Helyesen látták, hogy egy ilyen típusú RPG kifejlesztését nem a szabálymechanizmussal kell kezdeni; sokkal fontosabb egy saját, önálló világ – megalkotása, hiszen ez szolgáltatja a hátteret, a hangulati elemeket, a kulturális és mitológiai alapokat. Különösen nagy gondot fordítottak a mitológiára, hiszen ebben gyökereznek a játék atmoszféráját meghatározó legendák és őstörténeti események.

Auvron világa voltaképpen véletlenül keletkezett, az istenek lakomájának morzsáiból, amelyek az ósvíz alatt hullámozó tengerébe hullottak. Az égi hatalmak közül aztán háromnak megtetszett a végeredmény, és védnökséget vállaltak fölötte; megkérték a mennyek kovácsát, hogy készítsen egy misztikus korongot, amely összetartja a teremtes művét, és egységbe fogja őket magukat is. Ez az óvintézkedés igen bölcs dolog volt a részkről, ugyanis hamarosan kiderült, hogy az ósocéán nem lakatlan: vízisörnyek merültek föl a mélyéről,



és nekiláttak szétszaggatni *Auvron*-t. A korong ereje kitartott, a szörnyek azonban kissé megtépták az őskontinent: hatalmas darabok szakadtak le róla, ezekből lettek később a szigetcsoporthok. A hadakozás végül kompromisszummal zárult: a vízisörnyek visszatértek otthonukba, a három isten azonban engedélyezte néhány gyermeknek, hogy *Auvron*-t válasszák otthonukul. Ezek voltak a sárkányok, az első földi civilizáció létrehozói. A sárkányok – őseikkel ellentétben – nemes, művelt és kulturált népet alkottak, bölcs uralmuk alatt *Auvron* felvirágzott. A három teremtes isten egyike azonban féltékenykedni kezdett rájuk, ezért sárkányalakot öltött, alá szállt a világba, és elhintette közöttük a viszálykodás magvait. A legősibb és leghatalmasabb halandó fajnak csakhamar sikerült kiirtania önmagát, a korong egysége pedig megbomlott. Nehogy katasztrófa következzen be, a mennyek kovácsa négy darabra törte pörölyével a keze művét, a két véletlen isten pedig új értelmes fajokat teremtett, akikre ráruházták a sárkányok örökségét. A korong négy darabja közül az egyik elveszett, a megmaradtak azonban három-három kisebb istent vonzottak magukhoz, valamint még egyet ráadásnak, aki a forgásukat felügyelte. *Auvron* pantheonja tehát a következőképpen néz ki: legfelül helyezkedik el a három teremtes, a Nap (a születés), a Csillagok (az élet) és a Hold (a halál) istenei. Ránban közvetlenül alattuk áll az idő istene, aki a korongszeletek forgását vigyázza. Ezután következnek az egyes vetületek istenei, korongszeletenként három, összesen tehát kilenc. Őket imádja a három értelmes faj, az emberek, az elfek és a törpök népe. Ebben a konfigurációban *Auvron* újra virágzásnak indult volna, ha nincs Onlorn, a sötét halálisten, akit ismét elfogott az irigység. Először abban reménykedett, hogy az értelmes fajok hadakozni kezdenek, és előbb-utóbb kipusztítják egymást, de csalódnia kellett. Az első évezredben voltak ugyan hosszas és véres háborúk, *Auvron* lakói azonban végül hallgattak a józan ész szavára, és örök szövetségre léptek egymással. Onlorn erre kapukat nyitott „a gonoszság sötét bugyira”, ahonnan különféle félelmetes szörnyetek rajzottak elő, életcéljukul tűzve ki *Auvron* megsemmisítését. Az értelmes fajok természetesen felvették velük a harcot... és ezen a ponton megérkeztünk a világ jelenkorába.

A terjedelmi korlátok miatt csak dióhéjban tudtam összefoglalni *Auvron* történetét; egyes fontos és érdekes események szükségképpen kimaradtak belőle, például a tizenkét zárandok legendája, akik Ekuszumia kopár vidékén örökségbe kapták az istenektől az utolsó sárkány hagyatékát, a pusztuló *Auvron*-ért ontott könnyeket, amelyek haldoklása közben vörösré színezték körülötte a földet. Azt hiszem, az eddigiekből is kitetszik, hogy a világ mitikus háttértörténete átfogó és sokszínű, alkalmas rá, hogy kellő alaphangulatot teremtsen a fejlesztők által elképzelt játéktílushoz. Az *Auvron* stábjának nem elégedett meg azzal a kézenfekvő megoldással, hogy kitalál néhány sematikus istent, majd sietősen egy kazalba dobálja őket; a pantheon megalkotását alapos agymunka előzte meg. Sokat merítettek a kelta mitológiából – ez különösen a kilenc vetület-istenen látszik –, ám forrásait átdolgozták, és saját ötleteikkel színesítették. Megtartották a klasszikus mitológiai toposzokat – az istenek és a

szörnyek harcát, a megújító katasztrófákat, a magasabb rendű ősfaj pusztulását, a paradicsomi őssallapot elvesztését –, de nem másolták le szolgai módon a rendelkezésükre álló mintákat, hanem sikerült valami gyökeresen újat alkotniuk.

Ennek ellenére Auvron mitikus története távolról sem tökéletes; sok benne a tisztázatlan pont. Keveset tudunk például az istenekről az Auvron keletkezését megelőző időszakban; kiváltképp rejtélyes alak Sucellus, a mennyek kovácsa, akit egyszerűen nem lehet elhelyezni az égi hierarchiában. A vízszörnyek, mint a káosz destruktív őserői kerülnek bemutatásra; teljesen érthetetlen, hogy ez esetben ivadékaik, a sárkányok hogyan képviselhetik a harmóniát és a fejlődést. Nem igazán világos, hogy miért ármánykodik folyton a teremtés ellen Onlorn, a sötét halálisten, hiszen ő maga is a részese volt. Őt egyébként is nehezemre esik megemléstetni, ugyanis utálom, ha valaki pusztán azért gonosz, mert a szabálykönyv ezt állítja róla. Onlorn indítékairól egyetlenegyszer esik szó a szövegben. Idézem: „Bele tekintett a múlt és a jövő ősi tükrébe, elfeledett ígéket mormolva, és meglátta benne végzetét. Tudta jól, hogy egy isten halála az, ha elfelejtik.” Ezek szerint Onlorn, amikor a teremtés elpusztítására tör, a saját megsemmisítésén munkálkodik, nem is beszélve arról az apróságról, hogy az istenek már az értelmes fajok előtt is léteztek, amikor még senki nem volt, aki emlékezhetett volna rájuk.

A másik problémám Auvron mitikus háttértörténetével kapcsolatban az, hogy a megfogalmazáson itt is átüt a szerzők nyelvi igénytelensége. Ezt annál is furcsábbnak találom, mert amikor alkalmam nyílt személyesen elbeszélgetni velük, nagy átéléssel és rendkívül élvezetesen ecsetelték ezt a témát. Úgy látszik, az írott szó nem az ő világuk. A mondatok darabossága, a szinonimák erőltetett keresgélése, a szűkös szókincs helyenként bizony agyoncsapja a megkapó költőiséget, ami kétségtelenül sajátja ennek a fiktív mitológiának. Számomra az élőszóban megismert Auvron sokkal vonzóbb és magával ragadóbb volt, mint amivel az alapkönyv lapjain találkoztam. Ezt rendkívül sajnálom, mert az ötletben máskülönbön nagyon sok fantázia és kihasználható potenciál rejlik.

Auvronnak természetesen nemcsak múltja, jelene is van. A három értelmes faj – nem minden viszálkodás nélkül – idővel megosztozik a világon; így alakultak ki a birodalmak. A törpék földméli királyságán és az elfek varázslatos erdején kívül tízennégy ilyen birodalom létezik; valamennyit emberek lakják ugyan, de nagymértékben különböznek egymástól. Ezzel elérkeztünk az Auvron legprogresszívebb vonásához: ebben a rendszerben ugyanis kizárólag az emberi fajba tartozó karakterekkel lehet játszani – ez azonban távolról sem jelenti azt, hogy unalmas vagy egysíkú lenne! Az egyes birodalmakban élő emberek alkata, természete, lelkivilága gyökeresen más, és az induló karakterek alap tulajdonságait mindig a születési helyük határozza meg. A választható fajok eltörlésével az Auvron hatalmas lépést tesz a felszínes fantáziától a mélyenszántó felé, egyszersmind rádöbben a játékosokat egy nagy alapigazságra, nevezetesen arra, hogy mennyire különbözőek vagyunk mi, emberek. A tízennégy birodalom leírása részben történelmi előképeken alapszik – nem nehéz felismerni például a rokon vonásokat Phalarion és az antik Róma, vagy Castoria és a reneszánsz Levante között –, ám egyáltalán nem nélkülözi az eredetiséget, és nem utánozza le olyan durva, anakronisztikus módon a földi kultúrákat, mint azt az Elfelejtett Tartományokban (Forgotten Realms) megszokhattuk. Auvron

birodalmi karakteresek és „életszagúak”, mentesek a túlhajszolt monumentalitástól, és egyszerű terepet biztosítanak az igazi kalandozóknak, akik szeretnék egyszer s mindenkorra elszakadni az öldöklő, kincshajhász magatartástól. A birodalmakkal foglalkozó fejezetekben valahogy még a szöveg sem olyan dögös, mint másutt; az az érzésem, a szerzőknek különösen a szívügyük lehetett ez a téma. Rögtön hozzáteszem, hogy ez igen helyes elgondolás volt a részükről – az egész szabálykönyvben ezek a részek a legszínvonalasabbak.

A birodalmak témája már átvezet minket a játékméchanizmus területére, nevezetesen a karakteralkotás folyamatához, hiszen – mint már említettem – a karakterek alap tulajdonságai a szülőhelyüktől függenek. Ez első pillantásra kissé meghökkentőnek tűnhet, valójában azonban van benne logika; elvégre az emberek testi-lelki alkata alapvetően a környezeti és kulturális feltételek határozzák meg. Nyilvánvaló például, hogy Tharbard rideg és barátságtalan földjén szívósabb és műveletlenebb emberek élnek, mint Ekuszumiában, a sárkányok misztikus örökségét őrző szigeten.

Az Auvronban a karaktereknek három főjellemzője van: fizikai, szellemi és egészség. A főjellemzők alapértéke a származási helytől függ, ehhez adódnak hozzá a karakterosztályból fakadó módosítók. A különböző képzettségek mind valamelyik főjellemző alá tartoznak, alapértékük megegyezik az illető főjellemzőével. Ez az érték képzettségpontok hozzárendelésével növelhető; hogy a karakter a játék kezdetén hány képzettségpontból gazdálkodhat az egyes kategóriákban, és mely képzettségeit fejlesztheti, az a választott karakterosztálytól függ. Ebből az Auvron tízennégyet ismer: a párbajhóst, a barbárt, a vándort, a kalózt, a tolvajt, a zsoldost, a bajnokot, a harcost, a lovagot, a dalnokot, a papot, a varázslót, az igézőt és az alkimistát. Újszerű és eredeti vonás, hogy a választott karakterosztályt mindig egyeztetni kell a származási hellyel: a sárkánymágia beavatóttjai, az igézők csakis ekuszumiaiak lehetnek, az elmaradottabb vidékeken – például Tharbardban és Bellgordon – pedig nem nevelkednek lovagok, varázslók és alkimisták. A karakter kikerekítéséhez már csupán egy-két befejező ecsetvonás szükséges: meg kell határozni néhány pontban mért értéket (testi épség, mágikus energia, józanság), dobni a tálcium képzettségekre (veleszületett tehetségek), és megvásárolni a felszerelést.

A karakteralkotás folyamata egészében véve eléggé gördülékeny és áttekinthető, nem teljesen mentes azonban a buktatóktól. Mindjárt az elején igen zavaró például, hogy a szöveg négy főjellemzőről beszél, idesorolva az ún. *tálciumot* is, amikor a későbbiekben egyértelműen kiderül,

hogy a tálcium képzettségeknél még

csak számszerű értéke

sincs! A főjellemzők szá-

mának drasztikus csökkentése

az AD&D-hez képest csak addig

tűnik újszerű megoldásnak, amíg a sza-

bálykönyv további lapozgatása közben rá nem

jövünk, hogy a hagyományos főjellemzők funkciót

it lényegében véve áthárították a képzettségekre: az

erőnek a súlyemelés felel meg, az ügyességnek a reflex,

a bölcsességnek az állhatatosság, az állóképességnek a

teherbírás. A képzettségek viszont – az alap tulajdonságokkal ellentétben – alacsony értékről

indulnak, de fejleszthetők. Ez részint ahhoz vezet, hogy

induláskor húsz karakterből tizenkilenc nem használhat

kétékezes fegyvereket és nehézvértet (egyszerűen nem bírja el őket), részint pedig ahhoz, hogy

magasabb szinten a karakterek vonatkozó értékei irreális

magasságokba emelkednek. Elég furának találtam az élet-

kor meghatározására szolgáló szabályt is: az induló karakter-

reknél ez az érték (az alkimisták kivételével) 15+1K6. Két-

ségtelen, hogy így valószínűleg közelíteni fog egymáshoz a

karakter és a játékos életkora, szerintem viszont egy 16-

17 éves bajnok vagy varázsló irreális és ne-

vetséges jelenség. A karakteralkotás másik

visszás vonása, hogy a társadalmi helyzetet koc-



kadobással kell megállapítani, és semmilyen kihatással nincs az osztályválasztásra. Én azért elég nehezen tudom elképzelni, hogy egy suszter fiából minden további nélkül lovag, a császár lányából pedig varázslónő lehet. Ami a karakterosztályokat illeti, itt némi aránytelődés tapasztalható az „izomból dolgozó” karakterek javára; a fizikai főjellemzőre osztható-képzettségpontok száma tizennégyből nyolc esetben meghaladja a szellemi főjellemzőre oszthatókat, egy esetben egyenlő vele, és csupán öt esetben fordított a helyzet. A karakterosztályokat érzéseim szerint nem egyensúlyozták ki kellőképpen; vannak köztük kimondottan táposak, mások viszont elég szerény lehetőségekkel kecsegtetnek. (A tolvajnak például összesen négy módosító járul az alaptulajdonságaihoz, és tizennégy képzettségpontot oszthat el fizikai és szellemi főjellemzőire; a lovagnak hat módosítója és tizenkilenc szétszórható képzettségpontja van. Szegény tolvajon, a hazai RPG-rendszerek örök mostohagyerekén az sem igazán segít, hogy hét képzettség helyett nyolcat fejleszthet, ugyanis nincs neki miből.)

Miután elkészült a karakter, neki lehet vágni a voltaképpeni játéknak, amelynek sarkalatos pontja a harcrendszer. Az *Auvron* harcrendszerének az alapja az ellenőrző dobás, ami hasonló módon működik, mint az AD&D-ben a képességpróba. A lényege az, hogy ha a karakter alkalmazni akarja valamelyik képzettségét, 20-lapú kockával a vonatkozó érték alá kell dobnia. Vegyünk például egy castorai párbajhőst, akinek a fizikai alapja 5-ös (3 pont a származásából, 2 pont pedig az osztályából adódik), és 6 pontot fordított a tőr kard képzettségére. Ez azt jelenti, hogy a vonatkozó értéke $5+6=11$, ha tehát tőr karddal támad valakire, 11-nél kisebbet kell dobnia. Eddig pofonegyszerű, igaz? Tételezzük fel, hogy hősünk támadása sikeres! Ez esetben az ellenfél megpróbálhatja háritani. A háritásra szintén a fegyveres képzettség értékét használjuk, néhány kisebb módosítással. Ha az ellenfél egy másik párbajhős, akinek a tőr kard értéke 8, akkor az illetőnek ez alá a szám alá kell dobnia. Amennyiben viszont a védekező fél vérteteket is visel, ennek a védőértéke háritáskor hozzáadódik a fegyveres képzettséghez. Ez még nem túl bonyolult; legyen mondjuk az ellenfélén egyszerű bőrpáncél, 2-es védőértékkel. Most már 10-es dobás is elegendő lenne a háritáshoz. Mondom, csak lenne, ugyanis az egyszerű bőrpáncél szűrőfegyverek ellen -1-gyel véd, tehát a célérték 9-re módosul. Tegyük fel azonban, hogy az ellenfélnek 14-es a reflex képzettsége, ami a 6. oldalon található táblázat szerint eggyel fölfelé módosítja a védekeződobását. Az újabb célérték 10. De mi van, ha párbajhősünk nem áldozata mellkasát akarja megszúrni, hanem a fejét? Ez jóval nehezebb célpontnak számít, viszont sajátos logikával nem a támadó-, hanem a védekeződobást módosítja, egészen pontosan négygel fölfelé. Megint kapunk egy célértéket, ezúttal 14-et, a számbűvészeknek azonban még mindig nincs vége. Az is fontos ugyanis, hogy mennyivel dobott támadáskor a célértéke alá a támadó fél; a védekeződobáshoz ennyi levonás jár. Ha tehát párbajhősünk az imént 5-öt dobott, a védekeződobás célértéke 7-tel ($12-5=7$) csökken. A legeslegújabb célértékünk $14-7=7$ lesz. Tegyük fel azonban, hogy a párbajhős hátrányos helyzetből támadott: alacsonyabban állt. Ez esetben dobunk kell egy 6-lapú akciókockával (az eredmény legyen mondjuk 4), és az így kapott számot hozzáadni a védekeződobás célértékéhez. Az ellenfél végre-valahára elvégezheti a védekeződobást, 11-es célértékre ($7+4=11$), ha ugyan ennyi idő alatt el nem felejtette, hogy mit akar csinálni.

Ha valaki azt hiszi, hogy ennél tovább már nem lehet bonyolítani a dolgot, hadd idézzek egy mondatot a szabálykönyvnek abból az alfejezetéből, ahol a több ellenféllel egyszerre vívott harc kerül tárgyalásra (a helyesírási és mondatfüzési hibák az eredeti szövegből

valók): „Ez esetben a védettségi érték a karaktered fegyverhasználati értéke (ezt csak az első két sikeres támadás védekezésénél számíthatod be) mínusz az a szám amennyivel a támadó a saját fegyveres jártassága alá dobott, mínusz amennyivel többen vannak a támadói kettőnél, plusz a karaktered páncélzatából és reflexéből adódó védettség módosító érték.” Nem tudom, mire gondolhatott az elkövető, amikor ez a párját ritkító gyöngyszem megfogant az agyában, az viszont biztos, hogy a végeredményt spirituszban kellene mutogatni.

Mint a fentiekből kiderült, az *Auvron* harcrendszerének az a legfőbb hibája, hogy végtelenségig bonyolítja az egyszerű dolgokat. Ez egyébként a fejlesztők tapasztalatlanságából fakad: igyekeztek minél valóságosabban szimulálni a harci helyzeteket, és idővel belegabalyodtak a szabályrengetegbe. Különben a fent idézett monstrum születésére sohasem került volna sor, ha nem követik el azt a balfogást, hogy minden egyes helyzetfüggő harci módosítót a védekeződobáshoz akarnak hozzárendelni.

Amennyiben az ellenfél kudarcot vall a védekeződobás komplex rituáléjával, természetesen megsebesül. Ilyenkor szinte hajszálra ugyanaz történik, mint az AD&D-ben: minden fegyver több-kevesebb veszteséget okoz, amelynek pontos mértékét kockadobás útján kell megállapítani, hozzáadni a súlyemelés képzettségéből (azaz az erőből) fakadó módosítót, majd az így kapott eredményt levonni az áldozat testi épség pontjaiból. Igaz, az *Auvron* kidolgozói bevezettek néhány kiegészítő szabályt – páncélok sebelfogása; kritikus találat; eszméletvesztés; súlyos sebek esetén levonások járnak az áldozat kockadobásaihoz –, mindez azonban nem változtat azon a tényen, hogy gyakorlatilag az AD&D veszteségrendszerét vették át. Kisebb kozmetikázásokat ugyan végeztek rajta, meghagyták viszont a legsúlyosabb hátulütőjét: a testi épség pontok az *Auvron*-ban minden tapasztalati szinten növekednek, s egy idő után a valóságosságuknak még a látszatát is kiirtják a játékból.

Közbevetőleg jegyezném meg, hogy ebben a rendszerben nemcsak testi, hanem lelki sebeket is lehet kapni: a megrázó élmények, sokkhatások, pszichikai traumák csökkenthetik a józanság pontokat, és minél alacsonyabb ez az érték, annál labilisabbá válik a karakter idegállapota. Ebben azonban nem forradalmi újítást kell látnunk, hanem a *Call of Cthulhu* Lelkierő-szabályának (SANITY) meglehetősen szemérmetlen lekoppintását, amit a kevésbé fantáziadús tükörfordítás tesz még nyilvánvalóbbá.

Hogy azért valami pozitívumot is említsek a harcrendszerrel kapcsolatban, le kell szögezmem, hogy az *Auvron* fegyver- és vértetelistája rendkívül színvonalasra sikeredett. Minden tételhez mellékeltek rövid magyarázatot, és a legtöbbhöz külön illusztrációt is. Előképeül a történelmi fegyverek és vértetek szolgáltak, és egyértelműen látszik, hogy a lista összeállítója alaposan elmélyedt a vonatkozó szakirodalomban. (Egyetlen komolyabb hibát vettem, a „lovassági” esetében. A dárda mindig hajtófegyver; amire ő gondolt, azt magyarul kopjának hívják.) A „szabját” talán nem ártott volna ly-nal írni, a „scimitart” pedig lefordítani jatagánnak, ettől eltekintve azonban a repertoár örvendetesen széles, és nemigen hagy kívánnivalót maga után. Itt valóban gyökeres szakítás történt az AD&D-hagyománnyal: a szerepjátékosok nemzedékeit kétségbeesésbe taszító szálfegyver-orgia eltűnt a feledés jól megérdemelt süllyesztőjében, bővült viszont a választék fejszék és buzogányok terén. Ami a vérteteket illeti, végre sikerült kilépniük a „bőrvért-láncing-lemezpáncél” ördögi bűvköréből, amelybe a középkori hadviseléshez mit sem konyító Gygax kényszerítette őket egykoron.

Az *Auvron*-ban ugyan túlsúlyban vannak a fegyverforgató karakterosztályok, ám az alapkönyv nem hanyagolja el a papokat, varázslókat, igézőket és alkímistákat sem. (Igaz, a Nyugati Királyság leírásában a druidákat is beígérték, ők azonban



valamilyen okból kifolyólag nem kerültek be a karakterosztályok közé.) Az *Auvron* pontrendszerű mágiát használ; minél magasabb szintű a karakter, annál nagyobb a varázshatalma. A varázslat bevetése két lépcsőfokban történik: a karakter előbb ellenőrző dobást tesz a varázslási esély (papoknál az állhatatosság) képzettségére, majd levonja magától a megfelelő számú mágikus energiapontot. A második lépés akkor is kötelező, ha az ellenőrző dobás nem sikerült. A varázslási esélyt a környezeti feltételek módosíthatják, de korántsem olyan bonyolult módon, mint a védekeződobás esetében. Varázslásra háromféle alaphelyzetben kerülhet sor: nyugodt körülmények között, valamint utazás, illetve akció közben. Minden varázslat leírásában feltüntették, hogy milyen helyzetben mennyi módosító járul a karakter ellenőrző dobásához. Fontos mozzanat, hogy az *Auvron* mágiarendszere ismeri a kritikus hiba fogalmát. Ilyenkor a varázslat félresikerül, és károsan hat vissza a varázslóra. (A szabályokból sajnos nem derül ki egyértelműen, hogy pontosan mikor következik be kritikus hiba, de analógiák alapján feltételezhető, hogy 20-as dobás esetén.) Igen érdekes újítás, hogy a varázslatok birodalom szerinti lebontásban szerepelnek a szabálykönyvben; az induló karakter értelemszerűen csak olyan varázslatokat ismerhet, amiket a szülőföldjén tanítanak. Mindent összevetve, a játék mágiarendszere nagyságrendekkel jobban sikerült a harcrendszernél: nem esett a túlbonyolítás hibájába, és az AD&D-t sem utánozta le.

Ami magukat a varázslatokat illeti, három csoportra lehet osztani őket: alapmágiára, komponensmágiára és rituális mágiára. Az alapmágiához semmi másra nincs szükség a mágikus energiapontokon kívül, a komponensmágia már anyagi kellékeket is igényel, a rituális mágia üzéséhez pedig bonyolult szertartásokat kell elvégezni. Az egyes varázslatok leírásában egyértelműen tetten érhető a fejlesztők igyekezete, hogy amennyire csak lehet, kerüljék a sztereotípiákat. A szabálykönyvben megtaláljuk ugyan az AD&D-ből ismert tűzgolyók, villámcsapások és falvarázslatok megfelelőit, mellettük azonban számos „Auvron-specifikus” varázslat is szerepel, amelyek nagyszerűen illeszkednek a világ egyedi atmoszférájába. (Különösen tetszetős az ekuszumiai igézők sárkánymágiája.) Mindamellet sajnos nem állíthatom, hogy az összbenyomásom ezen a téren egyértelműen kedvező lenne.

A sokszor kárhozottatott nyelvi igénytelenség roppant negatív hatást gyakorol a mágiával foglalkozó fejezetekre. A varázslatok leírása bizonyos értelemben szakszövegnek minősül, itt tehát még inkább megengedhetetlen a vesszőhibák elsomorító dömpingje, hiszen súlyosan zavarja a szöveg értelmezhetőségét. (Amikor idáig értem az írásban, találmomra felütöttem a szabálykönyvet a 96. oldalon, és huszonegy vesszőhibát számoltam össze rajta!) A fogalmazás akadozik, a varázslatok elnevezéséből hiányzik minden fantázia. A szövegben hemzsegnék a csúnya anglicizmusok, amik egyértelműen azt

mutatják, hogy a fejlesztők minden igyekezetük ellenére sem tudtak teljesen elszakadni az AD&D hagyományaitól. Az még hagyján, hogy a varázslat leírásánál a „távolság” rovatban a „30 m élő kocka” szakkifejezés szerepel, attól viszont gyomorpanaszaim támadnak, ha arról értesülök, hogy „a korong annyi ütést fog fel, ahányszor 5 mágikus energia pontot használ fel a mágus”. Ez a mondat ugyanis magyarul úgy hangzana, hogy „a korong ötödannyi ütést fog fel, ahány mágikus energiapontot a mágus felhasznál”. Ráadásul hiába ötletesek az egyes varázslatok, ha egymáshoz képest nem egyensúlyozzák ki őket – ami jelen esetben elmaradt. Mivel nem szeretek érvek nélkül vagdalkozni, lássunk talán egy példát állításom igazolására! A Nyugati Királyság mágiájában szerepel a „föld marok” és a „föld ököl” varázslat. (Azon most ne ütközzünk meg, hogy ezeket a kifejezéseket vagy egybe kellene írni, vagy birtokos szerkezetté alakítani.) A bevetési idő, a hatótávolság, a komponensek és a varázslási esélyek hajszálra megegyeznek. Mindkét varázslat elől csak az akrobatika képzettség sikeres alkalmazásával lehet kitérni. A gond csak az, hogy a „föld marok” elpusztítja az áldozatát, a „föld ököl” viszont mindössze 4K6 pont veszteséget okoz neki! Ráadásul – ki tudja, milyen logika folytán – a „föld marok” alkalmazása 25 mágikus energiapontba kerül, a „föld ököl”-é ellenben 26-ba. S hogy az összkép teljes legyen, ugyanebben a birodalomban ismernek még egy „megnyíló föld” varázslatot is, amelynek lényegesen rövidebb a bevetési ideje, sokkal kedvezőbbek a varázslási esélyei, nem lehet előre kitérni, mindenkit elpusztít egy 2 m széles, 100 m hosszú sávban, és csupán 19 mágikus energiapontba kerül! Kínos.

Varázslókkal és papokkal más rendszerekben is találkozhatunk, az alkimista azonban eredeti találmánya az *Auvron*nak. Hasonlít ugyan a mágushoz, mégis különbözik tőle: ő előre elkészített bájtitalokkal, kenőcsökkel és porkeverékekkel dolgozik, amelyek a megfelelő pillanatban alkalmazva fejtik ki varázslatos hatásukat. A szabálykönyv huszonegy részletesen kidolgozott receptet tartalmaz az ilyen mágikus elegyek elkészítésére, Marco Nidosz Robbanó Keverékétől Dakva Eldyn Füstölő Poráig.

Az ötlet teljesen eredeti, nagy lehetőségekkel kecsegtet, és a fejlesztők szemlélőmást sok munkát és energiát ölték bele, én valahogy mégsem vagyok kibékülve az alkimistával. Úgy érzem, ez a karakterosztály az *Auvron*-stáb minden fáradozása ellenére kissé komikusra sikeredett. Az alkimia okkult tudományának komoly hagyománya volt a középkori és reneszánsz Európában; ha már a kidolgozók bevették a karakterosztályok közé az alkimistát, nem ártott volna kissé jobban igazodni a valóságos történelmi és kulturális előképekhez. Az igazi alkimisták életművének csúcsa az volt, ha sikerült végrehajtaniuk a Dicsőséges Transzmutációt, azaz előállítaniuk a Bölcsék Kővét. Ez a misztikus szubsztancia mellékesen ugyan arannyá változtatta a nemtelen fémeket, sokkal fontosabb azonban, hogy egyben a szellemi tökéletesedés, az anyagi világon való fölülemelkedés szimbóluma volt; akit mélyebben érdekel a téma, de nem akar elmerülni a száraz szakirodalomban, annak javasolnám Szipes Mária klasszikus regényét, *A vörös orszlánt*. Egy szó mint száz, a Bölcsék Kőve valami misztikus és transzcendens dolog, ami nem terem minden borkorban, és nem lehet nyakló nélkül dobálózni vele. Ehhez képest az *Auvron*ban az alkimista még lázcsillapításra is Bölcsék Kővét használ, ami a történelmi hagyományok durva megcsúfolása.

Úgyszintén alapos melléfogás volt az alkimista receptek részletes leközlése, mégpedig két okból is. Komoly szándék ide vagy oda, az ember óhatatlanul jót mulat rajta, amikor megtudja, hogy a szerelmi bájtital faszeszből, kloroformból, kávéból, szénsavból, mákból és vörösborból (no meg az obligát Bölcsék Kővéből) áll. Bizonyára hatásos, de kérem én, hogyan tudjuk rábírní szívünk hölgyét, hogy lenyelje ezt a szörnyű kotyvalékot? Ha a fejlesztők eltekintenek a receptek részletes közreadásától, részint elkerülhették volna ezt a buklatót, részint pedig sokkal több mágikus keveréket *rakhattak* volna bele a szabálykönyvbe, bővítve ezzel az alkimista kissé szegényes eszköztárát.

Harmadik és legsúlyosabb kifogásom, hogy az alkimia a harcrendszerhez hasonlóan túl van bonyolítva. Ennek illusztrálására azt



hiszem, elegendő lesz egy rövid idézet a könyvből (az ellenőrző dobas célértékének kiszámításáról van szó): „Alkímia képzettség (12) + bölcsse köve minősége (4) – 3 * a nehézségi számérték (2) * (a felszereltség miatt 2) = 12+4-(3*2*2) = 4.”

Az alkímiához kapcsolódik a „Növények” című fejezet, amelyben negyven különböző cserjével és fűfélével ismerkedhetünk meg. A fejlesztők itt igazán kitették magukért, csak azt nem értem, minek. Az olvasó bizonyára érdekesnek találja, hogy a libapimpónak cakozott levelei vannak, a vörös acsalapu csillapítja a köhögést, a zamatos turbolyát pedig szülés utáni fájdalmak csökkentésére használják, ezeknek az információknak a tényleges játékértéke azonban elhanyagolható, viszont jó néhány oldalt elfoglalnak. Hadd jegyezzem meg, hogy az alapkönyvben egyetlen árva varázseszköz sincs bemutatva, eléggé elhanyagolja a szabályok példákkal való illusztrálását, továbbá hiányzik belőle a mintakaland és a tárgymutató. Van viszont helyettük közönséges aggófi és ősi kikerics.

Nem feledkeztek meg ezzel szemben az *Auvron* fejlesztői a bestiáriumból, amely huszonnyolc szörnyet és vadállatot tartalmaz. Ezek szinte valamennyien „Auvron-specifikusak”, alig egy-két általánosabb jellegű szörnyet találunk közöttük, többnyire élőhalottakat. A sztereotípiák kerülése önmagában véve dicséretes dolog, az eddigi után azonban valószínűleg senkit sem fog meglepni, hogy a bestiáriummal kapcsolatban is súlyos fenntartásaim vannak.

A szöveg és az illusztrációk minőségére most nem térnek ki, hiszen ez lassan már vesszőparipámá válik; tény azonban, hogy a tatabányai kiadó munkatársai egyik téren sem alkottak maradandót. A tayequ nevű szörnyeteg bemutatása például így kezdődik: „A misztikus falat úgy kell elképzelni, mint egy hatalmas falat, melynek kavargó testébe be lehet hatolni, ám eközben különböző dolgok érhetik az embert.” ????? Komoly probléma továbbá, hogy a bestiáriumban található információk ellentmondanak *Auvron* östörténetének, amely – kisebb következetlenségei dacára – alapvetően meghatározza a játék hangulatát. A teremtményszből ugyanis egyértelműen kiderül, hogy az istenek a sárkányok pusztulása után három értelmes fajt hoztak létre: az embereket, az elfeket és a törpéket. Ez esetben viszont honnan kerültek elő az otífo, seerde és uríopik? Elvégre valahonnan származniuk kellett, arról nem is beszélve, hogy nyilván van saját hitviláguk is, hiszen az otífo között a leírás még sámánokat is említ. Az elszomorítóan rövid ismertetések erre sajnos nem adnak magyarázatot. Ami az értelemmel nem bíró lényeket illeti, engem kicsit zavar, hogy csupa egzotikum szerepel közöttük. Nem azt mondom, hogy a bestiáriumnak zoológiai példatárnak kell lennie, de az azért mégiscsak túlzás, hogy az egyszerű, közönséges ló nem kapott benne helyet. Honnan veszi így a bátor lovag hűségese csataménije értékeit? Hiányoznak a kutyák, medvék, farkasok és oroszlánok is, van viszont helyettük *bullbraws*. Idézem: „Igazi örült lény, amely mutalódással jött létre. A vér szagától teljesen féktelenné válik és minden erejével harcol. Nekiront ellenfelének és megpróbálja felöklenni azt. Amikor az ellenfele a földre kerül, akkor ráveti magát, és addig tapossa, amíg egyetlen épp porcikája van, majd befalja a véres, pépes földet. Ez igazán kegyetlen látvány. Mérete egy normál, kifejlett bikáéval egyenlő.” Hát ezért kár volt új szörnyeteget kitalálni...

Amennyiben a daliás kalandozók megbirkóznak a harcrendszerrel, az alkímiával, a lehetetlen szörnyekkel és erdő-mező virágaival, előbb-utóbb tapasztalatokat gyűjtenek, és fejlődni fognak. Ez kétféleképpen történhet: egyrészt ún. legendaszinteket lépnek, másrészt javíthatják a képzettségeiket (legendaszint-lépéskor csak a karakter testi épség és mágikus energiapontjai növekednek). Ez a kétosztatú rendszer szerencsésen ötvözi a tapasztalati szintek és a képzettségekbe visszaforgatható tapasztalat pontok előnyeit, azzal a külön plusszal, hogy a karakterek fejlődése nincs mesterséges keretek közé szorítva. Amennyiben a zsoldos szeretne megismerkedni a mágia alapfogásaival, vagy az ígérő meg akarja tanulni a lovagi pallos forgatását, ennek semmi akadály, csak éppen jóval nehezebben fog menni nekik, mintha megmaradnának a „szakinabéli” képzettségeknél. Ez lehetővé teszi a sokoldalú, árnyalt karakterek kifejlesztését, ami igen nagy előnye lenne az *Auvron*nak, ha nem úgy oldaná meg a dolgot, hogy kétféle tapasztalat pontot használ. A képzettségeket ugyanis játékpontokkal lehet növelni, a szintlépéshez viszont meghatározott mennyiségű legendapontot kell összegyűjteni. Ráadásul a jutalom-

ként kiosztható játékpontok tízes, a legendapontok viszont száz-as nagyságrendűek. Nem nehéz megjósolni, hogy ez a rendszer kétségbeesésbe fogja kergetni a mesélőket. Mikor adjanak játékpontot, mikor legendapontot, és melyikből mennyit? A szabálykönyv ugyan megfogalmaz bizonyos irányelveket, de erre összesen egy oldalt szán, ami távolról sem elegendő a téma alapos kifejtéséhez.

A végére hagytam a rendszer egy olyan vonását, amelyre számos tapasztaltabb szerepjátékos fölfigyelt már. Kísérletes hasonlóságok találhatók ugyanis az *Auvron* és a FASA által kiadott *Earthdawn*-RPG között. A teljesség igénye nélkül felsorolok néhány ilyen párhuzamot: a karakterosztályok ismertetése; a kétosztatú fejlődési rendszer; a kereset legendamellékletek; a reflex-kocka képzettségfüggő értékei; a „gonoszág ősi bugyrai”-ból előtörő túlvilági szörnyek; egyes szakkifejezések (legendapont, talentum képzettségek) használata. Amikor először lapoztam bele az *Auvron* szabálykönyvébe, biztosra vettem, hogy egy meglehetősen rossz minőségű *Earthdawn*-klónt tartok a kezemben, és ezt az ismertetőt is ezen az alapon szándékoztam megírni. A fejlesztőkkel folytatott beszélgetés (és az arckifejezésük, amikor vázoltam nekik a fent említett hasonlóságokat) azonban meggyőzött róla, hogy tévedtem. Az *Auvron*-stáb temérdek hibát követett el, ám a tudatos plagizálás nem tartozik ezek közé. Az analógiák abban gyökereznek, hogy a FASA fejlesztői ugyanabból a fel-fogásból indultak ki, mint a tatabányai kiadó munkatársai: hangulati alapon akarták megreformálni a fantasy-szerepjátékokat. A két rendszer fejlődése tehát párhuzamos pályán haladt; csak éppen az *Earthdawn* profi szinten megcsinált, élvezetes RPG, az *Auvron* pedig – sajnos – ettől igencsak távol áll.

Mit mondhatnék el összegzésképpen a hazai szerepjáték-piac legújabb szereplőjéről? Az *Auvron* egy lelkes, de tapasztalatlan amatőr társaság munkája, akiknek nagyszerű ötletei vannak, megvalósításukhoz azonban hiányzik belőlük a kellő tapasztalat. Nem ismerik eléggé a nyugati RPG-eket, szakmai téren teljesen tájékozatlanok, ezt pedig manapság egyetlen komoly fejlesztő sem engedheti meg magának. Nyelvi igénytelenségük minősíthetetlen, és ez tönkreteszi a máskülönbön ígértesnek mutakozó ötleteket is. Szerkesztők, töredőlik, illusztrátorai nem igazán állnak a helyzet magaslatán: konfuzus, áttekinthetetlen munkát adtak ki a kezükből, amely esztétikailag egyáltalán nem szerencsés, és valósággal hemzsegek benne a hibák. Tisztában vagyok vele, hogy Magyarországon – szemben a rajongók tömegeivel – kevés az igazi RPG-szakember, de azért nem ártott volna egyet felkutatni közülük, és publikálás előtt konzultálni vele. Ha a Future Line Kft. nem kapkodja el az *Auvron* kiadását, hanem még egy évet rászán a rendszer tesztelésére, tökéletesítésére és csiszolására, egy nagyon ötletes, eredeti és fantáziadús játékkal állhatott volna a nagyközönség elé. Így azonban csak azt tudom javasolni nekik, hogy ne további kiegészítőket, hanem második kiadásban gondolkodjanak, mivel az RPG-jük messze elmarad a kívánatos színvonalról.

Végül következnek a számszerű értékelés, a *White Wolf* magazin szabványai szerint (az „osztályzatok” 1-től 5-ig terjednek).

Külső megjelenés: 2 (Az első benyomás kedvezőbb, mint a későbbiek.)

Alapötlet: 4 (Milyen kár, hogy elrontották!)

Bonyolultság: 4 (Harcrendszer, alkímia.)

Játszhatóság: 1 (Jelen formájában szinte játszhatatlan.)

Érték: 2 (Az előremutató ötletek miatt.)

Körny Zsolt



HASADÉK

Meglepetés a különleges szerepjátékok rajongóinak

Különös meglepetésben volt részem, amikor a RÚNA tábor kitudja hányadik napján, a kezembe került egy új, eddig még – általam – sosem látott füzetecske.

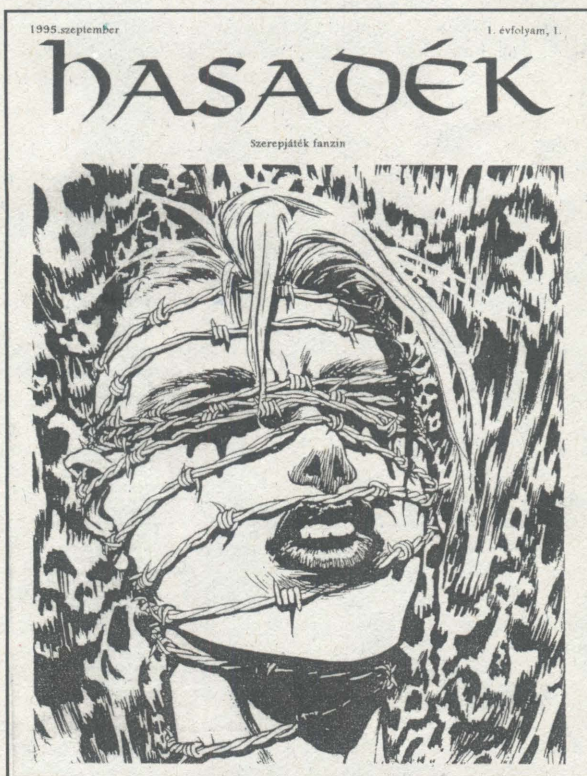
A meglepetések sora csak folytatódott, ahogy fellapoztam és olvasni kezdtem. A füzetecske a Hasadék címet viselte (és viseli most is, remélem még igen sokáig), s mint kiderült: pécsi származású szerepjáték fanzin.

A Hasadék a magyar fanzinkiadás legjobb hagyományait keltette életre, olyan hiánypótló kiadványnak bizonyulhat, amelyre már régóta vártam, s gondolom még sokan mások is.

Mielőtt azonban jobban belebojolódnék a lap (hisz nyugodtan nevezhetjük így) részleteiből ismertetésébe szeretnék mindjárt egy alapfogalmat tisztázni és megmagyarázni. (Ha valaki pontosan tudja, mi az a fanzin, ezt a részt nyugodtan átugorhatja.)

A fanzin olyan amatőr (s itt az amatőr kifejezés nem dehonosztalást avagy lebecsülést fejez ki) újság, amelyet általában klubok, olykor a műfaj iránt elkötelezett barátok lelkes kis csapata ad ki, önköltségen, saját pénzen, s általában csak igen kis példányszámban. Volt idő (a nyolcvanas években például), amikor számtalan, jobbnál jobb efféle kiadvány jelent meg hazánkban, s ezek a magyarországi SF és fantasy fejlődésének mozgó rugói voltak. Aztán, ahogyan hirtelen lehetőségek sora nyílt meg, az akkori fanzinok megszűntek – az alkotógárdák tagjai vagy abbahagyták tevékenységüket, vagy hivatásossá váltak. Éveken keresztül úgy tűnt nekem, hogy a fanzinok kora végképp leáldozott. Az a néhány, amelyik megmaradt, már nem tudta betölteni szerepét, s érdektelenségbe fulladt. Pedig a fanzinokra nagy szükség van.

Az írás mesterség – mondom ezt el mindig, ha kérdezik –, amit tanulni és gyakorolni kell, még akkor is, ha a szerzőben megvan hozzá a tehetség. A fanzinok pedig pont erre adnak lehetőséget és teret. Olyanok publikál-



gések – talán annál is tehetségesebbek, mint amennyire magukat annak hiszik – és hihetetlen lelkesedéssel dolgoznak.

Első számuk az eddig meglehetősen (és érdemtelenül) háttérbe szorult gótikus punk játékokkal, a Storyteller kiváló rendszereivel foglalkozik.

Írásaik a játékok mélyreható ismeretét tükrözik, grafikusaik egyéni látásmódja és technikája egyenesen felemelő. Szándékaik szerint a komoly, elgondolkodtató és különleges játékokkal foglalkoznak majd, de merem ajánlani azoknak is, akiket nem érdekel különösebben a Vampire, a Mage vagy az Ars Magica. Merem ajánlani, mert az általános játéktechnikával foglalkozó cikkeiket és novelláikat kár kihagyni.

A jövő nemzedék szólal meg a Hasadék oldalain, fogadjátok őket szeretettel.

No-wak



MÁR MŰKÖDIK A 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 Csánád,

Nyulászi Zsolt,

Massár Mátvás,

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?)
Minden létező szerepjátékban tudunk tanácsokat adni!

A következő RÚNA megjelenéséig az alábbi időpontokban találhatod meg a Party-Line különleges vendégeit:

- Minden hétfőn 18.30-órától 22.30-óraig Kovács "Kovi" Adrián
- Minden kedden 18-órától 22-óraig Dacher "Ricco" Richárd
- A páros hetek szerdáján 18-órától 22-óraig Gáspár "Dada" András
- A páratlan hetek szerdáján 18-órától 22-óraig Kornya Zsolt
- Minden csütörtökön 18-órától 22-óraig Nyulászi "Nyul" Zsolt
- Minden pénteken 19.30-órától 23.30-óraig Novák Csánád (A kaland 20 órától indul!)
- Minden szombat - szünnap (csak a vendégek szempontjából)
- Minden vasárnap 18-órától 22-óraig Jakab "Kuvik" Zsolt

Van valami kívánságotok, ötleteitek vagy javaslatotok a Szerepjáték Party-Line-hoz?
Írjátok meg nekünk, hogy pont olyan lehessen, amilyennek szeretnétek!

Címünk: Valhalla Holding Szerepjáték Party-Line 1088. Budapest Rákóczi út 11.

Vinnas ára 77 Ft + ÁFA percenként!

A szám: 06 90 309-202



2159

Játékosok Kézikönyve

**Advanced
Dungeons & Dragons****Felsőfokon
Kalandok és Sárkányok****Kedves Játékos!**

Ígéretünkhöz híven, '95 decemberében megjelenik az AD&D első kötete, a Játékosok Kézikönyve. Sajnos - mint azt már oly sok találkozón és táborban elmondtuk - egyelőre csak korlátozott (igen kis) példányszámban és meglehetősen drága áron van módunkban kinyomtatni. Mindazonáltal segíteni szeretnénk a hazai AD&D rajongóknak, s megkönnyíteni dolgukat, hogy biztosan és - főleg - olesőbban hozzájuthassanak a szerepjátékok ősatyjának első szabálykönyvéhez. Amennyiben tehát valaki megrendeli címünkön a Játékosok Kézikönyvét, bizonyosan megkapja, és csak 1999 Ft-jába kerül!

A megrendelés módja a következő:

Rózsaszínű postai utalványon, a Valhalla Holding címére 1999 Ft-ot kell feladni, amely már tartalmazza a postaköltségeket is.

A postai utalványon kérjük olvashatóan - és nyomtatott nagybetűkkel - feltüntetni a megrendelő pontos nevét és címét (várossal és irányítószámmal egyetemben). A postai utalvány hátoldalára szintén nagy betűkkel kérjük felírni:

AD&D Játékosok kézikönyve

Címünk, ahová a pénzt feladhatjátok:
Valhalla Holding
1088, Budapest
Rákóczi út 11. IV./4.

MAGICTM

The Gathering
ARÉNA

William R. Forstchen

Még a mágia mesterei is rettegik a félszemű Garth nevét...



„A Magic the Gathering a világ egyik legismertebb, legkedveltebb és legjátszottabb fantasy kártyajátéka. Az Aréna méltó a forrásához, egész egyszerűen szenzációs fantasy kalandtörténet! Azt hiszem, a valaha készült legjobb játék-regény.”

- European Fantasy Review

Vannak könyveink, melyeket heteken keresztül kapni lehet.
Az Aréna nem ilyen!
Ha nem vagy elég gyors, elfogy, mire észbekapnál.
Pedig igazán kár lenne kihagyni!

Hamarosan megjelenik!

MIT JÁTSZUNK VALÓJÁBAN?

Aggódó szülők és pedagógusok figyelmébe

Kedves Róna-olvasó!

Valószínűleg nem érdekel majd a most következő cikk – nem is neked szántuk. Az utóbbi időben egyre több támadás éri a szerepjátékokat: az országos sajtóban értetlen és szenzációhajhász újságírók találták meg maguknak a témát, s mert a szülők és pedagógusok szeretik tudni (érthető módon), hogy mivel foglalkozik a gondjaikra bízott ifjúság, a cikkek célba találnak.

Egy szülő semmitől sem retteg jobban, mint hogy gyermeke valami értelmetlen dologra szúrja el idejét – mondjuk a tanulás vagy a vele való foglalkozás helyett –, talán csak attól, hogy ez az értelmetlen dolog még káros is. Mindannyian tudjuk, hogy a szerepjáték lényegét jóval nehezebb elmagyarázni, mint játék közben megtanulni, ezért nincs könnyű dolgod, ha otthon felteszik a kérdést: mit csináltok már megint éjszakába nyúlóan? Ráadásul, ha épp kamaszodsz – ez szinte mindenkiel előfordul élete folyamán –, bizonyára bosszant, ha kérdésekkel zaklatnak, és megkérdőjelezzik, tudod-e, mi a jó neked, mit szabad tenned, és mit nem. Ilyenkor vagy nem adsz választ, vagy csak kurtán-furcsán félszavakkal intézed

el a dolgot, s ettől az érted aggódó még inkább kétségbe esik. Meg kell mondanom, a legrosszabb, amit tehetsz, ha egyszerűen megpróbálsz lerázni magadról a válaszadást. Ha szeretnéd, hogy megértsék, mit és miért játszol, előbb el kell magyaráznod. Ha nem teszed, csak szítod vele a féltés parázsát – ilyenkor jönnek a tiltások, a szemrehányások és a büntetések. Ráadásul most különösen nehéz helyzetbe kerülhetél, hisz egymás után három olyan cikk is megjelent, amelyek azt hangsúlyozzák (burkoltan vagy nyíltan), hogy a szerepjáték káros, személyiségromboló, és óvni kell tőle mindenkit. Hogy ez nem így van, neked nem kell elmagyaráznunk, de szüleidnek, pedagógusaidnak igen. Ha nem találsz magadban elég erőt ahhoz, hogy megtedd, akkor itt a segítség: add oda nekik ezt a cikket, és kérd őket, hogy olvassák nyílt szívvel, előítéletek nélkül, s csak utána kezdjenek beszelgetni veled arról, mit is csinálsz valójában.

Abban az esetben, ha mégsem sikerülne rávenned az érted aggódókat, hogy elolvassák az alább következőket, tanulmányozd át te magad, s egy esetleges vitában használd fel érvként az itt leírtakat!

MORGOLÓDÁS AZ ÚJSÁGÍRÓI ETIKA MIATT

Kedves szülő, pedagógus!

Engedje meg, hogy bemutatkozzam: Novák Csanád vagyok, a M.A.G.U.S. című magyar nyelvű szerepjáték egyik megalkotója, magam is fiatalember még. Az ok, ami miatt szeretném kis időre igénybe venni a figyelmét, a következő: Ön valószínűleg egyre jobban aggódik, mivel tölti szabadidejét gyermeke, tanítványa.

Az elmúlt időszakban megjelent újságcikkek sok és komoly veszélyforrást soroltak fel, azt állítva, hogy a szerepjáték nemcsak értelmetlen, de káros szenvedély is. Szeretném megcáfolni ezeket az állításokat, új szempontokat felvetni velük kapcsolatban, és megmagyarázni a homályos pontokat, hogy azután nyílt szívvel eldönthesse: támogatja, vagy legalább megérti-e a gyermeke hobbiját, vagy továbbra is neheztel miatta.

Előljáróban szeretném leszögezni, hogy ennek az írásnak nem itt lenne a helye, hanem azokban az orgánumban, amelyekben a támadó cikkek megjelentek, ám különböző szabályokra hivatkozva mindeddig megtagadták tőlünk az esélyt, hogy méltóképpen válaszolhassunk, hogy akár csak odafejünk a porondra, ahol az Ön figyelmét elnyerhetnénk, és kifejezhetnénk saját véleményünket. Nem hiszem, hogy ez a tisztességes eljárás, de most nem ez a lényeg.

Mielőtt belekezdenénk a szerepjátékok ismertetésébe, néhány alapvető tényt szeretnék közreadni – olyanokat, melyek kimaradtak az eddig nyilvánosságát látott véleményekből –, majd egy ehhez kapcsolódó eszmefuttatásomat szándékozom megosztani Önnel.

Az eddig megjelent cikkek szerzőit nyugodtan nevezhetjük laikusoknak. Egyikük sem vette a fáradságot, hogy jobban megismerkedjen azzal, amiről egész oldalt írt egy országos lapban. (Ezt olyannak érzem, mintha én akarnék véleményt írni egy új gyógyszeréről, holott semmit sem tudok róla azonkívül, hogy van, s még csak be se venném a próba kedvéért.) Ami azonban talán még furcsább: egyikük sem kérészt meg egyetlen szerepjátékkal foglalkozó szakembert sem, hogy leg-

alább tájékozódásképpen kikérje véleményét. A tárgyi tévedések (például hogy Magyarországon egy-két éve létezik mindössze a szerepjáték), csupán annyit mutatnak, hogy mindegyikük megmaradt a felszínesség vékony jégén, s nem a komoly elemzés szándéka vezette őket a cikkek megírásakor. Arra törekedtek, hogy maradéktalanul kiaknázzák a témában rejlő lehetőséget. A szerepjátéknak ugyanis – erre egyre terjedő népszerűsége ad okot – hírértéke van, persze csak akkor, ha valami kis szenzációt kreálhatnak hozzá. A legegyszerűbb szenzáció pedig, ha valamiről kijelentjük, hogy „Szellemi kábítószert”, meg, hogy „Mindig véres a befejezése”. Ezek jól hangoznak, igaz? Sokan odafigyelnek rá – s voltaképpen ez a cél, az egyetlen igazi cél.

Ha bármelyikük vette volna a fáradságot, megtalálhatta volna azokat a szakembereket, akik hitelesen tudnak nyilatkozni a témáról – ez talán még nagyobb szenzáció lett volna –, igaz, az utánajárás sok fáradságot és pénzt igényel, s az ő szempontjukból kérdéses, megéri-e.

Szakembereket mondtam, s joggal: Magyarországon a nyolcvanas évek eleje óta játszanak fiatalok szerepjátékokat, de '87 óta hivatalos szervezetek is foglalkoztak a népszerűsítésével. Nem egy-két éves újszülött örület tehát, miképp ezt az újságírók állították. Miután régóta jelen van a fiatalok körében, óhatatlan, hogy legyenek olyan felnőttek, akiket komolyan érdekel, hogy mi is a szerepjáték valójában, s miben jó, miben rossz. Válaszunk, mely a legutóbbi támadásra született, három ilyen szakember véleményét foglalja össze riport formájában, s amennyiben nem sikerül megjelennie egyetlen napilapban sem, úgy következő számunkban közzétesszük. A három szakember egyike gyakorló pszichológus, a másikuk egy kollégium igazgatója, míg a harmadik megszólaló magas egyházi tisztséget viselő pap, aki a mentálhigiénéjével foglalkozik. Ők tömören és világosan – azt hiszem kellő alapossgal – és tudásbéli háttérrel – fejtik ki, szerintük miért hasznos a szerepjáték. Persze valóban nem könnyű ilyen riportalányokat felkutatni egy újságíró számára, hacsak azt a meglehetősen kézenfekvő megoldást nem nézzük, hogy egy szerepjátékkal foglalkozó céget felhívjanak, és segítséget kérjenek hozzá.

A következő szempont, amit a figyelmükbe ajánlok, az az újdonságok ellen intézett támadások szokása. Én ugyan nem emlékezhetem - noha szüleimtől hallomásból ismerem valamelyest a közelmúltat -, de olvasóim közül bizonyára sokan fel tudják idézni, hogy egy időben a Coca-Colát is veszélyes kábítószernek tartották, s óvtak tőle minden becsületes polgárt, nehogy rabjává váljék. De ugyancsak károsnak és veszélyesnek tartották a krimet (mind könyvekben, mind filmekben), azután a tévét, a videót, majd pedig a számítógépes játékokon volt a sor. Mindahányról megtudhattuk, hogy az efféle dolgokat olvasó, néző, játékos ember elveszti realitásérzékét, megbomlik az elméje, s ki tudja miféle szörnyűségek történnek még vele. A fentebb említett dolgokról persze egy idő múltán kiderült ártalmatlanságuk, s ezért új célpontot kellett keresni. A megoldás kézenfekvő.

A SZEREJPÁJÉK, MINT SZÓRÁKOZÁSI FORMA

Minden bizonnyal a legelső kérdés, ami felvetődik Önben, hogy mi is ez a játék, amivel a gyermek szórakozik.

A szerepjáték alapvetően nem más, mint társasjáték. Legalább ketten kellene hozzá, ám többnyire négyen-öten, vagy még számosabban szokták játszani. A játék nem igényel különösebb segédeszközöket: papír, ceruza, radír, két különleges dobókocka, és egy szabálykönyv már megteszi. A játékosok valójában szóban vezetik a játékot - egyiküket kinevezik játékmesternek (ő az ún. Kalandmester), míg a többiek a játékosok. A játékmester kitalál egy történetet, a játékosok szereplői lesznek ennek a történetnek. Olyan ez, mintha valaki egy regényt olvasna fel, de a főszereplők cselekedetei nem lennének meghatározva. A cselekmény aszerint alakul, ahogy az egyes szereplők (a főszereplőt meg személyesítő játékos szóbeli irányítása alapján) döntenek a különböző helyzetekben. A szabálykönyv és a kockák pusztán útmutatást adnak, hogy mit miképpen, és milyen könnyen, illetve bonyolultan lehet végbeinni. Hiszen nem lenne játék a játék, ha mindent könnyedén végre lehetne hajtani - a cél az, hogy a játékosok megmozgassák agyukat, minél érdekesebb, minél ötletesebb megoldásokat találjanak, és ezeket minél szebben, ékeesebben beszélik hozzá a játékmester tudtára. A játékmester ezt díjazza pontokkal, s ezen pontok gyűjtése az egyik cél.

A másik forradalmi újítása a szerepjátéknak, hogy nincs győztese vagy vesztese - nem egymás ellen kell játszani, hanem egymást segítve, egymással együttműködve.

És itt álljunk meg egy pillanatra! A szerepjátékok két legnagyobb eredményének forrásához értünk. A szerepjátékok fejlesztik a beszéd- és kifejezőkészséget, hiszen a játékosnak akkor van sikerélménye, ha színesen, szépen beszél. A játék ugyancsak megtanít egy másik fontos dologra: a bajtársiasságra, a másokkal való együttműködés fontosságára. Azt hiszem, ezek nem megvetendő értékek ebben a zűrzavaros világban sem.

A szerepjátékoknak számtalan fajtája létezik. Ezek alapvetően szabályaikban és helyszíneikben különböznek egymástól, olyan módon, hogy egyikük egy kitalált középkori világba vezeti szereplőit (játékosaikat) - ilyen a M.A.G.U.S. is -, míg van olyan, amelyik a jövő évezred csodáit próbálja elénk tárni, és olyan is, amelyik krimi- vagy kémhistoriákkal szolgál.

Én írásom további részében a M.A.G.U.S. c. játékkal foglalkozom majd, két okból. Először, mert részben az én munkám, másodsorban pedig, mert a legutóbbi újságcikk épp ezt a játékot vette célba.

A szerepjáték szórakoztató, játékosait hosszú távon lekötő játékforma. Ez azt jelenti, hogy míg egy kártyaparti befejeződik néhány óra múltán, míg a komputeres játékokra néhány hét elteltével ráunnak az játékosok, a szerepjáték évekig is eltarthat. A játékos akkor lehet sikeres, ha - a fentieken kívül - minél inkább ismeri a lehetőségeit, a kitalált világ viszonyait. A M.A.G.U.S. egy kitalált középkori világon játszódik (Yneven), mely számtalan hasonlóságot mutat a középkori Európával. Miért fontos ez? Azért, mert a játékosai felkelti az érdeklődést a történelem iránt, akik egyszer csak történelemmel foglalkozó könyveket kezdenek bújni, múzeumba járnak, stb.

Ím tehát egy újabb érv a szerepjátékok mellett: megszeretteti játékosaival az olvasást és a történelmet. Tegyen csak fel a játékos ifjúnak egy kérdést, például, hogy miféle ismérvei vannak a feudális államnak - meglepődik majd a kimerítő válasz hallatán.

Noha minden bizonnyal látta már, hogy miképp folyik egy szerepjáték, azért summázom röviden: a játékosok összeülnek egy szobában, és beszélgetnek, meg néha kockákkal eldöntik, ki a szerencsés. Nincs itt semmi misztifikáció: nem ugrálnak, nem hajtják végre a cselekedeteiket, csupán elmondják szóban, és jól érzik magukat.

VÁLASZOK A VESZÉLYT KIÁLTÓKNAK

Az eddigi támadások alapvetően két fő hibáját emlegették a szerepjátéknak.

1. A szerepjáték miatt a játékosok elvesztik realitásérzéküket, s egyfajta álomvilágban élnek. A tetszetős, látszólag könnyen bizonyítható állítás egyszerűen nem igaz. A gyermek nem veszíti el realitásérzékét, ha mesét olvasnak neki (noha szereti, ha magában azonosulni tud a legkisebb királyfival), és nem veszíti el realitásérzékét akkor sem, ha könyveket olvas vagy tévét néz. Ugyanígy nem veszíti el realitásérzékét a szerepjáték miatt sem. Ami miatt a felületes szemlélőnek így tűnhet: tény, hogy sokat és szívesen beszél hobbjáról, de hát ezt megtenné akkor is, ha nem M.A.G.U.S.-t játszana. Ha valaki a matchboxokról beszél, vagy a buliról, netán a karateedzésről, bringázásról, az senkinek nem tűnik fel, egyetlen szülő, pedagógus sem értékeli akként, hogy a gyerek elveszítette realitásérzékét. Mikor szörnyetegekről, lovagokról és boszorkányokról beszél, voltaképp hobbjából fakadó emlékeit idézi fel, melyet, választott elfoglaltságunktól függetlenül, valamennyien szívesen teszünk.

2. A szerepjáték miatt a gyerekek rosszabbul tanulnak. Ezt megint csak különös állításnak tartom. Noha tizenkét éve játszom magam is, és minden évben több tucat találkozózt ott vagyok, ahol szerepjátékos gyerekek ezreivel ismerkedem meg, mégsem szembesültem egyetlen ilyen problémával sem. Ennek ellenére megengedem, előfordulhat, hogy egy gyermek egyszer csak rosszabbul tanul. Ezt azonban hiba lenne a szerepjáték rovására írni. A gyermekeknek az a tulajdonságuk, hogy mindent túlzásba visznek (azt hiszem, ez a felnőtté válás folyamatának része); ha a rosszabbul tanuló gyermek nem játszana M.A.G.U.S.-t, akkor a számítógépes játékok miatt, az edzések miatt, a tévézés vagy a haverokkal való lógás és csajozás miatt tanulna rosszabbul. (Persze annak megint csak nincs hírértéke, ha G. István egy egész jegyet rontott a nyolcadik osztályban, mert egyfolytában tévét nézett.)

A legutóbbi cikkben - mint a MAI NAP fekete oldalain - névvel ellátott példákkal illusztrálta a cikk szerzője a szerepjáték borzalmait. Ez a szenzációhajász újságírói fogás, ha nem volna ilyen elszomorító, akár mosolyra fakaszthatna. Manapság közel százezerre tehető a szerepjátékokkal játszóknak száma. Ennyi játékosból találni hármat vagy négyet, akire ráfogható, hogy hobbjá miatt visszaesett a tanulmányi eredménye, nos, legalábbis komolytalan. (Ha jól számolom ez majdnem négy százezrednyi arány.) Mert, teszem fel, ha a százezer játékosból akárcsak ezer van, aki a hobbjá miatt rosszabbul tanul, akkor megértem, hogy megkongatják a vészharangot. Én - ha nem lenne szűk a terjedelem - több száz olyan példát sorolhatnék fel, ahol egyértelműen kiderül a szerepjátékok hasznos volta, s nem B. Zoltánként, hanem teljes névvel és címmel. Mindazonáltal feleslegesnek ítélem az efféle példalózást, elvégre nem vezet sehová: minden szülőnek és pedagógusnak magának kell meghoznia a döntést, hogy a hobbi, amivel a gyermek foglalkozik, inkább hasznos, vagy inkább visszahúzó tényező.

Hadd foglaljam össze a véleményemet ismét tömören: a szerepjáték olyan hobbi, mint a többi, a játékostól elvon ugyan némi időt (de hisz melyik nem), viszont nem megvetendő előnyei vannak. Az olvasás és a történelem szeretetére nevel, fejleszti a beszédkészséget és a bajtársiasságot, a játékos megtanulja a közösségbe való beilleszkedés fontosságát és módjait, nem utolsósorban pedig kiváló agytornára nyújt lehetőséget.

ÉS VÉGÜL...

Mindezek után nem maradt más hátra, mint hogy megköszönjem figyelmét és megkérjem, ha továbbra is aggódik, beszélgesse el a gyermekkel, hogy miért és mit játszik, figyelmeztesse, hogy ne vigye túlzásba - de kérem, saját maga döntson, s ne hallgasson a szenzációs szövegekre!

Végezetül egyetlen példával búcsúzom. Amikor édesanyámat megkérdezték, hogy miért engedi, hogy éjszakába nyúlóan játsszam (ez több mint tíz évvel ezelőtt történt), csupán ennyit válaszolt: „Inkább itthon vagy a barátainál játsszon, mint hogy az utcán kószáljon, a téren álldigáljon és rossz társaságba keveredjen.”

Ha pedig további kérdései lennének, ne habozzon, forduljon a Valhalla Páholyhoz, akár személyesen, akár telefonon (138-0921): valamennyi munkatársammal együtt készséggel állunk rendelkezésére.

Novák Csanád

Életem csöndes és eseménytelen...

„1890 augusztus 20-án születtem Providence, Rhode Islanden amerikai és angol szülőktől. Mindig itt éltem, néhány rövid periódus kivételével (1892-93-ban szülei Massachusettsben akartak letelepedni, ill. az 1924-26 közti időszak, amikor Lovecraft megnősült és Brooklynban élt – a ford). Tanulmányaimat helyi iskolákban és magánúton végeztem el, betegségeim miatt egyetemre nem járhattam.

Már korán érdekelni kezdtek a rejtélyes és színes dolgok. Nyolc és fél éves koromban, 1899 márciusában publikálni kezdtem egy kézzel írt heti magazint *A Tudományos Közöny* címmel, amely egy példányban jelent meg s családom olvasta. 1903 augusztusában megalapítottam *A Rhode Island-i Asztrológiai Hírmondót*, amely 1905 január 1-ig hetente látott napvilágot, majd 1908-ig, a lap megszűnéséig, havonta. 15 és 25 közötti példányszámban jelent meg, hektográfán sokszorosítva.

1914-ben a *Kincsház* folyóirat „Hajónapló” c. rovata közölte egy szatirikus versemet, amelyet Edward F. Daas is olvasott, aki egy példányt elküldött az Amatőr újságírók Egyesületének. Áprilisban beléptem, júliusban már publikáltam („Az amatőr újságíró feladata” Az új Tag 1914 júliusi számában – ford.).

1914 szeptemberében elnöke lettem a Kritikai Bizottságnak; 1915-16-ban első alelnök; 1917-18-ban elnök; 1917-ben, 1920-22-ben és 1924-25-ben pedig hivatalos szerkesztő.

1915 áprilisától 1925 júliusáig eleinte negyedévente, majd rendszertelenül jelentettem meg a *Konzervatívot*.

1917-ben lettem tagja az Amatőr újságírók Nemzeti Szövetségének, melynek 1922 novemberétől elnöki tisztjét töltöttem be, William J. Dowdell nyugdíjazása miatt.

Az egyetlen amatőr találkozó, melyen részt vettem, a Nemzeti volt Bostonban 1921-ben és 1930-ban.

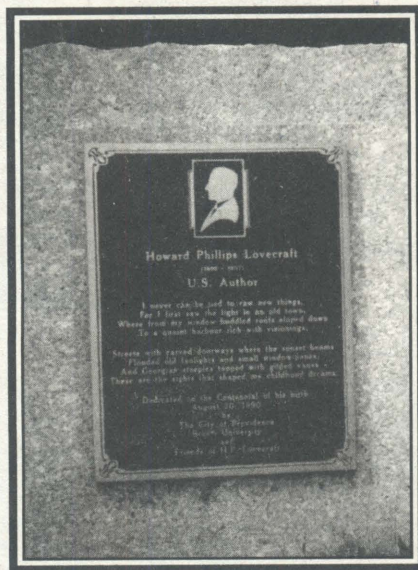
Tagja vagyok a Volt Amatőr újságírók Szövetségének.

Komoly irodalmi erőfeszítéseimet mostanra az álom-életre, idegen árnyékokra és a kozmikus „kívülállókra” fókuszáltam, mindemellett élenként érdeklődöm a tudományok és a szkeptikus racionalizmus iránt.

Életem csöndes és eseménytelen, klasszikus és antik érdeklődéssel. A gyarmati újangliai atmoszférát különösen kedvelem.

Legkedvesebb szerzőim, a legitimebb értelemben Poe, Arthur Machen, Lord Dunsany, Walter de la Mare és Algernon Blackwood.

Foglalkozásom változatos irodalmi munka, beleértve kritikai és speciális szerkesz-



tői feladatokat is. 1923 óta jelentetek meg rendszeresen természetfeletti írásokat a *Természetfeletti Történetekben*. Szemléletmódot és írói technikámat tekintve konzervatív vagyok, de csak annyira, hogy meg tudjam jeleníteni a fantáziát a művészetben és a mechanisztikus materializmust a filozófiában.

Rhode Island 1790 május 29. óta tagja az Egyesült Államoknak. Lakossága nem éri el az egymilliót. Parányi állam, Connecticut és Massachusetts között. Fővárosa Providence. Gazdag és drága vidék. Gyönyörű, klasszikus stílusú faházak kúsznak fel a főváros dombjaira. Javarészüket nyaraló, hisz a magukra valamit is adó waspok itt vesznek házat. Itt ugyanis nemcsak az ingatlanok értékét kell megfizetni, hanem a hangulatot, amely szinte sehol máshol nem található meg. Tágas parkok, gondosan ápolt kertek szakítják meg a házak ritmusát. Békés és nyugodt a táj, a csúcsforgalom fogalmát nem ismerik erre felé. A naplemente páratlan szépségű. Valamit meg lehet érezni a 200 évvel ezelőtti Amerika hangulatából. Olyan tiszta, békés a hangulat, hogy szinte tapintani lehet...

...a sötétséget – körbeölelt minket. A hotel felé menet csak a pilóták csevegtek a steward-esekkel. Tele volt a kisbusz, kilencen suhantunk az éjszakában. Heten a gép személyzetéből, egy morcos, szakállát idegesen rácsáló középkorú férfi, innét a *midlife crisis*on. És én. Belesüppedtem az ülésbe s nem gondoltam semmire. Az eső átkozott konokság-

gal dobolt a kocsiszekerényen. Kanyarogtunk a szinte kihalt utakon. Olyannyira az esőre koncentráltam, hogy nem is vettem észre: megérkeztünk. A fiatal sofőr lassított, s előttünk tornyosult egy nagy fekete kocka a semmi közepén. Néhol pislákoltak a fények, de inkább tűnt kihaltnak, semmint élettől pezsgőnek a hely. Ahogy becipeltem keresztként magammal hordott bőröndjeimet, semmit sem tudtam kivenni az épületből. Megkaptam a szobám kulcsát, bőröndjeimet felvonszoltam a harmadikra. Először a tv-vel próbálkoztam, de nem jutottam vele túl sokra, majdhogynem nézhetetlen volt. Inkább kiálltam az ablakba s néztem a sötétséget. A semmit. Néha mintha furcsa, teljesen ismeretlen hangokat hallottam volna az autókön túli zajok mögül. De akármilyen is lehetett. Vagy akármilyen...

Nem emlékszem, hogy álmodtam volna. Néha emlékezni szoktam, de most úgy aludtam, mint akit fejbe vertek. Mint aki nem akar az odakinti sötétségre gondolni. Reggel a hotel halljában a megbeszélrt időben várt rám Mr. Marc Michaud. Mr. Michaud-nak francia ősei, egy parányi könyvkiadója és riasztó ruházata van. Kék nadrág, piros-fehér csikos ing és fekete nadrágtartó. Örömmel üdvözöltük egymást, majd elhajtottunk a kiadójába. Mint a kocsi elörebocsátotta, ne várjak túl sokat, ugyanis a *Necronomicon Press* ő egymaga. A *Necronomicon Press* pedig nem más, mint egyike a 67,000 amerikai könyvkiadónak. Mr. Michaud 19 évvel ezelőtt azt vette a fejébe, hogy természetfeletti irodalmat fog publikálni.

- Itt kezdtem – álltunk meg egy ház előtt, valahol West Warwickban. Azt nem tudtam volna megmondani, hogy a város közepén vagy szélén vagyunk-e, hisz az egész teljesen egyforma volt. Oktalanul elrendezett házak, gazdagok és közepesen szegények, vegyesen. Felmásztunk az emeletre. Egy nagy szobába jutottunk, benne egy számítógép és dobozok. A dobozokban könyvek. 19 éve Mr. Michaud itt szerkeszti, tördeli könyveit, melyek átlag 500 példányban jelennek meg. A legelsőket írógéppel írta és xerox-szal sokszorosította. Megcsodáltam mindent, ahogy illett. Második állomásként a háza következett, amely maga volt a szerkesztőség. A napali falán Eisenhower és Nixon dedikált fotója mellett ott lógott Lugosi Béla képe is. Maga a szerkesztőség nem volt nagyobb 10 négyzetméternél. A polcokon Lovecraft könyvei irdatlan mennyiségben. Angolul, franciául, németül és minden nyelven, amire lefordították. Nem kérdeztem, hogy miért éppen Lovecraft-et ad ki. Ha valaki olvasott

már tőle, az tudja. Megmutatta féltett kincseit: a Természetfeletti Történetek néhány számát, valamint egy könyvet Lovecraft könyvtárából. Plutarkhosz volt, két nyelven, latinul és angolul. A belső borítón akkurátus betűkkel: „Howard Phillips Lovecraft könyvtárából, 1924“. A tárlatvezetés után hideg limonádé mellett üldögéltünk, amikor Mr. Michaud nekem szegezte a kérdést: – Mikor indul vissza? – Ötkor indul a gépem, fél öt körül kéne kinn lennem a reptéren. – Akkor van időnk – mondta. – Mire? – néztem rá kíváncsian. – úgy gondoltam, elviszem magát Providence-be és megmutatok néhány Lovecraft-emlékhelyet. – úgy is lett. 20 perc alatt beértünk Providence legrégebbi részébe, oda, ahol az utcákat nem tervek szerint rajzolták, hanem maguktól futottak fel úgy a hegyoldalra, ahogy most is kanyarognak. Két háromemeletes házak álltak gondosan, de lélektelenül gondozott pázsitos kertek közepén. Kerítés egyetlen ház körül sem húzódott. Ha nem lett volna minden ház újrafestve, azt hihettem volna, hogy Mr. Michaud egyben a múlt század közepébe vezette Toyotáját.

Elősként a Megyei Könyvtár parkjában álltunk meg. Lovecraft barátai és tisztelői emléktáblát állítottak neki, a következő szöveggel:

Howard Phillips Lovecraft
(1890-1937)
Amerikai író

Új dolgok számomra soha nem lehetnek vonzók, Mivel a fényt először egy ódon városban láttam meg, Ahol az ablakomból nézve összevissza házak vezettek Egy különös kikötő gazdag látnivalóihoz.

Faragott kapualjakkal teli utcák, amelyeket eláraszt a napvilág, Beragyogva az apró ablaküvegeket és padlásablakokat, És a Georgia-i házak tornyai aranyozott szélkakasokkal - Ezek a képek, melyek gyermekkori álmait formálták.

Születésének 100. évfordulója alkalmából
1990 augusztus 20-án
állíttatta
Providence városa
A Brown Egyetem
és
H.P. Lovecraft barátai

Mr. Michaud mosolyogva figyelte, ahogy nem csökkenő ámulattal bámulok ki az ablakon. Nemsokára egy semmitmondó egyemeletes ház előtt álltunk meg. Fehérre volt meszelve, ormóttanul kuporgott az utcasarokon. – Itt élt élete nagy részében. – Az egészben? – kérdeztem. – Nem, nem. Csak az emeleten bérelt egy parányi lakást.

Ahogy lassan gurultunk tovább, próbáltam belesni a domboldról lekanyarodó vékony utcáskákba. Sikertelenül. Mr. Michaud



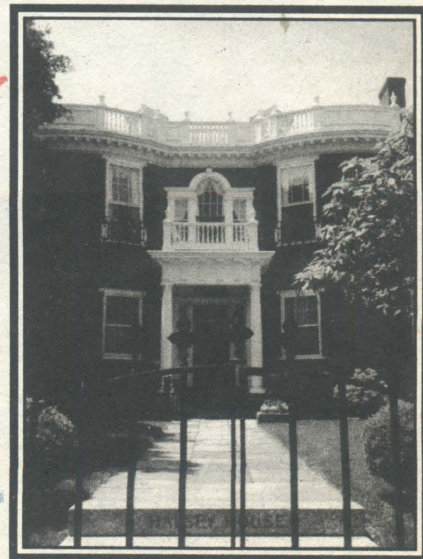
céltudatosan vezetett tovább, arcán néha bánatos fintort láttam megjelenni. A gazdagságot szinte szolgálni lehetett. Végül bekanyarodtunk egy hatalmas, vörös ház elé az Olney Courton, a Stampers Hillen. Érdeklődve vártam Mr. Michaud magyarázatát. – Olvasta a Charles Dexter Ward különös esete című írást? – Hogyne – feleltem. – No, csak azért kérdeztem, mert ebben a házban játszódik. – Azon nyomban pattantam ki a kocsiból. Az éles napsütésben nehéz volt elképzelni, miért ide helyezte Lovecraft a cselekményt. Aztán a tegnapi estére gondoltam, ahogy a hotelszoba ablakából figyeltem a semmit, a feketét semmit a sötétségben. Mr. Michaud nem sok időt hagyott, rögtön indultunk tovább. Pár sarokkal odébb egy olyan kis vékony utcánál álltunk meg, mint amilyeneket oly nagy figyelemmel fűrkésztem. Mr. Michaud egy kis temetőbe vezetett. A sírköveket túl réginek találtam, a temetőt túl kicsinek. Láthatóan nagyon-nagyon régen adatott meg valakinek, hogy a sírjából ilyen szép panorámára nézhessen. – Ugye nem itt... – kezdtem bele a kérdésbe, de vezetőm félbeszakított. – Nem, nem itt. Látja ott azt a rózsaszín házat? – mutatott a temető fölé. Bólintottam. – Ott élt Poe egyik barátja. Gyakran jött ide és látogatta meg. Itt, ebben a temetőben üldögéltek és beszélgettek. Lovecraft persze tudott a történetről, Poe kapcsolatáról egy helybeli lánnyal, így aztán jó pár írását itt vetette papírra. – Itt, a temetőben? – vontam fel a szemöldököm. – Hogyne. Békés hely, nem?

A következő állomásig nem sokat szóltam. Lovecraften tűnődtem, az árnyas utcákon, a temetőn. Nem sokra jutottam. Mr. Michaud puhán kanyarodott be a temető elé. Ez már olyan igazi temető volt, új sírokkal. Akadt időm körbenézni a kocsiból, ugyanis vezetőm megállt s erősen koncentrált, merre tovább. A temető nem volt más, mint egy nagyobb, járdaszerű utakból, bokrokból és sírkövekből épített labirintus. – Egyszer-kétszer már eltévedtem itt – mentegetőzött. Lépcsőben hajtottunk tovább, kanyarogtunk össze-vissza. Percek múlva már azt sem tud-

tam, melyik irányból jöttünk be. Elhaladtunk egy kis tó mellett, benne hattyúk, odébb egy szökőkút erőlködött. Már a nyelvemen volt a kérdés, hogy minden amerikai temető ilyen-e, de inkább magamban tartottam, amikor Mr. Michaud feszült arcára és piros-fehér csíkos ingére pillantottam. Jó tíz percig kavarogtunk, majd megálltunk egy teljesen jellegtelen sír mellett. – Ez itt a Lovecraft-család sírhelye. Ide temették őt is. Először egy sírkő alá a szüleiével, hisz igen szegényen halt meg. A nevét felvették a sírkőre. – De azon a kis sírkövön ott – mutattam egy kicsivel odébb – az ő neve áll. – Mr. Michaud elpirult: – Azt én emeltettem. Úgy gondoltam, külön sírkő jár neki. Gyűjtést szerveztem. Sikerral.

A hotel felé menet megálltunk egy Subway előtt, s két hatalmas szendvics mellett csevegtünk tovább. Semmiségekről. A kocsiban folytattuk, egészen a hotelig. Beparkoltam bóröndjeimet s kihajtottunk a reptérre. Halálal ráztam meg vendéglátóm kezét. Ő gyorsan elkacsázott a parkoló felé, én pedig megszabadultam csomagjaimtól, s lerokkadtam a váróban. Olvasni próbáltam, de nem ment. Körbesétáltam hát a reptől. Elentétben más repülőterekkel, itt nem hallottam hangos szót, nem bömböltek gyerekek, nem zsvajogtak iskoláscsoportok. Nagyon kevesen beszélgettek. Halkan lépdeltem tovább, nehogy lépteimmel megtörjem az áhítatot. Talán nem is áhítat volt. Ugyanazt a csöndet, feketeséget és semmit láttam, mint előző este a hotelben. A hangokra nem figyeltem. Ilyenkor még nem kísértének. Még csak készülődnek, hogy este, az autókön túli zajokból emelkedjenek ki. A hangok. Amelyek lehetnek akármi hangjai. Vagy akárki hangjai. Hangok, melyek rosszindulatúan fodrozódnak a hegyormon álló ősi ház körül. A tulajdonos rettegve húzza be a spallékat, gondosan bezárja az ajtót, s felkuporodik az ágyra. Igyekszik arra gondolni, hogy ezek a hangok nem azok a hangok. Hogy csak az éjszaka hangjai. Pedig nem azok.

Varga Bálint



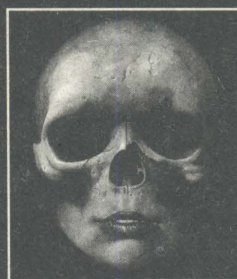
Howard Philips Lovecraft

TERMÉSZETFELETTI HORROR AZ IRODALOMBAN

4. rész

*A spektrális irodalom
a Kontinensen
és Edgar Allan Poe*

Illusztrációk: J. K. Potter



A horror-irodalom a kontinensen komoly virágzásnak indult. *Ernst Theodor Wilhelm Hoffmann* (1776-1822) ünnepezt regényei és novellái jelentették egyértelműen a műfaj kiforrott és érett alapvetését, bár írásai a léhaság és extravagancia felé hajlottak, s hiányzott belőlük a lélektelen terror rideg túlfűtöttsége, amelyet egy kevésbé kifinomult író könnyebben tudott volna megjeleníteni. Hoffmann általában inkább a groteszket, semmint a rettenetést mesélte el. A kontinentális természetfeletti irodalom legművészebb alkotása egyértelműen a német *Friedrich Heinrich Karl de la Motte Fouque* báró (1877-1843) *Undine* c. regénye, amely 1814-ben látott napvilágot. A regény egy vízi-szellem története, aki egy halandóhoz megy feleségül és ezáltal nyer emberi lelket. Az Undine olyan művészen megírt alkotás, hogy az irodalom bármely válfájában megállja a helyét, nem csupán a természetfeletti. Könnyed természetességének köszönhetően leginkább az eredeti népmesei mítoszokhoz áll közel. A történet eredetijét a reneszánsz fizikus és alkimista, Paracelsus vetette papírra *Értekezés az elsődleges koboldokról* címmel.

Undinét, egy hatalmas vízi-herceg leányát apja elcseréli egy halászszerber leánygyermekére, remélve, hogy Undine ily módon talán feleségül tud menni egy halandóhoz, ekképp szerevezve emberi lelket. A lány a mostohaapja tengerparti háza mellett húzódó erdőben találkozik a fiatal nemessel, Hildebranddal, majd nemsokára hozzámegy, s elkíséri urát annak ősi kastélyába, Ringstettenbe. Hildebrandt végül is beleun felesége természetfeletti kapcsolataiba, különösen gonosz nagybátyjába, Kuhlebornba, az erdei vízesés-szellembe. Türelmetlenségét csak fokozza Bertalda iránt növekvő vonzalma, akiről kiderül, hogy nem más, mint azon halászszerber leánya, akire Undinét elcserélték. Később, egy dunai utazás során hű felesége néhány ártatlan cselekedete kimondatja vele azokat a dühödt szavakat, amelyek visszatérgetik Undinét szellemi létébe. Ebből, fájának törvényei szerint csak egyszer térhet vissza – hogy megölje férjét, akár akarata ellenére is, ha az bármikor hűtlennek bizonyul felesége emlékéhez. Amikor Hildebrand el akarja venni Bertaldát, Undine visszatér, s könnyek közt teljesíti szomorú kötelességét. Amikor Hildebrandot atyái mellé helyezik a sírba, a gyászolók közt megjelenik egy hó-fehérségű, fátyolba burkolózott alak, aki a szertartás végeztével eltűnik. Helyén ezüstszínű patakocska fakad, amely majdnem teljesen körbefolyja a sírt, hogy aztán a közeli tóba csatlakozzék. A falusiak máig mutogatják a helyet s állítják, hogy ily módon Undine és Hildebrand egyesültek. Jónéhány bekezdés és atmoszférikus leírás Fouque-t a természetfeletti hiteles és értő ismerőjeként mutatja be; különösen a szellemjárta erdő, gigantikus hófehér embe- reivel s számos, meg nem nevezett rettenettel, amelyek már a szöveg legelején megjelennek.

Bár korántsem annyira ismert, de meggyőző realizmusa és a gótikus sémákat elvető szabadsága miatt a korai XIX. sz. fantasztikus német génuszának feltétlenül fontos darabja *Wilhelm Meinhold* (1797-1851) *Borostyán Boszorka* c. regénye 1843-ból. A Harmincéves Háború idején játszódó történet, a szerző közlése szerint, egy lelkész kézírata, amelyet Coserow egy öreg templomában találtak. Az írás a lelkész leányáról, Maria Schwedlerről szól, akit boszorkánysággal vádolnak. Maria nagyobb mennyiségű borostyánra bukkant, ám ezt különböző okoknál fogva titokban tartja – megmagyarázhatatlan gazdagodásuk ad alapot a rosszindulatú, farkasvadász nemesember, Wittich Appelmann szította vádakra. Appelmann már régóta próbálkozott bemoeskolni Maria becsületét – mindhiába. Egy igazi boszorkány cselekedeteit, aki később rettenetes véget ér a börtönben, szerencsétlenül Mariának tulajdonítják. A szokványos, kínzásokkal kicsikart vallomáson alapuló boszorkaper után Mariát, amikor már a máglyán áll, a szomszédos tartományból származó kedvese, egy ifjú nemes megmenti. Meinhold nagy erőssége realisztikus, akaratlan élethűségében rejlik, amely a láthatatlan félig láttatásával erősíti gyanakvásunkat, s részben meggyőző min- ket, hogy a leírt, rosszindulatú események valamiképpen vagy igazak, vagy legalábbis nagyon közel járnak az igazsághoz. Mélyreható realizmusának köszönhetően egy népszerű magazinunk a Borostyán Boszorkányt úgy közölte kivonatokban, mint eredeti, XVII. sz-i eseményt.

A kortárs német horror-irodalom legemléltésreméltebb alakja *Hanns Heinz Ewers* (1871-1943 – a ford.), aki saját sötét elképzeléseit a modern pszichológia hatásos ismeretével támasztja alá. Regényei, mint *A*

varázsló inasa és az *Alruane*, valamint novellái, különösen A *pók*, olyan eredeti értékeket hordoznak magukban, amelyek klasszikus szintre emelik írásait.

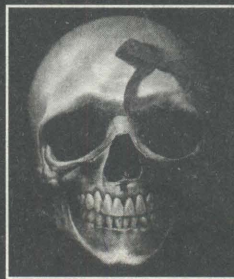
Franciaország sem tétlenkedett a természetfeletti irodalom terén. Victor Hugo olyan történeteiben, mint az *Islandi han*, vagy Balzac *A számbőrben*, a *Szeráfitában* és a *Louis Lambertben*, alkalmazza a természetfeletti, kisebb-nagyobb hangszílyal, bár gyakran csak az emberibb vég egy jelentéseként, a komoly és démoni intenzitás nélkül, amely az árnyékban tevékenykedő művészt jellemzi. *Theophil Gautier* (1811–1872) az, akinél elsőként fel lehet fedezni az irreális világ autentikus francia értelmezését. Nála jelenik meg elsőként a spektrális rejtély, amely – bár nincs folyamatosan jelen – azonnal felismerhető eredetiségéről és mélyértelműségéről. Novelláiban – *Avatar*, *A múmia lába* és *Clarimonde* – olyan tiltott tájakra vezet el, melyek egyszerre eszabíttak és okoznak kínokat, nemegyszer pedig megrémítenek. A *Cleopátra egy éjszakája* c. írásában megidézett egyiptomi víziók a legragyogóbb és legkifejezőbb erőnyeket mutatják fel. Gautier-nek sikerült megragadnia az örökkévalósággal mérhető Egyiptom legbensőbb lelkét, annak titkos életével, ciklop építészetével; kimondva egyszer s mindenkorra katakombái pokolbéli világának halhatatlan rettenetét, ahol az idők végezetéig merev, bebalzsamozott holttestek bámulnak a sötétségbe üveges szemekkel, várva valamiféle félelmetes és gyökértelesen elszámolásra. *Gustave Flaubert* (1821–1880) ragyogóan haladt tovább a Gautier nyitotta úton a poétikus fantázia olyan orgiájában, mint *A Szent Antal megkísértése*, bár egy realiztikusabb súlyponteltolódás erősebbre szöhetne volna a terror hálóját. Később ez az áramlat ketté válik, egyfelől a szimbolikus és dekadens iskola olyan különös költőire és fantasztáira, akiknek sötét érdeklődése inkább az emberi gondolat- és ösztönvilág abnormalitásaira irányul, semmint az aktuális természetfelettre, másfelől olyan kifinomult elbeszélőkre, akiknek rettegése a kozmikus irrealitás éjfékete kútjából táplálkozik. A „bűnös művészek” előző osztályának az illusztris, javarészt Poe inspirálta költő, *Baudelaire* az archetípusa. A pszichológiai iskola legnevesebb képviselője *Joris Karl Huysmans* (1848–1907), az 1890-es évek édesgyermek, aki egyben összegzés és vég. A kései és tisztán narratív iskolát *Prosper Mérimée* folytatta, akinek *Ille-i Vénusza* tömör és meggyőző prózában jeleníti meg ugyanazt az ősi, megkövült mennyasszony témát, amelyet *Thomas Moore* ballada formában vetett papírra, *A gyűrű* címmel.

Az erőteljes és cinikus *Guy de Maupassant* horror-történetei, melyeket mindent elborító örületében írt, teljesen egyedi színt hoztak. Ezek sokkal inkább egy patológikus állapotban lévő realista elme morbid ömlengései, semmint a fantázia és az érzékenység felé nyitott, egészséges képzelőerő természetes találkozásai a nem látható világ normális illúzióival. Mindazonáltal, ezek az írások heves érdeklődés tárgyai – erőteljesen sugallva a névtelen terror fenyegetését, áthatva egy szerencsétlen ember rettegésével, akit könyörtelenül hajszolnak a külső sötétség gonosz és rosszindulatú képviselői. Ezen történetek közül *A Horlát* tartják mesterműnek. A novellában Franciaországba érkezik egy tejen és vizen élő, láthatatlan élőlény, aki uralkodni kezd mások elméjén. úgy tűnik, a lény csak előhírnöke egy földönkívüli organizmusnak, amely a Földre érkezik, hogy lefárasztja és eltiporja az emberiséget. Ez a feszült írás talán teljesen egyedülálló a maga nemében, annak dacára, hogy – főleg a láthatatlan szörny leírásában – sokkal tartozik az amerikai Fitz-James O'Briennek. Maupassant egyéb említésre méltó sötét írásai: *Ki tudja?*, *A szellem*, *Az örült naplója*, *A fehér farkas*, *A folyón* és az ijesztő versek, *Horror* címmel.

Eckmann és Chatrian (Verne előhírnökeként számon tartott francia írópár, akik horror-történetekkel szereztek nagy hírnevet maguknak a múlt század közepén – a ford.) sok olyan szellem-látomással gazdagította a francia irodalmat, mint *Az Ember-farkas*, amelyben egy öröklődő átok teljesül be a klasszikus gótikus díszletek közt. Erejük, amellyel éreztették a borzongató éjszakai atmoszférát, csodálatos volt, annak ellenére, hogy ők is hajlottak a természetes magyarázatok és tudományos csodák felé. Kevés novella tartalmaz nagyobb rettegést, mint *A láthatatlan szem*, amelyben egy rosszakarató boszorkány hipnotikus bűvigéket szór szét, ezáltal kényszerítve arra egy bizonyos fogadó kamrájának bérlőit, hogy akasszák fel magukat a keresztgerendára. *A bagoly fiú* és *A halál vizei* tele van mindent elborító sötétséggel és rejtélyekkel. Az utóbbi írás a már ismerős óriásépő motívumot dolgozza fel. *Villiers de l'Isle Adam* (1833–1899) ugyancsak a kísérteties iskolát követte; *Reményről kinzatra* c. írása egy máglyahalálra ítélt rabról szól, akit engednek megszökni, hogy újlag éreztessék vele elfogatása gyöt-

relmeit. Néhányan azt állítják, hogy ez a világirodalom legszívfájdítóbb novellája. Ez a típus egyébiránt sokkal kevésbé része a természetfeletti tradíciónak, nem úgy, mint egy roppant sajátos válfaj: az úgynevezett „rövid és kegyetlen”, amelyben az érzelmeket drámai kinzásokkal, kétségbeeséssel és borzalmas fizikai horrorral borzolják. Szinte teljesen ennek a műfajnak szentelte magát *Maurice Level* (1875–1926), akinek írásai a Grand Guignol színpadi thriller-adaptációja után kiáltottak. Ami azt illeti, a francia lélekhez sokkal természetesebben illik ez a fekete realizmus, mint a láthatatlan „látatása” – mivel ez utóbbi műfaj megkívánja az északi lélek örökölt miszticizmusát.

Igenesak virágzó, bár még most is eléggé rejtett, a zsidó természetfeletti irodalom, amely – a korai keleti mágia, az apokaliptikus irodalom és a kabbalisztika sötét örökségéből a homályban táplálkozva – túlélt az évszázadokat. A szemita szellem, csakúgy mint a kelta és a teuton, úgy tűnik, erőteljes vonzalmat érez a misztikum felé, és a gettókban, a zsinagógákban mindent túlélt földalatti horror-tanok gazdagsága sokkal jelentősebb, mint azt sokan feltételezik. A középkorban oly fontos helyet lefoglaló kabbalisztika egy olyan filozófiai rendszer, amely az univerzumot az Istenség kisugárzásaként magyarázza, beleértve a rendszerbe különös és idegen szellem-birodalmakat és lényeket, amelyek külön állnak a látható világ csak bizonyos, meghatározott módon megidézhető sötét mezsgyéjétől. Rituáléja az ó-Testamentum misztikus interpretációján alapul s a héber ábécé minden egyes betűjének ezoterikus jelentőséget tulajdonít. Ennek a ténynek köszönhetően a héber betűk egyfajta szellemi fénnyel és erővel párosulnak a népszerű mágikus irodalomban. A zsidó folklór a múlt sok rejtélyét és rettegését őrizte meg, s ha jobban megvizsgáljuk a kapcsolódásokat, rájöhettünk, hogy jelentős hatást gyakorolt a természetfeletti irodalom egészére. Legnagyobb példára erre a kapcsolatra a német *Gustav Meyrink* (1898–1932) 1915-ben megjelent regénye, *A gölem*, valamint *A Dybbuk* c. dráma, melyet egy zsidó író az „Ansky” álnév mögé rejtőzve jelentetett meg. A gölem, a maga kísértő, horrorisztikus, árnyékos és nehezen érthető sugallataival Prágában játszódik és kiváló érzékkel jeleníti meg a város szellemekkel és magas ormú házakkal telesűfolt gettóját. A név egy mesterseges, mesebeli óriástól ered, akiről azt tartották, hogy középkori rabbik gyűrták egybe és keltették életre ősi, titkos formulák alapján. A Dybbukot Amerikában 1925-ben fordították le és mutatták be. Nemrégiben operaformában is feldolgozták (Lovecraft minden bizonnyal Lodovico Rocca 1916-ban írott *Il Dibuk* c. operájára utal, amelyet 1934-ben Milánóban mutattak be, de van még egy azonos című zenemű is, nevezetesen David Tamkin 1931-ben szerzett és 1951-ben New Yorkban színpadra állított, azonos című operája. Gershwin is papírra vetette a saját változatát, de az kéziratban, befejezetlenül maradt – a ford.). A dráma elsősoró erővel mutatja be, miként száll meg egy élő testet egy halott gonosz szelleme. Mind a gölemek, mind a dybbukok állandó szereplői a zsidó tradíciónak.



Az 1830-as évek irodalmi hajnala közvetlenül nem csak a természetfeletti irodalomra hatott, hanem a novellára, mint műfajra is, s egyben kijelölte egy nagy európai esztétikai iskola követendő útját. Szerencsések vagyunk, mi, amerikaiak, hogy ez a hajnal a mi nevünkhöz, legillusztrisabb és legszerencsétlenebb honfitársunkhoz, *Edgar Allan Poe*-hoz fűződik. Poe hírneve a hullámokban feltörő érdeklődés tárgya lett. Mostanra a „haladót értelmiség” körében divattá vált Poe-t mind művészetében, mind hatásában alulértékelni; azonban bármilyen nagykorú és gondolkodó kritikusnak nehéz lenne munkája felbecsülhetetlen értékét, új művészi távlatokat nyitó elméjének kitartó erejét tagadni. Igaz, szemléletmódjában valóban megelőzhetők, de ő volt az első, aki „új-régi” műfaja lehetőségeit felismerte és felsőfokú, szisztematikusan kifejezett formába öntötte. Az is igaz, hogy az utána következő írók néhány jobb és nagyobb történetet írtak, mint ő, de ismétlenül hangsúlyoznunk kell, hogy ő volt az első, aki követendő példát és szabályokat adott nekik művészetével, amelynek pontosan behatárolt nyomdokain haladva, követői már könnyen juthattak el nagyobb magasságokba. Mindenféle megszorítás ellenére Poe megtette azt, amit soha senki nem tett, nem tudott



m e g -
tenni – tarto-
zunk neki a modern
horror-irodalom végső és befejezett állapotával.

Poe előtt seregnyi természetfeletti író dolgozott serényen a sötétben anélkül, hogy megértették volna a horror vonzerejének pszichológia háttérét s olyan konvenciókhoz alkalmazkodtak, mint a happy end, a jutalmát elnyerő erény, de legfőképp az üres morális didaktikusság, a népszerű szabályok és értékek elfogadása. Emellett göresösen ragaszkodtak ahhoz, hogy saját érzelmeiket előtérbe tolják és megfeleljenek a széles olvasótábor mesterséges elképzeléseinek. Poe ezzel szemben megvalósította az igazi művész lényegi személytelenségét; tudta, hogy a kreatív fikció elsődleges feladata események és érzések visszaadása torzítás nélkül, úgy ahogy vannak, függetlenül attól, mit mesélnek el és mit bizonyítanak – a jót vagy a rosszat, a vonzót vagy a visszataszítót, lelkesítőt vagy elborzasztót; az íróval a háttérben, aki mindig figyelmes és különálló krónikásként meséli el a történetet, s nem tanárként vagy szimpatizánsként. Tiszán látta, hogy a művésznek elegendő téma az élet és a gondolatok minden állomása, amelyeket az érzelmek az idegenszerűség és a sötétség felé hajlítanak. Elhatározta, hogy ezen érzések és gyakori események megszólaltatója lesz, amelyek félelmet okoznak s nem örömet, pusztítanak s nem teremtenek, megrémítenek s nem megnyugtатnak – érzelmeké és eseményeké, melyek vagy ellenségesek vagy szemben állnak az emberiség felszínén lévő tradicionális érzelmeivel és szokásaival, az egészséggel, épelméjűséggel s az emberi faj folyamatosan növekvő jólétével.

Poe szellemeit ily módon olyan meggyőző rosszakarattal ruházta fel, mint elődei közül senki, új mércét állítva fel a horror-irodalomban. A személytelen és művészi törekvést ezen felül segítette az a tudományos érdeklődés, amely nem sok helyen található meg előtte – Poe többet tanulmányozta az emberi elmét, mint a görög iskola sémáit, s a terror igazi forrásait analitikusan alkalmazta, ami megduplázta írásai erejét, megszabadítva ezáltal művészetét az alapjaiban konvencionális, erőltetett ijesztgetés minden abszurd örökségétől – ezzel kezdődően a természetfeletti irodalomban határozott változások következtek be. Ezekhez az alapelvekhez mereven ragaszkodott, így követői kénytelenek voltak ezen alapvetéseknek megfelelően írni, hogy egyáltalán versenyre tudjanak kelni írásaival. Poe nemcsak a műfaj elméletét, hanem gyakorlatát is megváltoztatta: új stílust teremtett, s bár manapság

néhány írása enyhén melodramatikusnak s kissé finomkodónak tűnhet, hatása egyértelműen nyomon követhető olyan részek kidolgozásában, mint egy hangulat visszaadása, egy benyomás érzékeltetése, valamint az olyan események és történetek elbeszélése, amelyeknek közvetlenül szerepük van a cselekményben, s csak a tetőponton kapják meg értelmüket. Valójában azt mondhatjuk, hogy Poe teremtette meg a novellát mai formájában. A tény, hogy a betegséget, a perverzítást és a pusztítást a művészileg kifejezhető témák közé emelte, hatásában ugyanúgy messzire mutat. Ezen új témákat francia imádója, Charles Pierre Baudelaire möhön megragadta és felerősítette, így Poe bizonyos értelemben atyjává vált a szimbolistának és a dekadenseknek, írásai pedig ezen irányzatok legfontosabb kiindulópontjai lettek.

Poe, a természeténél fogva kiemelkedő költő és kritikus, a sajátos gondolkodásmódjánál fogva logikus gondolkodó és filozófus, egyáltalán nem volt tökéletes és hibátlan alkotó. Sok mindent fel kell ismernünk és meg kell bocsátanunk neki: természetes költődségét mélyértelmű és homályos tudományokhoz, ügyetlen próbálkozásait a modoros és erőltetett ál-humorban, gyakran vitriolos kirohanásait a kritikusok előítéletei ellen. Mindezek felett és mindezeket túl, nem felnagyítva eme hiányosságokat, Poe mestere volt a körülöttünk settenkedő és bennünk rejtőző terrornak, a féregnek, mely az ocsmányul közeli mélységben tekergőzik és nyáladzik. Alámerült a létezésnek nevezett, vidáman megfestett tettetés gennyedző horrorába, az emberi gondolkodásnak és érzéseknek hívott ünnepélyes maszkábalba. Víziójának elég ereje volt, hogy megvalósítsa önmagát a fekete, mágikus kikristályosodás és örökös átváltozás alakjában; a 30-as és 40-es évek steril Amerikájában olyan fenséges, hold-táplálta mérgegombok nőttek, amelyekkel még a Szaturnusz legmeredekebb lejtői sem dicselkedhetnek. Költészet és próza egyaránt a kozmikus félelmet énekelték. A holló, kinek visszataszító esőre átszűrja a szívet, vámpírok, akik vészjósló tornyokban vasharangokat kongatnak, Ulalume boltívei a fekete októberi éjszakában, a tenger alatt fekvő sokkoló dombok és templomtornyok csúcsai, „a vad, idegen ország, amely fenségesen fekszik az őrben – az Időn túl” – mindezek a dolgok és még sokkal több kacsint ránk a költészet bugyborékoló lidérenyomása közt rejtőző mániákus remegésből. A prózában pedig sirgödrök ásitának felénk szavak által – a megismerés borzalmas határán alattomosan bujkáló felfoghatatlan abnormalitások, melyek ártatlanságában jóformán soha nem kételkedünk egészen addig, amíg az elbeszélő megbúvó hangjának repedezett feszültsége a félelmet nem ígéri nekünk a maga névtelen sejtetéseivel. Démoni rendszerek és jelenlétek szderegnek ártékonyan, míg fel nem ébrednek rettegő pillanatban, magukkal hozva a rikoltó felismerést, amely a hirtelen örületbe vihogja magát, vagy soha nem feledhető, katalizmatikus visszhangokban robban szét. A Boszorkányszombatok rettenete, ledobva magáról pompázatos lepleit, villan fel előttünk – s egy olyan látvány tárul elénk, amely tudományos háttere miatt még hatalmasabb: minden és mindenki felsorakozik és része lesz az anyagi lét ismert iszonyatosságának.

Poe elbeszélései természetesen több csoportba sorolhatók: néhány írásában sokkal jobban nyomon követhető a spirituális horror vegytisztta esszenciája. A logikáról és ésszerűségről szóló történetei, a modern detektív-irodalom előfutárai, nem tartoznak a természetfeletti irodalomhoz, ahogy írásainak egy másik – talán éppen Hoffmann hatásának köszönhetően – egyfajta extravaganciával bíró csoportja sem, amely kiszorult a groteszk határvonalára. Egy harmadik csoport az abnormalis pszichológiával és a monomániával foglalkozik, inkább a terrort fe-

jezve ki, semmint a természetfeletti. A fennmaradó lényegi rész a természetfeletti horror irodalmát a legelőbb formájában képviseli – Poe nekik köszönheti állandó és vitathatatlan atyamesteri helyét a természetfeletti irodalomban. Ki tudná feledni a rémületes méretű hullám tején egyensúlyozó süllyedő hajót a *Kézirat a palackban* lapjain – istentelen korát és monstruózus méretét; baljóslatú, láthatatlan, ősz szakálú személyzetét; ijesztő futását kiterjesztett vitorlákkal, keresztül az antarktisi éjszakán dél felé, amint valamiféle ellenállhatatlan ördögi erő szörnyűséges csábítása örvényein keresztül maga felé húzza, a biztos pusztulásba.

Aztán ott van a kimondhatatlan M. Valdemar, akit hipnózis tart egyben még hét hónappal a halála után is – az örület hangjai kifejezhetők – de egy pillanattal azelőtt, hogy a varázslat felszállna róla, megtörik s otthagyja őt „az oszlás visszatartó, irtóztató, majdhogynem folyékony masszájában”. Az *Arthur Gordon Pymben* az utazók elsőként a gyilkos mészárlások idegen déli földjét érik el, ahol semmi sem fehér, ahol hatalmas, sziklás hasadékok titáni méretű egyiptomi betűket formáznak a föld rettetés és titkos varázslatait szórva. Ezek után újabb, sokkal rejtélyesebb földre érkeznek az utazók, ahol minden fehér, ahol rejtőzködő óriások és hó-tollazatú madarak őriznek egy titokzatos kő-forrást, amely mérhetetlen mennyei magasságokból ömlik a forró, tejszerű tengerbe. A *Metzengerstein* rettetés, rosszindulatú lélek-vándorlás képeivel rémiszt; egy örült nemesember, aki felgyújtja ősi ellensége istállóját; a kolosszális, ismeretlen eredetű ló, amely kitör a lángoló épületből, nyomorultul elpusztult gazdáját otthagyva; egy ősi falikárpit eltűnése, amely az áldozat ősenek hatalmas lovát ábrázolta a Keresztsháborúk idején; az örült nemes vad és megállíthatatlan vágátja a hatalmas lovon, miközben féli és gyűlöli a lovat; az értelmüket vesztett próféciák, amelyek rejtve borultak rá az ellenséges házakra; és végül az örült nemes ellenségéhez hasonló halála, amelyet magára hagyatva, lángokban égve a hatalmas ló nyergében lelt, miközben egy roppant lépcsőn lovagolt felfelé. Végezetül a romok felszálló füstje egy gigantikus lovat formáz. A *Tömeg embere* egy szerencsétlenről szól, aki éjjel-nappal emberek közé vegyül, mert fél egyedül maradni. Ez a novella kevésbé hangos eszközökkel dolgozik, de mégis magát a kozmikus rettegést közvetíti. Poe műveiben soha nem állt távol a terrortól és a pusztulástól – minden novellájában, versében és filozófiai párbeszédében a nyughatatlan törekvést látjuk, hogy az éjszaka kifürkészhetetlen kútjainak mélyére hatoljon, hogy átszűrje a halál fátylát, hogy képzetenlen idők és terek rettentő rejtélyeinek uraként uralkodjék.

Poe írásai közül jónéhány olyan tökéletes művészi formájú, hogy valóságos világítótoronyként áll a novella történetében. Poe, amikor akarta, prózáját gazdag poétikai eszközökkel ruházta fel; olyan sikeresen és kitartó nyomatékkal használva azokat az archaikus és keletiesített – majdhogynem bibliai ismétlődésű –, gazdagon diszített kifejezőmódokat, amelyeket később Oscar Wilde és Lord Dunsany is alkalmaztak. Amikor ezeket az írásokat olvassuk, a lírai fantázia majdnem narkotikus esszenciáját tapasztaljuk meg – egy ópiumban pompázó álmodat az álmok nyelvén, minden természetellenes színével és groteszk képével, amelyek az egynemű hangok szimfóniájává állnak össze. A *Vörös halál maszkja*, a *Csönd*, a *Mese*, az *Árnyék* és a *Példabeszéd* minden tekintetben – még ritmikailag is – költemény, és nyelvének hallható zenéje éppoly erős, mint vizuális szóképei. De két, kevésbé nyilvánvalóan poétikus novella – *Az Usher-ház bukása* és a *Ligeia* – az, amelyben Poe művészetének minden summázata megtalálható – nekik köszönhetően foglalta el helyét Poe a regényirodalom miniaturistájaként. Cselekményük egyszerű és lényegretörő, mágikus erejük pedig abban a furmányos szerkesztésmódban rejlik, amellyel szerzőjük kiválogatta és összeillesztette a novellák legapróbb eseményeit. A *Ligeia* egy rejtélyes és magas származású feleség történetét mondja el, aki halála után természetfeletti erővel felruházva tér vissza, hogy férje második feleségének testét megszállja; az utolsó pillanatokban nemcsak a szellemét foglalja el időlegesen feltámasztott áldozatának, hanem külső megjelenését is ráerőszakolja a szerencsétlen asszonyra. Kiegyensúlyozatlansága és terjedősége ellenére a cselekmény kitartó erővel éri el iszonyatos csúcspontját. Az *Usher-ház bukása*, amely kidolgozottsága és arányai miatt egyike Poe

legjobb novelláinak, a szervetlen dolgokban rejtőző életre utal, s egy, a világtól elzárt család története révén mutat be három, abnormálisan egymáshoz kapcsolódó entitást – a báty, ikernővére és hihetetlenül öreg házuk mindannyian egy lelken osztoznak s egyetlen, közös halállal pusztulnak.

Ezen bizarr koncepciókat hozzá nem értő kezek meglehetősen ügyetlenül kezelnék, de Poe varázslatának köszönhetően élő és meggyőző – éjjeleinket minduntalan kísértő – terrorokká lettek; nem véletlenül, hisz Poe tökéletesen megértette a rettegés és idegenszerűség legbelső működését és pszichológiáját. Nagyszerűen alkalmazott olyan nyilvánvaló alapelveket – s számtalan sokkal rejtettebbet –, melyek túl megfoghatatlannak ahhoz, hogy bármilyen átlagos író nemhogy sikeresen használja, hanem egyáltalán ismerje őket; a lényegi részletek hangsúlyozása; a pontos abszurdítások és ötletek, mint a horror kísérőelemeinek és előfeltételeinek kiválasztása; a rettenetes végkéjelet felé vezető események, utalások szimbólumokként és előképekként való, lépésről lépésre történő kidolgozása és okos elhelyezése a cselekmény megfelelő mozzanataiban; a fokozódó feszültség helyes adagolása és az események láncolatának tévedhetetlen pontossága, amely hibátlan egységbe tömöríti a történetet s vezetvi viharos hatással a tetőpont felé; a helyszínek és tájképek aprólékos részleteinek megválogatása, hogy így teremtsen meg a kívánt hangulatot és keltse életre az óhajtott illúziót. Lehet, hogy írásai melodramatikusak és mesterkéletlenek – hallottunk egy finnyás franciáról, aki csak Baudelaire városias és sajátos francia felfogású fordításában volt képes Poe-t olvasni –, de ezeket a dolgokat teljesen háttérbe szorítja a spektrális, a morbid és a rettenetes meggyőző erejű, mélyről fakadó érzékeltetése, amely a művész kreatív elméjének minden cellájából árad, s bélyegzi meg hátborzongató munkáját a felsőrendű géniusz kitörölhetetlen jegyével. Poe természetfeletti történetei olyan vitalitással élnek, melyet csak nagyon kevesen remélhetnek magukénak mondani.

Mint a legtöbb természetfeletti író, Poe is inkább tűnik ki cselekményszövéssel és tiszta elbeszélői eszköztárával, mint jellemábrázolással. Tipikus főhőse általában sötét, magas, jóképű, nagyon érzékeny, szeszélyes, büszke, melankolikus, intellektuális, önelemző, magányos és néha az örület felé hajló úriember, ősi családi háttérrel és kiváló anyagi körülményekkel; idegen tudományokat tanulmányoz, és sötét ambíció fűti, hogy megfejtse az univerzum tiltott titkait. Jól hangzó neve mellett a karakter egyértelműen a korai gótikus regények figuráinak leszármazottja – nem pedig a fából faragott hősöké, vagy Radcliffe és M.G. Lewis ördögi gonoszságú alakjaié. Áttételesen van némi leszármazástani kapcsolata, mivel mélabús, ambiciózus és antiszociális szereplőin erősen érződik a tipikus Byron-i hős, aki viszont határozottan a gótikus Manfrédok, Montonik és Ambrosiók utóda. Több, különleges tulajdonság viszont magából Poe pszichológiájából ered, akiben megvolt a depresszió, az érzékenység, az örült vágyakozás, magányosság és extravagáns különcség, amelyek miatt Poe magát a fennhéjázó Sors magányos áldozatának tartotta.

Fordította: Varga Bálint



Farkasének

Részlet Ryan Hawkwood nemrég megjelent regényéből



Új sorozattal bővül
a M.A.G.U.S. regények palettája.
Ryan Hawkwood műve egyszerre
szokatlan és hagyományos:
Beriquelre kalauzolja olvasóit.
A különlegességét mégis egyéni
hangvétele és az eddigi
M.A.G.U.S. regényektől eltérő
látásmódja adja.
A *Farkasének* csupán az első része
a Beriquelen játszódó regény-
folyamnak, s hogy az efféle
köteteket könnyen felismerhetővé
tegyük, mindet új arculattal
és logóval jelentetjük meg.

Futottak.

Céljuk egyelőre nem volt, csak Gran Gariantól, a gohr határtól akartak mielőbb eltávolodni. Szökésük aligha maradhatott titok fertályóránál tovább, s biztos tudták, a *daiak* nyomban vadászokat küld a nyomukba, amint értesül róla. Soha nem áltatták magukat olyasmivel, hogy a gohrok majd teljes szabadságot biztosítanak nekik, de a templomban történtek már túlságosan veszedelmesnek bizonyultak számukra. Távozniuk kellett, mielőtt a szakrális mágia egy este, valamely kötelező szertartáson hatalmat nyer felettük.

A folyókanyar után Valdin csatlakozott hozzájuk. Kissé nehezen boldogult a sebesült farkassal; határozottan megkönnyebbült, amikor átadhatta a gladiátornak.

Ugyanazon az úton haladtak, amelyen jöttek. Nem mertek eltérni a folyó futásától, riasztotta őket a környező, hatalmas erdőség. Erődbéli szobáikból jól láthatták a végtelennek tetsző lomb-tengert – egyikük sem érzett magában kedvet a felderítésére. A folyón lefelé azonban valamiféle tanyáknak kellett lenniük – ilyesmiről beszélt legalábbis a gohr várparancsnok. Márpedig az efféle helyeken van élelem, s talán akadnak lovak is.

Azután pedig...

Majd csak lesz valahogy.

Kurta pihenőket tartva csupán, napszálltaig ügettek. Akkor, mert erejük ugyancsak fogyott, s mert a nehéz tereptől is tartottak a sötétben, megállapodtak.

Az ösvény itt egészen a folyó mentén kígyózott, igaz, a víztől jó kétembernyi meredély választotta el. Alámosott gyökerű faóriások, üregesre kopott sziklakúpok sorakoztak a másik oldalán, azokon túl már az erdő komorlott. Ritkás, ám kitartó felhők takarták a holdat: a folyó mathezüst szalagján túl mély árnyékok uraltak mindent. Számos, akár még kényelmesnek is mondható rejteket kínált a part.

Sokáig álltak szótlanul a lassan kiteljesedő éjszakában. Morvhen és Mirell, bár igyekeztek úrrá lenni a gyengeség felett, szaporán ziháltak – a gladiátort a közelmúlt vérvesztesége s a farkas súlya tántorította meg, a lány sosem készült efféle teljesítményekre. Valdin elégedett nyögéssel telepedett le egy mohos kőre. Ugyan futott volna még tán kétszer ennyit is, ha nagyon kergetik, ám egyáltalán nem érezte kedve ellen valónak a pihenőt.

Csak Lanice-on nem látszott a fáradtság. Enyhén előre- s félrebillentett fejfel állt társai között; igyekezőn kiszűrni az általuk keltett zajokat, felerősített érzékeivel a környék titkait firtatta. Nem volt ínyére a megállás, de be kellett látnia, nem mérheti saját korlátaihoz a többiekét.

- Harmincnégy mérföldre innét – dűnyögte a kobzos, komikusan mímelve Lanice mozdulatát – háromszáztizenkét gohr harcos táborozik. Paszulyt vacsoráznak. A vezérük a bal lábára sánta, a vöröshajú szakács meg dadogós...

A lány kibillent a révületből. Vasvilla tekintettel meredt az igrice.

- Goblinagyú – morogta, s faképnél hagyva társait elindult, hogy felmérje közvetlen környezetüket.

Mire visszatért, azok már elvackolódtak egy sziklakúp oltalmában az ősvény és az erdő között, előzékenyen átengedve neki az első virrasztás jogát. Bár mindvégig balsejtelem gyötörte, eseménytelenül telt a rászabott idő. Morvhent ébresztette a második terminusra; a gladiátor egyszerűen nem akart róla tudomást venni, míg egy apró tudati-hullámmal fel nem serkentette. Csak remélni tudta, hogy a fiú nem alszik bele az őrségbe. Rövid ideig még ébren tartotta a nyugtalanság, utóbb aztán mégis elszenderedett.

Noha Morvhen nem aludt el, a lopva közelgő alakokat mégis a farkas fedezte fel. Éppen elmúlt Éjközép, amikor hirtelen felemelte a fejét, s halk torokhangon morogva a bokrokra meredt. A fiú, bár erősen figyelt, nem látott, nem hallott semmit.

- Mi van? – dünnyögte. – Ha kiderül, hogy vaddisznók miatt csinálod a cirkuszt, kitekerem a nyakad.

A farkas lesunyta a fülét, kivillantotta metszőfogait; nyakán égnek meredt a szőr.

- Azt hiszem, látogatókat kapunk!

Valdin és Lanice már a morranasokra felfigyeltek, a gladiátor szavaira csendesen nyúltak fegyvereik után; Mirellt azonban fel kellett rázni. Rémülten igyekezett kidörgölni szeméből az álmot, míg társai halk, kurta szavakkal a teendőket vitatták.

A farkas szünet nélkül hörgött, ám ők még mindig nem hallottak semmit.

Aztán valami pendült, valami szisszent – nyilvánzó csattant Morvhen megviselt láncingén. Elkerülte ugyan a kardpenge ütötte hasadásokat, ám így is utat nyitott a szemek között. A fiú felhorkant, a vállához kapott.

A lövés inkább jeladás lehetett, semmint merész kísérlet.

Nyomában meglevenedett az éjszaka. Fekete alakok suhantak elő az árnyékok közül, szempillantás alatt körülrajzolták, lerohanták a kis társaságot. Átkozottul jók voltak; a *daiak* biztosra akart menni.

Kitörni sem idő, sem mód nem kínálkozott – a négy yvevi kétségbeesett védekezésbe fogott. Noha a szűk helyen nem férhettek hozzájuk mindannyian, a pontosan összehangolt támadás már az első hullámban ijesztő eredményt hozott.

Mirell felbukott. Rápirja csengve hullott ki kezéből, szeme előtt ezernyi szikra robbant. Elvesztette az eszméletét.

Morvhenre hálót hajítottak; noha tudta, hogyan szabadulhatna alóla, lehetőséget nem hagytak rá ellenfelei. Valaki a térdhajlatába rúgott, mások nagyot rántottak a fonadékon. Amikor kibillent az egyensúlyából, már tudta, hogy veszített. A pengét, mely átszaladt a láncingén, egyszerre érezte hidegnek s fehéren izzónak. Sokszor, sokféle fegyver hasított már a testébe: ismerte a sebek fájdalmát.

Ám, hogy a halál is ennyire fáj, mérhetetlenül igazságtalannak érezte.

A kobzos és Lanice elsőre elkerülték a nekik szánt végzetet. Sebesen kapkodva a levegőt, a lány igyekezett szemmel tartani a körötte táncoló gyilkos árnyakat, ám igen hamar rá kellett ébrednie, hogy még közvetlen ellenfelét sem tudja ellenőrzés alá vonni. Cikázott kezében az acél, csattanva hárította a halálos vágásokat. A belénevelt ösztön szerint kibontakozott, menekült volna, hiszen így követelte az esélytelen küzdelem. De mert nem tehetette, megvetette lábát, és hárított, elhajolt, lebukott – az első hibáig.

Csodálatosan tiszta volt a szúrás; a lány látta, hogyan vált irányt a határvadász pengéje, hogyan suhan védtelenül hagyott mellkasa felé. Még felillant benne a lehetőség, mozdulni azonban késő volt már. A kintől elakadt a lélegzete. Harag lobbant benne, amiért ily könnyedén leiskolázták, de ez a láng sem tudta már bevilágítani a tudatára boruló homályt.

A vándorzenész baljáról a Könnyüléptű, jobbjáról a gladiátor dőlt ki, s nem sokkal később érezte, hogy a háta mögött Lanice is megtántorodik. ° maga egy támadót már megölt, egy másiknak éppen akkor metszette fel a torkát. A harmadik az üresen maradt jobb oldalról lendült felé. Megakasztotta egy oldalsó rúgással, s mindjárt le is csapott a megbicsakló kardra. Rápirja hegyével kiemelte a gohr



elerőtlenedő markából, s maga felé penderítette. *Ha rövid a bal kezed, toldd meg egy pengével.*

Morvhen önvérébe bukva hevert a letaposott hangában. Lelke voltaképp elszabadult már, vékonyka szál fűzte csupán a hasznavehetetlenné lett fizikai testhez. Ki tudja, miért ragaszkodott még hozzá? Valahol, a megpróbáltatásokon túl Arel ölelése várja – semmihez sem fogható gyönyör, mégis, az a szánandó, magára maradt porhüvely odalent... Hiába, nagy úr a megszokás.

Két szemfényvesztő ríposzt után némi teret nyerve, az igris döbbsen láta, hogy Morvhen felül mellette, s kábán ugyan, de máris fegyvere után tapogatózik. Hogy meglepetése teljes legyen, úgy tetszett, Lanice is lerázta magáról a túlvilág ölelő csápjait, s új erővel vetette magát a harcba.

S ez az új erő ugyancsak megcsúfolni látszott a régít.

Az éjszín szemű lány kilépett a támadógyűrűből – egyszerűen átsuhant a gohrok között, még csak utána sem tudtak mozdulni –, és öltni kezdett.

Mint fergeteg a puszták kiszáradt kőrei között, úgy táncolt, úgy vágott rendet a gohrok elit csapatában – ember nem lehet képes ily ellenállhatatlanul, ily tökéletességgel gyilkolni. A lebbedő-forduló köpönyeg démonsárnyként követte, s ahol lecsapott, egyetlen hang nélkül haltak meg a harcosok.

A halál angyala tombolt a folyómenti sziklakúpok között.

Mire Valdin ráébredt, hogy leeresztett kardokkal, védtelenül álldigál, mint akit valami sötét praktika bolondított el, már nem akadt senki, aki a pengéi elé állhatott volna. Tízet sem dobant tán csatában felhevült szíve, s a mintegy tucatnyi határvadászból nem maradt talpon egy sem.

A halottak között pedig, fehér arccal, fekete tűzben égő szemmel ott állt Lanice, mint valami vihartépte, különös holló.

A varázsló botja

ÉSZAKI VARÁZSLÓRENDEK - DORAN

A hagyományok értelmét kutatni felesleges, éppen olyan, mint azon gondolkodni, hogy miért gyökerekkel kapaszkodik a fa az életet adó földre. A tudás végtelenségét olykor elhomályosíthatja az emberi elme fátyla, de a hagyományok ápolásával a lehetőséget őrizzük, hogy a fátyol mögé pillantva felárhasson az univerzum igazságainak egésze.

Észak varázslórendjei igen nagy jelentőséget tulajdonítanak a varázslóbotoknak, nemcsak hatalmuk szimbóluma, de legtöbb esetben forrása és támogatója is. Most induló sorozatunkban bemutatjuk miképp viszonyulnak a varázslók botjaikhoz, hogyan tesznek rá szert, és miféle hatalmat birtokolnak általa.

Elsőként Dorannal foglalkozunk: itt őrizték meg legtisztábban azokat a hagyományokat, melyek a botokhoz fűződnek, s e hagyományok változatlanul fennmaradtak az évezredek folyamán.

A varázslóbotokhoz fűződő misztériumok kialakulását a Hatodkor kezdetén kell keresnünk. Ekkor kezdett összefonódni a mágia gyakorlásának művészete a szakrális tudományokkal, s néhány évszázadon keresztül még a legtisztább természeti mágiát űzők is felsőbb hatalmak segítségével folyamodtak, hogy szertartásaik sikerrel járjanak, s hogy megőrizhessék elméjük tisztaságát. Hosszú időnek kellett eltelnie, hogy ismét tisztán különváljon a mágia a szakrális tudományoktól, és levetkezze mindazokat a rítusokat, melyeknek egykor volt gyakorlati haszna megszűnt. Tény azonban, hogy e rítusok egy része - a valóban hasznosak - megmaradt, átalakult, és hagyománnyá vált. Doran varázslói a mágia különböző ágai mellett nagy hangsúlyt fektetnek e hagyományok megőrzésére, és jó néhány igazán nagy tudású, tehetséges varázsló fordítja egész életét arra, hogy megfejtse a hagyományok mögött rejlő misztériumokat.

Efféle hagyomány a varázslóbotok megszerzése, birtoklása és használata is. Lássuk azonban, mit jelent egy dorani varázsló számára a botja! Egyfelől - s ez a leg nyilvánvalóbb - a hovatartozás szimbóluma, és hatalmának jelképe. Másrésztől azonban tudása és képességei használatának elválaszthatatlan eszköze, mely, ha elvesz vagy megsemmisül, a legnagyobb katasztrófa, ami egy dorani varázslót érhet.

A botot nem a varázsló választja ki, még csak nem is mestereitől kapja. Varázsló csak akkor lehet valakiből, ha a Sors kereké úgy hozza - ha valaki nem varázslónak születik, tehet bármit, sosem lehet dorani varázsló, és sosem lehet botja. Épp a bot megléte az, ami legkönyebben és legegyszerűbben megmutatja, hogy valaki varázslónak született vagy sem.

Úgy tartják, hogy a bot együtt születik a varázslóval, s halálakor együtt pusztul vele. A dorani iskolákban az első öt eltöltött esztendő a mágia alapjainak, történetének, a psi tudományának és a hagyományok tanulmányozásával telik. Ez idő alatt kell megtalálnia a tanulóknak saját botját. A bot általában a hosszas meditációk alatt jelentkezik, néha azonban a tanuló álmában jelenik meg.

A bot valójában élőlénynek tekinthető, rendelkezik asztrál-, mentál- és fizikai testtel is. Igazából mégsem saját egyéniséggel vagy sorssal rendelkező lény, hanem a varázsló egy darabja. Amikor a varázsló megszületik, lényéből egy darab (tehát asztráljának, mentáljának és fizikai testjének bizonyos része) nem az emberi testben ölt formát, hanem a botban. Ezért van az, hogy azok a tanulók, akik még nem találtak rá a botjukra, állandó hiányérzettel küszködnek, úgy érzik, mások, mint a többiek, nem találják helyüket a világban, s ez hajtóerőként is működik.

Játéktechnikailag ez a következőképpen néz ki:

Amíg a varázslótanonc rá nem talál a botjára, s el nem végzi a *Bot rituáléját*, addig bizonyos értékei kevesebbek a kidobottnál. Azt, hogy mely értékek ezek, és mennyivel kevesebbek, az alábbi táblázat szerint kerül meghatározásra. Különleges esetben, a bot megtalálása után az értékek nemcsak az

eredetileg kidobott értékekre állnak vissza, hanem annál nagyobbak is lehetnek.

Dobás	Képesség(ek)	Minusz érték	Plusz érték
01-07	A,I,F	-3,-4,-2	-,+1,-
08-15	A,I,-	-1,-2,-	-,,-
15-34	A,I,F	-1,-1,-1	-,,-
35-48	A,I,F	-1,-2,-1	-,,-
49-50	A,I,-	-4,4,-	+1,+1,-
51-75	A,I,F	-2,-2,-2	-,,-
76-82	-,I,F	-,3,-2	-,,-
83-88	A,-,F	-1,-,-3	-,,-
89-91	A,I,F	-4,-3,-1	+1,-,-
92-98	A,I,F	-3,-3,-3	+1,-,-
99-00	A,I,F	-2,-3,-3	-,+1,-

A=Asztrál, I=Intelligencia, F (fizikum)=Erő, Gyorsaság, Egészség, Állóképesség (mindegyikre vonatkozik). A **Minusz érték**, amennyit a kidobott értékből le kell vonni, a - esetén nincs levonandó az adott tulajdonságból, a **Plusz érték**, amennyit a bot megtalálása és a *Bot rituáléjának* elvégzése után hozzá lehet adni a képesség kidobott értékéhez.

Játéktechnikailag ez csak abban (az általam igencsak javasolt esetben) jelent hátrányt, ha a varázsló karaktert egészen kis korában kezdjük játszani, s a játék kiterjed a varázsló tanulóéveire is. A nagyobbik problémát természetesen az okozza, ha a varázsló már felnőtt, beavatott korában veszíti el valamilyen okból a botját, hisz a bot elvesztésével elveszíti mindazokat az értékeket, amelyekre a bot megtalálásakor szert tett (tehát az eredetileg kidobott értékek lecsökkennek, mintha még nem lenne meg a botja és természetesen a **Plusz értékek** sem számítanak).

Amennyiben a bot a varázsló auráján kívül található egy napig, akkor az már a bot elvesztésének minősül, s az ezzel járó negatívumok életbe lépnek. Ha a varázsló ismét megszerzi a botját, újra el kell végeznie a *Bot rituáléját* (s előtte egy évet az aurájában kell tartania a botot), hogy visszakapja elvesztett képességeit. Amíg nincs nála a botja, addig minden értékét újra kell számolnia a csökkent képességek alapján, ezért rögtön érthető, hogy miért katasztrófális a bot elvesztése: hisz nemcsak az életerejé, fájdalomtűrője és harci értékei csökkennek, de könnyen előfordulhat, hogy képtelen pszit használni, és ezért varázsolni is.

Miután a bot jelentkezik a meditációk folyamán, vagy a tanonc álmában - eleinte csak homályosan, rövid időre, majd egyre gyakrabban és egyre éleesebben - a növendék elindul, hogy megtalálja a botját a való világban is. Az esetek túlnyomó többségében a bot a dorani varázslóiskolát körbevevő drakkfaerdőben van (s ilyenkor könnyen megellelhető, ám előfordulhat - s ez különleges esetnek számít, de mindenképpen a nagyra hivatottság jele -, hogy valahol másutt keresendő).

Játéktechnikailag:

Azt, hogy a bot merre van, a KM határozza meg. Amennyiben a bot **Plusz értéket** is ad, célszerű valahová máshová mesélni a botot, hogy megszerzése ne legyen egyszerű.

Ha a bot nem a drakkfaerdőben van, a tanonc - persze hosszabb meditációban - előbb vagy utóbb megtudja pontos helyét, és elindulhat, hogy megszerzeze. Ilyenkor a Vigyázók Rendjének hét lovagját adják mellé, hogy segítsék az úton, de ha különösen veszedelmes környékre kell indulnia, egyik mestere is elkíséri.

A botot a tanoncnak kell saját kezűleg levágnia, és azt egészen a *Bot rituáléjáig* nem érítheti más.

Ha mégis megtörténne, a bot - noha minden egyébben rendes botként fog működni - nem adja vissza az elvesztett képességeket. Talán mondanom sem kell, hogy egy dorani varázslónak egész élete folyamán csupán egyetlen botja lehet, s ha azt elveszti (vagy még a rituálé előtt más ér hozzá, s ezért a képességei csorbulnak) ebben az életében nem lesz új botja. A botot azonban, amíg a tanonc meg nem találja, véletlenül, vagy akár akaratlagosan, nem érítheti meg más. A bot megóvjá magát: hihetetlen mágikus hatalmakat tud felszabadítani, ha a saját védelméről van szó. Csak miután a tanonc levágta vész el e védekezési képessége, s csak utána fordulhat elő, hogy valaki - véletlenül vagy szándékosan - megfogja, és ezzel a képességeit csökkentsé. A bot levágását követően a tanonc egy éven keresztül mindig az aurájában tartja a botot, s közben, ha akarja - és van erre művészi hajlama - faraghatja, a kívánt méretűre vághatja, díszítheti. Egyetlen megkötése van csupán ezzel kapcsolatban, a bot nem lehet rövidebb, mint a tanonc magassága a csipőjétől a földig, és nem lehet vékonyabb (átmérőjében), mint a tanonc gyűrűs- és kisujja együtt. Ez alatt az év alatt a bot még nem adja vissza a képességeket, de a kínzó hiányérzet megszűnik. Közben a tanulók megtanulják a *Bot rituáléját*.

A Bot rituáléja

A szertartást a bot levágását követően tartják meg, de csak akkor, ha egy éven keresztül a tanonc aurájában volt a bot. Ha akár csak egy napra is kikerült az aurából, az egy évet újra kell kezdeni. A rituáléig a tanoncnak el kell döntenie, hogy Doran mely iskolájában kívánja folytatni tanulmányait a továbbiakban, s a mágia mely ága az, amelyre a leginkább támaszkodni kíván majd. A rituálé ennek függvényében lesz némiképp más.

A rituálé hajnalban kezdődik, és az egész napot igénybe veszi. A tanoncot egy külön szobába vezetik, és a rituálé végeztéig nem zavarják. A tanonc először meditálni kezd, és az addig megtanult technikával tágra nyitja Harmadik szemét. Ekkor több mindent is megtud. Legelőször megtudja valódi nevét (nem azt, amit a szülei adtak neki), majd megismeri azokat a mozgatórugókat, melyek az eddigi élete folyamán arra felé hatottak, hogy varázslóként szülessen újjá. Így meglehetősen sok információnak kerül birtokába, melyek az előző életeire vonatkoznak, ám ez korántsem jelenti azt, hogy látja az összes eddigi életét, és birtokába kerülne az eddigi életének tapasztalatainak.

A meditációt követően elvégzi a *Megkötés szertartását*, mely majdnem teljes egészében igénybe veszi a nap hátralévő részét. A szertartás végeztével a birtokába kerül minden - eddig a botban szunnyadó - képességének.

Játéktechnikailag:

Ekkor kapja vissza azokat az értékeket, melyek eddig a **Minusz érték**ként levonódtak az eredetileg kidobott értékekből, s ekkor kapja meg az esetleges **Plusz értékeket** is.

A szertartás végén, életében először, megtelik elméje manával, (ám ez a mana a rituálé végeztével szerte is foszlik) és megtapasztalja, hogy milyen a mágikus hatalmakat birtokolni.

A *Bot rituáléjának* befejeztével a tanonc nem tanonc többé, hanem Doran teljes jogú varázslója, noha varázsolni ekkor még nem tud. (A mágia használatának megtanulása, csak ezek után kezdődik.) A rituálé befejeztét követő éjszaka a *Beavatás éjszakája*, címe ezentúl nem tanonc vagy növendék, hanem beavatott. Kévs személyes holmiját átviszik a *Beavatottak tornyába*, s itt már külön (ha nem is túl nagy) szobát kap.

Ettől a naptól kezdve varázsló, igaz még öt hosszú, tanulással teli év vár rá, míg tudása alkamassá teszi rá, hogy a mágiát használni is tudja.

A bot képességei

A bot mindenféleképpen ereklyének minősül, megsemmisíteni szinte lehetetlen. A mágia semmiféle formája nem hat rá, mindaddig, amíg a tulajdonosa él. Eképpen fizikailag sem lehet kárt tenni benne: törhetetlen, éghetetlen. Ugyanakkor tulajdonosa képes mágiát alkalmazni a botra, de ártani ő sem tud neki. A bot állandó empatikus kapcsolatban áll tulajdonosával - távolságtól függetlenül -, ezért a tulajdonosa mindig pontosan tudja, hogy hol van a bot. A bot a varázsló hatalmának jelképe is, ezért a bot korlátlanul képes a varázsló valódi hatalmát kinyilvánítani, épp úgy, mint a pap a *Hatalom szava* c. varázslatával. A hatalom effajta kinyilvánítása ellen semmiféle mágiaellenállásnak nincs helye.

A bot mana tárolására képes. Ezt a manát a varázsló bármikor szabadon felhasználhatja, ám csak külön, és nem csatolhatja saját manájához, tehát külön varázslatokat létrehozhat a bot manájából, de saját varázslata manaigényének

kielégítéséhez nem használhatja.

Játéktechnikailag:

A varázsló megteheti, hogy a bot manájából létrehoz egy varázslatot, természetesen e varázslat mana-pont igénye nem haladhatja meg a botban lévő mana-pontok számát, de nem teheti meg, hogy olyan varázslatot hozzon létre, melyre nincs elegendő mana-pontja és a botból szeretné a többletet megszerezni.

A bot mana-pontjainak maximális száma a következőképpen számítandó ki: Összeadjuk az összes **Minusz értéket** és (ha van) hozzáadjuk a **Plusz értéket**, amelyeket a képességekből levon illetve hozzáad, s az így kapott számot megszorozzuk hárommal. A végeredmény a bot maximális mana-pontjainak száma.

Példa: Ha a bot, (amíg a tanonc nem találta meg) elvesz 3 pontot az Asztrál képességből, 4-et az Intelligenciából és 2-t a Fizikai képességekből (ilyenkor nem számít, hogy több fizikai képességet is csökkent) és a *Bot rituáléja* után ad +1-et a Mentálhoz, akkor:

$3+4+2+1=10 \cdot 3=30$, tehát a bot maximálisan 30 Mp tárolására képes. Ha azonban egy átlagos képességű botot veszünk alapul, amely mindhárom képességből (a fizikum esetén képesség csoportból) 1-et vesz el és nem ad a rituálé után **Plusz értéket**, akkor:

$1+1+1=3 \cdot 3=9$, azaz a bot maximálisan 9 Mp tárolására képes.

A bot azonban együtt fejlődik tulajdonosával, tehát ameddig a tulajdonos nem képes az elméjében annyi Mp-t tárolni, amennyi a bot maximuma, addig a bot sem lesz erre képes, s a botnak is annyi lesz a maximuma, mint tulajdonosának.

A bot az elhasznált manát egy nap töltődés után, óránként egy Mp sebességgel kapja vissza, azaz ha egy kilenc mana-pont tárolására képes bot kiürül, egy napig nem lesz manája, majd a nap leteltével kilenc óra múltán lesz megint a maximumon. (Ahhoz, hogy a bot töltődjön, nem kell teljesen kiürülnie.) A bot nem alkalmas jelmágia feltöltésére, és csak olyan varázslat hozható létre a bot mana-pontjai segítségével, amelyen iskolát választott magának a tulajdonosa.

A fentiekből persze kiderül, hogy miért tartják magukat többre a dorani varázslók bármely más varázslónál. Akit Doran falai között avattak varázslóvá, az tudhatja magáról: nem véletlenül vagy oktalatlan lett varázsló, hanem mert varázslónak született (hisz ha nem így lenne, nem talált volna a botjára, s nem avatták volna fel). Márpedig Doranban úgy tartják, óriási különbség van varázsló és varázsló között: aki nem az újjászületések során szerzett tapasztalatait és tudását alapján, a Sors akaratából, és eddigi életeinek csiszolóddási eredményeképpen születik varázslónak, az igazán nem is lesz az sosem. Persze meg lehet tanulni a mágia használatát, és lehet valaki varázsló úgy is, hogy nem annak született, de az más. Úgy tartják: a különbség épp annyi, mint a tehetségesnek született és iskolában, tehetséges mestereknek csiszolóddott énekes és az olyan énekes között, akinek tehetsége ugyan nincs, de énekelni megtanult. Mondják, a különbség bárki számára észrevehető. És a mágia gyakorlása éppúgy művészet, mint az éneklés - születni kell rá.

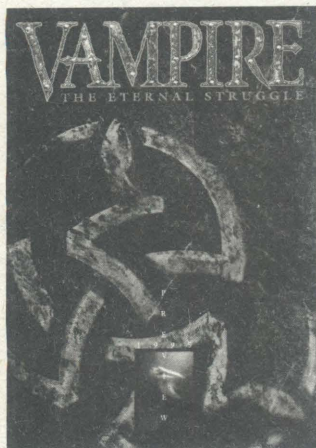
Pár szót még ejtenék azokról a tanoncokról, akik nem lelnek a botjukra. Őket - miután kiderült, hogy nem varázslónak születtek - különválasztják, és egy másfajta iskolában tanítják tovább. Belőlük, miképpen azokból a beavatottakból, akik elvesztették a botjukat vagy még a rituálé előtt kárt szenvedett botok tulajdonosaiból lesznek Észak tudósai, bölcsői. A tanítás színvonala igen magas, a mágia elméleti tudásának egy részét is birtokolják, igaz életük keserű kiábrándultságán csak nehezen és hosszú idő múltán képesek felülemelkedni.

Könnyebb a helyzetük azoknak, akik nem találtak botot, ők még nem varázslónak születtek, de tudhatják, a következő újjászületésben nagy esélyük van erre. Azok, akik a rituálé előtt vesztették el botjuk azon képességét, hogy visszaadja nekik a tulajdonságaik hiányzó részét, ha e hiány nem gátolja meg őket abban, hogy a mágiát gyakorolják, akkor megtanulnak varázsolni, ám az igazi Beavatáson nem vehetnek részt, és vagy Doran szorgos tudósai közt találják meg helyüket, vagy Észak nemesei mellett válnak tanácsadóvá és udvari varázslóvá. A legnehezebb azok dolga, akik már beavatottak voltak, és elvesztették botjukat (belőlük meglehetősen kevés van.). Ők sosem színek meg vagyakozni a botjuk és elvesztett képességeik, hatalmuk után. Még ha megmaradt képességeik elegendőnek bizonyulnának is, hogy mágiát használjanak, sosem teszik meg. Mint mondják, az nem ugyanaz, s kisebb fájdalom okoz mágiát nem használni, mint használni azt, de a botjuk nélkül. Ők, ha már nem képesek a botjuk után kutatni, esetleg nincs értelme, tudássá lesznek, leggyakrabban a mágiaelmélet tudósai, ám a történetbe belemegyni nem képesek, életük hátralévő részét keserű hiányérzettel, mogorván öröme képtelenül élék le.

Novák Csanád

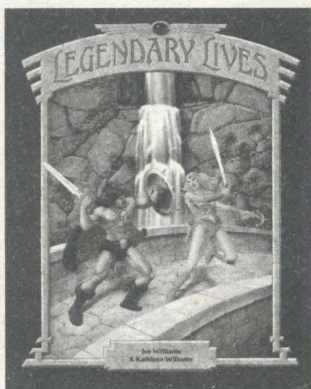
Vampire: The Eternal Struggle (Wizards of the Coast)

Ez a kártyajáték nem szorul magyarázatra. A nagysikerű *Jyhad* felújítása közelebb jár a gótikus horror, a *Vampire* által megalkotott hangulatához. A kártya persze kompatibilis a *Jyhaddal*, bár újításokat is tartalmaz, elsősorban a játékosoktól beérkezett levelek alapján. A kivitelezés igényesebb, izlősebb lett, a grafikák kifinomultabbak, hangulatviláguk tapinthatóbb. A kártyák alnyomata (hátere) már nem csak a különböző funkciókat, hanem a klánokat is megkülönbözteti.



Lives
(Marquee Press)

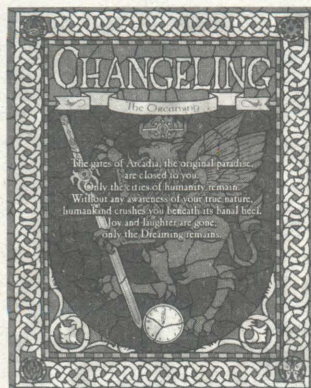
A tizedik Rúnában már történt róla említés, a pár sornál azonban jóval többet érdemel ez a minden szempontból különlegesnek számító szerepjáték. A hátere a klasszikus fantasy jól bevált elemeit használja, rendszere azonban forradalmi. A játék egyetlen kétdimenziós táblázatot ismer, a dobások eredményeit mind erről a táblázatról kell leolvasni, függetlenül attól, hogy éppen támadást hajtottunk végre, vagy képességpróbát tettünk, avagy sebezünk... A játék százalékos rendszerű és más sajátosságaként azt hangoztatja, hogy a mesélő kezét nem kötheti meg a véletlen, éppen ezért a kalandmester nem használ dobókockát. Bármilyen hihetetlenül hangzik is, az egész szabálykönyv következetesen ragaszkodik ehhez az elmélethez és feladatát sikeresen is oldja meg...



Egyetlen szépséghibája van csupán – az elkészítés háttérének ismeretében (ti. teljesen családi vállalkozás) azonban ez is megbocsájtható –, ez pedig a külalak. A külső borító színes, klasszikus, bár anatómiailag sántít egy kicsit, belül azonban tombolnak az egyszerűbbnél egyszerűbb, sívár tusrajzok, amelyek még a legegyügyűbb képregények színvonalát sem ütik meg.

Changeling: The Dreaming (White Wolf Publishing)

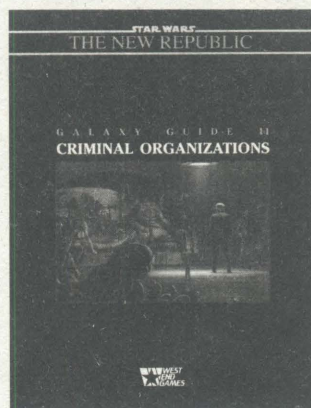
A Storyteller ciklus ötödik, befejező darabja a Mágikus Népség történelmébe nyújt betekintést. A kiadó szerint *modern fantasy* besorolási Changeling valóban a legkönnyedebb, a legkevésbé borongósabb az öt közül, de természetesen magán hordozza a gótikus-punk stílusjegyeit. Az eredeti mennyországtól, *Arcadiától* elszakadt, a mi világunkon ragadt *fae*, vagy *Kithain*, ahogy magukat nevezik, az emberek álmainak megtestesülései, esszenciájuk, a *Glamour* avagy a Csillóság a mi álma-



inkból fakad. Természetesen, a mai világ, ahogy a *White Wolf* leírja, már nem hisz az álmokban – a Csillóság antitézise, a Banalitás kegyetlenül elsöpri a tündérnépeket. Ilyenkor az emberi testben megbúvó tündér (a Gyermek) elpusztul, s hátralevő emberi léptékű idejét a rideg és sívár valóságban kell leélnie.

Az alapkönyv 260 színes oldalon jelenik meg, s grafikusai között ismét feltűnik Tony DiTerlizzi, aki a *Werewolf* képregényeit, illetve a *TSR Planescape*-jét illusztrálta.

Az igazság és a szépség, az álom és a képzelet, azaz a mindenben lakozó gyermek elkeseredett küzdelme a cinizmus, a pesszimizmus, a sívár lét ellen. Méltó befejezése a nagysikerű sorozatnak. Ajánlott irodalom J. M. Barrie klasszikus *Pán Pétere*; a Mary Poppins; Spielberg *Hook*-ja, vagy *E.T.*-je; Jim Henson *Fantaszti* *Labirintusa*.



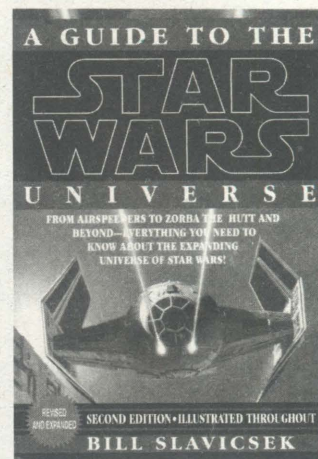
Galaxy Guide 11: Criminal Organizations (Star Wars, West End Games)

Az egyre terebélyesedő *Galaxy Guide* sorozat a filmek univerzuma hangulatát hivatott megteremteni. Ismerői, akik abban a szerencsés helyzetben vannak, hogy hozzájuthattak a korábbi részekhez, már tudhatják, hogy mi várható el a sorozat tizenegyedik darabjától. A bűnszövetkezetekkel foglalkozó füzet inkább a hangulatba, mint a gyakorlati részletekbe igyekszik belemenni. Képet kaphatunk a Külső Szegély alvilágáról és arról, hogyan is befolyásolják ezek az ott lakók életét –

csempészet, rabszolgakereskedelem, politikai és gazdasági intrikák szövevényébe csöppenhetünk, kicsit felületesebben, mint kellene.

- Dicséretére legyen mondván, kiegészítő végre tisztáz egy-két kétnyes kérdést, csupán az piszkálja a csőrömet, hogy miért kellett még három *Jabba* fajából származó meztelen csigát belekavarni. Jabba sokat csökken az ember szemében azáltal, hogy már nem különlegesség, ráadásul ezek a lények faji bónuszként kapják a legmocskosabb alvilágok irányításának képességét.

Csak mesélőknek és csak ötletszerzés céljából ajánlatos kézbevenni!



A Guide to the Star Wars Universe (DEL REY)

Nem kiegészítő, nem szabálygyűjtemény, nem is regény ez a hétköznapi, ám vaskos regénynek kinéző könyv, amelyet az amerikai sci-fi egyik legnagyobb veteránja a Del Rey kiadó jelentetett meg.

A kézilexikon az addig megjelent összes kiegészítő alapján készült és minden lényeges információt összeszed róluk. Nem csak a szerepjáték, hanem a rádiójátékok, a képregények, a gyermekkönyvek, a folytatásos regények és az ewok tévéfilmek információtára is.

Igazából azok számára hasznos, akik nem játszanak, csupán szeretik a Csillagok háborúja világát.

-herbie-

Újdonság Magyarországon!

CD-BYTE Kft.

1027 Budapest, Fő u. 92.
Tel/fax: 202-6438 vagy (06) 30 406-138

- Használt CD-ROM lemezek adásvétele - a keresett CD-t már az eredeti ár 50-60%-áért megvásárolhatja!
- Új programok mellett olcsó, használt CD-ROM-ok széles skáláját találhatja üzletünkben.
- Új CD-ROM vásárlása esetén megunt CD-jét beszámítjuk vagy megvásároljuk.
- Klubtagjaink a használt CD-k áraiból 20% kedvezményt kapnak. Ezeket a lemezeket a klubtagság feltételei mellett vásároljuk majd vissza.
- Ha nálunk vásárol CD-ROM drive-ot, azt díjmentesen beszereljük, és ajándékként három CD-ROM-ot 20% kedvezménnyel vásárolhat meg boltunkban egy hónapon belül.
- Információért az árakról és a CD-ROM-okról forduljon új faxbankunkhoz, a 2679916/1211 számon!
- Üzletünkben igényes környezetben próbálhatja ki azt a CD-ROM-ot, amely megnyerte tetszését.
- Aki ezzel a hirdetéssel vásárol üzletünkben, ajándék CD-ROM-tárat kap, amely tartalmazza az összes nálunk kapható CD árát, címét, leírását, továbbá új programok játszható demóit, audio felvételeket és sok hasznos információt.

Cthulhu kalandjátékok

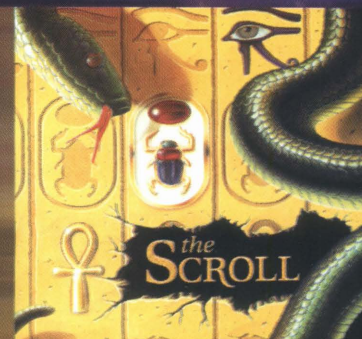
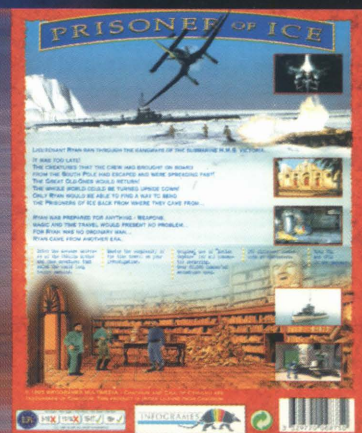
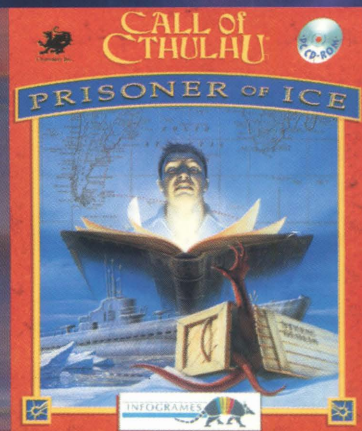
H.P.Lovecraft művei nem csak novellák és regények szerzőit, hanem a kalandjáték-alkotókat is megihlették. A következőkben két új CD-t ajánlunk mindazok figyelmébe, akik kedvelik az izgalmas történeteket és a Cthulhu mítoszt.

Infogrames: Call of Cthulhu - Prisoner of Ice

Az Infogrames a híres trilógiával, az Alone in the Dark sorozattal már bizonyította, hogy mestere a természetfelettivel foglalkozó kalandjátékoknak. A Prisoner of Ice a megszokott mászkálós kalandjáték stílusban készült ugyan, de története és kivitelezése - a játékban végig SVGA grafika látható, gyönyörű összekötőfilmek és szépen kidolgozott vektormozgás mellett - kiemeli a sok hasonló program közül. Életszerűbbé és szórakoztatóbbá teszi a programot, hogy megoldása nem igényli a fonák gondolkodást és feleslegesnek tűnő tárgyak egymással való összeprobálgatását. Ha beleképzeljük magunkat a főhős, Ryan helyébe, szinte önmagukból következnek az események, a szálak úgy bontakoznak ki szemünk előtt, mintha könyvet olvasnánk. A történet hangulata remek, bár egy-egy Indiana Jones-t idéző emlékkép felbukkanhat a játékosok elméjében - nem véletlenül. A kaland meglehetősen pergő ritmúsú - sokszor nem csak cselekedeteink fontosak, hanem azok időztetése is - ezért kissé rövidnek érezhetjük, akár egy jó filmet.

Millenium-Psygnosis: The Scroll

A The Scroll címet viselő játék Alexandriában játszódik, ahová egyiptológusként avagy horrortörténetek írójaként utazunk, választásunk szerint. A történetet mind a kettő, eltérő tudású és érdeklődésű szereplővel végigjátszhatjuk, természetesen más-más úton jutva el a végső megoldásig. Régészként ásatásokat végezni érkezünk a kikötővárosba, és így keveredünk bele a különös eseményekbe. Ha íróként kívánjuk végigjátszani a történetet, új regényünkhöz keresünk ötleteket a történelmi városban. Mindkét szereplőnek vannak előnyei a másikhoz képest: a tudós például remekül érti az egyiptomi hieroglifákat, de az okkultizmussal is foglalkozó író sokkal jobban kiismeri magát az alkímiában. A játék nem pereg olyan gyorsan, mint a Prisoner of Ice, de tökéletesen visszaadja az állandó hőségben álmátag arab világ hangulatát éppúgy, mint az odakerült utazó idegenségét ebben a környezetben - az utazóét, aki 25-30 oldalas útikönyvvel, térképpel és hitellevelekkel kóborol a város utcáin.



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 Színyi 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 Csemete 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.

ÉRD:

Valhalla Páholy Könyvesbolt
Érd, 2030 Bajcsy Zsilinszky u. 167

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 Törvényház 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 Távirda u. 10.

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.