

RÚna

FANTASY & SF SZERZŐI JÁTÉK MAGAZIN

IV. FOLYAMAT 3. SZÁM

ÁRA: 298 Ft

M.A.G.U.S. - Kyr időszámítás

M.A.G.U.S. - Szemet, szemért

M.A.G.U.S. - Predoc és Edorl

Legend of the Five Rings

Codex kalandmodul

AD&D - Hanyadik már a pohár?

ELŐBESZÉD

Hosszas huzavona előzte meg e számunk megjelenését. Miután számtalan kritikát kaptunk, hogy az egykor oly színvonalas minőségű magazin, mostanában drágábban és gyatra nyomdai kivitelben készül, elhatározásra jutottunk. Addig kerestünk, míg leltünk egy olyan kompromisszumos megoldást, amely nem jár áremeléssel, de mégis szebb újságot eredményez. Igaz, mikor írom az Előbeszédet, még nincs kezemben a kész lapszám, s csak az előzetes mintákra és nyomdai paraméterekre hagyatkozhatom - ezért az óvatos öröm. Azért bízom benne, hogy érdemes volt várni, hogy a végeredmény beváltja a hozzá fűzött reményeket.

Ez a szám némiképp rendhagyóra sikeredett tartalmi szempontból is. Nincs benne M.A.G.U.S. kártyával foglalkozó rész (a versenynaptárat kivéve), ez részint az olvasói elvárásoknak köszönhető, no meg annak, hogy hamarosan napvilágot lát a RÚNA magazin különszáma, amely csak és kizárólag a Kiválasztottakról szól majd. Legnagyobb sajnálatomra kevesebb hely jutott a klasszikus M.A.G.U.S.-nak is, s bár erre nincs mentség, azt biztos ígérhetem, hogy a következő szám kiemelt terjedelemben fog vele foglalkozni.

Az eltelt hónapok alatt sorsformáló döntések születtek a Valhalla égisze alatt. Mint azt már írtam, a Számok Könyvei a tesztelés elégtelenségei miatt nem jelent meg. Nos, most utólag ezt egy cseppet sem bánom. A tesztelés számos olyan alapvető hibára hívta fel a figyelmünket, amely csaknem élvezhetetlenné tette volna a készülő művet, így további munkára van szükség. A SUMMARIUM II. fejlesztőgárdájában is történtek személyi változások, ez talán további kését jelent a megjelenésben, azonban biztos csak a hasznára válhat az új rendszernek. Ugyancsak útkeresésünknek tudható be, hogy novellám nagyobbik része áldozatul esett egy megalomán méretű kérdőívnek. Ezúttal is mindenkit nagyon szépen kérek, segítsen minket, és töltsé ki, küldje vissza nekünk.

Ezúttal a végére hagytam - a dicsekvésnek is beillő - jó hírt. A Kiválasztottak kártyajáték sikere meghozta az oly régen várt anyagi stabilitást is. Így lehetőségeink jócskán kibővültek, s végre eljött a - számunkra - várva várt pillanat, amikor a kiadványaink minőségének tervezésekor nem az első helyen kell a költségekkel számolni.

S, hogy mit hoz a jövő? Terveink, elképzeléseink persze vannak, ám sokat tanultam az elmúlt évek alatt, nem kiabálom el őket. Reményeim szerint hamarosan egy újjászületett M.A.G.U.S. és egy megújult Valhalla Páholyt köszönhet a magyar szerepjátékosok közössége.

A'frad

Novák Csanád





Főszerkesztő:

Novák Csanád

Irodalmi szerkesztő:

Gáspár „Dada” András

Szerkesztő:

Galántai János, Kornya Zsolt

Laptervezők:

Dacher Richárd (Ricco)

Zölley Imre (Emerico)

Földes László (RedFord)

Munkatársak:

dr. Máyer Júlia

Gáspár Péter

Borbás István

Korrektor:

Halmi Levente (Jőwüd)

Grafikusok:

Szikszai Gábor (Sziike)

Boros Zoltán (Nagyboros)

Szendrei Tibor

Balla Péter

Tikos Péter

Lapmanager:

Sajtós Gyöngyi

Internet cím:

<http://www.valhalla.hu/>

e-mail: valhalla@valhalla.hu

A RÚNA Fantasy & SF szerepjáték magazin

megjelenik kéthavonta.

A szerkesztőség címe:

1077 Budapest, Dohány u. 30/A.

Kiadja a Valhalla Kft.

Felelős kiadó: Novák Csanád

ISSN 1217-9035

A RÚNA magazin a Valhalla DTP rendszerén készül.

Levélágitás Timp Kft.

A nyomdai munkálatokat

Kaposvári Nyomda Kft. végezte.

Felelős vezető: Mike Ferenc

1998. Június

Ára: 298 Ft

Előfizethető a szerkesztőség címén.

Kapható a hírlapárusoknál, valamint a Silverland és

a Valhalla Páholy* szerepjáték szaküzletekben.

Terjeszti a HIRKE és az NHRT.

Hirdetésfelvétel:

Valhalla Holding Marketing

Tel/fax: 351 6685

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

Investment Kft. bejegyzett védjegye. Az AD&D,

a Dragonlance, a Forgotten Realms, a Dark Sun, a

Ravenloft a TSR Inc. bejegyzett védjegyei. A STAR

WARS a Lucasfilm Ltd. a STAR WARS Role-Playing

Game a West End Games bejegyzett védjegye. A

Legend of the Five Rings a Five Rings Publishing

Group Inc. bejegyzett védjegye. A Cyberpunk 2020

az R. Talsorian. A Magic the Gathering a Wizards of

the Coast, Vampire: The Eternal Struggle a White

Wolf Inc. bejegyzett védjegye. A MITOSZ az

IMPERIUM kiadó, az Armageddon a Biborhold

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

Pendragon a RuneQuest a CHAOSIUM Inc. bejegyzett

védjegyei. A kiadványban megjelent szöveges és

illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve

bármilyen módon történő újrafelhasználása csak a

kiadó írásos engedélyével lehetséges!

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

A címlapon

Josh Kirby

festménye látható

All rights reserved!

TARTALOM

M.A.G.U.S.

Gondolatok a M.A.G.U.S. múltjáról és jövőéről	4
Déli városállamok - Geoframia	7
Erkölcök és törvénykezés Yllinorban	9
Predoc és Edorl - Geoframia	12
Kyr időszámítás	16

CODEX MELLÉKLET

Signum - a Rúna Codex oldalai 3. rész	28
---------------------------------------	----

TROLL MELLÉKLET

Blood Bowl	42
A káosz birodalma	47

BEHOLDER MELLÉKLET

Egy levelezős szerepjáték a fantasy rajongóinak	58
Lőjük le az ellenfelet	62
Ezüsthajnal - HKK kiegészítő	64

NOVELLÁK

Jan van den Boomen: Sirálydal	18
Novák Csanád: A kóborlók rendje	22

EGYEBEK

Kérdőív	23
Rúna tábor	26
Szerepjáték táborok '98	27
Világleírás - Az idő kereke - 2. rész	38
Legend of the Five Rings - ismertető	50
A nekromancia története 6. rész	66
Levelezés	70
M*K Versenynaplár	72
AD&D - Hanyadik már a pohár?	74

*iam proximus ardet...**

Gondolatok a M.A.G.U.S. múltjáról és jövőjéről

Egy hideg és esős augusztusi hétvégén bőrig ázva érkeztem meg a Petőfi Csarnokba, remélve, hogy személyesen találkozhatok Erich von Dänikennel. A Csarnok éppen a három napos WorldCon Sci-Fi rendezvénynek adott otthont. Az előadások, filmvetítések, vitafórumok több száz résztvevőjének nyüzsgésében időnként furcsa alakok szűrtak szemet. Általában hatalmas könyvekkel megrakodva, vagy abrosznyi - sűrűn teleírt - papírlapokat lobogtatva, vitatkoztak hevesen, tudomást sem véve az őket körülvevő világról, majd eltűntek valamelyik távoli ajtó mögött.

Oly mértékben furdalt a kíváncsiság kilétüket illetően, hogy amikor újra feltűnt néhány „speciális egyed“, a nyomukba szegődtem. Füleltem, hátha elcsípek valamit a beszélgetésükből, de az angol szavakkal tarkított, se füle-se farka mondatok - látszólag - híján voltak minden értelemnek.

A találkozóra Dänikennel végül is soha nem került sor. Látszólag a társasághoz csapódva besurrantam a titokzatos ajtók egyikén. Alig fél órával később, egy magamfajta szelíd érdeklődő társaságában - aki hasonló módon érkezett, - már túl voltunk az első fogadó felégetésén, és pár ezüst birtoklásának reményében készültünk kardélre hányni a városi őrseget. A WorldCon keresésemre küldött szervezője megütközve bámult ránk, ahogyan lelkes üvöltözés közepette hajigáltuk a sokoldalú kockákat, hogy közben számára értelmetlen körmondatainkat angol szavak sokaságával tűzdeljük meg.

Ez volt az első találkozásom a szerepjátékkal és a Magyar Fantasy Egyesülettel.

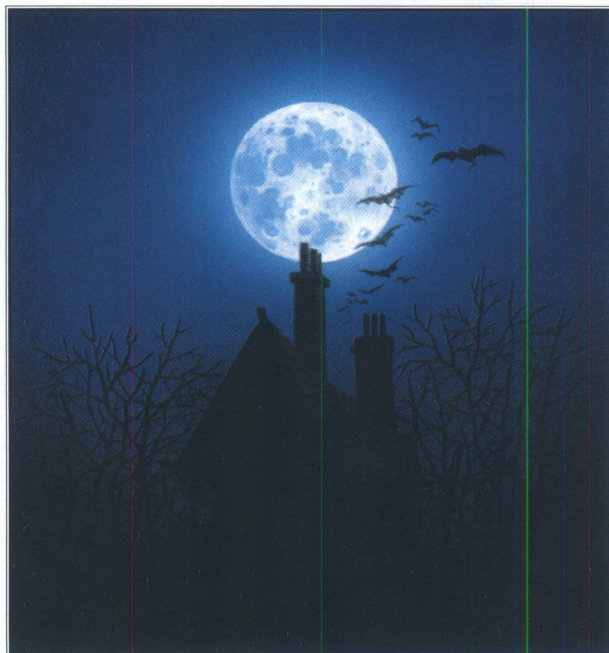
1988-at írtunk. Valótlanság azt állítani, hogy a nyolcvanas évek közepén-végén ismeretlen lett volna Magyarországon a szerepjáték, ám azon kevesek, akik az időtöltésnek ezt a sajátos módját választották, egymástól elszigetelt, szűk baráti társaságokat alkottak. A helyzetet nehezítette, hogy a szabálykönyvekhez, kiegészítőkhöz csak idegen nyelven - jobbára angolul - lehetett hozzáférni, tovább szűkítve az RPG-sek, amúgy is gyér táborát.

A magyar szerepjáték mozgalom elindulása és kiterjedése - bármennyire is nem tetszik ez néhányaknak - három ember nevéhez fűződik. Fehérvári Péteréhez, aki amellett, hogy „kiképezte“ a mozgalom első KM-jeinek generációját, magyarra fordította az AD&D alapkönyveit, valamint Novák Csanádéhoz és Nyulászi Zsoltéhoz, akik éveken át dolgoztak, hogy a szerepjátékok széles körben ismerté váljanak és elterjedjenek. A M.A.G.U.S. alapjait képező világot, Ynevet még ezekben a korai időkben hívták életre. Ynev sajátos tradícióival, sokszínűségével időtállóbbnak bizonyult más fantasy-világoknál... egészen mostanáig.

A szerepjátékok a fantasy irodalom termékeny talajából szökkentek szárbá. Valamikor - nem is olyan régen - a kettő nem vált el egymástól olyan markánsan, mint napjainkban. A lovagkor romantikája és eszményei, erkölcsisége áthatotta az irodalmat és a játékot is. A napsütötte, szélfúttá tájakon, hősökkel, élő legendákkal találkozhattak a játékosok. A háttérben a tetsző birodalmak és közöttük terpeszkedő vadon rejtélyekkel teli világ voltak, az ősi népek romos hagyatékaiként éppúgy rejthettek barátot, mint ellenséget, tudást, hatalmat, vagy halált. Még volt értelme adott szónak, jónak és gonosznak, a kalandozókra, mindegyiknek csak úgy tekintettek, mint „kiválasztottakra“. A világot mozgásban és egyensúlyban

tartó erők megtestesüléseként tartották számon őket még a felsőbb hatalmak is.

Mi húzódhat vajon annak a ténynek a háttérben, hogy a szerepjátékok - közöttük a M.A.G.U.S. is - szép lassan sekélyesednek és pusztulnak, a világukkal, együtt? Mert vitathatatlanul pusztulnak: ha valaki leül egy társaság mellé, pusztán csak a játékot hallgatni, meglepve tapasztalhatja, hogy a karakterek a szituációtól függően, úgy változtatják a jellemüket, mint hétköznapi ember a fehérműjét. Hol van már az, hogy egy lovag - talán már nem is létezik, inkább nevezhetjük harcosnak őket - az eszméért, az elveiért, esetleg a hitéért indul hadba? Ha egy nőt kell megmentenie egy társaságnak, az első kérdésük az, mi a fizetség,



s miközben a csapat egyik fele alkudozik, a másik már a „megmentendő“ alany meggyalázását tervezgeti. Évek óta nem láttam olyan játékost vagy karaktert, akit a klánja diktálta erkölcsi kötöttségek büszkeséggel töltöttek volna el. A klánhoz tartozást csupa nyűgként és kötöttségként élik meg: ha a KM néha ragaszkodik ennek vagy annak a szabálynak a betartatásához, játéktechnikai pontok megvonásával kell fenyegetnie a játékost, hogy eleget tegyen kasztja elvárásainak.

Az egész játéktípus eltolódott a képzelt személyiség megformálásától a szabályrendszer maximális lehetőségeinek kihasználása felé, s eközben épp a játék lényege veszett oda. Valahogy így hangozhat egy, a játékosok mostani filozófiája szerinti gondolatmenet: „A fejjadást választom, mert jók a képességei és az értékei, ugyan már, hogy a klán kötelezettséget jelent, arra nincs szabály, és nem is tápolható, az csak fél oldal rizsa, ebbe nem köthet bele a KM, csak a szabály a szabály!“

A játékrendszerek - a játékosok nyomására - a végtelenségig bonyolódnak, újabb és újabb hibalehetőségeket teremtve, amire azután az utóbbiak boldogan lecsapnak, hiszen újabb pontok szerzésére - hogy milyen pont, a mindegy, csak a KM orra alá lehessen dörögni -, ad lehetőséget, amiket a régi rendszerbe préselve újabb és újabb harácsolásra lehet felhasználni. Ha egy józanabb kalandmester óvatosan utalni próbál rá, hogy mi is a szerepjáték lényege, lehurrogják, hiszen láthatja, hibás a rendszer. „Itt van leírva, éppen ezért meg is lehet csinálni.“ Így, aztán akik esetleg élvezték ideig-óráig a játékot, szép lassan elmaradoznak a társaságtól, jobb esetben szűk baráti körben játszanak tovább, rosszabb esetben „kinőnek“ a szerepjátékból.

A felhígult társaság rövid idő után elkezd unni magát, hiszen mindenki tápos, és egyébként sem jó így, hiszen nincs kinek a szórakozásába belerondítani. Felkeresik a klubokat: eleinte jó mulatság a kezdő játékosokat megnyuvasztani. Szerencse a szerencsétlenségben, hogy a kártyajátékok megjelenése sok ilyen alakot elvont az RPG-től. Természetük itt is gyorsan kiütközik, azonban a kártyajátékok szabályai kevésbé vitathatóak, mint az elvontabb gondolkodást igénylő szerepjátékoké.

De térjünk vissza az alapkérdéshez. Hogyan alakulhatott ki mindez? Jóllehet, a lehetséges okok számbavétele nem fordítja vissza a folyamatot, s nem orvosolja a játék pusztulását, némi elmélkedést azonban biztosan megér.

Talán kezdjük a fantasy irodalommal. A jelenlegi fantasy könyvek színvonala olyan alacsony nívón tengődik, hogy az egyszerűen szégyenletes. Valami olyasmi történik, mint az ötvenes-hatvanas évek angolszász sci-fi irodalmában: a mai Magyarországon mindenféle hitvány szemét megjelenhet, és meg is jelenik. Rossz külföldi ponyvák - amikhez a kiadók alacsony jogdíj ellenében jutnak -, még rosszabb és hanyag fordításai. A fordítók pongyolaságait kijavítani nem tudó szerkesztők - ugyan honnan is tudnák, mi a feladatuk? - összecsapott munkái. A külföldről beözönlő irodalmi szemét mellett kritikán aluli magyar szerzők, akik magukat a fantasy és a sci-fi itthoni apostolainak titulálják, ontják magukból a tucat-írásokat. Teszik ezt természetesen azzal a megingathatatlan hittel, hogy amit csinálnak az jó, hiszen a könyveket megveszik.

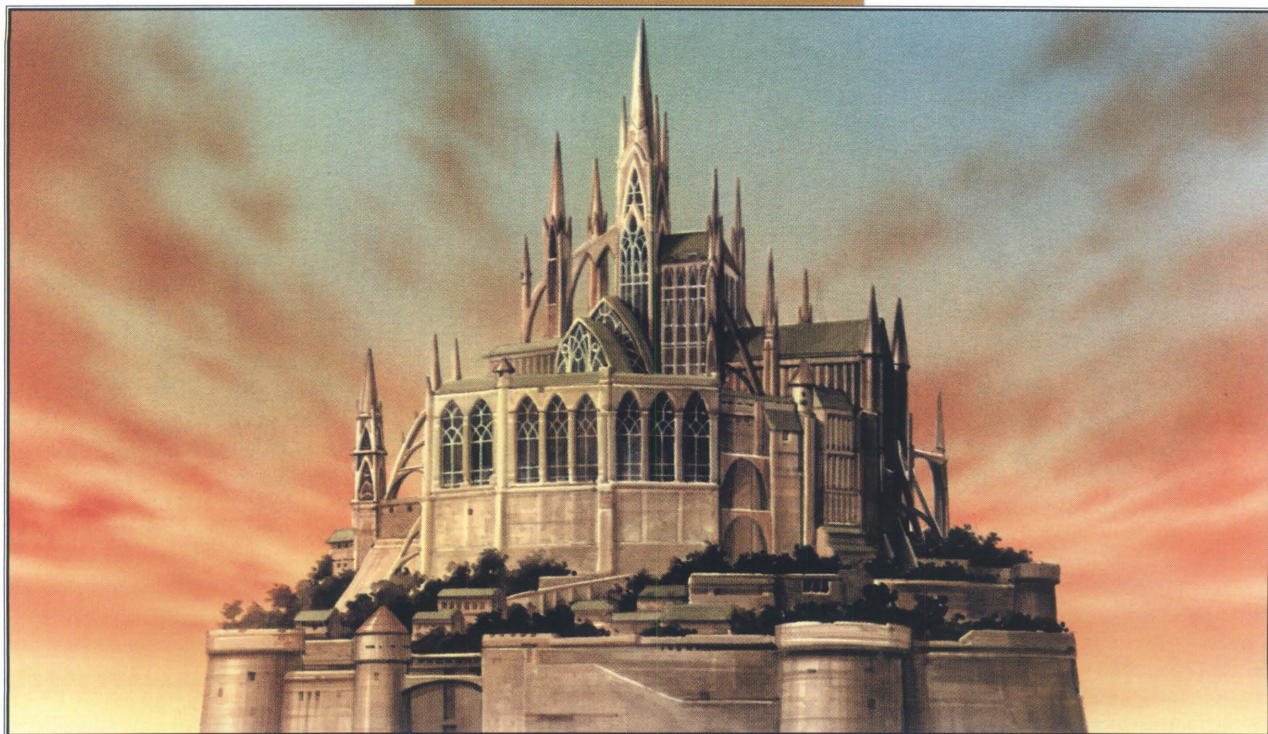
Az új generáció pedig, jobb híján, ezeken az ócskaságokon nő fel. Akik ezeket a „gépeléseket“ készítik, általában maguk is szerepjátékosok, ez pedig visszatükröződik írásaikban is. Egy játék közbeni aranyköpés vagy groteszk szituáció okot adhat jókora röhögésre, amit még esetleg hetekkel később is emlegetünk, de ugyanezek egy írott szövegben teljességgel másként hatnak, legtöbbször pont az ellenkező hatást váltva ki. Így születnek az alpári, közönséges és humor nélküli „poénok“, amin legfeljebb szerzőjük (s talán szűk haveri köre) derül, megelégedve a tényről, hogy épp most, épp e szemét által formálódik valakinek (egy egész csomó valakinek, ami azt illeti) fantasyhez és szerepjátékhoz való hozzáállása.

Röviden összefoglalva: a fantasy irodalom vérlázító silánysága erőteljesen kihat a szerepjátékosokra, főleg azokra, akik csak most ismerkednek az RPG-k alapjaival. Ez egyébiránt teljes mértékben a kiadók felelőssége, de nem hinném, hogy ez különösebben aggasztaná őket.

A silány irodalom terjedésével egyre nő a sekélyes fantáziájú, szabályokra esküdöző szerepjátékosok tábora, akik mellől szép lassan eltűnedeznek az igényes játékot kedvelők, akiknek viszont - a fent említett okok miatt - folyamatosan csökken a tábora.

Azok a kiadók, akik RPG szabálykönyvek fejlesztésével és kiadásával foglalkoznak, valamiképpen igazodniuk kell a játékosok igényeihez. Így születnek meg a végtelenségig bonyolított, nehézkesen követhető szabályok, amikbe belefűl a hozzájuk tartozó világ is.





Úgy vélem, a hazai RPG mozgalom pusztulásának jelenlegi állapotához a megjelent könyvek alacsony színvonala, a játékkrendszerek fejlesztőinek koncepciótlansága és erőtlensége, valamint az olvasók és játékosok igénytelensége vezetett.

Vajon mit rejt az RPG számára a jövő? Kihalást, megrekedt tengődést, vagy valamiféle talpra kecmergést, esetleg egyfajta restaurációt?

A könyvkiadás, ezen belül a szerepjáték tervezés, fejlesztés és publikálás: üzlet. Üzlet alatt pedig nem csak a nyereséges vállalkozást kell értenünk, hanem a veszteséget, a költségeket is. A szerepjáték, mint üzlet, meglehetősen bizonytalan befektetés. Általában egy könyvkiadónak úgy kell kalkulálnia, hogy ha a megjelent kiadvány nyereséget nem is képes termelni, legalább a ráfordított költségek térüljenek meg. Ez evidens, azonban a könyvre megvásárlásakor mégsem termékként, árucikként tekint az olvasóközönség. Ebből fakadóan az ember hajlamos megfedkezni arról, hogy a könyvkiadás napjainkban nem „kulturmisszió” hanem tipikus termelék-eladók jellegű üzlet.

A szerepjátékok jövőjét nagy valószínűséggel a kereskedelmi szférában fogják eldönteni. Az utóbbi idők RPG megjelentéseit tekintve az olvasóközönség igénye nem sokat nyomott a latban. Egyre-másra jelentek, jelennek meg ma is a könyvpiacra kis példányszámú alapkönyvek. Ezek általában néhány unott kritika után nyom nélkül eltűnnek. Komolyabb kiadó nem is foglalkozik ilyesmivel, inkább lelkes dilettánsok erőfeszítései ezek. A nagyobb kiadók a jövődelmezőbb tucatregényekre specializálódtak. Ez a trend afelé mutat, hogy igazán komoly szerepjáték, megfelelő támogatással (kiegészítő kötetek, modulgyűjtemények, nyilvános fórum) nem fog betörni Magyarországra. Hogy a fantasy könyvek áradata megtörik-e, és ha esetleg igen, pontosan mikor, lehetetlen megjósolni.

Ilyen feltételek mellett a további minőségromlások két lehetőséget vetítenek elénk. Az egyik út, hogy a játék, szleng kifejezéssel élve „beáll”. Nagy általánosságban mindenki tudni fogja, mi is az RPG, maga a rendszer pedig hétköznapivá és unalmassá válik, néha, abszolút érdektelenség közepette, megjelenik hozzá egy-egy kiegészítő, a játékosok átlagéletkora pe-

dig négy-hat évvel a fiatalabb korosztályok felé tolódik el. A másik lehetőség, a kezdeteket idéző szűk baráti társaságok, melyek kluboktól elszigetelten játszásként valamelyik haladottabb - ergo nem hazai fejlesztésű - RPG rendszert.

A két lehetőség nem zárja ki egymást, hosszú távon mégis az utóbbi a valószínűbb, s a folyamatot nagy mértékben gyorsítja az egész világon végigsöprő kártya-őrület. Mivel az alap itt is a fantasy – illetve a kezdetekkor az volt -, közvetlen hatása azonnal jelentkezett a szerepjátékok világában: az újdonság még lejjebb nyomta az RPG piacot. A kártyagyártók pedig mindent megtesznek, hogy aki egyszer hozzájuk pártolt, az meg is tartsák a gyűjtőgetűs kártyajátékok mellett.

Fennáll azonban egy harmadik alternatíva lehetősége is - és néhány kiadó fáradozik a megvalósításán -, a minőséghez való visszatérésé, úgy a szerepjátékkiadás, mint a fantasy irodalom terén.

Egy játszhatóság szempontjából rugalmas és élvezhető rendszer kifejlesztésénél vagy átdolgozásánál - ha az alapok megfelelőek - kis létszámú szerzőgárda rövid idő alatt komoly eredményekre lehet képes. Ennek egyetlen feltétele egy jó vezető, aki átlátja az egész rendszert, és határozottan kézben tudja tartani a fejlesztőcsoportot. Kormányozni lehet demokratikus módszerekkel, játékkrendszert fejleszteni nem. Ma Magyarországon két szerepjátékkal foglalkozó könyvkiadó igyekszik kissé kaotikus-sá vált rendszerét olyan formába pofozni, ahogy azt annak idején alkotói megálmodták.

E restaurációs folyamat - amennyiben sikeres lesz - létrehozhat egy, a mainál ugyan szűkebb, ám igényesebb szerepjátékos réteget, azt viszont huzamosabb időn át képes fenntartani és kiszolgálni.

Persze meglehet, hogy jócskán melléfogtam. Elképzelhető, hogy az ilyen intellektuális alapú fantáziajátékok életkora tizenöt-húsz év, aztán végük, legfeljebb szép emlékeinkben élnek tovább.

* *iam proximus ardet...* - lat. a veszély már közel van



Déli Városállamok

Talán egész Ynev, de a kontinens déli felének mindenképpen legsűrűbben lakott vidéke az a hatalmas terület, melyet világszerte csak Déli Városállamok névvel illetnek. Határai szinte az egyenlítőől Új-Pyarronig, illetve a Kráni hegység keleti lejtőitől egészen a Gályák tengéréig terjednek. Bámulatos az a nyüzsgés, mely ezt a vidéket jellemzi, mintha az ember egy gigantikus, soha véget nem érő vásári forgatag kellős közepébe csöppent volna. Lenyűgöző az ezernyi kultúra keveredése, mely korokon és népeken egyaránt átível. Sokszínűségét talán csak az Ibara éjszakai bazárainak kínálatához lehetne hasonlítani. De ellentétben a dzsodok kényelmes tempójával, itt az élet mintha kicsit gyorsabb lenne, mintha az emberek attól félnének, hogy nem lesz elég idejük minden fontos dolgot elintézni. Nem tudhatjuk, hogy csak a nyugati szomszédságukból átvetülő árnyék az, amely ezt a kimerítő életritmust diktálja vagy valamiféle örökség. Ám az is lehet, hogy az itt élők megsejtették valamit az istenek terveiből.

Történelem

A városállamok területe valaha, amolyan elővédként, a Kyr Birodalom része volt. Szórványosan helyezkedtek el ezen a vidéken a kisebb-nagyobb városok. Minden jel arra mutat, hogy egy-két település története még régebbi korokra nyúlik vissza, de a kyrek szorgalmának köszönhetően ezen a vidéken alig-alig maradtak fenn ezeknek a nyomai. Tehát a mai államalakulatok a kyrek által hátrahagyott települések romjain felépült kisebb-nagyobb városokra épültek. Ma már több száz törpe állam található a vidéken, míg a kyrek idejében jó ha néhány tucat falu, erőd és város volt a területen. Még ma is vannak olyan területek, ahol a kyr hagyományokat - és isteneket tisztelik, de a városállamok mai népességének már aligha van bármi köze is a kyrekhez.

Természetesen a számtalan városállam korántsem mutat minden szempontból azonos képet. Köszönhető ez annak, hogy a népesség rengeteg náciból tevődik össze. Mint már említettem valaha kyrek is lakták a vidéket, illetve annak egy részét - noha már előtűnik is léteztek városok a térségben -, az ő leszármazottaik valahol a Hat Város Szövetségének magaságában elhelyezkedő néhány városban élnek. Nehéz megállapítani, hogy mennyire tudták megőrizni tisztán a kyr vért, mindenesetre ragaszkodnak az ősi hagyományokhoz, melyek hasonlatosságot mutatnak toroni szokásokhoz, de az eltérés azért számottevő. Bizonyos szempontból ezt a néhány várost tekinthetjük a városállamok gyújtópontjának, hiszen körülöttük a fiatalabb népek sokszorosán keveredett utódai élnek - aránylag békésen - egymás mellett. A városállamok területét öt elég jól elhatárolható régióra tagolhatjuk, jóllehet a valóságban nem léteznek efféle határok. (Valójában hat, jellegzetes jegyei alapján elkülönülő területről van szó, az itt lakók azonban ezt tagadják. Mintha az egész városállamokra átragadt volna a kyrek viszolygása a páros számoktól.)

Először a városállamok délkeleti területeiről essék szó:

Első régió

Akárcsak a többinek, ennek a régiónak sincs külön elnevezése. Területileg talán a legnagyobb kiterjedésű, ám a népsűrűség csak a nyu-

gati szomszédságban elterülő vidéken alacsonyabb. A legrégebbi városok kb. Ó-Pyarronnal egyidősek, a legfiatalabbak pedig párszáz esztendősek lehetnek. Ennek megfelelően népességük is hasonló temperamentumú, mint az említett államok, hiszen azonos töről erednek. Meglepő azonban, hogy az itt lakók ereiben több nomád vér kering, mint a tőlük délebbre elhelyezkedő államok lakosaiéban.

A térség mezőgazdasági termékeiről híres - a gabonafélék és egyes gyümölcsök mellett néhány fűszer is szereti az itteni klímát -, de Új-Pyarron lakói például nagyon kedvelik az itt készülő díszes, finoman megmunkált fából faragott használati tárgyakat, Predoc pedig az aranyozástól roskadozó, minden igényt kielégítő hintókat szerzi be erről a vidékről.

Lewgenau - Isturna

A városállamok délkeleti területén néhány tucat kisebb-nagyobb városállam létezik, közülük a legnagyobb Lewgenau (ejtsd: Lógenau) és Isturna közös államalakulata. Jellegzetes jegyei az egész régióra jellemzőek, s az itt zajló események alakítják az egész térség arculatát. A kettős államnak kijárata van a Gályák tengerére (pontosabban szólva Isturnának), tengeren határosak Predoccal, a szárazföldön pedig Új-Pyarronnal.

Történelem

Lewgenau alapításának idejét nem ismerjük pontosan, de egyes feljegyzések psz. 1243-ban már említést tesznek a városról, mely kereskedelmi kapcsolatban állt Ó-Pyarronnal. Az első nagy nomádjárás után a vallási közösség okán nyújtottak némi segítséget Pyarronnak.

A nomádjárás során a Pyarront védő csapatok között voltak nomádok is. Az egyik nomád törzs, mely az iszonyú népvándorlás elől menekült északra, a letelepedés reményében nyújtott segítséget a Pyarront védő seregnek. Részben nekik köszönhető, hogy sikerült megállítani az ostromló hordát. Ez a törzs később még északabbra vándorolt, Lewgenau szomszédságában letelepedett, a honalapítással egyidőben feladta régi isteneit és pyarroni hitre tért. Országukat első városukról, első városukat pedig az alapítóról Istu fejedelemről nevezték. (Az ő nyelvükön az *isturna* szó nagyjából annyit tesz, mint: amit Istu létrehozott, alkotott; de jelentheti ezt is: Istu leszármazottai, fiai.)

Az ezután következő néhány száz év meglehetősen zavaros és hadi eseményekben bővelkedő volt a két törpeállam számára, de ez alatt kialakultak, s valamelyest megmerevedtek a határok. Lewgenau végül nem tudta területét növelni, Isturna viszont igen, ám nem fegyverrel és nem a lewgenauiak rovására: Istu fejedelem fiai ügyes politikával bekebelezték a Gályák tengere partvidékének néhány városát, melyek közös irányítás alatt afféle kereskedőállamot alkottak.

Az ezt követő néhány évszázad során nem háborúzott egymással a két állam, ám mégsem nevezhetjük ezt a béke időszakának. Lewgenau néhány tragikusan végződő kísérletet tett arra, hogy a kyr örökséggel büszkélkedő és kérkedő belső államok közül legalább néhányat az irányítása alá vonjon, míg Isturna hadi erejének nagy részét az időről-időre bekövetkező nomád támadások kötötték le. A lewgenauiak végül beleuntak a hiábavaló csatározásokba és fel-



hagytak a belső államok meghódításának tervével, s az isturnai kormányzó sürgetésére szövetséget kötöttek a nomádok ellen. Isturnának ekkor már több mint nyolcvan éve nem volt fejedelme, mivel az Istu ház oldalági leszármazottai nem tudtak megállapodni az öröklésben. Lewgenau nehézvértes serege bevonult Isturnába és néhány elvetemült politikai húzásnak köszönhetően psz: 3257-ben Lewgenau uralkodóját Isturna királyává koronázták.

A két (jobban mondva három) állam uralkodója azóta közös. Noha eredetileg az isturnai nemesi felsőtanács megkérdése nélkül nem lehetett államügyekben döntést hozni, ez idővel formálissá vált, mivel a felsőtanács (melyet származás szerint Istu oldalági főnemesi rangú utódai, számukat tekintve pedig hagyományosan tizenhármannak alkottak), felhíult. Még ma is tizenhármannak vannak, és főnemesek is, de már korántsem mind tagjai az Istu háznak. A honalapító előd magvát minden bizonnyal valamiféle átok sújtja, hiszen vérszerinti utódai egyre fogynak, a főnemesi rangú családok közül ma mindössze öt eredezteti magát a híres fejedelemtől, a többi inkább vélt vagy valóságos lewgenau-i rokonságára büszke.

Földrajz, gazdaság

A kettős állam éghajlati sajátosságai lehetővé teszik, hogy kiváló minőségű gabonát és egészséges gyümölcsöket termesszenek. Igaz ez főleg Isturna területén valószínűsíthető meg inkább, hiszen itt találunk hatalmas sík területeket, melynek a termőképessége is megfelelő. Csodálatos látványt nyújtanak nyár közepén a hatalmas aranylő gabona földek. Isturna nem csak Lewgenau éléstára, a környező államokba is szállít és nem csak gabonát, hanem sertést is. A marhákat lábón hatják el a közelebbi országokba. Beroqi fásorok szegélyezik országszerte a búzatáblákat. Ez az a fa, mely keménysége, különleges színe (rozsdásvörös) és erezte miatt olyan sokan kedvelnek. Nem csak egyszerű használati- vagy dísz tárgyakat készítenek belőle, hanem lewgenau-i hintók elengedhetetlen díszítő eleme. A hintók belső faburkolatát vagy annak berakásait készítik ebből a fából, melynek színe nagyszerűen harmonizál a finoman fűtött arany mintákkal. Kevesen tudják, hogy a beroqinak létezik cserje változata, mely annyiban mutat eltérést a fával szemben, hogy erezte még finomabb, valamint folyamatosan enyhe kesernyés illatot áraszt. A cserjéből készült tárgyak sokkal drágábbak, mivel megmunkálása is körülményesebb.

Isturna területén foglalkoznak bányászattal is, de az itt kitermelt ásványok még a kettős állam igényeit sem elégíti ki. A Gálya tengerének partján fekvő néhány város (melyeket annak idején bekebeleztek) igen aktív kereskedelmi tevékenységet folytat, ennek következtében jó néhány különleges előjogot vívtak ki maguknak az ország többi településével szemben.

A lewgenau-i területeken főként bányászatra nyílik lehetőség, hiszen szinte kizárólag hegyes vidéken fekszik az ország. Az itt kitermelt jó minőségű ásványok, ércek keresettek a környező államokban.

A kézművesség néhány fajtáját is igen magas fokon üzik. Emellettük már a hintókészítést, de nem kevés ynevi uralkodó kedvenc tárgyai között szerepelnek gondos ötvösmunkával készített ezüst használati tárgyak és mechanikus játékszerek, amelyek nem vetekedhetnek ugyan a kahrei csodákkal, de azért remekbe szabott darabok.

A zöldellő völgyekben, a folyók árterületén és a havasi legelőkön azért mezőgazdasági tevékenységet is folytatnak. Igaz ez egyetlen kivételtől eltekintve nem nevezhető jelentősnek. Ez a kivétel pedig a lupei menedence (az elnevezés kissé túlzó, mivel egy völgyről van csupán szó) területén termesztett fűszer, a lupen. Ez a közönséges bors egy változata, mely kizárólag ezen a vidéken fordul elő. Az éretlenül szüretelt bogókat különleges páclében érellek, majd amikor kékesszürke színűvé válik étvágygerjesztőként fogyasztják. Az érett bogókat szárítják, majd közvetlenül a felhasználás előtt őrlik meg. Levesek, sülték ízesítéséhez használják. Mindkét formában egyedi ízű a fűszer, ezért nagyon kedvelik, de az inyeneknek meg kell fizetni a gasztronómiai élményekért, hiszen a különleges zamatu fűszer ötször annyiba kerül, mint az abbit.

Vallás

Egyházi és vallási tekintetben elég nyugodnak mondható a helyzet, és ez az elmúlt néhány évszázadra is igaz. Lewgenauban emberemlékezet óta nem fordult elő vallási csatározás, már a legkorábbi feljegyzések is arról tanúskodnak, hogy az itt élők hithű pyarroniták. Isturna is megért már vagy ezer esztendő, mióta az utolsó "vallásháború" véget ért. Mindez P.sz. 2539-ben történt. Nem igazi háború volt ez, hanem pogány lázadás, mely ködös eszmék érdekében arra szólította fel az isturnai embereket, hogy imádják ismét rég elfeledett nomád isteneiket. A régi hit elkötelezettjei a főváros mellett legelőn gyülekeztek tavasztól nyár végéig, majd végigvonultak az országon, de az aratni vágyó parasztok a könnyűlovasság segítségével még a betakarítás vége előtt szétkergették a gyülekező hordát, a főkolompásokat pedig kerékbetörték és felnégyelték.

Mivel Ó-Pyarron védelmében elévülhetetlen érdemeket szerzett a közös állam mindkét tagja, így az egymás elleni küzdelemben nem tudták az egyházakat felhasználni.

Ebben a térségben egyébként a pyarroni pantheon valamennyi istenét egyaránt tisztelik.

Hatalom és politika

A politikai élet pangása figyelhető meg a Lewgenau-Isturna birodalomban. A lewgenau-i uralkodó erős kezében futnak össze a szálak, ő pillanatnyilag Isturna kormányzója és tavaszra készítik elő a koronázási szertartást. Tanácsadók seregével veszi magát körbe, a nemesek - pillanatnyilag szervezetlen - erőlködése, hogy hatalmi pozíciókba kerüljenek nem túlságosan foglalkoztatják. A hatalom birtokosai ugyanis régen a nemesek voltak, különös tekintettel a főnemességre.

Mindkét országban három nemesi réteg különült el. Ezek közül a főnemeseknek és a köznemesek ügyesebbjének valóban volt politikai hatalma, míg a kisnemesség "csak" mint gazdasági tényező volt jelentős.

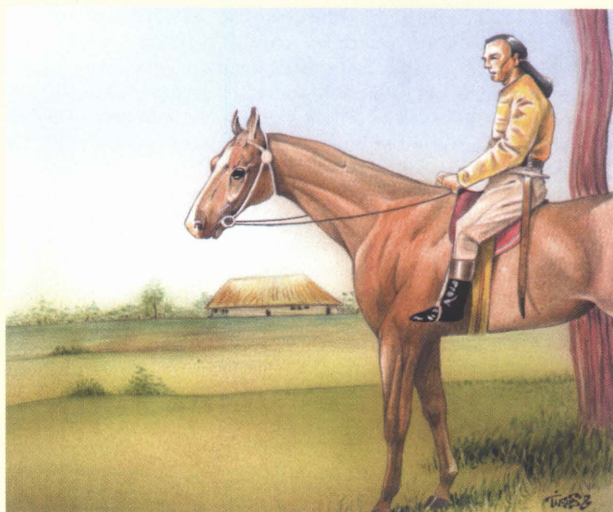
A pyarronita egyház mindkét államban fontos hatalmi tényező, ám konkrét politikai befolyással nem rendelkezik.

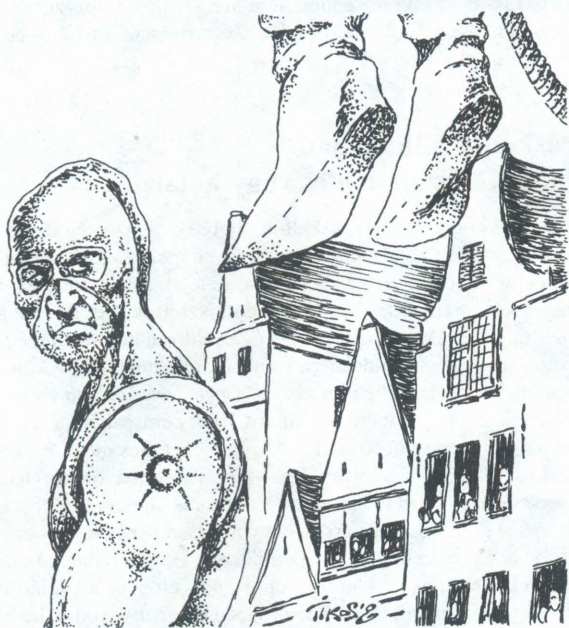
Az utóbbi időszakra jellemző bizonyos fokú polgárosodás is, elsősorban a kiváló munkát végző mesterembereknek, illetve a partmenti, kereskedelemmel foglalkozó városoknak köszönhetően.

Megjegyzés

Talán említésre méltó, hogy az idei *Rúna tábor* kalandmodulja is a Lewgenau-Isturna birodalom területén játszódik majd. A modulról és a szükséges előkészületekről pontosabb és bővebb információkat hamarosan a Valhalla honlapon találhattok.

Pisti





Erkölcsök és törvénykezés Yllinorban

*Szemet szemért,
fogat fogért...*

Mióta a világ világ, a bűnösre bűnhődés vár. Minden nép, minden állam megalkotta a saját törvényeit, s ezek betartatására a lehető legnagyobb figyelmet fordítja. Persze ezek a törvények igen eltérőek, akárcsak betartásuk illetve áthágásuk megítélése. Ami az egyik helyen még csak illetlenség, az másutt halálos vétek. Az adók és ajándékozási kötelezettség alól való kibújás Toron lakói között lassan művészetté válik, míg Észak rideg hercegeiben a csalót megvetik és kiközösítik. Erigowban a házasságtörés magánügy, Erionban szórakozás, a dzsádok között azonban előkelő helyet foglal el a nyakazással végződő főbűnök között.

A kultúrák sokszínűsége, a szokások eltérő volta számtalan csapdát rejt magában: egy utazónak az életébe kerülhet, ha nem tájékozódik még jó előre, hogy ott, ahová érkezik, miféle szabályokat kell betartania.

Az írott törvények és szabályok rengetegét a szokások és az íratlan parancsolatok - kívülállóak számára olykor átláthatatlan - kuszasága teszi még bonyolultabbá.

YLLINOR

HÚSZMILLIÓNYI NEMES HAZÁJA

Yllinor Dél-Ynev egyik legfiatalabb államalakulata. Harcos, kemény, szabadságszerető nép hozta létre, s noha a beolvadt őslakosok számtalan szokását átvették, az alapvető szokásjog az őshazáét, Ilanorét mintázza.

Érdemes tudni, hogy minden yllinori szabadnak születik. E fogalmat, azonban kissé másképp értelmezik Új-Ilanorban, mint bárhol másutt Yneven. Nem csupán azt jelenti, hogy nem szolgál, avagy rabszolga, de azt is, hogy fegyverhordásra és forgatásra jogosult (és kötelezett) tagja a társadalomnak, aki származásától függetlenül bármilyen posztra pályázhat, akinek joga és kötelessége a közösség ügyeiben véleményt és akaratot nyilvánítani. Az ilanori *cva'nuir* szó, mely fordításban annyit tesz: szabad, valószínűleg (szó szerint) azt jelenti: *akinek szava van*. Talán épp ezért tartják úgy, Yllinor a húszmilliónyi nemes hazája.

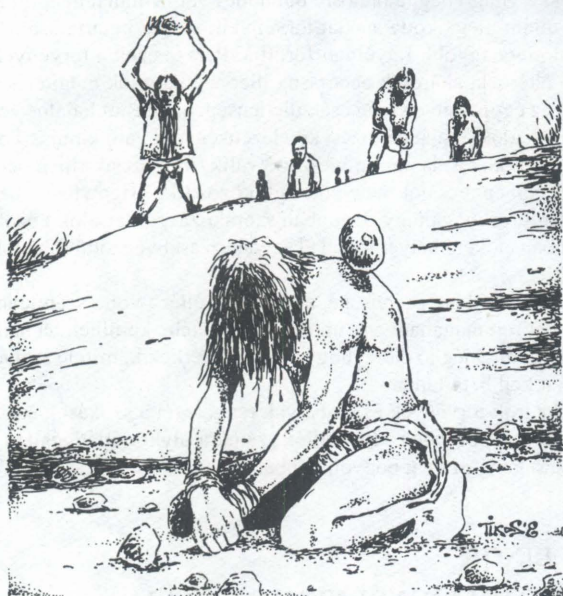
A szolgaság intézményét nem ismerik, ahogyan egy tősgyökeres yllinori nem csak a röghözkötöttség fogalmát nem értené, de a szólásszabadságát sem, hisz *akinek szava van*, annak nem csak lehetősége a szabad véleménynyilvánítás, de kötelessége is.

Nagycsaládok és nemzetségek

Bátorság és becsület mindenk felett

Természetesen Yllinorban is vannak nagyobb hatalmú családok, olyanok, akiknek szava nagyobb súllyal esik latba, akikre a közösség jobban odafigyel. Ezt azonban legtöbbször nem a vagyon határozza meg. Miután a társadalom szigorú patriarchális alapon szerveződik, a legnagyobb tekintélynek a család (közösség) legidősebb férfitagja örvend, így azután egy család megbecsülését szintén a családfő - a *tharir* - személye határozza meg. Elismerést legfőképpen persze a hadi vállalkozásokban nyújtott kiemelkedő teljesítménnyel lehet szerezni, de a békésebb időkben ugyancsak értékelik a jól gazdálkodó vezetőt, s nagyra tartják az igazságos, a tradíciókat ismerő és betartó, a közösség érdekeit szem előtt tartó *tharirt*.

Ahhoz, hogy egy család rangosnak számítsa, több generáción át kiemelkedő képességű családfő vezetésére van szükség, s bár a tisztelet egy idő múltán már *megilleti az egész családot*, kihat annak minden tagjára, ha méltatlan kezébe kerül az irányítás, könnyen semmivé enyészhet.



Különös az yllinori adózás is. Miután mindenki azonos jogú tagja a társadalomnak, ezért mindenkinek a lehetőségeihez mérten, egyformán kell viselnie a terheket. Az adókat azonban nem az egyénektől szedik, hanem a családoktól. Minden család a jövődelmének egy tizedét különíti el, amit azután a közösség hasznára fordítanak. Yllinor úgynevezett *thwun*okra van osztva. Egy *thwun* azonban nemcsak területet jelöl, hanem a benne lakó családok összességét is. Ha tehát egy család elköltözik más vidékre, attól még az eredeti *thwun*jához tartozik. A *thwun*okat a *thwuir* vezeti, az adott *thwun* legnagyobb tiszteltű családfője, ám bizonyos kérdésekben össze kell hívnia a *Tharirok tanácsát*, és ki kell kérnie a többi családfő véleményét. Ilyen kérdésnek számít a hadba szólítás, az adók felhasználása, a *thwun* területén új város alapítása, és a *tharir* cím öröklése.

A *thwuir*t a *Tharirok tanácsa* választja meg. Ez az egyik legnagyobb tiszttség Yllinorban, hiszen a *Thwuir*ok *tanácsának* véleményét a nagykirálynak, Mogorva Chei-nek is ki kell kérnie. A *thwuir* (fordíthatjuk nemzetségszűfőnek is) cím persze nemcsak egy családfő megválasztását jelenti, hanem az egész családra nézve óriási tisztesség és felelősség, hiszen a *thwuir* jelöli ki örökösét, általában a család új, utána következő *tharir*-ját. Ezt a döntését azonban el kell fogadnia a *Tharirok tanácsának*. Ha nem fogadják el, úgy a Tanács a *thwuir* halála után új urat választ magának.

Az adott család *tharir* címének öröklése szinte névlegesen, de ugyancsak a *thwuir* és a *Tharirok tanácsa* kezében van. A *tharir* kijelöli örökösét, aki általában a legidősebb egyenesági férfi leszármazottja, néha azonban más férfiági rokont választ - ha alkalmasabbnak ítéli a család vezetésére -, majd döntését a *thwuir* elé terjeszti. A nemzetségszűfő a *Tharirok tanácsának* jóváhagyásával elfogadja az előterjesztést, és ezt azzal nyilvánítja ki, hogy a legközelebbi tanácskozássra, már az új *tharir*t hívja meg. Ez általában formalitás szokott lenni, a tényleges öröklésbe csupán akkor szólnak bele, ha a jelölt becsületessége bizonyíthatóan kívánni való, vagy maga után, vagy ha a jelölt nem a legidősebb egyenesági férfirokon, és az szót emel a döntés ellen.

Olykor az is előfordul, hogy a családfőnek nincs közeli férfirokona, ilyenkor a *thwuir* a Tanácsal egyetértésben jelöli ki az új családfőt.

A házasságok különösebben nem bonyolítják a helyzetet, a férjhez ment asszonyok a férj családjába tartoznak a frigy megkötése után.

Bíráskodás Yllinorban

A büntetés száműzetés vagy halál

A bíráskodás ugyancsak a családfők, illetve a nemzetségszűfők hatáskörébe tartozik. Mindazon büntettek felett, melyeket a nagycsaládon belül követtek el, a *tharir* mond íteletet, míg a főbenjáró vétségek és a nemzetségen belüli gonoszítottak megítélése a *thwuir* feladata. Ha a bűnt elkövető és az áldozat külön nemzetségbe tartozik, úgy az áldozat *thwun*jának feje ítélkezik, a különösen vitatott kérdésekben azonban a *Thwuir*ok *tanácsa* jár el.

Tolvajlásan ritkán kapnak yllinorit, mert nemcsak a törvénykezés bünteti igen szigorúan, de a közösség is teljes megvetéssel és kirekesztéssel sújtja a tolvajt. Egy yllinori sosem nyomoroghat, s ha sorscsapások miatt mégsem lenne mit ennie, úgy a családfőnek kötelessége gondoskodnia arról, hogy ne lásson szűkséget - erre a befolyt adókból kell a *tharir*nak áldoznia. Ha egy yllinorit tolvajlásban kapnak, és az élelmet lopott, úgy először a családfő felelősségét vizsgálják meg. Amennyiben bebizonyosodik, hogy a szerencsétlen tényleg a megélhetése híján folyamodott lopáshoz, úgy a *tharir*t vonják felelősségre: letaszítják tisztéről, majd száműzik. Az a családfő, aki hagyja, hogy családjának egy tagja az éhezés miatt becsstelenséget kövessen el, nem méltó a *thariri* címre, de lelketlensége okán nem élhet Yllinorban sem. Ebben az esetben a tolvajt nem büntetik meg, azonban a család megvetése egy életen át kíséri: a becsstelenségre nincs mentség, ha volt olyan büszke, hogy ne könyörögjön a nemzetségi tanács előtt, vállalta volna fel büszkeségének minden következményét (akár az éhenhalást is!).

Más a helyzet, ha a tolvaj értéktárgyat tulajdonított el. Ez esetben a vétkét semmi sem mentheti - büntetése botozás, megbélyegzés, teljes vagyoneklobzás és száműzetés. A megbélyegzett bűnözőket nem tűri meg egyetlen közösség sem, elvesztik jogukat a szólásra, és a fegyverforgatásra is. Előttük csupán három lehetőség nyílik.

Amennyiben vissza kívánják szerezni becsületüket, a Fekete Határra kell költözniük. Az itt található ércbányákban dolgozva munkát és szegényes megélhetést találnak, s közben reménykedhetnek, hogy kráni portyázók támadnak a lakhelyükül szolgáló bányavárosra. A bányák védelmét - akárcsak az egész Fekete Ha-



tárét - természetesen reguláris csapatok látják el, azonban gyakorta napokig tart, amíg a felmentő seregek megérkeznek. Ez idő alatt, a sokszoros túlerővel szemben, csupán a bányákban dolgozók harcolnak, rendes fegyverek nélkül, csupán munkaeszközöket használva. A küzdelem az esetek többségében kilátástalan, a kitaszított yllinoriak mégis az utolsó lehelletükig harcolnak: ha hősi halált halnak, legalább feleségüket és gyermekeiket visszafogadja egykori családjuk, ha életben maradnak, ők maguk is megszabadulnak a szegénybélyegtől, becsületüket visszanyerve hazatérhetnek. Ezt a lehetőséget általában a családós férfiak választják.

A magányos bűnösök egy része inkább külhonban próbál szerencsét: karavánkisérőnek, zsoldosnak állnak Délvidék urai szolgálatába. Ők azok, akik sosem térnek vissza Yllinorba, mert tudják, bűnük nem évül el, de mindvégig keserű nosztalgiával gondolnak a szülőházjukra, és szegyenük egész életükben mardos-
sa őket.

A legelkeseredettebb, legmegátalkodottabb bűnözők azonban - ahogyan Ynev számtalan egyéb vidékén - rablóbandákba, szabadcsapatokba tömörülnek. Ezek a bandák csak a legtrikább esetben merészkednek Yllinor területére: nemcsak Mogorva Chei határvadász csapatai vadásznak rájuk, de felbukkanásuk esetén a *thwun* minden fegyverforgatója felkerekedik, hogy véget vessen garázdálkodásuknak. Éppen ezért a rablók inkább választják a Déli Városállamok területeit, a gyéren lakott pusztaságokat átszelő kereskedelmi útvonalakat. Ha mégis kézre kerülnek, és nem sikerül gyors halált halniuk a csatában, úgy bitófán végzik - kivégzésükre egyaránt parancsot adhat a *thwunok* hadinépét vezető *tharir*, vagy a határvadász egységek irányítója.

Ugyancsak halálbüntetés terheli a száműzetésből hazaszőköket is. Ráadásul a szegénybélyeg eltüntetésére csupán Arel papjai képesek, és a bűnösnek sokáig kell keresgálnie, míg talál egyet a Solyomaszony felszenteltjei közül, aki hajlandó érvényes ítélet nélkül elvégezni a szertartást. Persze Ynev nagy, érdekes hazugságokkal, megható történettel és sok pénzzel minden elintézhető.

A fentiekből kiíválglik, hogy Yllinorban nincsenek tolvajklánok. Más javainak elvétele olyan bűn, ami felett egyetlen *cva'nuir* sem húny szemet, ezért a tolvajt, rablót nemcsak a rend őrei üldözik, hanem minden yllinori.

Ra'kayhassi

A szent vérboszzú

A bűnesetek jelentős részét a vérboszzúk képezik. A vérboszzú - az ilanori nyelvben: *ra'kayhassi* - ugyan szigorúan tiltott dolognak számít a törvények értelmében, az yllinori társadalom azonban nemcsak elfogadhatónak tartja, hanem olykor megköveteli, s az veszti el becsületét, aki nem hajtja végre.

A törvények szerint minden gonosztett felett a család- illetve nemzetségfőknek kell ítélnie, s csak utána hajtható végre az ítélet. Ennek a betartatása azonban komoly nehézségekbe ütközik.

A gyilkosság büntetése minden esetben halál. Ha viszont bizonyíthatóan gondatlanságból követték el, úgy a bírák felmenthetik a gyanúsítottat. Az ilyen felmentő ítélet azonban nem fogadható el az áldozat szűkebb családjá számára. Ezért szinte bizonyos, hogy a felmentés után az áldozat közeli férfirokonai *ra'kayhassi*-t fogadnak, és nem nyugszanak, míg a gyilkoson be nem végezték bosszújukat. Utána pedig nem marad más számukra, mint hogy egyikük magára vállalja a tettet. Ez ugyan egyenlő a halálos ítélettel, de az yllinori igazságszolgáltatás ilyen esetekben nem siet, néhány nap haladékat ad, hogy a vérboszzút elkövető, az önkéntes száműzetést vállalva, a külvilágba szökjön.



Ugyancsak vérboszzúra adhat okot, egy nő meggyalázása - ezt a törvények herélással és száműzetéssel büntetik.

Különösnek tűnhet, de *ra'kayhassi*-t leggyakrabban a házasságtörés miatt hirdetnek. Noha Mogorva Chei törvényei a hűtlenséget nem tekintik bűncselekménynek, azonban a társadalom erről másként (némiképp különösen) vélekedik.

A házasság talán az egyik legszentebb, legfontosabb dolog egy yllinori szemében. Felbontani nem lehet, egy életre (csak szerelemből) kötik - és ez nem üres frázis. Egyetlen yllinori sem sietteti vagy kapkodja el, hiszen döntése egy egész életre szól. A frigy ráadásul nem bomlik fel az egyik fél halálával, az özvegyek özvegyek maradnak, nem házasodhatnak újra. Éppen ezért, ha elhagyják egymást, egy életre kirekesztik magukat a családi élet lehetőségéből. Nem csoda hát, hogy Yllinor lakói szemében a hűség mindenek felett áll, megszegése egyenértékű a gyilkossággal.

A házasságtörés tettese minden esetben a csábító fél. Ha egy feleség válik hűtlenné, a szeretőjére mondanak *ra'kayhassi*-t, és a férj akár az élete árán is végrehajtja. Az indoklása igen egyszerű: a csábító minden bizonnyal tudta, hogy a nő házasságban él, ha ennek ellenére sem tudott uralkodni magán, lakoljon halállal. Ugyanez az helyzet, ha a férj válik hűtlenné, ekkor a feleség ragad fegyvert, hogy bosszút álljon a csábító nőn.

A csábító kifejezés persze nem feltétlenül a kezdeményezőt illeti, hanem mindig azt a felet, aki nem házasságban él. Az yllinoriak ugyanis elvárják, hogy egy egyedülálló minden körülmények között tartózkodjon a házasságban élőkötől.

Különös módon a hűtlenség csak akkor úszható meg vérboszzú nélkül, ha a szerető is házasságban él. Persze ilyenkor is azonnal véget vetnek a kapcsolatnak, amint fény derül rá, ám ez esetben a gyilkos párviadatok elmaradnak. A felek a *tharir* elé viszik az ügyet, aki dönt, melyik párnak (és szűk családjának) kell elhagynia a család területét, és kell elköltöznie egy messzi *thwunba*.

A fentiek korántsem nyújtanak teljes képet Yllinor törvényeiről és szokásairól, azonban mégis jól példázzák, milyen erkölcsiség uralkodik Új-Ilanor lakói között. A bátorságnál és önfeláldozásnál talán csak a becsület és hűség a fontosabb. Ferde szándékkal, bűnös célokkal érdemesebb a kontinens más országaiba utazni, hisz Mogorva Chei népe bünt nem tűr megtorlatlanul.

Biztosíték erre húszmillió *cva'nuir*, akik nemcsak szava, de éles kardja is van.

Novák Csanád



Predoc és Edorl

Történelem

Noha Ynev egyéb államalakulataihoz képest az Ikerhercegség néven ismert két országnak nincsenek mérhetetlen történelmi hagyományai, az alapításuk óta eltelt két és félezer esztendő nincs események híján.

Nem csak a már egykor is itt élő őslakosok voltak hatással az új honfoglalókra, de az azóta eltelt évek sem szűkölködtek változásokban. Számos dolog van amire mindkét állam lakói büszkén gondolnak vissza, s hiába tagadják, akadnak olyan pontok is históriájuk lapjain, melyekre cseppet sem lehetnek büszkék.



A kezdetek

Az Ikerhercegség alapító ősei, abból a kilencszázöt pyarroni családból valók, akik keményen elleneztek, hogy szeretett városuk - s az általa képviselt hatalom - egyértelműen egyházi irányítás alá kerüljön. Népüknek országot, az országnak királyt akartak, s meglehetősen rossz szemmel nézték a jócskán megnövekedett egyházi befolyás további terjeszkedését.

Igy történhetett, hogy ötvenhárom nemesi család, a város milleniumi évfordulója - s a teokrácia hivatalossá tétele - előtt felkerekedett, hogy új hazát találjon magának. Ez a cselekedetük meglehetősen csorbította az ünnepségek fényét, s nem kevés ellenérzést kavart, ám világossá tette a papi vezetés - és a főpapi dinasztiaiknak behódoló többi családok - előtt, hogy a büszkeségükben sértett nemesek nem értenek mindenben egyet a megváltozott helyzettel.

Erre a cselekedetükre a rendelkezésre álló források szerint a város alapítása után 950 esztendővel, de legkésőbb 965-ben került sor.

Elképesztő megpróbáltatások vártak azokra a nemesi családokra és hűbéreseikre, akik vállalták, hogy átkelnek a Larmarion hegység hágóin, s új életet kezdenek, valahol, távol régi otthonuktól. Nem csupán a fizikai nehézségek, megpróbáltatások jelentettek kihívást, de az ellenségesen viselkedő hegyvidéki népek és a hegység túloldalán élő primitívebb, földművelő és halásztörzsek sem tették könnyebbé az új honfoglalást.

Azok sem jártak sokkal jobban, akik a Zanami Udvar zászlaját követve a hegység megkerülése mellett döntöttek. De számbeli, kulturális és technikai fölényüknek megfelelően egyhamar legigázták, majd magukba olvasztották az új hon őslakos népeit, s éppen ez az új vér az, ami a mai napig megkülönbözteti az Ikerhercegség lakóit, más velük rokon népektől.

A pyarroni vérvonal egyhamar keveredett az ittlakókéval, s néhány generáció alatt megkülönböztethetetlenül elvegyült az őshonos és a pyarroni vér. Sokan ennek, s a nemesekre váró mostohább körülményeknek tudják be, hogy az ikerállam mai nemes-

sége oly sok vonatkozásban eltér a pyarronhoz és hagyományaihoz komolyabban kötődő népek arisztokráciájától.

De mindez nem ment egykönnyen. Ezt a Zanami Udvar követők jóval hamarabb, míg a hegyvidéki utat választók némileg később voltak kénytelenek tudomásul venni. A Salumion hegységtől északra, a Larmarion bérceitől keletre elterülő pusztaságot ugyanis rendkívül harcias, ám fegyelmezetlen törzsek lakták. Ők maguk sem voltak tisztában származásukkal, nem voltak állandó szállásterületeik, s jobbára a környező népek megsarcolásából éltek. Magukat *kashanok*nak nevezték. Az írásos és egyéb források hiányossága miatt ma már szinte képtelenség megállapítani, hogy kik is voltak, mely etnikumhoz tartozhattak valójában. Tény azonban, hogy a pyarroniták felbukkanásával eljárt felettük az idő.

Véres küzdelemben szorították csak vissza őket a nemesi Udvarok az ún. Első Hadjáratban. Írásos emlékeik az Égi Fény 968-970-es éveire teszik ezen csatározásokat. Később ezeket a sikereket vették erkölcsi alapul az új területeken élők leigázására is.

A beilleszkedés nem ment egykönnyen. Az első esztendőkből nem csupán az őslakosok ellenállásával és az Első Hadjárat után még megmaradt *kashanok* bosszúszomjas csoportjaival kellett megküzdeniük, hanem az Udvarok közötti ellentétek szította viharokkal is. Míg az őslakosok szemében még sikerült magukat több-kevesebb sikerrel az eddigi zsarolók felprédálóinak és igazságosztóknak feltüntetni, addig az egymás közötti hatalmi versengésben kevesebb érvet tudtak az eddig is torzsalkodó Udvarok saját igazuk mellett felmutatni. Véres gyilkosságok és bosszúhadjáratok jellemezték ebben az időben a frissen letelepedett Udvarok viszonyát. Nem könnyített a helyzeten az sem, hogy az új hűbéri láncolat kialakítása - s ezzel együtt a megélhetés sem ment zökkenőmentesen.

A véres belviszályban azonban ha lassan is, de kibontakoztak a pyarroni mintára újjáélesztett államiság alapjai, és sikerült a magukkal hozott jog és erkölcsrendszert is az új környezethez idomítani.

Érdekesen alakult a nemesek helyzete az új hazában. Talán Ynev egyetlen államában sem ilyen magas a nemesség aránya, mint éppen itt. Ezzel természetesen együtt jár az is, hogy - a kezdeti viszonylagos szegénység miatt - egyetlen predoci vagy edorli nemesnek nem esik le a gyűrű a kezéről ma már, ha munkáról van szó. Mindőjük rendkívül büszke nemesi származására, ám a legtöbbször senki fel nem tételezné, hogy "kék vér" csörgedezik az ereikben.

Az Udvarok torzsalkodásában döntő fordulat a legkevésbé várt helyről érkezett: Pyarronból. A kezdetben csak néhány mindenre elszánt térítő nyomában megjelentek az ősi város csavaros agyú és éles nyelvű diplomatái is. Ők pedig amellet, hogy sikerrel tömték be az újjászületett jogrendszer hézagait, megoldásokat hoztak számos, az őslakosokkal felmerülő problémára is. Úgyes politikai manőverezéssel sikerült elérniük, hogy az egykori nemesek elfogadják két független Tanács létét, amely az adott terület alá eső újdonsült tartományok felett bírt korlátlan hatalommal. A későbbiekben a két területet is az egykori tanácsok után kezdték nevezni a hegyi (predocin) és síkvidéki (edorlin) elnevezés után.

Kitűnő politikai húzás volt pyarron diplomatái részéről, hogy

nem inkvizitorként, vallásuk védelmezőjeként léptek fel; s így sikerült azt is elérniük, hogy a pillanatnyilag megbékült államok - nem kevés nosztalgiaától kísérve - maguk is a pyarronita vallás védbástyáinak kiáltották ki magukat. Már meg sem fordult senkiben, hogy valaha az ősi város papjai ellen fordultak, s nem is olyan rég, még felmerült más istenek imádatának a gondolata is. Az ismeretlen és veszélyekkel teli vidékek visszahozták szívükbe isteneiket is.

Noha a politikai nézetek nem sokat közelítettek egymáshoz, bizonyos fenntartásokkal - s elsősorban az ősi város védelmére apellálva, végül is a két állam csatlakozott az Államszövetséghez. Az Égi Fény 996. évében történt mindez.

A Békészázadok és az Ezüst ló kaganátus

Nevével ellentétben a Békészázadok nem a tökéletes egyetértés és a nyugalom jegyében teltek. Sőt éppen az e néven ismert korszak (psz. 1000-1900) legelején gyökeres változás állt be a két ikerállam hatalmi berendezkedésében. Mindkét tanácsban a legerősebb Udvarok hangja lett a döntő, és sikerült elérniük, hogy a korábbi látszategyenlőségi játszó tanácsok helyett, hivatalosan is egyetlen család, a magát herceginek nevező Udvar kezében összpontosuljon a hatalom.

Így valóban viszonylag békés évek következtek a magukat most már hivatalosan is Predocnak illetve Edorlnak nevező Ikerhercegségre. Erre az időszakra tehető a ma is létező gazdasági tevékenységek kialakulása és megerősödése, az edorli lovagi kultúra háttérbe szorítása és Antoh egyházának mind látványosabb előretörése. Az Udvarok közötti viszálykodás ha nem is csitult, de legalább nem a nagy nyilvánosság előtt folyt. Ekkoriban alakultak ki a Zászlók és Udvarok köréi, melyekről a későbbiekben lesz szó.

A Békészázadok idejére esett az Első Nomádjárás néven ismert dűlås, amely elsősorban Pyarront vette célba. Az Ikerhercegség csapatai is küzdöttek a déli, ismeretlen behatólókkal, ám saját területeiket soha nem fenyegette veszély. A békés évek végét két nagy fontosságú esemény jelentette.

Az Udvarok Lázadása volt a korszak legnagyobb polgárháborújának kiindulópontja. Predocban néhány Udvar megneszelte, hogy a századonként más-más családra szálló hercegi cím birtoikosai uralmi idejük lejártával nem kívánnak lemondani jogaikról és heves támadásba kezdtek. Félelmük nem volt alaptalan, ám hamar rá kellett döbenniük, hogy hibáztak. A magát hercegi Udvarnak nevező Ghoron família jóelőre fekészült az események illetén alakulására és példátlan kegyetlenséggel folytatta el a lázadást. A rebellis Udvarokat megfosztotta földjeiktől és az Ikerhercegség határvidékeire száműzte őket, ekként létrehozva a külső- és belső tartományok rendszerét. A belső tartományokban a hercegi családhoz hű Udvarok uralkodhatnak, míg a lázadók a határookra kell vigyázzanak. A külső tartományok elnevezés egy kicsit pontatlan, mivel ezek a vidékek nem mindig pontosan körülírható területeket jelentenek. Vannak olyan Udvarok, amelyek valamelyik külső tartomány felett bírnak hatalommal, ám nincs - nem kaptak rá jogot - állandó székhelyük, s folyamatosan vándorolva élnek a hercegségek peremvidékein. Mára ez a helyzet megszilárdult, s ezek a "nomádrófk" is büszkén teljesítik feladataikat, noha arról valószínűleg soha nem tettek le, hogy egykor majd ismét közelebb kerüljenek a tűzhöz. Mindkét hercegségben bevett szokás, hogy a renitens, lázongó főurakat a külső tartományok valamelyikébe száműzik. A rendszer megalkotásakor még nem is gondoltak arra, hogy hamarosan milyen fontos szerepet kapnak majd a külső tartományok urai.

Felbukkant ugyanis a déli sztyeppéken egy rendkívül karizmatikus, nem kevés mágikus hatalommal bíró nomád férfi, a Kara-Shin nemzetségbeli Nan-shu. Nemcsak az egymással marakodó törzseket és népeket volt képes megzabolázni, de az ekkor már sikereitől kissé eltelt Államszövetséget is komoly csatározásokra kényszerítette. Államalakulata, az Ezüst ló Kaganátus, amely halálával darabjaira hullott, félezer esztendeig tartotta rettegésben a környező államokat. A déli jégmezőktől egészen a pajzsszágokig, keleten a Shadoni öböl mentén egészen Edorl gyepűig nyújtózott.

Predoc és Edorl ebben az időszakban elevenítette fel igazán a régmúlt idők fegyveres hagyományait, melyeket azóta sem engednek újra feledésbe veszni. Míg Predocban megmaradtak a lovagi tradíciók, addig a síkvidéki államban elsősorban a nehéz és könnyűgyalogság fejlesztésével próbálták újjá állni az idegen áradatok - több-kevésbé sikerrel. Ekkortájt alakultak ki a hírneves edorli számszerűsített egységek - ellensúlyozandó a nomádok íjászeit, és a két állam közös, azóta több ütközetben próbált harcmodora is ezidőben alakult ki. Kemény, embert próbáló csatákban védtek meg függetlenségüket, jóllehet volt olyan időszak is, amikor nomádok csatagoltak az edorli földeken.

A Nan-shu félezedes életét követő zűrzavarban nem kevés nomád maradt az Ikerhercegség környéki vidékeken - ellenük hozta létre többek között Shadon a földmíniumok rendszerét - ám már koránt sem jelentettek olyan komoly veszélyt, mint a retteggett hatalmú kagan idején.

Az utóbbi időszak hozta az Ikerhercegség gyors meggazdagodását is. Ekkortájt tett szert világhírré a predoci bor, s a telivérek, míg az edorli mezők terményei sosem látott áron kerültek piacra az Államszövetség országaiban. Ezzel járt együtt a kereskedők és céhek fokozatos megerősödése - s mivel a hercegségekben kezdettől fogva más volt a nemesség és a fizikai munka viszonya, mint más államokban - újabb Udvarok jutottak így az államügyekbe való beleszóláshoz.

Ebben az időben épültek a külső tartományokba, Shadonba és az Államszövetség országaiba vezető fontosabb kereskedelmi utak, amelyek a térkapuhálóra nehezedő egyre erőteljesebb nyomást hivatottak enyhíteni. Ez az az időszak, amikor a hercegségek flottája végérvénnyel megerősödött.

Az utóbbi évek legsúlyosabb krízisét is a közelmúltban élte át az Ikerhercegség. A Kránból induló Dűlås, amely Pyarront is elsöpörte, ugyan nem érintette közvetlenül a Gályák tengerének partjait, ám az onnan érkező menekültáradat zűrzavaros viszonyokat eredményezett mindkét hercegségben. Csak valamelyest tudott ezen változtatni az Államszövetség politikája, s végső megoldást is csupán az immár védettebb helyen - Predoc szomszédságában - felépített Új-Pyarron jelentett.

Az utóbbi évek legsúlyosabb krízisét is a közelmúltban élte át az Ikerhercegség. A Kránból induló Dűlås, amely Pyarront is elsöpörte, ugyan nem érintette közvetlenül a Gályák tengerének partjait, ám az onnan érkező menekültáradat zűrzavaros viszonyokat eredményezett mindkét hercegségben. Csak valamelyest tudott ezen változtatni az Államszövetség politikája, s végső megoldást is csupán az immár védettebb helyen - Predoc szomszédságában - felépített Új-Pyarron jelentett.

Az utóbbi évek legsúlyosabb krízisét is a közelmúltban élte át az Ikerhercegség. A Kránból induló Dűlås, amely Pyarront is elsöpörte, ugyan nem érintette közvetlenül a Gályák tengerének partjait, ám az onnan érkező menekültáradat zűrzavaros viszonyokat eredményezett mindkét hercegségben. Csak valamelyest tudott ezen változtatni az Államszövetség politikája, s végső megoldást is csupán az immár védettebb helyen - Predoc szomszédságában - felépített Új-Pyarron jelentett.



Földrajz és gazdaság

Az Ikerhercegség rendkívül kedvező helyen fekszik, ám hogy a szerencsés földrajzi elhelyezkedés mindenki számára haszonnal is járjon, ahhoz az is szükséges, hogy a két állam a továbbiakban is az eddigiekhez hasonlóan segítse a másikat.

Predoc hátát - nyugati határait - a Larmarion bércei óvják, s a lassan a tenger felé lejtő lankák egészen Edorl sík vidékéig nyúlnak. Predoc területén nincsenek még igazán magas csúcsok, ám a legnyugatabbra eső határvonalak éghajlata már hegyvidékieknek számít. Az itt elterülő tartományok híresek hideg teleikről, hiszen a tengerközeli vidékek melegebb légáramai nincsenek igazán hatással az itteni klímára. Hatalmas nyájakat, sűrű erdőket talál, aki a vidék búsze lakóit felkeresi. A hegyi patakok érc- és fűrészmalomok százait dolgoztatják, a helybéli fafaragók párját ritkító ügyességgel díszítik házaikat, épületeiket.

“Egymás kezét fogó” kisebb nagyobb tartományok során keresztül juthatunk le a predoci dombvidéken keresztül egészen a tengerpartig. Két nagyobb folyón kell csak eközben átkelni: a zavaros vizeiről elnevezett Tradon, amelynek jelentése saras, és a csendesebb folyású Epreminin, amely nevét egy néhai tartomány uráról kapta. Ez az a folyó, amely a leghíresebb bortermelő vidékeket is összeköti, kiváló lehetőséget biztosítva így a folyami kereskedőknek, a bor szállítására.

Vannak persze olyan predoci borok is, amelyek természetük-nél fogva nehezen vagy egyáltalán nem szállíthatók, mert ez a bor minőségének a rovására menne. Ezeket a fajtákat csakis itt kóstolhatja meg az utazó, s maga Igrain Reval is azt írja, hogy: “... botorul cselekszik, aki a szíves invitálást elengedi a füle mellett, mert az Indásdombok, a Tartenn tartományaiban olyan borokat íhat, melyek bizony feledtetik vele mindazon örömeiket, amelyeket a predoci borok a világ más részein eddig neki már szerezni szíveskedtek.”

A tengerparttól az ország belsejéig nyúló végeláthatatlan szőlőshegyek, pinceerdők és borvároskák vidéke ez, ahol nem nemesember az, aki nem tudja tizenötféle módon metszeni a szőlőt, aki nem szakértője a hordóknak, s nincs tisztában első nyeletre a szájába vett bor származási helyével és évjáratával.

Egyéb furcsaságok is szembeötlenek az erre utazónak. A bor és a szőlő mindenekfeletti hatalma számos megdöbbentő dologgal szolgálhat. Lenyűgözőek a hetekig tartó szüreti ünnepek, s csakúgy hatalmas feneket kerítenek az újbor megjelenésének is. A környék leghatalmasabb és legbefolyásosabb nemesi bizonyosan tekintélyes kereskedők vagy szőlősgazdák, és megfelelően nagy szava van a kormányzásban a különféle borászattal kapcsolatos céheknek - kádárok, daráló- és préskészítők - is.

Az Ikerhercegség éghajlata meleg, időjárása - elsősorban a szőlőtermelő vidékeken - könnyen kiszámítható. Antoh papjai gondoskodnak ugyanis róla, hogy a bortermelő tartományokban mindig olyan legyen az idő, ami a növényeknek, a termésnek éppen a legmegfelelőbb. A főpapoknak szinte másra nem is akad gondja, ám cserébe a bortermelő Udvarok hihetetlen összegekkel támogatják az egyházat. Szintén Antoh papjai gondoskodnak arról is, hogy a szárazföldről eltított viharok másutt kitombolhassák magukat. Éppen ezért nem árt, ha a Gályák tengerének ezen vidékét járó hajósok egyet a fedélzetre vesznek a tengerűrnő szolgálai közül. Ha valaki, hát ő bizonyosan tudni fogja, merre nem érdemes hajózni.

Az ország belső dombvidékein, és a délre nyúló széles lapályokon a szintén ynevhrű predoci ménések nyargalásznak; megbecsülésük és fontosságuk csakis a boréhoz mérhető. Úgy tartják pegazusok vére folyik bennük, ami nem lenne meglepő, hiszen nem egy Udvar büszkélkedhet vele, hogy a szárnyas jószágokból több is a birtokában van.

Noha a külvilág felé egységes és egységesen büszke arcukat mutatják, az országon belül már nem egy kisebb belviszály oka



volt, hogy egyik vagy másik Udvar a borászatból vagy a lótenyésztésből szerezte hírnevét. A legjobban persze azok jártak, amelyek mindkettőben érdekeltek, ám ők nincsenek túl sokan. Predoc székvárosa Graligan, itt van az Első Zászló, az Ermeniek zászlaja is, legnagyobb települése Hefremin, egy borszagú kikötőváros a Gályák tengerének partján.

Ha a predociakra igaz, hogy valamelyest mindannyian konyítanak a borászathoz és a lótenyésztéshez, akkor az edorliakról nyugodtan elmondható, hogy legalább ennyire értenek a növénytermeléshez. “Az Államszövetség éléskamrája”. Ezen a néven is közismert az Ikerhercegség másik tagja.

Edorl korántsem bír olyan változatos felszíni alakulatokkal, mint nyugati szomszédja, hiszen egész területét egyetlen síkság alkotja, amelyet csak nagynéha szakít meg néhány kisebb dombvidék. Ám itt bontakozik ki igazán az a három nagyobb folyam, amely “gyerekkorát” a Larmarion déli vidékein töltötte. Közülük kettő, a Hideg- és a Meleg-Vironto nem messze a déli határtól egyetlen folyamban egyesül. Ez a Kék-Vironto. A harmadik folyó, a Parla - jelentése görbevíz -, végigkacsaringózza a külső tartományok javarészét, mielőtt edorli területre lépne. A nomádgrófok számos Udvara látja nagy hasznát, de maguk a nomádok is szent folyóként kezelik. Komótos útját a nagy keleti gabonaföldek között folytatja, ahol már gátak és csatornák is szabályozzák az útját, s szeszélyes áradásait.

Antoh papjai itt elsősorban arra ügyelnek, hogy a tápanyagokban gazdag hordalékot megfelelően oszlassa szét a reá váró földeken. A termés - az égieknek hála - mindig bőséges.

A Nagy Síkon minden évben kétszer aratnak, s meglepő bőséggel teremnek a gyümölcs és zöldségek kertek is. A nemes Udvarok legbefolyásosabb tagjai a nagy kalmárfamíliák közül kerülnek ki, s nem ritka, ha Predoc nagyobb pinceerődeiben is edorli kereskedők szavát hallani.

Ha vigasságra vágyik az utazó, jól teszi, ha felkeresi Edorlt valamelyik aratási ünnep alatt, de akkor is vigalomra számíthat, ha a különböző termékenységi ünnepek valamelyikén teszi lábát ezekre a földekre.

Edorl a raktárak, hombárok és csűrök földje, ahol a rágcslók és a kártevők számítanak a legnagyobb ellenségnek; ahol egy jó patkányirtó kutya vagy egy ügyes macska nagyobb becsületet szerezhet magának, mint bármely katona. Éppen ezért ne csodálkozzon az utazó, ha időről-időre macska- vagy görény szobrokat lát az utak mentén. Már Igrain Reval is megemlékezik ezekről a fura “védőszentekről”, akik Pyarron minden tiltása ellenére - vagy tán éppen ezért - mindig megkapják a maguk áldozatait néhány agyoncsapott vagy megmérgezett pocok, hőr-csög “képeben”.

Már beszéltünk róla, hogy Edorl kereskedői szállítják az Ikerhercegség portékáinak javarészét külhonba, ennek megfelelően ebben a hercegségben találjuk a Gályák tengerre déli részének legnagyobb és legrégebbi kikötővárosát, Patarrét. Idővel meglehet, hogy Új-Pyarron tengeri dokkjai mind fontosságban, mind forgalomban felülmúlják majd, ám egyelőre nem lehet kétséges, hogy a méhkasként zúgó város jelenleg - egyesek szerint a későbbiekben is - örzi vezető pozícióját a Kereskedő Hercegségek, Gorvik, a Hat Város és Shadon közötti kereskedelemben.

Dokkjai folyamatosan zsúfolásig teltek, fogadói, mulatói a legkényesebb ízlésnek is megfelelnek, s vonzerejét növeli az utazók és szerencsevadászok szemében, hogy itt igazán olcsón juthat predoci borhoz a szomszéd.

Hatalmi csoportosulások

Zászlók és Udvarok

Az Ikerhercegség mindig is büszké volt arra, hogy lakosságuknak milyen nagy hányada nemesi származású. Az is igaz ugyanakkor, hogy az itteni nemesek nagy többsége nem az Államszövet-



ség mércéjének megfelelően értelmezi a nemesség fogalmát. Sokan közülük mindennap végeznek fizikai munkát. Ezt a hagyományt - büszkén vallják - őseiktől örökölték, s nem is igazi nemes szerintük az, aki maga is a régiekhez hasonlóan nem veszi ki a részét a munkából.

A nemesi családokat Udvaroknak nevezik. Gyaníthatóan már akkor ez az elnevezés volt divatban, amikor Pyarronból elvándoroltak. Az évszázados hatalmi versengés során alakult ki azután a Zászlók rendszere, amely mind a mai napig meghatározza az egyes Udvarok hovatartozását.

A különféle zászlók mindig rendkívül fontosak voltak a hercegségek életében, számtalan rege és história létezik, amelyben központi szerepet kap egy-egy lobogó. A mai Zászlók is mágikus hatalommal bíró tárgyak, noha hatalmuk meg sem közelíti az északi hadurak hatalmi jelképeit. Mind Predocban, mind Edorlban négy-négy Zászló ismert. Az Első Zászlónak nevezett hatalmi csoportosulás vezető ereje mindkét államban a hercegi Udvar. Ide tartozik mindkét államban az öt-öt legbefolyásosabb, leghatalmasabb család. A többi Udvar rangjának megfelelően a következő - Második, Harmadik, Negyedik - Zászló alá tartozik. Itt már nincsenek számbéli korlátozások, sem területi felosztás. Szigorúan a rang, a vagyon, a hatalom határozza meg, hogy ki hová kerül.

Külön Zászlajuk van a külső tartományok, a nomádgrofik Udvarainak is. Mostanában kezdenek annyira megerősödni, hogy szavuk megfelelő súllyal essen latba a különféle fórumokon.

Az Ikerhercegség nemesi gyűléseinek szószóloi a Zászlós-urak. Értelemszerűen azon Udvarok első embereiről van szó, akik az adott Zászlót birtoklik. Ők képviselik a Zászló alatt csoportosulókat a hercegi tanácsban. Az Első Zászlósúr kifejezést minden esetben a hercegre kell érteni.

Talán nem szükséges külön hangsúlyozni, mekkora presztízs-növekedéssel jár, ha egy-egy Udvar egy "körrel", azaz Zászlóval feljebb tud kerülni, s szintén bukásnak számít, ha valaki a továbbiakban egy alacsonyabb Zászló urának köteles engedelmeskedni. Az adott Zászlóhoz tartozó Udvarok száma ugyanis kötött, s csakis valamely Udvar bukásával képzelhető el, hogy egy másik feljebb léphessen. Ez alól egyedül a Negyedik Zászló a kivétel, hiszen az újdonsült nemesi címmel rendelkezők azonnal ehhez a körhöz tartoznak. Arra is volt már példa - igaz meglehetősen ritkán -, hogy egy Ötödik Zászlóhoz tartozó (azaz egy külső tartománybeli) Udvar is felvételt nyert a Negyedik Zászló alá. Ehhez természetesen szükségeltetett egy Udvar bukása és "száműzetése", földjeinek újraosztása.

Külön hatalmi harc folyik a Zászlósúri tiszt betöltéséért is, hiszen *korántsem* mindegy, hogy ki képviselheti az adott Udvarokat, s kinek mekkora szerepe jut az államok eseményeinek irányításában.

Antoh egyháza

Az Ikerhercegség gazdaságával kapcsolatban már felbukkant a tengerúrnök neve. Nos nem véletlenül. Antoh talán egyetlen helyen nem olyan erős, mint éppen itt. Hivatalosan ugyan nem számít államvallásnak az imádata, ám egyes kőszívű inkvizítorok bizony haraggal szemlélnék csupán, miként hanyagolják el a pantheon többi lakóját az itteniek, akik gyakorlatilag akkor is a tenger asszonyához intézik imáikat, ha könnyörgésük tárgya adott esetben egy másik pyarroni isten "hatáskörébe" tartozna.

Antoh nem egyszerűen tengerhez köthető isten, de minden vízek úrnője, kinek a folyamat mellett éppen akkora a hatalma, mint a haragvó tengeren. Szinte minden településen felbukkannak kicsiny fehér rendházai, s nem ritkák azok az épületeik sem, amelyek a településektől távol, egy-egy dombgerincen terpeszkedve felügyelnek a vidékre. Természetesen minden nagyobb városban megfelelőképpen képviseltetik magukat, s hatalmuknak megfelelően a



politikába is beleszólást nyertek. Nem véletlenül. Rajtuk múlik igazán, hogy az Ikerhercegség jóléte állandó maradjon. Mindenki emlékezhet arra a zűrzavarra, amikor a Dúlást követő esztendőben a hercegek meg akarták kurtítani a tengeristennő papjainak jogait és hatáskörét. Sosemlátott viharok dúlták a hercegségek területét, s a Zászlós-urak egyhamar meghátráltak.

Mindkét hercegségben az Első Zászló Udvarai közé sorolják a pátriárkák Nagyudvarát is, amely Predocban Graligan, míg Edorlban Patarre városában székel.

A tengerúrnök kékköntösű papjait mindenütt nagy megbecsülés övezi. Ugyan más-más okokból kifolyóan, de leginkább a shadoni Domvik-papokat övező tisztelethez lehetne csupán hasonlítani. Minden városban lépten-nyomon delfinszobrokra bukkan az ember, s a különféle halak ábrázolásai is szinte minden esetben összefüggésbe hozhatók Antohhal.

A tengerúrnök egyháza mérhetetlen hatalommal rendelkezik. Nem csupán politikai, de gazdasági befolyásuk is lenyűgöző. Kagylódíszes kereskedőhajóik és diplomatabárkái az egész Gályaik tengerén jól ismert látványosságnak számítanak.

Könnyen észre lehet venni, ha valamely Udvar kiesik az egyház kegyeiből - kiszámíthatatlan időjárás, súlyosabb esetben kemény viharok fenyegetik földjeiket. Talán mondani sem kell, hogy az egyház ilyen jellegű viselkedése számos ellenérzést szül, ám csak igen keveseknek adatik az meg, hogy elegendő ereje legyen arra, hogy szembeszállhasson a papokkal.

Vannak persze olyan családok is, akik Antoh papjai nélkül, csupán az istennő kegyelmében bízva próbálnak élni, több-kevesebb sikerrel. A tengerúrnök papjai ugyanis csak kivételes esetekben avatkoznak az időjárás menetébe, ha csak lehet nem térítik azt el eredeti medréből. Nem is nagyon van erre szükség, hiszen az Ikerhercegség időjárása a mágikus befolyásolás nélkül is kiemelkedően kedvező.

A Céhek

A Zászlók és Udvarok rendszere mellett létezik egy másik szövetségi szervezet is a hercegségeken belül, ez pedig nem más, mint a különféle Céhek paktumai. Már szó volt róla, hogy a nemesek nem vetik meg a munkát, ám azt nem szabad elfeledni, hogy mindezek mellett mégsem ők azok, akik a legtöbb hasznot hozzák a két államnak, mégha bevételeik jelentősek is. A borászat, a lótenyésztés és a mezőgazdasággal foglalkozók között, sajátos módon kialakultak azok a "szakértői csoportok", akik lépésről-lépésre kiharcolták maguknak a mind nagyobb befolyást, s különféle paktumokkal egyre szorosabba fűzték kapcsolataikat. Ezáltal is elősegítették, hogy mihamarabb megerősödjének. Így alakulhatott ki az az egyedülálló Céhes rendszer, amely meghatározó szerepet tölt be az Ikerhercegség gazdaságában. Vannak persze olyan Céhek, amelyek vezetői nemesi származásúak, ők automatikusan részesei valamely Zászlónak, ám a Céhek nagy többségének vezetői nemtelenelek. Ily módon csakis közvetett módon szólhatnak bele a politikába.

A legfontosabb Céhek területi alapon is szövetkeznek, s amolyan titkos társaságok alapításával szövik szorosabba kapcsolataikat. Így nagyobb befolyásra tehetnek szert, s akár azt is elérhetik, hogy gazdasági hatalmukat egyes Udvarok mögé felsorakoztatva, ők maguk is - az adott Udvaron keresztül - beleszólást nyerhessenek az ország ügyeibe.

A legfontosabb ilyen Céhek a következők: kádárok, lócsiszárok, metszők, daráló- és préskészítők, kalmárok és fuvarosok, putnyosok, gyümölcsösgazdák. Bármilyen furcsa legyen is, ma már számottevő befolyással rendelkeznek, s egyes paktumok tagjai még azt is megtehetik, hogy önálló banderilyokkal segítsenek az ország védelmében, ha kell.



Gazsi

A KYR NAPTÁR

Ynevi kultúrtörténet

Észak-Ynev egyetlen népe sem függetlenítheti magát az ősi birodalom máig ható kulturális és történelmi hatásaitól. Jóllehet Kyria örökségének mai letéteményese, Toron nem igazán népszerű a kontinens északi részének nagyobbik felén, azt egyetlen mai államalakulat sem tagadhatja, hogy a „Sötét Birodalom” őse mindmáig befolyásolja hétköznapjait.

Ennek egyik kevésbé szembetűnő megnyilvánulása a pyarronita naptár, amely kyr mintára az istenek „hatáskörébe” helyezett bizonyos hónapokat, csakúgy, mint tették azt annak idején a kyrek is. Az Államszövetség csillagászpapjai új rendszerbe szedték a kyrek által szerkesztett naptárat, s megpróbálták olyan formába önteni, hogy az elfogadható és népszerű lehessen a hatalmas területi befolyással rendelkező egyház valamennyi lakója számára. Így történhetett, hogy az egykori öt kyr istent a pyarronita naptárrendszerben kilenc pótolja, s hogy a régen az öt különféle - Kyriában ismert - évszakot úgy módosították, olyan általános megfelelőekkel pótolták, melyek kisebb-nagyobb jóváhagyással majd egész Yneven érvényesek.

Hogy a mai naptár milyen és hogyan működik, mindannyian jól tudjuk. Vessünk azonban néhány pillantást mindezek alapjára, az úgynevezett kyr naptárra, amely Toronban és egyes konzervatív godorai (értsd: erioni) családokban a mai napig használatos.

A naptár vizsgálatánál nem szabad figyelmen kívül hagyni, hogy a kyrek számmisztikája mindennapjaiknak, legegyszerűbb cselekedeteiknek is meghatározó eleme volt, s még a legprózaibb tetteik esetében is betegesen kerülték a rosszserencsét hozó számokat.

Azzal a ténnyel, hogy egy ynevi esztendő 620 napos, nem tudtak mit kezdeni - ezt az „apró rendellenességet” oly módon korrigálták, hogy váltakozva 619 és 621 napos esztendőket hívtak életre. Az évet öt évszakra osztották - ezt a rendszert valószínűleg Calowynról hozták magukkal - s ennek megfelelően itt is meghonosították a Meleg, a Hűs, a Nyirkos, a Hideg és a Langy évszakokat. Manapság jobbra a tél, tavasz, nyár, nyárutó és ősz kifejezéseket használják, s ezek mentek át az északi közélet kifejezései közé is.

Az öt évszakot egyenként három, negyvenegy napos hónapra osztották, ennek megfele-

lően két kettős holdtölte ideje alatt telt ki egy hónap. Mikor a második, a „szerencsétlen” holdhónap is a végére ért, akkor jött el az ideje annak, hogy egy új, sikeres hónap vehesse kezdetét. Hogy a hétköznapok életét ne befolyásolhassák kedvezőtlenül a páros számok, gyakorta fordultak különféle módszerekhez, amelyek segítségével az egyes szerencsétlennek tartott időszakokat bizonyos rituálékkal másokhoz rendelték, ily módon téve szerencsésebbé azokat is. Ne is csodálkozzunk ez okból akkor, ha toroni vagy kyr forrásokban egyes hónapok ötven-, hatvan- vagy hetvenvalahányadik napjáról találunk említést! Sajnos nem lehetünk bizonyosak abban sem, hogy minden esetben ki tudjuk hüvelyezni a változások okát és módját, ezért elképzelhető, hogy egyazon eseményről két forrás különböző dátummal tesz említést.

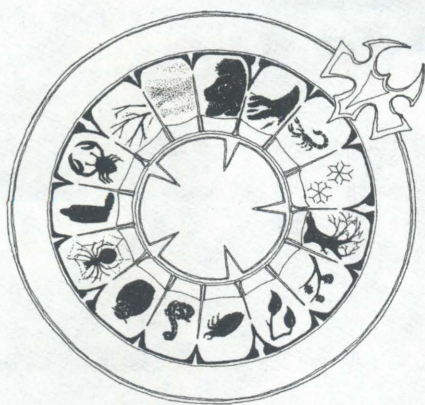
A naptári év fordulópontján ötnapos ünnep során vezetik át a mai napig is a toroniak az egyik évet a másikba. Ez a hét ünnepi hét, nem tartozik egyetlen évszakhoz, vagy hónaphoz sem, ám mindig a Hideg és a Langy évszakok fordulópontjára esik. A kyr újév ugyanis a természet újjáéledésétől, a hideg idők elmúltától számítja az új esztendőt, s ekkor lépnek egyet az évek számával is.

Hogy egy kicsit bonyolítsa a helyzetet, az évek számlálására több, jelenleg is érvényes módszer használatos. Az első módszer azt az esztendőt veszi kiindulópontul, amikor a kyrek először tették lábukat Ynevre. Ezek szerint a p.sz.-i 3700. esztendő a Földre Lépés 20 983. évére esik. Ezt az időszámítási módot elsősorban a Dinasztia történései, s egyes Neme Házak alkalmazzák.

Egy másik módszer azt a dátumot veszi alapul, amikor Toron első császára hivatalosan is hatalomba lépett. Ezek szerint Rounn Lyechara a Császári Korona 1. évében koronáztatott császárrá, ami a p.sz. 170. évben történt. Könnyen kiszámítható, hogy mindez, ha a Földre Lépés szerint számoljuk, a 17 453. esztendő eseménye volt, s hogy most, P.sz 3700-ban a Császári Korona szerinti 3530-at írjuk.

Létezik még néhány hasonló módszer, ám mivel hasznát csupán a történészek látják, ezért talán nem fontos valamennyiüket számba venni.

Lássuk tehát, miként is néz ki az a naptár, mely néhány ezer esztendővel ezelőtt még a kontinens nagy részén elterjedt volt.



Ünnepi hét (khyn-ontor)

Langy évszak - Igere hónapjai

Fák hava
Rügyek hava
Levelek hava

Meleg évszak - Sogron hónapjai

Bogarak hava
Kígyók hava
Baglyok hava

Hűs évszak - Morgena hónapjai

Pókok hava
Árnyak hava
Rákok hava

Nyirkos évszak - Tharr hónapjai

Gallyak hava
Ködök hava
Varjak hava

Hideg évszak - Weila hónapjai

Gyökerek hava
Skorpiók hava
Jéggyémánt hava

Egy hét, - bármely ellentmondásos is legyen ez az elnevezés - csakúgy, mint Ynev más tájain, Toronban is ötnapos. A napok megnevezései továbbra is őrzik régi alakjukat, melyek eredeti formájukban nyilvánvalóan a kyr panteon tagjaihoz köthetők, s a mai toroni szavak is csak kevésbé torzultak az eltelt évek alatt. Nem nehéz észrevenni a hasonlóságot, ami a toroni -illetőleg kyr - alak és az Északi Szövetség területén ma is használatban lévő elnevezések között létezik:

Kyr elnevezés	Toroni változat	Északi -erv - megfelelő
eweilan	eweil	evir
higger	higge	higr
asogre	assog	asor
emorge	emogr	emor
tarra	tarar	tar

Dagyjából hasonló folyamatattal állunk szemben akkor is, ha az órák megnevezéseinek boncolgatásába fogunk. Itt jóval könnyebb dolgunk van, hiszen egyértelműen visszaköszön a kyrek használta fémek, fémötvözetek (és színek) rendszere. A húsz óra elnevezéseit ugyan nem őrizték meg - még kisebb változások árán sem - az eredeti alakjukat az Északi Szövetség területén, ám tükörfordításuk mindenütt visszaköszön, bármerre is járjunk.

a Higany órája
az Ólom órája
a Cink órája
a Vörösréz órája
a Bronz órája
a Kéklunír órája
az Ezüst órája
a Mithrill órája
a Vöröslunír órája
a Vas órája
az Abbit órája
a Sárgaréz órája
az Acél órája
az Arany órája
a Zöldlunír órája
a Fehéraryan órája
a Feketeacél órája
az Ón órája
az Óezüst órája
a Feketelunír órája



Mint láttuk, Kyria ilyenformán mindmáig jelen van Észak mindennapjaiban, s ez ellen még azok is csak keveset tehetnek, akik egyébiránt Toron esküdt ellenégei. Azt talán még ők sem gondolják komolyan, hogy ezeket a jól bevált és közkeletű elnevezéseket újakra cseréljék: mindez nem jelenti Toron befolyásának vagy ártó hatalmának megnövekedését. Egyyszerűen csak olyasvalamire hívja fel a hozzáértők figyelmét, ami elgondolkodtat, és más megvilágításba helyezi az egymásra következő korok tényeit. Nem kell elfeledni sem Orwellát, sem a Káoszort, Ryeket vagy a Zászlóháborúkat... ám tudni kell, hogy a nyelv soha nem lehet azonos egy eszmével, legyen az akár hibás, akár briliáns. Sokkal érdekesebb azon elgondolkodni, hogy közel azonos módon beszélt a hét napjairól vagy a napok óráiról Kyria egykori császára, a gianagi favágó vagy egy toroni boszorkányhadúr.

Jan van den Boomen

SIRÁLYDAL

1.

A négy pej húzta batár nagyot döccent, abbitacél rugói felsírtak, ahogy bal hátsó kereke horpadást lelt a kaptatón. A kocsis felmordult, káromkodva cserdítette meg ostorát. Borostás, mogorva férfi volt, afféle, akivel nincs sok kedve beszédbe elegyedni az embernek, s aki az arcára írva hordja: nem vágyik sem kedvességre, sem társaságra. Avarszín köpenye úgy lifegett mögötte, akár egy levedlett bőrdarab. Fejébe fakó posztókalapot nyomott, vékony rézkarkötő villant a csuklóján, ahogy a lovakat nógatta:

- Rajta mán! Eriggyetek!

A heréltek, ha nem is értették, kiérezték szavából a biztatást, és megint nekivágtak a sárgálló fű borította domboldalnak. Az utat rég használhatták: alig látszott a két keréknyom, a fák pedig, mintha rejtegetni akarnák, sűrű sorfalat álltak a két oldalán. Elhagyott csapás volt, a kocsis képe azonban elárulta, hogy szándékosan - bár kedve ellenére - hagyta oda a két mérfölddel keletebbre kanyargó ifini kőutat. Utasai ragaszkodtak a kerülőhöz, hogy céljukat feltűnés nélkül érhessék el.

A batár belsejében tucatnyi vizitor is megférhet volna, oldalán azonban ismeretlen címer jelezte, hogy az utazók nem e vidékről valók, következőképp aszisz testőrök sem kísérhetik őket. Odabentről, bár az ablakokat nehéz bársonyfüggöny takarta, ki-kiszűrődtek a dallamos nyelvű párbeszédük foszlányai - a vasalás sírása, a tengely nyikorgása minden más hangot elnyomott.

A legidősebb utas ösztövére, sokat látott mosolyú férfi volt. Aszkétaarcán sirálycsörnek rémlett a keskeny orr, őszülő haját bőrszíjjal fogta össze, kezei vékony pálcával játszadoztak. Szeme titokzatosan csillant a félhomályban, ahogy a szemben ülőkre pillantott.

- ...ezért számítok kedvezőbb fogadtatásra a pátriárkáknál Baraad szigetén - mondta a fiatalembernek, akit társaságban az unokaöccseként szokott bemutatni. Nyugodt, megfontolt tekintetű ifjú volt hegyes bajusszal, fakó hajjal és szemöldökkel. A kocsi ritmusára lassan, álmosan bólogatott, szemét le nem vette volna az idős férfiről.

- Azon kívül bizonyos vagyok benne, hogy nem kell újabb kellemetlenségtől tartanunk. Ifint magunk mögött hagytuk, rágódjanak immáron a saját ügyeiken. Te hogy látod a dolgot, Reitha?

- Hogy? Bocsnat, elméláztam - mosolygott a kér-

dezett, egy könnyű útiruhás ifjú hölgy. Arcán napfényfoltok táncoltak, szemében az útmenti lombok zöld-aranya csillant.

- Darunt kérdeztem, mi a véleménye az ifini kellemetlenségekről, s arról, vajon megismétlődnek-e - magyarázta az idős férfi türelmesen. Pillantásában, melyet a lányra emelt, mintha irigység bújkált volna. A lány a fiúra mosolygott. - Nyilván aggódik, mint mindig, és talán nem is alaptalanul, de... - álmatag szemek és vastag, nedves ajkak emlékképei környékezték - ...nos, nehéz elképzelni, hogy Ifintól ily messze bárki ártani akarjon nekünk.

Reitha az elvonuló tájat nézte. Gesztenyeszín haján lombárnyék-mintázat váltakozott, apró szája sarkában ott bújkált az iménti mosoly.

- Inkább arról meséljen, magiszter, amit a Nak-radról tudni érdemes. Nem akarom, hogy unokaöccse hitvesének oktalansága miatt szégyen érje Baraad szigetén... hisz nagyságod Abaszisz szülötte, ha mostanság Északot szolgálja is.

Most az idős férfira került a kifelé bámulás sora. A kocsis cifrát káromkodott, ahogy megdöccent a batár, a bajuszos ifjú felvonta szeszín szemöldökét.

- Amit a Nak-radról tudni lehet, nem több annál, amit magukról tudni engednek - mormolta a magiszter. - Zavaros história ez. Bonyolult és régi, sokak szerint Abaszisz születése előtt is létezett.

Magába fordult, emlékezete kútjának mélyére nyúlt bizonyos tényekért. Volt miből válogatnia, ami azt illeti: évtizedeket szentelt arra, hogy ismeretekkel töltsen meg az eleinte fenéketlennek, manapság túlszűfoltnak rémlő aknát. Jó sáfár módján vette sorra a homályban őrzött kincseket, s csak akkor tekintett fel újra, mikor meglelte köztük a leginkább kedvére valót. Akik ideküldték, biztosak voltak benne, hogy kútjában megtalálható a szükséges tudás, s hogy érdekeik aszisz földön való képviselőjére keresve sem találhattak volna alkalmasabb embert nála.

- A Nak-rad - folytatta - a helybeliek nyelvén földfiát jelent. Annak a földnek a fiát, ahová az obasz vándorok két évezrede megérkeztek. Pontosan nem tudni, kik éltek itt akkor, nem tudni, hová lettek... egyesek azonban mindmáig az ő leszármazottaiknak vallják magukat. Ha számban csekélyek is, erejükhez és elszántságukhoz nem férhet kétség: egyetlen alkalmat sem szalasztanak el, hogy ősi totem-isteneik nevében fájó csapást mérjenek az asziszokra.

- Mégis, mit akarnak? - firtatta Darun.

- Megtisztítani országukat a betolakodóktól. - A mágiszter a távolba révedt. - Helyreállítani a mindenség rendjét, melyet a partjaikra érkezett martalócok bontottak meg Hiere Otlokir idejében.

- Örültek - ingatta fejét az ifjú, s mintha ez egyszer terhesnek érezné apósa pillantását, kifelé, a zöldben és aranyban pompázó lombokra bámult ő is. - Örültek, ahányan csak vannak.

- Talán. - Az idős férfi néhány porszemet hessentett el a parányok körötte kavargó fellegéből. - De hasznunkra lehetnek, ha az Északi Szövetség ismét háborúba kezd Toron engedelmes bábjaival, a nagykirállyal. A földfiakat nem a megátalkodottság, hanem egy velük született adottság teszi igazán veszélyessé: képesek megváltoztatni az alakjukat.

- Böreváltók? - ámult Reitha.

- Igazában nem. Csak két formájuk ismeretes: egy emberi és egy állati. Utóbbit kizárólag az ősi törzsek totemállatai közül választhatják ki, ám azok sajátosságait tetszés szerint elegyíthetik köznapi énjükével, miáltal...

- A mágiszter bizonytalan kézmozdulatot tett, aztán mégsem folytatta. A kocsi zörögve haladt tovább, távolról narancsillatot hozott a szél.

- S kegyelmed látott már efféle... - Darun elhúzta a száját - ...böreváltót?

A mágiszter, mint aki csapdát sejt, várt a felelettel. Ibolyaszín árnyak suhantak át a bársonyfűgönyön.

- Én magam nem - mondta végül -, egy erigowi iskolatársam azonban, s hozzá épp ezen a tájon, igen. Ritkán és kelletlenül beszélt róla, de sosem tagadta a létezését.

- Milyen állat volt? - kérdezte a lány.

- Mosómedve - dünnyögte a mágiszter. - Egy jókora mosómedve.

Az ifjú kacagott.

- Pompás! Ha bátyámuramék képesek szót érteni az erdők és mezők zendülőivel, ha el tudják érni, hogy a derék vadak háború esetén minket pártoljanak az asziszok ellenében... nos, ha így áll a helyzet, nem tévednek azok, akik szerint észak diplomatainak nyelve veszedelmesebb fegyver a legélesebb abbitacél szabványánál is!

Az idős férfi lapos pillantást vetett rá.

- Ki beszél itt háborúról? Eszméket ütköztetünk, adomákat sorolunk csupán, hogy elűzzük a hosszú út unalmát... vagy másképp látod netán?

- Dehogy, bátyámuram, dehogy...

A fogat meg-megdöccenne folytatta útját a dombgerincen túli narancsligetek zöld foltjai felé.

2.

A fogadó, ahol megszálltak, öreg volt és elhanyagolt. Gazdája legalább olyan megviseltnek és fáradtnak tűnt, mint az épület, még az asziszt is valami fura tájszólással beszélte, az aszisz-közösről pedig tán nem is hallott még. Mindenesetre két szobát nyitott a jövevényeknek, azután morogva elballagott az árnyakkal borított folyosón.

A kertből magnóliaillat s az olajfákon megült kabócák dala szállt. Reitha gyorsan körbejárt a helységek-

ben, Darun egyetlen csomagjukat az ágy mellé tette. Megdördült az ég.

- Valaki odafent úgy gondolja, nem ivott még eleget a föld - jegyezte meg Darun, miközben a zsalugáterekeket vizsgálta. Reitha odaállt melléje, elnézett az inas vállak felett, végig az esti árnyakkal átfestett tájon. Legszívesebben odabújt volna Darunhoz, átölelte volna, de tudta jól, mit kapna válaszul.

A fakó hajú ifjú már a szoba közepén állt, a kormos gerendákat vizsgálta a mennyezeten, az avas olajjal megtöltött lámpát. Reitha sóhajtva dőlt az ablakpárkánynak. A narancsfákat nézte a domb aljában, a babérbokrokat. Elhallgattak a kabócák. Talpa alatt a langyos kövek is beleremegtek az égzengésbe. Egy folt jelent meg az udvar kövein, nem nagyobb, mint egy rézdnár, azután még egy, majd még egy.

- Esik már - mondta halkan a lány.

- Eshet már. - Darun oda sem figyelt: négykézlábra ereszkedve kutakodott az ágy alatt. - Zárd be a zsalut!

A lány a horizonton tekergő lila villámokat figyelte, azután behúzta a vetemedett ablakszárnyakat. Kint felkacagott a zápor.

- Átmegyek a mágiszterhez. Maradj itt és próbálj aludni!

Reitha sóhajtott.

- Néha utálok ezt az egészet, Darun.

- Nem baj - felelte a fakó hajú. Arca ezüstmaszkként derengett egy villám fényénél. - Meg tudod magad védeni, nemde?

Akár egy fémkígyó, úgy siklott elő az útiköpeny ujjából az acélpenge. Tenyéryei, markolat nélküli, dobásra való. Remegve állt meg az ajtófélfában, kétujjnyira a fakó hajú arcától.

- Néha téged is utállak, Darun.

- Nem baj. Próbálj aludni!

Az ajtó zsörtölődve reccsent, ahogy a fakó hajú betette maga után.

3.

A kikötőbe másnap este érkeztek. Mélykék fellegek jöttek velük, eltakarták a csillagokat. A hullámok egykedvűen morogtak a kőmólók lábainál, végigsimították a kikötőben veszteglő hajók hínárszakállas bordázatát.

Nem volt nagy kikötő, nyomába se ért az ifininek vagy annak, ahová készültek, Baraad szigetén, de megvolt benne mindaz, ami még egy ilyen istenektől elrugaszkodott helyet is igazi kikötővé tehet. Biztonságos öbölben épült, kétfelől magas dombok védték a Quiron-tenger erősebb hullámainál. Az őidők óta használták, pedig akkoriban nem védték fekete kövekkel a fővenyt, s nem mélyítették még ki az öblöt sem, hogy a nagyobb merülésű hajók is bemerészkedhessenek.

A vörös hold a horizont felé menekült a fellegek elől; rozsdaszín fényekkel festette meg a fekete hullámokat. Darun elégedetten bólintott.

A férfi, akit még Ifinben bíztak meg Északföldre nevében, fekete árnyék volt csupán a rakpart mellett gunynyasztó házak között. Ahogy előlépett az iszapszagú tornácoszlopok közül, a tetőfaterinceken alvó pelikánok mocrorgni kezdtek. Darun futólag megérintette Reitha

kezét, és a sötétbe, valahová előre mutatott. A lány bólintott.

A mágiszter vékony pálcájára támaszkodva indult neki, útiköponyegének szürkéje feloldódott az esti árnyak között.

- Üdvözöllek, Shab - mondta a közelgő alaknak.

- Antoh legyen veletek - válaszolt amaz. Meglibbent nő felleghajtója alól csérlámpás sápadt fénye szüremlett ki. - Mindent elintéztem, mágiszter - folytatta - Pontosan úgy, ahogy kértétek. Könnyű, gyors járású hajó. - Elégedetten nevetett. A szomorú házak tetején fel-felneszeltek a madarak. A férfi előemelte a kis vaslámpást a köpenye mélyéről.

Darun az eget figyelte. Égi lámpást keresett, s felsóhajtott, mikor sikerült rálelnie: ott ragyogott a holdudvar peremén, még nem érték el a fellegek - a Karbunkulus, a klán szerencsecsillaga.

A fekete árny megemelte a lámpást, mintha csak a mágiszter arcát fürkészné, elégedett-e munkájával.

Darun rögtön ugrott. Jobbjával félretaszította a lámpást, balja pusztító erővel csapott a férfi arcába, szilánkokra zúzva az orrát. A mágiszternek szánt nyílveszsző a fakó hajút érte: a jobb arcán hatolt be, s a bal állkapcsa alatt bukkan elő. Fentről érkezett.

A lámpás csikorogva zuhant alá, gazdája hangtalanul terült el mellette. A tetőről sirályok és pelikánok rebbentek fel méltatlankodó kiáltozással.

Reitha ráébredt, hogy a tetőkön guggoló faszobrok egyike nagyon is eleven, és megint lőni fog. Darunnak igaza volt. Szíve a torkában dobogott, ahogy megfordult: a fakó hajú élt, épp a mágisztert döntötte a földre, hogy testével fedezze az újabb lövésektől.

- *Megbízok benned, lányom. Mi másért választott volna téged?* - *A stelior nyugodt hangja, a csontos kéz, ahogy végigsimít a csillagok pettyezte klánhoroszkópon.* - *Darun tudja, hogy rád mindenben számíthat... hogy a véredet adod érte, ha kell.*

- *A lelket is -* szólt Reitha azon a száraz hangon, amit csak akkor használt, ha legbensőbb titkait kellett előtárnia. *A csillagfejtő úgy tett, mintha nem hallotta volna.*

- *A csillagra figyeljetek. A csillagotokra!*

Reitha nesztelenül tört előre az árnyékok közt, dobótőre engedelmesen siklott a markába. Szeme újból a merénylet kereste. Nem lapulhat, ha megint lőni akar! Azután meglátta: egy tetőgerincen térdelt, épp őt vette célba - a Karbunkulust pedig már-már kioltották a viharfellegek.

Egy pillanatra megdermedt minden, csak a mágiszter elkerekedett szemén járt a táncát a lámpásból kifröcscent zsír kékes lángja. Darun, arca vérmocskos, a nyílveszsző vad grimaszba torzítja arcát. A gyilkos fekete árny a mélykék égen, körüle rikoltó madarak rúgják magukat a levegőbe. Vicsorog. A tenger komor és moccsatlan, türkén vércseppek a holdfény rőt foltjai.

Azután meglódult a világ.

- *Megdöglesz, szuka -* sziszegte az árnyék a tetőgerincen, és elengedte az ideget.

Reitha balra hajolt és elhajította törét.

A fájdalomat először nem is érezte. Vad fénnel, megkésve érkezett.

Az íjász eltűnt a tetőről. Hallotta, ahogy leugrik a túloldalon. Futva indult utána, az erv fátyolvágó nesztele-nül ugrott elő az útiruhából. Hallotta, ahogy a mágiszter felnyög mögötte. Nyög, tehát él. Befordult a ház mögé. Háta mögött a fellegek elnyelték a Karbunkulust.

A sikátorban csend fogadta és sötét.

A férfi a hátán feküdt, a dobótőr a torkából meredt elő. Álmatag, semmit fürkésző szemek, vastag ajkú és félig elnyílt, csorba fogakkal teli száj.

- Ha ölnöd kell, egy pillanatig se habozz - suttogta neki a lány - Régi embervadász mondás.

Arrébb rúgta az íjat. Vére lassan átáztatta az útiruha jobb vállát.

4.

A mágiszter kimerültnak látszott, ahogy az asztalhoz ült. Felnyögött alatta a szék, az esti szél bőrszűj alól kiszabadult tincseibe kapott. Egy napja múlt, hogy megérkeztek, keze azonban úgy remegett, mintha még mindig az imbolygó hajóorrban gubbasztott volna. Ahogy behunyta szemét, előlopakodtak a tenger habfoltos hullámai, s meglódult vele a kis szoba.

Az áruló nem hazudott, bár nyilván maguknak kerítette azt a vén vitorlást, hogy dolguk végeztével elmenekülhessenek. Bárhogyan is, a hajó ott várt rájuk a kikötőben, akár egy hűséges kutya, s megtette nekik azt a szívességet, hogy nem hullott darabjaira, míg Darun értő kézzel Baraad ködbe burkolózó tornyaiig kormányozta. A törött orrút abasziszi parton, társa holtteste mellett hagyták: nem kellett még egy éhes száj, sem további ballaszt a vén hajóra. Csak magyarázkodjon fickó Tharrt szolgáló urainak - ha marad rá ideje egyáltalán.

A mágiszter felnézett. A pátriárkák szigetén volt megint, lába alatt szilárd padló, feje felett hunyorgó lámpás. Odakint Baraad kereskedő-urainak kőtornyai, odafent a csillagok derengtek. Halk nyikorgás, ahogy Darun betette az ajtót a háta mögött. A másik fejvadász felpillantott. Apró szája sarkában - tán nem is tudott róla - bátortalan mosoly.

A mágiszter felsóhajtott. Öregnek és végtelenül törődöttnek érezte magát.

- Nos? - kérdezte Reitha, miközben leszökött az ablakpárkányról.

- Hányszor mondjam még, hogy ne fordíts hátat az ablaknak? - reccsent rá a fakó hajú. Arcán-torkán meg-rándult a vörös heg. A lány rámosolygott.

- Olyan szép innen minden - mondta, mintha ez mindent megmagyarázna. - Úgy dűnnyög a város, mintha élne. Tán így is van. Mi a helyzet, mágiszter?

- Bebecsátást nyertünk a Hat Torony urához. Befolyásos személy, szava van a pátriárkák konklávéjában - Az idős férfi a sirályfejes pálcával babrált.

- És?

- Semmi és, lányom. Végighallgatott, nem ígért s nem ajánlott semmit... de biztosra veszem, hogy mellénk áll, ha úgy hozza a szükség. Neki köszönhetjük a biztonságunkat is: szava e tájon felér a menlevéllel. Míg jó szívvel van irántunk, nyugodtan alhatunk.

- Jó hely ez - mosolygott a lány, és gyöngyöző lavalost töltött az öregnek. Az hálásan elmosolyodott. Reitha a

füle mögé akarta rendezni előrehulló fürtjeit, mozdulata azonban félbemaradt, ahogy a jobb oldalon vöröslő heghez ért.

Kintről énekszó hallatszott, a vörös hold elbújt az egyik torony mögött. Reitha összerezsent a fakó hajú hirtelen mozdulatára. Ő is meghallotta a hangot: valami hideg, valami nagy kaparászott az ablakpárkányon.

Karmok.

Megfordult.

Akárha az éj köpte volna a tárt ablakba, hatalmas sirály szuszakolta magát befelé. Szeme szikrázó karbunkulus, tollai feketék, akár a tinta, teste körül koromszínben remegő homály.

Darun szisszenve lépett közelebb, a fátyolvágó már a kezében volt, mire a mágiszter mellé ért. Az idős férfi kézmozdulata megállította.

- Hagyd, fiam. Miatta jöttünk ide.

A hatalmas madár fejét félrehajtva figyelte az embervadászt, majd beljebb ugrott. Megreccsent alatta az asztal lapja. Felkavarodtak körülötte a színek, csőréből sötét pára gomolygott elő. Azután megszólalt:

- *Har di nak rattha.*

Reitha megszorította a dobótőrt, szeme sarkából a mágisztert figyelte.

- *Har dim nak kharr* - felelte reszelős hangon a mágiszter. Teste recsegve görbedt meg. Fején, hátán ezüstszínű tollak sarjadtak, amint kilépett kopott ruhájából, keskeny orra megnyúlt, ahogy az asztalra szökkent. Szárnyai felborították a tintatartót, zizegve szórta szét a padlón a pergamenekeket. Botja tompán koppant a szék mellett. Öreg, fáradt sirály volt. Kárálva hajolt meg az éjszín madár előtt.

5.

- És most? - kérdezte Reitha.

Lassan rájuk virradt: a nap még nem sütött be a szobába, a szemközti tornyok ablakai azonban már aranyfényben ragyogtak.

- Mehetünk - válaszolta az ifjú. Az utolsó csatot húzta meg a csomagjukon. - A mágiszter azt mondta, minden elrendezett.

- Egy bőreváltót szolgálunk?

- A Szövetséget szolgáljuk, s ezután is így lesz. Nagyjaink biztonnal tudják, mit tesznek.

Reitha a mágisztert nézte. Az idős férfi csendesen szuszogott az ágyban, vékony arcán elsimultak a ráncok.

- És mi van, ha fogalmuk sincs arról, kit küldtek ide?

- Tudják. Ha pedig mégsem, mi mindenről beszámolunk nekik. Azzal ő is tisztában volt - intett az alvó felé -, hogy nem fogunk titkolózni a kedvéért.

- Rendben - vont vállat a lány. - Remélem, nem akar ártani nekünk.

- Alig hiszem - nézett a mágiszterre a fakó hajú.

Reitha az útiköpeny zsebébe nyúlt.

- Ezt neked szereztem - mondta talányos félmosollyal, és egy ezüstpénzt húzott elő. A közepére lyukat ütött valaki, és vékony ezüstláncot húzott keresztül rajta.

- Mi ez? - kérdezte homlokráncolva Darun.

- Szerencsepénz - felelte a lány. - Most már az.

- Nekem? Miért?

- Mert fontos vagy nekem, és mert megnyuszm, ha tudom, hogy az oltalmát élvezed.

- Reitha, ne kezd megint! Nem kötheted magad hozzám... semmiképpen. Nem tudsz majd helyesen mérlegelni és okosan dönteni, ha olyan helyzetbe kerülsz...

- Nem baj - felelte konokul a lány, és a heget babrálta bal füle helyén. - Tedd csak el. A kedvemért. Tudd, hogy vagyok... és hogy mindig számíthatsz rám. - Darun nyakába akasztotta az ezüstpénzt.

- Retha én... - A fakó hajú zavartan hallgatott el. - Én nem érzek úgy, mint te. Nem érezhetek.

- Nem számít. Azt sem bánom, ha nem viseled. - A lány szemén látszott, hogy hazudik. Darun megadón ejtette le a kezét.

- Meg sem nézed, mit ütöttek bele?

A fakó hajú gyanakodva forgatta az ezüstdarabot.

- Miért, mi az?

- Sirály - kacagott a lány. - Errefelé azokat vésik a pénzre.

Az alvó mágiszter ajka mosolyra görbült. Tengerkékel és égszürkével, szélhimmusszal és madártáncsal álmódott az öreg.



N o v á k C s a n á d

A Kóborlók Rendje

E L S Ő R É S Z

Először szólított meg, és már tudtam, hogy baj van, nagyon nagy baj. Vörös haját egészen rövidre vágatta, vízkék szemei a távolba révedtek, de hangja rekedten bűgött, és azt tudakolta, meddig maradok. Azt hazudtam, hogy sokáig, hogy Arel hónapjai előtt biztos nem indulok sehová, s közben reménykedtem, hátha sikerült elaltatnom az éberségét, hátha megúszom ezúttal is.

Sárga selyemerszényét - alig egy órája loptam, mikor látszólag véletlenül megbotlottam, s kénytelen nekitámaszkodtam - a Rakodók utcájának csúfolt, szennyes síkatorban dobtam el. A zsákmány nem bizonyult túl fényesnek: egy félbetört toroni ezüstöt s két rézpénzt találtam csupán, ám ahogyan kifordítottam, a selyem kiszakadt. Silány, dzsád tömegárú, de majd minden jobb utcalány ilyet használ. Már indultam visszafelé, amikor megakadt valamin a tekintetem. Új életemben megtanultam, hogy a legapróbb jelek is fontosak lehetnek, ezért lehajoltam és újra szemügyre vettem a kénszínű selyemdarabot. Egyszerre úgy éreztem, az égbolt szakadt rám. Teszem megállíthatatlan remegésbe fogott, és úgy izzadtam, akárha Ibara perzselő homokjába ástak volna el.

A kicsiny, feketével hímzett, stilizált alak delejes erővel taszított és vonzott egyszerre - Tharr szimbóluma volt.

Időbe telt míg megnyugtattam magam, míg sikerült elhinnem, hogy véletlen az egész, de a biztonság kedvéért visszamentem a szakadt lebujba. Nem lesz már ott, zakatolt egyre az agyamban, s ha nincs ott, nincs mitől tartanom.

Magabiztosan léptem be, az öreg ajtó kárörvendően nyikorgott, azután, mielőtt szemem újból hozzászokhatott volna a füstös félhomályhoz, egy csapat délvidéki matróz érkezett törtetve, és ezúttal szándéktalanul botlottam meg, zuhantam egyensúlyomat veszítve befelé. Ösztönösen kaptam magam mellé, hogy talpon maradhassak, és hálásan pillantottam fel, bocsánatkérés motyogva.

- Az istenek vezérelnék az utamba, immáron másodízben - felelte rekedt hangján. Vízkék szemei a távolba révedtek. - Bizonynal szándékuk van velem.

Mosolygott. Gyönyörű volt és halálos.

Az utolsó éjszakámat töltöttem Erion talán legocsmányabb kikötői kocsmájában, és vártam a hajnali dagályt, hogy útra kelhessek, és magam mögött hagyjam Észak elátkozott partjait. Tizedik hónapja menekültem, hazulról hozott pénzem maradéka már hetekkel ezelőtt elfogyott: rongyosan és legyengülten érkeztem a városba, és csak a csodákban reménykedtem.

Soha nem gondoltam volna, hogy ennyire nehéz életben maradni, és hogy az ösztön - a túlélés ösztöne - ilyen erős lehet.

* * *

Erion - ahogyan néhány hete előtűntek falai a hajnalai köd felszállásával - az újrakezdés lehetőségével kecsegtetett, és hirtelen rádöbentem, hogy napok óta csak a város közelsége éltetett - az ostoba, vak, kétségbeesett hit, hogy az emberek társasága, a nyüzsgő élet szükségképpen az én életemet is jelenti.

A halálos út kilúgozta belőlem a józanság maradékát: amikor a rongyaitam szánakozva végigmérő űr a kapupénzt kérte, csak annyit értettem meg, hogy nem akar beengedni. Bestiális, őrzőgő düh fogott el, hörgöve, átkozódva rontottam rá, és azt hiszem, pusztá kézzel akartam szétépni. Most sem értem, hogy miképpen éltem

túl a verést, és az azt követő két napos eszméletlenséget. A falaktól nyíllövésnyire, egy bozotos szélén tértem magamhoz. Minden tagom pokolian fájt a legkisebb mozdulatra is, és hűvös nyugalommal vettem tudomásul, hogy a játszmát elveszítettem, s gyakorlatilag máris halott vagyok. Mégsem tudtam feladni. Terveket kezdtem szőni, a kapuőrség megkerülésének módozatairól, s miközben énem egyik része vadul kereste a kiutat, a másik csöndesen érzékelte a haldoklásomat.

Egy aszisz karavánkisérő balvégzete mentett meg. Hogy mit követett el szerencsétlen, már sosem derül ki, mégis elhatároztam, egész ezüstöt áldozok neki Darton egyik szentélyében. A leszámolásra az éjközép órájában került sor, én is csak a halk puffanásra riadtam. Először megrémültem, azután kúszni kezdtem a hang irányába, míg valami hátborzogatóan langyos lucsokba markoltam. Majdnem egy fertályóra tellett, míg sikerült legyőzőnm értelmetlen, lázas agyam szülte rettegésemet, és folytatni tudtam araszoló kutakodásomat.

Az égiek kegyesnek bizonyultak: előbb egy borral teli kulacsra, majd a széles bőrv mögé rejtett, zsákvaszonba bugyolált ezüst és rézpénzekre bukkantam a halottnál. Az olcsó, kopott markolatú tört erekye gyanánt őrzöm most is, noha megölte jótevőmet, nem vitt rá a lélek, hogy ott hagyjam a beesett mellkasban meredezni.

Másnap reggel a győztesek diadalmas mosolyával fizettem meg a kapupénzt, s úgy léptem be a város falai közé, mintha az Istenek völgyébe nyertem volna bebocsátást.

Négy napig éltem jól az akaratlan örökségből, négy teljes napig nem törődtem semmivel, csak élveztem, hogy ehetek, amikor megéhezem, és van hol nyugodtan aludnom is. Azután az egyik reggel rádöbentem, egy kiadós estebédre valóm még maradt, de a szállást már nem tudom megfizetni. Először csalódottság fogott el, azután magamat átkoztam - hol fennhangon, hol morogva, akár egy kutya - oktalanságom miatt: ha ésszel osztom be a pénzemet, még egy hétig kitarthatott volna. Végül a Kereskedőnegyed egyik nyugalmat árasztó, kicsiny parkjában telepedtem le, hogy számot vessek magammal, és megtervezsem a jövőmet.

Régi életem fakó emlékképei semmiféle kapaszkodóval nem szolgálhattak: a kicsiny birtok, a szolgálatkész cselédek, a biztos megélhetés, mind a soha vissza nem térő múlt részeivé lettek. Azon a csillagtalán éjszakán, amikor a rettegéstől félőrülten forgattam fel mindent félretett aranyaim után, és ordítva átkoztam szolgálóimat, amiért kiraboltak, csak azt tudtam, hogy menekülnöm kell - eltűnöm valahol, ahol nem bukkannak többé rám. A kicsiny faladikót nem leltem meg, csak azt a bőrszerszényt, amelyben az előző piacolás bevételeinek maradéka lapult. Kapkodva öltöttem magamra utazó ruházatom kevésbé feltűnőnek ítélt darabjait, és kedvenc hátasom helyett intézőm lován vágtam neki Gianag déli határának. Réműletem csak másnap hajnalra csillapult némiképp, s akkor döbentem rá, hogy a ládát - benne minden megtakarított vagyonommal - én magam rejtettem el a borospince egyik szegletében. Ez valamelyest megnyugtató - legalább tulajdon hűségem cselédjeim nem fordultak ellenem -, visszafordulni mégsem mertem. Azon a reggelen, Tarin erdeinek ősrög fái között leszámoltam a múltammal.

(folytatása következik)

KÉRDŐÍV

Az alábbi kérdőív kitöltésével segítesz nekünk, hogy jobban megismerhessük véleményedet, elvárásaidat. Szeretnénk, ha a jövőben abba az irányba haladhatna a Valhalla Páholy tevékenysége, amely leginkább megfelel a közönségünknek. Úgy gondoljuk, ez egyaránt fontos nekünk és fontos az olvasóinknak is. Ugyanakkor szeretnénk meghálálni mindazoknak, akik segítik munkánkat, ezért **MINDENKI**, aki visszaküldi címünkre a kitöltött kérdőívet, kap egy, az 1998-as év végéig érvényes, 30%-os kedvezményre jogosító Valhalla törzsvásárlói kártyát, amely minden Valhalla Páholy boltban érvényes, valamint postai rendelésre is felhasználható.

NÉV:

LAKCÍM:

ÉLETKOR:

FOGLALKOZÁS:

1. Mióta ismered a Valhalla Páholyt?:

2. Mióta olvasod a RÚNA magazint?:

3. Sorold fel az általad legjobbnak tartott 3 fantasy írótl:

4. Sorold fel az általad legjobbnak tartott 3 sci-fi írótl:

5. Sorold fel az általad legjobbnak tartott 3 M.A.G.U.S. írótl:

6. Sorold fel az általad legjobbnak tartott 3 fantasy regényt!:

7. Sorold fel az általad legjobbnak tartott 3 sci-fi regényt!:

8. Sorold fel az általad legjobbnak tartott 3 M.A.G.U.S. regényt!:

9. Sorold fel az általad legrosszabbnak tartott 3 fantasy írótl:

10. Sorold fel az általad legrosszabbnak tartott 3 sci-fi írótl:

11. Sorold fel az általad legrosszabbnak tartott 3 M.A.G.U.S. írótl:

12. Sorold fel az általad legrosszabbnak tartott 3 fantasy regényt!:

13. Sorold fel az általad legrosszabbnak tartott 3 sci-fi regényt!:

14. Sorold fel az általad legrosszabbnak tartott 3 M.A.G.U.S. regényt!:

15. Sorold fel az általad legjobbnak tartott 3 RÚNA cikket!:

16. Sorold fel az általad legrosszabbnak tartott 3 RÚNA cikket!:

17. A neked legjobban tetsző grafikus/illusztrátor:

18. A neked legjobban tetsző Valhalla Páholy kiadvány:

19. A neked legjobban tetsző Valhalla Páholy borító:

20. A neked legkevésbé tetsző Valhalla Páholy kiadvány:

21. A neked legkevésbé tetsző Valhalla Páholy borító:

22. A neked legjobban tetsző más kiadó kiadványa:

23. A neked legjobban tetsző más kiadó borítója:

24. Szerinted a Valhalla Páholy által kiadott

	drága	olcsó
Könyvek	☐	☐
Szerepjáték kiadványok	☐	☐
RÚNA magazin	☐	☐
Kártyajáték	☐	☐

Többet vásárolnál, ha olcsóbb lenne? ☐

Kevesebbet fogsz vásárolni, ha drágul? ☐

25. Mely más kiadók kiadványait szoktad vásárolni?:

26. Milyen gyakran vásárolod a RÚNA magazint?

- ☐ mindig/gyűjtöm ☐ gyakran
☐ néha ☐ szinte soha

27. Mi alapján vásárolod a RÚNA magazint?

- ☐ Ha az ismerőseim szerint érdemes
☐ A tartalomjegyzék alapján ☐ A borító alapján

28. Milyen gyakran vásárolsz fantasy regényeket?

- ☐ Mindet megveszem/gyűjtöm ☐ gyakran
☐ néha ☐ szinte soha

29. Mi alapján vásárolsz fantasy regényt?

- ☐ Ha az ismerőseim szerint érdemes ☐ Az írója miatt
☐ A tartalom alapján ☐ A borító alapján

30. Milyen gyakran vásárolsz sci-fi regényeket?

- ☐ Mindet megveszem/gyűjtöm ☐ gyakran
☐ néha ☐ szinte soha

31. Mi alapján vásárolsz sci-fi regényt?

- ☐ Ha az ismerőseim szerint érdemes
☐ Az írója miatt
☐ A tartalom alapján ☐ A borító alapján

32. Milyen gyakran vásárolsz M.A.G.U.S. regényeket?

- ☐ Mindet megveszem/gyűjtöm ☐ gyakran
☐ néha ☐ szinte soha

33. Mi alapján vásárolsz M.A.G.U.S. regényt?

- ☐ Ha az ismerőseim szerint érdemes
☐ Az írója miatt
☐ A tartalom alapján ☐ A borító alapján

34. Milyen gyakran vásárolsz szerepjáték szabálykönyvet/
kiegészítőt?

- ☐ Mindet megveszem/gyűjtöm ☐ gyakran
☐ néha ☐ szinte soha

35. Mi alapján vásárolsz szerepjáték szabálykönyvet/
kiegészítőt?

- ☐ Ha az ismerőseim szerint érdemes
☐ Az írója miatt
☐ A tartalom alapján ☐ A borító alapján

36. Hol szoktál általában vásárolni?

- ☐ Valhalla Páholy könyvesboltban
☐ Ahol megtalálom a keresett kiadványt
☐ Egyéb szerepjáték boltban

37. Számít-e, ha valahol olcsóbban kapod meg a keresett
kiadványt?

- ☐ igen ☐ nem

38. Hajlandó vagy messzebbre is elutazni, ha ott olcsóbban
megkapod a keresett kiadványt?

- ☐ igen ☐ nem

39. Honnan értesülsz a megjelenő kiadványokról?

- ☐ A könyvek hátuljából ☐ A barátaimtól
☐ A RÚNA magazinból ☐ A boltokban
☐ Egyéb:

40. Szoktál szerepjátékokkal játszani?

- ☐ igen ☐ nem

41. Mióta foglalkozol szerepjátékkal?:

42. Melyik játékkal kezdted?:

43. KM vagyok ☐ játékos vagyok ☐ mindkettő ☐

44. Melyik a kedvenc játékid?:

45. Hány alkalommal játszol egy héten?:

46. Voltál már szerepjáték táborban?:

47. Ha igen, melyikben és mikor?:

48. Hány szerepjáték szabálykönyved van?:

49. Sorold fel a 3 leggyakrabban használtat!:

50. Sorold fel a 3 általad legjobbnak tartott M.A.G.U.S. szerepjáték kiadványt!:

51. Sorold fel a 3 általad legjobbnak tartott egyéb szerepjáték kiadványt!:

52. Sorold fel a 3 általad legrosszabbnak tartott M.A.G.U.S. szerepjáték kiadványt!:

53. Sorold fel a 3 általad legrosszabbnak tartott egyéb szerepjáték kiadványt!:

54. Milyennek tartod a M.A.G.U.S. szerepjátékot?

- ☐ kiváló ☐ jó ☐ közepes
☐ gyenge ☐ pocskék

55. Miért szereted/játszod a M.A.G.U.S. szerepjátékot?

- ☐ a rendszere miatt ☐ a világa miatt
☐ ezzel kezdtem... ☐ megszoktam
☐ nem szeretem ☐ társaim ezzel játszanak
☐ nem szeretem és nem is játszom

56. Melyik részét szereted jobban Ynevnek?

- ☐ Észak-Ynev ☐ Dél-Ynev

57. Kedvenc vidéked:

58. Kedvenc M.A.G.U.S. regényhősöd:

59. Legkevésbé szeretett/utált M.A.G.U.S. regényhősöd:

60. Kedvenc fajod:

61. Kedvenc kasztod:

62. Legkevésbé szeretett/utált fajod:

63. Legkevésbé szeretett/utált kasztod:

64. Szerinted a legjobb része Ynevnek:

65. Szerinted a legrosszabb része Ynevnek:

66. Szerinted a legjobb része a M.A.G.U.S. szabályrendszerének:

67. Szerinted a legrosszabb része a M.A.G.U.S. szabályrendszerének:

68. Hajlandó lennél több pénzt fizetni,

- ☐ ha jobb papírmíniséggel/nyomdai minőségben jelenne meg a RÚNA magazin
☐ ha nagyobb terjedelemben jelenne meg a RÚNA magazin?
☐ ha jobb grafikákkal/szebb design-nal jelenne meg a RÚNA magazin?
☐ ha jobb papírmíniséggel/nyomdai minőségben jelennének meg a M.A.G.U.S. szerepjáték kiadványok?
☐ ha jobb grafikákkal/szebb design-al jelennének meg a M.A.G.U.S. szerepjáték kiadványok?
☐ ha jobb papírmíniséggel/nyomdai minőségben jelennének meg a Valhalla Páholy regények?

69. Sorold fel 5 olyan témát, amiből cikket szeretnél látni a RÚNA magazinban!:

70. Milyen M.A.G.U.S. szerepjáték kiadványt szeretnél látni a jövőben (sorold fel hármat)!:

71. Mit vársz a Számok Könyveitől (SUMMARIUM II)?

- ☐ kasztok/fajok bővítését és módosítását
☐ a Képzettség rendszer bővítését és módosítását
☐ a Pszi bővítését és módosítását
☐ a Tapasztalati Pont rendszerének módosítását
☐ a Harcrendszer módosítását
☐ az Életerő rendszer módosítását
☐ a Mágia rendszer módosítását
☐ inkább kevesebb módosítást szeretnék és több új dolgot
☐ több új fajt/kasztot
☐ több új képzettséget
☐ több új varázslatot
☐ több új Pszi diszciplinát

Egyéb javaslataidat fejts ki pár mondatban!:

Rúna TÁBOR IV

A RÚNA MAGAZIN SZEREPJÁTÉK TÁBORT SZERVEZ
1998. JÚLIUS 12 - JÚLIUS 18. KÖZÖTT
NYÍREGYHÁZÁN, A BÓLYAI JÁNOS KOLLÉGIUMBAN

Ekkor kerül megrendezésre a Negyedik Országos M.A.G.U.S. Bajnokság

PROGRAMJAINKBÓL:
Mint legutóbb - minden ami jó!

- Játék mindhaláláig (M.A.G.U.S., AD&D, SHADOWRUN, MAGE, Call of Cthulhu, Vampire és Blood Bowl partik)
- Kártya- és stratégiai játékok bemutatója, Játékismertető, bemutatójátékok
- Tanácsadás Kalandmestereknek, Élő Magisztérium
- Versenyek: M.A.G.U.S., AD&D, Cherubion, M.A.G.U.S. kártya, stb.
- Élő szerepjáték (M.A.G.U.S., Paranoia), Toroni Gladiátor Viadal

Minden nap versenyek és nyeremények várják a játékos kedvű érdeklődőket!

A programokról bővebben az Interneten (a Valhalla oldalain és a Magyar Szerepjátékos Oldalakon) olvashattok, valamint a Valhalla Szerepjáték boltokban kaphattok felvilágosítást. Ezeket az információkat folyamatosan frissítjük!

A TÁBOR RÉSZVÉTELI DÍJAI ELŐVÉTELBE:

- Szállás és étkezés **nélkül**: 2700 Ft/fő
- Résztétel és étkezés: 6500 Ft/fő
- Szállás (a helyi kollégium szobáiban):
étkezés **nélkül**: 6500 Ft/fő
- Szállás (a helyi kollégium szobáiban) és
napi kétszeri étkezéssel: 9500 Ft/fő

Jelentkezni a hagyományos cetlin
lehet legkésőbb 1998. július 5.-ig.

A TÁBOR RÉSZVÉTELI DÍJAI A HELYSZÍNEN:

- Szállás (a helyi kollégium szobáiban) és
napi kétszeri étkezéssel: 10500 Ft/fő
- Résztétel és étkezés: 7800 Ft/fő
- Szállás, étkezés **nélkül**: 7800 Ft/fő
- Napi jegy (szállás és étkezés **nélkül**): 500 Ft/fő

A JELENTKEZÉS MÓDJA A KÖVETKEZŐ:

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

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

A cetlit és a pénzt a **Valhalla Holding Kft.** címére kéretik küldeni:
1077 Budapest, Dohány u. 30/a

Érdeklődni a 267 3864 vagy a 267 3865-os telefonszámon lehet.

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

A kollégiumi szobák három ágyasak, amennyiben barátaiddal, ismerőseiddel szeretnél egy szobába kerülni, azt a helyszínen, a megérkezéskor kell jelezni.

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

CETLI

A JELENTKEZŐ NEVE: _____

LAKÓHELYE, POSTACÍME: _____

VÁROS: _____ IRÁNYÍTÓSZÁM: _____

UTCA: _____ HÁZSZÁM: _____

KÉREK ÉLELMEZÉST ☐

INFORMÁCIÓK, AMIK NEKÜNK KELLENEKI

KALANDMESTER VAGYOK! ☐

JÁTÉKOS VAGYOK! ☐

ENNYI ÉVES VAGYOK!

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

A SZÜLŐ-GONDVISELŐ ALÁÍRÁSA: _____



Szerepjáték táborok '98 nyarán

SÁRKÁNSZÍV ROHAM

Győri szerepjátékos találkozó
1998. július 24-26.

-Mármegint mi ez a zaj? - hallatszott Chtulhu vészjósló hangja, a sötétség termeinek egyik bugyrából. Marun, a félőrült háziszolga kapkodva sietett ura elé.

-Csak nem megint? - hallatszott a túlvilági hang Marun fejében.

-De igen uram ... de mester, hova rohan ... és milyen bőröndöt készítek elő?

Gondolom te sem szeretnél lemaradni!!!

Ízelítő a programokból:

- Novák Csanád és a Valhalla Páholy
- Tihor Miklós és a Beholder
- Makó Kati
- Nyulászi Zsolt
- Kiktől retteg Gallia, avagy a Keeper szerkesztősége
- Zsilvölgyi Csaba kiállítása
- Warhammer bemutató
- Szerepjátékverseny
- Élő szerepjáték
- Szerepjáték bemutatók, majd mesélnek az előadók
- Érdekes előadások fegyverekről, régi és modern harci tak-
tikákról
- 24-én M.A.G.U.S., 25-én Magic, 26-án HKK kártyaverseny
valamint még sok érdekes előadó, játék, verseny

További információkhoz juthatsz:

- szórólapokról,
- a <http://www.kva.hu/roham> Internet címen,
- a 06 96 326 438-as telefonszámon.

I.M.O.L.A. SZEREPJÁTÉK TÁBOR

Váralja

1998. július 27.-augusztus 3.

Szeretettel meghívunk az idén először megrendezésre kerülő szerepjáték táborunkba. Ez az ismertető tartalmaz minden olyan dolgot, amelyet résztvevőként tudnod kell.

A táborról és a programokról:

A tábor helye a Váraljai Ifjúsági Tábor, amely a falutól nem messze található egy erdei tisztáson. Váralja, Szekszárdtól mintegy 30 km-re DNY-ra fekszik. Az elhelyezés sátrakban fog történni, de ha gondoldod te is hozhatsz magaddal sátrat, ez persze olcsóbbá teszi a részvételt. FONTOS: A sátrakhoz nem tudunk biztosítani há-
lósákat, csak pokrócot, így azt nektek kell hozni.

A tábor létszáma várhatóan 40-60 fő között mozog majd.

Az étkezés megoldott, sőt még azt is eldöntheted, hogy naponta négyszer akarsz enni (reggeli, ebéd, uzsonna, vacsora), vagy elég az ebéd is.

A tervezett programok a következők:

M.A.G.U.S., Shadowrun, Star Wars, Kiválasztottak, Vampire Live (limitált emberkészlettel, de ha arra igény van, akkor az egész társaságot beszállítjuk egy közeli városba, ahol lehet vámpírkodni), M.A.G.U.S. verseny több fordulóval, TF kártya, Rajzverseny, esténként Magiszterium, Abandoned Places és persze sok-sok játék.

Meghívott vendégek:

Fazekas József az ország egyetlen hivatásos fegyverkovácsa
Kutasi Béla íjász mester

Meghívtunk még történészeket, buddhistákat, rajzművészeket, meg persze lesz meglepetés vendégünk is.

Egy kis ismertető az anyagiakról:

• Sátor és napi négyszer éték:	8300 Ft
• Sátor csak ebéddel:	5200Ft
• Sátorhely és napi négyszer éték:	7650 Ft
• Sátorhely csak ebéddel:	4500 Ft

Minden nap indítunk tejesembert, aki összeírja, hogy kinek mi kell és elhozza a faluból.

Ha kérdésed van bármilyen témában akkor a következő címre írd (a jelentkezési lapot is ide küldd):

Klujber András, Bonyhád, 7150, Mónus I. u.38/1.

Tel:74/455-114 (egész nap)

E-mail: klujberb@mail.martav.hu

Ismét megrendezésre kerül Szentesen a Világok Háza szerepjáték találkozó, immáron 3. alkalommal.

VILÁGOK HÁZA

SZENTESI SZEREPJÁTÉK TALÁLKOZÓ

Időpont: 1998. július 9-12.

Helyszín: Szentes, Terney Béla Kollégium (Jövendő utca 6.)

Programok:

M.A.G.U.S. verseny
Shadowrun verseny
HKK verseny
M*K verseny
gladiátor bemutató
harcművészeti bemutató
Call of Chtulhu
Vértoci
Warhammer
Vampire: the Masquerade

Költsége:

szállítás kb. 700 Ft/fő
belépő 150 Ft/nap

Érdeklődni lehet:

Koszt Ferenc (Noan), 6600 Szentes, Nádas sétány 12.

Telefon: 06 63 313-076 (du. 16-19-ig)

e-mail: megyeiisk@mail.datanet.hu



A NÍTOR

SIGNUM

CODEx ROVATA RÚNÁBAN 3. SZÁM



Signum oldalain ezúttal nem kalandötleteket, hanem egy teljes Kódex kalandot teszünk le az asztalodra. Eredetileg a '97. évi nyári Tiltott Kanton Tábor versenymodulja volt; ha az idei – újfent meglehetősen szokatlan – kalandra is kíváncsi vagy, örömmel látunk júl. 27. – aug. 1.-ig a Kantonban!

A Zöldvár kalandot bármikor, bármilyen környezetben elmesélheted, hiszen klostorok Abrýss minden vidékén akadnak. Életútjátékba is beillesztheted: amikor csapatod valahonnan-valahová tart. Sőt, minél jobban ismered játékosaidat és a Zöldvárba keveredő karaktereiket, annál hitelesebb és emlékezetesebb élményben részesítheted őket. Ha a karakterek előtörténete vagy háttere szükségessé teszi, nyugodtan változtass a részleteken.

Jó játékot kíván a Nítor nevében:

Nyúl

ZÖLDVÁR

C O D E X k a l a n d

a Tiltott Kanton táborban

írta: Nyulászi Zsolt

Amit a kezdedben tartasz, meglehetősen szokatlan kalandmodul. Versenymodulnak pedig talán még szokatlanabb, mert nem célja, hogy lemérje, melyik csapat tudja hatékonyabban legyőzni az ellenfeleket, melyik képes gyorsabban vagy eredményesebben megoldani a feladatokat. Persze Te (a KM) előre nem árulhatod el nekik, de tudnod kell, ebben a modulban a szerepjátékra vagyunk kíváncsiak. Két célunk van: az egyik, hogy emlékezetes játék legyen, a másik, hogy lemérjük, mennyire élvezetes, színes a játékuk, mennyire élik bele magukat a karakterükbe, mennyire jellemzik őket mindazon ismérvek, melyek egy jó szerepjátékos csapatot *szerintünk* jellemeznek. Épp ezért neked sem árulunk el többet az értékelés szempontjairól, nehogy tudat alatt befolyásold a játék menetét. Ha mindenki végzett, majd közösen értékeljük a csapatok teljesítményét.

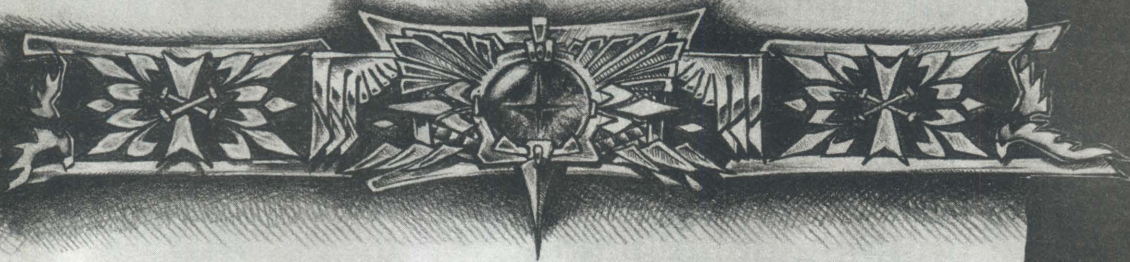
A mese kezdete előtt többször „kikotyoghatod”: ez egy nagyon gonosz kaland, úgyhogy jobb lesz, ha a végsőig összetartanak. Mondd el, hogy nem vállalsz felelőséget semmiért, ami a kalandban történik, mert készen kaptad. Kérd meg őket, hogy történjék bármi, ne sértsd meg, mert ez csak játék és ráadásul próbatétel. Egyszóval: „csináld a fesztivált”!

A kaland jelentős része nem más, mint egyetlen varázslat részletes átélése. A gonosz ereiklye egyfajta illúzióvarázslattal védekezik – erről szól a kaland.

Codex rovat

Szerkeszti: Nyulászi Zsolt
Látvány és illusztrációk: Max
Tördelés: Champdor
e-mail: Codex@TheOffice.net
Hivatalos honlap:
<http://www.TheOffice.net/codex>





A „Zöldvár” kolostora

Az ősi kolostor sötét tikokat őriz. Valahol a hegyek közt búvik meg évezredek óta, falait víz mosta, szél koptatta, vastagon benőtte a moha. Így kapta a nevét:

Zöldvár.

Félszáz szerzetes éli itt mindennapi életét, imádságban, hitben és önmegtartóztatásban. A századok során akadtak köztük igazi szentek, elmélyültek és átszellemültek... akaratuk láthatatlan kupolaként, füstölők illatától belengett tegumentumként óvja a

saját romjain rendületlenül megújuló, roskatag épületet.

Titkok... tikokat rejtenek a düledező falak.

Való igaz. Az idők során a hely maga is ereklývé vált. Már a messzi múltban, a III. idószámítás korában császári engedélyt kapott, hogy falai közt átkozott holmikat őrizzen: szent tegumentumával démoni ereklýket fojtson el. Történelem előtti sötétségből ránk maradt holmikat, melyek megrontják az embert és a világot, melyeket alkalmasabb helyen aligha vigyázhatnánk.

És a Zöldvár mogorván őrzi titkait...

ΝΨΙΤΑΝΨ

Alkony az Ég Ormai alatt

Alkonyodik. Vagy az ég borult be?

Az Ég Ormainak keleti lejtőin járunk. A csapat hajnal óta szüntelen lovagol: Nonás városából igyekszik a Calarati határerődbe. A lovak fáradtak, az emberek nemkülönben. A hegyivezető csak az előírásos pihenőket engedélyezte: fertályóra reggel, fertályóra délbén, s most, alig pár órával sötétedés előtt. Az erőd még jó négy órányira, valahol a vízmosta völgyekben húzódik meg.

Bizony beborult!

A hegyivezető csak tudja. Az anyja sýtisi, de az apja nador volt – mit láthatott az a civilizált asszony egy hegyiemberben, hogy fiút szült neki? Középkorú, szikár, napszítta, szél cserzetté fickó... a légiónak dolgozik, csak tudja mit beszél!

Vihar jön.

A félnador még nyugodt, de egyre többször pillant az égre. Felszedelőzködünk, a lovak fáradtak, kellenének. Mi is, de erőt veszünk magunkon.

Fekete fellegek a hátunk mögött.

A vezető nyugtalan, a lovak is idegesek: toporognak, alig tudjuk visszafogni őket, holott az imént még léptetésre is szárvéggel kellett ösztökélni a fáradt jószágokat.

A fellegek, mint holmi fekete tengerár, gördülő, hullámozó örvényeket vetnek. Mögöttünk, körülöttünk, előttünk... mindenütt.

Veszedelemes vihar lesz.

A félnador megállítja lovát, gondterhelten beszél. Mint mondja, nem érjük el Calaratit a vihar előtt. A fellegek veszedelmet rejtenek, tán rossz-szellemek birkóznak bennük, oly különös és riasztó a színük. A fák alatt nem vagyunk biztonságban, tető kell a fejünk fölé, erős kőfalak, istálló a lovaknak.

– A kolostor!

Így kiált fel a vezető. A kolostorban nem szívesen látják a hivatlan vendéget, de az égre pillantva, bizonyára beengednek még egy csapat magunkfajta fegyverest is.

Micsoda ítéletidő lesz!

Menekülés a vihar elől

Alkonyi táborhelyünkötől alig fertályórányira elhanyagolt, ritkán járt földútra bukkanunk. A vezető

arca felderül, ügetésben követjük, elhagyva a rendben tartott királyi utat. Rövidesen vízmósásba kanyarodunk, a lovak patája alatt görgeteg kővek kopognak, a fáradt állatok meg-megbotlanak, mégsem kell nógatnunk őket.

Körben riadalom.

Az erdő vadjai csörtetnek, menekülnek a közelgő vihar elől. Holott nincs szél, levél sem rezdül a fák. Különös ez a mozdulatlanság. Csak az égen gomolyognak, vágtnak a felhők.

Mi is vágtaiba váltunk.

A félnador jó lovas, alig győzzük követni. Mellettünk vadak menekülnek, egy farkascsalád feltűnése viharos riadalmat kelt lovaink között – ghodi legyen, aki nyeregben marad!



Aranyköpések

Sýtisben élő Abýmossi nemes...

RUNIUS MESTER (Gábor): „Akkor jöttem el Abýmossból, amikor megtudtam, hogy fából építik a házakat...”

Runius mester parasztruhában, kissé összeéggve:

GÁBOR: „En most pórias dolgokat is megtehetek, mert úgy nézek ki, mint egy pór.”

...és párbaj után...

GÁBOR:

„Győzelmeskedett az igazság, az erény és a 20 manapont!”

... és egy kocsisnak...

GÁBOR: „Várj meg minket! Gondolj arra, hogy minél szörnyűbb dolog történik, annál több pénzt kapsz!”

KM (Juli): „Teljesen nyilvánvaló: holnap éjjel lesz egy napfogyatkozás.”

JKr: „Láthatott volna rosszabul is.”

JKz: „Ja, például ha tervet csinálunk.”

GÁBOR: „Engem gyógyíts, őt megvédi a morális szabály!”

KM: „Beléptek. Két hulla és két szellem lény van benn.”

ATTILA: „Azok kompatibilisek!”

A diplomatikus KM...

NYÜL: „Az a helyzet, hogy egyikőtöknek sincs igaza és mindkettőtöknek sem.”

BEGERJEDT GLADIÁTOR (Gábor): „Van futásuk? Nekem van!”

JK (Juli): „Ó, hát remek! Egyedül semmi esélyem, veletek semmi esélyem. Csináljuk!”

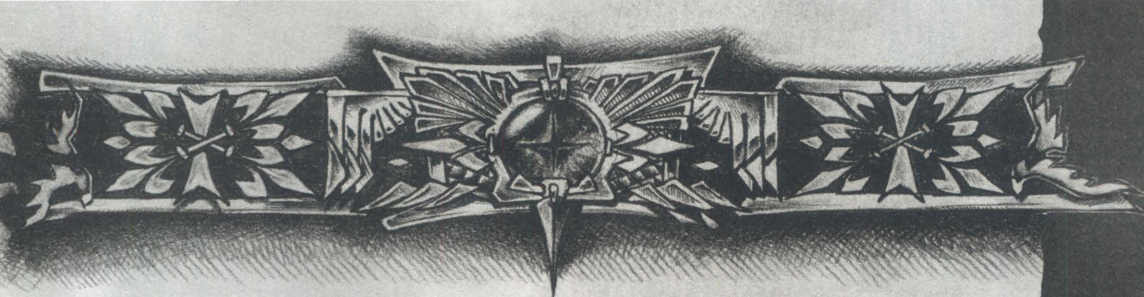
A JK küzd a rátekeredett háromméteres kígyóval:

KM: „Harc helyhez kötve!”

JK (Gábor): „A kígyónak is!”

MESTERGYILKOS(?)

(Péter): „Meggzúrom a harmadik és a negyedik lapockája között!”



A „Zöldvár” kolostora

Az ősi kolostor sötét tikokat őriz. Valahol a hegyek közt búvik meg évezredek óta, falait víz mosta, szél koptatta, vastagon benőtte a moha. Így kapta a nevét:

Zöldvár.

Félszáz szerzetes éli itt mindennapi életét, imádságban, hitben és önmegtartóztatásban. A századok során akadtak köztük igazi szentek, elmélyültek és átszellemültek... akaratuk láthatatlan kupolaként, füstölők illatától belengett tegumentumként óvja a

saját romjain rendületlenül megújuló, roskatag épületet.

Titkok... tikokat rejtenek a düledező falak.

Való igaz. Az idők során a hely maga is ereklyévé vált. Már a messi múltban, a III. időszámítás korában császári engedélyt kapott, hogy falai közt átkozott holmikat őrizzen: szent tegumentumával démoni ereklyéket fojtson el. Történelem előtti sötétségből ránk maradt holmikat, melyek megrontják az embert és a világot, melyeket alkalmasabb helyen aligha vigyázhatnak.

És a Zöldvár mogorván őrzi titkait...

NYITÁNSZ

Alkony az Ég Ormai alatt

Alkonyodik. Vagy az ég borult be?

Az Ég Ormainak keleti lejtőin járunk. A csapat hajnal óta szüntelen lovagol: Nonàs városából igyekeznek a Calarati határerődbe. A lovak fáradtak, az emberek nemkülönben. A hegyvezető csak az előírások pihenőket engedélyezte: fertályóra reggel, fertályóra délben, s most, alig pár órával sötétedés előtt. Az erőd még jó négy órányira, valahol a vízmosta völgyekben húzódik meg.

Bizony beborult!

A hegyvezető csak tudja. Az anyja sýtisi, de az apja nador volt – mit láthatott az a civilizált asszony egy hegyiemberben, hogy fiút szült neki? Középkorú, szikár, napszitta, szél cserzettő fickó... a légiónak dolgozik, csak tudja mit beszél!

Vihar jön.

A félnador még nyugodt, de egyre többször pillant az égre. Felszedelőzködünk, a lovak fáradtak, kelletlenek. Mi is, de erőt veszünk magunkon.

Fekete fellegek a hátunk mögött.

A vezető nyugtalan, a lovak is idegesek: toporognak, alig tudjuk visszafogni őket, holott az imént még léptetésre is szárnyalással kellett ösztökélni a fáradt jóságokat.

A fellegek, mint holmi fekete tengerár, gördülő, hullámmzó örvényeket vetnek. Mögöttünk, körülöttünk, előttünk... mindenütt.

Veszedelemes vihar lesz.

A félnador megállítja lovát, gondterhelten beszél. Mint mondja, nem érjük el Calaratit a vihar előtt. A fellegek veszedelmet rejtenek, tán rossz-szellemek birkóznak bennük, oly különös és riasztó a színük. A fák alatt nem vagyunk biztonságban, tető kell a fejünk fölül, erős kőfalak, istálló a lovaknak.

– A kolostor!

Így kiált fel a vezető. A kolostorban nem szívesen látják a hívatlan vendéget, de az égre pillantva, bizonyára beengednek még egy csapat magunkfajta fegyverest is.

Micsoda ítéletidő lesz!

Menekülés a vihar elől

Alkonyi táborhelyünktől alig fertályóránnyira elhanyagolt, ritkán járt földútra bukkanunk. A vezető

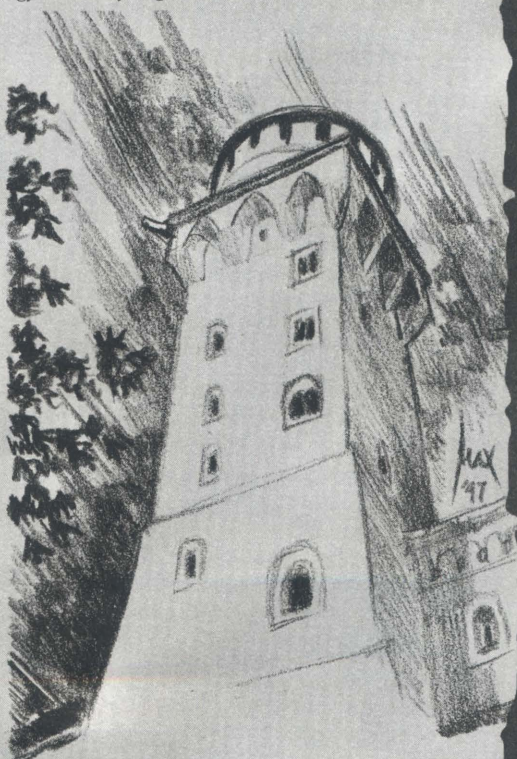
arca felderül, üggetésben követjük, elhagyva a rendben tartott királyi utat. Rövidesen vízmosásba kanyarodunk, a lovak patája alatt görgeteg kövek kopognak, a fáradt állatok meg-megbotlanak, mégsem kell nógatnunk őket.

Körben riadalom.

Az erdő vadjai csörtetnek, menekülnek a közelgő vihar elől. Holott nincs szél, levél sem rezdül a fák között. Különös ez a mozdulatlanság. Csak az égen gomolyognak, vágatnak a felhők.

Mi is vágatba váltunk.

A félnador jó lovas, alig győzzük követni. Mellettünk vadak menekülnek, egy farkascsalád feltűnése viharos riadalmat kelt lovaink között – ghodi legyen, aki nyeregben marad!



Aranyköpések

Sýtisben élő Abýrmossi nemes...

RUNIUS MESTER (Gábor):

„Akkor jöttem el Abýrmossból, amikor megtudtam, hogy fából építik a házakat...”

Runius mester parasztruhában, kissé összeégve:

GÁBOR: „Én most pórias dolgokat is megtehetek, mert úgy nézek ki, mint egy pór.”

...és párbaj után...

GÁBOR:

„Győzelmeskedett az igazság, az erény és a 20 manapont!”

... és egy kocsisnak...

GÁBOR: „Várj meg minket! Gondolj arra, hogy minél szörnyűbb dolog történik, annál több pénzt kapsz!”

KM (Juli): „Teljesen nyilvánvaló: holnap éjjel lesz egy napfogyatkozás.”

JKr: „Járhatott volna rosszabbul is.”

JKz: „Ja, például ha tervet csinálunk.”

GÁBOR: „Engem gyógyíts, őt megvédi a morális szabály!”

KM: „Beléptek. Két hulla és két szellemfény van benn.”

ATTILA: „Azok kompatibilisek!”

A diplomata KM...

NYÚL: „Az a helyzet, hogy egyikőtöknek sincs igaza és mindkettőtöknek sem.”

BEGERJEDT GLADIÁTOR (Gábor): „Van futásuk? Nekem van!”

JK (Juli): „Ó, hát remek! Egyedül semmi esélyem, veletek semmi esélyem. Csináljuk!”

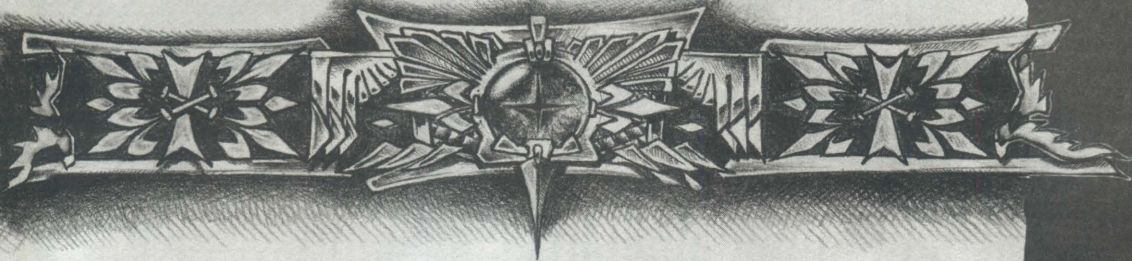
A JK küzd a rátekeredett háromméteres kígyóval:

KM: „Harc helyhez kötvél!”

JK (Gábor): „A kígyónak is!”

MESTERGYILKOS(?)

(Péter): „Megszúrom a harmadik és a negyedik lapockája között!”



folyosó vezet át a harmadik udvarra. Ez a legtágasabb, körben árkádos kerengő övezi, őt elmélkedő szerzetes rója most is lassú köreit. A falak mentén ajtók sorakoznak, körben legalább félszáz... egy kilépő mellett bepillantunk, de csak a miénkhez hasonló, szegényes cellát látunk odabenn.

Semmi érdekes, csak a millió lépestől megkopott kövek. Eljárom a gondolatlalt, milyen alaposan ismerhetik már az itt élők az összes repedést, az összes gáncsot vető egyenetlenséget.

A szemből érkező szerzetesek kitérnek utunkból: bólintanak, mosolyognak, sétálnak tovább.

Az istálló

Utójára lovaink ellátása érdekel, hiszen szükségünk lesz rájuk a holnapi úton – habár alig három óra lovaglás választ el bennünket Calarati-től. *Milyen távolinak tűnik az erdő! Talán hatással van rám a kolostor idegen világa?*

Lovaink jászol előtt állnak, kaptak enni és inni, csak az öszvérek berzenkednek a hivatlan vendégek miatt. Az istállóban több állatnak aligha jut már hely, így is meglehetősen szűkösen vannak.

Tizenéves forma kölyök siet elénk, arcán élénk mosoly, s amint pillanatra is magunkra maradunk vele, vigyorogva kérdez a sýtisi nőkről. Fontosnak tartja elárulni, ő biza' nem szerzetes, az apja nemesúr, csak tanulni adta be egy esztendőre a kolostorba. Szereti a lovakat, ért is hozzájuk, ezért bízta rá a vendégek értékes hátsait. Ellenben az öszvéreket ki nem állhatja!

Amikor kitör a vihar

Nem esküdnek meg rá, mert sötét fellegek fedik az eget, de úgy hiszem a vihar nyomban kitört, midőn a Nap a horizont mögé ereszkedett. A szállásunkra igyekszünk vissza éppen, az eső erőre kap, a szél feltámad, meglebbenti köpönyegemet. Utána nyúlok, mikor különös, kellemetlen érintés éri kézfejem.

Az eső tette.

Letörölöm, aggodalmasan nézem a foltot, amit bőrömön hagyott. Ahol érte, megsötétült, nem nedves, inkább túlon túl száraznak látszik, repedezett ráncok hálózák. Akár egy öreg ember bőre, olyan fakó és élettelen.

Mi ez?

Éppen kiáltanék, mikor a folt eltűnik, mintha sosem lett volna. Elrejttem a kezem, mélyen csuklóm alá menekülök, míg el nem érem az árkádokat. Csak ott szólok a társaimnak.

Harmadik Szemünk mocsárbúzt érez, elmúlás szagát – *honnan jött ez a kárhozott vihar?* A víz nyomot hagy a falakon, ahelyett, hogy elmélyülne a moha zöldje, kifakul, megsárgul, mintha perzselő napfény érné. Monoton zuhogás, miközben az ónszürke égbolt lassan éjszötétbe vált.

Veszély! – mindannyian érezzük a veszélyt.

Az elátkozott kolostor

Az eső csak zuhog, ostoba, aki kiáll alá. Nem természetes eső az! Harmadik Szemünket inkább lecukjuk, olyan posványos bűz lengi be a kolostort. Várunk.

Egyikünk sem érez kedvet az alváshoz és nem akarunk különválni sem. Celláink szűkek ennyi embernek, a tornácra éppenséggel elférünk és fedél is van a fejünk felett, de azért tartunk az esőtől. Egyre kevésbé tetszik ez az egész.

Vájon átmenjünk a konyhába?

Várunk.

Már nem is tudom, melyikünknek tűnik fel először, hogy két kísérőnk jó ideje csak hallgat, mered maga elé. Hiába szólítjuk, egyik sem felel. Arcukon közöny és komor mélabú.

– *Inoan!* – szólítjuk egyre... mindhiába. Megrázom, az arcába nézek, de csak közönyös, tompán csillanó szemek merednek rám, sarkukban eltévedt könnycsepp.

– *Hiába...* – mondja nagysokára. – *Hiába minden.*

Megkísérlem talpra rángatni – persze óvatosan, nehogy kitántorodjunk az esőre.

– *Mi van hiába?! Beszélj!*

Megint csak néz, hallgat. Értelemnek nyoma sincs az arcán.

– *Hiába minden* – nyögi végül. – *Elkárhoztunk... vége mindennek... hiába.*

Otthagynom, hogy segítségért menjek. Igyekszem elkerülni az esőt, de néhol át kell vágnom rajta: szorosa fogom a köpenyem, mélyen arcomba húzom a csuklyát. A falakon a moha sárga és halott, a folyosón döglött rovarok, szánalmasan görcsbe dermedt pókok hevernek. Több szerzetessel is találkozom, de csak ülnek, merednek maguk elé, mint Inoan.

– *Ideát...* – motyogja az egyik. – *...ideát a Halál az úr és a Kárhozat. Mind meghalunk... mind elkárhoznak.*

Többet nem vagyok képes kiszedni belőle. Mint egymást hasztalan kergető árnyak, úgy vánszorognak arcán a fájdalmas finto-rok. Megkísérlem mágiával kitudni a gondolatait, de félelmetes ürességbe, lemondásba és reménytelenségbe ütközöm.

Szerencsétlen ember!

Megriaszt, amit az elméjében látok. Megriaszt, amit magam körül látok...

Ha a csapatban még nem merült volna fel a vágy, hogy audienciát kérjen az apátúrtól, most hívatni fogja őket. Egyik szolgája hozza az üzenetet. Nyoma sincs rajta ártó mágiának, de semmilyen lényegbevágó kérdésre nem felel, mindenre azt mondja: – *majd az apátúr választ ad, jóuram.*

Az apátúr

Bebocsátást nyerünk az apátúr tornyába. Szűk csigalépcsőn megyünk felfelé, libasorban. A középső szinten ablak nyílik a tájra.

A kerengő

A kerengőnek nagyon erős hangulata van – egyfajta lélek-kovácsolással alakulhatott ki. Ez +2-t, ill. +20%-ot jelent minden összpontosításra, elmélkedésre, emlékezésre vagy egyéb mentális tevékenységre dobott próbára. Továbbá a nyugalmat, békességet kereső meditációkra.

Minderre persze csak az jöhet rá akinek 15 felett van Erzékenység képessége és sikeres próbát dob 10-es nehézség ellen.

Amikor kitör a vihar

Akit közvetlenül ér az eső, olyan kellemetlenül érzi magát, hogy beleborzong. Bőrén elszáradó, ráncok barázdálta foltokat figyelhet meg. Mágiaellenállást dob:

Aura + k10 vs. 30

Ha sikeres, akkor a foltok eltűnnek. Ha nem, akkor bizony örökre megmaradnak, s később is csak hősies (75%) mágikus gyógyítás mulaszthatja el őket.

Immár elegendő 5-ös nehézség ellen sikeres Veszélyérzet próbát dobni, hogy erős balsejtelem gyötörje a karaktereket. Csak meg ne próbáljanak kime-nekülni a kolostorból, mert az maga a halál.

A kolostort védi a tegumentum, de odakinn az ártó mágia erőssége nem 30, hanem 100; áldozata 1 kör alatt 1 évet öregszik... majd meghal.

Az elátkozott kolostor

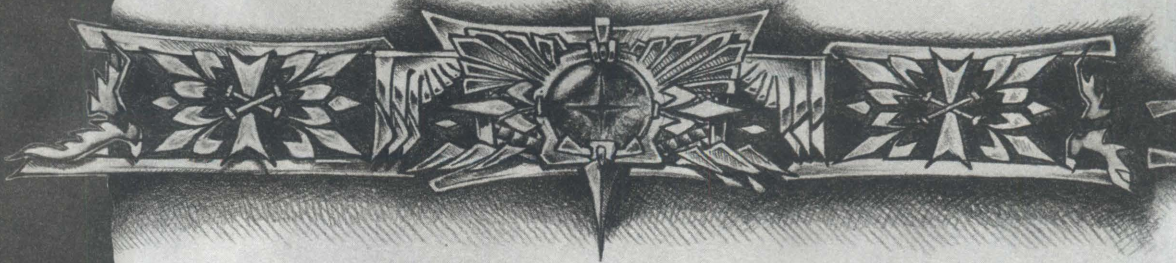
A kolostort ellepi az elmúlás, a reménytelenség érzése... és a Halál. Aki elvétí mágiaellenállását:

Aura + k10 vs. 30

azon eluralkodik a teljes apátia. A kisebb állatok, rovarok pedig kimúlhatnak.

Harmadik Szemmel nézve mindez mocsárbúzként és gomolygó, szürke ködként jelenik





Az elátkozott kolostor (folyt.)

meg. Akik áldozatul estek a mágának, úgy tetszik, mintha ki- és belélegeznék a ködöt; akik sikeresen ellenálltak, azokat tiszta levegő burka övezi. A szent ereklyék pedig világítanak, s fényük nem csak Harmadik Szemmel, hanem az anyagi világban is látható.

Az apátúr

Az apátút szobájában Harmadik Szemmel erős és aktív mágia érzékelhető. Kisugárzása tömjén szagú. Ha valaki fürkészi próbálja, legfeljebb annyit állapíthat meg, hogy térmágiával kapcsolatos.

Maga az apátúr mély meditációba merülve harcol az ereklye erői ellen. Meglehetősen nehéz kizökkenteni vagy megzavarni, de nem lehetetlen. Ha a csapat ezt cselekszi, elbuktak. Az ereklye azonnal győzedelmeskedik és végérvényesen átrántja a kolostort a Halott Világra. Ennek következtében a tegumentum összeomlik, s idebenn is kezdetüket veszik azon folyamatok, melyek a kolostor környékét pusztítják. A karakterek mindössze perceik vannak hátra az életből.

A mágia, ami a leíró rész utolsó mondatában érte el a karaktereket, félig-meddig mentál-, félig-meddig térmágia volt. Ha van a csapatban varázstudó, aki elég gyorsan eszmélt, hogy fürkessze az árhulámot, csak az utóbbit képes felismerni. A játékosok feltehetőleg azt fogják gondolni, hogy része az apátúr és az ereklye harcának, esetleg azt jelzi, hogy az apátúr vesztesre áll.

Oh, Istenek!

Annyit az éj homályában is látunk, hogy odakinn víz lepi el a tájat. Akár az ényészet birodalma, korhadt, kopasz fák merednek elő a lápból. Ugyanaz a táj: megismerem azt a dombon álló magányos tölgyet, azt a sziklameredélyt, ami mellett elvágtatunk... és mégsem.

Nem lehet ugyanaz! Ennyi eső nem esett!

Mind megnézzük, sorra, egymást követve a szűk ablakban, de a szolga egyre siettet.

– Az apátúr vár! – ismétli konokul.

A legfelső szinten fogad bennünket. A lépcső apró előtérbe torkollik, két ajtó vezet tovább. A szolga megálljt int, kopogtat a szemközti ajtón, majd belép, becsukja maga mögött. Magunkra maradunk a szűk helységben.

Csend illenék, de oly sok vitatnivalónk van!

Percbe sem telik, visszatér a szolga. Szélesre tárja a vaskos, vasalt ajtót, orrunkat megcsapja a füstölök illata. Belépünk. Meglepően tágas a szoba; falai mentén szentélyek, az ablak előtt íróasztal, mellette könyvtár vaskos kötetekkel. Szinte tapintható idebenn a mágia.

Az íróasztal előtt üresen áll a kényelmes karszék, az apátúr a földön ül. Végtelenül öreg és törékeny, jócskán túlléphette már az emberi átlagéletkor határát. A szőnyeget félrehajtották, a kőpadlóban körök, mágikus vésetek futnak biztos, szabályos vonalakkal. Kúpcskába préselt, emelyítő illatú füstölők vonják fátyolos ködbe a szobát... annak a másik ködnek idebenn nyoma sincs.

Meghajolunk.

Az apátúr bólint, de a szolga beszél:

– Az apátúr köszönt benneteket, idegenek. Bocsnátotok kéri, amiért nem állhat fel, nem üdvözölheti vendégeit illendően, de köti a szertartás rendje.

Megértjük. Aki ismeri a mágiát, sejti, mit él át az apátúr.

– Arra kér benneteket, nézzetek ki az ablakon – a szolga most először elmosolyodik –, de én tudom, már megtették. Üljetek a földre, az apátúr mesélni szeretne!

Engedelmeskedünk – miért ne tennénk? Harmadik Szemünkkel – micsoda öröm a bűz helyett a füstölök illata – egyre kémleljük a jeleket, az apáturat, a szolgát. Valami nagy dolog zajlik idebenn. Mintha erőteljes aranyláncok kötnek a jelek sarokpontjait az égbolthoz: vaskos, anyagtalán fonataik a deszkákkal borított mennyezetben tűnnek el.

– Az apátúr szerint rajtatok kívül mi hármán vagyunk csak „életben” a kolostorban...

A másik szolga a sarokban gubbaszt, két vésett vonal éppen a térdei alatt talál egymásra – olyan mozdulatlan, hogy mindaddig fel sem figyeltünk rá.

– ...ezért kívánt beszélni véletek. Nektek is segítenetek kell, hogy hazataláljunk.

Aligha értjük miről beszél; lopva egymásra pillantunk. Az apátúr ismét lehunyta a szemét, halk szavakat mormol: ki tudja figyel-e ránk?

– Egy Halott Világon vagyunk – beszél a szolga – egy világon, melynek szelleme elpusztult a Sötétség Korában. Nincs itt más, csak az elmúlás és a halál, nincs itt más, csak az újjászületés nélküli kárhozat. A kolostor jelenleg két világon áll: ideát és otthon. Amit az ablakon kívül

láttok, egyik sem a kettő közül, hanem a kettő együtt. Szármunkra a két világ összeolvadt, létrehozott egy harmadikat, egy sehol sem létezőt.

Mivel elhallgat, gyorsan közbeszólók:

– Hogyan kerültünk ide?

Az apátúr arca nem rezdül, nem ő beszél, valahogy mégis úgy érzem, ő felel.

– Kolostorunk a III. Napcsászár óta démoni ereklyéket őriz. E falak szentsége mindaddig elegendő védelmet nyújtott, az ereklyés szoba mindaddig megfékezte az ártó erőket. De két napja – árny suhan át az apátúr arcán – új ereklyét hoztak, ami kiszabadult.

– És mit tehetünk mi? – kérdezem.

– Az ereklye a Halott Világ felé sodor, az apátúr visszatart bennünket. A kolostor csónak, mit elragadna a megáradt folyó, ha az apátúr nem kapaszkodna a partra, s nem tartaná a csónakot. Ámde egyre fárad... le kell mennünk az ereklyés szobába! Az apátúr úgy véli, én egyedül nem vagyok elegendő.

Nem vagyok biztos benne, hogy segíthetünk, de mi más tehetnénk. Ha csak ülünk és nem cselekszünk, semmivel sem leszünk többek a maguk elé meredő szerzeteseknél.

– Segítenetek KELL! – mondja a szolga, mintha csak a gondolataimban olvasna. – Nem tudom, miben, de nincs más választásunk.

A társaimra nézek: bólintanak.

– Rendben – felelem rá, és száraz a szám, akár a tapló. – Mi ez az ereklye és miben áll a hatalma?

A másik szolga megmoccan a sarokban. Kezei remegnek, felnéz, szemében megtört akarat... aztán lecsukódnak szemhéjai és ájultan borul a füstölőkre.

– Sietniünk kell! – sürget a társa. – Az ereklye egy agyagkorsóban van, a súlya vagy két tehernyi. Nem nyitottuk fel a korszót, császári pecsét zárja, nem tudjuk mit rejt. Hatalma a térrel és a valósággal függ össze. Nem fedett fel belőle mást, csak ami történt.

Nos, az épp elég, gondolom magamban, de inkább hallgatok.

– Mit csináljunk vele? – firtatom inkább.

Azt az apátúr sem tudja – vallja be a szolga. – Egy biztos, ha nem teszünk valamit, az apátúr elveszíti a harcot, s akkor mind meghalunk... vagy valami még rosszabb történik.

– De mégis? – erőltetem a kérdést. – Valamit csak javasol, mit tegyünk?

A szolga zavartnak látszik, tanácstalanul pislog a mestere felé.

– Az apátúr sajnos nem tudja – ismétli jó pár szívdobbanásnyi csend után. – Azt tanácsolja, legyünk óvatosak, mert az ereklye nem fog közel engedni magához minket. Most menjünk!

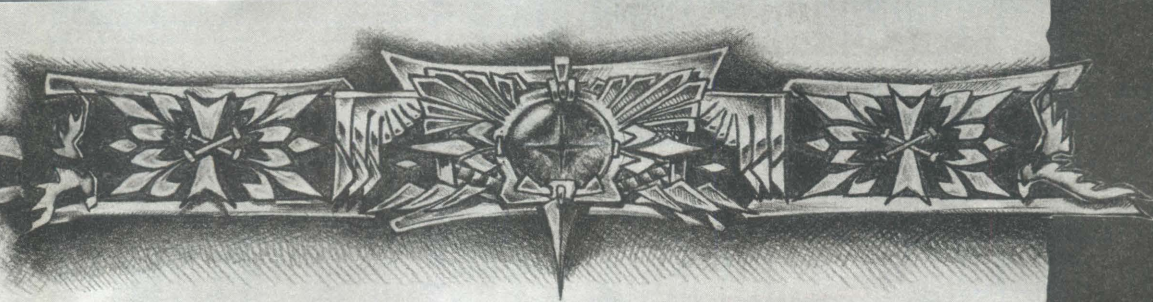
Elhajjuk az apátúr szobáját, majd a tornyát is. A szolga a csapat élére vág, a öreg szentély felé sietünk. Az eső csak zuhog, kitaróan, az utunkba akadnak szerzetesek pedig éppilyen egykedvűen merednek maguk elé.

Még élnék, de ki tudja hol és meddig?

Hirtelen mindannyian érezzük: kellemetlen, taszító érzés söpör át rajtunk, akár a gátját szakasztó tengerár.

Mágia!





ÁRNYÉKVALÓSÁG

Innen átváltunk hagyományos kalandmodul stílusra. Szokatlan kalandról lévén szó, a mesélő vállán is szokatlanul nagy súly nyugszik... kerülnünk kell a félreértéseket.

A mesélés...

A mágia, ami átsöpört rajtuk, az ereklyétől származik. Egyfajta ősi formája az Igaz Illúzió nevű varázslatnak. Ereje megközelítőleg 80-as, ezért felesleges mágiaellenállást dobni ellene – sokkal fontosabb, hogy elaltassuk a játékosok gúnyját.

A varázslat hatására mindannyian kiszakadnak a valóságból és egy képzeletvilágba kerülnek át. Amíg odaát vannak, itt ugyanolyan egykedvű, élő szobrok lesznek, akár a szerzetesek... de hát ki látja ezt?!

Mindebből ők semmit sem vesznek észre, mert az árnyék-valóság kezdetben ugyan az, mint az igazi volt, a jelent folytatja egy másféle jövőként. Ami innentől kezdve történik, az valójában nem is történik meg, csak a képzeletükben. Miközben ők nem tesznek semmit, csak bámulnak maguk elé bambán.

Neked, KM, meglehetősen nehéz dolgod lesz, hogy a kaland hangulatának megfelelően irányítsd az eseményeket. Az árnyék-valóság ugyanis a karakterek félelmeiből, fantáziájából felépülő közös képzeletvilág, ahol mindig az történik, amit a legkevésbé szeretnének, amitől a legjobban tartanak. Nem árt, ha a játék eleje óta odafigyelsz erre, szorgalmasan megjegyzed vagy lejegyzeted, amit a karakterek és a játékosok elárulnak magukról, mert ebből **kell majd felépítened** a csapatra szabott árnyék-valóságot. Mindent megtehetsz, amit általában nem tehetnél, amitől visszatart a kalandmesteri etika. Itt az a cél, hogy sötét, komor, ellenséges és reménytelen világot fess le nekik. A legmélyebb, legbelső félelmek öltönek testet ebben a világban. Csonkolhatod a karaktereket, egymás ellen fordíthatod őket, elvehetsz tőlük mindent, amihez ragaszkodnak, ami kedves nekik. Mert mindez NEM történik meg. A konfliktus feloldódik a kaland végén, amikor kiderül a hazugság. És hazudhatsz is, torzíthatod, ellenül fordíthatod a szabályokat... mert ez a játékon belül is csak képzelet.

Természetesen a kaland megoldása az, hogy kilábaljanak az árnyék-valóságból. Mivel nem azt fogjuk értékelni, ki találta meg hamarabb a megoldást, húzd el nyugodtan a történetet, irányítsd úgy, hogy szépen lassan jöjjenek rá. Nem szabad elárulnod magad olyan ostobasággal, hogy közvetve és leplezetlenül bemeséled valamelyik karakter nagy gyerekkori megpróbáltatásának szereplőit, a mumust, akivel ijesztgették, vagy a farkast, aki miatt két napig gubbasztott egy fán. Erre is sor kerülhet majd, de csak a vége felé.

Amíg az ereklyének van miből – több ember számtalan félelméből – felépítenie az árnyék-valóságot, addig a legkevésbé gyanús megoldásokat válaszld. Ha már csak egy ember van, aki harcol az elkeseredettség ellen és a többiek (a halottak) tiszta szívükből szurkolnak érte, akkor már rávezetheted a

megoldásra. Ha viszont az összes „halott” az ő halálát kívánja, átkozottul kínozd meg, és ne vezesd rá az igazságra. Ha így is rájön, az szép teljesítmény lesz. Végso esetben még az is lehetséges, hogy a csapat teljesen elbukja a kalandot.

Egyet azért nem feledj, az ereklyének mindezzel célja van!

Az ereklye

Az ereklye sötét és feneketlenül gonosz; rosszat és pusztulást akar mindennek és mindenkinek, akit hatalmával elér. Ámde céljait ravaszul, intelligensen próbálja elérni, különösen a jelen helyzetben, amikor több mint félszáz ember lelkét veszetheti el.

A félrúd átmérőjű korsóban egy félig-meddig halott démon tetemét őrzik. Fél alak magas, összetekeredett teremtmény, bőre hófehér, szeme smaragd-zöld. Nagyon erős maró hatású folyadékban tárolják, hátha kikezdi az idő, de az évezredek is csak annyit értek el, hogy felázott és hófehérré fakult a bőre. Ez a test fizikailag gyakorlatilag elpusztíthatatlan... holott halott. A benne lakó hatalom és az értelem szikrája azonban él, függetlenül a halott testtől.

Az ereklye célja

Az ereklye nem akarja elhagyni Nadýsst, nem akar visszatérni a Halott világra, mert ott már nincs semmi, amit elpusztíthatna. Viszont a kolostort és lakóit az enyészetnek szánja. Az apátúr egyenlőre megakadályozta akaratának beteljesítésében, de az ereklye érzi, ő az erősebb, csak időt kell nyernie a végső győzelemhez. Az árnyék-valósággal sincs más célja, mint az időt húzni. Semmiképpen nem akarja megölni az összes karaktert, mert azzal a képzeletvilág véget ér, és még az odaát meghaltak is visszanyerik a cselekvőképességüket ideát. Ekkor pedig folytatják küldetésüket, s talán valóban képesek az ereklyét a vereségbe taszítani.

Mindemellett nem képes megtagadni önmagát, nem képes olyan árnyék-valóságot létrehozni, ami a boldogság és győzelem érzését keltené az áldozatokban. Ezek az érzések az ereklye számára nem léteznek és teljességgel érthetetlenek, ő csak a negatív érzelmekre, a romlásra hagyatkozhat. Az áldozatok képzeletére és hitére: csak olyan dolgokat alkothat, amit elhisznek. Az árnyék-valóságban az halhat meg, aki *hiszi*, hogy meghalt.

Vagyis a helyzetet különös kettősség jellemzi: az ereklye csak ártalmat, bajt, bonyodalmat tud okozni, viszont szüksége van rá, hogy legalább egy karakter minél tovább életben maradjon.

„Halott” karakterek

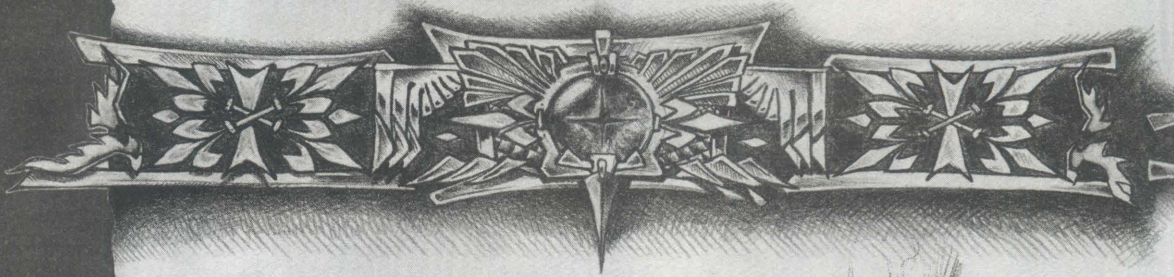
Amelyik karakter az árnyék-valóságban életét veszti, időlegesen kiesik a játékból. Amíg a képzeletvilágból ki nem lábalnak, ő nem vehet részt a játék-

A korsóról

A korsó falán agyagba vésett jelek mesélik el Zorawa öregírással az ereklye történetét. Bizonyos Kianan Ho-toan nevű bölcs hozta magával egy Halott Világról, az V. Napcsászár korában. Azóta szent helyeken őrzik, hogy hatalmát elfojtsák, habár az idő nagy részében ereje szunnyadni látszik. A VIII. időszámítás alatt egyszer elszabadult, kétezer fős városkát és egy kolostort tett a semmivel egyenlővé. Az írás szerint nem szabad megérinteni és kivenni a korsóból.

Persze az árnyék-valóságban mindennek nyoma sincs. Nincs semmiféle szöveg a korsón, sem maró folyadék a méhében. Az ereklye pedig valami egészen más: akármilyen, amit a karakterek várnak. Ha nem beszélnek róla – nem adnak ötletet a KM-nek –, akkor egyszerűen üres lesz a korsó.





Néhány tanács...

Az alábbiakban következik néhány általános tanács, saját tapasztalatainkból. Ha tudod, illeszd bele őket a történetbe, de csak akkor, ha okod és indokod van rá.

A szerzetes élőholtjai

Az élőhaltakat az ereklye az apátúr szolgájának félelemvilágából veszi át. Az élőhaltak nem feltétlenül hasonlítanak a valódi élőhaltakra... sokkal inkább arra, amit a karakterek és a játékosok hisznek az élőhaltokról. Ha végképp nincs ötleted, bármikor előveheted a szerzetes képzeletében létező élőhaltokat.

Vajon mitől tartanak?

Ez egy hasznos trükk, amivel kipuhathatod, mitől félnek éppen a játékosaid. Egyszer csak dobass mindenkivel Veszélyérzet próbát, aztán annyit árulj el: „Hirtelen erős balsejtelked támad! Mit csinálsz?”

Aztán meséld el azt, amitől tart... akár egymás után több játékos félelmét is megtestesítheted. Rádadásul sikerélményük lesz, hogy eltalálták, miféle veszedelem les rájuk.

A hívó

A hit óriási segítség lehet az árnyék-valóságban, mert az ereklye nem képes fogást lelni rajta. Az a karakter, aki a borzalmak elől a hitébe menekül, valahogy mindig túléli a dolgokat, őt valahogy elkerüli a veszedelem, „elfeledkezik” róla a sors. Dobj rejteten és csalj! Hamisítsd meg a dobásokat és fogd a szerencsére! Ha ez is gyanús lesz nekik egy idő után, az jó jel.

A vérszomjas

A vérszomjas karaktereknek az árnyék-valóságban állandóan harcolniuk kell. A fizikai támadások legtöbbször őket érik (ha lehetséges, álcázd ezt is balszerencsének). Ha a játékos egy idő után már átkozódik, azt hajtogatja: „miért pont én, már megint én!”, akkor jó úton jársz.

ban, viszont a képzelete jelen van. Neked, KM ügyesen kell ezt megszervezned! Közd a játékosait, hogy jótét lélek vagy: bár a karaktere meghalt, ez végül is csapatjáték, és te engedélyezed, hogy ott maradjon és belebeszéljen a játékba. Tanácsokkal láthatja el a társait, gondolkodhat velük együtt. Ha ezek után ellendrukkerként arról ábrándozik, hogy a többiek is jól megjárják, akkor bizony alaposan megnehezítheti a dolgukat. Ha tiszta szívéből szurkol értük és mindig azt kívánja, bár jól sikerülne a dolgok, akkor az árnyék-valóság is elviselhetőbb lesz.

A történet fősodra

Az árnyék-valóságban lejátszott történetnek nagy vonalakban az alábbi módon kell lezajlania:

A karakterek ezer nehézségen át eljutnak az ereklyés szobába, ott kitalálják, hogyan győzhetnék le az ereklyét. Ha ebben mindannyian hisznek, mindegy, hogy mit találtak ki, működni fog. Minden jóra fordul és ők visszatérnek az apátúrhoz. Itt derül ki, hogy nem győztek, az apátúr és a teljes kolostor rájuk támad – élőhaltak vagy démonoktól megszállt emberszörnyek képében. Ha nem jönnek rá időben, hogy mindez csak hazugság, illúzió, akkor az apátúr itt a való világban elveszíti a csatát. Ez esetben mindenki meghal.

Összesen másfél órájuk van.

Általános kaland-vázlat

Az alábbiakban adunk egy általános történetvázlatot – ha KM esetleg nem tudná, hogyan kezdjen bele az árnyék-valóság elmesélésébe. Semmi képp ne használja ezt és csak ezt, és főként ne pontosan úgy, ahogyan itt le van írva. Csempésszen bele személyre szabott részeket és csaljon, hogy mindig azzal történjenek az alábbiak, akit a legjobban megviselnek.

Míndez tehát csak egy vázlat; segítség, hogy akkor se keletkezzék kényelmetlen csend, ha a KM-nek éppen nincs ötlete. Ha tud, találjon ki személyre szabottabb eseményeket.

1) Amikor a varázslat elérte őket, a karakterek éppen úton voltak az ereklyés szobába. Első lépésként tehát azt kell tovább mesélned nekik, mintha mi sem történt volna. A mágikus árhullám után várj még egy kicsit, ne idézd eljűk azonnal a borzalmakat, hadd aludjon el a gyanakvásuk.

2) Kezdődjön mondjuk a szentély kapujában. Mikor kinyitják az ajtót egy szerzetesbe ütköznek, aki ott állt lesben. Már nem szerzetes, hanem élőhalt, vörösen derengő szemekkel és karmos kezekkel – a belépőt rögtön és valószínűleg meglepetésszerűen (+10 KÉ) megtámadja. A harcértékei legyenek ugyanakkorak, mint a belépni vágyóé, de 20 ÉP-je van. Ha tudod, intézd úgy, hogy karmos kezeivel minél több emberről letépje a köpenyét, így azok ki lesznek téve az eső már jól ismert átkos hatásának.

3) Mire az élőhaltat legyőzik, új ellenség tűnik fel, több száz patkány, falkában, akár élő, hullámozó tenger, közeledik az udvaron át. Ezek is élőhaltak, semmi más nem akarnak, mint az életereit – vért,



húst – felfalni. Csak tűzzel lehet távol tartani őket. A kezdeményezés mindenképpen az övék, körölként kb. 6 támad minden karakterre, aki igazán csak akkor kerül bajba, ha a földre zuhan. A patkányok a lábat támadják, próbálnak felmászni rajta, a nadrágszárba férkőzni. És harapnak. TÉ:10; VÉ:10 (mert sokan vannak) ÉP: 2. Minden sikeres támadásuk 1-gyel csökkenti a karakter VÉ-jét, ha az elfogyott, akkor elesik. Ettől fogva három sebző értékű harapástól 1 ÉP-t veszít. A patkányokat gyakorlatilag lehetetlen legyőzni, olyan sokan vannak. Ha a karakterek bemenekülnek a szentélybe, oda az élőhalt patkányok nem képesek követni őket.

4) Amennyiben a csapatban felvetődik, hogy akit élőhalt harap meg, az maga is élőhalttá válik, akkor ez kb. 6 percen belül meg is történik. Az áldozat ellenállhatatlan vágyat érez, hogy felfaljon minden élő. Harcértékei nem változnak, pusztá kézzel rátámad a társaira. Szeme vörös, kezei karmosak.

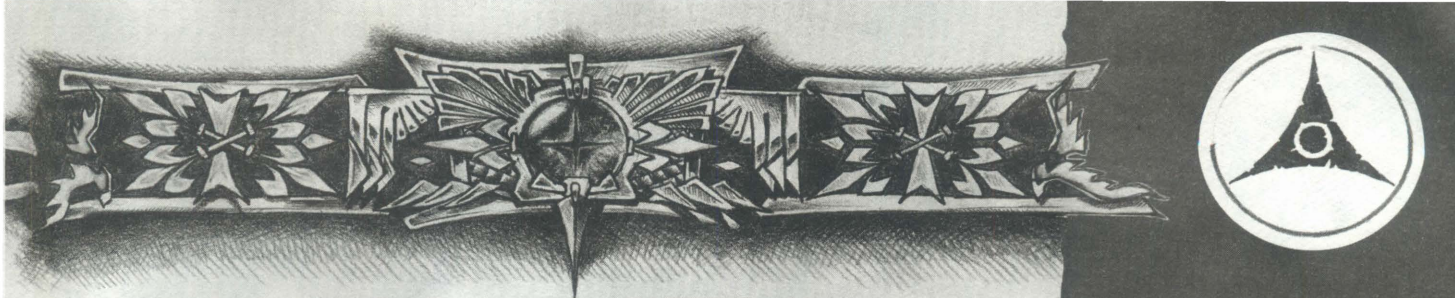
5) Ha ez nem történt meg, akkor csalj! Vagyis: a szerzetest megharapták. Mivel az ereklye amúgy is az ő félelemvilágából köleszőnőzte az élőhaltakat és a patkányokat (sok lakik belőlük a kolostorban), kb. 6 perc múlva ő is élőhalttá változik. Ettől kezdve halottnak számít az árnyék-valóságban. Értékei az előző élőhalt-szerzetessel azonosak. Rátámad a karakterekre. Amit az ereklye nem véletlenül akar – a szerzetestől tart ugyanis a legjobban, hogy esetleg rájön a hazugságra.

6) Most jöjjön egy kis mágia! Akit a szentély előtt lezajlott csatapatában eső ért, tapasztalni fogja, hogy bőre és húsa az érintett területeken finom porként málik le a csontjairól – ettől valószínűleg jól meg fognak jönni! Hacsak az áldozat nem ázott el teljesen, a folyamat nem halálós, mindössze átkozottul elcsúfítja a karaktert (különösen akkor jó, ha a játékos jó megjelenésű karaktert képzel el magának), és kb. 6-tal csökkenti az ERŐNLÉT foképességet.

7) Íme egy gonosz trükk! Újabb mágikus árhullám söpör végig a csapaton. Semmit nem képesek megtudni róla, csak azt, hogy ártalmas mágia volt. Találgatni fognak. Hallgasd miről beszélnek: amitől a legjobban tartanak, azt meséld el nekik.

8) Tegyük fel, hogy elérik végre az ereklye tároló ajtaját. Eddigre a szerzetesnek meg kell halnia, hogy





minél több idő eltelhessen az ajtó felfeszítésével. A zárba illő kulcsot ugyanis a szerzetes őrizte. De töle eltűnt. (Ha valamelyik játékos előre gondolt erre és nála van a kulcs, akkor töle tűnt el – ettől csak még kétségbeesettebb lesz. Ne feledd, mesélői rosszindulatod elől nincs menekvés!) Zárnyitás 50% vagy fel feszíteni az ajtót. Utóbbi esetben nem lehet visszacsukni, amit az ereikye ki is fog használni.

9) Amikor végre meglették a módját, miként nyithatják ki az ereiklyés szoba ajtaját, és csak pillanatok vannak hátra a sikerből, jön az újabb veszedelem. Lehetnek megint élőhalottak, esetleg a szentély padlóját feltörő, előkászálódó múmiák vagy valami démon... – amitől a legjobban tartanak. A lényeg az, hogy valami megsürgesse őket. Hogy nyilvánvalóan látszódjon, valakinek fel kell tartóztatni a támadókat, amíg társai kinyitják az ajtót. Ha nem nyitották, hanem feszítették, akkor védeni is kell a bejáratot, hiszen nem zárhatják meg maguk mögött. A támadó teremtmény(ek) harcértéke attól függ, milyen számdékkal indul ellenük a feltartóztatásukra jelentkező karakter. Ha az életét is kész feláldozni, akkor bizony sokkal erősebbek nála, s valószínűleg el fog esni a harcban; ha erre még nincs felkészülve, akkor véres és áldozatoktól terhes győzelmet arathat. Esetleg. A támadók harcértékeiket a KM határozza meg, az ellenük induló karakter(ek) harcértéke alapján. Bizony könnyen lehet, hogy bekövetkezik az első (vagy már többedik?) karakterhalál.

10) Nos, rendben. Bejuttattak az ereklyetárolóba? Kezdődhet a tánc! Apró helyiség ez, sok holmival, de középen valóban ott az agyagkorsó. Persze vannak itt mindenféle olyan holmik, amire a karakterek csak vágyhatnak: mágikus kardok, páncélok, védőgyűrűk. Mindet az ereklye tette ide nekik, s mind átkozott. A hatásuk sokféle lehet. A gyűrűtől leszárad az ujjad, a páncél iszonyú fájdalom közepette rád és soha többé nem veheted le. A sisaktól megvakulsz, a karddal azonnal rátámadsz a barátaidra és képtelen vagy abbagyni. Mágiaellenállást nem kell dobodnod az átkozott holmik varázserjeje ellen, mert ez csak árnyékvalóság. A mohóság bizony megbosszulja magát!

11) Ha kitaláltak valamit, hogy szerintük mivel védi még magát az ereklye, azt meséld el nekik. Ha nem, akkor lássuk, mire képes a félelem? Amint valamelyikük közelít az ereklyéhez vagy csinálni akar vele valamit, dobass vele Vészélyérzet-próbát, s mond, hogy szörnyű balsejtelve van. Ezt minden alkalommal csinál meg velük. Mivel nem találják majd az okot, sok idő eltelik, mire legyőzik félelmüket.

12) Mit lehet tenni az ereklyével az árnyékvilágban? Bármir: meg lehet semmisíteni, be lehet börtönozni, akár jó szándékúvá is lehet tenni – úgyse igaz az egész. A lényeg az, hogy bármi sikerülhet, de csak akkor, ha mind hisznek benne (a „halottak” is!). Ha csak egy kétkedő is akad, nem jó a megoldásuk. Azt meséld el nekik sikeres megoldásként, amit mindannyian, kivétel nélkül jól ötletnek tartanak.

13) Ha megsemmisítik vagy megszelídítik az ereklyét, érzékelhetik, hogy megszűnik a mágia; Harmadik Szemmel „nézve” visszatér a füstölök illata. Legalábbis ezt hiszik. Feltehetőleg visszatérnek az apátúrhoz, de mindenestre elhagyják a szentélyt.

Amint kilépnek a szabad ég alá, látják, hogy elállt az eső, felderült az égbolt... minden visszatért a régi kerékvágásba. Mosolygó szerzetesek veszik körbe és ünneplik őket. Az apátúr tornya felé terelik a csapatot.

14) Az apátúr fent várja őket a szobában. Még mindig ott ül, változatlanul, mellkasára hajtott fejjel. Mikor a karakterek belépnek és köszöntik, az apátúr feléz: szeme vörös, arca torz. Kolostort betöltő hahota hallatszik valahonnan az égből, s az apátúr és a másik szolga rátámad a csapatra. Az apátúrnak legyenek legalább +20-szal nagyobb harcértékei, mint a csapat jelenlegi legjobb harcosának – tekintve, hogy az apátúrról feltehetőleg még élőhalottként is többet gondolnak.

15) A szerzetesek is beözönlenek a toronyba – vagy felszáz élőhalott – között ismerős arcok is felvillannak: a fiú az istállóból, a szakács, arcok a ke-rengőről. És mind egyre csak nevetnek – kísérteties látvány! Odakinn újra zuhog az eső, idebenn kezdődik a szobáról-szobára folyó üldözés. A felszáz ellenfél nagyon sok!

16) Valószínűleg az összes karakter meghal, vagy ideig-óráig bezárkózik valahová. Biztos menedékhely nincs – mert ugye ez az árnyékvalóság. Vagy mégsem haltak meg mind? Legyen egy valaki, aki még él; ha elbújt nem veszik észre, akit sebesülten esetleg halottnak hisznek... stb. Mostantól rajta múlik a kaland sorsa. Tenni már nem sokat tud, de hát-ha felébred benne a gyanú. Végére is most van ideje gondolkodni; kérdés, hogy kedve is van-e? Ha a társai egy emberként szurkolnak, akkor segíts neki: próbálj nyilvánvaló jeleket adni arra, hogy itt minden megjelenik, amitől ő fél. Például megjelenik a szobában az a farkas, aki elől gyerekkorában a fára menekült... körbeszimatol, felé néz, aztán elüget. Látomásszerű jelenetek peregnek le előtte.

17) Ha ellene szurkolnak, akkor teljen az idő... rettegésben. Másfél órával azután, hogy az árnyékvalóság rájuk tört, az apátúr a valóságos világban is elveszíti a harcot. A karakterek kiszakadnak az árnyékvalóságból: ott állnak az udvaron, az eső eláll, s ők érzik, ahogy összeomlik a kolostor tegumentuma. Mostantól körösként 1 teljes évet öreg-szenek... VÉGE (VÉGÜK)

18) Ha a túlélő karakter(ek) rájön, hogy valami nem stimmel a körülötte zajló eseményekkel, akkor az árnyékvalóság hirtelen véget ér, mindannyiuk számára.

A megoldás

Az árnyékvalóságból kétféleképpen lehet kilábalni. Vagy mindannyian meghalnak benne – de az ereklye ügyel rá, hogy ez ne történhessen meg – vagy rájönnek a csalás tényére. A játék elején még tényszerű, pontos megfogalmazás kell ahhoz, hogy az árnyékvalóság lelepleződjön. Valami ilyesmi: „Ez csak egy illúzió, ez az egész nem is történik meg valójában!”

Később már nem kell ilyen szigorúnak lenned. Befejezheted akkor is, ha valamelyik játékos így szól: „Itt valami nem stimmel, ez az egész olyan valószínűtlen!”

A legvégső pedig, mikor már nagyon sokat szenvedtek, elegendő, ha valamelyikük bármi okból felkiált: „Nem hiszem el, ilyen nincs!”

A varázstudó

A varázstudók általában rettegnek az olyan mágiáktól, melyeket nem képesek azonosítani, melyeknek nincsenek tapasztalható hatásai. Állandóan dobass vele Harmadik Szem próbát ismeretlen nehézség ellen! Ha a képessége alá dob, mondd, hogy mágiát érzékelt, nem tudja mit, de érzi, hogy valami ártalmas dolog. Ha a képesség fölé dobott, akkor vágj csalódott arcot és mondj ennyit: „akkor nem veszel észre semmit!”

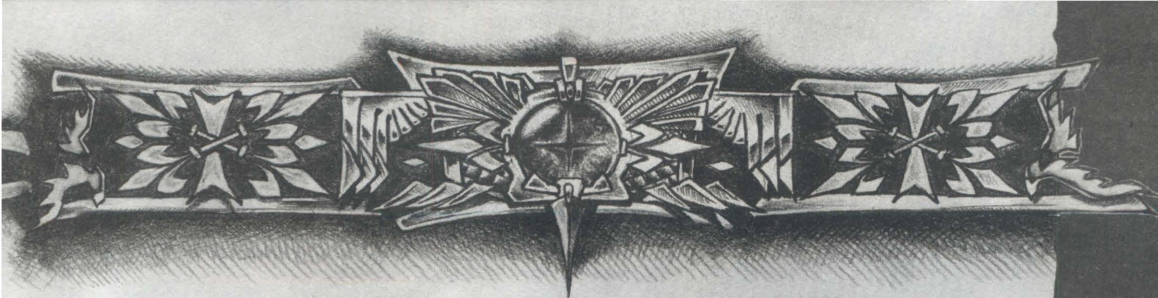
A harcos

A harcosok általában gyűlölik, ha fizikailag akadályoztatva vannak. Sebesüljenek meg, bénuljon meg a karjuk, a lábuk, hatalmasodjon el rajtuk valami átkozottul gyors mágikus betegség. Vagy például ott van az eső, a rohamos öregedés... ettől biztosan félnek. Éreznek úgy, hogy csak vánszorognak és iz-zadnak, miközben eredeti teljesítményük negyedére sem képesek.

A bűntudatos

Ha csak egyikükben is felmerül a bűntudat, hogy megölték egy vagy két szerzetest, holtan azok segítőkészen és kedvesen vendégül látták őket. Nos, ha a bűntudat felmerül, az ereklye azonnal lecsap. Ettől kezdve nem menekülhetnek, mindenki rájuk fog támadni: szerzetesek, a fiú az istállóból, a saját hegyivezetőjük, s nekik mindegyik veled kell. Ráadásul – a valóságban ilyen nem történhetne, de az árnyékvalóságban ez is lehetséges – haláluk előtt ezek mind újra felöltik egy-egy pillanatra régi alakjukat, s mondanak valami lehangoltot: „miért öltél meg?” vagy „miért hagytak el az istenek?” vagy „a gyilkosok száz halált halnak!” vagy valami hasonló. Egy a cél, a karakterek minél jobban szenvedjenek a bűntudattól, minél rosszabbul érzék magukat.





minél több idő eltelhessen az ajtó felfeszítésével. A zárba illő kulcsot ugyanis a szerzetes őrizte. De tőle eltűnt. (Ha valamelyik játékos előre gondolt erre és nála van a kulcs, akkor tőle tűnt el – ettől csak még kétségbeesettebb lesz. Ne feledd, mesélői rosszindulatod elől nincs menekvés!) Zárnyitás 50% vagy fel kell feszíteni az ajtót. Utóbbi esetben nem lehet visszacsukni, amit az erekye ki is fog használni.

9) Amikor végre meglelték a módját, miként nyithatnák ki az ereklyés szoba ajtaját, és csak pillanatok vannak hátra a sikerből, jön az újabb veszedelem. Lehetnek megint élőhalottak, esetleg a szentély padlóját feltörő, előkászálódó múmiák vagy valami démon... – amittől a legjobban tartanak. A lényeg az, hogy valami megsürgesse őket. Hogy nyilvánvalóan látszódjon, valakinek fel kell tartóztatni a támadókat, amíg társai kinyitják az ajtót. Ha nem nyitották, hanem feszítették, akkor védeni is kell a bejáratot, hiszen nem zárhatják be maguk mögött. A támadó teremtmény(ek) harcértéke attól függ, milyen szándékkal indul ellenük a feltartóztatásukra jelentkező karakter. Ha az életét is kész feláldozni, akkor bizony sokkal erősebbek nála, s valószínűleg el fog esni a harcban; ha erre még nincs felkészülve, akkor véres és áldozatoktól terhes győzelmet arathat. Esetleg. A támadók harcértékeiket a KM határozza meg, az ellenük induló karakter(ek) harcértéke alapján. Bizony könnyen lehet, hogy bekövetkezik az első (vagy már többedik?) karakterhalál.

10) Nos, rendben. Bejutottak az ereklyetárolóba? Kezdődhet a tánc! Apró helyiség ez, sok holmival, de középen valóban ott az agyagkorsó. Persze vannak itt mindenféle olyan holmik, amire a karakterek csak vágyhatnak: mágikus kardok, páncélok, védőgyűrűk. Mindet az ereklye tette ide nekik, s mind átkozott. A hatásuk sokféle lehet. A gyűrűről leszárad az újjad, a páncél iszonyú fájdalom közepette rád ég és soha többé nem veheted le. A sisaktól megvakulsz, a karddal azonnal rátámadsz a barátaidra és képtelen vagy abbahagyni. Mágiaellenállást nem kell dobatnod az átkozott holmik varázsereje ellen, mert ez csak árnyékvalóság. A mohóság bizony megbosszulja magát!

11) Ha kitaláltak valamit, hogy szerintük mivel védi még magát az ereklye, azt meséld el nekik. Ha nem, akkor lássuk, mire képes a félelem? Amint valamelyikük közelít az ereklyéhez vagy csinálni akar vele valamit, dobass vele Veszélyérzet-próbát, s mond, hogy szörnyű balsejtelmé van. Ezt minden alkalommal csinál meg velük. Mivel nem találják majd az okot, sok idő eltelik, mire legyőzik félelmüket.

12) Mit lehet tenni az ereklyével az árnyékvilágban? Bámít: meg lehet semmisíteni, be lehet börtönözni, akár jó szándékúvá is lehet tenni – úgyse igaz az egész. A lényeg az, hogy bármi sikerülhet, de csak akkor, ha mind hisznek benne (a „halottak” is!). Ha csak egy kételkedő is akad, nem jó a megoldásuk. Azt meséld el nekik sikeres megoldásként, amit mindannyian, kivétel nélkül jó ötletnek tartanak.

13) Ha megsemmisítik vagy megszelídítik az ereklyét, érzékelhetik, hogy megszűnik a mágia; Harmadik Szemmel „nézve” visszatér a füstölők illata. Legalábbis ezt hiszik. Feltehetőleg visszatérnek az apátúrhoz, de mindenesetre elhagyják a szentélyt.

Amint kilépnek a szabad ég alá, látják, hogy elállt az eső, felderült az égbolt.... minden visszatért a régi kerékvágásba. Mosolygó szerzetesek veszik körbe ünneplik őket. Az apátúr tornya felé terelik a csapatot. 14) Az apátúr fent várja őket a szobában. Még mindig ott ül, változatlanul, mellkasára hajtott fejjel. Mikor a karakterek belépnek és köszöntik, az apátúr felnéz: szeme vörös, arca torz. Kolostort betöltő hahota hallatszik valahonnan az égből, s az apátúr és a másik szolga rátámad a csapatra. Az apátúrnak legyenek legalább +20-szal nagyobb harcértékei, mint a csapat jelenlegi legjobb harcosának – tekintve, hogy az apátúrról feltehetőleg még élőhalottként is többet gondolnak.

15) A szerzetesek is beözlönlének a toronyba – vagy félszáz élőhalott – köztük ismerős arcok is felvilámlanak: a fiú az istállóból, a szakács, arcok a ke-rengőről. És mind egyre csak nevetnek – kísérteties látvány! Odakinn újra zuhog az eső, idebenn kezdődik a szobáról-szobára folyó üldözés. A félszáz ellenfél nagyon sok!

16) Valószínűleg az összes karakter meghal, vagy ideig-óráig bezárkózik valahová. Biztos menedékhely nincs – mert ugye ez az árnyék-valóság. Vagy mégsem haltak meg mind? Legyen egy valaki, aki még él; ha elbújt nem veszik észre, akit sebesülten esetleg halottnak hisznek... stb. Mostantól rajta múlik a kaland sorsa. Tenni már nem sokat tud, de hát ha felébred benne a gyanú. Végtere is most van ideje gondolkodni; kérdés, hogy kedve is van-e? Ha a társai egy emberként szurkolnak, akkor segíts neki: próbálj nyilvánvaló jeleket adni arra, hogy itt minden megjelenik, amittől ő fél. Például megjelenik a szobában az a farkas, aki elől gyerekkorában a fára menekült... körbeszimatol, felé néz, aztán elüget. Látomásszerű jelenetek peregnék le előtte.

17) Ha ellene szurkolnak, akkor teljen az idő... rettegésben. Másfél órával azután, hogy az árnyék-valóság rájuk tört, az apátúr a valóságos világban is elveszíti a harcot. A karakterek kiszakadnak az árnyék-valóságból: ott állnak az udvaron, az eső eláll, s ők érzik, ahogy összeomlik a kolostor tegumentuma. Mostantól köröngként 1 teljes évet öreg-szenek... VÉGE (VÉGÜK)

18) Ha a túlélő karakter(ek) rájön, hogy valami nem stimmel a körülötte zajló eseményekkel, akkor az árnyék-valóság hirtelen véget ér, mindannyiuk számára.

A megoldás

Az árnyék-valóságból kétféleképpen lehet kilábalni. Vagy mindannyian meghalnak benne – de az ereklye ügyel rá, hogy ez ne történhessen meg – vagy rájönnek a csalás tényére. A játék elején még tényszerű, pontos megfogalmazás kell ahhoz, hogy az árnyék-valóság lepleződjön. Valami ilyesmi: „*Ez csak egy illúzió, ez az egész nem is történik meg valójában!*”

Később már nem kell ilyen szigorúnak lenned. Befejezheted akkor is, ha valamelyik játékos így szól: „*Itt valami nem stimmel, ez az egész olyan valószínűtlen!*”

A legvégén pedig, mikor már nagyon sokat szenvedtek, elegendő, ha valamelyikük bármi okból felkiált: „*Nem hiszem el, ilyen nincs!*”

A varázstudó

A varázstudók általában rettegnek az olyan mágiáktól, melyeket nem képesek azonosítani, melyeknek nincsenek tapasztalható hatásaik. Állandóan dobass vele Harmadik Szem próbát ismeretlen nehézség ellen! Ha a képessége alá dob, mondd, hogy mágiát érzékelt, nem tudja mit, de érzi, hogy valami ártalmas dolog. Ha a képesség fölé dobott, akkor vágj csalódott arcot és mondd ennyit: „*akkor nem veszél észre semmit!*”

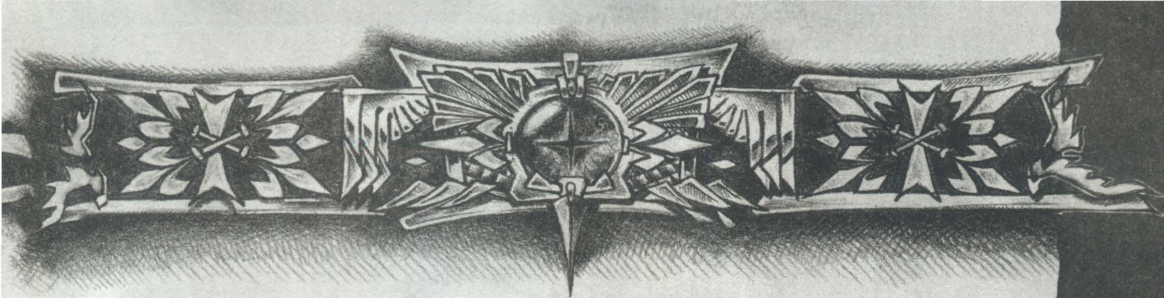
A harcos

A harcosok általában gyűlölik, ha fizikailag akadályoztatva vannak. Sebesüljenek meg, bénuljon meg a karjuk, a lábuk, hatalmasodjon el rajtuk valami átkozottul gyors mágikus betegség. Vagy például ott van az eső, a rohamos öregedés... ettől biztosan félnek. Érezzék úgy, hogy csak vánszorognak és iz-zadnak, miközben eredeti teljesítményük negyedére sem képesek.

A büntudatos

Ha csak egyikükben is felmerül a büntudat, hogy megölték egy vagy két szerzetest, holott azok segítőkészen és kedvesen vendégül látták őket... nos, ha a büntudat felmerül, az ereklye azonnal lecsap. Ettől kezdve nem menekülhetnek, mindenki rájuk fog támadni: szerzetesek, a fiú az istállóból, a saját hegyivezetőjük, s nekik minddel végezniük kell. Ráadásul – a valóságban ilyen nem történhetne, de az árnyék-valóságban ez is lehetséges – haláluk előtt ezek mind újra felöltik egy-egy pillanatra régi alakjukat, s mondanak valami lehangolót: „*miért öltél meg?*” vagy „*miért hagytak el az istenek?*” vagy „*a gyilkosok száz halált halnak!*” vagy valami hasonló. Egy a cél, a karakterek minél jobban szenvedjenek a büntudattól, minél rosszabbul érzék magukat.





Értékelés

A Tiltott Kanton táborban elsősorban a kaland során nyújtott szerepjátékos teljesítményt értékeltük, és nem azt, ki képes hamarabb és eredményesebben megoldani a feladatot. Már csak azért sem, mert a feladatok mindenütt mások és mások voltak, attól függően, félelmeivel mit „teremtett” magának a csapat.

Nem próbáltunk úgy tenni, mintha a szerepjátékot lehetne objektíven pontozni, felvállaltuk saját szubjektív véleményünket. Minden csapatot a saját KM-e osztályozott, 1-től 5-ig, mint az iskolában. Három osztályzatot adhatott:

- egyet a feladatmegoldó készségre, eredményességre,
- egyet a stílusra, hangulatra, szerepjátékos beleélésre,
- és egyet a szerepjátékos magatartásra, úgy mint fegyelem, önzetlenség, csapatszellem.

A negyedik osztályzatot a csapatról-csapatra járó bírók osztották ki:

- Ez volt az Aura. Arról szólt, milyen hangulata, érzete volt a csapat játéknak, mennyire élvezték azt a bírók, mennyire mély benyomást gyakorolt rájuk vagy mennyire vágytak inkább tovább menni, másik csapathoz.

Eztán a négy osztályzatot összeadtuk, így jöhetett ki a maximális 20 pont. A versenyt 18 ponttal megérdemelten nyerte a magát „PARTY” beceneven emlegető csapat.

TILTOTT KANTON 2

Szerepjátékosoknak és kártyásoknak

... 98-ban MÁSODSZOR a Codex színvonalán

**A tavalyi elsőprő sikerű táborn
idén újra megrendezzük:
július 27. – augusztus 1. között (6 nap)**

Helyes: Mátrafüred (szerepjátékhoz illő környezetben)
Elhelyezés: 10 személyes kőházakban (max. 100 fő)
Részvételi díj: 10 800 Ft (belépő, szállás, napi 3 étkezés + programok)

Befizetési határidő: június 20.
módja: rózsaszín postautalványon a következő címre:
Nitor Kiadó, 1013 Budapest, Ártilla út 2.
(neved és címed ne felejtse el ráírni)

Részvételi díj: előleg – június 20-ig 5500 Ft
(lefoglaljuk a helyed); további 5500 Ft július 10-ig
Késedelmis jelentkezés: +500 Ft-ért utólag is regisztrálunk,
amíg van hely

Regisztrációsóról levélben értesítünk.

Programok: szerepjáték – szerepjáték – szerepjáték – szerepjáték
Codex, AD&D, Shadowrun, M.A.G.U.S., Cyberpunk, Ars Magica stb.
versenyek: Codex, Cyberpunk, Elő Aranyhősi (fantasy szimulátor)
Gladiátorviadalok
Ijászbemutató és -verseny, lovászverseny
Nyúl Magiszterium ... és három meglepetés

DALE / AVERV

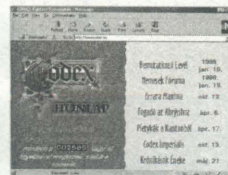
06 20 540 106 06 30 601 846

Hawkwood

Szülői kérésre tanári
felügyeletet biztosítunk
24 órás orvosi ügyelet

www.nitor.hu

vagy a tükör:
www.theoffice.net/codex



Nézz be hozzánk! <http://www.nitor.hu/>
vagy a tükör: <http://www.theoffice.net/codex>

e-mail: codex@nitor.hu
vagy codex@TheOffice.net



Az idő kereke

Robert Jordan regényciklusa alapján



Második rész



Robert Jordan regényciklusáról szóló cikkem első részében említettem már a regények elsődleges szereplőit, Randet és két társát (Mat és Perrin), akik nyilvánvalóan jelentős szerepet játszanak majd a Sötét Úr legyőzésében. Rand jelképe a fegyver, Maté leginkább a kocka lehetne, Perrinnek pedig egy farkasfejet kellene szimbólumává választani. Randban a fegyvert látja mindenki – hogy a megmentőt vagy a veszélyes, elpusztítandó fegyvert-e, azt kinek-kinek az előítéletei szabják meg –, és egy idő után ő is így, és csak így tekint magára. A könyvekben számtalan utalás található arra, hogyan rombolhatja le a világot, szakíthat el minden szálat Rand. Ő a leghatalmasabb varázshasználó, a legerősebb ta'vern, azaz olyan személy, akire a sors törvényei másképp vonatkoznak, akinek életét a kerék forgása nem határozza meg.

Mat képtelen komolyan venni a világot, számára az élet nagy szerencsejáték, ahol neki valahogy mindig minden bejön... különösen ha valóban kártyázni vagy kockázni kell. Többen gyanítják, hogy Matben az óidők legnagyobb hadvezérének lelke született újjá. Anynyi biztos, hogy régi csaták emlékei élnek benne, és minden előképzettség nélkül kora egyik legzseniálisabb hadvezérévé vált.

Perrin tűnik a legegyszerűbb személyiségnek a három férfi közt: erős, csendes, nyugodt, az egyszerű életet, családot szereti. Lelkének azonban van egy oldala, ami egyes nézetek szerint sötét, kipurgálandó bélyeg: lelki rokonsága a farkasokkal, akik elfogadják testvérüknek, segítik, szólnak hozzá. Időnként maga is megpróbál küzdeni ellene, de nem tehet semmit, lényének része a vadállat is. Perrin békében és biztonságban szeretne élni, fegyvere a kalapács. Építő képességei már a regényciklus közepén megmutatkoznak: gyakorlatilag egyedül hoz létre országot hármuk szülőföldjén.

Ha megnézzük, melyikük milyen szerepet tölt be a történetben és a világban, Rendre oszthatjuk a pusztító szerepét, Perrin a teremtmény, Mat pedig az, aki a világot olyannak fogadja el, amilyen, és e természetes állapot megőrzésére törekszik.

Rand szerepe egyszerű: le kell győznie a Sötét Urat. Ennyi. Hogy seregeket vezessen, országokat irányítson, vagy a kisebb ellenségeket legyőzze? Ez mind kevésbé fontos. Ő lesz az – és talán még egy-két más szereplő – akik a végén szembeszállnak a Sötét úrral. Randnek ehhez kell erőt gyűjtenie, erre kell felkészülnie.

Matnak meg kell nyernie a háborút. Ő az egyetlen, akinek ehhez megvan a tudása és a tapasztalata, és fel kell használnia hagyományos erőket éppúgy, mint mágikusakat, bármennyire idegenkedik is ezektől. Ő fogja megmenteni az emberiséget, és ő biztosítja Rand számára az időt és a lehetőséget, hogy felkészüljön a Sötét Úr ellen.

Perrin szerepe valószínűleg akkor növekszik meg, amikor a végső csata után újra kell építeni a világot. A történet jelenlegi fázisában jelentősége abban áll, hogy gyakorlatilag az egyetlen karakter, aki mindekivel jó viszonyban van, akit szinte mindenki kedvel. Ő az, aki Randban még mindig inkább az embert látja,

neki köszönhető, hogy Rand meg tudja őrizni tartását és józan esztét. Rand nélkül a világ a Sötét Úr kezére kerülne, de hiába győz Rand, az emberiség Mat nélkül elpusztulna... és hiába győznek mindketten, az új élet felépítéséhez Perrinre van szükség.

Farkastestvérek

A farkastestvérek léte az emberiség és a farkasok létével egyidős, még az Aes Sedaiknál is ősbib. Soha, semmilyen gyógyítással vagy más módszerrel nem lehet változtatni azon, ha valaki farkastestvéreknek születik, őket "megszelídíteni", képességeiktől megfosztani is lehetetlen.

Farkastestvérek lenni azért veszélyes, mert ha a farkastestvérek született emberekben a farkas fél győz, az illetők elveszítik emberi mivoltukat. A farkasok félig a való világban, félig az álmokéban élnek, de tudják jól, az álmok világában a vadászatnak különös eredménye lehet. Midig a farkasok találnak rá emberi testvéreikre, sohasem fordítva. Miután megtaláltak, kezdnek megérezni őket, tudni merre járnak, ismerni a gondolataikat, érzéseiket. Ha nincsenek összekapcsolódva, akkor is látni fogsz a sötétben, egyre jobb lesz a szaglásod, sőt, egyes szokásaidat is átveszed. Kényelmetlenül érzed magad a városokban, jobban kedveled a húst, mint addig. Természetesen a kapcsolat csak úgy lehetséges, hogy Jordan világán a farkasok többek között az állatoknál... vagy ők is átvették az évszázadok során farkastestvéreik gondolkodását. Saját személyiséggel rendelkeznek, megérik, ha hazudnak nekik az emberek, megérik farkastestvéreik gondolatait, emlékeznek saját történelmük árnyaira.

Lássunk most néhány országot, majd - a cikk végén - egy nem való világbeli birodalmat!

Seander

Seander uralkodója, a császárnő (címerállata a holló) a Kilenc Hold Udvarában, kristálytrónjáról uralkodik. Az ország és a császárnő hatalmát a damane, a női varázstudók kizsákmányolása táplálja. A császárnő saját nemesei között az Igazságkeresők - azaz kémek - segítségével tart rendet. Ők a korona tulajdonába kerülnek, és minden leszármazottjukkal egyetemben örökre hordják a holló bélyegét. Súlyos bűncselekménynek számít, ha valaki nem válaszol egy Igazságkereső kérdésére. Testőrsége, a Halál Őrei csak a császárnőt és az általa megjelölt személyeket védik. Feketére lakkozott fegyvereikkel, harcművészetben szerzett jártasságukkal büszkén vallják, hogy ők a Sohasem Vesztes Had-sereg elitje.

Művészetük egyszerű, ha egy festmény vagy rajz nem békés madarakat vagy virágokat, fákat ábrázol, már közönségesnek tartják. Kevés bútort használnak, azok sem túl díszesek, inkább csak festett dekorációt használnak. A gazdagok selyemmel díszítik paravánokkal elválasztott szobáikat. Hangjuk lágy, szinte éneklő.

Seander lakói kasztrendszerben élnek, de elképzelhető, hogy valaki felsőbb kasztba lép - akár nemes is lehet, ha kiérdemli. A seanderiek a kasztrendszer természetesen tartják, ugyanakkor azt vallják, hogy az alapvető szükségleteket mindenki számára biztosítani kell. Csak a nemesek segíthetnek a szegényeken, ha ezt alacsonyabb rangú teszi, az nem tartotta be rangja előírásait.

Nők is lehetnek harcosok.

A *nemesség* szolgálatában álló belső emberek a so'jhin kasztba tartoznak, ha uruk meghal, ők is öngyilkosok lesznek, de elkép-

zelhetetlen, hogy egy so'jhin fegyverrel harcoljon ura mellett. Fejük felig leborotválták, a másik oldalon maradt hajat befonják. Az alacsonyabb rangúak csak a halántékukat borotválhatják le. Az alacsony kasztúak sötét, egyszerű ruhát viselnek, kéket csak a rabszolgá varázstudók hordhatnak, rajta az ezüst villám jelével.

A nagyurak fejüket teljesen leborotválták, hosszúra növesztett körmeiket kékre lakkozzák. A magasrangú nemeshölgyek kétoldalt vágják rövidre hajukat, középen pedig hosszúra növesztik.

Ha egy nagyúr lép be valahova, jöttét gongszó jelzi, a közrendűeknek térdre kell borulniuk, és meg kell csókolniuk a földet. Egy közrendű soha nem használhatja azt a szót urával szemben, hogy "kell". A társadalmi élet minden mozzanatát részletes szabályok rendezik, az etikett mindennél fontosabb a nemesek számára. Egy nemes számára a bocsánatkérés, még ha a császárnőnek tartozik is vele, a végső megaláztatást jelenti, ezért inkább választja a halált. Egy alacsonyabb rendű soha nem állíthatja egy nemesről, hogy hazudott.

A nemesek úgy érzik, egy női varázstudó pusztá érintése is bemooszolja őket. Gyűlölik az Aes Sedaikat, magas vérdíjat tűznek a fejükre. Hitük szerint a női varázshasználók veszélyes állatok, ők törték meg valaha a világot.

A női varázshasználókat damanének hívják. Csak kevés nemes engedheti meg magának, hogy damanét tartson, legtöbbjük a korona tulajdona. Gyakorlatilag rabszolgák. Minden évben aratás ünnepekor a sul'damok - a damanék felügyelői - végigjárják az országot, hogy megvizsgálják, ki damane, és kiből válhat sul'dam. Amíg egy lány be nem tölti a huszadik életévét, minden évben vizsgálatnak vetik alá. Akit damanének nyilvánítanak, annak nevét kitörlik a polgárok névsorából és a családi krónikákból.

A sul'damok karperecet viselnek, a damanék nyakörvet - e varázstárgyak szükségesek a damanék irányításához, kordában tartásához. Segítségükkel a sul'damok utólag is meg tudják állapítani, ha a rájuk bízott damane mágiát használt. Ha elég közel vannak a varázslás kezdetekor, látják a mágia áramlatait, és eldöntik, engedik-e létrejönni a varázslatot, vagy sem. Ha nem, elnyomhatják. A közöttük lévő kapcsolaton keresztül, fizikai fájdalom okozásával is meg tudják büntetni a rájuk bízott damanét. A nyakörvet csak nő teheti fel a damanékre, ha férfi teszi ezt, vagy semmi nem történik, vagy mindketten szörnyű kínok között pusztulnak el.

Ha egy damane le akarja venni nyakörvét, olyan rosszul tőrtör, hogy mozdulni sem képes. A levételhez nem kell mágia, a nyakörvnek egyszerű csatja van, de a damane keze lebénul, ha csak eszébe jut, hogy megoldja. Fegyverhez nem nyúlhat, még asztali késhez sem. Ha arra gondol, hogy valamilyen tárgyat fegyverként használ, menten émelyegni kezd.

A legjobb soruk azoknak a damanéknak van, akik képesek a nyakörveket és a karpereceket elkészíteni. Egy damanének nem lehet saját tulajdona. Mindene, az étele, a ruhája a sul'dam ajándéka.

Vannak alapvető szabályok, melyeket minden damanének be kell tartania - a sul'dam maga döntheti el, milyen szabályokat ír elő ezeken felül.

A sul'damok külön kiképzésen esnek át, hogy alkalmasak legyenek a damanék irányítására. A damanekkel sokkal jobb soruk van, de nemesi rangot soha nem viselhetnek. A legkiválóbbak közülük akkor is megérik a mágiát, ha nincs rajtuk a karperecük.

Andor országának jelképe fehér oroszlán vörös mezőben. Uralkodjuk a királynő, aki Andor rózsakoronáját viseli.

Az andori nép egyenes, egyszerű emberekből áll, akik gyűlölik az intrikákat, azt, ha manipulálni próbálják őket. Politikai ügyekben soha nem használnak orgyilkosokat. Mások kissé mezevnek tartják őket. A legtöbb andori világos bőrű, sötét hajú, sötét szemű és középmagas. A világos haj nagyon ritka, bár a királyi családra a vörös haj jellemző. Öltözköik nem túl díszes, a férfiak jól megmunkált csizmát, nadrágot és zekét, a nők hosszú, illetve bő ruhát hordanak. A gazdagok és a szegények öltözködése között inkább a szövetek minőségében van a különbség, a gazdagokat legbiztosabban az általuk felettébb kedvelt ékszerekről lehet felismerni.

Az andoriaknak magas színvonalú a fémművességük, emellett mezőgazdasággal foglalkoznak. Komoly hadsereget tartanak fenn, akik "Előre a fehér oroszlánért!" rikoltással szállnak csatába. A seregekre szükségük is van, hisz az andoriak számtalan háborút vívtak szomszédaikkal - elsősorban Cairhiennal - a századok során. Elképzelhetetlen, hogy nőből harcos legyen. A kiszolgált katonákat megbecsülik, vénségükre nyugdíjat kapnak. A katonai elit a királynő testőrsége, melyben nemesek is szép számmal akadnak.

Az országban a királynő akarata a törvény, amelyet azonban neki éppen úgy be kell tartania, mint alattvalóinak.

Házasságra csak egyéves jegyesség után kerülhet sor, hogy a férfi és a nő meggyőződhessen róla: ők ketten csakugyan egymáshoz valók.

Andor az egyik legősibb ország, a Legendák Korának vége óta vannak adatok a fennállására. Uralkodója mindig is királynő volt, akinek férje csak főhercegi rangot kap a házasság után. Gyakran előfordul, hogy a királynő (vagy trónörökös) nem főnemesi családból származó férjet választ. Mivel Andorban nem ritka, hogy nemesek közrendűekkel házasodnak, ez nem kavar különösebb botrányt. A királynő legidősebb bátyja a régensherceg, a hadsereg főparancsnoka. Ha a királynőnek nincs fiútestvére, tetszése szerint nevezhet ki főparancsnokot.

Háromezer éve fennáll a tradíció, hogy a trónörökösöt az Aes Sedaikhoz küldi tanulni, testvérével együtt, aki az őrzőkkel együtt gyakorlatozik. Ha a királynő meghal, a trónörökös addig nem tekinthető valódi uralkodónak, amíg a palota koronázási csarnokában meg nem koronázzák.

A törvény nem tiltja, hogy akár a királynő jelenlétében is fegyvert viseljenek a vendégek.

A Két Folyó völgye – ahonnan Rand és társai származnak – elvben Andorhoz tartozik, de nemzedékek óta nem járt a völgyben adószedő vagy hadsereg.

Andor fővárosa, Caemlyn ötven láb magas, ezüstös erezetű szürke kőfallal körülvett város, négy sarkában zömök, kerek tornyokkal. A falakon kívüli épületek vörös téglából épültek. A városban számtalan fogadó, üzlet, raktár és kereskedelmi központ található.

Az óváros korát senki nem ismeri, az újváros alig kétezer éves. Az óváros előtt újabb fal magasodik. Az ismert világ egyik legcsodálatosabb városának tartják, ami érthető is, hisz ez az egyetlen, melyet teljes egészében az Ogierok építettek. A belső város

utcait úgy alakították ki, hogy a hegy természetes íveit kövessék. Szinte minden pontjáról csodálatos kilátás nyílik. Középpontjában a palota áll, sápadt spirálos dómjaival, erkélyeivel, tornyaival és kertjeivel.

Cairhien

Cairhient alacsony, sápadt, keskeny arcú, sötét szemű emberek lakják.

Cairhien nemesei sokat adnak a formákra - nem úgy a közemberek, akiket semmiképp sem lehet tartózkodónak nevezni. Néha persze előfordul, hogy a nemesi tartózkodás megszűnik: a kékvérű cairhienidák ekkor meglepően közvetlenné válnak. Egy nemes szemében a zene a közemberek szórakozása, az pedig szinte elképzelhetetlen, hogy vándorszínészeket tűrjenek maguk között. A párbajok mindennaposak a nemesek körében, elég egy apró sértés, és máris kihívásra kerül sor.

A cairhienidák azon népek csekély táborát gyarapítják, melyek kereskednek az Aiel-pusztában is. Egyetlen város akad, ahová beléphetnek - aki valaha azon túl merészkedett, eltűnt és soha többé nem került elő.

Meglehetősen intrikus nép, a közemberek jelentős része számára kellemes jövedelemkiegészítő forrás az egymástól szerzett információk jó pénzért történő kiszolgáltatása a nemeseknek.

Az Aes Sedaik nagy tiszteletnek örvendenek körükben, de félik is őket. Ha valaki Aes Sedait lát vendégül otthonában, az jelentősen növeli jóhírét, és jelzi fontosságát. A műveltséget sokra tartják, itt található a legazdagabb könyvtár, amely nem az Aes Sedaik tulajdona. A könyvtár sok diákot vonz a világ minden tájáról.

Az ország lakói díszes ruhákat viselnek, hajukat magasra tornyozzák és csigákba göndörítik fejük tetején. A hölgyek az abroncsszoknyát kedvelik: szinte alig férnek be az ajtókon széles szoknyaikban. A férfiak bársonykalapot hordanak, csupa csipke kézelők bukkannak elő díszesen himzett kabátkaik alól. Ha valaki más nemes szolgálatában áll, annak nevezett zászlócskát tűz a hátára, amelyen urának címere található. A tiszték rangját is a hátukon hordott conok jelzik. Ha csatára kerül a sor a cairhienini nemesek a csapatok élére állnak, de máskülönben soha egyetlen nemes sem áll katonának.

Legnagyobb ünnepük a Fény Napja - ez az a nap, amikor rá sem lehet ismerni az emberekre, ez az a nap, amikor mindent szabad. Az ünnepen elmosódnak a közrendűek és a nemesek közötti korlátok, együtt isznak és táncolnak, bárki megcsókolhat bárkit, a nemes hölgyek is félmeztelenül járnak-kelnek, borban fürdik mindenki.

Fővárosuk Cairhien városa. A belvárosba csak az elővároson keresztül juthatunk keskeny, kanyargós utcácskák labirintusán át. Valaha minden városkapu előtt piac nyílt reggelente, ezek utóbb rozoga viskók rengetegévé fejlődtek. Az itt élő emberek toldott-foltott, tarka ruhákat viselnek, szeretnek inni és mulatni, és az erkölcsük sem túl szigorúak. Cairhien urakodói megfelelő szórakoztatás biztosításával tartják kordában az éhes tömegeket - a mindennapos cirkuszt löversenyek és tűzijátékok jelentik.

A városba érkező látogatóknak be kell jelentkeznie valamelyik városkapunál, és meg kell mondania, melyik fogadóban száll meg. Minden idelátogató idegenről lajstromot vezetnek. Ha a látogató

már belépett a kapun, széles, kövezett, szabályos rendben elhelyezkedő utcák várják.

A város közepén található a főter és a királyi palota - ez utóbbi jókora dombra épült, mely első pillantásra mesterségesnek tűnik. Széles rámpa vezet a palota bronzkapuihoz s a túlнан elterülő udvarokba. A zezugos folyosókban bővelkedő királyi palotát a Nap palotájának is nevezik.

Tel'aran'rhiod

Utolsóként lássuk az álmok földjét, Tel'aran'rhiodot, ahová természetesen nem léphet be akárki. Van, aki képes megtanulni, hogy közlekedhet Tel'aran'rhiodban, mások mágikus eszközöket használnak, hogy átjussanak.

Tel'aran'rhiod és a való világ között fekete határ húzódik, amit apró fénypontok pettyeznek: a való világban szunnyadó emberek álmai. Első pillantásra minden álmom egyformának tűnik, de a tapasztaltabbak megtanulják megkülönböztetni őket. Ha valaki megtanulta felismerni egy adott ember álmát, bármikor képes lesz megtalálni újra.

Mások álmába nagyon veszélyes belépni: ha nem ismeri és nem varja, az álmodó álmának részének hiheti a látogatót, s mivel az előbbi saját világában teljhatalommal bír, utóbbi könnyen játékszeré válhat a kezében. Ha belépsz valakinek az álmába, olyannak látod magad, amilyennek az álmodó lát téged, és nagyon keményen kell küzdened, máskülönbén úgy is leszel kénytelen cselekedni, ahogy ő elvárja.

A varázshasználók Tel'aran'rhiodban is alkalmazhatják mágijukat, sőt, annak hatása a való világban is érvényesül: ha például valakit mentális befolyás ért Tel'aran'rhiodban, hiába ébred fel, a befolyás megmarad. A nagyon hatalmas varázstudók másokra rá is tudják kényszeríteni saját álmaikat, ezért az Aes Sedaik azt is megtanulják, hogyan leplezzék azokat.

Tel'aran'rhiodban persze nem csak a létezés veszélyes - az is előfordul, hogy rákapsz az ízére, mint valami kábítószerre.

Az álmójárás a lélek szférájában tartozó mágikus képesség, általában szorosan összefügg a jóvendőmondás képességével. Az álmodók úgy is tudnak jósolni, hogy saját álmaikat értelmezik. Pontosan tudják, mely álmaik fontosak. A Kerék forgásának, illetve az általa szőtt valóságnak egyes elemei (múlt jelen és jövő egyaránt) megtalálható Tel'aran'rhiodban, ezeket felismerni azonban csak a legtapasztaltabb álmodók képesek.

Az utóbbi századokban úgy tűnt, az álmodók kasztja kihalt - utoljára 473 éve bukkantak az Aes Sedaik ilyen tehetségre. Most azonban, hogy a világ forrong, egyre-másra tűnnek fel az álmodók. Egyáltalán nem biztos, hogy egy varázshasználó képes az álmójárásra, ahogyan az álmodók mindegyikéből sem válhat varázshasználó. Az álmodók mágikus eszköz nélkül is át tudnak lépni az álmok világába. Ez általában nem jelenti, hogy testük és lelkük is átkerül - túl veszélyes lenne, könnyen a halálukat okozná, ezért csak szellemük egy részét szokták átküldeni.

Az álmodók képesek arra, hogy bevonjanak az álmukba, ahol tetszésük szerint bánhatnak veled. Azt is könnyűszerrel meg tudják állapítani, hogy egy köztelükben alvó ember mit álmodik. Az álmodók megtanulják, hogy aludjanak el bármikor, és hogyan éb-

redjenek fel, amikor akarnak.

Tel'aran'rhiodot hívják a Láthatatlan Világnak is. Az Álmok Földje minden létező fizikai világgal határos. Ami itt megtörténik valakivel, az valóban megtörténik, hiába ébred fel, ha megsebesült, továbbra is vérzik. Vannak dolgok, amik Tel'aran'rhiodban sokkal nagyobb hatalommal bírnak, mint a való világban. A megfelelően képzett álmodó képes legalább kis részben a maga akarata szerint tárgyakat formázni a Láthatatlan Világban. Hogy ez mennyire esik neheze, attól függ, mekkora a tárgy, illetve hogy milyen valószínűséggel létezik a való világban. Állatokat szinte lehetetlen teremteni, bár élnek itt szép számmal oroszlánok, kuttyák, madarak... lovak azonban soha. És élelem sem hever minden sarkon: aki nem akar éhen halni, előbb-utóbb visszatér a való világba.

Az álmok világában is vannak helyek, ahova lehetetlen belépni, legalábbis még soha senkinek nem sikerült - ilyen például az Aielek szent városa, Rhuidean.

Tel'aran'rhiodban úgy lehet utazni, ha magad elé képzeled az úticélot. Ha egy való világban ismert hely már megváltozott, az álmodó nem tud odautazni, csak ha tudja, most hogyan néz ki.

Itt másképp múlik az idő (egyik pillanatban világos van, a másik pillanatban sötét), a hőmérséklet kellemes, és sosem fáradsz ki. Lehet, hogy találkozol valakivel, akit két napja láttál, de számára öt nap telt el. Aki belép az Álmok Világába, olyan külsővel érkezik, amilyen a tudat alatt szeretne.

Farkasokkal gyakran lehet itt találkozni, ha megtetszel nekik, vezetőül is vállalkoznak.

Ha nem ront el valamit az álmodó, itt maradhat egész éjszaka, mégis frissen ébred... de ha valaki fel akarja ébreszteni, miközben Tel'aran'rhiodban jár, szinte lehetetlen feladatára vállalkozik.

Embereket akarunk ellenére is ide lehet juttatni, de ezt általában gonosz dolognak tartják.

Tel'aran'rhiodban néha szabadon kószáló rémálmokkal is lehet találkozni - ezek roppant veszélyesek. Az Aiel álmodók elpusztítják a rémálmokat, ha találkoznak velük, de másnak azt tanácsolják, inkább igyekezzenek elkerülni őket. Egy rémálmat úgy lehet megszüntetni, ha magtagadod, és elképzeld, hogy normális állapotban hogy nézne ki. Ehhez persze hatalmasabbnak kell lenned a rémálomnál, illetve teremőjénél.

Dr. Máyer Júlia



Bepillantás a fantáziavilágok rejtett zugaiba...

Trollbarlang

Cím: 1067 Budapest, Teréz krt. 13. Tel./Fax: 3-226-026
<http://www.privatemoon.com/trollbarlang.htm> E-mail: khaled@elender.hu, khaled@mail.datanet.hu

BLOOD BOWL

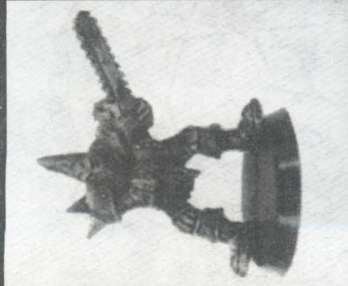
ÚJRA ITT VAN, ÚJRA ITT VAN...

Hát igen, megértük a hazánkban talán egyik legnépszerűbb Games Workshop játék, a Blood Bowl (Vérfoci) negyedik kiadását. Aki még emlékezik, netán birtokában vannak a pár évvel ezelőtti verzióknak, ne csüggedjenek: egyedül a doboz változott (hm, fele akkora lett). A szabályok, a játék tartalma változatlanok, s természetesen magyar nyelven is hozzáférhetők. Nem állhatom meg, hogy ne idézzem Jervis Johnstont, a játék megalkotóját, aki e szavakkal illette saját magát: „a Vértocin azért nem kellett változtatni, mert saját istenadta szuperképességeimnek köszönhetően a játék szabályai majdnem tökéletesek...” Nos, ezzel nagyjából egyetértek jómagam is, hiszen például a Necromunda és a Gorkamorka szabályai is a Vértocin ligaszabályok alapján készültek el. Nos, aki még nem ismeri ezt a frenetikus játékot, annak elmondanám, hogy az alapötletet az amerikai foci adta, de természetesen a vérfoci pályákon Öregvilág fajnainak képviselői küzdenek egymással (és önmagukkal). A játék lényege egyszerű: az ellenfél térfelét lezáró gólvonal mögé kell eljuttatni a labdát, gyakorlatilag bármilyen eszköz segítségével (többek között lökés, ütés, rú-

gás, harapás megengedett). A részletes szabályokra most nem térek ki, mivel úgyis megtalálhatod őket a dobozban.

Persze a tapasztalt Vértocin edzők bizonyára felteszik a kérdést: mégis, jelenik-e meg valami új is a játékhoz? A válasz igen is meg nem is. Most kaphatóak lesznek az előző kiadáshoz elkészült, de – eddig – sosem terjesztett ember és norscai (barbár) csapatok. Megjelenik továbbá a Citadel Journalban közölt cikkek gyűjteményes kiadása Jervis Johnson néhány új írása kíséretében. Akit kicsit bővebben érdekel a téma, ajánlom figyelmébe a honlapunkon található oldies rovatot, melyben több Vértocin cikk is helyet kapott. Természetesen újabb írással is találkozhattok a későbbiekben e témával kapcsolatban. Tervezzük továbbá egy országos szintű Vértocin bajnokság beindítását is. Nagyon hamarosan közzétesszünk egy hibajegyzéket is, mely a magyar fordítás néhány pontatlanságát teszi tisztába (hiába, mi sem vagyunk tévedhetetlenek). No, de hogy ne csak a szót csépeljem, következzen néhány friss sztárjátékos kártya, amelyek a korábbi kiadások hőseit teszik a mostanival összeférhetővé.

Eriel

MOZGÁS 5	ERŐ 4	ÜGYESSÉG 3	PÁNCÉL 9	CSAPATOK KÁOSZ	KÜLÖNLISÉG LÁNCFŰRÉSZ
HACKER SPLEENRIPPER KÁOSZHARCOS			JÁRTASSÁGOK NINCS		
			135,000 ARANY		

BILEROT VOMITFLESH KÁOSZHARCOS			JÁRTASSÁGOK UNDORÍTÓ KÜLEM MOCOKS JÁTEROS		
			125,000 ARANY		
MOZGÁS 4	ERŐ 5	ÜGYESSÉG 2	PÁNCÉL 9	CSAPATOK KÁOSZ	KÜLÖNLISÉG NINCS

GORLIMEN GOREBLADE KÁOSZHARCOS



MOZGÁS
5

ERŐ
4

ÜGYESSÉG
3

PÁNCÉL
9

JÁRTASSÁGOK
ÖRJÖNGÉS, RETTENTHETETLEN

125,000 ARANY

CSAPATOK
KÁOSZ
KÜLÖNLLEGESSÉG
NINCS

SIARGA FOULSTRIKE BESTIA



MOZGÁS
6

ERŐ
3

ÜGYESSÉG
3

PÁNCÉL
8

JÁRTASSÁGOK
SZARVAK, TÖBBLET KAROK,
MOCOKS JÁTEKOS

105,000 ARANY

CSAPATOK
KÁOSZ
KÜLÖNLLEGESSÉG
NINCS

WILHELM CHANEY VÉRARKAS



MOZGÁS
7

ERŐ
4

ÜGYESSÉG
3

PÁNCÉL
8

JÁRTASSÁGOK
ÖRJÖNGÉS,
BOROTTVÁÉLES KARMOK

135,000 ARANY

CSAPATOK
KÁOSZ/EMBER
KÜLÖNLLEGESSÉG
NINCS

WITHERGRASP KÁOSZMUTÁNS



MOZGÁS
5

ERŐ
4

ÜGYESSÉG
3

PÁNCÉL
9

CSAPATOK
KÁOSZ

KÜLÖNLLEGESSÉG
NINCS

JÁRTASSÁGOK
CSÁPOK, KÉT FEJ, KAPASZKODÓ
FAROK

135,000 ARANY

LEWDGRIP WHIPARM KÁOSZHARCOS



MOZGÁS
5

ERŐ
4

ÜGYESSÉG
3

PÁNCÉL
9

CSAPATOK
KÁOSZ

KÜLÖNLLEGESSÉG
NINCS

JÁRTASSÁGOK
CSÁPOK, PASSZ, BIZTOS KÉZ

135,000 ARANY

DORIAK SURECLAW KÁOSZMUTÁNS



MOZGÁS
6

ERŐ
4

ÜGYESSÉG
3

PÁNCÉL
9

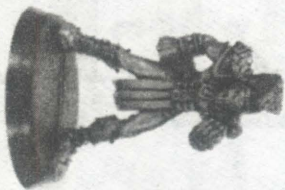
CSAPATOK
KÁOSZ

KÜLÖNLLEGESSÉG
NINCS

JÁRTASSÁGOK
MAGYON HOSSZÚ LAB, KAROM

130,000 ARANY

HIGHELM LYNPADE ERDEI ELF KÖZKATONA

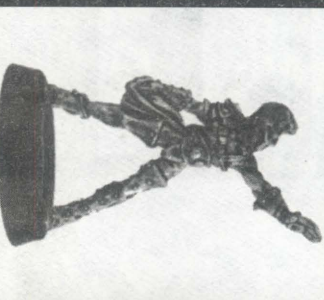


JÁRTASSÁGOK
BLOKKOLÁS, PASSZ BLOKKOLÁSA
125,000 ARANY

CSAPATOK
ERDEI ELF
KÜLÖNLÉGESSÉG
NINCS

MOZGÁS
7
ERŐ
4
ÜGYESSÉG
4
PÁNCÉL
7

ELDRIL SIDEWINDER HARTÁNCOS



JÁRTASSÁGOK
BLOKKOLÁS, CSELEZÉS, UGRÁS,
SPRINT, FOGÁS
150,000 ARANY

CSAPATOK
ERDEI ELF
KÜLÖNLÉGESSÉG
NINCS

MOZGÁS
8
ERŐ
3
ÜGYESSÉG
4
PÁNCÉL
7

TUERN REDVENOM SÖTÉT ELF ROHAMOZÓ



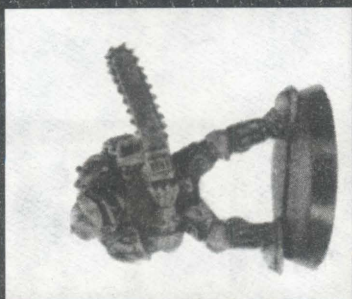
JÁRTASSÁGOK
BLOKKOLÁS, CSELEZÉS, PROFI,
MOSKOS JÁTEKOS, SZERELÉS
175,000 ARANY

CSAPATOK
SÖTÉT ELF
KÜLÖNLÉGESSÉG
NINCS

MOZGÁS
7
ERŐ
4
ÜGYESSÉG
4
PÁNCÉL
8

80,000 ARANY

JÁRTASSÁGOK
NINCS



HELMUT WULF
EMBER KÖZKATONA

MOZGÁS
6

ERŐ
3

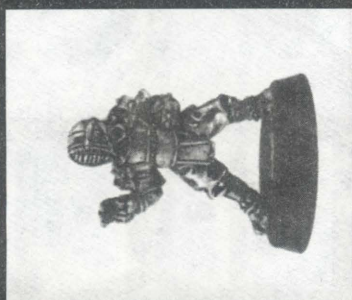
ÜGYESSÉG
3

PÁNCÉL
8

CSAPATOK
EMBER
KÜLÖNLÉGESSÉG
LÁNCFŰRÉSZ

120,000 ARANY

JÁRTASSÁGOK
FOGÁS, CSELEZÉS, UGRÁS



HOSHI KOMI
EMBER FOGÓ

MOZGÁS
8

ERŐ
3

ÜGYESSÉG
4

PÁNCÉL
7

CSAPATOK
EMBER
KÜLÖNLÉGESSÉG
NINCS

125,000 ARANY

JÁRTASSÁGOK
FOGÁS, CSELEZÉS, KÖVETÉSEK EL-
KAPÁS, BIZTOS KÉZ



GREGOR MEISSAN
EMBER FOGÓ

MOZGÁS
7

ERŐ
3

ÜGYESSÉG
3

PÁNCÉL
8

CSAPATOK
EMBER
KÜLÖNLÉGESSÉG
NINCS

DIRTY DAN

GOBLIN



70,000 ARANY

MOZGÁS
6

ERŐ
3

ÜGYESSÉG
3

PÁNCÉL
7

JÁRTASSÁGOK
CSELEZÉS, MOCNOS JÁTEKOS,
PÖTTÖM

CSAPATOK
ORK/GOBLIN
KAOSZ

KÜLÖNLÉGESSÉG
NINCS

110,000 ARANY

JÁRTASSÁGOK
BLOKKOLÁS, SZERELES, VASTAG
KOPONYA

CSAPATOK
TÖRPE

KÜLÖNLÉGESSÉG
LÁNCFŰRÉSZ

PÁNCÉL
9

ÜGYESSÉG
2

ERŐ
3

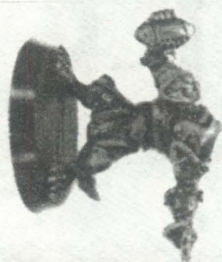
MOZGÁS
4

FLINT CHURNBLADE
TÖRPE HOSSZÚZAKÁLL



SKRITTER

SKAVEN DOBÓ



115,000 ARANY

MOZGÁS
7

ERŐ
3

ÜGYESSÉG
3

PÁNCÉL
7

JÁRTASSÁGOK
BIZTOS KÉZ, PASSZ, ERŐS KAR,
PONTOSSÁG

CSAPATOK
SKAVEN

KÜLÖNLÉGESSÉG
NINCS

100,000 ARANY

JÁRTASSÁGOK
VASTAG KOPONYA

CSAPATOK
ORK

KÜLÖNLÉGESSÉG
LÁNCFŰRÉSZ

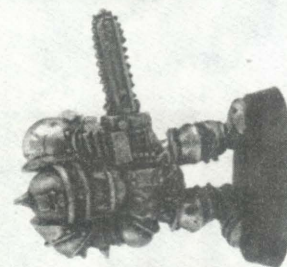
PÁNCÉL
9

ÜGYESSÉG
3

ERŐ
3

MOZGÁS
5

UGROTH BOLGROT
ORK KÖZKATONA



RASTA TAIL-SPIKE

SKAVEN MUTÁNS



100,000 ARANY

MOZGÁS
8

ERŐ
3

ÜGYESSÉG
3

PÁNCÉL
7

JÁRTASSÁGOK
TÖBBLET KAROK, FOGÁS

CSAPATOK
SKAVEN

KÜLÖNLÉGESSÉG
NINCS

125,000 ARANY

JÁRTASSÁGOK
BLOKK, NAGY ÜTÉS, BETON

CSAPATOK
ORK/GOBLIN
KAOSZTÖRPE

KÜLÖNLÉGESSÉG
NINCS

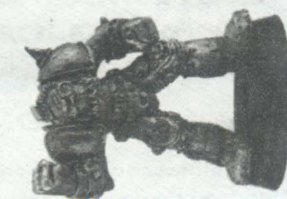
PÁNCÉL
9

ÜGYESSÉG
2

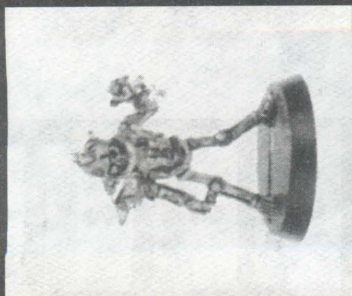
ERŐ
5

MOZGÁS
3

GEARGRINDER
ORK KIBORK



WISHBONE
CSONTVÁZ



MOZGÁS
6

ERŐ
3

ÜGYESSÉG
2

PÁNCÉL
7

CSAPATOK
ÉLŐHOLT

KÜLÖNLLEGESSÉG
NINC

JÁRTASSÁGOK
REGENERÁCIÓ, BLOKKOLÁS, PROFI

70,000 ARANY

FRANK N. STEIN
EMBER BLOKKOLÓ



MOZGÁS
4

ERŐ
5

ÜGYESSÉG
1

PÁNCÉL
9

CSAPATOK
ÉLŐHOLT

KÜLÖNLLEGESSÉG
NINC

JÁRTASSÁGOK
NAGY ÜTÉS, SZERELÉS MEGTÖRÉS,
VASTAG KOPONYA, BETON

135,000 ARANY

MOZGÁS
7

ERŐ
4

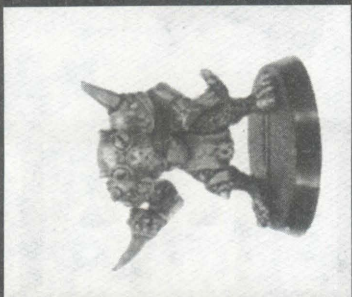
ÜGYESSÉG
3

PÁNCÉL
7

CSAPATOK
SKAVEN

KÜLÖNLLEGESSÉG
NINC

SKREET
SKAVEN KÖZKATONA



JÁRTASSÁGOK
BLOKKOLÁS, CSELEZÉS, UGRÁS,
TESTŐR

145,000 ARANY

BLOOD BOWL

A LEGENDÁS VÉRFOCI

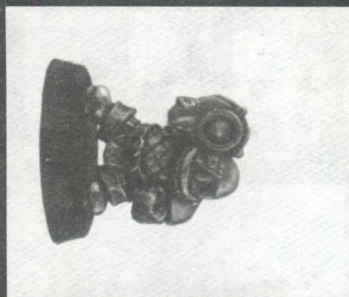
ÚJRA HÓDÍTÓ ÚTJÁRA INDULT!

KERESSÉTEK A LEGJOBB
SZEREPIJÁTÉKBOLTOKBAN!!!

AJÁNLOTT ÁRA: 12.000.- Ft.

A kockázatok és mellékhatások tekintetében
kérjük olvassátok el a „betegtájékoztatót” vagy
látogassatok el Internetes honlapunkra...

BARIK FARBLAST
TÖRPE HOSSZÚSZAKÁLL



90,000 ARANY

JÁRTASSÁGOK
BLOKKOLÁS, VASTAG KOPONYA,
CSELEZÉS

KÜLÖNLLEGESSÉG
PÁNCÉLÖKÖL*

JÁRTASSÁGOK

CSAPATOK

TÖRPE

PÁNCÉL
9

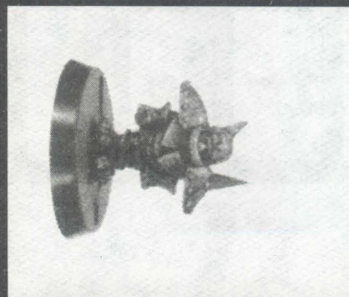
ÜGYESSÉG
2

ERŐ
3

MOZGÁS
4

*Megjegyzés: A páncélöklökre ugyanazon szabályok érvényesek, mint a káosz törpe mordályra.

PUGGY BACON BREATH
HALFLING



90,000 ARANY

JÁRTASSÁGOK
ACÉLÍDEG, CSELEZÉS, BLOKK, JÓ
ANYAG, PÖTTÖM

KÜLÖNLLEGESSÉG
NINC

JÁRTASSÁGOK

CSAPATOK

HALFLING/EMBER

PÁNCÉL
6

ÜGYESSÉG
4

ERŐ
2

MOZGÁS
6

HRICZÓ GÁBOR

A KÁOSZ BIRODALMA

WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY

Legutóbbi Warhammer Fantasy Roleplay cikkünk alkalmával a kárbozottak kárbozottjaival, a Káosz lovagjaival foglalkoztunk. Azt hiszem, akkor már sikerült fogalmat alkotnotok arról, hogy mekkora veszélyt jelentenek ezek az elfajzott teremtmények Öregvilágra nézvést. Hogy tisztán lássatok azonban, még mélyebbre kell merülnünk a fertőbe, és meg kell ismernünk magukat a Káosz hatalmait! Miközben a most következő sorokat olvassátok, ne feledjétek: Aki nem tesz semmit a Káosz terjedése ellen, az maga is elősegíti annak térnyerését. Ideje hát, hogy döntsetek, ki melé álltok!

A KÁOSZHATALMAK

SLAANESH

Slaanesh az Élvezetek Ura, a mértéktelen orgiák mestere, ki nek hívei minden olyan erényt meggyaláznak, mely emberre tehetné őket. Fényűző palotájába csak leginkább elfajzott hívei nyerhetnek bebocsáttatást, hogy ott perverz élvezeteiknek hódoljanak. Valódi alakja félig férfi, félig nő, melynek természetfeletti szépsége még a legszilárdabb jellemeket is megingatja. Arany hajából szarvak sarjadnak, testét pedig selyemmel vegyes láncing fedi. Jobb kezében legnagyobb kincsét, mágikus jade jogarát hordozza. Szimbólumát, mely a hagyományos férfi és női jelet kombinálja, hívei ritkán viselik nyíltan. Rejtett templomaiban gyakoriak az erotikus szimbólumokat formázó ékszerek. A hívek kedvenc viseletét az igen drága köntösök képezik, melyek a jobb mellet szabadon hagyják, hiszen ez a rituálénál alapkövetelmény. Főként a pasztell és kékes színeket kedvelik, de a fehér is elég gyakori náluk. Ezeket a színeket a mindennapi ruházatukban is igyekeznek érvényesíteni, de természetesen csak annyira, hogy még ne legyen túl feltűnő. A hatos számot Slaanesh számának tartják, és ez híveinek életében is tükröződik. Erre példa, hogy a titkos találkákon mindig egy vagy több hatos csoport jön össze, és a Démonlánykák is hatosával harcolnak. Slaanesh nem a harcosok istene, hívei így a városlakók közül kerülnek ki, s kultusza különösen Bretonnia, Estalia és Tilea nemességének körében népszerű. Néhányan saját nevén imádják, a Káoszt tartva a dekadencia legmagasabb formájának, míg mások más néven, más álca alatt tisztelik. Ünnepei hatalmas orgiák, ahol mindenféle bűn és perverzió megengedett, így nem véletlen, hogy az ő kultusza a legnépszerűbb Öregvilágon. Hívei körében nem ritka, hogy még más istenek ünnepén is Slaaneshnek áldoznak. Kultusza a nem-emberi fajok körében nem túl népszerű, bár azt beszélik, a tündék népe könnyen hajlik az ilyesféle túlkapásokra. Más káosz hívekkel ellentétben követői jó kapcsolatokat tartanak fenn egymással, ezért bizton számíthatnak arra, hogy egy idegen városban is meleg fogadtatásban lesz részük az ott tanyázó testvéreik részéről. Mivel saját élvezetük annyira lefoglalja őket, hogy nem is érnek rá a többi káoszisten híveivel foglalkozni, azokkal szemben semlegesek. Egyedüli ellenfeleik Khorne harcosai, akiknek a halálról és a fájdalomról alkotott nézeteik élesen ellentétesek Slaaneshnek az életet és a korlátlan gyönyört középpontba állító elképzeléseivel. Slaanesh nem állít túl nagy követelményeket hívei elé, ezért mindenki, aki hajlandó a végsőkig elmenni a perverz élvezetek hajszolásában, tagja lehet kultuszának, s az egyetlen bűn, amit ellene elkövethet, hogy tartósan ragaszkodik valamilyen morális alapelvhez.

Varázslatok:

EUFÓRIA (ACQUIESCENCE)

Szint: 1

Mágiapont: 3

Távolság: érintés

Ez a varázslat lehetővé teszi a mágus számára, hogy mindazokat, akiknek homlokát megérinti, eufórikus állapotba juttassa. Ehhez sikeres támadást kell tennie, és ha az áldozat nem dob sikeres mágia-mentőt, akkor 24 órára eltölti a tökéletes boldogság érzése. Ez azzal jár, hogy tulajdonságai lefeleződnek, és vagy mosolyogva álldogál, vagy a hülyeség vesz rajta erőt (körönként 50-50% eséllyel).

Slaanesh követőire a varázslat nincs ilyen negatív hatással, hiszen számukra ez az állapot a természetes. Ők 24 óráig immunissá válnak mindenféle pszichológiai hatásra, de annyira lelassulnak, hogy Kezdeményük 20%-kal csökken Khorne híveire ez a varázslat pusztító hatással van, hiszen idegrendszerük képtelen ezt az érzést feldolgozni: fel is mondja a szolgálatot, agyuk pedig felrobban. Még képesek arra, hogy valamilyen irányban elbotorkáljanak D4x2 métert, de aztán holtan rognak össze.

Ez a halálnem különösen megalázó a Khorne-hívek szemében, ezért a varázslatra képes mágusokat mérhetetlen gyűlölettel övezik. A varázslathoz szükséges egy Slaanesh-szimbólum.

SLAANESH TÁNCA (PAVANE OF SLAANESH)

Szint: 2

Mágiapont: 8

Távolság: 48 méter

Ez a varázslat egy legfeljebb 48 méterre levő, négy vagy több főből álló csoportra mondható rá, ha azok négy méternél közelebb állnak egymáshoz, és az állatinál magasabb intelligenciájuk van (12-es vagy nagyobb). Ha a célcsoport nem démonokból áll, akkor dobhatnak mentőt a hatás ellen, egyébként nem.

Az áldozatok fülében csak általuk hallható éteri muzsika csendül fel, melyre táncolni kezdenek, és egészen addig ezzel lesznek elfoglalva, amíg a varázslatnak valami véget nem vet (meg nem szüntetik vagy meg nem támadják az áldozatokat). A varázslat komponense egy flaska bor.

SLAANESH FÉNYSUGARA (BEAM OF SLAANESH)

Szint: 3

Mágiapont: 8

Távolság: 48 méter

Ez a varázslat az Eufória azon változata, mellyel a mágus nagy távolságból képes ellenfeleit az élvezetek számukra eddig ismeretlen magasságaiba emelni. Miután kimondta a titkos szavakat, ujjából szívárványszínű fénysugár csap ki, mely elborítja a hatótávolságon belüli megcélzott lényt. Ha az áldozat nem démon, mágia-mentőt tehet a hatás ellen, mely egyébként mindenben megegyezik az Eufória varázslattal.

A komponens is ugyanaz, mint az Eufória esetében, vagyis egy Slaanesh-szimbólum.

A HÚS ÁTKA (FLESHY CURSE)

Szint: 4

Mágiapont: 5

Távolság: 48 méter

Ez a varázslat jár a legszörnyűbb hatással mindazok közül, melyeket Slaanesh hívei számára biztosít. Az egyetlen esély a menekülésre, ha áldozata sikeres mágia-mentőt tesz ellene (démonok számára azonban ez a lehetőség nem áll fenn).

Ha a varázslat hatása elér valakihez, azon szinte azonnal szörnyű kinövészek keletkeznek. Hogy megtudd, pontosan mi történik veled, ahhoz minden körben dobnod kell a következő táblázaton:

D10 Hatás ebben a körben

- 1-3 Hús- és izomcsomók sarjadnak az áldozat húsából, 2D4 x 2D4 méteres területre kiterjedően. A kinövészek iránya véletlenszerű, és a D4-gyel határozható meg: 1 - előre, 2 - balra, 3 - hátra, 4 - jobbra.
- 4-6 2D12 méter hosszú csáp nő ki az áldozatból egy véletlenszerűen meghatározott irányba (ehhez is D12-t használj, és az eredményt egyeztesd az óramutatón levő megfelelő szám irányával).
- 7-8 Ebben a körben semmi sem történik.
- 9-0 Az áldozat 2D6 métert vánszorog véletlen irányban (ehhez is használj a D12-t).

A kinövészen szemek, szájak és lábak is megjelennek. Minden olyan lény, mely egy ilyen kinövés közelébe kerül, ki lesz téve az elszabadult szövetek támadásának: a dolognak 49-es Közelharci Értéke van, és ha megragad valakit, nem sebez ugyan, de három kör alatt összeroppantja áldozatát.

A varázslat alanya nem ura többé testének, így sem a növekedést nem tudja megállítani, sem agresszív viselkedésén nem tud úrrá lenni. Lényegében a végtelenségig növekszik, egészen addig, míg el nem pusztítják (ez azonban csak tűzzel lehetséges).

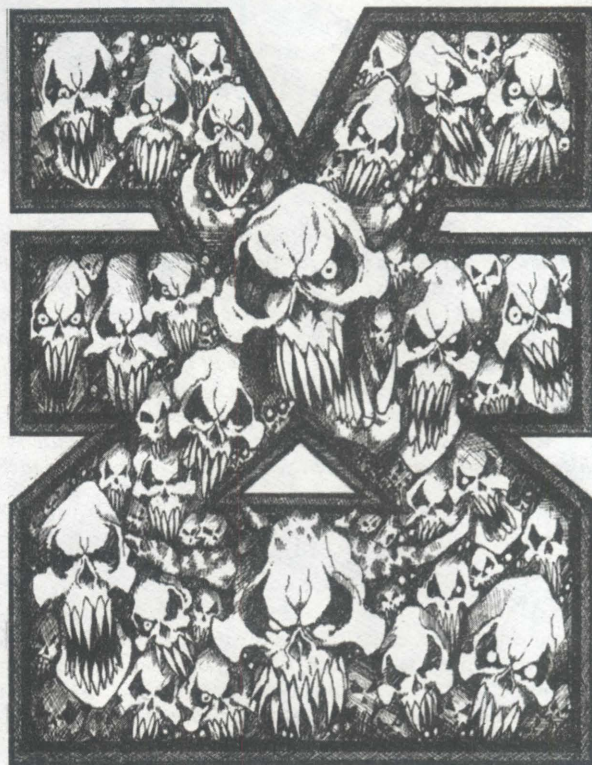
A varázslat anyagi komponensei egy levágott emberi kéz és 144 pók egy goblin, gnóm vagy félszerzet bőrébe varrva.

KHORNE

Khorne a Vörös Isten, kinek dühe és vérszomja egy pillanatra sem lankad. Hatalmas bronztrónja hegynyi csonton áll - azokén, akik őt szolgálták vagy akiket hívei mészároltak le. Ez az egyre növekvő halom követőinek sikereit hirdeti s dicsőségét növeli, de vérszomját nem csillapíthatja. Az értelmetlen, totális erőszakot népszerűsíti, a gyilkolás élvezetét, mindennek és mindenkinek az elpusztítását, legyen szó akár barátról, akár ellenségről. Kürtjének hangja messze zeng a Káoszpuszták felett, még nagyobb erőfeszítésekre sarkallva híveit. Örült követőinek hatalmas seregei küzdenek egymás ellen a vörös hold természetellenes fényében, a pusztaság felett pedig istenük dühödt üvöltése visszhangzik. Az ábrázolások szerint hatalmas természetű humanoid alak, aki naphosszat csontokból rótt hegyen ül különös faragású bronz trónszékében, hogy híveit figyelje. Testét lemezpáncél fedi, melynek mintázata furcsa, nem evilági mintákat hordoz, vadállati arccát pedig szárnyas sisakja rejt.

Khorne jele a koponya, a halál szimbóluma. Ezt gyakran X-alakú rúnaként is ábrázolják, egy egyenes vonallal kiegészítve az alsó szárazokon. Követői a fekete, vörös, illetve a bronz színeket kedvelik, hiszen ezek a halál, a vér és istenük páncéljának színei.

A nyolcas szám szintén hozzá kapcsolódik, ezért ez alapján szervezik seregeit is. Ugyanez tükröződik kisebb dolgokban is, mint például egy születendő démonnak szánt névben található szótagok számában, illetve a várható mutációk számában is.



Hívei között egyaránt találhatunk Káoszharcosokat és az őket követő Bestiákat is. Templomai nincsenek, hiszen a harcmészón imádják, de különben sem érdemes templomok építésével tölteni az időt, mikor ez alatt gyilkolni is lehet az ő nevében.

Minden élet, melyet szolgálai oltanak ki, az ő hatalmát növeli. Kegyet leginkább azok nyerhetik el, akik szeretteiket vagy szövetségeseiket gyilkolják le, és minél többet áldoz valaki az ő oltárán, annál kedvesebb áldozat lesz ő maga is. Ha egy híve akárcsak egy napig is hanyagolja a vérontást, istenének haragját vonja magára. Emberi szövetségesein kívül Khorne szép számú hívvé rendelkezik a káosztörpék, goblin fanatikusok és félorkok körében. Vérszomjas természete leginkább az orkokhoz és egyéb fajtaikhoz áll közel, ezért gyakran előfordul, hogy egész törzsek fordítanak hátat régi isteneiknek, csak hogy őt imádhassák.

Khorne híveinek nincsenek szövetségesei vagy barátai, mivel előbb-utóbb mindenkit feláldoznak istenüknek. Még egymásban sem bízhatnak, hiszen ha nincs más lehetőség, bármelyikük könnyű szívvel legyilkolja őket, hogy vörös istene szomját csillapítsa. Harcosai különös gyűlölettel viseltetnek Slaanesh követőit iránt, hiszen isteneik a Káosz két ellentétes arcát testesítik meg, s ezért ősi ellenségek. Khorne követői mind harcosok. Csak ritkán hoznak létre kisebb közösségeket, hiszen az istenük iránti tisztelet mindig a gyilkolásban testesül meg, amit pedig egyedül kell véghezvinniük.

A hívek számára egyszerű az élet: minél több vért vörös istenüknek! Varázslatok alkalmazásával elpusztítani valakit teljességgel megbocsáthatatlan, ezért senki olyan nem lehet Khorne híve, aki használt akár csak egyszer is mágiát.

Khorne kegyelmének elnyerése csak gyilkolással lehetséges. Hogy barát vagy ellenség, mindegy - mind egyenlőek az isten szemében. Mivel a varázslás nem szolgálja a vérontást, ezért Khorne nem ad követőinek varázslatokat, sőt azt sem engedi, hogy varázslók álljanak közéjük. Ez azonban nem jelenti a mágikus fegyverek használatának tilalmát, hiszen azok csak eszközök a jobb munka elvégzésének érdekében.

DÉMONOKRA VONATKOZÓ KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

1. Sebezhetetlenség közönséges fegyverekkel szemben

A démonokat halandó fegyverek nem tudják megsebezni, ehhez mágiával átitatott pengékre vagy varázslatokra van szükség. Más démonok, káoszlények és elementálok támadásai szintén hatásosak ellenük, mint ahogy az élőholtak különleges képességei is kártékonyak számukra.

2. Démoni támadások

A démonok támadásai mágikus jellegűek, ezért az olyan lényekre is hatással vannak, melyekre csak az ilyen támadások károsak (démonok, élőholtak).

3. Az anyagi világ hatásai

Mivel a démonok káosz-anyagból állnak, ezért Öregvilágon instabilak (ld. a szabálykönyv 215. oldalán leírtakat).

4. Pszichológia

Mivel a démonok nem a hagyományos értelemben vett élőlények, nem ijednek meg egykönnyen, s így csak a náluk magasabb besorolású démonok vagy istenek kelthetnek bennük félelmet:

- a nagydémonok csak az istenek által okozott pszichológiai hatásoknak vannak kitéve
- a kisebb démonokra az istenek és a nagyobb démonok is hatással lehetnek
- a démonikus szolgákra mind az istenek, mind a nagydémonok, mind a kisebb démonok ijesztőleg hatnak

5. Varázslás

Amelyik démon képes a varázslásra, az mágiapontok felhasználása nélkül teszi azt, és mindig képes lesz bemondania varázslatát.

6. Repülés

A démonok, melyek erre képesek ragadozókként (swooper) repülnek.

7. Félelem és terror

Minden démon félelmetes látvány, ezért a nagyobbak terrort, a kisebbek félelmet keltenek a halandókban.

8. Varázsbatalom

A démonokat nem kötik a halandókra vonatkozó szabályok, ezért ők egy kicsit másképp használják a mágiát. Ezért ők nem rendelkeznek mágiapontokkal, hiszen varázslataikhoz nincs szükségük ilyen eszközökre, s így nem kell azt sem ellenőrizniük, hogy el tudják-e sütni a kívánt varázslatot. A Nagydémonok az istenük szent számának megfelelő varázslattal rendelkeznek (a Titkok Őrei például hattal), melyek szintjét véletlenszerűen, D4-gyel kell meghatározni. Kisdémonok egy-egy varázslatot kapnak, méghozzá az első szintről. Megjegyzendő, hogy egy varázslati szintről a démonok először mindig istenük ezen szinthez tartozó varázslatai közül kapnak egyet, s csak utána juthatnak a halandók által is használt mágiákhoz. A további varázslatok típusának meghatározásához a következő táblázat nyújt segítséget:

D10 Varázslat típusa

- 1-2 Harci mágia
- 3-4 Démoni
- 5-6 Elemi
- 7-8 Illúzió
- 9-0 Halottidéző



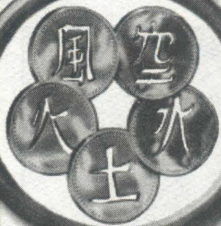
Miután a típus és a szint megvan, a konkrét varázslatot szintén véletlenszerűen kell meghatározni. Megjegyzendő, hogy ha a kisdémonok csapatostul fordulnak elő, akkor egy közös mágia-alapjuk lesz, mely annyi első szintű varázslatot tartalmaz, ahány démon a csapatban van. Ezek közül aztán mindegy, hogy melyik démon melyik varázslatot mondja be, csak az a lényeg, hogy ugyanazt egy körben kétszer ne süssék el. Amennyiben a démonok elkezdenek fogyni, a varázslatok is fogyni fognak az alapból.

9. Mágiamentők

A démonok nem rendelkeznek ugyan mágiapontokkal, hogy varázslataikat megerősítsék vagy mágia elleni mentőiket javítsák, de ugyanerre a célra démoni energiapontokat használnak. A Nagydémonok ezekkel személy szerint rendelkeznek, a kisebbek pedig egy közös alapba gyűjtik, ahonnan bármelyikük felhasználhatja azokat. A démonok energiapontjainak mennyiségét az alábbi táblázat alapján határozhatjuk meg:

Démon	Energiapontok száma	Felhasználás
A Titkok Őrei	6D6	mentők javítása, varázslatok erősítése
Démonlánykák, Rémek, Hátasok	D6/démon	u.a.
Vérivók	8D6	mentők javítása
Vérontók, Kuttyák, Tiprók	D6/démon	u.a. (Folytatjuk...)





Legend of the Five Rings

Szerepjáték - ismertető

A SZMARAGD BIRODALOM TITKAI

Közhelyszerű megállapítás, hogy a gyűjtögetős kártyajátékok megjelenése a piacon katasztrofális következményekkel járt a hagyományos RPG-kre nézve. A kártya révén sokkal kisebb munka- és időbefektetéssel sokkal nagyobb haszonhoz lehet jutni, mint a szerepjátékkal, ami sohasem volt igazán nagy üzlet; nem csodálható, hogy a kiadók az új hobbi felé fordultak, régi profiljukat kissé elhanyagolták. Emlékszem, annak idején néhányan elég nagy reményeket helyeztünk a Wizards of the Coastba, amelyik szerény RPG-kiadóként indult, és amikor váratlanul beütött a nagy kártyasiker, több ízben is nyilvánosan kijelentette, hogy a Magicból származó bevételt jórészt szerepjátékokba fogja visszaforgatni. Ígéretét tettekkel is alátámasztotta, amennyiben megvásárolta a kiadási jogot néhány régi, klasszikus RPG-hez (*Ars Magica*, *Talisanta* stb.), melyek rendkívül nívós és igényes rendszerek voltak, ámde - talán épp ezért - sohasem tudtak igazán népszerűvé válni, s egy ideje már gyakorlatilag haldokoltak. Ha valóban föltámasztja ezeket a magas színvonalon kidolgozott kultuszjátékokat, a Wizards of the Coast felbecsülhetetlen szolgálatot tett volna az RPG-világnak. Mint tudjuk, nem ez történt: később egyszerűen ejtették az elképzelést, s ezzel nemhogy megmentették volna az illető rendszereket, hanem valósággal meggyilkolták őket.

Ez a magatartás szinte valamennyi kiadóra jellemző volt: erőforrásaikat a gyors anyagi haszon reményében a kártyára összpontosították, a szerepjáték ügye emellett egyre inkább elszikkadt. Nem mintha túlzottan kárhoznáttnám őket érte, hiszen - egyike lévén azon maroknyi személynek, akik ma Magyarországon többé-kevésbé a szerepjátékból élnek - én aztán igazán tudom, mennyire kényszerpályán mozogtak. Mindamellettt tavaly ősszel határozottan felemelő érzés volt látni, hogy akad azért példa ellenirányú folyamatra is: ekkor került a piacra az Alderic kiadó kártyáról adaptált szerepjátéka, a *Legend of the Five Rings*.

A játék eredeti kártyaváltozatáról a *Fanfár* c. fanzinban jelent meg színvonalas ismertető, az érdeklődők bővebben ott olvashatnak róla. Kezdetben nem jósoltak nagy jövőt neki: a hatalmas kártyadömping kellős közepén született, amikor ezen a területen egymást taposták a cégek, publikálásához pedig üres zsebü játékosok adták az ötleteket és laikus üzletemberek a pénzt - mint ismeretes, ez a felállás szerfölött ritkán szokott beválni. Ennek ellenére sikerült megkapaszkodnia a piacon. Olyan ígéretes riválisokat élt túl, mint a *Guardians* meg a *Vampire: The Jyhad*, és 1997-re annyira megizmosodott, hogy az Alderic már vállalhatta az RPG-változat kiadásának kockázatát.

A *Legend of the Five Rings* háttere Rokugan, a Szmaragd Birodalom - egy orientális fantasy-világ, amit a középkori japán klasszikus feudális korszakáról mintáztak, nagyjából a XVI. századi állapotok szerint. Mint ismeretes, az orientális RPG-k sohasem tudtak igazán gyökeret verni a piacon: gondoljunk csak az Eastern Empires vagy AD&D-hez kiadott Oriental Adventures sorsára. Úgy tűnik azonban, hogy ennek nem annyira a vásárlók érdeklődése volt az oka - az "Oriental AD&D"-nek ma is virágzó rajongótáborra van, akik jobb híján a maguk készíttette anyagokból játszanak -, hanem a megfelelő elkötelezettség hiánya a kiadók részéről. Az Oriental Adventures például (amely az első valóban modern, felnőtt fejjel is élvezhető

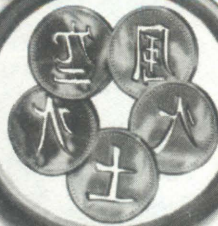
AD&D-kiegészítő volt) egy óvatlan pillanatban, a részleges tulajdonosváltás zűrzavarai között jelent meg; mihelyt a TSR régi vezetése ismét megszilárdította helyzetét, azonnal beszüntették a támogatását. Amennyiben ez az okfejtés helytálló, a *Legend of the Five Rings* hézagpótló szerepet tölthet be a piacon, és az ezredforduló utáni RPG-világ egyik meghatározó rendszerévé válhat.

Amikor belelapoztam az alapkönyvbe, kissé tartottam attól, hogy a szerzők túlságosan mechanikusan próbálták átültetni a kártyaszabályokat a szerepjátékra, s az eredmény valami erőltetett szisztéma lett, amely alól élő játékban azonnal "kilóg a lóláb". Nos, félelmeim abszolút alaptalannak bizonyultak, technikai és hangulati téren egyaránt. Rokugan mélyenszántóan kidolgozott világ, amit szemlélatomást szerető gondnal dolgoztak ki; össze sem vehető azzal a pár elnagyolt és időtlen ecsetvonással, amit a Magic mögé vetettek oda utólag háttér gyanánt.

Az emberiség távlati története azzal a nevezetes alkalommal kezdődött, amikor Hold Uraság, miután időtlen idők óta üldözte az égi szférákban Nap Úrnőt, végre-valahára utolérte, és az ilyenkor szokásos csúfságokat művelte vele. Az isteni hölgy részéről a legkevésbé sem óhajtott nászt az a sajnálatos körülmény is beárnyékolta (szó szerint), hogy az égbolt rendje felborulván, az egész földre sötétség ereszkedett, s az odalent virágzó prehumán civilizációk kipusztultak. Hold Uraság zsarnoki vonásai abban is megnyilvánultak, hogy saját gyermekeit utóbb elevenen felfalta; így akarta megakadályozni, hogy felnövekedvén az uralma ellen törjenek. Nap Úrnőnek csak kilencedik és utolsó szülöttjét sikerült megmentenie, aki helyett egy követ etetett meg részeg férjével. A Hantei nevű ifjú aztán beváltotta Hold Uraság félelmeit, amennyiben később valóban megtámadta; még a hasát is sikerült fölmetesznie, ahonnan elveszettnek hitt testvérei kipotyogtak a földre. Hantei hamarosan jónak látta követni őket, mert a felbőszült atya - ellentétben más klasszikus mitológiákkal - végül mégis erősebbnek bizonyult nála, és nem engedte át neki az egek kormányrúdját. Annyit azonban sikerült elérnie, hogy anyja közben kiszökött a zsarnok férj palotájából, és a magasabb szférákban újra kezdetét vette a nagy kozmikus fogócska.

A nagy összecsapás során Hold Uraság kiontott vére a földre hullott, és elvegyült Nap Úrnő könnyeivel (melyek igencsak bőven záporozhattak korábban). A két égi szubsztancia keveredéséből keletkeztek az emberek, még éppen jókor, hogy a leérkező istenfiak ne maradjanak alattvalók nélkül. Meg is alapították Rokugant, a Szmaragd Birodalmat, de rögtön nézeteltérés támadt köztük a vezetés dolgában: ezt a bölcs Togashi kivételével mindegyikük magának követelte. A kérdést végül a legegyszerűbb módon, tömegviadallal rendezték, amelyből Hantei került ki győztesen. Eközben nemcsak harci, hanem észbeli képességeit is bizonyította: ugyanis azzal a ravasz módszerrel élt, hogy szépen megvárta, míg a többiek elintézik egymást, aztán gyorsan leverte a holtfáradt Akodót, aki utolsóinak maradt. Ő lett az első rokugani császár, társai pedig a Hét Nagy Klán alapítói.

Ha összeszámoljuk az istenfiakat, egy hiányzik közülük: ez a balszerencsés Fu Leng volt, aki nem a földre zuhant az égből,



hanem az alvilágba. Elég sok időbe telt, mire megszokott odalent, s közben olthatatlan gyűlölet ébredt benne önző testvérei iránt, akik a saját ügyes-bajos dolgaikkal voltak elfoglalva, és eszükbe sem jutott kisegíteni őt szorult helyzetéből. Várt egy darabig, ám szemlátomást megfedkeztek róla, mert senki sem kereste. Ekkor Fu Leng úgy döntött, hogy ő megy el hálátlan testvéreihez; és nehogy útközben valami baja essen, védőkíséretnek magával vitte a fél alvilágot.

Ebben a háborúban az ifjú Smaragd Birodalom kis híján elbukott: a feltételek némileg egyenlőtlenek voltak, mert a morózus Fu Leng számos olyan barátot hozott magával, akikben földi fegyverekkel egyáltalán nem lehetett kárt tenni. A megoldást végül egy titokzatos ismeretlen - Shinsei, azaz "Új Út" - szolgáltatta, aki hét harcost kért Hantei császártól egy rejtélyes küldetésre, mindegyik klánból a legkiválóbbakat. Shinsei nagy tanító volt, a császárral folytatott beszélgetéseit nem csekélyebb személy jegyezte le, mint a legtudósabb testvér, Shiba. (Ez az irat képezi a rokugani új vallás alapját, bár mellette tisztelik még Nap Űrnőt, Hold Uraságot meg a többi régi szellemet is.) Mikor elvonult a hét harcossal, egy ideig nem hallottak róluk; aztán valóban csinálhattak valamit, legalábbis erre vallott, hogy az alvilági seregek fejvesztetten kimenekültek az országból. Ám a társaságból csupán a Bayushi klánjából küldött szamuráj tért vissza, ő is rögtön meghalt; előtte azonban még átadta a császárnak Fu Leng bukása kulcsait, tizenkét tekercset meg egy obszidiánkezet. Hantei ezekkel pillanatnyilag nem nagyon tudott mit kezdeni; jobb híján a holttesttel együtt elküldte őket Bayushinak. Ami a gyakorlati teendőket illeti, illetve felfüggesztette az alvilággal határos Árnyékföldeken, melynek védelmét Hida fivérére bízta; Shinjo nővérét pedig klánjával együtt az ismeretlen északi vidékekre küldte, hogy derítsék ki, mi van arrafelé.

A Hét Nagy Klánnal érdemes kissé behatóbban megismerkedni, mert központi szerepük van a játékban. A kalandok cselekménye túlnyomórészt az ő egymás elleni intrikáikból és viszályaikból adódik; még a JK-k alapértékeit is jelentős mértékben befolyásolja, hogy melyik klánba tartoznak. Mindegyik klán jellegzetességei az alapító istenfi személyiségét tükrözik, de nyomot hagytak rajtuk a történeti változások is. (Léteznek

ezenkívül későbbi keletkezésű, másodlagos klánok is, ezek azonban sem hatalom, sem befolyás terén nem vetekedhetnek a Hét Naggyal, hiszen nem égi eredetűek; velük egy kiegészítő kiadvány foglalkozik bővebben.)

Hida bivalyerős volt, a háború és az uralkodás megszállottja, ám törtető jellege szerény szellemi képességekkel párosult: a császárságért vívott viadalból ő esett ki legelsőnek. A Rákok örökölték tőle erejét és harciaságát, ám faragatlanságát és kötekedő hajlamát is. Mindez kiválóan alkalmassá tette őket az Árnyékföldek határának őrzésére, ahol kedvükre verekedhetnek és nem mennek a többiek idegeire.

A Darvak alapítója, Doji egyik legjelentősebb cselekedete az volt, hogy hozzáadta a lányát Hanteihez. Mi több, hagyománnyá vált, hogy minden császár ebből a klánból házasodik. A Darvak kifinomult udvaroncok lettek, akik gyakorlatilag teljesen befolyásuk alatt tartják az uralkodót; elvégre elég nehéz ellentmondani, ha az embernek az anyja, a felesége és az anyósa ugyanazt tanácsolja. Tévedés volna azonban azt hinni, hogy az udvari kultúrában a Darvak elpuhultak; a klán másik előjoga, hogy vívni is ők tanítják a császárt, márpedig Hantei leszármazottjai többnyire elsőrangú kardforgatók.

Togashi nem harcolt a koronáért, nem gyávaságból, hanem mert nem törekedett rá; később kolostort építtetett magának, és félrevonultan élt. A Sárkányokat sok ősi bölcsességre megtanította, amit senki másnak nem adott tovább; ez a klán inkább titkos szervezetre vagy szétágazó beavatási láncolatra emlékeztet. Minden klán használ időnként mágiát (bár, mondjuk, a Rákokra vagy az Oroszlánokra nem túl jellemző), ám a Sárkányok olyan formákban, amiket rajtuk kívül senki más nem ért.

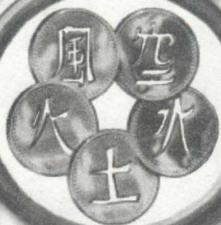
Akodo utolsónak esett ki az istenfiak viadalából, és Hantei megölhette volna, mégsem tette. Hálából védelmezőjéül szegődött, és örök hűséget esküdött neki; az Oroszlánok azóta is a dinasztia legderekabb bajnokai és hadvezérei, bár kissé lobbánékoknak. Az elkötelezettséget a bölcs Togashi jóslata tette kölcsönössé, aki megjósolta, hogy ha Akodo nemzetsége egyszer elbukik, akkor az uralkodóház sem állhat meg sokáig; aki tehát túl hatékonyan intrikál az Oroszlánok ellen, az előbb-utóbb magára vonja a császár haragját.

A Főnixek őse Shiba volt, a történetész-tudós, aki feljegyezte Shinsei tanításait, és elsőnek szegődött követőjéül. A klán mélyen vallásos, gyakorlotta a mágia különféle válfajaiban, a tanult embert többre becsüli a kardforgatónál. Mivel az alapító vér szerinti leszármazottainak hagyományosan a szamuráj útját kell járniuk; ez ahhoz a furcsa helyzethez vezetett, hogy a Főnix-klánnak már csak névleg ők a vezetői, a hatalmat valójában az Isawa család gyakorolja, pedig ők nem dicsekedhetnek égi származással.

Bayushi volt a túlélés mestere az istenfiak közül, Shinsei küldetéséről is egyedül az ő harcosa tért vissza. Híven a hagyományhoz, a Skorpiók is a mindenáron való túlélést tekintik a legfontosabbnak, még a harci becsület rovására is. Hogy ez a hozzáállás hatalommániás intrikusokká és az éjszaka rettegett uraivá tette őket, az sajnálatos volt ugyan, de elkerülhetetlen. Hogy a tizenhárom ereklét leghatékonyabban a Skorpiók tudják őrizni, kétségtelen tény; más kérdés, mennyire volt böles dolog rájuk bízni őket.

Shibo klánja sokáig nem játszott különösebb szerepet Rokugan történetében, mert eltűntek az ismeretlen Északon. Alig kétszáz éve bukkantak fel újra, jócskán megszáporodva: a modorukat szemlátomást elhagyták valahol útközben, felszedtek viszont helyette mindenféle barbár szokást. Nehezen illeszkedtek vissza a Smaragd Birodalomba, a többi klán máig kívülről nézve őket a furcsaságaik miatt. Ezekről azonban az Egyszarvúak nem hajlandók lemondani: elvégre komoly előnnyel jár, hogy rajtuk kívül senki nem ért az országban a lovagláshoz meg a pajzs használatához.





Mint láthatjuk, Rokugan képének megrajzolásához a szerzők számos vonást kölcsönöztek ugyan a középkori Japánból, ám a végeredmény mégis bővelkedik üdítően eredeti színekben, nem pedig a történeti valóság egyszerű és fantáziátlan leképezése. Hasonló módon jártak el a rokugani kultúra ábrázolásánál, amelynek egy terjedel-

mes és adatokban bővelkedő fejezetet szenteltek. Egyetlen ponton azonban véleményem szerint túl messzire ragaszkodtak a hihetőségtől: ez pedig a nők helyzete a társadalomban. Egyfelől ugyanis aggályosan híven igyekeznek visszaadni a régi japán otthonok atmoszféráját (ahol az asszonyok-lányok már-már rabszolgai státusban voltak), másfelől viszont úton-útfélen szerepeltetnek samurájnőket, még a család- és klánfők soraiban is.

Nos, egyvalamit szögezzünk le: a feudális Japánban nem létezett a nemek közötti egyenlőség. A nők társadalmilag egyszerűen nem voltak vezetőképesek: ha egy család minden férfitagját elvesztette, a hatalma is szertefoszlott, Egy valódi samuráj még az ötlet ellen is felháborodottan tiltakozott volna, hogy például elesett gazdája özvegyét ismerje el új urául, s kényszerhelyzetben inkább róninná lesz vagy szeppukut követ el. Persze sehol sincs előírva, hogy szolgáljanak ragaszkodni kell a történeti mintához; de ha már egy ponton változtatunk rajta, akkor nem ártana az összképet is ehhez igazítani. Ha Rokuganban az előkelő lányok-asszonyok az első gyerekszülés előtt bármikor otthagynak csapat-papot és beállhatnak samuráj-kónak, akkor a családon belül is feltétlenül nagyobb önállóságot kell élvezniük, mint a középkori Japánban.

Akik ismerik a *Legend of the Five Rings* eredeti kártyaváltozatát, azok talán csodálkoznak kissé a fentebb vázolt rokugani helyzetképen, hiányolják belőle az utalásokat a sorsdöntő fejleményekre: Fu Leng feltámadására és a tizenhárom ereklýe eltűnésére, a Skorpiók és a Rákok árulására, a nagák visszatérésére stb. Nos, ezeket szándékosan nem tárgyalom. A szerepjáték Rokuganja ugyanis időrendileg néhány évvel korábbi állapotokat tükröz a kártyajáték kezdődátumánál, amikor ezek az események még nem történtek meg. Mi több, egyáltalán nem biztos, hogy meg fognak történni; vagy ha mégis, akkor talán nem egészen ugyanilyen formában. Véleményem szerint a mesélőnek feltétlenül áll kell alakítania őket, méghozzá minél alaposabban. Máskülönbén a résztvevők úgy fognak leülni játszani, hogy az első pillanattól kezdve tisztában lesznek a történelem eljövendő nagy sorsfordulóival és a mögöttük rejlő minden titokkal. (Kivéve persze azokat, akik egyáltalán nem ismerik a kártyaváltozatot; ők azonban nyilván elhanyagolható kisebbséget alkotnak.) Az ilyesfajta előzetes információkat még a legjobb szerepjátékosok sem képesek teljesen kirekeszteni az agyukból, a rosszabbak pedig egyenesen megpróbálnak majd visszaélni velük. Ez egyrészt minden izgalmat kiöl a játékból, másrészt beláthatatlan hatalmat ad a karakterek kezébe. A mesélőnek tehát *nem szabad* ragaszkodnia a kártyajáték eseménymenetéhez; ez óhatatlanul jelentős külön munkát ró rá, és egyike az RPG komolyabb hátulütőinek.

Ami a szabályrendszert illeti, a *Legend of the Five Rings* az arany középutat képviseli a minimalista és a realista iskola között, egészen véve igen meggyőzően. Tartalmaz néhány ötletes újítást is, melyek közül a legfontosabb kétségkívül az Öt Gyűrű koncepciója. (Erre utal egyébként a cím is: *Legend of the Five Rings* - Az Öt Gyűrű legendája.) A Gyűrűk voltaképpen filozófiai kategóriák a világegyetem jelenségeinek értelmezéséhez, és a játék szinte mindent rájuk vezet vissza: így például nem csupán a karaktergeneráláshoz és a mágiarendszerhez szolgálnak alapul, hanem - igen szellemes módon - a szabálykönyv szerkezeti felépítéséhez is.

A Gyűrűket az öt keleti őselem szimbolizálja, némi praktikus módosítással. (Az ötödik őselem - a Fa - elég nehezen lett volna beilleszthető a szerzők elgondolásába, így az Űrrel helyettesítették.) A koncepció a kínai *I Chingre* épít; szerepjátékra

történő alkalmazása érdekes próbálkozás. A Föld a passzív ellenállóerőt, a befelé fordulást és a megújulást jelképezi; a Víz az aktív hatóerőt, a kifelé fordulást és a tisztaságot; a Tűz az aktív energiát és a tudatos folyamatokat; a Levegő a passzív energiát és a tudattalan folyamatokat; az Űr pedig mindezek misztikus egybeolvadását és teljességét. Kissé zavarólag hathat, hogy a mi nyugati felfogásunk nemigen lát különbséget "erő" és "energia" között; ez talán úgy ragadható meg a legszemléletesebben, hogy az erő az, amit használnak, az energia pedig az, abogy használják. Mindez így elméletben talán bonyolultnak tűnik, de egy gyakorlati példa mindjárt érthetőbbé teszi.

Mint említettem, a karaktergenerálás a Gyűrűkön alapszik. A karakternek a *Legend of the Five Rings*ben nyolc főjellemzője van. Ezek párosával megoszlanak a négy első Gyűrű közt, mégpedig oly módon, hogy mindegyik Gyűrűbe egy testi és egy szellemi főjellemző kerül. A Föld Gyűrűjébe (passzív ellenállóerő, kifelé fordulás, megújulás) az Állóképesség és az Akaraterő tartozik; a Víz Gyűrűjébe (aktív hatóerő, kifelé fordulás, tisztaság) az Erő és az Érzékelés; a Tűz Gyűrűjébe (aktív energia, tudatos folyamatok) az Ügyesség és az Intelligencia; a Levegő Gyűrűjébe (passzív energia, tudattalan folyamatok) a Reflex és a Megérzés; az Űr Gyűrűje pedig üresen marad. A főjellemzők eléggé egyértelműek, magyarázatot vagy pontosítást legfeljebb az utolsó kettő igényel. Nos, a Reflex a test ösztönös, gondolkodás nélküli reakcióját jelenti, szemben az Ügyességgel, amely kizárólag a tudatos mozgásra vonatkozik; a Megérzés pedig az intuíció, az empatikus készség és a hatodik érzék ötvöze.

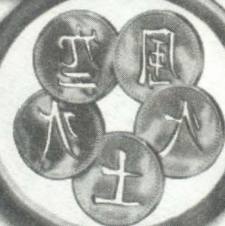
	Föld	Víz	Tűz	Levegő
Testi	Állóképesség	Erő	Ügyesség	Reflex
Szellemi	Akaraterő	Érzékelés	Intelligencia	Megérzés

Láthatjuk tehát, hogy a beosztás meglehetősen logikus, és korántsem olyan misztikusnak bonyolult, mint első pillantásra tartani lehetett tőle. A magyarázó szöveg csupán a Víz Gyűrűjénél ködösödik el kissé, mivel az Erőt meg az Érzékelést elég döcögösen lehet csak közös nevezőre hozni, de a lényeg az, hogy a rendszer működik, és nem mond ellent a józan észnek.

Az egyes főjellemzők 1-től 5-ig terjedő számértéket vehetnek föl, a klasszikus Storyteller-skála szerint; az induló alap mindenütt 2. (Ami alatt - mielőtt bárki félreértene - nem plagizálást értek, hanem egy régi, jól bevált mechanizmus átvételét, ami ugyanúgy a játéktervezők szellemi közkincsévé vált, mint - teszem azt - a kártyában a leidezés vagy a lapforgatás.) A főjellemzőkön kívül maguk a Gyűrűk is rendelkeznek számértékkel, amit elég egyszerű kiszámítani: mindig az alacsonyabbikkal egyenlő a két hozzájuk tartozó főjellemző közül. (Vagyis pl. 4-es Erőnél és 2-es Érzékelésnél a Víz Gyűrűjének számértéke 2.) Az Űr Gyűrűjében nincsenek ugyan főjellemzők, de ennek az induló alapja is 2.

A főjellemzőket a *Legend of the Five Rings*ben is képzettségek egészítik ki, amelyek négy csoportra - Magas, Alacsony, Harci és Kereskedő - tagolódnak. Továbbra is a Storytellerszisztéma nyomdokain haladva, a képzettségek szintén ötfokozatúak és a karakterek mindig valamelyik főjellemzővel párosítva használják őket. Kivételt képez néhány speciális eset, például a Meditáció és a Teaszertartás, amit a főjellemzők nélküli Űr Gyűrűje értékével kell párosítani. Érdemes még megjegyezni a képzettségekről, hogy mint a hangulatközpontú játékokban általában, itt is erőteljesen világspecifikusak: külön értéke van a Kardrántásnak (iaijutsu), a Magabiztosságnak és a Shintoának (a Shinsei tanaiban való elmélyedésnek). Az Alacsony Képzettségek és néhány Kereskedő Képzettség felvétele becsületvesztéssel jár, ezektől a karaktereknek tanácsos távol tartani magukat.

Nem hiányzik a játékból az immáron hagyományosnak mondható karakteralkotási mechanizmus harmadik eleme, az előny-hátrány rendszer sem. Ebben különösebb újdonságokat



nem találunk, legfeljebb azt emelhetjük ki, hogy harmonikus idomul Rokugan hangulatához. A szamurájok például lehetnek szaké-, illetve ópiumfüggők, esetleg harc előtt képesek haláltranszba révedni. Nagyon találóan tükrözi a Smaragd Birodalom valóságát, hogy az Igaz Szerelem - ez a mindig a legrosszabbkor kellemetlenkedő érzés, amely akadályozza az embert a daimjója, klánja és családja iránti kötelességeinek teljesítésében - súlyos hátrányként szerepel a listán. Felnevőjét előbb-utóbb gyakorlatilag garantáltan valami szörnyű és tragikus végbe sodorja, melyben némi vigaszt csak az jelenthet, hogy a késő korok klóti minden bizonnyal szívhez szóló versekben fogják megörökíteni sorsüldözött szerelme történetét.

Amikor a játékos kidolgozza karakterét, először is azt kell eldöntenie, hogy melyik klánból és melyik családból származzon az illető. Ezzel nemcsak automatikusan elkötelezi magát valamelyik fél mellett a Smaragd Birodalom hatalmi harcaiban, hanem játéktérkéi is megváltoznak. Minden klánnak más-más erőssége van, és ennek megfelelően készíti föl ifjait. Aki például a Rák klán Hida családjába születik (tehát az alapító istenfi leszármazottja), az +1-et adhat az Erejéhez és az Állóképességéhez. A Főnix klán Asako családja (ez egy csatlakozott vérvonal, amely nem áll közvetlen rokonságban az alapítóval) inkább tudós történeteket nevel, ők a +1 bonuszt az Intelligenciához és az Érzékeléshez kapják. Az egyik módosítót a klán, a másikat a család adja, így meglehetősen tág körű kombinációkra nyílnak lehetőségek, a karakterek nem szorulnak sablonokba.

A következő fontos lépés annak eldöntése, hogy milyen hivatást válasszon magának a karakter: szamuráj legyen-e vagy shugenja, azaz rokugani típusú varázslópap? Ez az egyetlen archaikus elem a karakteralkotás folyamatában, a két szerepkör ugyanis élesen elkülönül, és később is csak igen csekély mértékben közelíthetők egymáshoz; átmeneti formák nincsenek. Egy tudományokban művelt vagy ájtatos hitű szamuráj megfelelő irányú fejlesztéssel kialakítható, de egy *varázssértő* szamuráj soha; ugyanígy egy shugenja legfeljebb jó fegyverforgató vagy harcias szemléletű lehet, *kardművész* semmiképpen. A szamuráj és a shugenja - bár ez így, ilyen formában természetesen sehol sincs leírva - technikailag nézve nem egyeb, mint a *Legend of the Five Rings* kétféle karakter kasztja.

Minden klán képez harcosokat és varázslókat is, bár nem feltétlenül ugyanolyan arányban. Természetesen a shugenják kinevelése sokkal nehezebb dolog, ezért itt csak olyan értelemben merülhet fel különbség közöttük, hogy a szamurájok túlsúlyra nyomaszthatóan nagy-e, vagy viszonylag kevésbé. A legtöbb varázslóval a Főnixek dicsekedhetnek, de a klánon belül még ezekre is fejenként három szamuráj jut; persze befolyásuk, hatalmuk messze meghaladja számárukat, gyakorlatilag az egész klánt ők irányítják. Léteznek olyan klánok, ahol a shugenják a fehér hollónál is ritkábbak, nemzedékenként ha féltucat akad belőlük (Rákok, Oroszlánok); másutt éppenséggel vannak szép számmal, ám annyira furcsák, hogy még kívülálló varázslótársaik is gyanakvással szemlélik őket (Sárkányok, Egyszarvúak).

Visszatérve a szamurájokra: minden klánnak van saját iskolája, ahol tekintélyes, megbízható családból való mesterek igyekeznek harcost faragni az ifjakból, a klán szellemének és hagyományainak megfelelően. (Tehát nem fizetett szakemberek, hanem elkötelezettségből dolgozó klántagok.) Elméletileg lehetséges cserealapon idegen klán iskolájában tanulni, a gyakorlatban azonban ez rendkívül ritkán fordul elő (egy ötpontos - tehát nagyon drága - előnyt kell fölvenni hozzá). A növendék először is alapfokon elsajátít egy sor képzettséget; ezek összeválogatása klánról klánra változik. Egyes képzettségeket mindenütt oktatnak - senkinek nincs szükségére olyan szamurájra, aki nem ért a kardforgatáshoz (kenjutsu). Mások már ritkábbak; az udvari tudnivalók hasznosak a Darvak és az Oroszlánok számára, a Rákok és az Egyszarvúak viszont jól boldogulnak nélkülük. Aztán akadnak olyan képzettségek, amiket mindössze egyetlen klán iskoláiban tanítanak, bár a társadalom szé-

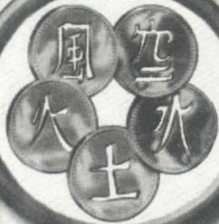
lesebb köreiben többen is ismerhetik őket. Kizárólag a Skorpiók elég elvett-műlték hozzá, hogy Alacsony Képzettségekkel ejtsenek foltot növendékeik becsületén; az Egyszarvúak furcsa jószágai - a lovak - nem elég bizalomgerjesztők a többi szamuráj szemében, hogy kísérletezni kezdjen velük. Végül pedig minden klánnak megvan a maga egyedi vívóstílusa: ez féltve őrzött titok, amelybe a klántagokon kívül senki más nem nyerhet beavatást. Persze a Daru Útjának, a Skorpiók gyilkos első-utolsó vágásainak vagy éppen a Sárkányklán híres pároskard-technikájának a tanítványok egyelőre csak az alapelemeit sajátítják el, az igazi mesterfogásokig még sokat kell fejlődniük.

A klán diktálta képzettségeket a karakter - ritka kivételektől eltekintve - mind 1. fokon kapja meg. Ezután következik a finommívú egyénítés, ami gondoskodik róla, hogy a klánokon belül a szamurájok még véletlenül se fessenek úgy, mintha egy kaptafára gyártották volna őket. Ehhez a játékosnak 25 Karakter Pont (KP) áll a rendelkezésére, amellyel belátása szerint gazdálkodhat. Ha ezt sokallja vagy keveselli, maximálisan 10 pont erejéig csökkentheti, illetve növelheti, a szokásos módon, előnyök és hibák vállalásával. Megjegyzendő, hogy ezek között akadnak klánfüggők is: a Rákok például olcsóbban vehetik föl a Tagbaszakadt előnyt, a Skorpióknak könnyebben megy a Zsarolás.

Ha megvan a Karakter Pontok végösszege, a játékos neki láthat az elköltésüknek, hogy a saját ízlésére formálja karakterét. Gyakorlatilag bármely játéktérkéket megnövelheti; persze a költségek eltérőek, egy főjellemző javítása sokkal többbe kerül, mint egy képzettségé. A Gyűrűk közül kizárólag az Őr Gyűrűjének a számértékét lehet közvetlenül emelni, ha nem sajnálja érte az ember a hajmeresztő 12 KP-t. A többi Gyűrű értéke csak áttételesen növelhető, az alájuk tartozó főjellemzők javításával. Az emelés mértéke sohasem haladhatja meg a két pontot, ami a tápos hajlandóságú játékosokra nézve fölöttébb szomorú következménnyel jár: még az is csak rendkívül bonyolult kombinációkkal érhető el, hogy a nyolc főjellemző közül *egyetlenegyben* maximális értékkel induljanak! A józanabb próbálkozókat ez ne riassza vissza; a *Legend of the Five Rings*ben ugyanis minden játéktérkéket lehet fejleszteni, a főjellemzőket is.

Hátravan még a különféle másodlagos játéktérkékek meghatározása. Ezekből érzésem szerint kissé több van a kelleténél: Becsület, Hírnév, Tekintély és Iskolaszint. Kétségkívül csupa olyan fogalmat tükröznek, ami fontos szerepet tölt be egy rokugani szamuráj életében, és mivel szakadatlan vetélkedés tárgyát képezik, JK-k és NJK-k közt egyaránt, nem árt őket számszerűsíteni sem. A hangulatközpontú játékok mindig sokféle másodlagos értékkel dolgoznak, még az egyébként minimalista szabályrendszerűek is: gondoljunk csak a klasszikus Storyteller-RPG-kre! Jelen esetben csak annyi a problémám, hogy ahhoz képest, amilyen ritkán befolyolnak a játékmenetbe, a fenti értékek számon tartása aránytalanul bonyolult és időigényes; ráadásul mindegyiknél más-más szisztéma szerint történik, amelyek még köszönőviszonyban sincsenek az alaprendszerrel. Becsületpróbára például játéklelésenként legfeljebb egyszer-kétszer kerül sor (ha többször, annak a karakternek már régen rossz!); viszont a működési mechanizmusa majdnem olyan bonyolult, mint az alapszabályok mindenestül. Itt bizony ráért volna a játéka némi egyszerűsítés és egységesítés.

A Becsület egyébként az egyetlen olyan elem a *Legend of the Five Rings*ben, ami valamelyest emlékeztet a "jellem" néven ismert archaikus RPG-közültre. Ámde a jellem életidegen fogalmával szemben a Becsület nem akadályozza, hanem elősegíti a szűkebben vett szerepjátékot. Nem operál zavaros erkölcsi kategóriákkal; egyszerűen azt tükrözi, mennyire tud hű maradni viselkedésében a szamuráj a bushido szigorú szabályaihoz. Ennek megfelelően a magas Becsületnek egyaránt vannak előnyei (tekintély és elismertség), mint hátrányai (a cselekvési



szabadság önkéntes beszűkítése) - ami természetesen vonatkozik az ellenkező végre is, csak fordított értelemben. Ezenkívül amolyan utolsó szalmaszálként is használható, ha a karaktert valami becstelen dologra akarják rábírní, és már minden elképzelhető dobást elhibázott ellene; ez azonban tényleg csak végső kényszerhelyzetben javallott, mert nagyon csúnyán rajta lehet veszíteni. A Becsület indulóalapja klánfüggő, és igen szélsőséges határok között változhat: az Oroszlánoké például - nem túl meglepő módon - csaknem háromszorosa a Skorpiókéénak. A számérték KP-kért cserébe növelhető, és a kalandok folyamán - sajnos - lefelé egy 5 x 5-ös, fölfelé egy 5 x 10-es bújtatott skálán mozoghat. A rendszer határozottan túl van bonyolítva, ám lehetővé tesz egy érdekes koncepciót: egy olyan karakter kidolgozását, akinek minden más értéke átlagos, csak a Becsülete kiemelkedő. Nem lesz könnyű elvezetni, de érett, tapasztalt társaságban megítélésem szerint ígéretes játékelménnel kecsegtet. Az ellenkezőjét viszont nem javaslom: igaz ugyan, hogy az alacsony Becsületű samuráj egy darabig lelkiifurdalás nélkül lophat, gyilkolhat és rabolhat, a legszebb kalandozói hagyományok szerint - előbb-utóbb azonban túl fog löni a célon, és vagy felkötik, vagy hirtelen felindulásból szeppekut követ el.

A *Legend of the Five Rings* - ahogyan az egy orientális stílusú fantasy-RPG-től elvárható - nemcsak a Becsület kérdését taglalja behatóan, hanem terjedelmes szabályokat közöl a samurájok Hírnevének kiszámolására is. Sajnos, John Wick és szerzőtársai ezeket túlnyomórészt a Chaosium cég klasszikus, historizáló szerepjátékából, a *Pendragon*-ból merítették, és az átvétel alapossága ezúttal érzésem szerint túlmegy a szakmai udvariasság határain. Ráadásul a szabályokat csak felerészit sikerült integrálniuk a saját rendszerükbe: hangulati téren jó munkát végeztek, ahol azonban hozzányúltak a játékmechanizmus-hoz, ott inkább rontottak rajta.

A Hírnev fogalmának elvi meghatározása egyszerűen a *Pendragon*-ból átemelt gondolatok adaptációja Rokugan világára. A Becsület és a Hírnev összefügg ugyan, mégis vannak közöttük fontos különbségek. A Becsület belső meggyőződés dolga, személyes ügy, amit mindenkinek elsősorban önmagában kell tisztáznia. A Hírnevet ezzel szemben kizárólag látványos - és nem feltétlenül becületes - módon lehet gyarapítani: hősi haditettekkel, véres bosszúállással, bőkezű költekezéssel, előkelő házassággal, művészi versek írásával vagy éppen megindítóan tragikus halállal. Minél magasabb valakinek a Hírneve, annál többen ismerik a nevét szerte Rokuganban, annál nagyobb tekintélynek örvend a köznép előtt, annál szolgáltatászebben sietnek kedvére tenni az emberek. Rokugan legtöbb lakója számára a Hírnev elérhetetlen messzeségben lebeg, a karakterek azonban mind automatikusan 1. Hírnévszinten indulnak; nem mint ha egyelőre bármi nevezetes dolgot cselekedtek volna. Hírneveket egyszerűen annak köszönhetik, hogy samurájok, és ezt mindenki azonnal látja öltözkükről és fegyvereikről. Márpedig egy samurájt minden *beimin* (vagyis közrendű) kínos gonddal igyekszik körüludvarolni, azon egyszerű oknál fogva, hogy ha nem tetszik neki a viselkedésük, a helyszínen kivégezheti őket. Mint láthatjuk, a Hírnev nem csupán pozitív érzelmekből táplálkozhat.

Eddig a két RPG gondolatmenete szinte hajszára ugyanazon a nyomvonalon haladt. Most, a technikai részletek jelentkezésénél kezdenek eltávolodni egymástól; az alapelv azonban továbbra is kísértetiesen ugyanaz marad. A *Pendragon*-ban a karakterek induló Hírnevük egy részét az apjuktól öröklik, a többit a lovaggá ütésért kapják. Ha a *Legend of the Five Rings*-ben a játékos nincs megelégedve a samuráji ranggal járó alapértékkel, némi KP-ráfördítással emelhet rajta egy, legfeljebb két szintet, és kitalálhat hozzá valami épületes tettet, amivel korábban megalapozta tekintélye gyarapodását. Arthur királynak és a Kerekasztal legjelesebb lovagjainak a Hírneve olyan monu-

mentális, hogy a JK-k a egy emberélet alatt a legnagyobb igyekezettel sem képesek megközelíteni őket. A *Legend of the Five Rings*-ben a Hírnévszint elméletileg 1 és 10 közötti értékeket vehet fel; a gyakorlatban ez a skála a vége felé inkább csak tájékoztató jellegű, mert pl. a 10. szint a császárnak, a 9. pedig a Hét Nagy Klán vezetőinek van fenntartva. A legmagasabb szint, amit egy JK elérni remélhet, úgy 6.-7. körül van. A fejlődés hagyományos módon történik, Hírnev Pontok gyűjtögetésével és időszakos szintlépésekkel - ami teljesen fölöslegesen bonyolítja a játékot. A *Pendragon*-ban ez a megoldás beválik, mivel ott a Hírnev Pontok egyúttal bizonyos fokig a Tapasztalat Pontok szerepét is betöltik. A *Legend of the Five Rings*-ben viszont külön kell vezetni őket a Tapasztalat Pontoktól, és az égvilágon semmire sem jók a Hírnévszint emelésén kívül. Mi több, voltaképpen maguk a Hírnévszintek sem rendelkeznek konkrét játékfunkcióval; a mesélő legfeljebb időnként összeveti őket, és az eredményből saját belátása szerint következtetéseket von le, de még erre sem feltétlenül köteles. Nyilvánvaló, hogy ebben nem valamiféle mulasztást kell látni, hanem felszólítást a szabad stílusú, kötetlen szerepjátékra; csak hogy azt a nagyon is valós veszélyt rejtje magában, hogy sok játékos egyszerűen abahagyja a Hírnev Pontok gyűjtögetését, mert teljesen értelmetlennek látja.

A tárgyilagosság kedvéért nem szabad elhallgatnom, hogy a *Legend of the Five Rings* a sok túlbonyolítás mellett egy nagyon szellemes újítással is kiegészítette a *Pendragon*-féle szisztémát: Rokuganban a samurájok hiába gyűjtik össze az előírt HP-mennyiséget, Hírnévszintet csak akkor lehetnek, ha a *bűbéruruk engedélyezik!* A daimjóknak természetesen ugyancsak megvan a maga Hírneve, és másokat legfeljebb a saját szintjére képes fölemelni. Nem mintha számítani lehetne rá, hogy valaha is ekkora ostobaságot művelne; arra már sokkal inkább, hogy árgus szemmel figyelje becsvágó alárendeltjeit, és amelyek veszedelmesen tör fölfelé, attól még biztos távolból megtagadja a további előléptetéseket. Ez igen érdekes játékhelyzeteket teremthet, amiből a kézenfekvő kiút egy másik, tekintélyesebb hűbérúr keresése volna. Csakhogy a Hírnevet nem csupán megszerezni lehet, hanem elveszíteni is, például olyan bűnökkel kifolyólag, mint a hitszegés meg az árulás. És a hírnévvesztés még a becsületvesztésnél is rohamosabb iramban sodorja a samurájt a szeppekut felé; elvégre a Hírnevekre többnyire azok is kényesek, akik a Becsületükkel nem sokat törődnek.

Szerepel még a *Legend of the Five Rings* karakterlapján további két játéktérték, a Tekintély és az Iskolaszint, ezek már aztán tényleg abszolút fölöslegesen. A Tekintély a Hírnev másík változatának tűnik, legalábbis a szabálykönyv alapján semmi értelmezhető fogalmi különbséget nem tudtam felfedezni közöttük: a szöveg szerint mindkettő a karakter hősi hírének fokmérője, hogy mennyire közismert a neve Rokuganban. Ehhez képest a Tekintély kiszámítása egészen más és sokkal bonyolultabb. A játékos külön rovatban vezeti a kaland közben összegyűjtött Tekintély Pontokat - nem tévesztendő össze sem a Tapasztalat, sem a Hírnev Pontokkal! -, amelyek a változatosság kedvéért a Gyűrűk számértékének javuláskor és új képzettségek fölvételekor kap. Az egésznek mindössze annyi értelme van, hogy ha a Tekintélye elér egy bizonyos ponthatárt, akkor azonnal lép egy Iskolaszintet (!), vagyis kiérdemelte a jogot, hogy megtanítsák neki a klán titkos vívóstílusának következő mesterfogását. Nomármost, mivel az öt titkos mesterfogásból egyet már induláskor megkap, ez a nevezetes esemény összesen négyszer fordulhat elő a samuráj egész pályafutása során. Hogy emiatt a vacak négy alkalom miatt miért kellett bevezetni két komplex játéktérteket, és megdöbbeszőrelni a szegény játékosra háruló könyvelőmunkát, azt fel nem foghatom. Különösen rejtélyessé teszi a dolgot, hogy közben egy másik játéktérték - a Hírnev - minden konkrét funkció nélkül paragon hever, noha történetesen ugyanazt jelenti. Mindenesetre én azt javaslom a reménybeli játékosoknak, hogy a Tekintély Pontok funkcióját ruházzák át a Hírnev Pontokra, az Iskolaszintekét a

Hírnévszintekre, a kiürült eredeti verziókat pedig egyszerűen dobják ki. Sok fáradságot fognak vele megtakarítani.

Akit esetleg elrettentettem volna a *Legends of the Five Rings*től hosszúra nyúlt eszmefuttatásaimmal, azt mindjárt sítek megnyugtanni: ebben a játékban csak a jelentéktelen apróságokat bonyolították az érthetelenségig, maguk az alapszabályok egyszerűek, áttekinthetőek és működőképesek. Ráadásul aki egy kicsit járatosabb a külföldi RPG-k világában, az ismerősnek is fogja találni őket, hiszen a klasszikus célértékes szisztéma felrészített változatáról van szó.

Ha a samuráj valami bizonytalan kimenetelű cselekedetre készül, a mesélőnek először is a megdobandó célértéket kell meghatároznia, amely a feladat nehézségi fokától függően 5 és 40 között váltokozhat. (A két legmagasabb célérték - 35 és 40 - igen frappánsan van jellemezve: "Soha Ilyet Nem Tettek Még", illetve "Soha Ilyet Nem Tesznek Majd"). A következő lépés annak az eldöntése, hogy az aktuális feladat megoldására melyik főjellemzőjét használja a karakter a nyolc közül. Egyszerre csak egy főjellemzőt mozgósíthat, kombinálnia tilos őket; a választás többnyire egyértelmű lesz. Egy jókora szikla felemeléséhez például nyilván Erőre van szükség, az orgyilkos nyilvánvalóan elől való félreugráshoz gyors Reflexekre. Mindig annyi kockával dob, amennyi a vonatkozó főjellemző számértéke; a kockákon kapott eredményeket összeadja. (A *Legend of the Five Rings* - a legtöbb célértékes rendszerhez hasonlóan - 10-lapú dobókockákat használ.) Ha bármelyik kocka tízesre fordult, az eredményt hozzáadja az összeghez, majd újradoz vele; ezt mindaddig megismételheti, amíg sorozatban tízesek jönnek ki egymás után. (A sarkalatos "tízes szabály"). Ha az összes dobás elvégzése után a végeredmény nagyobb vagy egyenlő a célértékkel, a próbálkozás sikerült; ha kisebb nála, akkor kudarcot vallott.



Gyakran előfordul, hogy a karakter nemcsak az egyik főjellemzőjét aktivizálja a feladat megoldására, hanem az általa ismert képzettségek között is talál egy alkalmat. Ilyenkor a főjellemzőt és a képzettséget párosítva használja. A legkézenfekvőbb példa a harcoló samuráj, aki az Ügyességét párosítja a Kardvívással (kenjutsu). A legtöbb képzettségnek megvan a maga hagyományos párja a főjellemzők között, ám ez csak megszokás, nem megkötés; a kétféle kategória teljesen

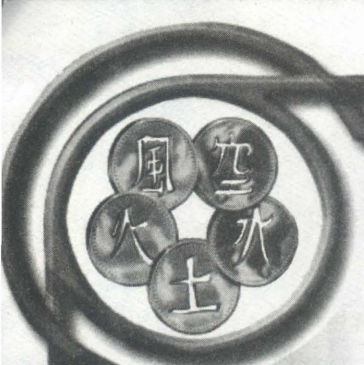
szabadon társítható. Elvileg például előállhat olyan furcsa helyzet, aminek a megoldása - teszem azt - az Érzékelésnek a Verseléssel való párosítását igényli. (Rímek rögtönzése egy már-már olvashatatlan kopott kézirat soraira.) Amikor a karakter főjellemzőt és képzettséget párosít, akkor összeadja a számértékeket, és ennyi kockával dob. Az eredménybe azonban továbbra is csak annyi kocka számít, amennyi a főjellemzője; a különbség, hogy ezeket immár több közül választhatja ki. A képzettségek kizárólag a dobásból felhasznált kockákat szaporítják, az eredménybe beleszámolt kockákat soha; utóbbi kizárólag a főjellemző függvénye.

A karakter bármikor rálicitálhat a KM által megadott célértékre, azaz saját elhatározásából megemelheti 5-tel. Ezzel természetesen a saját esélyeit rontja; viszont ha megdobja az új célértéket, garantáltan átütőbb sikert ér el a szokásosnál. (Pusztán véletlenségből nagyot dobni nem elég, az továbbra is csak egyszerű sikert jelent. A látványos eredményhez előzőleg licitálni is kell, tudatosan vállalni az esélyrontás kockázatát.) Ezzel a mechanizmussal működnek például a célzott vágások, a mesterlövészek, a lovaskunstsztok. Ismételt licit esetén a célérték ötödével tovább emelkedik; a samuráj még komolyabb kockázatot vállal, még ragyogóbb siker reményében. Licitálni azonban egy körben legfeljebb annyiszor lehet, amennyi a karakter Úr Gyűrűjének a számértéke.

Létezik úgynevezett "ingyen licit" is; ez általában olyan helyzetben következik be, amikor a körülmények különösen kedvezőek a samurájra nézve. (Süket embert például könnyebb hátulról becserkészni.) Ilyenkor a mesélő sikeres dobás esetére előre biztosítja neki az egyszeres, kétszeres vagy - ritkán - többszörös licittel járó eredményt, de magát a célértéket ténylegesen nem emeli. Ingyen licitre normál módon rálicitálni lehetséges, és az ingyen licit sohasem csökkenti a karakter számára körönként engedélyezett licitek számát.

Az Úr Gyűrűjének számértéke megegyezik a samuráj Úr Pontjainak számával. A kettő között az az alapvető különbség, hogy míg az Úr Gyűrűjének számértéke rövid távon változatlan, addig az Úr Pontok viszonylag gyorsan elklóthetnek és visszanyerhetők. Az Úr Pont felhasználásának pillanatában - ami szinte mindig kiélezett stresszhelyzetben szokott bekövetkezni - a karakterben valamennyi Gyűrű tőkéletes, misztikus egységbe rendeződik, s ő messze túlszárnyalva tudása legjavát, emberföltre teljesítményekre válik képesség. Utóbb általában semmire nem emlékszik az eseményből, s ő lesz a legjobban meglepve, ha elbeszéli neki. Játéktechnikai értelemben ezt azt jelenti, hogy amelyik körben a samuráj az Úr Pontot elklóttá, abban ideiglenesen megnövelheti 1-gyel bármelyik főjellemzőjét. Egy körben csak egy Úr Pont használható fel; visszanyerésük alvással vagy meditációval történik.

Nagyjából ennyiben foglalható össze a *Legend of the Five Rings* alaprendszere. Minden további szituáció a fenti alapelvek különféle kombinációiból vezethető le. Az összkép igen tetszetős; bátorodom azt mondani, hogy ez a legjobb és legmodernebb újonnan kiadott RPG-szabályzat, amit az utóbbi három esztendőben láttam. Hagyományos célértékes alapokra épült, de még véletlenül sem nevezhetjük avított utánzatnak; ellenkezőleg, ügyesen kiküszöbölte az elődök számos hibáját. Így például határt szabott az orgiaszerű kockadömpingeknek, amelyek ellen a mesélők a célértékek irreális magasságokba pumpálásával védekeztek. A *Legend of the Five Rings*ben a legtaposabb karakter sem számolhatja össze egy dobás után hatnál több kockáról a számokat, és a 40-es célérték megörzi büszke jelzőjét, miszerint "Soha Ilyet Nem Tesznek Majd". A kritikus kudarc eltűnése kissé fájdalmas; de abban a formában, ahogy a Storyteller-játékok nyomán elterjedt, amúgysem volt működőképes. (Emlékszünk: minél gyakorlottabban forgatott az ember egy kardot, annál nagyobb esélye volt rá, hogy saját magát nyársalja föl vele.) A licitálás mechanizmusa - amely a kri-



tikus sikert pótolja - rendkívül jól használható és abszolút eredeti megoldás; részéről különösen tetszik, ahogy a vak véletlen szeszélye helyett a tudatosan felvállalt kockázatra tolja át a hangsúlyt.

A harcrendszer magját a fenti kiinduló szabályok egyik legegyszerűbb variációja, az ellenható dobás alkotja,

amely alapesetben két karakter (nem feltétlenül fizikai) vetélkedését modellezi. Ilyenkor a célérteket nem a KM adja meg, hanem a résztvevő felek védekezésre használt főjellemzőjéből számítható ki, 5-tel beszorozva. Ebből az egyszerű képletből aztán sikerült egy olyan szisztémát levezetni, amelyik nem annyira realista, hogy játszhatatlanná bizonyolódjon, és nem annyira minimalista, hogy mesélői poéma legyen belőle - más szóval, közelít az optimumhoz. A küzdőfelek általában körönként egy-két - ritkábban három - kockadobást tesznek, mégis lehetőségük van különféle taktikai opciók és harci manőverek közül válogatni. Fejszámolóbajnoknak sem muszáj lenniük; ha rájuk kerül a sor, a helyzet mérlegeléséhez tökéletesen elegendő egy-két kétjegyű szám összeadása-kivonása. Hogy mennyire bírják a samurájok a sérüléseket, a Föld Gyűrűjűkön múlik; a jó Állóképesség nem sokat ér kemény Akaraterő nélkül, és viszont. A veszteséget a pont- és a szintrendszer igen jól sikerült ötvözetével tartják nyilván: a karakterek állapotát Egészség-szintekben mérik, melyek bizonyos számú Egészségpontot tartalmaznak. A sikeres támadással okozott veszteség természetesen főleg a fegyvertől és a támadó Erejétől függ, de soha sem fix szám, mindig kockával kell kidobni. Az így kapott érték aztán az Egészségpontokból vonódik le; de ha a pontok elfogynak, a maradéka "túlsorog" a következő Egészség-szint(ek)re. Ilyenkor a sebesült visszaesik az illető Egészség-szintre, és minden dobásához levonások járulnak.

A rendszer tehát kitűnő; mindamellett mégis attól tartok, hogy az orientális fantasy rajongói nem fogadják majd egyöntetű tetszéssel. Hiányzik ugyanis belőle egy obligát elem, amit hagyományosan elvárnak az ilyen stílusú kiadványoktól: az egzotikus harcművészetek. A pusztakezes küzdelmet elintézi annyival, hogy ha nagyon muszáj, a karakter megpróbálhat megdöbni valakit (Ügyesség + Jiujsu), esetleg lerohanással a földre dönteni (Ügyesség + Shumai). Misztikus mestereknek, csodálatos törésmutatványoknak, titkos kolostoriskoláknak nyoma sincs; a legendák sem emlékeznek meg elszánt ifjakról, akik két szál törött fogpiszkálással felszerelve pán-célos hadseregeket tartottak le.

A magam részéről ezt tökéletesen rendben lévőnek tartom: a *Legend of the Five Rings samurájok* szerepjátéka, nem paraszto-ké és szerzeteseké. Márpedig a feudális Japánban ezek a rétegek fejlesztették ki a pusztakezes, láncos, botos stb. technikákat, és nem valamiféle misztikus önjobbítási vágyból, hanem mert a tisztességes fegyverek forgatásától halálbüntetés terhe mellett el voltak tiltva. Ami magukat a samurájokat illeti, ők karddal verkedtek; és a szabálykönyv szerzői nem is feledkeztek meg erről, minden klánhoz külön vívóstílust dolgoztak ki. Egy samuráj számára szörnyű szégyen, ha elveszti fegyverét a harcban; ugyan melyikük kívánná nyilvánosan megaláznia magát azal, hogy szemlátomást pont ilyen eshetőségre trenírozzik? A shugenják ugyan bizonyos értelemben papi személyek, ám születésüket és rangjukat tekintve ők is samurájnak minősülnek: harcoss testvéreikhez hasonlóan ők is alpból megkapják az 1. Hírnév-szintet, és ők is viselhetik a két kardot, akár tudnak velük bánni, akár nem. Rájuk tehát szintén vonatkoznak a fentiek.

Pusztakezes küzdőstílusok helyett John Wick és társai a samuráj harcmodor két olyan aspektusát vették be az alapkönyvbé, melynek szerepjátékos interpretációjára korábban is történtek már kísérletek, ilyen ragyogóan azonban egyik sem sikerült. Az egyik az *iaijutsu*, a híres "egyvágásos párbaj", amikor két samuráj hosszú időn át, karnyújtásnyi távolságból farkasszemet néz egymással; aztán két hirtelen mozdulat, és aki

gyorsabban rántott kardot, már egyedül is maradt a porondon. A személyes leszámolásnak ezt a drámai mozzanatát - amely megfelelő előkészítéssel lenyűgöző hatásának bizonyulhat egy kaland csúcspontjában! - sikerült oly módon szabályokba foglalni, hogy az összetűzés egyfajta logikai-taktikai vetélkedővé válik a két résztvevő játékos (vagy egy játékos és a mesélő) között. A győzelem így már nem annyira a véletlen szeszélyén múlik, hanem sokkal inkább azon, melyik félnek sikerül jobban kitaktikáznia a másikat. Nem is lenne helyénvaló, hogy a dobókocka döntsön; a vesztesnek ugyanis szerfölött kevés esélye van rá, hogy túlélje ezt a fajta párbajt.

Legalább ilyen jól sikerült a második érdekesség is: egy komplett, működőképes szisztéma szabályos, nyílt ütközetek modellezésére, fókuszában a karakter tevékenységével. Nem valamiféle méregdrága terepasztalos rendszer lebutított változatáról van szó: egy táblázatnak álcázott folyamatábrából meg pár oldal magyarázószövegből áll az egész. Térképre nincs hozzá szükség, hiszen a cselekmény végig a szerepjáték síkján zajlik. Egyébiránt az eseményháló igen híven tükrözi a rokugani samurájok lelkivilágát, akik rettenthetetlen oroszláknak vetik magukat a kézitusába, ott azonban leginkább saját dicsőségük gyarapítása foglalkoztatja őket. A karakternek különféle hőstettekre nyílik lehetősége: bosszút állhat rokona gyilkosán, elragadhatja az ellenséges zászlót, párbajra hívhatja az idegen hadvezért, áttörhet a hátsó sorokból varázsolgató shugenjái stb. Mindezekbe roppant könnyen bele lehet halni, viszont elképesztő mennyiségű Hírnév jár értük, emberünk tehát aligha habozik. Aztán két hőstét között szakít egy kis időt körülnézni, hogy most voltaképpen nyeresre vagy vesztesre áll a csata?

Ez a forrófejű, színpadias samuráj-mentalitás kétségkívül élvezetes szerepjátékra ad alkalmat, ám nem feltétlenül lesz ínyére minden játékosnak: különösen azért nem, mert Becsületük és Hírnevük feltétele időnként azokat a karaktereket is behajszolja az efféle életveszélyes hencseregbe, akik egyébként alapvetően megfontolt természetűek. Samurájok esetében ezt bizony nemigen lehet elkerülni; az a játékos tehát, aki a visszafogottabb, kevésbé lobbánékony stílust kedveli, jobban teszi, ha shugenja karaktert dolgoz ki magának.

A shugenják - mint már többször említettük - nem annyira varázslók, inkább bűbájós papok. Főlölséges azonban attól tartani, hogy ez túlzott kötelezettségeket róna rájuk: Rokugan nem ismeri a nyugati kultúrák szigorú egyházi szervezetét. Ami azt illeti, még azt is nehéz volna meghatározni, hogy egyáltalán milyen hitet vallanak. Először is tisztelik Nap Úrnőt és Hold Uraságot, az égi szférák parancsolóit; aztán a palotájukban nyüzsgő tízezer szellemet, nagyobbaktól le a legapróbbakig; Hanteit, az alapító császárt és félisteni testvéreit; a különféle kisebb-nagyobb természetfölötti lényeket a környezetükben; a saját őseiket; és emellett persze hűségesen követik a nagy bölcs, Shinsei lelki útmutatásait. Hogy mindezen hitek olykor egymással homlokegyenest ellenkező nézetet vallanak, az cseppet sem zavarja őket - így hát papjaiknak sem kell vallásháborúktól vagy dogmatikus szigortól tartaniuk.

A shugenja karaktert ugyanazon lépések szerint dolgozza ki a játékos, mint amiket korábban, a samurájok kapcsán már részletesen elemeztünk. Tulajdonképpen csak egyvalamiben tér el tőlük, ám ez alapvető: ő a klán belső shugenja-nevelődjébe vonul be kiképzésre. Ez teljesen analóg jelenség a vívóiskolákkal: a klánok nem csupán harci, hanem mágikus hagyományokat is őriznek. A karakter alapfokon elsajátít egy sor képzettséget (persze egészen másféléket, mint klánja harcsoai), és a titkos vívóstílus helyett megtanul néhány varázslatot. Ezután a két szál újfent összefonódik, és a továbbiak - KP-felosztás, Becsület és Hírnév meghatározása stb. - megint ugyanúgy zajlanak, mint fentebb már részleteztem.

Miközben kifejleszti a karaktert, a játékosnak nem árt odafigyelnie egy apróságnak tűnő dologra. A samurájnak kétségkívül a fizikai főjellemzők a legfontosabb értékei - máskülönben aligha boldogulna a harcban -, a kínálkozó emelési

lehetőségeket erre szokás kihasználni. Az eredmény általában egy "bicegős" karakter lesz, akinek legalább két Gyűrűben különböznek az értékei: a testi főjellemzői jobbak a szellemiekénél. Logikus volna azt gondolni, hogy a shugenjánál ezt éppen fordítva célszerű csinálni, vagyis az Intelligenciát, Megérzést stb. javítani, a többivel pedig nem törődni. Nos, ez esetben igencsak gyámoltalan figurát kapunk majd. Ha varázslópapot dolgozunk ki, ne akarjunk belőle feltétlenül akademikust csinálni: inkább úgy válasszuk meg a klánt és a családot, úgy gazdálkodjunk a Karakter Pontokkal, hogy minél több Gyűrűjének a számértéke növekedjen! Az ő szempontjából ugyanis nem a főjellemzők lesznek a legfontosabbak, hanem a Gyűrűk.



Ennek elsősorban az az oka, hogy a *Legend of the Five Rings*-ben a varázstudományok is a Gyűrűk szerint tagolódnak a fajtákra: létezik Föld-, Víz-, Tűz-, Levegő- és Ūrmágia. Ez csupán részben jelent elemi mágia, mivel a Gyűrűk továbbra is megőrzik filozófiai tartalmukat: lényegesen többet foglalnak magukba az egyik őselemnél. Ennek megfelelően például a védő- és gyógyítóvarázslatok túlnyomó többségükben a Föld Gyűrűjébe tartoznak. Az Ūr Gyűrűjének mágiaja a leghátborzongatóbb: ez állítólag a szörnyekkel, a szellemekkel, a hideg és az éjszakával foglalkozik. Sajnos, a szabálykönyv csak az érdeklődést csigázza föl, ízelítőt egyelőre nem ad: a JK shugenjának meg kell elégedniük a négy hagyományos, Európából is ismert őselemmel.

Hogy ezek közül melyikhez van természetes hajlandóságuk, illetve konkrétan milyen varázslatokkal indulnak, az attól függ, hogy melyik klánból valók. A Hét Nagy Klánnak ugyanis nemcsak a szamurájai különböznek elég markánsan egymástól, hanem a shugenjai is. Így például a Sárkányoknak a tűz, a Skorpióknak a levegő a különleges specialitásuk, a Főnixek - a mágia leg tudósabb kutatói a Hét Nagy Klán közül - úgy általában mindenhez jól értenek. Ebből persze logikusan következik az is, hogy a Sárkányok főleg a tűz-, a Skorpiók a levegővarázslatok közül válogathatnak induláskor; a Főnixeknek nincs megköve a kezük, ők olyan repertoárt állítanak össze, amelyet akarnak. Természetesen a varázslatok száma korlátozva van: klántól függetlenül minden shugenja csak hatot választhat. Automatikusan megkapja továbbá a három ún. alapvarázslatot: az egyikkel észlelni tudja az őselemeket, a másikkal kapcsolatba léphet velük, végül a harmadikkal magához idézheti őket.

A varázslatok tekercsekre vannak írva, és ezekre a karakternek tanácsos nagyon-nagyon vigyáznia, mivel használatkor minden alkalommal fel kell olvasnia őket. Egy varázslatot kívülről megtanulni, azaz bekebelezni, önmaga részévé tenni - ez olyan lenyűgöző teljesítmény, amire csupán a leghatalmasabb shugenják képesek. Nem mintha felolvasni olyan egyszerű lenne; ha például a mohó karakter félelmetes földrengéseket és lángtengereket rejtő tekercseket hozott el a klán könyvtárából, keserű csalódás fogja érni. Minden varázslathoz tartozik ugyanis egy célérték, értelemszerűen annál nagyobb, minél erőteljesebb a mágiaja. Ha a tekercset felolvasó shugenjának nem sikerül ezt megdobnia, akkor jobb esetben nem történik semmi; rosszabbikban pedig igen, de nem egészen az, amit ő akart. A kockadobás alapja pedig nem a Megérzés vagy az Intelligencia - hanem a karakter számértéke abban a Gyűrűben, amelyikbe a varázslat tartozik.

Íme, az egyik alapos ok, hogy a shugenjának miért nem egyes főjellemzőket, hanem teljes Gyűrűket kell fejleszteni! Am van egy másik is, legalább ennyire nyomós. A varázslás - akár sikerül, akár nem - elfárasztja kissé, lazítja a természettel való misztikus kapcsolatait. Ezért két alvási periódus között minden Gyűrűben csak annyi varázslattal próbálkozhat, amennyi az ő vonatkozó Gyűrűjének a számértéke. Ha tehát a shugenja Tűz Gyűrűjének értéke 2 (például azért, mert megemelte 4-re az Intelligenciáját, az Űgyességét viszont botorul meghagyta alapszinten), akkor egy nap legfeljebb kétszer kísérletezhet Tűz varázslat felolvasásával, utána képtelenné válik rá. A másik három Gyűrűből viszont továbbra is használhat mágia, ha vannak nála ilyen tekercsek. Láthatjuk: túl sarkosan specializálódni nem érdemes...

A *Legend of the Five Rings* mágiarendszerét már csak azért is érdemes volt szemügyre venni kissé, mert olyan meghökkentően furcsa és idegenszerű ötletekkel ostromolja az ember elméjét, hogy az már-már szemérmertlenségnek tűnik. Egyetlen pimasz lendülettel felrúg egy hangyabolyra való ősrégi szerepjátékos hagyományt. Elvégre ki hallott már olyat, hogy egy varázslónak az *Erejét* meg az *Űgyességét* kell fejlesztenie a mágiaja kibővítéséhez? És miféle dolog az, hogy egy varázslatot ne lehessen megtanulni vagy memorizálni? Egyébként is, ha egy tiszteletes *elementalista* elkötelezte magát a tűz mellett, akkor ő a vízzel *soba!*...

Nos, nekem nagyon úgy tűnik, hogy itt egy igen alaposan kidolgozott, szerves egészet alkotó koncepcióba ütköztünk, ami nem csupán a tradicionális RPG-k kissé ósdi varázslatszisztemáitól idegen, hanem általában véve az európai kultúrkör mágiafelfogásától is. Habozok olyan szépeket nyilatkozni róla, mint az imént a harcrendszerről; a naponkénti mágiakapacitásnak a Gyűrűk számértékéhez kötése például tipikus kártyamechanizmus, szerepjátékban működik ugyan, de rendkívül nehezen megideologizálható. Annyit mindenesetre nyugodt lélekkel kijelenthetek, hogy a *Legend of the Five Rings* mágiaszisztémája nem feltétlenül hibátlan, de mindenképpen üdítően eredeti.

Tulajdonképpen ezt bátran ki lehet terjeszteni az egész játékra is. Nyugodt lélekkel mondhatom, hogy hosszú-hosszú idő - egész pontosan az Earthdawn megjelenése - óta nem találkoztam két könyvfedél között ennyi ötlettel, újításkedvvel, fiatalos lendülettel. És még csak nem is szólhattam mindenről - hiszen kimaradtak a sötét és félelmetes, ám voltaképpen tragikus sorsú rokugani nindzsák; a gazdájukat a reinkarnációba elkísérő varázskardok; Fu Leng és alvilági birodalma; az ismerős-ismeretlen keleti szörnyek; a róninok örök földönfutása... Valószínűleg elfogult vagyok, mert a *Legend of the Five Rings* ízig-vérig hangulatjáték, és én meglehetősen kedvelem a hangulatjátékokat. Mégis, csak azt tudom mondani: aki ma valami újat és jót keres a külföldi szerepjáték-piacon, annak érdemes ebbe az irányba tájékozódnia.

Egy levelezős szerepjáték a fantasy rajongóinak

Ezúttal Magyarország első és legsikeresebb levelezős szerepjátékát, a A Túlélők Földjét mutatjuk be olvasóinknak. Talán sokan nem tudják mi is az a levelezős szerepjáték, számukra most röviden összefoglalom. Nos, egy ilyen levélben játszható játék sokkal komplexebb, részletesebben kidolgozott, mint egy átlagos számítógépes játék. Minden alkalommal egy majdnem regényszintű leírást kapsz arról, hogy mi történt veled, több oldalas, lézernyomtatóval készített levélben. Így ez később sem vész el, összegyűjtheted a veled történt kalandokat. Ezenkívül részletes térképeket kapsz a bejárt területekről és a labirintusokról. Sokkal több lehetőség van, mint egy lapozgatós könyv vagy egy átlagos számítógépes játék esetén. Egyszerre akár több ezer játékos játszhatja az országot minden tájáról, összemérheted velük tudásodat, hasonló érdeklődésű barátokat szerezhetsz.

Ahhoz, hogy játszhass, nem kell időpontot egyeztetned: bármikor játszhatsz, bárhol, a játék nem fog elmaradni, mert valaki nem ér rá. A postásra pedig majdnem olyan öröm lesz várni, mint amikor ajándékot kapsz. A játék szabályait nagyon könnyű megtanulni, ugyanis a szabályokkal fokozatosan ismerkedhetsz meg. Az egész játékot úgy alakítottuk ki,

hogy a lehető legtöbb lehetőség legyen a fejlődésre, a sikerélményre, és további fejlesztése is a Te igényeid alapján zajlik. Minél tovább játszol, annál több lehetőség nyílik meg előtted, annál többféle parancsot adhatsz ki.

Hogyan is működik egy ilyen játék? Roppant egyszerűen. Amikor csatlakozol a játékhoz, kézhez kapod a számítógép által kinyomtatott első fordulót. Ezután levélben, parancsok megadásával elmondod, hogy mit is szeretnél az adott helyzetben csinálni. A parancsok kiadása nagyon egyszerű, hamar meg fogod tanulni. Mi ezt betápláljuk a számítógépbe, és elküldjük neked a lézernyomtatóval készített választ. Ezután Te elküldöd az újabb parancsokat, és ez így megy tovább. Minden fordulóért, amit elküldesz, természetesen fizetned kell, ez a forduló ára. A játékot addig folytatod, amíg akarod. Mivel ez egy szerepjáték, nincs végső befejezése, addig fejlesztheted, erősítheted a karaktered, ameddig csak akarod, egyre keményebb kihívásokkal szembenézve.

A játék ún. fordulókra van osztva. Minden játékhéten egy fordulót küldhetsz el. Egy játékhét 9 napból áll (persze ha akarsz, léphetsz ritkábban is). Azt gondolhatod, hogy emiatt a játék lassú. Nos, ez nem igaz, hiszen egy lépésed egy csomó parancs kiadásából áll, így nagyon sok dolog történik veled az egy hét alatt. Néhány forduló után meg fogod szokni a játék ritmusát. Ha még így is lassúnak tartod, akkor indíthatsz egy második karaktert is, így játékhetenként két levelet fogsz kapni.

A Túlélők Földje immár interneten, e-mailben is játszható. Mindezekről bővebben tájékozódhatsz a Beholder Kft. honlapján, a <http://www.bppiac.hu/holder> címen.

Most pedig ismerkedjünk meg magával a játékkal! A Túlélők Földje a fantasy rajongók számára készült. Ha szereted a fantasyt, akkor éppen itt az ideje, hogy felfedezd Ghallát, a TF világát.

Ghalla valaha szép és virágzó föld volt. A boldog és békés királyságok szomszédságában azonban ott voltak a gonosz, fekete mágia követő birodalmak. Ezek, bár irigyelték a „Fehér” királyok gazdagságát, nem mertek háborút indítani, mert a Jók oldalán állt az Ezüst Mágusok rendje, amely féltelmetes hatalommal bírt. Nem fenyegette tehát a Namír királyságokat veszély egészen addig, amíg a sötét varázslók leghatalmasabbika, egy Dornodon nevű nagymester fel nem fedezte a Zan nevű dolgot. Hogy a Zan élőlény, varázstárgy vagy valamilyen titkos erő, nem tudhatta senki – az azonban hamarosan kiderült, hogy milyen borzalmas dologra képes. Segítségével a fővarázsló képes volt közvetlen csatornát nyitni az Energiák Síkjára, oda, ahonnan minden varázslat származik. Soha nem látott, és varázsló által még nem irányított mennyiségű energia áramlott így Ghallára. Dornodon és követői pusztító erejű tűzvihar-varázslatokká változtatták ezt, és a Namír királyságokra bocsátották. A borzalmas energia városokat, erdőket égetett hamuvá, az Ezüst Mágusok pedig képtelenek voltak megállítani. A dolog órák alatt játszódott le, és a Sötét



Oldal hívei már azt hitték, övük a győzelem, amikor rájöttek, hogy az általuk felzabadtított hatalmas erejű varázssenergiát nem képesek uralmuk alatt tartani. A pusztító tűzoszlopok így a Sötét Birodalmakat is elégették, termomágikus világéget eredményezve. Ghalla élettől megfosztott, kiégett pusztasággá vált: az a néhány lélek, akinek valahogyan sikerült elrejtőznie és életben maradnia, az éhhalál küszöbén állt. Nem sok választási lehetőségük maradt: éhesen, legyengülve, felszerelés nélkül elindultak kelet felé, ahol a hírek szerint valami még megmaradt Ghallából... A hírek igaznak bizonyultak: Ghalla északkeleti csücskében egy félsziget, amelyet a Túlélők Földjének kereszteltek el, valamilyen csodával határos módon ellenállt a pusztító tűznek. Ez a civilizálatlan, szörnyektől nyüzsgő vidék valamilyen ismeretlen mágikus védelmet élvezett, amelyet a még mindig tomboló tűzviharok sem voltak képesek áttörni. Kevesen jutottak el idáig, de akiknek sikerült, megkezdtek a második harcot, a küzdelmet a természettel, az életben maradáért...

Ghalla fantasztikus bolygóján nem csak egyetlen értelmes faj fejlődött ki: az emberek mellett elfek, törpék, és más, két lábon járó humanoid teremtmények népesítik be a világot. Minden fajnak megvan a maga előnye és hátránya, de hosszú távon természetesen nagyjából egyforma erősek. Olvasd végig a figyelmesen fajok leírásait, és dönts el, melyik számodra a legszimpatikusabb!

EMBER: No igen, a legerterjedtebb, legkevésbé egzotikus faj. Ugye, ismered? Az emberek semmihez sem értenek kiemelkedően, de igazi gyengéjük sincs. Egyformán vonzódnak a sötét és a jó oldal felé, érdekli őket a fegyveres harc és a mágia tudománya is. Tulajdonságaik átlagosan jobbakként, mint a többi fajé – ez hosszú távon óriási előnyt jelent, mivel a tulajdonságok fejlesztése nem könnyű feladat. Ha nem vágysz egy egzotikus lény bőrébe, és félsz az esetleges „gyengéktől”, akkor számodra ez a legjobb faj.

ELF: Az elfek, más néven tündék, az erdők kecses léptű, hegyes fülű, karcsú lakói. Jól bánnak a lő- és dobófegyverekkel, kiváló nyomkövetők és nagyon ügyes vadászok: egy tapasztalt elf fájával senki sem mer szembenézni, akár háromhetes nyomokat is megtalál és felismer, élelem keresgélésre pedig kevesebb energiát kell pazarolnia, mint másoknak. Fizikailag talán ők a leggyengébbek, de ezt a hátrányukat pótolja fürgeségük a harcban – kiemelkedően magas ügyességgel indulnak.

TÖRPE: Ezek az alacsony, nagy szakállú, nagy orrú mokány kis fickók szinte keményebb anyagból vannak faragva, mint maguk a hegyek. Tény, hogy szervezetük nagyon ellenálló, méreg és varázslatok nem igazán tudják megghatni őket. Kevés faj dicsekedhet olyan magas életerővel, mint a törpék. Különösen jó érzékük van a fémek megmunkálásához, és persze a kincskereséshez: bányászat szakértelmük nagyon gyorsan fejlődik. Nagyon ózdkodnak viszont a mágiától, és nehezen barátkoznak más fajokkal.

ÁRNYMANÓ: Réges régen, távoli hegylancok sötét tárnáiban élt egy nagyon szívós és ellenálló ork faj, a Lai-shud. Az árnymanók állítólag az ő leszármazottaik, emberi és gnóm vérrel keveredve. Ez talán a legravaszabb, de legsunyibb faj is. Állítólag még a jég hátán is megélnek, és nincs olyan helyzet, amelyből ki ne vágna magukat. Tolvaj képességeik messze földön híressek: lopásban, rejtőzködés-



ben, csapdakészítésben, zárnyitásban nincs senki, aki nyomukba érhetne. Minden más faj megveti őket, mert nincsenek erkölcsi gátlásaik, és nem válogatnak az eszközökben: egyetlen dolog fontos számukra: a túlélés.

TROLL: Valószínűleg a troll Ghalla leg-erősebb intelligens faja, bár „intelligens” jelzőt sokan meg szokták kérdőjelezni.

Ezek a csupa izom, csipa bicepsz óriások félelmetes ellenfelek a harcban:

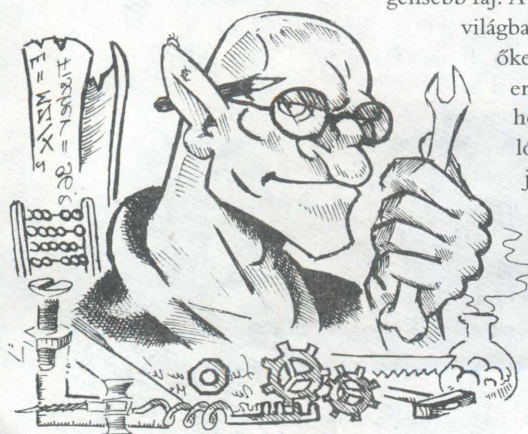
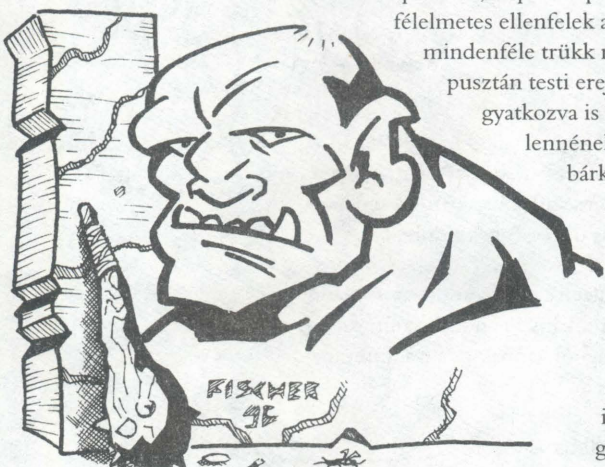
mindenféle trükk nélkül, pusztán testi erejükre hagyatkozva is képesek lennének szinte

bárkit szétzúzni, de mindent felülmúló fegyver-szakértelmük az, ami igazán legyőzhetővé tenné teszi

őket. Egy különös (talán szörny őseiktől) örökölt képességük, hogy táborozás alatt jóval gyorsabban regenerálódnak sebeik, mint más lényeknek.

GNÓM: Ezek az alacsony növésű, nagy szemű, gyors beszédű fickók sokak szerint rokonságban vannak a törpékkel. Erre azonban sok dolog rácsafol: a legtöbb gnóm ugyanis nem a sportban és a harcban érzi otthon magát, hanem a könyvek mellett. Az egyetlen dolog, amelyben Ghalla lakói szinte kivétel nélkül mind egyetértenek, hogy a gnóm a legintelligensebb faj. A vad, erő által uralt világban sokan lenézik

őket. Talán ennek eredményeképpen, hogy a világban való helyüket igazolják, a gnóмок igazi mestereivé váltak a mágának. Ezen kívül ők a legjobbak a találmányok, eredeti dolgok kitalálásában.



ALAKVÁLTÓ: Ezekről az emberhez hasonló testfelépítésű, de párdücléptű, hosszú karmú lényekről senki sem tud igazán konkrét dolgokat. Annyi biztos, hogy fantasztikus képességeket birtokolnak: a tapasztaltabbak képesek struccként futni, párdüclént vadászni és oroszlánként harcolni. Az igazán nagy hatalmú alakváltók pedig úgy alakítják át testük szerkezetét, ahogy akarják. Miért nem az alakváltó Ghalla uralkodó faja? Ezt sokan annak tudják be, hogy az alakváltók valamivel nehezebben tanulnak a többi fajnál – szakértelmeik egy kicsit lassabban fejlődnek.

KOBUDERA: A ferde szemű, apró orrú, hegyes fülű kobudérák vitathatatlanul a harcművészet mesterei. Pusztá kézzel képesek legyőzni egy állig felfegyverzett, páncélozott harcost is. Emellett, talán a belső energiáik ismeretéből adódóan, misztikus, szinte természetfölötti képességeik vannak, amelyeket összefoglalóan kí-képességeknek neveznek. A kobudérák nagyon ügyesek; mászásban, lopódkodásban és egyéb tolvaj trükkökben az árnymanók után közvetlenül másodikkak. A kobudérák törvénytisztelő, tanok és kódexek szerint élő lovagkalandorok, és mint ilyenek, állandó és kibékíthetetlen ellentétben állnak az árnymanókkal.



Természetesen nincs semmi, amit egy kalandozó meg ne tanulhatna: egy törpéből is lehet nagy mágus, vagy gnómból harcművész, legfeljebb a dolog egy kicsit tovább tart (és fajtársai különöncnek fogják tartani). A fent felsorolt dolgok csak azt mondják meg, hogy miben jobbak az egyes fajok a többinél, nem pedig miben egyedülállóak.

Te egyike vagy azon keveseknek, akik túlélték a világégést, és valahogy elküszködték magukat a megváltást jelentő élő földre. Egyike vagy Ghalla intelligens, két lábon járó (azaz humanoid) teremtményeinek. Foglalkozásodra nézve kalandozó és felfedező vagy: nem riadsz vissza a küzdelemtől egy

nálád akár kétszer nagyobb szörnytől sem, ha a túlélésről van szó. Kezdetben szinte semmi sincs, csak valamilyen fegyvered és egy üres kulacsod – más tárgyakat már képtelen voltál idáig elcipelni, hiszen már magadat is alig vonszolod. A Túlélők Földje azonban meglepetésekben gazdag. Te pedig elég kíváncsi és kalandra éhes vagy ahhoz, hogy hamarosan felszereld magadat minden szükséges-sel, és megkezdőd a tapasztalatgyűjtés, a Túlélők Földjének felfedezése...

Miután megérkeztél ide, rengeteg élmény, felfedezni való dolog vár rád. A játék egy 300 000 négyzetmérföldnyi területen játszódik, így van mit bebarangolnod, egzotikus szörnyekkel ismerkedsz meg, néha sajnos közelebből, mint szeretnéd. Ha legyőzöd őket, akkor különböző gyanús bigyókat szedhetsz ki belőlük, ha van hozzá gusztusod, és máris elkezdheted feltalálói pályafutásodat. Több mint 500 féle tárgy vár arra, hogy felfedezd, feltaláld őket. A játék persze nem csak annyiból áll, hogy ütöd a szörnyeket, gyűjtöd a kincseket. Már a játék elején is kaphatsz küldetéseket, ha megtalálsz a megfelelő épületeket a hatalmas vadonban. Hamarosan rá fogsz bukkanni az istenek rúnaköveire is, és kiválaszthatod Ghalla hét istene közül azt, akit a legszívesebben követnél. Választhatod a vitéz és jó lelkű Raiát, a jóság és napfény istenét, a csábító, ámde csapodár Eleniost, a szerelem és szél istennőjét, az életadó és termékeny Sherant, a természet istennőjét, az erős és bátor Tharrt, a háború és föld urát, a kapzsi és trükkös Fairlightot, a mágia és pénz istenét, a hideg és háborzongató Leahot, a halál mindenható urát, vagy a gonosz és hatalmas Dornodont, az istenné vált mágust, aki a tűzviharban elpusztultak lelkének energiáit felhasználva lett a gonosz-ság és a pusztító tűz istene. A megfelelő áldozatot bemutatása után papja is lehetsz választott istenednek, aki folyamatosan küldetéseket lát el. Ha sikeresen teljesíted ezeket a küldetéseket, egyrészt varázslatokat kapsz istenedtől, másrészt egyre feljebb juthatsz a papi ranglétrán. Természetesen nem kötelező áldozatot bemutatnod egy istennek sem. Lassan eljuthatsz az első lakott településig is, majd egyre beljebb haladva a félszigetre, rengeteg újdonságot találhatsz. A varázslótornyokban megtanulhatsz a rúnamágiát, ami teljesen különbözik a papi mágiától, de mindenki egyszerre gyakorolhatja mindkettőt. Megszerezheted a pszit, a csiszolt és gyakorlott elme képességeit.

A játék során meg fogsz ismerkedni más kalandozókkal is, harcolhatsz velük, barátkozhatsz velük, akár meg is lophatsz őket.

Ha a játékosainkkal is kapcsolatba lépsz, új barátokra, hasonló érdeklődési körű társakra tehetsz szert. Később lehetőséged lesz a hasonló beállítottságú kalandozó barátaiddal szövetség létrehozására. Az így létrejött szövetségek az úgynevezett Közös Tudatok. Jelenleg több mint ötven ilyen Közös Tudat létezik, megtalálható közöttük a mágusok rendje épp úgy, mint a harcos szövetségek, jótékony szervezetek, tolvajcéhok, sőt a maffiához hasonló társulások is.

Immár több hat éve annak, hogy az első túlélők megérkeztek a kiégett földről. A világ ez alatt az hat év alatt nagyot változott, s a régi időkre ma már szinte senki sem emlékszik.

Mikor az első kalandozók maroknyi csoportja elérte az azóta számukra otthont adó Erdauint, még szinte semmit sem tudtak. Nem voltak rúnakövek, városoknak még hírt sem hallották, s leginkább azzal voltak elfoglalva, hogyan vészeliék át az első napokat, s készítsék el kezdetleges felszerelésüket. Aztán az élelmesebbek szervezkedni kezdtek, mert együtt minden sokkal könnyebb, és a Túlélők Földjén lassan megjelentek az első kalandozók által épített dolgok: olvasztókemencék, oltárak. Szinte azonnal fellángoltak a parázs viták, hogy melyik istennek miben van igaza, no és persze melyik faj különb. S bár a szembenálló felek mérge általában hamar elpárolog, a viták során számtalan szövetség született, melyek hol támogatják egymást, hol pedig szemben állnak egymással. Némely ilyen szövetségnek sikerült magasabb szintre emelnie a tagok kapcsolatát: belőlük születtek a Közös Tudatok, melyek ma leginkább meghatározzák Erdauin arculatát. Az eltelt idők során azonban a kalandozók nem csak egymással, hanem külső hatalmakkal is gyakran kerültek szembe. Az első ilyen alkalommal egy híres varázsló és harcos, Toborzásigátló Vlagyimir fenyegette pusztulással a tűzviharok által megkímélt földdarabot. S bár Vlagyimir a mai napig is titkos tervekben munkálkodik, a Túlélők Földjének leigázásáról szőtt tervei kudarcba fulladtak. Mert bár voltak, akik melléje álltak, a kalandozók többsége felismerte a veszélyt, s egy emberként összefogva lerombolták Vlagyimir építményeit, s hosszú időkre elűzték Erdauinról. Időközben kiderült, hogy nem vagyunk egyedül e földön, mert egy apró – ám kalandozószemmel nézve igencsak hatalmas – királyság húzódik a



szom-

szedságban. S bár nem

mondható el, hogy a kalandozók és a király viszonya felhőtlen lenne, azért e kapcsolatból is érdekes dolgok születtek. A legfontosabb talán az a viadal, melyet rendszeresen rendeznek meg a királyság fővárosában, Alanorban, s ahol a túlélők rendszeresen mérhetik össze képességeiket játékos versenyeken, s a bajvívás számtalan formájában. Később varkaudarak hadserege érkezett, de ők sem jártak sikerrel. Hosszú és kemény harc során végül meghátrálásra kényszerültek. Eközben a Káosz ősi, elfelejtett istene Chara-din is megpróbált kitörni börtönéből, ahova a másik két ősi isten zárta. Mint kiderült ez éppen a túlélők félszigete alatt van. Dimenziókapukat nyitott egy idegen létsfíra, a Sötét Földre, ahonnan félelmetes lények kezdtek átözönlöni Ghallára. A bátor és kitartó kalandozók bezárták ezeket a kapukat, de a Káosz Urának visszatértét még nem sikerült teljesen megakadályozniuk. A szomszédos királyság, a Yaurr birodalom, amely eddig egy szinte átúsztatlan csatornával zárta el magát a kalandozók földjétől, szintén ki szeretné sajátítani magának Erdauint. Erdauin városaiban erődtítményeket emeltek, és a mágustornyok teleportszobáin keresztül yaurr zsoldosok serege érkezett minden városba. Hivatalosan a városok védelmére, a látszat szerint azonban a kalandozók zaklatására. Jelenleg pattanásig feszült a helyzet a kalandozók és a Yaurr királyság között, több helyen a kalandozók már a városi erődtítményeket ostromolják. Időközben a legtapasztaltabb kalandozók – szinte hihetetlen nehézségeket leküzdve – már átkeltek az alanori csatornán, és eljutottak Alanorba, a yaurr fővárosba, ahol rengeteg felfedezni való vár minden újonnan érkezettre. Végül azonban minden hatalom belátja, hogy a Túlélők Földje a kalandozóké. S hogy ez mennyire így van, a legjobb, ha saját szemekkel győződsz meg róla. Csak rajtad múlik, hogy meg akarod-e ismerni e különös világot, még különösebb lakóival – a lehetőség bárki számára nyitva áll. S ha egyszer, egy szál bottal és egy vizes-tömlővel „felfegyverkezve” megérkezel, fogadd te is megértéssel és köszöntsd jó szándékkal őket.

Találkozunk a Túlélők Földjén!

HOLTZINGER DÁNIEL

Lőjük le az ellenfelet!

Az előző Rúnákban megismerkedhettetek a Hatalom Kártyái Kártyajáték (HKK) alapszabályaival, és útmutatást kaptatok ahhoz, hogy elkezdjétek HKK-s pályafutásotokat. Most egy veterán, sokszoros versenygyőztes HKK-játékos, Holtzinger Dániel mutat be egy paklit, amit elsősorban haladó játékosok figyelmébe ajánlok.

- Dani Zoltán -



Bizonyára sok olyan játékos, aki nem jár aktívan HKK versenyekre, feltette a kérdést: Miért került *A mágia létsíkja* a tiltott lapok közé? Most azon paklik egyikéről szeretnék írni (és ez talán a leggyengébb ilyen koncepció), amelyek kiváltották ezt a döntést.

A mágia létsíkján már az első pillanatban látszik, hogy igazából milyen pakliban is lehet használni: varázslatok, főleg direkt sebző varázslatok, fűszerezve még több varázslattal. Ez egy igen jó koncepció, ugyanis nem kell félnünk attól, hogy lelövük a lényeinket (az ellenfél megsütheti a kezében főlhalmozódó lénypusztításokat), esetleg ha nem jön fel a kombó a pakliból, akkor csak egyszerűen „bumm a fejbe” – lelőjük.

A koncepció adott: direkt sebzésekkel kivégezni az ellenfelet. Na igen, de mi van akkor, ha ő hamarabb agyonver a lényeivel? Egyszerű a megoldás: tegyük be egy halom lénypusztítót. És ha nem játszik lényekkel (pl. Mester-pakli, tárgyas paklik)? Akkor a mi kezünkben fog feleslegesen ott ülni a lénypusztítás. Azt nem tudjuk megoldani, hogy csak sebzéseket teszünk a pakliba, ugyanis nincs elég, de az esetleg megoldható, hogy olyan „cantrip” lapok-

amik kijátszásakor húzni lehet helyettük) töltsük ki a helyet, amelyek egyrészt kevesebb, mint három VP-be kerülnek – így nem kerülünk varázsponthát-rányba, hisz a síkkal ezeket ingyen használhatjuk –, másrészt még egyéb pozitív hatásuk is van,

mint például a *Hadíserencsének*, vagy a *Bűbájszemlegesítésnek*.

Akkor most nézzük meg részletesen, hogy is néz ki az általam összerakott „lelőlek” pakli. Az első kérdés: Hány *Mágia létsíkja* használjunk? Sokan azt mondták, hogy bőven elég egy, hiszen ha kirakjuk, abban a körben meg is tudjuk nyerni a játékot. Másoknak az volt a véleménye, hogy érdemes hármat használni, mert ha behúzzuk a síkot, és nem kell kikeresni, akkor sokkal hamarabb és könnyebben nyerhetünk. Én a középútat választottam, azaz két síkot raktam a pakliba. Így elég nagy valószínűséggel behúzom a síkot az első három körben (kb. tíz játékból kétszer-háromszor), esetleg tudom folytatni a kombót, ha egy körre megakaszt az ellenfél, azzal, hogy leszedi a síkomat, de csak egy plusz helyet foglal el a pakliból, ha már az egyik a kezemben van (igaz erre ott van megoldásnak a *Fairlight trükkje*).

Vegyük sorra a színeket: A HKK-ban kétségtelenül a *Gömbvillám* a legjobb direkt sebző lap (A *mágia létsíkja* mellett két VP-ért ötöt sebez! Hmmm!), ezért Raiát mindenképp tegyük be. Nem elhanyagolható ebből a színből a *kockázat ára*; egyrészt a sík mellett ingyen húzhatok hármat, másrészt az a hátránya, hogy a következő köröm elmarad, elhanyagolható, ha meg tudom nyerni a játékot még abban a körben, amikor kijátszom. Szintén kihagyhatatlan lap a *Múltidéző*. A *mágia létsíkja* kivéve, bármit visszavehetünk vele a gyűjtőből, és két VP-ért ez mindig megéri, hiszen a pakli szinte költség nélkül működik. A sík nagyban nehezíti az azonnali reakció lapok kijátszását ezért counterelésből nem szükséges sokat használni. A legjobb a *Manacsapda*, mert ezzel a célpont varázslat módosítatlan idézési költségéért tudunk ellenvarázsolni. Raiából tehát még bekerül a *Manacsapda*.

Raia részleg:

- 3 *Gömbvillám*
- 3 *A kockázat ára*
- 3 *Múltidéző*
- 3 *Manacsapda*

A második isten (talán ezt kellett volna elsőként említenem, hisz a pakli alapját képezi) *Fairlight*. Remek húzó lap a *Fairlight trükkje*. Igaz, hogy négy VP-be (azaz síkkal csak kettőbe) kerül, de segítségével lecserélhetjük a kezünkben felhalmozódott felesleges lapokat. Jó cantrip lap még a már említett *Hadíserencse*, mellyel azon kívül, hogy ingyen húzhatunk egyet, biztosan számunkra kedvező eredménnyel tudjuk kijátszani az *Energiafolyamot*. Így már az *Energiafolyamot* is be lehet rakni. (Ingyen öt sebzés!). Ha már a sebző lapoknál tartunk, érdemes *Villámsújtást* is használni – még egy olyan lap a paklinkban, amely költség nélkül sebez. A varázspont még az aránylag olcsó (többségében ingyenes) varázslatok mellett is elfogy néha, ennek kivédésére használjunk *Transzformációt*. És hogy amiatt se kelljen agódnunk, hogy esetleg elfogy az EP-nk, tegyük be a pakliba *Számmágiát* is. A varázslataink többsége két VP-be kerül, azaz ingyenes és így már gyógyulunk is értük; mondja valaki azt, hogy nem éri meg. Ki ne felejtjük *A mágia létsíkja* mellől a *Mágiavihart*, ami amellet, hogy szerepjátékos, lelassítja a lénnyhordákat, és teljesen tönkreteszi a tárgyas és az épületes paklikat (főleg azokat



amelyek még az Alkalmazkodás kitaláltas előtt működtek).

Fairlight részleg:

- 3 Fairlight trükkje
- 3 Hadiszerecsse
- 3 Energiafolyam
- 3 Villámsújtás
- 3 Transzformáció
- 2 Számmágia
- 2 Mágiavihar

Harmadik istennek Elenioszt választottam az *Elzárás* miatt. Vigyáznunk kell, hogy *A kockázat árát* után az ellenfél ne tudjon beszélni a játékunkba, mert ha ilyenkor megállít, simán ledarálnak a lények. Ennek kivédésére rakjunk be három *Elzárást*, és ha a passziánsz kezdetén a kezünkben van, ezzel indítsunk. Eleniosból cantrip lap a *Bűbájszemlegesítés*, amellyel kivédhetjük az olyan zavaró bűbájokat, mint pl. a *Visszacsatolás*, *Élő fal*, *Számmágia*. Igen jól használható húzó lap az *Elenios küldetése*, hiszen a feladatot a folyamatos húzások miatt nem nehéz teljesíteni.

Elenios részleg:

- 3 *Elzárás*
- 3 *Elenios küldetése*
- 3 *Bűbájszemlegesítés*

Ha összeszámoljuk, ez idáig pontosan 42 lap. Mivel versenyeken a paklinak legalább 45 lapból kell állnia, érdemes a paklit pontosan 45 laposra összeállítani, hogy könnyebben felhúzzuk a sebzéseket, tehát még három lapot tehetünk be. De melyik színből? Leahnótt ott van az *Azonnali bűbáj*; nem rossz a *Számmágia* mellé. Sheranban nincs igazán jó cantrip lap, de ha *Mágiavihart* használunk, betehetjük *A ma-*

gány fájdalomát. Chara-dinból jó pár lapot be lehetne tenni (*Dupla vagy semmi*, *Türelő*, *Energiakoncentráció*), de az már egy másik koncepciót igényelne. Tharban ehhez az összeállítás-hoz nincs használható lap (talán ha az elején *Transzformálunk* a *Bosszú* jó lehet). A paklit összerakók többsége Dornodont választotta a *Dornodon küldetése* miatt. Igaz, hogy a passziánsz elején még nem tudjuk használni, de ha már sikerült nyolcat sebezni az ellenfélen – ami nem igazán nagy ördögösség – bármikor ingyen húzhatunk vele három lapot.

Dornodon részleg:

- 3 *Dornodon küldetése*

Ejtsünk néhány szót a pakli működéséről is. Ezzel a koncepcióval kilencven százalék valószínűséggel már a tíz VP-s körünkben tudunk nyerni, de ha nincs legalább egy olyan lap a kezünkben amivel hármat tudunk húzni, ne kockáztassunk. Ha nem hordával járunk az ellenfél vagy nem tud gyorsan levérni, nem probléma, ha csak a hatodik-hetedik körben kezdünk passziánszolni. A *mágia létsíkját*, ha nincs a kezünkben érdemes a harmadik körben kikeresni, és ha van *Transzformációnk* még abban a körben beindíthatjuk a kombót a kezünkben lévő lapoktól függően. Az *Elenios küldetését* minél hamarabb játsszuk ki, lehetőleg olyan két VP-s lapra, amellyel még nem találkoztunk a játék folyamán (persze az sem árt, hogy benne legyen a pakliban). Gyakran használták úgy ezt a küldetést, hogy *A mágia létsíkját* nevezték meg, és a következő körben kikeresték a pakliból (ez a megoldás természetesen csak a játék elején működik). Ne felejtsük el a kijátszott küldetésünket, és jelentsük be, ha felhúztuk a megnevezett lapot. A versenyeken számtalan vita támadt belőle, hogy valaki későn jelentette be, hogy felhúztuk a küldetés teljesítéséhez szükséges lapot, és ilyenkor csak az ellenféltől függ, hogy azt elfogadják-e (a verseny az verseny). Nagyon fontos, hogy az ellenfél ne tudjon közbeszólni, megakasztani (ez főleg *A kockázat ára* után veszélyes) például *A természet rendjével*, *Kürtszóval* vagy *A sebek befornakkal*, ezért amint tehetjük, játsszuk ki az *Elzárást*. Ha sikerült elzárni az ellenfelet, már csak amiatt



kell

izgulnunk, hogy be ne süljön a kombó, de ez szerencsére ritkán fordul elő. A *Manacsapdák* csak a legveszélyesebb lapokat akadályozzunk meg (már az előbb említettem őket), vagy védjük meg vele az *Elzárást*. Sikeres *Elzárás* után nyugodtan dobjuk el a *Fairlight trükkje*vel. *Múltidézővel* általában húzó lapot érdemes visszavenni (főleg *A kockázat árát*, *Fairlight trükkjét*, *Dornodon küldetését*), kivéve ha vissza tudunk venni egy olyan sebző lapot amellyel kivégezhetjük az ellenfelet. Az *Energiafolyam* kijátszásával mindig várjunk addig, amíg egy *Hadiszerecsst* nem játszunk ki előtte. Ez alól is van egy kivétel: ha megállt a kombónk, és van a kezünkben *Dornodon küldetése*, ilyenkor hogy a küldetés teljesüljön, megkockáztathatjuk az *Energiafolyamot*. Ha az ellenfél *Destabilizátorral* játszik, érdemes azokat *Mágiaviharral* visszavetetni a kezébe, hogy nyugodtan tudjunk *Manacsapdázni* és *Elzárni*. Sokan el szokták felejtetni, hogy a *Villámsújtással* épületeket is lehet pusztítani. Ez a képesség igen hasznos akkor, ha az ellenfél kirak ránk egy *Zarknood oszlopát*, de már olyat is láttam, hogy *Villámsújtással* *Betonfalat* lőttek le.

A cserepakliról most szándékosan nem ejtek szót, mert a *A mágia létsíkját* jelenleg kiiltották a versenyekről, és különben is, azt mindenkinek a saját szája szerint kell összeraknia.

Még arról szeretnék néhány sort írni, hogyan lehetett megfogni annak idején ezt a paklit. A legeslegjobb lap a *Szerepcseré*, ha ez létrejött, általában az ellenfelet a saját sebzéseivel le lehetett lőni, de két-három feleslegesen kijátszott *A kockázat ára* (nem kötelező vele húzni) is elég hatékony volt. Elég megállította az ilyen paklikat a *Zarknood oszlopa* is, mert ha nincs



Mágiavihar vagy *Számmágia* az ellenfél belehal a sok húzásba. Hasznos még *A sebek befornak*, a *Kürtszó* és *A természet rendje* is néhány *Kockázat ára* után, de ezeket a lapokat sajnos egy sikeres *Elzárás* után már nem tudjuk kijátszani. Megöli még ezt a kombót a *Morgan kristálya* is, mivel a sok húzástól a paklija felét eldobja, valamint a viszonylag új *Szorrátor bogár*, amivel szinte korlátlanul ellenvárázsolhatunk, az ellenfél sok 0 VP-ért kijátszott varázslata miatt.

Összefoglalva, ha valakinek elég jó keze volt, hogy behúzza a szükséges lapokat, akkor az ellenfele csak nézhette, hogy lövik szét.

Mindenkinek ajánlom, hogy próbálja ki a paklit, ha máshogy nem, hát felírt lapokkal, de baráti játéka mindig vigyen magával másik decket is, mert az ellenfele már a második játék után ott fogja hagyni, mondván „hogy ez nem játék” – és igaza is lesz.

Mindenkinek jó játékot kívánok!

A PAKLI:

- 2 *A mágia létsíkjá*
- 3 *Gömbvillám*
- 3 *A kockázat ára*
- 3 *Múltidéző*
- 3 *Manacsapda*
- 3 *Fairlight trükkje*
- 3 *Hadiszerecsse*
- 3 *Energiafolyam*
- 3 *Villámsújtás*
- 3 *Transzformáció*
- 2 *Számmágia*
- 2 *Mágiavihar*
- 3 *Elzárás*
- 3 *Elenios küldetése*
- 3 *Bűbájszemlegesítés*
- 3 *Dornodon küldetése*



Ezüsthajnal

Június elején – egészen pontosan június 13-án, a TF és KG találkozózn – jelenik meg az új Hatalom Kártyái kiegészítő, az Ezüsthajnal. Az Ezüsthajnal kiegészítő kisebb lesz az Isteni Szövetségénél, kb. 170 fajta teljesen új lapot tartalmaz, és 27 lapos csomagokban lesz kapható. A játékosok kérésére nagyobb lesz benne a ritka lapok aránya, a Létsíkokban és az Isteni Szövetségben egy 26 lapos csomagban két ritka lap volt, itt a 27 lap között három ritka lap lesz.

Miről is szól az új kiegészítő? Az Ezüsthajnal – nevéhez illően – Ghalla régmúltjában játszódik, amikor a világ még fiatal volt, az Ezüst Mágusok Rendje pedig nem volt több kezdő mágusok kis gyülekezeténél. A történelmi háttérrel Makó Katalinnak az Alanori Krónika 29. számában megjelent novellájából részletesen megismerhetitek, most inkább a kártyákról fókuszálunk. Nincs új kiegészítő új szabály nélkül. A legérdekesebb új szabály az úgynevezett lapáldozási költség. Ez egy új erőforrás, amellyel lapokat idézhetünk: az ilyen kártyák kijátszásakor, a szokásos VP, SZK vagy építő helyett (vagy gyakran mellett) a gyűjtőbe kell dobunk asztalon levő, már ki-

játszott lapjaink illetve jelzőink közül annyit, amennyi a lap idézési költségében szerepel. Már voltak hasonló lapok (pl. *Mutánszók*, *Éjszárkány* stb.), amelyek kijátszásakor fel kellett áldozni egy-egy lapot, azonban eddig ez kijátszási feltételnek minősült, és egy lapnál többet

soha nem kellett áldozni, az Ezüsthajnalban viszont a lapáldozás az idézési költség része, és gyakran több lapot is fel kell áldozni. Még mielőtt sokan elkeserednének, hogy ezek teljesen használhatatlan lapok lesznek, megnyugtatom mindenkit: a lapáldozásnak számos előnye van a korábbi „kijátszási feltételű” lapokhoz képest. Először is a lapáldozást beleszámítottuk az idézési költségbe, azaz ezek a lapok jóval kevesebb VP-be vagy SZK-ba kerülnek. Másodszor itt nem csak egy adott típusú lapot, hanem bármilyen lapot, sőt nem lapra rakott jelzőt is feláldozhatsz. Nézzünk egy-két ilyen lapot! Valószínűleg az élőholtapaklik alapja lesz a *Zombi mester*, egy 3/3-as lény, melynek speciális képessége, hogy ha élőholtat játszol ki a kezedből, húzhatsz egy lapot. A *Zombi mester* nem kerül VP-be, kijátszási költségként két lapodat fel kell áldoznod. A vegyes idézési költségre jó példa a *Tótális agymosás*, amely 1 VP-be és három áldozásba kerül, hatása pedig, hogy minden játékosnak el kell dobnia minden lapot a kezéből. Természetesen a kiegészítőből nem hiányoznak azok a lapok sem, amelyek segítik az áldozós lapok kijátszását, vagy jól kombóznak velük, ilyen a jelzőket gyártó *Haarkon darazsai*, amit a tesztelők szívesen használtak az áldozós pakliba, vagy az áldozás-költséget csökkentő *Áldozómester*.

A másik érdekes szabályt az úgynevezett szabálylapok alkotják. Ezek a játékok egy-egy apró szabályát megváltoztató lapok, amelyeket a játék elején mindenféle költség nélkül ki lehet rakni, semmilyen módon nem lehet őket leszedni, mindkét játékosra egyformán hatnak, viszont aki szabálylapot használ, az eggyel kevesebb lapot húz a játék kezdetekor. Egy-két példa a szabálylapokra: *Életenergia* (a játékosok 30 ÉP-vel kezdenek), *Teljes front* (az örposztok mérete nincs korlátozva), *Korlátozás* (minden játékosnak a köre végén maximum hat lap maradhat a kezében).

Az előbbieknél talán kisebb jelentőségű, de a kiépülő paklikat segítő, és a pusztítók hátráltató új szabály: a büntetés. Egyes asztalra rakható lapokon olyan titokzatos szövegek szerepelnek, mint például „büntetés: 3 ÉP”. Ez azt jelenti, hogy az a játékos, aki va-

rázslattal vagy hatással a gyűjtőbe küldi az adott lapot, három ÉP-t sebződik. Ha egy lényeddel harcban ölsz meg egy büntetéses lényt, vagy lényekkel rombolsz le egy büntetéses épületet, akkor nem sebzódsz a büntetés miatt, az ÉP-vesztés szigorúan csak varázslatokra és hatásokra vonatkozik. Főleg olyan lapok kaptak büntetést, amelyek egy kicsit drágák voltak az erejükhez képest, de ha egy VP-vel olcsóbbak, akkor már túl erősek, például az *Ébenvitész* vagy a *Varázslótanonc*; azok amelyek kihatással sok erőforrást emészt fel, például *A holtak szelleme*, amelyhez négy lapot kell feláldozni, viszont jelenleg a „legnagyobb” lény a HKK-ban (7/7-es); illetve azok amelyek a pusztító és a varázslapaklik ellen készültek, például a varázslatokat drágító lény, az *Aurafaló*, vagy a varázspontpusztítás kiváló ellenszere, a *Zarknod pészéje*.

Persze az új szabályokon kívül rengeteg érdekes lap található a kiegészítőben. Van rengeteg varázslatelenes lény és lap a már említett *Aurafaló* mellett, például a *Mágiafaló* (nem lehet azonnali varázslatokat kijátszani), a *Mösze uralkodó* (beépített *Mágia-töréssel*), vagy a *Mágikus pulzans* (drágítja a varázslatokat). Van sok kis (1/1-es) lény, guszttustalan képességgel, ilyen a *Fairlight bankár* (bármikor aktivizálható *Életpajzs*), az *Udvari bolond* (kézbe lehet vele lapokat visszavetetni), vagy a szinte bármilyen lényt megölő *Katonai tanácsadó*. És hogy mik lesznek a legkedveltebb lapok? Biztos vagyok benne, hogy lesz közöttük több áldozós lap, például a már említett *Holtak szelleme*; a quargpaklik koronázatlan királya, az *Ösquwarg*; a célozhatatlan lények ura, a *Drakolder testőr*; az állandó sebzéforrás, a *Gépezet*; vagy az ötös villámokat dobáló *Viharóriás*. A nem áldozós lapok közül szinte biztos befutóra tippem az azonnali Gömbvillámot: a *Haarkon dühét*; *Molgant*, ami annyira guszttustalan a gyűjtőben, hogy megölni sem érdemes; az *Orzag bilincsel* vetekedő erejű *Orzag managömbjét*; a már a nevével sokat mondó *Pszí-őselementált*; és a fattyas pakli új remekét: a *Fattyak létrehozását*.

Remélem kellően felcsigáztam minden HKK játékos! Találkozunk a HKK versenyeken.



ÚJ HATALOM KÁRTYÁI KIEGÉSZÍTŐ

Ezüsthajnal

A Hatalom Kártyái Magyarország első és legsikeresebb gyűjtögetős kártyajátéka, amelyből az elmúlt majd három év alatt már több tízezer pakli fogyott el. Az Ezüsthajnal az 5. kiegészítő az alappaklihoz, kb. 170 teljesen új kártyalappal, amelyek a fantasztikus világ, Ghalla régmúltját mesélik el. Tanúi lehetünk az Ezüstmágusok Rendje megalapításának éppúgy, mint a Namír birodalom felemelkedésének. Az Áldozás, Büntetés és Szabálylapok új szabályai várnak arra, hogy te is felfedezd és kipróbáld őket. Gyere el te is egy versenyre, ahol a legjobb játékosok mérhetik össze tudásukat komoly díjakért! A Hatalom Kártyái mindig tartogat meglepetéseket, ezért nemcsak egy teljesen új játékforma, hanem egy megunthatatlan szórakozási lehetőség is.

A KIEGÉSZÍTŐ MEGRENDELHETŐ belföldi postautalványon a Beholder Kft. címén (1680 Budapest, Pf. 134) Ára 600 Ft. Kérjük a postautalvány hátoldalára a „Közlemények” rovatba írni fel a megrendelt áruk nevét és mennyiségét.

Megvásárolható többek között:

Magic Shop, Terra Center Üzletközpont, 1052 Budapest, Párizsi u. 1.

Camelot, Stratégiai, Társas- és Kártyajáték szaküzlet, 1094 Budapest, Ferenc körút 33.

Csillagvég könyvesbolt, 6722 Szeged, Gogol u. 15.

és más szerepjáték boltokban, sportkártya-boltokban, a Valhalla Páholy Könyvesboltokban, valamint néhány Sooter's boltban.

*Megjelenik 1998.
június 13-án.*

II. HKK NEMZETI BAJNOKSÁG

Idén ismét megrendezésre kerül a HKK Nemzeti Bajnokság, amelyre a minősítő versenyekről, illetve a Hatalom Szövetségének ranglistájáról meghívással lehet bejutni. A bejutás persze nem olyan nehéz, az első pár helyre kell bejutnod bármely kvalifikációs versenyen, de az is elég, ha az első húsz hely valamelyikén végzel a Hatalom Szövetségének júniusban befejeződő féléves pontversenyében. A versenyre nem kell nevezési díjat fizetni, a frissen bontott paklik versenye is ingyenes.

A verseny formátuma:

1. nap (július 17): Tiltott mágia
2. nap (július 18): hagyományos verseny.
3. nap (július 19): az első két nap összesítéséből a legjobb 16 mérkőzik egy speciális frissen bontott paklik versenyén (Válogatáson).

A versenyt a Kondor Béla Közösségi Házban rendezzük meg (Budapest, Kondor Béla sétány 8.). Megközelíthető Kőbánya-Kispesttől, a kék (3.) metróvonal végállomásától a piros 136-os busszal. A hatodik megállónál kell leszállni.

170 000
forintos össz-
díjazással!

I. díj: 80 000 Ft
II. díj: 40 000 Ft
III. díj: 20 000 Ft
IV. díj: 10 000 Ft
V–VIII. díj: 2500 Ft
IX–XVI. díj: 1500 Ft

KORNYA ZSOLT

HALOTTIDÉZŐK, BEAVATOTTAK, LÉLEKKERESŐK

AZ EURÓPAI NEKROMANCIA TÖRTÉNETE AZ ÓKORBAN

HATODIK RÉSZ

14. NÉHÁNY NEKROMANTIKUS RECEPT

Amikor az egyiptomi nekromanciát tanulmányozzuk, igen kedvező helyzetben vagyunk. A thesszáliai és a püthagoreus gyakorlatra csak az ókori szerzők elsórt utalásából következtethetünk; ezúttal azonban rendelkezésünkre állnak elsődleges források is.

Az egyiptomiak ugyanis nem bíztak annyira a szájhagyomány erejében, mint a püthagoreusok. Ők igenis szükségét látták, hogy időről időre írásba fektessék a szertartásaikat. És - hála a sivatag száraz homokjának - ezek az úgynevezett varázspapiruszok elég nagy számban ránk maradtak. Akadnak közöttük olyanok is, amelyek nekromantikus rítusokat írnak le. Az alábbiakban ezekből fogok ismertetni három különböző típust; magukat a varázsszövegeket Kákosy László nyomán, tartalmi összefoglalásban idézem.

Lássunk először egy egyszerű, sallangoktól mentes halottidézést, a nagy párizsi varázspapiruszról!

"Meg kell szerezni egy múmia pólyájának egy darabját, majd imádságot kell mondani a Napistenhez. A Nap éjtel végighalad a halottak birodalmán, ezért arra kéri,

küldjön fel éjjelkor egy lelket, mégpedig azt, melynek múmiakötélkéből egy darab a varázsló birtokában van. A szellem majd tudtára adja a varázslónak, miben és mikor tud segítségére lenni."

Lám, máris megvan a magyarázat arra az első pillantásra mehökkentő tényre, hogy Zatchlas a halottidéző rítus folyamán a Napistenhez fordul segítségért! A holttest itt ugyan hiányzik, de pótlására szolgál a hozzá átviteli kapcsolattal kötődő múmiapólya. Ezenkívül az is kiderül, hogy az egyiptomi lelkek viszonylag jól érzhetik magukat a túlvilágon, hiszen - ellentétben az Odüsszeia árnyaival, akik szomjasan tolonganak az áldozógödörnél - úgy kell visszaparancsolni őket.

A következő példa első pillantásra fából vaskarikának tűnik. Ugyan ki hallott már nekromantikus szerelmi varázslatról? Csakhogy ne feledjük, hogy a holtak, ha megfelelő formában megkérjük őket, képesek befolyást gyakorolni az élőkre, meghozza meglehetősen hathatós módon. A nagy párizsi varázspapirusz kétféle eljárást is ajánl; az első viszonylag egyszerű, a második azonban már igen komplex mágikus rituálé, amely a nekromancia, a viasmások mágia és a defixió (ólmotablás) rontás elemeit egyesíti magában. Ennélfogva több és egzotikusabb segédeszközhöz van szükség hozzá.

TARTALOM

00. Előszó
01. Bevezetés
02. Nekromancia a Bibliában
03. Odüsszeusz árnyakat idéz
04. Aeneas alászáll az alvilágba
05. Médeia megfiatalítja apósát
06. A halottidézés módzatai
07. A kikoszarzott boszorkány
08. A nekromanták sötét fejedelemisszonya
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

"A nagy párizsi mágikus papiruszon a varázsló halott héroszok vagy gladiátorok és más, erőszakos úton meghaltak lelkétől vár segítséget a szerelmi hódításhoz. Abból a kenyérből, amelyet evett, meghagy egy darabkát, ezt hét részre töri, és bedobja oda, ahol a halottak fekszenek. Innen hulladékot kell felszednie és bedobni a lányhoz, akinek birtoklására vágyik. A kenyérdarabkák felett imádságot is mond istenségekhez - többek között a régen kihalt sumérok alvilág-istennőjéhez, Ereskigalhoz - és a halottak segítségét kéri, hogy a leánytól rabolják el álmát, szomorúsággal és epesztő vággyal sújtsák egészen addig, míg a varázsló kívánságait nem teljesíti.

Ezt három napon át kellett ismételnie, és ha mégsem volt foganatja, újra kezdte az egészet, megtoldva az eljárást füstöléssel is. Így, egyebek közt, fekete tehén ürülékét kellett égetnie, még hatásosabb varázsigék mormolása közben."

Kákosy az egyiptomi varázslással foglalkozó könyvében nem közli ezeket a "még hatásosabb varázsigék"-et, de Fónagy Iván nagy mágiatörténetében - igaz, erőteljesen dramatizált átirásban - megtaláljuk őket. Ízelítőként - no meg a teljesség kedvéért - az alábbiakban közreadjuk a teljes szöveget.

"Alvilági Hermes és alvilági Hekaté és alvilági Acheron és alvilági nyershúsfalók és alvilági isten és alvilági heroszok és alvilági Amphiaros és alvilági szolgák és alvilági szellemek és alvilági bűnök és alvilági álmok és alvilági fogadalmak és alvilági Aristé és alvilági Tartaros és alvilági

gi irigység és alvilági Charon és alvilági vezetők és ti, halottak, démonok és mindenféle lelkek: jertek... jertek és küldjétek a halottak szellemét N. N.-hez, hogy végrehajt-sák, amit kértem..."

Így is elég ijesztő, de képzeljük el, milyen impozánsan hangozhatott görög eredetiben! Most pedig folytassuk tallózásunkat a bonyolultabb recepttel:

"Egy másik előírás szerint a nő meghódításához két viasz-szobrocskát kell formálni: egy férfit, a görög hadisten, Arész alakjában s egy nőt, hátrakötött kezekkel, térdre rogyva. A nő szobrára varázsszavakat írtak, és 13 fémtűt szúrtak bele. A két szoborra ezután varázsigével ellátott ólomtáblát kötöttek, mégpedig 365 csomóval ellátott fonallal. A szobrokat napnyugtakor egy fiatalon vagy erőszakos halállal haltak sírjára tették. Az alvilági istenek és a halotti szellem segítségül hívása után a tábla oldalára szívet és hosszú varázsszavakat véstek, melyek előlről és visszafelé olvasva ugyanúgy hangzanak."

Az egyiptomi nekromanták ismerték a varázslásnak egy rendkívül sajátos módját is, amely sohasem terjedt el az ország határain kívül, mivel szimbolikája annyira mélyen gyökerezett a helyi hitvilágban, hogy a külföldiek számára teljességgel érthetetlen lett volna. Pedig rendkívül nagy hatalmú rítusról van szó: a mágus saját védőszellemet teremthetett vele magának. Az eljárás központi eleme valamelyik isten szent állatának a rituális meggyilkolása volt. A nekromanták úgy okoskodtak, hogy az állat lelke ezáltal egyfajta alsóbbrendű istenné vagy démonná válik, s mivel le lesz kötelezve irántuk, a továbbiakban örökdió a sorsuk fölött.

Erre a fajta nekromanciára nem terjedt ki az egyiptomi közfelfogás liberalizmusa. Egy görög vagy egy római valószínűleg semmi kivetnivalót nem látott volna például egy kóbor macska agyoncsapásában; az egyiptomiak számára azonban ez nem tartozott a bocsánatos vétkek közé, s a tettes büntetése azonnali halál volt.

Példánkat ezúttal a P 5025 jelzetű berlini varázspapiruszból vettük.

"Egy sólymot fekete tehén tejében kell megisteníteni, vagyis belé kell fojtani. A tejhez attikai mézet kever a varázsló, majd a sólymot, mintegy múmiapólyaként, ronggyal köti össze. Ehhez mellékelnie kell még két ujjáról való körmet, összes haját, mi több, egy papiruszt is hozzá kell tennie, melyre a görög ábécé magánhangzóit írta fel két háromszög formájában. Az egyik háromszög csúcsával lefelé, a másik felfelé áll.

Ezután következett a tej hajnali megivása. A madarat fából készült szentélybe kellett állítania, lakomát tenni eléje és imádságot intézni hozzá."

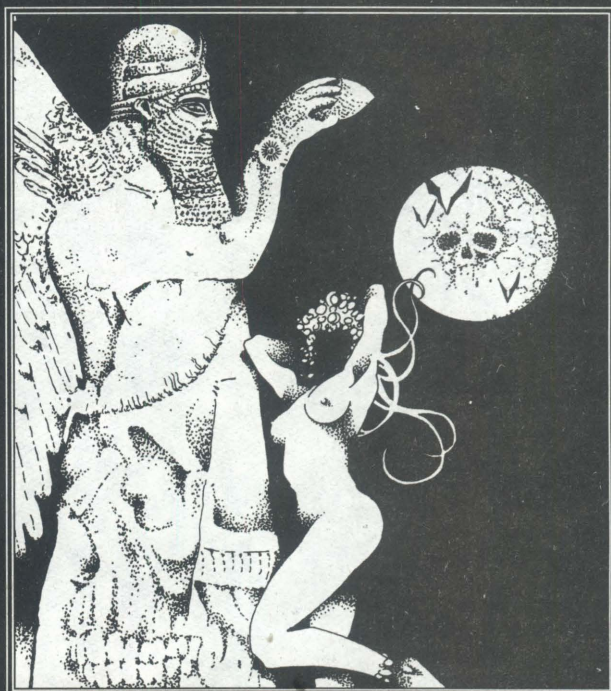
Utójára hagytam a holtak segítségül hívásának talán legborzalmasabb módozatát.

Tudnivaló, hogy a kísértetek egyik kedvenc foglalatossága a kincskeresés. Kézenfekvő tehát, hogy az elhaltak árnyai pontos felvilágosításokat tudnak adni az elásott kincsek rejtekhelyére nézve. A logikai okfejtés kissé dőcög ugyan, de hát szellemidézéssel nemcsak okos emberek foglalkoznak. A világtörténelem folyamán jónéhány nekromanta akarta titkos kincsekhez kalauzoltatni magát a felidézett halottakkal.

A pogány egyiptomiak az antikvitás alkonyán állítólag keresztény gyermekek lelkét használták erre a célra.

Ők maguk így vallottak erről:

"És így megöltük őket, vérüket az oltárra folytattuk, és kivettük beleiket, hűrként citeráinkra feszítettük, és éne-



keltünk rajtuk isteneinknek. A test pedig tűzbe szokott kerülni, azt hamuvá változtatjuk. S veszünk egy csomót a hamuból, és rászórjuk mindama helyre, melyről tudjuk, hogy kincsek vannak ott elásva, és énekelünk citeráinkon, melyeken a kisgyermekbelei a húrok, és nyomban megjelennek a kincsek."

(Kákossy László fordítása)

Sietve szeretném leszögezni, hogy a valóságban ilyen esetek valószínűleg soha nem fordultak elő. Azok a szövegek, amelyekre eddig hivatkoztunk, egyiptomi varázspapiruszokról valók; kétség sem férhet hozzá, hogy az általuk leírt rítusokat alkalomadtán ténylegesen is bemutatták. Ez az utóbbi vallomás azonban - bár hiteles ókori forrásból való - a kánpadon született, Dioszkorosz pátriárka csikarta ki a bevádolt egyiptomiakból, akit bizvást állíthatunk egy sorba a leghírhedtebb spányol inkvizítorokkal. Hátrétt a késő antikvitás pogány-keresztény küzdelmei szolgálatják, amikor az egykoron elnyomott hitből már a birodalom hivatalos államvallása lett, és minden eszközzel vetélytársai elpusztítására tört. Ha úgytek is nekromanciát a kánpadra hurcolt szerencsétlenek, kisgyermek rituális legyilkolására aligha vetemedtek, a fentieket a korbács és a tüzes vas mondotta velük. Legfeljebb anynyi igazságmag húzódnak meg a vallomásuk mélyén, hogy a kincskereséshez - ehhez az ősi Egyiptomban igen elterjedt és rendkívül gyümölcsöző tevékenységhez - esetleg valóban hívtak holtakat segítségül, de jóval ártatlanabb módszerekkel.

Ez a perirat - amelynek következménye egyébként egy régi pogány szentély lerombolása lett - egyúttal híven dokumentálja az egyiptomi nekromancia alkonyát. A kereszténység rohamos térhódításával vége lett a görög-római világra oly jellemző toleranciának. Az új vallás hívei szent buzgalommal irtottak mindent, ami ellentétben állt a saját tanaikkal - márpedig a Biblia szerint a halottidézés, mint láttuk, már Saul kora óta a tilalmas dolgok közé tartozott...

15. RONTÓ ÉS VÉRIVÓ SZELLEMEK MEZOPOTÁMIÁBAN

A nekromancia történetét kutatva két olyan területet hagyományanyagát is bevontuk a vizsgálódásba, ahol az euró-

pai kultúra ősforrásai fakadnak: az antik Hellaszét és Egyiptomét. Hátravan még a harmadik: Mezopotámia.

Az ősi Mezopotámiában az emberek egészen elképesztő módon rettegetek az elhunytak szellemétől. Enimmuknak hívták őket, és nekik tulajdonítottak szinte mindenféle bajt, betegséget, balszerencsét, ami csak életük során rájuk zúdult. Különösen veszedelmesnek tartották azoknak az árnyát, akik temetetlenül maradtak, erőszakos halált haltak vagy tűzben pusztultak el. A papoknak egész serege specializálta magát arra, hogy kiengesztelje, távol tartsa vagy legrosszabb esetben elűzze ezeket a haragvó szellemeket. Cseppet sem volt könnyű dolguk, mert ha az enimmuk úgy istenigazából rászabadultak valakire, bizony rútul elbántak vele.

"Körülveszik azt, akit istene elhagyott,
erőnek erejével földrenyomják,
beborítják lepelként,
mérgekkel töltik színültig,
két kezét elszárítják,
két lábát megsugorítják,
hólyagot húznak tagjain,
gennyet-húgyot rákennek,
torkát turhával tömik,
bőrét lázzal pörkölik,
mellét köhögéssel fullasztják el.
Véres hab veri ki száját,
szédül és reszket; sír és nyöszörög,
mint szélben lengő árnyék, elzuhan -
és ha lefekszik, akkor sem pihenhet,
éjjel-nappal forog csak, hánykolódik,
s végtére már ebként felüvölt."

(Rákos Sándor fordítása)

Ha a pap ilyen tüneteket tapasztalt, azonnal cselekednie kellett, mert a szerencsétlen élete már csak hajszálon függött. Először is egy adag fehér lisztet pépesre kevert a saját nyálával, belerakott egy kis darab vasat, majd az egészet vászonzsákba tömte, és keresztüldöfte egy nyárral. Utána kivitte a pácienszt a szabad ég alá, letérdeltette, és jó vastagon bekente az étvágygerjesztő kulimással. Közben folyamatosan imádkozott az istenekhez, és szörnyű átkokat szórt az enimmukra. A szertartás tetőpontján titkos bűvigéket olvastak a megrontott személy fejére.

"Miért őrvöngsz? Ördög mart-e meg?
Azért dülleszted ki a szemed?
Attól tajtékos az állad?
Attól véres a szakállad?"

Ördögödon hatalmam legyen!
Dülledjen inkább az én szemem!
Legyen tajtékos az állam!
Legyen véres a szakállam!"

(Rákos Sándor fordítása)

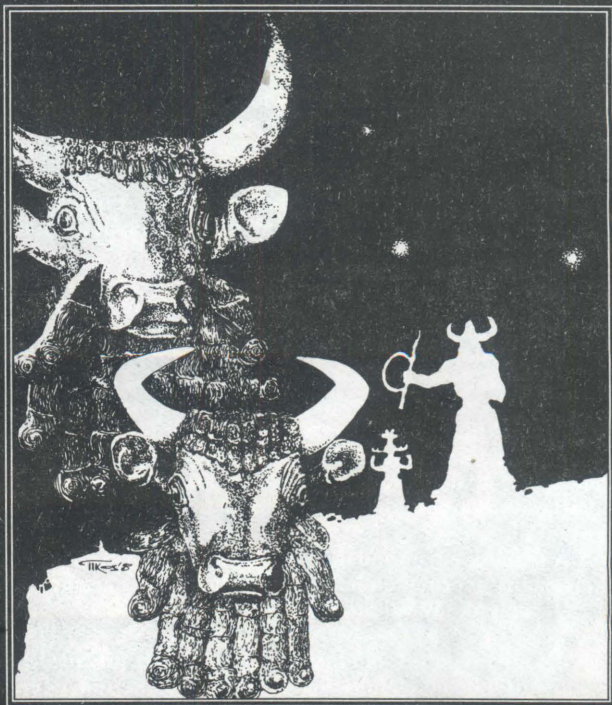
Mint láthatjuk, a pap iszonyú kockázatot vállalt magára ezzel a rituáléval. Lényegében véve nem erőszakkal űzte ki a rontó szellemet áldozatából, hanem ajánlatot tett neki: költözzön át az ő testébe! Ezt persze abban a meggyőződésben cselekedte, hogy az ő mágikus hatalma fölülmúlja a gonosz lélekét, és könnyűszerrel lebírja majd a rontást. Jaj volt azonban annak a papnak, aki tévedésből rosszul becsülte föl ellenfele erejét...

Az enimmuknak nem kellett biztatás, hogy megszálljanak valakit; az élőkről táplált veleszületett rosszindulat vezérelte őket. Ennek a rosszindulatnak elsősorban az irigység volt a forrása. A mezopotámiaiak hite ugyanis nem ismerte

a differenciált alvilágot: szerintük minden szellemre, lett legyen életében jó vagy gonosz, egyformán sanyarú sors vár. Agyagot esznek, port isznak, s vak madarakként imbolyognak az áthatolhatatlan sötétségben. Nem csoda hát, ha féltékenyek az elevevekre.

Ezt a féltékenységet igyekezett kihasználni a mezopotámiai nekromanták egy másik csoportja, akiket a szelleműző papoktól eltérően - hamisítatlan fekete mágusként jellemezhetünk. Ők azért folyamodtak az enimmukhoz, hogy a segítségükkel rontást és kórságot bűvöljenek más emberekre. Invokációjukban az alvilág sötét isteneit és hibrid alakú démonait szólítják: Nergalt, Ereskigalt, az Anunnakikat. Néhány ráolvasásuk fennmaradt a Surpu és a Maqlú címet viselő varázstábla-gyűjteményekben; ezek, érdekes módon, fejedelmi könyvtárakból kerültek elő. (ügy látszik, az újbabiloni és az asszír uralkodók nem mentek a szomszédokba egy kis rontó mágiáért, ha kellemetlenséget akartak okozni koronás vetélytársaiknak.) Gyakran űztek viaszmasos varázslást, s legtöbb szertartásuk égőáldozatokat írt elő, ami a mezopotámiai hiedelemvilág szerint valóságos istenkáromlásnak minősült.

A nekromanciának ez a fajtája két ok miatt is hallatlanul veszedelmes dolog volt. Részben azért, mert a törvények a legösibb idők óta szigorúan büntették; az uralkodók - ha éppen nem maguk folyamodtak efféle praktikákhoz - borzalmasnál borzalmasabb kivégzési módokkal fenyegettek a fekete mágusokat. Nem kisebb súllyal esett latba azonban az a tényező sem, hogy a mezopotámiai enimmuk egyáltalán nem voltak olyan könnyen kezelhetők, mint hellén vagy egyiptomi rokonaik. Ezek a gonosz szellemek ismételtan tanújelét adták konok önállóságuknak, és nem voltak különösebben elragadtatva attól a kilátástól, hogy mások szolgálatába kényszerítik őket. A nekromanta számára minden sikeres idézés felért egy megnyert ütközetrel. Ha viszont akár csak a legkisebb hibát vétette a varázsigék előcitolásakor, könnyen előfordulhatott, hogy az enimmuk elszabadult, s a kiszemelt áldozat helyett kínzóját szállta meg, vagy éppen az egész várost járvánnyal sújtotta dühében. Érthető tehát, hogy ezek a varázslók nem örvendtek lakóhelyükön közszeretnek.



A nekromanciának volt azonban egy harmadik, társadalmilag elfogadott formája is, amelynek gyakorlóit általános tisztelet övezte. Ezt Nergal papjai üzték, akik azzal a céllal idézték meg a holtakat, hogy tanácsokat kérjenek tőlük az élők részére. Istenük pártfogása hathatós védelmet biztosított számukra a szellemek ellen; Nergal ugyanis nem volt akárki, az égi pantheonból származott, később pedig erőszakkal foglalta el az alvilágot, s tette asszonyává az odalént őshonos Ereskigal istennőt. Papjaiban a köznép is jobban megbízott, mint azokban a magányos, sötét nekromantákban, akik az enimmukkal szűrték össze a levet.

Subsi-mesré-Sakkan, a kassú kor egyik magas rangú babiloni hivatalnok, saját maga számol be arról, hogy kegyvesztettsége idején a "beszélgető emberek" közvetítésével a holtakhoz fordult tanácsért. Egy későbbi irodalmi műből (Az úr és a szolgál) kiderül, hogy az idézéshez a papoknak szükségük volt a földi maradványokra is. Főleg a nagyurak fagathatták ezzel a módszerrel atyáik és nagyatyáik sírboltba helyezett csontjait, hiszen a közemberekről néhány nemzedék múlva senki sem tudta már, melyik jeltelen hant alatt porlad a testük. Forrásunk szerzője egyébként kissé szkeptikus az eljárás célravezetőségét illetően, hiszen így beszélteti az urával társalgó szolgát:

"Túrd csak fel a sírdombok pusztaságát,
kapard elő az ősök csontjait
s vallasd meg a porladó koponyákat:
gazdájuk jót vagy gonoszt tett-e vajjon?"

(Rákos Sándor fordítása)

Ha túl fogas kérdést tettek föl nekik, a papok nem elégedtek meg a pusztá halottidézéssel. Ilyenkor mágikus transzba estek, és lélekben alászálltak az alvilágba. Ezt trónörökös korában megselekedte II. Assur-ban-apli asszír király is, aki szintén Nergal beavatottja volt. Az utazás korántsem volt veszélytelen; az alvilág ura ugyanis hajlott rá, hogy ott fogja birodalmában hűséges szolgáit. Hajsza! híján ez történt az asszír herceggel is, végül azonban megmenekült, és előzékeny vendéglátói kész politikai programmal bocsátották vissza a testébe. Assur-ban-apli cserébe ünnepélyes ígéretet tett, hogy ha trónra lép, Nergal jegyében fog uralkodni, ami valószínűleg nem töltötte el túl jó érzéssel az alattvalóit.

Mivel a mágikus transzból sokakat nem sikerült felébreszteni, a papok nagyon nagy súlyt helyeztek a megfelelő felkészülésre. A szertartás előtti napokon rituális előírások tömege kötötte gúzsba a nekromantát. Ezeknek legteljesebb összefoglalását a Gilgames-eposz XII. tábláján találjuk, ami nem szerves tartozéka a teljes kompozíciónak; utólag illesztették hozzá Assur-ban-apli udvarában.

"Tiszta inget addig nem ölthetsz, mert odatúl az árnyak vaksi szemét színével elvakítja!... Jó olajjal se kenekedhetsz, mert illatától megdühödve, körédsereglenek az árnyak!... Íjjad ott földön nem nyugodhat, mert az íjjal megölték árnya láttára mind testedre rajzik; testedre rajzik és agyon-nyom... Botot se tarthatsz majd kezeden, mert bot elől a halott lelkek reszkette elmenekülnek!... Cipőt se húzhatsz lábadra, mert a cipő zajt üt a földön s fölveri a holtak nyugalmát!... Asszonyodat, akit szerettél, utad előtt csókkal ne érintsd, asszonyodat, akit gyűlöltél, utad előtt bottal ne illesd! Gyermekedet, akit szerettél, utad előtt csókkal ne érintsd, gyermekedet, akit gyűlöltél, utad előtt bottal ne illesd! Különbön elborít egészen az alvilág nyomorúsága..."

(Rákos Sándor fordítása)

A szövegből egyértelműen kiderül, hogy az utazás célja a halottakkal való beszélgetés, különben nem esne tilalom alá

a bot (azaz a varázspálca), ami éppen hogy elriasztja őket. Ami a többi előírást illeti, azt mai nyelvre körülbelül így fogalmazhatnánk át: a varázslónak a szertartást megelőző napokon tartózkodnia kell a testi erőszaktól és a nemi élettől, metizálás kell járnia, célszerű kerülnie az emberek társaságát, továbbá tilos mosakodnia és ruhát váltania.

A nekromancia legmagasabb köreibe a mezopotámiai felfogás szerint csak maguk az istenek nyerhetnek beavatást. A legtöbb, amire a közönséges halandó ezen a téren képes lehet, a fentebb részletezett szellemi alvilágjárás, és már ez is szörnyű veszedelmekkel terhes. Az istenek hatalma azonban messzebbre terjed. Ők, ha akarják, testi valójukban rászabadíthatják a vére szomjazó holtakat az élők világára. Ettől persze még ők maguk is félnek egy kicsit, hiszen a hatása felérne egy második özönvízzel: az emberiség teljesen elpusztulna, és a mennyei tartományok is csúnyán megcsúnyulnának a dolgot.

Érdekes módon ezzel a drasztikus lépéssel Istár, a teremkenység és a szerelem istennője fenyegetőzik a legtöbbet. A legszuggesztívebben ezt a Gilgames-eposz VI. tábláján teszi, amikor a hős életére tör, és sikerül is úgy ráijesztenie vele isteni atyjára, Anura, hogy az beleegyezését adja fondorlatos tervéhez.

"Tiltakozol? Fejed csóválod? Nem ily véget szánsz Gilgamesnek?"

De tudd meg: ha kíméled őt, és nem bünteted vétkéért halállal, lemegyek az alsó kapukhoz, melyek a holtak birodalmát rekesztik el s betöröm őket... Földre hullik a meglazult zár, csikorogva fordul a sarkán és kinyílik a kapu szárnya! S előtűnik fehér lepelben, merev karját előrenyújtva, a nyelvetlen, a néma tábor, üveges szemét rám mereszti s én vezetem: föl, föl, a fényre, a föld virágzó fölszínére! Utánam a kiéhezett had, csattog a sok elsárgult fogor: ezek fölfalnak minden élőt, zabálják a friss csecsemőhúst, leharapják a duzzadt emlőt, melyből a tej állukra csordul, nem marad egy anya s egy gyermek, kinek éhségük megkegyelmez, s a férfi húst, a mámorítót, ezek dülledt szemmel zabálják, kiszívják a vitézek vérért, rostjaiktól erőre kapnak, hogy a végén ez árnyék-testek, e hústalan-vértelen vázak előbbek lesznek, mint az élők..."

(Rákos Sándor fordítása)

Elég háborzongató kilátások; nem csoda, hogy Anu riadtan beadja a derekát, és hozzájárul Gilgames elveszejtéséhez.

Egyébként a mezopotámiai hagyomány szerint Istár egy ízben valóban megpróbálkozott az alvilág kapuinak bezárásával. Indítékai eléggé homályosak; egy régi sumér nyelvű mítoszvariáns szerint a holtak úrnőjén, Ereskigalon akart bosszút állni, mivel az elragadta tőle éppen aktuális kedvesét. Valahogy úgy okoskodhatott, hogy ha a halottak mind a felszínre sereglenek, Ereskigalnak nem lesz kiken uralkodnia, elképzelése azonban elég nagyfokú önzésre vall. Elvégre az egész dolognak főként az emberek itták volna meg a levét, akik viszont az égvilágon semmit sem ártottak neki.

Ereskigal istennő ez alkalommal mulhatatlanul hálára kötelezte az emberiséget, ugyanis amikor Istár fenyegetőzni kezdett birodalmának kapui előtt, ő a démonaival lefogatta, pucérra vetkőztette, elzáratta a pokol legmélyebb tömlőcébe, és halmazati büntetésként hatvanhatféle betegséget küldött rá. A többi isten aztán majd beleszakadt, mire végre nagy nehezen sikerült kiszabadítaniuk.

Amiből az is következik, hogy a szépséges Istár olyan, mint a nők általában: szeret nagy szavakkal dobálózni, de amikor a tettek mezejére kellene lépnie, elbukik az első akadályon...

RÚNA MAGAZIN

1077 BUDAPEST, DOHÁNY U. 30/a.

Egyed Dávid, Kalocsa

Meglehetősen kritikus hangot ütött meg levelében, mellyel sem tartalmában, sem stílusában nem tudunk maradéktalanul egyetérteni.

Tisztelt Szerkesztőség!

Igen nehezen írom meg ezt a kritizáló levelet, de valakinek meg kell tennie, különben azt hiszitek, hogy jó úton jártok. Az tény, hogy a M.A.G.U.S. rendszere primitív, elmaradott és nem játszható vájtfülű szinten...

Hogy egy rendszer milyen szinten játszható, azt elsősorban nem a szabálymechanizmusa, hanem a vele foglalkozók érettsége, hozzáállása és játéktudásuk határozza meg. Az ismeretségi körömben rengetegen vannak, akik mind a mai napig AD&D-t is játszanak a legteljesebb megelégedésükre, márpedig erről a játékról sok mindent el lehet mondani, csak azt nem, hogy naprakész és korszerű lenne.

Ez nem nagy baj, mert állítólag folytatódik a Summarium kötetek megjelenése. Azt, hogy átalakítjátok az egészet, magasabb szintre emeljétek, kéne érezni az újság színvonalán. De nem lehet, a Rúna színvonalára az utóbbi évek alatt oly mélyre süllyedt, hogy jobb, ha nem mondom hozzá hasonlatot. Az újságon lehet érezni, hogy hamar összedobott cikkek tömkelege (néhány cikk kivételével pl: a játéktörténet, A nekromancia története).

Hm! Nem egészen egyezik az álláspontunk, s ezzel valószínűleg nem csak mi vagyunk így, hiszen a lap vásárlóinak száma nem csökken. A papír minőségét valóban érheti kritika, de anélkül, hogy kizárólagos reklámlappá ne válnánk, ezen nem nagyon lehet változtatni. Hogy kinek milyen cikkek tetszenek, az ugyan lehet vitatéma, ám mindenképpen csak a személyes véleményt tükrözheti.

LEVELEZÉS

Az M*K-val főlegesen sokat foglalkoztok, a helyet foglalja (igaz, mi elől?) Ha már megjelenik egy csak vele foglalkozó fanzinotok, hagyjátok már ki. Személy szerint nem szeretem, mindazt képviseli, amit ki kellene tiltani a M.A.G.U.S. rendszeréből (tápolás, harácsolás, stb.). Igaz a M.A.G.U.S. az egyik leg tápcentrikusabb játék, amivel eddig találkoztam, de azért...

Csak magamat tudom ismételni. Igaz, hogy vannak rendszerek, amelyek inkább elősegítik a tápolást, ám az leginkább mégiscsak a játékosok bűne, ha a józan ésszel szembe vágva mindent "összefarásolnak". Tápolni nem kell, mi pedig folyamatosan, minden lehetséges fórumon igyekszünk is ennek gátat vetni. Az ilyen lelkiütemű játékosok pedig még az általad "komoly"-nak titulált rendszerekben is képesek magukat hólyagosra tápolni.

Hiányolom a komoly szerepjátékokkal foglalkozó cikkeket (Storytellerek, Kult, Earthdawn, stb.).

Kíváncsi lennék, milyen elvek alapján tudod egy rendszerről eldönteni, mennyire számít komolynak. Azt viszont könnyebben fel lehet mérni, hogy melyikkel hányan játszanak. A szerkesztőségben természetesen azok a szerepjátékok élveznek előnyt, amelyeknek nagyobb a közönségük - gondolom szerintem megfelelően komolytalanok -, következésképpen a cikkeink többekhez szólhatnak.

Egyébként készülnek általad hiányolt írások is, hamarosan sorra kerülnek. Ha pedig lelkiismeretesen végignéztet volna az eddigi számokat, talán észreveszed, hogy pl.: Earthdawn ismertetőt, Ars Magica cikket már közlünk.

Az ún. Summarium előzetesek igencsak főlegesenek és illúziórombolók. A Star Wars primitív, egyszerűen buta rendszerével szerepjátékos nem játszik, maximum kipróbálja egyszer.

Jóllehet neked valószínűleg más elképzelésed van a szerepjátékosokról, ki kell ábrándítsalak: Magyarországon nagyon sokan játszanak Star Wars-szal és más hasonló, általad lenézett játékrendszerekkel. Mi pedig lehetőség szerint mindenkinek szeretnénk a kedvében járni a Rúna cikkeivel.

Meggyőződésem, hogy egy játék élvezhetőségét nem az határozza meg, hogy hány kockával, mikor és milyen értékekre kell hajigálnia, hanem, hogy ki az, aki mesél, mit talált ki hozzá és kik a játszótársai. Középföldén akkor is brilliáns kalandokat lehet játszani, ha egyébként a szabályrendszer finoman szólva túlbonyolított. Ilyenkor pedig csak a játékosok mulik, mi az, amit meghagynak belőle, és mit vetnek el. A szabálykönyvek nagy része különben is hasonló szemlémű felszólítással kezdődik, más kérdés, hogy van, aki hajlamos ezt figyelmen kívül hagyni.

Egyébként, ha a Summariumba olyasmit akartok bevezetni, hogy PÓRI KÉPZETTSÉGEK, akkor hagyjátok abba, foglalkoz-

zatok a szerepjátékkal még jópár évet és utána lehet próbálkozni.

Talán a mi hibánk is, hogy az új képzettségrendszerrel még nem tudhattok sokat, de azt hiszem, mégiscsak bátorság egy olyan dologról ilyen határozott véleményt alkotni, amiről fogalmad sem lehet, hogy mi is valóban.

Arra pedig végképp kíváncsi lennék, honnan veszed a bátorságot olyan dolgok leszólására, amelyek - ha utánaolapozol - egyik-másik számára kedves játékban is szerepet kapnak.

A szerkesztőségben egyébként átlag 8-10 éve foglalkozunk szerepjátékkal, talán mégiscsak mérvadó az, hogy mit gondolunk.

Javaslatom: színvonalasabb cikkek (Ikrek mágiája, Embervadászok, gondolom, tudjátok melyikre gondolok, szerintem az elég jó, megüti a mércét)...

Nem tudom, mire gondolsz, habár egy tippem azért van. Annak idején egy szerepjátékverseny kapcsán valóban kikerülhetett néhány hasonló anyag. Átgondoltabb formában benne lesz a Summariumban. Eddig azért nem közöltük le, mert sem tartalmilag, sem formailag nem ütötte meg azt a szintet, ami alapján beférhetett volna a Rúnába.

...kevesebb önimádat és öndicsérés, grafikuselbocsájtások (az I. Törvénykönyv egyszerűen szörnyű!!!)...

Ízlések és pofonok, ugye... Egyébiránt szerintem évek óta nálunk dolgoznak a legtehetségesebb grafikusok, s gyanítom, hogy elég nehéz lenne egy Bihari Mariann, Balla Péter vagy Tikos Péter formátumú illusztrátornál jobbra bukkanni.

...magasabbszintű szerepjátékokkal való több törődés (mi lett a Vampire modullal?).

Ha lesz szabad hely, folytatjuk.

Reménykedéssel eltelve:
Egyed Dávid

Mi is reméljük, hogy válaszuk kielégítő. Javaslataink: több tolerancia, szélesebb látókör, sok jó KM.

Berke Balázs, Vonyarcvashegy

Köszönjük a kitartást és a bizalmat. A honlappal kapcsolatos kérdéseidre a levelezés végén kaphatsz választ, bár csak a bennünket érintő dolgokkal kapcsolatban segíthetünk.

...Másik tervünk a szerepjáték népszerűsítése, elsősorban a fiatalabbak (14-16) és a lányok között. Eddig majdnem 4 éves kalandmesteri pályafutásom alatt összesen 2 szerep-

játszó lányt láttam, abból 1-nek (!) még sikerült mesélnem is. Felejthetetlen élmény volt! Sajnos azóta mindkettő abbahagyta a játékot. Szerintem elég siralmas helyzet ez. Pedig szerény véleményem szerint a lányok valamivel jobb szerepjátékosok, mint a fiúk. Nem a szokásos és borzalmas monster-Tp-artifact oldalról állnak hozzá a játékhöz. A népszerűsítéshez szeretnék tanácsot kérni, mert kevés ötletünk van. Ami van, azon meg összevesszünk!

Valóban gond, hogy kevés lányt érdekel komolyan ez a hobbi, hiszen velük összehasonlíthatatlanul színesebb minden egyes játékülés. Szerencsére az általam említettnél azért valamivel jobb a helyzet; elég ha elmesz egyik-másik szerepjáték találkozóra.

Célszerű az ismeretségi körben lévő lányoknak már abban a pillanatban, amikor a játék mibenlétét fejegetitek, annak olyan oldalait bemutatni, ami az ő számukra sokkal vonzóbb lehet. Kevésbé hiszem, hogy bármelyikük is különösebben rajongana a véres csatákért, az erőfitogtatásért, az eszement öldöklésért. Eddigi tapasztalataim szerint sokkal inkább kedvelik a szerepjátékokban előforduló különféle érzelmi kihívásokat, a rejtélyes cselekvést és az ármánykodást.

Ha sikerül felkelteni az érdeklődésüket, ha meglátnak valamit a játék mögött, amivel azonosulni tudnak, ha ők is felfedeznek benne olyasvalamit, ami miatt szívesen bujjanak egy kitalált figura bőrébe, érdemes őket elhívni - akár csak vendégként - egy játékra is.

A bemutató játék alkalmával sem célszerű elretteníteni őket, s bizony egy gyakorlatlanabb kalandmester számára nagy kihívást jelenthet egy olyan játék megkomponálása, ami egy kívülről álló hölgyet is lebilincsel. Tanácsos éppen ezért ezt a feladatot olyasvalakire bízni, aki valamelyest tapasztaltabb a lányok lelki világát illetően, s nem fog elveszni egy órákon át elhúzódó csatajelenet részleteiben. Ez határtalanul untathatja a nézőket - még az "erősebb nem" képviselőit is.

Ugyanez vonatkozik azokra a kalandokra is, amelyekben szerepjátékos lányok is részt vesznek. Célszerű a játékülés előtt a KM-nek külön felkészülnie a hölgyek karaktereiből, s úgy intézni a dolgokat, hogy ne szorulhassanak háttérbe, ne unatkozzanak, és érezzék, hogy a partinak szüksége van rájuk.

Valóban rendkívüli élmény az olyan játékok, amelyben lányok is részt vesznek, éppen ezért megéri a fáradságot az apró felkészülés, hiszen éppen azt hozzák a játékba, amit mi férfiembernek ha megszabadunk sem tudunk pótolni: a nőt.

Cserneký Krisztián, Budapest

En egy régi, de nem túl fanatikus M.A.G.U.S.-t kedvelő szerepjátékos vá-

gyok. Olyannyira nem fanatikus, hogy körülbelül két éve nem játszottam...

Ezután a rövid bevezető után némileg meglepő a folytatás:

...egy régóta foglalkoztató kérdést, illetve témát szeretnék felvetni, még hozzá a halál istenével, Dartonnal kapcsolatban. Mivelhogy én még dantonita papról nem hallottam... Szerintem az lehetetlen, hogy egy istennek ne legyenek papjai, mivel nélkülük nem tudná érvényesíteni a hatalmát Yneven.

Megnyugtathatlak, hogy Darton egyházának - még ha nem is hallottál róla - vannak papjai. S remélhetőleg a közeljövőben mindenki megismerkedhet velük a Papok, paplovagok kiegészítő keretén belül. Ami viszont azt illeti, hogy elképzelhető-e az, hogy egy istennek nincsenek papjai, merőben akadémikus kérdés. Ugyanis az istenek kinyilatkoztatásait hirdető, azok akaratát képviselő és isteni eredetű hatalommal bíró egynek - akikre általában szakrális feladatok is hárulnak - nyugodt szívvel nevezhetjük papoknak. Más lapra tartozik, hogy az általánosan elfogadott kép szerint a papok kielégítik a hívek spirituális szükségleteit is.

Köszönjük az ötleteket, s annyit talán elárulhatok, hogy a Darton pap - és a többiek "szegényes kellékára" számos egyedi varázslattal fog bővílni, az egyébként uralt szférák varázslatain kívül.

Addig is reméljük, újra kedvet kapsz a játékhöz.

Hangódi Sándor, Gyöngyös

Rengeteg sürgős kérdés miatt írtam nektek, melyek nem csak az én játékos körömben mutatkoznak meg.

Lássunk ezek közül néhányat, melyek többek figyelmére is számot tarthatnak!

Égető, hogy megtudjam, hogy ha egy karakternek egy képzettsége fajból vagy kasztból már az első szinten megvan vagy később megkapja, akkor jár-e érte Kp, hiszen nem kell megtanulnia?

Semmi esetre sem kap érte Kp-t, mivel ezek olyan képzettségek, amelyekre - hogy az adott kasztba tartozhasson - gyakorlatilag már felhasználott néhány pontot, még ha ez nem is jelentkezik nála számszerűen.

00-ás dobásnál a szörnyek SFÉ-je és az Elemi Erő aura sem érvényesül!

Pontosan. Hiszen ilyenkor egy kivételesen jól sikerült támadásról van szó. Ha az említett aura még ebben az esetben is védelmet nyújtana, akkor pl.: a varázslók és bajtársaik egy idő után tökéletesen sebezhetetlenek lennének.

Nagy baj az is, hogy a boszorkánymesternek mennyi élőholtja lehet? Egy élőholt-nak hány Ép-je lehet?

A boszorkánymester által teremthető élőholtak létszámának nincs felső korlátja, bár meglehetősen nehézségeket okoz, hogy mind-

egyikük csupán egyszavas parancsoknak képes engedelmeskedni. Ezek további irányítása szinte lehetetlen, hiszen újabb utasítások végrehajtására csak az értelemmel, tudattal vagy személyiséggel felruházott élőholtak képesek. Ezek számát is az adott boszorkánymester hatalma határozza meg. Azt sem szabad figyelmen kívül hagyni, hogy kalandozás közben meglehetősen feltűnő lehet, ha valakit több élőholt kísér. Előbb-utóbb bizonyosan felfigyelnek rá, és akkor...

Egy élőholt Ép-inek számát csakis az Életerővel felruházás nevű varázslattal lehet módosítani, az ott leírtak szerint. Fontos azonban, hogy egy élőholt-nak csupán egyszer adhat ily módon a boszorkánymester életerőt. Minden újabb próbálkozás sikertelen lesz, a meglévő Ép-khez nem járulhatnak újabbak akkor sem, ha többször alkalmazza a varázslatot. Ez vonatkozik a személyiséggel felruházott élőholtakra is.

Mágia, Zuhanás esetén véd-e a morális szabály?

Igen.

Van-e többszörös túlütés? Pl.: ha 100-zal túlütik valaki VÉ-jét, az kétszeres túlütésnek számít, és kétszeres sebzést jelent-e, 150-nél háromszoros, stb.?

Hivatalosan nem létezik ilyen szabály, de ha akarjátok, és a partiban mindenki beleegyezik, természetesen alkalmazhatjátok. Am arra figyeljétek oda, hogy ezt a NJK-k is használhassák! Különösképpen érdemes szemmel tartani azonban az íjászokat, hiszen így jelentős előnyre tehetnek szert, pedig egyikük-másikuk így sem túl gyenge...

Más:

Többen fordultak hozzánk azzal a kérdéssel, hogy miként lehet saját home page-en M.A.G.U.S. rendszeréről szóló cikkeket, írásokat leközzölni. Nos: a M.A.G.U.S.-sal kapcsolatos honlapok megjelenésének egyetlen lényeges feltétele, hogy az adott honlapon fel legyen tüntetve a Valhalla Páholy jogtulajdona. Ennek legegyszerűbb módja a Valhalla Páholy hivatalos honlapján (www.valhalla.hu) található logo letöltése, s belinkelése a oldalra, ahol részletesen megtalálhatóak a copyright és trademark jogok. Ezen kívül mindenütt fel kell tüntetni, hogy a home page-en közzét írások, szabályok, leírások, stb. nem hivatalos M.A.G.U.S. kiegészítők.

Ímhol egy új klubcím is:

Múlt és Jövő Vándorai

Művelődési Ház és Könyvtár
Vonyarcvashegy
Klubvezető: Berke Balázs, 8314
Vonyarcvashegy, Rákóczi út 47
Tel.: 06/83/346-684

Líthas!
Pisti és Gazsi



M.A.G.U.S. KÁRTYA VERSENYNAPTÁR

Hagyományos Svájci Rendszer OKPB: Országos Kiválasztottak Pontszerző Bajnokság

Június 27. Szombat

OKPB, Valhalla Páholy

Helyszín: Miskolc, Ady Endre Műv. Ház

Nevezési díj: 500 Ft

Nevezés: miskolci Valhalla Páholy Bolt

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Június 27. Szombat

OKPB, Valhalla Páholy

Helyszín: Eger, Megyei Műv. Központ

Nevezési díj: 500 Ft

Nevezés: egri Valhalla Páholy Bolt

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Június 28. Vasárnap

OKPB, Valhalla Páholy

Helyszín: Baja

Nevezési díj: 300 Ft

Nevezés: bajai Valhalla Páholy Bolt

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Július 4. Szombat

OKPB, Valhalla Páholy

Helyszín: Székesfehérvár

Nevezési díj: 300 Ft

Nevezés: székesfehérvári Valhalla Páholy Bolt

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Július 4. Szombat

OKPB, Hivatalos M*K VI.

Helyszín: Budapest, Orczy Kert

Nevezési díj: 500 Ft

Nevezés: a helyszínen és a Magitor Boltban

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Július 4. Szombat

OKPB, Excalibur - Valhalla Páholy

Helyszín: Szeged, Százszorszép Gyermekház

Nevezési díj: 500 Ft

Nevezés: szegedi Valhalla Páholy Bolt

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Július 5. Vasárnap

Főnix Klub Kupa

Helyszín: Budapest, Főnix Klub

Nevezési díj: 400 Ft

Nevezés: a helyszínen és a Camelot Boltban

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Július 5. Vasárnap

OKPB, Valhalla Páholy

Helyszín: Baja

Nevezési díj: 300 Ft

Nevezés: bajai Valhalla Páholy Bolt

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Július 11. Szombat

OKPB, Legendák Klubja

Helyszín: Szombathely, Oladi Művelődési Ház

Nevezési díj: 500 Ft

Nevezés: a helyszínen

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Július 11. Szombat

Pergamen Kupa

Helyszín: Budapest, Elisyum Klub

Nevezési díj: 300 Ft

Nevezés: a helyszínen és a Magitor Boltban

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Július 11. Szombat

OKPB, Next-Door

Helyszín: Pásztó, Teleki L. Műv. Ház

Nevezés: 500 Ft

Nevezés: a helyszínen

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Július 11. Szombat

OKPB, Valhalla Páholy

Helyszín: Pécs

Nevezési díj: 500 Ft

Nevezés: pécsi Valhalla Páholy Bolt

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Július 12-18.

OKPB, Premier M*K V.

Helyszín: Nyíregyháza, Rúna-tábor

Nevezési díj: nincs

Nevezés: csak RÚNA tábor lakóknak

Regisztráció: a RÚNA táborban

Július 25. Szombat

Pergamen Kupa

Helyszín: Budapest, Aréna Klub

Nevezési díj: 300 Ft

Nevezés: a helyszínen és a Magitor Boltban

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Július 26. Vasárnap

OKPB, Valhalla Páholy

Helyszín: Baja

Nevezési díj: 300 Ft

Nevezés: bajai Valhalla Páholy Bolt

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Augusztus 1. Szombat

OKPB, Hivatalos M*K VII.

Helyszín: Budapest, Orczy Kert

Nevezési díj: 500 Ft

Nevezés: a helyszínen és a Magitor Boltban

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Augusztus 1. Szombat

OKPB, Next-Door

Helyszín: Pásztó, Teleki L. Műv. Ház

Nevezés: 500 Ft

Nevezés: a helyszínen

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Augusztus 1. Szombat

OKPB, Excalibur-Valhalla Páholy

Helyszín: Szeged, Százszorszép Gyermekház

Nevezési díj: 500 Ft

Nevezés: szegedi Valhalla Páholy Bolt

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Augusztus 2. Vasárnap

OKPB, Valhalla Páholy

Helyszín: Székesfehérvár

Nevezési díj: 500 Ft

Nevezés: székesfehérvári Valhalla Páholy Bolt

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Augusztus 2. Vasárnap

Főnix Klub Kupa

Helyszín: Budapest, Főnix Klub

Nevezési díj: 400 Ft

Nevezés: a helyszínen és a Camelot Boltban

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Augusztus 8. Szombat

OKPB, Legendák Klubja

Helyszín: Szombathely, Oladi Művelődési Ház

Nevezési díj: 500 Ft

Nevezés: a helyszínen

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Augusztus 15. Szombat

Pergamen Kupa

Helyszín: Budapest, Aréna Klub

Nevezési díj: 300 Ft

Nevezés: a helyszínen és a Magitor Boltban

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Augusztus 22. Szombat

OKPB, Valhalla Páholy

Helyszín: Pécs

Nevezési díj: 500 Ft

Nevezés: pécsi Valhalla Páholy Bolt

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Augusztus 23. Vasárnap

OKPB, Valhalla Páholy

Helyszín: Baja

Nevezési díj: 300 Ft

Nevezés: bajai Valhalla Páholy Bolt

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Aréna Kártya és Szerepjáték Klub

1055 Budapest, Stollár Béla u. 18.

Elisyum Kártya- és szerepjáték klub

1132 Budapest, Csanády u. 4-b

Eger - Megyei Művelődési Központ

3300 Eger, Knéicz Károly u. 8.

Főnix klub - Ferencvárosi Műv. Központ

1096 Budapest, Haller u. 27.

Legendák klubja - Oladi Művelődési Ház

9700 Szombathely, Simon István u. 1.

Miskolc - Ady Endre Művelődési Ház

3534 Miskolc, Árpád út 2.

Next Door

3060 Pásztó, Teleki László Művelődési Ház

Orczy Kert Főépület

1089 Budapest, Orczy út 1.

Szeged - Százszorszép Gyermekház

6721 Szeged, Kálvin tér 6.

*Ezúton szeretnénk szíves figyelmébe ajánlani cégünk
tevékenységét és szolgáltatásait.*

*A **Lemonet Kft.** e világszerte elismert amerikai cég
és ugyancsak neves gyártók (ACC, Cisco, Wellfleet,
Novell, AT&T) termékeinek felhasználásával
intelligens információs hálózatok
építőelemeit forgalmazza és telepíti.
A felhasználó igényei, elvárásai alapján megtervezük
az optimális hálózati megoldást, legyen az
lokális (LAN), vagy kiterjedt (WAN) hálózat.
A hálózathoz a legmegfelelőbb kábelezési megoldást
javasoljuk, tervezzük, és telepítjük.
Nyilván nem titok Ön előtt, hogy a nagy
megbízhatóságú elemekből épített hálózat
lehetővé teszi a gyorsabb és minden körülmények
között megbízható információáramlást,
amelynek révén a felhasználók munkája
könnyebbé, egyszerűbbé és hatékonyabbá válik.
Ez a beruházás megtérül, ezért javasoljuk, hogy*

**Vállalati információs rendszerének
tervezésével és kivitelezésével
forduljon hozzánk bizalommal!**



Newbridge & ANIXTER Partner

LEMONET Kft. 1142 Budapest, Szugló út 83-85. Tel./Fax: 222-1271, 363-3267

Miért Newbridge & ANIXTER?

- ♦ Szabványokon alapuló megoldások,
- ♦ Technológiák széles választéka (Ethernet, Token Ring, FDDI, Switched Ethernet, Fast Ethernet, ATM, stb.),
- ♦ Vezető szerep birtokosa a hálózati világban,
- ♦ Világszerte nyújtott oktatás és technikai támogatás,

Miért Lemonet?

Háttér

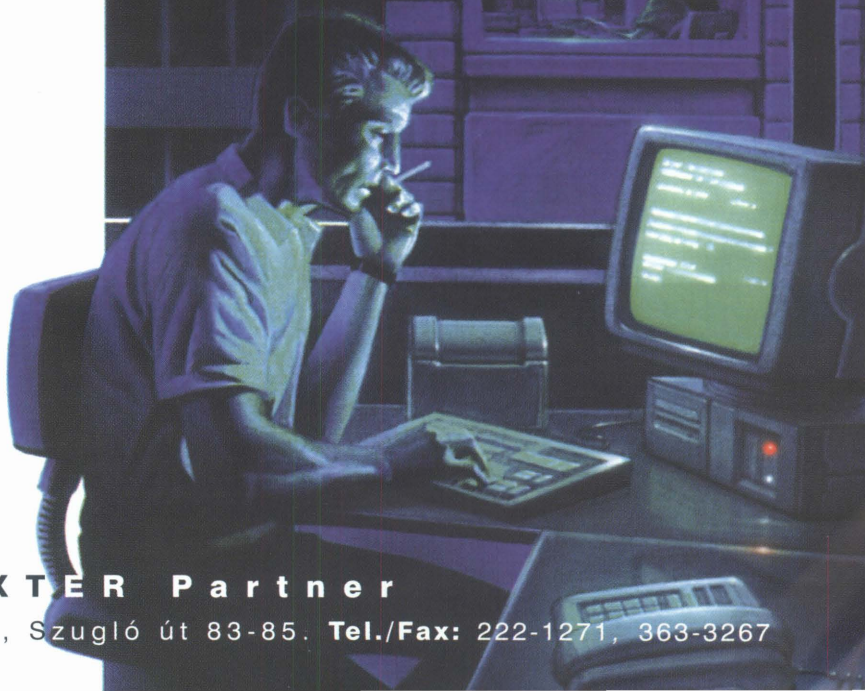
- ♦ Az információtechnológia területén jártas szakemberek,
- ♦ Problémafelderítő és megoldó eszközök,
- ♦ Az iparág vezető gyártóinak támogatása.

Szolgáltatás

- ♦ Mélyreható előkonzultációk,
- ♦ Igényekhez igazodó reagálási idő,
- ♦ Szakértői szervíz,
- ♦ Ingyenes "hot line".

Internet

- ♦ <http://www.lemonet.hu>,
- ♦ e-mail: lemonet@compuserve.com,



Italok és italozók az AD&D-ben

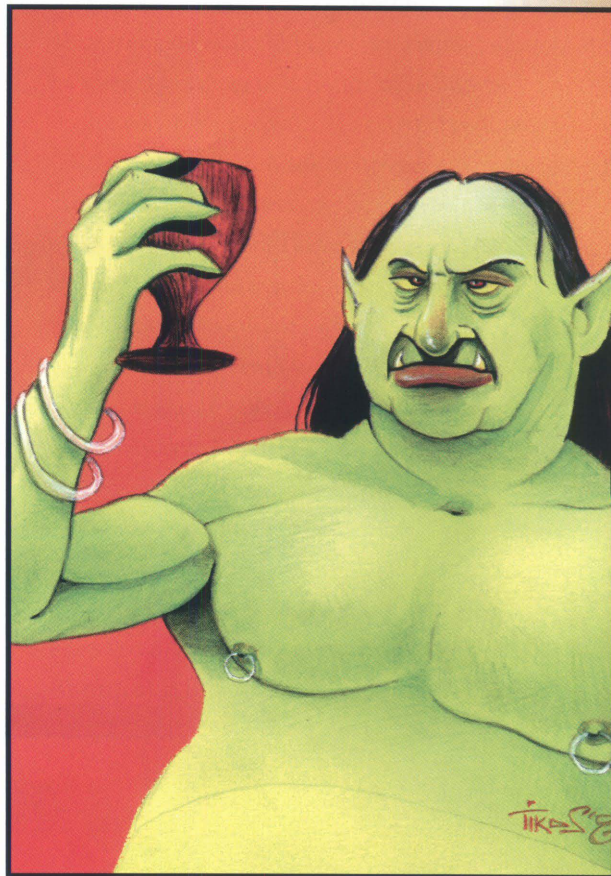
HÁNYADIK MÁR A POHÁR?

A *Rúna* egyik korábbi számában szó esett már Desmond "Bluebaugh" Reidről, az Interneten folyó szerepjátékos tevékenység egyik kiemelkedő alakjáról, aki nagy szorgalommal és minőségi színvonalon állítja össze a különféle Netbookokat az AD&D-hez, elsősorban a TSR által kényesnek vélt témakörökre koncentrálva. Akkor a *Szerepjátékos Szexkalauz*t ismertettem vázlatosan, s nyújtottam belőle rövid ízelítőt a csókmágiával foglalkozó cikkben. Reidnek azonban nem ez az egyetlen nemhivatalos AD&D-kiegészítője, s mivel meggyőződésem szerint igazi hiánypótló munkát végez, mindenképpen érdemes bemutatni a hazai közönségnek a többit is.

Ennek a cikknek az anyagát a másik olyan Internet-kiadványból állítottam össze, amellyel Reid - a *Szexkalauz* mellett - osztatlan sikert aratott a világ szerepjátékosai között. Elvégre a klasszikus hagyományok szerint az AD&D-karakterek életében a kocsmák és a csapszékék igencsak központi szerepet játszanak: elég belelapozni bármelyik játékgénybe vagy hivatalos modulba, hogy erről meggyőződjhessünk. A TSR azonban a szerepjátékot ért ostoba és nevetséges sajtótámadások első hulláma óta kínosan igyekezik kerülni minden olyan témát, amely az ifjúság "megrontásaként" vagy "rossz útra vezetéseként" volna értelmezhető; következtésképp a kiadványaikban nemigen találunk utalásokat arra, hogy hol, mit és milyen körülmények között ihatnak a karakterek. Nos, a poharazgatás nem annyira szerves része az életnek, mint a szex, ám egy fikatív fantasy-hős pályafutásához az esetek túlnyomó részében igenis hozzátartozik. (Emlékezetem szerint még a derék Frodó is nagy élvezettel ültette Bríben a söröskupákat, pedig nála jámborabb főszereplőt nehéz lenne találni a fantasy-irodalomban.) Így hát semmi kivetnivalót nem látok abban, ha valaki terjedelmes RPG-kiegészítőt szentel a témának, mint Desmond Reid tette, *Szerepjátékos Szexkalauz* címmel.

Hogy érzékeltetni tudjam valamennyire a kiadvány hihetetlen adatbőségét és átfogó jellegét, ezúttal nem egyetlen szűkebb témára koncentráltam, hanem igyekeztem rövid, de érdekes részleteket összeválogatni az egyes fejezetekből; ez a módszer talán jobban tükrözi, mennyire nívós és sokoldalú munkával van dolgunk. Akárcsak előző alkalommal, most is szeretném hangsúlyozni, hogy ezt a cikket nem kihívásnak szántam Reid és munkatársai ellen, a benne foglaltakat nem tekintem saját szellemi tulajdonomnak. Írásommal elsősorban az volt a célom, hogy felhívjam a magyarországi AD&D-játékosok figyelmét a *Szerepjátékos Szexkalauzra*, az egyik leggazdagabb RPG-kincseshányára az Internet útvesztőjében. A teljes szövegben rengeteg további érdekesség található még a szeszfőzés módozatairól és az italcsempészetről, a szeszbarátok védisteneiről és papságukról, a témába vágó bűvös holmikról (Chandon varázspalackja az egyik legkülönösebb és legeredetibb AD&D varázstárgy, amivel valaha találkoztam!), iszákos szörnyekről, titkos szervezeteiről; új alkaszatok, kalandötletek, híres kocsmák bemutatása; tósztok, bordalok, bölcs szentenciák az italról... A felsorolást szinte vég nélkül folytathatnám. A remekbe sikerült kiadvány beszerzését mindenkinek javasolni tudom, hisz számtalan pozitívuma között az sem épp utolsó, hogy nem kerül egy fillérbe sem.

Kornya Zsolt



KOCSMAI ERŐPRÓBÁK

AVAGY HOGYAN ISZIK A KARAKTER?

A karakternek minden adag ital elfogyasztását követően Állóképesség-próbát kell tennie. A dobáshoz - az ital típusának megfelelően - az alábbi levonások járulnak:

Világos sör	-1
Barna sör	-2
Bor	-3
Méhsör	-4
Égetett szesz	-5

A levonások halmozódók, azaz elfogyasztott adagoként összeadódnak, egészen addig, amíg a karakter el nem éri a következő *mármorfokot*. Ekkor automatikusan visszaesnek az italtípusnak megfelelő alapértékre, és az egész procedura kezdődik előlről - persze csak abban az esetben, ha a karakter folytatja az italozást.

Advanced Dungeons & Dragons

2nd Edition

PÉLDA: Rathnak a harmadik barna söre után -6 levonással kell letennie az Állóképesség-próbáját ($-2 \times 3 = -6$). Amennyiben Rath elvétí a dobását, és eléri a *spicces* mámorfokot, akkor a barna sörért járó levonása visszaesik az alapértékre (-2). Persze ha tovább iszik, a levonás megint korsónként növekedni kezd, egészen addig, míg Rath el nem hibázza a soron következő Állóképesség-próbáját, és el nem éri a *részeg* mámorfokot; ekkor újra visszaáll -2-re.

MEGJEGYZÉS: A szövegünkben szereplő "italadag" relatív ürmérték, pontos mennyisége mindig a felszolgált ital típusától függ. A szabályok megalkotásakor abból indultunk ki, hogy égetett szeszezből fél deci, sörfélékből fél liter, borokból pedig két deci tesz ki egy adagot. Amennyiben jónak látja, a KM természetesen eltérhet ezektől a mennyiségektől; célszerű azonban ügyelnie rá, hogy ez ne vezessen irreális eredményekhez.

Ha a karakter az itala elfogyasztása után elvétí az Állóképesség-próbáját, akkor egy mámorfokkal feljebb lép (vagy lejjebb zuhan; nézőpont kérdése). Háromféle mámorfokot különböztetünk meg: a *spicces* után a *részeg*, majd a *totál* következik. A mámorfoknak a karakter testi-szellemi állapotára gyakorolt hatása-it az alábbi táblázatban foglaltuk össze.

MÁMORFOK-TÁBLÁZAT

Befolyásolt játékhérték	Mámorfok		
	Spicces	Részeg	Totál
Morálmódosító	+1	+2	+3
Intelligencia	-1	-3	-6
Bölcsesség	-1	-4	-7
Ügyesség	0	-2	-5
Karizma	0	-1	-4
Akciómódosító	0	-1	-5
Életpontok	0	+1	+3
Kudarcesély	25 %	50 %	100 %

Magyarázatok a Mámorfok-táblázathoz:

A Morálmódosító csak NJK-kra vonatkozik.

Az Intelligencia, Bölcsesség, Ügyesség és Karizma rovatokban azt tüntettük fel, hogy ideiglenesen hány ponttal csökken a vonatkozó főjellemző az alkoholos befolyásoltság miatt. A főjellemzők csökkenésének kihatásait bővebben lásd a Játékosok Kézikönyvében.

Az Akciómódosítót a Harci Kódhoz és a mentődobásokhoz egyaránt hozzá kell rendelni. Az ittas karakter által intézett mágikus támadások elleni mentődobásokhoz az ellenfelek ugyanennyi bonuszt kapnak.

Az Életpontok számának ideiglenes növekedését az alkoholos befolyásoltság okozza. Az ittas karakter kevésbé érzi a fájdalmat.

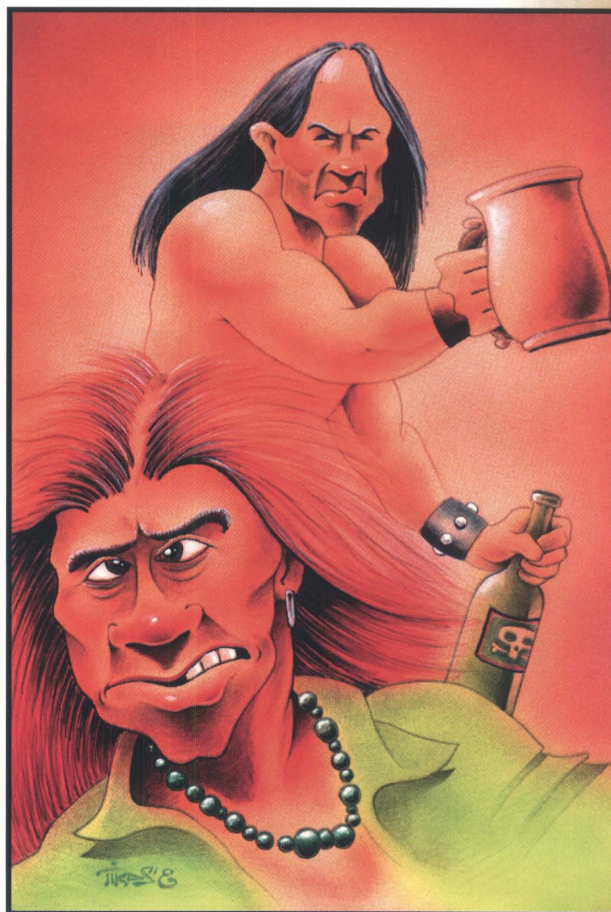
OPCIONÁLIS SZABÁLY: Az Életpontok nem fix számmal, hanem százalékarányosan növekednek: +1, illetve +3 helyett +10 %, illetve +30 %.

A Kudarcesély annak a valószínűségét fejezi ki százalékos értékben, hogy a karakter varázslatai csődöt mondanak alkalmazás közben. Az ittas papoknak és varázslóknak nehézségei támadhatnak a varázsláshoz szükséges szomatikus és verbális komponensekkel (taglejtésekkel és varázsigékkel). *Totál* mámorfokon a papok és a varázslók emlékezetkihagyást szenvednek, és

az összes elméjükben tárolt varázslatot elfelejtik; kijózanodásuk után újra kell memorizálniuk őket.

Totál mámorfokon tovább inni veszélyes mulatság. A karakternek ilyenkor nem Állóképesség-próbát, hanem mérge elleni mentődobást kell tennie, méghozzá annyi levonással, ahány adag italt *totál* állapotban már elfogyasztott. Ha elvétí a dobást, elájul. Ezenkívül a karakter minden egyes mentődobással azt kockáztatja (akár sikeres, akár sikertelen), hogy maradandó érvénnyel veszít 1 pontot az Állóképesség értékéből. Az első mentődobásnál ennek az esélye 5 %, a másodiknál 10 %, a harmadiknál 15 %, és így tovább.

PÉLDA: Rath az imént vétette el az Állóképesség-próbáját a legutóbbi korsó barna sörére, és ezzel *totál* mámorfokra került. Rendel még egy korsóval, és megissza. Leteszi a mérge elleni mentődobását -1-gyel, és dob az 5 %-os Állóképesség-csökkenésre, ami nem következik be. Megint kikér egy korsó barna sört, és ezt is felhajtja. A mérge elleni mentődobáshoz most már -2 levonás járul, az Állóképesség-csökkenésre pedig 10 % az esély; Rathnak azonban szerencséje van. A pultot verve kikövetel még egy teli korsót, és ezt is magába dönti. Ezúttal -3-mal elhibázza a mérge elleni mentődobását, és holtreszegen lefordul székéről a sank tövébe. Az Állóképesség-csökkenésre 15 % esélye van, és ez most sajnos bejön neki. Rath ájultan hever a kocsmá padlóján, és 1 ponttal alacsonyabb Állóképességgel fog felocsúdni. Íme, az alkoholizmus egy újabb áldozata!



SZÓRAKOZZUNK TARTALMASAN

AVAGY EGY JÁRTASSÁG A CSAPSZÉKEK VILÁGÁBÓL

KOCSMATRÜKKÖK

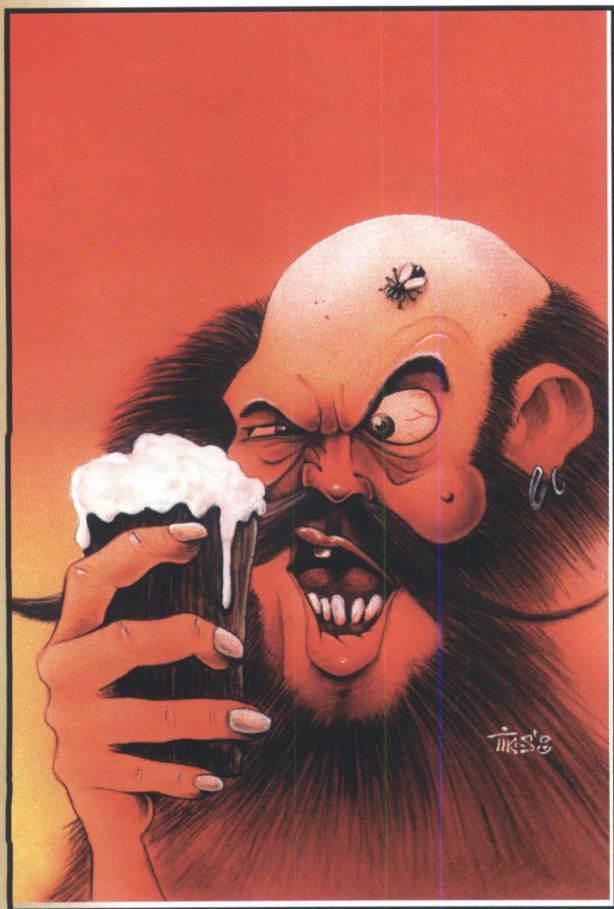
Ár (kategóriában): 1

Irányadó főjellemző: Ügyesség

Próbadobás módosító: Speciális

Ennek a jártasságnak az ismerete sokféle különleges képességgel ruhazza föl a karaktert, ámbar ezek javarészt látványos kunsztok csupán, és vidám baráti társaságban inkább hasznukat veszi, mint a vadonban kalandozva vagy rút szörnyetegek trófeáinak gyűjtögetése közben.

Ökörnyelet: A karakter döbbenetes sebességgel, egy-két másodperc alatt képes leereszteni a torkán egy teljes adag szeszesitalt. A kunszt bemutatása sörfélékkel a leglátványosabb; pálinkával nem nagy szám, mindenki így csinálja. Próbadobást csak akkor szükséges végezni, ha ketten versengenek egymással - ilyenkor viszont annyi levonással, ahány adag italt előzőleg fogyasztottak. (Akár így, akár hagyományos módon.) Ha mindketten sikeresen leteszik, akkor az a fél veszít, aki nagyobbat dobott. Ha mindketten elhibázzák, akkor nincs győztes, mert mindketten fuldokolni kezdtek vagy az asztalra köpték az italt. Ha csak az egyikük próbadobása sikeres, a másiké nem, akkor értelemszerűen az előbbié a pálma.



Tűzokádás: Ez voltaképpen nem egyéb kiadós célbaköpésnél, csak éppen szeszesitalal és nyílt lángon keresztül. A tűzforrásnak legalább egy égő gyertyával kell egyenértékűnek lennie (ha kisebb, kiálszik), a célpont pedig nem lehet messzebb 3 méternél. A karakternek próbadobást kell tennie, amelyhez a távolságtól függően levonások járulnak. Siker esetén célba talál, a célpont pedig égési sérüléseket szenved, melyek mértéke szintén a távolságtól függ. Elvétett próbadobásnál a karakter félreköpi a tüzet, hacsak nem természetes 20-as az eredmény; ez esetben a lángok visszasapnak az arcába, és 1K6 ÉP veszteségig megperzselik.

Távolság	Veszteség *	Levonás
0-1 m	2K6	-2
1-2 m	1K6	-3
2-3 m	1K4	-4

* Sikeres sárkányláng elleni mentődobás megfelel. Az Ügyesség-bónuszok érvényesek.

Vadkanmorgás: Igen hatásos kunszt, mely nem csupán figyelemfelkeltésre alkalmas, hanem általános álmélkodás kiváltására is, jóllehet izlésségét egyesek vitatják. Szeszesitalok fogyasztása közben a karakter hihetetlenül hosszan és hangosan tud bőfögni. Egy adag ital felhajtása után automatikusan bőföghet 1K10+10 körön át, s ha sikeres próbadobást tesz, ezt az időtartamot még további 1K10+10 körrel megtoldhatja.

Légyelkapás: A karakter kitanulta a módját, hogyan kapjon el a szájával különféle apró tárgyakat - magvakat, dióbelet, kukoricaszemet stb. -, amelyeket előzőleg felpöckölt a levegőbe. Próbadobást csak akkor szükséges tennie, ha legalább két méter magasra pöckölte föl a "legyet", az ennél alacsonyabbról visszahulló apróságokat automatikusan elkapja. Két méter fölötti magasságoknál a próbadobáshoz 20 cm-ként -1 levonás járul. Elvétett próbadobásnál a "légy" nem a karakter szájába pottyannak vissza, hanem pl. a szemébe, az italába, az asztaltársa italába, a szomszéd asztalnál ülő nagydarab fickó italába, a szomszéd asztalnál ülő hölgy dekoltázsába, az üvegekkel megrakott tálcával közeledő kocsmáros orra hegyére stb.

Dugópöckölés: Noha a modern világban ezt a nemes versengést söröskupakkal szokás üzni, az AD&D mágikus és heroikus hangulatához sokkalta jobban illik a borospalack szájából kipiszkált dugó. Az izgalmas kihívás abban rejlik, hogy ez a tárgy minden szempontból tökéletesen alkalmatlan lövedéknek. Effektív lőtávolsága másfél méter, ezen belül a karakter egyszerű sikeres próbadobással is célba talál vele; ezen túlmenően 20 cm-ként -1 levonás járul hozzá. A célt tévesztett dugók valószínű landolási pontjait illetően hasznos ötletek meríthetők az előző kunszt leírásából (ld. ott); a megfontolt mesélők azonban kétségkívül ki fogják használni a vízszinteshez hajló röppályából adódó plusz lehetőségeket is.

BEVEZETÉS A MINDENNAPOK HARCMŰVÉSZETÉBE

AVAGY HOGYAN VEREKEDJÜNK,
HA NEM FELTÉTLEN MUSZÁJ?

Az erős szeszesitalokat és az élénkítő testmozgást kedvelő személyek örök dilemmája, hogy kénytelenek olyan létesítményeket lá-

Advanced Dungeons & Dragons

2nd Edition

toгатni, ahol szívtelen és zsuɡori ۇzorások erőszeszésitalokat árusítanak; márpedig e létesítmények bejáratában többnyire udvariatlan emberek fogadják őket, akik könyörtelenül átvesznek tőlük megőrzésre minden fegyvernek látszó tárgyat; így hát e derék személyek hiába jutnak hozzá a vágyott erőszeszésitalokhoz, másik kedvelt időtöltésük, a vérpezsdítő testmozgás úgyszólván elháríthatatlan akadályokba ütközik. A megoldás persze pofonegyszerű: aknázzuk ki a helyszín nyújtotta lehetőségeket, fedezzük fel a rejtett értéket abban a sok-sok hétköznapi holmiban, amit általában eszünkbe sem jutna fegyverként használni, legfeljebb erőszeszésitalok befolyása alatt!

Annak karakternek - tartozzék bármilyen kasztba -, aki fölveszi jártasságnak valamelyik alább felsorolt fegyver használatát, kétségkívül a világ minden tájáról a csodájára fognak sereglenni a népek. Elvégre valóban nem mindennapi látvány az olyan harcos, aki csatára készülődvén kardforma ócskaságok helyett hű fedeles kupáját csatolja föl az oldalára. Egyes izgága varázslóféléknek tán még az is eszébe juthat, hogy mi lenne, ha egy teli pálinkásüvegbe rongyot dugnának, és a kilógó végét meggyújtánák... de ez már túlmegy értekezésünk keretein.

A fegyverekről szólva azt az apróságot hadd ajánljuk még a mesélők figyelmébe, hogy bár a kocsmák kedélyes törzsközönsége jobbára nélkülözni kénytelen őket, a pult mögül viszont szerfölött ritkán hiányozhatnak ama békebírónak becézett alkalmatosság, olykor másod-harmadmagával, amit a prózaibb lelkületű népek számszerj néven ismernek; és ahol a törzsközönség még a szokásosnál is kedélyesebb, ott alapvető követelmény a csapostól, hogy a vendégeknél gyorsabban és pontosabban lőjön vele.

Fegyver	Súly*	Méret	Típus	SF	K-Á	N
Palack, kicsi	1f	K	Ü	4	1K4+1	1K3
Palack, nagy	2f	K	Ü	4	1K6	1K3
Palack, törött	1-2f	K	Sz	2	1K4	1K3
Olajbogyó(hajítva)	1/4f	K	Ü	-	-	-
Keverőpálca	1/4f	K	Sz	2	1K3	1K2
Fedeles kupa	1f	K	Ü	4	1K6	1K3
Hordó	4g	N	Ü	10	1K6	1K4
Hordó	5g	N	Ü	10	1K6+1	1K4+1
Hordó	6g	N	Ü	10	1K8	1K6
Hordó	8g	N	Ü	10	1K10	1K8
Hordó	16g	N	Ü	12	2K8+2	1K6+2
Hordó	24g	N	Ü	12	3K6+2	3K4+2
Hordó	32g	N	Ü	12	5K6+4	5K4+4
Asztal	30f	H	Ü	15	4K6	3K6

* Ahol az oszlopban szereplő mérőszám után "f" betű áll, ott a tárgy *súlya* van megadva *fontban* (1 font = 45.36 dkg). Ahol az oszlopban szereplő mérőszám után "g" betű áll, ott a tárgy *űrtartalma* van megadva *gallonban* (1 gallon = 4.543 liter).

Palack, kicsi: A palackban fél gallon folyadék fér el, de jelen esetben nem tartályként használatos.

Palack, nagy: A palackban egy gallon folyadék fér el, de jelen esetben nem tartályként használatos.

Palack, törött: Akár kicsi, akár nagy, szűrőfegyverként a törött palack ugyanúgy funkcionál. Akinél egyébként akad egy ép palack, az könnyűszerrel csinálhat belőle töröttet (bár ehhez az

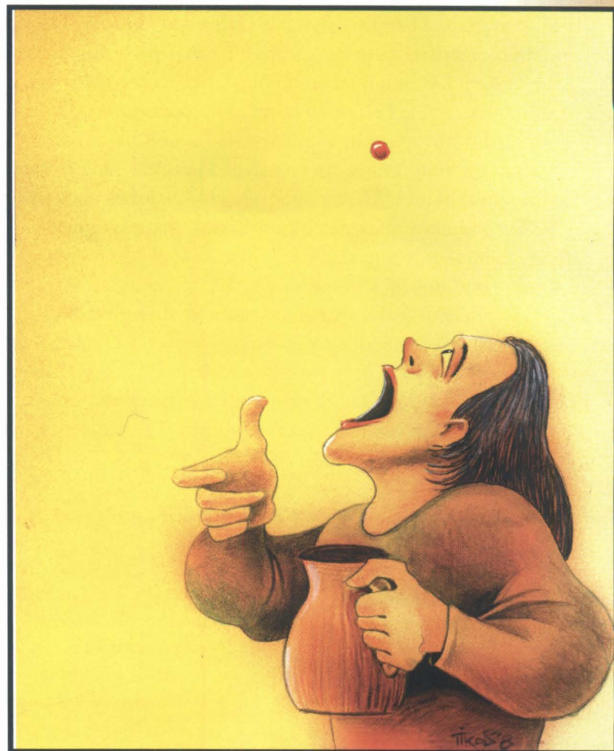
üvegnek el kell vétenie a mentődobását).

Olajbogyó (hajítva): A fegyverként használt olajbogyó nem okoz veszteséget, de ha sikeres célzott támadást intéznek vele az ellenfél szeme ellen (-4 a támadódobáshoz), akkor az ideiglenesen elvakul, és a továbbiakban -4-gyel fog harcolni.

Keverőpálca: A keverőpálca vékony szerszám, körülbelül 30 cm hosszú. Elsősorban italok keverésére használják, ám ügyes kezekben viszonylag hatékony fegyverré válhat.

Fedeles kupa: A fedeles kupa jókora ivóedény, biztos fogást kínáló füllel és csatos fedéllel, űrtartalma általában kettőtől tíz (!) literig terjed. Akik fegyverként forgatják, leginkább a mives ötvösökkel körbecirkalmazott ezüst- és bronzremekeket kedvelik. Persze egy közönséges, öblös, masszív fakupa éppúgy megteszi.

Hordók: Egy kocsmában igazán nem nehéz hozzáférni a legkülönbözőbb méretű italoshordókhoz, amelyek rendkívül jól beválnak izomerő-meghajtású nehézlövedékeknek, kivált az ellenséges csoportosulásokra felé irányozva. A táblázatban szereplő adatok feltételezik, hogy a hordók a dobás pillanatában legalább félig tele vannak. Az okozott veszteséghez a hordóvető karakter Erő-b ónusza is hozzászámítandók. Az ilyen teatrális akciók előtt a mesélő mindig győződjön meg róla, hogy a karakter valóban képes-e fölemelni és elhajítani a hordót!



Asztal: Ezzel a szakkifejezéssel illetünk minden nagy, kerek, fából ácsolt bútordarabot, amelyik körülbelül négy lábon áll, és egyenletes, sík lapja van. Harci alkalmazása oly módon történik, hogy a karakter a feje fölé emeli, majd elhajítja az általa helyesnek vélt irányba. Nem mintha ez annyira könnyen menne, ami kitűnik súlyából és sebességfaktorából is. Ha a célpont legalább 19-es Erővel rendelkezik, még a levegőben darabokra bírja zúz-

ni az asztalt, mielőtt az veszteséget okozna neki; persze csak akkor, ha tudatában van a veszélynek és nem lepődött meg. Amikor az asztal becsapódik, a tompa tárgyak lepattannak a lapjáról, az élesek viszont beleakadnak. Ha támadást intéznek ellene, 2K6 "ÉP" veszteséget képes elviselni, mielőtt összetörik.

A VARÁZSLÓK IS SZERETIK AZ ITALT AVAGY SZEMELVÉNYEK A SZESZBARÁTOK NAGY GRIMÓRIUMÁBÓL

BUCCA MÁMORÍTÓ LEHELETE

(átalakító mágia)

Szint: 2.

Hatótávolság: 8 m

Komponensek: V, Sz, A

Időtartam: 10 perc x szint

Bevetési idő: 4

Hatáskör: 3.3 m sugarú felhő

Mentődobás: Speciális

Bucca, a varázsló, sokat és szívesen foglalkozott sörfőzéssel, és teljesen érzéketlen volt a tevékenységével járó kipárolgások iránt. Idővel aztán beleunt, hogy miután ellenőrzésképpen végigkóstolta saját főzetmintáit, a barátai folyton a szájszagára panaszkodtak. Ezt a varázslatot azért fejlesztette ki, hogy ha már rossz a lehelete, hát legalább valami hasznot húzzon belőle; amellet bízott benne, hogy elejét tudja venni vele barátai további nyűglődésének.

A varázslat bevetésekor a mágusnak fel kell hajtania legalább egy deci szeszestalt; ennek az erőssége határozza meg a varázslat hatáskörét (lásd alább). Miután megitta, előre hajol és hangosat böfönt - ekkor szájából miazmás kipárolgások gomolyognak elő, 3.3 m sugarú felhővé növekedve. A felhőben tartózkodó emberszabású lényeknek mentődobást kell tenniük sárkányláng ellen. Akiknek sikerül, azok mindössze 1K4 ÉP-t veszítenek; akik elhibázzák, azok 2K4-et, továbbá elszenvedik a lentebb részletezett különleges effektusok egyikét. A felhőgomoly gyorsan szertefoszlik, négy szegmenssel (24 mp) a keletkezése után már semmi nem marad belőle. Egy óra múlva a varázslat minden hatása elenyészik; az áldozatokat nem fogja másnapossá gyötörni.

Italerősség	Italféleség	Mentődobás	Különleges effektus
1	vizezett sör stb.	+5	könnyezés, köhögés, 1-6 kör
2	sör, fehér bor	+1	öklendezés, 1-6 kör
3	vörös bor, koktél	0	szédülés, 1-6 kör
4	likőr, pezsgő	-1	spicces mámorfok
5	pálinka, szeszpárlat	-2	részeg mámorfok
6	mágikus italok	-4	totál mámorfok

A könnyezésnek és a köhögésnek nem sok negatív kihatása van, csupán a lőfegyveres támadódobásokhoz járul -3 levonás. Az öklendezők kezdeményeződobásához minden körben +1K6 járul. A szédülők zavartan és tehetetlenül állnak egy helyben, bár ha megtámadják őket, -1-es levonással sújtva védekeznek. A fennmaradó három különleges effektus mindenben megegyezik a cikk elején ismertetett mámorfokok hatásaival: míg a varázslat le nem gyengül (azaz egy óráig), az áldozatok részegek maradnak.

MI-GAR NÁSZITALA

(bűbájmágia)

Szint: 4.

Hatótávolság: Érintés

Komponensek: V, Sz, A

Időtartam: Speciális

Bevetési idő: 1

Hatáskör: 1 adag ital, illetve 1 emberszabású lény

Mentődobás: Nincs

Ez a bűbáj azért rendhagyó, mert nem közvetlenül bocsátják rá az áldozatra, hanem áttételesen. A mágus egy adag tetszőleges típusú szeszestalt bocsátja rá a varázslatot (ennek megkeverése vagy kitöltése a szomatikus komponens), tehát *nem* egy egész üvegre, palackra vagy hordóra. A varázslat kedvezményezettje mindig az a személy, aki odakínálja ezt az italt valaki másnak. A kedvezményezett és a varázsló általában ugyanaz, ám ennek nem feltétlenül kell így lennie: a varázslat akkor is tökéletesen működik, ha a kedvezményezett nem is tud róla. Csupán annyi szükséges hozzá, hogy a kedvezményezett megkínáljon valakit az itallal; ez az illető lesz a varázslat áldozata. Amennyiben akár egyetlen kortyot is iszik belőle, a varázslat működésbe lép. Ha magától elfogadja a kínálást, akkor *nem* jár neki mentődobás, automatikusan a bűbáj hatálya alá kerül; ha viszont kényszerítik az ital megivására (nem feltétlenül fizikai erővel: zsarolás, lelki terror ugyanígy számít), akkor a varázslat nem működik.

A bűbáj hatása alatt álló személy önként és lelkesen enged a varázslat kedvezményezettjének, ha az szerelmes módon próbál közeledni hozzá. (Követelmény azonban, hogy a szexuális beállítottsága nagy vonalakban megegyezzen a csábítóéval; olyasmire nem lehet rávenni, amit a saját szempontjából perverzióknak ítél. Ezért pl. a legtöbb elf még a varázslat hatása alatt sem hajlandó intim kapcsolatra lépni egy emberrel.) A varázslat időtartama 24 óra; ennek leteltével az áldozat természetes hajlandósága szerint fog viszonyulni a kedvezményezetthez. Az előzőleg történetekre úgy emlékszik vissza, mint-ha mindent szabad akaratából cselekedett volna.

AHÁNY HÁZ, ANNYI SZOKÁS AVAGY MIT ISZNAK A NAGYVILÁGBAN?

BLOODY MARY

Típus: Égetett szesz

Minőség: Kitűnő

Fogyasztó faj: Változatos

Leírás: Igen egzotikus és kissé gonosz természetű ital, amit különös, ritka és többnyire illegális összetevőkből kevernek: tiszta paradicsomléből, csípős fűszerszószból, vodkából és szűzleányok véréből. Állítólag a vámpírok kedvenc itala. Ez nincs ugyan bebizonyítva, ám a kocsmákban a sápadtabb bőrű utazók sötétedés után ritkán szoktak Bloody Maryt rendelni, nehogy inzultusoknak és fatális félreértéseknek tegyék ki magukat.

Játéktechnikai hatások: Noha a Bloody Mary alkotóelemei külön-külön nem varázserejűek, összekeverve furcsa mágikus mellék-

Advanced Dungeons & Dragons

2nd Edition

hatással bírnak. Fogyasztója ugyanis magához vonzza a környékről a vámpírokat; ennek valószínűsége ötször annyi százalék, ahány adag Bloody Maryt ittak. Az esélyt óránként kell kidobni, míg a vámpír fel nem bukkan vagy a karakter ki nem józanodik. Nap-pal persze ilyesféle kockázat nélkül lehet Bloody Maryt inni, csak arra nem árt ügyelni, hogy az ember még alkonyat előtt kijózanodjon.

FARKASBOR

Típus: Bor

Minőség: Jó

Fogyasztó faj: Emberek

Leírás: Ezt az egzotikus borfélét nagyon ritkán árulják nyilvános csapszékékben, és akkor sem tartanak belőle sokat raktáron. Dúsgazdag, erkölcsi megfontolásoktól mentes hadvezérek fontosabb csaták előtt néha farkasbort itatnak a katonáikkal, aminek vagy elsöprő győzelem, vagy katasztrofális vereség lesz a következménye. Az egzotikus, méregdrága ital párolt farkasvért és fekete szenteltvizet tartalmaz, színe sötét bordóvörös, állaga olajosan sűrű. Stílusukra kényes vendéglőkben dombormíves ezüstserlegben szolgálják fel, melyet a Holdra vonító farkasok képe díszít. Ára adagonként 100 és 1.000 arany között mozog, a helyszíntől függően; a legtöbb Törvényes országokban fogyasztását és forgalmazását egyaránt büntetik.

Játéktechnikai hatások: A karakter az ital elfogyasztása után először is igen élénk hallucinációkat él át: változatos jeleneteket a vadonban portyázó farkasok életéből, akiknek élén ő áll farkavezérként. A víziók 1K6 körig tartanak, ám a felocsúdó karakter rövid időre megőrzi még a farkasok félelmetes vadász- és ragadozóösztönét (+1K6 Erő, +2K6 Ügyesség, +1K4 Állóképesség, emberfőlöttien éles látás és szaglás). A hatás 2K6 körrel később elmúlik, és a karakter *totál* mámorfokra zuhan. Ez az állapot öt teljes napig tart, melynek során a karakter jószerivel magatehetetlen, és sokpróbát kell tennie. Ha elvétí, a szervezete nem bírta el a megterhelést, és némi szenvedés után elhalálozik; semmiféle gyógyító mágiával nem lehet segíteni rajta. Ha megdobja, felépül ugyan, de még két hétig egyfolytában szörnyű másnaposság fogja gyötörni.

SÁRKÁNYVÉR

Típus: Égetett szesz

Minőség: Normál

Fogyasztó faj: Törpék

Leírás: Az italnak érdekes íze van, amit folyékony tűzhöz szokás hasonlítani. A sör valamelyest csillapítja az égést, a víz csak roszzsabbá teszi. A sárkányvér jó eséllyel pályázhatna a világ legerősebb italának megtisztelő címére. A legenda megemlékezik egy híres törpe kalandozóról, aki - mint mondják - azt a jutalmat kérte egy általa kiszabadított dzsinntől, hogy soha ne szálljon a fejébe a szesz, és attól fogva mást nem is ivott. A dzsinn hatalma azonban korlátozott lehetett, mert a jeles kalandozó négy kupica sárkányvér után holtreszegen fordult le székéről.

Az italból egy pohár száz aranyba kerül, egy flaska ezerbe. A pohár gyűszűnyi méretű csupán, és a flaska sem túl nagy, inkább hasas. Hagyományosan sötét, füstös üvegből készítik mindkettőt.

Játéktechnikai hatások: Egy adag sárkányvér elfogyasztása után a karakter automatikusan *totál* mámorfokra kerül. Ha tovább iszik, a méreg elleni mentődobáshoz járuló levonás adagonként nem -1, hanem -3. Az Állóképesség csökkenésének halmozódó esélye a szokásosnak kétszerese, vagyis 5 % helyett 10 %.

CRAGG-FÉLE BÉLSZAGGATÓ (HÉTKUPÁS)

Típus: Égetett szesz

Minőség: Borzalmas

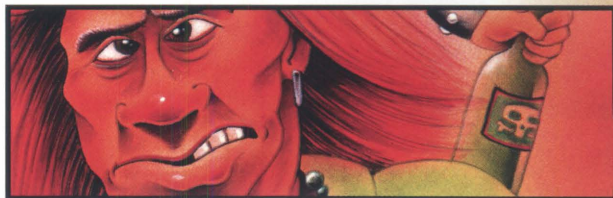
Fogyasztó faj: Ogárok

Leírás: A műértők ezt az italkeveréket tartják a sárkányvér egyik szóba jöhető vetélytársának. Feltalálója a gyümölcsöző kalandozói pályafutás után kocsmárosként visszavonuló ogár, Iszákos Cragg volt, amin barátai és ellenségei egyaránt elcsodálkoztak. Cragg ugyanis elsősorban lomha észjárásáról volt híres, s e sajnálatos tulajdonságát csak igen kevés ellensúlyozta rossz modora és rendkívüli rútsága. Kocsmái körökben a kóktél "hétkupás" néven is ismeretes, ugyanis ennél többet még soha senki nem bírt meginni belőle együltő helyében. A csúcstartó persze maga Cragg, akit jeles sportteljesítménye kis híján anyagi romlásba döntött: napokig hevert utána részeg ájulatban, vendégei pedig ezalatt elhordták a feje felől csaknem az egész kocsmát.

A Cragg-féle bélszaggató receptje a következő:

- 1 cl ásványvíz
- 0.5 cl rozspálinka
- 0.5 cl faszesz
- 1 cl gyorsító varázssital
- 1 cl vodka
- 3 csepp trollvér

Játéktechnikai hatások: A karakternek egy adag Cragg-féle bélszaggató elfogyasztása esetén az ilyenkor szokásos dobásokon kívül sokpróbát is kell tennie, amelyhez minden pohár után -10 % levonás járul. Ha elvétí, ájultan roskad össze 2K6 órára, és óránként 1 ÉP veszteséget szenved, míg föl nem ocsúdik vagy Méreg Semlegesítése varázslatot nem bocsátanak rá. Ha sikerül neki, akkor természetes gyógyulásának írama a következő 1-3 napra megkészsereződik. Ez az időtartam tovább nem terjeszthető ki, függetlenül attól, hogy mennyi hétkupást iszik még a karakter.



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

SCI-FI • FANTASY • SZEREPJÁTÉK

A Valhalla Páholy Könyvesbolt

hálózata az egész országban a rendelkezésére áll!

BUDAPEST:

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

MAGITOR

Valhalla Páholy könyvesbolt
és Szerepjáték Klub
Budapest, 1077 Klauzál u. 9.
Telefon: 352 1161

DUNAÚJVÁROS

Valhalla Páholy Könyvesbolt
Dunaújváros, 2400 Szabadság út 1/a.

BAJA:

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

DEBRECEN:

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

MISKOLC:

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

PÉCS:

Valhalla Páholy Könyvesbolt
Pécs, 7621 Jókai u. 11. (Római udvar)
Telefonszám: (06 72) 315 654

NYÍREGYHÁZA:

Valhalla Páholy Könyvesbolt
Nyíregyháza, 4400 Széchenyi u. 1. (DUFART)
Telefonszám: (06 42) 310 809

SOPRON:

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

GYŐR:

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

EGER:

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

SZÉKESFEHÉRVÁR:

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

SZEGED:

Excalibur - Valhalla Páholy Könyvesbolt
Szeged, Mikszáth K u. 22./
A Mix üzletház I. emeletén
Tel.: (62) 424 070/138 mellék



FIGYELEM! ÚJ BOLT VAGY A CÍM MEGVÁLTOZOTT!

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

Nyitvatartás:

Hétfőtől-péntekig: 10-18 óráig

Szombaton: 10-13 óráig

Vasárnap: zárva

Ha valamiben segíthetünk, hívja a legközelebbi boltot,
vagy a hálózat központját a 267-3864 telefonszámon.

ISSN 1217-9035



9 771217 903002