

RÚNDA

FANTASY & SF SZEREPIÁTEK MAGAZIN

III. ÉVFOLYAM 4. SZÁM ÁRA: 298 Ft

M.A.G.U.S.: Tolvajmágia

M.A.G.U.S.: Kyr Sakk

Call of Cthulhu ismertetés

Ars Magica: Új mágia forma

Nagy Ynev térkép

ELŐBESZÉD



Hosszan gondolkodtam, hogy mit lehetne Előbeszéd helyett írni - mi tagadás szinte semmi sem jutott az eszembe. A nyári uborkaszezonnak ugyan már vége, de még minden csak kialakulóban van, konkrétumok alig. (Ilyen lehetett az univerzum az ősrobbanás előtt.) Lehetne és persze kellene is a nyár eseményeiről írni, de ezt már megtettem az előző számban, a RÚNA táborról pedig külön ismertetőt adunk közre. Egyébként olykor meleg volt, de gyakrabban nem. Mármint nyáron. A tervek és tervezett megjelenések beharangozásáról már régebben le szoktam, aktuális RPG-politikai kérdés nincs. Vagy csak nem tudok róla?

A marsi szonda sikeres misszióját ki-ki a világgá kürtölte már, mi a MARS: 1910 c. kötetünkkel ünnepeljük. Állítólag már régebben konzorcium alakult a Mars kolonizálására, és észveszejtő pénzekért - értsd dollármilliókért - jókora "marsokat" lehet kapni. Tartok tőle, az eredményt még unokáink sem fogják látni, de a hírek szerint vannak olyan befektetők, akik látnak fantáziát a dologban. Elmeállapotuk megítélése persze nem az én dolgom, elvégre lehet, hogy két-háromszáz évre befektetni érdemes, noha a számtalan dolgot tudnék felsorolni, ami hasznosabb beruházásnak tűnik, még kozmikus mércével mérve is.

Törtem a fejem azon is, hogy rossz bulvárújságíró módjára valami zaftos kacsával álljak elő - ha jól tudom, téma híján az ilyesmi szinte kötelező még a magukat igényesebbnek tartó lapoknál is -, de valahogy nem vitt rá a lélek, hogy összefüggésbe hozzam a szappanoperák nézését a kollektív bárányöngyilkosságokkal, esetleg a délutáni lapok olvasásától pszichotikussá vált kutyagének lázadását az idegenek közelgő földreszállásával.

Szóval - immáron sokadszorra - nem maradt más hátra, mint jó játékot kívánva elbúcsúzni a következő megjelenésünkig.

A'frad

Novák Csanád



**Főszerkesztő:**

Novák Csanád

Irodalmi szerkesztő:

Gáspár „Dada” András

Szerkesztő:

Kornya Zsolt

Massár Mátyás

Laptervezők:

Szikszai Gábor (SziKe)

Dacher Richárd (Ricco)

Földes László (RedFord)

Zölley Imre (Emerico)

Munkatársak:

Gáspár Péter

Galántai János

Galántai Zoltán

Pál Gábor (Gaba)

Korrektor:

Halmai Levente (Jóvíd)

Grafikusok:

Szikszai Gábor (SziKe)

Boros Zoltán (Nagyboros)

Szendrei Tibor

Nemes Gábor (Titán)

Balla Péter

Bihari Mariann

Juhos József

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.

Levélábrítás Timp Kft.

A nyomdai munkákat

Komarnói Nyomda Kft. végezte.

Felelős vezető: Meszlényi István

1997. szeptember

Ára: 298 Ft

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

Hirdetésfelvétel:

Valhalla Holding Marketing

Tel/fax: 267 3864

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. Az Armageddon a Bitorhold 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

Odegnál Róbert festménye látható

All rights reserved!

TARTALOM

M.A.G.U.S.

Kiválasztottak - a M.A.G.U.S. kártyajáték III.	5
A Taba el-Ibara tolvajairól	12
Ynevi játékok - kyr sakk	20
Nagy Ynev-térkép	32

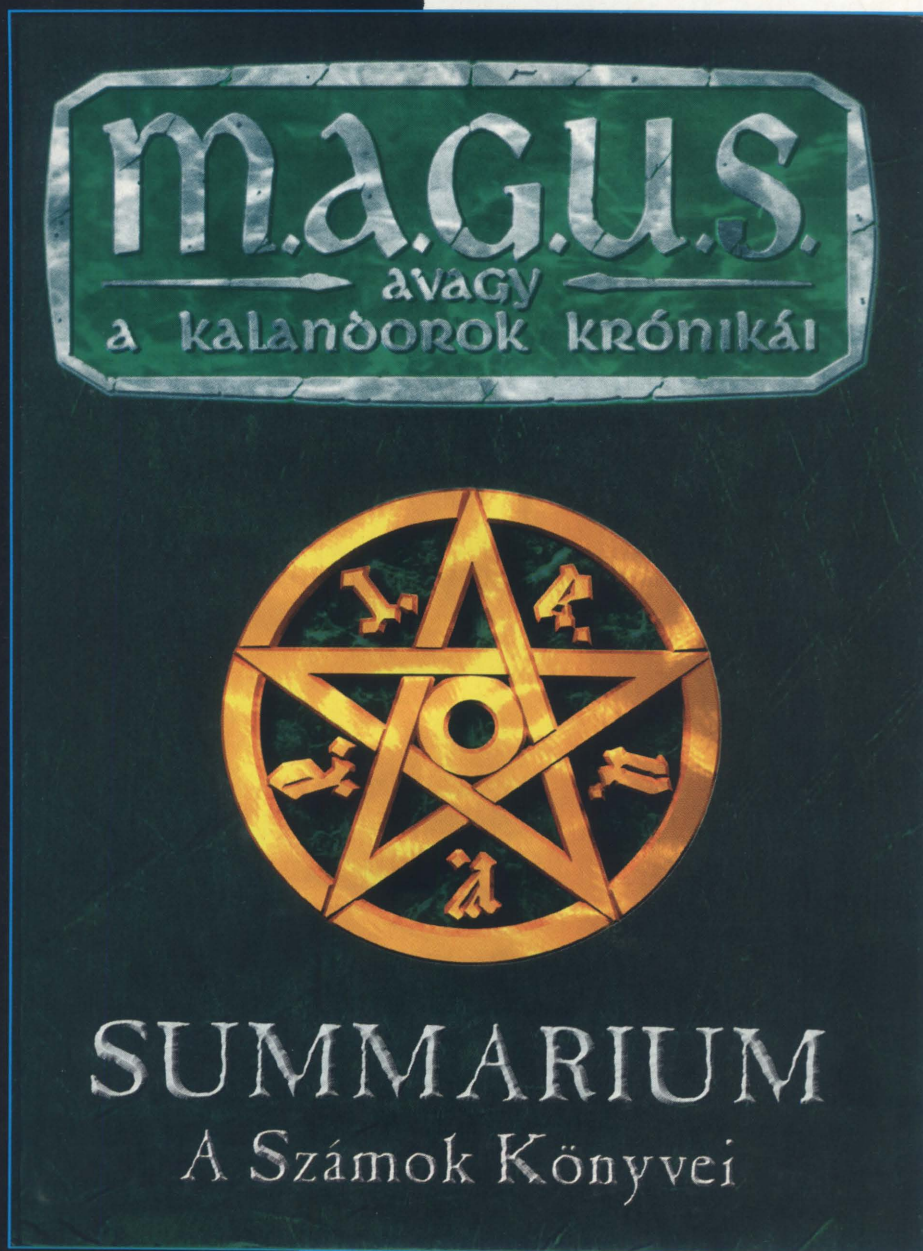
ISMERTETŐ

Call of Cthulhu	24
-----------------	----

EGYEBEK

Mars 1910 - könyvelőzetes	10
Szerepjáték az Interneten - Cyberpunk 2020	18
Rúna tábor beszámoló	22
Csókmgia az AD&D-ben	34
Ars Magica - Bőreváltók	40
Homokóra - Jan van den Boomen novellája	42
Vampire kalandmodul 2. rész	47
A nekromancia története 3. rész	50
Levelezés	54
Kiáltás farkast 2. - könyvelőzetes	57
Star Wars - Birodalmi harci személyzet	58
Filmrovat	62

Kitartás, hamarosan



*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...



3. rész

Kiválasztottak[®]

a M.A.C.U.S.[®] kártyajáték

Mielőtt belekezdzenék a Kiválasztottak szabályrendszerét ismertető sorozatunk harmadik részébe hadd köszönjem meg a III. Rúna tábor lakóinak az elismerő és lelkesítő szavakat, melyek igazolták elképzeléseinket és értelmet adtak az elmúlt két és fél

év fejlesztési munkáinak. Továbbá a rendszerfejlesztő csapat nevében köszönöm az ötleteket, javaslatokat, melyek közül nem egyet olyan remeknek találtunk, hogy – miért is titkolnánk – felhasználunk majd a későbbi kiegészítőkben.

Harc kalandozók között

II

Az ismertető előző részében többször is utaltunk a harcra, itt az ideje, hogy részletesen is bemutassuk szabályait. Harc két kalandozó csapat között jöhet létre, egyrészt az esetben, ha toronyszint ellen ostrom indul, illetve akkor, ha egy mágus akadályozni akarja riválisa kalandozóit valamely küldetés végrehajtásában. (Toronyszint elleni ostromról az ismertető 2. részének 7. pontjánál, küldetés akadályozásról pedig ugyanezen rész 9. pontjánál találsz bővebb információt.)

Fontos megkötés, hogy harc során csakis a két hadakozó játékos cselekedhet, s ők is csak harci manővereket használhatnak (ez alól egyedül a gyors hatások jelentenek kivételt, ezekről később még szólnunk).

A harcot a könnyebb kezelhetőség kedvéért lépésekre bontjuk, melyek a következők:

1. Felkészülés.
2. Az ostromló/kalandozó felállítja hadrendjét.
3. A védő/akadályozó felállítja hadrendjét.
4. Harci körök.
5. Harc eredménye.
6. Harc zárása.

1. Felkészülés

A felkészülés nem más, mint az a pillanat, amikor a két csapat megpillantja egymást.

A felkészülés során játszhatóak ki azok a lapok, melyek szövegezésük szerint harc előtt hozhatóak játékba. Ekkor aktivizálhatók a harc előtti képességek, illetve ilyenkor lépnek életbe a harc előtti időzítésű jelenben levő lapok.

Ezek szinte minden esetben védelmi jellegűek: ekkor fohászokdnak a papok istenükhöz harci áldásért, a boszorkánymester ekkor mormolja el villámvért varázslatát, stb.

A toronyszint vagy akadálylap hatására (esetlegesen más hatások okán) elforgatott kalandozókat ekkor vissza kell forgatni: minden kalandozó éber helyzetben kezd a harcot.

2. Az ostromló/kalandozó felállítja hadrendjét.

3. A védekező/akadályozó játékos felállítja hadrendjét.

Ostrom esetén az ostromló, küldetés megoldás esetén a küldetés megoldását kezdeményező játékos állítja fel előbb hadrendjét. Ha ő meghatározta kalandozó csapata hadrendjét, akkor ellenfelén – azaz ostrom esetén a védőn, küldetés megoldás esetén az akadályozó játékoson – a sor. A harcban minden kalandozó számára kötelező harci pozíciót kijelölni.

Mielőtt tovább mennénk értelmezzük az előző két fogalmat, a hadrendet és a harci pozíciót.

A harci pozíció megmutatja, hogy mely kalandozók bocsátkoznak kézítésába ellenfeleikkel, s mely kalandozók maradnak hátra, védett helyen, ahonnan távolbaható fegyverekkel vagy mágiával pusztíthatják az ellent, vagy éppen támogathatják társaikat.

Azaz a harc menetének e két lépésénél mindkét játékos két sorba rendezi kalandozóit. Az ellenfél felé néző sorban levő kalandozók a frontemberek, míg a hátsó sorban levők a védett kalandozók.

A frontemberek leginkább harcosok, akik fegyvereiket és harci tudásukat mérik össze ellenfeleikkel. Pontosan ezért használhatnak közelharcit, de nem használhatnak távtámadás akciólapokat (akciólapok ismertetését lásd alább). További megkötés, hogy frontember által alkalmazott varázslat akciólap a feltüntetett manőver-pont igény kétszeresébe kerül – a körülötte tomboló ütközet zavarja koncentrációját.

A védett kalandozók a frontemberek takarásában helyezkednek el, közelharcit támadásoknak nem lehetnek célpontjai. Védett pozícióba elsősorban varázslatokat vagy távtámadásokat használó kalandozókat érdemes helyezni. Természetesen védett kalandozók nem alkalmazhatnak közelharcit támadásokat.

Hadrend alatt értjük a harcoló csapat felállítását, azaz azt, hogy hány frontembere illetve hány védett kalandozója van. Hadrend többféle létezik, kiépítésének egy arany szabálya van: legalább egy frontemberrel minden harcoló csapatnak rendelkeznie kell (hiszen védett kalandozó számára szükség van védőre, azaz frontemberre). Ha a harc folyamán bármikor egy csapat elveszíti megmaradt utolsó frontemberét, akkor az összes védett kalandozója frontember lesz.

A csapatban levő kalandozók számától függően a következő hadrend kiépítések léteznek:

Csapat egy kalandozóból

Egy kalandozó bizony csak szabályrendszer szempontjából mondható csapatnak, szerencsétlen flótás kénytelen egymaga szembeszállni támadóival, s mint ilyen nincs választási lehetősége: kénytelen frontemberként harcba bocsátkozni.

Csapat két kalandozóból

Ekkor két lehetséges hadrend közül választhat a hadakozó játékos:

- a. Mindkét kalandozó frontember lesz;
- b. Egyik kalandozó frontember, a másik védett helyzetű.

Csapat három kalandozóból

Ekkor három lehetőség kínálkozik hadrend kiépítésre:

- a. Mindhárom kalandozó frontemberként harcol;
- b. Két kalandozó vállalja a frontember tisztjét, a harmadik pedig védett helyzetű lesz;
- c. Egy kalandozó lesz frontember a másik kettő védett helyzetben harcol.

Csapat háromnál több kalandozóból

Alapesetben legfeljebb három kalandozóból állhat egy csapat, az esetben azonban ha valamely lap vagy képesség plusz kalandozóhoz juttatja a csapatot, akkor elképzelhető, hogy háromnál többen harcoljanak együtt. Ez természetesen az eddigieken túli variációkat adhat hadrend kiépítésre, ekkor csak az arany szabályt kell szem előtt tartanunk: legalább egy kalandozónak frontembernek kell lennie.

4. Harci körök

A harci körök lépés több harci kör összessége, melyek során számos harci manőver közül választhatnak a hadakozó felek. Gyakorlatilag a harc e lépésénél zajlik le a két csapat közötti összecsapás.

Egy harci körben egy kalandozó legfeljebb egyszer cselekedhet. Ennek jelzésére használatos a Kiválasztottakban az elforgatás: ha egy kalandozó végrehajt egy harci manővert (alkalmazza képességét vagy akciólapot használni) el kell forgatni 90°-kal. Elforgatott kalandozó nem cselekedhet.

Egy-egy harci kör addig tart, amíg mindkét fél kalandozói elforgatott helyzetbe nem kerülnek, illetőleg az egyik, vagy mindkét hadakozó passzol (azaz a játékosok kijelentik, hogy nem kívánnak az adott harci körben semmilyen harci manővert alkalmazni.). Ekkor új harci kör kezdődik, melynek nyitányaként minden harcban résztvevő kalandozó egyszerre visszafordul, azaz ismét cselekvőképes lesz.

Az esetben, ha mindkét játékos passzol és kijelenti, hogy nem kíván újabb harci kört kezdeni, akkor a harci körök lépés véget ér.

Mielőtt a következő lépés bemutatásába fognánk térjünk ki a harci manőverekre. Az alábbiakban szereplő harci manőverek közül kell választania az éppen több manőver-ponttal rendelkező hadakozónak. A manőver végrehajtása után ismét a legtöbb MP-vel rendelkező hadakozó jön (aki lehet ugyanaz a játékos), s rendre tovább.

Páncélok, Pajzsok, Fegyverek

Az M*K-ban a fegyverek, páncélok és pajzsok az akciólapok tárgy típusához soroltak, említsük meg a rájuk vonatkozó szabályokat és érdekességeket itt, a harc rendszer ismertetésénél:

A **páncélok** alsó küszöböt – *védeltséget* – adnak viselőjüknek. Amennyiben a páncélt viselő kalandozó elleni támadás dobás értéke kisebb vagy egyenlő a páncél által biztosított védeltségnél, akkor sebzésből felfog a páncél, adott SFÉ értéke szerint. Tehát, ha egy sodronying 4-es védeltséget ad SFÉ 1-gyel, akkor viselője elleni 4-es vagy annál alacsonyabb támadás dobások esetén a sebzés 1-gyel csökken.

Pajzsok az ellenfél találati esélyét rontják, azaz adott értékkel csökkentik a támadó kalandozó támadásának felső küszöbét.

Fegyvereknek – akár a való világban, így az M*K-ban is – számos fajtája létezik. A nehéz, súlyos fegyverek általában növelik az akciólapok által okozott sebzést (ugyanakkor csökkenthetik forgatójuk támadás küszöbét, nehezebb sikeres találatot elérni velük). A könnyű és villámgyorsan forgatható fegyverek (mint például a vívótőr) csökkentik a közelharc (vagy éppen a táv-) támadások manőver-pont igényét.

Léteznek továbbá olyan fegyverek, melyekkel kiszámíthatatlan mozgási jellemzőik miatt nehezebben védhető támadások adhatók le (például: láncos buzogány), ezek ellen nem érvényesülnek a pajzsok, vagy éppenséggel a páncélok SFÉ-je csak csökkentett szinten él. A mágiával átlényegített vagy felvértezett fegyverek a felsoroltakon túl még számos egyéb jellemzővel bírhatnak.

Ha egyszerre ugyanígy MP-vel rendelkezik a két hadakozó, akkor az cselekedhet, aki legrégebben cselekedhetett.

Harci manőverek:

1. Harc időzítésű akciólapok játékba hozása.
2. Harci kalandozó képességek alkalmazása.
3. Egyéb lapok, illetve képességek használata, melyek szövege harcra utal.
4. Passz.

Harci időzítésű akciólapok játékba hozása

Azok az akciólapok minősülnek harci akciólapoknak, melyek szövegezésének elején a „”-jel (harcjel) látható.

Harci kalandozó képességek alkalmazása

Harc folyamán csak a harcban résztvevő kalandozók használhatják képességeiket, de csak azokat, melyek harci képességek. Harci képességeket az adott képesség szövegezése előtti „”-jel mutatja.

Egyéb lapok, illetve képességek használata, melyek szövege harcra utal.

A harc e lépésénél játszhatóak ki azok a lapok, illetve használhatóak azok a képességek, melyek szövegezésük szerint harcban alkalmazhatóak.

Eseménylapok között több is van, mely kimondottan harc közben használatos, míg a tárgyak és varázstárgyak között számos harci képesség található.

Az ilyen lapok illetve képességek vagy utalnak szövegezésükben harci jellegűkre, vagy a szöveg kezdetén megtaláljuk a „” jelet.

Passz

Amennyiben a játékos nem kíván semmilyen egyéb harci manővert végrehajtani, akkor passzolnia kell. Ekkor a másik hadakozóé a következő manőver alkalmazásának joga.

Ha egy harci körben mindkét játékos egymás után passzolt, akkor új harci kör kezdődik, a kalandozók visszaforgatásával, kivéve...

Ha mindkét játékos kijelenti, hogy az adott harcban már nem kíván harci manővert alkalmazni akkor véget ér a harc 4. lépése és következik a harc eredménye fázis.

5. Harc eredménye

Ha az előző lépésnél mindkét játékos passzolt, akkor következik e lépés. Ekkor mindketten összeadják a harcot túlélő kalandozók aktuális szintjét. A harcot az a fél nyerte meg, akinek az így kapott össz-szint értéke nagyobb. Amennyiben az összegzett szintek egyezők, akkor a harc eredménye döntetlen.

6. Harc lezárása

Ekkor használhatóak a harc végén időzítésű lapok és képességek, illetve ekkor járnak le a harc hatóidejű lapok és ekkor kell dobni a harc időtartamú kártyákat a jelenből. Azaz a harcban felhasznált, csak a harcra vonatkozó kártyák hatása ekkor jár le, s ezeket a kártyákat a múltba kell helyezni.

A harcot elvesztő csapat Sorába kerül vissza függetlenül attól, hogy milyen céllal vett részt az összecsapásban. Minden hazakerülő kalandozó pihenő helyzetbe kerül, kivéve a sérülteket, akik sérült helyzetbe kerülnek vissza Sorukba.

A vesztes csapat részéről a harcban elesett kalandozók tárgyai és varázstárgyai elvesznek (múlt/mélység), a győztes saját halottainak tárgyait és varázstárgyait hazamenekítheti raktárába.

A győztes csapat pedig folytathatja a manővert, attól függően, hogy próbálkozó vagy akadályozó volt-e.

Most, hogy a harc menetét és alapszabályait megismertük, lássuk a részletesebb – és szárazabb – szabályokat is.

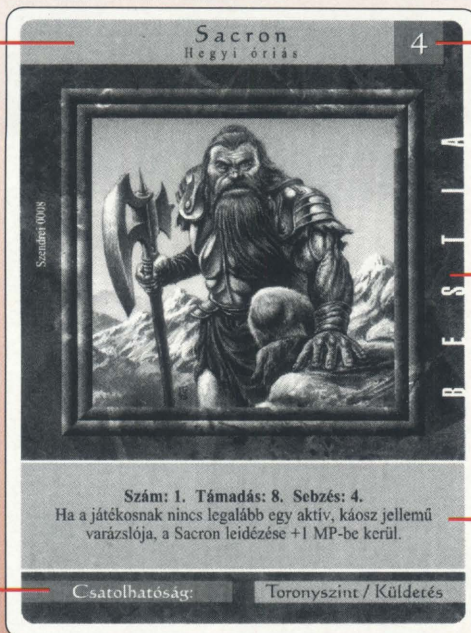
Harci előtti időzítésű lapok és képességek

Mint a fentebb szerepelt, a harc 1. lépésénél (Felkészülés) használhatóak a harc előtti időzítésű akciólapok és kalandozó képességek. Mindkettőt az adott lap szövegezése előtti „x” jel jelzi.

A kalandozó képességek használatához egyszerűen be kell jelenteni, hogy az adott képességet alkalmazni kívánjuk, és azt rögtön megtehetjük függetlenül a Manőver-pontok diktálta sorrendiségtől. Ugyanez igaz a harc előtti képességgel rendelkező tárgyra és varázstárgyra.

Ettől eltér a harc előtti akciólapok használatának módja. Ezeket arccal lefelé kell kijátszani. Ha mindkét hadakozó úgy dönt, hogy nem kíván

A Bestia akadálylap neve



Az akadálylap leidezése költsége

Az akadálylap típusa

A bestia képessége

Akadálylap toronyszinthez vagy küldetéshez, illetve néhány esetben - mint a Sacronnál - mindkettőhöz csatolható

több harc előtti akciólapot kijátszani, akkor egyszerre fel kell fedni az akciólapokat, melyek képessége egyszerre érvényesül, de csak azután, hogy a játékosok kifizetik az egyes akciólapok MP-igényét. Az összes arccal lefelé kijátszott akciólapnak harc előtti fázisának kell lennie (tehát tiltott a blöff) és mindegyikért kötelező fizetni. Ha valamilyen hatás okán a játékos képtelen kifizetni harc előtti akciólapjai közül egy vagy több MP-igényét, akkor megválaszthatja, hogy mely lapokért nem kíván fizetni, de ekkor pillanatnyi MP mennyisége automatikusan nullára esik, függetlenül attól, hogy egyébként maradna-e MP-je vagy sem.

Támadás dobás

Bizonyos akciólapoknál és egy-két kalandozó képességnél támadás dobásra van szükség annak eldöntésére, hogy az adott cselekedet mennyire sikeres, azaz talál-e a támadás vagy nem fogja-e fel a célpont védettsége a sebzést.

Támadás dobás a Kiválasztottak játékmeneténél többször is használatos próbadozás módszerével történik. Ennek lényege, hogy két kockával (2k6) egy bizonyos tartományon belüli értéket kell dobni a sikerhez. Azaz adott egy felső küszöb, mellynél kisebbet (vagy egyenlőt) kell dobni illetve - nem minden esetben - adott egy alsó küszöb, mellynél nagyobbat kell dobni. Azaz akkor sikeres a próba, ha a két küszöb közötti a dobott érték vagy egyenlő a felső küszöbvel.

Támadás dobás esetén a felső küszöb a kalandozó Fizikum értéke, míg az alsó küszöb a támadás célpontjának védettsége (melyet a viselt páncél, illetve mágikus védelem ad meg).

Tehát támadás akkor sebez teljes értéket, ha a két kockával dobott összeg alacsonyabb a kalandozó Fizikum értékénél illetve egyező azzal és magasabb a célpont védettségénél. Ha a dobás magasabb a Fizikum értékénél, akkor nincs találat, azaz sebzés sincs. A hagyományos próbadozással szemben az esetben, ha a dobás egyenlő az alsó küszöbvel vagy kisebb annál - azaz a célpont védettsége érvényesül - akkor még lehetséges sebzés, de a sebzést csökkenti a védelem által biztosított SFÉ (Sebzés felfogó érték).

Sebzés

A kalandozók élete távolról sem veszélytelen, kalandjaik során újra és újra beleütköznek választott életformájuk veszélyeibe. Küzdelmeik során sebeket kapnak és osztanak. Az M*K-ban a sebzés fogalma jeleníti meg ezeket az elsősorban harci, de más úton is könnyen „beszerezhető” sérüléseket.

Sebzés minden esetben a kalandozó szintjét csökkenti.

A sebzést kétféle képen jelöljük, kiélezett szituációban, azaz ostromnál és küldetés megoldásnál a sebzést kockákkal jelöljük. Míg egyéb helyzetben - azaz akkor amikor a kalandozók a Sorban tartózkodnak -

Akadálylap (bestia)

Minden akadálylapot szimbolizáló kártya ugyanolyan megjelenésű, tervezésük egységessége alapján könnyen felismerhetők. Az alapsomag 15 különféle bestia akadálylapot tartalmaz majd.

a sebzést a kártyalap lefelé forgatásával jelezzük.

Kiélezett szituációban, azaz részletes sebzés jelzés esetén minden elszenvedett sebzést levonnunk a kalandozó pillanatnyi szintjéből. Az aktuális szintet pedig a kalandozó lap szint jelzése felett tartott, megfelelő oldalára forgatott kockával jelöljük.

Az összecsapást túlélő kalandozók ha veszítenek azonnal, ha győznek akkor a manóver végrehajtása után Sorukba kerülnek vissza. Ekkor a sebzést jelző kockákat levesszük a kalandozó kártyákról, de a sérült kalandozókat 180°-kal elforgatva helyezzük vissza a Sorba.

Halál

Ha a harc folyamán a kalandozó sérülései elérik vagy meghaladják szintjét, akkor arccal lefelé kell forgatni kártyáját: a kalandozó haldoklik. Ekkor még lehetséges megmenteni gyógyító kártyákkal, ha ez nem történik meg, akkor a harc végén a kalandozó a múltba kerül (az esetben ha nevesített kalandozó volt, akkor a mélységbe).

Gyógyítás

Egyes lapok és képességek lehetőséget nyújtanak arra, hogy kalandozókat gyógyítsuk. Ostromnál és küldetés megoldásnál, azaz kiélezett esetben a lapon szereplő szintet gyógyítja a lap, azaz ennyivel növelhetjük az adott kalandozó aktuális szintjét. Sorban a gyógyító lapok vagy pihenő vagy éber helyzetbe forgatják célpontjukat (mindig az adott lap határozza meg milyen helyzetbe kerül a célpont).

Megkötés, hogy gyógyítással nem növelhető a kalandozó szintje a kártyalapon adott szintérték fölül.

Bestia és kalandozók harca

12

Bestia és kalandozók harca az előbb ismertetett harcrendszerrel eltérő módon zajlik. A legfőbb különbség, hogy bestiák ellen a kalandozók nem használnak akciólapokat.

Mielőtt a bestiák és kalandozók harcának szabályaira kitérnénk vizsgáljuk meg a bestia kártyákon található adatokat.

A bestiák az akadálylapok egyik típusaként jelentkeznek az M*K-ban. Az akadálylapokon szereplő statisztikákon felül (lásd ismertető 2. rész, 8. pont: Az akadályok) három újabb érték adott rajtuk: a szám, a támadás és a sebzés.

A szám megmutatja, hogy az adott bestia hány támadást hajt végre, azaz hány támadás dobást dobhat az akadálylap irányítója.

Védett kalandozók**

"A" csapat hadrendje



Frontemberek*

"B" csapat hadrendje



Védett kalandozók**

"B" csapat harc közben

* Frontemberek:

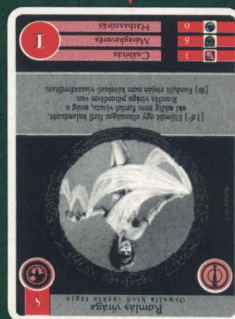
Közelharc támadás akciólapokat igen, de távtámadás akciólapokat nem használhatnak. Varázslat akciólapokat manőverpont igényük kétszereséért hozhatnak játékba.

** Védett kalandozók:

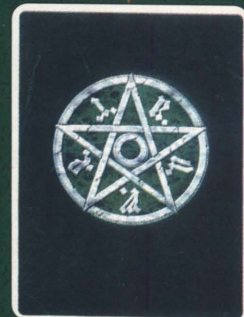
Távtámadás akciólapokat igen, közelharc támadás akciólapokat nem használhatnak. Varázslat akciólapokat a feltüntetett

Éber, az adott harci körben még cselekvőképes kalandozó

"A" csapat harc közben



Sérült, minden szintjét elvesztett kalandozó, cselekvőképtelen, ha nem gyógyítják az adott csatában akkor a Múltba vagy a Mélységbe kerül



Az adott körben már többet cselekedni nem képes, elforgatott kalandozók



1 szintet sérült kalandozó

A támadás megmutatja a bestia támadás dobásának felsőküszöbét, azaz sikeres találathoz az adott érték alá vagy azzal egyezőt kell dobni.

A sebzés megmutatja, hogy sikeres próbadozás esetén mennyit sebez támadása célpontján az adott bestia.

Bestia és kalandozók harcának menete

Miután a bestia akadálylapot felfedték és játékos a kifizette MP-igényét, a bestia által megtámadott játékos megnevezi, hogy csapatának mely tagjait érinti a bestia támadásai. Egy kalandozó egy támadást vállalhat fel. Az esetben, ha több támadással rendelkezik a bestia, mint a kalandozó csapat létszáma, akkor a fennmaradó – azaz a minden kalandozóra leadott egy-egy támadás utáni – támadások célpontja felől a bestiát irányító játékos próbadozásokat tesz, melynek felső küszöbe a bestia támadás értéke. Az esetben ha a célpont kalandozó védettséggel rendelkezik a támadás akciólapok ellen, az a bestia ellen is érvényesül (ilyenek a páncélok és mágikus védelmek) mint alsőküszöb. Sikeres próbadozás esetén a célpont kalandozó a bestia sebzés értékénél adott sebzést szenved el. Minden végrehajtott sikeres próbadozás után azonnal fel kell jegyezni a sebzést.

A célpontok meghatározása után a bestiát irányító játékos próbadozásokat tesz, melynek felső küszöbe a bestia támadás értéke. Az esetben ha a célpont kalandozó védettséggel rendelkezik a támadás akciólapok ellen, az a bestia ellen is érvényesül (ilyenek a páncélok és mágikus védelmek) mint alsőküszöb. Sikeres próbadozás esetén a célpont kalandozó a bestia sebzés értékénél adott sebzést szenved el. Minden végrehajtott sikeres próbadozás után azonnal fel kell jegyezni a sebzést.

Harc Példajáték

13

Következő példánk két kalandozó csapat összecsapását mutatja be. Lássuk kik állnak egymással szemben:

Példánk „A” csapatának fontosabb statisztikái:

Vigyázó rendi lovag: jellem: Rend; kaszt: lovag; 3. szint; Fizikum: 8.

Antoh pap: jellem: Élet; kaszt: pap; 3. szint; Képessége (mely végleges, azaz folyamatosan érvényben van): „...Gyógyító varázslatok (akció-lapok) használata után nem fordul el.”

Példánk „B” csapatának fontosabb statisztikái:

Dzsad hadzsi: jellem: Káosz; kaszt: harcos; 2. szint; Fizikum: 7; Képessége (mely harc előtti): „+1 szintet kap, Egy fordulóban legfeljebb +1 szintet kaphat ily módon.”

Láncbarát rabszolgavadász: jellem: Káosz; kaszt: harcos; 1. szint; Fizikum: 7; Képessége (mely harc előtti): „az a harc folyamán használhatja: „Frontból védett pozícióba kényszerít egy kalandozót.”

Romlás Virága: jellem: Káosz; kaszt: boszorkány; 1. szint; Fizikum: 3.

Az „A” csapat küldetés megoldásba kezdet, „B” csapat pedig akadályozni szándékozik. Harcra kerül sor.

„A” csapat irányítója 12 MP-vel, „B” csapat irányítója 9 MP-vel kezdi a harcot.

Felkészülés:

E pontnál a „B” csapatot irányító játékos elsőként kijelenti, hogy *dzsad hadzsi*-ja alkalmazza képességét, azaz 1 manőver-pontért 1-gyel megnöveli szintjét a harc végéig (a *dzsad hadzsi* homlokára kente az *al-bahra-kahremet*, melynek ajzó hatására veszett harcos vált belőle). (B=8MP, „B” csapat irányítójának 8 manőver-pontja maradt).

A harc felkészülés fázisában egyik játékos sem kíván más cselekedni, jöhet a következő lépés.

Az ostromló/kalandozó felállítja hadrendjét:

Mivel az „A” csapat kezdet bele a küldetés megoldásba, ezért először rajtuk a sor. Játékos dönt: a *Vigyázó rendi lovag* lesz a frontember, míg az *Antoh pap* védett helyzetből kezdi a harcot.

A védő/akadályozó felállítja hadrendjét:

Ezután a „B” csapat irányítója a sor. Ő úgy dönt, hogy a *Dzsad hadzsi* és a *Láncbarát* lesznek frontemberek, míg a *Romlás virága* védett helyzetű lesz.

Mindkét hadrenden látszik, hogy frontembernek a közelharcra alkalmas kalandozók lettek kiválasztva, míg védett helyzetbe inkább a mágiát alkalmazók kerültek.

Harci körök

A hadrendek felállítása után megkezdődik az első harci kör.

1. harci kör

„A” játékos kezd, hiszen neki van több manőver-pontja, szám szerint 12. Mivel azonban az „A” csapat össz-szintje magasabb (3+3 szemben a 3+1+1-gyel), játékosuk úgy dönt: passzol.

A „B” csapat játékosán a sor, aki rögtön bejelenti, alkalmazza a *Láncbarát* harci képességét és védett pozícióba kényszeríti a *Vigyázó rendi lovagot*. Ekkor 1-gyel csökken manőver-pontjainak száma (B=7MP), valamint el kell forgatnia a *Láncbarátot*, aki ebben a harci körben már nem cselekedhet. A képesség használatával azonban elérte célját. Mivel az „A” csapatnak egyetlen frontembere sem maradt a harcban, ezért mindannyian frontemberek lesznek, azaz az *Antoh pap* is frontember lesz! Emlékezzünk csak vissza: frontember varázslata kétszer annyi manőver-pontot igényel...

Ismét az „A” csapat játékosja jön. Mivel – érthető okból – nehezményezi a *Láncbarát* földi pályafutásának legutóbbi megnyilvánulását, tenni próbál rá, hogy ez legyen az utolsó... (ha higgadt fejével döntene, akkor egyrészt nem támadna, hiszen még mindig ő rendelkezik magasabb össz-szinttel, másrészt nem az elforgatott kalandozót támadná, aki az adott harci körben már nem tud cselekedni, hanem inkább a *Dzsad hadzsi*-t próbálná eltávolítani a játékból, aki még az adott körben is veszélyt jelenthet). „A” csapat játékosja kijátszik egy *Taglózás* támadás akciólapot. E lap 2 manőver-pontba kerül (A=10MP), a lovagot el kell forgatni, majd támadás dobást kell tenni. A támadás dobás felső küszöbe a *Vigyázó rendi lovag* Fizikuma, pontosabban annál kettővel kevesebb, mert a *Taglózás* nehézsége miatt (a *Taglózás* szövegezésében adott, hogy 2-vel csökkenti a támadó küszöböt). Azaz a *Vigyázó rendi lovag* támadás dobásának felső küszöbe: 6. Játékos dob két kockával, a dobás összege: 3. Mivel a *Láncbarát* nem visel páncélt, így semmi sem csökkenti a támadás erejét. Mivel a *Taglózás* legalább kettőt sebez: a *Láncbarát* a földre rogy (szintje csak 1.). „B” játékos képtelen gyógyítani rajta... a *Láncbarát* szemében kihuny az élet...

Továbbra is az „A” játékosnak van több manőver-pontja, viszont e harci körben már csak az *Antoh papot* használhatná, s mivel ő frontember, kétszeres költsége lenne minden varázslatnak. Továbbá a *Láncbarát* távozásával 6-4-re módosult a szintek aránya. Passz következnek.

„B” játékos ekkor kijelenti, a *Romlás Virága* egy *Hasadékot* varázsol. Kijátszza az akciólapot, kifizeti manőver-pont igényét: 3-at (B=4MP) és elforgatja a *Romlás Virágát*. A *Hasadék* szövegezése szerint 2 szintet sebez célpontján, ha az elvét Fizikum mentődobását. Célpontnak „B” játékos az *Antoh papot* jelöli meg. Mentődobás a próbadozás elve alapján működik, ez esetben a kalandozó Fizikuma a felső küszöb, azaz a varázslat akkor jön létre, ha a felső küszöbnél nagyobb lesz a dobás. „A” játékos dob, az érték 9, azaz sikertelen a mentődobás, az *Antoh pap* 2 szintet sebződik. Irányítója egy kockát helyez az *Antoh pap* szintje fölé, úgy forgatva a kockát, hogy az 1-es számjegy legyen felül – a pap aktuális szintje.

Ezután mindkét játékos passzol, azaz új harci kör kezdődik.

2. harci kör

E kör kezdetén „A” játékosnak 10, „B” játékosnak 4 manőver-pontja van. Az aktuális össz-szintek megegyeznek: 4. Minden kalandozó visszafordul, az *Antoh papon* marad az elszennvedett sebzés után az aktuális szintet jelző kocka.

„A” játékos kezd. Mivel sokkal több manőver-pontja van, úgy dönt vállalja, hogy az *Antoh pap* varázslat akciólapja kétszeres MP-be kerüljön. Kijelenti, hogy az *Antoh pap* varázsol egy *Villámcsapást*, melynek célpontja a *Dzsad hadzsi* lesz. A varázslat 4 manőver-pont helyett a frontemberi helyzet miatt 8-ba kerül (A=2MP), azonban a varázslat három szintet sebez a *Dzsad hadzsi*, ami azonnali halált jelent, hiszen „B” játékos továbbra sem képes gyógyítani...

„B” játékoson a sor, hiszen immáron neki van több manőver-pontja. *Romlás Virága* frontember lett (hiszen mindkét eddigi frontember meghalt), így a játékos belátja, hogy nincs tovább esélye. Passzol.

„A” játékos úgy dönt későbbre hagyja a *Romlás Virágával* a leszámolást, ő is passzol. Véget ér a harci kör és mivel a következő harci körben is mindketten passzolnak, véget ér a harci körök lépés is.

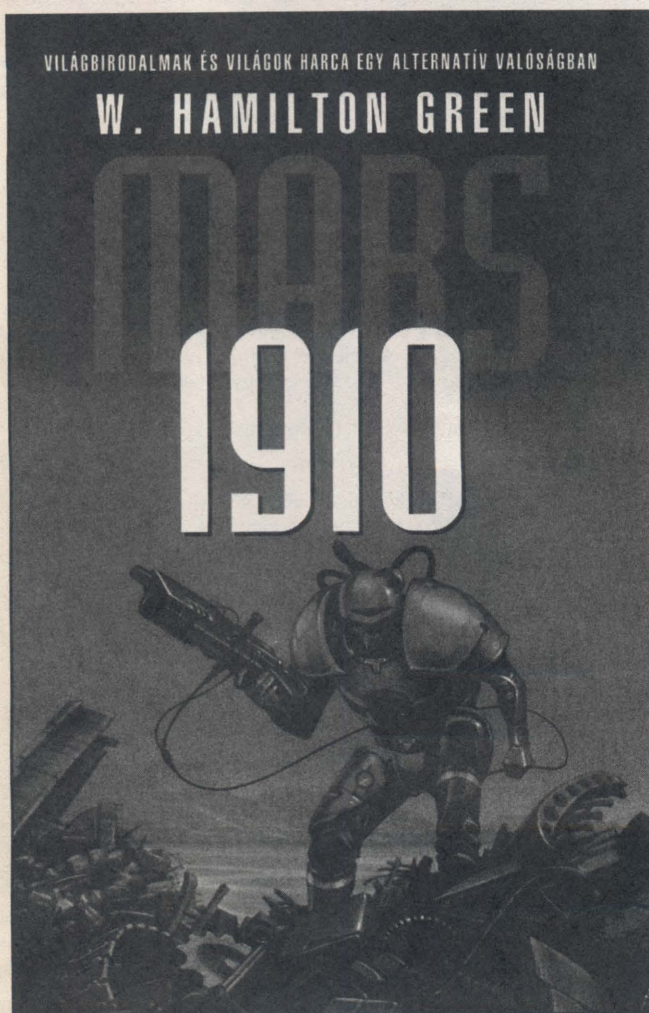
Harc eredménye

A harcot „A” játékos nyerte, hiszen aktuális össz-szintje: 4, szemben „B” játékos 1-ével.

Harc zárása

„B” játékos kalandozója (A *Romlás Virága*) elforgatva visszakerült Sorába. „A” játékos folytathatja a küldetés megoldását.

W. HAMILTON GREEN MARS 1910



W. HAMILTON GREEN VILÁGA: 1910

A színhely

A gyanútlan szemlélő első ránézésre azt gondolná, hogy W. Hamilton Green világa is ugyanolyan, mint a miénk (sőt, hogy ugyanaz), hiszen ezt is hozzánk hasonló emberek népesítik be, és ugyanúgy hívják a kontinenseket, mint nálunk, ráadásul a legtöbb, általunk ismert ország is megtalálható benne. De valahogy minden más... nem kell hozzá sok idő, hogy a kívülről érkező számára is nyilvánvalóak legyenek a különbségek. Ehhez elég kinyitni egy bostoni újságot, amiben az Amerikai Föderáció (igen, Amerikai Föderáció, nem pedig Amerikai Egyesült Államok!) területén fosztogató, szökött rabszolgákról olvashatunk, vagy alaposabban szemügyre venni egy térképet, amin Ausztrália nem Anglia, hanem Németország koronagyarmataként szerepel. Vagy ha végigsétálunk egy utcán, akkor rögtön kiderül, hogy a hasonlóságok igencsak látszólagosak.

1910-re ugyan az autók itt is kezdik kiszorítani a lovaskocsikat, de ezek gőzhajtású autók: a történelem menete errefelé máshogy alakult, mint az általunk ismert Földön, és itt nem találták fel a belsőégésű motorokat. És a repülőgépeket sem: a jövő a gigantikus léghajóké, és senki nem meri megkérdőjelezni fontosságukat. A katonai szakértők úgy gondolják, hogy a légi csatákat kizárólag ezek a monstrumok fogják megvívni, mi mégsem lehetünk bizonyosak benne, hogy tényleg így lesz. Elvégre bármi megtörténhet, és a dolgok valójában nem is hasonlítanak arra, aminek látszanak.

Látszólag - ez az egyik kulcsszava 1910 világának, és végül rá kell döbbernünk, hogy olyan idegen erők szólnak bele az események menetébe, amelyek szívesen irányítják a háttérből a dolgokat. Rejtőzködnek, ameddig csak lehet, és nem akarják felfedni a lapjaikat. És egyáltalán nem biztos, hogy a földlakók javára munkálkodnak, pedig azoknak így is éppen elég nehézséggel kell megküzdeniük...

A címfszereplők: a rivális birodalmak

De a színen egyelőre csak a hegemoniára törekvő nagyhatalmak vannak jelen: a császári sasos Németország, a rabszolgatartó Amerika, valamint az új Tatár Birodalom, ami máris bekebelezte Ázsia legnagyobb részét, és most tovább fegyverkezik. Hordái előzőnlőtték a néhai Oroszországot is, és előbb vagy utóbb rátámadnak majd Németországra. Egyelőre nem lehet tudni, hogy melyikük fog felülkerekedni, és egyesek szerint a törökök is beleszólhatnak a küzdelembe: ők magashegyi laboratóriumaikban egy különleges fegyvert: primitív mesterséges élettel

KÖNYVELŐZETES - KÖNYVAJÁNLAT

rendelkező, önálló egységeket akarnak kifejleszteni, amelyeket tömegesen bevetve majd eldöntenek a háború kimenetelét.

A tatárok mellett szól a szívósság meg a kitartás, valamint az, hogy roppant mennyiségű katonát tudnak kiállítani, a németek viszont a világ legjobb, Zeppelin-típusú léghajóival rendelkeznek. Egyáltalán nem kétséges, hogy kit kell a levegőóceán urának tekinteni. Az Amerikai Föderáció nem is akar rivalizálni velük: ő a mélytengereket akarja meghódítani, mert azt reméli, hogy bázisokat hozhat létre több ezer lábbal az óceán tükre alatt, a németek vagy tatárok által ellenőrzés alatt tartott partok közelében, ahol majd olyan hatalmas tengeralattjárók is állomásozhatnak, amelyek belsejében elférnek az elfogó-vadászléghajók. Anglia már nem szólhat bele a játékba, mert német gyarmat, és német gyarmat Hollandia, Franciaország, Spanyolország is. Az Osztrák-Magyar Monarchia pedig fogatlan oroszlan...

Nem úgy a mexikóiak, illetve Dél-Amerika: velük azért feltétlenül számolni kell. A guaráni, kecsua és egyéb hegyi indiánokból kiváló harcosokat lehet faragni, és a mexikói titkosszolgálat egészen egyedülállóan eredményes. Ezért is állomásoztak a németek fallal körülvett dél-amerikai erődkolóniáikban állandóan nagyszámú fegyverest.

A háttér: a titkosügynökök

Mindegyik kisebb-nagyobb hatalom rendelkezik titkosügynökökkel, akik a legkülönbözőbb módszerekkel próbálnak eredményt elérni. A tatároknak a valóban hihetetlen fájdalomtűrés jellemző: mielőtt szolgálatba állnának, keresztül kell esniük a tatár nagybirodalom legendás, újjáépített fővárosában egy speciális kiképzésen, és eközben megtanulják rutinszerűen elviselni azokat a kínokat, amelyek bárki mást megtömrénék, és az őrlébe vagy a halálba kergetnének.

Szóval nem véletlenül számítanak jónak... Mindent egybevetve valószínűleg mégis a német titkosügynökök a legveszélyesebbek: Jütland szigetén nem csupán a legkülönfélébb harci technikákat sajátítják el, mint amilyen mondjuk a kés- és botvívás, fegyvertelen küzdelem, városi gerillaharc, tűzfegyverek, mérgezés, robbanóanyagok, hanem sajátos "lágy módszereket" is, amelyek az adott személyben rejlő képességeket szabadítják és használják fel. A az egyik ilyen módszer lehetővé teszi a számukra, hogy vészhelyzetben abnormálisan hosszú ideig, akár fél óráig is kibírják lélegzetvétel nélkül, és élve kerüljenek ki a mindenki más számára halálos csapdából; egy másik, a "minden-vagy-semmi" nevű technika révén rövid ideig (legfeljebb néhány percig) beavatlatlanok számára elképzelhetlenül élesen érzékelik a környezetüket és szinte azonnal reagálnak a külső ingerekre (aztán viszont elveszítik az eszméletüket, tehát nagyon is kétélű fegyver ez). Mindezekon túl a német titkosügynökök egészen szélsőségesen fanatikusak, a végsőig hűségesek Vilmos császárhoz, és soha nem adják fel...

A legeredményesebbek viszont a mexikóiak, egészen pontosan: a mexikói elhárítás, és ezt egy tanulatlan indiánnak, egy bizonyos Ribera-nak köszönhetik, aki egészen rendkívüli tulajdonságokkal rendelkezik: ha feltesznek neki egy igennel vagy nemmel megválaszolható kérdést, mindig tudja a helyes választ. Nem mindegy viszont, hogy ki kérdez - ezért válogatta és képezte ki a mexikói titkosszolgálat az úgynevezett kérdezőket, akiknek az a feladata, hogy Ribérát, illetve a hozzá hasonlókat faggassák. Im már az egész országban vannak olyan titkos központok, ahonnan a biztonsági szolgálat emberei megkaphatják a kívánt felvilágosítást, és ez a rendszer gyakorlatilag lehetetlenné teszi a rivális amerikaiak beszivárgását. Egy félig örült, félig lángész mexikói orvos egyébként ezekre az R-képességű (R mint Ribera) férfiakra alapozva olyan rendszert dolgozott ki, ahol az egyes emberek összekapcsolásából létrejövő háló afféle számítógépet eredményez, hogy a segítségével már nem csupán egyszerű kérdéseket lehessen megválaszolni, de új, minden addiginél nagyobb hatású fegyvereket is lehet tervezni. Vagyis lehetővé

teszi majd az egész Föld meghódítását - hacsak közbe nem jön valami. **Az eszközök: technika, tudomány, fegyverek**

Mint már szó volt róla, minden erőgép gőzzel működik. Gőz hajtja a hajókat is, a speciális sivatagi járművekben egy iridiumtűkőr fókuszálja a napfényt a zárt keringetű dugattyúhátra, a jeleket pedig elektro-mechanikus jelfogók továbbítják állomástól állomásig. Egy tüdővészben fiatalon meghalt zseni, Illich fogaskerekekből és házilag előállított, primitív elemekből épít mesterséges intelligenciát, a rablóbandák pedig (vagy azok, akik egy önmaguk előtt is ismeretlen megbízó, egy külső hatalom parancsait teljesítik) speciális harci járműveket vetnek be a megerősített mexikói udvarházak ostromakor: a kigyóvonat például a föld felszínéhez közel siklik, és alkalmas arra, hogy bejuttassa a martalócokat a védelem legkisebb részén át is. Ezek a technikák és ezek a fegyverek a mi szemünkkel nézve különösnek tűnnek, de a saját világukban mégis hatékonyan működnek - és hátra van még a meglepetés is, ami tökéletesen átformálja majd a háborúkat. A mi tudományunk által ismeretlen felfedezésről van szó: az úgynevezett Hall-féle fizika azon az elképzelésen alakul, hogy párhuzamos világok igenis léteznek. Tehát egy párhuzamos világ energiáját meg lehet csapolni, és olyan eszközöket lehet készíteni, amelyek ezzel működnek majd. Ribera is azért tud válaszolni a feltett kérdésekre, mert kapcsolatban van egy, az övétől csak nagyon kis mértékben eltérő kozmosszal, ahol az események már bekövetkeztek. Persze az is elképzelhető lenne, hogy éppen a mi valóságunkkal kerül kapcsolatba, és ennek semmi hasznát nem veszi: abban az esetben mindenki tudatlan és zavaros fejű álmodozónak tartaná. Onnét, W. Hamilton Green könyvének színhelyéről nézve minden bizonnyal a mi univerzumunk is csak a párhuzamos világok egyike.

A játék célja: a Mars

Ilyen körülmények között határozza el a leggazdagabb amerikai rab-szolgakereskedő fia, Bob Hassen, hogy úrhajót épít a Hall-féle fizika felhasználásával. El akar jutni a Marsra, mert meg van róla győződve, hogy a vörös bolygó magasabbrendű civilizáció lakhelye. Természetesen igaza van, csak éppen közben az is kiderül, hogy vannak, akik mindenáron meg akarják akadályozni célja elérésében. Mert számtalan párhuzamos világ létezik - az egyikből át lehet lépni a másikba, sőt, egész hadseregeket is át lehet küldeni, hogy onnét üssenek rajta az ellenségen. És ugyanúgy, ahogy megszámlálhatatlanul sok, a miénkhöz hasonló vagy attól eltérő univerzum van, ugyanúgy számtalan értelmes faj népesíti be az univerzumok minden szegletét, és így a Naprendszer bolygóit is.

Ezek közül pedig közelről sem mindegyik barátságos... Az emberiségnek fel kell készülnie a küzdelemre - már ha egyáltalán ideje lesz rá, mert a külső hatalmak megbízottjai már leszálltak, és megpróbálnak idejében leszámolni a földiekkel. Növeli az esélyüket, hogy ők már tökéletesen tudják, mire megy ki a játék, miközben a világ legjobb titkosügynökei is a sötétben tapogatóznak: a föderáció emberei a németekre gyanakszanak, és fordítva. És ha rájönnek is az igazságra, a harc akkor is hosszú lesz és elkeseredett, mert végül vagy a támadóknak, vagy az emberiségnek el kell pusztulnia.

A mérleg nyelvét majd azoknak a hegyvidéki indiánoknak a leszármazottjai billentik a földiek javára, akik annak idején, néhány évvel Kolumbusz partraszállása előtt már éppen elindultak volna, hogy hatalmas hajóhadukkal meghódítsák Európát, amikor a "csillagistenek" leszálltak közéjük, és vezetőiket magukkal hurcolták. Most itt az idő: akkor az idegen erők változtatták meg a történelem menetét, ez alkalommal az indiánok fogják.

Galántai Zoltán



Taba el-Ibara tolvajairól



Már az előző számban is bővebb terjedelemben foglalkoztunk a Délvidék roppant sivatagának oázisaiban, emírségeiben tevékenykedő tolvajklánokról, ám arról, hogy a játék gyakorlatában mindez miképpen működik, eddig nem esett szó. Lássuk tehát, hogy az ott leírtak miként érvényesülhetnek a játéokban!

A Klánok

Nagy fába vágja a fejszét, aki az ibarai tolvajszervezeteket akarja számba venni. Nemcsak azért, mert a viszontagságos élet, a létért való állandó küzdelem, a véres leszámolások, a *grazs* miatt a tolvajklánok száma folyamatosan változik, s csakis Doldzsah a tudója, hogy mely klánnak meddig tart ki a szerencsecsillaga, de azokból is, mert ezek legtöbbje a külvilág számára sem ismert, s csakis az azonos városban vagy emírségben tevékenykedő szervezetek ismerik a másikat. Az ő befolyási körükön kívül szorgoskodókkal csupán akkor foglalkoznak, ha azok az ő "vizeikre" tévednek, vagyis valamely olyan dologba ütik az orrukát, ami a másik klán érdekét sérti.

Itt kell megemlítenünk azonban azt is, hogy se szeri, se száma a sivatagi városkákban az olyan alakoknak, akik ugyan kinnal-keservvel, de a tolvajlásból próbálják fenntartani magukat, még akkor is, ha ők maguk egyetlen klánhoz sem tartoznak. Előttük két lehetőség áll: vagy rövid időn belül felvételért folyamodnak valamelyik helyi tolvajklánhoz - s a nagy többség ezt is teszi - vagy az adott klán, akinek érdekeit sérti ennek a tolvajnak a működése gyorsan elteszi láb alól az okvetetlenkedőt.

Ügyesnek, óvatosnak, s nem utolsósorban ravasznak és kitartónak kell lennie annak a tolvajnak, aki valamelyik ibarai klán szolgálatába akarja állítani a tehetségét. A próbaidős klántagok (1-3.szint) mindenben kiszolgáltatottak a klán törvényeinek és a náluk idősebb és rangban feljebb álló tolvajoknak. Végeláthatatlan vesszőfutás az életük, senki nem foglalkozik velük érdemben, saját maguknak kell fejlődniük, másoktól

trükköket, fogásokat ellesni, ha valaha is megakarnak felelni a magasabb követelményeknek. Rengeteget kell olvasniuk, gyakorolniuk és legelőször is figyelniük a náluk tapasztaltabbakat, árnyékként, őket nem zavarva követni a mestereket mindenhová, ameddig azok eltűrik a szemtelenséget, hogy a legkisebb mesterfogást is elleshessék tőlük. Ez talán lehetővé teszi, hogy amennyiben a klán Kistanácsa érdemesnek találja őket rá, részt vehessenek az első és mindent eldöntő megmérettetésen. Ez a természetes módja annak, hogy valaki egy ibarai klán teljes jogú *senkije* lehessen. Teljes jogút mondtam, noha ez még csupán arra elég, hogy részese legyen a Thelthának (lásd később), megkapja a klán-tetoválásokat, s elsajátíthatja a titkos klánnyelvet is. Ha kívülről érkezik valaki, annak ugyanígy végig kell járnia a klán ranglépcsőit, nem lehetséges az, hogy akár egy 5. szintű tolvaj azonnal a szervezet tagja lehessen. Ahhoz, hogy ő maga is a klán részévé válhasson, ugyan úgy részt kell vennie a beavatáson és meg kell felenie a Kistanács által megszabott próbatétel.

Ezek a próbatételek az esetek nagy többségében halálos veszélynek teszik ki a klán-tagságra áhítozókat, s (Tsz-től függetlenül) az esetek nagy többségében sikertelenül végződnek. Hiába, nem mindenkinek adatik meg a lehetőség, hogy egy dzsada tolvajklánt szolgálhasson.

Ezt követően már nincs szorosan meghatározott gátja annak, hogy a klánon belül a tolvaj tovább fejlődhesen, csupán cselekedetei és érdemei lesznek meghatározók abban, hogy meddig emelkedhet.

Noha nem köthető számokkal pontosan meghatározható adatokhoz, íme a rangbéli és a tapasztalati szinthez köthető megfeleltetés hozzávetőleges értékei:

1-3. szint	próbaidős
3-5. szint	senki
5-6. szint	számos
ezen klántagok a Kistanács előtt felelnek cselekedeteikért	
6-8. szint	rangos
8-10. szint	erős
10-12. szint	tudatos (belőlük alakul a Nagytanács)
12. szint -	helyettesek
15. szint -	klán- v. tolvajbáró v. gróf

Ezek az adatok csak hozzávetőlegesek, erre utalnak a címek és szintek közötti átfedések is, a KM természetesen szabad kezét kap abban az esetben, ha a saját tolvajklánját dolgozza ki. Ily módon még az is lehetséges, hogy egy klánbáró csupán 5. szintű legyen, s egy hasonló kvalitású játékos karakter szinte egy-csapásra a klán első embere lehessen, ám nem szabad figyelmen kívül hagyni azt a tényt, hogy az ilyen gyenge klánok nem szoktak túlságosan hosszú életűek lenni a könyörtelen leszámolások és folyamatos harc világában. Hiszen amelyik klán vezetője nem képes megvédeni a sajátjait, ahhoz a szervezethez nem jelentkeznek próbaidősek, s előbb-utóbb a nyomukat is eltünteti majd a sivatagi szél.

A Theltha

A Theltha nem más, mint egyfajta misztikus kötelék, amelyhez minden beavatást nyert klántag csatlakozik, mihelyt a klán vezetője a szervezet tagjává fogadja. Egyesek szerint ez a kötelék a vezetők mágikus képességeiből kapja az erejét, ám ha figyelembe vesszük, hogy a tolvajklánok csupán jelentéktelen része

képes mágiát használni, ezt a feltevést elvetethetjük. Mások egy szertartásnak, megint mások egy klánonként változó varázstárgynak tulajdonítják a létét. Minden esetre tény, hogy az összes olyan dzsád tolvajszervezet, amely ötvennél több tagot számlál birtokába kerül ennek a misztikus hálónak, amely a klán minden tagját azonos erővel köti a másikhoz.

Ebből talán arra lehetne következtetni, hogy a Theltha nem más, mint egy testetlen entitás, amelyet az azonos módon viselkedők szervezett csoportjainak léte hív életre, ám az a tény, hogy más, hasonló létszámú szervezetek - legyenek akár az Ibarában is - nem élesztenek fel hasonló dolgokat, cáfolni tűnik mindezt.

Mindenesetre a Theltha léte tény, bármit is tart fölőle a tudomány, s oly összekovácsoló erő a dzsád tolvajok között, hogy jótékony hatását hiba lenne semmibe venni. Egyfajta mentális hálóként kell elképzelnünk, melynek minden szála azonos erővel köti a másikhoz a tolvajokat, noha a mentálfonáltól eltérően nem mutatható ki.

A Theltha meg nem magyarázható módon létrejön minden olyan szervezetben, amely legalább ötven főt számlál (patkánybárók nem számítanak bele ebbe az összegbe), s akkor is megmarad, amennyiben a létszám ez alá csökken. Ha egyszer már megformálta önmagát, a klán léteig életben marad.

Egyetlen játéktechnikailag számszerűsíthető dolog írható le róla, miszerint hatásaiban egy 60-as erejű hűségbélyegnek felel meg. Ezt kell mágiájával felülmúlnia annak, aki a klán ellenében szeretné magának megnyerni az adott tolvajt, illetve Mf (4.fokú) Vallatással kell annak bínia, aki árulásra bírhat egy Thelthával a szervezethez kötött illetőt.

A titkos nyelv

Arról, hogy az adott klán mi módon tesz szert a titkos nyelvére, több magyarázat is létezik, s most nem is azt kell feszegetnünk, hogy hagyományosan kialakult, szántszándékkal el-

torzított dzsádról vagy más nyelvről, illetve valamely misztikus úton hagyományozódó közlési formáról van szó. Tény, hogy minden klánnak megvan a maga nyelve, mely első sorban nem a hétköznapi társalgást szolgálja, hiszen a szókincse nem ilyen irányultságú, hanem a különféle harci helyzetekben, alkukban, tárgyalásokban, egyeztetéseknél használatos. Gyakori, hogy a nyelv nem csupán hangok, hanem különféle látványos, vagy épp ellenkezőleg szinte észrevehetetlen gesztusok bonyolult szövevénye. Elsajátítására csakis a klántagoknak van lehetősége (szintenként 3 Kp), míg azok, akik valamely fufanggal, anélkül akarják megtanulni, hogy a klán tagjai lennének ez sokkal nehezebb (megfelelő oktató, szintenként 5 Kp). Mindez a Summarium szabályai alapján 4.fokú nyelvismeretnek számít a Kultúráról függetlenül.

Faj

Mielőtt bármifajta eszement tápolás megkezdődne, le kell szögeznünk, hogy a dzsád tolvajklánoknak kizárólag emberi tagjai lehetnek. Semmi esély sincs arra, hogy dzsennek vagy amundok a tagjaik közé férközzenek - ez utóbbi két faj játékos karakternek különben sem ajánlott. Törpék, félelfek és orkok csakis a körülmények hihetetlen összejátszásaként, rendkívüli véletlenek folytán válhatnak klántagokká, ám ez a változat, hacsak egy mód van rá kerülendő!

Van viszont több olyan lehetőség, amely más fajúak beforakodását lehetővé teszi. Első sorban a tamarikról kell beszélnünk, akik jó kapcsolatok kialakítására képesek egyes klánokkal, s rajtuk keresztül a patkánybárók és a patkányok is fontos szerephez juthatnak az adott klán életében. Ezeket a klánokat a tamarik első sorban mágikus tudásukkal segítik, amit az adott szervezet még akkor is jó néven vesz, ha ezért cserébe megnő a tolvajklán hargagosainak száma.

Szigorúan NJK-ként arra is adódhat mód, hogy bizonyos klánoknak dzsenn vezetőik le-

gyenek, a Manifesztációs Háború kitörése óta pedig van egy-két olyan szervezet, mely a továbbélés reményében az amundoknak hódolt be. Ez nem jelenti azt, hogy az Ősi Nép fiai közül választanak maguknak vezetőket, csupán annyit tesz, hogy tevékenységüket mindenben alávetik az amundok akaratának, vezetőik kapcsolatát tartanak a hódítókkal, s az ő irányelveik alapján határozzák meg a tolvajok tevékenységét.

Jellem és viselkedés

Minden tolvaj jellemében szerepelnie kell valamilyen formában a Rendnek (Summarium: első sorban Draco, Krák, Griffon, Hastin jelleműek), hiszen a Theltha ezt kívánja tőlük, s csakis abban az esetben engedhetnek bármilyen formában is a Káosz hatalmának, ha a klán vezetése ezt kívánja tőlük. Ebből következő, hogy azok a szervezetek, amelyeknél eddig még nem alakult ki a Theltha, semmiféle jellembeli megkötéssel nem bírnak, bár meg kell jegyezni, hogy általában ezek a legrövidebb életűek.

Viselkedésüket tekintve kétségtelen, hogy a dzsád tolvajok igencsak magabiztos és pökhendi népség, s ha a klán teljes jogú tagjai, aligha hagynak megtorlatlanul bármely sértést, amely őket vagy a klánjukat illette. Meglehet, hogy ez a megtorlás nem következik be azonnal, de tény, hogy a tolvajok ritkán felejtenek el bármit is, amivel az ő, avagy az általuk szolgált szervezet becsületébe tapodtak. Magabiztosságukon és orcatlanságukon jól lemérhető klánjuk pillanatnyi helyzete a városbéli rangsorban, s míg a kisebb szervezetek inkább meghúzódnak, nem ritka, hogy a leg-hatalmasabb tolvajok a nyílt színen illegetik magukat, közhírré téve befolyásukat és sértetlenségüket.

A klánok és a mágia

Számos helyen megemlíti, hogy a dzsád tolvajklánok mind a mágia avatott mesterei is egyben. Ez azonban közel sem fedi a valóságot. A tolvajokat nemhogy mestereknek, de a legtöbb esetben kontároknak sem neveznék a valódi mágiahasználók. Mágiájuk nem több néhány ügyes trükknél, fortélynál, mely mindahány rendkívül hasznos és fontos, ám ettől még egyikük sem válik varázslóvá, arról nem is beszélve, hogy a tolvajok legtöbbször soha életében nem tudja használni ezeket a trükköket.

Van néhány klán, amelynek tagjai azonban képesek - bizonyos feltételek mellett - alkalmazni néhány kicsiny mágikus fortélyt, s annak feltétele, hogy beavatást nyerjenek ezen titkokba, legtöbbször az, hogy élve megússzák a Kistanács által eléjűk állított próbatételeket. Ezen klánok beavatásai általában a legnehezebbek, s itt hullanak el a legtöbben, ha az összes tolvajszervezetet nézzük. Amennyiben ez sikerül, még korántsem biztos, hogy képesek lesznek alkalmazni a trükköket - melyek



mindegyike hétpecsés titok, s fővesztés a jutalma annak, aki bármit is kikotyog belőle.

A M.A.G.U.S. szabályai szerint ez annyit jelent, hogy mindazok a tolvajok, akik olyan klánba tartoznak, amely önálló mágikus hagyományokkal is rendelkezik (az összes tolvajszervezet mintegy 2%-a), a klánbéli rangsorban eléri a rangos fokozatot, Asztrálja és Akaratereje legalább 15, míg Intelligenciája 17, képessé válhat arra, hogy Intelligenciája 15 fölötti részét a mágikus tanulmányok megkezdése utáni minden szintlépésekor (klánonként eltérő, de legalább 5. szint) mana-pontként megkaphassa. Az ebből a mennyiségből *megtanult* varázslatokat szabadon használhatja.

Fontos a hangsúly a megtanult szón. Tudniillik csakis azokat a varázslatokat alkalmazhatja, amelyeket megtanítanak neki, nem választhat szabadon az alábbi listáról, bármelyik trükkre is lenne egyébként képes. Minden varázslatot a Képzettségpontokból kell megvásárolnia, mégpedig oly módon, hogy a mágikus trükk minden Mp-jéért 3 Kp-t kell áldoznia. Az ismert varázslatokat annyiszor alkalmazhatja, ahányszor neki tetszik, csupán a Mp-i számát kell mindig szem előtt tartania. Mana-pontjai csakis nyolc óras nyugodt alvás után térnek vissza.

A Summarium szabályai alapján a mágiahasználó dzsad tolvajok, a tolvaj alkaszt egy specializációjának számítanak (később), s a Mágiahasználat képzettség szabályai szerint képesek mana felhasználására. Bár náluk is kitétel, hogy a tanulmányokat csakis a *rangosok* kezdehetik el.

Megint más lapra tartozik a mágiahasználók és a klánok viszonya. Kevés olyan szervezet létezik, amelyik fenn tudja tartani magát a folyamatos klánháborúk közepette valamirevaló varázshasználó nélkül. Hogy azután a vezetők kit választanak, az elsősorban a klán erkölcsi beállítottságától függ. Jobbára boszorkánymesterek és boszorkányok akadnak segítőtársul, de tudomásunk van egy el hameditársaságról, akik egy tűzvarázslót alkalmaznak. Az emberi segítőkön kívül gyakori a manahasználó tamarik tevékenysége is, jóllehet még ők is gyakorta használnak másfajú kiségitőket maguk mellett.

Külön kategóriába tartoznak a tolvajok által használt mágikus tárgyak is. Ezek legtöbbje természetesen valamilyen zsákmány formájában kerül a klán tulajdonába, s annak vezetése dönt arról, hogy ki és mikor használhatja fel. Hiába valaki a legügyesebb sirabló, akkor sem tarthatja meg magának a szerzeményét, ha akár a fél kezével is fizetett érte. Minden varázstárgyat be kell szolgáltatni a Nagytanácsnak, s csakis ők hozhatnak döntést annak további sorsáról. Ha tehát egy dzsad tolvaj valamilyen mágikus tárggyal rendelkezik, szinte bizonyosak lehetünk benne, hogy a klán egyik legügyesebb és legmegbecsültebb tagjával találkozunk - hacsak nem egy egyszerű áldozatról van szó, akit csaknem lehetetlen feladat végrehajtására szemeltek ki, s a tervek között szerepel az adott mágikus tárgy

esetleges elvesztése is. Az alább következő kis mágikus módszerek mindegyike megegyezik abban, hogy erőssége 8-as, nincs ellene mentődobás, valamint a végrehajtásához egy rövid mozdulatsor és egy megfelelő időben kimondott varázsigé szükséges. Némelyik mágikus módszer megköveteli bizonyos varázsjelek leírását is, ez azonban nem összevethető a különféle jelmágikus módszerekkel. Alkalmazásához nem szükséges a Rúnamágia (Summarium - Szimbólummágia) ismerete. A rajzok egyszerűek és a tolvajok a többi rítussal együtt tanulják meg őket. Vannak olyan klánok is, ahol egyszerűen nem alkalmaznak olyan trükköket, amelyekhez rúnák írása elengedhetetlen. Amennyiben a varázslathoz szükséges összetevők valamelyike nem kivitelezhető, akkor a varázstrükk nem jön létre. Az esetleges kivételekről az adott varázslatnál külön szót ejtünk.

Ezeket a mágikus formulákat kizárólag egyes rendkívüli szigorral ellenőrzött és válogatott tagokból álló klánokban oktatják az arra rátermetteknek, és megtanulásukra csakis ezeken a helyeken van mód. Olyan tolvajról, aki az összes alábbi módszert ismerte volna, nem emlékeznek meg még a legnagyobb tudású tolvajtörténészek sem, az "átlagos" tolvajklánok legnagyobb hatalmú mesterei legfeljebb 8-10-et ismernek. Ennek az oka nem az illető hiányos ismereteiben keresendő - egészen egyszerűen egyetlen klán tudorai sem ismernek minden fortélyt. A KM a klánja megalkotásánál maga válassza ki, hogy mely varázslatokat ismerhetik annak tagjai (max.10)

Talán mondani sem kell, hogy ezek a varázslatok kizárólag a kivételes képességű tolvajok számára hozzáférhetőek, más varázshasználók számára alkalmazásuk lehetetlen.



Tolvaj varázstrükkök

Bűz

Mana-pont: 1 Mp
A varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: 2 kör
Hatótáv: 5 lépés sugarú kör

Ezen kis trükk hatására az adott területen hihetetlen bűz kezd terjedni, s csupán az bírja ki az ott tartózkodást, akinek sikerül az Állóképesség-próbája. Egyedül a tolvajnak nem kell erre az értékére dobnia, ám ő is jobban teszi, ha elszel, mert a következő körben már rá is hatással lesz a fertelmes szag. A trükk hatására az adott területen minden párbeszéd, harc, formálódó mágia azonnal megszakad.

Suhi

Mana-pont: 2 Mp
A varázslás ideje: 2 szegmens
Időtartam: azonnali
Hatótáv: 1 személy

A suhi nem más, mint egy erős mágikus ütés, amelyet a tolvaj mérhet egy általa kiválasztott személyre, aki nem tartózkodhat tőle 3 lépésnél távolabb. Az ütés minden esetben talál, nem védenek ellene a páncélok és egy-egy esetben 1k6 Fp fájdalmat okozhat. Túlütést nem lehet a suhival végrehajtani.

Szomjúságot tűrő formula

Mana-pont: 3 Mp
A varázslás ideje: 2 kör
Időtartam: 2 óra/szint
Hatótáv: önmaga

Ezen varázslattal a tolvaj képessé teheti magát arra, hogy elnyomja a szomjúságérzését. Csupán három korty vízre van szüksége ehhez mindannyiszor, amikor meg akarja újítani a varázslatot. A három korty vizet a varázslás ideje alatt kell elfogyasztania.

Forróságot tűrő formula

Mana-pont: 3 Mp
A varázslás ideje: 3 kör
Időtartam: 2 óra/szint
Hatótáv: önmaga

Ez a formula felvértezi a tolvajt a sivatag őrjítő forróságával szemben. Ennek segítségével a tűző napon is folytathatja sivatagi útját, nem kell időről időre megállnia, nem őrjít meg a napsütés, nem teszi tönkre a bőrt az égető fény. A szomjúság, a kiszáradás ellenében azonban hatástalan.

A sikeres hatáshoz a tolvajnak egy bonyolult mágikus jelet kell vérről a homlokára rajzolni.

Álmosságot tűrő formula

Mana-pont: 2 Mp
A varázslás ideje: 2 kör
Időtartam: fél óra/szint
Hatótáv: önmaga

Az a tolvaj, aki ezt a varázslatot magára mondja, semmilyen - természetes - körülmények között nem fog elaludni az adott időtartam alatt. Érzékei élesek maradnak, jól összpontosít, nem kalandozik el a figyelme. Különösen alkalmas őrségben, hosszú, vontatott tárgyalások alkalmával, stb. A különféle álmokkeltő varázslatok mentődobásához a formula erőssége hozzáadható.

Villanás

Mana-pont: 2 Mp
A varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: azonnali
Hatótáv: 5 lépés sugarú kör

A trükk hatására mindenkit időlegesen megvakító villanás kápráztatja el a tolvaj közelében állókat. Ő magának is le kell hunynia a szemét, ha nem akar másokhoz hasonlóan lebénulni 2 körig. A villanás elmúltával szabadon cselekedhet, míg azok, akik a hatótávon belül belenéztek a fénybe, csupán kábultan tántorognak ez idő alatt. A hatósugáron belül minden harc, tárgyalás, formálódó varázslat azonnal megszakad.

Kuleslyuk

Mana-pont: 4 Mp
A varázslás ideje: 2 szegmens
Időtartam: 1 kör/szint
Hatótáv: érintés

A trükk hatására bármilyen két helységet összekötő rést, repedést a tolvaj kuleslyukként használhat, azaz látja rajta keresztül a rés előtt felbukkanó alakokat, tereket, valamint kíválszerűen hallgatózhat, még akkor is, ha a rés nem több egy szikla vékony repedésénél. Fontos követelmény, hogy a kis hasadás összekösse a két teret: azt, ahol a tolvaj áll és azt amelyet kikémlenni igyekszik. A sikeres hatáshoz a kikémlendő felületre a tolvajnak krétával egy bonyolult mágikus jelet kell rajzolni.

Árnyék

Mana-pont: 1 Mp
A varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: 2 kör/szint
Hatótáv: önmaga

A tolvaj szempillantás alatt árnyékokat kavarhat maga köré, ha végrehajtja ezt a varázstrükköt. Azonban csakis akkor működik, ha az adott helyen már különben is voltak árnyak, s a tolvaj nem mozdul arról a pontról, ahol megidézte a varázst. A mágia 55%-ot ad a Rejtőzés képzettségének értékéhez.

Álcafelismerő formula

Mana-pont: 5 Mp
A varázslás ideje: 2 kör
Időtartam: azonnali
Hatótáv: 5 lépés

Ennek a trükknek a segítségével a tolvaj átláthat egy pillanatra minden hagyományos módon készült álcán. Előzőleg azonban be kell jelentenie, hogy a hatótávolságon belül mi az, amit a varázis segítségével szeretne megvizsgálni, legyen az akár személy, akár valamely rejtett tárgy. A mágikusan szőtt lepleken nem láthat keresztül, viszont a varázslat jelzi a számára, ha valamit az adott helyen mágikus módon álcáznak.

Csapdafelismerő formula

Mana-pont: 5 Mp
A varázslás ideje: 2 kör
Időtartam: azonnali
Hatótáv: 5 lépés

Ez a trükk lehetővé teszi az alkalmazó számára, hogy a megvizsgálandó területen felfigyeljen a különféle csapdákra, legyenek azok bármilyen jellegűek - a különféle beugratások, hazugságok, fegyveres lesvételek leleplezésére természetesen alkalmatlan -, feltéve, hogy a hatótávon belül vannak. Azt azonban nem mutatja meg, hogy a csapda milyen típusú, s nem ad megoldást a hatástalanításához sem. A sikeres végrehajtáshoz a tolvajnak bonyolult mágikus jelet kell krétával a feltérképezendő terület elé rajzolni.

Méregfelismerő formula

Mana-pont: 6 v. 8 Mp
A varázslás ideje: 3 kör
Időtartam: azonnali
Hatótáv: 5 lépés

A tolvaj ennek a trükknek a segítségével képessé válik felismerni, ha a hatótávon belül mérget találhat, illetve a másik alkalmazás szerint, amely 8 Mp-ba kerül, ennek a pontos helyét is képes lesz meghatározni. A trükk nem ad felvilágosítást a mérget természetéről, szintjéről, stb., csakúgy az ellene való védekezést vagy az ellenmérget sem nevezi meg.

Örömteli kattanás

Mana-pont: 4 Mp
A varázslás ideje: 3 kör
Időtartam: azonnali
Hatótáv: érintés

Amennyiben a tolvaj evvel a varázssal felvértezve nyúl egy zárhoz, az abban a pillanatban kinyílik, feltéve, hogy egyszerű, mechanikus zárról van szó és semmiféle mágia nem védi, illetve nem működik valamilyen, a behatolást megnehezítő varázis, amely összefüggésben van azzal (varázskörök, asztrális, mentális gátak, stb.). A sikeres végrehajtáshoz

a tolvajnak saját vérével kell egy bonyolult mágikus jelet a zár köré rajzolni.

Besurranó formula

Mana-pont: 16 Mp
A varázslás ideje: 4 kör
Időtartam: 1 kör
Hatótáv: érintés

Egyike a leghatalmasabb, tolvajok által hozzáférhető varázslatoknak. Segítségével a besurranó, egyetlen kör erejéig rést nyithat bármely természetes anyagból készült falon, feltéve, hogy az máskülönbén nincs semmiféle mágiával megerősítve, illetve nem működik valamilyen, a behatolást megnehezítő varázs, amely összefüggésben van azzal (varázskörök, asztrális, mentális gátak, stb.). Attól függetlenül, hogy az egy környi idő elégséges-e az átkeléshez vagy sem, a rés a varázslat végeztével nyomtalanul eltűnik. Csakúgy, mint az előző varázslatnál, a tolvajnak ez esetben is bonyolult mágikus rajzolatot kell az adott területre rajzolni a saját vérével ahhoz, hogy a mágia sikeresen működjön.

Csendkeltő formula

Mana-pont: 3 Mp
A varázslás ideje: 3 szegmens
Időtartam: 1 kör/szint
Hatótáv: önmaga

Amennyiben a tolvaj ezt a varázslatot alkalmazza, jótékony, bársonyos csend fogja óvni a lépteit, mozdulatait, annak lejártáig. A dolog hátulütője, hogy ezidő alatt ő maga nem beszélhet, semmiről nem fog értesülni, ami körülötte történik és a hangjával elárulná vagy felhívna magára a figyelmet.

Kötélkibontó formula

Mana-pont: 7 Mp
A varázslás ideje: 10 kör
Időtartam: azonnali
Hatótáv: önmaga

Ez az egyetlen olyan varázs, amelyhez nem szükségesek a tolvaj mozdulatai is, csupán egy meglehetősen hosszú varázsigé, melynek végeztével a tolvajról lehullik minden, nem mágikus módszerekkel megkötött csomó és kötelék. Láncok esetében csakis akkor hatásos, ha azokat nem bilincsekkel, lakatokkal, vagy más hasonló, mechanikus módszerekkel rögzítették. Hátránya, hogy a tolvaj csakis önmagára alkalmazhatja, mást kizárólag saját kezűleg szabadíthat ki.

Éji szemek

Mana-pont: 2 Mp
A varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: 1 perc/szint
Hatótáv: 5 lépés

Amennyiben a tolvaj alkalmazza ezt a trükköt, abban az esetben ultralátásra tesz szert, amellyel a tökéletes sötétségben is magabiztosan

tájékozódhat. A dolog egyetlen hátulütője, hogy csupán a hatótávon belül fog mindent élesen látni, mindaz, ami ezen kívül történik, rejtve marad előtte. Talán ez az oka annak, hogy a tolvaj az időtartam lejártá előtt is megszüntetheti a hatást. Ebben az esetben azonban a varázslatra szánt mana-pontjai elvesznek.

Zsebek súlya

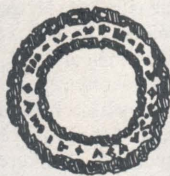
Mana-pont: 5 Mp
A varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: azonnali
Hatótáv: érintés

Ez a hatásaiban leginkább az asztrálmágiához hasonló varázs megmutatja a tolvajnak, hogy az áldozat tart-e magánál a varázslat pillanatában olyasmit, ami különös értékkel bír a számára. Ennek a helyéről és természetéről nem kap felvilágosítást, ily módon lehetséges, hogy olyan tárgyak elrablását fogja tervbe venni, amelyek csupán az áldozat számára bírnak kiemelt fontossággal. Csakúgy nem fogja jelezni a tolvajnak a hatalmas pénzüsségeket sem, amennyiben a varázslat alanyának a vagyon nem jelent különösebben sokat.

Varázsfürkés

Mana-pont: 3 Mp
A varázslás ideje: 3 kör
Időtartam: azonnali
Hatótáv: 5 lépés sugarú kör

Ezen varázslat segítségével a tolvaj felfedezheti mindazon mágikus kisugárzásokat, amelyek az adott időben a hatótávon belül vannak. Pontos helyüket nem, csupán hozzávetőlegesen tudhatja meg, s nem kap felvilágosítást a mágia természetéről sem. Érzékelni fogja viszont a működő varázslatokat is, hacsak azok nem éppenséggel valaminek az álcázására jöttek létre.



Mágikus csapdajelek

Azokon a helyeken, ahol meg tudják fizetni egy valamirevaló bérvarázsló szolgálatait, nem ritkán különféle varázsjelekre bukkanhat a hivatlan vendég. Ezek a mágikus rajzolatok hivatottak védelmezni egy adott helyet, riasztani annak védőit, elfogni, esetleg elpusztítani az óvatlan behatolókat.

Ezeknek a jeleknek a felrajzolása bizony nem egyszerű, valamennyi meglehetősen manaigényes. Abban az esetben, ha nem érintésre aktivizálódnak, és nem csak egy személyre fejtik ki hatásukat, hanem egy adott területre, a manaigény rögtön a duplájára nő-

vekszik. Ebben az esetben még külön kis érzékelő varázsjeleket, vagy varázsköröket is fel kell róni, hogy az adott terület megfelelően védve legyen. Az érintést nem feltétlenül a varázsjel megérintésére kell érteni, hiszen mágikus hatásuk akkor is érvényesül, ha valaki a jel körüli 1/2 láb átmérőjű körbe kerül (ezen belül érintkezik a jelet viselő felülettel).

A csapdajelek nagy előnye a hagyományos csapdákkal szemben, hogy sokkal nehezebb felfedezni őket, s az első kicsiny érintés is aktiválja őket. Arról nem is beszélve, hogy hatástalanításukhoz sok esetben nem elegendő a vonalak megtörése.

A mágikus csapdajelek általában az aktiváláskor megsemmisülnek, ám léteznek olyanok is, amelyek maguktól ismét feltöltődnek. Ehhez a jelmágusnak egy olyan rajzolatot is el kell helyeznie a csapdában, amely automatikusan feltölti és aktiválja a csapdát. Ezt később is a rajzolatba építheti, felrajzolása 30 Mp-t igényel. Segítségével a rajzolat ismét használatú lesz: minden 10 felhasznált Mp újratöltéséhez 10 percnyi idő szükséges. Ez a módszer természetesen csupán a tartós (érintésre nem megsemmisülő) jelekre alkalmazható.

Az ilyen állandó jeleket nem egyszerűen rajzolják, vagy festik, hanem jobbra a kőbe karcollják, komolyabb esetben vésik (ilyenkor a rajzolás ideje 10-zel, illetve 50-nel szorozandó). Ekkor álcázásukra három módszer lehetséges: vagy újabb mágiákkal próbálják elrejtetni létüket, vagy különféle díszítések, faragások közé rejtik, ám az is elképzelhető, hogy hamis varázsjelek tucatjait helyezik el, így álcázzák disznek a gyakorlatlan szemek előtt, vagy állítják fogós kérdések elé az avatottakat. A lényeg mindkét esetben a megtévesztés. Hagyományos módon a csapdajelek nem rejthetők festékréteg, kőpor és hasonló álcák mögé, hiszen érintkezniük kell az áldozattal, ahhoz, hogy kifejthessék a hatásukat (vagy legalább érzékeljék).

Azok az itt következő varázsjelek, amelyek ellen valamilyen mentődobással lehet védekezni, természetesen csak akkor lehetnek hatással az áldozatra, ha az erősítésük meghaladja az alany védelmét. **Alaperősítésük minden esetben 25 E, ezt 1 Mp-ért 1 E-vel lehetséges növelni.** Akkor is aktivizálódnak, ha erejük nem haladja meg a védelmet.

Az itt következő varázsjelek mindegyike alaperősségen 33 Mp-ot igényel, ehhez járulhat esetleg a csapda jellegétől függően a további manaigény, ezt az adott jelnél közöljük. Mindegyik csupán egyetlen személyre fejt ki hatását, a területre ható jelek manaigénye mindig a Mp duplája.

Börtön

Sebzés: -
Mana-pont: 33 Mp
Időtartam: ameddig a varázsjel töretlen, ill. lásd a leírásban
Rajzolás ideje: 3 perc
Mentődobás: Gyorsaságpróba

Ez a varázsjel különös börtönbe zárja azt, aki megérinti (azokat, akik a hatósugarába

kerülnek). Az, aki elvétí a gyorsaságpróbáját pillanatok alatt egy romlott sárga fénnyel vibráló burokból találja magát, amely nyúlós csápokkal tapad a környező falakhoz. Ebből a sajátos börtönből rendkívül nehéz szabadulni, hiszen sikeres erőpróba nélkül mindazt (mindazokat) magába szívja, akik megpróbálnak a bajbajutott segítségére sietni. A Börtön 3 óráig aktív, utána elengedi az áldozatait. Az esetek többségében aktiválásakor egyben jelez is a behatolást megakadályozni akaróknak valami módon. Ennek mikéntjét a KM hivatott eldönteni.

Bénító varázsjel

Sebzés: -
Mana-pont: 33 Mp
Időtartam: ameddig a varázsjel töretlen, ill. lásd a leírásban
Rajzolás ideje: 5 kör
Mentődobás: Mentális

Ez a varázsjel egyszerűen lebénítja azt, aki megérinti (azokat, akik a hatósugarába kerülnek), és elvétí a ME-jét. Halovány barna színnel fog derengeni az illető és képtelen lesz elmozdulni arról a helyről, ahol a varázs lecsapott rá. Teste ezek után szabadon elvihető, noha ő maga akár egy szobor, mozdulatlan marad. A Bénítás 3 óráig aktív, utána elengedi az áldozatait. Az esetek többségében aktiválásakor egyben jelez is a behatolást megakadályozni akaróknak valami módon. Ennek mikéntjét a KM hivatott eldönteni.

Mocsárcövek

Sebzés: -
Mana-pont: 50 Mp
Időtartam: ameddig a varázsjel töretlen
Rajzolás ideje: 5 kör
Mentődobás: -

Ez a csapdajel kizárólag területre hat, a mana-pont igényénél már ez az összeg van feltüntetve. Hatására a csapdajel körül 3 lépés sugarú körben a padlózat kövei iszapos mocsárrá változnak egy rövid időre, majd miután áldozataikat körülfolyták visszaváltoznak ismét kővé. Az így foglyulejtett személyekre a harc helyhez kötve szabályai vonatkoznak. A varázst kizárólag a rajzolat megtörésével lehet deaktiválni.

Vakság varázsjel

Sebzés: -
Mana-pont: 33 Mp
Időtartam: ameddig a varázsjel töretlen
Rajzolás ideje: 5 kör
Mentődobás: Mentális

Mindazok, akik a varázsjel megérintik (aktiválásakor 5 lépés sugarú körön belül tartózkodnak) és elvétik ME-jüket, időlegesen elvesztik a szemük világát, ily módon szabad prédájává válnak a helyre felvigyázó fegyvereseknek. A vakság annyiszor 10 percig tart, amennyivel az áldozat elvétette az ellenállását.

Dübbörgő visszhang

Sebzés: 1 Fp/1 E
Mana-pont: 33 Mp
Időtartam: ameddig a varázsjel töretlen
Rajzolás ideje: 5 perc
Mentődobás: -

Ezt a rajzolatot akkor is sikeresen alkalmazhatják, ha éppenséggel nem terjesztik ki egy adott területre, hiszen ekkor csak annak az esélyét növelik meg, hogy minél biztosabban aktiválhassák. Mindazok, akik az aktiválódáskor 10 lépés sugarú körön belül tartózkodnak annyi Fp-t fognak veszíteni, amilyen erősítésű a csapdajel volt. A veszteséget az az iszonyú hangrobbanás fogja előidézeni, amely mindazokat a zörejeket és neszeket erősíti az elviselhetetlenségig, amelyeket az adott időben a varázst előidéző okoz. (Legyen ez csoszsanás, sóhaj, bármilyen...) Ha ezáltal az illető elveszíti akt. Fp-inek negyedét, akkor 15 percig, ha a felét akkor 30 percig, ha a háromnegyedét, akkor 1 óráig, ha ennél többet, akkor maradandóan megsüketül, s csupán mágiával lesz gyógyítható. Mindazok, akik az előző kategóriákba nem esnek bele, csupán 5 percre veszítik el a hallásukat. A varázslat előnye, hogy a fentiekben túl közelítőleg meg is határozza a behatolók helyzetét.

Forró üreg

Sebzés: lásd a leírásban
Mana-pont: 66 Mp
Időtartam: ameddig a varázsjel töretlen
Rajzolás ideje: 15 perc
Mentődobás: -

Ez a csapdajel minden esetben egy adott területre fejt ki a hatását. Mindazok, akik az aktiválásakor 5 lépés sugarú körön belül tartózkodnak, hirtelen mintha egy forró katlanba kerültek volna, iszonyú hőség öleli körül őket egyetlen pillanat alatt. A forróság természetesen sebzést is okoz, mégpedig alaperősítésben 4k10-et, s minden újabb E-vel 2 Fp-t.

Vámpírok varázsjele

Sebzés: lásd a leírásban
Mana-pont: 33 Mp
Időtartam: ameddig a varázsjel töretlen
Rajzolás ideje: 25 perc
Mentődobás: -

Rendkívül kegyetlen ez a csapdajel, ugyanis a behatolók életerejét orozza el, ha azok szerencsétlenségükre aktiválják. Az első érintésre szinte jéggé dermed az, aki a hatása alá kerül (hatása alá kerülnek), s szinte érzi, amint a jel, s a körülötte lévő ellenséges környezet kiszippolyozza az életerejét. A jel alaperősítés esetén k6/2 Ép-t oroz el az áldozattól. Ehhez járulhat hozzá minden 15 E után egy újabb Ép.

Idéző varázsjel

Sebzés: -
Mana-pont: 33 + az idézéshez szükséges Mp
Időtartam: ameddig a varázsjel töretlen
Rajzolás ideje: 15 perc
Mentődobás: -

Ennek a varázsjelnek a hatására a mágikus ábra egy, a jelmágus által kiválasztott lényt idéz a rajzolat mellé. Azt természetesen nem fogja tudni irányítani és a pillanatnyi hangulatára sem lehet befolyással. Nem célszerű azonban olyan lény megidézése, akit a behatolók legyűrése után sem tudnak a megvédeni kívánt építmény őrei elpusztítani.

Halálos szem

Sebzés: halálos
Mana-pont: 33
Időtartam: ameddig a varázsjel töretlen
Rajzolás ideje: 25 perc
Mentődobás: Asztrális és Mentális

Ez a kegyetlen varázsjel egyike a legritkább rajzolatoknak, még a legképzettebb jelmágusoknak sincs minden esetben a birtokában. Amennyiben a jel áldozata az aktiválást követően elvétí mind asztrális, mind mentális mentődobását, menthetetlenül meghal, ha ellenben csak az egyiket nem sikerül letennie "csupán" k6 órára görcsbe merevedik, s mozdulni sem lesz képes. Ha mindkét próbado-bása sikeres meg sem érzi a jel hatását. Azok a szerencsétlenek, akik ily módon vesznek oda *Tortor spiritusszá* változnak, s nem ritka, hogy egy ilyen csapda körül több ilyen kárhó-zott lélek is található. Állítólag vannak olyan kísértetvadászok, akik nagy összegekért vállalkoznak arra, hogy a megboldogult hozzátartozói számára az érintett lelket befogják, hogy az őt megillető végtisztességet megad-hassák neki. Mások arról beszélnek, hogy bizonyos praktikákkal az ilyen lelkeknek új tes-tet is lehet szerezni, s hogy a néhai ismét élő és gondolkodó lényként születhet ily módon újjá. Itt kell megjegyezni azonban, hogy az ily módon "feltámasztottak" vélhetően csakis a legszerencsésebb esetekben lesznek épel-méjük, oly súlyos nyomokat hagy bennük a hideg túlvilági lét. A többi jeltől eltérően ennek a varázsjelnek az 1 E-vel való erősítése 2 Mp-ért történik.

A tolvajok varázstrükkjeitől eltérően ezeket a csapdajeleket nem csupán a Taba-el Ibarában alkalmazzák, bárhol találkozhat velük az óvat-lan kalandozó. Sok sikert a kijátszásukhoz és az alkalmazásukhoz! A fenti kiegészítésekkel együtt, remélem kellemes szórakozást ígér-kezik a sivatag oázisainak és emírségeinek mások számára átláthatatlan, intrikákkal, bosszúval és mágiával átszőtt világában.

CYBERPUNK

THE ROLEPLAYING GAME OF THE DARK FUTURE

<http://www.sch.bme.hu/misc/cp2020>

SZEREPJÁTÉK AZ INTERNETEN

```
>http://www.sch.bme.hu/misc/cp2020
```

```
.
```

```
>logging in.....
```

Jó néhány hónapja már annak, hogy hírt kaptam egy magyar nyelvű CP 2020 honlapról az Interneten. Igaz, akkor még egy külföldi (ergo kicsit lassúcska) szerveren kapott helyet, azonban néhány héttel később a <http://www.sch.bme.hu/misc/cp2020> címen is látható volt. E fantasztikus kis gyöngyszem elkövetője maga Tom Slayer (a hűséges RÚNA olvasók talán emlékeznek még néhány irományra tőle).

Tekintsük át egy-két mondatban, mit is talál az ide tévedő látogató.

A **Hentelj vagy felhentelnek** rovatban főleg fegyver-orientált cikkek találhatók. Megtekinthetjük a *Hónap szépét* is (igaz, a homepage leragadt a júniusi modellnél, ami a H&K SOCOM volt). Mindegyik hónap szépéről bőséges technikai, történeti és gyakorlati ismertetőt mellékeltek a képek mellé a szerző. A *forró ólom*, a *lőszer hegyek (pisztolyok)* rovatcímei magukért beszélnek. Érdemes megemlíteni *Bill bácsi boltját*, ahol a legspeciálisabb fegyver-igényeiket is kielégíthetik a szőlők vagy seftesek. Azonban néha váratlan meglepetés is akadhat a gyanútlan vásárló keze közé (néha repesz formájában az arcába is :->). A legnagyobb poén az egészben, hogy valóban létezik Bill bácsi fegyverboltja az Interneten (<http://www.billsigs.com>) ahol hitelkártya és fegyvertartási engedély birtokában karosszékéből vásárolhatnánk UZI-t, karabélyt, pisztolyokat vagy távcsöves puskákat. (Persze csak ha az Egyesült Államokban lennénk.) Itt lapulnak még *Murphy megjegyzései a harcról*. Azt hiszem, ezeket végigböngészve ki-ki elnosztalgíázhat azon, mikor is kellett új karaktert generálnia egy-egy örökérvényű igazság beteljesülésekor.

A következő menüpont a **Mindenről, ami Cyberpunk**. Itt található egy CP-al kapcsolatos filmográfia, bibliográfia valamint egy rövid ismertető magáról a CP2020-ról. A filmográfia elég jól összeszedett, azonban hiányolom a megfelelő linkeket az Internet Movie Database oldalaira. Lehet, mire megjelenik a cikk, már azokat is összegyűjtöttem és elküldtem Tom Slayernek. A bibliográfiával kapcsolatban annyi megjegyzésem lenne, hogy a pletykák

szerint létezik néhány kalóz-szkennelt verziója a felsorolt műveknek, érdemes lenne néhányat belinkelni ide.

A **Poéngyűjtemény** rovat eredeti, játék közben elhangzott poénokat, utolsó mondatokat, szövicceket tartalmaz (köszí, hogy elküldted Anges!) főleg AD&D és Cyberpunk kalandokból. A legnagyobb probléma általában az ilyen stílusú poénokkal az, hogy a "kívülállók" számára érthetetlen, csak a megrögzött szerepjáték-őrültek képesek felhőtlenül vigyorgogni rajtuk, (Pedig kategóriájában meszse felülmúlják a jelenlegi magyar viccújságok poénjait.)

Saburo fekete könyvecskéje

Idézet a honlapról:

"Saboru Arasaka neve már önmagában is fogalom a Cyberpunk 2020 világában. Hát még hírhedt fekete könyvecskéje! Bekerülni sűrűn telerótt lapjai közé igazi megtiszteltetésnek számít - barátoknak, ellenségeknek egyaránt. Az előbbieket elnyeri hűségük jutalmát, az utóbbiakat pedig lassan, de biztosan eléri a veszedelmes agastyán bosszúja - rájuk nyomorúságos pusztulás vár..."

Ha van merszed, kedves látogató... nos... feliratkozhat Szaburo könyvecskéjébe. Ha korábban valamelyik kalandod során már keresztbe tettél az öregnek (mint j ómagam is), ne csodálkozz, ha egy szép napon arra ébredsz, hogy a legjobb haverod, havernőd feldobott legádázabb ellenségeidnek, vagy valami elegáns ázsiai gyilkológépező csendesen (és nagyon-nagyon diszkréten) elvágta a torkodat. "

Mi is az a Cyberpunk?

Rövid áttekintés a Cyberpunk stílus kialakulásáról, történelméről és legnagyobb alakjairól. Nem is lehet igazi Cyberpunk az, aki nincs tisztában ezekkel. Ja, egy William Gibson fénykép is díszleg ám az oldalon! (A cikk már megjelent a RÚna magazin egyik korábbi számában.)

Az **LDL/linkek** rovatban nagyon hiányolom más külföldi Cyberpunk oldalak címeit. Érdeklődéssel fogadom felkeresni még pld.:

- Superdan CP homepage
(<http://att2.cs.mankato.msus.edu/~superdan/cp2020/cp2020.html>)
- CyberWeb: The New Edge
(<http://www.wolfe.net/~cipher/>)
- Morninman's CP2020 Archive
(<http://users.aol.com/morninman/cybrindx.htm>)

A **Drótposta**, lev. lista oldalon megtudhatjuk Tom Slayer címét, valamint a Cyberpunk lev. lista e-mail címét. Egyébként semmi érdekes...

Röviden a szerzőről. Tom Slayer ebben a rovatban legfőbb jellemvonásait, paranoiás hajlamát és bizzar szoká-

sait :-) tárja a látogató elé. Méltó elrettentés lehet ez a kis életstílus-összefoglaló minazoknak, akik még nem tudják, hova vezet a heti min. 15-20 óra Cyberpunk 2020. Összefoglalás: Az egész Cyberpunk site tulajdonképpen nagyon jó. A képek szépek, jól illeszkednek a témakörökhöz. A szerző fegyvermániás voltát tükrözi, hogy az oldalak túlnyomó része fegyverekről szól. Becsületére legyen mondva, azok viszont igényesek, precízek és sok ötletet adhatnak a Cyberpunk Kalandmestereknek.

Érdemes tehát minden Cyberpunk rajongónak és a Cyberpunk-al csak ismerkedőknek is felkeresni Tom Slayer Cyberpunk honlapját.

BePe

```
>
>
> logging out.....
```

Hírek - Belföld

A **Beholder Bt.** októberben jelenteti meg **Raymond E. Feist: Sethanon alkonya** címmel a Midkémia sorozat utolsó, befejező regényét. Rövid ismertetése önmagáért beszél: "Gonosz szél fúj Midkégiában. Sötét seregek gyülekeznek, hogy szétzúzzák a Szigetkirályság erőit, és félelmetes mágia rabláncára fűzzék lakóit. A Rend és a Káosz erői közötti végső küzdelem Sethanon városáért folyik, Pugnak, a varázslómesternek, akit sokan Milamber néven ismernek óriási és veszedelmes utat kell bejárnia az idők hajnaláig, hogy megküzdhesen az ősi, szörnyűséges Ellenséggel több ezer világ sorsáért."

Ugyancsak októberben jelenik meg a **Shadowrun** regénysorozat újabb kötete is, **Nigel Findley** (az LX-IR szerzője): **Árnyjáték** címmel.

A Halálos örökség és a Vér szava után a **Battletech** trilógia harmadik, befejező kötete - **Michael A. Stackpole: Elveszett sors** címmel - várhatóan október végén, november elején lát napvilágot. Ízelítőül: "Jöttek, láttak, győztek. A klánbéli hódítók végcélja a Terra, az emberiség bölcsője, a Komsztár kommunikációs hálózatának központja. Semmi sem állíthatja meg őket. A Drakónis Szövetség trónörökösenek nyoma veszett. Csatamechek ezredei hevernek szerteszét, akár az összetaposott játékszerek. A Rasalhág az ellenség kezébe került. A klánok könyörtelenül özönlnek a Belső Szféra központja felé. Az emberiség egyetlen reménye nem más, mint a Belső Szféra legnagyobb hűségőze. A Komsztár a hódító klánok oldalára állt, így árulva el a Belső Szférát. Most e misztikus szek-

tának, mely minden csillagközi kommunikáció irányítója, egyedül kell szembeszállnia a klánbéli hordákkal. A Komsztár kipróbálatlan harcosai jelentik a Belső Szféra utolsó mentősvárát a teljes vereség ellen."

Az **N&N Kiadó** (Möbius könyvek) két új kötetet kényezteti az SF szerelmeseit.

Arthur C. Clarke: 3001. Végső űrodisszeia, a világhírű sorozat befejező kötete, melyben az új életre kelt Frank Poole - egykori társai, Dave Bowman és HAL segítségével - megfejtí a monolitokat telepítő idegenek utolsó titkát.

Kim Stanley Robinson: Vörös Mars. A Mars földiesítésének és betelepítésének dokumentumszerűen hiteles, ugyanakkor roppant izgalmas története. Egy több évszázad eseményeit felölelő trilógia első kötete.

A **Valhalla Páholy** hírei: az elkészülés befejező fázisába lépett a M.A.G.U.S. legújabb alrendszere, a **Szigetvilág szerepjáték**. Az önmagában is élvezhető játérendszer első sorban az igényesebb, tapasztaltabb szerepjátékosoknak készült - most a tesztelés folyik. Részletes ismertetése a következő RÚNÁban kapott helyett.

Október végére várható **Wayne Chapman: A FEKETE DALNOK** c. kötete, melyben a Csepp és Tenger, A Halál havában és az Észak Lángjai c. regények kaptak helyett. A kötet a Valhalla Classic sorozatban, kemény kötéssel jelenik meg, igen korlátozott példányszámban. Az első ötszáz példány sorszámozott, és dedikált is egyben.

Ynevi játékok

Kyr Sakk

Az ynevi társasjátékokról méltatlanul kevés szó esik, pedig szép számmal akadnak, szerte a kontinensen: szelídebb szórakozást nyújtanak mindazoknak, akik nem vassal és mágiával mulatják az időt. Közülük nem egyről bebizonyosodott, hogy maradandóbb akár népeknél, birodalmaknál is.

A legismertebb valamennyi között a *kyr sakk*, amiről a legkülönbébb vallású és nemzetiségű bölcsek állítják egyhangúlag, hogy minden játékok királynője. Kisebb-nagyobb szabályeltérésekkel egész Yneven ismert és közkedvelt. Dóranban *gorthamnak*, Tóronban *morgéas silendumnak*, megint másutt *archeumnak* hívják; ha azonban valaki egyszerűen kyr sakként hivatkozik rá, mindenütt nyomban értik, mire gondol.

Eredetét tekintve csak találgatásokba lehet bocsátkozni; forrásaink tanúsága szerint már a régi Kyriában is nagy népszerűségnek örvendő társasjáték volt. Csupán a játékhoz kapcsolódó egyik legenda sejteti, hogy Toronból indulhatott hódító útjára.

A történet egy névtelen vándorlegényről szól, aki Gro-Ugon hegyvidéki erdőiben kóborolva egy tenyéryní tisztáson két egérszürke köntösű, mirtuszokkal ékített anyrt pillantott meg. Ügyet sem vetettek a környező rengetegre, pedig ez a vadon már akkoriban, az orkok elszaporodása előtt is veszedelmes tájnak számított; minden figyelmüket az előttük heverő fakéreg lapnak szentelték. A vándor közelebb lopakodott és meglepve látta, hogy amazok a fakéregbe karcolt vonalakon fekete és vörös kavicsokat tologatnak, látszólag minden értelem nélkül. Az anyrok annyira belemerültek sajátos időtöltésükbe, hogy ha észre is vették a bokrok aljáról rájuk szegeződő szempárt, nem törődtek vele. A vándorlegény hajnalig figyelte a szótlanul zajló játékot; csak ekkor érezte úgy, hogy mindent megértett belőle. Ezután ugyanolyan csendben, ahogyan érkezett, ment tovább az útjára; a keze üres volt, ám az emlékezetébe vésve valódi kincset vitt magával.

Alig néhány holdhónap múlva már az egész toroni tartományban hire kelt a magányos vándornak, aki hóna alatt saját maga faragta táblákkal járja az utakat, s Morgena istennő kegyelméből betekintést nyert az istenek játékába. Az újfajta szórakozási forma, melyben a logika és az intuíció ötvöződött szerves egésszé, futótűzként terjedt a birodalomban, s olyannyira lázba hozta a lakosságot, hogy még a Hatalmasok is felfigyeltek rá. Egyikük magához rendelte a vándorlegényt, és alaposan kifaggatta. Miután meggyőződött róla, hogy a játék valóban isteni eredetű, és késő korok majdani háborúit jövendőli meg a jelképek leplebe burkolva, bőkezűen megjutalmazva bocsátotta el a vándort színe elől.

Mint minden legendának, ennek is több tucat változata ismert; némelyikbe a kései elbeszélők annyi a nagy nevet és isteni kinyilatkoztatást kevertek, hogy már alig hasonlít az eredeti változatra. Ám hogy a furcsa történetnek mégis van valami igazságmagja, arra nézve cáfolhatatlan bizonyíték áll rendelkezésünkre: maga a játék.

Manapság, a P. Sz. XXXVII. század vége felé a kyr sakk Észak-Yneven mindenütt közsímet, a Délvidéken azonban jobbára csak Shadonban és Gorvikban játsszák. Pedig eredetileg itt is széles körben el volt terjedve: kyr menekültek hozták magukkal a Káoszkor elején, a dicsőséges godóni birodalomban pedig az uralkodó mágusok egyik kedvenc szórakozásának számított. A Hetedkorban megszerveződő pyarroni egyházak viszont gyanakodva szemlélték, mint "az üres lo-

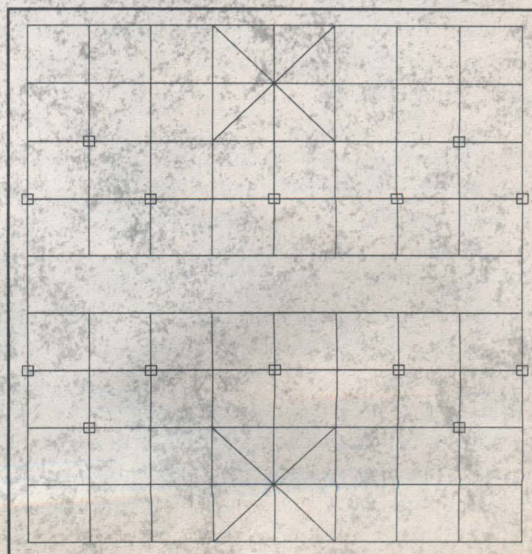
gikára épülő, az isteneket semmibe vevő" tevékenységet, majd P. Sz. 1872.-ben a tredanaki zsinaton dekrétummal sújtották. Gyakorlása, tanítása azóta főbenjáró bűnnek minősül, s akik a maguk önző mulattatására semmibe veszik a Papi Szék tilalmát, azokat az egyházból való kiátkozás, az *excommunicatio* fenyegeti. Észak-Yneven, ahol Pyarront az emberek hajlamosak könnyedebben kezelni, a rendelkezés csak az inkvizítorok vak fanatizmusáról kialakult véleményt erősítette.

A játék szabályai

Természetesen a vonatkozó elnevezések és kifejezések mindig idomulnak ahhoz a kultúrához, amelyben otthonra lennek, de az alap változatlan. A játék kellékei, kihasználva a praktikumot, megmaradtak tradicionálisnak, jóllehet az idők során nem egy felbecsülhetetlen értékű, művészi igénnyel készült tábla maradt fenn. A játék lényege két szimbolikus sereg csatája, ahol a cél a csatázó felek egyikének győzelme, az ellenfél hadurának foglyul ejtése. A játék alapja, a tábla leggyakrabban papírból vagy fából készül, a hadsereget szimbólumokkal ellátott fakorongocskák jelképezik, amik a figurák szerepét hivatottak betölteni.

A tábla

A figurákat a tábla vonalainak átlójára rakják. A játékmézőt tíz vízszintes és kilenc függőleges vonal alkotja, de ezen utóbbiakat középen megtöri a folyó. Egymással szemben a két oldalon vannak a paloták, a területük háromszor háromszor pont; átlóval áthúzva hangsúlyozzák ki jelentőségét. Szokás még, a gyalogok és a katapultok indulópozícióit kiemelni, ennek azonban gyakorlati jelentősége nincs, ezért nem minden táblán találkozhatunk vele.



A figurák

A játékban a figurákat lapos fakorongok jelképezik. A játékosok hadserege a következő darabokból áll:

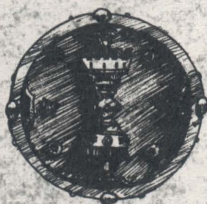
2 bástya	(B)	
2 lovag		(L)
2 manase	(M)	
2 dom	(D)	
1 hadúr		(H)
2 katapult	(A)	
5 gyalog		(G)

A nyitó állás a játék kezdetén a következő:

Balról jobbra, alulról felfelé haladva a sorrend a következő: bástya, lovag, manase, dom, hadúr, dom, manase, lovag és bástya. A harmadik vonalon állnak a katapultok, a negyediken pedig a gyalogok. Az alsó térfél játékosának színe a vörös, a felsőé pedig a fekete.

Bástyák

A bástya vízszintes és függőleges irányban léphet.



Lovagok

A lovag mozgása sajátos L alakban történik, négy mezőnyi távolságban, de nem ugorhat át más figurákat. Ez a gyakorlatban annyit tesz, hogy először mozog vízszintesen vagy függőlegesen egy üres pontra, majd egy négyzetet átlósan.



Manasék

Egy manase két lépést tesz átlósan, egy üres pontra, a folyón nem tud átkelni. Ezek a megkötések így mindössze hét pont közötti manőverezésre adnak lehetőséget a manase számára. Különböző szimbólumok használatosak a vörös és a fekete manasék jelölésére, ezek azonban nem befolyásolják a mozgásukat.



Hadurak

A hadúr egy mezőt léphet vízszintesen vagy függőlegesen, és nem hagyhatja el a palotát. Akárcsak a manaséknál, a két hadurat jelölő szimbólum különböző. A két hadúr sohasem állhat takaratlanul szemben egymással ugyanazon a vonalon. Ha a vörös hadúr az e1-en áll a fekete pedig az e9-en, úgy, hogy a vonalon nem áll közöttük más figura, akkor az szabálytalan pozíció. Ha a fekete hadúr az egyetlen figura az f-vonalon, akkor a vörös hadúr az e-vonatról nem léphet az f-re.



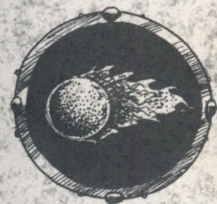
Domok

A dom egy egységnyi léphet átlósan, és nem hagyhatja el a palotát.



Katapultok

A katapult lépése függ attól, hogy út-e más figurát vagy sem. Ha ütés nélkül lép, akkor mozgása megegyezik a bástyáéval. Ha azonban út egy figurát, akkor át kell egy másikat ugrania. Példa: egy katapult az e1-es pozíción állva ütheti az f1-en álló figurát, ha a b1, c1, ill. d1 pont valamelyikén egy másik figura áll. Az átugrott figura színe lényegtelen. A katapult csak akkor üt, amikor ugrik, és csak akkor ugrik, amikor üt! Soha nem ugorhat át egy lépésben egy figuránál többet.



Gyalogok

A gyalog a saját térfelén egy mezőt léphet előre. Ütéskor egyenesen halad tovább. Miután egy gyalog átkelt a folyón, az ellenfél térfelén léphet előre, balra vagy jobbra egy mezőt. A gyalog soha nem léphet hátrafelé, és az ellenfél vezérsorát elérve nem lép rangot, csak jobbra, illetve balra mozoghat. A különböző színű gyalogok itt is más-más szimbólummal vannak jelölve.



Egyéb szabályok

Mindig a vörös színnel játszó játékos kezd.

A játékot az nyeri, aki ellenfelét vagy "sakk-matt" helyzetbe kényszeríti, vagy olyan (patt) helyzetbe hozza, hogy az nem tud lépni.

sakk: Az ellenfél hadura ütésvonalban áll.

sakk-matt: Az ellenfél hadura olyan sakkhelyzetbe kerül, hogy abból szabályos lépéssel kikerülni nem tud.

patt: Az ellenfélnek nincs szabályos lépésre lehetősége. Ilyenkor a játék eredménye nem döntetlen, hanem a patt-helyzetet a másikkra kényszerítő játékos győz.

Az örökös sakk és az ismételt kényszerített lépés tilos (perpetuális sakk).

Ha egyik fél sem tudja a másik hadurát elfogni, a játék eredménye döntetlen.

* az Ynevi terminus a sakk, matt, illetve patt elnevezésekre egyöntetűen az "A'frad" kifejezést használja, ám ezeket - a játék átláthatóbbá tétele és a játszhatóság miatt - inkább a földi megnevezésekre cseréltük. - a szerk. megj.

A földi eredetű, ősi indiai Chaturagnából a játékot Ynevre átdolgozta:

Huang Ti

RÚNA TÁBOR '97

Idén nyáron egy év kihagyás után, hála a pyarroni isteneknek, ismét rendezhettük a Rúna táborát. A szerepjátékos hagyományairól ismert Nyíregyházán adtak egymásnak találkozót az ország minden részéről ideseregülő RPG-őrültek, s ezúttal az országhatáron túlról is érkeztek vendégek. Rég várt pillanat jött el július 27-ével, mikor megnyitotta kapuit a Bólyai János kollégium a szerepjátékok elkötelezett hívei előtt. Azok, akik ott voltak, remélhetőleg nem bánták meg - eleddig egyetlen panasz sem érkezett -, míg azok számára, akik ilyen vagy olyan okból nem jöhettek el, álljon itt egy kis beszámoló arról, mivel is múltattuk jókedvünkben az időt a III. Rúna táborban, mely egyben a IV. Országos Szerepjáték találkozó is volt.

A rendezvény gerincét természetesen a M.A.G.U.S. kalandmodul adta, erre próbáltuk ráaggatni a többi programot. Azt azonban, hogy milyen szempontok alapján készíthetik el karaktereiket a játékosok, csak a második napon tudták meg, az első este ismerkedő játékot hozott, ahol reményeink szerint mindenki megtalálhatta a neki kedves játékot és a társakat.

Én magam csak irigykedni tudtam, amikor végigolvasgattam az alkalmi játékokra szóló felhívásokat, a kollégium-szerte kifüggesztett tacepaókat, melyeken a legkülönbözőbb játékokhoz kerestek partnereket, esetleg játékmestereket a többiek. A szervezőknek ugyanis nem igazán jutott ideje a játékokra.

Hétfőn azután megkezdődött a számolgatás, a burkolt avagy nyíltszíni tápolás, hiszen a csapatok megtudták, miként is kell összeállítaniuk a versenyre a partijukat. Csapatokkal kellett ugyanis nevezni, akiknek egy megadott pontszámából kellett kikalkulálniuk mindent, a létszámtól és szinttől kezdve, a kasztokon át egészen a felszerelésig. A nagy átlag 4-5 fős, 8-9. szintű csapatokat tudott kigazdálkodni, de persze akadtak olyanok is, akik inkább visszavettek az értékeikből, hogy többen és színesebben játszassanak - akadt így méregdrága hintón - a szint és a főértékek rovására - utazgató gorkiki társaság csakúgy, mint 50 felbérelt kalózzal betoppanó, nyereségcentrikus haramiabanda. A modulról csupán annyit, hogy meglehetősen magas szintű játék volt, s egy rejtélyes gyilkosság után kellett nyomozniuk a játékosoknak valahol a Riegoy városállamokban. Azért csak így dióhéjban, mert szándékaink szerint a sztori bekerülne a készülő modulgyűjteménybe. (Minden hitetlenkedő fejcsóválás ellenére)

Maga a verseny négy fordulóból állt, s az első három napon dőlt el, hogy melyik tizenöt csapat vehet végülis részt a pénteki "döntőn". Különböző gonosz trükkökkel próbáltuk megrostálni a társaságot, s legnagyobb meglegedésünkre, nem hagyták magukat egykönnyen leírni a csapatok. Pedig sok mindennel kísérleteztünk:

Első megmértetésként a városi tanács mindenható tagjai előtt kellett megjelennünk, s itt eredeti színpalak között bizonyítani, hogy alkalmasak a megmértetésre. Másnap a városi vadasparkba utaztunk ki, hogy ott a játekbéli városőroktől, állatgondozóktól, a parkban szerteszórt remetéktől és igricektől szedhessenek össze minél több információt a gyilkosságról. Itt ugyan a pálya hosszát egy kicsit elszabtuk, s emiatt jelentős csúszásba is keveredtünk - ezúton ismételtelen elnézést kérek mindazoktól, akik emiatt le akartak kaszabolni minket. Jó érzés volt látni, hogy ezúttal a csapatok már készültek az élő szerepjátékokra, s tehetségükhöz mérten próbálták kalandozóvá varázsolni magukat. Előkerültek a fákardok és csatabárdok, a gorkiki kendők s a függönyből mókolt köpönyegek.

A kieső időben harmadművészeti bemutatót szerveztünk azoknak, akik éppen nem voltak a pályán - a mai napig nem értem, végülis miért nem vállalták a fellépést, ha már megjelentek kivenve-kifenne, teljes harci díszben -, s az előző nap szabad programjaiként megkezdett előadásokat, beszélgetéseket is folytattuk.

Harmadnap játékos vetélkedő során dőlt el az első tizenöt hely sorsa. Ezúttal általános sci-fi és fantasy műveltségükről, Ynev- és szerepjáték-ismeretükről kellett számot adjanak a játékosok. Nem csupán olyan apróbb jeleneteket kellett előadni, melyben dzsad szélhámosként hamis dzsenn szabályt kellett rásózniuk gyanakvó idegenekre vagy dühös barbároknak elmagyarázni a démonokat bebörtönző varázskör lényegét, de nem ártott,

ha meg tudták válaszolni az olyan villámkérdéseket is, mint pl.: Mi volt a világitó felirat Gründolf trikóján, avagy kifene Bruce Wayne? (gy.k. "Hajnalig csókolj baby! ill. Batman civilben.)

Pénteken azután teljes erőbedobással nekiláttak a Kiválasztottak, s délutánra el is dőlt, hogy a "Békés" Átutazók nevű jeles kompánia aratja le a babérokat - meg kell jegyezni, hogy nem mindennapi, nemes küzdelemben.

S hogy mi minden volt még ezen kívül? Először is játék rogyásig, előadások, beszélgetések, a M.A.G.U.S. kártyajáték remek visszhangú bemutatója, játéksimertetések, író-olvasó találkozó (Cherubion, Valhalla), rajztanfolyam, a Hálózat készülő rendszerének bemutatkozása, az obligát Magiszterium, AD&D verseny, élő Vampire, Blood Bowl, videó vetítések, saját fejlesztésű élő szerepjáték, egyesület bemutatkozása (Coventus), tombola, humorista, kevés alvás, János alakú rés az élősvényen, könnyes búcsú.

A nyíregyházi szervezők kitétek magukért, illő, hogy személy szerint is megemlítsük őket. Nem múló hála és köszönet Jeles Attilának, Borbás István "válságmenedzsernek", Bihon Tibornak, Jakab Zsoltnak, Sipos Józsefnek, Molnár Ákosnak, Kun Józsefnek, Facsar Csabának, Varga Róbertnek (aki Jászai-díjas remete alakításával több üveg sört is kiérdemelt), a Vihargárda szerepjáték-klubnak, a Művelődési Ház szerepjáték klubjának, a Cherubion könyvesboltnak, s a "Szarvasördög" büfében Miki óvónéninek - aki valójában persze Nikolett - és Zombinak. Ha valakit kifelejtettem, elnézést kérek, kárpótlásként lefejelhet.

Hogy ne csak a jót emlegessük fel, meg kell hagyni, voltak üresjáratok, akadt néha némi csúszás, s bizony az étek is hagyott némi kíváncsivalót maga után. Bocsássanak meg ezért mindazok, akiknek ez kellemetlen percekert okozott, reméljük a kellemes órák - mert ebből azért jóval több volt - mindenkit kárpótolta érte. Csupán azért sejdítem mindezt, mert amikor mi már holtfáradtan rogytunk valami üdölkalmatosságra, másoknak még mindig akadt erejük arra, hogy valamely játékba invitáljanak, vagy szabályokról interjúvoljanak bennünket. Ez mérhetetlen rosszkedvvel lehetetlen.

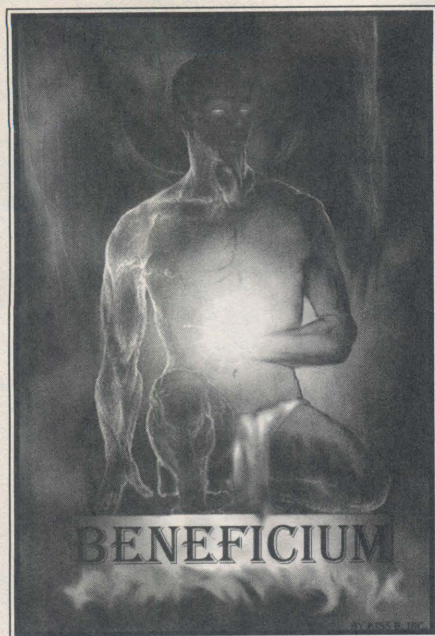
Az illem is úgy kívánja, hogy név szerint megemlítsük azokat, akik a legjobbknak bizonyultak a nemes versengésben. Álljanak itt jó példa gyanánt nem utolsó sorban azok számára, akik valamely okból a mai napig nincsenek tisztában avval, mit is jelent a szerepjáték, hogy itt nem csupán arról van szó hogy ÉN jól szórakozzam, hanem a fő hangsúly a MI játékonk van. Sajna erre is akadt példa - a felemás sikerű Vampire szeánsz - ám az mindenképp öröndetes, hogy nem ez a fajta hozzáállás volt a jellemző. Tehát a III. Rúna tábor M.A.G.U.S. versenyének nyertesei, a "Békés" Átutazók:

**Dicső Katalin
Kenyeres Gábor
Koska István
Oszlászky Zsolt
Potornai István**

Mindent összevetve egy kitűnően megszervezett, jó hangulatú táborban vehettünk részt, mely remélhetően mindeniben kellemes emlékeket hagyott. A szervezőknek jó esélye van rá, hogy máskor is bizonyíthatják rátermettségüket és ötletességüket, s az emléket is eltörölhetik az esetleges hiányosságoknak. Mindenkit várunk jövőre is!

Gazsi

U.i. Jelentkezzen az a bünös, aki lefénnyépezte az up-umbari városi tanácsot, dzsinnestül, csuklyástul, teljes hátborzongató mivoltában! Nem bánja meg!



BARÁTI SZOLGÁLAT, ÉRTETEK.

Némi vajúdás után megszületett Magyarország legnagyobb és legszervezettebb fantasy, sci-fi, számítástechnikai, szerepjáték terjesztési- és klubhálózata!

Nem ígérünk semmit. A tettek sokkalta ékebben fejezik ki mérhetetlen lelkesedésünket, hozzáértésünket és dinamikus felfogásunkat. Megteremtettük a lehetőségeit egy minden eddigénél tágabb körű összefogásnak, melynek célja, hogy szeretett hobbidhoz, munkádhoz támogatást kapj!

Minden belépő számára biztosítjuk a következőket:

- ingyenes klubtagság;
- 2 havonta, csak tagjaink számára, közel 70 oldalas, messzemenően igényes kivitelezésű, ráadásul ingyenes klubújság;
- igen kedvezményes rendelési feltételek, hiszen minden általunk terjesztett könyv, újság, kártyajáték és társasjáték árából 10 %-ot elengedünk;
- emellett a Látomás Bt. állja a postaköltséget;
- országsszerte olcsóbban vásárolhatsz számtalan szerepjáték és számítástechnikai szakboltban;
- havonta pontos, részletes információkat kapsz a csatlakozott cégek terveiről, aktualitásairól;
- színvonalas rendezvényeket szervezünk, hogy ne unatkozz a szobád magányában, melyeket évente egyszer táborral koronázunk meg;
- a télelőn indítjuk InterNetes szolgálatunkat;
- egyedülálló publikálási lehetőséget kínálunk lánglelkű tehetségek számára.

Felmerül a kérdés: Ki biztosít garanciát klubtagjaink számára?

Természetesen a Látomás Bt., amely baráti, bensőséges kapcsolatot szeretne kialakítani azokkal, akik bizakodó szívvel tekintenek ránk. A hozzánk csatlakozó cégek nevei is megfelelő biztosítékot jelenthetnek bárki számára:

Beholder Bt., Black Fire Kft., ComGame Kft. (576 KB), ENA Kiadó, Impérium Bt., Lap-Ics Kiadó, Nitor Kiadó, Operátor Hungária, PC Otherside, Valhalla Holding, X-Magazin és még többen itthonról s a nagyvilágból.

Mi az, amit kérünk tőletek?

Szerintünk nem túl sokat, csupán **750 forint** regisztrációs díjat.

Mit veszíthetsz akkor, ha nem lépsz be a Beneficium tagjai közé?

Ha nem zavar, hogy barátaid ujjal mutogatnak rád és a szemedbe kacagnak, akkor semmit sem...

De ők már tudják, hogy életed nagy lehetőségét szalasztottad el. Hogy ne kelljen sok éjszakát álmatlanul töltened, már július 30-án elindul a Beneficium és az első klubújságot augusztus 5-én postázzuk a tagjaink részére.

Várjuk érdeklődő leveleiteket, igyekszünk gyorsan reagálni rájuk.



Címünk: Látomás Bt.

1425, Budapest, Pf. 30

E-mail: LATOMAS@svr-sun.ktg.gau.hu

WWW: <http://svr-sun.ktg.gau.hu/~latomas>

A JELENTKEZÉSI LAPOT KÉRJÜK NYOMTATOTT NAGYBETŰVEL KITÖLTENI!

A regisztrációs díjat a Pf.- címünkre add fel "rózsaszín" átutalási csekken!

A jelentkezési lappal együtt küldd el a csekk eredetijét vagy egy jól kivehető fénymásolatát.

Rövidesen küldünk számodra részletes tájékoztatót, és augusztus 5-én postázzuk az első klubújságot.

Név:	
Város:	
Utca:	
Házzsám:	
Telefon:	
E-mail:	

J E L E N T K E Z É S I L A P

CALL OF CTHULHU.

KOZMIKUS HORROR A SZEREPIJÁTÉKOK VILÁGÁBAN



"A legirgalmasabb dolog a világon, azt hiszem, az, hogy az emberi elme képtelen kapcsolatot teremteni a különálló események között. A tudatlanság nyugalmas szigetén élünk a végtelenség fekete óceánjának közepén, s nem úgy rendeltetett, hogy messzire utazzunk innen. A tudományok - melyek közül mind-egyik a maga irányában tör előre - mindeddig nem sokat ártottak nekünk; ám egy napon sor kerül majd a szerteágazó tudás mozaikköveinek összeillesztésére, s ez a valóságnak oly rémületes távlatait fogja megnyitni, hogy vagy eszünket veszítjük e kinyilatkoztatástól, vagy a halálos világosság elől egy új sötét kor békéjébe és biztonságába menekülünk."

Howard Phillips Lovecraft: Cthulhu hívása

A Rúna hasábjain megjelenő eddigi ismertetőimben általában olyan szerepjátékokat mutattam be, amelyek jobbára újdonságnak számítottak a hazai rajongók szemében, és nem voltak széles körökben ismereteseek. A válogatás nem esett különösebben nehezemre, hiszen a honi RPG-piac egyelőre még nem túl sokszínű; a három magyar nyelven is hozzáférhető rendszer után az AD&D következik, majd messze lemaradva a többiek. Bőven lenne tehát honnan szemezgetnem, hiszen számos olyan "egzotikus" és izgalmas RPG létezik, amit csak a "beavatottak" legszűkebb köre ismer az országban, noha joggal tarthatna számot a szélesebb közönség érdeklődésére is. Szeretnék mindenkit megnyugtatni: előbb-utóbb ezekre is sor kerül majd. Most mégis egy olyan rendszert választottam cikkem tárgyául, amely a hazai elterjedtségi sorrendben (egy nemhivatalos magánfelmérés szerint) az előkelő ötödik-hatodik helyen áll - ez azt jelenti, hogy néhány százan aktívan játsszák, és a szerepjátékosok "kemény magja" legalábbis hallott róla. úgy ítélem meg, ez a szám annyira azért nem magas, hogy ne legyen létjogosultsága egy ismertető témájú cikknek - a *Call of Cthulhu* pedig mindenképpen megérdemli, hogy a Rúna részletesebben is foglalkozzon vele.

Ez az RPG valóságos oldtimernek számít a piacon, hiszen 1981-ben jelent meg először - azóta már az ötödik, javított és átdolgozott kiadásnál tart, amely hamarosan kemény borítással is az üzletek polcaira kerül. Annak idején sok szempontból úttörő jelentőségűnek számított, és nem túlzás azt mondani, hogy meghatározó mérföldkövet jelentett a szerepjátékok két évtizedes történetében. Először is a rendszer nem a klasszikus fantasy, hanem a horror "műfajába" tartozik. Ez önmagában még nem lett volna újdonság, hiszen a hetvenes évek végére gombamódra elszaporodtak a különféle háttérű szerepjátékok: mindenki kedvére válogathatott a szuperhősök, űrhajósok, gengszterek, Karib-tengeri kalózok, James Bond-típusú

kémek és vadnyugati cowboyok között. Az alapvető probléma csak az volt, hogy ezek az RPG-k általában - tisztelet a kivételnek - hevenyészve összedobott, átgondolatlan, siralmasan együgyű rendszerek voltak, nemegyszer a D&D meglehetősen pimasz lekoppintásai. A cégek, amelyek kiadták őket, vagy egyáltalán nem értettek a szerepjátékokhoz, és csak a gyors anyagi haszon reménye motiválta őket, vagy pedig - kisebb részben - jószándékú, de üzleti téren teljesen tapasztalatlan amatőrök eleve kudarcra ítélt vállalkozásai voltak. A *Call of Cthulhu* kiadójának, a Chaosiumnak szintén amatőr gyökerei voltak, 1981-ben azonban már két komoly teljesítményt tudhatott a háta mögött: a *White Bear & Red Moon* című táblás játékot és a *RuneQuest* fantasy-RPG-t, amelyek mindketten klasszikusnak számítanak a maguk nemében, bár napjainkban már másik cég adja közre őket.

A *Call of Cthulhu* - a sikeres szerepjátékok közül elsőként - létezõ irodalmi alapokra épített. Háttérét a harmincas évek legendás amerikai horrorírója, Howard Phillips Lovecraft munkái adták. Lovecraft a maga idejében egyáltalán nem volt sikeres szerző - Stephen Kinggel és Clive Barkerrel legfeljebb színvonal szempontjából lehet összemérni, termelékenység és jövedelem terén egyáltalán nem versenyezhetett velük -, szegényen és elhagyottan halt meg 1937-ben; hűséges tanítványai fáradozásainak jóvoltából azonban életműve a világháborút követően klasszikussá vált. Ez az extrém politikai nézeteiről, korában csöppet sem divatos ateizmusáról és - különös módon - kellemes humoráról ismert New England-i remete teljesen új alapokra helyezte a populáris horror-irodalmat, amelyet akkortájt az akószámsra ömlő vér, a félelmetesnek szánt, de nevetségesre sikeredő szörnyetegleírások és a mélyebb emberi érzelmek teljes hiánya jellemeztek. Lovecraft tulajdonképpen Edgar Allan Poe és Ambrose Bierce hagyományaihoz nyúlt vissza, amikor a borzalmat láthatatlanná és megfoghatatlanná tette, szereplőit pedig nem minden sztereotípiától mentes, de valóságos és életszerű személyiséggel ruházta fel. A harmincas évek amerikai pulp-irodalmából elég kevés írás állta ki az idő próbáját; hogy Lovecraft művei közöttük vannak, az mindenképpen egyfajta minőséget jelez.

A hazai könyvkiadás meglehetősen mostohán bánt H. P. Lovecrafttal. Fontosabb novellái ugyan itt-ott elszórva megjelentek, olyan kötet azonban, amit elejétől végéig az ő írásai töltenek meg, csak a Valhalla Páholy adott ki *Cthulhu hívása* címmel. Mivel ez a könyv régóta nem kapható már, a többi novellát pedig eléggé idő- és energiaigényes lenne a különféle magazinok és antológiák lapjairól összegyűjteni, nem érzem fölöslegesnek, hogy néhány szóban összefoglaljam Lovecraft egyéni világképét az olvasóknak.

Lovecraft abból az alapfeltevésből indult ki, hogy az Univerzum

hatalmas és megismerhetetlen, mi pedig szálnalmas parányok vagyunk benne csupán, akik boldog tudatlanságban élünk, a nagy és ősrégi titkok rejtve maradnak előlünk. Időről időre azonban fel-fellebben a jótékony fátyol, és ilyenkor az ember futó pillantást vethet a felszín hamis világa alatt meghúzódó rettenetes valóságra. Azok a szerencsétlenek, akik megértik a világegyetem igazi urainak, a vak és idióta Külső Isteneknek a rejtélyét, vagy szemtől szembe találkoznak az évezredes álomban szunnyadó Nagy Öregeknek, e démoni hatalmú lényeknek egyikével, általában szörnyethalnak vagy megőrülnek, mert az emberi elme képtelen elviselni ezeket a természetfölötti igazságokat. A tiltott tudás átfogó rendszerét Lovecraft követői *Cthulhu*-mítosznak nevezték el, a novellákban szereplő egyik legnevezetesebb - bár korántsem a leg-hatalmasabb vagy legveszélyesebb - istenlénnyel. A *Cthulhu*-mítosz legfőbb jellemzője, hogy megismerhetetlen - apró darabjai, a rejtett féligazságok már bőven elegendőek hozzá, hogy örületbe kergessék a tudásra szomjazó emberi elmét. Ezért sem Lovecraft eredeti írásaiban, sem a *Call of Cthulhu* szerepjátékban nem találjuk meg a mítosz részletes, mindenre kiterjedő ismertetését, legfeljebb néhány kiragadott és első pillantásra érthetetlennek tűnő alkotóelemet. Nyilván vannak olyan játékosok, akiknek ez csöppet sincs ingyére, változtatni rajta azonban a lovecrafti hagyományok megszűfolása lenne. Az emberek a boldog öncsalás védőburkában élnek, amin túl a külső világúr hideg iszonyata leselkedik azokra a szerencsétlenekre, akik ki akarnak törni belőle.

Első pillantásra egyértelmű, hogy a lovecrafti alapokra helyezkedő szerepjátéknak gyökeresen szakítania kellett a D&D-örökséggel. Azoknak a hagyományos vonásoknak, amelyek az AD&D-ben evidenciává váltak, egyszerűen nincs helyük a *Call of Cthulhu*-ban. Csak a példa kedvéért sorolok föl néhány ellentét-párt.

Az AD&D-ben a karakterek - legalábbis a fejlesztők szándéka szerint - hősök és a bajnokok, a közönséges emberfia áhítattal tekint fel rájuk, folyamatosan gyarapodnak hatalomban és anyagi javakban, s általában legyőzik gonosz, aljas és kegyetlen ellenfeleiket. A *Call of Cthulhu*-ban ezzel szemben a karaktereket kizárólag az különbözteti meg a közönséges emberektől, hogy betekintést nyertek a mítosz rejtelseibe. A külvilág egyáltalán nem méltányolja hősiességüket, sőt, eszelősöknek és fantasztáknak tartja őket. A gazdagodás nem céljuk, és az esetek túlnyomó részében szegényebben fejezik be a játékot, mint ahogy kezdték. Személyes fejlődésük íve lefelé mutat: a legtöbb karakter elmegyógyintézetben végzi. Annak az esélye, hogy diadalmaskodjanak a mítosszal folytatott küzdelemben, nem egyszerűen minimális, hanem nulla. Legmerészebb célkitűzésük legfeljebb az lehet, hogy néhány helyi jelentőségű diadalt arassanak a mítosz csekélyebb hatalmú entitásai fölött, azt is pírusszi áron. A *Call of Cthulhu*-ban a "szörnyek" nem gonoszak - legfeljebb az emberi fajba tartozó szolgálai azok -, hanem egyszerűen idegenek. Lelkiviláguk teljesen más, mint az

emberi psziché, intelligenciájuk pedig messze fölülmúlja az alsóbbrendű lényekét; tevékenységük és céljaik ezért földi aggyal teljesen érthetetlenek. Bolygónkat legfeljebb huszadrangú hangyabolyoknak tekintik, és pontosan így is bánnak vele.

A fentiekből következik, hogy az AD&D-ben leginkább használatos problémamegoldó módszernek - az erőszaknak - a *Call of Cthulhu*-ban vajmi kevés létjogosultsága van. A karakterek már csak azért sem közlekedhetnek állig felfegyverkezve, mert a játék nem valami képzelt fantasy-környezetben folyik, hanem a valóságos, modern világban, többnyire a XX. században. Krynneen vagy az Elfelejtett Tartományokban (*Forgotten Realms*) minden gond nélkül lehet kardokat és íjakat vásárolni, és nem kell engedély a viselésükhöz; az 1920-as évek Amerikájában a dobátaras géppisztollyal kicsit azért más a helyzet. Az AD&D-kalandokban nem példa nélkül álló jelenség, hogy az úgynevezett "hősök" nyakra-főre leöldösnek mindenkit, aki az útjukba téved. A *Call of Cthulhu*-ban ezért általában lecsukják és kivégzik az embert, mint pszichopata tömeggyilkost. Az egyéb erőszakos cselekmények rablásnak, lopásnak, magánlaksértésnek stb. minősülnek, és még egy védett nagyvad kilövése is súlyos pénzbírságot és a vadászengedély bevonását vonhatja maga után. Aki mindennek ellenére ragaszkodik az arzenáljához, azt akkor éri majd kínos meglepetés, ha szemtől szembe kerül az első mítosz-lénnyel. Egy általam vezetett játékban a karakterek páncélöklökkel, dinamitrudakkal és nehézgéppuskákkal felszerelve csaptak össze egy nem túl jelentős Nagy Öreggel. A harc egészen pontosan két körig tartott, és a hat karakterből egyetlenegy sem élte túl.

A fegyvereken kívül a másik olyan tényező, amely a hagyományos RPG-kben biztosítja a karakterek fölényét, a mágia. A mágia a *Call of Cthulhu*-ban is létezik ugyan, de teljesen más formában, mint azt a



A fegyvereken kívül a másik olyan tényező, amely a hagyományos RPG-kben biztosítja a karakterek fölényét, a mágia. A mágia a *Call of Cthulhu*-ban is létezik ugyan, de teljesen más formában, mint azt a fantasy-szerepjátékokban megszokhattuk. Szigorú fegyelmet, teljes odaadást és acélidegzetet követelő mesterség, amely egy idő után a legkeményebb vasakaratot is kikezdi; mire a közelébe jutnának az igazi hatalomnak, a reménybeli varázslók általában megőrülnek. A *Call of Cthulhu*-ban a varázslatok egyébként sem a csataterre való: többnyire különféle mítoszlények megidézését és a Külső Istenekkel való kapcsolatfelvételt szolgálják - egyik sem kimondottan kockázatmentes vállalkozás. Tűzsugarakat és villámcsapásokat hiába is keresnénk közöttük - a lovecrafti felfogás szerint a mágia másképpen működik. A varázslatok máskülönbösen hosszadalmas előkészületeket igényelnek, és a többségük olyannyira iszonyatos, hogy a jobbérzésű karakterek eleve visszaborzadnak tőlük - ami mellel logikus is, hiszen a mágia a mítoszlények tudománya. A varázslatok megtanulásának háromféle módja van. Először is a régi korokban írtak néhány okkult könyvet a mítosz rejtélyeiről - ilyen például a *Pnakotikus kéziratok*, von Junzt *Unaussprechlichen Kulten* című munkája, vagy mind közül a leghatalmasabb, az örült arab, Abdul Alhazred istenkáromló *Necronomiconja*. Ezeket a műveket

általában mindenütt betiltották és elégették, tehát meglehetősen kevés van belőlük; ráadásul szinte mindegyik ősi és ezoterikus nyelveken íródott, úgyhogy a karakterek többnyire el sem tudják olvasni őket. Ha mégis járatosak lennének az óegyiptomi dialektusok vagy az akkád ékírás rejtelseiben, hosszú hónapokat kell az ominózus szöveg tanulmányozásával tölteniük, és korántsem biztos, hogy mindent megértenek belőle; arra ellenben nyugodtan számíthatnak, hogy az élmény alaposan meg fogja viselni az elmeállapotukat. Persze járható út az is, ha az ember olyasvalakitől tanulja meg a varázslatot, aki már eleve ismeri. Ez a módszer sem kockázatmentes, mivel ezek az NJK mágusok általában kétes kultuszok beavatottjai, nem ritkán közveszélyes őrzöttek, és mindig féltékenyen őrzik a titkaikat. A harmadik - és legkevésbé csábító - lehetőség közvetlenül valamelyik mítoszlénytől kérni a varázslatot. Ennek a megoldásnak a rizikói azt hiszem, mindenki számára nyilvánvalóak.

Ezen a ponton fölmerülhet az olvasóban a kérdés, hogy ha a *Call of Cthulhu*-ban sem a fegyverekkel, sem a mágiával nem lehet boldogulni, egyáltalán milyen lehetőségei vannak a karaktereknek? Nos, ebben az RPG-ben a játékosoknak elsősorban a szürkeállományukat kell munkára fogniuk. A kaland menete sok-

ban a nyomozáshoz hasonlít, és ez kifejezésre jut a játék terminológiájában is: a karaktereket itt nyomozóknak (investigator), a mesélőt pedig - mivel ismeri a cselekmény háttérében rejlő titkokat - titoknoknak (keeper) nevezik. A kalandok struktúráját a szabálykönyv igen szellemen a hagymához hasonlítja. A cselekmény valami első pillantásra ártalmatlannak tűnő jelenséggel kezdődik; ez a hagyma külső héja. Ahogy a karakterek belemerülnek a nyomozásba, hamarosan fényt derítenek az események sokkal riasztóbb és sötétebb háttérére, azaz eljutnak a következő hagymahéjig. Ez alatt azonban egy újabb réteg húzódik - a rejtett összefüggések egyre ijesztőbbek és hátborzongatóbbak lesznek. A hagyma közép-pontja elméletileg a mítoszlények valódi indítékait és terveit jelképezné, idáig azonban a nyomozóknak sohasem szabad eljutniuk.

A karakterek módszerei meglehetősen rendhagyónak tűnhetnek az AD&D vagy a M.A.G.U.S. rajongóinak szemében. Az első játékkülső szinte mindig azzal telnek, hogy a nyomozók könyvtárakba és múzeumokba járnak, régi újságcikket böngésznek, különféle NJK-kal beszélgetnek, és tárgyi bizonyítékokat gyűjtenek. Ahogy egyre közelebb jutnak az elszórt információszilánkok egységes képpé való összeállításához, természetesen felhívják magukra a mítoszlények figyelmét. Először még csak az emberi fajba tartozó szolgálkival kell összecsapniuk - ez az egyetlen olyan szakasza a kalandnak, ahol valami értelme van az agresszívabb jellegű képzettségeknek. Az életben maradt nyomozók aztán előbb-utóbb szembekerülnek a főellenséggel - többnyire valamelyik Külső Isten vagy Nagy Őreg természetfölötti szolgálival, de ha

nincs szerencsájuk, akár magával a gazdájukkal is. Ekkor kerül sor a háttérnyomozás során szerzett információk felhasználására; ezek alapján többnyire ki lehet okoskodni valami olyan megoldást, amely kedvező esetben győzelemhez segítheti a karaktereket. Ha semmi más nem jut eszükbe az értelmetlen erőszakon kívül, a kaland - és az életük - csúfos véget ér. Persze a végső leszámolás színhelyén találhatnak olyan információkat, amelyek még mélyebb, még sötétebb összefüggésekre utalnak - ez esetben nekiláthatnak a következő hagymahéj lehántásának. (Természetesen csak az ilyenkor általában szükségessé váló kórházi és elme-gyógyintézeti kezelés után.)

Ez persze csupán erősen leegyszerűsített vázlata a *Call of Cthulhu*-kalandoknak, de többé-kevésbé hűen tükrözi legtöbbjük felépítését. Ebből a struktúrából következik, hogy a kalandok menete szinte sohasem lineáris. A játék kezdetén a karakterek többféle nyomon indulhatnak el; választásuktól függ, hogy melyik cselekményszálát követik, de az egyes helyszínek és események időbeli egymásutánja ritkán bír meghatározó fontossággal. A cselekményszálak aztán időre csomópontokban futnak össze, majd újra szétágaznak. Ezek a csomópontok olyan epizódokat jelképeznek, ahol a cselekmény új fázisba lép, például a háttér-

nyomozás szakaszából az összecsapásokba. A kaland az utolsó csomópontban tetőzik - feltevése persze, hogy a karakterek egyáltalán eljutnak odáig.

Ez a struktúra lényegesen bonyolultabb, mint a legtöbb hagyományos RPG-kaland felépítése, következésképp gyakorlott titoknokot igényel, aki alapos felkészültséggel ül le mesélni, és nem lepik meg a játékosok váratlan rögtönzéseit. Mivel a kalandok modern környezetben, a Föld jelenében vagy közelmúltjában játszódnak, nem árt, ha a mesélő tisztában van az utóbbi száz év esemény- és kultúrtörténetével, leg-

alább a mozifilmek szintjén. A legtöbb *Call of Cthulhu*-kiegészítő ugyan röviden ismerteti a kalandhelyszíneket, de ha a titoknok például megfedezkedik róla, hogy a húszas években az USA-ban szesztilalom volt, igen kínos bakiknak teheti ki magát. Nem csekély követelmény a megfelelő hangulat megteremtése és az iszonyat plasztikus érzékeltetése sem! Egy mítoszlényt sosem szabad vértől és egyéb undokságtól csöpögő szörnyetegként leírni; így nem félelmetes lesz, hanem - elnézést a szóért - röhejes. A különféle testnedvekben és frissen kiontott, gőzölgő zsigerekben való tobzódás csak a huszadrangú amerikai rémfilmekben egyenértékű a horrorral; a szerepjátékot egyrészt alpráivá és izléstelenül alacsonyítja, másfelől pedig ellentmond annak az alapvető igazságnak, hogy az ember csak attól fél igazán, amit nem ismer. Nem mondom, hogy egy klubhelyiségben vagy baráti társaságban könnyű kialakítani ezt a hangulatot, de egy megfelelő empátikus készséggel, jó színészi adottságokkal és alapos verbális kultúrával rendelkező titoknok igenis képes rá. Egy szó mint száz - a *Call of Cthulhu* hangsúlyozottan nem kezdő kalandmestereknek való.



A játékszabályok - mint minden igazán jó RPG-ben - üdítően egyszerűek, és könnyen elsajátíthatók. A hagyományosabb szerepjátékok gyakran elkövetik azt a hibát, hogy mindent és mindenkit megpróbálnak szabályok közé szorítani - igen jó példa erre a Középfölde RPG. A *Call of Cthulhu*ban nem találkozzunk olyan atavizmusokkal, mint a vándorló szörnyek táblázata, a moráldobás, a véletlen alapú kincsgenerátor vagy a jellem. (Elég furcsa is lenne, ha egy dupla nullás dobás eredményeként a Nagy Cthulhu fényes nappal megjelenne Arkham főterén!) Bátor lélekkel lemondhatunk a különféle sebességek, hatótávolságok, időszegmensek és léptékek számolásáról is; az ilyen dolgokat, már amennyire egyáltalán szükségesek, a játék a titkok belátására bízta. A *Call of Cthulhu* - például a *Warhammer*rel vagy a *MegaTraveller*rel ellentétben - nem támogatja különösebben a tereplapok és ólomfigurák használatát, bár készítenek hozzá ilyen kiegészítőket. Kimondottan jó alapot szolgáltat ezzel szemben - éppen erőszakmentessége miatt - az élő szerepjátékhoz; az egyik legötletesebb "Live-RPG"-forgatókönyv, amit valaha olvastam, a *Call of Cthulhu*hoz készült.

A voltaképpeni játékméchanizmus a *RuneQuest* szabályrendszerének leegyszerűsített változata. A veszteség meghatározásától eltekintve gyakorlatilag minden helyzetben százalékos dobások döntenek, de a játék használ 4-, 6- és 8-lapú dobókockákat is. A karakterek főjellemzői - a legfontosabbat kivéve - 3 és 18 között mozognak, egyesek azonban a járulékos bonuszokkal 20 fölé emelhetők. A főjellemzőket próbadozásokra is lehet használni; ilyenkor beszorozzuk őket egy számmal, amely a feladat nehézségi fokától függően 1 és 5 között változik, és százalékos kockával az így kapott érték alá kell dobunk. Ez a módszer lényegesen differenciáltabb, mint a képessépróba az AD&D-ben, amely nem igazán tükrözi az eltérő nehézségű feladatok közötti különbséget.

Természetesen előfordulhat olyan eset is, amikor nem egyszerű próbadozást kell tenni, hanem két, aktívan egymás ellen ható főjellemző között kell döntenet. (Szikanderpartiban a két vetelkedő fél Ereje viszonyul így egymáshoz, egy szikla felemelésénél a karakter Ereje és a szikla Mérete, farkasszemet nézés esetén az ellenfelek Kisugárzása, *etcetera*.) Ilyenkor fel kell lapozni az alapkönyvben található egyetlen (!) aktív táblázatot, amelyből leolvashatjuk, hogy melyik félnek hány százalék esélye van a sikerre. Egyébként ha a titoknoktól nem teljesen idegen a matematika, még ezt a táblázatot sem muszáj használni, mivel a kiszámításhoz használt módszer meglehetősen egyszerű. Aki nem kimondottan fejtszámolóba jónak (mint például e sorok írója), annak célszerű fénymásolnia a táblázatot, hogy mindig kéznél legyen; ily módon a lapozgatás teljesen kiiktatódik a játékból.

A képzettségek - amelyek igen fontos szerephez jutnak a kaland folyamán - mind százalékos értékben vannak megadva. Induláskor a karakter életkorának, Intelligenciájának és Műveltségének függvényében meghatározott számú pontot kap, és ezeket kell szétosztania az egyes képzettségek között. (A *Call of Cthulhu* igen okos módon szétválasztja az Intelligenciát és a Műveltséget, és mindkettőt főjellemzőként kezeli.) Ez ahhoz vezet, hogy a legtöbb nyomozó nem serdülő kamaszként, hanem érett, középkorú emberként kezdi a játékot, amit igen jó megoldásnak találok. A szétosztott pontok számától függetlenül vannak olyan képzettségek, amelyekhez mindenki ért legalább alapfokon; ezek a nyomozók általános alapismereteit tükrözik. Így például a karakternek automatikusan 5 százalékos esélyük van Szélhámosásra és 40 százalék Mászásra. Én személy szerint úgy vélem, ez a rendszer túlságosan kegyes a nyomozókhoz - az okkultizmusra adott 5 % legalábbis furcsának tűnik, és például úszni meg autót vezetni sem feltétlenül tud mindenki -, mivel azonban kirívó következetlenségek nincsenek benne, a nyomozókon pedig ezek az apróbb előnyök úgysem segíthetnek, egészében véve elfogadhatónak tartom. Sokak számára problémát jelent, hogy a képzett-

ségek kevésbé függnek a főjellemzőktől. (Ez persze így nem egészen igaz, hiszen eleve a Műveltség meg az Intelligencia alapján számíttuk ki őket, és akadnak konkrét ellenpéldák is: az Anyanyelv kezdőértéke Műveltség x 5, a Kitérés pedig Ügyesség x 2.) Ez természetesen kiküszöbölhető lett volna egy pótlólagos mechanizmus beépítésével, akik azonban ezt hiányolják a játékból, egyszerűen nem értik a lényegét. A *Call of Cthulhu* fejlesztői - egyébként korukat megelőzve - arra törekedtek, hogy csökkentse a szabályok mennyiségét. A *RuneQuest*ben, amelynek alapján a *Call of Cthulhu* játékszabályait kidolgozták - bár a fönt említett kritikuskor erről úgy látszik, nem tudnak - létezik ilyen mechanizmus, csak éppen nem vették át belőle. A fejlesztők egyszerűen feltételezték a játékosokról, hogy kiforrott és reális elképzeléseik vannak leendő karakterükről, és elég intelligensek hozzá, hogy ne kövessenek el hajmeresztő ellentmondásokat. (Például egy 6-os Intelligenciájú és 9-es Műveltségű karakternek ne emeljék 85 %-ra a Csillagászat képzettségét - bár a szabályok alapján minden további nélkül megtehetné.) Persze nem minden RPG kezeli hasonlóan módon a játékosait, és teljesen érthető, hogy mondjuk a *Rolemaster* és más rokon rendszerek lelkes hívei fennakadnak ezen az általuk vélt hiányosságon.

A képzettségek listája hűen tükrözi a játék karakterét. Túlnyomó részüket változatos intellektuális tevékenységek teszik ki, például Könyvelés, Fényképezés és Könyvtári Ismeretek. (Ennek az utóbbinak a jelentőségét nem lehet túlhangsúlyozni: az a társaság, ahol valakinek nincs legalább 80 %-os értéke Könyvtári Ismeretek terén, már az indulás pillanatában halálra van ítéelve.) Az elméleti jellegű képzettségek között elég nehéz fontossági sorrendet felállítani, de egyértelműen a humán tudományágak a hasznosabbak. A különféle nyelvek alapos ismerete nemcsak az ősi titkokat rejtő könyvek elolvasása miatt elengedhetetlen (egyetlen lépést se latinul tudó karakter nélkül!), hanem azért is, mert a nyomozók gyakran hosszú utazásokra indulnak a kalandok folyamán. Célszerű járatosnak lenni a történelemben, mivel a régi korok eseményei nemegyszer fontos információkat rejtenek a Cthulhu-mítosszal kapcsolatban. Végül pedig az sem árt, ha valaki a társaságból jó pszichoanalitikus (nem pszichológus!), ugyanis a nyomozók előbb-utóbb elkerülhetetlenül megőrülnek, és ilyenkor bizony elkél nekik egy kis segítség.

A szociális típusú képzettségeket szintén nem szabad elhanyagolni. A Szélhámosság és a Meggyőzés mindig kapóra jön, sajnos azonban szörösszívű titkoknak ragaszkodni szoktak hozzá, hogy ezeknek a képzettségeknek az alkalmazását ne lehessen egyszerű kockadobással kijátszani, hanem a játékos adja elő élőszóban, miket mond a karaktere! A leggyakrabban elhanyagolt tétel ebben a csoportban a Hitelképesség, amely részben a nyomozó anyagi háttérét, részben pedig általános társadalmi státusát jelenti. Pedig a játékosok elég rosszul teszik, ha nem szentelnek neki kellő figyelmet, ugyanis a Hitelképességgel szinte mindent el lehet érni, és még csak színészi vénára sincs szükség hozzá a játékos részéről. Gondoljunk csak bele: ha a Scotland Yard emberei egy közismerten kétes alakot találnak éjszaka az utcán, alig pár saroknyira egy brutálisan meggyilkolt áldozat tetemétől, nyilván azonnal letartóztatják; ha viszont történetesen a nemes Lord Bristelwaithe sétál arra, legfeljebb megkérdezik őkegyelmességétől, hogy nem látott-e véletlenül valami gyanúsat.

A fizikai képzettségeket szándékosan hagyam utoljára, mivel a *Call of Cthulhu*ban ezek meglehetősen hátul kullognak fontosság tekintetében. A harci képzettségeknek elég magas az alapértéke, azon az elven, hogy a ravaszt elhúzni nem túl bonyolult feladat, és túlzottan mélyenszántó ismereteket a pofozkodás sem igényel. Aki ennél többre vágyik, az horribilis pontszámokért megtanulhat banni a különféle egzotikus fegyverekkel, vagy beavatást nyerhet a pusztakezes harcművészetek rejtelseibe; ez véleményem szerint pontpocséklás, mivel különösebben sokra nem fog menni vele.

Egyébként a fegyveres erőszak csak a mítoszlények ellen használható, közönséges emberek között nagyon is életveszélyes. Az Életpontok értéke az Erőtől és az állóképességtől függ, nem túl magas, és a kaland folyamán legfeljebb lefelé változik. Ha a *Call of Cthulhu*-ban valakit lekaszálnak egy géppisztolysorozattal, az általában belehal, és a halottakat természetesen nem lehet feltámasztani. (Illetve igen, a mítosz mágijával, de ennek az eredményről jobb nem beszélni...) Mindennek ellenére a fizikai képzettségek között is akad néhány, amely adott esetben kritikus fontosságúnak bizonyulhat, például a Fűrészés, a Rejtőzködés és a Lopakodás.

Teljesen különálló képzettség a *Cthulhu*-mítosz. Ez mindig nulláról indul, és csak a kaland folyamán növekedhet, ahogy a nyomozók egyre több félelmetes igazságra döbbennek rá. Ennek a folyamatlak viszont van egy érdekes mellékhatása: minél többet tudnak a karakterek a *Cthulhu*-mítoszlól, annál közelebb sodródnak az örülethez. A játék összefüggésében ez úgy jelenik meg, hogy a nyomozónak sohasem lehet több Lelkierő pontja (lásd alább) annál az értékénél, amit *Cthulhu*-mítosz képzettségének százból történő levonásával kap.

Ebben a szerepjátékban értelemszerűen nincsenek kasztok és fajok, mint ahogy Tapasztalat Pontok és szintek sem. Ez azonban nem jelenti azt, hogy a karakterek nem fejlődnek - csak éppen teljesen más szisztéma szerint, mint a M.A.G.U.S.-ban vagy az AD&D-ben. A fizikai tűrőképességet például nem lehet javítani, és a "mentődobásokat" sem, mivel ezeknek a funkcióját a fentebb már említett százalékos táblázat veszi át, és a táblázat alapjául szolgáló főjellemzők nem változnak. Lehet ellenben növelni a képzettségeket, mégpedig a Chaosium védjegyévé vált "fejlesztési esélyek" egyedi rendszere alapján. Ez nagyjából annyit jelent, hogy ha a nyomozó kritikus helyzetben különösen sikeresen alkalmazta valamelyik képzettségét, akkor kap egy esélyt, hogy javíthasson rajta. Az esély csak lehetőség, nem bizonyosság; hogy változik-e a szóban forgó képzettség - és ha igen, mennyivel -, azt kockadobással kell eldönteni. Erre egy igazán egyszerű és reális alapelv vonatkozik: minél magasabb valaminek az értéke, annál nehezebb tovább növelni.

A karakter mágikus kapacitása a Kisugárzás (Power) főjellem-

zőjétől függ, amely személyes vonzerejének és az univerzum alkotóelemeivel való harmóniájának a fokmérője. Az emberi lények Kisugárzása minimális, és csak a legprimitívebb varázslatok elvégzésére elegendő. Ez az érték ennek ellenére meghatározó fontosságú, mert ebből számítjuk ki a nyomozók talán leglényegesebb főjellemzőjét, a Lelkierőt. (Angol eredetiben SANITY; ezt sokféleképpen lehet fordítani, de semmiféleképpen sem Józan Észnek! Egyébként, ha már itt tartunk, a POWER-t sem túl szerencsés Életerőnek, az EDUCATION-t Tudásnak, és az INTELLIGENCE-et Intúciónak fordítani. Tiszteletem Angus Boylannek, de igazán megtanulhatna magyarul.) A Lelkierőt úgy kapjuk meg,

ha a Kisugárzást besorozzuk öttel. Minél nagyobb a nyomozó Lelkierője, annál nagyobb eséllyel tud ellenállni az örületnek.

Ezt a szabályozás részletesebb magyarázatra szorul, mivel teljesen egyedi vonása a *Call of Cthulhu*-nak, ráadásul ez az az elem a szabálymechanizmusában, amely a leginkább elősegíti a ködös-borongós lovecrafti hangulat megteremtését. A Lelkierő értelmezésének az alapja az, hogy a mítosz szörnyű igazságait nem az embereknek szánták, és ha szembekerülnek velük, elméjük épségét kockáztatják. Minden olyan alkalommal, amikor a nyomozónak valami megrázó élményben van része, Lelkierő-próbát kell tennie. Ha elhibázza, bizonyos számú Lelkierő pontot veszít, és utána már ezt az új értéket kell használnia, tehát fogékonyabbá válik a további borzalmakra. Igazán idegtépő tapasztalatok esetében a karakter Lelkierője még akkor is csökken, ha sikeresen elvégezte a próbado-

bást, bár lényegesen kevesebbel. Ha a Lelkierő értéke eléri a nullát, a nyomozó gyógyíthatatlan örültté válik - ámokfutó mézszárlásba fog, öngyilkosságot követ el, vagy a mítoszlényeket kezdi imádni; mindenképpen kikerül a játékos irányítása alól. Ahogy a szabálykönyv írja: "Egy félkarú vagy féllábú nyomozó sikeresen elboldogulhat a *Call of Cthulhu* világában. Aki elvesztette az erkölcsi és etikai érzékét, az soha..."

A dolgok azonban nem ilyen egyszerűek. A karakterekre nemcsak akkor leselkedik az örület réme, ha elvesztik utolsó Lelkierő pontjukat is; pozitív Lelkierő értékkel sem nehéz megtévelyedni, a különbség csupán annyi, hogy ebben az esetben az állapot idővel gyógyítható. Az alapszabály ilyenkor az, hogy ha egy nyomozó

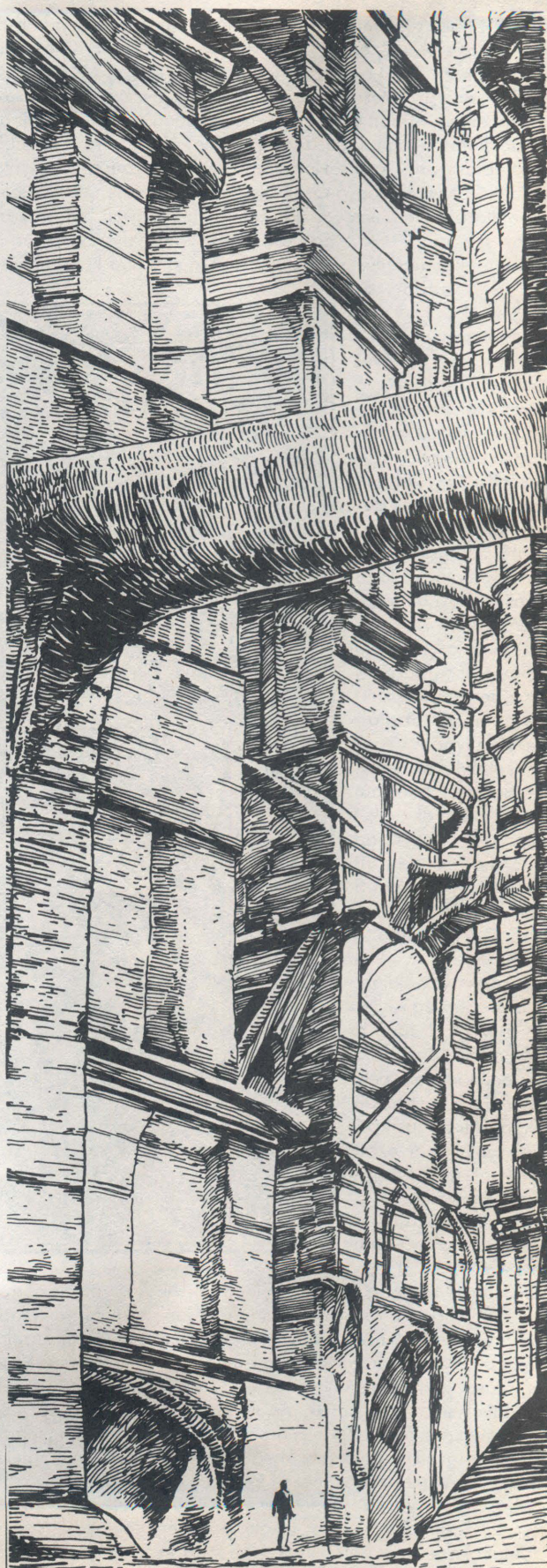


egyetlen kockadobás eredményeképpen négynél több Lelkierő pontot veszít, akkor komoly esélye van rá, hogy rövid időre megzavarodik; amennyiben pedig egy órán belül elveszíti Lelkiereje egyötödét, minden további esélylatolgatás nélkül megőrül, és hosszas szanatóriumi kezelésre szorul. A gondos szabálykönyv nem feledkezik meg arról sem, hogy tartalommal töltsen meg az örület eléggé ködös fogalmát: oldalszámra sorolja az elmezavar különböző válfajait, az emlékezetkieséstől kezdve az üldözési mánián keresztül a tudathasadásig. A titoknak kedvére válogathat, mivel keserítse meg a balszerencsés nyomozók életét.

Lelkierő-próbát a karaktereknek számos különböző okból ki-folyólag kell tenniük. A leggyakoribb eset egy brutálisan meggyilkolt áldozat vagy valami véres atrocitás látványa; az ilyesmin az erős idegzetű emberek viszonylag könnyen túlteszik magukat. Ennél egy fokkal keményebb feladat a Cthulhu-mítosz titkait taglaló ősi könyvek olvasgatása; a *Necronomicon* eredeti, órabab változatának áttanulmányozása például szinte garantálja a nyomozó megháborodását. Szerencsére a legnagyobb hatalmú könyvek alig egy-két példányban léteznek, és megszerzésük szinte megoldhatatlan problémák elé állítja a nyomozókat. (Ami nem mindig öröndetes, mert többnyire ezekben találhatók a leghasz-nálhatóbb varázslatok.) Az ódon írással írtak persze olykor varázsla-tokat is tartalmaznak; ezeknek az alkalmazása úgyszintén Lelki-erőbe kerül, méghozzá nem is kevésbe. Itt nem szabad megfeledkezni arról, hogy a varázslat eredményének látványa sokszor újabb Lelkierő-próbára ad okot minden jelenlétüknek, mint például amikor az áldozatot olthatatlan tűz emészt el belülről, vagy ha a mágus kiakasztja az állkapcsát, és elevenen lenyel egy sikoltozó foglyot. A legnagyobb kockázattal azonban a mítoszlényekkel színről színre való szembesülés jár. Minden mítoszlény iszonyatos látvány; a szolgafajok és a kevert vérű korcsok persze kevésbé, de a Nagy Öregek és a Külső Istenek olyannyira félelmetesek, hogy a jelenlétükben még az is esztét vesztheti, aki sikeresen letette a Lelkierő-próbát. Ezeknek a szörnyeknek tulajdonképpen nincs is szükségük harci képességekre, hiszen általában a pusztá látványuk elegendő hozzá, hogy minden halandó megőrüljön körülöttük. Szerencsére a legtöbben csak akkor tudnak megjelenni a Földön, ha valaki megidézi őket. A Nagy Öregek túlnyomó részét a jelekből ítélve valami ősi átok sújtja, és mozgásszabadságuk erősen korlátozva van. Cthulhu például R'lyeh elsüllyedt városában alszik az óceán mélyén; Eihort egy föld alatti alagútba van bebörtönözve valahol Angliában; a Kimondhatatlan Hastur az Aldebaranon lakik; Rhan-Tegoth pedig szoborrá dermedve szunnyad egy múzeumban. A lényegesen nagyobb hatalmú Külső Istenekre nem vonatkoznak ezek a megkötések, ők azonban csaknem valamennyien vakok és idióták. Csupán hírvivőjük és lelkük, a rettenetes Nyarlathotep rendelkezik önálló személyiséggel; ő gyakran járja a Földet különféle álcákat öltve, s általában kulturált és szellemes társalgónak bizonyul, amíg fel nem fedi valódi énjét...

A fentebbiek ismeretében valószínűleg senkit sem ér meglepetésként, hogy a *Call of Cthulhu*-ban a nyomozók halálozási arányszáma elég magas (a hivatalos tesztek szerint 60 % körül van, de ehhez szerintem nagyon jó játékosok kellene), és a szabálykönyv azt tanácsolja, hogy egy résztvevő több karaktert vezessen. A kalandok túlélői mindenestre nemcsak a képzettségüket fejleszthetik: a sikeres teljesítményt a titoknak Lelkierő pontokkal jutalmazza, és ha cselekedeteik emelték társadalmi tekintélyüket (ami eléggé valószínűtlen), nőhet a Hitelképességük is. Mivel a nyomozók gyakran keverednek különféle illegális üzelmekbe, és a lelki egyensúlyuk sem túlságosan stabil, ennek az esetnek általában a fordítottja következik be, azaz a Hitelképességük csökken, ami idővel anyagi helyzetükre is kihathat.

A Chaosium három időszakra dolgozta ki a *Call of Cthulhu* szabályait: az 1890-es, az 1920-as és az 1990-es évekre. A játék-mechanizmus az egyes korszakokra lebontva csak apróságokban



különbözik: a századelőn például Autóvezetés képzettség helyett Kocsihajtás szerepel, egyes képzettségek (Elektronika, Komputer) pedig csak az 1990-es években válnak elérhetővé. Más kérdés, hogy mindhárom korszak egymástól gyökeresen eltérő játékevezetési stílust igényel. A múlt század végének társadalma például alapvetően elűtött a maitól: gazdag és szegény között sokkal élesebb volt a választvonal, az öröklött státus igen nagy szerepet játszott, és a feltörekvés, a vagyonosodás iránti vágy, ami ma természetes velejárója életünknek, akkoriban meglehetősen botrányszagúnak számított. A kaland csak akkor lehet valóság, ha a titkoknak lelkiismeretesen figyelembe veszi ezeket a körülményeket, még abban az esetben is, ha mai szemmel nézve nem túl ízlésesek. Igen keserves élmény például a húszas évek Amerikájában fekete bőrű karakterrel játszani, és a századeleji környezetben mozgó ifjú hölgyek biztosra vehetjük, hogy irtóztató skandalum kerekedik belőle, ha kísértő nélkül utaznak a vonaton.

A *Call of Cthulhu* természetesen bármely más történelmi időszakra szabadon adaptálható, felhívnam azonban a titkoknok figyelmét, hogy a Chaosium szakértői nem ok nélkül választották ki éppen ezt a hármast. Lovecraft írásai túlnyomórészt a vidéki New Englandben játszódtak, nagyjából a húszas években és a harmincas évek elején; ez az eredetiség kellemes mázát kölcsönzi a korban és időben ide illeszkedő történeteknek. Ami az 1890-es éveket illeti, a viktoriánus környezetbe helyezett horrornak gazdag hagyományai voltak Angliában, és Lovecraft különösen sokat merített ezekről a szerzőktől, például Arthur Machentől vagy Lord Dunsanytól. A kozmikus horror lovecrafti felfogása azonban - bármilyen furcsának tűnik - alapvetően modern jelenség, ezért én elég nehezen tudok elképzelni teszem azt a középkorban játszódó Cthulhu-történeteket. A helyszín megválasztásánál szintén vigyázni kell rá, hogy a kiszemelt vidéknek vagy tájegységnek legyenek okkult-misztikus hagyományai - és hogy a titkoknak legalább felszínesen ismerje ezeket a hagyományokat. Magyarország óvatos megközelítésben például megfelel ezeknek a kritériumoknak, hiszen épp elég olyan elem van a múltunkban, amit nagyszerűen ki lehet aknázni a játék szempontjából, és izgalmas modern kori kalandokat építhetünk rá. Itt nem a vámpírokra és farkasemberekre gondolok - ezeknek az ódiomat

a külföld aggatta ránk, a magyar néphit sohasem ismerte őket, hanem az olyan valóban megesett történetekre, mint amilyen Báthori Erzsébeté vagy Listi László grófé, a magyar Kékszakállé. Ha azonban valaki kellő ismeretek nélkül kíván kiruccanni távoli történelmi korszakokba, a kaland könnyen huszadrangú fantasy-utánpótlás degenerálódhat, amolyan "kereszties lovagok a Nagy Cthulhu ellen"-stílusban.

A *Call of Cthulhu*hoz számtalan kiegészítő jelent meg az évek során, köztük olyan klasszikus darabok is, mint a *Horror on the Orient Express* (Iszonyat az Orient-expresszen), minden idők egyik legkitűnőbb kampánymodulja. A kalandokat nem egyenként, vé-

kony füzetekben publikálják, hanem összegyűjtve, 120-150 oldalas könyvekben. A Chaosiumnak ez a piacpolitikája rendkívül "játékosbarát", mivel mérsékli a kiadvány árát, és ennek a cégnek - több másiktól eltérően - nem szokása, hogy egy színvonalas modulhoz két játszhatatlanul pocskért mellékel, mintegy kikényszerítve a silány termékek megvásárlását. A *Call of Cthulhu*-kalandok másik jellegzetes vonása, hogy gazdagon el vannak látva kiegészítő kellékekkel, amiket a titkoknak kivághat a könyvből, és a megfelelő pillanatban átadhat a játékosoknak. Ezek a segédletek sokféle lehetnek: kézírásos naplójegyzetek, kórházi kórlapok, levélrészletek, névjegyek, fényképutánzatok, számlák, csekkek, átvételi elismervények és képregénystílusban megrajzolt videofelvételek. A csúcsot ezen a téren is a *Horror on the Orient Express* tartja; amikor felbontottam a dobozt, a korabeli poggyszócímkeken és



plakátokon kívül egy köteg dombornyomások amerikai útlevél hullott ki belőle, a húszas években használt valódi iratok megszólalásig hű másolatai. Merő kíváncsiságból utánanéztem az okmányokon szereplő titkársági aláírásnak; mondanom sem kell, hitelesnek bizonyult.

A különféle kiadványokban időnként rövid esszéket is találunk a játékkal kapcsolatos témákról, például a törvényszéki orvostan fejlődéséről és a magánnyomozói tevékenység jogi szabályozásáról. Ezeket igazi szakemberek írták, mégpedig olyan mélyreható alaposággal, ami - bátran állíthatom - példa nélkül áll az RPG-világban. Különösen megragadott az ismertebb mítoszleányok neveinek filológiai elemzése egy bizonyos Dr. Phileus P. Sa-

dowsky tollából, aki állítólag a szófiai tudományegyetem professzora volt. Nem tudom, ki lehetett az igazi szerző, de tény, hogy valóban kiismerte magát a klasszika-filológiában, ugyanis hibátlanul idéz különféle latin, ógörög, óarab és héber szövegeket, továbbá autentikusan elemez a Koránból és a Bibliából kiragadott részleteket. Még a *Necronomicon* egyetlen eredeti óarab nyelven fennmaradt példányának a könyvtári katalógusszámát is megadja, ami számunkra különösen érdekes lehet, az ominózus iromány ugyanis a Magyar Tudományos Akadémia Orientalisztikai Közleményeinek 2781. számú mellékleteként van nyilvántartva.

Hadd említsem még meg, hogy a *Call of Cthulhu*hoz kiadott kalandok közül korántsem mindegyiknek van mítosz-háttere. Még olyan eset is előfordul, amikor az írók mindenféle természetfölötti elem segítségül hívása nélkül teremtik meg a játékra olyannyira jellemző horror-hangulatot. (Meddig bírja idegekkel egy tőba zuhant repülőgéproncs gyomrában rekedt bűvár, törött lámpával, százharminc méterrel a vízfelszín alatt?) Ez az egészséges diverzitás véleményem szerint csak javára szolgál a *Call of Cthulhu*-nak.

A kalandkönyveket tehát mindenkinek meleg szívvel tudom ajánlani, egyetlen prominens kivétellel. A *Blood Brothers I-II.*-ben a Chaosium stábjá általam felfoghatatlan indítékból arra tett kísérletet, hogy a *Call of Cthulhu* adaptálja a motorosfűrészes-vértől tocsogós amerikai horrorfilmek sekélyes világát. Az eredmény részben siralmas lett, részben nevetséges. Találtam benne némi erőltetett viccelődést is, de nem igazán tudtam nevetni rajta; az amerikai humor és a Lovecraft-féle kozmikus iszonyat valahogy nem passzol egymáshoz.

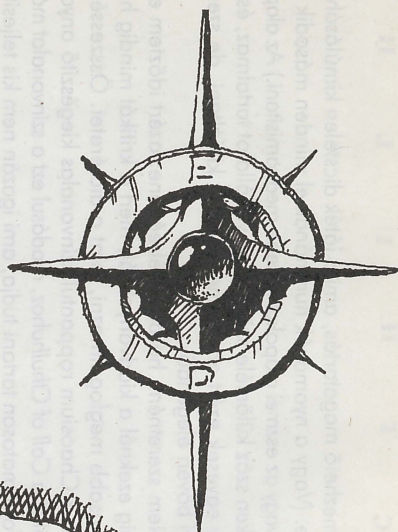
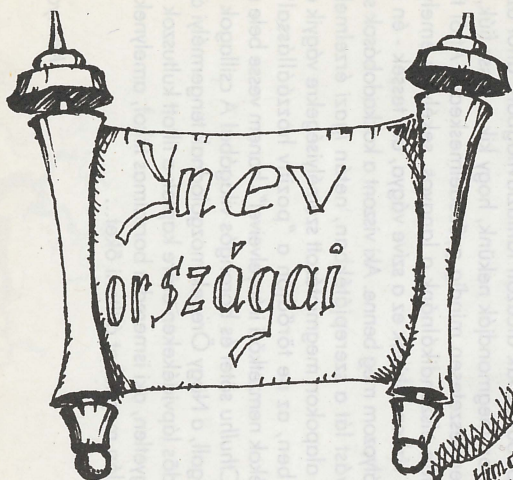
A többi kiegészítővel kapcsolatban szintén vegyes érzelmeim vannak. A különféle segéd- és szabálykönyveket csak korlátozottan találtam használhatónak. A szerepjátékok világában alapvető trend, hogy minél egyszerűbb a játékméchanizmus, annál kevesebb pótananyag kell hozzá; a *Rolemaster*hez minden évben tucatjával jelennek meg a kiegészítő szabályok, a *Storyteller*-rendszerekhez elvértve egy-kettő. (Ez persze nem azt jelenti, hogy az egyszerűbb felépítésű RPG-khez nincsenek segédanyagok, csak éppen azok nem a szorosan vett szabálymechanizmussal foglalkoznak.) A *Call of Cthulhu*nak egyáltalán nincs olyan kiterjedt szabályrendszere, hogy folyamatos toldozgatást-foldozgatást igényelne, ezért a különféle ilyen célú kiegészítők (*The Keepers' Compendium*, *The Investigators' Companion I-II.* stb.) elkeresítően üresnek bizonyulnak. Sokszor másutt már publikált anyagokat nyomtatnak bennük újra, és a nyomozók kidolgozásánál ajánlott hivatások (magándetektív, katonatiszt, régiségbűvár, filmszínész stb.) egyre körülirtabb szabályozása mindinkább emlékeztet a hagyományosabb RPG-k kasztrendszerére, amire ebben a játékban aztán tényleg semmi szükség. Ezek a gyanúsán vékonynak tűnő füzetkék tartalmazzak ugyan néhány hasznos információt a különböző történelmi korszakokkal kapcsolatban (mikor vált általánosan elterjedté a villanykörte, mikor épültek ki az első telefonhálózatok stb.), de semmi olyat, amit néhány könyvtárban töltött órával - vagy akár egy Humphrey Bogart-film megtekintésével - ne lehetne jóval olcsóbban beszerezni. Kiváltképp fenntartásokkal fogadtam a bestiárium-típusú kiadványokat (*Ye Booke of Monstres* és társai). Persze tisztában vagyok vele, hogy minden szerepjátékosnak kedvenc szórakozásai közé tartozik a "saját" szörnyek kidolgozása, és ebben nincs is semmi kivetnivaló; csak hogy egy *Call of Cthulhu*-játékot kevés más dologgal lehet olyan szédületes iramban tönkretenni, mint azzal, hogy különféle egzotikus szörnyek áradatával zuhintjuk nyakon szerencsétlen nyomozókat. Egyes rendszerek elviselik ezt a fajta játéktílust; a *Call of Cthulhu* nem. Még ennél is rosszabb lenne a gyerekek-végig-a-Bestiáriumon-és-gyakjunk-le-mindent-móttával

jellemezhető magatartás, ami a játék dicstelen kimúlásához vezetne. (Vagy a nyomozók hunynának el minden második lépésnél, vagy az eszmei alapokat kellene meghamisítani.) Az alapkönyv kereken száz különféle szörnyet és vadállatot tartalmaz, és lehet, hogy egyesek ezért etetneknek *fognak* kikiáltani, de szerintem ennyi bőven elegendő.

Nem szeretném, ha bárki félreértene: azért időztem el ilyen sokáig ezeknél a kiadványoknál, mert a kritikát mindig hosszadalmasabb megfogalmazni, mint a dicséretet. Összességében nézve a Chaosium roppantul színvonalas kiegészítő anyagokat publikál a *Call of Cthulhu*hoz, ráadásul ezt a színvonalat már évek óta folyamatosan tartani tudja, ami igazán nem kis teljesítmény. Tíz kiegészítő közül nyolcat tiszta szívből javasolni tudok az érdeklődőknek, és hogy ezzel a véleményemmel nem állok egyedül, azt az is mutatja, hogy a szakmai téren leginkább mérvadónak tekintett amerikai RPG-szakfolyóirat, a *White Wolf*, egytől ötig terjedő értékskáláján még sohasem adott hármasnál rosszabb "osztályzatot" egyetlen *Call of Cthulhu*-kiadványnak sem, pedig náluk a recenzensek nem éppen a lágszívsűségükről híresek. A *Call of Cthulhu* az ötödik kiadás után is maradt, ami volt: a világ egyik legkitűnőbb szerepjátéka.

Zárszóként hadd térjek még ki arra, hogy sok fórumon nem arat osztatlan tetszést az a stílus, amit a *Call of Cthulhu* képvisel a nemzetközi RPG-világban. Ezt talán az is jelzi, hogy arányaiban sokkal népszerűbb Amerikán kívül, mint a szülőhazájában; a legutolsó felmérések szerint a *Call of Cthulhu*-játékosoknak körülbelül az egyharmada nem az USA-ban él. Ez az RPG egyértelműen "felőtt" jelleggel bír, azaz pszichológiaiailag érett játékosoknak szól. Ennek következtében a TSR égisze alatt működő nemzetközi szerepjátékos hálózat, az RPGA Network nem hajlandó hivatalosnak elismerni a különféle találkozókon meghirdetett *Call of Cthulhu*-játékokat. Az is előfordult már - főleg a kisebb, totálisan a TSR befolyása alatt álló találkozókon -, hogy a szervezők megakadályozták az előre meghirdetett és bejelentett játék megtartását. Talán fölösleges mondanom, hogy ez igencsak rossz vért szült a TSR és a Chaosium között, és a két kiadó - finoman szólva - nem nagyon szíveli egymást. Az RPGA Network azzal magyarázza az eljárását, hogy a *Call of Cthulhu* rendszere ellentmond az úgynevezett "szerepjátékos irányelveknek", amiket természetesen a TSR-nél fogalmaztak meg. Azzal a váddal illetik a játékot, hogy pesszimista világnézetet sugall, sérti egyes kisebbségek érzékenységét, és - idézem - "nem pozitív hozzáállású". Nem kételkedem benne, hogy ezek az irányelvek a szerepjáték védelmét szolgálják - az RPG-ket számos rosszízű támadás érte az utóbbi években -, számomra azonban meghunyászkodásnak tűnnek. Ha valamennyien igazodnánk hozzájuk, unalomig játszhatnánk egy rózsaszín babaháznak álcázott fantáziavilágban, ahol az okos bácsik folyton megmondják nekünk, hogy kik a rossz fiúk, és az igaz ügy természetesen mindig győzedelmeskedik. Attól tartok, egy idő után elszundikálnánk a langyos, sekély és émelyítően rózsaszínű vízben. Akinek ez a szíve vágya, ám tessék - én ugyan nem akadályozom meg benne. Aki viszont a kockadobások szintjén túl is kihívást lát a szerepjátékban, netán igazi érzelmekre és valóságos alapokon megmintázott személyiségekre vágik a *fiktív* környezetben, az ne törődjön a "pozitív hozzáállással" és a "szerepjátékok nemzetközi irányelveivel", hanem vesse bele magát a *Call of Cthulhu* sötét és borongós világába! A csillagok állása veszélyt sugall, a Nagy Öregek mozgolódnak tengermélyi álmukban, a ködös lápvidékeken erőre kaptak a tiltott kultuszok - és te vagy az egyetlen, aki ismered a borzalmas *titkot*, amelynek segítségével talán meg lehet állítani őket...

Kornya Zsolt



Nyugati - óceán

Keleti - óceán



1. Gianag hercegs.
2. Maonwell
3. Eren
4. Enigow
5. El Hamed
6. El Sobira
7. Al Hadoba
8. Al Abadana
9. Hat Város Szöv.
10. Kereskedő herc.
11. Uj-Pyarron
12. Predoc
13. Edorl
14. Syburr
15. Enysmon
16. Sempyer

EGYETLEN CSÓK CSUPÁN...

Csókmágia az AD&D-ben

A szerepjátékok ősenek, az AD&D-nek talán egyetlen vonását sem kritizáltak olyan gyakran és élesen, mint a - valljuk be, nem éppen remekbe sikeredett - mágiarendszert. Ne térjünk ki most a különféle játéktechnikai kifogásokra - túlnyomórészt jogosak ugyan, taglalásuk azonban olyan messzire vezetne, hogy nem egy, de tíz *Rúnát* is meg lehetne velük tölteni. Maradjunk meg annál a kétségbevonhatatlan ténynél, hogy az AD&D-ben alkalmazott mágiarendszer egyáltalán nem kedvez a szűkebben vett szerepjátéknak: úgyszólván kizárólag a harcra, az erőszakra összpontosít, mintha a karakterek számára nem is létezne más a világon. Ez a káros beidegződés lett aztán a gyökere a varázslókkal kapcsolatos szerepjátékos sztereotípiának, amely minden mitikus-irodalmi előképpel éles kontrasztban áll: pályájuk elején gyámoltalanok, folyton védelmezni kell őket, magasabb szinten aztán átalakulnak taktikai atomcsapássá.

Az alább közreadott varázslatok olyan karakterek számára készültek, akik nem vállalják ezt a kissé gyermeketeg és végtelenül egyoldalú szerepet. Igaz, első pillantásra meg lehetőszen "túlméretezetteknek" tűnnek, a klasszikus AD&D-viszonyrendszerben ugyanis szintjükhöz képest aránytalanul erősek. Hogy csak egy példát említsék, legtöbbjük ellen nincs mentődobás; azonkívül kizárólag szomatikus (mozdulatbeli) komponenseik vannak, ami lényegesen megkönnyíti az alkalmazásukat.

Megkönnyíti, ha szigorúan csak a matematikai játéktechnika szintjén gondolkozunk. Ezekre a varázslatokra ugyanis a "finomabb" szerepjátékban vonatkoznak roppant szigorú megkötések. Verbális összetevőjük (varázssige) például eleve nem lehet, ugyanis ezeknek a varázslatoknak a szomatikus komponense a kiszemelt személy száján csókolása. Márpedig a csókolózáshoz - mint azt a valós életben is tapasztalhatjuk - mindkét fél részéről meglehetősen nyomós okok szükségeltetnek. Kétségtelen, hogy ezek a varázslatok szigorúan játéktechnikailag nézve roppant erősek. Nincs szükség azonban szórólírásszerű szabályokra hozzá, hogy belássuk: a parti varázslójától, a mágikus művészetek büszke beavatottjától meglehetősen bizarr viselkedés volna, ha erőszakkal nekimenne minden vadidegennek, és megpróbálná száján csókolni őket.

A csókmágia egy olyan varázslótypus legfőbb fegyvere, amellyel a hivatalos AD&D-kiadványokban sohasem találkozunk, az irodalmi-mitologikus hagyományban azonban annál gyakrabban. Ez pedig a bűbajos szépségű démonasszony, aki ellenállhatatlan csáberejével dönti le lábáról a férfiakat, hősökkel és hadvezérekkel kokettál, int-

rikákat sző a fejedelmi udvarokban, minden rendű-rangú népek titkait kitudja, a háttérbe húzódva mozgatja az események szálait, s legalább olyan művésze a testi szerelemnek, mint a magasabb mágiának. Ha úgy tetszik, Médeia vagy Kirké ő; ha úgy tetszik, Morgan le Fay; ha úgy tetszik, magyar történeti múltunk igaztalanul befektetett szépasszonya, a "boszorkányos" hírű Báthory Anna.

Nem véletlen persze, hogy a hivatalos AD&D-kiadványokban még véletlenül sem találunk efféle alakokat. A TSR ugyanis, valamiféle rosszul értelmezett erkölcsi megfontolásból, kínosan igyekszik kerülni azt a természetszerű tény, hogy a felnőtt emberek életéhez - márpedig a szerepjátékos karakterek többnyire felnőtt emberek - magától értetődően hozzátartozik a szexualitás. Ez a téma az AD&D-ben szigorú tabu, olyan mértékig, hogy annak idején sor került néhány kész kiadásító önkéntes bezúzatására is, amelybe véletlenül becsúszott egy félmeztelen hölgyet ábrázoló illusztráció meg egy érzéki hangvételű háremjelenet. (Az illető kiadvány mutatóba megmaradt példányaiért - szerintem az égvilágon semmi szemérmetlen nincs bennük - ma csillagászati árakat fizetnek a szabadpiacon.)

Szerencsére ez a bigott szemléletmód csak a TSR álláspontja, az AD&D-játékosok egy része egészen másként viszonyul a témához. Bizonyítja ezt az Interneten terjedő *Szerepjátékos Szexkalauz* töretlen népszerűsége is. (The Complete Sex Guide - vagy, fantáziadúsabb régi címén, Unlawful Tome of Carnal Knowledge, azaz a *Kéjes Gyönyörök Tiltott Kódexe*.) Sokan már a legelején éles hangon kifakadtak ellene, idétlennek és nem helyénvalónak vélték a tárgyválasztást. Az Interneten megjelent dörgedelmes megnyilatkozásokból azonban egyértelműen kiolvasható, hogy a kritikusok döntő többségükben nem vették maguknak a fáradságot a munka áttanulmányozására. A közreadó szerkesztő, a más Internetes kiadványairól is ismert Desmond "Bluebaugh" Reid, ugyanis igazán avatott kézzel nyúlt a csiklandós témához, még véletlenül sem esett a disznólkodás vagy pláne a pornográfia csapdájába: az ezerféle forrásból egybehordott anyagot rendkívül szellemesen, impozáns játéktechnikai magabiztossággal dolgozta össze egységes egésszé, egy értékes és jól használható Netbookot alkotva, amin ráadásul helyenként igen jókat lehet derülni. (És természetesen az sem utolsó szempont, hogy egy fillért sem kell fizetni érte.)

Az alább olvasható varázslatok a *Szerepjátékos Szexkalauz*ban szereplő verziók magyar nyelvű adaptációi, helyenként átszerkesztve, áttisztítva és kiegészítve. Közreadásuk Desmond Reid tudomása



nélkül történik, akit ez ügyben - sem rendszeres Internet-hozzáférésem, sem e-mail címem nem lévén - nem tudtam elérni. Szeretném azonban leszögezni, hogy semmiféleképpen nem szándékozom csorbítani sem Reidnek, sem a *Szerepjátékos Szexkalauz* többi közreműködőjének szerzői jogait, és jelen cikket nem minősítem saját szellemi tulajdonomnak. Ez már csak azért is visszaszámogatandó volna részemről, mert az Interneten aktív szerepjátékos közösségeket sem kialakult törvények, sem jól fizetett ügyvédek nem védik a különféle túlkapások ellen. Az alábbi szemelvények inkább kedvcsinálónak tekinthetők; elsődleges céljuk, hogy felkeltsék az angolul is értő hazai szerepjátékosok figyelmét ezen igazán professzionista kivitelezésű munka iránt. Az itt közzétett varázslatok az eredeti Netbook anyagának csupán töredékét képezik, és számos olyan hivatkozást is tartalmaznak, amely csak a teljes *Szerepjátékos Szexkalauz* ismeretében válik maradéktalanul játszhatóvá. Minden AD&D-kedvelőnek melegen tudom javasolni, hogy az elektronikus média révén szerezze be és használja föl játékaikhoz ezt a remekbe készült nemhivatalos kiegészítőt.

Kornya Zsolt

A csókmágia alkalmazásának általános szabályai

A varázslatok alkalmazásakor a varázslónőnek szájon kell csókolnia az alanyt. Ez nem feltételezi ugyan az alany önkéntes beleegyezését, ennek híján azonban a csók csak akkor történhet meg, ha az alany öntudatlan, fizikai mozgásában korlátozva van vagy a manőver teljesen meglepetésszerűen éri (azaz elvételi a meglepetésszerűsége). Ha az alany aktívan igyekszik elkerülni a csókot, erre csakis fizikai erőszakkal lehet kényszeríteni, máskülönben a varázslat automatikusan kudarcot vall. Következésképpen "éles" harci szituációkban a csókmágia alkalmazhatósága felettébb korlátozott.

Első Szintű Varázslatok

Álomszók (bűbájmágia) megfordítható

Hatótávolság: Érintés
Komponensek: Sz
Időtartam: 10 kör x szint
Bevetési idő: 1
Hatáskör: A megcsókolt személy
Mentődobás: Nincs

A varázslónő által megcsókolt áldozat azon nyomban mély, kómaszerű álomba merül, amelyből - külső behatások híján - csak a jelzett időtartam lejártakor tér magához. Ennél korábban csak akkor ocsúdik föl, ha ÉP-vesztéssel járó sérülést szenved (a fájdalomtól) vagy álmát rendkívül harsány zajok zavarják meg. Rendkívül harsány zajnak tekintendő például, ha az áldozatnak a fülébe trombitálnak; az átlagos házi perpatvarok és kocsmái verekedések nem csapnak elég lármát hozzá, hogy kizökkentsék jóízű álmából.

Maga az ébredés egy teljes kört vesz igénybe. Az alvás semmiféleképpen nem károsítja az áldozat szervezetét, bár ha a varázslónő kívánja, a csók pillanatában dönthet úgy, hogy az illető kíváltképpen szép és megnyugtató álmokat lásson. Ennek ellenkezőjére (lidércnyomások küldésére) nincs mód, és a varázslónő az álmok tartalmát

sem határozhatja meg, egyetlen aprócska kivétellel: azt ugyanis eldöntheti, hogy ő maga szerepeljen-e bennük vagy sem. Az álmok egyébként nagy valószínűséggel az alany legutóbbi kellemes élménye köré fognak szövődni.

Ártó Csók (idézőmágia)

Hatótávolság: Érintés
Komponensek: Sz
Időtartam: Azonnali
Bevetési idő: 1
Hatáskör: A megcsókolt személy
Mentődobás: Felezi a veszteséget

A varázslónő csókjára az áldozatot áramütésszerű fájdalom járja át, amelytől egész teste görcsösen összerándul, komolyabb esetekben akár a szíve is felmondhatja a szolgálatot. A csók pillanatában 1K3 ÉP alapvesztéssel szorít, amelyhez pluszban még háromszor annyi ÉP járul, ahányadik szintű a varázslónő. A varázslat - tapasztalati szinttől függetlenül - semmiképpen nem okozhat 1K3 + 21 ÉP-nél több veszteséget. Sikeres mentődobás esetén a veszteség feleződik.

Don Juan Ellenállhatatlan Csókja (bűbájmágia)

Hatótávolság: Érintés
Komponensek: Sz
Időtartam: Speciális
Bevetési idő: Speciális (minimum 1 kör)
Hatáskör: A megcsókolt személy
Mentődobás: Nincs

Ehhez a varázslathoz nem elég elcsattannia egy futó csóknak, legalább 1 körig tartó csókolózást igényel, ám a varázslónő kedve szerint nyújthatja tovább, az emberi lehetőségek maximumáig. (A világrekord már negyven évvel ezelőtt is 6 óra 37 perc volt; azóta nyilván megdőntötték.) Az áldozat saját akaratából nem szakíthatja meg a csókot a varázslónő szándéka ellenére.

A hatás a csók megszűntének pillanatától veszi kezdetét, és pontosan annyi körig tart, ameddig eredetileg a csók. Amíg ez az idő le nem telik, mind a varázslónő, mind a megcsókolt személy teljesen cselekvésképtelenek lesznek, erejükből csak annyira fut, hogy kábán szédelegjenek a mámorító gyönyörtől.

A hatás az időtartam lejártá előtt sikeres Mágikus Ellenvarázssal megszüntethető, de csak az egyik félre nézve; mindkettőjük mentesítéséhez két Mágikus Ellenvarázs szükséges.

Csókhintés (bűbájmágia)

Hatótávolság: 4 m
Komponensek: Sz
Időtartam: 1 kör
Bevetési idő: 1
Hatáskör: Egy csókvarázslat
Mentődobás: -

Ez a metamágikus varázslat lényegében más csókvarázslatok hatótávolságát bővíti ki érintésről 4 méterre. Szomatikus komponens gyanánt a varázslónő ajkához emeli a kezét, majd könnyed és elegáns mozdulattal a célszemély felé int. Ezután a következő körben feltétlenül be kell vetnie egy másik csókvarázslatot, különben a Csókhintés rövid távú mágija haszontalanul elenyésczik. A Csókhintéssel kombinálva a csókmágia bármely más varázslata alkalmazható.

Nagyon fontos leszögezni, hogy a nagyobb hatótávolság nem jelenti egyúttal a potenciális alanyok körének bővülését! A csókmágia alkalmazási korlátai, amelyeket a bevezetőben részleteztünk, továbbra sem változnak; azaz rendkívül nehéz - ha ugyan nem lehetetlen - a varázslatot éppen harcban álló vagy a varázslónő iránt aktívan ellenséges magatartást tanúsító személyre rábocsátani. Ezenkívül még egy követelmény érvényesül: a varázslónőnek mindenképpen látnia kell a kiszemelt alany ajkát. Zárt sisak, maszk, arcfátyol viselete tehát éppúgy hathatós védelmet nyújt a mágia ellen, mintha valaki egyszerűen hátat fordít a varázslónőnek. (Ami persze esetenként további veszélyek forrásává válhat.)

Második Szintű Varázslatok

Layla Másnap Reggeli Csókja (bűbájmágia)

Hatótávolság: Érintés
Komponensek: Sz
Időtartam: Azonnali
Bevetési idő: 1
Hatáskör: A megcsókolt személy
Mentődobás: Nincs

Ez a varázslat főlébreszt egy természetes álmot alvó személyt, továbbá garantálja, hogy az illető az ébredését követő 1K6 fordulón keresztül kedves és gyöngéd lesz a varázslónőhöz, semmiféle olyan gondolat nem fordul meg a fejében, hogy bármiféle módon ártson neki. A nyelve is megoldódik, hajlamosabb lesz rá, hogy őszinte

legyen a varázslónővel szemben; ha a KM úgy látja jónak, olyan dolgokat is kifizecseget neki, ami máskor eszébe sem jutna. Semmiféleképpen nem fog azonban tudatosan kiadni olyan információkat, amik őrá vagy a hozzá legközelebb állókra nézve - akik közé természetesen a varázslónőt is sorolja - közvetlen életveszélyt jelentenek.

A varázslat másik hatása, hogy tökéletesen megszünteti az esetleges másnaposságot; az alany tehát - hacsak nem áll valami ártalmas mágikus befolyás alatt - mindenképpen tiszta fejével ébred.

Gyöngítő Csók (idézőmágia)

Hatótávolság: Érintés
Komponensek: Sz
Időtartam: Speciális
Bevetési idő: 1
Hatáskör: A megcsókolt személy
Mentődobás: Nincs

A megcsókolt áldozat azon nyomban elsápad, és úgy érzi, hogy csontjai kocsonyássá válnak, szervezetéből minden erő kifolyik. A varázslat hatására 2K4 pontot veszít az Erejéből; az elvesztett pontok 24 óra múlva kezdenek el visszatérni, 1 pont/óra ütemben. Függetlenül attól, hogy mennyi Erőt veszített vagy mennyi Ereje maradt, a csókot követően az áldozat 1K10 óráig teljesen harcképtelen és magatehetetlen lesz, semmiféle súlyt megemelni nem bír, mozgása (hason csúszva, nagyon erős embereknel négykézláb) 2-re csökken.

A hatás az időtartam lejártá előtt sikeres Mágikus Ellenvarázssal vagy papi Átokűzéssel semlegesíthető.

Vámpírcsók (nekromancia)

Hatótávolság: Érintés
Komponensek: Sz
Időtartam: 1 kör x szint
Bevetési idő: 1
Hatáskör: A megcsókolt személy
Mentődobás: Nincs

A megcsókolt áldozatot ájulásszerű rosszullet fogja el, arcából kifut a vér, rohamosan gyengülni kezd. Amíg a varázslat tart, minden körben 2 ÉP-t fog veszíteni, a varázslónő pedig minden körben 1 ÉP-t kap, de csakis abban az esetben, ha ÉP-i nincsenek a maximális értéken.

A hatás az időtartam lejártá előtt sikeres Mágikus Ellenvarázssal vagy papi Átokűzéssel semlegesíthető.

Harmadik Szintű Varázslatok

Mámorító Csók (bűbájmágia)

Hatótávolság: Érintés
Komponensek: Sz
Időtartam: 1 forduló x szint
Bevetési idő: 1
Hatáskör: A megcsókolt személy
Mentődobás: Nincs

A megcsókolt áldozatnak pillanatok alatt minden vér a fejébe száll, egyszeriben fergeteges jókedv fogja el, ugyanakkor rejtélyes okokból a rosszullet kerülgeti. Valójában persze holtrészeg lesz, a



Szerepjátékos Szexkalauzban leírt szabályok szerint. Akik nem rendelkeznek ezzel az alapművel, azoknak a következő egyszerűsített szabályokat javasoljuk: rendeljen az illető minden harci dobásához, képességpróbájához és mentődobásához -4 levonást, a támadásainak a számát csökkentse felére. Ezenkívül dobasson vele minden körben Állóképesség-próbát (-4 levonással); ha elvétí, ott helyben összeroskad, eszméletét veszti, és hortyogva fog aludni a varázslat időtartamának lejártáig.

A hatás az időtartam lejártá előtt sikeres Mágikus Ellenvarázssal vagy papi Átoküzéssel semlegesíthető. Függetlenül attól, hogy hagyják-e letelni vagy idejekorán véget vetnek neki, az áldozat minden esetben iszonyú másnaposan ébred.

Rabszolgacsók (bűbájmágia)

Hatótávolság: Érintés
Komponensek: Sz
Időtartam: Speciális
Bebetési idő: 1
Hatáskör: A megcsókolt személy
Mentődobás: Nincs

A varázslat hatása mindenben megegyezik a Személyi Bűbáj varázslatával, azzal a különbséggel, hogy kétszeres erejű. (A Személyi Bűbáj ellen bizonyos időközönként lehet mentődobást tenni; a Rabszolgacsóknál ezek az időközök megkétszereződnek.) Megjegyzendő, hogy amíg a varázslat tart, az áldozat a varázslónő minden utasításának engedelmeskedik, beleértve azokat is, amelyek számára a biztos pusztulást jelentik.

A hatás az időtartam lejártá előtt sikeres Mágikus Ellenvarázssal vagy papi Átoküzéssel semlegesíthető.

Stanza Fertőző Csókja (nekromancia)

Hatótávolság: Érintés
Komponensek: Sz
Időtartam: Maradandó (míg az áldozatot meg nem gyógyítják)
Bebetési idő: 1
Hatáskör: A megcsókolt személy
Mentődobás: Mentésit

A csók sikertelen mentődobás esetén a varázslónő által meghatározott nemi betegséggel fertőzi meg a kiszemelt alanyt. Egyes nemi betegségek halálosak és igen gyors lefolyásúak (vérhaj), mások nem végzetesek ugyan, ám annál kínosabbak, nemegyszer társadalmilag is nemkívánatos személlyé teszik az áldozatot. Játéktechnikai hatásait bővebben lásd a *Szerepjátékos Szexkalauzban*.

A hatás Betegség Gyógyítása varázslattal vagy - bár nem minden esetben - szakértő ápolással megszüntethető.

Negyedik Szintű Varázslatok

Layla Feledéshozó Csókja (átalakító mágia)

Hatótávolság: Érintés
Komponensek: Sz
Időtartam: Maradandó
Bebetési idő: 1
Hatáskör: A megcsókolt személy
Mentődobás: Mentésit



Ezt a varázslatot csak alvó személyre lehet rábocsátani, akár természetes okoknál fogva szunnyadt el, akár mágikus bűbájjal bűvölték meg. A csók hatására az illető elfelejti, hogy mi történt vele közvetlenül elalvás előtt. Az az idő, amely ily módon kiesik az emlékezetéből, nem nyúlhat többre annyi fordulónál, ahányadik szintű a varázslónő (bár ennél rövidebb természetesen lehet).

Az ártatlannak tűnő varázslatról már többször is bebizonyosodott, hogy intrikákban és cselszövésekben félelmetes fegyver, különösen képpen alkalmas mit sem sejtő személyek kompromittálására.

Ha az áldozatra sikeres Mágikus Ellenvarázst vagy papi Átokűzést bocsátanak, az elveszett emlékek visszatérnek. Erre az eljárásra azonban nagyon ritkán kerül sor, kiváltó ok híján; az áldozatnak ugyanis természetszerűleg fogalma sincs róla, hogy egyáltalán elfelejtett valamit.

Layla Örjítő Csókja (bűbájmágia) megfordítható

Hatótávolság: Érintés
Komponensek: Sz
Időtartam: Maradandó
Bevetési idő: 1
Hatáskör: A megcsókolt személy
Mentődobás: Nincs

A csók hatására a kiszemelt alanyon azonnal elhatalmasodik az örület egy sajátos válfaja, amely abban nyilvánul meg, hogy az illető feladja eddigi szexuális szokásait, és rabjává válik a varázslónő által meghatározott nemi eltévelyedésnek. Ennek legenyhébb változata a homoszexualitás, de kellően fantáziadús és rosszakaratú varázslónők egészen különleges perverziókkal is megverhetik áldozataikat. E téren további bőséges információk találhatók a *Szerepjátékos Szexkalauzban*.

A varázslat fordított verziója csak a különféle nemi eltévelyedések megszüntetésére alkalmas, klasszikus értelemben vett örültek nem gyógyíthatók vele. Az alanyból átlagos libidóval rendelkező, heteroszexuális személy válik; ha eleve ilyen volt, a varázslat nincsen rá hatással.

A hatás sikeres Mágikus Ellenvarázssal vagy papi Átokűzéssel semlegesíthető.

Stanza Biztosan Fertőző Csókja (nekromancia)

Hatótávolság: Érintés
Komponensek: Sz
Időtartam: Maradandó (míg az áldozatot meg nem gyógyítják)
Bevetési idő: 1
Hatáskör: A megcsókolt személy
Mentődobás: Nincs

A csók automatikusan a varázslónő által meghatározott nemi betegséggel fertőzi meg a kiszemelt alanyt. Egyes nemi betegségek halálosak és igen gyors lefolyásúak (vérbaj), mások nem végzetesek ugyan, ám annál kínosabbak, nemegyszer társadalmilag is nemkívánatos személlyé teszik az áldozatot. Játéktechnikai hatásait bővebben lásd a *Szerepjátékos Szexkalauzban*.

A hatás Betegség Gyógyítása varázslattal vagy - bár nem minden esetben - szakértő ápolással megszüntethető.



Stanza Fertőző Varázscsókja (nekromancia)

Hatótávolság: Érintés
Komponensek: Sz
Időtartam: Maradandó (míg az áldozatot meg nem gyógyítják)
Bebetési idő: 1
Hatáskör: A megcsókolt személy
Mentődobás: Mentés

A csók sikertelen mentődobás esetén a varázslónő által meghatározott *mágikus* nemi betegséggel fertőzi meg a kiszemelt alanyt. A mágikus nemi betegségek általában egy-két év alatt végeznek áldozatukkal, ezenfelül pedig rendkívül kellemetlen, olykor a partnerekre nézve is veszélyes tünetei vannak. (Mérgező testi váladékok, a szervezet belső hőfokának drasztikus emelkedése orgazmus pillanatában stb.) Részletezésüket és játéktechnikai hatásaitak bővebben lásd a *Szerepjátékos Szexkalauzban*.

A hatás Betegség Gyógyítása varázslattal megszüntethető.

Ötödik Szintű Varázslatok

Stanza Biztosan Fertőző Varázscsókja (nekromancia)

Hatótávolság: Érintés
Komponensek: Sz
Időtartam: Maradandó (míg az áldozatot meg nem gyógyítják)
Bebetési idő: 1
Hatáskör: A megcsókolt személy
Mentődobás: Nincs

A csók automatikusan a varázslónő által meghatározott *mágikus* nemi betegséggel fertőzi meg a kiszemelt alanyt. A mágikus nemi betegségek általában egy-két év alatt végeznek áldozatukkal, ezenfelül pedig rendkívül kellemetlen, olykor a partnerekre nézve is veszélyes tünetei vannak. (Mérgező testi váladékok, a szervezet belső hőfokának drasztikus emelkedése orgazmus pillanatában stb.) Részletezésüket és játéktechnikai hatásaitak bővebben lásd a *Szerepjátékos Szexkalauzban*.

A hatás Betegség Gyógyítása varázslattal megszüntethető.

Nyolcadik Szintű Varázslatok

A Néreidák Csókja (idézőmágia)

Hatótávolság: Érintés
Komponensek: Sz
Időtartam: Azonnali
Bebetési idő: 1
Hatáskör: A megcsókolt személy
Mentődobás: Lásd alább

A csók pillanatában a célszemélynek mentődobást kell tennie sárkányláng ellen, -2 levonással. Ha elvétí, azonnal megfullad; ha viszont sikeres, olyan földöntúli gyönyörben lesz része, amelyről közönséges földi halandók nem is álmodhatnak.

A szörnyű kockázat ellenére egyes dekadens arisztokraták az élvhajhászás netovábbját látják benne, hogy időnként önként alávetik magukat ennek a varázslatnak. Ez a szokás persze csak a leggazdagabb császári udvarokban dívik, hiszen egy legalább 16. szintű boszorkány-

kurtizán közreműködését igényli, aki természetesen megérezdrágán méri a szolgálatait. Az óvatosabb duhajok olykor Vízitűdő varázslattal vértetik magukat föl előtte, az ily módon nyert gyönyör azonban - legalábbis az igazi inyencek szerint - meg sem közelíti a védelem nélküli csóké, amelyet a közvetlen életveszély izgató bizsergetése kísér.

Kilencedik Szintű Varázslatok

Halálcsók (nekromancia)

Hatótávolság: Érintés
Komponensek: Sz
Időtartam: Maradandó
Bebetési idő: 1
Hatáskör: A megcsókolt személy
Mentődobás: Nincs

Ennek a varázslatnak a hatására a célszemély azonnal szörnyethal, amennyiben a csók pillanatában 150-nél kevesebb ÉP-je van. A holt-tetem 1K10 kör múlva porrá omlik szét; ezt követően az áldozatot sem újjáéleszteni, sem feltámasztani nem lehet.

Az Örökös Szenvedés Csókja (átalakító mágia, nekromancia)

Hatótávolság: Érintés
Komponensek: Sz
Időtartam: Maradandó (míg az áldozatot meg nem gyógyítják)
Bebetési idő: 1
Hatáskör: A megcsókolt személy
Mentődobás: Nincs

A legfélelmetesebb és legborzalmasabb varázslat a nekromantikus csókmágia repertoárjából, amit Stanza, a hírhedt boszorkány-kurtizán dolgozott ki. Ez a csók megfertőzi az áldozatot a varázslónő által meghatározott *mágikus* nemi betegséggel, amely maradéktalanul kifejti rá minden hatását, egy kivételével: az illető nem pusztulhat bele. Ez azt jelenti, hogy képességei, harci értékei, ÉP-i a *Szerepjátékos Szexkalauzban* leírtak szerint csökkennek, de ha elérik a nullát, a karakter nem hal meg, még az eszméletét sem veszti el, csak teljesen cselekvésképtelenné és magatehetetlenné válik. (Természetesen nem maradnak el a kínos kísérőtünetek sem.)

A leggyafúrtabban sátáni ötlet azonban az, hogy a varázslat hatása alatt álló személy egyéb okok miatt sem halhat meg, legyen az kor, sebesülés, fertőzés vagy bármi más! Ezek ugyanúgy kifejti rá minden negatív hatásukat (fájdalom, ÉP-vesztés, érzék- és mozgásszervek elvesztése stb.), megölni azonban nem ölhetik meg. A varázslat lényegében véve a halhatatlanságnak egy olyan változata, amely gyakorlatilag egyet jelent az örökké tartó szenvedéssel.

A mágikus nemi betegség - amely garantálja az áldozat rohamos gyorsaságú testi-lelki leépülését - megbonthatatlanul össze van fonódva a halhatatlansággal: egyiket a másiktól elválasztani nem lehet. A hatás Betegség Gyógyítása varázslattal csak akkor szüntethető meg, ha azt egy Jó jellemű főpap végzi el az áldozaton, aki magasabb szintű a csókos ajkú varázslónőnél. (Márpedig annak legalább 18. szintűnek kell lennie, különben nem tudná memorizálni ezt a varázslatot.) A kórságból való gyógyulás mindig és minden körülmények között véget vet a sajátos halhatatlanságnak is. Ha a gyógyítás időpontjában az alany már túlhaladta a számára kiszabott természetes életkort, a kinoktól való szabadulás egyszersmind a halálát is jelenti - nem mintha ennyi szenvedéssel töltött esztendő után nem fogadná örömmel ezt a kilátást...

Ars Magica

BŐREVÁLTÓK A Björnaer-ház mágiája

A hermetikus mágia szívét a szigorúan körülírt, viszonylag könnyen alkalmazható formális varázslatok alkotják. Ám a hermetizmus korántsem a mágia egyetlen lehetséges módzata, ráadásul maga sem egységes, hanem számos változata létezik. Ebből a felismerésből indult ki a házalapító Björnaer, aki a hermetikus tanokon kívül azt az ősi mágikus hagyományt is oktatta tanítványainak, amelyben ő maga nevelkedett. Sajnos, az évszázadok folyamán ennek az ősi tudásnak java része veszendőbe ment. Úgy tűnik, hogy azok a varázslók, akik osztottak Björnaer eredeti örökségében, aránylag gond nélkül sajátítottak el új formaváltásokat. Az ily módon megismert állatalakokat aztán mind ugyanolyan könnyedén magukra tudták öltetni, mint a Björnaer házából való mágusok az Ősalakjukat, és korlátlan ideig viselhették őket.

Ezek az ősi képességek mára már feledésbe merültek, ám a Björnaer-mágusok továbbra is képesek új formaváltásokat tanulni. Módszerük sokban emlékeztet arra az eljárásra, amit a hermetikus mágiában az új formális varázslatok kidolgozására használnak. (Eredetileg valószínűleg kissé másféle lehetett, de az évszázadok során erős hermetikus befolyások érték.) A Björnaer-mágusnak remeteségbe kell vonulnia valami vad és félreeső helyen, ahol aztán hosszan elmélkedik a kívánt állatalak mélyebb természetéről. A szükséges idő változó: függ az illető állat vérmességétől, természetrajzi besorolásától és néhány egyéb tényezőtől. Az új hermetikus varázslatok megalkotásához szükséges kutatómunkától eltérően ezt a remeteskedést nem lehet megszakítani, majd később folytatni.

A hermetikus mágiában használatos *laborösszegnek* megfelelő segédértéket a Björnaer-mágiában *bőreváltó összegnek* hívjuk. Ezt a következőképpen számíthatjuk ki: (Alakuralom) + Fellépés + (Corporem/2). Az Alakuralom egy különleges erény, amelyet a Björnaer-má-

gusok gyakran vesznek fel; a jártasságokhoz hasonlóan számértéke van és fejleszthető. A képletben azért az Alakuralom szerepel a Muto helyett, mert a Björnaer-mágia az alakváltást nem tekinti klasszikus értelemben vett változásnak. Inkább a test egyik természetes funkcióját látja benne, amely nem ösztönös, hanem tanulni kell, mint kisgyermeknek a járást. Az Intelligencia helyére pedig azért került a Fellépés, mert a remeteskedő mágus inkább felébreszteni, magához vonzani próbálja a kívánt állatalakot, semmint racionális gondolatmenettel kikövetkeztetni.

Hermetikus varázslatok kidolgozásánál a laborösszeget a varázslat nehézségi fokával vetjük össze. Ugyanezt tesszük a bőreváltási összeggel is, csak ez esetben nem a varázslatnak van nehézségi foka, hanem az elsajátítani kívánt állatalaknak. A nehézségi fokot a következő képlet alapján kalkuláljuk ki: Vérmesség + Méret + Módosító. A Méretnek mindig az abszolút értékét helyettesítjük be a képletbe, előjel nélkül. Egy -3 Méretű állatalakot ugyanolyan nehéz elsajátítani, mint egy +3 Méretűt; a döntő tényező, hogy az állat nagysága és tömege mennyiben tér el a mágusétól. A Vérmesség annak a fokmérője, hogy mennyire békés vagy harcias természetű a kiszemelt állat, a Módosítók pedig különféle speciális jellegzetességeket tükröznek. Bővebb információkkal a cikkhez mellékelt két táblázat szolgál.

Ha tehát egy Björnaer-mágus bőreváltó összege 15, akkor a fentiek értelmében három évszak alatt sajátítja el a fekete medve alakját, ámde 14 évszakra van szüksége ahhoz, hogy megtanuljon házőrző kutyává változni.

A mágus csökkentheti az új alak elsajátításához szükséges időt, ha remeteségében különféle lelkigyakorlatokat végez. Ilyenkor évszakonként Meditáció-dobást tehet 12+ célértékre. Minden egyes siker egy egyszerű dobással növeli a bőreváltó összegét. Ha azonban a Me-

ditáció-dobás kritikus kudarcot eredményez, a mágus túlerőltette magát: kap egy Nyomorékság Pontot, és meg kell szakítania előkészítő elmélkedését. (Vagyis az eddig erre fordított idő pocsékba vész.)

Az új alak alkalmazása

Az újonnan elsajátított formákat a mágus ugyanúgy ölti magára, mint az Ósálakját, néhány fontos különbséggel. Talán a legfontosabb, hogy felöltésükhöz és levedlésükhöz mindig Alakuralom-dobást kell tennie 6+ céltértekre. Ám az ilyen "tanult" formaváltások több más szempontból is hátrányban vannak az Ósálakhoz képest.

Korlátozott időtartam: Az új alakot a mágus legfeljebb a legközelebbi napkeltéig/napnyugtáig viselheti egyfolytában, akkor automatikusan visszaváltozik. Ez az időtartam semmilyen módszerrel nem terjeszthető ki. (Legfeljebb akaratlanul, igen súlyos következményekkel; lásd lentebb, a hármas pont alatt.)

Korlátozott használat: Az új alakot a mágus napkelte és napnyugta (avagy napnyugta és napkelte) között akárhányszor magára öltetheti. Miután azonban a nap lemegy (vagy fölkel), a mágus ideiglenesen képtelenné válik az előzőleg használt alak újabb fölvetélére, egészen a soron következő napkeltéig/napnyugtáig. Más szóval, ha egy mágus felölti nappal valamelyik "tanult" alakját, az est leszálltáig annyiszor változhat oda-vissza, ahányszor akar. Éjszaka viszont képtelen lesz használni ezt az alakot, leg hamarabb másnap pirkadatkor öltethi magára ismét.

Kockázati tényező: A napkeltétől napnyugtáig (vagy fordítva) terjedő időszakban a mágus minden egyes alkalommal, amikor sikeresen átváltozik valamelyik "tanult" alakjába, veszít egy pontot az Alakuralom értékéből. Amíg az új alakját viseli, az Alakuralma folyamatosan csökken tovább, óránként egy ponttal. Ezek a levonások a következő napnyugtáig/napkeltéig halmozódnak; akkor a mágus Alakuralma visszaáll az eredeti értékre.

Ha a "tanult" alakjában lévő mágus bármikor elvétí az Alakuralom-dobását, akkor a következő napnyugtáig/napkeltéig nem tudja levedleni magáról ezt az alakot, s közben minden Corporem-varázslatához ugyanannyi levonás járul, mint az Alakuralmához. (Hangsúlyozni kell, hogy amíg a jelzett időtartam le nem jár, a mágus még az Ósálakjába sem képes átváltozni!) Amennyiben nem egyszerűen elhibázza az Alakuralom-dobását, hanem kritikus kudarcot dob, akkor egy teljes hónapig benneragad az általa viselt alakban, és a Corporem-levonások is ugyanaddig érvényesek. Ez az élmény annyira megrázó, hogy az évszak hátralévő szakaszában a mágusi képtelen lesz bármiféle tartós összpontosítást igénylő, tudományos jellegű tevékenységre, például laboratóriumi munkára, varázslatok másolására, mágiaelméleti kutatásokra stb. (A Björnaer-mágusok szoros összhangban élnek a természettel, úgyhogy az évszaktól való kizökkentés őket ebből a zavart kedélyállapotból.)

Időnként (a mesélő belátása szerint) az is előfordul, hogy az Alakuralom-dobás kritikus kudarc *alkonyélmény*hez vezet. Ha az ilyen alkonyélménynek pozitív következményei vannak, általában az történik, hogy a kérdéses időszakban viselt alak a mágus második Ósálakjává lép elő.

Bryan J. Maloney

Vérmesség Számérték Példák az emlősállatok közül

Passzív	5	Egér, nyúl
Defenzív	8	Kecske, kos, bölény
Normál	11	Fekete medve, farkas (valódi), kutya, oroszlán (valódi)
Aggresszív	15	Szürke medve, farkas (mitikus)
Dühöngő	20	Rozsomák, oroszlán (mitikus)

Módosító Számérték Megjegyzés

Démoni	-	Ilyen jellegű formaváltásra a Björnaer-mágia nem képes
Tündér	-	Ilyen jellegű formaváltásra a Björnaer-mágia nem képes
Kígyóféle	-3	Ez a forma kimondottan harmonizál a bőreváltó mágiával
Macskaféle	-1	Egy másik könnyen elsajátítható alak
Emlős	0	Az alapfelállás
Madár	+3	A mitikus természetrajz ide sorolja a repülő emlősöket (denevér) is
Háziállat	+3	Az emberkéz nyoma ezeken a formákon nehezíti a bőreváltó mágia működését
Hüllő	+5	A mitikus természetrajz ide sorolja a kétlábúkat is
Élettelen	+8	Növények, sziklák stb. Ne feledkezzünk meg a Méretről!
Hal	+10	Rendkívül nehéz formaváltás; kevés mágusnak van ilyen alakja
Ember	+15	Az ilyen formaváltás már-már egyenértékű a Björnaer-ház alapelveinek megtagadásával, de végrehajtható, ha nem is egykönnyen
Mitikus	+15	A +15 csak az alsó határ, a mesélő belátása szerint növelheti.

Jan van den Boomen Homokóra

Fagyott óceán hullámai húzódtak dermedten a látóhatárig. A hold festette kékre domború hátukat, amint végtelen nyugalomban sorjáztak a szikrázóan hideg, tintaszín yvei éjben. Rendíthetetlenül szegültek szembe bármely hatalommal, mely kísérletet tett, hogy megdöntse évezredek hatalmukat - minden próbálkozás, hogy arrébb tolják a konok halmokat, csak újabb dombokat szült volna, s egyetlen isten sem volt olyan bolond, hogy pusztá szórakozásból egy marék homokot elsimítson. S bizony a Taba el-Ibarát annak idején jókora marékka mérték. A szél együgyű szorgalmában néha ugyan elhordta egyik vagy másik dűnét, de csupán azért, hogy utána máshol ejtse le.

Ezen és hasonló dolgokon töprengett az a férfi, aki hátát a romoknak vetve gyönyörködött a szikrázó sivatagi csillagokban. Ruházata alapján dzsadnak vélhette volna bárki, de sosem volt az. Bár szülei gorvikiak voltak, s ő maga is az akvilonai bíboros alattvalójaként látta meg a napvilágot, nem vallotta magát sem a Szent Föld lakójának, sem a Kosfejű hívének, s ha valaki a hitéről faggatta, többnyire csak komor hallgatást kapott válaszul. Most is csendesen üldögélt, mentális módszerekkel megerősített érzékeivel a déli horizont homokhullámai firkászta. Egykedvűen hagyta, hogy a szellő körülrajzolja a lábát, hogy néhány homokszemet *dzsabija* ráncai közé dugjon. A Sakál, a déli égbolt legkisebb konstellációja most érintette meg a legtávolabbi dűnét. Nem kell már sokáig várnia.

A várakozás különben nem esett neheze: megszokta már. Ha pedig ezt a kis időt azokkal a korokkal kell összevetnie, melyeket a háta mögött terpeszkedő ragyapettyes romoknak kellett megérnie itt a Mélysivatagban, egy szemhunyasnyi sem fog eltelni.

A férfi elmosolyodott. Zúzmarás szakállából elővillantak egészséges fogai. Hideg volt, de ez most egy cseppet sem érdekelte. Az Erőd el fog jönni: ebben biztos volt. Ha valakit, akkor a Titkos Emírt bizonyonnyal érdekelni fogja a Próféta koponyája. Már ha igaz, amit róla beszélnek. Ha hihetett a két hét előtti üzenetnek.

Máskor talán úgy gondolta volna, túl sok a "ha", ám ezúttal nem tévedhetett. Érzékei mágnesűként mutatták a helyes irányt: egyet lehetett biztosan tudni a Titkos Emírről - azt, hogy a jövőbe lát. És akkor nála jobban senkit nem érdekelhat Szalib Satah koponyája.

Nem tudta, sikerült-e bárkinek alkura bírnia az Erőd emíréjé, de érezte, hogy neki sikerülni fog. A hasszinok ellenére is. Mert az emír maga fog megálljt parancsolni legendás gyilkosainak.

A hold arcába bámult, amikor körülölelte a hideg. Nem a sivatag dermesztő lehelete volt ez - valami más, valami mélyről jövő remegés, hasonló a szikrafű okozta mámor múltával feltörő rettegéshez. Megdöbbsz. Vagy túlfeszített érzékei üznek tréfát vele... vagy tévedett, mikor azt képzelte, hogy méltó ellenfél volna még a hasszinoknak is. Mert a gyomrából felfelé kúszó remegés nem lehetett a sajátja. Fogvacogva olvadt el az érzékei közvetítette zűrzavarban. A holdon és a tintakék égbolton kívül minden eltűnt, még a csillagok is megszűntek ragyogni, és a gorviki férfi a hold helyén egy moczanatlan ezüstmaszkba bámult.

Hosszabb időt töltött már a sivatag lakói között annál, hogy ne ismerje fel azonnal, mit lát. A planéta hűsége kísérője helyéről ezüstbe vésett dzsad színházi álarc meredt rá. Legszívesebben felordított volna, mikor ráébredt, kit is ábrázol: Harram volt az, a Homoknyelvű

Asszony, a Végtelen Óre, minden halottak parancsnoklója.

Amikor újra felizzottak a csillagok, a férfi már állt. A kék hold közönyösen pislogott le rá, ahogy izzadt hátát a romoknak vetette. *Dzsabija* nedves foltot nyomott a falra, kezében *csedrab*-tör villant. Megfordult. Nem. A romok ártalmatlanok voltak. Számításai szerint csak egy hete áshatta elő őket a vidéket újrarajzoló északi vihar, az El Shammim. Ideérkeztek minden követ ellenőrzött - nem rejtett veszélyt egyik sem. Jobb híján az elmúlt hét eseményeit sorolta elő, hátha magyarázatot talál a történetekre.

A két napja talált homoki elf a kék pánclájában.

A sutogva továbbított hírek az Ősi Nép mozgolódásáról.

Az a hideg fuvallat a Beszélő Szirtek vádjában, a Sárkánytemplom zordon árnyai közt...

Hirtelen zökkent vissza a valóságba. Hidegből gyúrt kígyó mászott végig a gerincén, fejében üvegharang rezdült. Lassan fordult meg - s a látvány úgy megdöbbenette, hogy kis híján elejtette pengéjét.

A romoktól kétszáz lábnyira, a kéken derengő homokbuckák között moczanatlan, időtlen épület állt. Mintha mindig is itt lett volna. Kapuja ásitó torok a lekoppadt sziklán, falai szélrágta kövek, tornyában halovány fény: mécses vagy lámpás.

Valami mozdult a falon. Halott árnyék: egy hasszin. Kék holdfény villant, ahogy ledobott valamit. Ordításnak hatott a csendben, ahogy a sziklának koppanó hágcsó letekeredett. A gorviki csak most vette észre, hogy az Erőd a homok fölött lebeg. Hallani vélte, ahogy a hágcsó rézdísz függő táncukkal finom mintákat rajzolnak a homokba. Kendőt kanyarított deres szakála elé, és nekiindult. Koromfolt tevéje zúzmarát lehelt a sivatagi csendbe a háta mögött.

A homok egykedvűen csordogált az ifni üvegfüvök munkáját dicsőítő üveglombik alsó felébe. Ferd Goratta megfordította a jókora órát, s csak bámulta a hasztalan kopogó parányi szemcséket. Mintha bármit is újrakezdhetne egy ilyen nyavalyás mozdulattal! Ezúttal legalább nem magát kell megvédenie, nem a saját igazáért kell verekednie... de Kránba, hát nem mindegy?

Dühösen fordult meg. A város alsó rakpartjait Antoh korbácsolta mocsos hullámaival, az eső ezerjű kezei kitartóan doboltak a szorosra zárt spalettákon. A férfi fázósan rezzent össze. A tüzet már rég eloltotta: a szél csak visszakergette a csipős füstöt a kalyibába. Utálta ezt a lyukat penészcsipkéivel, folyvást nyikorgó lépcsőíveivel, sírós padlatával együtt. Utálta a kormos gerendákat és utálta a szúette pallokat az alacsony mennyezeten.

Meleg macskakezeket ölelték át hátulról a derekát.

- Mi bánt, Ferd? - kérdezte a macskahang.

- Az istenek nevére, Onne, hisz tudod jól! - mordult a férfi. A halálra szánt vadak acsarognak így Nume arénájában. - Az bánt, hogy Ifin legszebb asszonyának, akit végre magam mellett tudhatok, bújkálnia kell szégyellnivaló rongyai miatt. Hogy nem mutathatom be a céhmesterek bálján, hogy nem vonhatom be tetőtől talpig arannyal, ahogy megérdemelné, és hogy egyetlen toroni kémet sem várhat el a képorzó kristálygömbjében tükröződő ragyogás. Fáj, hogy keveset adhatok neked... és fáj, hogy aligha lesz másként valaha is.

- Bolond vagy, Ferd - dorombolta a nő. - A te macskád itt akar len-

ni veled, nincs keresnivalója a céhmesterek részeg dagonyázásán, és azt akarja, hogy a toroniak más titkokat lássanak a vacak kémgömbjeikben. - Felkacagott, karmait óvatosan húzta végig a férfi mellkasán. Ferd fáradtan elmosolyodott, és ajkához vonta a macskakezeket.

- Beszéltem vele - mondta közönyösen. Vagy csak szerette volna, ha közönyösen hangzik?

A karmok megkeményedtek.

- És?

A férfi vállat vont.

- Kék a szeme.

- Honnét jössz? - Parancsoláshoz szokott hang, melyen zeng a fekete boltívek között.

- Shadoni vagyok, uram. - Ferd biccent, pillantása nem engedi a másik kéklunir szemeit.

- És gyakran hazudsz?

- Csak ha úgy tartom jónak.

- Nem számít - sziszegi a kékszemű. - Shadoninak hazudod magad vagy kyrnek, egyre megy.

Ferd bólintott. Csak a másik szemeit nézte. Az apró villanásokat.

- Szóval kék - suttogta a nő. A rézlámpás visszfénye a homokóra faragott lábain, az üveg finom csiszolásán játszott. - És hideg?

A férfi bólintott.

- Azt mondják, te vagy a legjobb. - Most csikorgó a hang. A kékszemű selyemköpönyege alá nyúl. - Tudod-e, mi ez?

Ferd vékony ezüstkígyót lát a férfi tenyerén. Faragott csontnyele van és mérgefoga. Kevés erősebb mérget kevernek a dzsadok.

- Hasszin tör. - Ferd reméli, hogy nem remeg a hangja.

- Mit javasolsz, shadoni?

Ferd esküdni merne rá, hogy kígyónyelv villan abban a vértelen szájban.

- Hogy dobd el, nagyuram, mielőtt beléd marna.

- Elvállaltad a munkát?

Ferd a macska vállgödörbe fúrta arcát. Bólintott.

- Nem volt választásom. Az az alak sok pénzt ígért, Onne. Nagyon sokat.

- És ha kelecpcébe csal?

- Eddig még mindenholnan visszajöttem - mosolygott a férfi -, és jó orrom van kiszimatolni, ha kerülőutakon próbálkoznak.

- Eddig - dorombolta a nő, és puha kezével végigsimított a férfi homlokán. A bal szemén sötétlő kötést óvatosan kikerülte.

Az Erőd ősi volt, méltó párja az alatt sápadó romvárosnak: falain minden egykori szegletet és sarkot gömbölyűre csiszolt a szél.

A gorkiki gyorsan haladt a hágcsón. Szinte nem is érezte, mennyire elgémberedett a keze, a kaliselyem zsákba burkolt ládika ütemesen verdeste a hátát. Felfelé kémlelt, de megélesített érzékei sem jeleztek veszélyt. Pedig nyilvánvaló volt, hogy veszedelem várja odafent - ezt már két nappal korábban is tudta, mikor megállította tevéjét a romoknál. Alaposan átkutatta az amund palota maradványait: nem szenvedhette volna, ha az Ősi Nép fiai - vagy más sivatagi fajzatok - meglepik. Ismerte a mendemondákat, és épp elég ideje élt a dzsadok közt ahhoz, hogy komolyan vegye őket. Csak a homoki elfektől érezhette magát biztonságban, már amennyire ezt a fényűzést a Mélysisivatagban megengedheti magának bárki; amulettje, melyet egy félkeze sírablótól vett El Sobirában, második szívként lüktetett a mellén.

A hasszin néhány méterre elhúzódot, jelezve: nincsenek ellenséges szándékai. A gorkiki gyanította, hogy ha az életére törne, nem hagyta volna, hogy észrevegye. A megkopott gyilkjárón ha lehet, még nagyobb volt a csend. A hasszin lágy kézmozdulattal maga elé tessékelte a férfit, s az nem mert ellenkezni - biccentett és a mutatott irányba indult. Nem boldogította a tudat, hogy cselvetés esetén kénytelen csak híresen éles érzékeire hagyatkozhat... de a hasszin lépsei nem árulkodtak semmi ilyesmiről. A gorkiki elmosolyodott. Az emír nyilván gyanítja, hogy a csedrab-törön kívül akad más fegyvere is, és igaza van: a ládikával akár az egész Erődöt elsöpörheti. Ha jut rá ideje.

Bizakodva indult a lakótorony felé. A hátsó bástya mögül elő-

bukkant a hold, ábrázata láttán hideg karmok másztak végig a gorkiki gerincén. Összerezcent. A kék derengés jobban aggasztotta, mint a párdúcletű dzsad fejdadász a háta mögött.

Az eső dühödten verte Ifin utcáit, mikor Ferd Goratta útnak indult. A fekete fagerendákkal megtámogatott házak cinkosan hajlottak össze a feje fölött. Vastag vászonköpenyt kanyarított maga köré, fejébe széles posztókalapot nyomott. Haja lucskos tincsekbe gubancolódott a hátán. Nem volt királyi öltözet, Onne meg is mosolyogta, mikor kényszeredett mosollyal előkerült... de királynői csókkal búcsúzott tőle menedékük ajtajában.

Ferd bosszúsán gondolt arra a tíz év előtti éjszakára a sivatagi csillagok alatt, két napi járásra Al Abadanától. Ha akkor elfogadja a sebhelyes képű tűzvarásló ajánlatát, minden másként alakul. Nem lett volna rossz alku: még egy út a Mélysisivatagba, s ha túléli, most nem kéne Abaszisz királyi székvárosának sármocskos utcáin rothadnia, és talán fél szeme világát sem veszíti el.

Összerezcent. Mindig is utálta az effajta megbízásokat: csak akkor állt kötélnek, ha nagyon rá volt szorulva. Ahogy most is. Hírei és információi nem mindig hoztak eleget a konyhára, de ha nehezen is, meg tudott élni belőlük. Ő mindenképpen, ez a "gazdagság" azonban édeskevésnek bizonyult Onne oldalán. Nem is igen értette, miért ragaszkodik a dúsgazdag borkereskedő lánya egy félszemű kalandozóhoz, aki jobbára az értesüléseiből él.

Ferd Goratta sokat tudott a város és a világ dolgairól. Fülelt és vizsgálódott, hallgatta a híreket, igyekezett összefüggést keresni az egymástól nagy távolságban zajló események között is. Persze nem csak ehhez értett... és most, az esőverte utcákat róva arra gondolt, hogy Darton, ha valóban nyomon követi hívei sorsát, most elégedetten bólogat döntése láttán.

- Ha tíz éve is ilyen merészen döntök... - Egy pocsolába köpött, aztán elmosolyodott. - Ámbár ha elmegyek azzal a mocskos szikra-csiholóval, talán meg sem ismerem az én macskakirálynőmet. Így viszont - mormolta -, hasznosítanom kell sivatagban összekuporgatott tudásomat, és Darton a tanúja, mennyire kedvem ellen van megint valami hasszin levestálba pottyanni... pedig rákényszerülök majd, azt hiszem.

Óvatosan dagasztotta a sarat, árnyékként lopakodott végig a gurburba utcán. Fél szemmel nehezebben boldogult a rendíthetetlenül zuhogó esőben. Lassan kezdte koncentrációt segítő monológját. Soha nem árthat, s még más módon is szerezhet meglepetést a hasszinoknak. Bár azok a sivatagi kutyák most minden bizonnyal valami száraz és jól fűtött fogadóban áztatják kevés vizet látott testüket. Talán - tudta jól, hogy nem vetik meg az élvezeteket - épp Ellana valamelyik papnőjének vendégszeretét élvezik. Elmosolyodott megint. Az is lehet - s valljuk meg, stílusos lenne -, hogy az Igazgyöngyök Honában mulatják az időt.

Megint az óra jutott az eszébe, s benne a kétmaroknyi emlékeztető a Taba el-Ibarából. Gyanította, hogy még egy mágiismerő sem tudná törölni a végtelen homokbuckák emlékezetébe égett képeit.

Meghosszabbított érzékei későn jeleztek, s ilyenkor két homokszemnyi idővesztés is invitálás lehet az Öröklét Mezejére. Az árnyékok mintha a kapualjak lucskos agyagtéglaí közül rontottak volna rá, s kioltották a felhőkön átszüremelő kevéske, vörös holdfényt is. Elmosódott párafoltta lett az utcasarok agyagüregében pislákoló fálya-fény. Ahogy a félszemű a szabályja után kapott, nyirkos árnyékek nyúltak érte, és a földre rántották.

Nem a sárba zuhant. Mintha valamely láthatatlan szikramarok ráncigálta volna át egy kékesen villódzó Kapun, aztán jótékony kezek csavartak egyet öntudata lámpásán, amint elenyésző pajzsokkal áthanyatlott egy másfajta létbe.

Süt a nap. Nem. Nem süt. A világnak csak egyetlen olyan pontja van, ahol a Fények Atyja ilyen pusztításra képes. Ahol éget, leszárítja a húst a csontokról, ahol izzásig, az örületig hevít.

Taba el-Ibara.

A feje majd' széthasadt, amint feltápáskodott. Alig kapott levegőt.

Orrát-száját maróan sós hányadék szárította össze. Só? Kinyitotta a szemét... hogy azonnal becsukja újra. Nem engedheti, hogy ez a pokoli ragyogás kiégesse. Zihálva rogyott vissza a földre. Köpött volna, de nem talált semmit a szájában.

- Ne - nyögte. - Ezt nem érdemeltem...

Minden mozdulatára finom szemű só kavardott fel körülötte - érezte, ahogy bőre vékony repedéseibe fészkelte magát. Ferd Goratta elkeseredetten csapott a földre. Jól ismerte ezt a helyet, és máris visszavándorolt az ájulásba. Nem akart többé felnézni, nem akarta látni a hamisan vibráló, végtelenbe vesző horizontot, ahol körös-körül a vakító fehérség összeolvad az ég pokolmeleg kékjével. Nem akarta tudni, milyen démoni csapda vagy bosszú hozta ide, milyen tervnek lehet a részese, hogy kinek a szeszélyéből fog egy kupac ronggyá aszalódni a Siyah al Haszrában, a Délvidék végenincs sókatlanában.

Valami mégis megmozdította. Nem tudta megnevezni, mi volt az, s nem is nagyon akart nevet adni neki. Az élniakarás vagy az akaratér nevetségeseen semmitmondó lett volna. Mindenesetre elhatározta, hogy ellenszegül a sors piszkos és ostoba húzásainak, hogy szembeszáll vele, ha kell, még az istenekkel is perbe kezd, és ha belepustul is, megpróbálja döntésüket meghajlítani: meggyőzi őket, hogy nem kell itthagynia ezt az ostoba árnyékvilágot. Tapodni akarta még egy darab ideig a neki rendelt földet, akkor is, ha ezek a rögök egy fehérén izzó katlan legmélyén hevernek. Akaratér? Nem tudta volna megmondani. Talán esztelen bosszúvágy volt, talán egy hűvös csók ígérete. Egy királynő csókjáé.

Ferd Goratta mozgásra bírta lábait. Nem haladás, hanem fogvicsorgató vánszorgás volt ez, maga az örült elszántság, hogy lépjen. A legnagyobb meleg elől a sóba ásta magát, köpönyegéből és szabályából próbált sátrat eszkalálni. Éjjel ment, a legnagyobb hidegek elől durvává merevedett köpenyébe csavarta magát, hogy aztán napkelte előtt tovább gyötörje sótól fehérre mart testét. Arca, ajka és keze fölrepedett, és a sópor kárörvendő ujjongással telepedett meg ott is, nem csak elrongyolódó ruháján és az alatt. A szemét már ki sem nyitotta. Azt a kevés nedvességet próbálta megővni, amit az őrzött neki. A vörös, gyulladt sebhez hasonló szemek amúgy sem kecsgethették volna semmi jóval. Így legalább Ifin utcáin vánszoroghatott, végláthatatlan, zavaros beszélgetésbe bonyolódva a jobbán kecsesen lépdelő macskakirálynővel.

Onne gyöngyöző kacagását messzire vitte a sívó por - és messzire jutott Ferd Goratta is, mielőtt újra elveszítette az eszméletét.

Hűvös helységbe lépett. Három, vékony láncról alálógó, ezüstdíszes mécses próbálta elűzni a sötétséget. Talpa dús dzsad szőnyegbe süppedt. A milliónyi irányba futó színes minták tökéletesen elnyeltek minden zajt. Gyanakodva fordult hátra. A hasszin szoborarcán lassan táncoltak a sárga fénycsok.

Új le és várj - mutatta a sivataglakók kézjeleivel. A gorki engedelmeskedett. Aranyfonállal hímest, vastag párnára ereszkedett, a kaliselyem zsákocskát lábai közé emelte. Értő szemmel mérte fel a szoba berendezését, a tárgyak elhelyezését. Óvatosan megigazította kenebvaszon arckendőjét. A szemközti, kápráztatóra csiszolt aranytükörbe pillantva elégedetten nyugtázta, hogy csak a szemei villannak a mécsesek fényében. Úgy helyezkedett, hogy hátát a falikárpitnak vethesse, ugyanakkor szemben legyen a díszes ajtóval és láthassa a tükörből a másik benyíló is. Feltételezte, hogy figyelik. Ha nem a mindent eltakaró tigris-, párdúc-, meg ki tudja, milyen bőrök és gazdagon díszített faliszőnyegek mögül - bár ezt sem tartotta elképzelhetetlennek -, hát az áttört faragott, vörösbarna szekrényben lapul valaki. Érzékei semmi olyasmit nem jeleztek, ami közvetlenül fenyegette volna - s ha az emír egy hangya szemeivel vizslatja őt valamelyik lámpás vagy csipke védelméből, úgyis mindegy.

A csupaszon maradt falakat remekbe készült fegyverek, pajzsok, pókhálók vékony, mégis ellenálló láncingek ékítették. A rúnákkal és dzsad ákombákomokkal telerótt tárgyak bármelyikét viszíven elfogadta volna, de nem most. Ha jól kalkulál és nem feszíti túl a hűrt,

mesés vagyonnal távozhat innét.

Megdermedt a nesz hallatán. A fal díszes akasztóiról aláfüggő, földig érő kaliselyem kaftánok egyike mintha megmozdult volna. Vagy csupán a csalfa mécslámpák őrtek vele tréfát? Most bánta igazán, hogy nem ért a papok átkozott praktikáihoz. Rövid úton rájöhetne, lapulnak-e környéken kardtáncosok, hasszinok, vagy a Titkos Emír más tényérnyalói. Láta elégszer, hogy volt társai képesek ilyesmire.

Idáig jutott gondolataiban, amikor mozgást látott a tükörben. A kis benyíló ajtaja tárult fel valamely hang nélküli parancsszóra. Fállyakkal megvilágított folyosóra nyílt, melynek falát...

A férfi lélegzete elakadt.

...ezüstbe domborított színházi maszkok sora takarta. A csillogó felületeket sorra homályosította el egy közelgő árnyék. A gorki gyorsan talpra állt, hogy fogadja az érkezőt. Amikor meglátta az aranyárga, örvényhímezte kaliselyem köntöst, térdre hullt: a Titkos Emír állt vele szemben. Ezt a tekintetet, ezt a tartást csak örökölni lehet, megtanulni, majmolni nem.

Az érkező egy fejjel lehetett magasabb nála. ízléssel díszített ruházata a leggazdagabb dzsadokat is földig hajlította volna, a gorki mégsem emiatt követte példájukat. Ez a magabiztos, szürke szempár, ezek az ívelt járomcsontok, az orr és a homlok finom vonala, a bőr aranybarnája, a vállig omló haj kékesfekete fűrtjei...

Egy dzsenn.

Ferd Goratta egy sátorban ébredt. A koszos ponyva nem rekesztette kívül a hőséget, de árnyékot vetett a szőnyegekből rakott fekhelyre. Feje fölött ezüstcicomás füstölők járták óvatos táncukat, nyílásokból kék pamatok szálltak - ez az aromás illatú gyógyelegy sem tudta azonban elnyomni a tevék, kutyák, emberek, napszitta bőrök és vásznak semmi mással össze nem téveszthető szagát.

Szóval nem álom. Ferd körülnézett volna, de hólyagosra égett arcát alig tudta megmozdítani. Minden rezdülésre fájdalomtól kovácsolt ráncok szaladtak szét erőtlen testén. Nem tudta, megmentőinek miféle terveik vannak vele, csak abban lehetett biztos, hogy életét ezeknek a szűkszávú sivataglakóknak köszönheti. Még akkor is, ha később esetleg más sorsot szánnak neki, visszaadták a bosszú lehetőségét. Ismét becsukta a szemét. Elaludt.

Beszédhangokra ébredt. Két férfi ült nem messze a fekhelyétől, a sátor árnyékszabdalta ölén. Estefelé járhatott az idő, mivel a hőséget már korántsem érezte annyira bántónak, mint legutóbb. A férfiak, mikor észrevették, hogy ébren van, elhallgattak. Ferd a távolból kutyamarakodással vegyes dobszót hallott, a sátor nyílását vöröstre festette az alkonyi napfény. Lecsukta a szemét. Szóval még nincs este. Arcát illatos kenőcs borította, naptól sebesre mart képe alig lüktetett a nedves réteg alatt.

- Hol... hol vagyok? - kezdte botladozó nyelvvél.

Dzsadul válaszoltak neki, a helysivatag akadozó hangsúlyaival:

- A Haszra törzsnél, *ihram*. Galradzsa talán kiszemelt valamire téged, hogy lépteinket egy útra vezette, máskülönben az Ő sötengerében biztos pusztulás várt volna rád.

Válaszolni próbált, de csak zavaros nyögést bírt magából kipréselni: torka és ajkai még mindig nem engedelmeskedtek akaratának. Köszönetet akart mondani a dzsadok virágdíszes nyelvén, a megfelelő hierarchikus hangsúlyokkal és hasonlatokkal, de hamar rájött, hogy képtelen rá. Az egyik bozontos szemöldökű férfi sárgán villanó rézpoharat emelt cserepes ajkakhoz. Jéghideg méz ömlött végig Ferd torkán. Köhögve vett levegőt.

- Köszönöm, hogy megmentettétek az életemet. Nagy megtiszteltetés számomra, hogy Galradzsa kegyelméből a Dél legvendégszeretőbb sátrának lakója lehetek - lehelte végül. Mást is akart mondani, de tudta, hogy jelenleg erre a teljesítményére is büszke lehet.

A szakállas férfiak bólintottak. Odakint a kutyák megint összekaptak valamin, bozontos árnyékuk vadul ugrált a sátorponyva vöröses hátterén. Gyenge szellő mozgatta a réz gyógycsengőket, homok kúszott be vele a meglebbenő ponyva alatt. Ferd a pálmák árnyékujait nézte, ahogy a feje felett malmoztak a vászonon.

- Itt is ősz van? - akarta kérdezni, de idejekorán belátta, hogy a

kérdésnek semmi értelme, úgyhogy másként próbálkozott: - Milyen napot irunk? - Megrepedt a szája, vörös vércsepp türemkedett az illatos kenőcs fölé.

A fekete szakállas hajolt közelebb.

- Khartalli havának negyedik napját a Sakál évében.

Ferd bosszúsan ingatta fejét - ez így mit sem mondott neki.

- A Zivatar havának tizenötödik napját - mormolta a másik dzsad - az Égi Fény 3688. esztendejében.

Ferd összerándult. Mintha skorpió marta volna meg, minden izma megmerevedett. Irítóztató sivatagi gong temette maga alá, undok homoktörpe nőtt homloka fájásaiból. Felugrott vagy legalább felült volna, de legkisebb mozdulatára is gonosz görcs markolt hasábaláába.

- Mit... mit mondtál? - Mellkasán a homoktörpe megemelte a höltől izzó kalapácsot, hogy a homlokára sújtsa vele.

- A Zivatar havának tizenötödik napja van - ismételte türelmesen a dzsad.

Az alkonyi fény megcsillan a kalapács dombordízein, s Ferd Goratta hörgöve hanyatlott vissza rögtönzött derékaljára. Arra gondolt, hogy támadói akár meg is ölheték volna, arra, hogy minden sebnél fájdalmasabb csapást mértek rá, mikor átlökték azon a hirtelen feltárlt Kapun.

Orthonától harmincezer mérföld és tíz esztendő választotta el.

- Emelkedj fel! - A hang méltó volt az emír megjelenéséhez. A gorviki felegyenesedett. A dzsenn nem messze ült tőle egy vörös párnán, és egy ki tudja honnét elővarázsolt vízipipa ezüstdíszes csutoráját emelte a szájához. - Mi a neved?

- Errefelé Sakálként ismernek, fényestekintetű - mondta a férfi. A Titkos Emír tekintetéből mit sem tudott kiolvasni. Ha az találonak is gondolta a nevet, nem mutatta.

- A beszéded alapján gorviki vagy. A mi népeink nincsenek épp a legkitűnőbb viszonyban. Nem félsz?

- Rég odahagytam a hazámat, fényestekintetű, de a nagypolitika azelőtt se foglalkoztatott komolyabban.

- Miből gondolod, hogy érdekel az ajánlatod? - A dzsenn hangja még mindig lekezelő volt, de a Sakál egy cseppet sem bánta.

- Úgy hírlík, fényestekintetű, hogy te, akinek bölcsessége biztosan irányítja alattvalói lépteit...

- Rövidebben! - villant az emír szeme. - Nem kufárokkal tárgyalj.

- Igen... - A férfi egy darabig hallgatott, megnevesítette a kajait a kenebvászon kendő alatt. Míg a jól begyakorolt szavakat kereste, szeme sarkából ismét moccan láta azt a mohazöld kaftánt. - Nos, nagyuram, azt beszélik, hogy te éles szemmel fürkészed a jövő időket - cselekedeteid legalábbis ezt bizonyítják. Nem egy jóvendőlést tulajdonítanak neked, s még a legvakmerőbb karavánvezetők sem mozdulnak ki a szerájából, ha te veszélyt jelzel a vidéken. Beszélnek továbbá, hogy a messiási országok zavaros politikai hercehurcáiban is eligazodsz, mert ismered a jóvendőjüket. Ezért bátorítottam egy embered által szerény személyemre felhívni nagybecsű figyelmedet, valamint arra a tárgyra, amely a birtokomban van. - Vékony kezét a kaliselyem zsákra helyezte. - Bizonyára tudod, hogy ez nem közönséges varázsholmi. Egyike az elveszett ereklyéknek, s ha van teremtet lény, aki fel tudja becsülni a Galradzsától áldott prófétát, Szalib Satah koponyájának hatalmát, csakis te lehetsz az.

- Rendben, Sakál. - A megszólításban nem volt semmiféle tisztelet; inkább a rühes dögevőknek kijáró megvetés csendült ki belőle. - Nem kis teljesítmény, hogy rám bukkantál. Nem sok embernek sikerült előttem. Az *ihramok* közül is csak egynek. De tudod-e bizonyítani, hogy ez valóban a próféták koponyája?

- Mint végtelen bölcsességben tudod, nagyuram - hajolt meg a Sakál -, próféták jönnek, próféták mennek, s legtöbbjük lába nyomát örökre elfedi a homok, de... - Várt. Szakálláról már elpárállott a dér, szemei fényesen csillogtak, hangja mohón szólt a kendő mögül. - ...jöllehet *ihram* vagyok, idegen a sivatag lakói közt, valamelyest ismerem az irott és iratlan történelmet, s más praktikákban is járatos vagyok. Bizonyítani tudom, hogy ez itt - megláztotta a zsinórokat a

kaliselyem zsák száján, a mécsfényben túldíszített, csavart ezüstmintákkal zsúfolt ládika csillan - a delibi prófétát, Szalib Satah koponyáját.

A férfi lopva mosolygott, dögevőfogai mohón villogtak a kendő rejtékén.

Sokáig keresett. A legkisebb oázisokban is hallgatózott, megbújt a sivatag városainak füstös szerájaiban, piacokon lopta a szavakat, ha tudott, híreket vett - olykor jó pénzért is -, mire a szétszórt mozaik cse-repeit fáradságos munkával összerendezgette. Majd' egy évébe került, de megérte. S akkor új hírek keltek, poros térképek, sziklarajzok, kötéldegek, türelem, gyakorlás és mérgek. De ekkorra már ő lett az Örült Skorpió, aki kérdés nélkül ölt, ha sokat faggatták, akinek szemében már csak a bosszúvágy csillogott, elrejtett minden más fényt, azt is, ami csak nagynéha lángolt fel sötét szemeiben, ha álmát a néhai-sosemlész macskakirálynő kacaja kísértette.

Marásra kész, eleven fegyver lett. Kitértek előle az oázisok, a városok utcáin, a nagymosolyú kardáncosok sem kötöttek belé még pénzért sem, mert örület és bosszúvágy sugárzott minden mozdulatából. Csak egyetlen cél éltette: hogy megtalálja azt, aki ezt a kegyetlen tréfát üzte vele, aki elreptette Abasziszból a tíz év előtti Délvidék sópoklába. Nem indult vissza Ifinbe. Még nem. Eszelősen kutatta azt, aki segítségére lehet bosszúja beteljesítésében. Tudta, ki segíthet felkutatni az ő emberét. Tisztában volt azzal is, hogy nehéz lesz megtalálnia az Erőd urát, de bizonyos volt benne, hogy egy napon előtte lesz a Titkos Emír, és akkor ő, a Skorpió diktálja majd a feltételeket. Igaza lett.

- Fölösleges kiáltanod. - Hideg, nyugodt szavak voltak. Tények. Az emír nyakának szegezett szabályán a hálófülke kék fénye táncolt. A dzsenn felvonta szemöldökét, keze jobbra rebtent. - És ne is mozogj feleslegesen, nem akarlak megölni. Már megtehettem volna. Alkut ajánlok. A hasszinokra ne is gondolj: számukra láthatatlan vagyok - kék himzés villant a támadó *dzsahijának* szegélyén -, és bármelyiket meg tudom karcolni. - Óvatosan megmozdította pengéjét: az abbitacél vékony, olajos réteg alatt villant.

- Miféle alkut? - Az emír a keleti dzsad dialektust használta, mely ment volt az ifni aszisz kemény diftongusaitól.

- Segítesz megtalálni valakit, aki megrepszettette az Idő homok-óráját, és mindent elkövetsz, hogy visszajuttass a saját koromba.

Csend ült közékük, csak a türelmetlen skorpió lábak moccantak a süppedős szőnyegen.

- Cserébe? - A dzsenn kíváncsian, majdhogynem mosolyogva nézett a félszeműre.

- Cserébe feltárom előttem a jövőt. Hogy miként sáfarkodsz vele, az a te dolgod. Ismerem az új Zászlóháború történetét, előre látom az egész rothadt yenei sakkjátszma minden lépését. Sokat tudok a Manifesztációról. Tudom, ki akarja megölni a habirai emírt, és azt is, hogy mikor. Látom a folyók áradását és tudom, mikor kell bort eladni Shulurban.

A dzsenn végigsimított az állán és bólintott. Becsukta a szemét, mire a mécsvilág kihunyt. Mintha felkavarodtak volna a faliszőnyegek izzó mintái, mintha valami láthatatlan bámult volna az elefántcsont teázóasztalról a Skorpió hátába.

- Most pedig hagyj aludni - mondta az emír.

Ferd Goratta elbizonytalanodott. Már nem volt biztos benne, hogy meg tudta volna karcolni. Mindegy, már nem számított ez sem: az alku megkötött.

A légy még el sem érte a sárga csontot, máris porrá omlott.

- Nem szabad megérinteni - mondta a gorviki. - Az idő örvénylik körülötte. A hatalma félelmetes: hordozója csak tisztánlátó, megfontolt, bölcs férfiú lehet. - A dzsennre pislantott. Az aranybarna bőrű érdeklődve figyelte, szája sarkában az ezüstcsutora kimérten moccant. Háta mögött a selyemkaftán zöld ujjai megrezzentek. Átok! A gorviki az arcát takaró kenebvászon alatt elhárító szavakat formált. A szemközi aranytükröbe pillantott. Az ő háta mögött minden rendben. -

De veszélyt is jelent hordozójára - folytatta. - A legtapasztaltabb sivatagi bölcsök sem ismerik hatalmának valódi mértékét.

- Tudom - biccentett az emír.

- Mint látod, fényestekintetű, ez nem a teljes koponya. Az állkapocs, már megbocsáss, a biztonságom érdekében nincs itt. Az általad megjelölt időben, egy olyan helyen, amelyet viszont én választok ki, természetesen rendelkezésedre bocsájtom majd.

A szürke szemek hosszan pásztázták a gorvikit. Az összeharapta a száját, az emír azonban olyasmit mondott, amire a legkevésbé sem számított:

- Nem érdekel az ajánlatod, Sakál.

A gorviki kinyitotta a száját, azután újra becsukta.

- Gondold meg, mit teszel, fényestekintetű! Másnak is felajánlhatom a...

- Tégy ahogy jónak látod, Sakál. *Rallam ab nal hrisszan*: ne önts vizet kiszáradt kútba.

A gorviki felemelkedett.

- Ez az utolsó szavad, fényestekintetű?

- Nem. Van itt valaki, akit az ajánlatod nem, a személyed viszont annál jobban érdekel.

A zöld kaftán! A Sakál önkéntelenül a töréhez kapott. Szél vágott végig a kopott bástyákon. A selyemkaftán megmozdult. Árnyak szivárogtak belé a sarkokból, ellopta az aranytükör sápadt fényét. Kacs-karingós himzések villantak fel az ujjai mentén, a sápadtkék izzás a hátán is végigszaladt, a kiismerhetetlen dzsád minták szinte lángoltak.

Mágia! A Skorpió torka kiszáradt: nem állhatta a dzsád praktikákat.

A kaftán megmozdult. Mélyén valami rejtőzött. Élő-e vagy holt, a gorviki nem tudta eldönteni. A fényes csuklya előreborult, elfedte tulajdonosa arcát.

- Végre itt vagy, nyomorult! - hallotta. A hang tompa volt, akárha valami maszk alól jönne. Fémmaszk alól. Harram, a Homoknyelvű Asszony. - Olcsó praktikáiddal, kisstilí módszereiddel széttörted a múltamat és a jövőmet! - A hangból végtelen gyűlölet és keserűség áradt. - Honnan vetted a bátorságot, hogy olyan dolgokba ártsd magad, amelyekhez nem érsz fel? - Ezüstmaszk villant a csuklya alatt.

Ferd csalódott volt. Ez a sivatagi patkány mit sem konyít a mágiához. Nem fogja tudni visszaadni az ő macskakirálynőjét. A jó ideje alvó skorpió megmocanc. A méreg cseppekben vakította meg, a fulánk szinte magától szökkent a kezébe.

- Legalább az arcodat lássam, te hiána, mielőtt a Förtelen Bugyraiba száműzlek! - Egyenes szablya hűvös acélja rebkent elő a mohazöld kaftán alól. A *csedrab*-tör ívelt vonala arasznyira állt meg tőle.

- Ne olyan hevesen, Harram! - sziszegte a gorviki. - Meglehet, hamarabb találod magad a Végtelen Sivatagban, mint én!

A dzsenn csendben figyelt. *Thram* bolondok.

- Mutasd az arcod, rohadék! - Pengeváltás. Egyszer. Kétszer. Ifini abbitacél és déli rúnapenge. Félrerúgtak néhány párnát. Az emír fel-emelte az ezüstcsutorát, lágy kézmozdulattal intett nemet az ajtóban felbukkanó árnyaknak.

- Az arcod! - Az abbitpenge hasadva vágott végig a későn emelkedő tör mellett az arckendőn. Vörösen szakadt ketté a vászon. A gorviki vérző arccal lépett hátra. Szemei egy sebzett dögevé.

- Kránra! - kiáltott fel, s bonyolult csukómozdulattal tüstént visszaszúrt. Maga sem hitte volna, hogy elhamarkodott mozdulata célt ér, de az ezüstmaszkos mintha megdermedt volna. Abbitpengéjén vörös csík futott végig - sakálvér - de nem mozdult, nem háritott.

A rúnapenge akadálytalanul járt át a zöld kaftánt, recsenve döccent meg a bordákon, ahogy a tüdőbe hatolt, hogy feketére fesse a nehézselymet a túloldalon. A sebzett arcú Sakál diadalittasan rántotta vissza fegyverét. A vörös csík szakállas álláig csordult.

- Hát te ki vagy? - ordította. - A Homoknyelvű Asszony aligha még a fattyai is jobban forgatják a kardot, mint te!

- Al Abadana... - hörögte a másik. Mélyvörös nyálbuborékok jelentek meg az ezüstmaszk száján. - Elmentél a tűzvarázslóval...

Sakál értetlenül kapott utána. Ujja beleakadt a vényálás ezüstszej-

ba. Kicsiny rántás. A zöld kaftános hanyatt zuhant, mellkasán tenyérnyívén nőtt a fekete folt. Harram maszkja a gorviki kezében maradt. Aztán elejtette. A sárga fényben saját arcába bámult. A zöld kaftánban Ferd Goratta feküdt. Errefelé Sakál néven ismerték. Véres szájától és a fél szemét takaró kötéstől eltévelytve a gorviki volt. Kétségtelenül.

- Királynőm... - Vörös buborékok pattantak szét Ferd ajkán. Nem mozdult többet.

- Nem érdekel az ajánlatod, Sakál. - A dzsenn felállt. - Régóta gyanítom, hogy az idő nem csak egy irányba, de párhuzamosan is halad. Az effajta ereklyék épp ezért igényelnek nagy körültekintést és elővigyázatosságot. Szalib Satah koponyája iszonyú erők fészke. Egyszerre hatnak a múltban és... - a halottra nézett - ...a jövőben is. Vidd az Erődből!

- De... - a Sakál kétségbeesetten nézett körül - ...én élek! Élnem kell. Ez itt... varázslat. Semmi közöm hozzá. Nem... nem ölhetem meg saját magamat!

Két hasszin lépett be az elképedt gorviki mellett. Megragadták a zöld kaftános kezét-lábát, és türelmetlenül löktek egyet Ferdén.

- Vidd az ereklyét, Sakál - mondta az emír. - Senkit nem tehet igazán boldoggá a jövő ismerete.

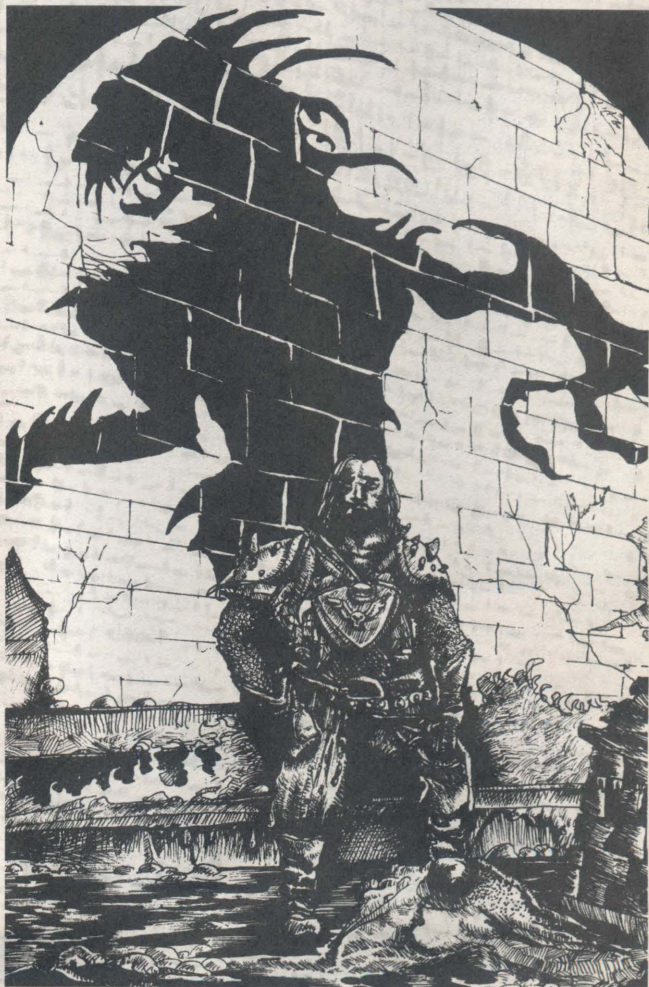
Kisétált a szobából.

- Legalább azt mondd meg - kapott utána a gorviki -, hogy honnét jött... azaz jöttem? Honnét és mikor?

A dzsenn válasza sem méltatta.

- Mennyi időm van még, emír? - üvöltött utána Ferd. - Fogok élni, vagy megöltem a jövőmet is? Válaszolj! Neked tudnod kell!

A lámpások sorra kialudtak.



KORNYA ZSOLT

VAMPIRE: THE MASQUERADE

MÁSODIK RÉSZ

Árnyak a múltból

Karakterközpontú kalandvázlat

3. A MELLÉKSZEREPLŐK (folytatás)

- 9) Miguel Frías
(Nosferatu-klán, 11. nemzedék)

Miguel az egyetlen Nosferatu a városban, aki túlélte Bajbarsz földalatti vérportyáját. A Láthatatlanság Művészete nem mentette meg a testvéreit: a parázsszemű gyilkos éles érzékei úgy hatoltak át az álcázólepleken, mint késpenge a vajon. Miguel azonban az Állatok Művészetének volt a mestere, s barátai, a patkányok és denevérek mindig hírt hoztak neki, hogy merre jár a zsákmányát hajszoló Asszamita. Őt teljes éjszakán keresztül bujdokolt előle rettegve a szennyvízcsatornában, míg Bajbarsz végül úgy érezte, ideje visszatérnie a herceg mellé. És még utána is beletelt egy kis időbe, amíg összeszedte a bátorságot, hogy előmerészkedjen rejtekhelyéről. Csak állt a szárazra szipolyozott tetemek előtt, és vérkönnyeket hullatott atyái emlékezetére, akik magukhoz ölelték a bádogvárosok torokszorító nyomorából, s rúttá tették ugyan, de nem sokkal rútabbá, mint halandó életében.

A herceg ocsmányul elárulta őket. Bűne nem maradhat megtorlatlanul.

A csatornák sokfelé elágaznak a város alatt; lakóik, ha ritkán is mérészneknek elő a sötétségből, azért nagyon jól tudják, mi folyik odafent. Miguel nem volt rangelső a klánjában, de így is sok titokba nyert beavatást: ismerte a rejtekkutakat, pincerendszereket, de még a féltve őrzött búvóhelyek nagy részét is, ahol a Kamarilla nagyjai néha a nappal órát töltik. És ott voltak hű barátai, a mindenhová befurakodó patkányok; ha akarta, látott a szemükkel, hallott a fülükkel.

A herceg azzal vádolta a Nosferatukat, hogy a Sabbat titkos kémjei, kalauzai a földmély homályában.

Pedig nem voltak azok. Egészen mostanáig.

Idézet: "Te erős vagy és bátor. Én gyöngé és gyáva. Csakhogy én tudom, hogyan kell kijutni innen, neked meg fogalmad sincs róla."

- 10) Lope de Aguirre, a Sabbat érseke
(Lasombra-klán, 8. nemzedék)

A színpalak mögött meghúzódo hatalom. A mester-manipulátor. A szálakat a háttérből mozgató bábjátékos.

Érsek volt halandó életében is, méghozzá a Szent Inkvizíció rangos prelátusa. Micsoda ironia! Hatvan hosszú éven keresztül üldözte kér-

lelhetetlenül a Kárhozottakat, s azok végül úgy álltak rajta bosszút, hogy maguk közé fogadták. Azóta csaknem négyszáz esztendő telt el; és a hajlott hátú, csúszmarta kezű, vénségesen vén Aguirre tulajdon legnagyobb meglepetésére rájött, hogy nem is annyira kedve ellen való a helyzet.

Most szent háborút folytat klánja őshazájának visszafoglalásáért; 1975 óta már három nagyvárost hódított el Spanyolországban és Portugáliában a Kamarillától. Nem kételkedik benne, hogy erőfeszítéseit ezúttal is siker koronázza. A Belső Körtől ígéretet kapott, hogy öt város felszabadítása után Ibéria bíbornokává nevezik ki, és *diableriet* követhet el egy általa kiválasztott Inconnun, akit a Fekete Kéz fog kiszolgáltatni neki.

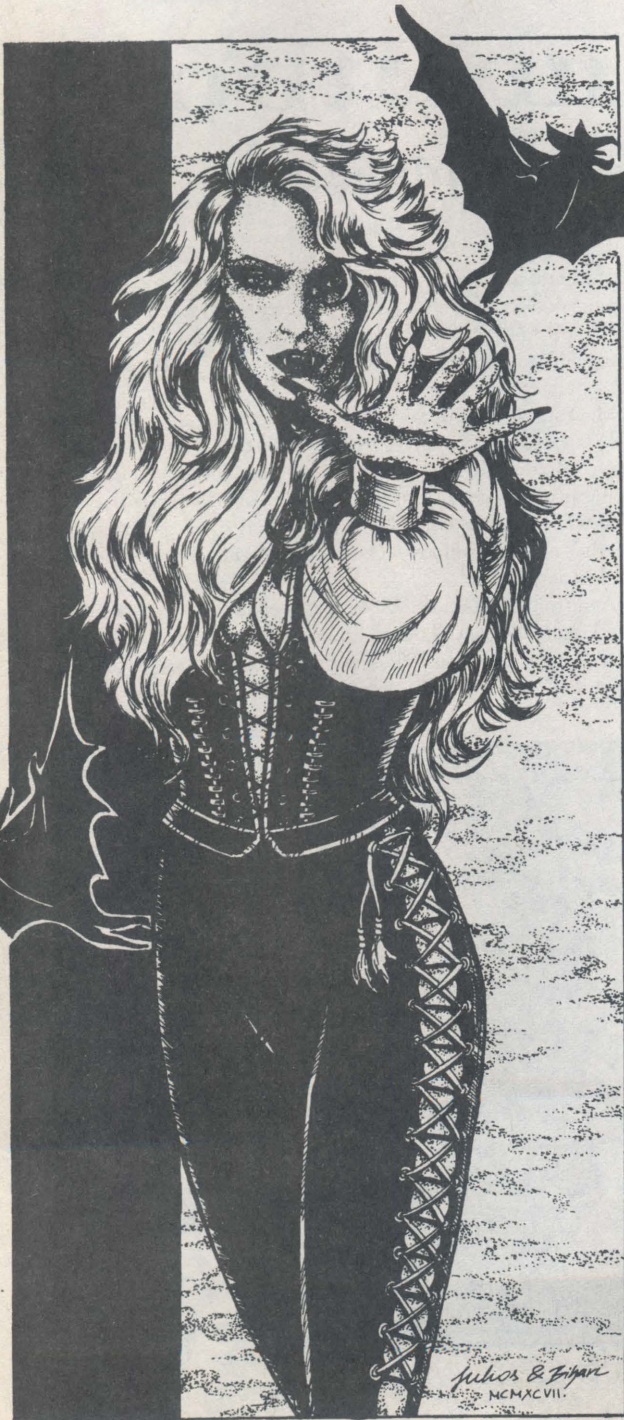
Aguirre tudatában van Gonzalez Avellaro kicsinyes ambícióinak, és csak mosolyog rajtuk. Avellaro nem fogja túlélni a város visszavételét; elvégre gyanúsán előkelő pozícióba emelkedett az ellenség köreiben, és ha az érsek azzal vádolja meg, hogy kettős ügynökként mű-



ködött, soha nem tudja tisztázni magát a vádak alól. Kiiktatásával Aguirre hűséges testőré, María Duartét bízta meg, nem véletlenül; a Gangrelek városi és vidéki érvonala között a gyűlölet nem ismer határokat. A Fekete Kéz makrancoskodása közben kimondottan kapóra jött. Az érsek azt hiszi, szilárdan ura a helyzetnek, és nem törénhet semmi, ami megingathatná pozícióját.

Hatalmas meglepetést fog okozni neki Hüperiön ébredése.

Idézet: "Drága gyermekem, ne zaklad föl ennyire magad! Akármilyen is hallottál rólunk, nem kerültél viperaverembe. Tekints engem pártfogódnak és lelkiatyádnak, s meséld csak el nyugodtan, mi minden nyomja a szívedet!..."



11) Afhar, a Fekete Kéz domniona (Asszamita *antitribu*, 9. nemzedék)

A Fekete Kéz a Sabbat sújtó ökle. A titkos összetartó erő, ami nélkül a szekta rég szilánkjaira hullott volna, mint ahogy az kis híján be is következett a nagy polgárháborúban.

Papoljanak csak szabadságról és önkitaljesítésről a többiek! Afhar katona; számára a hűség és a kötelesség értékesebb a nyaklótlan szabadság káoszánál. Ő parancsokat kap, és teljesíti őket.

Mivel azonban a szent háború résztvevői között ő a legkiválóbb harcos, fenntartja magának a jogot, hogy alkalmanként felülbírálja ezeket a parancsokat.

A hadjárat utolsó szakaszában a Fekete Kéz különítményeinek hagyományosan a herceg és a primogén kiiktatása a feladatuk. Mikor azonban Afhar megtudta, hogy a város ura egy Asszamitát fogadott maga mellé testőrnek, kereken meztagsa, hogy fellépjen ellene.

A klán törvényei szerint rokon nem harcolhat rokonnal.

Aguirre gyanúsán hamar beadta a derekát. Rendben van, mondta; vezesse hát a Fekete Kéz a Tremere-páholy ellen intézendő támadást. A herceget és tanácsosait majd a saját tempomosának a gondjaira bízta.

Afhar úgy sejt, az érseknek valami alantas oka lehetett rá, hogy ilyen könnyen engedett neki. Mindegy; nem fogja megkérdőjelezni az indítékait. Akárcsak testvérenek az ellenséges táborban, az ő dolga sem az, hogy gondolkozzék.

És különben is rég ízlelt már Tremere-vért...

Idézet: "Halott vagy, varázsló."

12) María Duarte, a Sabbat templomosa (Gangrel *antitribu*, 10. nemzedék)

María csaknem egy évszázada lankadatlan hűséggel szolgálja Aguirre érseket; egy falkába tartozik vele, és a *vaulderie* köteléke fűzi őket össze. (A kötelék persze María részéről sokkal erősebb, mint az érseké, de ezt Aguirre nem köti az orrára.) Testőri és védelmezői szerep körében mindeddig soha nem vallott kudarcot.

És most újabb lehetőséget kapott a bizonyításra! Végre megmutathatja, hogy ő is van olyan kemény harcos, mint azok a felfuvalkodott Asszamiták a Fekete Kéztől! Az érsek neki ígérte a herceg és a vének véré, ha sikerül végeznie velük. És ráadásul megkapja az árulót is: Gonzalezt, azt a mocskos városi Gangrelt, aki folyton karmos kis bestiának gúnyolta őt!

Nos, majd meglátjuk, mekkorát tud karmolni a kis bestia.

Igaz, ez azt jelenti, hogy Aguirrének egy darabig másodvonalbeli védelmezőkkell kell körülvennie magát, újoncokkal és regrutákkal. De María bíz benne, hogy hamarosan visszatérhet gazdája oldalára. Azalatt a rövid idő alatt pedig úgysem fenyeget veszedelem...

Idézet: (egy támadni készülő vadmacska torokhangú fújtatása)

13) Esteban Jésus Díaz (Tzimisce-klán, 13. nemzedék)

A Tzimisce-klánról úgy tartják, ők az igazi hatalom a Sabbat mögött. Nem kívánnak uralkodni, mindig a háttérbe húzódnak, de ha nagynéha valami kívánsággal hozakodnak elő, a gőgös Lasombrák úgy sietnek a kedvükre tenni, mintha maga Káin járna a nyomukban.

Nos, ez lehet, hogy igaz a klán véneire és nagyjaira, de Estebanra semmiképpen sem. Mióta atyja, nagyatyja és testvérei vérportyára indultak egy Inconnu ellen, és valamennyien odavesztek, Esteban csak megaláztatásokat és gúnyolódást kapott a Sabbattól. Gyáva korcsnak, anyámasszony katonájának csúfolják, mert félt elkísérni

társait a Végső Halálba; mert nem mer résztvenni a Tűz Szeretkezésén; mert lusta és erélytelen; mert még a markosabb halandóktól és visszariad az éjszakában.

Nem lesz ez már így sokáig!

A sötéttségben hatalom rejlik; nagyobb hatalom, mint ezek a be-képzelt tuskók valaha képzelnék. A Mester megkereste őt egy hold-talan éjjelen, és felajánlotta neki ezt a hatalmat. Esteban megkérdezte tőle, mit kér cserébe, és amikor meghallotta a választ, alig tudta meg-állni, hogy fel ne kacagjon.

A lelkét! Hát van-e lelke egy Kárhozottnak?

Örömmel állt rá az üzletre; és a hatalom azóta ott szunnyad a ke-lében.

Csak még egyszer nevezzék senkiházinak!

Csak még egyszer üzzenek gúnyt belőle! Csak még egyszer húzzák el csúfondárosan a szájuk szélét!

Akkor majd megmutatja nekik...

Idézet: (hisztérikus fejhan-gon): "NEM vagyok gyáva! NEM vagyok korcs! Én ERŐS vagyok... igenis erős..." (zokogás)

- 14) Stanislaw Boro-wicz,
(halandó vámpír-vadász)

Stanislaw Borowicz apja egy befolyásos len-gyel pártfunkcionárius volt, akinek még idejé-ben sikerült fordítania egyet a köpönyegén, és az új rendszerben - noha politi-kailag egy ideig nemkívánatos-nak számított - tetemes magán-vagyon állt a rendelkezésére. Egyetlen gyermeke az elkényeztetett aranyifjak dús életét élte: sportkocsi, tenger-parti nyaralás, kondicionáló terem, "férfias" sportok - a hosszú nyúló lajstromból csak a munka és a felelősség hiányzott. Stanislaw még az okkultizmusba is belekontárkodott, mert olyan "cool" időtöltésnek tetszett.

Néhány évvel ezelőtt azonban hőn szeretett édesapja, az appa-ratsikból lett üzletember, egy gdanski éjszakai mulatóban áldozatá-ul esett egy nőnemű vámpírnak, aki luxusprostituáltként álcázva vá-dászott zsákmányra. A rendőrségnek nem sikerült a tettes nyomára bukkannia, a végsőkéig elkeseredett Stanislawnak azonban igen - és arra is rájött, hogy nem közönséges ellenféllel van dolga.

Az ál-prostituált - egy nomád Toreador *antitribu* a Sabbattól - cö-vekkal a szívében végezte, de Stanislaw tudta, hogy lapulnak még hozzá hasonló szörnyetegek az éjszakában. Elhatározta, hogy egész életét az ellenük folytatott harcnak szenteli. Apjától öröklött vagyona, széleskörű társasági kapcsolatai, félelmet nem ismerő lelkialkata és atlétikus testfelépítése kiváltképpen alkalmassá teszi erre a szerepre. Legálábbis így véli ő.

Persze egy vámpírvadásznak intelligenciára és akaraterőre is szük-sége van, és az ifjú Borowicz - bármit higgyen magáról - ezen a téren igazán szűkölködik. Nem vette például észre, hogy soha nem tudta volna kinyomozni és leteríteni apja gyilkosát, ha nem élvezte egy ismeretlen tényező háttértámogatását. És arra sem figyelt föl, hogy a barátai között, akiket a legnagyobb titokban beavatott a terveibe, és

segítségüket kérte, néhányan gyanúsán hamar rábólintottak az el-képzeléseire. Később, amikor kezdetét vette európai vámpírhajszájuk, mindig ezektől a barátaitól jöttek a legjobb ötletek és sugalmazások.

Borowicz valójában Don Enrique atyjának, egy rejtőző Inconnunak a bábja. Kísérői - vadásztársai - közül az egyik az atyavámpír ghulja, ketten pedig a szellemi befolyása alatt állnak. Az öreg matuzsálem igen hasznos fegyvernek tartja ezt a kis csapatot az örökké folyó Dzsí-hádban. Persze a létrehozásával súlyosan megsértette a Maskarádé alapelvét - de hát mióta törődnek az Inconnuk a Kamarilla törvé-nyeivel?

Don Enrique - bár alattvalói előtt sohasem adta ennek a jelét - retteg a nemzőjétől, az pedig jól kihasználható erőforrásnak tekinti

őt. A matuzsálem Gyermekei közül hatan viselnek

hercegi címet különféle európai nagyvárosok-ban, és ez komoly előnyt biztosít neki az

Inconnuk között dúló pozícióharcok-ban. (Ezek a fölmagasztalt ósvám-

pírok se mind a Golconda ke-resésével vannak elfoglalva.)

Esze ágában sincs elveszíteni egy ilyen értékes ütőlapot, mint Don Enrique; így hát amikor hírről vette, hogy a várost ostrom alá vette a Sabbat, si-etve odamenesztette Borowiczot és az em-bereit. A botcsinálta vámpírvadász elég bu-ta és befolyásolható ahhoz, hogy a Kama-rilla létezéséről ne ve-gyen tudomást, és min-den eszközzel a Sabbat ellen forduljon.

Normális esetben a be-képzelt lengyel aranyifjú sem-mi nehézséget nem jelentene a Sabbat számára; pillanatok alatt eltennék láb alól. Csakhogy Borowicz mögött - bár erről ő maga mit sem tud - egy Inconnu hatalma és befolyása áll...

Idézet: "Ütött a végórád, te szemét; én STA-NISLAW BOROWICZ vagyok..."

15) A játékos karakterek

A fönt vázolt keretek a szokásosnál jobban beszűkítik a játékosok le-hetőségeit a karakteralkotás terén. A JK-knak a Kamarilla által elismert vámpíroknak kell lenniük, akik vagy a városban honosak, vagy nemrégiben érkeztek ide. Semmiképpen sem tartozhatnak a 11.-nél korábbi nemzedékbe, és valószínűleg valamennyien anarchisták. A Kamarilla tagjának számító klánok közül nem választhatják a Tre-mere-eket és a Nosferatukat, továbbá Caitiffek sem lehetnek. Egy - és nem több - karakter esetleg tartozhat valamelyik független klán-ba, de ez esetben a játékosnak ugyancsak alaposan meg kell indokol-nia a Történetmondó előtt, hogy mit keres egy Setita vagy egy Giovanni ebben a darázsfészekben! A kaland kezdetén mindenese-re a JK-k a Kamarilla közkatonái, Juanes Yrategui parancsnoksága alá tartoznak, és minden erejüket latba vetve harcolnak a Sabbat által a városra szabadított inváziós erővel.

folytatjuk



KORNYA ZSOLT

HALOTTIDÉZŐK, BEAVATOTTAK, LÉLEKKERESŐK

AZ EURÓPAI NEKROMANCIA TÖRTÉNETE AZ ÓKORBAN

HARMADIK RÉSZ

7. A KIKOSARAZOTT BOSZORKÁNY

Mindaddig csupán a mítoszok nekromantái között tallóztunk, hiszen az endori boszorkány, Odüsszeusz, Aeneas és Médeia nem voltak történelmi személyek, noha azok a halottidéző szertartások, amiket a hagyomány nekik tulajdonít, kétségkívül a valódi gyakorlatot tükrözik. Akadnak azonban olyan bűbájosok is, akiknek a létezése történetileg dokumentálható, és kétség sem férhet hozzá, hogy sötét, koronként riasztó mágikus praktikákat folytattak.

Horatius, a költőfejedelem számos versében foglalkozik egy általa Canidiának nevezett asszonnyal, aki kora egyik leghírhedtebb varázslónőjének számított. Nápolyban élt, és valószínűleg kis csapatot gyűjtött maga köré fiatal és idősebb nőkből, akik lázas érdeklődést tanúsítottak a mágia iránt. Horatius még elő is számlálja őket: a vén Sagana, a szegyetlen Veia, a férfiszédítő Folia. A nekromancián kívül foglalkoztak jövőmondással, szerelmi bájitalok főzésével, méregkeveréssel, viasmásos rontással is, sőt, az a hír járta róluk, hogy képesek lebüvölni a csillagokat az égről. Canidia nem volt

autodidakta szellem; tudományát thesszáliai boszorkányoktól tanulta, tehát a Médeiáig visszanyúló hagyományokból merített. Az újabbnak történetkutatók kiderítette róla, hogy valóban létező személy volt, gazdag nápolyi nemeshölgy; igazából Gratidiának hívták.

Horatius egy temetői istenszobor szemszögéből beszél el, miket is művelnek éjszakánként Canidia-Gratidia és társnői.

“Egy gondom van csak: a boszorkányok ki-kijönnek, gyűjtik a mérgeket és a varázsdalokat gyakorolják. Ők bosszantanak, azt se tudom, hogy ijesszem el őket. Mert ha a bolygó Hold letekint csodaszép mosolyával, csontokat itt szednek, s ártó füveket csipegetnek. Canidiát magam is láttam, feketélt köpenyében, meztelláb totyogott, csapzott hajjal, dudolászva, s vén Saganát hallottam üvölteni. Sárga az arcuk, rettentő jelenés! Vájják körmükkel a földet, és fiatal báránymarcangolnak fogaikkal vérét ásott mély árokba folytatva, idéznek Manest - holt lelket -, hogy megtudják a jövőndőt. Két bábút hoztak: gyapjú volt ez, viasz az, s lám az, ki nagyobb, a kicsit kíméletlen zabolázza. Állt a viaszbaba esdeklőn, mint az, ki halálát várja. Ez itt Hecatét szólítja, az ott a kegyetlen Tisiphonét: s látható volna pokolbeli kígyót s korcs ebeket: piros arccal a Hold elrejtekezett egy nagy sírkő mögibe, nem akart tanu lenni ezekre.

...

Mondjam-e el sorjában, mit süvítettek az árnyak vén Saganának, s mily szörnyű hangon nyüszítettek?”

(Horatius: Satirae I/8., Bede Anna fordítása)

A költői leírásban kétféle szertartás elegyedik, szerencsére azonban elég könnyű elválasztani a viasmásos rontás rituáléját a halottidézéstől. Mint láthatjuk, a nekromancia műhelytitkai az Odüsszeusz kora óta eltelt nyolc évszázad folyamán nem sokat változtak: a nápolyi boszorkányok is egy (feltehetőleg fekete) juh vérét csorgatják az áldozati gödörbe, majd fennszóval fohászkodnak Hekatéhez és az egyik Fúriához. Az árnyak pedig engedelmesen megjelennek, hogy szomjukat oltás az életadó folyadékkal...

Horatius több verset is szentelt Canidiának, s ezekből újabb részletekre is fény derül. Megtudjuk például, hogy a nekromancia kelléktára némiképp kibővült: a nápolyi boszorkányok a legháborzongatóbb dolgokat használják fel sötét rítusaikhoz. Olvashatunk farkasszőrrel, kígyók méregfogairól, kilencnapos hullák poráról, kutyák szájából kiragadott csontokról, fülesbagoly tolláról és tojásáról, sírhantról tört cipruságról, varangyméregbe áztatott füvekről, és így tovább. Mi több, egyik

TARTALOM

00. Előszó
01. Bevezetés
02. Nekromancia a Bibliában
03. Odüsszeusz árnyakat idéz
04. Aeneas alá száll az alvilágba
05. Médeia megfiatalítja apósát
06. A halottidézés módzatai
07. **A kikosarazott boszorkány**
08. **A nekromanták sötét fejedelemasszonya**
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

epódusában Horatius azzal vádolja meg az asszonyokat, hogy *elraboltak egy jó családból való ifjút, nyakig a földbe ásták, majd éhen halatták, hogy aztán nyers májából és agyvelejéből szerelmi bájtalt kotyvaszanak!*

Ki tudja már, mindebből mi volt igaz, és mi költői túlzás? Nagyon valószínű, hogy a kora császárkori Rómában igenis ismerték és gyakorolták az effajta praktikákat. (Fentebb már említettük az ebből az időből fennmaradt nekromantikus átok-táblákat.) Még a szörnyű emberáldozat történetét sem minősíthetjük teljesen légből kapottnak; bár a nápolyi boszorkányok aligha vetemedtek ilyesmire, ez a hátborzongató rituális kivégzési mód nem volt ismeretlen az ókorban, forrásainkból több tényleges megtörtént eset is dokumentálható. Annyi bizonyos, hogy Canidiától és társnőitől Nápoly-szerte rettegtek az egyszerű emberek. Maga Horatius viszont cseppet sem félt tőlük, sőt: kimondottan utálta őket. Mint írásaiból kihüvelyezhető, Canidia egy ízben felkínálkozott neki, ő azonban nemcsak hogy megálázó módon elutasította, hanem mindennek tetejébe még egy trágár hangvételű gúnyverset is szerzett fogyatékos testi bájáról. A vérig sértett boszorkány bosszúból varázslathoz folyamodott, és megpróbálta elapasztani Horatius férfitól erejét. Fáradozásai mindössze annyi eredménnyel jártak, hogy a költőfejedelem tovább írogatta róla a gúnyverseket, méghozzá olyan alpári hangnemben, hogy épp csak a papír nem pirult el tőle. Canidia tehát aligha lehetett valami félelmetes varázslónő.

8. A NEKROMANTÁK SÖTÉT FEJEDELEMASSZONYA

A kikoszarozott nápolyi nemeshölgy praktikái, beleértve a varangylébe áztatott temetői gazokat és a földbe ásott ifjút is, szelíd gyermeki csínytevésnek tűnnek kartársnője, a thesszáliai Erichtho működéséhez képest, aki egy nemzedékkel később tűnik elénk, Lucanus híres eposzából, a *Pharsaliából*.

Lucanus művelt, köztársasági érzelmű szenátor volt, akit Nero császár végeztetett ki, mert belekeveredett egy ellene szőtt összeesküvésbe. Torzóban maradt művének, a *Pharsaliának* cselekménye a római polgárháborúk korában zajlik; hangvétele erősen zsarnokellenes, alig leplezett aktuálpolitikai célzatossággal. Az eposz központi témája a pharsaloszi csata, ahol Caesar és Pompeius seregei csaptak össze egymással. Pharsalos földrajzilag a gonosz bűbájosairól hírhedt Thesszáliában található; ez adja az ötletet Sextus Pompeiusnak, a nagy hadvezér erkölcsileg-emberileg lezüllött fiának, hogy az ütközet előestéjén a helybéli nekromanták leghatalmasabbikához forduljon, és halottidézés útján megtudakolja tőle, mit rejteget a jövő. A boszorkány legelőször is habozás nélkül meggyilkol egy ártatlan embert, mondván, hogy a friss halottakkal könnyebb társalogni, mert azok zavarban vannak még új állapotuk miatt, nem tanúsítanak annyi ellenállást.

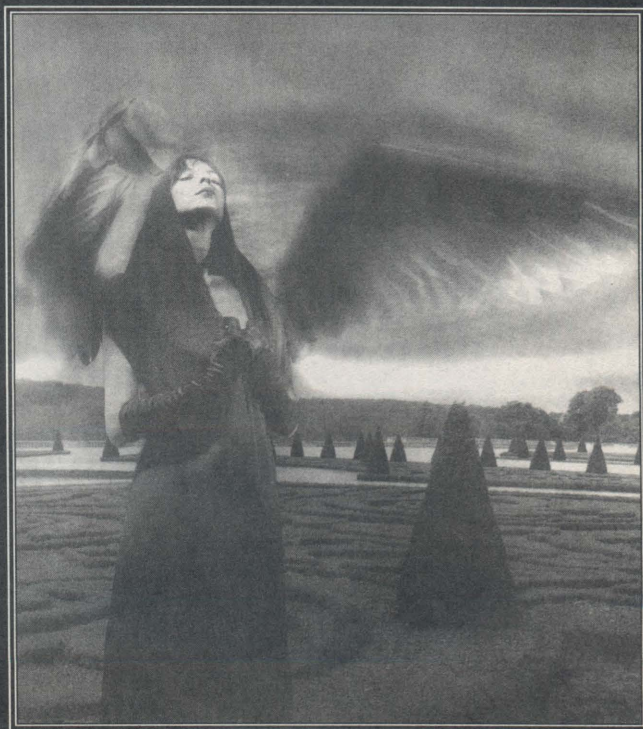
A további eseményeket Fónagy Iván szuggesztív erejű prózai átköltésében idézem:

“Erichtho átvágja a halott torkát, kampót akaszt bele és hegyen-völgyön keresztül vonszolja avatott barlangjáig, mely sötét erdő közepén fekszik, ahova a napsugár sohasem ér. Vért önt a torkába a nyílason keresztül. Magára ölti fekete köntösét és vipérákkal díszes haja arcába omlik. Megtölti a halott keblét frissen bugyogó vérről. Minden szükséges eszközt összegyűjtött, nem hiányzik semmi sem ahhoz, hogy sötét művét véghezvigye; összegyűjtötte a hold habját, veszett kutyák nyálát, a hiúz belét, a hiéna csontját, a sárkány szemét, a sivatagi repülő kígyót, számtalan különféle mérges füveket. Minden itt van, amit a természet mérges lehelete megérintett. Hozzálat az idézéshez. Érthetetlen szavakat mormol és lassanként emeli csak fel a hangját. Most

már ordít, mint a vihar, mint a farkas, a *sakál*. Nem emberi nyelv ez, néha békabrekegéshez, bagolyhuhogáshoz, kígyósziszegéshez, parthoz csapódó hullámok zenéjéhez hasonlít.

A Styxhez, a Chaoshoz, a Halálhoz, Persephonéhoz, Hekátéhoz, Cerberushoz, a Párkákhöz imádkozik. >>Mélység hatalmas szellemei, hallgassatok meg! Mindig tisztátalan, iszonyattal telt szájjal beszéltem hozzátok, sohasem énekeltem ezt az éneket, mielőtt emberhústól meg nem részegettem volna. Nem áldoztam-e meleg aggyal dörzsölt szíveket, nem áldoztam-e már gyermekfejeket és gyerekek belsőségeit? << És minthogy az árnyék még mindig nem hajlandó a testbe szállni és megszólalni, Erichtho megragadja a hullát és mérges kígyóval korbácsolja teljes erejéből és így folytatja üvöltő hangon az idézést: >>Thisiphone és te keményfejű Megéra, ha nem akarjátok ezt a szerencsétlen árnyékot ostorcsapásokkal ideűzni, saját igaz nevetekkel foglak kényszeríteni, sírokon és vesztőhelyeken keresztül ütlek, minden temetőből kikergetlek benneteket! << Végül az árnyékhoz fordul és megígéri, hogy soha többet nem zavarja, ha most az egyszerű engedelmeskedik. S csak miután megszólalt a lélek, miután beszédre bírta már, csak azután hallgatja meg könyörgését, csak azután adja vissza az alvilágnak.”

Mint láthatjuk, itt már nem afféle műkedvelő bűbájossal van dolgunk, hanem egy félelmetes, ördögi beavatottal, akitől joggal rettegnek szinte a birodalomban. Erichtho nem árnyakat idéz, mint Odüsszeusz vagy Canidia, hanem a legtitkosabb és leghatalmasabb nekromantikus rítust végzi el: *visszakényszeríti az eltávozott lelket a halott testbe*, erőszakkal beavatkozik a természet rendjébe, s rövid időre egyfajta förtelmes ál-élettel ruhazza föl az elhunytat. Ezért is nem gödörben mutatja be a véráldozatot, hanem a meggyilkolt férfi testüregeiben. Öltözékével, amit a szertartás során visel, a Fúriák mágikus hatalmát követeli magának: denevérszárnnyal sejtető fekete köpönyeg, hajba font kígyók, viperakorbács. De nem elégszik meg azzal, hogy egyenlőnek tünteti föl magát a három iszonyatos nővérrel; igaz nevük ismeretében *megfenyegeti* őket, hogy elorozza jogos prédájukat, ha nem adják a kezére a holtat. Hogy ehhez micsoda



vakmerőség kellett, azt könnyen beláthatjuk, ha arra gondolunk, hogy az olümposzi törvények fölött álló Fúriáktól még a görög mítoszok féltetni héroszai is féltek!

Sextus Pompeiusnak egyébként nem sok haszna származott Erichtho segítségéből. A halott - akárcsak Sámuel szelleme Saulnak - csupán az elkerülhetetlen bukást jövendölte meg neki alvilági, hörgő hangon. A hadvezér fia azonban egy árva szót sem értett a jóslatból, mivel hideglelős iszonyattól gyötörve vacogott a sziklák közén. Később reszető inakkal botorkált vissza atyja táborába, és egyetlen hangot sem bírt kinyögni egészen másnapig, a csatakezdést jelző harsonaszóig. Ami nem túl meglepő, ha belegondolunk Erichtho impozáns produkciójába.

A *Pharsaliában* olvasható rémtörténet természetesen csupán fikció, Lucanus élénk fantáziájának szüleménye. Sextus Pompeiusnak a valóságban jobb dolga is volt a döntő ütközet előtt, semhogy frissiben lemészárolt katonák szellemétől tudakolja a jövendőt. Ez azonban nem jelenti azt, hogy Erichtho sánin örjöngése merő kitalálás lenne. Láhattuk, hogy a szertartás lefolyása főbb vonalaiban tükrözi a valóban élő nekromantikus gyakorlatot: megtaláljuk benne a véráldozatot, a halottak parancsolóihoz való szándékos hasonulást, az alvilági istenekhez intézett invokációt. Lucanus, művelt ember lévén, természetesen olvasta Homéroszt, Vergiliust és Ovidiust, ismerte tehát az irodalmi előképeket. Újkori szövegelemzők azonban kámu-tatták, hogy a háborzongató halottidézés leírásakor egyéb forrásokból is merített. Ezek vagy olyan szemtanúk hiteles beszámolóit voltak, akik személyesen részt vettek bizonyos nekromantikus szertartásokon, vagy pedig a rítusok során használt varázslatok. Lucanusnak már csak azért is alkalma nyílt ezen elsődleges források alapos kiaknázására, mert amikor ő élt és alkotott, a császári udvarban magának Nerónak az irányításával többé-kevésbé nyíltan rendeztek nekromantikus szertartásokat. (Erről később még bővebben lesz szó.) Értésüléseit lelkiismeretesen beledolgozta eposzába; és többek között éppen azért festette meg ilyen sötét színekkel a thesszáliai Erichtho alakját, hogy még gyűlöletesebbé tegye olvasói szemében a zsarnok Nerót, aki uralkodó létére nem áttal hasonló förtelmes praktikákat üzni. A költő-szenátor, amint ez műve hangvételeből kiténik, mélységesen undorodott a nekromanciától, attól azonban óvakodott, hogy - Horatius nyomdokaiban járva - gúnyt űzzön belőle. Számolnunk kell tehát azzal a nyugtalanító lehetőséggel, hogy a római birodalomban a Kr.u. I. század derekán valóban éltek egyes személyek, akik több-kevesebb rendszerességgel végeztek olyan szertartásokat, amilyenekről a *Pharsaliában* olvashatunk.

Tehát: döglött kígyókat fontak a hajukba, fekete juhok vérért töltötték még meleg tetemek testüregeibe, fennszóval fenyegették a legfélelmetesebb alvilági istennőket, és ha a makacs szellem mindezek ellenére sem volt hajlandó megszólalni, eleven viperákkal korbácsolták meg a hullát.

Nem csoda, hogy - korabeli történetírók beszámolóit szerint - az eposzköltő Lucanus mélységes kiábrándultsággal fordított hátat ennek a világnak.

9. A THESSZÁLIAI BOSZORKÁNYOK

Azt tehát tudjuk már a thesszáliai nekromantákról, Médeia hagyatékának örököseiről, hogy miféle praktikákkal bírtak szólásra a holtakat. De vajon csak ennyiből állt a tudományuk? Hiszen, amint arról már szó volt, a közfelfogás ennél jóval kiterjedtebb hatalmat tulajdonított a halottidézőknek.

Bizony, műveltek ők hajmeresztőbb dolgokat is.

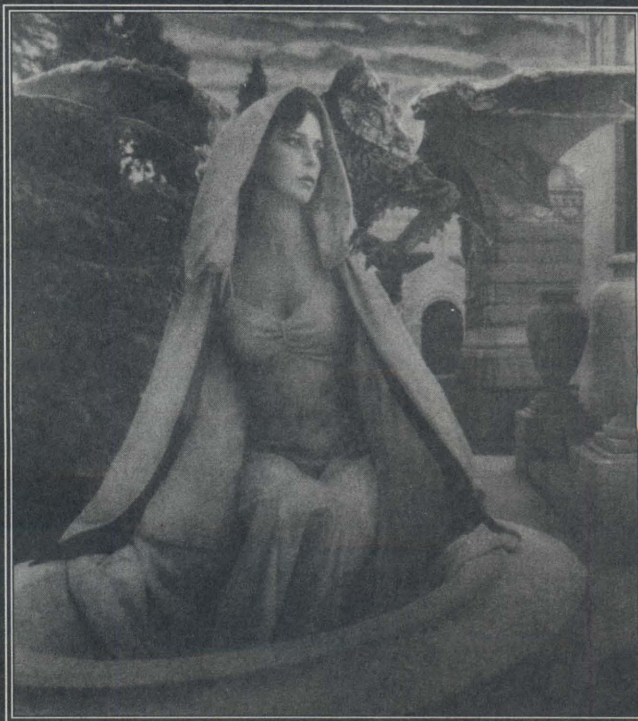
Újabb kalauzunk, az afrikai születésű Apuleius, egy évszázaddal később élt Lucanus szenátornál. Jeles szónoknak és tollforgatónak tartották, azonkívül filozófusi babérokra is tört, s

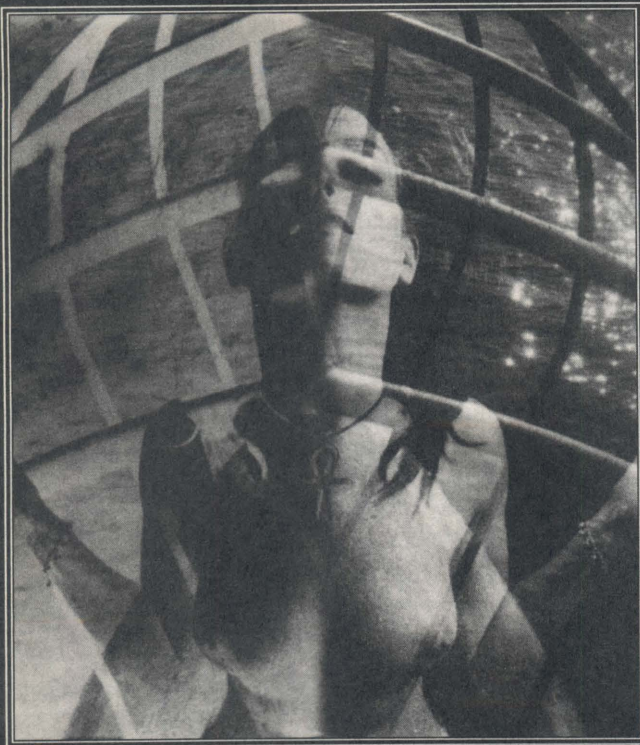
egy darabig Karthágóban működött, mint a pogány istenek főpapja. Ha valaki, ő aztán igazán illetékes a mágia témakörében, hiszen beavatottja volt az eleusziszi misztériumoknak meg az izisz-kultusznak, sőt, Sagraha városában egy ízben *perbe fogták, mint gonosz varázslót*. Főművében, a *Metamorphoses* (Az arany-számár) című regényben, szinte végig a természetfölötti világgal kacérkodik: előszeretettel beszél el mindenféle apró epizódot a különböző mágikus praktikákról. Nem szabad azonban abba a hibába esnünk, hogy amit leír, azt komolyan is vegyük: a mű, az utolsó néhány fejezettől eltekintve (ezek az izisz-misztériumok világába engednek kurta bepillantást), elsősorban szórakoztatási céllal íródott, s csak úgy csöpög a vaskos és trágár antik humortól. Abban azonban nem kételkedhetünk, hogy legalábbis az egyszerű emberek hiedelemvilágát híven tükrözi.

Lássuk tehát, mi mindenre voltak képesek a thesszáliai nekromanták Apuleius szerint!

Tudomása van például egy házasságtörő asszonyról, akit a férje, egy molnár, elkergetett. A megcsúfolt feleség bosszúból felidézte egy meggyilkolt asszony szellemét, és elküldte az urához, azzal az utasítással, hogy vigye vissza magával a *másvilágra*. Elég hozzáértő nekromanta lehetett, ugyanis a félelmetes kísértet *fényes nappal* jelent meg a malomban; karon fogta a molnárt, behúzta a hálószobába, és magukra zárta az ajtót. A szolgálk hosszas tanakodás után feltörték ugyan a zárat, de odabent már csak a gazdájukat találták: a mestergerendáról lógott egy vég kenderkötélen.

A thesszáliai boszorkányoknak gonosz mesterkedéseik üzéséhez egy sor nehezen hozzáférhető kellékre volt szükségük, többek között *friss hullák orrára és fülére*. Ez annyira köztudott volt azon a vidéken, hogy ha egy családban haláleset történt, a felravatalozott és kiterített elhunytat nem merték a régi szokás szerint éjszakára magára hagyni, hanem virrasztót fogadtak mellé. Ilyenkor a nekromanták, akik mellesleg a *lūkanthrópiának* is a mesterei voltak, elváltottatták az alakjukat, és menyét, kutya, egér vagy bagoly képében settenkedtek be a halottas szobába, ahol aztán nagy sietve *lerágták a tetem orrát-fülét*. Persze előfordult, hogy a virrasztó elkergette őket; ilyenkor alattomban megpróbálták álomba bűvölni. Ha ez sem használt,





elővették a legfélelmetesebb fegyverüket: ráparancsoltak a halottra, hogy jöjjön ki hozzájuk a saját lábán. Ugyancsak retenthetetlen embernek kellett lennie annak a virrasztónak, aki még ettől sem rémült halálra, hanem volt bátorsága útját állni a megelevenedett holttestnek! Igaz, a kockázattal egyenes arányban állt a fizetség is: a vállalkozó kedvű ifjak egyetlen éjszaka ezer sestertiuszt kereshettek, mikor például egy jól fejlett számár mindössze ötven sestertiusba került. Mégsem tolongtak a jelentkezők, mert a szerződésnek volt egy záradéka is: ha az elhunyt arcából reggelre valami hiányzik, azt a virrasztó köteles a saját orrával-fülével pótolni...

A boszorkányok azonban nem mindig érték be néhány darabka hússal; volt, hogy az egész holttest kellett nekik. Ilyenkor láthatatlanná váltak, körülvették a halottas házat, és addig rikoltoztak alvilági hangon, amíg odabent mindenki nyavalyássá lett a félelemtől. Utána aztán besurrantak a ravatalhoz, ellopták a halottat, és egy szalmabábut csempészték a helyére.

Petronius számol be nekünk egy virrasztó esetéről, aki úgy látszik, nem ijedt meg a saját árnyékától, és kész volt szembeszállni a boszorkányokkal. Mikor meghallotta a szörnyű zenebonát, kardot ragadott, és kirent az ajtón a szabadba. Csúnyán meg is döfte az egyik láthatatlan boszorkányt, a hangja után tájékozódva. Ekkor azonban őt is utolérte a sorsa: megérintették a rontó kézzel. A vakmerő férfi ujjai közül kihullott a fegyver; egész testében lilára válva támolygott vissza a házba, s ott lerozgott egy derékajlra. A diadalmas boszorkányok elorozták a holttestet, ő pedig néhány nap múlva agyvérzést kapott és meghalt.

A thesszáliai banyák között is valóságos hárpia lehetett Meroé, a gonosz csaplórosnő, aki ördögi fufanggal veszejtette el megunt szeretőit. Éppenséggel meggyilkolhatta volna őket a saját fogadójában is, de attól tartott, hogy a sok haláleset felkelti a hatóságok figyelmét. Ezért azt találta ki, hogy éjszaka elvágta az alvó férfiak torkát, a kiömlő vért gondosan felfogta egy edényben, majd a sebszájon keresztül kitepte a szívüket, és egy szivacsot tett a helyére. Eközben a következő varázsigét mondogatta:

- Hallsza, szivacs, tengerben születél, folyóvízen át ne menj!

A seb azonnal összeforrt, és a megunt kedves másnap annak rendje-módja szerint felébredt, legfeljebb a feje fájt, meg valami rossz álmra emlékezett homályosan. Ekkor azonban a szerencsétlen már halott volt, csak még nem tudta magáról. Meroé azonnal kiadta az útját, és elkergette a fogadójából. Az előzőtt szerető egyre sorvadt ugyan, s külseje mind hátborzongatóbbá vált, de egészen addig nem érte semmi baj, amíg meg nem szomjazott. Amint azonban valahol a víz fölé hajolt, hogy igyon, a behegedt seb felszakadt, a szivacs kiugrott a mellkasából, és ő holtan hanyatlott a földre.

A thesszáliai nekromanták utolsó nevezetes varázslatáról Claudianus számol be nekünk, akit az utókor "az utolsó római költő" megtisztelő títullussal ruházott fel, s százötven évvel Apuleius után alkotott. Mindenképpen jelentős eseményről van szó; a boszorkányok ugyanis ezúttal bebizonyították ama ősidők óta elterjedt híresztelés igazát, hogy képesek lebűvölni az égről a csillagokat.

Valens császár országlása idején a római birodalom hajdan büszke és szilárd épülete bizony igencsak rozoga volt már, megmegtépták a készülődő népvándorlás ádáz viharai. A gótok nyughatatlan népe be-betört az országba, s rendszeresen végigdúlta a hadakozástól elsokott belső tartományokat, hiába igyekeztek őket egyre nagyobb összegű sarccal megbékíteni. Történt egyszer, hogy éppen Thesszáliát szemléltek ki maguknak, s az ott állomásozó helyőrségek erősítés helyett csak biztató szavakat kaptak a császári udvartól. A tartomány katonai parancsnoka végső kétségbeesésében a nekromanták rangidősehez fordult segítségért.

Médeia kései örököse gondolkodási időt kért, hogy megbeszélhesse a fogas kérdést társnőivel. Aztán újra a parancsnok elé járult, és kijelentette, hogy vállalják a feladatot. A jeles római férfiú, kíváncsi ember lévén, megkérdezte tőle, hogy mégis, hogyan gondolják a dolgot? Élénken éltek ugyanis az emlékezetében a korábbi évszázadok vad kísértethistóriái, például Nagy Sándor szellemének az esete, aki Kr.u. 220-ban négyszáz fegyveres árny kíséretében vonult át a birodalmon a Dunától a Bosporusig; és nyilván úgy vélte, hogy ennél még a gótok is jobbakk lennének.

A boszorkány sietett megnyugtani az aggodalmaskodó parancsnokot. Megígérte neki, hogy ezúttal egy árva szellemet sem fognak megidézni; az okvetlenkedő barbárokat majd úgy riasztják el, hogy rövid időre kioltják a holdat.

A parancsnok, némi lelkitusa után, beleegyezését adta a kísérlethez.

A támadó hadak hamarosan meg is jelentek a tartomány határain, a thesszáliai nekromanták pedig testületileg visszavonultak egy eldugott völgybe, és megkezdtek titkos szertartásukat. És lám, alighogy beköszöntött az este, a hold korongja sötétbe borult, a baljós előjeltől megrémült, babonás gótok pedig ijedtükben hazatakarodtak.

Amiből az következik, hogy ha a boszorkányok holtakkal társalogni nem is tudtak, csillagásznak azért elég jók voltak ahhoz, hogy előre kiszámítsák egy holdfogyatkozás időpontját. Ezenkívül bizonyos fokú bölcsességet sem lehet elvitatni tőlük; mert amikor a gótok utóbb megemberelték magukat, és egy asztronómiailag kevésbé szerencsés időpontban ismét rázúdultak a birodalomra, hogy a hadrianopoliszi csatában lekaszaoljanak harmincöt római főtisztet, két tábornokot és magát Valens császárt, egyetlen thesszáliai nekromanta sem jelent meg az udvarban, hogy felajánlja mágikus szolgálatait a köz javára.

folytatjuk

RÚNA

MAGAZIN

1077 BUDAPEST, DOHÁNY U. 30/a.

A nyáron összegyűlt levelek többségében - korántsem példátlan módon - szabályértelmezéseket kérnek tőlünk. Az ilyen témákat nem a gyógyíthatatlan elveto-
múltság hanyagoltatja velünk, hanem a tudat, hogy válaszaink a SUMMARIUM második kötetének megjelenése nyomán (gúnykacaj a hallgatóság soraiban) hamarosan érvényüket veszítik. Akik jelen voltak a RÚNA-tábor Magiszteriumán, ismerősként üdvözölhetik ezt a fordulatot - a többieknek csak azzal kecsegtethetem, ami a nehéz pillanatokban a stáb tagjait is vigasztalja: a végeredmény méltó lesz a várakozás időtartamához.

És most vágjunk a dolgok közepébe!

Tauzin Tibor, Budapest

Tisztelt RÚNA!

Sokáig gondolkodtam, hogy írjak-e Nektek, mert vagy kedvem, vagy időm nem volt, de úgy tűnik, ma van mindkettő, így hát végre belekezdek. Nem tudom, megfelel-e primitív szövegem az urak kifinomult ízlésének, és nem tudom, az megfelel-e, hogy kritikát írok, de hát ez van.

Az urak ízlése épp elég kifinomult ahhoz, hogy igényelje a kritikát, okulni ugyanis - a közkeletű téveszmével ellentétben - csak ebből lehet.

...nagyon rossz minőségű a papír, amire a lapot nyomtatjátok (elég abszurd, hogy pont ilyenén szídjátok a Shadowrun hasonló hibáját), a régebbi számokhoz képest gyengébb a borító (emiatt meg a Cyberpunkot marasztaljátok el), a kevés színes oldalon meg a Valhalla hirdetéseinak tömkelege terpeszkedik. Ehhez képest az ár meg olyan magas, hogy magamban azt gondolom: "Ezt a színvonalat ennyiért?"

LEVELEZÉS

No igen. A kivitelezés minősége a RÚNA legendás I/10-es számához képest csakugyan lehangoló - mi sem fakadunk gyöngyöző kacajra, ha a kettőt egymás mellé tesszük. Az okok unalomig ismertek, ehelyütt legyen elég annyi, hogy a két szám között három év, két pénzügyminiszter és némi infláció telt el. Az ismertetők szerzője egyébként (hosszad hasonlóan) vásárlói és nem kiadói véleményt fogalmazott meg, mikor más termékek papírját borítóját méltatta - a szerkesztőségnek pedig kötelessége, hogy mindkettőtök véleményét közé tegye. Az ár - ezt többször elírtuk már - a folyamatos megjelenéshez szükséges szinten mozog... azaz remélhetőleg áll majd az elkövetkezőkben.

...a M.A.G.U.S. kártyajátéknak nem kellene ennyi hely, úgyis le yannak írva a szabályok az alappakliban, akkor minek még elfoglalni 4 oldalt a lapból?

Megint az a fránya logisztika. A Kiválasztottak kettős szabályrendszere jóval több helyet igényel az átlagos kártyajátékokénál - ezért, no meg az érdeklődésre való tekintettel döntöttünk úgy, hogy az alappakli érkezése előtt "megelőlegezzük" a lap hasábjain. A megrögzött anti-kártyásokat ehelyütt csak azzal vigasztalhatjuk, hogy alantas stratégiánk egy terjedelmesebb és szebb kivitelű RÚNÁhoz közezi az utat.

STAR WARS: nem értem, minek kellett abbahagyni, szükség van rá.

Egyezik a véleményünk: a 3. számtól kezdve ismét jelentkezünk a sokak által hiányolt kiegészítővel.

Előbeszéd: az ígéreteiteket gyakran nem a leírt időben váltjátok be. RÚNA tábor ismertető: unalmas. Kalandmodul-bajnokság feltételeinek leírása: nagyon unalmas. Könyvelőzetes: hááát, nem emiatt fogom megvenni a könyvet. Novellák... jók, csak az a baj, hogy újabban mindig M.A.G.U.S. vagy Hálózat...

Ühüm. Az első színigaz, a második és a harmadik nem jellemző, a negyedikről és az ötödikről meg csak annyit, hogy baj van, ha észrevételed a köz álláspontját tükrözi.

Melyik külföldi szerepjátékot fogjátok megjelentetni és mikor?

A közeljövőben nem tervezünk ilyesmit: a M.A.G.U.S.-t követő próbálkozások és AD&D hazai kiadásának sorsa bizonyította, hogy a piac jelenleg nem képes több rendszert fenntartani - pedig a már meglévők számát az ország lélekszáma rávetve egy magyar állampolgárra alig 0.000011 szerepjáték jut.

Komolyra fordítva: bármennyire szeretnénk bővíteni a választékot, meg kell barát-

koznunk a realitásokkal, mely esetünkben annyit jelent, hogy tovább fejlesztjük a házon belül készült/készülő rendszereket, illetve - a lehetőségekhez mérten - támogatjuk a Star Warst, melynek licenstulajdonosa az utóbbi időben inkább a kártyajátékok piacán jeleskedik.

Zimlér Zsolt, Budapest

Tisztelt RÚNA,

Minálunk igen-igen dívnak a Kránban történő események. Ez maga után vonja, hogy karaktereink gyakran fordulnak meg a Fekete Határon túl. Azonban egyik kalandmesterünk túlzottan is szereti az ottani hatalmat, és hajlamos a túlkapásokra.

Adott egy ereni születésű varázsló, aki Doranban tanulta ki az elemi mágia fortélyait... A családja piszok gazdag volt (itt évi 5-10.000 aranyra gondolok!), míg meg nem ölték őket a kráni ügynökök...

Állj az egész! Eren és Doran még rendben volna, de az évi tízezerre már felszaladt kissé a szemöldököm - úgy rémlik, az érintett csapat Kalandmestere és/vagy játékosai tényleg nem mennek a szomszédba túlzásokért.

...a 3720-as években Kránban járt, ahol egy sequadion lecsapott rá. Menekülés közben előbukkant a semmiből egy kráni szövetsége, és...

reméljük, nem a szülők skalpjával együtt

...átnyújtott neki egy levelet, amiben consulari kinevezés volt egy Középső Tartományba. Ezek után (a varázsló) szépen megfordult, és rangjára hivatkozva elzavarta a sequadiont... Később kiderült róla, hogy ereiben aquir vér csörgedez (30 Op-nyi), majd egyszerre képes lett a Korcsnyelv használatára... Komoly esélyeink vannak arra, hogy ez a varázsló velünk együtt fog kalandozni, talán Krán ellen is.

Most erre mit mondjak?

Ne siesd el, én sem teszem. A megrázkódtatásból magamhoz térve összetrombitáltam a diszórseget, és most itt állunk, hogy e nem mindennapi teljesítmény előtt fejet hajtsunk. Ha az illető varázsló JK - ez levedből nem derül ki egyértelműen -, szervezetek neki randít az Akasztott Királlyal, ellenkező esetben válasszatok áldemokratikus úton új Kalandmestert.

Krán és a külvilág összeférhetetlensége egyébként régi és kedves téma. Azok számára, akik a teát is, a szerepjátékot is sötétben szeretik, épp ezért kezdünk fontolgatni egy Kránnal foglalkozó alrendszeri - olyat, mely minden "emberfeletti" kasztal szembeni igénynek megfelel, felépítése azonban kizár-

ja, hogy a tréfás kedvűek a Gyűrűhegységen kívül bóklásszanak aquir és egyéb karaktereikkel. A fejleményekről idejekorán hírt adunk.

Más, de ide kívánczok: az ÉN Yneven az északiak úgy irtóznak Krántól, mint ördög a szenteltvíztől; ha lehet, kerülik a tájékát is, és kráni gyilkosok sem bóklásznak túl gyakran Eren erdeiben: ezeknek a kultúráknak (a ritkaságszámba menő kivételektől eltekintve) nincs okuk az ellenségeskedésre.

Horváth Donát, Kapósvár

Kedves RÚNA,

...a keleti barbárokon kívül vannak-e más barbár törzsek Yneven? Hol élnek? Mire specializálódtak?

Természetesen vannak. Az eddigi M.A.G.U.S.-kiadványokban főleg a tarranokról esett szó, akik a Kráni Gyűrű nyugati lejtőin, a mai Yllinor területén élnek. A tarran valaha hajós nép volt, de jó kétezer esztendeje a szárazföld belsejébe húzódott, tengerjáró hagyománya csak legendáiban él. Azt tartják róluk, hogy a legerősebb félelmetűek az embernépek közt: mellettük elfőpülnek a híresen természetes korgok is. Bőrük fekete, hajuk és szakálluk rótes; otthonuknak tekintik a hegyvidéket, jól tűrik a mostoha időjárást, s bár yllinori szövetségeik révén úgy ahogyan megbarátkoztak a lovakkal, ha tehetik, gyalogosan vonulnak hadba. Tiszták a határok őrzete, totemállatuk a szirti sas, szent színük a kék, fegyverük a hajítódárda és a csatacsákány. Nemzetségeket alkotó nagycsaládokban élnek, legfőbb főnöküknek azonban Cheit, a hírhedt kalandozó-királyt ismerik el.

Technikai értelemben barbárnak minősülnek a déli nomádok és egyes északi törzsek is - róluk a SUMMARIUM első kötetében találsz bővebbet. Ynev még leíratlan "fehér foltjai" számos barbár törzsnek szolgálhatnak szálláshelyül - csak rajtad áll, hová helyezed, milyen képességekkel és sajátságokkal ruházod fel őket.

Havi összeállításunk befejezéseként következzenek néhány frissen alakult szerepjáték-klub adatai:

TÜLVILÁGIAK TÁRSASÁGA

1046 Budapest, Tóth Aladár u. 21 II/5
Klubfoglalkozás: megbeszélés szerint
RPG: M.A.G.U.S., AD&D, Shadowrun
Kártya: Magic The Gathering
Klubvezető: Kollár Ferenc, Tel: 1-809-765

GAZDAGRÉTI SZEREPJÁTÉK KLUB

1118 Budapest, Törökugrató u. 9
Klubfoglalkozás: Péntek, 16.00-20.00
RPG: M.A.G.U.S., Cyberpunk, Earthdawn, stb.
Klubvezető: Lakatos József
Tel: 246-51-37, 246-83-63

LORD OF DOOM SZEREPJÁTÉK KLUB

8360 Keszthely, Goldmark Károly Művelődési Központ, Kossuth Lajos u. 28
Klubfoglalkozás: Csütörtök 15.00-19.00 (változhat)
RPG: M.A.G.U.S., Cyberpunk, AD&D, Armageddon, Codex

Klubvezetők/info:

ifj. Szántó Lajos
Keszthely, Jegenye u. 10.
Tel: 06-83/319-277
Páncsics Péter,
Keszthely, Katona József u. 11.
Tel: 06-83/312-789

KALANDFÉREG KLUB

8999 Zalalövő, Nagyközségi Művelődési Ház és Könyvtár, Szabadság tér 2.
Klubfoglalkozás: Vasárnap, 13.00-18.00
RPG: M.A.G.U.S., Star Wars, Shadowrun
Klubvezető: Tóth Zoltán
Tel: 06-92/371-004

K I V Á L A S Z T O T T A K

a m a g u s k á r t y a

Sorsolás eredményhirdetése

A RÚNA III/2. számában meghirdetett karakterbeküldési játék sorsolásának eredménye a következő lett:

A beérkezett 137 szelvényből 12-öt húztunk ki, melyekből a M.A.G.U.S. kártyajáték alappaklijában szereplő, ultra-ritka kártyalapok készülnek. A lapok illusztrációit Boros Zoltán és Szikszai Gábor készítte.

1. A szerencsés nyertes neve
2. A karakter neve
3. A karakter leírása

Kovácsné Füzesi Katalin
Elanor Dwimorden
Embervadász, 7 TSZ, Káosz jellemű

Bara Péter és Gunther Szilvia
Malah 'Danhack Zoe
Amazon papnő, 3 TSZ, Halál jellemű

Salánki Viktor
Gordan Logar
Fejvadász, 4 TSZ, Rend jellemű

Németh Ildikó
Sheren Xuan
Harcművész, 5 TSZ, Élet jellemű

Kovács László
Oren Con Cascades
Bajvivó, 2 TSZ, Élet jellemű

Kutasi Gábor
Tullus Turpis
Rackla-lovas, 8 TSZ, Élet jellemű (Törpe)

Batka István
Gor Ahnek
Harcművész, 11 TSZ, Káosz jellemű, (Khál)

Zájer Attila
Roy Agganent
Tűzvarázsló, 7 TSZ, Rend jellemű

Berecz Gábor
Reorc De La Rou
Boszorkánymester, 6 TSZ, Halál jellemű

Nagy Olivér
Leo con Oli
Paplovag, 10 TSZ, Rend jellemű

Mihály Levente
Tyxol Panan
Bárd, 5 TSZ, Élet jellemű

Pálfavi Csaba
Altern Gordon
Adron-pap, 9 TSZ, Rend jellemű

Gratulálunk a szerencsés nyerteseknek!

A lapok elkészítése során a beküldött adatokat csupán kiindulópontnak tekintjük, és fenntartjuk a jogot, hogy bármit szabadon megváltoztassunk, hogy a kártyajáték szabályrendszeréhez illeszkedjék.

A győzteseknek a saját karakterükből készült lapok 2 példányát elküldjük postán.

KÁRTYAVÁR

Szerep- és kártyajáték szaküzlet

Laponkénti eladás és vétel:

Arcadia, Battletech, Cherubion, Dark Age, DoomTrooper, Guardians, Hatalom Kártyái, Legend of the Five Rings, Magic: the Gathering, Middle-Earth, Mitosz, Mythos, Netrunner, Rage, Spellfire, Star Trek, Star Wars, Wyvern, X-Files
Valamint a Rúnában megjelent M.A.G.U.S. kártyajáték premier lapjai!

Nálunk még kapható:

Alliances, Ice Age, Fallen Empires, Homelands, Mirage, Visions és Weatherlight!

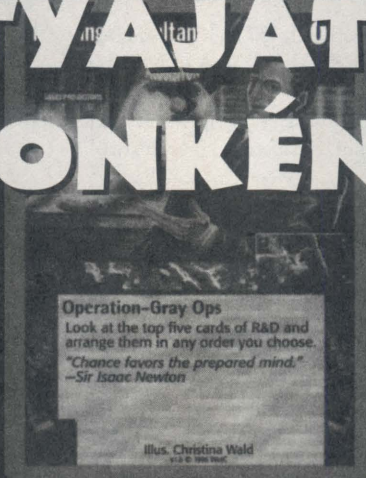
Hamarosan érkezik:

a Dune, az Aliens/Predator és a Star Wars: Cloud City!

Postai megrendelés a legegyszerűbben! Csak egy telefonhívás: **(06-1) 266-4393**

Cím: 1051 Budapest, Sas u. 4. (a Sas Militáriában, a Deák tértől 1 percre) Nyitvatartás: K-F: 10-18, Sz: 9:30-13:30

KÁRTYAJÁTÉKOK LAPONKÉNT IS!



Az ország legnagyobb választéka vár a
Valhalla Páholy budapesti boltjaiban. Több, mint
20.000 lap, szenzációs ritkaságokkal és verhetetlen árakkal.

Hatalom Kártyái, Mitosz, Guardians, STAR WARS, Spellfire, Magic the Gathering, Battletech, Middle-Earth, X-files, DoomTrooper, Dark Age, Star Trek, Legend of the Five Rings, Wyvern, stb...

És a M.A.G.U.S. kártyajáték RÚNÁban megjelent lapjai.

**SZEPTEMBER 15-TŐL BEINDULT A BELVÁROSI VALHALLA PÁHOLY
BOLTBAN A HIVATALOS M.A.G.U.S. KLUB.**

Érdeklődni telefonon lehet, minden nap 10-19 óráig.

Ugyanitt M.A.G.U.S. kártya tesztelés folyik. A klub tesztlapokat és szabálygyűjteményt biztosít - és
állandó szakmai felügyeletet Massár Máttyás személyében.

**Központi Valhalla Páholy Bolt
Budapest, 1063 Színyi Merse Pál u.1.**

**Belvárosi Valhalla Páholy Bolt és hivatalos M.A.G.U.S. klub
Budapest, 1077 Klauzál u. 9 Tel.: 352 1161**

KÉT ÉLETEM, EGY HALÁLOM

K Ö N Y V E L Ő Z E T E S

Vogel, bár ismerte a járást, úgy nyomult előre, akár egy hadiösvényen járó indián. Mozgása groteszk táncra emlékeztethette volna a szemlélődőt, tanúk azonban nem akadtak: az egyetlen jelenlévő, Nyeste messze odalent, a fák takarásában bajlódott a ZÁRVA felirattal. A kefehajú, kezét mindvégig a Parabellum markolatán nyugtatva a balkon lépcsőjéig ment, onnét nézett ismét a fehér homlokzatra. Melyik bejáratot használja? Mivel árt a legkevesebbet Felleghnek?

Apa nem érzi jól magát

Apa nem

Felszaladt a lépcsőn, kitérte a kétszárnyú ajtót.

- Jó napot! Épp erre akadt dolgom, és...

Elakadt a szava. Átizzadt trikóban, borzongva állt a dolgozószoba küszöbén.

A helyiségen mintha forgószelek söpört volna végig. Fellegh papírait, apróbb-nagyobb személyes tárgyai szanaszét hevertek. Valaki kiszaggatta a falból a vezetékeket, és tartalék kábelek betoldásával tovább vezette őket a nappaliba. A hálót a dolgozószobától elválasztó függöny fel-fellebbent: a csupa limlom padlón özönvíz előtti AC-modulátorok guggoltak, kijelzőik vörösen hunyorogtak a túlterheléstől.

- Fellegh!

Csend. Fehér szemcsék táncoltak a léghuzatban: a vésővel kezdett falak mészpora. Vogel előhúzta a pisztolyt, a kanyargó kábeleket követve ajtótól ajtóig szökött. A hallba vezető ajtót zárva találta - ügynöke nyilván magához vette a kulcsot, miután kiszólt Nyestének, hogy ne zavarják. A felfordulás ide is áterjedt: Fellegh egyetlen konnektort, vezetékét, háztartási eszközt sem kimélt, láthatólag azon igyekezett, hogy minden energiát a konyhába koncentráljon.

A kefehajú zihálva torpant meg ismét. Leeresztette a Parabellumot.

- Fellegh - suttogta rekedten.

Hajdani ügynöke a kövön, valamiféle örvény szívében hevert. Gyűrött ing és dinamónadrág volt rajta; a változás alighanem álmából riasztotta fel. Jobban ismerhette az extrém időelméleteket Vogelnél, mert tüstént cselekedett, a nagy teljesítményű sztázisszekrényt megdrótozva próbált Engelmann-mezőt gerjeszteni otthona köré. Titáni lehetett a küzdelem, de mostanra a végéhez közeledett: a hevenyészett generátor tartalékai kimerültek, a csatlakozásokból füst szállt, a könyörtelen idő csaknem bevégezte munkáját. Itt egy borospoharat ragadott el, amott új ablakot bővített a falra; fehérre fákította a szürkével áttört padlólapokat, angolvörös faszékeket, ritka porcelánokat hozott a semmiből, sorra a helyükre röpitette őket. Fellegh alig lélegzett, össze-összerándult; védtelen testére szikrák záporoztak.

Vogel odaugrott, felnyalálolta, kifelé indult vele. Hangokat hallott, távoli bömbölést: a paradoxon magának követelte prédáját. Cserépedények robbantak szét, szilánkjai azonban nem tettek kárt a menekülőkben - létezésük valószínűsége olyan gyorsan csökkent, hogy szertefoszlottak vagy akadálytalanul cikáztak át az eleven testeken. A mező akkor omlott össze, mikor Vogelék a nappali ajtajáig értek,

lökéshulláma jókorát taszított rajtuk; középre, egy vaskos keleti szőnyegre hemperedtek mindketten.

- Fellegh - nyögte a kefehajú. Átfordult a vállán, feltérdelt, térdére fektette ügynöke fejét. - Hallasz? Megismersz?

A házigazda felnyögött.

- Testvér...

Aztán elmúlt. *Megváltozott.* Résnyire szűkült szemei tágra nyíltak, tekintete nem tükrözött rémületet és fájdalmat, csak zavart.

- Mi történt? - zihálta. - Kicsoda maga?

Vogel talpra segítette. Ellépett mellőle, jeges borzongással szemlélte a makulátlan falakat. Az AC-modulátorok, a vezetékkigyók eltűntek, mintha sosem lettek volna. Katonás rend mindenütt.

- Sokat hallottam a múzeumáról - mondta lassan. - A lánya beengedett. Kiáltást hallottam; megkerültem a házat, és itt találtam magát. Jobban van?

- Én... Nos, azt hiszem, igen. - Fellegh félbemaradt mozdulatot tett bal kezével. - Köszönöm. Köszönöm. A lányom azonnal itt lesz. Végigvezeti, és...

- Ne fáradjon - ingatta fejét a kefehajú. - Túl nagy a meleg. Visszajövök máskor.

Fellegh zavartnak látszott. A balkon felől Nyeste érkezett, megállt apja mellett, onnét figyelt szótlanul.

- Akkor hát holnap - mondta a házigazda. - Úgy értem, ha magának is megfelel.

- Holnap - visszhangozta leverten Vogel. - Viszlát, kisasszony!

Fellegh egészen a kertkapuig kísért. A kefehajú lassan visszanyerte nyugalmát, feltette napszemüvegét.

- Maga szakmabeli - állapította meg a másik. - Szakmabeli, ugye?

- Privát szolgálatban. - Vogel mereven mosolygott; a legszívesebben felüvöltött volna a keserőségtől, de nem látta értelmét. - Ennyire nyilvánvaló?

Fellegh elégedetten pillantott rá.

- Csak számomra. Húsz éven át úztem az ipart. - Kinyitotta a kaput. - Sok szerencsét...

- Vogel - segítette ki a kefehajú. - Vogel Zsigmond.

Némán álltak a tűző nap alatt.

- Valóban visszajön? - firtatta a hajdani ügynök. - Örölnék neki. Ritkák manapság az ilyen találkozások. Szívesen elbeszélgetnék magával, ha ideje engedi.

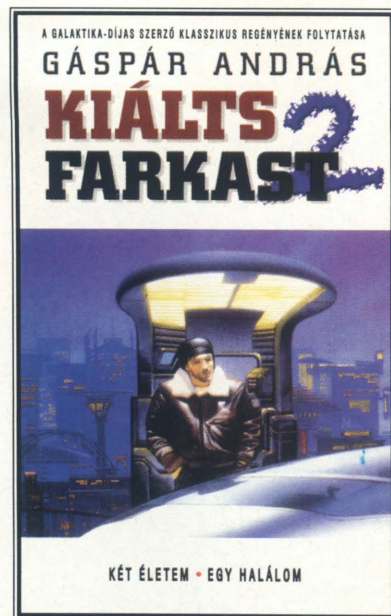
- Visszajövök - hazudta a kefehajú. - Minden jót, Fellegh.

A hajdani ügynök arca felderült.

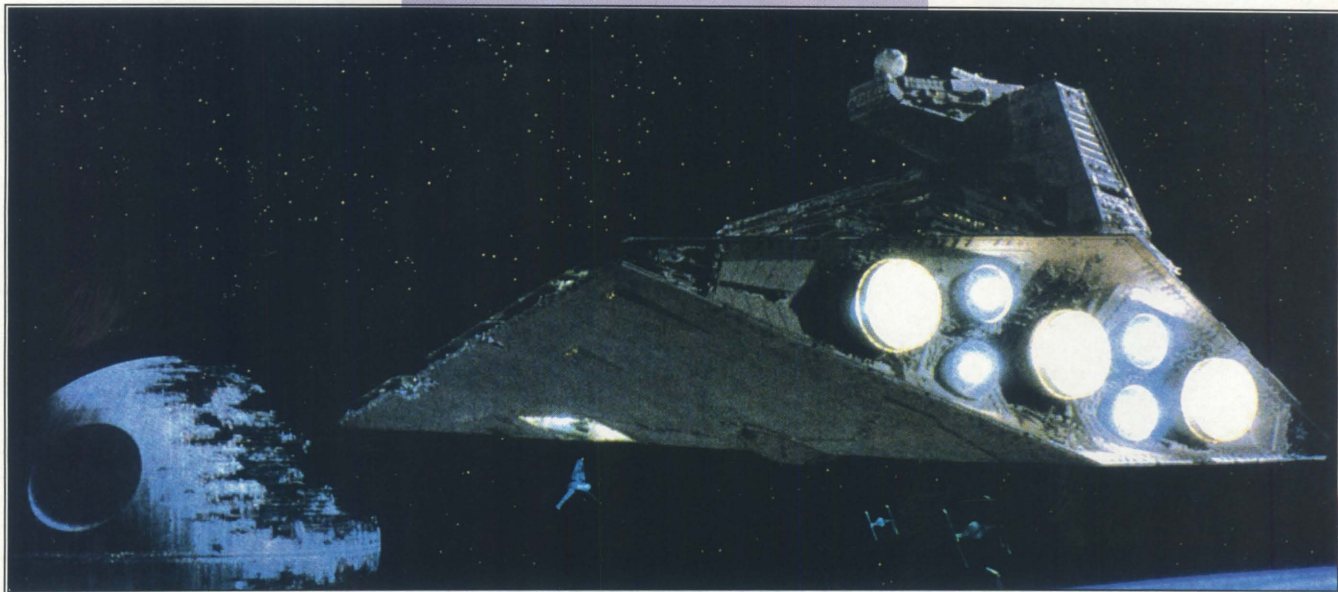
- Ismeri a nevemet...

- A maga nevét sokan ismerik - közölte Vogel, és a jobbját nyújtotta neki.

Kezet ráztak, akár az idegenek.



A BIRODALOM TITKAI



Köszönjük a sok levelet, amelyekben helyeslítek, hogy újfent előkerültek a Csillagok Háborújával foglalkozó cikkek. Mi is éreztük, hogy egy kicsit hosszúra nyúlt már a hallgatás, ami a játékot körülvette, ezért éppen itt az ideje, hogy egy kicsit jobban körülnézzünk. Nem kétséges, hogy a Birodalom képtelen lett volna bármiféle katonai siker elérésére is, ha nincs meg hozzá a megfelelően kiképzett személyzet, akik a technikai szörnyetegek kezelésében épp oly jártasak, mint amilyen elszántak, ha a császár érdekeiről van szó. Az előző számban megkezdett cikksorozat folytatásaként, a filmekből

már megismert birodalmi elitről rántjuk le a leplet. A legjobb pilótákat és parancsnokaikat mutatjuk be ezúttal, s rövid betekintést kapunk tetteik mozgatórugóiról is.

Azok számára, akik egy kicsit fanyalagva majd megjegyzik, hogy ezek felett az adatok felett bizony már eljárt az idő, csak annyit üzenhetek: ne legyenek elbizakodottak! Senki nem tudhatja, hogy a Sötét Oldal mit forral...

Az Erő legyen Veletek!

Dark Péter

HARCI SZEMÉLYZET

TIE PILÓTÁK

A galaxis csúcspilótáit jórészt a birodalmi haditengerészetben találjuk. Persze sok nagyszerű pilóta tanulja meg a repülést az arca verejtékével ütt-kopott siklókon, veszedelmes terepeken. A vadászpilótái hivatásnak azonban dicsőséges és nagy múltra visszatekintő hagyománya van; a birodalmi haditengerészet a

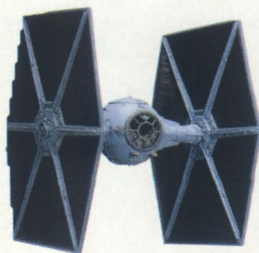
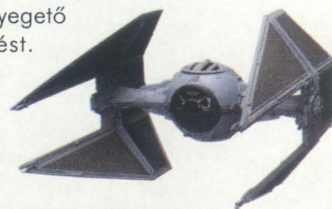
legtehetségesebbek közül válogathatott. A Birodalom a kötelességtudatra, a rend fenntartásának szükségességére és az agresszió elleni jogos önvédelemre hivatkozott toborzás közben. A birodalmi tanácsnokok úgy érveltek, hogy itt nincs helye a különbségtételnek, mivel egy kalap alá vették mind a

kívülről, mind a belülről fenyegető agresszió elleni védekezést.

(Mintha semmi különbség nem lenne az idegen lények és az úrkálózók, illetve a felkelők között.)

A legtöbb TIE pilóta őszintén hitt benne, hogy vérszomjas zendülökkel veszi fel a harcot családja és szülőrendszere védelmében. Mivel ezek az emberek információikat csakis birodalmi forrásból meríthették, amelyek hírhedetten át vannak itatva a legrosszab és leghatásosabb fajta propagandával, a zavaruk tökéletesen érthető volt.

Mindenesetre a Birodalom TIE-pilótái lassan, de biztosan alulmaradtak a fegyverkezési versenyben. Kezdetben nem sok gondjuk volt a Szövetség idejétmúlt Y-szárnyú és Z-95 Fejvadász



típusú gépeivel. Az X-szárný vadász kifejlesztésével azonban a felkelő gépek jobb manőverezőképessége egyre inkább megnehezítette a birodalmi pilóták dolgát, amikor szövetségekkel kellett szembeszállniuk.

A Halálcsillag szűztüzása végül csúcsbevetés lett a TIE-pilóták számára; fűrg vadászgépeiken nekik kellett megvédeniük a Birodalom hadigépezetének legújabb büszkeségét. Dicsőséges pillanat volt ez a TIE-pilótáknak; sajnos azonban igen rövidnek bizonyult, és a Birodalom katasztrofális vereségét vonta maga után.

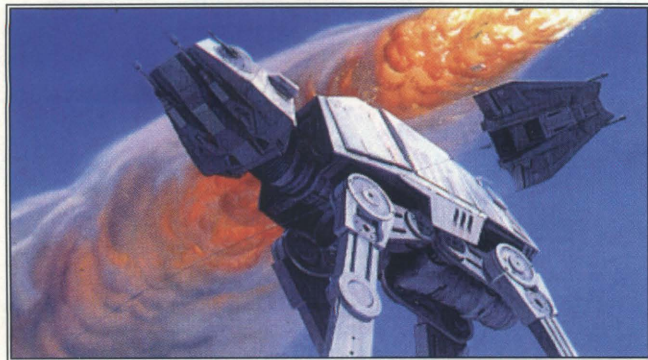


TIPIKUS TIE PILÓTA

ÜGYESSÉG 3K+1, sugárfegyver 4K+1, kitérés 4K+1, TUDÁS 2K, bolygórendszerek ismerete 3K, MECHANIKA 4K, szenzorok 4K+2, vadászgép 6K, fedélzeti fegyver 5K, ÉRZÉKELES 3K, parancsnoklás 4K, fűrkészés 4K, ERŐ 3K, kitartás 4K, TECHNOLOGIA 2K, komputerprogramozás/komputerjavítás 3K+1, vadászgép javítás 5K. **Mozgás:** 10. **Felszerelés:** Navigációs komputerhez csatlakoztatott vezérlősisak (beépített adóvevő, +1K a szenzorok jártassághoz), magas nehézkedésre tervezett pilótaszakfander létfenntartó egységgel, egy heti élelem- és vízkészlet, sugárpisztoly (4K), túlélőkészlet.

PTSZ LÉPEGETŐ PILÓTÁK

Egy birodalmi páncélozott terepjáró szállítójárművet vezetni olyan, mintha az ember egy négy lábón járó laktanyát irányítana. A lépegetők rendkívül összetett, sokrétű gépezetek, vezérlőművek igen érzékeny, súlyuk és tömegük elképesztő. Az effajta behemótok irányítása szinte lehetetlen feladat, hosszas kiképzés



és gyakorlást igényel. Mivel ezek a roppant gépezetek sokféle - nemegyszer veszedelmes - terepen kerülnek bevetésre, minden egyes lépésükhöz óramű finomságú módosításokat kell elvégezni, olykor a másodperc törtrésze alatt.

A tehetségnek és a veleszületett ösztönöknek különleges elegyére van szükség, hogy valakiből jó lépegetőpilóta váljon. Ezek a "földi pilóták" kétfős csoportokban gyakorolnak; megtanulják, hogyan kell a harci koordinátorral tökéletes összhangban működtetni a roppant gépszörnyeket. Az egyik pilóta irányítja a lépegetőt, a másik asszisztensként, navigátorként és tűzérként funkcionál. A pilóták mögött helyezkedik el a parancsnoki állás, ahonnan az utasításokat adják. A parancsnok - másodlagos vezérlőművek segítségével - akár mikor átvetheti az irányítást bármelyik löveg, vagy akár maga a lépegető fölé is.

Mikor Veers tábornok csapatokat toborzott a Szövetség szárazföldi invázióval történő megsemmisítésére, a Birodalom legjobban kiképzett és legjobban felszerelt egységeiből válogathatott. PTSz lépegetőkből álló Mennydörgés osztágában csak a legkiválóbbak juthattak szóhoz.

Ezek a pilóták gyakorlottak voltak a legkülönbébb típusú terepeken történő manőverezésben. A PTSz-ek személyzete a bevetések során végig a lépegetőben dolgozik. Még bizonyos karbantartó munkákat is elvégeznek, alapot adva a széles körökben elterjedt elméletnek, miszerint a személyzet a lépegető tartozéka, és fordítva.

Így hát a hothi invázióban hibátlanul kiképzett lépegetőpilóták és -tűzerek működtek közre. A Birodalom által aratott diadal ebben a véres csatában legalább annyira köszönhető ezeknek az embereknek, mint Veers tábornok taktikai lángelméjének.

A lépegetőket irányító személyzet a szűk, zsúfolt vezérlőteremben dolgozik - a gépszörny fejében. Ebben a szekcióban vannak elhelyezve a fegyverkezelő állások is. A páncélozott üvegacél ablakokon keresztül a személyzet áttekintheti az előtte elterülő egész terepet. Ha szükséges, az elektronikus távolságmérők, célzóberendezések, szenzorrendszerek és holografikus projektorok 360 fokos digitalizált látómezőt biztosítanak a pilótának a számítógépek képernyőin. A személyzet kiképzésébe beletartoznak a "sokkoló" támadások is, amikor a lépegetők az ellenségtől nagy távolságra, ám tisztán láthatóan kezdik meg a hadmozdulatokat.

TIPIKUS PTSZ LÉPEGETŐ PILÓTA

ÜGYESSÉG 2K+1, sugárfegyver 4K+1, önjáró löveg 4K+2, TUDÁS 1K, MECHANIKA 3K, antigravitációs jármű 4K+2, lépegető: PTSz 5K+2, ÉRZÉKELES 2K, parancsnoklás 3K, ERŐ 2K, kitartás 3K, TECHNOLOGIA 1K, lépegető javítás: PTSz 4K. **Mozgás:** 10. **Felszerelés:** Sugárpisztoly (4K+2), csatapáncél beépített adóvevővel (+1K fizikai behatások és energiatámadások ellen, fejet és mellkast takarja, -1K az Ügyességhez és minden azon alapuló akcióhoz).

TIPIKUS PTSZ LÉPEGETŐ TŰZÉR

ÜGYESSÉG 3K+1, sugárfegyver 4K+1, önjáró löveg 6K, TUDÁS 1K, MECHANIKA 2K+1, lépegető: PTSz 3K+2, ÉRZÉKELES 1K+2, ERŐ 2K, kitartás 3K, TECHNOLOGIA 1K, lépegető javítás: PTSz 3K+2. **Mozgás:** 10. **Felszerelés:** Sugárpisztoly (4K+2) csatapáncél beépített adóvevővel (+1K fizikai behatások és energiatámadások

ellen, fejet és mellkast takarja, -1K az Ügyességhez és minden azon alapuló akcióhoz).

HALÁLCSILLAG TÜZÉREK

A Birodalom legjobb tüzerei szolgáltak a Halálcsillagon, hogy megvédjék minden nagyobb kaliberű támadástól. Arra persze nem számítottak, hogy a felkelők kis létszámú rajokba osztott vadászgépekkel fognak támadni, nem roppant csatahajókkal.

Mégis a tüzérek javára szól, hogy a felkelő gépek túlnyomó része el sem jutott ahhoz a bizonyos hőelvezető aknához, ahol birodalmi TIE-vadászok és további léghárító ütegek várták őket.

A legtöbb tüzért kimondottan ütegszolgálatra képezték ki, bár sokan közülük reménybeli pilóták voltak, akiknek nem sikerült letenniük a vizsgát, de éles szemmel áldotta meg őket a természet, és jól bántak a nehézfegyverekkel. Bár a tüzéri hivatás keveseknek dédelgetett álma, a Birodalom tüzerei kivételesen büszke és lojális katonák voltak.

Ezeket az egységeket csoportosan hajózták be a Halálcsillagra, feltételezve, hogy együtt hatékonyabban fognak harcolni és kevesebb kiképzésre lesz szükségük. Ez a meglehetősen logikus és találó ötlet azonban hamvába holt, amikor az egyik túlbuzgó tiszt Tagge tábornok vezénylete alatt ábécésorrendben osztotta be az ütegállásokhoz a tüzéreket. Ez újabb lyukat jelentett a Halálcsillag védőhálójában, a lehető legrosszabb pillanatban - egyesített tüzerővel, a valószínűség-számítás alapján generált szórásmintákkal könnyűszerrel meg lehetett volna semmisíteni a támadó vadászrajokat.

A Halálcsillag-fiasco, ahogy Birodalom-szerte emlegetik, nagyszerűen példázza, hogy az apró hibák felhalmozódása a legnagyobb hibát teremt és romlásba döntheti. Rádásul rég esedékes leckét adott a Birodalomnak alázatból, és nagyot lendített a felkelés ügyén.

Ennek ellenére a Halálcsillag tüzerei - egyénekre lebontva - hatékonyabban és pontosabban kezelték a fedélzeti fegyvereket, mintha számítógépes célzóberendezéseket alkalmaztak volna helyettük. Büszke, válogatott és rendkívül tehetséges emberek voltak. A Birodalom hiányolni fogja őket.

TIPIKUS HALÁLCSILLAG TÜZÉR

ÜGYESSÉG 2K+2, sugárfegyver 3K+2, sugártüzérség 4K+2, önjáró löveg 4K+2, TUDÁS 1K+1, MECHANIKA 3K, csatahajó fegyverzet 5K, csatahajó pajzsok 4K, ÉRZÉKELÉS 1K+1, ERŐ 1K+1, TECHNOLÓGIA 2K, csatahajó fegyverzet javítása 4K.
Mozgás: 10. **Felszerelés:** Célzókomputerhez csatlakoztatott vezérlősisak (+2K a tűzvezérléshez, csak csatahajó léptékű fegyvereknél), sugárpisztoly (4K), védőpáncél (+1K fizikai behatások és +2 energiatámadások ellen), szerszámkészlet.

CSILLAGROMBOLÓ TISZTEK

A csillagrombolókon szolgáló tisztok élete egyetlen központi alapelv körül forog - ez pedig a versengés. Egyetlen újráműre százával, olykor ezrével vannak beosztva. Egy ilyen hajó parancsnoki struktúrája termékeny táptalajul szolgál a kíméletlen versenyszellemnek.

Mivel számos tiszt nem igazán biztos benne, hogy pontosan hol is a helye a bonyolult parancsnoki hálózatban, a flottában javában dúlnak a hatalmi harcok, helyezkedések, személyes

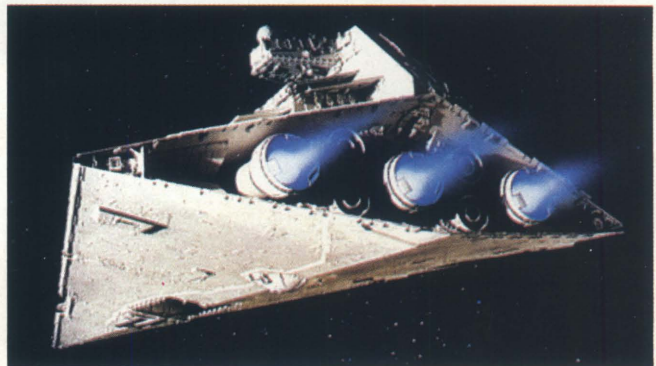
konfliktusok. A birodalmi vezérkarnak pontosan ez a szándéka. Úgy okoskodtak, minél élesebb a versengés a csillagrombolókra beosztott tisztok között, annál nagyobb a flotta hatékonysága: javul a munkamorál, az emberek kevesebb hibát követnek el.

Mivel ezek a hatalmas hajók sok időt töltöttek a mélyűrben, kikerültek a birodalmi vezérkari tanács közvetlen ellenőrzési köréből, és a parancsnokok gyakran olyasmit is megengedtek maguknak a legénységgel szemben, amire máskülönben nem lett volna merszük. Hatványozottan igaz volt ez Darth Vader flottájára. A Fekete Lovagnak abszolút hatalma volt az emberei fölött, s ennek nemegyszer igen súlyos büntetési módzatokkal adott kifejezést.



Egyike volt ez azoknak az okoknak, amik miatt a haditengerészet tisztjei nem vették szívesen, ha csillagrombolókra osztották be őket. Tág tere nyílt ugyan az egyéni érvényesülésnek, mindig fennállt azonban annak a lehetősége, hogy az ember olyasvalaminek issza meg a levét, amiről nem tehet, talán még tudomása sem volt róla. A katonai elit körében ismeretes volt, hogy a csillagrombolókra beosztott tisztok haladnak előre leggyorsabban a ranglétrán, viszont az eredménylistájuk nekik a legrosszabb, várható élettartamuk pedig a legalacsonyabb a birodalmi tisztikar minden ágazata közül. Ezeket a tisztakat általában ideges, bizonytalan embernek ismerték, akiknek csekély kilátásuk van a sikeres katonai pályafutásra.

Am egy megfelelő beosztás valamelyik csillagrombolón, minden átkos versengés dacára, valóságos kincseshányának bizonyulhatott egy "ügyes" embernek. Elég annyit mondani, hogy egy csillagromboló fedélzetén nincs helye hibának. A tiszt vagy sikert arat, vagy csúfosat bukik. A csavaros észjárásúak és kitartóak nagyszerűen boldogulnak, akikből azonban hiányzik az élelmesség, azok kudacra vannak kárhozthatva.



TIPIKUS CSILLAGROMBOLÓ TISZT

ÜGYESSÉG 2K+2, sugárfegyver 4K+2, kitérés 4K, pusztakezes harc 3K+2, TUDÁS 3K, bürokrácia 4K, bolygórendszerek ismerete 3K+1, taktika: csatahajók 5K, taktika: flották 4K, mechanika 3K+2, csatahajó vezetés 4K, ÉRZÉKELÉS 3K+1, alkudozás 5K+1, parancsnoklás 4K+1, rejtőzés 4K, ERŐ 2K+1, pusztakezes harc 3K+2, kitartás 3K+1, TECHNOLÓGIA 3K, csatahajó javítás 4K+1. **Mozgás:** 10. **Karakter Pontok:** változó, általában 0 és 5 között. **Felszerelés:** Sugárpisztoly (4K), adóvevő.

HALÁLCSILLAG TISZTEK

Ha bármit is biztosra vehetünk egy átlagos birodalmi tiszt esetében, akkor az a becsvágy. Azok, akiket a Halálcsillagon teljesítendő szolgálatra válogattak ki, ezenkívül nagyon-nagyon értékelték a dolgukat.

A szenátus felosztatását követően a birodalmi hadsereg és haditengerészet berkeiben az "ambíció" lett a kulcsszó. A korábban korlátozott szerepet játszó tengernagyok és tábornokok előtt új hatalmi jogkörök, felelősségteljes pozíciók nyíltak meg. A rang többé nem lépcsőfok volt a bőkezű nyugállományi járadék meg a jövedelmező katonai tanácsadói-szakértői posztok felé. A Birodalmat a fegyveres erők kormányozták. Akik kitűntették magukat katonai szolgálatban, azok egész csillagrendszerek vezetését nyerhették el jutalmul, és ebből adódóan igényt tarthattak a felelős pozícióval járó félhivatalos előjogokra.

Ezért az új hadseregben a legfontosabb tulajdonság az ambíció volt; a vak odaadás persze kötelezőnek számított, de nem tételezték föl senkiről. Ezek a hataloméhes reménybeli kormányzók és csillagromboló-parancsnokok néhány kivétellel mind fiatalok voltak.

A legnagyobb jövő előtt álló, legtehetségesebb tiszteteket Tarkin nagymoff Halálcsillag-projektjéhez osztották be. Itt minden kiváló képességükre szükségük volt, hogy rendben működtessék és tökéletesítsék a valaha épített leghatalmasabb harcállomást. Mert lehetett bármilyen lenyűgöző a Halálcsillag felszerelése és fegyverzete, igazából minden a vezérlőműveknél ülő emberektől függött. Ezek a fiatal tiszték kemények voltak, az Új Rend elkötelezett hívei, erőteljes becsvágy mozgatta őket, hogy feljebb jussanak a birodalmi ranglétrán. Ők alkották a legjobb emberanyagot, amivel a birodalmi hadigépezet szolgálhatott. Halálukat követően számos parancsnoki posztra kevésbé mo-

tivált, kevésbé hűséges katonák kerültek, és hosszú évekig meg is maradtak beosztásukban: a Birodalom elvesztette tisztjei krémjét.

TIPIKUS HALÁLCSILLAG TISZT

ÜGYESSÉG 2K+2, sugárfegyver 4K+2, kitérés 3K+2, gránátdobás 3K+2, pusztakezes védelem 4K, TUDÁS 3K, bürokrácia 4K, megfélemlítés 4K, taktika: flották 5K, MECHANIKA 3K+2, ÉRZÉKELÉS 3K+1, parancsnoklás 5K+1, ERŐ 2K+1, pusztakezes harc 3K+1, TECHNOLÓGIA 3K, biztonságtechnika 4K. **Mozgás:** 10. **Karakter Pontok:** változó, általában 0 és 5 között. **Felszerelés:** Sugárpisztoly (4K), adóvevő, rangjelzések.

BIRODALMI VALLATÓROBOT

A VA-R, vagy vallatórobot, az elsőfokú robottechnológia és -programozás alapvető eltorzítása. Mielőtt a felkelők értesültek volna ennek a szériának a kibocsátásáról, a Szövetséghez már eljutottak kósa híresztelések, hogy a Birodalmi Biztonsági Hivatal vallatórobotok kifejlesztésén dolgozik.

A VA-R modell egy igen összetett robot, számos különféle technológia gyümölcse. Saját repulzorrendszerrel van ellátva, így képes független helyváltoztatásra.

A fekete fénygömb tükröző felületén mintavevők, fecskendők és érzékelők találhatók; valamennyit a központi vezérlőegység működteti. Ezeket a szerkezeteket nyilván kétféle forrásból adaptálták: részben a modern orvosrobotok, részben pedig a legújabb, szigorúan titkos orgyilkos robotok felszereléséből. A VA-R ékes példája annak, hogy a technológiának egyaránt vannak jó és gonosz felhasználási lehetőségei.

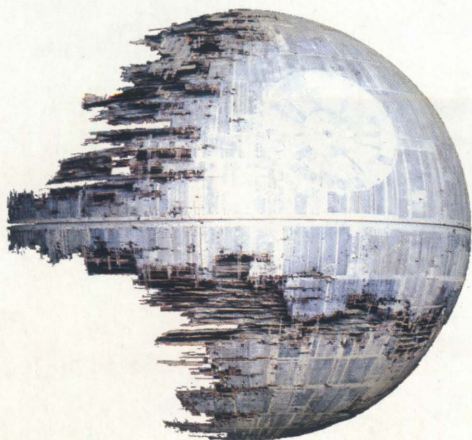
A VA-R minden életfunkciót nyomon tud követni, akárcsak a legújabb diagnosztizáló robotok, de egészen más célból. A VA-R nem azt akarja megállapítani, hogy mi nincsen rendjén a szervezetben, hanem arra törekszik, hogy működésképtelenné tegyen egy egészséges organizmust. Kihasználható gyöngye pontok után kutat, mind fizikai, mind kémiai téren.

A VA-R széria a legmodernebb mikrosebészeti műszerekkel és kémiai injektorokkal van felszerelve. Az idegpályák precízen kiszámított ingerlése biztosítja, hogy az áldozat szörnyűséges kínokat álljon ki, de eszméletén maradjon. A Birodalom vallatás közben rendszeresen használ tiltott kábító- és stimulálószerket, mivel a később fellépő káros mellékhatások ritkán érdeklik a vallatókat.

A Halálcsillag-projekt egyedi jellegéből kifolyólag a harcállomást nagy számban ellátták ezekkel a borzalmas gépekkel; kizárólag a biztonsági személyzet és a kémelhárítók rendelkezhetek fölöttük. Rajtuk kívül kevesen viselték el az áldozatukon munkálkodó robotok látványát.

VA-R VALLATÓROBOT

ÜGYESSÉG 1K, kitérés 3K, közelharc 3K, közelharc védelem 3K, vallatókészülékek 4K+1, TUDÁS 3K, megfélemlítés: vallatás 7K+2, MECHANIKA 2K, ÉRZÉKELÉS 4K, fürkészés 5K, ERŐ 3K, súlyemelés 4K, TECHNOLÓGIA 2K, elsősegély 4K, biztonságtechnika 4K. LÉZERSZIKE (3K), hipodermikus injektorok (4K kábító veszteség), sugárollók (5K), fogókar (+1K a súlyemelés jártassághoz).

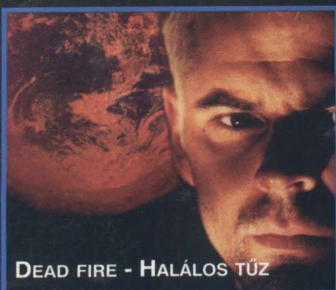


FILMROVAT

X-AKTÁK



AZ ELTÜNT IDŐ REJTÉLYE

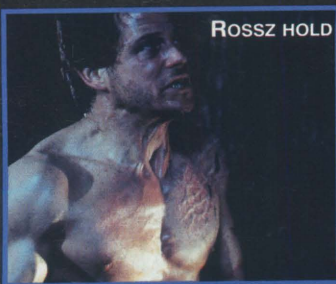


DEAD FIRE - HALÁLÓS TŰZ



FÖLDÖNKÍVÜLI ZSARU

EZREDFORDULÓ



ROSSZ HOLD



TÜLÉLŐ - TERMINAL FORCE II.

TERMINAL FORCE

Egy utasszállító repülőgép megmagyarázhatatlan módon lezuhan, utasai között nincs túlélő. Felmerül a gyanú, hogy a katasztrófát nem technikai vagy emberi hiba okozta, hanem az ütközés egy rejtélyes repülő tárgyval. A nyomozás során Mulder és Scully rájön, hogy az áldozatok között volt egy férfi, aki a Földönélő idegenekről szóló bizonyítékokat tartott magánál. Az ügynökök ara gyanakszanak, hogy valaki vagy valami ezt az embert kereste. Amikor Fox Mulder észreveszi, hogy a fedélzeten megállt órák és az irányítótornyban a robbanásakor regisztrált idő között kilenc perc eltérés van, gyanúját megalapozottnak látja. Valahol eltűnt ez az idő. Ha megtalálják, az az igazság kilenc perce lehet...

Szereplők: DAVID DUCHOVNY, GILLIAN ANDERSON

2064-ben a Föld mérgezett légkörű, lakhatatlan bolygó, az emberiség maradékának egy roppant orbitális úrállomás, a Legacy ad otthont. Magán a Földön csupán egyetlen helyen létezik élet: a mesterséges eszközökkel fenntartott börtönkolónián, ahová az állomásról küldik le az örülteket, a bűnözőket és a fegyelmezhetetleneket. Miközben a Legacy fedélzetén egy ifjú tudós zseniális elméletet dolgoz ki a Föld regenerálására, odalent a börtöntelep poklában az elítéltek egy zseniális vezető köré csoportosulnak, akinek agyában lassan megfogamzik az ördögi terv: tömeges szökéssel hatalmukba keríteni az egész Legacy-t, hogy azután a saját céljaikra használják fel...

Szereplők:

MATT FREWER, MONIKA SCHINARRE, C. THOMAS HOWELL

Közeledik az ezredvég. A világ ünnepre készül, de vannak, akik félelemmel várják a 2001. évet. Még nem tudni, hogy az millennium új világ kezdete is egyben vagy a világ vége lesz-e.

Egy különös kultusz terjed a föld lakói között. Vezetőjük olvas a gondolatokban, és híveit hihetetlen tudás birtokába juttatja. Ám a szekta tagjai nem ingyen kapják a megvilágosodást. A két zsaru, a földi és a jövővény együtt talán kiderítheti, mi áll az ügy háttérében. Egyikük ismeri az emberi gondolkodást, a másik pedig sejti, a galaktika mely részéből származhat a szekta ereje...

Szereplők:

GARY GRAHAM, ERIC PIERPOINT, MICHELLE SCARABELLI

Telehold, újhold, félhold... egyformán csak a kísértést jelenti. Ted Harris képtelen ellen állni a vonzásnak, mióta Nepálban "baleset" érte: miközben barátnőjével sétált a holdfényben, egy különös, szőrös teremtmény támadt rájuk. Marásának nyomait a mai napig viseli a férfi. A kaland óta megváltozott életritmusa: nappal csak egyszerű fényképész; a nyugati parton, egy erdei házban dolgozik jó ideje. Éjszaka viszont farkassá változik - élőket és holtakat fenyegető, vérszomjas túlvilági fenevadként tombol. Sem tanúkat sem nyomokat nem hagy maga möött. Csupán egy dologban bízik: hogy a vér és rettegés talán megválthatja őt, és mások félelme elhozza neki végre a saját nyugalomát.

Szereplők:

MURIEL HAMINGWAY, MICHAEL PARÉ

A huszonnegyedik században végre elérkezhetne a béke ideje. Az Elnök éppen egy konferenciára tart, amikor egy pokolgép megrongálja az űrhajóját, s így kénytelen egy elhagyatott bolygón - a sugárfertőzött Földön - leszállni. Hamarosan kiderül, hogy a bolygó nem teljesen lakatlan, és az itt élő szedett-vedett társaság vezetője, Kyla áll a szabotázsakció háttérében. Az ő terve nem a béke, hanem egy kozmikus méretű lázadás megszervezése: az Elnököt és embereit túsul ejtve akar fegyverekhez jutni. Csakhogy a zendülők nem tudnak egy másik túlélő, Tarkin létezéséről, aki elrejtőzve élt, és mesterien alkalmazkodott a földi viszonyokhoz. Ő indul az Elnök segítségére, hogy végett vessen Kyla uralmának.

Szereplők:

RICHARD MOLL

Space Truckers - Űrkamionos

John Canyon bolygóközi űrkamionos, aki a Földről kirajzott civilizációt szolgálja. Egy alkalommal fizetés helyett rövid úton megszabadítják rakományától, amely génmanipulációval kocka alakúra tenyésztett sertéseket tartalmaz. A talaj igen forró lesz Canyon talpa alatt. Összeakad egy zöldfülű sofőr-tanonccal, és a két űrfuvaros útrakel, hogy egy fekete fuvar erejéig visszalátogassanak a jó öreg kék bolygóra. A konténerekbe zárt szállítmányról nem tudni mást, mint hogy szexbábukként szerepel a fuvarlevélen és gyanúsán sokat fizet.

Hamarosan űrkalózok fogságába esnek, ráadásul időközben a szállítmány is "életjelet ad magáról" és kezdetét veszi egy halálos fogócska, amelyben egyaránt lehetetlennek tűnik megszabadulni a rakománytól, avagy legyőzni annak tartalmát! Az izgalmakban és látványos jelenetekben bővelkedő SPACE TRUCKERS a sci-fi klasszikus irányzatához méltó, üdítően szórakoztató film.

Főszerepekben: a legendás DENNIS HOPPER ÉS AZ IFJÚ CSILLAG STEPHEN DORFF.

Írta: STUART GORDON

CONTACT - KAPCSOLAT

A film hőse, Ellie egy elvakult világűr kutató. Már gyerekkorában alvás helyett rádióján próbálta befogni az univerzum hangjait. Meggyőződése, hogy vannak rajtunk kívül intelligens lények, és ezt a feltételezését látszik igazolni, mikor a távoli Vega csillagról egy üzenetet fog be. Az üzenet egy intergalaktikus utazásra alkalmas gép leírását is tartalmazza. Ellie mindent megtesz, hogy Ő legyen az a kiválasztott, aki felfedező útra indul az univerzumba, és kapcsolatot teremt a földönkívüliekkel. Segítségért fordul Palmer Tosshoz egy vallási és kormánykörökben befolyásos tudóshoz, akihez régen mély érzelmi szálak fűttek, és a közös érdeklődés újra összehozza őket. A film alapjául szolgálóregényért Carl Sagan csillagász '85-ben Purlitzer díjat kapott.

FŐSZEREPEKBE: JODIE FOSTER, MATTHEW MCCONAUGHEY

ÍRTA: CARL SAGAN ÉS ANN DRUYAN. **FÉNYKÉPEZTE:** DON BURGESS,

A.S.C.LÁTVÁNY: ED VERREAUX. **ZENE:** ALAN SILVESTRI

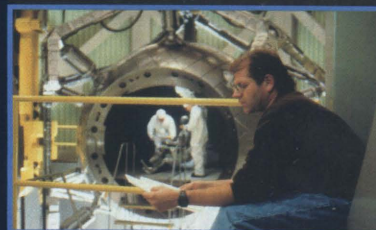
FIGYELEM!

Telekommunikációs offenzívánk fő csapásiránya idén a televízió felé mutat. Véres jelek állnak az égen. A tűzokok kikelnek fészkekből, a (mű)holdra nyolclábú ló baljós árnya vetül. Az M-SAT mágusai magasra emelik a zászlót, s amerre járnak, falak és bástyák omlanak: a beavatottak számára már nem titok, ám ez *úton* *mindenki* mást is értesíteni szeretnénk, hogy a Valhalla Páholly mostantól minden második napkelte után, az M-SAT Vekker című műsorában is hallatja hangját.

Ajánlatunk a koránkelők számára: beszélgetések a fantasztikumról és a szerepjátékról, interjúk a M.A.G.U.S. stábjának tagjaival, titkok és intimitások az első hazai RPG-rendszer világáról, Ynevről - s természetesen telefonos játékok özöne, a témához illően fantasztikus nyereményekkel.

LÉGY TÁJÉKOZOTTABB, LÉGY FRISSEBB ÉS GYORSABB

LÉGY TE AZ EGYETLENEGY!



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.
Tel.: 352 1161

Az ország legnagyobb *fantasztikus* könyvesbolt hálózata egységes nyitvatartással várja az
érelklődőket.

Nyitvatartás:

Hétfőtől-péntekig: 10-18 óráig

Szombaton: 10-13 óráig

Vasárnap: zárva

Ha valamiben segíthetünk, hívja a legközelebbi boltot, vagy a hálózat központját a 267-3864
telefonszámon.

ISSN 1217-9035



9 771217 903002