

RÚNA

FANTASY & SF SZEREPJÁTÉK MAGAZIN

III. ÉVFOLYAM 2. SZÁM ÁRA: 298 Ft

TABULA MAGICA

YNEV HATALMAI

VALHALLA BIBLIOGRÁFIA

RAY O'SULLIVAN NOVELLA



Ajándék
M.A.G.U.S.
kártyalap

ELŐBESZÉD

Bár gyanítom, régebbi olvasóink közül sokan fellélegeztek, amikor a hosszú tetszhalálából kikászálódott RÚNA első (új) számában nem találtak Előbeszédet, mégis mindenkit el kell keserítsek. Előbeszéd lesz. Sőt van. Csak épp az előző szám esetében annyi mindenről kellett - lehetett - volna írni, hogy inkább mégsem tettem. Az új olvasóink kedvéért - no meg, hogy a régiek emlékezetébe idézzem - elmondom, hogy ez az a hely (rovat), ahol a két szám között eltelt időszak eseményeit kommentálni szoktam. (Így talán érthető, hogy a '95 november és '97 februárja közti, majd másfél év kissé megnehezítette volna a dolgom.)

A mostani Előbeszéd a félreértések tisztázását fogja szolgálni. Mert úgy tűnik, most abból van a legtöbb.

Tehát először is. A RÚNA egyenlőre csupán kéthavonta jelenik meg. Ezt ugyan feltüntettük az impresszumban, ám úgy látszik, az impresszum valahol hátul kulloghat a cikkek olvasottsági ranglistáján, s ezért sokan úgy vélték, az első szám után, a másodiknak márciusban kellene megjelennie, s mert nem tette, úgy hitték, megint szünetel. Szóval nem. A lap (tőlünk telhető) rendszerességgel meg fog jelenni - de csak minden második hónapban. Gondolkodtunk rajta, hogy hová lehetne ezt nagy betűkkel kiírni, csak nem találtunk rá megfelelő helyet. Ide kívánczok továbbá, hogy mindazoknak, akik annak idején - jó régen - előfizették a lapot, postázzuk továbbra is, egészen addig, míg az előfizetett lapmennyiséget el nem küldtük. Ha, minden jó szándékunk - is postázási akaratunk - dacára, valaki az előfizetők közül mégsem kapta volna meg az előző számot, kérem jelentkezzen a szerkesztőségnél (cím és telefon az impresszumban), hogy utána nézhessünk, mi okozta a fennakadást.

Második számú félreértés: az AD&D magyar kiadása. Legnagyobb sajnálatunkra, az AD&D-t nem mi jelentettük meg magyarul. Egészen pontosan szólva, szinte semmi közünk a megjelenéséhez. Legfeljebb annyi, hogy a kötet terjesztésében a Valhalla Páholy Bolthálózat is jelentős részt vállalt, illetve, hogy az általunk készített magyar fordítást vásárolta meg a kiadó. (Hogy miért nem javították ki a már idejét múlt hivatkozásokat, csak ők tudják...)

A félreértést nyilván az okozta, hogy megvásároltunk annyi példányt, hogy kipostázhassuk azoknak, akik régen, még a mi hirdetésünk alapján rendelték meg és fizették ki.

Harmadik számú félreértés: a RÚNA nem lesz - továbbra sem - kártyamagazin. (Ezt egyenesen kikéri magának a szerkesztőség!) A lap elsősorban és mindenek előtt szerepjátékokkal - elmélettel és gyakorlattal - foglalkozik, másodsorban (szép)irodalommal - nagyképűen spekulatív szépirodalomnak szokták ugyanis becézni mindannyiunk kedvenc műfaját -, harmadsorban pedig hírekkel a szerepjáték és az SF meg fantasy vidékéről. Ugyan haladunk annyit a korról, hogy egyszer-egyszer közreadunk rövid kártyajáték ismereteket, sőt lehet, hogy rövidebb kártyalista is előfordul majd, de ritkábban, mint a fehér hollók. A kártyajátékokkal nem óhajtunk mélységükben foglalkozni, erre vannak más kiadványok.

Csupán saját gyermekünkkel, a M.A.G.U.S. kártyajátékkal teszünk kivételt, de remélem, ezt mindenki elnézi nekünk. Elvégre minden szentnek maga felé... és mi igen távol állunk egy effajta vatikáni megtiszteléstől.

Visszatérve egy pillanatra a M.A.G.U.S. kártyajátékra, nem kell senkinek sem megijednie - vagy túlságosan örülnie -, ilyen RÚNÁhoz csomagolt kártyalap akció sem lesz igazán gyakran. Viszont az így ajándékba adott - szám szerint tíz különféle - lapok sehol másutt nem jelennek meg, sem az alapkiadásban, sem a későbbi kiegészítőkben.

Egyelőre búcsúzom, a KÉT HÓNAP múlva esedékes viszont látásra!

Novák Csanád





Főszerkesztő:

Novák Csanád

Irodalmi szerkesztő:

Gáspár „Dada” András

Szerkesztő:

Kornya Zsolt

Laptervezők:

Novák Csanád

Dacher Richárd (Ricco)

Földes László (RedFord)

Munkatársak:

dr. Máyer Júlia

Galántai János

Izsóf Gábor

Korrektor:

Halmi Levente (Jőwüd)

Grafikusok:

Szikszai Gábor (SziKe)

Boros Zoltán (Nagyboros)

Szendrei Tibor

Balla Péter

Nemes Gábor (TITÁN)

Lapmanager:

dr. Novák „Kuli” Zoltán

A RÚNA Fantasy & SF szerepjáték magazin
megjelenik kéthavonta.

A szerkesztőség címe:

1077 Budapest, Dohány u. 30/A.

Kiadja a Valhalla Kft.

Felelős kiadó: Novák Csanád

ISSN 1217-9035

A RÚNA magazin a Valhalla DTP rendszerén készül.

Levélágitás Timp Kft.

A nyomdai munkálatokat

Komáromi Nyomda Kft. végezte.

Felelős vezető: Meszlényi István

1997. április

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:

Valhalla Holding Marketing

Tel/fax: 351 6685

A M.A.G.U.S. avagy a Kalandorok Krónikái a Valhalla

Investment 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, Vampire: The Eternal Struggle a

White Wolf Inc. bejegyzett védjegye. A MITOSZ az

IMPERIUM kiadó, az Armageddon a Biborhold

Budapest Kft., a Nephilim, a Call of Cthulhu a

Pendragon a RuneQuest a CHAOSIUM Inc. bejegyzett

védjegyei. A kiadványban megjelent szöveges és

illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve

bármilyen módon történő újrafelhasználása csak a

kiadó írásos engedélyével lehetséges!

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

A címlapon

Boros Zoltán és Szikszai Gábor

festménye látható

All rights reserved!

TARTALOM

M.A.G.U.S.

Kiválasztottak - a M.A.G.U.S. kártyajáték	5
Magica Sogronica	12
Ynev hatalmai	16
Tabula Magica	18
Szilánkok	21

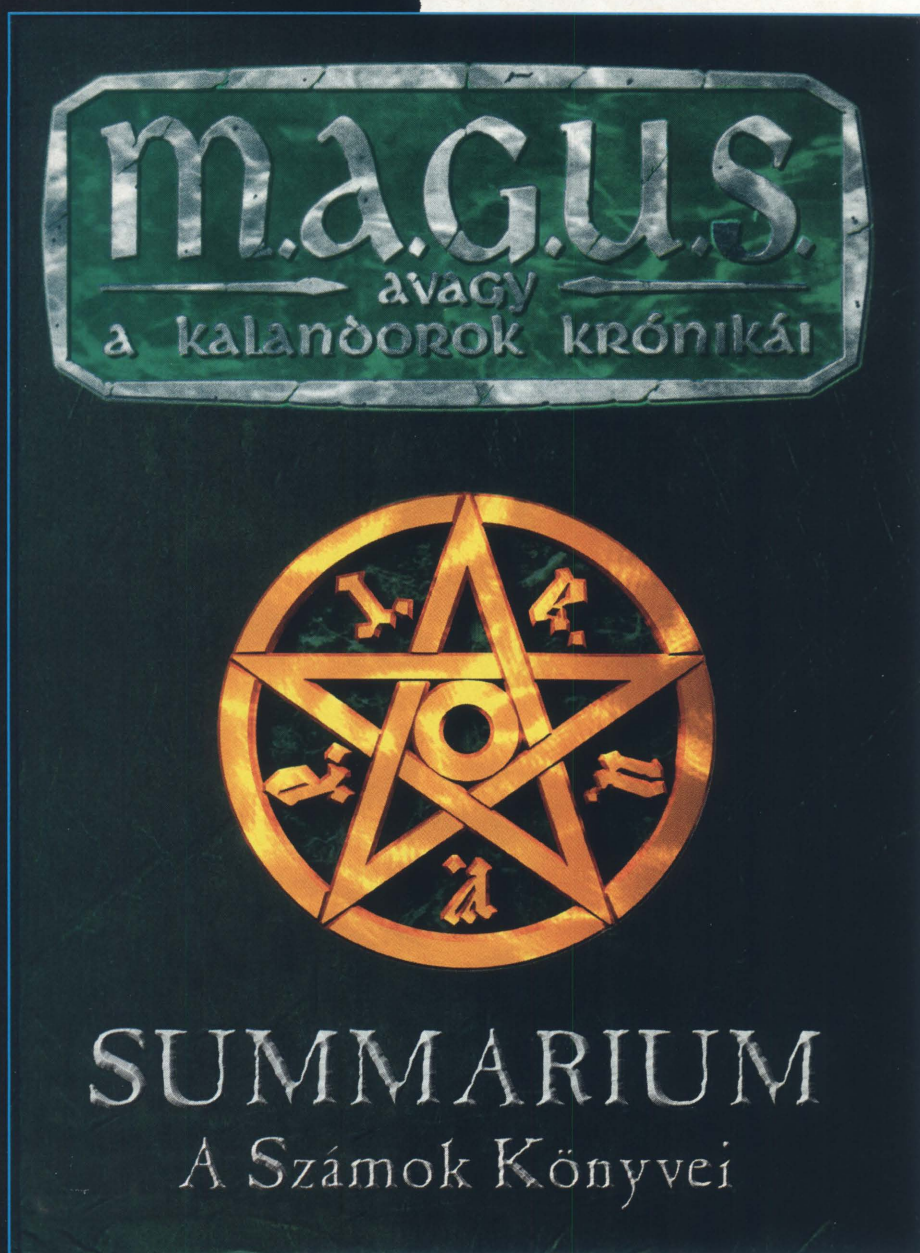
NOVELLÁK

Ray O` Sullivan: Technomancer	42
-------------------------------	----

EGYEBEK

Joe Haldeman: Örök Háború - könyvelőzetes	10
Hírek	22
Cyberpunk - ismertetés	24
Valhalla Páholy® Bibliográfia	32
Pendragon - ismertetés	34
A nekromancia története	50
Levelezés	54
Rúna tábor	56
Kalandmodul bajnokság	57
Valhalla Páholy® kiadói terv	58
Robert E. Howard: Hősök Kora - könyvelőzetes	62

MEGJELENIK MÁJUSBAN!



*H*amarosan jelentkezünk a SUMMARIUM következő kötetével: a Számok Három Könyvével. A Kasztokéval, melyben jó néhány meglepetéssel is találkozhat az érdeklődő, a Tudáséval, melyet az alapszabályok újdonságaival töltöttünk meg, és a Titkokéval, melyben a klasszikus mágiarendszer reformja kapott helyet...



I. rész

Kiválasztottak[®] a M.A.G.U.S.[®] kártyajáték

Több, mint két év telt el azóta, hogy a M.A.G.U.S. kártyajáték gondolata megfogant bennünk. Amikor nekiláttunk dolgozni rajta, tudtuk, hogy nem lesz könnyű a feladat. Olyan játékot akartunk létrehozni, amely visszaadja Ynev hangulatát: egyaránt felidézi a M.A.G.U.S. kedvelők számára és magával ragadja mindazokat, akik csak a kártyák segítségével ismerik meg. Emellett eltökléltük, nemcsak izgalmasnak és cselekménydúsnak kell lennie, hanem eredetinek, s olyan kártyajátéknak, mely a lehetőségekhez mérten a leginkább hasonlít a szerepjátékokra. Egy év fejlesztés után, a II. RÚNA Táborban áltunk először a közönség elé, az elkészült rendszer alapjaival. A táborlakók közül sokan segítettek a teszteléssel, számtalan megszívlelendő, hasznos tanácsot adtak, észrevételt tettek. Köszönet érte mindannyiuknak! A módosított szabályok is elkészültek hamarosan, de a tesztelés nem állt meg, újabb másfél évnek kellett eltelnie, hogy a folyamatos javítás után úgy gondoljuk, a M.A.G.U.S. kártyajáték, a KIVÁLASZTOTTAK, megérett a megjelenésre. Talán kissé hosszúnak tűnhet ez az idő, különösen egy olyan korszakban, mikor mind külföldön, mind hazánkban egyre-másra jelennek meg a kártyajátékok - de úgy döntöttünk, nem sietünk sehová. Valljuk, hogy nincs rosszabb, mint kiforrotlan szabályrendszerrel megjelenni - az ilyesmi kedvét szegi játékosnak és alkotónak egyaránt. S mert ezt jól megtanulhattuk saját példánkból okulva, szilárdan elhatároztuk, ezúttal másképp lesz. Két és fél év nagy idő, de mert az eredetiségre törekedtünk, nem áltak előttünk biztos útjelzőként mások tapasztalatai, a lehetőségeket egyedül kellett végigpróbálnunk.

Most, amikor a fejlesztés finiséba értünk, szeretnénk örömmel megosztani minden szerepjátékosal. A játék elkészült, az utolsó simításokat végezzük rajta, miközben képzőművész barátaink a lapokat meglevenítő festményeket készítik. Munkájuk egyszerre sziszifuszi - hisz majd négyszáz különböző képet kell elkészíteniük - és felemelő,

mert kezük nyomán Ynev új élettel telik meg. Reméljük, nem csak nekünk, de olvasóinknak, játékosainknak is ugyanúgy elnyeri tetszését, amit alkotnak. Reméljük, együtt örülhetünk.

A mostani RÚNÁhoz csomagolt ajándékkártyákat előzetesnek, kedvcsinálónak szántuk. Ugyanakkor, értékes ritkaság mindahány: nemcsak jól használhatóak a majdani játékok során, de kicsiny példányszámuk, s az a tény, hogy soha, sehol nem jelennek meg újból, féltett kincsévé teheti őket minden gyűjtő számára. Tíz különböző lap egyikét rejtettük minden RÚNÁba, álljon itt rövid felsorolásuk:

Négy kalandozó - egy **Antoh-pap** az Élet jelleműek közül; egy **Keleti barbár sámán** a Halál jelleműek képviselőiben; egy **Abaszisi boszorkánymester**, aki a Káosz szolgálja, és egy **Vigyázó rendi lovas**, aki a Rend eszmeiségét képviseli.

Két akciólappal - egy **Tűzvihar**, a varázslat akciólapok reprezentánsa és egy **Tudatvédő amulett**, a varázstárgy akciólapok közül.

A **Toroni gladiátor gála megnyerése** elnevezésű küldetésleppel; a **Sikolyok csarnoka** a toronyzsinat lapok választékából, meg egy **Forgószél** nevű eseményleppel és egy **Sacron**, az akadálylapok, bestia fajtájából.

Tíz olyan lap, amely ízelítőt adhat a lapok sokféleségéből, az első ilyen fajta ajándékunk, de nem az utolsó.

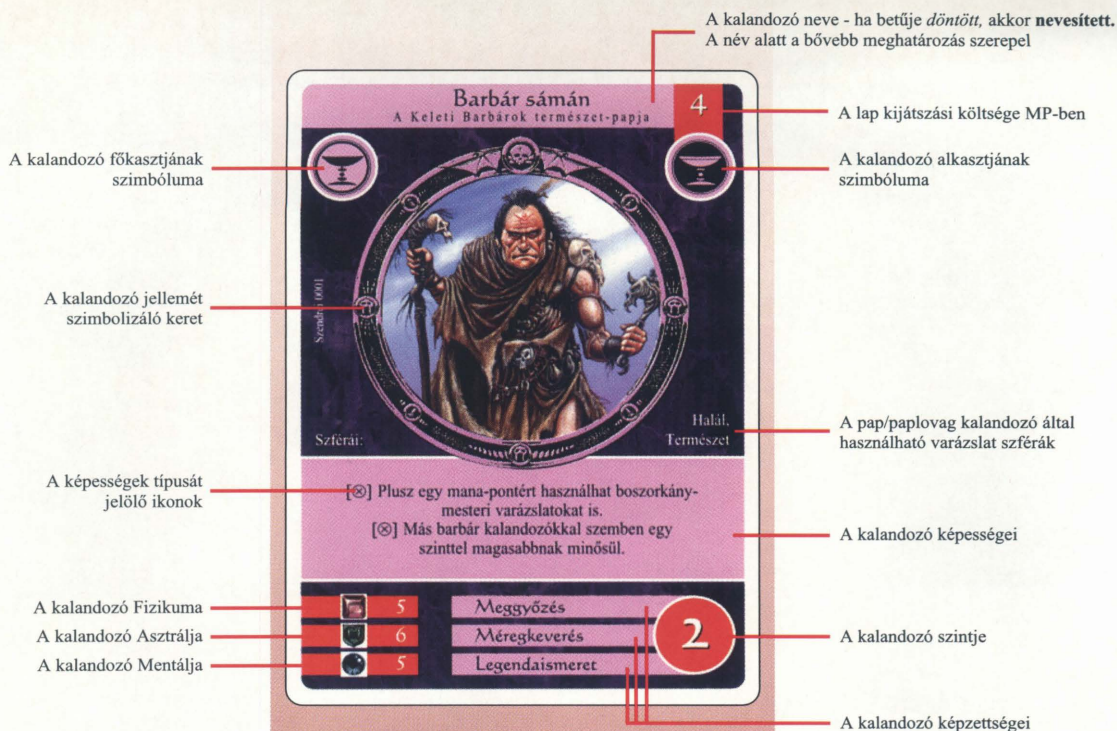
Elkezdjük közölni a játék teljes szabályrendszerét is. Azért tesszük, mert tudjuk, az alapsomagokkal együtt adott szabályfüzet - a doboz méreteinél fogva - csak kicsi lehet, s ez nemcsak az olvasását nehezíti meg, hanem a kártyákon szereplő ikonok, jelzések helyes értelmezését is. Ezen problémák orvoslására - meg beharangozónak - került a RÚNÁba mostani rovatunk, mely három részben, folytatásokban mutatja be a M.A.G.U.S. kártyajátékot. Noha meggyőződésünk okán a magazin sosem válik kártyajáték segédleppé, a rovat a szabályok közreadása után is megmarad, állandó segítséget nyújtva a KIVÁLASZTOTTAK majdani játékosai számára.

A szabályrendszer

A KIVÁLASZTOTTAK egy gyűjtögetős, stratégia kártyajáték - amely játékmódot angolul CCG-nek (Collectible Card Game), vagy TCG-nek (Trading Card Game) nevezik. Az effajta játékok, akárcsak a hagyományos szerepjátékok, az Egyesült Államokból indultak világhódító útjukra, hogy néhány röpké év leforgása alatt a világ talán legnépszerűbb, legtöbbek által játszott szórakozási formájává váljanak.

A KIVÁLASZTOTTAK M.A.G.U.S. kártyajáték (mi legtöbbszor

M*K-nak rövidítjük) szigorúan kötődik a M.A.G.U.S. szerepjátékhoz, s világához, Ynevhez. A kártyalapokról Ynev kalandozói, tájai és eseményei köszönnek vissza, hazánk legkiválóbb fantasy képzőművészei - Boros Zoltán, Szikszai Gábor és Szendrei Tibor - tolmácsolásában. A játék „gyűjtögetős” része abban nyilvánul meg, hogy a csomagok eltérő lapokat tartalmaznak. Az alapkiadás 48 lapos csomagjai közel 400 különböző kártyából vannak véletlenszerűen összeállítva. Mindez azt jelenti, hogy egy-egy alapsomag minden esetben más és más kártyalapokból áll. Lényeges, hogy minden játékosnak saját paklija van, melyből a lapokat húzza. A játék közben a kártyák nem keverednek, mindenki a saját kártyáit használja.



A lapok nemcsak tulajdonságaikban, megjelenésükben különböznek egymástól, hanem előfordulásuk gyakoriságában is. Vannak lapok, melyek nagyobb eséllyel fordulnak elő egy csomagban, míg mások ritkábbak, és vannak egészen ritka, különleges lapok is. A játékos egy új csomag kibontása előtt sosem tudhatja, hogy milyen kártyákat talál majd, milyen kincsre bukkan. Hiszen a gyűjtögetős kártyajátékok egyik legnépszerűbb vonatkozása, hogy a játékosok egyre gyűjtik a lapokat, hogy minél több fajtát mond hassanak a magukénak, hogy állandóan bővítsék gyűjteményüket. A gyűjtögetés során persze óhatatlanul előfordul, hogy egy laptípusból több is kerül a játékoshoz, aki ilyenkor eldöntheti, hogy a dupla, tripla példányokat megtartja, mert a játék folyamán jól tudja hasznosítani, vagy olyan lapra cseréli egy másik gyűjtővel, ami neki még nincs meg. De arra is lehetőség van, hogy az egyes lapokat eladja - olykor igencsak jó áron - a szerepjáték szakboltok kártyabörzsjé.

Az M*K ugyanakkor élvezetes, rengeteg izgalmat nyújtó játékra ad lehetőséget, miközben sikerrel adja vissza Ynev utánozhatatlan hangulatát. A kártyacsata résztvevőinek száma - akárcsak a szerepjátékok esetében - nincs korlátozva, épp úgy játszható kettesben, mint négy-hat fős társaságban. Az egyszerűsített játérendszer, az opcionális szabályok figyelmen kívül hagyásával, gyorsan pergő, viszonylag rövid ideig tartó partikat tesz lehetővé, míg az összetettebb, karakterlapos rendszer - és az opcionális szabályok betartása - hosszabb, a szerepjátékra hasonlító, órákig eltartó kalandokat eredményez.

Ami a játékhoz kell

I

Az M*K elkezdéséhez szükség van legalább egy partnerre, egy alapsomagra (ez fog hamarosan megjelenni), három-négy hatoldalú dobókockára, némi papírra és ceruzára, valamint egy akkora sík felületre (mondjuk asztalra), amit a játékosok kényelmesen körbeülhetnek és ahol kijátszott lapjaik elférnek.

Kalandozólap

Minden kalandozót szimbolizáló lap ugyanolyan megjelenésű, csupán alapszínűt és a képek kerete változik a Kalandozó jellemének függvényében. Az alapsomag 33 különféle Kalandozó lapot tartalmaz, minden jellemből 12-t.

A KIVÁLASZTOTTAK hamarosan (nyár vége felé) megjelenő, első kiadású alapsomagja 48 különféle kártyalapot tartalmaz. Az egy csomagban található lapokat véletlenszerűen válogattuk össze - ezért nincs két egyforma pakli -, de arra vigyáztunk, hogy az összes csomag tartalma

játszható kártyapaklit eredményezzen, ezért mindegyikben legalább négy toronyszint típusú, és hat kalandozó típusú (a laptípusok magyarázatát lásd később!) lap van. Az alapsomag dobozában megtalálható az M*K teljes szabálykönyve, amely részletesen elmagyarázza mind az egyszerűsített, mind a karakterlapos játékrendszert, pontos leírást ad az egyes kártyalaptípusokról, és az azokon feltüntetett jelzésekről, valamint bemutat egy példajátékot.

Persze az M*K játékrendszere is folyamatosan bővül majd. Kiegészítő lapcsomagok megjelenése várható, melyekben új, az alappaklikban nem található kártyalapok kerülnek kiadásra, új szabályok, hogy a játék sose váljék egysíkúvá, hogy a játékosok mindig szerezzenek egymásnak meglepetéseket. A kiegészítők között lesznek tematikus alapon összeállítottak, melyek egy-egy birodalom, kultúra (pl.: Krán, Toron, Shadon, stb) hangulatát hivatottak visszaadni, és lesznek általánosak, melyek az időközben született szabályokhoz kapcsolódnak, vagy az első kiadás lehetőségeit bővítik.

Mindezek mellett a játékosok rendszeres segítséget, támogatást is kapnak: találkozókat szervezünk az ország minden pontján, ahol a partik lejátszásán kívül lehetőség nyílik a cserélgetésre; versenyeket rendezünk, s győztesek olyan egyedi ritkaságú lapokat kapnak díjként, melyek soha, sehol másutt nem kerülnek megjelenésre. Természetesen a RÚNA magazin is állandó rovattal várja a kártyakedvelőket - laplistákkal, taktikai és stratégiai tanácsokkal, győztes paklik leírásával. Ezeken túl, (egy-egy alkalommal) újabb ritka ajándéklapokkal is megörvendeztetjük a gyűjtőket: néha a RÚNÁhoz, néha más kiadványainkhoz csomagolunk majd - egyéb módon kiadásra nem kerülő - különleges meglepetéseket.

Bízunk benne, hogy a KIVÁLASZTOTTAK méltó párja lesz a M.A.G.U.S. szerepjátéknak, s akik megszerették Ynevet, szívesen kalandoznak ott másféleképpen is, és örömmel elnézegetik a már

kezdetben is több, mint négyszáz lenyűgöző festményt, melyek akárha apró ablakok volnának a fantázia birodalmára.

Hisszük, a két játéktípus nemcsak jól megfér majd egymás mellett, de kiegészítve egymást, közösen még több szórakozást, izgalmat, és felejtethetetlen kalandot nyújtanak mindannyiunknak.

A játék célja

2

Ynev hatalmai közül némelyik gyakorta mutatja meg valóját, egyesek állandóan közszájon forognak, de akadnak olyanok is, melyek nem kedvelik az ismertség, hírnév adta, olykor kellemetlenné váló, túlzott figyelmet. Jobb szeretnek a háttérben maradva, csöndesen meghúzódni, s a kémlelő tekintetek elől rejtve szőni befolyásuk hálóját.

Efféle hatalom az Örtálló Nagyok Rendje. Tetteikről nem zengenek dicsőítő ódákat, de a kevés beavatott úgy tudja: lehetőségeik talán kimeríthetetlenek, mágikus erejük a teremtsé hajnalkorából származik, s nincs olyan zuga Ynevnek, ahová ne érne el kezük. Az Örtálló Nagyok páratlan tudással bíró ősmágusok, mint suttogják, rendjük a kezdetektől fogva létezett, s fennmarad a világ pusztulása után is. Feladataikról, céljaikról még ennél is kevesebb biztosat hallani: úgy hírlík, Ynev sorsának vigyázói, senkinek sem elkötelezett, mindentől és mindenkitől (tán még az istenektől is) független entitások.

Rendük tagjává válni éppoly nehéz, mint amilyen titokzatosak ők maguk, mégis időről-időre megkísért e gondolat nagyhatalmú varázslókat, mágusokat. Ha kellőképp kitartóak és szerencsések, egyszer a nyomára bukkannak egy apró tudásmorzsnak, mely megmutathatja számukra, miképp érhetik el áhított céljukat, miképp hívhatják fel magukra az Örtálló Nagyok figyelmét, hogy egykor maguk is beavatást nyerjenek a Rendbe, s az Örtálló Nagyok befogadják - megosztva hatalmukat és tudásukat. Az idáig vezető út azonban mindennél göröngyösebb. Számátalan veszélyt rejt, s végigjárása könnyen a merész

próbálkozó halálához vagy teljes bukásához vezet. Mert a Nagyok figyelmét csak a legkiválóbbak hívhatják fel magukra, akiknek nemcsak erejüket, de ravaszságukat és bölcsességüket éppúgy bizonyítani kell. Ritkán, és kevesen jutnak el idáig is, bár ez csak a fele út: a Kiválasztottá válásé. Pedig sokan próbálkoznak, sokan tesznek kockára mindent, elvégre a siker jutalma a halhatatlanságnál is több...

A játék folyamán a játékosok egy-egy mágust alakítanak. Céljuk, hogy ellenfeleik fölé kerekedve, tetteikkel felhívják magukra az Örtálló Nagyok figyelmét, hogy egyáltalán esélyt kapjanak a beavatás egyébként reménytelen lehetőségére, hogy Kiválasztottá legyenek. A próbálkozások korokon ívelnek át, a játékos tehát Ynev bármely szakát választhatja játéktérül, de az alapsomag lapjai által szimbolizált kalandozók és események a Hetedkor végének zűrzavaros korszakából származnak. (A későbbiekben megjelenik majd a kyr korokba, sőt még korábbra nyúló játékokra alkalmat adó kiegészítő is.)

A játékos által megszemélyesített mágus, céljai eléréséhez kalandozókat fogad zsoldjába (kalandozó-lapokat hoz játékba), s azok segítségével próbál diadalmaskodni. Kalandozók indulnak a küldetések megoldására, ők ostromolják az ellenlábás varázslótornyt, vagy védik meg felfogadjuk életét.

A győzelem többféleképpen is elérhető. Egyik lehetőség, ha a próbálkozók közül csak egy mágus marad, akkor övé a győzelem. Ezzel bizonyította hatalmát, ráteremtséjét és elkötelezettségét: aki képes legyőzni ellenfeleit, méltó rá, hogy a Nagyok figyelme felé forduljon, hisz a vetélytársak is hatalmas mágusnak számítottak szerte Yneven.

A másik lehetőség, 15 Diadal-pont összegyűjtése. Ez elegendő ahhoz, hogy magára irányítsa a Rend érdeklődését, elvégre a megfelelő mennyiségű Diadal-pontot csak több küldetés (küldetés-lapok játékba hozásával és megoldásával) végrehajtásával lehet megszerezni, s a küldetések között pedig nem egy olyan van, mely halálosabb az ősqüirok hatalomszavánál is. (A 15 Diadal-pontot meg kell tudnia őrizni az adott forduló végéig).

A játékosnak tehát vigyáznia kell, nehogy ellenlábásai hamarabb oldják meg a küldetéseiket, s elérve a 15 Diadal-pontot,

Küldetéslap

Minden küldetést szimbolizáló lap ugyanolyan megjelenésű, alapszínűk és tervezésük egységessége alapján könnyen felismerhetők. Az alapsomag 30 különféle küldetéslapot tartalmaz majd.

A küldetéshez vezető út hosszúságát szimbolizáló jelölés. Az út legfeljebb négy fordulóig tarthat, olyankor mind a négy ikonhelyet szám tölti ki. Jelen példában az út két fordulóig tart.

Üres, nem használt ikonhely

A küldetés teljesítéséhez szükséges feltételek. A három különböző feltétel közül elég csak az egyiknek megfelelni. A K: minden esetben kockadobásra utasít.



A küldetés neve - ha betűje döntött, akkor egyedinek számít

A küldetés sikeres megoldása esetén kifizetendő MP érték

A küldetés színhelye

A küldetéslap adta előnyök, vagy hátrányok, melyek a küldetést megoldó játékosra vonatkoznak

A küldetéslap adta Diadal Pont

Az akciólapot használni képes kalandozók kasztját jelölő szimbólumok.
A sárga színű szimbólumok főkasztot, a piros színűek alkasztot jelölnek.

A kártyalapok illusztrációját készítő grafikusművész megnevezése.
A név után következő szám a lap sorszámaról tájékoztat.

Az akció hatásának idejét jelöli
Az akció felhasználhatóságát jelöli
A rovat arról tájékoztat, hogy a kalandozó, a játék melyik fázisában alkalmazhatja az akciót.



Az akciólap neve. Varázstárgy esetén a *dől*t betű **ereklyét** jelent.

A lap kijátszási költsége MP-ben

Az akciólap típusának megjelölése

Az akciólap hatásának (tárgyak, varázstárgyak esetében tulajdonságuk) leírása

Az akciólap sebzésének mennyisége. Ha a lapnak nincs sebzése egy - (mínusz) jel látható

győzzenek; védekeznie kell, nehogy az ellene törő, tornyát kifosztani, őt magát elpusztítani igyekvő ellenséges zsoldosok sikerrel járjanak, de közben kalandozóit küldetések megoldására, ellenfelei gyengítésére, hatalmuk megdöntésére is ösztökélnie kell, hogy győzzön, és elérje áhított célját: a lehetőséget.

Akciólap

Minden akciólap egyforma alapszínű és megjelenésű. Azt, hogy az öt lehetséges akciólap típus (harcí akció, varázslat akció, különleges akció, varázstárgy, tárgy) közül melyikbe tartozik, a kép alatti felirat mutatja. Az alapsomag 12 különféle akciólapot tartalmaz.

játékos tehet ki lapot. (Ez a Manőver-pont értelmezés).

Természetesen, ha valaki egy igen erős lapot tesz ki, akkor sokáig kell várnia, amíg ismét rá kerül a sor, hiszen jelentősen csökkentette MP-értékét.

A játékban az MP-k aktuális értékét érdemes papíron vezetni, esetleg tíz- vagy

húszzoldalú kockák elforgatásával jelölni.

Leegyszerűsítve: a játékosok rendelkeznek bizonyos mennyiségű ponttal (MP-vel), s ezeket a pontokat kell felhasználniuk ahhoz, hogy a kártyalapjaikat játékba hozhassák. Ha nincs megfelelő mennyiségű pont, akkor a játékos nem tudja lapjait használni, tehát alulmarad a játékban. Természetesen a játékosok minden fordulóban kapnak újabb mennyiséget e pontokból (és néha egyéb lehetőségük is adódik pontjaik növelésére), de az ő feladatuk a pontokkal való okos gazdálkodás. Ez az egyik legfontosabb része a játéknak.

ALAPFOGALMAK

Az alábbiakban néhány alapfogalom magyarázata következik. Néhány más szabályfogalmat csak majd a szabályfüzet későbbi részeiben taglalunk (csak a következő számban jelennek meg).

A MP fogalma

3

A játék egyik legfontosabb eleme az **MP**. Ez egyszerre jelzi mágusunk mágikus energiáinak szintjét (e szerint az értelmezés szerint Mana-pontot jelent az MP), ugyanakkor jelenti cselekvési szabadságát (ez esetben az MP-t Manőver-pontként foghatjuk fel).

A játékot minden mágus adott mennyiségű MP-vel kezdi, és körönként meghatározott mennyiségű MP-hez jut.

A játékosnak minden kezéből kitett lapja után MP-ben „fizetnie kell”. Az „ár” laponként változó, minél erősebb egy lap, minél közelebb juttathatja a játékost a győzelemhez, annál „drágább”. (Ez a Mana-pont értelmezés).

A MP ugyanakkor megmutatja, hogy az adott pillanatban ki cselekedhet. A játékban mindig az éppen legtöbb MP-vel rendelkező

A forduló és kör fogalma

4

A játékot fiktív időegységekre, ún. **fordulókra** és **körökre** bontjuk. Mint már az előbb elhangzott, mindig azon a játékoson a cselekvés sora, akinek legmagasabb az MP-értéke. Amíg a játékos cselekszik, az az ő köre. Egy forduló tehát több körből áll. Abban az esetben, amikor már senki sem akar vagy nem tud cselekedni, új forduló kezdődik.

Forduló elején a játékosok:

- 4 MP-t kapnak (általában, ez olykor több is lehet),
- lapokat húzhatnak (mindig annyit, hogy összesen hét lap legyen a játékos kezében),
- visszafordíthatják éber állapotba az elfordított (pihenő) kalandozóikat.

Forduló végén:

- lehetőség van egy felesleges lap eldobására.

A játékos köre akkor kezdődik, ha rajta van a cselekvés sora - tehát vagy neki van a legtöbb MP-je, vagy a többi játékos passzolt. A körben nyugodtan passzolhat a játékos akkor is, ha nem cselekedett semmit, azaz nincs cselekvési kényszer.

A saját körében, a játékos az alábbi dolgokat teheti:

- Lapok letétele, kijátszása (kalandozók, küldetéslapok, torony-szintek, akadálylapok, események, akciólapok)
- Toronyszint ostroma
- Küldetés megoldása
- Passz

A játékos köre akkor végződik, ha már nem neki van a legtöbb MP-je, tehát a lap kirakása után valaki más több MP-vel rendelkezik. Ekkor új kör kezdődik, azé a játékosé, aki épp a legtöbb MP-vel rendelkezik. (Ha az passzol, akkor az utána következő legtöbb MP-t birtokló jön, stb., ha mindenki passzolt, akkor kezdődik az új forduló.)

Jövő, Jelen, Múlt és a Mélység

5

Mint már fentebb szerepelt, minden játékos saját paklival rendelkezik. A játék folyamán ebből húz lapokat, melyeket kijátszik, majd amikor érvényüket veszítik, félretesz a játékból.

Azaz a játékban egy kártya három „időben” létezik.

A *Jövő* pakli nem más, mint a még fel nem húzott lapokat tartalmazó kártyapak. (Nevezhetjük húzópaklinak is.)

A *Jelen* az éppen érvényben levő lapok összessége, azoké, melyek az asztalon fekszenek.

A *Múlt*beli lapoknak azokat a kártyákat nevezzük, melyek már érvényüket veszítették. Ezeket egy pakliban gyűjtjük, melynek *Múlt* a neve. (Másképp dobott lapok paklijának hívhatnánk.)

Van egy negyedik „idő” is, melynek neve *Mélység*. Ide azok a lapok kerülnek, melyek egy játékban legfeljebb csak egyszer jelenhetnek

meg. Ilyenek például a nevesített kalandozók, akik haláluk után még egyszer nem kerülhetnek játékba. Olyan nevesített kalandozó nem kerülhet a Jelenbe, mely a Mélységben van éppen (nem játszható ki olyan nevesített kalandozó kézből, mely a Mélységben tartózkodik). Van néhány más lap is, ami a játékból való kikerülése után, vagy éppen bekerülése előtt a Mélységbe megy. Azok a lapok, amelyek a Mélységben vannak, semmilyen módon nem kerülhetnek vissza a játékba. (Szintén a dobott lapok paklija, csak éppen ezeket soha, semmilyen módon nem lehet visszakeverni a húzópakliba, míg a Múlt pakli esetében erre olykor lehetőség nyílik.)

Éber, pihenő, sebesült és halott kalandozók

6

Azt, hogy egy kalandozó tud-e cselekedni (azaz használhatja-e képességeit, használhat-e akciólapot, indulhat-e toronyszint ostromára vagy küldetés megoldására), azzal jelöljük, hogy az asztalon (páston, játéktéren) miképp áll a lap. Ha a kalandozó *éber* - tehát cselekvőképességű - akkor függőleges helyzetben, a kártya képével felfelé fekszik az asztalon. Ha a kalandozó *pihenő* - cselekvőképtelen helyzetben van -, azt úgy jelöljük, hogy a lapot 90 fokkal elfordítjuk. Amíg a lap vissza nem fordult - új forduló kezdődik, a lap, amely pihenő helyzetbe kényszerítette, elveszíti hatását, stb. - a kalandozó nem cselekedhet. A pihenő helyzetben lévő kalandozót megtámadni sem lehet, amíg éber állapotba nem kerül, csak eseménylapok fejtik ki rá a hatásukat.

A kalandozó lehet *sérült* - sebesült - is. Ez akkor következik be, ha akár csak egyetlen szintnyi sebesülést is kapot - harc közben, vagy a sorban. A sérülést azzal jelöljük, hogy a lapot elforgatjuk 90 fokkal - mint a pihenő helyzetben -, és képével (arccal) lefelé fordítjuk. Amíg a kalandozó sérült, nem cselekedhet, és nem fordulhat sem pihenő, sem éber helyzetbe. Ha a kalandozón csak egyetlen szintnyt is gyógyítanak, a kalandozó meggyógyult, pihenő helyzetbe kerül, s után már éber állapotba is fordítható.

Ha a kalandozó szintje 0-ra csökken - akár a harc végére, akár a sorban -, a kalandozó *meghal*. Ha nem nevesített, a Múlt pakliba kerül, ha nevesített, akkor a Mélységbe.

Folytatjuk...

Harcos főkaszt



Harcos



Gladiátor



Fejvadász



Lovag

Szerencsevadász főkaszt



Tolvaj



Bárd

Pap főkaszt



Pap*



Paplovag

Harcművész főkaszt



Harcművész



Kardművész

Mágiahasználó főkaszt



Boszorkány



Boszorkánymester



Tűzvarázsló



Varázsló

Táblázatunk bemutatja a M.A.C.U.S. kártyajátékban használatos szimbólumokat, melyekkel a fő- és alkasztokat jelöljük.

JOE HALDEMAN

ÖRÖK HÁBORÚ

HUGO - ÉS NEBULA DÍJAS REGÉNY



Joe Haldeman, aki gyalogos katonaként harcolt Vietnámban, a science-fiction új formanyelvét teremtette meg évtizedeken át "tilalmasnak" számító regényében, az Örök Háborúban. A történet több tévésorozat - köztük a világsikerű Space 2063 - eszmei alapanyagául szolgált, s a hírek szerint hamarosan eredeti formájában is találkozhatunk vele a mozik vásznain...

A regény méltán kapott Hugo- és Nebula díjat is, nemcsak lebilincselően olvasmányos, hanem mélyen elgondolkodtató - a klasszikus SF legjobb hagyományait eleveníti fel.

Az emberiség élethalálharcát vívja az űrbeli ellenséggel, melyről legalább olyan keveset tudnak, mint a szolgálatra jelentkező újoncok a térgörbület és az időeltolódás sajátosságairól. A néhány éves hadjáratok a szubjektív érzékelés szerint több évszázadosra nyúlnak, és a csillagközi pokolból csak a legkitartóbbak - vagy legszerencsésebbek - számára van visszatérés...

A hajóparancsnok megkezdte az eligazítást:

- Nincs sok mondanivalóm, és ami van, az se jó. Hat nappal ezelőtt a tauri hajó, ami üldöz minket, kilőtt egy szondarakétát. A kezdeti gyorsulás nyolc gravitáció volt.

Megállt.

- Körülbelül egy napos út után a rakéta sebessége hirtelen 184 gravitációra ugrott.

Őssznépi felhőrdülés.

- Tegnap megint ugrott egyet, ezúttal 203-ra. Talán mondanom sem kell, hogy ez a gyorsulási képesség kétszerese annak, mint amivel az eddigi szondáknál találkoztunk.

- Mi is kilőttünk négy szondát, úgy, hogy elfogópályán legyenek a számítógép által kiszámított négy legvalószínűbb ellenséges szonda-pályával. Az egyiknek sikerült elég közelre kerülnie, miközben az elkerülő manővert csináltuk. Elpusztítottuk a tauri fegyvert, mintegy tízmillió kilométerre innen.

Ez gyakorlatilag azt jelentette, hogy az orrunk előtt.

- Az egyetlen biztató dolog, amit a találkozásból megtudtunk, az a robbanás színeképelemzésének eredménye. Nem volt erősebb, mint azok, amiket a múltban megfigyeltünk, tehát feltételezhetjük, hogy a rakéták robbanóerejének növekedése nem tartott lépést a

KÖNYVELŐZETES - KÖNYVAJÁNLAT

sebességüknél tapasztalt fejlődéssel. Vagy talán csak úgy érezték, hogy ennél nagyobb robbanásra nem lesz szükség.

- Ez az első megnyilvánulása egy olyan fontos effektusnak, amivel eddig csak elméleti tudósok foglalkoztak. Mondja, katona - mutatott Negulescóra - mennyi idő telt el azóta, hogy először harcoltunk a tauriakkal Alephnél?

- Az a vonatkozási rendszertől függ - felelte a lány kötelességtudóan. - Én úgy érzem, hogy körülbelül nyolc hónapja lehetett, parancsnok.

- Pontosan. Mégis vesztek vagy kilenc évet, az időeltolódás miatt, amikor a kollapszár-ugrások között voltunk. Mérnöki értelemben, mivel mi nem tettünk semmi fontos felfedezést ez alatt az idő alatt... az ellenséges hajó a jövőnkől jön!

Megállt, és hagyta, hogy ezt megemésszük.

- Ahogy a háború halad, ez csak egyre inkább így lesz. De a tauriaknak sincs gyógyszerük a relativitásra, úgyhogy az effektus sokszor minket is szolgálni fog, nem csak őket.

- Pillanatnyilag azonban mi vagyunk hátrányban. Ahogy a tauri üldőhajó egyre közelebb ér, ez a hátrány egyre súlyosabb. Egy-szerűen kilöhetnek minket.

- Muszáj kitérnünk. Ha ötszáz millió kilométerre csökken a távolságunk az ellenséges hajótól, mindenki beül a héjába, és kénytelen bízni a logisztikai számítógépben. A gép véletlenszerű sebesség- és irányváltoztatások sorát fogja végrehajtani.

- Őszinte leszek. Amíg akár csak eggyel több szondájuk is van, mint nekünk, bármikor elintézhettek minket. De az első óta nem lőttek ki újat. Talán tartogatják az erejüket... - ráncolta meg idegesen a homlokát - ...vagy nem volt nekik, csak az az egy. Ebben az esetben mi vagyunk a jók.

- Mindenesetre tíz percen belül mindenki legyen a héjában. Mire ezermillió kilométerre leszünk a másik hajótól, mindenki álljon ott a héja mellett. Mire ötszázmillió kilométerre vagyunk, mindenki legyen odabent, és minden héjrészleg legyen elárasztva. Nem várhatunk senkire.

- Ennyit akartam mondani. Őrnagyhelyettes?

- Én majd később beszélek az embereimmel, parancsnok. Köszönöm.

- Oszolj!

Nem volt semmiféle "baszódjon-meg-uram" hülyeség. Az űrtengerészet ezt méltóságán alulinak tartotta. Vigyázzban álltunk - Stott kivételével -, amíg ki nem ment. Aztán valaki mondott még egy oszoljt, és akkor elmehettünk. Kimentem az ebédlőbe egy kis szójáért, társaságért, meg talán némi információért is.

De ott se történt semmi különös meddő spekuláción kívül, úgyhogy fogtam Rogerst, és elmentünk aludni. Marygay megint eltűnt. Remélhetőleg Singhe-ből próbál kiszedni valamit.

Megvolt a beígért összeröffenés az őrnagyhelyettesessel másnap reggel, amikor is többé-kevésbé elismételte ugyanazt, amit a hajóparancsnok mondott, csak éppen gyalogos-stílusban, és szokásos szaggatott monotonitással. Hangsúlyozta azt, amit mindannyian tudtunk a tauri szárazföldi erőkről: hogy ha az űrbeli mozgásuk ekkorát fejlődött, akkor legközelebb nekünk is más elbánásban lesz részünk.

Ez azonban érdekes kérdést vetett fel. Nyolc hónappal vagy éppen kilenc évvel ezelőtt hatalmas előnyünk volt: ők mintha nem értették volna teljesen, mi történik. Amilyen nagy legények voltak az űrben, arra számítottunk, hogy a földön meg valóságos hun

horda lesznek. Ehelyett szabályosan felsorakoztak, hogy megöljék magukat. Az egyik viszont megszökött, és nyilván beszámolt a régimódi szemtől-szembe harcmódor hasznavehetetlenségéről a társainak.

Ez persze nem jelentette feltétlenül azt, hogy a hír eljutott ehhez a bizonyos csoporthoz is, a Yod-4-en űrködő tauriakhoz. Tudomásunk szerint a fénynél nagyobb sebességgel csak úgy lehet kommunikálni, ha valaki fizikai alakban elviszi az üzenetet egymást követő kollapszárugrásokkal. Azt pedig nem lehetett tudni, hány ugrás van a Yod-4 és a tauri anyabázis között - tehát ezek is lehetnek olyan passzívák, mint az előzőek, de az is lehet, hogy már majdnem egy évtizede gyakorolják a gyalogsági taktikákat. Majd kiderül, ha odaérünk.

A páncélmesterrel együtt épp segítettünk a szakaszom tagjainak rendbehozni a szkaferandereiket, amikor elértünk az ezermillió kilométeres határhoz, és el kellett mennünk a héjakhoz.

Még vagy öt órát kellett elütnünk valahogy a befekvés előtt. Én sakkoztam egyet Rabival, de vesztettem. Aztán Rogers tartott egy jó pergő mozgásgyakorlatot, talán csak azért, hogy elterelje a figyelmet az előttünk álló nyomorgásról. Nyolc perc múlva már be voltunk cippázva, megkezdődött az elárasztás, és ott maradtunk a logisztikai számítógép kényére-kedvére - vagy talán védelmező karjaiban.

Miközben ott feküdtem félig szétlapulva, ostoba gondolat támadt fel bennem, és úgy keringett körbe-körbe az agyamban, mint töltet a szupravezetőben: a katonai formaságok szerint a hadi tevékenység két kategóriára oszlik, taktikára és logisztikára. A logisztikában a csapatok mozgatása, etetése van benne, meg nagyjából minden más is a tényleges harcon kívül, ami viszont taktika. És mi most harcoltunk, de *taktikai* számítógépünk nem volt, csak egy hatalmas, szuper-hatékony, békeszerető kibernetikus logisztikai géphivatalnokunk. Jól jegyezzük meg a szót: *logisztikai*.

Az agyam másik fele, ami talán nem volt ennyire feldúlt, talán vitatkozott volna, hogy mindegy, mi a neve egy számítógépnek, attól még ugyanúgy egy halom memóriakristály, logikai bank, meg műtűrke... Ha Dzsingisz Kánnak programozzák be, akkor taktikai számítógép, még ha a szokásos funkciója csupán az, hogy figyelje a tőzsdét, vagy vezérelje a szennyvíz-visszaforgatást.

A másik hang azonban erősebb volt, és azt mondta, hogy ezzel az erővel egy embert is lehet egy csomó szőrnek, bőrnek, csontnak és húsnak tekinteni, és bármilyen ember is, némi tanítással teszem azt egy zen szerzetesből is lehet vérszomjas harcost faragni.

Akkor mi a franc vagy te, meg én, mi, vitatkozott a másik oldal. Egy békeszerető, vákumhegesztő fizikus-tanár, akit beszíppantott az Elit Sorozási Rendelet, és akit gyilkológéppé programoztak át. Te meg én gyilkoltunk, és még tetszett is.

De ez hipnotizálás, motivációs kondicionálás, vágtam vissza magamnak. Ezt már nem csinálják.

De csak azért, feleltem, mert úgy vélik, hogy enélkül jobban ölsz. Ez a logikája.

Ha már logikáról van szó, az eredeti kérdés az volt, hogy miért végeztetik egy ember munkáját egy logisztikai számítógéppel? Vagy valami ilyesmi... már megint elkalandoztunk.

A fény zöldre váltott, és én automatikusan megböktem a kapcsolót az állammal. A nyomás már 1,3-on volt, amikor rádöbbenem, hogy ez azt jelenti: élünk, megnyertük az első csetepatét.

De csak részben volt igazam.

Hoppán Eszter fordítása

MAGICA SOGRONICA

LIAN FÁKLYÁJA

Mana-pont: 3 (3 Mp-ként növelhető)

Erősség: 1 (növelhető)

Sebzés: -

Időtartam: 10 perc

Varázslás ideje: 2 szegmens

A varázslat segítségével a tűzvarázsló valamelyik (tetszőleges) keze fáklyaként fog működni az időtartam lejártáig - hacsak a varázsló előbb meg nem szünteti. A fáklya tápláló anyagok híján is ég, egyébiránt külsőleg teljesen megegyezik a közönséges fáklyával, attól eltekintve, hogy nem éget, és tökéletesen bevilágítja a tűzvarázsló teljes zónáját. Fénye a közönséges fáklya kétszeresének felel meg. A fáklya fenntartása nem igényel koncentrációt, használata közben a tűzvarázsló tetszőleges tevékenységet folytathat azon kezével, amelyik nem lobog éppen. A fáklya nem helyezhető át. Azaz varázsolni csak akkor tud, ha a jobb keze világít, és harcolni csak akkor, ha nem a fegyverforgató keze szolgáltatja a fényt. A világító kézben a varázslat ideje alatt nem tarthat semmit. További Mp-ok feláldozásával a varázslat erőssége (E) és vele a fáklya fényereje is fokozható.

WERDON FÁKLYÁJA

Mana-pont: 6 (6 Mp-ként növelhető)

Erősség: 1 (növelhető)

Sebzés: k6 (növelhető)

Időtartam: 18 kör (növelhető)

Varázslás ideje: 4 szegmens

A varázslat Lian fáklyájának harci változata. A tűzvarázsló valamelyik (tetszőleges) keze mint fáklya fog lobogni, ám ettől az éghető anyagok meggyulladnak, illetve az élőlények k6 sebzést szenvednek, ha elérik őket - ellene a páncélok SFÉ-je érvényesül. Harchban a tűzvarázsló a fáklyát - Sogron segítségével - kezének harcértékeivel forgathatja. Werdon fáklyájának fénye a közönséges fáklya fényének felel meg. A fáklya fenntartása nem

igényel koncentrációt, használata közben a tűzvarázsló tetszőleges tevékenységet folytathat. (Az esetleges varázslásra ugyanaz vonatkozik, mint Lian fáklyájánál.) További Mp-ok feláldozásával a varázslat erőssége (E) és vele sebzése is fokozható.

VAKÍTÓ VILLÁM

Mana-pont: 8 (6 Mp-ként növelhető)

Erősség: 4 (növelhető)

Sebzés: ld. leírást

Időtartam: 8 kör

Varázslás ideje: 1 szegmens

A varázslat létrejöttével a varázsló szeméből tűzvillám csap ki, amely egy, a zónáján belül tartózkodó személyt 8 körre tökéletesen megvakít. A hatást a tűzvarázsló úgy éri el e mágikus procedúra segítségével, hogy felhevíti az áldozata szemeit, ezért csak szemből és féldoldalról alkalmazható - amennyiben így láthatóak az illető szemei a mágia alkalmazható számára. Ha azonban az áldozat sikeres gyorsaság próbát dob, akkor még időben be tudja csukni a szemét, vagy elfordul, s így a vakság nem következik be. További Mp-ok feláldozásával a varázslat erőssége (E) és vele az időtartam fokozható.

TŰZPAJZS

Mana-pont: 20

Erősség: 5

Sebzés: ld. leírást

Időtartam: 6 kör

Varázslás ideje: 3 szegmens

Védelmeső tűzmágia, hatására tűzpajzs anyagiassal a varázsló kezében. Közepes pajzsnek megfelelő méretű és tulajdonságú, amit a mágus az ott leírt harcértékekkel forgathat. Természetesen aki belenyúl (pl. valaki pusztá kézzel, vagy igen rövid fegyverrel támad), az sebződik (E+k2). Vízalapú varázslatok ellen védettséget

nyújt, de a vízmágiával végrehajtott támadás csökkenti a pajzs erősségét, ami így akár meg is szűnhet. A fegyverek ellen nem ad plusz SFÉ-t, csak forgatója Védő Értékét növeli.

TÚZOSTOR

Mana-pont: 5 (5 Mp-ként növelhető)

Erősség: 1 (növelhető)

Sebzés: k6 (növelhető)

Időtartam: 5 kör (növelhető)

Varázslás ideje: 2 szegmens

A varázslat a közönséges ostor tűzvarázslók által kedvelt változata. A varázslat következtében a tűzvarázsló kezében egy tűz-ostor manifesztálódik. Harcértékei megfelelnek a közönséges ostorénak, amit a mágus Sogron segítségével forgathat; a vonatkozó képzettséget nem muszáj ismernie. Sikeres támadás esetén rátekeredik ellenfelére, amely a sebzésen túl VÉ-jéből 15-öt levon. A rátekeredett ostor körönként is sebez. Ez mindaddig érvényes, amíg meg nem szabadul tőle (az adott körben lemond minden támadásáról és sikeres ügyesség próbát tesz +2 vel). További Mp-ok feláldozásával a varázslat erőssége (E) és vele időtartama, illetve a sebzés nagysága is fokozható.

TÚZÖKLÖ

Mana-pont: 5 (4 Mp-ként növelhető)

Erősség: 1 (növelhető)

Sebzés: k2+1

Időtartam: 5 kör

Varázslás ideje: 2 szegmens

A tűzvarázslók egyik kedvelt módszere a közelharcra. A varázslat során a varázsló zónáján belül - ahol az alkalmazó kijelölte - két hatalmas, tűzből fomált ököl jelenik meg ellenfelei előtt. Ezek pusztán akarattal irányíthatók; a tűzvarázsló mint 2. fokon képzett ökölharcos küzdhet velük, egyedül sebzésük más: a varázslat Erőssége (E) $\times$ k2+1. Az öklök a varázsló zónáján belül mozgathatók. Forgatásuk közben a tűzvarázsló mással nem foglalkozhat. Amennyiben nem látja ellenfelét, úgy rá is a megfelelő harci módosítók érvényesek. A Tűzöklök harcértékei a tűzvarázsló pusztakezes harcértékeivel egyeznek meg. További Mp-ok feláldozásával a varázslat erőssége (E) és vele a sebzés nagysága is fokozható.

TÚZNYÍLVESSZŐ

Mana-pont: 5 (5 Mp-ként növelhető)

Erősség: 1 (növelhető)

Sebzés: k6 (növelhető)

Időtartam: egyszeri

Varázslás ideje: 1 szegmens

A varázslat hatására a varázsló zónáján belüli, általa meghatározott fj idegén egy elemi tűznyílvesző jelenik meg. Ezt az íjász

ugyanúgy kezelheti, mint a hagyományos nyílveszőt, azonban őt magát nem sebzí. Az fj hordtávolsága ezen nyílveszővel ugyanakkora, mint a közönséges lövedékkel. Ellene a páncélok SFÉ-je érvényesül. További Mp-ok feláldozásával a varázslat erőssége (E) és vele k6-onként a sebzés nagysága is fokozható.

KITARTÓ TÚZNYÍLVESSZŐ

Mana-pont: 30 (15 Mp-ként növelhető)

Erősség: 1 (növelhető)

Sebzés: k6 (növelhető)

Időtartam: 4 kör

Varázslás ideje: 3 szegmens

A varázslat hasonló a Tűznyílvesző nevűhöz, ám itt a tűzvarázslónak csak egyszer kell kijelölnie egy zónáján belüli fjat. Ha ezt a varázslás időtartama alatt valaki felajzza, rögtön megjelenik



idegén egy elemi tűznyíl, amely aztán a Tűznyílvesző varázslatnál leírtak szerint viselkedik. Az íjjal körönként pontosan annyi nyílvesző lőhető ki ezek után is, amennyi a fegyver támadása volt. A nyílveszők erőssége vízmágiával csökkenthető. További Mp-ok feláldozásával a varázslat erőssége, és vele együtt körönként a sebzés nagysága fokozható.

A SIVATAG LEHELLETE

Mana-pont: 10

Erősség: 2

Sebzés: k6

Időtartam: egyszeri

Varázslás ideje: 3 szegmens

A tűzvarázsló zónáján belül tartózkodókat (ha nem védi őket, a saját társait is) perzselő, teljesen száraz, fullasztó légáramlat csapja meg, kiszárítva a légutakat, a szemet, megperzselve a bőrt. Ezzel 1k6 sebzést okoz rögvést, (SFÉ van, de a sebzés mindig legalább 1 SP, ha az arc fedetlen), továbbá az Egészségpróbájukat elvétők annyi körig szenvedik el az alábbi negatív módosítókat, amennyivel a próbát vették: VÉ: -15, CÉ: -5.

TŰZKETREC

Mana-pont: 27 (9 MP-ként növelhető)

Erősség: 3 (növelhető)

Sebzés: ld. leírás

Időtartam: 1 óra/szint

Varázslás ideje: 2 kör

A kiszemelt célpont köré kalitkához hasonló, lángnyelvekből font ketrec borul, ami fogva tartja a Időtartamban meghatározott ideig. Ha megpróbál kitörni, a ketrec köré fonódik és azonnal 3k6 (1E hozzáadásával k6-onként növelhető) sebzést okoz. A ketrec rendkívül félelmetes látványt nyújt, akit belézárnak, nem is gondol menekülésre, csak ha sikeres akaraterőpróbát (+1-el minden 1E után) dob.

SOGRON NAPJA

Mana-pont: 88 (csak Sogron pap)

Erősség: 150

Sebzés: ld. leírás

Időtartam: 15 kör

Varázslás ideje: 7 kör

A mágiát csak a megfelelő TSZ-ű tűzvarázsló alkalmazhatja, aki már elérte a *Szent Tűz Megtisztítója* címet, és a Fény Ösvényét járja. A varázslás ideje alatt a tűzvarázsló az igék mormolása közben telítődik Sogron erejével. A varázslat végeztével az izzó fehér aura övezte alakban felgyülemlett isteni energia több irtóztató erejű robbanásban tör ki, elemészve (kezdetben 15k10 SP

sebzés) Sogron szolgáján kívül mindenkit, aki a mágia hatókörében (a tűzvarázsló zónája) tartózkodik, utána 50 m-enként k10-el csökkenő sebzést okoz körönként. A robbanások kezdeti sebzése a varázslat időtartama alatt minden körben k10-zel csökken. A tűzhullámok hatótávolsága addig terjed, amíg a sebzés ereje 0-ra nem csökken (tehát pl. az elején 750 + 20 m sugarú a gömb, a 14 kör után pedig már csak 20 + 50 m). A mágia hihetetlen energiákat mozgat meg, és nem kíméli alkalmazóját sem, hisz az Elemi Tűzet saját, és istene rejét felhasználva nyitja erre a síkra. A végrehajtás után a tűzvarázsló eszméletlenül rogy a földre, Fp-je és Ép-je elhasználdik. Ha a közelben nincs valaki, aki segítené rajta (általában egy másik tűzvarázsló, mert hisz ki más lenne képes elviselni az iszonyú kitörést?!), menthetetlenül belehal a kimerültségbe.

TŰZES BARÁT

Mana-pont: 20 (Szolga) 35 (Harcos)

Erősség: 20

Sebzés: ld. leírás

Időtartam: 3 kör/szint

Varázslás ideje: 3 kör

A varázslat hatására a tűzmágusnak új barátja támad egy *Tűzelementál* személyében, aki mindenben követi létrehozója mentális parancsait, ám az Időtartam lejártával szertefoszlik. Ez



a varázslat mindenben megegyezik a *Szolga/Harcos hívása* varázslattal (az ott leírtak itt is követendők), ám sokkal szorosabban köti össze a hívott elementált megidézőjével. Az elementál szoros asztrális kötelékben áll „gazdájával” ám mentálja teljesen független tőle. Éppen ezért közvetlen parancsok nem adhatók a lénynek, ám a tűzvarázsló érzelmei kivetülnek rá. Így pl. ha a varázsló ellenséges érzelmű egy adott személlyel szemben, akkor az elementál nagy valószínűséggel rátámad, míg a baráti/semleges személyekre/lényekre ügyet sem vet. Ha az elementál az Időtartam alatt megsérül, netán elpusztul, a megidéző tűzvarázsló is annyi Sp sérülést szenved el, mint amekkorát az elementál. A varázslatot csak a Sogron Utját járók alkalmazhatják.

ÁLDOZATI LÁNG

Mana-pont: 1
Erősség: 100
Sebzés: ld. leírás
Időtartam: az áldozat ideje
Varázslás ideje: 1 kör

A varázslattal a tűzvarázsló egyenesen istenéhez fordul áldozati ajándékkal. Az áldozat Sogronnak tetsző kell legyen; a szertartás lefolyása illetve eredménye teljesen megfelel a megszokott áldozásoknak: ha istenének elnyerte tetszését az ajándék, az egyetlen vakító lobbanással, füst nélkül tűnik el a lángban. Ha nem volt megfelelő, akkor a helyén marad. Ez utóbbi eset nagy szegény minden valamirevaló tűzvarázslónak.

CSODÁS FÉMIZZÍTÁS

Mana-pont: 22(10 MP-ként növelhető)
Erősség: 5
Sebzés: ld. leírás
Időtartam: 6 kör
Varázslás ideje: 4 szegmens

A varázslat a *Fémizzítás* varázslat erősebb változata, azzal a különbséggel, hogy mágikus vértre is hat a normális k6-onként növekvő sebzéssel, illetve k10-enként, ha nem mágikus páncélok ellenében alkalmazzák. Azonban ez a mágia is csak akkor hatásos a mágikus vértre ellen, ha E-je eléri a páncélra vagy más fém-tárgyra alkalmazott varázslatszintjét, azaz +2-es rúnapáncél fel-izzításához már 22+10=32 Mp szükséges. Kifejezetten tűz ellen védő mágiák ellen ez a varázslat sem alkalmazható.

TÜZMADÁR

Mana-pont: 30
Erősség: 15
Sebzés: ld. leírás
Időtartam: kör/szint
Varázslás ideje: 3 kör

Látványos tűzmágia, melynek során a tűzvarázsló - személyes auráján belül levő összes felszerelésével együtt - felveszi a legendás Főnixmadár alakját, méghozzá egy igen természetes - ember nagyságú - példányét. Ebben az alakjában képes repülni, harci értékei pedig a következők lesznek (földön/levegőben):

KÉ: 15/30 + TSZ
TÉ: 50/70 + TSZ×2
VÉ: 80/95 + TSZ×2
CÉ: -
Támadások száma: 3/kör (csőr, karom, karom)
Sebzés: k6/k5/k5 (csőr, karom, karom)

Egyéb tulajdonságait lásd a *Tűzalak* nevű varázslatnál.

ORDANI HÁLÓ

Mana-pont: 19
Erősség: 3
Sebzés: 3k6 (+2k6)
Időtartam: kör/szint
Varázslás ideje: 1 kör

A közönséges, halászkok vagy törvetoők által használt háló mágikusan „tüzes” formája, amely nemcsak ereje segítségével marasztalja a belé kerülőt, de ha sikertelen a szabadulási kísérlet (Ügyesség-próba), akkor az áldozat +2k6 égési sérülést is elszenved a kitörési kísérlet alatt szerzett 3k6 Sp mellett. Ha a tűzhálóra gabalyodott nem próbál keresztültörni a hálón, akkor a mágia nem sebez, csak baljósan villódzó mélyvörös színe figyelmeztet a veszélyre. Ellentétes alapú vízmágiával a Háló megszüntethető.

LÁVAALAK

Mana-pont: 40
Erősség: 13
Sebzés: 3k6
Időtartam: kör/szint
Varázslás ideje: 3 kör

A mágia hatása lényegében a *Tűzalak* varázslatával egyezik meg, de nem légies alak lesz az eredmény, hanem egy hozzávetőlegesen 2-3 méteres lávakolosszus. Ez nyilván képtelen lebegni, ám hatalmas léptekkel tud haladni. Egyéb tulajdonságai is megváltoznak: ereje k3+3-al nő, gyorsasága ugyanannyival csökken. Hatalmas lávakezeivel 3k6 égési sérülést képes okozni, amit még tetézhetsz az esetleges erőből adódó plusz. Egyéb tulajdonságait lásd a *Tűzalak* varázslatnál.

Shandin lovagjai

Illusztrációk: Balla Péter



K O R N Y A Z S O L T

YNEV HATALMAI

Mióta napvilágot láttak A Teremtés Könyvei, mind több fórumon merült fel a M.A.G.U.S.-játékosok részéről egy vissza-visszatérő probléma: miért nem hódítja meg Ynev világát egyik vagy másik jelentősebb hatalmi csoportosulás? Főként persze Kránnal kapcsolatban szokás föltenni ezt a kérdést, ám emlegetik olykor az összárkányokat, varázslórendeket, titkos társaságokat stb. is.

Szögezzük le először is, hogy Ynev egészét még soha senki nem hódította meg. Legközelebb Ó-Kyria jutott hozzá az Ötödkorban, ám a Sheraltól délre még a kyr császárok hatalma sem terjedt ki: más szóval, csupán a földrészt felét vonták fennhatóságuk alá. Több a világtörténelem legnagyobb és legagresszívebb birodalmától sem telt; nem valamiféle erős vetélytárs állta útjukat, hanem a pusztaság mérete. Ynev összterülete több millió négyzetmérföldre rúg, s ennek túlnyomó része lakatlan. Egyetlen jelenleg fennálló ország népessége sem lenne elegendő a betelepítésére, katonai megszállásáról nem is beszélve; ráadásul az égvilágon semmi értelme nem lenne bekebelezni olyan terméketlen és veszélyes tartományokat, mint a Taba el-Ibara vagy az Elátkozott Vidék. Kyria bukása óta a kontinens meglehetősen gyéren lakott; ha valakinek élettérre van szüksége, kedvére válogathat a szabad területek közül, nem feltétlenül muszáj belekötnie miatta másokba.

A másik gond a kérdésfelvetéssel, hogy eleve adottnak tételezi fel a hódító szándékot, különösen a "gonoszabb" országok részéről. (Érdekes; arra senki nem kíváncsi, hogy a megalapítása óta egyfolytában terjeszkedő Shadon, a maga térítő jellegű egyistenhitével, miért nem akarja lerohanni Ynevet.) Ezzel kapcsolatban úgy érzem, szét kell oszlatnom néhány rég meggyökeresedett tévhitet. A Halál jellem nem azonos a nulla Intelligenciával, az önérdék kíméletlen érvényesítése pedig a megalomán hatalomvágygal.

Krán először is már csak azért sem dédelgethet világhódító terveket, mert nem áll egységes vezetés alatt. Korántsem minden tartomány engedelmeskedik a Tizenhármaknak, akik ráadásul egymással is szakadatlanul torzszalkodnak. Ami azt illeti, a legtöbb kránit cseppet sem érdekli, mi folyik a birodalom határain kívül: a külvilágot barbár és műveletlen pusztaságnak tekintik, amelyben itt-ott primitív néptörzsek kóborolnak. Igaz, Ranagol azt tanítja, a fölemelkedéshez az út mások legyőzésén és elpusztításán keresztül vezet; hozzáteszi azonban, hogy minél erősebb és veszedelmesebb az ellenfél, annál többet lehet nyerni a fölötté aratott diadallal. Mármint Ranagol hívei magukat tekintik a legmagasabbrendű lényeknek; teljesen logikus tehát, hogy szívesebben háborúznak egymással, mint a lenézett külországiakkal. "Hány pondró eltiprása ér fel egy oroszlán elejtésével?" - teszi föl a szónoki kérdést Rayvanhur Katekizmusa.

Krán erőforrásainak túlnyomó részét a pillanatra sem szűnő belviszályok kötik le, a Változások Törvényének értelmében. Egyes hatalmi tényezők ugyan tanústanak némi érdeklődést a külvilág iránt, olykor bele is avatkoznak az ott zajló eseményekbe, ezek azonban

sohasem központilag irányított, egységes akciók. A legtöbbet a peremvidék hadurai indítják, a saját szakállukra; némelyiket a Középső Tartományok dinasztái és független szervezetei; egyet-kettőt elvértve a Tizenhármak vagy a rejtőző ősaquirok. Haderejük tetemes részét ilyenkor odahaza hagyják biztosítékul, nehogy a szomszédjaik távollétükben megrohanják és tönkreverjék őket. A Dúlás egészen kivételes esemény volt, a Tizenhármak közös vállalkozása, egyáltalán nem hódító céllal. Inkább figyelmeztetésnek szánták az alig hároméves pyarroni vallásnak, amely ilyen rövid idő alatt elterjedt az egész világon, és mindenütt leplezetlenül Ranagol-ellenes nézeteket hirdetett. Érdemes azonban megjegyezni, hogy a hadjáratot senki nem támogatta a rejtőző ősaquirok közül; őket aligha érdekli különösen, hogy miben hisznek az "alsóbbrendű utódnépek".

Ha vannak Yneven valakik, akiket végképp nem foglalkoztat a világhódítás gondolata, hát az aquirók azok. Először is túlnyomó részük két-három hét alatt elpusztulna Kránon, illetve Ediomadon kívül; vének és fáradtak már, részint a feketeacél-telések, részint az Ófa gyökerei mágikus kisugárzása tartja életben őket. Amilyen riasztóak és hátborzongatóak a közönséges halandók számára a Belső Tartományok, ugyanolyan életidegenek a nagy kráni aquiróknak az emberlakta vidékek. És azt sem feledhetjük el, hogy ezeknek az elaggott lényeknek már nincs szükségük élettérre, kivesszett belőlük a fajfenntartás ösztöne: általában tartózkodnak a szaporodástól, hiszen minden újabb egyed újabb vetélytársat jelent. Mi hasznát vennék hát a meghódított területeknek?

Mindamellet hiba volna a fentiekből azt a következtetést levonni, hogy a kráni fejedelmek alapvetően zárkóztak és maguknak valók, kizárólag egymással vannak elfoglalva, és csak akkor bántanak másokat, ha valamiféle sérelem éri őket! Ez a felfogás igencsak távol állna a valóságtól. Időről időre ugyanis előfordul, hogy a határokon kívül zajló események egyszerre nemcsak néhány peremvidéki hadúrnak keltik fel a figyelmét, hanem egy-két jelentősebb hatalmi tényezőnek is. Erre általában akkor kerül sor, ha a külvilágban valaki olyan tevékenységbe kezd, amely hosszabb távon - egy-két évezreden belül - akár komolyabb veszélyt is jelenthetne Ranagol tanaira vagy a birodalom rendjére nézve. Ez történt nemrégiben, amikor a Tizenhármak sértőnek érezték a pyarroni vallás rohamos terjedését; az eset azonban nem áll teljesen példa nélkül a történelemben. A belső-kráni ősaquirok némelyikét annak idején Godon befolyásának lassú gyarapodása zavarta; a Belső Iskola varázslói ugyanis kutatásaik során veszedelmesen közel jutottak a mágának egy olyan, újfajta formájához, amelynek hatása a hatalomszavakéval vetekedett volna. De a még ősbib korokban, még az emberiség színre lépte előtt, ugyanilyen nyugtalanságot váltott ki egyes kráni érdekcsoportokból a démonikus ősbirodalom gyors fölemelkedése, vagy a fajháborúk borzalmaiból felocsúdó elfek megerősödése Tysson Larban.

Mindezen példák egyetlen intő tanulsággal szolgáltak: a Délvidéken senkire és semmire nem vár hosszú jövő, ha Ranagol földi országának hatalmasságai közül többen is potenciális vetélytársat látnak benne. A démonikus őbirodalomból ugyanúgy csak hamvak és emlékek maradtak, mint Tysson Larból vagy az ősi Godonból. A pyarroni vallást alapjaiban roppantotta meg három és félezer éves központjának pusztulása; ha át is vészeli a csapást, minden bizonnyal alapvető átalakulásnak néz elébe. A Kosfejes Urat nehéz megharagítani, de ha egyszer indulatra gerjed, ádáz dühe gyökeréig rengeti a teremtett világot.

Nyomatékosan hangsúlyozni kell azonban, hogy miután a kráni hadak megsemmisítő vereséget mértek az ellenségre, mind a négy említett esetben ugyanazt cselekedték: hazavonultak. Pedig közvetlenül a diadaluk után igazán nem esett volna nehezükre behódoltatni a tönkrement országokat! Hogy mégsem tették, az csak egyféleképpen magyarázható: nem állt szándékukban. (Ha például annak idején bekebelezik a legyőzött Godont, a pyarroni hit meg sem gyökeresedhetett volna Yneven, hiszen csírázó központja épp a közbenső vidéken emelkedett!) Csakhogy az ellenség bukásával egyben a hadjáratot vezető hatalmak érdekközössége is felbomlott; az ideiglenes szövetség rohamos gyorsasággal hullott szét, a Változás Törvénye ismét éreztetni kezdte hatását. Ha a kráni nagyok közül valaki a barbár világban marad, hazájától távol, erőit szétaprózva - az a legostobább fajta öngyilkosságot követte volna el.

Krán célja nem a hódítás, hanem az állandóság: egy olyan társadalom létrehozása, amely dacol a világciklusokkal és a fajhalállal, s óvakodik tőle, hogy kicsinyes, időszakos konfliktusokba bonyolódjon.

Más a helyzet Toronnal, az északi sötét hatalommal: ő bevallottan világaluralomra tör, a császár és a Boszorkányurak a régi kyr dicsőség örököseinek tekintik magukat. Toron az a központ, amely körül Észak-Ynev szövetségi rendszere kikristályosodott; a többi ország helyzetét a politikai palettán elsősorban az határozza meg, hogy vele vannak-e vagy ellene. Ez a kétpólusú berendezkedés sokkal egyértelműbb, mint amivel a Délvidéken találkozhatunk: ott Ordan igen befolyásos semleges tényező, Shadon pedig elméletileg az Államszövetség oldalán áll ugyan, gyakorlatilag azonban egyre komolyabb fenntartásokkal viseltetik a pyarroni pantheonnal szemben.

A háttérben persze kézenfekvő okok húzódnak meg: Kránnak ugyanis semmi szüksége szövetségeseire - Gorvik csak afféle szatellit számára, inkább kolonc, mint haszon -, Toronnak viszont annál inkább. A két birodalom hatalmi státusát ösze sem lehet hasonlítani. Toron meghatározó szerepet játszik Északon, ám korántsem egyedural-

kodót: még ahhoz sincs elegendő ereje, hogy ráncba szedje tulajdon lázongó vazallusait, Abasziszt és Gro-Ugont. Mégis sikerült csorbíttatlanul megőriznie befolyását, legfőképpen azért, mert ellenségei hősiesek ugyan, de szervezetlenek. Egyes országokat - például a Dwyll Uniót - kizárólag Toron állandó nyomása tart az Északi Szövetségben, máskülönben azonnal elszakadnának tőle, különféle ideológiai különbségek miatt.

A Boszorkányurak birodalma konokul az ősi kyr hagyomány szerint - azaz kíméletlen fegyveres erővel - tör világhatalomra. Az eddig vívott tizennégy Zászlóháborúban nem sikerült felülkerekedniük, sőt, a két legutóbbiban tekintélyes területeket vesztek, ami egyértelműen a módszer kudarcáról árulkodik. Ezért ismételtelen megkíséreltek taktikát váltani: nyílt ütközetek helyett elsőrangúan kiképzett fejedelmeket és orgyilkosokat küldtek a másik fél vezető személyiségei - Vörös Hadurak és kalandozó seregevezérek - ellen. Sokakat sikeresen félre is állítottak az útból, néhány illetővel szemben azonban a leggondosabban előkészített tervek sem váltak be; és ezek valahogy mindig kulcsszerephez jutottak Toron törekvéseinek megghiúsításában.

Úgy tűnik, él Yneven néhány kiválasztott, akinek élete kibogozhatatlanul összefonódik a világ sorsának további alakulásával. Fölöttük a Végtet hatalma őrökdi; nem áll jogukban meghalni a számukra kiszabott idő előtt. Hogy hányan vannak és kicsodák, egyelőre mélyseges titok, csak néhányuk kiléte ismert. Kyr nyelven Jelhordozó a nevük, valami ősi legenda nyomán, amely még a Pártütés Korából származik. Az elfek Öröklelekek hívják őket, és azt tartják róluk, hogy nagyon szomorú sors vár rájuk: *forró halált halnak, ahol mások hideget; üstökös csóvaként hullanak alá a véres alkonyatba.* Mélyseges titok, mit érhetnek ezalatt.

A kiválasztottak talán hárman vannak, talán kilencen, talán tizenhárom; egyelőre maguk sem tudják bizonyosan. Sorsuk valósággal belegyökerezett Ynev végzetébe, életük vonala masszívan toronyló oszlop a szerteszt rajzó gondolat-szitakötők között. Sokan úgy vélik, aki hatalmat nyer fölöttük, egyben gyeplőt kanyarít az eljövendő időkre is. A daumyri Hatalmasok kitaróan nyomoztatnak utánuk, s beszélnek, a hír még egyes kráni nagyok érdeklődését is fölkelte.

A szóbeszéd a Hetedkor számos jeles hőst kapta az ajkára Jelhordozóként, köztük nem egyet a sötét királyságok szülöttei közül. Egyeseknek nyomuk veszett; mások indulatosan cáfolták a pletykákat; megint mások hallgattak, mosolyogva vagy mosolytalanul.

Bármi is legyen a titkuk, egyelőre még a jövő sűrű fátyolszövege fedi.



TABULA MAGICA

A most megjelenő Tabula Magica cikk - s ez így lesz még egy jó darabig - felemás formában lát napvilágot. A mágiával foglalkozó szabályok, új varázslatok és módszerek kissé bővebb magyarázattal jelennek meg. Egyfelől, a SUMMARIUM II. - a Számok Könyvei megjelenéséig, olyan információkat hordoznak, melyek egyelőre talán értelmezhetetlennek tűnhetnek, ezért szíves elnézést kérünk. A Számok Könyvei olvasása után az efféle kitételek azonnal magyarázatot nyernek, s így a cikkben közöltek azonnal beilleszthetővé válnak az új mágiarendszerbe. Másfelől a SUMMARIUM II. elővetelével nem szándékozunk felhagyni az alapkiadás rendszerének támogatásával - legalábbis addig nem, míg kiderül, mutatkozik-e igény erre -, ezért továbbra is hozzáfűzzük a magyarázatokhoz azokat az információkat, amelyek szükségesek lehetnek a régi mágiarendszerbeli használatukhoz, akkor is, ha az új szabályok alapján már nincs értelmük.

Reméljük ezzel nem olvasóinkat bősztjük feleslegesen, hanem a szabad választás lehetőségét nyújtjuk.



Pyarroni Fehér Páholy tiltott termeibe, a Tűtorony legfelső emeletére még a Páholy tagjai közül is csak a beavatottak kevesek nyernek bebocsátást. Pyarron legfeltehetőbb titkai őrzik itt, melyek megismerésére csak azok nyernek jogot, aki túlléptek az anyagi lét hívságain, akiket már nem vonz sem hatalom, sem hírnév. A mágussá válás utolsó grádicsán csak az eszmei tökéletesség számít, a tudás mindenek feletti tisztelete. Ekkor, és csak ekkor ismerheti meg egy varázsló a mágikus tanok azon tiltott gyűjteményét, melyek a mágia alaptörvényeiben gyökereznek, s módot adnak a mágia szabályainak kijátszására. Vaskos fóliánsok, aranszalaggal átkötött tekercsek rejlik az évezredek bölcsességeket, melyek közül nem egy még a mágia aranykorából származik. Ezek közé engedünk most bepillantást, de óva intünk mindenkit: esztelen használatuk kárhozatot és bukást idéz megfontolatlanul alkalmazójuk fejére.



Az alább következő mágiák, az úgynevezett mágikus procedúrák sorába tartoznak. Az efféle varázslatok sem nem mozaikok, sem nem mozaikokból összerakott kész varázslatok, és még csak nem illeszthetők egyetlen eddigi kategóriába sem. A mágia törvényeinek olyan rejtett összefüggésein alapulnak, melyeket nem lehet egyértelműen megfogalmazni sem az Egyetemleges Törvényekkel, sem Részekből Összeálló Egész (mikrokozmosz hatásai a makrokozmoszra) Szabályaival. A mágikus procedúráknak persze megvan saját belső logikájuk, törvényszerűségeik, átláthatóak és érthetőek, ám önmagukban álló egységes formulák, melyek hatásuk felidézéséhez nem igénylik (és nem is engedik) további mágia-tagok fűzését. Éppen ezért a mozaik-elv sajátosságai sem érvényesek rájuk: külön, kész varázslatként kezelhetőek és kezelendők. Általánosságban elmondható e mágia típusról, hogy nagy hatalmú, nagy MP igényű varázslatok tartoznak közéjük, ugyanakkor ritkák, s csak kevés beavatott (általában magas szintű) varázsló számára hozzáférhetőek. Különös veszélyt hordoznak magukban azzal is, hogy végrehajtásuk látványa (pl.: nincs végjel), nyomuk és észlelhetőségük sokban különbözik a mágia más formáitól, s így az ellenük való védekezés is megnehezítik. Emellett ezerféleképpen lehetnek, hatásait figyelembe véve az anyag-mágiától kezdve a szimpatikus mágiáig minden megtalálható közöttük.

A mágikus procedúrákat kiismerni - hisz minden iskola, rend és mester feltéve őrzi a birtokában lévő néhányat, mint hatalmának csúcspontját - ritkaságuk és titkosságuk okán igen nehéz: a procedúrákkal kapcsolatban sikerrel alkalmazni a Mágia ismeret vagy Mágia elmélet képzettségeket csak 5. fokú jártassággal lehetséges.

A mágikus procedúrákat Destrukció segítségével nem lehet megsemmisíteni, és hatásuk sem fedhető el Leplezéssel. Ugyancsak nem

lehetséges Karglóba rejteni és más varázslatokkal együtt alkalmazni, vagy bármiféle jelmágikus módszerhez felhasználni. (E szabályok alól egyes procedúrák felmentést adhatnak, ám ilyenkor az a varázslat szövegében mindig pontos leírásra kerül!).

Nincs olyan varázslóközpont vagy rend Yneven, amely az összes mágikus procedúra birtokában lenne. Gyaníthatóan Pyarron és Doran büszkélkedhet a legtöbbel: mindkét fél kicsit több, mint félszáz procedúra ismeretével rendelkezik, s tizenöt-húsz olyan lehet közöttük, amely itt is ott is megtalálható. A kisebb hatalmú iskolák legfeljebb tucatnyi efféle varázslatot őrizhetnek, míg a nagyobb hírű magányos mesterek között ennek fele is komoly eredménynek számít.

Erősen javasoljuk a KM-eknek, hogy játékos varázslók számára ne tegyék lehetővé 7-8 TSZ alatt mágikus procedúra ismeretét és használatát, s a JK fejlődésével arányban engedélyezzenek előbb egy, majd két procedúrát, de négynél többet sosem.

A Típus rovatban - zárójel között - feltüntetettük, hogy a varázslat, hatása alapján, mely mágia formát alkalmazó iskolába tartozik.

Szimpatikus Béklyó feltörése

Típus: mágikus procedúra (szimpatikus mágia)

Mana-pont: 66 Mp

Erősség: 100

Sebzés: -

Hatótáv: érintés

Időtartam: végleges

Varázslás ideje: 1 perc

Mágia ellenállás: -

A varázsló minden általa létrehozott varázstárggyal szimpatikus kapcsolatban áll, a mágia törvényei szerint. A Szimpatikus Béklyó feltörése ezt a szimpatikus kapcsolatot szakítja meg egyszer s mindenkorra - a viszonyt újra visszaállítani e mágikus procedúra végrehajtása után lehetetlen. A varázsló csak a saját maga által létrehozott tárgyakhoz fűződő béklyót képes feltörni úgy, hogy a tárgyban munkáló mágia továbbra is működőképes maradjon. Más mágiahasználók szimpatikus kapcsolatára ezzel a procedúrával nem lehet befolyást gyakorolni, ott továbbra is csak a Destrukció segít.

A fentiekből már kitűnhetett: csak a jelmágikus rajzolatokkal mágikussá tett tárgyak esetében alkalmazható a Szimpatikus Béklyó feltörése, mivel a jelmágia önmagában is képes mágiát koncentrálni, amíg vonalai töretlenek.

Ha a procedúra segítségével egy olyan szimpatikus béklyót próbál elszakítani a varázsló, melyet nem jelmágia hozott létre, a varázslat (amelyik a szimpatikus viszonyt kiváltotta) azonnal megszűnik működni. A jelmágia jelei közül a Zóna varázsjel, és a Személyes Aura varázsjel is használhatatlanná válik a *Szimpatikus Béklyó feltörése* után.

Szimpatikus viszony megszüntetése

Típus: mágikus procedúra (szimpatikus mágia)

Mana-pont: 100 Mp

Erősség: 100

Sebzés: -

Hatótáv: érintés

Időtartam: végleges

Varázslás ideje: 10 perc

Mágia ellenállás: -

Nagy hatalmú, és igen hasznos procedúra, melynek segítségével a varázsló bármiféle (Tárgy, Társ, Vér, stb.) szimpátiás kapcsolatot megszüntethet. A procedúra végrehajtásához elengedhetetlenül szükség van a szimpatikus viszony egyik tagjára - társszimpátia esetében az egyik lényre, tárgyszimpátia esetén vagy a tárgyra, vagy az emberre (lényre), stb. A mágia végrehajtása után a szimpatikus viszony egyszer s mindenkorra megszűnik, a újra kialakítására csak a *Szimpatikus mágia* idevonatkozó részeiben (M.A.G.U.S. alapkönyv 226. oldal) meghatározott feltételek újra teljesítésével van mód. Ha a kapcsolatot megszüntették a procedúra segítségével, úgy a felek elvesztik a szimpatikus viszony nyújtotta előnyöket, de rögvést elmúlnak az esetleges hátrányok is.

Ez a mágikus procedúra egyetlen szimpatikus kapcsolat megszüntetésével nem boldogul, nevezetesen a névszimpátiával. A valódi név és gazdája közti kapcsolatot megszüntetni nem lehet, sem a procedúra erősítésével, sem más módon.

Szimpatikus viszony átruházása

Típus: mágikus procedúra (szimpatikus mágia)

Mana-pont: 110 Mp

Erősség: 100

Sebzés: -

Hatótáv: érintés

Időtartam: végleges

Varázslás ideje: fél óra

Mágia ellenállás: -

A szimpatikus mágiák egyik legerősebbike, legveszedelmesebbje ez a mágikus procedúra, melyet a legritkábbak, legtitkosabbak között tartanak számon. Segítségével mód nyílik a szimpátiás kapcsolatok alaptörvényeinek kijátszására, a szimpatikus béklyók áthelyezésére. A procedúra hatására bármely (Tárgy-, Társ-, Vér-, stb., kivétel a Névszimpátia képez) szimpatikus kapcsolat megszakítható és más tárgyra vagy személyre (lényre) átruházható. A varázslat végrehajtásához szükség van az eredeti (megváltoztatandó) kapcsolat egyik tagjára, és az újonnan kialakítandó szimpatikus viszony alanyára. A procedúra alkalmazása során először leválik a szimpatikus béklyó az egyik félről - hogy melyikről azt a varázsló dönti el -, majd átkapcsolódik az új szimpatikus viszony kiválasztott alanyára. Különösen veszedelmes, hogy a kapcsolat

lérejöttéhez nem feltétlenül szükséges az új alany személye, elég egy vele szimpátia viszonyban lévő tárgy vagy személy (lény) is. (Például: egy ereni harcos és kedves kardja szimpatikus viszonyban állnak egymással. A kard azonban eltűnik egy szép napon, s a harcos feltételezi, régi haragosa lopatta el tőle, hogy egy boszorkánymester kezébe adva ártthasson neki. Végtelen (és szinte elképzelhetetlen) szerencséje folytán ismer egy varázslómestert, aki képes a *Szimpatikus viszony átruházása* mágikus procedúra végrehajtására. A harcos felkeresi a varázslót, s a helyzet ismertetése után átnyújt egy tárgyat, amely a haragosával van szimpatikus kapcsolatban. A varázslat hatására a szimpatikus kötés - mely a harcost a kardjához fűzte - lebomlik a harcosról, majd haragosára kapcsolódik, azon tárgy közvetítésével, mely eredetileg is a haragosé volt. Tehát az új szimpatikus kapcsolat már a haragos és a harcos ellopott kardja között áll fent. Így, ha tényleg ártó szándékú mágiahasználó kezébe került a kard, a rontó mágia nem a harcost, hanem haragosát sújtja. Persze egyszerűbb, hétköznapibb oka is lehet a *Szimpatikus viszony átruházásának*, amikor minden érdekelt fél tudtával és akaratával történik a dolog: a már vénülő uralkodó adományozza hatalmának jelképét (mondjuk egy jogart) utódjának, s azt akarja, az rögvést szimpatikus kapcsolatba kerüljön új gazdájával, stb.) A szimpátia viszony megváltozását egyik érintet fél sem érzékeli magától, ennek felfedezésére olyan *asztráltest vizsgálat* szükséges, mely legalább az 5. rétegig feltérképezi az alany asztráltestét, és az *aura elemzés* képzettség legalább harmadik fokú ismerete és alkalmazása. Az új szimpátiás kapcsolat egyébként mindenben tökéletesen egyezik a megfelelő típusú szimpátia viszonnal, megszüntetésére és manipulálására is ugyanazon szabályok érvényesek.

Halál lehellete

Típus: mágikus procedúra (nekromancia, térmágia)

Mana-pont: 80+15/4E

Erősség: 20E

Sebzés: 5+k3 Ép

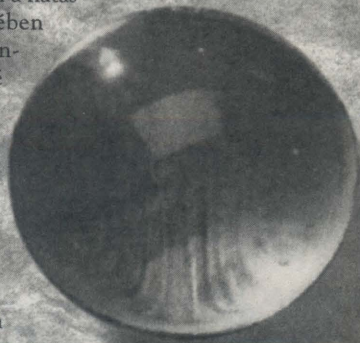
Hatótáv: 20m, 1m sugarú kör

Időtartam: azonnali

Varázslás ideje: 1s

Mágia ellenállás: -

A mágikus procedúra hatására valamelyik negatív síkból egy kis darab zuhan a varázsló által megjelölt helyre. Az „anti-matéria” miközben elolvad Ynev elsődleges síkjában, elszűrki a színeket, elhomályosítja a fényeket: megpróbálja feoldani a valóság szövedékét. Kicsinysege okán ez persze nem sikerülhet, de mindenki, aki a hatás egy méter sugarú körében tartózkodik sebzést szenved el, bármilyen kevésbé érintkezik is a negatív anyagdarabbal. A *Halál lehellete* ellen oltalmat nyújtanak térmágia ellen védő varázskörök és varázstárgyak, amennyiben erősségük meghaladja a procedúráét. A mágia hatása nem jön létre megszentelt helyen, hiába irányítaná úgy a varázsló, ám a létre-



hozására áldozott Mana-pontok elvesznek. (Természetesen ezzel maguk a mágiahasználók is tisztában vannak.) A Fekete Pajzs véd hatásától: 2E-ként egyet csökkent a sebzésen (pl.: 6 helyett csak 5 Ép).

A procedura erősítésével a sebzés és a hatótáv nem növekszik.

Valóság felfedése

Típus: mágikus procedura (anyag mágia)

Mana-pont: 15+2/E

Erősség: 1

Sebzés: -

Hatótáv: látótávolság

Időtartam: 1 kör

Varázslás ideje: 1s

Mágia ellenállás: -

A mágia alkalmazója vagy akit a varázslat hatásával felruház-
tak, képes lesz megkülönböztetni a valóst a valótlanról, a hamisat
az igaztól - legalábbis a látvány szempontjából. A procedura ugyanis
leleplez bármiféle illúziót, függetlenül létrehozójától: éppúgy felfedi
a bárdok, boszorkányok praktikáit, mint a látás megzavarására
törekvő varázslót, vagy illúziókeltéssel bűvölő varázstárgyak trükkjeit.
A varázslat ugyanakkor nem szünteti meg a felidézett látványt, a

procedura alkalmazója (vagy hatásának birtokosa) a maga
teljességében élvezheti, amit elhittetni, láttatni akarnak vele, ám
mindeközben kétségek nélkül a tudatában lesz, hogy nem a valóságot,
hanem illúziót lát. A mágia - mintegy kedvező mellékhatása - megtöri
a láthatatlanságot is, akárcsak az illúziók esetében, a létrehozójától
függetlenül. Ez utóbbi esetben sajnos korlátozott eredményessége:
csak olyan láthatatlanságot fedez fel, melynek erőssége kisebb, mint
magának a fürkészésre használt procedúrának. (Azaz, ha a *Valóság
felfedése* nagyobb erősséggel/erősítéssel bír, mint a láthatatlanná té-
vő varázslat, akkor működik, ha azonban a láthatatlanságot kiváltó
mágia erőssége/erősítése nagyobb, úgy kudarcot vall.)

(Arthur & Eger & Mihai munkái felhasználásával
Novák Csanád)



X MAGAZIN

TUDOMÁNYOS-FANTASZTIKUS, ISMERETTERJESZTŐ
ÉS INFORMÁCIÓS HAVILAP

Keresse az újságárusoknál!

SZILÁNKOK

Ötletek, gondolatok a M.A.G.U.S.-ról

Ezzel a címmel régebben AD&D rovatunk jelentkezett, igaz ott leginkább kalandötleteket adtunk közre. Feltámadásunk óta azonban ritkult az AD&D anyagok sűrűsége, viszont a rovatcímét túlságosan találónak ítéltük ahhoz, hogy párlogon hagyjuk. Inkább úgy döntöttünk: jövőben minden számban lesz majd Szilánkok rovat, s az alcím tudósít, éppen melyik játékkal kapcsolatos rövid ötleteket, töredékeket találhat benne az olvasó. Elképzelésünk szerint itt olyasmik kerülnek terítésre, amik esetleg nem érnek meg egy külön cikket - vagy éppen valami okból nem tudjuk ezt a cikket megírni -, de néhány mondat bekezdés erejéig mindenképpen figyelmet érdemelnek.

Jártamban, keltemben egyre többször hallottam ilyesfajta kérdéseket, hogy: mikor jelenik meg újból a M.A.G.U.S. alapkötet? még hol lehetne kapni alapkötetet? Miután ezek a kérdések SUMMARIUM I. megjelenése után szaporodtak meg igazán, először meglepődtem, majd örülni kezdtem. Szóval ilyen gyorsan elfogyott, hogy nem kapható a forgalmazásból, megszokott helyeken - gondoltam magamban. Azután botor módra a Valhalla boltba irányítottam a kérdést, tudván, hogy nekünk van még ott belőle. Az igazi meglepetés aztán akkor ért, amikor a legközelebbi érdeklő hónapja alatt megláttam a SUMMARIUM I.-et. Majdnem kiáltottam, hogy ott szorongatja a keresett alapkötetet a kezében, a régebbi kiadásokból meg már égen-földön nem találni, amikor belémillant, hogy én vagyok a hülye. Már hamarabb rájöhettem volna, hogy a szerepjátékosok számára egy RPG alapkötetet az a kiadvány jelenti, amiben a játék elkezdéséhez szükséges alapszabályok, karakteralkotás meg effélék vannak. Persze ez egyértelmű. Én (mi) úgy gondoltuk, hogy a Teremtés Könyvei, a hamarosan megjelenő két folytatással együtt jelentik az „alapkötetet”, számunkra meg ez volt az egyértelmű. Viszont a „többség dönt” elv alapján ki kell jelentenem, hogy a fentebbi kritériumoknak - már ami egy alapkötetet meghatároz - a SUMMARIUM II - a Számok könyvei felel meg. S éppen azért, hogy egyértelművé tegyük, a játékosok számára legfontosabb alaplát, mely mindent tartalmaz (sőt kicsit többet is), ami egy játék beindításához szükséges, a Számok könyvei, az eddig hagyományosnak számító, már vanyasztú pentagrammát arányra változtattuk. A jobb felismerhetőség, a jobb megkülönböztethetőség kedvéért. Sokat gondolkodtunk azon is, hogy legyen-e kemény borítója vagy sem (a kérdés azért még nincs teljesen eldöntve). Egyfelől jóval megdrágítja a nyomdaárat, aminek - még ha a költségnövekedés nagyobb részét magunkra vállaljuk is - a vásárló issza meg a levét. A nagyobbik gondot a keménykötés esetén a gyártási idő okozza: a nyomdai ártás három hétről két és fél hónapra nő. Miután egyébként is állandó időzavarral küszködünk (azt hiszem így mondják szépen, hogy esúsznak a megjelenés időpontjai), ezt a többletidőt nem nagyon akarjuk bevállalni. Másfelől persze a keménykötés nemcsak szebb, komolyabb, hanem tartósabb is. A nyomdával való egyezkedés közben - már hogy miképp lehetne úgy táblás borítót kapni, hogy nem tart tíz hétig - áthidaló megoldásokon töltöttem a fejem. Mivel a SUMMARIUM I. hamarosan teljesen elfogy az üzletekből (nem adok neki három-négy hónapnál többet), és reményeim szerint erre a sorsa jut majd a Számok könyve is, időszerű lesz év vége felé egy újabb kiadás. Nos, ha addig nem is, akkor biztosan tudunk változtatni, s az utánpótlások már táblakötésben kerülhetnek a nagyközönség elé.

Egyszer netszörnyőzés közben, véletlenül rátaláltam egy Internet címre (megtalálható a Hírek rovatban), ahol komoly M.A.G.U.S.-sal foglalkozó levelezés folyik. A levelek részint nagyon tanulságosnak bizonyultak, részint csomó olyan problémát vetettek fel, amit mindenképpen orvosolnunk kell a jövőben. Szóval aranybányára bukkantam. (Lista-tagok: noha olykor nem a legkíméletesebb hangon fogalmazták meg kritikai észrevételeiket és ellenkező véleményeiket, nagyon hálás vagyok érte. Visszajelzések nélkül hajlamos az ember irányt tévesztetni. Ráadásul cseppet sem vagyok sértődös fajta, különösen ha a negatív véleményt, kritikát igaznak vélem.) Ebben a levélgyűjteményben bukkant fel egy érdekes téma, melyről többen is elvitakozgattak: Ynev túlnőreteszettsége, illetve Erion nagyságának problémás volta. Kritikai megjegyzéseknek persze valós alapja van: igazán csinálhattuk volna kisebbre, emberibbre vagy földibb léptékűre is. Ezzel a ténnyel csupán ferde izlésünket tudom szembeszegezni: de hát nekünk (nekem) így tetszik. Ráadásul amikor megszülettek ezek a léptékek, még nem ismerhettem (tük) a többség véleményét. (Elnézést mindazoktól, akiket untat a téma, mert nem tartják zavarónak a méreteket, vagy ne agy' isten hozzám hasonló izléssel megáldva még kedvelik is, s bár közvélemény kutatást nem végeztünk, a visszajelzések alapján úgy tűnik, hogy mégiscsak azok vannak többen, akik nagyolják Ynevet.) A legegyszerűbb javaslatom mindenki számára, ha problémásnak ítélik a léptéket, csökkentenék rajta. Elvégre minden partinak különbözik valamelyest a saját Yneve, a méretesökkentes még bőven belefer. Más kérdés az, hogy nem értek egyet azokkal a véleményekkel, miszerint az az Erion, amit leírtunk elképzelhetetlen, hogy képtelen ostobaság és nem életképes. Szerintem az. Az, mert Ynev egy fantaszy világ, ami együtt jár a légkülönfélébb előnyökkel. Lakóinak olyan lehetőségeik vannak, melyek nem adtak a földi emberek sem az ókorban, sem a középkorban. Már az ókori Rómában is többemeletes, folyóvízzel ellátott házakban éltek az emberek - miért csodálkozunk hát azon, hogy Erion építői a mágia segítségével tizenkét emeletes házakat képesek emelni. Az ókorban és a középkorban a városok növekedésének határát szabott a higiénia hiánya, s az ezzel együtt járó pusztító járványok jelentette veszély. Yeven a járványok csak jóval kisebb öldöklést vihetnek végbe, a papok tényleges gyógyító hatalma útjukat állja. Nem kell tartani egész városokat elpusztító, végzetes tűzvészről sem, hiszen a házak alapkövébe majd minden esetben belevésik a tűztől óvó rúnákat. Erion méretei ugyan óriás nagyok, gyalog vagy lóval esetleg napokba is beletelne, amíg keresztül ér rajta valaki. Az Erion különböző pontjain felállított kisebb térkapuk ezen is segítenek - igaz a mágiaval történő közlekedés luxus, és csak a legtehetősebbek engedhetik meg maguknak. Ez természetes is. Az egyszerű polgárok csak ritkán mozdulnak ki abból a negyedből ahol élnek, s ha amikor ezt megteszik, nem feltétlenül céltalan kóborlásnak szánják, hanem olyan konkrét céljuk van, amire nem sajnálják fordítani sem idejüket, sem pénzüket. Talán érdemes lenne a témát bővebben is kifejteni, egyenlőre azonban csak arra kérek mindenkit, ne csak azt gondolja végig, hogy ránézésre és a földi analógiákat figyelembe véve miért tarja lehetetlennek egy Ynev léptéki világ működőképes létezését, hanem gondolkodjon el: egy közel harmincezer éves, MÁGIKUS civilizációban hogyan oldanak meg a felmerülő nehézségeket.

Novák Csanád

Hírek - Belföld

Lassan a hatodik száma jelenik meg, s ezzel félévessé válik az **X-magazin**. Noha neve első ránézésre megtévesztő, a Tudományos-fantasztikus ismeretterjesztő és információs lap vérbeli SF kiadvány, s megjelenésével komoly hiányt pótol. A háttértudományok mellett novellák, könyvismertető és kritikák, filmelőzetesek és a hazai SF szakma eseményei töltik meg a lapot. Meglepően alacsony ára mellett csak színvonalasságát lehet kiemelni, minden SF rajongónak csak ajánlani merjük.

Úgy tűnik, egy másik próbálkozásnak, a **Pergamen, Sci-fi és fantasy szerepjáték magazinnak** is sikerül gyökeret vernie az egyébként nem túl barátságos piacon. A Pergamen meglehetősen újszerű (legalábbis szerepjáték magazinoktól újszerű) módon jelentkezik - PC-CD médián, számítógépes, interaktív formában. A lap a CD-GURU, a PCX és más számítógépes magazinok CD mellékletén terjed, de megtalálható az Interneten, és megjelenik - igaz egészen csekély példányszámban - hagyományos papíron is. A kiadvány valahol félúton áll a fanzinok és a professzionális magazinok között: ez igaz mind tartalmára, mind megjelenésére. A szerkesztőgárdája azonban fáradhatatlanul dolgozik jobbításán, s úgy tűnik, nem is reménytelenül.

Tavaly decemberben látott napvilágot **Látomás** címmel egy soproni érdekltségű fanzin. Szerkesztői érdekes próbát tettek, a kiadvány elsősorban a hazai szerepjátékélettel, és nem magukkal a szerepjátékokkal foglalkozott. A kísérlet mindenesetre figyelemre méltó - nagy szükség lenne efféle hangvételű lapra. Ha a híreknek hinni lehet, az első - próba - számot folytatás is követi, de megjelenésének időpontja még bizonytalan.

További hír, hogy nyár végén, ősz elején egy újabb szerepjáték magazin indul. Ennél többet nem tudunk róla egyelőre, de érdemes odafigyelni, s várni a megjelenésüket, mert szerkesztői valóban hozzáértő, igen tehetséges szerepjátékosok. Terveik alapján egy cégfüggetlen, csak az olvasókkal tördő, objektív lapra számíthatunk.

Megalakult a **Coventus Szerepjáték Egyesület**, melynek első és legfontosabb célkitűzése, hogy a magyarországi szerepjátéko-

sokat és fantasy, illetve sci-fi rajongókat egyetlen hivatalosan is elismert és cselekvőképes szervezetbe tömörítse. Második legfontosabb célja, hogy érdekképviseletet biztosítson a szerepjátékosok és szerepjátékok számára. Harmadik, de nem kevésbé fontos célja, hogy az Egyesület tagjai számára színvonalas, szerepjátékhoz kapcsolódó programokat biztosítson. Szerepjáték bajnokságokat, találkozokat, kártyaversenyeket, táborokat, író-olvasó találkozókat és egyéb kulturális programokat kívánnak szervezni az ország egész területén. Az egyesület két önálló kiadvánnyal rendelkezik, melyek a tagság számára készültek. A **HÍRNÖK**, az egyesület havi rendszerességgel megjelenő információs kiadványa, mely 12-16 oldalon aktuális híreket, információkat, programajánlatokat és pletykákat közöl a szerepjátékokkal kapcsolatban. A másik kiadvány a több-kevesebb rendszerességgel megjelenő **HASADÉK** fanzin, mely az utóbbi idők legeredetibb ilyen kiadványa. Az Egyesület várja mindazok jelentkezését, akik egyetértene a céljaival és tagjai kívánnak lenni. A havi tagsági díj 150 Ft, de lehetőség van negyed vagy fél éves befizetésre is.

A Coventus elérhetősége: Coventus Egyesület, 7632 Pécs, Zsuzsanna u. 19. Tel.: 06 72 437 250 (itt Tamás Gábort kell keresni). E-mail: coventus@mail.pserve.hu

Találkozók, Rendezvények

JÚLIUS 11-13-IG kerül megrendezésre a **Világok Háza II., 2. Szentesi Szerepjáték Találkozó**. A rendezvényen megjelennek vendégként és előadóként a magyar RPG kiadás vezető személyiségei, de az előadásokon kívül lesznek versenyek is. További információval Kocsis Árpád szolgál (este és hétvégén) a 06 63 311 424-es telefonon, vagy írásban a Szentese, 6601, Pf.: 143. címen.

AUGUSZTUS 1-6-IG tart a 3. **Keeper Tábor**. A színhelye Tataháza mellett egy horgásztanya lesz, kitűnő - de nem kizárólagos - sátorozási lehetőséggel. A táborot ezúttal is a Future Line Kft. támogatja, de a meghívott vendégek száma nem marad el a tavalyitól,

A Future Line Kiadó április végére, május elejére tervezi megjelentetni Gallia c. paródia szerepjátékuk második kötetét - **Ó Róma, dicső Róma** címmel. A kötet az elsőhöz lesz hasonlitos, és a játékosoknak lehetőséget nyújt, hogy ezentúl római karakterekkel is élvezhessék az ókori mediterrániumot. Ára előre láthatólag 550 Ft.

Ugyancsak Future Line hír, hogy a **Gallia kártyajáték** a végső, teszt-fázisába jutott. A kiadó júniusban szeretné piacra dobni a 49 lapot tartalmazó alappaklit, 650 Ft körüli áron. A 15 lapból álló boosterek megjelenésének időpontjáról és várható áráról még nincsenek hírek.

A nyíregyházi Cherubion Szerepjáték Szaküzlet két kiadvánnyal is megjelenik hamarosan. Április közepén - még a **RÚNA** megjelenése - előtt indítják útnak **ARKÁNUM** címmel fanzinjukat. A 48 oldalas, A/5 méretű kiadvány a szerepjátékok teljes palettájával foglalkozik, ugyanúgy megtalálhatóak benne a mostanság oly divatos kártyajátékokról szóló cikkek és ismertetések (Guardians, Magic the Gathering), mint keményvonalas RPG anyagok. A kiadó terveit szerint két-három havonta fog megjeleníteni, de mindig csak akkor, ha erre éppen megérett a helyzet, hisz konkurrálni nem akarnak senkivel sem. Az **ARKÁNUM** egyébként 150 Ft-ba kerül majd, és megrendelhető a Cherubion Szerepjáték Szaküzlet címen: 4400 Nyíregyháza, Bethlen Gábor u. 44. Mindezek mellett másjára várják a Cherubion társasjáték új kiegészítőjét, mely leginkább új lapokból áll, végleges címe még nincs, csupán munkaverzió: **Szörnyek, Hősök, Varázstárgyak**. Az ár és a megjelenés pontos dátuma még nem ismert.

gyakorlatilag a teljes szerepjátékszakma felvonul előadóként. További információkkal Hiják Norbert, a Keeper szerkesztője tud szolgálni.

MANAHÁLÓ - RPG AZ INTERNETEN

Kedvenc szerepjátékkal, M.A.G.U.S.-sal foglalkozó site-jaink címe:

<http://vakond.ilab.sztaki.hu/magus2/>

<http://rpg.fok.hu/>

<http://osiris.elte.hu/~thaur/magus/magus.htm>

A Beholder Bt. áprilisban Michael A. Stackpole: **Halálos örökség** c. SF regényével örvendezteti meg az olvasókat. A kötet a FASA Corp. BattleTech világához kapcsolódik. Ebben a környezetben, ahol mindennapos az intrika és a kegyetlen élet-halál harc, játszódik a *Kerenszkij vére* c. trilógia, melynek első része ez a kötet. Májusban jelenik meg magyarul a Shadowrun egyik alapkötete a **Varázslók könyve – Grimoire**. A játékosok és játékmesterek mindent megtalálnak benne, amire szükségük lehet a varázslószerep eljátszásához, és a mágia működésének megértéséhez.

Az N&N Kiadó (Möbius Könyvek) igazi csemegével szolgál - Douglas Adams: **Viszlát és kösz a halakat!** című regényével. A *Galaxis Utikalauz stopposoknak* sorozat várva várt negyedik kötetéből kiderül, valójában mi történt a Földdel, és hogy Istennek mi a véleménye az egészről. A fergetes paródia után Gene DeWeese: **A béke őrei** c. STAR TREK űroperáját jelentetik meg, melyben az Új Nemzedék (Next Generations) hősei bámulatos idegen technológiákra bukkanak, melyek azonban egy egész civilizáció létét veszélyeztetik.

egészítője **Nuwisha** címmel. A werecoyote-ok kézikönyve új szintet visz a játékba: segítségével nemcsak új karaktereket lehet kidolgozni, de elbeszéli a werecoyote-ok teljes történelmét, közreadja teremtményszüket és beavatja olvasóit a „Bajkeverők” társadalma működésének titkaiba is. Miért mosolyognak mindig a prérifarkasok, és miért ismerik mindenkinél jobban az alakváltókat? A Nuwisha választ ad ezekre, és még számtalan egyéb kérdésre úgyszintén. Ára: 12 dollár.

Nem várható tovább a Steve Jackson Games sem, áprilisban megjelenik új szerepjátékrendszere, a **GURPS Mecha**. Segítségével ötméteres, természetes kékhajú, idegen-hercegnők vezette, szuper harci robotokkal játszhatunk. A szabályrendszer egyébiránt nem változott sokat az eddigi GURPS-okhoz képest, és a Mecházást is ügyesen oldották meg. A kötet ráadásul tartalmaz egy teljes világot, a Cybermech Damocles-t is. Akit tehát vonzanak az efféle, japán rajzfilmekből csent nyálánságok, ne habozzon: a Steve Jackson Games kiadványa talán a leg„szerepjátékabb”, amit e témából a piacon kapni lehet.

Májusban újranyomják a **GURPS Compendium I.**-et. A kiadó (Steve Jackson Games) szerint az első kiadás elsőpró sikere készítette őket erre. A kiadvány valójában nem más, mint a 1988-ban megjelent GURPS Basic Set, 3rd Edition - azaz a GURPS alapszabályait taglaló kötet - bővítése, ami az azóta megjelent összes GURPS szabályt és karakteralkotási rendszert tartalmazza.

(folytatás a 61. oldalon...)

Hírek - Külföld

Márciusban jelentette meg a TSR, Inc. egyik legújabb rendszerét az AD&D-hez. Az **AD&D ODYSSEY** sorozat kalandmodulok gyűjteménye, de a boxok tartalmazzák azokat az új szabályokat is, melyek segítségével az ODYSSEY-t játszani lehet. A rendszerben a modern technológia csap össze mágiával, s a játékosok lézerekardokat vagy ionpuskákat is használhatnak ezentúl. Megjegyzem, nem az első efféle kísérletük, kiadtak már az első kiadású AD&D-hez is ilyen típusú modult - *Barrier Peak* címen. Igaz, az sem volt túlságosan sikeres... A box javasolt árát 30 dollárban határozták meg.

Hamarosan, talán még áprilisban napvilágot lát a **Wizard's Spell Compendium Vol. 2**, mely folytatólagosan közli az eddig valaha megjelent összes varázslói varázslatokat. A kötet nem tartalmaz (miképp elődje sem) különösebb újdonságokat, Jon Pickens (a könyv szerkesztője) összegyűjtötte a *Player's Handbook*, *Tome of Magic*, *Complete Wizard's Handbook*, *DRAGON* és *POLYHEDRON* magazinok, valamint egyéb AD&D kiegészítők és modulok tartalmazta varázslatokat, és ezeket fűzte egyetlen 288 oldalas kiadvánnyá. Ára: 25\$.

Csak május végére, június elejére várható a **College of Wizardry**, ami az AD&D *Klánok, rendek...* sorozatának második kötete. (Elsőnek a *Den of Thieves* c. tolvajklánokkal foglalkozó füzetecske jelent meg.) A *College of Wizardry* általános, bármely fantasy világon felhasználható leírást ad a varázslórendekről, azok felépítéséről, működésük rendjéről és szokásaikról. Az ígéretek szerint minden varázsló specialista kaszt - idézők, illuzionisták, nekromanták,

stb. - megkapja a magáét a 96 oldalon. Ára 16\$ körül várható.

A White Wolf Inc. áprilisban jelenteti meg a **VAMPIRE: DARK AGES**-hez az első klánkönyvét, **Clanbook: Cappadocian** címmel. A Giovannik által kipusztított, mára teljesen ismeretlenné vált vámpír-klán titkairól rántja le a leplet az új kiadvány. Tartalma alapján úgy hiszem, minden VAMPIRE rajongó örömet leli majd benne, nemcsak a DARK AGES kedvelői. Ára 12\$ lesz.

Már kapható - március óta - **WEREWOLF: THE APOCALYPSE** legújabb ki-

Új boltot nyitottunk!

várja Önt a
Valhalla Páholy Könyvesbolt
egyedülálló választéka

Már a belvárosban is!
Budapest, 1077 Kaluzál u. 9.

Könyvesbolt, szerepjáték szaküzlet és hivatalos M.A.G.U.S. klub egyben!
Fantasztikus kedvezményekkel és mindig a legfrissebb információkkal várjuk vásárlóinkat

CYBERPUNK

THE ROLEPLAYING GAME OF THE DARK FUTURE

MINDENRŐL, AMI SÖTÉT, CYBER- ÉS PUNK



Az R. Talsorian Games (RTG) berkeiben azt csiripelik a madarak, hogy szeptemberre új köntösbe öltöztetve, alaposan megváltoztatva jelenik meg a Cyberpunk harmadik, átdolgozott kiadása. Nem csak a külső cserélődik, hanem a teljes játérendszer is. Egy teljesen ismeretlen, FUSION névre hallgató szisztémát készülnek bevetni, amit közösen barkácsoltak össze a nálunk nem túl népszerű *Hero Games* (szuperhősök minden mennyiségben) munkatársaival - némi extra zsetonok reményében.

Az új rendszer legfontosabb ismérve, hogy szabad átjárást fog biztosítani a két cég összes közeljövőben megjelenő játéka között (a la GURPS). Egy kalap alá vehetők lesznek a *Fantasy Heroes* félistenei, a *Mekton Zeta* szervópáncélban rohangáló zsoldosaival és a hamarosan megjelenő *Usagi Yojimbo* szerepjáték B-kategóriás Manga-képregényekből ismert szamurájnyula (!) sem marad ki a sorból. Jöhetnek a géppuskás elfek, a tetőtől-talpig harcművészetben pácolt cyborg mágusok, és bármi, amit a fejlesztők, illetve a játékosok képesek kieszelni!

Ez mind rendben is volna, ha az egészet nem próbálnák összemosni a Cyberpunk 2020 jól bevált, a maga műfaján belül legjobbnak tartott rendszerével. Lisa Pondsmithe - az RTG üzleti menedzsere - annyit volt hajlandó elárulni a változások természetéről, hogy visszavesznek a sötét jövő víziójából, és minden inkább poszt-modern lesz, mintsem poszt-apokaliptikus. Nem fognak Nomádbandák száguldozni Amerika néptelenné vált országútjain, a kölykök többségét mégsem sejtővesztő kádakban rakosgatják össze aminosavakból, lesznek csiripelő madárkák, és a zsaruk sem durrantanak automatikusan cafatokká, ha netalán megfújsz egy karton Smash-t a sarki kereskedésből. A '89-es megjelenés óta kissé elavult történelmet átirják, és a játék ideje is eltolódik 5-15 évvel a jövőbe, úgy 2030-40 környékére.

Szomorú hír a rajongóknak, hogy a FUSION alapú változat megjelenése után nem kívánnak tovább kiegészítőket megjelentetni a régi rendszerhez. Enyhe drámai túlzással talán ez az utolsó lehetőség, hogy bemutassuk eredeti formájában ezt a méltán népszerű szerepjátékot a RÚNA hasábjain, azoknak akik még nem találkoztak vele.

(Kis öröm az ürömben, hogy a RÚNA továbbra is foglalkozik az eredeti Cyberpunk 2020-al, időről időre kiegészítésekkel, háttéranyagokkal szolgálunk majd a játék kedvelőinek. - a szerk.)

1.0: HÁTTÉRINFO

A cyberpunk-irányzat megteremtése néhány fiatal, angolszász író nevéhez fűződik. John Shirley, Rudy Rucker, és Bruce Sterling (a későbbi cyberpunk guru) voltak azok, akik a '70-es évek végén, egy Cheap Truth (Filléres Igazság) nevű szamizdat lapban, sajátos hangvételű cikkeikkel élesen bírálni kezdték az idealista science-fiction irodalmat. Ugyanekkor láttak napvilágot tehetséges szerzőtársuk - William Gibson - hasonló stílusban íródott, nagy visszhangot keltő novellái is. Ők - és még néhány hozzájuk hasonló „fenegyerek” - voltak a cyberpunk pionír-korszakának meghatározó személyiségei. A legnagyobb elismerés vitathatatlanul Gibsont illeti, aki 1984-ben, az SF-en belül új „mozgalmat” indított első könyvével - a NEUROMÁNCCAL - és a nálunk is megjelent Cybertér-trilógia többi kötetével (Számológép Nullára, Mona Lisa Overdrive) ismét keresett divattá tette az egész műfajt. Művei Hugo-, és Nebula-díjat nyertek; felrázták a science-fiction irodalmat unott szunyókálásából, irányt mutattak az írók új generációjának. Századunk társadalmi problémáit a 21. századba vetítve, olyan realiztikusnak tűnő jövő vízióját sikerült felvillantania, mellyel mindenkit elgondolkodásra késztetett.

A mára igazi klasszikussá vált Neuromanc sikere után a cyberpunk irodalom hamar tekintélyessé terebélyesedett, és elképesztően népszerűvé vált a tengerentúlon. Sorra jelentek meg a komolyabb, illetve komolytalannabb hangvételű magazinok (Interface, Wired, Mondo 2000), hozzájárulva az őrtület elterjedéséhez. Valóságos „szubkultúrák” szökkentek szárba (aki nem hiszi, utána járhat a Neten), melyek a cyberpunk életstílust vallják magukénak. Lelkes hívei, ahol tehetik, borsot törnek a rendszer orra alá: tükröző napszemüveget, dögös vagy röhejes cuccokat hordanak, s persze számítógépeken keresztül bonyolították az életüket. (E témáról bővebben pl. Bruce Sterling, *The Hacker Crackdown: Law and Disorder on the Electronic Frontier* c. könyvében olvashatsz. Magyarul sajnos még nem jelent meg.)

A cyberpunk irodalom általánosságban a technológizálódott, elidegenedett társadalom periferiájára szorult emberekről szól. Mindenképpen meg kell itt említenünk Aldous Huxley (Szép új világ), George Orwell (1984), Alfred Bester (Tigris!Tigris!), és Philip K. Dick (Álmodnak-e az androidok elektromos bányákkal?) nevét, ők többé-kevésbé az irányzat őseinek tekinthetők. Sokan egyenesen őket tekintik a műfaj nagyjainak, de még többek szerint ez csak süket duma.

A cyberpunk történetekben korrupt kormányok, diktatúrák, multinacionális óriáscégek szabályozzák a legtöbb „közönséges” ember életét. A kormányzó szervezeteket - már manapság is szédítő sebességgel fejlődő - technológiák támogatják, különösen az „informatika” (komputerek, hírközlés) terén, hogy a polgárokat

minnél hatékonyabb ellenőrzésük alá vonhassák. Ezek a technológiai rendszerek gyakran már emberi „alkotóelemeikre” is kiterjednek: közvetlen agyi kapcsolattal, érzék-szimulációval elérhető világméretű számítógépes hálózatok, implant chippek, mesterséges végtagok, klónozott vagy génmanipulációval növesztett szervek formájában. Az emberek maguk is a „Gép” részévé válnak. Ez volna a cyberpunk „kiber” aspektusa.

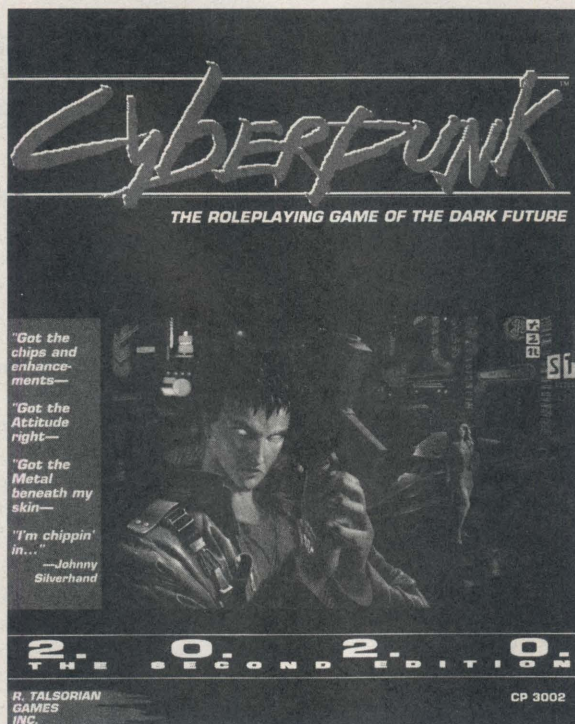
Mindig akadnak azonban a társadalom peremére szoruló egyének: bűnözők, számkivetettek, lázadók vagy azok, akik egyszerűen csak szabadságra vágynak. A cyberpunk irodalom ezekről az emberekről szól, s arról, miképp próbálják a rendszer technológiai eszközeit saját javukra fordítani. Ez a cyberpunk „punk” aspektusa.

A történetek Földünkön, a közeljövőben, többnyire városi környezetben játszódnak, hangulatuk sötét és pesszimista. Jellegzetességük a futurista naturalizmus, a lecsupaszított, utcai techno-szleng használata, a pop-rock, szex, kábítószer és az erőszak különös elegye. Gyakran megjelenő motívum a morális kettős-

ség: a konfliktusok megoldásával (vagy túlélésével) a szereplők nem lesznek „jók”, „hősök”, vagy „gonoszak” a tradicionális értelemben. Az érzelmek és a test igényei szükségtelen szerves elfajzások, melyeket szintetikus szerrekl tökéletesen kordában tartatunk vagy helyettesíthetünk.

Napjainkban, a virtuális valóságok kézzelfogható közelségbe kerülésével, a globális számítógépes hálózatok robbanásszerű fejlődésével, a stílus új reneszánszát éli (gondoljunk csak a manapság mindenre ráagatott, közhellyé koptatott CYBER-, VIRTUÁLIS-, vagy INTERAKTÍV jelzőkre). A Cyberpunk ihletésű történetek még ma is slágerei a B-filmek végeláthatatlan áradatának, s szomorú tény, hogy a legtöbb cyberpunk hangulatot nem cyberpunk filmekből nyerhetjük. Történet persze próbálkozás szép számmal, köztünk legnagyobb melléfogásként a Gibson nevével

(mint forgatókönyvíró) fémjelzett „Johnny Mnemonic” vitte el a pálmát. A film premiere, és jogosan bekövetkezett óriási bukása után a nyugati SF-lapok hetekig anekdotákat közölt a film születésével kapcsolatban. Maga Gibson is mélyen hallgat a dolog misztériójáról, de hát nem is csoda...



1.1: SZEREPJÁTÉKOK

A '80-as évek második felében, az irányzat gyors felfutásával, több szerepjátékokkal foglalkozó cég is elérkezettnek látta az időt egy cyberpunkon alapuló rendszer megjelentetésére. Számos vadhajtás született, például a felejthető DARK CONSPIRACY és a nyugaton nagy népszerűségnek örvendő SHADOWRUN, amely a műfaj géppuskás elfekkel, mágiával és cégvezető sárkányokkal felhígított változata. (A SHADOWRUN ismertetést a RÚNA III.1. számában olvasható - a szerk.) Ezeknek a próbálkozásoknak a

túlnyomó része a fantasy RPG-k ezerszer elkoptatott kliséit próbálta vegyíteni az önmagukban is elég eredeti techno-elemekkel, többnyire (*De a SHADOWRUN esetében éppen nem - a szerk.*) valamilyen bugyuta keveréket hozva létre.

Az irányzat igazi képviselői közül, elsőként az R. Talsorian Games CYBERPUNK szerepjátéka kerülhetett a rajongók kezébe. Egy másik cég, az Iron Crown Enterprises (ICE), a Rolemaster-szabályokra épülő CYBERSPACE-szel rukkolt elő. Harmadik vetélytársuk - a Steve Jackson Games - terméke már kalandosabb utat járt be: félkész anyagaikat és teljes irodafelszerelésüket egyik alkalmazottuk számítógépes "bűncselekménye" kapcsán az FBI és CIA (nem vicc!) elkobozta tévedésből. Az indokolatlanul felfújt incidens és a titkosszolgálatok nevetségesen bürokratikus viselkedése nagy port kavart a sajtóban, és a GURPS CYBERPUNK csak hosszas kényszerpihenő után jelenhetett meg.

A GURPS körüli felhajtás ellenére, a legkisebb cég, az R. Talsorian Games rendszere vált világviszonylatban legnépszerűbbé. Az ő szerzőgárdájuknak sikerült - a szerepjátékos berkekben sokat emlegetett „Maximum” Mike Pondsmith vezetésével - legjobban megragadniuk a cyberpunk regények hangulatát. Munkájukra a CYBERPUNK szabálykönyv átgondoltabb, tetszetősebb második kiadása tette fel a pontot (ezt emlegetik Cyberpunk 2020 néven), melyet azóta többször is a piacra dobtak, új illusztrációkkal, és némileg módosított szabályokkal.

Lássuk hát részletesebben, miért leginkább a CP2020-ra buknak a „punkerek” és mik a rendszer érzékenyebb pontjai.

1.2: CYBERPUNK 2020

A Cyberpunk 2020 univerzumában a világ elkerülte a science-fiction írók által oly sokszor megjósolt világégést. Az igazi harc a felszín alatt, a gátlástalan multinacionális megacégek között folyik, a hatalom, az ásványkincsek, a fogyasztói piac és a különféle ultramodern technológiák birtoklásáért. Egyedül a Közel-Kelet vált - néhány fejlettebb állam kivételével - egy rövid nukleáris csapásváltás folytán radioaktív üvegsivataggá. Jó öreg túlnépesedett Földünkön tovább folytatódik a természet kizsákmányolása - a környezetszennyezés helyenként már-már katasztrófális. A követhetetlen sebességgel fejlődő technológiák hatására az emberiség ún. techno-sokkon esett keresztül, amely még inkább a társadalom széthullásához, a szociális normák eltorzulásához vezetett.

Fajunk töredékének sikerül megvetnie a lábát az alacsonyabb orbitális pályákon és a Holdon, a legádázabb politikai csatározások új színterét hozva létre. Ennek következményeként lezajlanak az űr első függetlenségi "villámháborúi" is - egyetlen kolónia (O'Neill One) kiszabadul az őt létrehozó vállalatok irányítása alól.

A világ minden telefonját és komputerét összekötő telekommunikációs rendszer, a Mátrix (másnéven Cybertér) létrejöttével, valóságos információs robbanás következik be. Ebben a szüntelenül változó, végtelen "potenciális térben" születnek meg az első tudattal rendelkező Mesterséges Intelligenciák és akár egész világok modellezésére képes Virtuális Valóságok. Az orvostudomány áttöréseinek köszönhetően az emberi test a biokémia és a mikrobészet játékszerévé válik; az organikus chippek/áramkörök kifejlesztésével sikerül összekapcsolni a "húst" mesterséges szervekkel, számítógépekkel. 2014-re a Mátrix-ba már közvetlenül az agyunkkal, a komputer adatait érzékelhető eseményekké lefordító interface aljzatokkal és bonyolult interface programok segítségével is becsatlakozhatunk. Az sem számít újdonságnak, ha valaki a legdivatósabbra szabott vonásokkal, "kozmetikai" vagy "egészségügyi"



(ritkábban illegális/katonai) implantokkal mászkál a testében.

legális/katonai) implantokkal mászkál a testében.

A kalandok fő színhelyeül szolgáló Egyesült Államok cégháborúk, gazdasági válságok, természeti csapások sorozatát vészelte át, elhagyatott országúttjai afféle új-Vadnyugatra emlékeztetnek. Az országot önkényeskedő óriáscégek, különböző érdekeltségű politikai csoportok irányítják felhőkarcoló erődtípusaikkal, céljaik elérése érdekében semmilyen eszköz bevetésétől nem riadnak vissza. A farmvidékek elszegényedése az agrokorporációk óriási területeket vásároltak fel, ha kellett, erőszakkal fosztva meg családok ezreit otthonuktól. Megjelenik az életüket lakókocsokban tengetők Nomád-életformája. A sűrűn lakott övezetek hatalmas városok láncolatává nőttek ki magukat, a keleti partot egyetlen gigászi metropolisz-tengely (Sprawl) szegélyezi. A cégek által kontrollált zónákat leszámítva óriási méreteket ölt a korrupció, a bűnözés és az alsóbb rétegek elszegényedése. A lepusztult városdzsungelben bandák gyilkolnak, fosztogatnak, az utcákon félig-ember, félig-gép pszichopata bolyonganak, a szeméttel teleszórt síkatorokban kábítószeresek hevernek. A Mátrix végeláthatatlan kék-fehér szövetségében komputerbe drótozott agyú cybertér-cowboyok száguldanak fénysebességgel. Az ólomszfűn égből állandóan savas eső szemerke, a levegő, és az óceánok szennyezettsége aggasztó méreteket ölt. Ez egy olyan hely ahol csak a legkeményebb, legvagányabb és legravaszabb fickók maradhatnak életben. A paranoia, az árusítás, a magas technikai szintű bűnözés, a gyilkosságok mind-mind hozzátartoznak a cyberpunkok mindennapi életéhez. Elég egy botlás, és tartalék testrészek formájában végezheted valamelyik szervbank hűtőkamrájában. Cyberpunknak lenni egyben életstílus is: a legmenőbb ruhákat viseled, a legforróbb klubokba, és a leglazább bárókba jársz.

Az Atlanti-óceán túloldalán nem voltak ennyire drasztikusak a változások. A világválságot követően az Európai Gazdasági Közösség (EEC) nyugati államai stabil, profitképes gazdaságot hoztak létre, és vezető szerephez jutottak. A multinacionális korporációk kezében itt is jókora hatalom összpontosul, de a kormányoknak sikerült kordában tartani őket. Csak egy-két komoly gondokkal küszködő ország (pl. Nagy-Britannia, Új-Szovjetunió, balkáni államok) utcái váltak annyira veszélyessé, mint az Egyesült Álla-

mokban. Legnagyobb eredményeiket az űrkutatás terén könyvelték el; közös Euro/Szovjet expedíciót indítottak a Marsra, és Afrika nyersanyagforrásaira, értékes területeire, olcsó munkaerejére támaszkodva felépítették a legjelentősebb orbitális létesítményeket, űrállomásokat (pl. az ultra-gazdagok üdülőhelyeül szolgáló Krisztálpalotát).

Japán továbbra is megőrizte vezető szerepét, a hidegháború hosszú éveit után az Egyesült Államok legnagyobb támogatójává válik. A szigetország csillogó-villogó metropoliszai még mindig a technika-tudomány fellegvárának számítanak, bár itt is virágzik a fekete piac és a szervezett bűnözés. Egyedül a kelet-ázsiai országokkal erősödő gazdasági verseny állítja a japán zaibacukat (mámvállalatokat) új kihívások elé.

A CP2020 játék stílusa legtöbbször *Walter John Williams*-tól (második generációs cyberpunk szerző - *Hardwired*, *Angel Station*, *Voice of Whirlwind*) kölcsönzött, noha igyekeztek egyedi ízzé, sokszínű világot teremteni - véleményem szerint sikerrel.

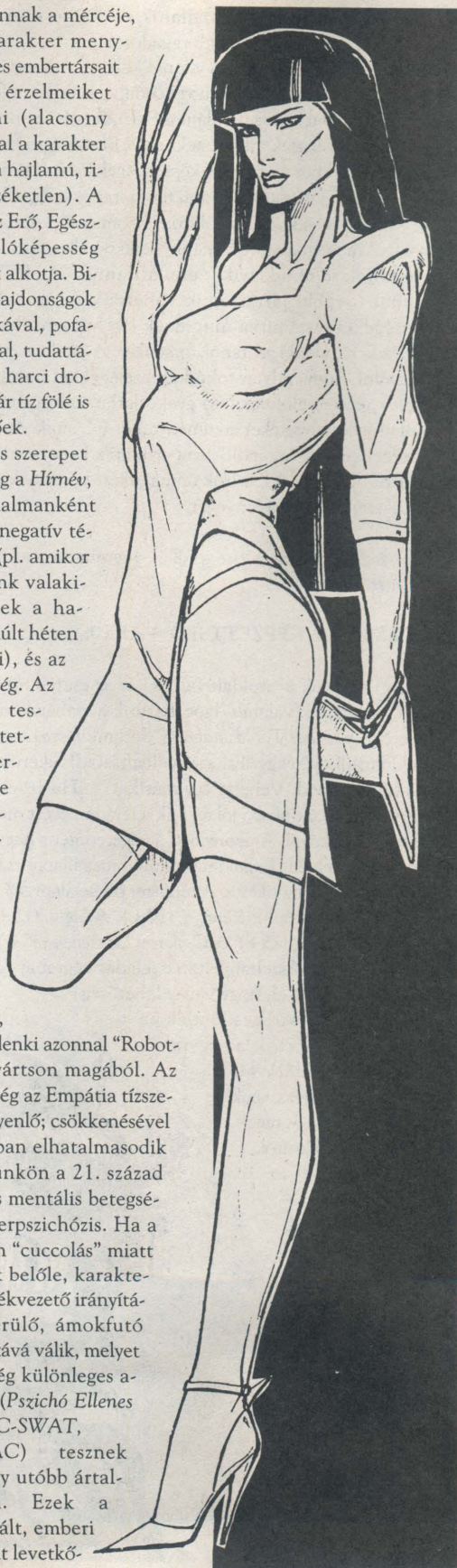
2.0: KARAKTEREK, KÉPZETTSÉGEK

A játékban kilencféle úgynevezett karakter-szerep közül válogathatunk, ezek afféle laza korlátok közé szorított kasztoknak felelnek meg. Lehetünk **Rockerek** (lázadó zenészek); **Szólók** (utcai-szamarajók, zsoldosok, bér- és hivatásos gyilkosok); **Konzolcowboyok** (Neurománc-féle kibernetizált komputerzsokék, adatháborítók); renegát **Technikusok**, illetve Zugsebészek; **Médiák** (minden lébe kanál szenzációhajász újságírók, tudósítók); **Zsaruk** (a törvény zord őrei a 21. század utcáin); **Cégesek** (dörzsölt üzletemberek, tőzsdecápák, multi-milliomosok); **Fixerek** (seftesek, csempészek, információbrókerek); és végül **Nomádok** (országutakon kóborló harcosok, számkivetettek). Mindegyik szerep rendelkezik egy-egy Különleges Képességgel, melyek más-más előnyökhöz juttatják a karaktereket. Például a Rockerek *Karizmatikus Vezetőképességükkel* szinte bármilyen őrültségre képesek rajongóik százait rávenni; a Szólók *Harcérzékükkel* harci szituációkban éberebbek, gyorsabban reagálnak bárkinél; a Technikusok a *Berheléssel* a legreménytelenebb cuccokat is helyre tudják pofozni, egy halom szemétből számítógépet, lézerfegyvert gyártanak; a Zsaruk pedig törvény adta *Hatalmukat* (Authority) kamatoztathatják. Új karakter-szerepek, speciális képességek kidolgozására is van lehetőség, itt inkább csak egy helytálló koncepció találása jelenthet gondot, a publikált szerepek elég jól lefednek minden lehetőséget.

A rendszer kizárólag hat- és tízoldalú kockákat igényel. A karakterek többféle dobási módszerrel vagy a Játékvezető (Kalandmester) által meghatározott pontmennyiségből építhetők fel. Tulajdonságaikat kilenc darab, 2-10-ig terjedő statisztika határozza meg (az 5 számát átlagosnak): *Intelligencia* (INT), *Reflexek* (REF), *Technikai érzék* (TECH), *Akaraterő/Hidegvér* (COOL), *Vonzóerő* (ATTR), *Szerencse* (LUCK), *Mozgékonyosság* (MA), *Empátia* (EMP), és *Fizikum* (BODY). Lássuk azokat, amelyek némi magyarázatra szorulnak. A *Reflexek* képesség az ügyességnek, gyorsaságnak felel meg, a karakter ezt használja harci képzettségéhez, járművek vezetéséhez, és minden olyan cselekvéshez amely fokozott mozgáskoordinációt igényel. A *Szerencse* a szabálykönyv szerint egy olyan "megfoghatatlan izé", mellyel az események kimenetelét billenthetjük javunkra - egy játékalkalom alatt összesen ennyi pontot fordíthatunk dobásaink növelésére, a rázósabb szituációk megúszására. A *Mozgékonyosság* határozza meg, hogy kb. 3 másodperc alatt mekkora távolságot vagyunk képesek megtenni, milyen messzire/magasra vagyunk képesek ugrani. Az *Empátia*

röviden annak a mércéje, hogy a karakter mennyire képes embertársait elviselni, érzelmeiket felismerni (alacsony Empátiával a karakter szociópata hajlamú, rideg és érzéketlen). A *Fizikum* az Erő, Egészség, Állóképesség együttesét alkotja. Bizonyos tulajdonságok kibernetikával, pofaszabázzal, tudattágító- vagy harci drogokkal akár tíz fölé is növelhetők.

Fontos szerepet játszik még a *Hímnév*, amely alkalmanként jelenthet negatív tényezőt is (pl. amikor összefutunk valakivel, akinek a haverját a múlt héten nyírtuk ki), és az *Emberiség*. Az utóbbi a testünkbe ültethető cyberware mennyiségét korlátozza; a játék készítői ezzel szándékoztak kiküszöbölni, hogy mindenki azonnal "Robotzsarut" gyártson magából. Az *Emberiség* az Empátia tiszteresével egyenlő; csökkenésével egyre jobban elhatalmasodik karakterünkön a 21. század jellegzetes mentális betegsége, a Cyberpszichózis. Ha a gátlástalan "cuccolás" miatt kifogyunk belőle, karakterünk a Játékvezető irányítása alá kerülő, ámokfutó pszichopátává válik, melyet a rendőrség különleges alakulatai (*Pszichó Ellenes Alakulat*, *C-SWAT*, *MAX-TAC*) tesznek előbb vagy utóbb ártalmatlanná. Ezek a mechanizált, emberi mivoltukat levetkő-



zött, végletekig alattomos vadállatok a 2020-as évek urbánus dzsungelének legveszedelmesebb ragadozói.

A képzettségek csoportokra vannak osztva, mindegyik csoport logikusan ahhoz a tulajdonsághoz kötődik, amelyik a leginkább szükséges használatukhoz. Például a *Programozás* az Intelligenciához, a *Harcművészetek* a Reflexekhez, a *Biztonságtechnika* pedig a Technikai Érzékhez tartozik. A képzettségek 0-10-ig terjedhetnek (a 10 számít a legjobbnak). A karakter-szerepek a foglalkozásukra jellemző képzettségekből összeállított "csomagot" kapnak, ezekre a jártasságokra meghatározott mennyiségű pontot oszthatnak szét, de nem kötelező mindegyiket elsajátítaniuk. Az INT és REF összegéből további jártasságok vehetők fel, a Különleges Képzettségeket leszámítva nincsenek játékegyensúlyt erőltető korlátozások, mindenki azt tanul, amit akar. A Játékvezető feladata határt szabni, hogy milyen fokú képzettségekkel indulhatnak a karakterek, ennek elmulasztása gyakorlatlan szerepjátékosoknál elég mulatságos helyzeteket eredményezhet (pl. amikor a fegyveres képzettségekkel "agyontápol", szuper-háitek kommandósok nem tudnak írni-olvasni). A leírások önmagukért beszélnek, humoros példákkal szemléltetik a lényegét.

Képesség- illetve képzettségpróbák végrehajtása a következőképpen történik:

KÉPESSÉG + KÉPZETTSÉG + 1K10.

Ha 1-et dobunk a tízoldalúval, akkor az esetek többségében alaposan elszúrtunk valamit, lapozhatunk a szabálykönyv rövid, lényegretörő *Balsiker Táblázatához* ("Semmi vészes, csak hülyét csináltál magadból." vagy "Ezt aztán elbaltáztad! Sikerült a cuccot teljesen hazavágnod. Vehetsz egy másikat."). Ha 10-et dobunk, karakterünknek különösen jól fekszik a feladat, ezért még egyszer dobhatunk a kockával. Amennyiben a végeredmény nagyobb vagy egyenlő, mint a feladat Kalandmester által megállapított nehézségi foka, a képzettségpróba sikeres. A rendszer ötféle alapvető nehézségi fokozat teljesítésére épül: *Könnyű* (10+), *Átlagos* (15+), *Nehéz* (20+), *Nagyon Nehéz* (25+), és *Csaknem Lehetetlen* (30+). Többen is próbálkozhatnak összehangoltan a feladat végrehajtásával - a KM dönti el, hogy van-e lehetőség ilyesmire -, ilyenkor összeadhatják az alapértékeiket, és csak az egyik játékos dob a tízoldalúval. Ha egymás rovására cselekszenek, ellenpróbát dobnak. A megfelelő szituáció-módosítók hozzáadagolásával az egészből könnyen kezelhető, élvezetes rendszer kerekedik.

Egy-egy kaland után a szerencsés túlélők úgynevezett *Fejlődési Pontokat* (Improvement Points) kapnak, ezeket új, vagy már meglévő képzettségek fejlesztésére fordíthatják. A nehezebben elsajátítható, bonyolultabb jártasságok esetében a fejlődés kétszer, háromszor, esetleg

négyszer annyi pontba kerül, mint a többiekénél. Csak a játék során gyakran, sikeresen vagy ötletesen használt képzettségekért, és természetesen a szerepjátékért járnak Fejlődési Pontok. A könyv egy önképző-, és egy tanulási módszert is felvázol, ha a karakterek rászánják az időt, gyakorlatilag bármibe belekontárkodhatnak. Érdekesség, hogy kizárólag olyan személy taníthat, aki rendelkezik az *Oktatás* képzettséggel, és tudását is csak ezen a szinten képes átadni a másíknak.

Említést érdemel még a CP2020 teljes személyiség-, stílus-, és háttértörténet generáló rendszere (*Mesék az Utcáról*) is, amelyből néhány kockadobással fény derülhet karaktereink, NJK-ink viselt dolgaira, legfőltettebb titkaira - barátokra, ellenségekre, szerelmekre, szerencsétlenségekre, nagy nyereségekre - egyszóval mindenre. Ez a néhány oldal nagy segítséget nyújthat a kezdő Kalandmestereknek-játékosoknak, hogy a rakás számadatból hús-vér személyiségek születhessenek. Íme egy szélsőséges példa, miként festhet egy cyberpunk karakter múltja (némi KM-i segédlettel) a táblázatok használata után:

Pózer Kölyök (Szólv)

Nemzetiség:	amerikai-angol
Öltözködés:	motoros bőrszerelés
Hajviselet:	rövid, tüskés
Ismertetőjegyek:	orrkarika, napszemüveg

Családi háttér:

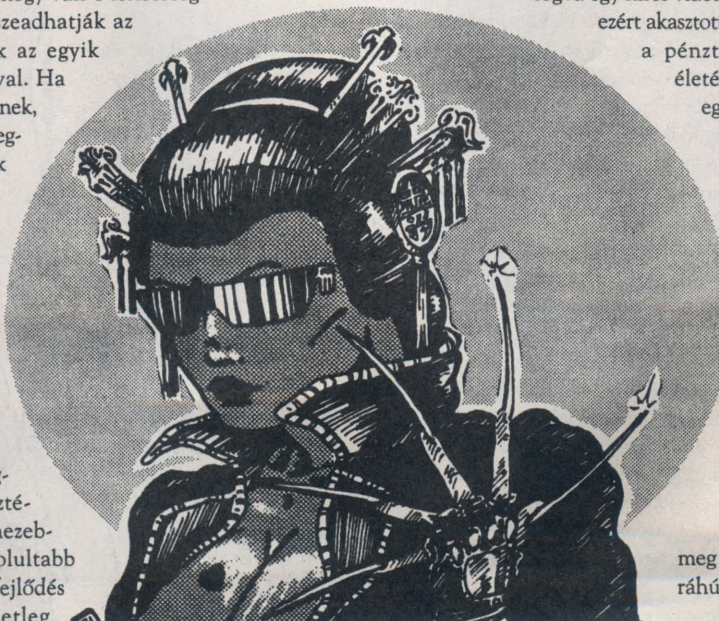
Pózer San Francisco egyik nyomornegyedében született. Szülei pénzért elpasszolták egy nomádbandának, mert már két hugicáját sem tudtak etetni. Sosem járt iskolába, azt a keveset, amit a világról tud, szennylapokból és chipekrl szedte magára. Pózer tizenhat éves korában meglógott a városról-városra járó bandától, és nyakába vette a világot.

Személyiségjegyek:

Arrogáns, büszke, és közönyös. Példaképe kölyökkorától fogva egy híres videohős, mindig őt próbálta utánozni, ezért akasztották rá a Pózer Kölyök nevet. Pózer a pénzt tartja leg többre, abból volt életében a legkevesebbszer része. Az egyetlen személyes tárgy amihez ragaszkodik, a .44-es automatája: az sosem hagyta cserben, nem próbálta kihasználni, sosem pofázott vissza. Amikor nagyon egyedül érzi magát, néha még beszél is hozzá. Az emberekhez való viszonya egyszerű: ne bízz senkiben, ne függj senkitől!

Pózer a játék megkezdésekor 22 éves, ezalatt a következők történtek vele:

17. év - Lopással gyanúsítják meg (jogosan), de a zsaruk nem tudják ráhúzni a vizes lepedőt.



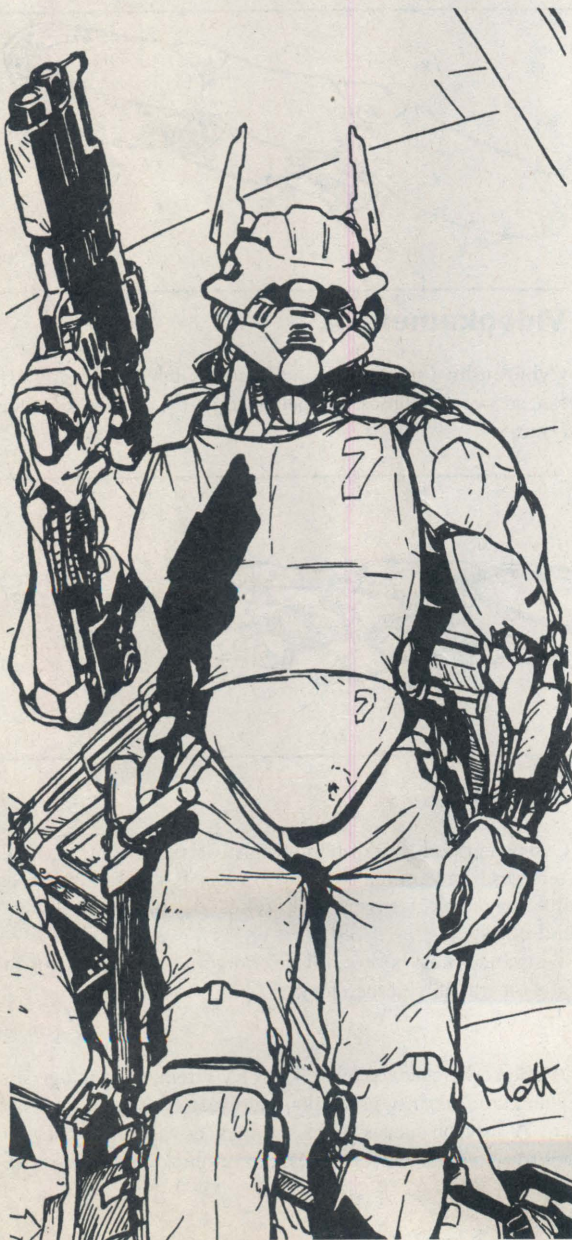
3.0: HARCRENDSZER

18. év - Problémás szerelmi affér. Állandóan veszekednek, a lány végül dobja Pózert. A srác azonban még mindig odavan érte.

19. év - Pózer barátot szerez magának: összefut egy régi, gyermekkori haverjával (ázsiai származású, csempészéssel foglalkozó, kisszerű alak). Erre a fickóra mindig számíthat, ha bajban van.

20. év - Pózer lekapcsolja a rendőrség, többrendbeli fegyveres rablásért és gyilkossági kísérletért. Kap egy választási lehetőséget: benevez egy ötéves "turnéra" a seregnél, vagy nyolc évet ülhet a sítten. Pár órával később már egy Hondurasba tartó katonai szállítógép fedélzetén csücsül.

22. év - Pózer besokall egy Panama-csatornai "tisztogatóakció" során, meglép az alakulatától, és egy robottankerén elrejtőzve Night City-ben köt ki. Hamarosan nevet szerez magának az alvilágban; nevésegesen alacsony pénzért, hajmeresztően veszélyes melókat vállal el. Híres arról, hogy fogadásból bárkivel hajlandó megverekedni, bármilyen örülségre kapható.



A Cyberpunk harcrendszerét ballisztikai vizsgálatok, rendőrségi adatok és FBI statisztikák alapján állították össze. Nem pusztán reklámfogásból hozakodtak elő az ötlettel annakidején a játék készítői - véleményem szerint tényleg alaposan utánanéztek a dolgoknak. Persze a rengeteg számadat és táblázat alaposan megfektette volna a játékosok gyomrát, ezért inkább egy helyes kis rendszert kanyarítottak az egészből: egyszerű, frappáns megoldásokkal, és a fantasy RPG-khez szokottak számára talán könnyörtenül realiztikus szabályokkal. A harc gyorsan pergő, nem törik meg bonyolult táblázatok, és hosszadalmas kockadobálások a játék lendületét, noha bizonyos szabályok helyes értelmezése kezdetben némi józan ész, és alapos agoltudást igényelhet. A CP2020 lezámoló az ostoba heroizmussal és hollywoodizmussal: a tűzpárbajok, élet-halál összecsapások csak másodpercekig tartanak, a harcoló felek hamarabb a padlóra kerülhetnek a sebesülések sokkhatásától, mint maguktól a sérülésektől, a közvetlen közlelő leadott lövések sebzése maximális, a golyók elöl nem lehet félreugrálni, nincsenek "tuti-biztos" sebezhetetlenséget garantáló ketyerék, mindent és mindenkit miszlikbe aprító misztikus harcművészetek, stb. Ha a vakszerencsére bízod az életed, vérben kell megfizetned az árát...

Az összecsapások röpké 3 másodperces körökre vannak bontva, három kör egy 10 másodperces fordulólal egyenlő. Egyetlen kör alatt a karakter cselekedeteitől függően akár több akciót is végrehajthat. A közelharc kezdeményezés-támadás-aktív védekezés szekvenciából áll, a feleknek nem állandó VÉ-t, hanem egymás támadó-, illetve védekező dobásait kell leküzdeniük. A célzó- és löfegyveres támadásoknál viszont a fegyver hatékony lőtávolsága, a célpont távolsága, és a harci-módosítók alapján megállapított értéknel kell magasabbat dobni, a képzettségpróbáknál már ismertetett módszerrel.

A pusztakezes harcművészetek igazán halálosra sikeredtek (talán túlságosan is); a tudásukat gondatlanul kezelő karakterek könnyen gyilkosokká válhatnak. Persze nem árt szem előtt tartani, hogy egy .50-es kaliberű Action Express mindig nyerőbb választás a kung-fu-nál...

Sikeres támadásnál egyetlen kockadobással meghatározható a találat helye. Ha a páncél nem volt képes megvédeni, a karakter sebződik. Más szerepjátékokkal ellentétben, a CP2020-ban nincsenek Életerő-pontok; elméletileg mindenkinek ugyanannyi sebesülést képes elviselni. Az elszenvedett sebzés mértékétől és helyétől függ, hogy a karakter állapota Könnyű, Súlyos, Kritikus vagy Halálos. A sebzést egyedül a Fizikum képességünkéből következő Fizikum Módosító csökkentheti némileg. A karakterek minden sebesülésnél Ájulás/Sokk elleni mentődobást dobznak, ha pedig "Mortálba" kerülnek (halálos sebet kapnak), körönként Halál elleni mentődobást kell dobniuk, különben jobblétre szenderülnek, és már csak a helyszínre igyekvő Trauma Team mentőszolgálat újraélesztő berendezéseiben reménykedhetnek. A halottakat pedig még a 21. századi orvostudomány sem képes feltámasztani.

Ha a végtagok 8 ponttál többet sebződnek egyetlen találattól, hasznavehetetlenné roncsolódnak, esetleg csonkolódnak. Minden fejre kapott seb duplán számít, ha ez a testrészt sebződik 8 pontnál többet egyetlen támadástól, az azonnali halált jelent. (Megjegyzendő, hogy egy kés sebzése 1k6, egy átlagosnak számító automata pisztolyé 2k6+1 körül mozog, egy komolyabb rohamfegyveré pedig 6k6+2.) Egy vad pisztolypárbajt tehát vagy ügyes taktikával és szerencsével, vagy tetőtől-talpig implantokkal, cyber-végtagokkal "felcuccolva" és golyóálló mellényekbe, kevlar-dzsekikbe öltözve élhet túl a karakter.

A kegyetlen szabályok idővel rákényszerítik a játékosokat (hacsak nem az ámokfutó pszichopatákban lelik örömeiket, mint jómagam), hogy kétszer is meggondolják, mire, mikor, hogyan rántanak fegyvert és hogy megtanuljanak "vigyázni a seggükre". Általánosságban érvényes a "Többet ésszel, mint Cyborggal" törvény. Ehhez számtalan eredeti ötletet és piszkos trükköt szolgáltat a könyv.

A kötet lapjait forgatva olvashatunk korunk és a közeljövő legkorszerűbb felszereléseiről, legpusztítóbb eszközeiről; páncélokról, látókészülékekről, kevlar-dzsekikről, idegmérgekről, savakról, tézerek, tűvetők, monomolekulás pengék, borotvadrótok, mikro-hullámú- és lézerfegyverek, smasszer- és repeszpuskák, aknák, rakéták, gránátok, robbanóanyagok, speciális lőszer, különféle automata-, és félautomata fegyverek működéséről. Az elképesztő mennyiségű info ellenére nem kell megijedni, a tervezők gondosan ügyeltek a szabályok egyszerűségének megőrzésére. A harcrendszer végén egyszerű szabályokat találhatunk a járműves harc lebonyolítására (légi manőverek, gázolás, karambol, stb.) is.

4.0: CYBERWARE

A játékban található cybercuccok két csoportba oszthatók: a divat által életre hívott és gyakran cserélendő *cyber*ek (logók az frissen, vad színek, mintázatok stb.) illetve a tényleges gyakorlati haszonnal járó, gyakran a karakter életben maradásához szükséges dolgok.

A karakter persze nem feltétlenül indul alaphoz csúcscuccokkal, de ha mindenképpen akarja, eladhatja magát egy korpóciónak testestül-lelkestül... A cégnek pedig érdeke a legjobb felszerelést biztosítani emberei számára - és a vevő mindig megtalálja a módját, hogyan tartsa kordában engedetlen "tulajdonát": kéregbombák, méregkapszulák, zsarolás... segítségével. De beállhatunk zsoldosnak is, a felszerelés beszerzése akkor sem a mi dolgunk.

LÁSSUK MIT ÜLTETHETÜNK TESTÜNKBE, MIVEL TUNINGOLHATJUK MAGUNKAT:

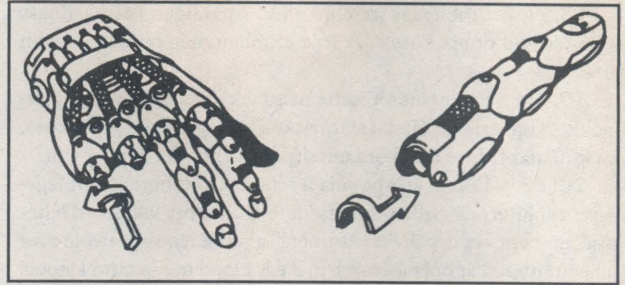
Fashionware (kozmetikai cyberware): ide tartoznak a legolcsóbb és minden útszéli klinikán megtalálható műtyűk. Biomonitorok, bőr alá ültetett kijelzők, órák, chipekkel programozható fluoreszkáló tetoválások, különleges kontaktlencsék, színt/mintázatot változtató mesterséges bőr, stb. Minden streetpunk "ruhatárában" megtalálhatóak...

Neuralware (neurális rendszerek): a működtetésükhöz szükséges egy ún. neurális processzor, amely az biokémiai ingereket alakítja digitális jelekké és vissza. Reflexgyorsítók, felturbózott érzékek, fájdalomszűrő, beültetett csatlakozók cyber-vezérlőművel rendelkező járművek, fegyverek, komputer, stb. közvetlen mentális irányításához. Chip-aljzatok, amelybe a karakterek képzettségekkel teli softokat dugdoshatnak. A chipről szerzett tudás korlátozott, különösen a mozgáskoordinációt igénylő chipeknel (pl karate chip). A chip eltávolításával a tudás nyomtalanul elvész.

Implantok: a test mélyebb régióiban elhelyezett cuccok, független levegőforrás, vízlélegző szerv, szubdermális páncél, szubdermális zseb, szexuális implantok, hangszintetizáló, stb.

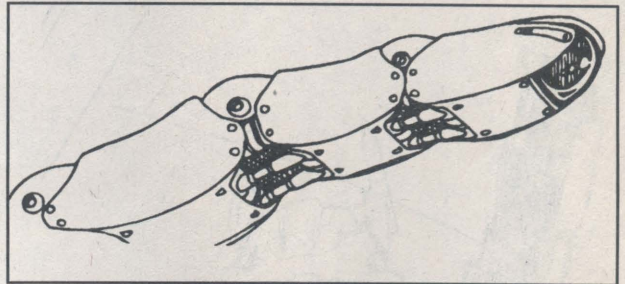
Bioware (biológiai alapú fejlesztések): átoltott izomzat, stb...

Cyberfegyverek (testbe ültetett fegyverek): pengékörmek, borotvakorbács, cápavígyor implant, különféle alkarba ültetett pengéktől a borotvakorbácsig és az önállóan támadó Kígyóig minden.



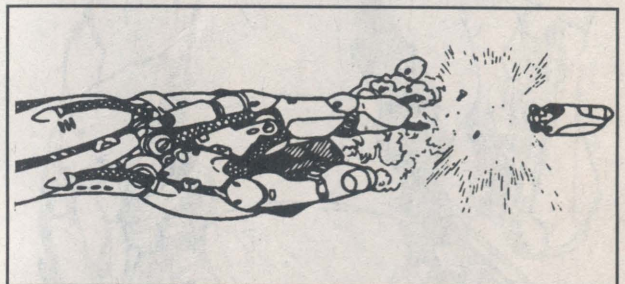
Eszközcseré ▲

Cyberoptikák (mesterséges szemek): egy alap szemmodul kerül a tesbe, ebbe rakosgathatók különféle opciók. Képerősítő, tűvető, mikrovideo, termográf, infravörös tartományú látásgenerátor, célkereső, stb.



Videokamera ▲

Cyberaudio (mesterséges hallószerv): beépített celluláris telefon, adó-vevő, kiterjesztett hallástartomány, poloska detektor, hi-fi center.



Gránát ▲

Cybervégtagok: különféle borítású (szuperkróm, plasztik, mesterséges bőr, kerámia páncél, stb.) karok, lábak. Építhetők beléjük fegyverek, fegyvertokok, rekeszek, műszerek, felvevő berendezések.

Testpáncélozás: bőrhöz, húshoz horgonyzott merev exopáncélzat. A legtrikább esetben fém.

Minden cybercucc rendelkezik egy EV értékkel, attól függően, hogy mekkora negatív pszichikai befolyást gyakorol az emberi elmére. A durvább cuccok sokba kerülnek, és valamennyi negatív módosítója a végén összeadódik. Ekkor utalnak be pszichikai kezelésre...

5.0: A MÁTRIX

A szabálykönyv jelentős része szentel figyelmet a cyberpunkok leghírhedtebb fajtájának, a Konzolkowboyoknak (Netrunner). A Mátrix (másnéven Cybertér) szabályai meglepően egyszerűek és jól sikerültek, eltekintve a helyenként tátongó "fehér foltoktól".

A kötetben részletesen taglalásra kerülnek a programozás: virtuális valóságok, és adaterődök építésének fortélyai; mindent megtudhatunk a Mátrix geográfiájáról, a Mátrixot generáló Ihara-Grubb Transzformációs Algoritmusokról, cybermodemokról, és a legismertebb programok leírását is elolvashatjuk.

Ez a fejezetcsoport a CP2020 legvitatottabb része, mert a rendszer játszható ugyan, de tele van olyan logikai megoldásokkal, hogy némely komputeres szakember a hasát fogja a röhögéstől. A programok között is akadnak elég nagy baromságok...

Ugyanakkor a komolyabb feladatokhoz nagy szükség van a Konzolkowboyokra. A Szólók feladatát jelentősen megkönnyíti, ha a háttérben a Konzolkowboy kiiktatja a biztonsági rendszert, ha információkat szerez az elvégzendő feladattal kapcsolatban, vagy ha a szükséges felszerelést „lenyúlja” valamelyik cég készletéből, és megtalálja a leggyorsabb, legbiztosabb menekülési útvonalat, netán az üldözők lerázására átállítja a közlekedési lámpák rendszerét, stb. Az, hogy a Konzolkowboy mennyire jó, persze nem csak rajta múlik, hanem a gépen is, amit használ, meg a programjain. Jó géppel, tápos programokkal sokkal könnyebb végrehajtani a feladatot, betörni a rendszerekbe, mint egy csupasz kis deckkel. A rendszerek azonban különböző mértékben védettek, a mesélőnek előre meg kell határoznia, mekkora a védőfal erőssége, milyen programok (az adat- rendszerbiztonságot védő programokat JÉG-nek nevezzük) indulnak be a behatolás legkisebb jelére. Nehogy azt higgyük, hogy a Konzolkowboy otthon ül a biztonságos szobájában, miközben a Szólók életüket kockáztatják! Egy jó JÉG könnyen kicsinálhatja a Konzolkowboyt, vagy ha annak nem is sikerül, egy követő program lejelentheti a kicsatlakozási helyét a rendőrségnek. És akkor jöhet a lövöldözés, ami általában nem erőssége az ilyen karaktereknek... Még nagyobb veszély leselkedik rájuk, ha olyan rendszerbe akarnak betörni, ahol egy Mesterséges Intelligencia az úr. Egy MI-vel szemben egyetlen Konzolkowboyoknak nincs sok esélye, de még kettőnek-háromnak sem sok.

6.0: EGYEBEK, ÉRTÉKELÉS

Véleményem szerint a hangulat a játék legnagyobb erőssége, ez az, ami kárpótól a szabályok esetleges hiányosságáért. A könyv utolsó harmadában olvasható ismertető és a fűlszövegek teszik a Cyberpunkot egyedivé és eredetivé. Az apróbb logikai hibákat és szerkesztői hiányosságokat feledtetni velünk a közvetlen, könnyen emészthető stílusban megírt szerepjáték.

A készítőket sokat akartak adni, ami sikerült is: rengeteg fegyver, felszerelés, jármű, cyberware; térképek, kábítószerek, szlengszótár, teljes történelem, egy novella és tíz kaland leírása található meg egyetlen könyvben. A játék megkezdéséhez semmilyen kiegészítő nem szükséges.

Ugyanakkor a Cyberpunk 2020 kihívást jelent még a tapasztalt mesélők számára is, egészen más mesélési, illetve játéktílust igényel, mint a megszokott SF- vagy fantasy- szerepjátékok. A rendszer csak a valódi szerepjátékot tolerálja és nagyon magával ragadó... (megsúghatom, hogy még a Rúna-stáb közizsletben álló KM-jeit, játékosokait is képes volt romlásba dönteni). A légkört persze a mesélőnek kell megteremtenie.

A háttér megalkotásakor mindenben a mai technológiai szintet vették alapul: az ötletek, technikai megoldások a legutóbbi esetben légből kapottak (nincsenek antigravitációs izék), minden koncepciója modern tudományos kutatásokhoz és azok eredményeihez köthető.

Az RTG munkájának másik nagy erénye az életszerűség. Ez az a játék, ahol ha egy kicsit megspékeled a saját világodat, az általad tapasztaltakat, máris remek modulokat készíthetsz. És mondjuk meg őszintén, ki ne élvezné eljátszani, hogy elfoglalja a Parlamentet...? Emellett a CP2020 minden tekintetben megfelel a korszerű szerepjátékok követelményeinek. Nem támaszkodik elcsépelt, ezerszer elpuffogatott klisékre, tele van eredeti ötletekkel. Bebizonyítja, hogy az igazi élvezethez nem feltétlenül szükséges túl messzire rugaszkodni a valóságtól. A játék borulátása azonban helyenként kissé túlzó - személy szerint nem hiszek egy olyan világ létezésében, ahol az emberek reggeltől-estig csak lövik egymást, és még a sarki hamburgerár is Uzit dugdos a (természetesen golyóálló) köténye alatt.

Hátrányának mondhatnánk, hogy a rendszer bizonyos szabályainak helyes alkalmazása némi józan ész igényel, és a magyar játékosok dolgát alaposan megnehezíti, hogy az angoltudást a legfelsőbb szinten követeli. A lényeg persze mégiscsak az marad (mint minden szerepjátékban), hogy az adott társaság eldöntse, melyik szabályt miképp értelmezi, és azután ehhez maradjon következetes.

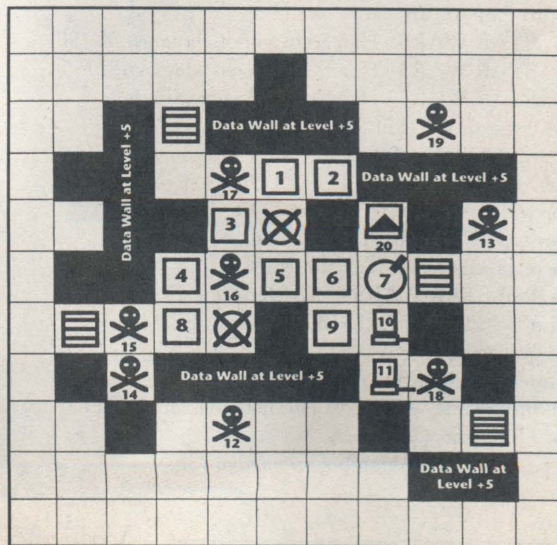
Egy szó mint száz, a végeredmény egy erősen realiztikus rendszer, jókora adag fekete humorral és cinizmussal fűszerezve. Egy olyan szerepjáték, aminek van stílusa.

A RÚNA stáb szokását átvéve következzen a White Wolf-féle értékelés (1-5). Igyeeksem elfogulatlan véleményt alkotni:

Megjelenés:	3 (gyenge borító, az illusztrációk viszont hangulatosak)
Tartalom:	4 (az alapkönyv bőven elég a játékhoz)
Bonyolultság:	2 (némelyik szabály többféleképpen értelmezhető)
Játszhatóság:	4 (utolérhetetlen hangulat)
Összegezve:	4

gunrunner@cryogen.com

Az illusztrációk a Cyberpunk 2nd edition alapkötetből és a CHROME Book 2-ből származnak.
Copyright © 1990, 1991, 1992, 1993, 1997 by R.Talsorian Games!



Valhalla Páholy

A Valhalla égisze alatt napvilágot látott kötetek felsorolása NEM a megjelenés időrendjében készült. Mivel a hosszabb sorozatokat (M.A.G.U.S., Star Wars, Forgotten Realms) több szerző neve fémjelzi, az ABC-sorrend csak egy bizonyos - rendszerint trilógiányi - határig tükröz logikai összefüggést. Az egyes kiadványok *műfaját* egyszerűsítve, F (fantasy), SF (science fiction), illetve P (paródia) rövidítésekkel határoztuk meg. Összesítésünk az 1997 április havi állapotot tükrözi.

WALHALLA SOROZAT (1991-92)

Henry N. Beard-Douglas C. Kenney: Gyűrűkúra (P)
Timothy Zahn: STAR WARS - A birodalom örökösei (SF)
Wayne Chapman: M.A.G.U.S. - Észak lángjai (F) első kiadás
Frank Herbert: Dűne messiása (SF)

PENDRAGON SOROZAT (1992-93)

Brian Daley: STAR WARS - Han Solo hadjárata (SF)
Brian Daley: STAR WARS - Han Solo bosszúja (SF)
Brian Daley: Érzékeny búcsú a birodalomtól (SF)
Brian Daley: Tron (SF)
Terry Pratchett: A mágia színe (F)
Erich van Lustbader: Alkonyharcos (SF)

VALHALLA SOROZAT (1992-)

Allan Dean Foster: A dolog (SF)
Allan Dean Foster: STAR WARS - Erőpróba (SF)
Brian Daley: STAR WARS - Han Solo küldetése (SF)
Brian Daley: Coramonde harcosai (F)
Brian Daley: Birodalmi flotta (SF)
Brian Daley: Csillagrombolók (SF)
Colin Wilson: Életerő (SF)
Dale Avery: STAR WARS - Han Solo, a birodalmi ügynök (SF)
Dale Avery: STAR WARS - Han Solo és a fejedelmek (SF)
Dale Avery: STAR WARS - Han Solo háborúja (SF)
Dale Avery: Császári vér (SF)
Dale Avery: M.A.G.U.S. - Renegát (F)
Damien Forrestal: ALIENS vs PREDATOR - Kelepce (SF)
Damien Forrestal: ALIENS vs PREDATOR - Túlélők (SF)
Damien Forrestal: DOOM - A pokol kapui (SF)
Damien Forrestal: DOOM - Tisztító tűz (SF)
Dave Wolverton: STAR WARS - Szökevények (SF)
David Bischoff: ALIENS - A királynő nevében (SF)
David Brin: Csillagdagály (SF)
David Gemmel: Legenda (F)
Donald F. Glut: STAR WARS - A birodalom visszavág (SF)
E. C. Tubb: Elszakadás (SF)
Ed Fisher: STAR WARS - Han Solo nomádjai (SF)

Ed Fisher: HÁLÓZAT - Profundis (F)
Frank Herbert: Dűne gyermekei (SF)
Frank Herbert: Dűne isten-császára (SF)
Frank Herbert: Dűne eretnekei (SF)
Frank Herbert: Dűne káptalanház (SF)
Frank Herbert: Védett nők (SF)
Frank Herbert: Dosadi kísérlet (SF)
Fritz Leiber: Kardok és ördögösség (F)
Fritz Leiber: Kardok a halál ellen (F)
George Lucas: STAR WARS - Csillagok háborúja (SF)
George Philip: Jégodisszeia (SF)
H. P. Lovecraft: Chtulhu hívása (F)
Ian Watson: Inkvizítor (SF)
Ian Watson: Űrgárdista (SF)
Isaac Asimov-Roger MacBride Allen: Kalibán (SF)
Isaac Asimov-Robert Silverberg: Leszáll az éj (SF)
Isaac Asimov:
 - **Michael P. Kube McDowell:** ROBOTVÁROS - Odisszeia (SF)
Isaac Asimov-Mike McQuay: ROBOTVÁROS - Gyanú (SF)
James Kahn: STAR WARS - A jedi visszatér (SF)
Jan van den Boomen: M.A.G.U.S. - Jó széllel toroni partra (F)
Josh Keegan: Neonbiblia (SF)
Josh Keegan: Zap City (SF)
Josh Keegan: Anthico (SF)
Kathy Tyers: STAR WARS - Különbéke (SF)
Keith Morland: Camelot 2020 (F)
Kevin J. Anderson: STAR WARS - Új rend (SF)
Kevin J. Anderson: STAR WARS - Az erő bajnokai (SF)
Kevin J. Anderson: STAR WARS - Sötét oldal (SF)
Kevin J. Anderson: STAR WARS - Mos Eisley mesék (SF)
Kyle Sternhagen: Agyvihar (SF)
Kyle Sternhagen: Paranoia (SF)
Kyle Sternhagen: PREDATOR - Hőhullám New Yorkban (SF)
Larry Niven: Gyűrűvilág (SF)
Lawrence Watt-Evans: A baziliszkus hatalma (F)
Lesly L. Lastex: A dérfarkas bosszúja (P)
Martin Caidin: Indiana Jones és az égi kalózok (F)
Martin Clark Ashton: Excalibur (F)
Martin Clark Ashton: M.A.G.U.S. - Shadoni krónika (F)
Michael Moorcock: Melnibonéi Elric (F)
Michael Moorcock: Az igazgyöngy erődjé (F)
Michael J. Stackpole: MUTANT CHRONICLES - Őrjöngés 1 (SF)
Michael J. Stackpole: MUTANT CHRONICLES - Őrjöngés 2 (SF)
Michael P. Kube McDowell: STAR WARS - Koréliei rajtaütés (SF)
Michael P. Kube McDowell:
 - STAR WARS - Selonai veszedelem (SF)
Michael P. Kube McDowell:
 - STAR WARS - Leszámolás a középpontban (SF)
Michael P. Kube McDowell: STAR WARS - Fekete kard (SF)
Murray B. Lyndon: Csillaghullás (SF)
Orson Scott Card: Végjáték 2 (SF)
Orson Scott Card: Végjáték 3 (SF)
Paul Briand: Fanfár a legyőzöttekért (SF)

Bibliográfia

Paul Briand: Fanfár a harcosokért (SF)
Philip K. Dick: Szárnyas fejedelmű (SF)
Poul Anderson: Időjárőr 1 (SF)
Poul Anderson: Időjárőr 2 (SF)
R. A. Salvatore: FORGOTTEN REALMS - Otthon (F)
R. A. Salvatore: FORGOTTEN REALMS - Száműzött (F)
R. A. Salvatore: FORGOTTEN REALMS - Menedék (F)
R. A. Salvatore: FORGOTTEN REALMS - Örökség (F)
R. A. Salvatore: FORGOTTEN REALMS - Kristályszilánk (F)
R. A. Salvatore: FORGOTTEN REALMS - Ezüst erek (F)
R. A. Salvatore: FORGOTTEN REALMS - A félszerzet ékköve (F)
Raoul Renier: M.A.G.U.S. - Acél és oroslán (F)
Raoul Renier: M.A.G.U.S. - Korona és kehely (F)
Raoul Renier: A hitehagyott (F)
Raoul Renier: A kárhozott (F)
Ray O'Sullivan: M.A.G.U.S. - Sötét zárandok (F)
Richard Awlinson: FORGOTTEN REALMS - Árnyasvölgy (F)
Richard Awlinson: FORGOTTEN REALMS - Vízmélyvára (F)
Richard Awlinson: FORGOTTEN REALMS - Tantras (F)
Rob McGregor: Indiana Jones és a delphi veszedelmek (F)
Rob McGregor: Indiana Jones és az unikornis öröksége (F)
Rob McGregor: Indiana Jones és a belső világ (F)
Rob McGregor: Indiana Jones és az özönvíz legendája (F)
Rob McGregor: Indiana Jones és az óriások tánca (F)
Rob McGregor: Indiana Jones és a hét fátyol (F)
Robert Silverberg: Üvegtorony (SF)
Roger Zelazny: Amber hercegei (F)
Ryan Hawkwood: M.A.G.U.S. - Farkasének (F)
Ryan Hawkwood: M.A.G.U.S. - Árnyjáték (F)
Simon Hawke: DARK SUN - Nomád (F)
Simon Hawke: DARK SUN - Kitaszított (F)
Simon Hawke: DARK SUN - Fűrészes (F)
Steve Perry: ALIEN 4 - Idegenek a földön (SF)
Steve Perry: ALIEN 4 - Lidérces utazás (SF)
Steve Perry: ALIEN 4 - Ripley háborúja (SF)
Steve Perry: A férfi, aki sosem hibáz (SF)
Steve és Stephani Perry: ALIENS vs PREDATOR - Préda (SF)
Stuart Herrington: A te országod (SF)
Timothy Zahn: STAR WARS - Sötét erők ébredése (SF)
Timothy Zahn: STAR WARS - Az utolsó parancs (SF)
Wayne Chapman: M.A.G.U.S. - Csepp és tenger (F)
Wayne Chapman: M.A.G.U.S. - A halál havában (F) második kiadás
Wayne Chapman: M.A.G.U.S. - Észak lángjai (F) második kiadás
Wayne Chapman: M.A.G.U.S. - Karnevál (F)
Wayne Chapman: M.A.G.U.S./HÁLÓZAT - Két hold (F)
William Buxton: Baldur vére (F)
William Gibson: Neurománc (SF)
William Gibson: Számláló nullára (SF)
William Gibson: Mona Lisa overdrive (SF)
William Gibson: Virtuálfény (SF)
William Gibson: Izzó króm (SF)
William C. Dietz: Testőr (SF)
William R. Forstchen: Aréna (F)
W. Hamilton Green: HÁLÓZAT - Abyss (F)

VALHALLA "CLASSIC" SOROZAT (1993-)

Brian Daley: STAR WARS - Han Solo legendája
T. H. White: Üdv néked Arthur, nagy király
Audrey D. Milland: Scarlett örökében
Audrey D. Milland: Scarlett gyermekei
Audrey D. Milland: Ahonnan a szél fúj

VALHALLA "THRILLER" SOROZAT (1992-94)

Lawrence Sanders: A harmadik halálos bűn
Whitley Strieber: Pokoli tűz
Vavyan Fable: Vis Major
Vavyan Fable: Jégtánc
Vavyan Fable: Kriplikommandó
Vavyan Fable: Mesemaráton

VALHALLA ANTOLÓGIÁK (1993-)

Analógia 1. (SF)
Analógia 2. (SF)
Legendák és enigmák 1 - Holtak légiója (F)
Legendák és enigmák 2 - Kráni krónikák (F)

SZEREJPÁTÉK KIADVÁNYOK (1993-)

M.A.G.U.S. első kiadás
M.A.G.U.S. második, javított kiadás
M.A.G.U.S. harmadik, javított kiadás
M.A.G.U.S. Bestiarium, első kiadás
M.A.G.U.S. Bestiarium, második, bővített kiadás
M.A.G.U.S. kalandmodul: Kísértetjárta ház/Gyilkosság Caedonban
M.A.G.U.S. kalandmodul: Láplidérc
M.A.G.U.S. kalandmodul: A démon átka
M.A.G.U.S. Második törvénykönyv
M.A.G.U.S. Harcosok, gladiátorok, barbárok
M.A.G.U.S. Summarium 3/1
M.A.G.U.S. Készlet játékosoknak
M.A.G.U.S. Játékosok készlete
STAR WARS szerepjáték alapkönyv

EGYÉB KIADVÁNYOK (1992-)

ECLECTIC - Boros Zoltán és Szikszai Gábor albuma
Fodor János: Csevegés
Friderikusz képeslapkönyv
RÚNA SF és Fantasy szerepjáték magazin
 I. évf. 1-10 szám
 II. évf. 1-4 szám
 III. évf. 1-? szám

PENDRAGON

LOVAGVILÁG A SZEREPJÁTÉKBAN



an-e olyan szerepjátékos a fantasy-rajongók között, aki ne vágyódna a legendás Arthur király udvarába, a lovagi dicsőség, a hevesen lobogó érzelmek, a világot rengető tragédiák honába, ahogy azt minden idők legsikeresebb fantasy-filmjében, az Excaliburban láthatta? Ki ne szeretne néha belebújni a vitéz Lancelot vagy a szentéletű Galahad bőrébe, végigkísérni Sir Tristram és Iseult királyné románcát, kopját törni a lonazepi tornán? A Kerekasztal-mondakör a középkor egyik legelevenebben élő fikciós hagyománya napjainkban, hála a számtalan irodalmi feldolgozásnak, filmadaptációnak meg az olyan ritka csemegéknek, mint Sir Thomas Mallory híres krónikájának (La Morte d'Arthur) modern kiadása. Az erőteljesen túlidealizált lovagi érényeknek és életformának - mert azt azért be kell látnunk, hogy ez a gyönyörű világ a valóságos történelemben sohasem létezett - a romantika kora óta kikezdehetetlen a varázsa, s többek között természeténél fogva szolgáltak a szerepjátékoknak is. Ha népszavazást tartanánk az AD&D rajongói között, a lovag kaszt alighanem igen előkelő helyen végezne; más kérdés, hogy ennek az úgynevezett „paladin”-nek édeskevés köze van a hagyomány által ránk örökölt lovagi eszményképhez, és hogy a TSR bátorralan próbálkozása az Arthur-legenda adaptációjára (akiknek megvan odahaza a Legends & Lore első vagy második kiadása, könnyűszerrel ellenőrizhetnek) csúfos kudarcot vallott. Egyébként ez nem is csoda; ha ugyanis jobban belegondolunk, egy igazi lovaggal egyáltalán nem könnyű játszani. Egy ilyen karakterben a feltétlen becsületesség ötvöződik a szolgálai hűséggel, a szegények gyámolítása a nemesi döllyfel, a harcmezőn tanúsított rettenthetetlen bátorság a mindenfajta csapatomunkára való tökéletes alkalmatlansággal. Ráadásul a vérbeli lovag aligha indulna el kalandozni a szokásos társaságban, egyszerű harcosokkal, tolvajokkal, szerencsevadászokkal. Ő egyrészt az egyéni hőstettek embere, senkivel sem kíván osztozni a dicsőségen; másrészt méltóságán alulinak tartaná, hogy ilyen csöcseléssel, nemtelmen aljanéppel közösködjön. Arra pedig végképp nem lehetne rábírní, hogy valaha is egy varázsló mellé szegődjön; a mágusok neki per definitionem halálos ellenségei, hiszen az igazi férfi egyetlen fegyvere a kard, mindenféle vajákos praktikákra csak a leghitványabb, nyámníla korcsok fanyalodhatnak. Végezetül pedig hadd jegyezzem meg - nem a férfisoínízus, hanem a történeti-irodalmi hűség kedvéért -, hogy derék lovagunk borzadva látná, ha egy nő talpig páncélban lándzsát ragadna, és felháborodottan tiltakozna a világ rendjének e hallatlan fel-forgatása ellen.

Ha nem akarjuk meghamisítani azokat az ideálokat, amiket tulajdonképpen követni szeretnénk a karakterünkkel, egy ilyenforma személyiséget kellene kijátsszanunk lovagunkkal; erre pedig

igazán nem sok mai RPG alkalmas. Ami azt illeti, a lovag annyira öntörvényű figura, annyira nem tűr meg senki más maga mellett, hogy igényeinknek csakis egy olyan szerepjáték felelne meg, amit kimondottan lovag karakterek számára írtak, más kasztok - ha egyáltalán léteznek benne - legfeljebb alárendelt szerepkörbe tartozhatnak. Ezt ismerte fel az amerikai Chaosium cég is, a szerepjátékbiznisz egyik legrégebbi reprezentánsa (RuneQuest, Call of Cthulhu - ugye ismerősek ezek a nevek?), amikor valamikor az ősidőkben kiadott egy vaskos kötetet King Arthur Pendragon - Epic Roleplaying in Legendary Britain címmel. Azóta persze sok víz lefolyt már Amerika folyóin, a rendszert közreműködők tucatjai bővítették, gazdagították, és 1993-ban napvilágot látott az immár klasszikusnak számító Pendragon negyedik, javított és vélhetőleg utolsó kiadása. Ez az RPG egyetlen célt szolgál, de azt aztán minden igényt kielégítően: megmutatja a szerepjátékosoknak, hogyan lehet lovag karakterrel játszani.

Ehhez természetesen először a mesés lovagvilágot kellett újra-teremteni, ami nem is olyan könnyű dolog, mint első pillantásra hinnénk. A Chaosium fejlesztői az Arthur-mondakörbe akartak új életet lehelni, és ehhez alapvetően négyféle forrást használtak föl: a „sötét kor” Angliájának történelmi valóságát, a ködös-borongós kelta néphagyományokat, a késő középkori lovagregények csillogó-villogó örökségét, és a témával foglalkozó modern fantasy-irodalmat. Az eredmény egy elképesztően összetett konglomerátum lett, amelyben csak úgy hemzsegnek az ellentmondások és anakronizmusok, a kitűzött célnak azonban tökéletesen eleget tesz: megteremti a dicső lovagkor idealizált hangulatát. Jómagam elég sok kísérletet ismerek a Kerekasztal-legendák szerepjátékos adaptációjára (a TSR fent említett verzióján kívül a GURPS-féle változatot, a Chivalry & Sorceryt, és a Palladium két próbálkozását), a Pendragon mívesen kidolgozott álvalóságát azonban meg sem közelíti egyikük sem. A többi változat vagy nem tudott eléggé elszakadni az alaprendszertől, vagy kissé erőltetett módon megpróbálta valóságos történelmi keretek közé szorítani a környezetet. Ez persze eleve kudarcra ítélt vállalkozás, hiszen az Arthur-mondakör világa mindig is fiktív volt, igazából sohasem létezett. A siker nyitja a fentebb felsorolt négy elem ügyes arányú vegyítése, amit a Chaosium stábjá profi színvonalon végzett el, pedig feltehetően jó néhány főliánszon kellett átrágniuk magukat hozzá. A valóságos történelemből merítették a földrajzi és etnikai alapokat: hol álltak a várak és városok, melyik területen milyen népcsoportok éltek, milyen volt az egyes etnikumok kultúrája. Erre aztán egy tipikus középkori feudális társadalmat építettek fel, az uralkodó eszményeket (úr-szolga viszony, vallásosság, személyes kapcsolatok) erőteljesen túlidealizálva, a Malory-krónika legjobb hagyományai szerint. A technológiai színvonal nagyjából a XII. századnak felel



meg, a haladás ütemét azonban szándékosan eltorzították, alig két-nemzedéknyi idő elteltével például megjelenik a gótikus lemez-vért. Arthur birodalmának képzelt történelmét szintén a lovagregényekből rekonstruálták, csaknem mikroszkopikus pontossággal, Uther Pendragon trónra lépésétől Arthur király bukásáig. A középkori szerzők azonban hithű keresztények voltak, a pogány mágiát lehetőleg igyekeztek kirekeszteni műveikből; a jelenleg ismert Kerekasztal-mondakör alapját például Sir Thomas Malory írása képezi, aki a számára igen kényelmetlen Merlint egy-két bekezdéssel intézi el az első fejezetben. Ezen a ponton tehát a fejlesztők kénytelenek voltak más forrásokhoz nyúlni; itt lépnek be a képbe az ősi kelta legendák, a Mabinogion meg az ír hőségeket. A mágiarendszer és a misztikus tündérvilág ezeknek az alapján került kidolgozásra. Végül pedig a Pendragon Angliája tartalmaz néhány „modern” vonást is: az eredeti legendakörben például a nők mindig alárendelt szerepet játszanak (még Guinever királynő is), őket a stáb Marion Zimmer Bradley regényei és az Excalibur nyomdokain haladva tette önálló egyéniségekké.

A végeredmény egy kellemesen egyéni ízü környezet lett, ahol a gael druidák cisztercita barátokkal vitatják meg a filozófiai kérdéseket, Arthur pedig a római császár címet viseli, noha Anglia területének csak elhanyagolható hányada tartozik a közvetlen uralma alá. Ne ütközzünk meg azon, hogy Anglesey szigetének felprédálását (itt pusztultak el az utolsó történelmileg dokumentálható druidák) csaknem ezer év választja el a cisztercita szerzetesrend megalapításától, és hogy Arthur feltételezett uralkodásakor a Nyugatrómai Császárság már rég nem létezett! A Pendragon a fikcióhoz igyekszik következetesen hű maradni, nem pedig a valósághoz, és ezen a téren csaknem tökéletesen megfelel az elvárásoknak.

Ugyanez a törekvés vezérelte a játék fejlesztőit, amikor lefektették a karaktergenerálás alapjait. Erre két módszert kínálnak a szabálykönyvben, az elsőt azonban szemlátomást csak ímmel-ámmal, azoknak a játékosoknak a kedvéért, akik szeretnek húszperces felkészülés után fejest ugrani a kalandokba. Egyértelműen látszik, hogy a stáb a másik változatot favorizálja, amelynek segítségével a gondosan kimunkált környezetbe tökéletesen illeszkedő karaktereket lehet kidolgozni, nem csekély idő- és energiaráfordítás árán.

A szabályok abból indulnak ki, hogy egy középkori világban senki sem lehet teljesen független és önálló egyéniség. A karakter képességeit és lehetőségeit erősen behatárolják az olyan tényezők, mint a szülőhazája, nemzetsége, neveltetése, vallása és társadalmi helyzete. Mielőtt bárki felhőrdülne, a játékosok szándékos korlátok közé szorítását látva ebben a felfogásban, sietek megnyugtani az olvasókat: a felsorolt kategóriákban a Pendragon a lehetőségek elképesztően széles skáláját biztosítja. Nemzetiségét tekintve a karakter lehet gael, szász, római, ír, pik, francia és oksztán; világnézeti tekintetben a kereszténység, pogányság, wotanizmus és judaizmus között válogathat. Ezeket persze nem lehet tetszés szerint párosítani (a Wotan-imádó rómaiak és zsidó hitű piktek még ebből a fikatív háttérből is igencsak kiránának), a karakter etnikuma és vallása attól függ, hogy hol született. A Chaosium stábjának elképesztő alaposággal dolgozta föl az általuk kreált Északnyugat-Európát, szinte megyényi méretű területekre bontották le, a játékos ezek közül szemezgethet. A connachti írek például ragaszkodnak kelta őseik pogány hitéhez, azok a rokonaik viszont, akik átkeltek Nagy-Britanniába, és Surluse-ben letelepedve Arthur király uralma alá kerültek, mind áttértek a kereszténységre. A barbár szászok azokon a vidékeken, ahol függetlenek tudtak maradni, továbbra is Wotan imádják, ahol viszont a gaelek alattvalói lettek, keresztény hitre tértek. Őva intek minden leendő Pendragon-játékost attól, hogy feleslegesen kezelje ezeket a kérdéseket, és hamar napirendre térjen fölöttük; más szerepjátékokban általában nem tükröződik, mennyire alapvetően meghatározta a középkori ember életét a származása és a vallása, ez a rendszer azonban kivételnek számít. A karak-



ter alapjáratosságai például attól függenek, hogy milyen nemzeti-ségű; egy piktből soha az életben nem lesz kellemes társalgó, az udvarhölgyek bálványa, a római világfi viszont teljesen tehetetlen, ha magára marad a lakatlan vadonban. A vallás megválasztása, ha lehet, még ennél is fontosabb: ez határozza meg, milyen eszmények és erkölcsi ideálok alapján kell élnie a karakternek. Ezen a téren a rendszer vasszigorral jár el: ha valaki az evést-ivást, paráználkodást és egyéb világi gyönyöröket tekinti a lovagi lét értelmének, jobban teszi, ha nem keresztény karakterrel indul. (A Wotan-hit és a kelta pogányság ellenben kimondottan követendő példának tekinti ezt a fajta életmódot.)

A társadalmi helyzet tárgyalását utoljára hagytam, mivel a Pendragon-játékoknak ez képezi a központi elemét. Minden karakternek az a célja, hogy minél gazdagabb, befolyásosabb és tekintélyesebb személyiséggé váljon, ez pedig cseppet sem könnyű feladat. Más fantasy-RPG-kben általában elég levonulni valami föld alatti lyukba, lemészárolni a különféle szörnyeket, és begyűjteni a kincseiket. Nos, a Pendragonban nincsenek eszelős varázslók, akik abban lelik meg életük értelmét, hogy változatos labirintusok építésével magukhoz csalogassák a kincsre éhes hősöket; a kóbor lovagok kalandjaik során legfeljebb erényben és dicsőségben gyarapodnak, anyagiakban felettébb ritkán. A vagyonszerzésnek és a fölemelkedésnek egészen más, sokkal kevésbé hősies módzatai vannak: a szabálykönyv például kimerítő részletességgel taglalja azt a problémakört, hogyan csavarhatják el a délceg karakterek gyámolításra szoruló, gazdag özvegyasszonyok fejét.

Amennyiben a játékos az első, lényegesen leegyszerűsített módszerrel dolgozza ki a karakterét, burokból születettnek mondhatja magát: ez esetben frissen felavatott lovagként indul, és bár Salisbury grófjának a vazallusa, van egy udvarháza, szerény földbirtokkal. A második módszerrel generált karaktereknek ritkán van ilyen szerencsájuk, nagyjából minden tizedik esetben: belőlük általában apródok, fegyvernökök, zsoldosok, törzsi harcosok, vándor vagabundok lesznek, akiknek keményen meg kell dolgozniuk a lovagi rangért. Mindenesetre célszerű legalább egy fiatal lovagot is bevenni közéjük (ha a kocka nem elég kegyes a játékoshoz, dobálgasson tovább türelmesen); ilyenkor feltételezhető, hogy a többi karakter mind az ő csatlósa és alárendeltje, és a gazdag jutalom reményében kísérik el urukat kalandjaira. Igaz, a lovag karakter belátható időn belül aligha lesz képes eleget tenni kívánságaiknak, de hát a hűség és a kitartás dicséretes keresztényi erények. Arról természetesen szó sincsen, hogy az induló karakterek a Kerekasztal társaságába tartoznának; ebben a megtiszteltetésben az egész világon



összesen százötven lovag részesül, és nyilvánvaló, hogy eszük ágában sincs mindenféle tejfelesszajú ifjoncokat befogadni maguk közé.

A karakter természetesen nem áll szálegyedül a nagyvilágban; a középkorban ilyesmi csak a kitzasztottakkal és a megbélyegzett bűnözőkkel fordulhatott elő. Van hűbérura, aki feltétlen hűséget és lovagi szolgálatokat követel meg tőle, cserébe viszont védelmet és szállást biztosít neki; vannak csatlósai, akik gondoskodnak a szükségleteiről, de elvárják, hogy etesse-ruhazza őket; vannak rokonai, barátai (felesége egyelőre nem), akikhez bajba jutván segítségért fordulhat, ám alkalomadtán ők is felkérlik kisebb szívességekre. Ez a kiterjedt kapcsolatrendszer az egész feudális társadalom alapja, és a Pendragon nagy gondot fordít a kidolgozására. Mielőtt a voltaképpeni játék kezdetét venné, a játékosnak meg kell határoznia, hogy kinek tartozik engedelmességgel, és ki tartozik engedelmességgel neki; hogy a hűbéri ranglétrán hány fokozat választja el a legfőbb úrtól, Arthur királytól (vagy egyházi személy esetében a pápától); hogy hány fegyverforgató férfi van a rokonságában anyai és apai ágon, és milyen kapcsolatban áll velük; hogy milyen dicső tetteket vitt véghez az apja és a nagyapja, lényegesen növelve ezzel a család általános és a karakter személyes presztízsét. Ez a procedura elengedhetetlen ahhoz, hogy a leendő lovag valóban korhű légkörben kezdje pályafutását, egyes szerepjátékosok azonban bizonyára elborzadnak tőle. Az ilyesmi ízlés kérdése, de a Pendragon valóban nem való a „hirtelensült” karakterek kedvelőinek.

Ami a tényleges számértékeket illeti, a Pendragonban a karaktereknek öt főjellemzőjük van (Méret, Erő, Ügyesség, Állóképesség, Megjelenés), amelyek eredetileg 5 és 18 között mozognak, az etnikai bónuszokkal és a későbbi fejlesztésekkel azonban akár 20 fölé is emelkedhetnek. A karakter elemzőkészsége és intelligenciája nem egy szabott számértékhez, hanem a játékos szellemi kvalitásaihoz igazodik, ami igen rokonszenves megoldás: ha a karakter valami intellektuális kihívás elé kerül, azt nem lehet elintézni egy egyszerű kockadobással, hanem a játékosnak munkára kell fognia a saját szürkeállományát. A főjellemzőket meg lehet határozni kockadobással és allokációs (pont-hozzárendeléses) módszerrel; a szabálykönyv inkább ez utóbbit ajánlja. Az alapvető tulajdonságokat még néhány másodlagos érték (Életpontok, Sebküszöb, Gyógyulási Ráta stb.) egészíti ki, amiket a főjellemzőkből kell kikalkulálni.

A jártasságok listája kimondottan rendhagyó, mivel szigorúan alkalmazkodik a regényes lovagkor atmoszférájához. Hiába keresszünk rajta olyan tételeket, mint amilyen a lopakodás, a kocsihajtás, az alkudozás vagy a záruk nyitása; külön rovatot kap ezzel szemben a solymászat, a flörtölés, a birtokigazgatás és a lovagi torna. Tekintettel arra, hogy a második módszerrel generált karakterek túl-

nyomó része nem lovagként indul, a karakterlapon fel van tüntetve néhány „méltatlan” jártasság is, például az iparűzés, az orvostudomány, az írás-olvasás és az íjászat. Ezeket a jártasságokat egy igazi lovag csak kivételes körülmények között sajátíthatja el, és általában titokban tartja, hogy rendelkezik velük. Erre egyes esetekben igen jó oka van: ha például kiderülne róla, hogy valamikor kétkezi munkával kereste a kenyerét, az a nemesi címébe kerülne!

A jártasságok után következnek a személyiségjegyek. Ezek párosával szerepelnek: két ellentétes minőség, amelynek számbeli összértéke mindig 20-at ad ki. (Például: Ájtatos/Világi 8/12 vagy

Bátor/Gyáva 16/4.) A személyiségjegyek koncepciója teljesen egyedülálló a szerepjátékok világában. A szerepük igen sajátos: a segítségükkel a karakter befolyásolhatja a játékos cselekedeteit. Ez első pillantásra eléggé furcsának tűnik, de ha néhány példával illusztrálom, mindjárt érthetőbb lesz. Egy derék, ám nem kimonodottan erényes lovagot (Szűzies/Kéjvágó 3/17) Morgan le Fay megpróbál asszonyi csábóval behálózni, hogy felhasználja a saját céljai érdekében. A játékos tisztában van a rá leselkedő veszéllyel, a csábítás elől azonban a karaktere csak akkor térhet ki, ha sikeres dobást tesz a Szűzies személyiségjegyre (húszoldalú kockán négynél kisebb eredményt ér el). Hősünk nagy valószínűséggel viasként fog elolvadni Morgan le Fay csókjaitól. Valamivel később ugyanez a lovag udvarolni kezd Camelotban egy kacér özvegyasszonynak, aki túlhaladt már élete delén, viszont igen jómódú. Hosszas románc után elérkezik a beteljesülés órája, ekkor azonban kiderül, hogy a ledér hölgynek igen nagyok az igényei a nyoszolyán. A karakternek ezúttal az ellentétes személyiségjegyre kell próbát tennie (18-nál kisebb dobás húszoldalú kockán); feltehető tehát, hogy derekasan állja a sarat, és elnyeri az özvegy kezét, a kiterjedt birtokokkal együtt.

A fenti példából látszik, hogy nincsenek „jó” és „rossz” személyiségjegyek; még olyan helyzet is elképzelhető, amikor a karakter a negatívnak tűnő értékből profitál, az első pillantásra előnyös személyiségjegyet viszont szörnyű válsághelyzetbe sodorja. (Gondoljunk arra a jelenetre az Excaliburban, amikor Arthur kénytelen máglyára küldeni hön szeretett hitvesét, mert házasságtöréssel vádolják! A Pendragon szabálykönyv szerint Arthur király Igazságos/Önkényes személyiségjegye 28/-8.) Az egyes vallásoknak persze megvannak a maguk tézisei arról, hogy mi helyes és mi nem, s ezért meghatározott magatartásmódokra buzdítják híveiket. Amennyiben a karakter kiemelkedő személyiségjegyekkel rendelkezik a vallása által előírt területeken, szent embernek minősül, és különféle bónuszokat kap. (A kereszténység által kívánatosnak tartott személyiségjegyek: Szűzies, Megbocsátó, Könyörületes, Szerény és Mértékletes; a kelta pogányok ezzel szemben azt az embert tisztelik, aki Kéjvágó, Tetterős, Nagylelkű, Őszinte és Büsz-



ke.) A lovagi rétegnek - vallástól függetlenül - megvan a maga külön erkölcsköde, és azt a karaktert, aki ennek maradéktalanul megfelel, kiváltképp nagy becsben tartják. Nagybecsű lovnak számít minden olyan karakter, akinek Tetterős, Nagylelkű, Igazságos, Könyörületes, Szerény és Bátor személyiségjegyei összeadva meghaladják a 80-at, ezek azonban olyan szigorú követelmények, hogy még a Kerekasztal társaságának is alig egyötöde felel meg nekik.

A személyiségjegyeknél is nagyobb befolyással bírnak a karakter viselkedésére a szenvedélyek. A szenvedélyek különösen erős érzelmek, melyek általában egy meghatározott tárgyra irányulnak. Egyes szenvedélyeket minden karakter automatikusan megkap induláskor, csak az értékük eltérő (Hűség: hűbérúr; Szeretet: család; Becsület); másokat későbbi kalandjai során fejleszthet ki magában (Gyűlölet: varázslók; Félelem: Sir Lancelot; Szerelem: Lady Morgawse). A szenvedély hatalmas, ám kétélű fegyver az igazi lovag kezében. Amennyiben olyan válsághelyzetbe kerül, amely valamiféle kapcsolatban áll szenvedélye tárgyával, a karakter inspirációt meríthet viharos érzelmeiből. Az inspiráció mindig opcionális; a mesélő nem kötelezheti rá a játékost. Ilyenkor a játékosnak először is a vonatkozó szenvedély számértéke alá kell dobni a húszoldalú kockával. Ha az inspiráció sikeres, a karakter hatalmas bónuszokat kap a válsághelyzet megoldására; ha nem, annyira összeomlik a kudarc hatására, hogy mélaakóba esik, nem ritkán meg is öri. Ez így talán bonyolultnak hangzik, de lássunk rá egy példát!

A rettenthetetlen Sir Belleusnak (Becsület 15) egy francia lovag kétségbe vonja a szavahihetőségét Arthur király udvarában. Sir Belleus természetesen nem tűrheti ezt a sértést, és ott helyben kardpárbajra hívja ki a gazfickót. Mivel a Becsületét érte sérelem, harc közben megpróbál inspirációt meríteni ebből a szenvedélyéből. Amennyiben sikerül 15-nél kisebbet dobni húszoldalú kockán, Sir Belleus Kard jártassága (normál érték: 17) 27-re nő. Ha a dobás eredménye pont 15 (kritikus siker a Pendragon-szabályok szerint), a Kard jártassága megduplázódik (34). Ezt aligha viszi el szárazon az a könnyelmű francia. Persze előfordulhat az is, hogy Sir Belleus mondjuk 18-at dob. Ez esetben kétségek kezdik győőrtörni a derék lovagot (talán volt valami igazság a francia vádaskodásában), és amíg az adott jelenet tart, minden értékéhez (nemcsak a Kard jártassághoz) -5 járul. Isten óvja Sir Belleust attól, hogy a dobókocka a húszason állapodjon meg; ez kritikus kudarcot jelentene, és a párbajra már nem is kerülne sor. Hőszűnknek eszébe jutna valami rég elfeledett bűne (talán egyszer hamisan esküdött az Úr nevére), s szégyenében és tébolyában elbujdosna a vadonba.

A különféle szenvedélyek a legváltozatosabb helyzetekben nyújthatnak inspirációt. Maradjunk az előbbi példánál: tegyük fel, hogy a játékos nem kívánja vállalni a 25 százalékos kockázatot. Sir Belleus Szerelem: Lady Amanda szenvedélyének az értéke 19, és amikor a sértés elhangzott, a teremben éppen jelen volt szíve hölgye is. Ez esetben Sir Belleus inspirációt meríthet ebből a szenvedélyéből is (ami jóval kockázatmentesebb), hiszen a párbaj folyamán megpróbál imponálni a választottjának. Amennyiben azonban Lady Amanda a francia lovag kotnyeleskedésekor éppen a messi St. Albansban tartózkodik, Sir Belleusnak bizony be kell érnie a Becsület szenvedéllyel.

Elnézést kérek olvasóimtól, amiért ilyen sokat foglalkoztam a személyiségjegyekkel és a szenvedélyekkel, de jó okom volt rá. A Pendragonnak ez a koncepciója gyökeresen új és eredeti, s egy olyan vonást kölcsönöz ennek az RPG-nek, amellyel sehol másutt nem találkozhatunk. Ha behatóan szemügyre vesszük, ez az egész bonyolult és sokrétű rendszer nem más, mint a különböző szerepjátékokban széleskörűen elterjedt kategóriának - a jellemnek - az új alapokra helyezése. Én a jellem használatát mindig is a szerepjátékok egyik alapvető melléfogásának tartottam: egy eleven, fejlődő személyiséget - még ha történetesen fiktív is - nem lehet mestersé-

gesen kreált erkölcsi válaszvonalak közé szorítani. Nem akarok filozófiai vitákba bonyolódni, de az igazi életben nem léteznek olyan absztrakt kategóriák, mint „jó” és „gonosz”, és ha ezeket bevezetjük a szerepjáték világába, eleve le kell mondanunk arról, hogy ott valóságghú fiktív személyiségeket fejlesszünk ki - ami pedig elméletileg az RPG-k elsődleges célja volna. Ezt a fajta fekete-fehér morális felosztást Michael Moorcock óta már a minőségi fantasyirodalom is meghaladta, főlősleges lenne tehát tovább istápolgatni a szerepjátékok keretein belül. A jellem szükségszerű helyettesítését pedig - véleményem szerint - egyetlen más RPG sem oldotta meg olyan frappánsan és ötletesen, mint a Pendragon.

E rövid kitérő után kanyarodjunk vissza a játék további ismertetéséhez. Sir Belleus példája nemcsak a szenvedélyek alkalmazásának bemutatására volt jó, egyúttal áttételesen érzékeltette a játékméchanizmus alapjait is. A Pendragon elsősorban húszoldalú kockákat használ, és minden dobásnak az az alapelve, mint az AD&D-ben a próbadobásoknak: a sikerhez egy 1 és 20 közé eső célértéknél kisebb eredményt kell elérni. A célérték pontos kidobása kritikus siker, a húszas eredmény kritikus kudarc. A célértéket általában az egyes jártasságok adják meg; amennyiben ezek húsz fölött vannak, nemcsak a siker válik bizonyossá, hanem a kritikus siker esélye is megnő 25-ös célérték esetében például minden 15 és 20 közé eső eredmény kritikus sikert jelent.

A harcrendszer ugyanezen az alapon nyugszik, van azonban néhány érdekes sajátossága. Az okozott veszteség például elsősorban a támadó fél Méretétől és Erejétől függ, a használt fegyver csak kismértékben módosítja. Különösképp rendhagyó a helyzet lándzsás lovasroham esetén: ez esetben a veszteség kizárólag a ló értékei alapján számítható. Nem csoda, hogy a Pendragonban a karakterek féltő gonddal ápolják a csataméneiket.

A csatákban, összeapásokban előfordul persze, hogy a karakter megsebesül. Közrendű ellenfelekkel szemben a lovagok számos előnyt élveznek; ugyanolyan gyorsan mozognak talpig páncélban, mint azok vértetetlenül, és egy közönséges bandita ritkán rendelkezik inspirációra alkalmas szenvedéllyel. Mindjárt megváltozik azonban a helyzet, ha két lovag csap össze egymással; az ilyesmi súlyos következményekhez vezethet. Más játékokhoz képest a karaktereknek üdvözítően kevés az Életpontjuk, és mivel a Pendragon nem ismeri a szintek fogalmát, ez az érték a későbbiekben sem emelkedik sztratoszferikus magasságokba. Egy-két jól irányzott csapástól a legtapasztaltabb karakter is kidől a nyeregből. Ami a sérüléseket illeti, a szabályok teljes szigorral ragaszkodnak az orvostudomány realitásaihoz: a nyílt sebek elűszkösződnek, a lábadozás folyamán nem használt izmok elrosvadnak, a törött csontok gyengébben forrnak össze. Amennyiben a sebesült lovag nem kap orvosi ellátást, az állapota nemhogy javulna, még rosszabbodik is. Komolyabb sérülések esetében a teljes gyógyulás akár éveig is eltarthat, a szövődményekről nem is beszélve; ha egyszer valakinek három milligramm arzén került a szervezetébe, az nem dobálgat mentődobásokat mérge ellen, hanem szépen meghal; a járványos betegségek az orvosi ismeretek középkori szintjén többnyire gyógyíthatatlanok. A halál ténye végleges és megmásíthatatlan; a holtak csak isteni csodatétel révén támadhatnak fel, aminek az esélye egy a millióhoz. (Ha maga Arthur király, Sir Lancelot és Sir Tristram sem részesült ebben a kegyben, ugyan mire számíthatnak a jelentéktelen játékos karakterek?) Egy szó mint száz, ezen a téren a játék hangulata tapinthatóan komorabb és veszedelmesebb a legtöbb más RPG-nél.

Mivel kasztok, szintek és fajok a Pendragonban értelemszerűen nincsenek, a karakterek fejlődése a különféle meghatározó értékek (főjellemzők, jártasságok, személyiségjegyek és szenvedélyek) növekedésében, illetve - szerencsés esetben - társadalmi helyzetük javulásában mutatkozik meg. A Pendragon nem ismeri a Tapasztalat Pontok fogalmát, hanem egy igen érdekes szisztémát használ, amit a Chaosium cég fejlesztett ki, és ezt alkalmazza a többi sze-



repjátékában - például a Call of Cthulhuban meg az Elric!-ben - is. A rendszer lényege, hogy amennyiben a karakter válsághelyzetbe kerülve különösen ötletesen és sikeresen alkalmazza valamely értékét (ez általában kritikus sikert eredményező dobást jelent, de nem feltétlenül), akkor kap egy esélyt, hogy megemelhesse. Hangsúlyozni szeretném, hogy ez valóban esélyt jelent, nem automatikus növekedést. Minél magasabb a vonatkozó érték, annál nehezebb tovább javítani: 3-ról 4-re nevésségesen könnyű, 18-ról 19-re szinte lehetetlen. A másik lehetőség a fejlődésre a Hírnév gyűjtögetése. A Hírnév nem analóg a Tapasztalat Pontokkal, bár kétségtelenül van némi átfedés a két fogalom között. Hírnév jár például a különféle kalandok diadalmas teljesítéséért, legendás varázsszerek megszerzésért, csatákban és párviadalokban aratott győzelmeért, szörnyetegek elpusztításáért. Ugyanakkor viszont a Pendragon olyan dolgokat is Hírnévvel jutalmaz, amikért más RPG-kben éppen Tapasztalat Pontokkal kell fizetni. Ha a lovagnak magas értékei vannak valamely jártasságban, szenvedélyben vagy személyiségjegyen – azaz különösen gyáva vagy bátor, neves kardforgató, esetleg a szászok elleni olthatatlan gyűlöletéről ismerik –, minden évben meghatározott összegű Hírnévet kap érte. Az is növeli a Hírnévet, ha birtoka, rangja, gazdag felesége van, illetve ha bőkezűen költekezik. Mindent összevetve, ez az érték a karakter befolyását, tekintélyét, társadalmi státusát tükrözi. Az egyszer megszerzett Hírnév később nem veszhet el, sőt: a karakter fiai öröklik apjuk Hírnévének egytizedét. (Ezért olyan fontos a karakter kidolgozásánál az apa és a nagypapa hőstetteinek számbavétele.) Minden ezredik Hírnév-pont egy bónusz-pontot hoz a karakter konyhájára, amit megkötés nélkül hozzárendelhet bármelyik értékéhez. Tekintve, hogy egy tűzokádó sárkány legyőzéséért (az elképzelhető legnagyobb lovagi hőstettért) 400 Hírnév-pont jár, a küzdelemben részt vevő karakterek között megosztva, a fejlődés gyorsnak nemigen nevezhető. Az a lovas, amelyik aktív pályafutása során nyolcezernél több Hírnév-pontot tudott összegyűjteni, már kivételesnek számít.

A kalandozás közben szerzett esélyek és Hírnév-pontok felhasználására a téli időszakban kerül sor, amikor szünetelnek a mezőgazdasági munkák, és a hó járhatatlanná teszi az utakat. A karakterek éves ciklusokban kalandoznak (ez egész pontosan évente egy kalandot jelent - a középkorban nem volt olyan gyors iramú az emberi élet, mint manapság), télvíz idején visszavonulnak a birtokukra, vagy ha nekik nincs, a hűbérurukéra. Persze ezalatt sem tétlenkednek: ilyenkor gyűjtik be az éves Hírnév-járandóságukat, fejlesztik a képességeiket, udvarolnak a hölgyeknek, szervezik át a házi gazdaságukat. Mindezt tengernyi táblázat segítségével teszi, mivel azonban télen tényleges szerepjáték nem zajlik, csak a karakter státusában beálló változásokat veszik számba, ez nem lassítja a játék ütemét. Ebben az időszakban születnek a karakterek gyermekei, és hunynak el azon szerencsés családtagjai, akik megérték a természetes halálhoz szükséges életkort. Télen öregednek maguk a karakterek is; ilyenkor meghatározott számú pontot von-

nak le a főjellemzőikből, és ha valamelyik nullára csökken, földi pályafutásuk véget ér. (Ez általában az ötvenedik életévük körül szokott bekövetkezni.) Kivételes alkalommal télen is át lehet váltani szerepjátékra; ez történik például abban az esetben, ha a táblázatból leolvasott eredmény szerint a karakternek gyermeke születik - a szomszéd várur feleségétől.

A Pendragon teljes címébe nem véletlenül foglalták bele az „epikus” jelzőt. A legtöbb RPG személyek és egyének sorsára koncentrál; a Pendragon sokkal inkább egy családi közösség történetéről szól. A karakterek nem ritkán rokonai, vazallusai vagy hűbérurai egymásnak; mindenképpen kvázi-vérségi kötelék fűzi

össze őket. A játékos általában rákényszerül, hogy kettő vagy még több karaktert dolgozzon ki magának; erre azért van szükség, mert a Pendragon kegyetlen világában gyakori vendég a halál, és az is előfordulhat, hogy a súlyosan sebesült karakternek éveket kell az ágyban lábadozva töltenie. Ilyenkor a játékos a karakter öccsével, unokatestvérével folytatja a játékot; ha kellően hosszú idő telt el, akár a fiával is. Előbb-utóbb a legszerencsésebb, legderekbabb lovagot is ledönti lábáról a kor hatalma; utolsó éveiben, ahogy a főjellemzői egyre csökkennek, már nem érdemes kalandokra indulni vele. Ilyenkor legidősebb fiának adja át a kardot, a lovagi páncélt, és a játékos egyik karaktere mintegy megörökli a másiktól a tapasztalatot, birtokokat, hírnévet és nemesi címeket. Mivel a Pendragon évente csak egyetlen kalandot engedélyez, rendszeres játék esetén hamar eltelik egy nemzedéknyi idő, és szükség lesz egy új karakterre, hogy átvegye a stafétabotot.



t. Ez a körülmény olyasfajta mélységet és folyamatosságot kölcsönöz a játéknak, amely a legtöbb más RPG-ből - talán az Ars Magicát kivéve - teljesen hiányzik. Valóságos családi eposzok alakulhatnak ki ebben a jellegzetesen feudális légkörben; képzeljük el, micsoda büszkeség töltheti el az unokát, amikor bevégzi azt a lovagi feladatot, amellyel apja is, nagypapja is hiába próbálkozott! Közben persze a történelem viharai is zajlanak a karakterek körül. A nagyapát Arthur király uralkodásának kezdeti időszakában ütték lovaggá, még Lancelot du Lac érkezése előtt; kivette a részét a Kerekasztal társaságában dúló véres belviszályból az Orkney- és a Gales-ház között, amely a vitéz Sir Lamorak dicstelen meggyilkolásához vezetett. Az apa a királyság fénykorában forgatta kardját, pajtása volt a konyhafiúból tornabajnokká előlépő Sir Gareth Beaumainsnak, figyelemmel kísérte Sir Tristram és a cornwalli Iseult királynő boldogtalan szerelmét. Az unoka megélte a hanyatlás korát, ott volt a máglya mellett, amikor Sir Lancelot lemészárolta a fegyvertelen Orkney-sarjakat, látta Sir Gawaine őrjöngő haragját, s végül Mordred ellen harcolva esett el az utolsó csatában. A Pendragon segítségével a jó mesélő évtizedeken átívelő, mesés történeteket szőhet, újjáteremtheti a legendás lovagkor hősies és tragikus világát; nagy kihívás ez, talán nem is minden szerepjátékos szája íze szerint való, de aki vállalkozik rá, az igencsak emlékezetes élményekhez juthat a Chaosium legújabb kiadványa révén.



MÁGIA MÁSFÉLEKÉPPEN - DRUIDÁK ÉS BOSZORKÁNYOK A PENDRAGONBAN



int azt előző cikkemben igyekeztem érzékeltetni, a Pendragon igen sajátos rendszer, amely egységes egészet alkot, és gyökeresen különbözik minden más RPG-től. Ez viszonylag kisszámú, de stabil vásárlóközönséget biztosít neki; a szerepjátékosoknak azonban - az általuk preferált rendszertől függetlenül - vannak bizonyos közös igényeik, és a Pendragon első kiadásai nem mind-egyiknek tudtak eleget tenni ezek közül. A Chaosium stábjára kétféle téren is egyre fokozódó nyomás nehezedett: sokan követelték a nőnemű karakterek engedélyezését, és még náluk is többen szettek volna varázslókkal játszani. A fejlesztők csúf kutyaszorítóba kerültek, hiszen ha beadják a derekukat, szerető gonddal kidolgozott világuk integritását veszélyeztetik. Függetlenül attól, hogy ma mi a véleményünk a női egyenjogúságról, Arthur király udvarában egy páncélos-kardos amazon általános megbotránkozást keltene; a mágusok és a lovagok pedig kimondottan rossz párosítást alkotnának egy hangulathú középkori világban, hiszen szükségképpen egymás ellenségei. A késő középkori románcokban és lovagregényekben, amelyek átörökölték ránk a Kerekasztal-mondakört, sem a nők, sem a varázslók nem jutnak tevékeny szerephez. A mágia persze jelen van ezekben a történetekben, mindent áthat és átítat, ám leginkább arra való, hogy akadályokat állítson a hősök elé; Arthur vitéz lovagjai nemhogy varázsolni nem tudnak, de jobbára még írni-olvasni sem. Ami a nőket illeti, ők vagy erőnyes és szűzi hajadonok, vagy engedelmes, hűséges feleségek, vagy romlott lelkű csábítók, igazából azonban még a verses románcokban sem önálló személyiségek. Elvértve ugyan fel-felbukkan egy-két ritka kivétel, mint a Sir Garethet folyton szapuló titokzatos szépség, vagy Isult királynő fondorlatos komornája, Brangane, az általános összképben azonban csak üdítő színfoltok maradnak. A történet középpontjában mindig és mindenkor a retenthetetlen a daliák, a kardforgató lovagok állnak.

A Chaosium fejlesztőinek úgy kellett eleget tenniük vásárlói várakozásainak, hogy egyszersmind a Pendragon remekbe szabott atmoszférájához is hűek maradjanak, és meg kell hagyni, huszáros kardcsapással vágták ketté a gordiuszi csomót. A negyedik kiadás szabályai szerint immáron női karaktereket is lehet indítani - boszorkányokat és bűbajosokat.

Ez a megoldás egyesek szemében talán furcsának tűnik, hiszen ha Arthur király udvarával kapcsolatban mágiáról esik szó, az embernek azonnal Merlin jut az eszébe. Nem szabad azonban elfelejteni, hogy Merlin meglehetősen egyedi jelenség a Kerekasztal-mondakörben; rajta kívül minden varázshatalommal bíró személy nőnemű. (Tessék csak számba venni: a Tó Hölgye, Morgan le Fay, Nimue...) Az Arthur-legendák mélyén megbúvó kelta hiedelmek szerint a természetfölötti erők kegyeltjei általában asszonyok voltak, és ez nagyszerűen párhuzamba hozható a keresztények boszorkányhitével. Amikor a fejlesztők összekapcsolták a mágiát a női nemmel, két legyet ütöttek egy csapásra, ugyanakkor megmaradtak a Pendragon-világ keretei között.

A mágia a Pendragonban igen ritka dolog, és egyáltalán nem könnyű élni vele. Itt nincsenek villámokkal hajigáló varázslók és levágott karokat visszánövesztő papok, hogy korlátlan tüzerőt biztosságnak a derék lovagoknak, és csata után összefoltozzák őket. Ami azt illeti, a mágiát legtöbbször szerfölött profán célokra használják: a vajákosok inkább a gazdag bűztermés vagy a

bőséges gyermekáldás érdekében munkálkodnak, nem pedig a modern nehéztüzérséget helyettesítik. Persze a karakterek időnként találkoznak lebegő kastélyokkal, csodatévő forrásokkal, láthatatlanná tévő köpönyegekkel; ezek mind az óidők maradványai, csupa rég elporladt mágus keze műve. Manapság már nem képesek ilyesmikre a beavatottak; az alapelv az, hogy az emberiség fejlődésével párhuzamosan a mágia mindinkább háttérbe szorul. A most élő varázslók hatalma sokkal korlátozottabb, mint őseiké volt, még mindig jobb helyzetben vannak azonban kései leszármazottaiknál, akik számára a mágia tündérmesébe illő kohlomány lesz csupán.

A Chaosium által kiadott többi szerepjátékban a mágia pontrendszerral működik, és a felhasználható pontok számát a karakter vonatkozó főjellemzője határozza meg. Ez a módszer a Pendragonban semmiképpen nem válna be, hiszen a karaktereknek csak fizikai főjellemzőik vannak. A fejlesztők tehát szakítottak a régi gyakorlattal, és arról az elméleti alapról indultak ki, hogy mindenfajta mágia a misztikus Túloldalról meríti energiáit, ami alatt egyaránt értik a kelta tündérhont és a keresztény túlvilágot. Varázserővel tehát csak azok a karakterek bírhatnak, akik szoros kapcsolatban állnak a Túloldallal. Mivel a Túloldal az istenek és természetfölötti lények birodalma, ez a kapcsolat szükségképpen vallásos elhivatottság formáját fogja ölteni. A varázserő alapját tehát a karakter vallásos személyiségjegyei alkotják, amelyek viszont választott hitétől függenek. Ezen belül a Pendragon kétféle mágiát ismer: pogány keltát és keresztényt.

A varázshasználó karakterek kidolgozásával külön fejezet foglalkozik a szabálykönyvben. Itt a legfontosabb mozzanatot a személyiségjegyek meghatározása: a mágusnak a lehetőségekhez mérten meg kell felelnie a vallása által eszményített ideáloknak. (Előző cikkemben felsoroltam a két vonatkozó hit által fontosnak tartott személyiségjegyeket.) Nem muszáj persze szent embernek lennie, de kimondottan célszerű: máskülönben ugyanis a varázshatalma alig fele-negyed lesz majd a lehetségesnek. A vallásos személyiségjegyek összege adja meg a karakter Mágiaküszöbét, azaz maximális mágikus kapacitását; szent emberek esetében ez az érték megduplázódik. Mivel a mágia alkalmazása életerőbe kerül, meg kell állapítani a reménybeli varázslónő Személyes Életerejét is, ami szintén a vallásos személyiségjegyeiktől függ - és semmi, de semmi köze nincsen az Életpontokhoz. Könnyen belátható tehát, hogy a mágusok annál hatalmasabbak, minél szigorúbban ragaszkodnak a hitük által diktált életelvekhez. Ennek a játékban is kifejezésre kell jutnia; ha a karakter méltatlanul viselkedik, megváltoznak a személyiségjegyei, és csökken a varázssereje. Bizonyos viselkedésmintákhoz persze a lovag karaktereknek is ragaszkodniuk kell, ők azonban ezen a téren sokkal nagyobb szabadsággal rendelkeznek, mint a titkos tanok beavattottjai. Ez a fajta visszacsatolás - amikor a jó vagy rossz szerepjáték közvetlen kihatással van a karakter numerikus értékeire - igen szokatlan, ám számomra rendkívül rokonszenves megoldás.

A Pendragon a mágusoknak többféle típusát különbözteti meg; a pogány karakter származásától és jártasságaitól függően lehet druida, bárd, bűbajos és boszorkány, a keresztény pedig pap és szerzetes. Ez persze egyáltalán nem azt jelenti, hogy a Pendragon világában minden vándor dalnok és bencés barát varázsló lenne; azok közül az emberek közül, akik papnak, druidának, falusi ja-



vasasszonynak állnak, csak elenyészően kevesen értenek a mágiához. A karakterek természetesen ebbe a törpe kisebbségbe tartoznak, de ettől még nem kell feltételezniük, hogy minden kóbor országúti prédikátor vagy piactéri látnok misztikus hatalommal rendelkezik. A bűbajosok között a mágiahasználó karakterek aránya 100 %, ugyanez a szám viszont a boszorkányoknál ötven, a druidáknál húsz százalék, a többi felsorolt esetben pedig messze öt százalék alatt marad. Ezért nem lehet ezeket a kategóriákat hagyományos értelemben vett karakterkasznak tekinteni. Érdemes tanulmányozni az egyes típusok nemek szerinti megoszlását is. A druidák, papok és bárdok mind férfiak, a bűbajosok mind nők, akárcsak a boszorkányok kilencven százaléka, a szerzetesek között pedig fele-fele az arány (a másik ötven százalékot az apácák teszik ki). Ha ezt az eredményt összevetjük a tényleges mágiahasználó karakterek arányával az egyes típusokon belül, kiderül, hogy a Pendragon világában nagyjából minden huszadik varázslónőre jut egy hímmű mágus.

A mágiának persze sokféle változata és alkalmazási módja létezik. A szabálykönyv tizenkilenc mágikus tehetséget sorol fel, az Áldástól a Nekromanciáig; ezek mindegyike külön jártasságnak minősül, és ugyanolyan mechanizmus szerint kell használni, mint a közönséges jártasságokat. A tételes varázslatok felsorolása hiányzik, de nem is illene a Pendragon hangulatába; ebben az RPG-ben a mágia intuitív szinten működik, váratlan sugallatok irányítják, a módszeres tanuláshoz semmi köze. A tehetségeken belül különböző nehézségi kategóriák vannak megadva, néhány mellékelt példával, amely viszonyítási alapul szolgálhat a mesélő számára. A játékos egyszerűen bejelenti, hogy milyen eredményt szeretne elérni a mágiájával, a kalandmester pedig a megadott irányelvek alapján kiszámítja, hogy melyik nehézségi fokozatba tartozik az illető varázslat, azaz mennyi Életerőbe fog kerülni. A könnyű kategóriába sorolható például, ha valaki beszélgetni kíván egy halottal, vagy javítani akarja a sebesült barátján végzett elsősegély hatásfokát. Irgalmatlanul nehéz dolga lesz ellenben, ha egy egész temetőre való elhunytat óhajt élőhalottként megeleveníteni, vagy friss sebeket próbál nyom nélkül, pillanatok alatt begyógyítani. Ugyanis a varázslást nem lehet lerendezni egyetlenegy jártasságdobással; utána meg kell fizetni az árát életerőben.

Ismételten hangsúlyozom, hogy a Személyes Életerőnek semmi köze az Életpontokhoz, a mágiát nem alkalmazó karaktereknek nincs is ilyen értékük. Az Életerő az élő és élettelen objektumokban honoló látens mágikus hatalmat jelenti, amelyet a beavatott különféle módokon manipulálni tud. Az Életerő egyúttal a Túloldallal fennálló kapcsolat intenzitásának fokmérője; minél civilizáltabb egy adott terület, annál kevesebb Életerőt tartalmaz. A legtöbb élőlénynek minimálisan kevés az Életerője, és általában az is csak

halála pillanatában szabadul fel (innen vezethetők le a különféle vallások áldozati szertartásai). A mágusok kivételt képeznek ezen szabály alól, mivel vallásos buzgalmuk és odaadásuk sokkal szorosabb kötelékkel fűzi őket a Túloldal isteneihez, mint a közönséges halandókat. Ez azonban nem azt jelenti, mintha az ő Személyes Életerőjük olyan rettenetesen magas lenne; általában csak a legalapvetőbb, legmindennaposabb varázslatokra futja belőle. Ha valami komolyabb vállalkozásra készülnek, meg kell csapolniuk a környezetükben honoló Természetes Életerőt. A Természetes Életerő

mindig a helytől és az időponttól függ; egy zsúfolt város piacterén alig van belőle, Stonehenge az őszi napéjegyenlőség éjszakáján vagy a canterburyi katedrális a húsvéti misén viszont hatalmas tartalékokkal rendelkezik. A varázsló tetszés szerint kombinálhatja a Személyes és a Természetes Életerőt, bizonyos határokon belül: semmiképpen nem lépheti túl a Mágiaküszöbét. Amennyiben a rendelkezésre álló Életerő meghaladja a Mágiaküszöbét, ő csak a határérték alá eső hányadát használhatja fel. Némileg bonnyolítja a helyzetet, hogy a kiaknázható Életerő sosem konstans, hanem percről percre változik. A Pendragon ezt úgy érzékelteti, hogy az Életerőt nem precíz számértékben, hanem húszoldalú kockákban adja meg. Ha például egy szentéletű remete Személyes Életerője 5K20, akkor bármely időpontban 5 és 100 közé eső Életerő Pont áll a rendelkezésére. A tényleges kockadobásra természetesen csak a varázslás pillanatában kerül sor. Ha a felhasznált Életerő eléri a varázslat manifestálódásához szükséges mennyiséget, a manőver sikerült; ha nem, a karakternek pechje van.

Lássunk most egy példát annak bemutatására, hogyan is működik ez a szisztéma a gyakorlatban! A fent említett remete Mágiaküszöbe 180, és többféle mágikus tehetséggel is rendelkezik, ezek közül az Isteni Csoda értéke 10. A szent ember egy magányos, erdőmélyi kunyhóban él, és egy szép napon pogány szász martalócok rontanak rá. Szerencsére azonban éppen nála vendégeskedik a bátor Sir Belleus, aki habozás nélkül felveszi a harcot a túlerőben lévő ellenséggel. A remete térdre hullik, és fohászt intéz az Úrhoz, hogy segítse meg a vitéz lovagot szorult helyzetében.

A játékos már venné is a kockát a képessépróbaéhoz - ötven százalék igazán nem rossz esély egy isteni csodatételre -, a mesélő azonban közbeszól, és kijelenti, hogy egy ilyen komoly fohász előtt a remetének imádkozva kellett volna átvirrasztania az éjszakát, reggelre kelvén pedig gyónnia és áldoznia. Mivel ez elmaradt, a karakter Isteni Csoda értékéhez -5 módosítás jár (azaz 10-ről 5-re csökken). A játékos nyel egy nagyot, aztán rámosolyog a szerencse: húszoldalú kockán sikerül hármast dobnia. A voltaképpeni fohász 1K6 harci körig (jelen esetben négyig) tart, ezalatt a jobb sorsra érdemes Sir Belleust félig agyonverik a szászok. A siker



azonban még mindig nem automatikus: előbb ki kell számítani az Életerő Pont értékeit. Egy ilyen volumenű isteni csodatétel a szabálykönyv szerint 100 Életerő Pontba kerül. Mivel a remete Személyes Életerője 5K20, ha csak önmagára hagyatkozna, egészen minimális esélye lenne a csodára (mind az öt kockával húszast kellene dobnia). Szerencséjére azonban a remetelak, amelyben él, éppen az ő tartós jelenléte miatt szent helynek számít, ami további 5K20 Természetes Életerőt biztosít neki. Ráadásul éppen pünkösdi napja van, ami a Természetes Életerőt további 4K20-szal növeli. Ez összesen 14K20. A lehetséges eredmény 14 és 280 között mozog; ha nem érné el a 100-at, a csoda - a sikeres tehetségpróbától függetlenül - nem következne be, mert a közvetlen környezetben nincs hozzá elegendő Életerő. A játékos dob - és a sors kegyéből elég jó eredményt kap, 207-et. Ennyi Életerő áll tehát a rendelkezésére az adott pillanatban. Mivel a Mágiaküszöbe csak 180, az ezen felül eső 27 pont elvész a számára, nem tudja felhasználni. Marad neki 180 pontja, ami az eredetileg kértől nagyobb volumenű isteni csodatételre is elegendő lenne. A remete azonban nem él ezzel a lehetőséggel - mint később majd kiderül, igen bölcsen teszi -, és csak a feltétlenül szükséges 100 pontot használja fel a csodára. Mivel a szabálykönyv értelemszerűen nem tartalmazza az összes szituációban elképzelhető valamennyi csodát, az alázatos segélykérő fohász pontos eredménye a mesélő belátására van bízva. Ő úgy dönt, hogy Sir Belleusnak azonnal begyógyul minden sebe, automatikusan inspirált állapotba kerül (ld. az előző cikket), és akár akarja, akár nem, kap egy 3K6 értékű új szenvedélyt (Szerepet: Isten). A friss erőre kapott lovag hatalmas csapásokat osztogat jobbra-balra, és száraz falevélként szórja szét a holtra rémült szászokat. Ha a remete mind a 180 Életerő Pontot felhasználja, a csoda sokkal bombasztikusabb lett volna: esetleg egy lángoló pallost forgató angyal száll le a mennyekből Sir Belleus megsegítésére.

A varázslat tehát sikeresen végbement, de mi történik ezután? Nos, ami a legfontosabb: a csoda egyetlen ponttal sem csökkentette a remete Személyes és a környező vidék Természetes Életerőjét. Ha hirtelen valami újabb veszedelem bukkanna fel a láthatáron, és a jámbor férfiú ismét az égiek segedelméért fohászkodna, ugyanúgy 14K20 Életerő Pont állna a rendelkezésére, mint azelőtt. (Persze korántsem biztos, hogy megint megdobná a tehetségpróbát.) Ez azonban távolról sem jelenti azt, hogy a mágia alkalmazásának a Pendragonban ne lennének szigorú korlátai! A remete keserves árat fog fizetni ezért az isteni csodáért - legkésőbb egy hét múlva.

A módszerhez, amit a Pendragon a nyakló nélküli varázsolgató megfékezésére használ, a fejlesztők valószínűleg az Excaliburból merítették az ihletet. Amikor a mágus misztikus képességeihez folyamodik, olyan szörnyű terhet ró a szervezetére, amit az nem bír huzamosabb ideig elviselni. Ezért legkésőbb egy héttel a varázslat után a mágus mély, katatóniaszerű álomba merül; ez az állapot hónapokig, évekig eltarthat. Osszuk el tízzel a varázslat folyamán elhasznált Életerő Pontokat, tört számjegyeknél mindig felfelé kerekítve: ennyi hetet fog átaludni varázslónk. Alvás közben az életfunkciók szünetelnek, az öregedés folyamata megáll. Persze egy vasakarató és kellőképpen elszánt mágus ellenállhat az ölmos fáradságnak, és továbbra is aktív maradhat, ha muszáj, ennek azonban iszonyatos ára van: a karakter minden hét elmulasztott alvás helyett egy évet öregszik.

Ez a megoldás teljesen egyedülálló - legalábbis én nem találok hasonlóval egyetlen más szerepjátékban sem -, és számos problémát vet fel a mágiahasználó karakterekkel kapcsolatban. Ha a varázslónak túlságosan gyakran alkalmazza mágiját, utána hosszú időre kiiktatja magát a tényleges játékból; a fenti esetben a jámbor remetének tíz hetet kell majd aludnia. A mágiaán kívül viszont a beavatott karaktereknek nem sok hatásos fegyvere van, úgyhogy

a játékos vagy kompromisszumos játékra kényszerül, vagy különféle kibúvókat kell keresnie.

Az egyik lehetőség az alváshoz szükséges időt a voltaképpeni varázslat előtt eltölteni, természetesen nem bénán és tehetetlenül feküdve, hanem gondos előkészületekkel. Ha előbbi példánkban a remete tíz héten át buzgón és megszakítás nélkül imádkozott volna az Úr segítségéért, most nem kellene aludni mennie. Ennek a módszernek a hátulütői első pillantásra láthatók: egy váratlan eseményre nem lehet hetekkel előre felkészülni, és ha a tehetségpróba nem sikerül, az egész fáradság hiába volt. Egy másik lehetőség előkészíteni a varázslatot, aztán az utolsó pillanatban behelyezni egy mágikus talizmánba. A talizmán mindig kéznél van, és néhány gyors imával vagy varázsigével akármikor fel lehet szabadítani a benne rejlő energiákat. A probléma ebben az esetben csak annyi, hogy a varázslat mindig a talizmán „elsütésének” pillanatában jelenlévő Életerőből táplálkozik (az előkészületkor rendelkezésre álló Életerőt nem lehet a talizmánba tölteni), tehát kedvezőtlen körülmények között igen nagy a kudarc esélye. Hiába hurcol magával mindenhol a druida egy háromszoros csatatéri áldással „csőre töltött” talizmánt (180 Életerő Pont), ha az igazság pillanatában Személyes Életerőjén (4K20) kívül csak egy hatalmas sármező Természetes Életerőjére (1K20) támaszkodhat.

Végősoron persze az sem egy rossz megoldás, ha a mágus karakter csak különösen veszedelmes, ám rövidnek ígérkező kalandokra csatlakozik a lovagokhoz. Ilyenkor aztán mindent bevet, amire képes, csak úgy szórja maga körül a nagyhatalmú varázslatokat - aztán elvonul aludni két-három évre. Ebben az esetben a mágusból titokzatos, „halhatatlan” figura lesz (ne feledjük, hogy alvás közben nem öregszik), aki játékos karakterek nemzedékeit kísérheti végig érthetetlennek tűnő tanácsaival és váratlan, életmentő közbelépéseivel. Ilyen szerepet játszott Merlin is az Excaliburban, és ennek a módszernek ugyanaz lesz a hátulütője, mint Merlin esetében: mivel a mágikus álmot nem lehet megszakítani, a varázsló sosem akkor jelenik meg, amikor szükség lenne rá. Egy szó mint száz, erre a dilemmára lehetetlen tökéletesen kielégítő megoldást találni; és úgy érzem, pontosan ez volt a fejlesztők szándéka is.

Azért bátorkodtam külön cikket szentelni a Pendragon mágia-rendszerének, mert sok helyütt lehet olvasni a szakirodalomban, hogy ezen a téren a szerepjátékok az összes elképzelhető lehetőséget kimerítették már, és nem maradt tér az újfajta kísérletezéseknek. Nos, a Chaosium mégis újítással próbálkozott a Pendragonban, szakítva régi, jól bevált szisztémájával - hogy mennyire járt sikerrel, az olvasók és a játékosok dolga eldönteni. Öszintén remélem, hogy rövid ismertetésem segített nekik ebben a feladatban.

Kornya Zsolt
Illusztráció Szendrei Tibor



Ray O'Sullivan

TECHNOMANCER

Berlin szennye a lábszárát nyaldosta, hátát a nyálkát izzadó betonfalnak vetve figyelte a távoli elágazást. A folytonosan csobogó víz és a patkányok neszezésének zajába néha beszüremlett egy-egy elsuhanó autó hangja a fenti valósífnútlen világból. Undorral rúgta tovább a nadrágszárára tapadó újságcsmót. Szeme sarkából Spence-t fűrkészte, aki a szűrkés homályba meredve monoton rágással őrlötte a Khat leveleket, egyiket a másik után.

Az ő feladata nem fog tovább tartani negyven másodpercnél, előtte és utána csak nehézkes kolonc lesz. Megegett már, hogy az ilyen rövid ideg funkcionáló hasznos tömeget végül valamelyik szűk oldalág fogadta be, hogy továbbítsa az enyészetnek. A hacker azonban túl jó volt ahhoz, hogy valami olcsó csetepatében odavesszen - jó alatt pedig az ember sokkal többet ért annál, hogy drága és érti a dolgát. Senki sem akar laza és frappáns westernhősöket felbérelni; kussolni és engedelmeskedni tudó hús-vér célgépek kellenek ebbe a világba. Persze Hollywood az ilyen hősökkel gyorsan csődbe menne.

Újra a csatornajarat piszkos ürességébe figyelt: csak a sötét szennyvilág nedves neszezése. Egyszerű ügy, jellegtelen megbízó, hitvány információ és még hitványabb fizetség. Ezt hívják rutinfeladatnak, ahol minden "simán" megy. Alex Groves iróniával gondolt a majd harminc év alatt kikristályosodott, bárgyú axiómára. "Sima ügyek pedig nincsenek...". Groves túl volt a hatvanon, megritkult, hajdan szőke hajával, napcserzette, ráncos bőrével inkább illett valamelyik idahói, koszette benzinkútra vagy farmra. Az ő generációja már rég kipusztult, innen csak toloszékben vagy vastüdőben lehetett visszavonulni. Réges-régen, még a Suez-i válság idején egy géppuskasorozat elkerülte - Mocsok Lyllenek nem volt ilyen szerencséje, pedig Lylle már a harmadik szemesztelt hízta, ami testvérek között tizenöt év -, aprócska homokszem a sors kerekéi között, de a halál akkor és ott elvesztette Alex Groves személyi kartonját. Azóta ajándék életet élt, hát ki is használta végsőkéig a páratlan lehetőséget.

Delgado és a helybéli fiú vadul, némán dolgoztak a penészfoltoktól ragyás falon, kezük nyomán újabb és újabb kábelkötegek csüngtek ki a megbontott betonból. Delgado fojtott szitkozódással vájt könyékig a nyílásba, hogy kiszabadítsa végre a gumival futtatott üvegskátköteget.

Groves valahol Pittsburghben szedte fel az olaszt. Régi vágási bűnöző, kihalófélben lévő állatfajta, akárcsak én, összegezte sommásan, miután a koszlott munkásruhát és tarkójára tolt sapkát viselő férfi elérte a mappát, hogy pillanatokkal később overallja mély zsebébe süllyessze a maroknyi százdolláros. A majd nyolcévnyi múltból feltörő emlékkép mosolyra készítette, Delgado semmit nem változott.

- Meg van a picike! Spence, add a hántolót! - vakkantotta hátra most. Spence ellökte magát a faltól, és a nyakában lógó zsákba túrt, majd rövid kutakodás után csöszszerű szerszámot hajított az olasz felé. Delgado gyakorlott mozdulatokkal a kábelre kulcsolta a szerszámot és néhány nyekkenő tekerés után, farkasvigyorral fordult a többiek felé.

- Kész! Hol vehetem fel a pénzt?

- Ha tudnám, hogy az ördögbe találja meg a megfelelőt...! - mormogta Spence Grovesnek, miközben előhalászta a fémes borítású notebookot a zsákjából. Delgado szipákolva adta át a helyet a hackernek és Groves mellé, a falhoz dőlt.

- Tiszta, főnök?

- Miért ne lenne tiszta?

Az olasz szótlánul megrántotta a vállát. Mindketten a fiút figyelték, aki furcsa hurokba csavarta a lecsupaszított kábelt, majd tompa kattánással rácsattintotta a gyűrűt. Felcsapta a számítógép fedelét, halványlila izzásba borítva a környező homályt. Néhány pillanatig résnyire szűkült szemmel figyelte a kijelzőt, majd ördögi gyorsasággal kezdte ujjait a billentyűzetten táncoltatni, csak annyi pihenőt hagyva nekik, hogy néha egy újabb áldozatot tömjön a szájába a kifogyhatatlannak tűnő, vaskos zöld levelekből.

- Ha tudnám, hogy a fenébe tud bejutni... - dűnnyögte Delgado bosszúsan.

- Azt mondja nincs tökéletes operációs rendszer. Hackeli a kernelt... vagy valami ilyesmit magyarázott egyszer.

- Tisztára, mint a moziban.

- Spence out! - rikkantott a fiú és lecsapta a notebook fedelét, majd villámgyors mozdulattal lecsatlakoztatta a gyűrűt is.

Groves az eddig szótlán fickóhoz lépett és vaskos kis papírcsomagot nyomott a kezébe.

- Ich werde dich suchen. Jetzt los! - Amaz szótlánul bólintott, majd hátat fordítva elügetett a csatorna homályába. Delgado torz grimasszal emelte fel a kezét, markában apró játékszernek tűnt a .38-as Röhm.

- Puff-puff, bång - rázta meg a fegyvert a német után.

- Kussolj, tahó - intette le enerváltan Groves.

Kedvelte az olaszt, de határtalanul fárasztotta a féktelen infantilizmus, ami rohamokban tört a nagydarab emberbe.

Alig negyven perccel később Alex Groves gyűrött barna felöltőben a szálloda recepciós pultján dobolt ingerülten, sürgetve a papírokkal piszmogó portást.

- Rufen Sie mir ein Taxi. Nach dem Flughafen... bitte - közölte szárazon, majd utazótáskáját felkapva a faborítású telefonfülke homályába húzódot. Néhány márkát ejtett a készülékbe, tárcsázott.

- Heathrow, 5.40. - Választ nem várva, lecsapta a kagylót. Kilépett a fülkéből, biccentett a recepciósna, majd az utcán várakozó, nyitott ajtajú Mercedeshez indult.

A korai időpont ellenére a City pezsgett, emberek áradata hömpölygött az utcákon, a Leicester Square felbolydult méhkasra emlékeztetett; átlagos londoni délelőtt. A nap sütött, de a város nem szeretett családost okozni, hát soványka esővel permetezte az utcákat. Az idős férfi félresöpört homlokából egy hosszú tincset és fázósan hajította fel a barna kabát gallérját. Kilépve a főutca nyüzsgéséből egy sikátor dermedt csendjében ballagott tovább. A keresett cím előtt megállt és felpillantott a hatalmat sugárzó épületre.

London hatásvadász város, állapította meg magában kesernyés malíciával. Még a sikátor mélyén húzódó épületek is hatalmat és az ember kicsinységét sugallták. Felkaptatott a vasrámpán és belökte a súlyos ajtót. Balkéz felől az üvegfülke másik oldaláról álmos és ellenséges tekintet fogadta.

- Alex Groves, kettő per tizenhét. - mondta köszönés nélkül és az üveghez

nyomta a sürgőnyet. Amaz bólintott, majd valami érthetlent mondott. Látva az érkező tétlenségét, ingerülte mutatott a folyosó végi lift felé. Komótos léptekkel ballagott a felvonóhoz, míg a liftre várt a megsárgult *tacepao*-t nézegette, az agyonbőködött fakereten egyetlen lap árvalkodott porosan, egy majd két év előtti üzemi konyha menüjét kínálta. Az A menü desszertjéig jutott, amikor csengő szó kíséretében feltárult a hajdan bézs színű ajtó. Megnyomta a kettes gombot, majd ingerülten az ajtózáró gombra csapott, a lift lomhán engedelmeskedett és csigalassúsággal kúszni kezdett felfelé.

A számot a folyosó végén találta, a kávé és forró levest kínáló automata mellett keskeny falépcső emelkedett a másfél méternyi magasságban gubbasztó lengőajtóig. Felette szögletes táblácska, fekete lakk pingálmánnyal: 17. Felkapaszkodott és betolta az ajtót, a szűk váróban három ember szorongott, kényelmetlen piros műbőr alkalmatosságokon. Szemben hatalmas, valódi bőrrel bevont ajtó terpeszkedett, sejtetve, hogy a linóum folyosó után bent egy boldogabb világ vár. Groves a három embert vette szemügyre, am azok őt mustrálták. Ketten láthatólag összetartoztak: kopott jeans, díszített bőrdzsekik, egyikük nagydarab kreol férfi, a másik hórihorgas sápad fickó, szeme alatt zöldesbarna karikákkal. Mindkettő borostás. A kreol gonosz tekintettel vizslatta az öreget. A harmadik - negyvenes éveiben járó, őszes férfi, félcentis tüskehajjal, galambszürke konfekcióöltönyben, olyan szögletes állkapocssal, hogy bármelyik amerikai filmsztár elsápadt volna az irigységtől - nyilvánvalóan kiszolgált katona volt.

- Na, már ilyen vén csontokkal sorolnak egy kategóriába. - böföntett a kreol és kiköpött. Társa felröhögött. Groves elmélyülten ráncolta a homlokát, nem igazán értve a köztöködés okát.

- Mi van, Pizskos Harry, megkukultál? - folytatta a nagydarab. A hórihorgas rázkódott a röhögéstől. A kreol a közönségsikeren felbuzdulva így folytatta: - Mit képzelsz hol vagy? Célkeresztben?

A nagyjalkapcsú sikertelenül próbálta elfojtani a képén elterülő vigyort. Grovest eközben megint megrohanta az a különös érzés: egymásba kapcsolódó fogaskerekek, őszdi, kiégett televízióképernyők zöldes színe, nyugalom, surrogó fémzaj, mézsűrű olaj, az a különös íz, ezúttal vérrel keverve. Nyugalom. Befejezte a latolgatást, sarkát előreecsusszantva megrogyant, és védekezőn maga elé emelte ökleit. Valóban komikusan festett, a hahota tetőfokára csapott, kevesen ismerhették fel a hszing-i, a kínai belső boksz alaptartását. Groves korát meghazudtoló fűrgeséggel perdült oldalra, hogy egy pillanattal később, szinte zuhanva, a kreol felé csapjon. Lassú, nyitott kezes ütés, tenyérrrel a szegycsontra, szinte ártalmatlannak látszott, ám a mellkas recsegő hangja nem hagyott kétséget eredményessége felől. A nagydarab férfi feje lebukott, orrából pataokban folyt a vér, zihálásába pedig valami borzongató sípolás is vegyült. Groves megragadta a férfi tarkójáról csüngő varkocsot, és földöntúli erővel a folyosó felé lödítette. A kilencvenkilős tömeg a lengőajtónak zuhant, majd lebukskázott a lépcsőn: a vadul lengő ajtószárny nyikorgása sátáni kacajt idézett. A hórihorgas maga sem tudta, támadni vagy csak egyszerűen menekülni készül - Groves újabb vad pördüléssel tért ki az útból, majd megragadta a bőrdzsekit vállnál és könyöknél. Valami láthatatlan erő a magasba emelte a punkot. Groves mintha robotmanipulátort fogna, elemezte az ízületek elhelyezkedését és mozgását, majd a könyököt lazán megemelte. Érezte, ahogy az ínszalagok a szokatlan terhelés hatása alatt fura hóropogás-érzettel szakadnak, az áldozat magas hangon vonítva tűnt el az ajtó mögött. Csörömpölés, és néma csend. A zajból ítélve valószínűleg a levesautomata volt, ami nem tűrhette tovább az idegborzoló sikoltozást. Groves a leganyalibb nagypapamosolyával fordult a katona felé, aki krétafehér arccal, szorosan a falhoz préselődve araszolt az ajtó felé, majd váratlan heveséggel a kijárat felé vetődött, dübögő zaj tudatta, hogy a lépcsőn felhasználta a gravitációs gyorsítás elvét is.

Alex Groves, a szabadúszó vállalkozó dohogva zökkent az üresen maradt székek egyikére, hogy szusszanjon egyet.

- Nem is hasonlítok Eastwoodra...

- Hogyan kérem?

Felkapta a fejét. A bőrpárnázott ajtó nyílásában harminc év körüli *yuppie* állt, a menedzserképzett végzett emberek határozottságával.

- Hát...

- Hol vannak a többiek? - jött a megrovó hangsúlyú kérdés.

- Azt hiszem elunták a hosszú várakozást - nyerte végre vissza az önuralmát Groves.

- Nos, ez esetben nem lesz válogatás. Bízunk benne, hogy ön alkalmas lesz. Kérem kövessen. - Ezzel sarkon fordult, és eltűnt az ajtó mögött.

- Bízunk.

Hosszú percekig gyalogoltak a süppedős szőnyegű, csupa üveg és króm irodák, folyosók útvesztőjében, miközben mindent körülengett a légkondicionáló-gépek sajátos illata, amit csak az uborkasaláta képes utánozni. Végül golfpálya méreteket sejtető irodában kötöttek ki, aminek berendezése egy rinocérosz nagyságú márvány íróasztalból, a hozzá dukáló bőrfotelből, egy háromlábú, csillogó fém ülőkéből és egy tizennyolcadik század végéről származó rózsafa szekrényből állt. A tárt ajtószárnyak láttatni engedték, hogy bársekreányként használják a hajdan jobb napokat látott bútordarabot. Az íróasztal sarkán fém tengelyek bonyolult szerkezetében egy miniatűr üveg obeliszk lengett ütemesen.

A *yuppie* acélszürke aktát húzott elő az íróasztal fiókjából és belemélyedt. Groves hipnotikus mozdulatlanságban bámulta a lengő obeliszket, laposan az öltönyökre pillantott, majd maga elé emelte a kezét és két ujját a mechanika felé fordította. Sikertelenül próbált úrrá lenni ujjai reszketésén, aztán felhagyva vele erőteljesen az ingára koncentrált. Az obeliszk valószínűtlen módon billent kettőre, majd a holtponton megállt és úgy maradt. Leengedte a kezét és fáradt mosollyal újra az öltönyös felé fordult. A gyermekkori ostoba játék valamiféle elégedettséggel töltötte el, amióta az esztétika tudta képes volt rá, hogy megállítson vagy elindítson órákat, vagy egyéb primitív szerkezetek, pusztán koncentrációval. A haszontalan játék néha jól jött társaságban, de soha semmi másra nem tudta használni - tulajdonképpen meg sem próbálta.

- Mondja fiacskám, sokat szarokdik még a papírjaival? Kezdem unni magam.

Amaz meglepetten kapta fel a fejét.

- Nem, elnézést... de egyeztetnem kell néhány adatot. Az ön érdeke, ha meg akarja kapni a munkát. - A férfi hangja zsongássá halkult, a zöld fogaskerekek újra, a surrogás, béke, az íz, ismerős pocskíz, konyak, valami déli löty, talán görög...

- Jól van, ember! Hallja amit mondok?

Groves zavartan pillantott fel az ijedten bámuló aktakukacra.

- Voltam már jobban is. Talán egy ital segít. - Felemelkedett és a bársekreány felé indult. A *yuppie* aggódó tekintete követte.

- Véleményem szerint ön száz százalékgig alkalmatlan. Ezt tudatni fogom a feletteseimmel is!

- Mit szólna egy kis Metaxához? - szegte neki a kérdést Groves, és kiemelte az üveget a polcra. Majd váratlanul másik kezét a palack helyén ásitó lyukba mélyesztette. Halk kattanás hallatszott, felbúgtak a léptetőmotorok, és a szekrény zajtalanul elfordult, feltárva a mögötte rejtőző szobát. A bent ülő két férfi komor arccal bámulta Grovest.

A közvetítőiroda vezetője végigsimított sötétkék Armani-öltönye hajtrókáján, mereven biccentett a mellette ülő titkár felé, aki gyors mozdulattal maga elé kapta az ölében heverő jegyzetömböt. Túl régóta töltötte már be fontos pozícióját ahhoz, hogy bármin is meglepődjék. Nehézkesen felemelkedett és kezett nyújtott.

- Evans Preston vagyok - mondta széles mosolyal, miközben párnás ujjai a másik szikár kezére fonódtak.

- Groves - jött mogorván a válasz.

- A titkárom, Richard Barrenspot. - A negyvenes éveiben járó, latinos külsejű férfi gyorsan előbbre lépett, és idegesen kezét rázott Grovessal. Az aranykeretes szemüveg mögött rejtőző, riadt vadéra emlékeztető szempár néhány pillanattal fixszírozta az idős férfit, majd tekintete visszarebbent mindenhatónak gondolt főnökére.

- Menjen Richie, intézze el a formáságokat, és hozza fel Mr. PF aktáit - fordult az irodavezető Barrenspot felé nyájasan, aztán a kenetteljes álcát megtartva a *yuppie*-ra pillantott: - Önre már nem lesz szükségünk. - Szavait méltóságteljes elbocsátó mozdulattal kísérte. - Ön foglaljon helyet, Mr. Groves.

Miközben az íróasztal mögötti hatalmas fotelba ereszkedett Groves az asztal sarkára tette a feleslegessé vált konyakos üveget és játékosan megpöccintette az örökmozgót, ami újra monoton lengésbe kezdett. Közlebb

húzta a széket, és ő is lezökkent, majd várákózn nézett az irodavezető kitartóan mosolygó, kerekded arcába.

- Mr. PF? - kérdezett rá közönyösen Groves, mikor a csend már kezdett kínossá válni.

- No igen... A mi PF-ünk valójában csupán egy fedőnév, egy akta neve. Rádásul az akta mindössze két fotót rejt. Az ön feladata lesz, hogy találjon hozzá egy személyt, feltéve, hogy létezik, és életben is van még. - Az utolsó szavakat jelentőségtelesen megnyomta, majd kis hatásszünet után, témát váltva folytatta: - A képek meglehetősen régiek, az egyik több mint húsz éve készült, a másik talán tíz éve.

- Fellelhetőség vagy személy?
- A fellelhetőség kielégítő a számunkra.
- Bármilyen speciális?
- Pusztán a fellelhetőség.
- Mi a helyzet, ha az eredmény egy sírkő?
- Az ön díjazása természetesen változatlan.
- A jelenlegi árfekvés harmincezer dollár, plusz a költségek.
- Mit ért jelenlegi alatt?
- Ha az emberek, esetleg önök megnehezítik a dologomat, az ár a csillagos egzekig emelkedhet.

- Ezt minek véljem? Finom fenyegetésnek?
Groves tekintete a másodperc töredékére elsötétült, aztán fojtottan hozzáfűzte:

- Ez az alapár, amihez hozzájárulhatnak a fellépő bonyodalmak, és a feleslegesen kiontott vér emelte pótdíjak. - Ez persze teátrális túlzás volt, de hirtelen feltámadt dühét nem akarta visszatartani. - Ugye nem várja tőlem, hogy az esetleges további költségeket az aktuális banki kamatok függvényében közöljem? Egyébiránt ezek pusztán ténymegállapítások, hogy ön minek tekinti őket, nem rám tartozik.

Rohadt rutinmelő, öntelt birkák kívánságára, fortyogott magában, s a düh diktálta háromszoros ár sem tudta tompítani ingerültségét.

Az irodavezető elhallgatott és állat tokájába préselve fontolgatta Groves ajánlatát. Fűjt egyet, bólintott, s a hangtalanul visszaérkező titkár jelenlétében úgy döntött, későbbre halasztja a csípős választ. Arcán újra megjelent a behézlő kifejezés, ahogy átvette a felé nyújtott barna dossziét. Hanyagul az asztalra ejtette, majd gyors írámban pár sort rótt egy lapra.

- Köszönöm, Richie. Kérem, írasson egy csekket Mr. Groves részére.
A titkár zavartan téblábolt, majd a kérdő tekintet láttán megkerülte az asztalt, közelebb hajolt és néhány szót suttogott munkaadója fülébe.
- Néhány perccel késni fogok. Mondja meg neki nyugodtan. Nem hinném, hogy ellenvetése lesz. Most elmehet.

A titkár távoztával a két férfi nekikészült, hogy folytassa a megszakadt beszélgetést. Az irodavezető a dossziéba szorította tenyerét, és erőteljes mozdulattal a másik felé lökte. A kartonfűző végigszánkázott az asztalon, azután a peremen megbillenve a mélybe bucskázott. Groves előredőlt, a padló felett arasznyival elkapta, visszaült, és a kis kőjátékról tudomást sem véve felütötte a fedelet.

A mappa valóban nem tartalmazott a két fényképen kívül egyebet, a tévedések elkerülése végett a célszemély alakját vastag piros filccel karikázták be.

Az egyik valami konferencián készült, nagyobb társaságban mutatta a harmincas, fekete fickót. A másikon - valami díjátadásfélen - ugyanez a férfi legalább huszonöt kiló súlyfelesleggel és vagy egy évtizedel öregebben, egy csupafog, öltönyös alakkal rázott kezét.

- Bármilyen információ a képeken kívül?
- Semmi több. Találja meg, minél előbb. - Az irodavezető arcán begyakorolt, elbocsátó mosoly jelent meg. - Most pedig, ha megbocsát, mennem kell. Ha kérdése van, a titkárom szolgálhat felvilágosítással. Már ha tud...

Miután Groves magára maradt, elmélázva sétált körül a helyiségben.

Találjam meg Houdinuit két régi fénykép alapján, harmincért... Felkapta a konyakos üveget, azután a helyére rakta a szekrénybe. Lassan kiemelte egy üveg Jack Danielst, megforgatta, de unottan visszalökte azt is. Ennyi elég lesz, döntött végül, miközben a felöltő zsebébe sülyesztette a képeket. Az üres mappát az asztalra dobta, futó pillantást vetett a gúnyosan lengő obeliszkre, és elhagyta az irodát.

A folyosón már várta a titkár. Hosszú, zárt borítékot nyújtott át némán, ami rögvést a fényképek mellé került.

- Ha itt Londonban óhajta felvenni, az Abbey Bankot ajánlom - próbált beszélgetést kezdeményezni a szemüveges fickó.

- A főnöke nem volt ennyire bőkezű az információk tekintetében.

- Mint tudja, mi csak megbízásokat teljesítünk. Ügyfelünk elegendőnek tartott ennyit közölni.

- Gondolom, diszkréciójuk kiterjed a megbízó személyére is - jegyezte meg ironikusan Groves.

Az aranykeretes lencsék mögött lapuló szemek megrebbentek.

- Jelen esetben a megbízó nem ragaszkodott az ismeretlenséghez. Nemzetközi egyházi szervezetről van szó. A sajtóvisszhangjuk nem túlságosan pozitív ugyan, de anyagi referenciájuk több, mint meggyőző.

- Valami keresztény szekta?

- Őh, cseppet sem. A tudományos vallás képezi hittételük lényegét, az alapító Lafayette Burnsweep már vagy hat éve halott. A gépezet azonban, amit teremtett olajozottan működik tovább, természetesen az alapítói akarat szellemében. Roppant gyakorlatias emberek, és nem riadnak vissza semmiféle eszköz igénybevételétől.

- Gondolom, az erkölcsök sem Mózes kőtábláinak jegyében fogantak.

- Ezt én nem tudhatom.

- Nevük is van?

- Természetesen - válaszolta a titkár miközben előzékenyen az elegáns faburkolatú lift felé intett. - FEE.

- Ne gyötörjön engem rejtélyes mozaikszavakkal, Richie, az ilyesmit nem díjazom - morogta Groves, miközben belépett a felvonóba.

Széles mosoly érkezett csupán feleletül, azután a titkár megérintette a földszintet jelző ezüst gombot, és hátralépett.

- Free Edge of Eternity. Beszélő név nem igaz?

- És az aktán szereplő Mr. PF?

- Mr. Parafenomén. Valójában Technomancernek kellene neveznünk. Csak úgy még kevésbé értené. - Az ajtók hangtalanul záródtak. - Öröndtem a szerencsének... - hallatszott még tompán a csillogó fém mögül, a folytatást azonban elnyelte a sülyedő lift hangja.

Nem sokkal később, a Soho egy homályos bárjában az ír pincér átvette a javakorabeli férfi barna kabátját, hogy néhány perccel később egy dupla whiskeyvel, némi jéggel és ezüst tálccára helyezett, vaskos Davidoff szivarral térjen vissza. A szikár öreg a box homályos sarkába húzódott, kurta biccentéssel nyugtázza, hogy mindennel elégedett, majd néhány papírlapot és egy gyűrött borítékot rakott maga elé. Az ír dolga végeztével távozott.

Groves feltépte a boríték sarkát, mutatóját a lyukba dugta, és durva mozdulattal felhasította az összeragasztott papírt. Közben átfutott rajta a gondolat, az olcsó női magazinok botcsinálta pszichológusai vajon miképp értékelnék a boríték-teszt sajátos eredményét. Kihúzta a csekket, pár pillanattal az ujjai között forgatta, végül zsebre dugta.

Felemelte a poharat, az erős alkoholba kortyolt, ízlelgette egy keveset, aztán lenyelte. Maga elé rakta a képeket és hipnotikus tekintettel bámulta a fekete férfit. Agyában monoton dühvel zakatolt a kérdés: *Ki az ördög vagy te?*

Egy perc múltán úgy döntött, inkább elodázza a problémát: letette a poharat és minden figyelmét a szivarnak szentelte. Először végig tapogatt, aztán megszagolta, majd lehúzta róla a bordó-arany papírgyűrűt és száraz reccsenéssel leharapta a végét. Komótosan szájába vette, s néhány percnyi áhítatos csend után meggyújtotta. Mélyen beszívta a kék füstöt, és a dohány ízt élvezve hátradőlt, útjára bocsátott egy illatos felhőt, s újra az aktuális kérdésnek szentelte figyelmét.

Egy lehetőség kezdett kibontakozni előtte, egy bizonytalan szál, melyet megragadva a reménytelennek tűnő feladat végére juthat. Újra a fényképeket kezdte tanulmányozni. A színesbőrű férfi még fiatalon, a "parafenomén" valami nagyobb társaságban. A háttérben lógó gyűrött transzparensen idegennyelvű felirat, a vászonra festett szöveg redőiben egy évszám: 1972. A másik képen pódium, valamiféle gratuláció, elismerés... vagy az isten tudja.

A tehetetlenség érzése gyötörte miközben gondolati ismerős nevek és telefonszámok tucatjainál időztek el egy-egy tétova pillanattal. Kihajolt a boxból

és sürgősen a pult mögött tevékenykedő felszolgáló felé intett:

- Hozzon egy telefont, kérem - vetette oda az írnek. Pár percel később már az asztalán állt az ósdi készülék kopott műanyag tárcsájával babrálva, a piros színű rejtélyes hurkokba csavarodva vezetett a helyiség egy távoli sarka felé. Groves gyors iramban forgatni kezdte a számokat, rövid szünet elteltével felbúgott a készülék a vonal túlsó végén.

- Herald Tribune, London, parancsoljon - szólalt meg a lágy női hang az elektronikus távlatokból.

- Alex Groves. Kapcsolja, kérem, Tracy Garnette irodáját. - Újabb halk bűgös, biztató kattogások a telefonhálózat elektronikus vérkeringéséből, végezetül pedig rengeteg cigarettától rekedt, határozott női hang:

- Tracy Garnette.

- Tracy, itt Alex. Alex Groves.

- Groves? Azt bárki mondhatja. Inkább mondja meg a kedvenc maroklógyörférőnek típusát - válaszolta a hang játékos kötekedéssel.

- Glock 27, kerámia. Mi újság, Tracy?

- Van pofád ezt kérdezni? Hadd emlékeztesselek, hogy május elején együtt kellett volna ebédelnünk - fakadt ki tettetett szemrehányással a nő. - Légy fél óra múlva a Goa bárban, vén csont, és meglátod, mi újság!

- Ott leszek. Üdv.

Letette a kagylót, hogy átadja magát az ital és a szivar élvezetének.

Fél órával később már egy üvegfalú, fehér székekkel és asztalokkal zsúfolt bár vendégeiként beszélgettek. Tracy Garnette ifúságának alkonyán járt, de előtte sem lehetett a férfiszívek vad dobogatója: magas fekete nő volt, kiugró, kaukázusi pofacsontokkal, amit a vastag, fekete keretes szemüveg sem tudott elrejtetni. Miután Groves kifejtette magát örömteli öleléséből, rövid csevegés után Tracy kertetelés nélkül szegezte mellének a kérdést:

- Nem hívtál volna, ha nem akarnál valami szivességet, hogy aztán megint felszívódj a randi előtt.

A férfi zavartan elvigyorodott.

- Hát, attól tartok, beletaláltál. - Szó nélkül kirakta a képeket az asztalra és a nő felé fordította őket. - Ezt a fickót keresem.

- Remek. Ki ez?

- Ezt szerettem benned mindig is. Rögtön rátapintasz a lényere: "Ki ez"?

- Alex, attól tartok, neked vénségre elment az eszed. Jobbat nem tudtál kitalálni?

- A pasas valószínűleg parafenomén, és köze lehet a FEE-hez is.

- A FEE? - Tracy nagyot nyelt. - Te aztán jó kis darázsészekbe markoltál. Most Grovesen volt a csodálkozás sora. Tracy rendületlenül folytatta:

- A Free Edge of Eternity szektája erősen militáns vallási szervezet. Állítólagos alapítója halott, ha létezett egyáltalán, mert arról sem tudunk biztosat. Miután az Államokban körözni kezdték több milliós adócsalás miatt, eltűnt. Nyom nélkül. Később röppentették fel a hírt, hogy halott...

- Egyelőre nem ez az érdekes. Az emberem valószínűleg nem tartozik közéjük, vagy ha igen, akkor mostanra biztosan kiugrott a reverendából. Mellesleg miért utálják annyira azt a titokzatos FEE-t mindenütt?

- Zavaros eltűnések, kétes gyilkosságok. És ismeretlen eredetű, hatalmas vagyon. - A nő gondterhelten nézte az üres poharat Groves kezében. - A whisky lesz a halálod, tudsz róla?

- Az égetett szesz az írek szövetségese, drágám. Ami másoknak kárhozatot, nekünk üdvözlést jelent. - A férfi elvigyorodott. - Koncentráljunk inkább a feladatra, rendben?

- Jól van, ha így gondolsz, ám legyen. Este hangverseny, vacsora: a szokásos ár. Remélem túlled - tette hozzá Tracy szánakozva, s végigmérté Grovest, akinek arcára mostanra kiült a világ minden fájdalma.

Éjfélre Alex Groves felemesztette minden energiáját, most szétárt karokkal, hanyat feküdt a Cromvell Panzió egyik olcsó szobájában, lerúgott cipői a szőnyegen heverték, kabátja az egyik székre dobva. Úgy érezte a pokoli hangverseny gyilkos crescendói még mindig zúgva keringnek hallójárataiban, aztán a hawaii hangulatú füledt vendéglő édeskésen ocsmány ízei feltették a koronát Tracy bosszújára. Keserű sors: az újabb szivesség előtt a számadás tortúrája. Nem vette a fáradságot, hogy ledobálja ruháit, zavaros álom terítette le, hogy másnap délelőtt az indiai szobalány vad kopogása rántsa vissza a jelenbe. Gyűrőtten és borostásan tárta ki az ajtót, hogy tíz perc haladékot



kérjen. A vérmes draivda pörlekedett még keveset, aztán Groves áldatlan állapotát látva kegyesen engedélyezett még negyed órát. A férfi rövid tisztálkodás után megállapította, hogy cseppet sem vált bizalomkeltőbbé, még az összes borosta levakartgatása után sem. Karjára dobta a felöltőt, és a lement a hallba, hogy kávé és némi harapnivaló után nézzon. A reggelizőasztal maradványait épp akkor bontogatták, sikerült elmenekítenie egy croissant-t és egy bögre langyos kávé. Zsákmányával egy távoli sarokba vonult, hogy összeszedje gondolatait.

- Mr. Groves! Csak hogy itt van!

A gyűrött férfi felpillantott. Széles csípőjű, kövér asszonyság közeledett nyájasan, a panzió recepciós, talán tulajdonosa is egyben.

- Ezt az üzenetet egy hölgy hagyta az ön számára - nyújtotta a kétes tisztaságú, kockás papírt a férfi felé. Az átvette a cetlit, és hangosan olvasta az elnagyolt betűkkel odavetett szöveget:

- Várlak tízkor az irodámban. Tracy... Atyaisten, mennyi az idő?

- Tíz negyvenkettő.

Groves elnézést kérve tolta félre az útból a méltatlankodó asszonyságot, és az utcára rohant. Vadul integetett az első arra kószáló taxinak. Beugrott és lihegve közölte:

- A Tribune szerkesztőségébe, hamar!

- Lesz szíves a címet?

- Öhh... nem tudom. Indujon el valame.

A sofőr a gázba taposva lódította meg a batárt a City felé, miközben baljával a mellette lévő ülésen lapozgatott, hogy aztán diadalmas mosollyal két kézzel megragadva a kormányt tövig taposa a pedált.

Kisvártatva Groves már az irodaház lépcsőjén kaptatott Tracy Garnette kicsiny birodalma felé. Hamarosán meglelte a keresett ajtót, koppantott egyet és berontott. A titkárnő ijedten, a fekete nő pedig - szemüvege felett - megröviden mérte végig.

- Ezt most kivételesen elnézem, a tegnap este rovására. Gyere be.

Groves elnyújtózott a kis iroda uralkodó bútordarabján, egy szürke pamlagon. Közben az újságíró az asztalához telepedett. Papírok. Levelek, újságok garmadája hevert szanaszét, arról tanúskodva, hogy a firkások mind egyformák.

Tracy diadalittas vigyorral emelte fel a fotókat. Az egyiket a férfi felé lökte, míg a másikat az arca előtt lobogtatta.

- Ne kímélj.

- Nos, ez a kép - rázta meg újra a fotót Tracy -, 1972-ben készült, Prágában, a Pszichotronikai Kongresszuson.

- Mi a csudán?

- Pszichotronikai Kongresszus. Amolyan parafenomén világtalálkozó. Kulcsajlítatók, UFO-őrültek meg hasonló, Uri Geller és társai, meg egy nagy halom fizikus és tudós, akik az ilyesmit komolyan veszik.

- Beszélj a fekete srácról.

- Khm... ez már kicsit nehezebb. Annyit sikerült kiderítenem, hogy színésbőrűek csak hárman vettek részt a kongresszuson.

- Ezt hogyan sikerült kikaparnod?

- A vasfüggönyön túli Európában kevés színésbőrű élt, így aztán könnyen megjegyezték őket.

Groves elégedetten dörzsölte össze a tenyerét.

- Álmodni sem mertem volna, hogy ilyen könnyű lesz.

- Nem is lesz - közölte a nő, és pár oldalas, hosszú füzetkét lóbált meg. Órájára pillantott. - Még van ötven perced, hogy elérd a New York-i gépet. A repülőjegyet megelőlegeztem.

- Angyal vagy - nyúlt érte savanyú képpel a férfi. Megragadta a jegyet és megszedült; monitorzöld, egymásra kapcsolódó kerek békés surrogása, és az íz, ami leginkább az ismerős illatra emlékeztette. Lőporfüst kesernyős, csipős szaga - aztán varázsütészerűen elmúlt, ő pedig visszahuppant a kereketre.

- Mit mondtál? Három?

- Három. Az egyik kubai, a másik egy Lengyelországban élő afrikai emigráns Rhodéziából. - Elmosolyodott. - Ma Zimbabwe.

- Ne csigázz! Ki a harmadik?

- Amerikai.

- A neve...?

Tracy szomorúan csóválta a fejét.

- A komcsik töröltek róla minden adatot. Csak annyit tudunk, hogy a NASA-nak dolgozott.

- Egész jól le lehet szűkíteni a kört: színésbőrű férfi, 72-ben Prágában, NASA küldött. Nem lesz nehéz megtalálni.

A nő vállat vont.

- Előbb jutsz be az angol királynőhöz tevéhaton audienciára, mint a NASA archívumába.

Groves elgondolkodott.

- Nem úgy a Spence gyerek.

- Valamelyik ifjú titánod?

- Pontosan. Tudok innen faxolni, ugye?

Tíz órával később kipihenten és frissen állt a New York-i Radisson Szálló egyik luxuskiosztályában, míg a szabó elvégezte az apróbb módosításokat az elegáns drapp öltönyön, amit sebtében vásárolt.

- Uram, New Yorkban nincs lehetetlen - mondta a londíner, mikor arról érdeklődött, lehet-e éjszaka ruhát vásárolni. Miután a házi szabó eltávozott, Groves a vaskos és agyonhasznált filofaxot lapozgatta, míg rá nem bukkant a keresett információra.

Cyber Dune, Fifth Avenue, mellette négyjegyű kódszám jelölte titkosított URL. Órájára pillantott, habozott néhány pillanatig, tovább lapozva kibökött egy telefonszámon, és tárcsázott. A vonal másik végéről nyers hangú spanyol szöveg érkezett.

- Hablare con Manuel?

- Si, Delgado. - Kisvártatva, egy másik hang tört angolsággal szóalt meg:

- Hola, Manuel.

- Alex Groves vagyok, Delgado barátja. Szükségem lenne egy-két apróságra.

Váltottak néhány szót, Groves lefirkantotta a címet, majd elkészönt. A jegyzetfüzetet visszazárta a táskába, és a szekrénybe lökte. Bezárta maga mögött a szobajtót, a hallban a pultra koppantotta a kulcsot, és hosszú sétára indult, a neonfényes éjszakába. Három sarokkal odébb megállt a non-stop fánkot és Rob-Bob gömböket kínáló büfé előtt, cigarettára gyújtott és az egyik falragasz tanulmányozásába mélyed. Kisvártatva olajos képű suhanc szállította meg.

- Signor Groves?

- Si.

A kölyök az alig öt számmal nagyobb dzseki alól négyrét hajtogatott újságcsomót halászott elő. Groves elvette a paksamétát, és néhány százdolláros nyomott a kölyök kezébe, aki szó nélkül továbbállt.

Groves a vakító neonokkal kivilágított büfébe lépett, rendelt néhány fánkot és egy kávé, aprót dobott a pultra és a mosdót kereste. A pénztáros a helyiség túlsó sarkába bökött. A férfi odaballagott, akurátusan bezárta magamögött az ajtót és széthajtogatta a múlt heti New York Times. Elégedetten szemlélte a 357-es Coonant, kivette a tárat, ellenőrizte, hogy a szán elég simán siklik-e, majd a fegyvert az övébe tűzte, és rágombolt a zakóját. Kifelé menet elhárította a felényújtott tálcát, és az utcán leintett egy Cab-et.

A taxi az ötödik utcában a Cyber Dune előtt parkolt le. Groves kifizette a sofőrt, és némán méregette a pincelejárót, ami felett vékony kék és zöld fluorszkáló csíkok rajzolata computer-őrültek törzshelyére vallott. A férfi lebotozkált a szűk lépcsőn... és fejest ugrott a nálánál három generációval fiatalabb világába. A hosszú pincehelyiség félhomályában zöld és okker fények vibráltak. Lehetetlen lett volna két egyforma asztal vagy széket találni, mintha csak a lakberendező egy lomatalanításon gyűjtötte volna az alacsony mennyezet alá zsúfolt holmikat. A sejtelmes fényeket a mindenütt jelenlévő monitorok sugározták. Terminálok az asztalokon, némelyütt több is, a falak menti könyöklőkön, a földön... mindenütt. A rövid L alakú pult mögött italok, sörcsapoló, az egyik polc teli használt gépkalkatrésszel. Az asztalok között egybeszabott ezüst minikben hosszú combú lányok hordták szét az italokat, mindegyik szőke, rövid hajuk zselével hátrasímtva. Mintha maguk is csak gépek lennének. Rejtett hangszórókból a Tangerine Dream zenéje szolgáltatta a zsongás alapját, amibe a klaviatúrák állandó csattogása vegyült.

Az egyik Droid-tündér Grovesre villantotta ragyogó mosolyát, majd helytel kínálta egy éppen megüresedett asztalnál.

- Egy dupla Blackjack-et és egy terminált kérek.

A lány bezongorázott valami kódfelet a billentyűzeten, újra rávillantott

egy kedves mosolyt, majd továtűnt.

Az okkersárga monitoron sürgősen villogott a "LOGIN" felirat. Groves komótosan ütögette a billenőzet gombjait. Közben feltűnt újra a lány, elé tette az italt, majd hangtalanul távozott. Groves félretolta az aranylós wishkey-t, lehunyta szemét és koncentrált. Ujjai bizseregni kezdetek, idejére sem emlékezett, hogy mikor használt utoljára a Unix-ot, hát hagyta, hogy az ujjai maguktól tegyék a dolgukat, küldjék el az operációs rendszer egyszerű parancsait. Hamarosan már a képernyőn derengett Spence kódolt üzenete.

A férfi két ujjal előhúzza a mattfekete disk-et, és a drive-ba lökte. Ellenőrizte a hacker által generált digitális szignót. Álomos tekintettel körbepillantott: a kutya sem törődött vele. Gyorsan leütött néhány számot az üzenet dekódolásához. A sorok azon nyomban elborították a lépernyőt:

"NASA archívum negatív. Szövetségi adatbázis negatív. Sorry, SpC"

A következő üzenet három órával későbbi dátumozással:

"Fotó: Fehér férfi, John H. Warren, alabamai szenátor, '86-os kampány, fekete férfi: negatív. SEARCH IN PROGRESS. A bankszámlaszámom változatlan :) SpC."

Groves ököllel az asztalra csapott. Bár jobb eredményt várt, már az amerikai kapcsolatokon törte a fejét... hiába. Nem nyúlt az italhoz, magához intette az egyik ezüsttündért, és egy tízdolláros nyomott a kezébe.

Nem várta meg a visszajárót, felkaptatott a lépcsőn, majd kiadós séta után visszataxizott a Radissonba. A szobakulcs mellett üzenet várta, míg a szobája felé tartott, felvillanyozva olvasta a tömör üzenetet:

"Hívj fel a B-n, Spc. A.S.A.P."

A.S.A.P. A netsurferek terminológiájában As Soon as Possible - amilyen gyorsan csak tudsz.

Groves a lakosztály egyik öblös karszékebe vetette magát, és feltárcsázta Spence maroktelefonjának számát.

- Halló, kölyök. Remélem, jék a hír.

- Tudod Alec, azért szeretek veled melőzni, mert olyan rohadt mázlista vagy.

- Köhögjed fiacskám. Ha jó híred van, megbocsátom az Alecet is. - A válasz folytott vihogás és csámcsogás keveréke volt. - Abbagynád a kedvemért néhány másodpercre annak a szarnak a ráigcsálását?

- Nyolcvanhatban Warrent megfenyegették. A választási kampány alatt különleges óvintézkedéseket hoztak, az alabamai köznépi fotózások pontos forgatókönyv szerint zajlottak. A gratulációk és beszélgetések a szavazókkal, előre kijelölt személyekkel történtek. Az egészet dokumentálták. Véletlenül bukkantam az ürgére a kongresszusi könyvtár archívumában.

- Zseni vagy Spence! Egy egész Khat-erdőt kapsz, ha megvan a pasas.

- Robert Chatwind, színesbőrű férfi, Florida, Clearwater, Tampa, Latigo Beach. Született Hustonban, 47-ben. Társadalombiztosítási száma 5559345-453-FL4734. Rá gondolsz?

- Ki másra? Jól van fiú, majd jelentkezem. - Groves elégedetten csapta le a telefon, majd azzal a mozdulattal emelte vissza a füléhez.

- Porta? Nézzenek utána, mikor indul legközelebb gép Floridába! Értem. Rögtön lent vagyok. Készíthetik a számlát.

Energikus mozdulattal felrántotta a szekrényajtót, felkapta bőrdőnjét, és kirobogott a szobából.

A tampai reptéren Groves hatalmas fehér Buickot bérelt. A poros parkoló hajnali csendjében, a kocsí mélyén, sebtében összerakta az apró darabokra szerelt Coonant. Helyére csatintotta a tárat, és a háta mögé az övébe dugta a fegyvert. Kellott kis idő, míg megszokta a kormányváltót. Kihajtott az útra, és megfontolt tempóban indult biztosnak hitt célja felé. Egyik benzinkútnál beszerzett egy floridai autótérképet, rövid ideig tanulmányozta, aztán kivágódott az útra, hogy minél előbb a városba érjen.

A kényszerű óvatosság lehigasztotta, hideg fejfel elemelte az események láncolatát. Be kellett látnia, tényleg szerencsés csillagzat alatt született, akcióinak majd' negyven százaléka hasonló olajozottsággal zajlott. Persze ott volt a maradék hatvan százalék, amire néhány heg is emlékeztette, de az ilyesmikről hajlamos megfeledkezni az ember. Akárcsak az óvatosságról - fel sem tűnt neki a lapos, fekete TransAm, mely a reptér óta a nyomában járt.

Kilencre járhatott az idő, amikor Tampában végre megállt, hogy reggeli

után nézzon. Már nem kellett sietnie, kényelmesen evett egy kis büfében, undorral bökdöste az édes, fahéjas tojásrántottát, amit a lelkes felszolgáló ritkás szószsal löttyintett nyakon.

A parkolóba lassan begurult a fekete, porral borított TransAm. Groves a piszkos üvegen át bámulta a kocsit. Tak-tak-tak, forogtak az olajzöld kerekek. Mintha homok került volna a finom szerkezetbe, gyomrárt ideges görcs szorította össze, szájába eperíz tolt, a várt szédülés azonban elmaradt. A kocsí vele szemben lapított, mint valami ugrásra kész, hatalmas fekete macska. Óráknak tűnt mire a füsttűvegű ajtó feltárult. A jármű gyomrából huszonéves lány kászálódott elő. Piros kosztümkabát, rövid szoknya, kezében piros lakk retikül. Rövid haját hátrafésülve, szoros copfba fogta, sötét napszemüvege tükrözte az ég kohó-ragyogását. Nyújtózott, majd ringó járással az étkezde felé indult.

Groves tudta. Érezte a veszélyt, de a jelenség túlságosan is valóságos volt.

- Charlotta - suttogta maga elé. - Ez lehetetlen...!

A loccsanás térítette vissza a valóságba, ahogy a mellette elhaladó picéernő újra töltötte csészéjét az amerikaiak vízhíg kávéjával. Utálta Floridát a narancsigetekkel, a páras meleggel együtt. "Hatalmas mocsár az egész, teli ekkor hernyókkal, ni!" jutottak eszébe Lylle szavai, miközben a kommandós vastag tömpe hüvelykuját dugdosta az orra elé. De Lylle halott volt, olyan halott, mint Charlotta... vagy mégsem? A TransAm-et fürkészte, mintha csak tőle várná a választ, és most valahogy ismerősnek tűnt a hatalmas motorháztető, a füsttűvegyszélvédő. Talán a reptéri parkolóban látott ilyet? Aztán nem morfondírozhatott tovább, mert az ajtó fölé látott fémcsövek vad csilingelésbe kezdtek, ahogyan a tünemény belökte az ajtót. Minden szempár az újonnan érkezőre szegeződött, hogy közönyt tetetve forduljanak vissza a tényérok felé.

A lány kihívóan körülpillantott, de csak egy szempár bámult vissza rá hunyorogva: Alex Groves-é. Tekintetük találkozott, majd a lány hangos sóhajjal a pult egyik bárszékeire telepedet, szendvicset és kólát rendelt. Lábat kereszbe vetette, s az italt szürcsölve féloldalasan újra a férfira pillantott. Szája sarkában mosoly bújkált. Groves megpróbált a rántotta maradványaira összpontosítani, de akárhányszor felpillantott, mindig összevillant a tekintete a lányéval. A zöldes kerekek időről-időre felvillantak, hátbozongató csikorgással örölvá a homokszemeket. Ez új volt Groves számára: amióta az eszté tudta, a kerekek mindig olajozottan forogtak. Émelygett, száját betöltötte az eper édes íze.

Végül nem bírta tovább: felállt, a pulthoz sétált, nekitámaszkodott, és a pirosruhás lány felé fordult. Belesédült a hatalmas, fekete szemek kutató pillantásába. Grovest nem zavarta az arcában dübögő véráram. Köhintett, majd feltette a banális kérdést:

- Meghívhatom egy itálra?

Amint kimondta, már érezte is a vereséget. A férfiember torka mindig összeszorul ilyenkor, talán mert szégyenletesnek találja, hogy imádatának tárgyát szíve szerint most azonnal leteperné.

- Már van mit innom, cowboy, de ha akarod kifizetheted a számlám - mondta a lány mély hangon, olyan megalázó hangsúllyal, hogy nincs libidó, ami ezt elviselné. A férfi hátán patakokban csorgott az izzadság. Zavartan téblábolt egy darabig, és képtelen volt tekintetét elszakítani a lány szájáról, ami hatalmas, kíváncsian eperre emlékeztette.

- Keress máshol olcsó örömeket - zárta le a meg sem kezdett beszélgetést a nő, és elfordult tőle. Groves nagy levegőt vett, merev léptekkel visszatért az asztalhoz, és becsusszant a műbőr székre. Háborgó elméjét nyugtatandó, monoton ismételte a régi mantrát: "Dzsaja Shíva, Dzsaja Shíva, Shíva, Shíva, Dzsaja, Dzsaja", ám a jól bevált formula ezúttal cserben hagyta. Megszégyenítve bámult ki az ablakon miközben a langyos látvány kortyolgatta. Az élete árán sem pillantott volna a lány felé, de aztán tömény eper illattal lengte körül, kényszeredetten felpillantott. A nő ott állt az asztalánál.

- Megengeded, hogy leüljek?

- Tessék - intett kelletlenül. A varázs ellillant, lelkében már csak a feltépt seb sajgott tovább.

- Sajnálom, ha kissé nyers voltam, de ezek a déliek roppant rámenős, kellemetlen tahók. Ha még áll a meghívása, elfogadom - hangja olyan volt mint a mélyen bűgő orgonasíp zenéje, képes hullámokat kavart Groves lelkében.

- Miért gondolta meg magát?

- Későn jöttem rá, hogy sok furcsasága mellett a kiejtése tipikusan európai.

- A sok furcsaságom?

A lány elengedte a füle mellett a kérdést.
- Tudja, néha a férfiak izléstelenül szemérmetlen ajánlatokkal tudnak elő állni.

- Tőlem nem kell tartania.
- Miért?
- Majomkenyérfa vagyok - mormolta Groves, s a lány értetlenségét látva hozzáfűzte még: - Bob Marley.
- Kár - mondta szomorkásan a lány. - Kedvelem az érett férfiakat.
Hallgattak egy sort, majd a lány váratlanul felényújtotta a kezét, feszesre nyitott tenyérrel.
- Deborah Wellch.
- Alex Groves.
- Alec. Igazán szép név. Szólíthatom Alec-nek?
Ez már sok volt a férfinak. Aprót szórt a pultra és kényszeredett mosolyt küldött a lány felé.

- Örültem a szerencsének Ms. Wellch.
Felállt, és a parkoló felé indult. Úgy érezte, lyukat éget a hátába a sóvár fekete szempár.

A Buickban maximális hűtésre kapcsolta a légkondicionálást, és vad tempóban farolt ki az útra. Jó negyven percébe telt mire csillapított a lelkében dúló vihar. Megállt, a térképet böngészte, míg végre megtalálta, amit keresett. Latigo Beach. Erőnek erejével kényszerítette magát, hogy a feladatra koncentráljon. Hamarosan megtalálta a sómarta, régi faépületeket, és némi kérdés-kösdés után rábukant a Chatwind-házra. Kiszált a kocsiból, felsétált a verandára. Aszottira vénült fekete nő ringatta magát egy hintaszékben, eleven szeme mohón tapadt Grovesra. Őlében rafinátan tekergette, félkész afrikai hánccsónat pihent.

- Jó napot.
- Ha magának jó... - érkezett a válasz köszönés helyett.
- Mr. Chatwind nem nagyon törődik a háza külsejével - állapította meg a férfi a málladozó festéket nézegetve.
- Amióta lebénult, nem törődik az semmivel.
- Lebénult?
- Szélhűdés. Már vagy nyolc éve. Azóta nem törődik semmivel.
- Akkor küldték el a NASA-tól?
Az öregasszony válasz helyett a semmibe bámult.
- Beszélhetnék vele?
Zárkózott hallgatás.
- Hol van most?
- Lent a parton. A tengert bámulja. Mindig azt csinálja - mondta kelletlenül a vénység.

Groves nem faggata tovább, inkább a part felé indult. A átvágott a csikos bódék között, a tintakék hullámozó víztömeg felé. Néhol bokáig süllyed a homokba. A strand kihalt volt, itt ott felborul napágyak és ernyők vázai hevertek, mint titokzatos állatok szikkadt csontvázai. Groves fáradtan taposta a homokot, a forró szemcsék befurakodtak cipője résein, a zoknin át az ujjai közé, és fájdalmassá tették a járást. Szomorúan nézegette a porlepte, hasítottbőr lábbelire, amiért alig huszonegy órája négyszáz dollárt fizetett ki.

- Camel... hogy a rosseb - köpte maga elé a szavakat. Észrevette az egyik ágyban gubbasztó, nagytestű alakot, és arrafelé indult. Mikor elérte, kifulladásra szólította meg:

- Bob? Robert Chatwind?
A fekete szótlanul fordította felé a fejét. Grovesen átcsapott az undor és iszonyat hulláma. A férfi arcának jobb fele ernyedte volt, jobb szeme vízenyövesen és vakon meredt a világra, tehetetlenül csüngő jobb karja mintha már életében oszlásnak indult volna.

- Maga meg ki a fene?
Groves képtelen volt megszólalni.
- Ronda, mi? - A torz maszk ismét a víz felé fordult, a ferde száj jobb sarkában nyálbuborék pattant szét.
- Ön Robert Chatwind? - ismételte meg a kérdést Groves.
- Valaha én voltam.
- Mi történt?
- Az orvosok szerint szélhűdés, de engem nem bolondítanak el: tudom, hogy ők tették.

- A FEE?

- Az. Vagy a Hálózat, a fene se tudja. - Chatwind félrebillantette a fejét.
- A Technomancert akarták mind. Megmondtam nekik, menjenk a bűdös francha. Nem kell nekem a gyagyás vallási háborújuk.

- És válaszul ezt tették.

- Rossebet. Elmentek. Ez vagy két hónappal később történt.

- "Aki a bárányt elárulja, annak elszárad a jobb fele."

- Mi?

- Ómen. Tudja, az a régi film, Gregory Peckkel.

- Menjen maga a bánatos...

Groves megborzongott. A fogaskerekek őrül tempóban pörögtek, sívító hangon tiltakoztak a terhelés ellen. Jéghideg poshadt íz áradt szét a nyelve alatt. Előrevetette magát a napágy fedezékébe. Hallotta a mellkasnak csattanó lágy ólomlövedék hangját, amit már olyan sokszor hosszú életben. Előrántotta a fegyvert, és óvtosan kikémlelt fedezéke mögül. Fent a parton sikoltó gumikkal lött ki egy autót, Groves előrébb kúszott. Sehol senki, Chatwind vérét mohón szívta a fehér homok. Megfogta a férfi nyakát, próbálta kitapintani a pulzust, eredménytelenül. Elszánt magát, kiegyenesedett, és súlyosan dobogó szívvel ügetni kezdett felfelé. Legalább öt életben hagyták. A ház verandája üresen, a Buick érintetlenül állt a napfényben, a keréknymok felett porfátyol lebegett... majd a ház mögül, bőgő motorokkal farolt elő a fekete TransAm. A vezető melletti ülés ajtaja kivágódott, a volán mögött a piros ruhás lány, arcán tehetetlen dühvel, kezében börtörtárcát szorongatott, benne fényképes igazolvány.

- Szövetségi nyomozó vagyok. Ugorjon, az isten verje meg!

Groves ugrott, bevágta az ajtót, a lány pedig a gázra taposott.

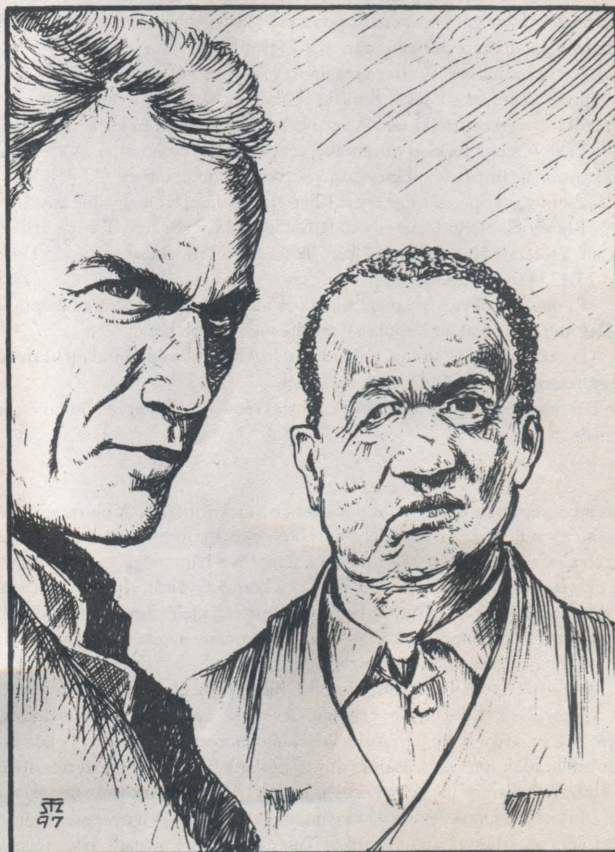
- Meghalt?

Groves bólintott.

- Kevesen élnek túl az ilyen radikális mellkasi műtéteket.

- Kapjuk el a rohadékot!

- Pálya - dűnyögte Groves. - De hogy kerül a képbe az FBI?



- Régóta tudjuk, hogy Chatwind több vallási szekta célpontja. Jövőlátót, sántát küldöttet és más efféle látnak benne - szűrte a szót a fogai közt a lány.
- Biztos voltam benne, hogy magát is a kiiktatására küldték.

A férfi kérdezett volna még, ám ekkor feltűnt előttük a száguldó terepjáró. Deborah Welch felengedte a gázt, hogy az automata visszakapcsoljon, aztán padlóig nyomta a pedált. *Dupla kickdown menetben. Ez a nő profi*, konstataulta Groves, miközben megkapaszkodott a műszerfalban. A fekete műanyagtorpedó a dzsip mellé vágott. Mindketten látták a rémületet a hosszúhajú szőke suhanc szemében, aki menekülni próbált. Deborah vad mozdulattal rántotta a kormányt az üldözött felé, aki a váratlan manővertől megriadva lerohant az útról. A dzsip pörögve bucskázott az útmenti bozótosba. A TransAm fékezett, kereszte állt az úton. A nő hátramenetbe kapcsolt, és a kormányt ütközésig tekerve, nagy gázzal megfordította az autót. Másodpercek múltán a dzsipnél voltak. Deborah fegyverrel a kezében ugrott az útra. A dzsip roncsai közül nyögve kúszott elő a suhanc. Deborah kétmarokra kapta a kilencmiliméteres Berettát, és tüzelt. A fickó ernyedten nyúlt el. Groves átkutatta a dzsipeket, de fegyvernek nem talált.

- Miért lőtte le?

- Hogy miért? - fakadt ki a nő. - Akkora lyukat ütött Chatwinden, hogy átlátni rajta. Maga szerint tévovázott volna, ha ránk kerül a sor?

- Nem volt nála fegyver - mondta a férfi.

- Valószínűleg ördögi ügyesség kellett hozzá, hogy kihajítsa egy nyitott dzsipből.

- Visszavinné az autómhoz, Welch ügynök? - Groves gonodosan ügylet rá, hogy alaposan megnyomja az utolsó szót.

- Hát persze. - A lány hátrasímtott néhány kiszabadult hajtcincset.

Míg visszafelé tartottak, a férfi gondolataiba mélyedt, a nő pedig próbált urrá lenni a testét átjáró reszketésen. Groves kiszált, és bágyadnan odaintett neki; azt az émeletit eperizt még mindig ott érezte a nyelvén.

- Alec - szólította meg a lány. - Hamarosan kezdődik a felhajtás, de akárhogy is... én a Dolphins Motelben lakom. Ha kedved támad egy italhoz...

Groves konokul megrázta a fejét. Hosszasan vizsgálta a keréknyomokat, alaposan megvizsgálta a kiszáradt sővényt a ház előtt, az egyik ágon aprócska ruhafoszalány lengedezett, piros szövet, alig nagyobb egy egy ezüstdollárnál. Morzsolgatta az ujjai között, majd zsebre tette. Tehetetlenül túrt őszes hajába, aztán visszamászott a bérautóba, és lassan a városba hajtott. Megállt egy postahivatalnál. Aprót váltott és feltárcsázta megbízói londoni számát. Felismerte a vonal másik végén Richard Barrenspot hangját.

- Van egy kis bökkenő Richie. A célszemély elhunyt.

- Groves, maga pancser, még nem jött rá? Nem Chatwind az emberünk. A Technomancer fiatal, fehér bőrű nő. Kerfse elő, idióta! - Kattanás tudatta, hogy a titkár lecsapta a kagylót a túldolgal. Groves ezt olybá vette, hogy a dígő aláírtakantotta a saját halálós ítéletét. Kisétált a hivatalból és az autóban ülve szundított egy fél órát, majd fellapozta a térkép indexét a MOTELEK címszónál. Memorizálta az útvonalat majd elindult a Dolphins felé. A motel lapostetejű alacsony épületek sora volt, a parkolóra néző ajtókkal. Az egyik előtt ott sötétlett a TransAm. Groves leparkolt mellé, és bekopogott a napszitta két festéssel benázott ajtón.

- Nyitva van - búgta a hang belülről, olyan húrokat pengetve a férfi szívében, amikről már hosszú évek óta megfeledkezett. Belépett. Deborah hason feküdt az ágyon, csak egy rágott póló és egy bikinisál volt rajta.

- Vártalak.

Groves behúzza az ajtót.

- Ilyen hamar eluntad a vizsgálatot?

- Operatív ügynök vagyok, nem kékmundéros szőrszálgyűjtőgető. Ezen kívül - mosolygott a lány - a pezsgőről is gondoskodnom kellett. Megtalálod a hűtőben, a poharak mellett.

- Nem koccinthatnánk inkább a whiskyvel?

- A whisky nem ünnepi ital.

- Mit ünnepelünk? - kérdezte a férfi, ahogy az üveggel együtt visszatért.

- A találkozásunkat. Cheers.

- Egészségedre. - Groves kortyolt az italból, mely oldotta kissé az émeletit eperizt. Deborah hunyorogva pillantott rá, majd hirtelen elkerekedett a szeme:

- A víz a kádban. Ó, istenem...! - Lerakta a poharat, és a fürdőbe rohant. A férfi felemelte az ágyra dobott piros kosztümkabátot, végighúzta rajta a kezét... és megérezte a szakadást a könyökénél. A háta mögött mostanra elhalt a vízcsobogás. Hirtelen ötlettől vezérelve felemelte az ágyról a párnát. Egy Glock 27-es hevert a lepedőn - Grovesnek nem kellett közelebb hajolnia, hogy érezze rajta a speciális lőpor jellegzetes pepperoni-szagát.

A fürdőszoba ajtajában igéző mosollya állt a lány. Száját játékosan csücsörítette.

- Látom, rájöttél már.

Groves megszédült, egy pillantra összefolyt előtte a világ, hogy néhány kósza pillanat múlva ismét úrrá legyen az akaratán.

- Tudod... megvizsgáltam a keréknyomokat. Csak a te kocsid járt ott, és az enyém. Egyébként csak a gyilkos tudhatta Chatwindről, hogy milyen sebet kapott. - A rosszullet újra rátört, vadul forgott vele a szoba. Az ágyra rogyott, a lábai mintha gumiból lettek volna. Erőt vett magán, hogy folytathassa: - De nem is... ezen buktál el.

- Akkor min, drága? - kérdezte angyali mosollyal a lány.

- A moteleken nincs fürdőkád, csak zuhanyozótálca.

- Hát persze, kedves - hajolt oda a lány, és puha ajkaival csókot lehelt a szájára. - De a legfontosabbat nem tudod még: nem hájas Bob, és nem is én vagyok a céltáblád. Nézz magadba, emlékezz a titkoztos képességeidre, a hallatlan szerencsédre, a tökéletes túlélőképességeidre! Te vagy a Technomancer, Alec. Mindaz, ami történt, amolyan végső próbaként szolgált... és elégedettek, nagyon elégedettek vagyunk az eredménnyel.

Groves sápadt arccal próbált urrá lenni tagjai remegésén. A lány behézelgő hangon folytatta:

- Ne is próbáld legyőzni az anyagot: négyszeres adagot kaptál belőle. Most már hozzánk tartozol, a Mester igéje egybeforraszt majd minket; együtt maradunk örökre.

Groves tüvölteni akart, de a bénultság már a nyelvét is megbéklyózta, aztán ráborult a sötétség.

- A miénk vagy - suttogta Deborah Welch. - A Hálózat nem férhet hozzád többé.

Előhúzta az ágy alól az ébenfa ládikát, és a férfi mellé tette. Felcsapta a fedelet: a zöld bársonyon ott csillogtak az ezüst tetoválótűk, felületüket mikroszkópikus méretű rúnák ezrei borították. A lány kiemelte az ősrégi üvegcsét, felrázta a fekete tintát, ami inkább emlékeztetett sűrű, sötét gázra, mint folyadékra. Gyengéden kigombolta a férfi ingét, és hosszas műveletbe kezdett, hogy beteljesítse küldetését. Majd egy órán át mormolta a belé sulykolt igéket miközben a férfi mellkasát döfközte. Munkája befejeztével akurátusan elcsomagolta a tűket, a festéket. Még egyszer megcsókolta Grovest, ám áhítata nem annyira a testnek, inkább a mellen sötétlő rajzolatnak, az Állhatatosság Rúnájának szólt. A fürdő felé indult, hogy a kimerítő procedura után felfrissüljön kissé. Teljesen kinyitotta a csapot, hagyta, hogy a víz hidege a bőrbe marjon, élvezettel forgolódott a gyengéden masszírozó sugár alatt. Úgy döntött, megvárja, míg Groves magához tér, és másodszor, immár kötetlen eszközökkel is próbára teszi: érdekes lesz látni, mire képes most, hogy kilúgozta belőle a kétségeket és a gyanút. Ha ő megelégszik az eredménnyel, nem lehet okuk panasza a londoniaknak sem, akik az elkövetkező években bérmentve használhatják majd a Technomancer adottságait és kapcsolatait. Ahogy erre gondolt, lány elmosolyodott. Az a harmincezer csekk. Vajon beváltotta már...?

Valami motoszkálás szűrődött be a fürdőbe. A nő, aki az Újvilágban Deborah Welchnek nevezte magát, idegesen forgatta vissza a csapot. Dübörgés, boruló bútorok zaja, majd fojtott robbanás hallatszott, s csípős füst szivárgott be odakintől az ajtó résén át. A lány feltépte az ajtót, és szembetalálta magát a vérben forgó szemű Groves-szal. A férfiről patakokban folyt a veríték, ősz haja csapzottan lógott a homlokába. Markában a Glock egyenesen Deborah szívére mutatott.

- Bocsáss meg, Charlotta - suttogta elkínzottan. - A pistoly kétszer dördült, a lövedékek a Mester igézőjének mellkasába fúródtak, és a túlsó falig taszították vérbe boruló testét. Tudata széthulló szilánkjai még látni engedték az Állhatatosság Rúnájának helyén sötétlő kétenyérnyi, égett sebhelyet... és a kiürült whiskyüveget a motel kopott, tengerkéék szőnyegén.

Illusztrációk: Szendrei Tibor

KORNYA ZSOLT

HALOTTIDÉZŐK, BEAVATOTTAK, LÉLEKKERESŐK

AZ EURÓPAI NEKROMANCIA TÖRTÉNETE AZ ÓKORBAN

ELSŐ RÉSZ

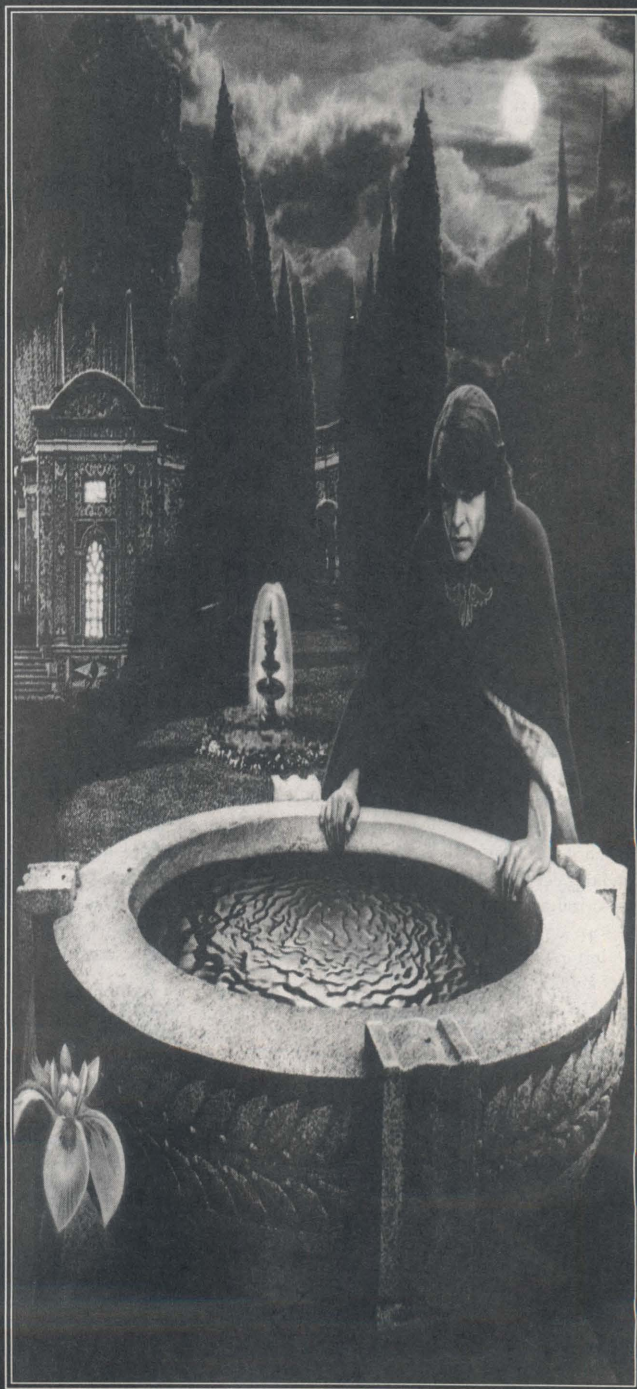
Különös, rendhagyó cikksorozat indul lapunk hasábjain. A *Halottidézők*, *Beavatottak*, *Lélekkeresők*. a nekromancia valóságos, történeti múltját dolgozza fel olyan terjedelemben, hogy már terjedelmi okoknál fogva sem vállalkozhattunk az egyszerre történő közlésével. Kornya Zsoltól sokak tudják, hogy *Raoul Renier* álnéven igen népszerű író, azt azonban csak kevesebben, hogy tanult hivatása a történelemhez és a kultúrtörténethez köti.

Szerkesztőségünk régi célját valószínűleg meg azzal, hogy e cikksorozat az útjára indult: régóta szeretnénk a RÚNA hasábjain olyan *igazán értékes* anyagokat közzétenni, melyek amellet, hogy hasznosak a szerepjátékosok számára, egyben tudásuk, műveltségük elmélyülésében is segít. Elhatároztuk tehát, hogy feldolgozunk egy-egy olyan kultúrtörténeti témát, mely kapcsolódik az RPG-khez. Ezen törekvésünk első eredményét tartja most kezében a kedves olvasó, azt hiszem, az esszé önmagáért beszél, felesleges tovább méltatnom értékeit. Azt azonban bátran megígérhetem, hogy amikor a Nekromanciával foglalkozó sorozatunk (terveink szerint 4-5 részletben tud megjelenni) véget ér, nem kevésbé érdekes és hasznos újabb témával állunk elő.

NCS.

TARTALOM

- 00. Előszó
- 01. Bevezetés
- 02. Nekromancia a Bibliában
- 03. Odüsszeusz árnyakat idéz
- 04. Aeneas alászáll az alvilágba
- 05. Médeia megfiatalítja apósát
- 06. A halottidézés módzatai
- 07. A kikoszorózott boszorkány
- 08. A nekromanták sötét fejedelemszonya
- 09. A thesszáliai boszorkányok
- 10. A püthagoreus beavatottak
- 11. Szellemidézés Apollón nevében
- 12. Halotti árnyak a Nílus mentén
- 13. Az egyiptomi papok titkos tudománya
- 14. Néhány nekromantikus recept
- 15. Rontó és vérivó szellemek Mezopotámiában
- 16. A perzsa mágusok
- 17. Az anyagilkos Nero
- 18. Halottidéző római császárok
- 19. A szellem és a démon egybemosódik
- 20. Az idézőmesterség műhelytitkai
- 21. A szinkretista varázslók
- 22. A pogány nekromancia hatyúdala



ELŐSZÓ

Amikor ezt a cikksorozatot megírtam, elsődleges céloom az olvasó szórakoztatása volt. Nem vesződtem nehézkes jegyzetapparátus összeállításával; az ilyesmi nehézkessé és unalmasá teszi a szöveget, és tudományos munkába való, nem szórakoztató olvasmányba. Nem melékeltem írásaimhoz bibliográfiát sem, azon egyszerű oknál fogva, hogy alig-alig használtam a témába vágó modern feldolgozásokat. Volt ugyan három-négy ilyen könyv, amit igen nagy haszonnal forgattam (Kákossy László, Ráth-Végh István, Yliaster Daleth művei), többségüket azonban megbízhatatlannak és szennázóhajásznak találtam, s ahol csak lehet, igyekeztem az ősforrásig; a görög és latin auctorokig visszanyúlni. Mindazonáltal fenntartottam magamnak a jogot, hogy egyes történeteket a saját szavaimmal, kissé színesítve adjak elő: így talán érdekesebbek lesznek az olvasó számára, aki nem fullad bele a száraz adatok és hivatkozások tengerébe.

Milyen hasznát veheti ezeknek a cikkeknek egy szerepjátékos?

Először is segítenek a szerepjátékokban élő hagyományokat történelmi keretek közé helyezni. Meggyőződésem, hogy számos RPG-rajongót érdekelnek a szerepjátékok hangulati elemeinek történelmi gyökerei, csak éppen sem kedve, sem energiája nincs rá, hogy temérdek unalmas szakkönyvön rágja át magát. Írásaim talán segíthetnek ezen a problémán.

Másodszor: ha valaki átböngészi a fenti cikkeket, véleményem szerint rengeteg kalandötletet és érdekes személyiséget talál bennük, amiket-akiket a saját szája íze szerint átdolgozva felhasználhat a játékban. A gyári modulokkal szemben ezeknek az elemeknek megvan az az előnyük, hogy tényleges valóságallappal rendelkeznek, és földközeli, életszagúbbá tehetik a kalandokat.

Harmadszor: e rövid áttekintés segítségével az olvasó képet alkothat magában arról, hogyan tekintettek távoli elődeink a mágiaira és a természetfölötti jelenségekre. Ebből aztán számtalan ötletet meríthet, esetleg a szerepjátékok absztrakt mágiarendszeréhez való hozzáállása is átalakul kissé. Őseink számára a mágia a világ szerves tartozéka volt; talán nem ostobaság közelebbről megismerkedni vele, hogyan gondolkodtak ők erről a témáról. Cikkeim elolvasása után a mesélő számos érdekes elemmel egészítheti ki a szerepjáték fiktív keretei között zajló mágikus szertartásokat, esetleg maga is kreálhat újakat az egyes fejezetekben bemutatott "építőkockákból": varázsigékből, áldozattípusokból, rituális jelentőségű tárgyakból. Ezek az információk "modern" okkult rítusok megkomponálására nem alkalmasak; forrás gyanánt kizárólag klasszikus antik szerzőket használtam, akiknek a tanulmányozását tudtommal sehol sem kárhoztatják. (Vagy ha mégis, akkor azt hiszem, eltévesztettem az évszázadot.)

Negyedszer: ezt nagyon szerényen jegyzem meg, de nem tartom kizártnak, hogy cikkeim hatására néhány olvasóban felébred az érdeklődés a klasszikus kultúra iránt; esetleg kivész a könyvtárból néhány ilyen témájú kötetet; vagy - *horribile dictu* - talán maga is belelapoz, teszem azt, Hérodotoszba vagy Apuleiusba.

Más szóval: tanul valamit.

1. BEVEZETÉS

A nekromanta nem közhasználatú szó a magyar nyelvben, mégis aligha tévedek, ha azt állítom, hogy a hazai szerepjátékosok zöme ismeri. Ennek az oka abban keresendő, hogy mind a M.A.G.U.S.-ban, mind az AD&D-ben - a Magyarországon leginkább elterjedt két RPG-ben - találkozhatunk a halál mágusaival és sötét tudományukkal, sőt, a

fogalom Alyn Arkhon komor alakja révén már a fantasy-irodalomban is meghonosodott. Azt viszont már kevés szerepjátékos tudja, hogy a nekromancia nem művi fogalom, az írók és RPG-fejlesztők találmánya, hanem egy létező és történelmileg nyomon követhető hagyomány továbbélése a szerepjáték keretein belül. Bármilyen megdöbbentőnek tűnhet számunkra, de a múlt homályba vesző évszázadaiban igenis voltak valódi nekromanták - vagy legalábbis olyan személyek, akik annak tartották magukat. Az ő hányatott, nemegyszer véres sorsukat kísérli meg számba venni az alábbi cikksorozat.

Egyesek szememre vethetik, hogy ingoványos talajra tévedek, amikor megpróbálom feltárni azokat a valóságos, történelmi alapokat, amelyekre támaszkodva a fantasy-irodalom - és később a fantasy-szerepjátékok - kidolgozták a maguk fiktív mágiáját. Ezzel kapcsolatos álláspontomat már a *Rima* egyik korábbi számában, a *Nephilim*-ismertetőmben leszögeztem. Ódivatú materialista lévén, nem hiszek a mágiaiban és az okkult tudományokban - ellenben meggyőződéseim, hogy az érdekesítő kultúrtörténeti jelenségek megismeréséből még senkinek sem származott kára. Azt pedig őszintén remélem, hogy ha egyik-másik vállalkozó kedvű mesélő beleszövi kalandjába az alábbiakban felvillantott történelmi és irodalmi érdekességek némelyikét, a játékosok közül senki sem fog az ifjúságvédelemért kiáltani, hanem kényelmesen hátradőlve élvezzi majd a közös asztal mellett a mulatságot.

2. NEKROMANCIA A BIBLIÁBAN

A nekromancia - helyesebben nekromanteia - ógörög szó, tükörfordításban "halottjólást" jelent. Nekromantáknak a középkori Európában azokat az embereket hívták, akik (állítólagosan) megidézték a sírból a holtak szellemeit, hogy kérdéseket tegyenek föl nekik a múlt és a jövőendő rejtett titkairól.

A nekromantát mérőöldnyi szakadék választja el a közönséges halottlótól és a szeánszokat tartó spiritisztától, valahogy úgy, mint a mágust a boszorkánytól. Ő igazi beavatott, titkos mesterségek tudója, míg amazok egyszerű kontárok, botesinálta amatőrök a mágia berkeiben. A halottlótónak, a médiumnak a szellem csak akkor jelenik meg, ha akar, és utána csak azokra a kérdésekre válaszol, amikre kedve tartja. A nekromanta ezzel szemben *parancsol* a kóbor lelkeknek, kíméletlenül az akarata alá hajtja őket. Mestersége kétségkívül sötét színezetű, s bármekkora hatalommal bír, többnyire üldözik, megvetik. Mégsem vehető egy kalap alá a fekete mágussal, a pokol igazi szolgájával; a nekromanta hajdanvolt emberek árnyát idézi föl az alvilágból, nem démonokat, gonosz szellemeket; és nem köt alkut az ördöggel, lelke üdvösségét kínálva fel a tiltott tudásért cserébe. Ez persze édeskeveset segít rajta, ha összeütközésbe kerül a hatóságokkal; a halottidézés gyakorlását az antikvitás kezdete óta szinte mindenütt szigorú törvények tiltották, nemegyszer fővesztés terhe mellett.

De mi történik, ha egy neves országnagy, aki a maga személyében hozta azokat a bizonyos törvényeket, hirtelen végső szorongattatásba kerül, és sehol sem lát már kiutat?

Olvasuk csak a Bibliában, hogy mit cselekedett Saul, miután Gilboánál szembetalálta magát a filiszteusok támadásra készülő hadával!

"Amint azonban Saul meglátta a Filiszteusok táborát, megfélemlék és az ő szíve nagyon megrémült. És megkérdezé Saul az Urat, de az Ur nem felelt neki sem álomlátás, sem az Urim, sem a próféták által.

Akkor monda Saul az ő szolgáinak: Keressetek nekem egy halottidéző asszonyt, hogy elmenjek hozzá, és megkérdezem őt. Szolgái pedig mondanak neki: Imé, Endorban van egy halottidéző asszony.

3. ODÜSSZEUSZ ÁRNYAKAT IDÉZ

Másnak tettété azért Saul magát, és más ruhákat vevén magára, elméne ő s vele két férfi; és elmenének éjjel az asszonyhoz, és monda: Mondj jövendőit nekem halottidézés által, és idézd fel nekem azt, a kit mondok neked.

És monda az asszony neki: Ímé te jól tudod, hogy mit cselekedett Saul, hogy kürtá a földről a varázslókat és jövendőmondókat; miért akartod azért törbe ejteni az én lelkemet, hogy megoless engem? És megesküvök neki Saul az Úrra, mondván: Él az Úr, hogy e dolog miatt büntetésed nem lesz.

Monda azért az asszony: Kút idézzek föl neked? És ő monda: Sámuel idézd föl nekem.

Mikor pedig az asszony Sámuel meglátta, hangosan fölkiáltott. És szóla az asszony Saulnak, mondván: Miért csaltál meg engem? hiszen te vagy Saul. És monda neki a király: Ne félj! Ugyan mit láttál? Az asszony pedig monda Saulnak: istenfélő látok feljöni a földből.

És ő monda neki: Milyen ábrázata van? Ő pedig monda: Egy vén ember jő fel, és palást van rajta. És megismerte Saul, hogy az Sámuel, és meghajtá magát arczczal a föld felé, és tisztességet tón neki."

(1Sámuel 28:5-14., Károli Gáspár fordítása)

A történet folytatása közismert: Saul tanácsot kér Sámuel szellemétől, hogyan nyerhetne győzedelmet ellenségein. Sámuel azonban megjövendőli neki, hogy - mivel ellene szegült az Úr akaratának - holnap vereséget fog szenvedni a filiszteusoktól, fiaival együtt elesik a síkon, a királyság pedig Dávidra száll majd. Saul erre elájul. A halottidéző asszonyság magához téríti, és megvendégeli; egy hízott borjút vág le neki, és fehér lisztből kovásztalan lepényt süt. A király, erőre kapván, eltávozik. Annak semmi nyoma, hogy köszönetet mondott vagy fizetséget adott volna az asszonynak; igaz viszont, hogy ígéretét is betartotta, és nem "irtotta ki az országból" tiltott mestersége miatt. Meglehet persze, hogy csak azért nem, mert nem maradt rá ideje.

A jóslat ugyanis másnap pontról pontra beteljesedik: a Gilboa-hegyen a filiszteusok legázolják a zsidók hadát, Saul fiai harcban hullanak el, ő maga pedig a kardjába bocsátkozik. Utódja a királyságban Dávid lesz, aki egészen eddig a filiszteusok védőszárnya alatt élt - ma úgy mondanánk: politikai emigránsként -, most azonban szállásadó gazdái ellen fordul, és orvul letámadja a győzelme után mit sem sejtve hazafelé vonuló sereget. (Igen, ugyanarról a Dávidról van szó, aki Góliát legyőzésével vált nevezetessé, és később Izrael nagy uralkodója lesz.)

A kép teljességéhez persze még az is hozzátartozik, hogy mi is volt Saulnak ama szörnyű bűne, ami miatt az Úr elfordította tőle az arcát. Nos, egy korábbi hadjárat során, amit a zsidók az amálekíták ellen vezettek, nem engedelmeskedett a parancsolatának. A szóban forgó isteni utasítás a következő volt:

"Most azért menj el és verd meg Amáleket, és pusztítsátok el mindenét; és ne kedvezz neki, hanem öld meg mind a férfit, mind az asszonyt; mind a gyermeket, mind a csecsemőt; mind az ökröt, mind a juhót; mind a tevé, mind a szamarat."

(1Sámuel 15:3., Károli Gáspár fordítása)

Saul azonban igen megátalkodott volt bűnében, mert mutatóba életben hagyott egy-két amálekítát, köztük a királyukat, Agágot is; a lábasjóság elpusztítására pedig végképp nem mutatott hajlandóságot, inkább hazaterelte a javát Izráelbe. Ez volt az az égrekiáltó szentségtörés, amiért az Úr bukással és halállal büntette.

A tanulságos történet erkölcsi mondanivalója kissé homályos; kiüvelvezését az olvasóra bízom.

Megismerkedtünk tehát az endori boszorkánnyal, az írott európai történelem első nekromantájával, és egyúttal magyarázatot kaptunk arra is, hogy miért nem veszett ki a világból az évezredek üldözöttség dacára sem a halottidézés tudománya. Azok a fejedelmek, akik a tiltó törvényeket hozták, egyszersmind fölül is emelkedtek rajtuk; ha maguk érezték szükségét, hogy tanácsot kérjenek az eltávoztak árnyaitól, bizony nem haboztak a megvetett nekromantákhoz fordulni. Ez a motívum egyébként a halottidézés egész történetét végigkíséri; nekromantikus praktikákkal, mint azt majd látni fogjuk, mindig a császárok, királyok és arisztokraták kísérleteztek, a közönséges embernek tiltva volt ilyesféle dolgokkal kacérkodni.

Igaz, Saul nem sok hasznát vette az endori boszorkány tudományának; csak az elkerülhetetlen bukás előszele legyintette meg, egy nappal az elrendelt időpont előtt. A kultúrtörténet azonban ismer nálánál sikeresebb nekromantákat is. Vegyünk szemügyre most közülük egyet: nem kisebb személyt, mint a híres Odüsszeuszt!

Odüsszeusz, a görög hős, aki a nevezetes faló megépítésével véget vetett a tíz évig húzódó trójai háborúnak, persze nem volt sem mágus, sem beavatott; inkább bátor hajós, vitéz kardforgató, furfangos cselészölvő. Bizonyára vissza is borzad az efféle sötét mesterkedésektől, ha nem a szükség kényszeríti rá.

Miután a görög vezérek lerontották Trója városát, szétszéledtek valamennyien, hogy hazatérjenek gazdag zsákmányukkal. Köztük volt Odüsszeusz is, akire azonban igencsak keserves sors várt. Útközben ugyanis súlyos nézeteltérése támadt Poszeidónnal, a tengeristennel, aki nem bocsátotta haza a hajóját, hanem hosszú évekig tartó bolyongásra kényszerítette. Vándorlásai során a hős elvetődött Kírké, a varázslónő szigetére is, aki kezdetben elég szeszélyesen viselkedett: disznókká változtatta az embereit. Idővel azonban megengyhült a férfias Odüsszeusz iránt, még az ágyát is megosztotta vele. A hős és harcosai (akik, hála vezérük derekas helytállásának a nási nyoszolyán, hamarosan visszakapták Kírkétől eredeti alakjukat) egy teljes évig gyöngy-életet éltek a varázslónő fényűző otthonában. Ezután azonban felébredt bennük a honvágy, és Odüsszeusz megtudakolta szépséges vendéglátójuktól, hogy miképpen térhetnének haza.

Fogas kérdés volt ez, legfőképpen Poszeidón szűnni nem akaró haragja miatt, és Kírké nem is tudott megfelelni rá; jótanácsot azonban készségesen adott. Szálljon alá Odüsszeusz, mondta, a Hádészbe, a holtak birodalmába, és ott idézze meg a vak thébai jós, Teirésziász árnyát. Ő minden bizonnyal tudni fogja a választ.



Odüsszeusz, akinek esepet sem volt ínyére ez a tanács, kétségbeesetten védekezett: nem ismeri az utat, és fogalma sincs róla, hogyan kell holtakat idézni. Kírké azonban, aki nemcsak szép volt, hanem bölcs is, apróra elmagyarázta neki, hogy merre hajózzon, és azt is, milyen szertartást végezzen el céljához érve.

"Imen eredj csak előre, te hős, ahogy íntelek, ássál gödröt, legyen a hossza s szélessége könyöknyi, áldozatul tölts körbe italt valamennyi halottnak, tejjel mézet előbb, aztán édes borítalt is, harmadszorra vizet, s fölibé fehér darulisztet. És az erőtelen elhunytakhoz hosszán esengve, mondd, hogy amint hazaérsz, gyönyörű meddő tehenet vágssz áldozatul számukra s a máglyán kincseket égetsz; és külön áldozatul juthot igéj Teiresziásznak, öjfeketét, mely egész nyájadból messze a legszebb. És ha kiengesztelted a holtak nagynevű népét, akkor egy éjszán kost áldoz meg egy éjszánú nőtényt, és fejüket fordítsd Erebosz fele, amde te fordulj visszafelé, s a folyóra tekints: majd jönnék az elhunyt holtak lelkei rengetegen hozzád s a gödörhöz. Akkor a társaidat noszogasd és mondd, hogy a kost is és a juhot, mely amott fekszik leterítve vad éretől, nyúzzák s égessék meg, az isteneket megimádván, szörnyűerős Hádészt s riadalmas Perszephonéit; és te kirántva a combod mellől jóhegyű kardod, ülj, s ne eressz az erőtelen elhunytak seregéből senkit a vérhez előbb, míg nem szólssz Teiresziással. Ekkor a jós maga jön majd hozzád, nép vezetője, és megmondja utad, megmondja az útnak a hosszát, azt is, hogy hogyan érsz haza majd a halas habon által."

(Odüsszeia, X. 516-540., Devecseri Gábor fordítása)

Odüsszeusz ezt követően elhajózott Kírké szigetéről az alvilág határvidékére, s ott mindenben a kapott utasítások szerint cselekedett. Persze nem volt könnyű dolga; a varázslónő hűvös, szakszerű szavai ugyanis korántsem készítették föl arra a mérhetetlen iszonyatra, amely a véráldozat bemutatása után várt rá. Erről később, Alkinoosz udvarában így számol be a saját szavaival:

"Folyt feketén a gödörbe a vér, gyülekeztek az elhunyt holtak lelkei mély Ereboszból sűrű sereggel. Ifjú menyasszonyok, ifjak, gyötrötötletű aggok,

friss bánattal a lelkekben szép, zsenge leányok, és sokan ércművi dárddal megsebesített elhullt harcosok is, foltos volt véréjük a vértől. Mind odagyűltek az árok mellé, imen-amonnan, szörnyű zívajjal; sápadt félsz ragadott meg azonnal."

(Odüsszeia, XI. 36-43., Devecseri Gábor fordítása)

Jegyezzük meg jól: Odüsszeusznak igazán sok szörnyűséggel kellett szembenéznie hányódásai során - az egyszemű küklópszszal, a szikladobáló laisztrügónokkal, a rémséges Szküllával és Kharübdisszel -, mégis az egész eposzban egyedül itt olvashatjuk róla, hogy valamilyen oknál fogva erőt vett rajta a félelem! Ráadásul a félelembe iszonyat is vegyült, amikor megjelent az áldozógödör mellett édesanyjának szelleme, akit induláskor még épen-egészségesen hagyott hátra Ithakában; esengve nyújtotta karját fia felé, ő azonban nem engedhette közel a vérhez, előbb meg kellett várnia Teiresziászt.

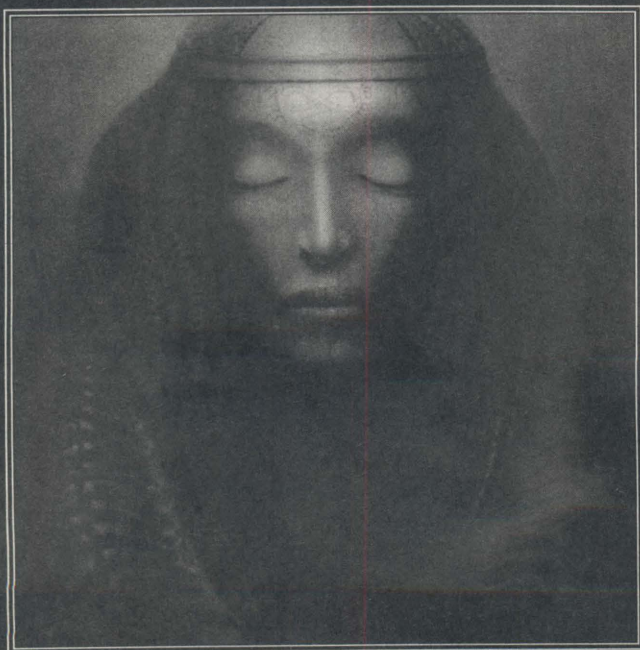
A vak jós hamarosan meg is érkezett, s miután ivott az áldozati vérből, jövődőt mondott Odüsszeusznak és társainak. Legfőképpen arra intette őket, hogy amikor majd partra szállnak Thrinakia szigetén, ne bántsák az ott legelésző barmokat, mivelhogy azok Hélios, a napisten tulajdonát képezik. Ha mégis ilyesmire vetemednének, mondtotta, az egy Odüsszeusz kivételével valamennyien odavesznek, és ő is csak nagysokára, ügyel-bajjal jut haza, ahol is békés otthon helyett az özvegynek vélt feleség kezéért versengő kőrök siserehada várja. (Az eposz logikájából következik, hogy később a görög vitézeknek, amint kikötöttek a szigeten, első dolguk volt pazar lakomát csapni a szent tehenekből.) Ezután az agg bölcs szelleme méltóságteljesen visszavonult az alvilágba.

Odüsszeusz lelkéből azonban ekkorra már kiszorította a félelmet egy másik érzelm, amely egyébként sokkal inkább jellemző rá: a kíváncsiság. Nem elégedett meg a hallottakkal, és nem tért vissza jámbor, istenfélő ember módjára Zeusz kék ege alá. Figyelme chelyett a továbbra is az áldozati gödörmél tolongó árnyak felé fordult.

Először az édesanyjával váltott néhány szót, sőt, megpróbálta megérteni, de hiába. Aztán, mivel a szellemeregben nemcsak a homályba vesző óidők néhány nevezetes szépasszonyát és hőst pillantotta meg, hanem saját bajtársai közül is némelyeket, elhatározta, hogy társalogni fog velük. Csakhogy azok, iszonyú szomjúságtól hajtrva, mind egyszerre akarták ellepni a gödröt. Odüsszeusz ekkor kardot rántott, az árnyak elé állt, és csak egyenként engedte őket a vérhez, feltételül szabva, hogy ivás után beszélgessenek vele. Ezért nevezhetjük teljes joggal igazi nekromantának: nem elégedett meg azzal, hogy hűségesen végrehajtsa a Kírkétől kapott utasításokat, hanem a saját kezébe ragadta a kezdeményezést, és rákényszerítette akaratát a holtakra. Tette pedig ezt hamisítatlan görög hűshöz illő módon: karddal a kezében, a berzenkedőket fenyegetve.

Ennek a merész húzásának köszönhetette, hogy végigleltethette ámuló pillantását a régi korok legendás szépségein (Odüsszeusz köztudomásúlag nagy hódolója volt a gyöngébbik nemnek), és szót válthatott azokkal a vezértársaival, akik vele együtt szálltak hadba Trója alá, ám azóta elragadta őket a halál: Aiásszal, Agamemnónnal és mind közül a legnagyobbal, Akhilleusszal. A holtak ártetsző, füstszertű árnyak voltak, anyagtalanok és megfoghatatlanok, ráadásul teljességgel öntudatlanok, csupán a vak ösztön hajtotta őket. A földi dolgokra való emlékezetük, önálló személyiségük csak azután tért vissza, hogy kortyoltak az áldozati vérből. Odüsszeusznak meglepetten kellett konstatálnia, hogy a szellemek egyáltalán nem mindentudóak; még ők faggatták a hőst az élok világában időző rokonaik, szeretteik sorsa felől. Végeérhetetlen folyamban özönlöttek az áldozógödörhöz, s mind régiebb és régiebb korok szülöttei bukkantak fel közöttük. Odüsszeusz még váltott néhány szót Héraklész árnyával, aztán az idegei felmondták a szolgálatot; attól tartott, hogy nem sokára megjelennek a mitikus idők ósvilági szörnyei is, a kígyóhajú Gorgó meg a többiek. Fölszedte hát a sátorfáját, és egy hátborzongató élménnyel gazdagabban elhajózott barátságosabb vizekre. Később - bár igen sokáig élt még - sohasem próbálkozott nekromanciával, és Kírkétől tanult tudományát nem adta tovább fiának, Télemakhosznak sem.

Folytatjuk



RÚNA

MAGAZIN

1077 BUDAPEST, DOHÁNY U. 30/A

Epp ugyanazon okoból maradt ki a Lev. Rov. az előző számból, mint az Előbeszed. Ezt tehát nem fogom boncolgatni megint. Sőt semmit sem, az alább következő leveleken kívül. Viszont szeretném felhívni minden tisztelt érdekelt figyelmét, hogy a legutóbbi Levelezés óta kissé elköltöztünk. Tehát ha valaki szeretné, hogy a küldeménye eljusson hozzánk, akkor célszerű a jelen fejlécben feltüntetett címre küldeni, nem pedig valamelyik régebbi számban közölt elérhetőséget használni tovább.

Gyöngy Anna, Budapest

Kedves RÚNA!

Először is bocsa a megszólításért, de fogalmam sincs, hogy ki fogja olvasni majd ezt a levelet (ha egyáltalán olvassa valaki).

Rühizbáztál, az egész szerkesztői stáb olvassa, így épp jó a címzés. Más kérdés, hogy általában ki válaszol a levelekre. Ha nem haragszol, kicsit megcsonkítottam a leveledet - már itt a lapban. Köszönjük az elismerést, mi is örülünk, hogy megint vagyunk, de sajnos a lap fizikai méreteit nem szándékozunk csökkenteni, így vagy kénytelen leszel hátrébb ülni az osztályban, vagy csak olyan órán olvasni, ahol a tanár rövidlátó, esetleg annyira bogaras, hogy nem veszi észre, ha egy ekkora lapot olvasol a pad alatt. További rossz hír, hogy a megjelenés gyakoriságát sem akarjuk egyelőre süríteni - tudod volt idő régen, amikor havonta próbáltunk előkerülni, s majdnem az lett a vége, hogy soha többé, semmi sem... Az AD&D modul tartalmi kritikájával bár mikor egyetérték, de a magas szintű védelmében hadd mondjam el, hogy az AD&D a legrégebben játszott RPG Magyarországon, és már akkor is találkoztam 14-15 szintű

karakterekkel, amikor a M.A.G.U.S. még csak bölcsibe járt. A játékról való állandó diskurzust pedig egyenesen csak javasolni tudom - a gyakorlat azt mutatja, ők törnek meg hamarabb és kezdenek el játszani, minthogy téged le tudjanak szoktatni róla.

Gyöngy Anna vágyok, és szeptemberben találkoztam először a szerepjátékkal, és azóta úgy tűnik, hogy eléggé rászoktam. Egyenlőre MERP-et játszom (nem is annyira rossz játék az, mint amilyennek beállítottatok) és

Tudod, izlések és pofonok. A lap általában egységes véleményt tükröz, annyira legalábbis mindig, hogy a cikk/ismertető szerzőjének álláspontja - az árnyalatokon és hangsúlyokon kívül - úgy nagy vonalakban egyezzen a többiekével.

most úgy tűnik, összefőn egy M.A.G.U.S. csapat (mire ez a level elmegy, már lehet, hogy játszunk is - remélem), de már december óta vadítom az osztálytársaimat (a Legendák és Enigmák után...).

Állj! Időzavar. A Legendák és Enigmák I. nyáron jelent meg, a Legendák és Enigmák 2. pedig januárban.

Addig is (mivel még nagyon amatőr vagyok) lenne néhány kérdésem:

Hát most megint: NYISSZ! Sem terjedelmi, sem felkészültség béli lehetőségem nem adott, hogy minden kérdésre válaszoljak. Úgyhogy maradnak a legkülönbözőbbek, meg a legegyszerűbbek:

- Egyáltalán nincsenek női paplovagok?

Hát... Én nem nagyon hiszem, de ez még nem kizáró ok. Ha nektek úgy tetszik, csináljatok bármelyik istennek olyan paplovag rendet, ahová nőket is felvesznek tagnak. Az én (mi) Yneviünkön a lovagság (ebbe beleértve a paplovagságot is) olyan eszmarendszer, ami ugyan számtalan módon kötődik a szebbik nemhez, de lehetőséget nem ad rá neki, hogy lovaggá váljanak.

Yneven is vannak olyan entitások, mint Drizzt Do'Urden cicája, Guenwywa (bocsa ha rosszul írom!), vagy az már ott (Forgotten Realms) is példátlan volt?

Persze vannak. Azt hiszem, majd minden fantasy világon vannak efféle lények, legfeljebb nem cicafarmájuk van. Egyébként a Forgotten Realms-en sem hiszem, hogy példátlan volna.

- Ismerik-e Yneven az iránytűt, tájolót? Hol és mennyiért lehetne egyhez hozzájutni? Milyen képzettség vonatkozik ezek használatára?

Természetesen ismerik. Bármelyik nagyobb városban meg lehet vásárolni, leginkább olyan helyeken, ahol egyéb, utazáshoz szükséges felszerelést is lehet kapni. Az

ára - persze helytől és a kereskedő pofátlanságától függően - fél arany körül lehet. Használata a térképészettel, az erdőjárással és hasonló képzettségekkel függhet össze.

- Hogyan működnek a dzsád bankházak? (az oké, hogy berakom a pénzem, de hogyan veszem ki?)

Amikor berakod a pénzed, kapsz róla elismervényt. Ez bankházzal bankházra változik, hogy miféle. Lehet tekercs, lehet fémlapocska, vagy bármi. Közös ismertetőjük, hogy nagyon-de-nagyon nehéz hamisítani őket, ez ellen titkos jelekkel és igen erős mágiával védik az elismervényeket. Azután bárhol Yneven bemész egy másik bankházhoz, és ha az kapcsolatban van azzal, amelyiknél beraktad a pénzed, akkor rögvést kifizetnek. A nagyobb, ismertebb és megbízható bankházak egyébként mind kapcsolatban állnak egymással. Ott pedig, ahol beraktad, kérésedre biztosan felsorolják, hogy hol fogadják el az elismervényüket biztosan.

- Befolyásolja-e a hangszer hamissága a dalmágia hatását?

Hogyne! Botfüllű bárdok szerintem nincsenek, de ha mégis akadna ilyen, varázsolni biztosan nem tud. Viccet félretéve, a bárdmágia felidézéséhez tiszta hangzatok kellene, ha a hangszer hamisan szól, a varázslat nem jön létre.

- Lehet-e, érdemes-e női bárd karakterrel játszani? És ha igen, egy bárdlány legfőbb célja a férfiszívek porba tiprása legyen?

Persze lehet és érdemes is. Írtunk már ilyen könyvet: Wayne Chapman - Két Hold c. Azt azonban, hogy mi legyen a legfőbb célja, neked kell eldöntened, ámbar a férfikkal való játszadozás valószínűleg nem áll túlságosan messze az érdeklődési körétől. Ettől függetlenül ez nem szabály, olyanra alakítod, amilyenek elgondolod.

- Van-e esélye egy abszolút kezdőnek a kalandmodul-pályázaton, vagy inkább éjszaka álmodjak, és még nőjek egy kicsit?

Szerintem mindenkinek van esélye. Nem a kezdőség a döntő, hanem az ötletek, a megformálás. Javaslom próbáld meg nyugodtan - veszíteni nem lehet, csak nyerni. Meg most már különben is kíváncsi lennék a pályamunkádra.

Egyenlőre elbúcsúzom (mondtam, hogy megcsonkítom a kérdésáradatot), de azért cséppet sem idegeskednék, ha leveleket írnál. Várjuk szeretettel!

Hábermayer Tamás, Kalocsa

Kedves Tamás!

Ne haragudj, hogy látatlanban letegezlek,

LEVELEZÉS

de mindenki ezt szoktam tenni a Lev. Rov.-ban. Ha nem tetszik, elég ha a legközelebbi leveledben megírod, s máris magázódnak. A levelet nagyon köszönjük, de éppen nem nyílt rá mód, hogy teljes terjedelmében leközljük, úgyhogy csak így, natúr válaszolok.

A klübcímet megtalálod kicsit alább, bízom benne, hogy nem csak te, de más kalocsaiak is, és szaporodni fogtok. A telefonvonalaink kissé tényleg zsúfoltak, de kellő kitartással azért célt lehet érni. Magam sem értem, hogy miért olyan keveset vitték az előző RÚNÁból Kalocsára, efféle visszajelzés jött máshonnan is - de a mostani szám esetében talán már másképp lesz (legalábbis mindent megtettünk ennek érdekében). Kalocsai boltról pedig csak annyit, hogy ha lesz érdeklődő, szívesen segítünk az üzlet beindításában, de magunktól nem nagyon nyitogatunk arrafelé mostanában.

A problémád: hogy a huszonegy-két fős szerepjátékos társaságban egyetlen lány sincs, s akik pedig megpróbálnának nőnemű karakterrel játszani rögtön gúny tárgyává válnak. Azt kérdezed, mit lehetne ez ellen tenni. Nos a dolog egyszerű is, meg nem is. Egyszerű, mert KM-i hatalmádnál fogva kellene rendre utasítanod a gúnyolódókat. Persze van úgy, hogy a jó szó (de még a rossz se) nem segít. Ilyenkor három dologot tehetsz: 1. Elfogadod, hogy

a társaságod nem tolerálja a női karakterek szereplését, és nem erőlteted a dolgot. 2. Külön partit alakítasz azokkal a társakkal, akik maguk is szeretnék női karakterrel játszani, meg azokkal akik nem gúnyolódtak, és ezzel a csapattal játszótok

Most érkezett, legfrissebb hír, hogy a Wizard of the Coast, a kártyajáték kiadó cégek legnagyobb felvásárolta az RPG kiadók legvénebbikét, a TSR Inc.-t. A TSR, mint ezt valószínűleg sokan tudják, az első szerepjáték kiadására szakosodott cég, előbb a D&D, majd az AD&D kiadójaként a piac őriasának, és a nyolcvanas évek végéig teljhatalmú urának számított. Egyelőre nem tudni, hogy az új tulajdonosoknak - akik tavaly teljes RPG részlegüket felszámolták, és játékrendszereiket eladták - mik a terveik a TSR-al, de az bizonyos, hogy ismét komoly változásokra számíthatunk az RPG üzleti, s talán szakmai szektorában is.

tovább: 3. Kalandmesteri terrort vezetsz be. A kemény módszereket általában nem szoktam javasolni, mert alapvetően az a nézetem, hogy a szerepjátéknak kölcsönös

megegyezésen kell alapulnia, de ha nem látsz más megoldást, hajrá! Javaslataim: keríts a történetbe egy női NJK-t, aki nagyon erős (jóval erősebb a JK-knál) és hangsúlyozd nőiességét. A gúnyolódók minden bizonnyal megint hangot adnak majd nemtetszésüknek, ekkor azonban ne te, hanem a nőnemű NJK sértődjön meg - de nagyon. Ezt játszd is ki: néhányszor szívenítse meg a JK-kat, nehezítse a dolgukat, stb. Aztán alakítsd úgy a kalandot, hogy muszály legyen a megoldásához nőnemű szereplő. Lehetőleg persze ne a gyengébbik nem képviselőjének legyen fontos a kaland megoldása, ő mondjuk szívességéből (szerelemből) segítsen. Gúnyolódásra újból sértődéssel válaszolhatsz: a nő NJK, akár a legnagyobb baj közepette is otthaghatja játékosaidat. Lennének még persze ötleteim (a leginkább gúnyolódó kedvenc karaktere hirtelen, mondjuk egy ereklve hatására, nővé válik, stb.), de azt hiszem, egy valamire való Kalandmester maga sem szűkölködik ilyesmiben.

Egyelőre búcsúzom, a legközelebbi Lev. Rov. minden bizonnyal terjedelmesebb lesz, és több levél is helyet kap majd benne, úgyhogy az addigi viszontlátásra.

Novák Csanád

ÚJ KLUBOK NYÍLTAK

Elfeledett Idők Őrei Szerepjáték Klub

Irosvai Varga István Művelődési Ház
Kunhegyes 5340, Szabadság tér 1.

Új, minden nap nyitva tartó szerepjáték klubot nyit a Camarilla Kft. Elysium néven. Az üzlet májustól várja a játszani vágyókat a Lehel térnél. Pontos címe: Budapest 1132, Csanádi u. 4. Bejárat a Kresz Géza utca felől.

Bölcsek Köve Szerepjáték Klub

Kalocsai Művelődési Ház
Kalocsa 6300, Szent István u. 2-4. 1/11 terem.
Klubfoglalkozások: Péntek 16-20 h-ig.

SZEREJÁTÉK KLUBOK ÉS EGYESÜLETEK, CSOPORTOK ÉS TÁRSASÁGOK jelentkezését várjuk! Kérjük jelentkezzenek levélben azok a klubok, ahol M.A.G.U.S. játékkal (is) foglalkoznak. Az elég gyors jelentkezők - mondjuk a megjelenéstől számított egy héten belül írók - bekerülnek a M.A.G.U.S. hamarosan megjelenő

új alapkönyvébe, a SUMMARIUM II.-be. Akik később jelentkeznek, a RÚNÁban jelennek meg. Értékelhetőnek akkor tekintünk egy jelentkezést, ha az alábbi adatok szerepelnek: A Klub neve; a klub székhelye (ha műv.ház vagy ilyesmi, akkor a neve, ha magánlakás, akkor elég annyi, hogy magánlakás); a klub címe (irányítószám, város, utca, házszám, esetleg emelet); a klubfoglalkozások napja és órája; a három legáltalánosabban játszott RPG neve; esetleg a klubvezető neve és olyan telefonszám, ahol infót lehet kapni.

Jelentkezzenek azok a klubok is, ahol nem játszanak M.A.G.U.S.-t, ezeket a RÚNÁban közöljük.

A RÚNA stábjá szerepjátékokkal, sci-fivel vagy fantasyvel foglalkozó szerzőket, grafikusokat keres. Érdeklődni a szerkesztőség 351 6685 számú telefonján lehet. Elsősorban levélben - esetleg példának szánt frással, grafikával ellátott - várunk jelentkezéseket. A kiválasztottakat értesítjük.

Érdekel a M.A.G.U.S. kártyajáték? Szereted a kártyákat! Akarsz olyan kártyát, amin a te kedvenc karaktered szerepel? Töltsd ki ezen a kis cetlin karaktered főbb értékeit, mellékelj hozzá egy pár soros leírást és küld be mindezt a szerkesztőség címére! Azután reménykedj! Július 1-én sorhúzással kiválasztunk tizenkettőt a beérkezett cetlik közül, s ezek alapján elkészítjük a kalandozó-lapokat. Boros-Sziksai képpel, RITKA kategóriában (hogy minél értékesebb legyen) megjelennek az alappakliban.

Név:

Jellem: (Élet, Halál, Káosz, Rend - csak az egyiket kérjük megjelölni!)

Kasz:

TSZ:

Fizikum: (Erő + Áll. + Gyors. + Ügy. + Eg.)

Asztrál:

Mentál: (Intelligencia + Akaratérő)

A három legjellemzőbb képzettsége:

Pár sor kinézetéről, szokásairól:

Rúna Tábor III

A RÚNA MAGAZIN SZEREPJÁTÉK TÁBORT SZERVEZ
1997. JÚLIUS 28 - AUGUSZTUS 3. KÖZÖTT
NYÍREGYHÁZÁN, A BÓLYAI JÁNOS KOLLÉGIUMBAN

Ekkor kerül megrendezésre a Harmadik Országos M.A.G.U.S. Bajnokság,
és itt lesz a fináléja a III. Kalandmodul bajnokságnak is.

PROGRAMJAINKBÓL:
Mint legutóbb - minden ami jó!

- Játék mindhalálíg (M.A.G.U.S., AD&D, SHADOWRUN, MAGE, Call of Cthulhu, Ars Magica, Vampire és Blood Bowl partik)
- Figura festés tanfolyam (Ricco irányításával)
- M.A.G.U.S. kártyajáték partik. Ingyen tesztapaklit és ritka, kész lapokat osztogatunk!
- Élő Magisztérium,
- Tanácsadás Kalandmestereknek
- Versenyek: M.A.G.U.S., AD&D, Cherubion
- és a Hálózat szerepjáték bemutatója

A TÁBOR RÉSZVÉTELI DÍJAI:

- Szállás (a helyi kollégium szobáiban):
napi egy étkezéssel **8000 Ft/fő**
- Szállás (a helyi kollégium szobáiban):
étkezés nélkül **7000 Ft/fő**

Jelentkezni a hagyományos cetlin
lehet legkésőbb 1997 július 1.-ig.

A JELENTKEZÉS MÓDJA AZ EDDIGI TÁBOROKBÓL OKULVA:

Jelentkezni csak a tábor teljes időtartamára lehet, (csak néhány napra nem! sorry). A pénzt a jelentkezési cetlivel együtt kérjük rózsaszínű postautalványon feladni. Kérjük, hogy a csekk hátoldalára írjátok fel, ha kívántok étkezést, de azt is, ha nem!

A cetlivel együtt természetesen küldjétek el a rózsaszínű csekk feladóvevényének másolatát.

A cetlit és a pénzt a **Valhalla Holding Kft.** címére kéretik küldeni:

1077 Budapest, Dohány u. 30/a

Érdeklődni a **351 6685** vagy a **351 6686**-os telefonszámon lehet.

A cetlit nyomtatott nagybetűkkel (olvashatóan) kéretik kitölteni, esetleg gépelve (ellenkező esetben nem tudjuk elfogadni!)

A kollégiumi szobák négy vagy nyolcszemélyesek, ha tehát valaki kívánja, másik három vagy hét nevet is megjelölhet, akivel együtt szeretne lakni. Kérjük azonban, hogy az együttlakók mindegyike jelölje meg a többiekét, különben nem tudunk garanciát vállalni.

A kis kockákba kéretik X-et tenni, ha az állítás igaz. Ha több is igaz, akkor több X jár nekünk. Ahol nem kocka van, oda betűkkel kérünk információt

CETLI

A JELENTKEZŐ NEVE: _____

LAKÓHELYE, POSTACÍME: _____

VÁROS: _____

IRÁNYÍTÓSZÁM: _____

UTCA: _____

HÁZSZÁM: _____

KÉREK ÉLELMEZÉST

VELÜK SZERETNÉK EGY SZOBÁBA KERÜLNI:

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____

(A NYOLCADIK ÉN VAGYOK! HA CSAK HÁROM EMBERT ÍRTAM, AKKOR ÉN VAGYOK A NEGYEDIK ÉS NÉGYSEMELYES SZOBÁT KÉRÜNK)

INFORMÁCIÓK, AMIK NEKÜNK KELLENEK!

KALANDMESTER VAGYOK! ☐

JÁTÉKOS VAGYOK! ☐

ENNYI ÉVES VAGYOK! ☐

(HA KEVESEBB MINT 18. AKKOR A CETLIRE KÉRJÜK AZ EGYIK SZÜLŐ, GONDVISELŐ ALÁÍRÁSÁT, HOGY ENGEDÉLYEZI A TÁBORBA JÖVÉST.)

A SZÜLŐ-GONDVISELŐ ALÁÍRÁSA: _____

A Valhalla Páholy meghirdeti a harmadik M.A.G.U.S. Kalandmodul Bajnokságot

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

ELSŐ DÍJ:

60.000 Ft, és a kalandmodul megjelenik a Valhalla gondozásában valamint további megbízások kalandmodul írására.

MÁSODIK DÍJ:

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

HARMADIK DÍJ:

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

A BEKÜLDÉS FELTÉTELEI:

- A kalandmodulnak szigorúan a M.A.G.U.S. (nem SUMMARIUM) szabályrendszeréhez kell igazodnia, ez alól csak az új varázslatok és új szörnyetegek esetén teszünk kivételt.
- A kalandmodulnak 3-8 játékos által játszhatónak kell lennie.
- A kalandmodul 60-100 gépelt oldal (vagy 90-150 kilobyte) terjedelmű kell legyen, ami tartalmazhatja a szükséges térképeket, ám kiegészítő grafikát nem.
- A pályamunkát kérjük legalább három példányban a RÚNA magazin címére elküldeni amennyiben írógéppel készült, vagy két floppy diszken. A beküldő nevét és címét kérjük a számítógépes állományokban is feltüntetni.
- A számítógépes anyagot csak akkor fogadjuk el, ha az alábbi formátumok valamelyikében készült: Windows Write, Word 2.0, 6.0, 7.0; Lnok, WordPerfect.
- A lemez kérjük feltüntetni a szöveg formátumát.
- A döntőbe került versenyzőket levélben vagy telefonon értesítjük, számukra a RÚNA tábor teljes időtartamára ingyenes el látást biztosítunk (szoba, háromszori étkekezés).
- A beküldés határideje 1997. június 1. Kérjük a pályamunkák borítékján jól olvashatóan feltüntetni a feladó nevét és címét, valamint:

“KALANDMODUL BAJNOKSÁG”



KIADÓI TERVEK

1997

Antológia: Legendák és Enigmák 2. - KRÁNI KRÓNIKÁK (MF)

599 Ft

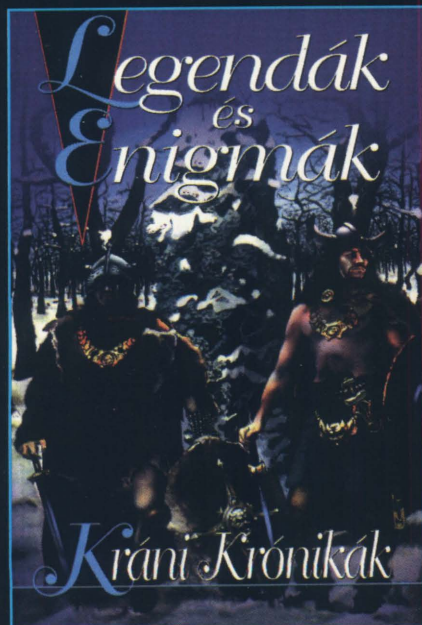
A Legendák és Enigmák második kötete Ynev legsötétebb tájára, Kránba kalauzolja olvasóit. Aquirok, kráni elfek és fejdáscsok cselekedetei elevenednek meg a novellákban, olyan szerzők tollából, mint Raoul Renier vagy Jan van den Boomen.

Megjelent! Még rendelhető!

W. Hamilton Green: Abyss (CF)

499 Ft

A Hálózat egyik legkülönösebb századeleji eseményét, a Nostradamus-krízist mondja



el W. Hamilton Green különös, megkapó stílusú regénye. A kötet egy ír gladiátor, egy félvér rendőrnemző és egy fiatal hadmérnök története, akiknek sorsát különös erők irányítják.

Megjelent! Még rendelhető!

Raoul Renier: A kárhozott (DF)

549 Ft

A keserű lelkek és hazugságok káoszában egy breton vándordíák a beavatást keresi. Kősz legendák jutnak a fülébe a rejtőzködő mágusok testvériségéről, amely az árnyékok közül irányítja a történelem menetét. Gyanúját erősíti egy csonka kézirat, melyet esavargó-mentora nyújt át neki halálos ágyán. Bayard százféle álcában kutat az éjszaka hatalmasságai után: kobzos, rablóvezér, udvari bolond, hullarabló, elesapott teológus s ki tudja még, mi más. Fantomok és délibábok ropják táncukat Bayard körül; itt semmi sem az, aminek látszik, még önmagában sem bízhat többé. Végül szembe kerül a káprázat mélyén megbúvó hatalommal: a félelmetes Fekete Emberrel...

A dark-fantasy legnagyobb sikerű eposzának, a Sötét Mersant sorozatnak a második kötete, s bár folytatás, önállóan is tökéletesen élvezhető mű.

GYENGE IDEGZETŰ

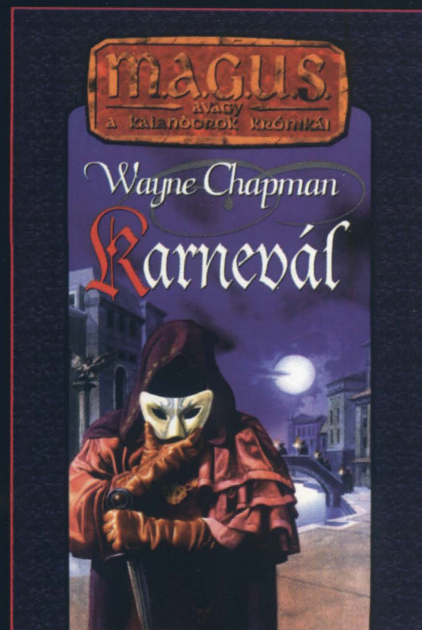
OLVASÓKNAK NEM AJÁNLOTT!

Megjelent! Még rendelhető!

Joe Haldeman: Örök Háború (KSF)

599 Ft

Az emberiség élethalálharcát vívja az űrbeli ellenséggel, melyről legalább olyan keveset tudnak, mint a szolgálatra jelentkező újoncok a térgörbület és az időeltolódás sajátosságairól. A néhány éves hadjáratok a szubjektív ér-



zékelés szerint több évszázadosra nyúlnak, és a csillagközi pokolból csak a legkitartóbbak - vagy legszerencsésebbek - számára van visszatérés...

A regény méltán kapott Hugo- és Nebula díjat is, nemcsak lebilincselően olvasmányos, hanem mélyen elgondolkodtató - a klasszikus SF legjobb hagyományait eleveníti fel.

Megjelenik: 1997 április

Robert E. Howard: Hősök Kora (F)

599 Ft

A "kard- és boszorkányság" irányzat leghíresebb hőse - Conan, a barbár - megteremtőjének, Robert E. Howard-nak tollából adunk közre egy csokorra való elbeszélést, melyek közül még egyetlen sem jelent meg magyar nyelven. Talán a legeredetibb, legjobb válogatás e kötet, amely a műfaj teljes spektrumát felvillantja - Kornya Zsolt (Raoul Renier) szerkesztésében és értő tolmácsolásában. Lapjain Conan testvérei elevenednek meg: Kull király, aki atlantiszi barbárból verkszi föl magát egy rég letűnt kor leghatalmasabb uralkodójává; Bran Mak Morn az antik Rómával élethalál harcra vívó piktek legendás főnöke és Cormac FitzGeoffrey, a szentföldi kereszties hadjáratok vad és féktelen hőse...

Megjelenik: 1997 április

Wayne Chapman: Karnevál (MF)

649 Ft

A Zászlóháborút követő első békeév keserű csalódást tartogat Tier Nan Gorduin számára: képtelen emlékezetébe idézni a Jöslat szavait, Boszorkánymester "testvére" pedig megakadályozza abban, hogy toronni földön kutatasson tovább közös eredetük titka után. Atyr Arkhon segítséget ajánl neki, ám csak két-

ségeit sikerül elmélyítenie, és a férfi, akit a világ Fekete Dalnokként ismer, kalandozó múltjába menekül a vészterhes jövő elől... Dreina Terce a Quiron-tenger déli partján, a maszkabáljáról híres Narvanban találja: a hercegi család elsőszülöttjét védelmezi egy nemzedékenként visszatérő gyilkostól. Nem sejtí meg, hogy az ősi város falai közt több játszma zajlik egyidőben - s hogy aki a Jelet hordozza, nem úr többé önnön sorsa felett...

Megjelenik: 1997 május

M.A.G.U.S.: SUMMARIUM II.

- A Számok könyvei (MSZJ)

1690 Ft

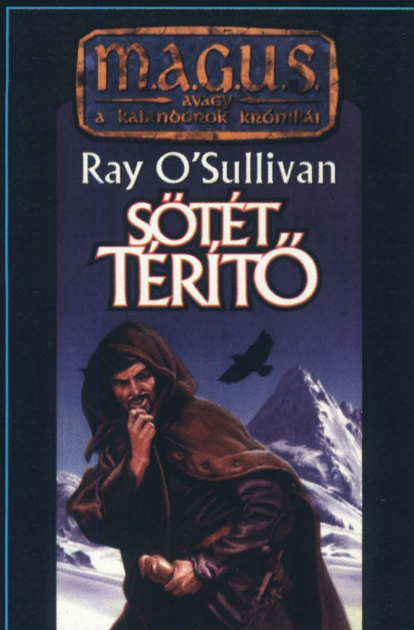
A M.A.G.U.S. újjá alkotott szabályainak gyűjteménye, amelyben mindaz benne foglaltatik, amire egy játékosnak szüksége lehet. A Számok könyvei a M.A.G.U.S. negyedik, átdolgozott kiadásának fő kötete, mely egyetlen szerepjátékos gyűjteményéből sem hiányozhat. Nemcsak a módosult szabályrendszert tartalmazza, de számtalan újdonsággal is szolgálunk: új mágiahasználó kasztal, a szerafigistával; a szerenese és sors rendszerrel, amely szervesen kötődik az új asztrológia képzettséghez, két tucatnál több új képzettséggel, és számtalan egyedi varázslattal. A Nagy Zöld Könyv új reinkarnációját könnyű felismerni az aranyszínre váltott pentagrammáról...

Megjelenik: 1997 május-június

Ray O' Sullivan: Sötét Térítő (MF)

649 Ft

Súlyos vádak érik Darton ynevi helytartóját: maga a Rend vádolja meg hűtlenséggel és hitszegéssel. Airun Al Marem néhány fanatikus hívével menekülni kényszerül. Talán azért, hogy tisztázza magát a vádak alól - vagy



hogy a Sors különös rendelkezését teljesítse... Saját társai sem értik, miért fogadja el a Kráni Tizenhármak támogatását, a magyarázata pedig számtalan kétségre ad okot. Kráni földön különös segítőtársai akadnak: egy helyi fejjadasklán vezetői felajánlják, hogy elteszik láb alól a tizenkettedik kráni varázslóherceget. A Smaragd Társasága - Vaskezü Alex parancsa ellenére - Pyarron ellen fordul. A játszma nagyban folyik, csupán az a kérdés, vajon mindenki tudja-e, mi a tét.

A nagy sikerű Sötét Zarándok folytatása, önállóan is élvezhető, lebilincselően izgalmas, sötét humorral fűszerezett regény.

Megjelenik: 1997 június

Wayne Chapman: Fekete dalnok (MF)

1190 Ft

A legnépszerűbb M.A.G.U.S. sorozat, a Gorduin ciklus első három regényét fűztük egy kötetbe. A régóta megszerezhetetlen Halál havában-t és Észak Lángjai-t, valamint a ciklus időrendisége szerinti első történetet, a Csepp és Tengert. A Fekete Dalnok minden bizonnyal a gyűjtők feltett kincse lesz, hiszen alapvetően nekik szántuk: gyönyörű kemény kötésével, hófehér papírával és majd nyolcszáz oldalnyi terjedelmével a Valhalla Páholy legszebb eddig megjelent kiadványának ígérkezik.

FIGYELEM! A KÖTET KORLÁTOZOTT - KIS - PÉLDÁNYSZÁMBAN JELENIK CSAK MEG, AZ ELSŐ SZÁZ PÉLDÁNY SORSZÁMOZOTTAN ÉS A SZERZŐK DEDIKÁLÁSÁVAL. UTCAI KÖNYVTERJESZTÉSRE CSUPÁN A MEGRENDELÉSEK TELJESÍTÉSE UTÁN MEGMARADT PÉLDÁNYOK KERÜLNEK!

Megjelenik: 1997 június-július

W. Hamilton Green: Renegátok (MF)

599 Ft

Amhe Ramun testetöltése után három évvel, már javában dől a manifestációs háború, melynek során Krán és Pyarron kényszerű szövetségét számtalan veszedelem fenyegeti. Félő a Sors kerekéi közé homokszem kerül, a Teremtés hajnalán megalkotott tervek, az egymást követő Korok rendje felborul - s ez nemcsak Ynev Elsődleges Anyagi Síkjára lenne végzetes.

Egy dzsád alvilági testvériség tagja különös feladatot kap, melynek során tudtán kívül a háborút irányító örök figyelmének és az események középpontjába kerül. Társai is akadnak: egy emlékeit vesztett gorkiki fejjadász, aki egyedüli túlélője egy - az amund istenség ellen indított - kommandóakciónak; egy homoki elf, akit esküsző kötelez, hogy népe ősi ellenségével végezzen; és egy titokzatos toroni mágiahasználó, aki egy tudatától megfosztott amund harcossal járja a sivatagot.

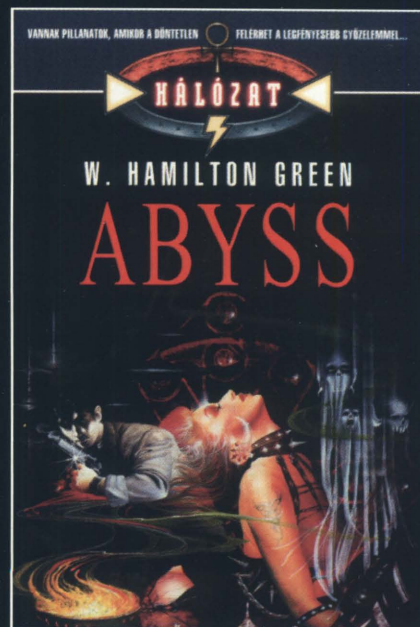
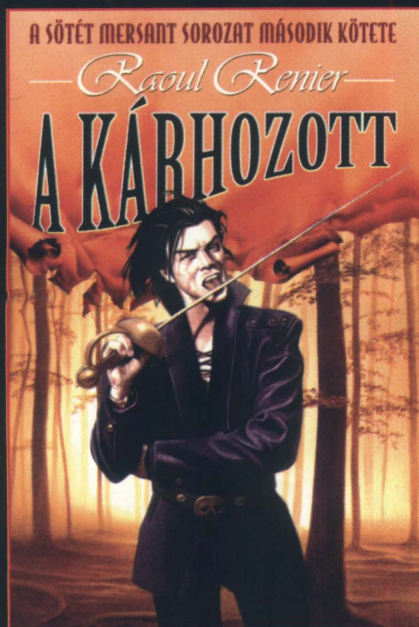
Megjelenik: 1997 június

Antológia: Legendák és Enigmák 3.

- KYRIA ÖRÖK (MF)

599 Ft

Az ynevi legendákat bemutató sorozat következő kötete a hősi korokhoz nyúl vissza. A novellák mindegyike Kyriával és a birodalom bukásával foglalkozik. A kötet címadó elbeszélése - kisregényi terjedelemben - feleleveníti a császári herceg árulását, s kiderül, miképp értesült Orwella manifestálódásáról, az Ősi Egyezmény megszegéséről a kyr császár és tanácsa. Büszke csaták: kilátástalan, értelmetlen hősiesség; az ősmágia tombolása vár minket a kötet lapjain melyet olyan szerzők neve fémjelez, mint Wayne Chapman, Ray O'Sullivan, Raoul



Renier, Jan van den Boomen, W. Hamilton Green és Novák Csanád.

Megjelenik: 1997 július

M.A.G.U.S.:

**Kalandmodul gyűjtemény I.
- Ynevi kóborlások (MSZJ)**

1290 Ft

Tíz kalandmodult - a SUMMARIUM rendszeréhez - foglaltunk egyetlen kötetbe. A modulok között, az újjonnan születettek mellett, helyet kaptak az eddigi kalandmodul-bajnokság legjobb darabjai is. Ynev legkülönbözőbb tájaira kalauzolniak minket a lejátszható történetek: Krántól Ordanig, Gorvikból az Északi Szövetség államaiba. Nemcsak a pontos történetvázlat, de számtalan kidolgozott NJK, aprólékosan megrajzolt térképek, új bestiák és varázstárgyak, veszedelmesebbnél veszedelmesebb mérgek és átkok segítik a Kalandmesterek munkáját, hogy igazán emlékezetes játékokat vezethessen. A kalandok között van alacsony tapasztalati szintűek számára készült modul, de némelyik még a félisteni hatalommal bíró karakterek számára is csak éppen túlélhető.

Megjelenik: 1997 augusztus

Ed Fisher: Tenebris (CF)

599 Ft

A Föld felé közeledő Fenris istenségéből áradó fenyegetés időlegesen törekény egy-séget teremt a Hálózat és a Mesterhívők között. Összefogásra csak az Egyesült Államokban nem kerül sor, ahol a Hálózat két szökevény ügynökének és a társukul szegődött Cassielnek nemcsak a Tüzek Sztójával, de Fenris szektájának fanatikusaival is szembe kell nézniük. Tad Newportnak ismét végig kell járnia a Választottak Útját, vissza kell térnie a Mester valóságát tükröző dimenzióba, hogy elháríthassa a világot fenyegető csapást.

A Profundis - a Hálózatot regények legismertebbike - folytatása számtalan titokról lebbenti fel a fátylat, méltó szerzője, Ed Fisher hírnevéhez.

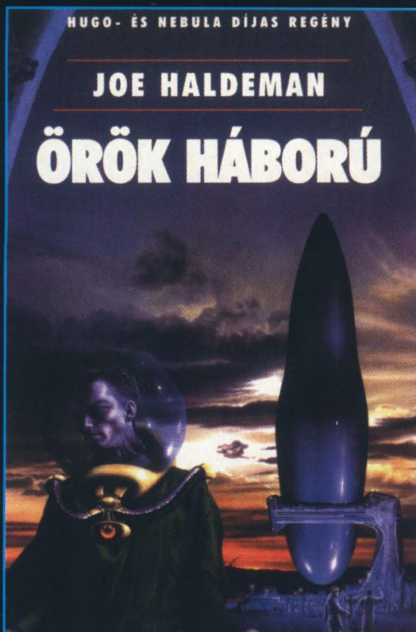
Megjelenik: 1997 augusztus

K.W. Jeter: Szárnyas fejdadász 2.

- Majdnem ember (SF)

599 Ft

A kanadai vadonba menekült Rick Deckard-t egy különös ember, a Nexus 6-os android-széria mintájául szolgáló férfi keresi fel, és olyan információkkal szolgál, melyek hozzásegíthetik Deckard-t, hogy megmentse kedvesét, Rachelt. Az androidnőt, akit a közelgő végzet elodázása érdekében egy sztáristartályban rejtetget, és aki mindennél fontosabb számára. De a "szárnyas fejdadásznak" az újabb megbízás során nemcsak a majd' mindenható Tyrell Társasággal, de



saját származásának titkával is szembe kell néznie.

A Szárnyas Fejdadász, vagy ahogyan eredetileg megjelent, az Álmodnak-e az androidok elektromos báránnyokkal? az SF irodalom egyik legmeghatározóbb, legklasszikusabb darabja. Szerzője Philip K. Dick éppen úgy a műfaj óriásának számít, mint Isaac Asimov vagy Arthur C. Clarke. Dick nem érthette ugyan meg a regényéből készült film, a Szárnyas Fejdadász bemutatóját, de a forgatáson és a vágási munkálatokon még részt vett. Valószínűleg ekkor érett meg benne az elhatározás, hogy megírja történetének folytatását, s ötleteit, elképzeléseit egyik kedvence tanítványával, K.W. Jeterrel beszélte meg. A tényleges munkára azonban már nem maradt ideje. Jeter - nevezhetjük Dick szellemi örökösének is - csak most, több, mint tíz évvel az ötlet megfogánása után váltotta valóra mestere elképzeléseit. K.W. Jeter neve önmagában sem ismeretlen az SF rajongók számára, az új generáció egyik legkiválóbb szerzőjének tartják.

A Szárnyas Fejdadász 2. méltó mind szellemi atyához, mind írója hírnevéhez - egyszerűen kötelező olvasmány minden sci-fi kedvelő számára.

M.A.G.U.S.: SUMMARIUM III.

- A törvények könyvei (MSZJ)

1590 Ft

A SUMMARIUM alapköteteinek sorát az elsősorban Kalandmesterek számára készült, Törvények könyvei zárja. A kiadvány három fő része: a Csodák Könyve, melynek oldalait a profán mágia és a varázstárgyak rejtelmivel töltöttük meg. A Tanítások Könyve, melyben a mintakaland mellett teljes értékű modulokat és játéktechnikai segédleteket lelhet a Kalandmester, és végül a Kellékek Könyve, melyben a város- és járműleírások-

tól az árlistáig és térképekig minden megtalálható, amire az Ynevet járó vándoroknak szükségük lehet.

**Lampert Gordon és Willard Sleznik:
SKRULL! (P)**

599 Ft

A Gyűrűkúra és a Galaxis utikalauz stopposoknak című felejthetetlen paródiák legszebb hagyományai szerint készült ez a kötet, mely egymillió-kétszázézer évnyi jövőbe vezet minket. Akkortájt az univerzum birtoklásáért küzdő fegyveres erők tagjai a kozmosz nagy vezérének jóvoltából havi öt buznyák fixre és az örök életre is számíthatnak - feltéve, ha átvészelik a galaktika legfájdalmasabb poénjait.

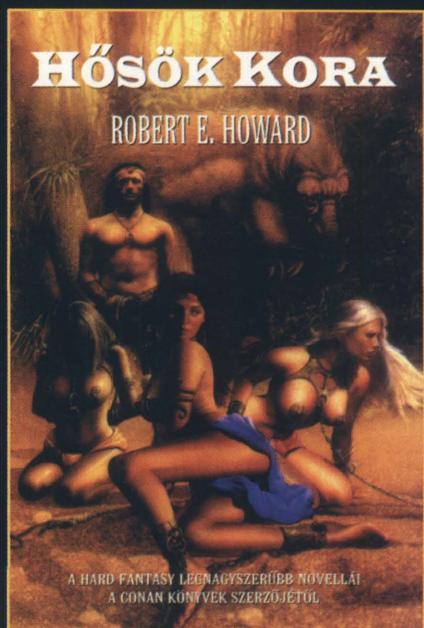
Vigyázat! Lethetetlen marhaság.

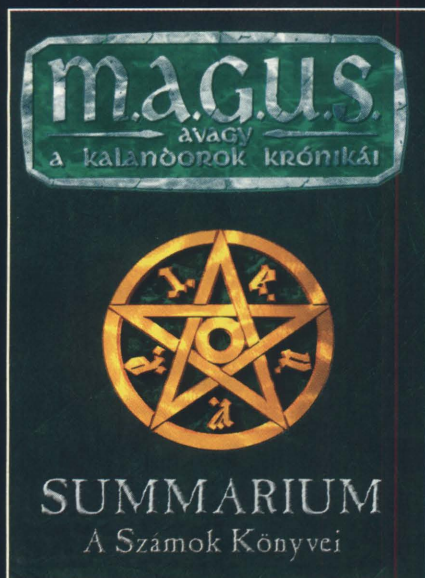
W. Hamilton Green: MARS... (SF)

599 Ft

Az Abyss szerzőjének új regénye a századeleji Föld alternatív valóságába vezet, ahol a földi történelemből ismert nagyhatalmaknak nemcsak a Leonardotól rájuk maradt technika ördögével, de a Vörös Bolygó lakóinak imperialista törekvéseivel is meg kell küzdeniük. Az első csapás joga ugyan a marslakóké, de az emberiség sem tétlenkedik. Expedíciót indít támadói szülőbolygójára, és olyan technikai arzenált vonultat fel, mely a valós világban egycsapásra eldöntötte volna a háború sorsát...

Gőzhajtású tankok, különös számítógépek, a reneszánsz technológia vívmányai csapnak össze a marsi őslakók különös szerkezeteivel, s nemsokára a valóság léte kérdés-jelződik meg.





* * *

A kötetek felsorolása nem feltétlenül a megjelenés sorrendjét tükrözi, csupán a kiadó előzetes tervei, melyek év közben folyamatosan bővülnek. A megjelenések sorrendje változhat év közben, az aktuálisan előre látható sorrend minden kötetünk utolsó lapjain található.

A kiadó fenntartja magának - minden előzetes értesítés nélkül - az árváltoztatás jogát! Az aktuálisan előre látható árak minden kötetünk utolsó lapjain látható.

Azokkal a VPK klubtagokkal szemben, akik az előzetesen megjelent árak alapján rendelték meg, és fizették ki a köteteket - függetlenül az esetleges árnövekedéstől - nem érvényesítjük az áremelkedésből származó többletköltséget!

A MŰFAJI MEGJELÖLÉSEK

F=fantasy

A fenti listánkban fantasy kategóriába sorolunk minden klasszikus fantasy művet. Nem teszünk azonban különbséget a lista műfaji megjelölésekor a *Conan a barbár* féle un. *hard fantasy* és a *Gyűrűk Ura* típusú un. *high fantasy* között.

DF=dark fantasy

E kategóriába tartoznak a sötét és gonosz világokat bemutató kötetek, mint például H.P. Lovecraft művei vagy Raoul Renier Sötét Mersant sorozata. A dark fantasy semmiképpen sem horror, de pesszimista hangvétele, sötét világlátása és naturalista megfogalmazási módja miatt gyengébb idegzetű olvasóinknak nem ajánljuk.

MF=M.A.G.U.S. fantasy

M.A.G.U.S. fantasy regények olyan fantasy művek, melyek a M.A.G.U.S. világához, Ynevezhez kötődnek. Ettől függetlenül az MF kategóriába tartozó kötetek éppúgy élvezhetőek, mint bármely más fantasy regény, a M.A.G.U.S. szerepjáték ismerete nem szükséges megértésükhöz.

CF=cyber fantasy

E kategóriába azokat a köteteket soroljuk, melyek ötleteikkel a fantasztikum két fő áramlatának, a sci-fi-nek és a fantasy-nek a határmezsgyéjén mozognak. Az efféle regényekben a mindennapi modern technológia keveredik a mágiával, s az események háttérében valami természet feletti munkál.

SF=science-fiction

Sci-fi kategóriába sorolunk minden olyan tudományos fantasztikus művet, melyek kortárs szerzők munkái és a műfaj egyéb követelményeinek megfelelnek. Nem teszünk azonban különbséget a *Csillagok háborúja* típusú un. *űroperák* és az *Alien* vs. *Predator* típusú un. akció sci-fi között.

KSF=klasszikus science-fiction

A klasszikus science-fiction megjelölést akkor használjuk, ha a mű és/vagy szerzője a műfaj klasszikusának számít, és a kötet olvasását minden SF kedvelőnek melegen ajánljuk.

MSZJ=M.A.G.U.S. szerepjáték kötet

A M.A.G.U.S. szerepjáték kötet, önmagát értelmező kategória, ide az olyan kiadványainkat soroljuk, melyek a M.A.G.U.S. játék szabályrendszerével foglalkoznak, s nem minősülnek önállóan élvezhető irodalmi alkotásnak.

P=paródia

Paródia kategóriájú köteteinket a humoros írásokat kedvelőknek szántuk, e regények mindig egy műnek, szerzőnek vagy egész műfajnak tartanak görbe tükröt. A lista műfaji megjelölésekor nem teszünk különbséget, hogy SF-, fantasy-, netán kalandregény-paródiáról van-e szó. Ez mindig a kötet rövid tartalmi ismertetéséből derül ki.

Köteteink gerincén csupán *Fantasy* - e kategóriába soroljuk a F, MF, DF és CF műfajú köteteket -, *Science-Fiction* - e kategóriába az SF és a KSF műfajú kötetek tartoznak -, *M.A.G.U.S.* - a lista szerinti MSZJ megjelölésű kötetek, így aposztrofáljuk a M.A.G.U.S. szerepjátékesaládba tartozó kiadványokat -, és *Paródia* - így jelölünk minden humoros, valamely más művet parodizáló kötetet - feliratok láthatóak. A pontosabb (fentiek szerinti) műfaji meghatározás csak a közzétett kiadói tervek listájában olvasható.

HÍREK

A FASA Corporation májusban jelenteti meg *The Blood Wood* címmel legújabb kiadású kötetét az Earthdawnhoz. A kiadvány a rejtélyes „vér” elfekről, történelmükről és szokásaikról szól - számtalan kalandötletet adva a mesélőnek. Ugyancsak az Earthdawnhoz készült, és júliusra várható a *Theran Empire* c. modul gyűjtemény, amely nemcsak kalandok sorát nyújtja, hanem teljes leírást ad a titokzatos Theran Birodalomról, lakóiról, magáról Thera szigetről és a Birodalom öt legfontosabb tartományáról.

High Tech and Low Life - The Art of Shadowrun címmel jelenik meg áprilisban a FASA Corp. művészeti albuma, melybe a Shadowrunhoz kapcsolódó illusztrációkat gyűjtözték össze. A kötet meglehetősen impozánsra sikeredett, bár az ára egy kissé borsos. Jim Nelson, Tom Baxa, Jeff Laubenstein, Brom, Rick Berry legjobb képei mellett néhány igazi ínycsik is várja az Árvyadász kedvelőket.

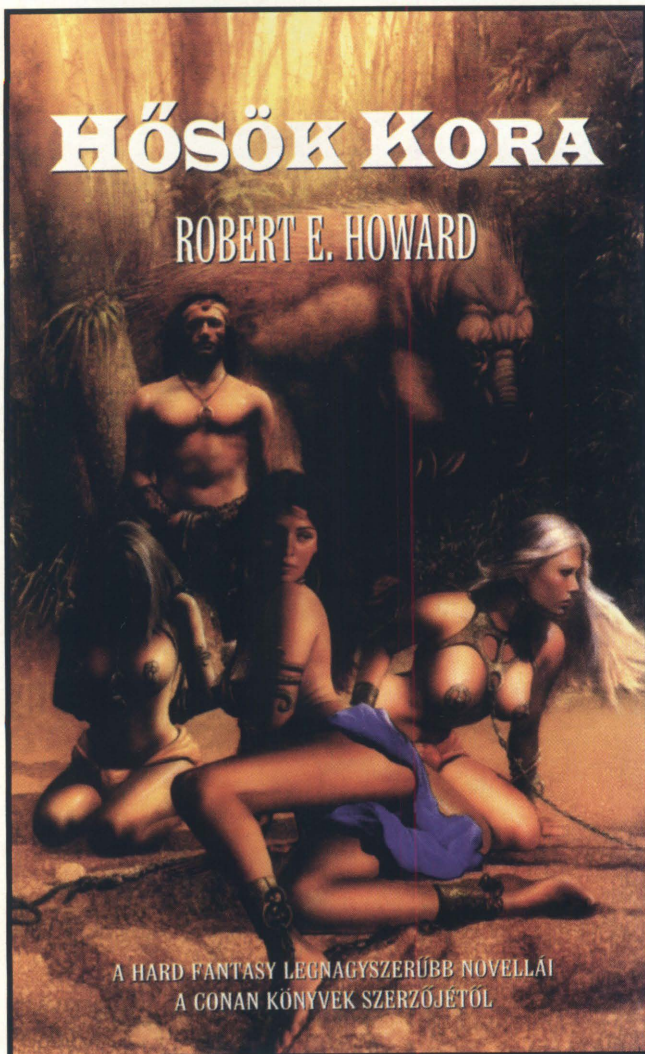
A BattleTech TCG (Trading Card Game) - gyűjtögetős kártyajáték) sikerén felbuzdulva, júliusban megjelenik a **Shadowrun kártyajáték** is! A FASA Corp. ezúttal nem adta át a játék licenzét másnak (mint a BattleTech esetében), teljesen saját fejlesztésű termékkel, és teljes mellszélességgel áll ki a TCG-k egyre zsúfoltabb piacára. Ennek ellenére nagyon valószínű, hogy nem kell majd szégyenkezniük, amikor az eladási listák nézegetik.

A Chaosium Inc., sem tétlenkedik. A Call of Cthulhu-hoz **HORROR'S HEART** ('20-as években játszódó montreal-i modul); **THE COMPLETE MASKS OF NYARLATHOTEP** (klasszikus, most első ízben teljesen kidolgozott háttérű kalandgyűjtemény); **A RESECTION OF TIME** (1990-es évek közép-amerikai dzsungelébe vezető, modern Arkham stílusú modul); **THE COMPACT TRAIL OF TSA-THOGGUA** (Két klaszszikus, a '20-as években, a fagyos északon játszódó történet) címmel jelentet meg modulgyűjteményeket. Az ELRIC!-hez két kiadvány jön hamarosan: az **ATLAS OF THE YOUNG KINGDOMS** (A Fiatal Királyságok történelmi összefoglalója) és a **SAILING ON THE SEAS OF FATE** (A Fiatal Királyságok tengereit bemutató gyűjtemény). A PENDRAGON rendszerét a **BEYOND THE WALL** (a piketeket és skótokat bemutató kiadvány) és a **LAND OF GIANTS** (Az Arthur korabeli Skandináviába vezető kötet) támogatja, míg a NEPHILIM-hez teljesen új mágiarendszert dolgoztak ki **LIBER KA** címmel.

ROBERT E. HOWARD

HŐSÖK KORA

A KARD- ÉS BOSZORKÁNYSÁG LEGNAGYSZERŰBB NOVELLÁI A CONAN KÖNYVEK SZERZŐJÉTŐL



Acélos izmú hősök, dús idomú leányzók, fergeteges kalandok, a fekete mágia rontó hatalma...

Ezekből az elemekből épül fel a fantasynek az az irányzata, amit "kard- és boszorkányságnak" is szokás nevezni. A Valhalla Páholyánál eddig megjelent számtalan fantasy történet már bemutatta a műfaj legismertebb és legkedveltebb ágazatait a high-fantasytól egészen a dark-fantasyig, ám a legrégebbi, ún. hard-fantasy irányzat mindeddig hiányzott a palettáról. Ezen űrt kívánjuk betölteni hamarosan megjelenő kötetünkkel, a Hősök Korával. Az irányzat leghíresebb hőse - Conan, a barbár - megteremtőjének, Robert E. Howard-nak tollából adunk közre egy csokorra való elbeszélést, amelyek közül még egy sem jelent meg magyar nyelven. Talán a legeredetibb, legjobb válogatás e kötet, amely a műfaj teljes spektrumát felvillantja - Kornya Zsolt (Raoul Renier) szerkesztésében és értő tolmácsolásában. Lapjain Conan testvérei elevenednek meg: Kull király, aki atlantiszi barbárból verekszi föl magát egy rég letűnt kor leghatalmasabb uralkodójává; Bran Mak Morn az antik Rómával élethálát harcot vívó piktek legendás főnöke és Cormac FitzGeoffrey, a szentföldi keresztes hadjáratok vad és féltelen hőse...

- Ma éjfélkor a királynak meg kell halnia!

A férfi, aki szólt, magas volt, szikár és sötét hajú. A görbe sebhely a szája sarkánál szokatlanul vészjósló külsőt kölcsönzött neki. A többiek rábólintottak kijelentésére. A szemük szikrázott. Négyen voltak: egy alacsony, hájas emberke, ijedt képpel, lebiggyedő ajakkal és dülleteg szemekkel, aki úgy nézett ki, mintha folyton kíváncsiság gyötörné; egy komor, tagbaszakadt óriás, dúsán burjánzó szőrzettel; egy nagytermetű, inas férfi tarka udvaroncruhában, akinek halványkék tekintetében az örület izzása bujkált; és egy zömök törpe, meghökkenően széles vállakkal és hosszan lógó majomkarokkal.

A szónok fagyosan elmosolyodott.

- Fogadjunk hát most olyan esküvést, amit senki sem szeghet meg - a tűz és a kés esküjét! Nem mintha nem bíznék meg bennetek, de talán jobb lesz, ha biztosak lehetünk egymásban. Így rémlik nekem, némelyeket itt a félelem árnya kerülget.

- Te könnyen beszélsz, Ardyon - mondta a kis, kövér emberke. - Te már kitaszított vagy, akinek vérdíjat tűztek ki a fejére. Nincs többé veszítenivalód. Te csak nyerhetsz az ügyön, mi viszont...

- Ti sokat kockáztattok, de ha vállalkozásunkat siker koronázza, annál nagyobb lesz a jutalmatok is - felelte a kitaszított rezzenetlen arcú. - Azért hoztatok ide hegyi búvóhelyemről, mert szükségetek van rám, hogy megdöntsétek a királyotokat. Én kovácsoltam a tervet,

KÖNYVELŐZETES - KÖNYVAJÁNLAT

én helyeztem ki a hurkot meg a csalétket, s most készen állok a zsákmány elejtésére is - de biztosra kell vennem a támogatásokat. Hajlandóak vagytok hát esküt tenni?

- Elég az ostoba beszédből! - kiáltotta az izzó szemű férfi. - Igen, most nyomban esküt teszünk, és ma este egy király haláltáncához húzzuk majd a talpalávalót! "Harci szekér dülása, keselyűszárny suhogtán..."

- Tartogasd máskorra a dalaidat, Ridondo! - mondta Ardyon nevetve. - Ma éjjel a kifent pengék fognak zengeni, nem az énekszó.

- Az én dalaim szögek a király koporsójába! - kiáltott a kobzos, s keskeny, hosszú tört rántott elő az övből. - Szolgák, gyertyát ide! Előneke teszem le az esküt.

Miközben egy rabszolga megjelent egy hosszú, vékony viaszgyertyával, Ridondo megkarcolta a csuklóját, hogy vér fakadt a vágásból. A többiek, egyikük a másik után, követték a példáját, és elszorították a sebet, hogy a vér még ne buggyanhasson ki belőle. Aztán kézen fogták egymást az égő gyertya körül, és úgy fordították csuklójukat, hogy a forró-vörös cseppek a lángba hulljanak. Miközben az füstölögve és sísteregve fogadta a szokatlan táplálékot, ők sorra esküvést fogadtak.

- Én, Ardyon, száműzött és kitaszított, véremre s a perzselő tűzre esküszöm, hogy cselekedni és hallgatni fogok.

- És én, Ridondo, Valúzia udvarainak legnagyobb dalnoka, hasonlóképp! - kiáltotta a kobzos.

- Akárcsak én, Ducalon, Komahar grófja - mondta a törpe.

- És én, Enaros, a Fekete Légió parancsnoka - mordult föl torokból a tagbaszakadt, szőrös férfi.

- Végül pedig én, Kaanuub, Blaál bárója - krákgotta reszketeg hangon az alacsony, testes emberke.

A gyertya egy utolsó lobbanással kihunyott a ráhullajtott vércseppek alatt.

- Így lobbanjon utolsó ellenségünk élete is - mondta Ardyon, és eleresztette a többiek kezét. Gondosan leplezett megvetéssel tekintett végig rajtuk. Számkivetett lévén tudta jól, hogy az eskű semmiféle biztosítékot nem jelentenek, még akkor sem, ha vérrel pecsételik meg őket; de tudta azt is, hogy Kaanuub, akiben a legkevésbé bízott, rendkívül babonás. A fontos az volt, hogy amennyire csak lehet, biztosítsa magát.

- Holnap - törte meg a csendet -, azazhogy ma, mivel már hajnalodik, Lándzsás Brule, a király jobbkeze, Ka-nuval, a pikt nagykövettel együtt, elindul Grondarba. Nemcsak a pikt harcosok fogják elkísérni őket, hanem a Vörös Vértések közül - a királyi testőrségből - is számosan.

- Igen - helyeselt Ducalon elégedetten. - A tervet ugyan te eszelted ki, Ardyon, de én váltottam valóra. Befolyásos rokonaim vannak a grondari tanácsban. Nem esett hát nehezemre rávenni Grondar királyát, hogy rendelje magához Ka-nut. És mivel Kull minden tanácsnoka közül Ka-nut tartja leg többre, nagy gondja van rá, hogy biztonságban utazzon.

A kitaszított bólintott.

- Úgy van. Enaros segítségével végre sikerült megvesztegetnem a Vörös Vértések egyik kapitányát. Röviddel éjjel előtt el fog vonulni az embereivel a királyi hálóterem elől. Elegendő lesz valami gyanús zajra vagy hasonlóra hivatkozni. Udvaroncok nem lesznek láb alatt, gondoskodtunk erről is. Mi pedig készen állunk. Mi öten, meg tizenhat megbízható legény, akiket a hegyekből hoztam magammal. A városban rejtőznek. Huszonegyen egy ellen...

Felnevetett. Enaros bólintott. Ducalon elvigyorodott. Kaanuub falférré sápadt, Ridondo pedig összecsapta a tenyerét, és felkiáltott.

- Valka! Senki nem lesz az aranyhúrok mesterei közül, aki valaha elfelejtené ezt az éjszakát! A zsarnok bukása, a despota halála - mindenütt a világon az én dalaimat fogják zengeni!

Tekintete fanatikus tűzzel égett. A többiek kétkedő pillantásokat vetettek rá, Ardyon kivételével, aki lehajította a fejét, hogy mosolyát palástolja. Aztán hirtelen kiegyenesedett.

- Elég! Térjete most haza, és senki ne vegye észre rajtatok, hogy mire készülünk. - Végigmérte Kaanuubot, és habozott. - Báró uram, a sápadt képed mindannyiunk árulójává válhat. Ha Kull fölkeres téged, és rád néz azzal a jégszürke szemével, elvesztünk. Vonulj vissza a birtokaidra, és ott várj, míg üzenünk érte. Négyesben is megteesszük, amit kell.

Kaanuub csaknem térdre roskadt megkönnyebbülésében, s hálátellen dadogva búcsúzott. A többiek odabíccentettek a kitaszítottnak, és szintén távoztak.

Ardyon ropogó porcikákkal kinyújtózkodott, mint valami nagytestű macskaféle, és elvigyorodott. Egy sötét képű fickó jelent meg mellette, aki a tolvajok tüzes vassal húsába égetett bűnbélyegét viselte a vállán.

- Holnap - mondta Ardyon, miközben átvette kezéből a feléje nyújtott kupát -, holnap mindenki szeme láttára fogom az utcákat járni. Patkányként bujdokoltam hónapokig az ellenségeim között, mióta a négy összeesküvő idehozott a hegyekből. Kerültem a napfényt, éjszaka elkendőzött arccal osontam mocskos sikátorokban, s lábam néha még ezeknél is sötétebb ösvényekre tévedt; de véghezvittem, amire ez a négy zavaros fejű lázadó képtelen volt. Ők segítettek nekem, meg számos más elkedvetlen, akiknek többségét még arról sem ismerem, hogy békéltetést és zendülést szítsak a birodalom szívében. Megvesztegettem a hivatalnokokat, egymás ellen uszítottam őket, fölhecceltem a népet - egyetlenegyszer sem léptem elő a háttérből, mégis előkészítettem a talajt a király bukásához, aki most, ezekben a percekben is öntelten és tudatlanul feszít a trónusán. Ő barátom, amikor Kaanuub és Ducalon értem küldtek, szinte elfeledtem már, hogy száműzetésem előtt államférfi voltam!

- Különös harcostársaid vannak, uram - mondta a rabszolga.

- Megvannak a győnge pontjaik, de az erősek is - felelte a kitaszított mosolyogva. - Vegyük például Ducalont: okos, bátor, nem retten vissza semmitől, és közeli rokonai vannak magas körökben - viszont koldusszegény, ami kevés birtoka megmaradt, mind úszik az adósságban. Enaros valóságos vadállat, erős és vakmerő, akár az oroszlán. Nagy tekintélynek örvend a katonák között, de túl buta hozzá, hogy többre vigye. Kaanuub ravasz intrikus, szörnyűségesen gyáva, ám még a bőre alatt is pénz van, ami tervünk szempontjából különösképp fontos. Ridondo egy örült kobzos, tele hajmeresztő tervekkel, bátor, de szeszélyes. A nép rajong a érte a dalai miatt, melyekkel kedve szerint rikatja vagy neveteti meg őket. Ha összeesküvésünket ma este siker koronázza, ő fog gondoskodni a népszerűségünkről.

- És ki ül a trónra?

- Természetesen Kaanuub, mint ahogy számít is rá. Folyik az ereiben némi királyi vér - annak a királynak a vére, akit Kull a tulajdon kezével ölt meg annak idején. Súlyos hibája ez az uralkodónknak. Tudja, hogy akadnak olyanok a birodalomban, akik a régi dinasztiára vezetnek vissza leszármazásukat, mégis életben hagyja őket. Ezért törhet a trónra Kaanuub. Ducalon grófi címe hajdani fényéről álmodozik, temérdek birtokáról a régi király uralma alatt, és szeretné visszaszerezni őket. Enaros gyűlöli Kelkort, a Vörös Vértések parancsnokát, megfélembbnek vélné saját magát a posztra. Szívesen állna az egész valúziai hadsereg élén. Ami pedig Ridondót illeti... hm! Egy igazi idealista. A kívülállót, a barbárt látja Kullban, a vérszomjas vadembert, aki azért kelt át a tengeren, hogy meghódítsa az ő gyönyörű, békés szülőhazáját. Egekig magasztalja a régi királyt, és megfélemedezik róla, milyen ocsmány zsarnok volt valójában. Elfelejté, micsoda embertelenségeket kellett eltűnnie az országnak az uralma alatt, és elfeledtetni a néppel is. Városszerte mindenütt énekelik a "Királysírató"-t, amelyben Ridondo valóságos szentnek állítja be a vén gazembert, Kullt pedig "sötét lelkű barbár"-nak nevezi. Kull csak nevet ezeken a dalokon, és egy ujjal sem nyúl Ridondóhoz, közben meg csodálkozik, miért fordul ellene a nép.

- De miért gyűlöli Ridondo ennyire Kullt?

Kornya Zsolt fordítása

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 Színyei Merse Pál u. 1

SOPRON:

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

BAJA:

Valhalla Páholy Könyvesbolt
Baja, 6500 Jelky András tér
Tel.: (79) 325 110

GYŐR:

Valhalla Páholy - Pegazus Könyvesbolt
Győr, 9023 Domb u. 8/b
Tel.: (96) 311 891

DEBRECEN:

Valhalla Páholy Könyvesbolt
Debrecen, 4027 Dózsa György u. 8.

EGER:

Valhalla Páholy Könyvesbolt
Eger, 3300 Tárkányi Béla u. 2.

MISKOLC:

Valhalla Páholy Könyvesbolt
Miskolc, 3525 Déryné u. 7.
Tel.: (46) 411 528

SZÉKESFEHÉRVÁR

Valhalla Páholy Könyvesbolt
Székesfehérvár, 8000 Kégl György u. 18.

BUDAPEST - BELVÁROS

Valhalla Páholy Könyvesbolt és Szerepjáték Klub
Budapest, 1077 Klauzál u. 9.

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 351-6685 telefonszámon.

I S S N 1 2 1 7 - 9 0 3 5



9 7 7 1 2 1 7 9 0 3 0 0 2