

RÚna

FANTASY & SF SZEREPIJÁTÉK MAGAZIN

V. ÉVFOLYAM 1. SZÁM

ÁRA: 359Ft

M.A.G.U.S. - Klánok, rendek

M.A.G.U.S. - Kalandmodul

Ynevi építészet

EARTHDAWN

ARS MAGICA

WHITE WOLF



PAPOK, PAPLOVAGOK KÉZIKÖNYVE • A PYARRONI ÉS A DZSAD VALLÁS



A PYARRONI ÉS A DZSAD VALLÁS

KIEGÉSZÍTŐ SZABÁLYKÖNYV



• ELSŐ KÖTET •





Főszerkesztő:

Novák Csanád

Szerkesztők:

Galántai János, Kornya Zsolt

Laptervezők:

Dacher Richárd (Ricco)

Zölley Imre (Emerico)

Földes László (RedFord)

Munkatársak:

Massár Máttyás

Malindovszki Tamás

Juhász Viktor

Csigás Gábor

Gáspár Péter

Borbás István

Dacher Richárd

Sipos József

Jeles Attila

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:

1052 Budapest, Kígyó u. 4-6.

Kiadja a Val-ART-la Kiadói Kft.

Felelős kiadó: Novák Csanád

ISSN 1217-9035

A RÚNA magazin a Valhalla DTP rendszerén készül.

Levélágitás: TIMP stúdió

A nyomdai munkálatokat

Kaposvári Nyomda Kft. végezte.

Felelős vezető: Pogány Zoltán igazgató

1999. Január

Ára: 359 Ft

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

Hirdetésfelvétel:

Val-Art-la Marketing

Tel/fax: 338 4465

A M.A.G.U.S. avagy a Kalandorok Krónikái a Val-Art-la Kiadói 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 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 őrzünk meg és nem küldünk vissza!

A címlapon
Michael Whealan
festménye látható

All rights reserved!

TARTALOM

M.A.G.U.S.

Az ynevi építészet	4
Magisztérium	6
Klánok rendek - Gyöngykeresők	9
Kígyófészek - M.A.G.U.S. kalandmodul	14
Déli városállamok, az Új Ösvény - Geoframia	18

CODEx MELLÉKLET

Signum - a Rúna Codex oldalai 5. rész	30
---------------------------------------	----

TROLL MELLÉKLET

Harmadszor - Warhammer 40.000	34
Az elátkozottak városa - Warhammer Mordheim	36
A káosz szolgálai - Warhammer Fantasy Roleplay	39

BEHOLDER MELLÉKLET

Keserű megváltó 2. rész- novella	42
Árnyékhold - új HKK kiegészítő	46
Beholder hírek	48

CHERUBION OLDALAK

Kalandozások a Káosz világán	50
Worluk - a káosz világa	51
A kőisten jóslata - Cherubion játékmódul	54

BENEFICIUM OLDALAK

Hét nap - Vampire pillanatképek	58
Lexikon - Vampire	62

EGYEBEK

M*K versenynaptár - Magitor kupa	23
M.A.G.U.S kártya - Geofrámia leírás és laplista	24
Rémek galériája II. rész - Earthdawn	26
A bajba jutott hölgy - Pendragon kalandmodul	28
Tények tükrében - az olvasó válaszolt	66
A Ducheski család - White Wolf leírás	70
Értekezés az igazi ghulokról - White Wolf leírás	74
SLA Industries	78
A nekromancia története 9. - befejező rész	80
Levelezés	86
Alternity - szerepjáték ismertető	90

AZ YNEVI ÉPÍTÉSZET

Az építészet és az építőművészet gyakran vitatott fogalmak egy olyan világban, ahol a sok ezer éves történelemben különböző kultúrák születtek, olvadtak egybe vagy esetleg veszték a feledés teljes homályába. Az építészet a feltalálás tiszta művészete, mert formáihoz nincsen a természetben kész minta, ezek kizárólag az emberi képzelet szabad alkotásai. A legszabadabb ábrázoló művészet lenne, ha nem függne az általános természeti törvényektől; az építőművészet bármely tárgyát tekintjük is, annak első és eredeti koncepciója mindig valamely anyagi szükséglet kielégítéséből keletkezett. Az anyagi függőség a természeti törvényektől és feltételektől függ, melyek minden időben azonosak maradtak. Az építészet elsődleges rendeltetése majdnem biológiai jellegű: védelem az időjárás és a környezet egyéb erői ellen, mellyel az ember a létfenntartás küzdelmében érvényesülhet. Rendeltetése elsősorban céljának valóra váltását jelenti. Ez tiszta használati funkció lehet (pl. raktár) vagy jelképi rendeltetés (pl. templomok, paloták). A kézműves-művészi hagyományok széttröszése vagy éppenséggel a tradíciók megtartása volt az, mely zavart okozott a stílus és a forma terén. Az építészet az alkotó tevékenységek összessége, mindig a maga idejéhez kötődik, és megismételhetetlen. Már az ő-birodalmak értelmében is sokrétű fogalom volt. Egy olyan eszköz, mellyel az emberi életet az egyes lakóháztól az egész városig, a szabad természettel kölcsönhatásban rendezi, értelem szerűen határolja, formálja és alakítja. Az Északi-Szövetség államai a múlt kultúráinak és hatásainak megismerése érdekében iskolát hozott létre Erigowban, Észak kulturális fellegvárában. Mára már szinte minden pyarronhú állam támogatója lett az iskola tevékenységének. *(Az itt leírtak is az iskola munkáiból származnak, melyeket a Múlt Könyvei tartalmaznak).* Az épületek a történelem tartós tanúbizonyságai, mivel az évezredek elmúlásával is még megbízható felvilágosítást adnak a keletkezési idejükről, szerepükről és lakóiról. A kutatások tapasztalatainak alapján az építészet történetében úgynevezett alaptípusok keletkeztek, melyek hosszú ideig fennmaradtak és belőlük helyi változatok születtek (pl. templom, színház, palota). Hasonló célok különböző történelmi korokban és földrajzi térségekben hasonló típusokat hívnak életre és csak az eltérő stílus választja szét őket. A különböző típusokat viszont az azonos stílus köti össze, melyekhez hozzájárulhat a dekoráció és az ornamentika, mely öltöztethet vagy feltűnő lehet játékos túlaradásával. A stílus ereje pedig addig tart, amíg saját korában ható erőket testesít meg, il-

lve amíg alkotó erők határozzák meg a kort. Minden kultúra az idősebb generáció (társadalom) tapasztalati kincsével dolgozik, azonban új erőket kap korának változó szellemi áramlataiból, ami befolyásolhatja az építészeti hagyományokat.

Háborúk és a hódítások kísérfje a pusztítás, mely az építészet valamint a művészetek számára mindig óriási veszélyt jelentett. De az építészet legnagyobb ellensége mégis az idő. Az építészet történelmi korszakainak ábrázolását és az egyes épületek rekonstrukcióját annál inkább bizonytalanságok terhelik, minél mélyebbre nyúlunk a múltba vezető nyomok. A fennmaradó építészeti alkotásokból csak kevesen őrizték meg eredeti alakjukat, többnyire hosszantartó változás eredményei. Vannak azonban Ynev területein olyan építészeti remekművek is amiket nem "építész kezek" alkottak, ezek az építmények a mágia sokoldalúságát és az istenek hatalmát hirdetik. Ezeknek az épületeknek általában sikerült megtartaniuk eredeti alakjukat, rendeltetésüket. A kutatók csak kivételes esetben bukkannak hiteles leírásokra, még ritkábban akadnak eredeti tervrajzokra. A történelmi korok nagy építményeinél a tervezési idő többnyire rövid, a kivitelezési idő viszont hosszú: éveket, évtizedeket, néha évszázadokat vesz igénybe. Több korszakban az építészeti tágműködési területet kínál a képzőművészetnek. Minden technika és művészi teljesítmény (festészet, szobrászat, kézművesség) egységgé olvad össze a nagy építményekben. Az építészet bármennyire is átalakult az évek során, hosszú történetének valamint az ősi kultúrák megismerése nélkül kevésbé érthető.

A nagy kultúrák létrejöttének előfeltételei, illetve kísérfje jelenségei a népességnövekedés, a mezőgazdaság, a társadalmi elkülönülés és a városi központosítás. A kultúrák hordozói a nagyobb törzsek vagy népek, amelyek központi irányítással megművelték a termékeny völgyek nagy területeit. A nagy kultúrák teljesítményén nyugszik a civilizáció fejlődése.

Az ősi nagy kultúrák jelentős időbeli eltolódással a következők:

Crantai birodalom (*Negyedkor*)

Ó-Kyr birodalom (*Ötödkor*) (Dawa birodalom, Ryeki császárság, Godorai hercegség)

Godoni birodalom (*P.e. X.sz. - P.sz. XII.sz.*)

Ezek mellett önálló, helyi nagy kultúrák is létrejöttek a hegyekben, tengerparti vidékeken és a folyóvölgyek közötti fensíkokon. Naphon kultúra (a Pidera-

hegység északi lejtőjén), Niarei kultúra (Yan-Yiel hegylánc vonulatán), Dzsenn kultúra (Sheral-hegység déli lejtője).

Valamint rengeteg apróbb kultúra kibontakozása is megfigyelhető Ynev egész területén, amelynek legtöbbje beolvadt a lényegében összetettebb és kifinomult ősi vagy nagy kultúrák körébe. Ha mégis sikerült a tradíciók megtartásával átvészelnüik az elmúlt korok viszontagságait és megtartani a helyi közösségek zárt birodalmát, az csak a földrajzi elszigetelődésüknek köszönhető. De így nem csak a nagyobb kultúrák nem tudtak kontaktust találni a kisebb közösségekkel, hanem azok hatásai sem érvényesülhettek zárt területeiken kívül.

Az emberiség egyik legősibb kultúrája, a Crantai birodalomban keresendő. Gyökerei egészen a Negyedkorig nyúlnak vissza. Virágzása idején kiterjedési területe felölelte Észak-Ynev egész nyugati felét. Legelső csoportjai a Doardon-hegység árnyékában húzódtak meg Croton központjával. Cranta történelméről építészetről csupán töredékes és bizonytalan ismereteink vannak, forrásaink a régészeti leleteken kívül egyes inhumán fajok kódos hagyományaira korlátozódnak. Jelentős építészeti emlékek ugyan találhatók – de a birodalom egykori kiterjedéséhez képest számuk csekély – azokat is a kyr és az azt követő civilizációk megsemmisítették (*az Ó-Kyr birodalom hódításai alatt*) vagy saját izlésük és stílusaik szerint átalakították (*virágzó Ó-Kyr birodalom, Gha-ek Teryun és a Kegh Dant-un dinasztia korában P.e.IX. - IV. évezred*). Azonban még így is akadnak áruló nyomok a crantai birodalom egykor virágzó múltjából. A Riegoy-városállamok területein fellelhetőek egykori városfalaik, a Pendor-tenger torkolatánál találhatunk falvaikra utaló nyomokat (*mezőgazdaság*), valamint a Doardon-hegység eldugott völgyeiben (*bányászat*) a száraz levegőnek köszönhetően még ma is állnak elhagyott szentélyek. Központját Croton, a mai napig keresik, de pontos helyére utaló nyomokat eddig még nem találtak a múlt kutatói. Feltételezéseik szerint a Riegoy-városállamok északi területei adhattak otthont az ősi városnak. A crantai birodalom virágzásának legjelentősebb máig fennálló és működő építészeti alkotásai a Riegoy-városállamokban fekvő Up-umbar városállamában találhatók. A város területein elszórtan megfigyelhetőek Cranta egykori építészeti remekművei. A legtöbb itt sem eredeti formában és küllemben lelhető fel. Az idő okozta károkat ugyan lakói „ápolják” de renoválásaikkal, bővítésekkel folyamatosan átépítik azokat.

A crantai építészeti fejlődését a három legfontosabb építési feladat határozta meg: a szakrális épület, a palota és a városfal. Up-umbar már a korai crantai birodalomban kimutathatóan erődtített város. Az itt található városfalak a legrégebbiek és a városállam lakói a mondabeli *Hracor Kachdur* uralkodónak tulajdonítják. A falak építése a birodalomban uralkodói tevékenység, ettől függ a városokban összpontosult hatalom megőrzése. A Kormányzói palota, mely ma a Városi Tanács rezidenciája, prototípusnak nevezhető a későbbi palota építészetben. Két különböző térsorból tevődik össze. Az északi rész,

mely különféle trón- és fogadótermek együttese, az államügyek intézésére szolgált. Csoportosítását inkább a sokoldalú kormányzási tevékenység, mint a fényűzés határozta meg. A déli, magánpalotarész ezzel szemben a legbelső helyiségek szimmetrikus elrendezésével tűnik ki. A központi oszlopcsarnokot mindkét oldalról egyforma tércsoportok fogják közre, három-három lakosztállyal. A végén következik az uralkodói lakosztály, a trónteremmel, hálósobával és fürdővel.

A szakrális építmények prototípusai is már a crantai birodalom korai településtérsegeiben megtalálhatók. A specifikus építészeti formák főként a szakrális építészetben alakulnak ki. A crantai építészet fő feladataihoz tartozik a felületek kialakítása plasztikus tagolásokkal vagy színes díszítményekkel. Mindkét lehetőséget már a kezdetektől alkalmazzák. Az *Up-umbari korszak* templomain, szentélyein is megtalálhatóak a plasztikus faltagolások, fálpillérekkel vagy fülkékkel. Ugyan alkalmazzák a színeket, de legtöbbször csak belső falfelületek tagolására, díszítésére. A városok kialakulásával kezdődően, vasag tömör falakat építettek.

Az építőanyag tekintetében valószínű nem mutatott egyiséget a birodalom építészete. A legújabb és még konkrét bizonyítékokkal alá nem támasztott kutatások szerint a birodalom három súlypont körül koncentráldódik, amelyek egybeesnek a letelepedési körzetek központjaival. Az északi csoport, a Pendor-tenger és folyóinak torkolatainak területén jött létre. A középső csoport, amely a Doardon-hegység védelmét élvezte. Valamint a déli csoport a Riegoy-öböl térségében alakította ki kultúráját. Stílus és forma jegyei azonban mindhárom csoportban azonosak, s a kor előrehaladásával kisebb eltérésekkel megtartották azt. Az építőanyag és megmunkálási azonban a csoportok között eltérőek lehetnek, mivel földrajzi és természeti törvények nem biztosítottak azonos feltételeket. Az északi csoport kezdetleges építőanyagokat használhatott (*növényi anyagból, vályogból*). Erről a területről nem is maradt fent semmilyen kézzelfogható építészeti alkotás. A feltételezések a jelenleg itt élő népcsoportok megismerése alapján keletkeztek. A középső csoport a Doardon-hegységből fejtette ki mészko és márvány építőanyagait. Itt főleg szentélyek valamint rituális épületek maradtak a következő kultúrákra. Ezek a szentélyek nem nagyobbak huszonöt-harminc négyzetméternél, haránttengelyesen helyezkednek el és kerítésfállal vették körbe. A Riegoy-öböl csoportjainál épp úgy előfordult a mészko és a márvány de a napon szárított téglából készült épületek is felbukkantak. De mint oly sok minden Cranta építészetében ezek a csoportok „kis helyi kultúrák” kialakulása is csak feltételezések alapján születtek.

Annyi bizonyos azonban, hogy az emberiség legrégebbi birodalma meglehetősen hosszú ideig állott fenn, s még néhány igen komoly válságot is átvészelt. Az idegenből érkező kyr hódítók csapásai alatt azonban megdőbbséggel gyorsasággal omlott össze, ami mindenképpen arra vall, hogy belső stabilitása ekkor már erősen megkérdőjelezhető volt.

S.J.

MAGISZTÉRIUM

Remélem sokak örömeire ismét jelentkezünk a Magiszterium rovatallal, melyben az eddigiekhez hasonlóan a játék közben felmerült vitás kérdésekre szertnének magyarázatot adni. Új elrendezésében - szándékaink szerint - a Levelezés rovatra fog leginkább hasonlítani, ami nem jelenti azonban, hogy azt immáron hanyagolni fogjuk. Iggyeksünk úgy intézni a dolgokat, hogy oda leginkább a kiadóval, játékelmélettel kapcsolatos kérdéseket tegyük, de ha az adott levél több témát is boncolgat, arra az adott helyen próbálunk meg válaszolni. A rovat mérete nem teszi lehetővé, hogy minden egyes kérdést részletesen megvitassunk, ezért csupán a legfontosabb, leg többeket érintő dolgokra térhetünk ki. Lássuk!

Bodrogi Péter, Budapest

Külön elnézsedet szeretném kérni, hogy csak most kerülsz sorra, de remélem ettől függetlenül kielégítőek lesznek a válaszok.

- Lehetséges-e valakit légiessé tenni, majd a "testén belülre" teleportálva valamit, az időtartam lejártával sérülést okozni neki?

Nem. Mint ahogy azt te is fejtegeted, a Személyes Aura ebben az esetben is védelmet nyújt.

- Egy negyedórásra nyújtott varázslat miért kerül több Mp-be, mint az egy órára nyújtott?

Talán a legegyszerűbb ezt úgy magyarázni, hogy amikor egy varázsló percnyi pontossággal akar egy varázslatot megkonstruálni, az jóval nagyobb odafigyelést, több precizitást és jóval több Mp-t igényel, mintha "elnagyolva", durvább időkeretek között dolgozik.

- Hiányolom a varázslói mozaikok közül a hanggal manipulálót. Léteznek ilyenek?

Szándékaink szerint egyelőre nem, de ha te úgy érzed, hogy ez fontos lenne a ti játékok szempontjából, akkor javasolom, hogy házi használatra nyugodt szívvel dolgozd ki őket.

- Függ-e valamilyen módon a Leplezés mozaik Mp-igénye a leplezendő mozaik E-jétől? (Mivel szerintem elég logikus, hogy egy 9 E erejű máglya fényét nehezebb palástolni, mint egy 2 E erejű gyetyáét.)

Igen függ. Ahhoz, hogy a varázslat szerkezetét látható megnyilvánulási formáit álcáznai lehessen, a Leplezésnek legalább olyan erősségűnek kell lennie, mint az elrejtetni kívánt varázslatnak.

- Létezik-e olyan mozaik, amely egy adott szó elhangzása, egy adott esemény bekövetkezése esetén aktiválja a varázslatot a varázsló zónájának egy megadott pontján?

Nem, tudtommal nincs ilyen. Mint már az előbb is mondtam, ha hiányolod, nyugodtan dolgozd ki, de nagyon alaposan körül kell írni, hogy mikor és milyen körülmények között jöhet létre, hiszen ez egy újabb rendkívül erős fegyvert adna a varázslók kezébe.

- Milyen órákat ismernek Yneven? Homokórát, napórát, vízórát, esteleg mechanikus/mágikus erők által működtetett órákat is? Melyik óra mennyibe kerül és hol lehet őket beszerezni?

Az általad felsoroltak közül mindegyik ismert - valamilyen formában - Yneven. Homokórát vagy napórát szinte mindenütt alkalmaznak, éppen ezért van belőlük kisebb-nagyobb egyaránt. Nem számítanak ugyanakkor rendkívül elterjedt tárgyakká, egyes kultúrkörökben kifejezetten "úrizálásnak" tartják ezek használatát. Elsősorban olyanok alkalmazzák, akiknek a munkájához szükséges az, hogy megközelítőleg pontosan tiszta legyenek az idő múlásával (egy alkímisták, asztrológusok, stb.) Ez lehet az oka, hogy áruk meglehetősen a borsos. 2-3 ezüsthéld kezdődik, s a felhasznált anyagoktól, a műszer pontosságától, kidolgozottságától függően ennél csak több lehet.

A legtöbb vízóra nagyobb annál, semhogy bárki csak úgy magánál tarthassa. Elsősorban tehetősebb kereskedők épületeiben, nemesi udvarokban található. Építésük meglehetősen költséges, nem ritka, hogy a mester - már ha valaki talál ilyet - 10-15 aranyban számolja a legegyszerűbb kivitelezését is.

Mechanikus, főként mágikus óraművek csakis elvétve találhatók Yneven. Ennek oka az, hogy megépítésükre csak igazán kevesen vállalkozhatnak. Leghamarabb Kahréban találni olyan mestert, aki erre képes lehet, s ha valaki, akkor ő bizonyára égbekiáltóan sokat fog kérni a munkájáért. Nagyobb óratornyok megfizetésére csakis rendkívül gazdag urak, esetleg városok képesek, s ennél csak kevéssel olcsóbbak a kisebb (semmiképpen sem karóra nagyságú!!!) egyéb szerkezetek. Alig hinném, hogy valaki 250-300 aranyból olcsóbban hozzájuthatna bármelyikhez is. El lehet képzelni, mit kóstálnak az óratornyok...

- II/4-es Rúna, Bértépő nevű fegyver. Mik a statisztikai, és egyáltalán: hogy néz ki, micsoda, kik használják?

Tám.: 2, Sebzés: 1k6+2, KÉ: 10, TÉ: 8, VÉ: 2, Súly: 0.3 kg, Ár: 5e. Gro-ugoni fegyver, bővebben a Harcosok, barbárok... c. kiegészítőben, a 128. oldalon olvashatsz róla.

További kiegészítőidet, javaslataidat köszönjük, ha vannak még, azokat is várjuk, nem kizárt, hogy hamarosan találkozhatsz velük.

Egy miskolci olvasónk, aki szeretne inkognitóban maradni.

Rengeteg kérdést küldött, igyekeztem úgy válogatni, hogy az mindenkinek tanulságos legyen.

- Krán és Gorvik parasztjai, koldusai, kisebb földbirtokosai mit szólnak a mindennapi gyilkosságokhoz, a gonosz isten filozófiájához? Netán ők is gyilkosok a maguk módján?

Ez elsősorban hit kérdése. Mivel nap mint nap szembesülnek Ranagol hatalmával, ostobák lennének, ha nem ismernék el fensőbbiségét, a papok által hirdetett igazát. Ha helyesen akarnak viselkedni, követniük kell azokat a hittételeket, amelyeket Ranagol papjai ismertetnek meg velük. Arról nem is beszélve, hogy aligha van lehetőségük más vallásokkal összevetni az általuk ismerteket. Mindazonáltal saját filozófiájuk szerint egyáltalán nem érzik magukat gonosznak vagy gyilkosnak. Csupán követni szeretnék az utat, amely hitük szerint magasabbra emeli őket, mely által hasznosabban, Ranagol elveihez méltón élhetnek. A Kosfejes Úr vallásáról bővebben a Summarius I. Gorkik, Krán és Ranagol c. fejezeteiben olvashatsz.

- Az ököl zúzófegyvernek számít? Valamint az ököl Tám/köréhez 2 van írva. Akkor elvileg négyszer lehetne támadni egy körben, hiszen két kezünk van, nemde?

Nem. Az ököl nem zúzófegyver, és igen, négyszer támadhatsz, ha van Kétkeszes harc képzettség, és Gyorsaságod valamint Ügyesség legalább 14.

- A harcművész fegyvereinek milyenek az értékei és a sebzése?

A Rúna II/1-es számában részletes leírást találsz az általad hiányolt fegyverekről.

- Egy harcművésznek vagy bárkinek kötelező Belharcot folytatnia egy rövidkardnál hosszabb fegyvert használó ellen?

Nem. De célszerű.

- a Chi-harcnál leírt Tám/kör egy szorzószám vagy alacsony szinten tényleg csak ennyit lehet támadni egy körben?

Az kéne még, hogy szorzószám legyen! Tényleg ennyi támadás lehetséges. De ha megfigyeled, elég komoly harcérték-módosítókat kap...

- Az érintést igénylő varázslatoknál (pl.: Mérgezés) és diszciplínáknál (pl.: Halálos ujj) rögtön a varázslás ill. meditáció után kell támadni, csak egyszer lehet-e és az ököl értékeivel?

Varázslatoknál általában nem kell támadni, csupán megéríteni. Ahol sikeres támadáshoz kötött a siker (legyen akár mágia, akár valamely diszciplína), ott csakis az első próbálkozás érvényes, ha pedig kézzel kell támadni, hát akkor azzal.

- Pusztakezes harcossal szemben alkalmazható-e a Lefegyverzés vagy a Fegyvertörés képzettség?

Egyik sem. Meg kell próbálni tovább ütlelni a hagyományos módszerekkel.

- Halálos ujjat lehet Chi-harcban alkalmazni?

Dehogy!

- A villám miért nem okoz Ép-vesztéset? (legalább kötelezőt)

A Mágikus tűznél leírtak szerinti kötelező Ép-vesztést okozza.

- Ha a karakter Ép-sérülést szenved el, a következő körben automatikusan elveszti a KÉ-t. Igaz ez, a kötelező Ép-vesztésekre, valamint a meglepetésszerű támadásokra és a hasonló szabályokra is?

Minden esetben igaz. Azt egyébként meglehetősen nehezen tudom elképzelni, hogy valaki feltűnés nélkül Ép-t veszít, majd meglepetésszerűen támad a következő körben.

- Mágikus kifáradás. Igaz ez a szabály, ha a varázshasználó nem saját Mp-iből varázsol, hanem egy varázstárgyból?

Mindenképpen vonatkozik azokra az esetekre is.

- Ha egy fejjadás háromszor támad egy körben, egy kardművész pedig négyszer, és a kardművésznek nagyobb a kezdeményezése, akkor ő előbb letámadja mind a négyet és azután jön a fejjadás az ő három támadásával?

Nem. Az támad először, akinek nagyobb a kezdeményező dobása, utána pedig felváltva esnek az ütések. Ha valakinek több támadási lehetősége marad (ő háromszor támad, míg ellenfele csupán egyszer), akkor persz egymás után többször is támadhat, ha az ellenfele már kifogyott a lehetőségeiből.

- Hogyan lehet egyetlen vágással (rúgással, ütéssel) egyszer-

re több ellenfelet megsebezni? Például harcosunk egyszerre két ellenfél fejét szeretné levágni. Milyen módosítókat kell figyelembe vennie?

El kell keserítselek. Egyeten vágással (rúgással, ütéssel) még Mogorva Chei sem képes több ellenfelét megsebezni. Ha mindenképpen egyszerre sokat akarsz több ellenfeleden sebezni, akkor célszerűbb mágiához folyamodnod. Esetleg dönts rájuk egy falat.

- Milyen értékei vannak a lefejelésnek és a harapásnak?

Úgy gondolom, 1k6/2 a megfelelő érték ezekhez a támadási formákhoz. Persze csakis akkor, ha emberekről van szó. A szörnyetek harapásairól célszerűbb a Bestiáriummal konzultálni.

- Egy légiessé tett személyen/tárgyon átlátni?

Nem. De egykönnyen rá lehet jönni a cselekedetei alapján, hogy megváltozott a halmazállapota. Ha misztikusabb akarja tenni a jelenetet a KM, nyugodt szívvel mesélheti úgy a dolgot, mintha egy gyengén áttetsző tárgyról vagy személyről van szó.

- Egy légies személyre/tárgyra hogyan hatnak a csapdák (főleg a súlyérzékelők)?

A mechanikus csapdák közül csakis azok vannak rájuk hatással, amelyeknek vannak olyan részek, amiket a légiessé tett dolgok meg tudnak mozditani. (pl. minden mágikus alkatrész, ami aktiválhatja a csapdát) A súlyérzékelő szerkezetek hatástalanok maradnak. A mágikus érzékelőkkel ellátott csapdák természetesen működni fognak. A hatás csakis a csapda jellegétől függ. Aligha valószínű, hogy egy légies személy/tárgy verembe zuhanjon - ettől a mágia természete megóvjá -, sebzést is csakis azok a szerkezetek okozhatnak, amelyek a légies állapot ellenére (foktól függően) megsérthetik a csapdát aktiválót (a legtöbb mérge is csak így juttatható a szervezetbe).

- Ha varázstárgyak nem tehetők sem légiessé, sem láthatatlanná (a Természetes Anyagok mágiája hatástalan rájuk), akkor egy légiessé tett személy, nem tudja a varázstárgyait egy falon keresztül magával vinni?

Pontosan.

- Mivel a démonoknak nincs személyes aurájuk, lehet-e közvetlenül a testükön belül létrehozni romboló hatású mágiát (pl.: Elemi Erő kitörést)?

Nem. Mivel a testük mágikus anyagnak számít, nem lehet azon belül varázslatot létrehozni, csakis kívülről lehet őket támadni - akár fegyverrel, akár mágiával.

- Egy démon sebezhet-e ütéseivel egy légiessé tett élőlényt?

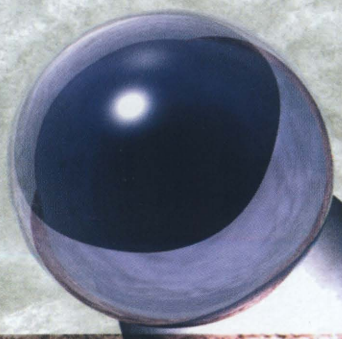
Minden további nélkül - hiszen mágikus anyagból áll a teste. A démonokról bővebben egyébként a Rúna IV/1-es számában olvashatsz.

- Ha valaki Pszi-lökést (esetleg Elemi Erő csóvát) alkalmaz ellenfelére, az csak és kizárólag az alkalmazó felől jöhet?

A Pszi-lökés esetében a válasz: igen; a Csóvával azonban már más a helyzet. Ott ugyanis a varázsló határozza meg, hogy a Zónán belül hol jöjjön létre és merre irányuljon a varázslata.

Hát, egyelőre ennyi. További jó játékot mindenkinek!
Líthas!

Gazsi



Valhalla Páholy[®]

ORSZÁGOS KÖNYVESBOLTHÁLÓZAT

Valhalla Páholy Budai Kör Könyvesbolt

1122 Bp., Krisztina krt. 27.

Tel.: 356 78 19

Nyitva tartás:

hétfőtől péntekig: 10-20

szombaton: 10-14

Hiányzik egy kedvenc kötete?

Régóta keresi?

Itt biztosan megtalálja!

SCI-FI • FANTASY • SZEREPJÁTÉK

Gyűjtögetős kártyajátékok

! STAR WARS

! BLOODBOWL LIGA

SZENZÁCIÓS AKCIÓ!

-15%



KLÁNOK RENDEK

Gyöngykeresők

Testőrök, fejjadászok, bűvárok, titkok tudói, gyilkosok. Attól függően, hogy kik a megkérdezettek, sokféleképpen nevezik a Gályák-tengere mentén a Hat Város Szövetségének egyik legtöbb tradícióval rendelkező fejjadászklánját.

Az Államszövetség kalmárai, hajósai elismeréssel beszélnek róluk, mert kiváló testőrök. Erről a Hat Város nemes családjai is hasonlóképpen vélekednek. Új-Pyarronban is mint megbízható és biztoskezü fejjadászok híresültek el, az Inkvizítorok Szövetségének egyetlen titkát sem kotyogták ki soha, pedig számtalan kényes esetben siettek segítségükre. A Kereskedő Hercegségek zűrzavar-szülte orgyilkosklánjai tiszteletteljes gyűlölettel emlegetik a pyarronita gyilkosokat, a köznép szemében pedig megmaradtak bűvároknak, gyöngykeresőknek, akiknél jobban senki nem bánik a fegyverekkel.

Mindez igaz, egy szemernyi tódítás sincs benne. S akkor még hozzátehetnénk azon hajóskapitányok történeteit, kiknek a hajóin szolgálnak, azokat a történeteket, melyek vízalatti labirintusok feltérképezéséről, ismeretlen kyr hajóroncsok vagy csupán egyszerű, vízbefúlt gályák megtalálásáról mesélnek. Mindahány esetben egyetlen klán különböző tetteiről hallhatunk. Ők a Gyöngykeresők.

Történelem

A Gyöngykeresők rendkívül büszkék hagyományaikra, szívesen felemlégetik kyr gyökereiket. Természetesen nem kell toroni befolyásra vagy az Ikrek bármilyen praktikájára gon-

dolni. Amikor az első fejjadász családok megalakultak, sem a sötét birodalomról, sem annak orgyilkosairól nem írtak még a krónikák.

A kyr menekültek alapította Kie-Lyron Szövetségről van szó, az ősi családok által a Délvidéken létrehozott városállamokról, melyek Kyria felélesztését tűzték ki célul maguk elé. Pyarronnak és az új vallás híveinek nyoma sem volt még ekkor. Megközelítőleg 2500 esztendőnek kell majd eltelnie, hogy Selmo kijelölje az új város helyét.

Mindez nem jelentette azonban, hogy az újonnan született államközösségnek ne kellett volna ellenséges hittételekkel szembenéznie. Krán külső tartományaiha ha lassan is, de eljutottak a hírek az új állam tetteiről, s ezek nyilván nem egyeztek azokkal az elképzelésekkel, melyeket a külső tartományurak tápláltak a határállamok megosztottságát és hitbeli elkötelezettségét illetően.

Kezdetben intrikákkal, később fegyverrel, Kránnak sikerült elérnie, hogy a Szövetség tagállamai megosztottak legyenek, egymás ellen forduljanak. Közös ellenséget soha nem találtak, erről a gonosz birodalom tartományurai mindig gondoskodtak: nem engedték, hogy Krán neve bárhol is felbukkanjon az események mögött.

Ez volt az az időszak, amikor előtérbe kerültek azok a családok, akik az új időknek megfelelő harci tapasztalattal rendelkeztek: akik képesek voltak a sötétben osonni, lopva hallgatózni, csendben gyilkolni, ha kell.

Az egykori Kie-Lyron Szövetség azonban felbomlott, jónéhányan a Krán befolyási területéhez tartozó városállamok számát gyarapították, egyedül hat város maradt meg a szövetségben a tengerparton. A későbbi történészek nem kevés szerepet tulajdonítanak ebben azoknak a fejjadászoknak, akik a háttérben settenkedve oltalmazták a Szövetség maradvékát, s elérték, hogy a roppant öblöt körülölelő városok egységesek maradhassanak. Ehelyütt nem váltogatták egymást követhetetlen gyorsasággal különféle uralkodódnasztiák, az ősi családok nem rúgták fel a másoknak tett ígéreteiket és sikerült megőrizni a városok határait. A néhai Kie-Lyron Szövetség darabjaira hullott ugyan, ám e távoli sarak mindvégig meg tudta őrizni szuverenitását. Pontos adatok ugyan nem állnak rendelkezésre, de a Hat Város elnevezés nagyjából p.e. 2200 környékén már ismert kifejezés lehetett.

A korai fejjadászkrónikákban p.e. 1900 táján találkoznak először egy bizonyos Yle Cyrras névvel. Csupán tetteiről találni említéseket, azok pontos dátumára csak következtetni lehet. Több történész azonosnak véli őt egy Mosoly nevezetű orgyilkossal. Ha ez igaz, akkor Yle Cyrras már a szövetségen belül dúló háborúk idején is tevékenykedett. Vélhetően ő volt a feje annak a családnak, amely később a Hat Város Szövetségének legmegbecsültebb fejjadászklánját alapította meg.

A hagyomány szerint ő és öt fia voltak az első Gyöngykeresők, s leszármazottaik vezetik a mai napig is a fejjadászklánt. Az sem zárható ki, hogy őt különböző családot kell a mai belső klánok, az úgynevezett Oszlopok őseinek tekintenünk. Bárhogy legyen is, mindazok az elvek, melyek annak idején a klán öt részre osztását eredményezték, ha más formában is, de mind a mai napig érvényesülnek.

Senki sem volt, aki megkérdőjelezte volna a klánvezér döntéseinek helyességét. Nem csupán a fiúi hűséget kell emögött látnunk. Ha hinni lehet a krónikáknak, Yle Cyrras már életében is több volt afféle legendánál: tetteiről bárdok énekeltek, a nép kalandos történeteket kanyarított személye köré, jóllehet övéin kívül soha senki nem találkozott szemtől-szembe vele (pontosabban nem tudhatta kiről is van szó).



Neki tulajdonítják a keleti kalózhercegek gályáinak megfúrását, amikor azok ostromzárat vontak a Tilemaer köré, sokak szerint ő rabolta el Himmar nagypátriárkájának testőrpáncsnokát, hogy az személyesen kérhessen bocsánatot a Hat Várost sértő kijelentése miatt és ő volt az, aki megszabadította a Külső Földeken élőket az őket rettegésben tartó kráni démonigázótól.

A Gyöngykeresők hagyományai szerint ő építette a klán központjául szolgáló Jadetermet is. Erről a mesés helyről csakis a beavatott keveseknek van tudomása. Itt végzik azokat a szertartásokat az öt Oszlop első emberei, melyek során valaki a Gyöngykeresők teljes jogú tagjává válik.

Valahol a Szövetség területén található ez a mítikus épület, ám nem csak azt nem lehet kívülállónak tudni, hogy pon-

tosan merre kell keresni, de még a város neve sem közismert.

A Jadeterem egyik falára azok neveit vésik, akik valami rendkívül fontosat hajtottak végre, ezzel is öregbítve a klán hírnevét. Aligha akad egy Gyöngykereső számára nagyobb dicsőség, mint erre a falra felkerülni.

Az idők során akadtak persze olyanok is, akik megpróbálták kideríteni, merre is lehet ez az épület. Elsősorban természetesen a rivális fejedelemségek áhították a titkot, s akadnak olyan feljegyzések a Kereskedő Hercegségek területén, amelyek arra utalnak, hogy egyeseknek sikerült a Jadeterem nyomára bukkaniuk. Maguk a Gyöngykeresők is elismerik, hogy nemegyszer komoly veszélybe kerültek, s egy alkalommal magát a Jadetermet is fegyverrel kellett megvédeniük, ám mindezidáig sikerült megőrizniük a titkot.

Hogy maga Yle Cyrras volt-e, aki a klán öt részre való osztását kezdeményezte, nem tudni. Tény azonban, hogy annak idején - jórészt a kyr számmisztika hatására - a Gyöngykeresők öt különféle területen álltak a Hat Város szolgálatába. Ezt nevezik a mai napig az öt Oszlopnak.

Az Első vagy Obszidián Oszlop tagjai árnyak, melyek az ellenség nyomában osonnak, kikémlenek, megtévesztik őket, ha kell, ügyelnek rájuk, legyenek akár a Szövetség területén, akár azon kívül.

A Második vagy Rubin Oszlop tagjai a tűz, mely lecsap a városok, tágabb értelemben a hit ellenségeire. Ők azok, akik az Obszidián Oszlop tagjaival karöltve óvják a szövetséget annak külső vagy belső ellenségeitől.

A Harmadik vagy Gyémánt Oszlop tagjai felelősek mindazon ügyekért, melyeknek bármilyen köze csak lehet a vizekhez, a tengerekhez. Ők a bűvárok, a víz alatt kutakodók, a hajók oltalmazói.

A Negyedik vagy Smaragd Oszlop tagjai azok, akik megtámasztják mindazokat, akik mellé őket rendelik. Egyenesgerincű testőrök, hűséges és becsületes társak.

Az Ötödik vagy Borostyán Oszlop tagjai a legrejtélyesebbek mind között. Ők az elmúlás, a bosszú szolgálói, felbérelhető orgyilkosok, a városok ellenlábasaik életét ők hivatottak megkeseríteni.

Nem nehéz észrevenni a hasonlóságot az Oszlopok elnevezései és a kyr panteon alakjai között. Az istenekhez kötött kövek nevei, illetve a különféle tevékenységi körök is mind igyekeznek megfelelni az adott istenről alkotott képnek. Az istenek *anyjai* is ezeket a köveket viselték, gyakorta még szent jelképeiket is ezekkel díszítették.

Gyanítható, hogy annak idején sokkal szorosabb volt a kapcsolat a fejedelemségek és a kyr egyház között, ám ez a pyarroni hit térhódításával értelem szerűen háttérbe szorult, manapság pedig már csupán elnevezéseikben emlékeztetnek a kyr istenekre.

Hogy a nevüket honnan kapták, azt pontosan nem tudja senki. Gyanítható azonban, hogy az alapítók között többen voltak olyanok, akik annál előtte gyöngyhalászattal keresték kenyerüket. Mindenesetre az elnevezés megmaradt, s idővel meglehetősen elismertségre sikerült szert tennie.

Jelen

A Délvidéket átrajzoló nagy változások ellenére az öt Oszlop fennmaradt, élükön magukat tisztavérűnek mondott családfejek, az ún. Szobrok állnak. Nagy valószínűséggel egyikőjük sem állná meg a helyét egy toroni bálon, bár tagadhatatlan, hogy

kyr vér is folyik az ereikben. Ennek a Délvidéken nem tulajdonítanak olyan jelentőséget, s aligha valószínű, hogy bárki a Gyöngykeresők közül fellázadna az egyik családfő ellen, csakis azért, mert nem tudja minden igényt kielégítően igazolni, hogy ereiben kizárólag az ősi faj vére csörgedez.

Az öt tevékenységi terület kisebb-nagyobb különbségekkel a mai napig változatlan maradt. A hit ellenségei immáron Pyarron ellenségeit jelentik, s ennek megfelelően a Rubin Oszlop tagjai az Inkvizítorok Szövetségét segítik, ha regegátok és megtévelyedettek kifüstöléséről van szó.

Az Oszlopokról és azok jelentéséről a köznépek, az egyszerű halandóknak továbbra sincs tudomása, számukra a Gyöngykeresők megmaradtak egységes, kemény vezetésű klánnak, akik mindazon területeken bevethetők, ahol csak a Szövetségnek szüksége lehet rájuk. Klánházaik minden városban megtalálhatók. Ugyanakkor az öt Oszlopnak saját erődjé van egy-egy városban a fenti klánházak mellett, ám ezek holléte titkos, csupán a klán tagjai ismerhetik. A hatodik városban található a Jadeterem az öt óvó épületegyüttessel. Ez a Gyöngykeresők tényleges központja, itt hangolják össze az Oszlopok tevékenységét.

Mindez persze azt jelenti, hogy azok, akik a fejedáaszok szolgálataira igényt tartanak, nem tudják, hogy léteznek az Oszlopok, hogy a Gyöngykeresők megosztják egymás között a különféle tevékenységeket. Ennek megfelelően a különböző klánházakban meghallgatják a kérelmezőket, majd eldöntik, hogy érdemes-e ezzel a Gyöngykeresőknek foglalkozniuk. Amennyiben megegyeznek az ügyféllel, hamarosan értesítik a megfelelő Oszlopot, attól függően, hogy a megrendelő kérése mely területhez kapcsolódik. Ha az illető testőröket akar, a Smaragd Oszlop embereire van szükség, ha egy elmerült gályát akarnak felkutatni, vagy hajók védelmét szeretnék biztosítani, akkor a Gyémánt Oszlop tagjait értesítik.

Az Oszlopok belső felépítése többé-kevésbé azonos. Mind-egyik élén a Szobor áll, egy rendkívüli tapasztalatú és különleges képességekkel megáldott fejedász, aki mindenki számára *bizonyította* már, hogy alkalmas az Oszlop vezetésére (min 15. szint). Általában az Oszlopot vezető család tagjai közül választják, s ők maguk is mindig ügyelnek rá, hogy nem egyszerűen utódai, de *megfelelő* örököseik legyenek. Ha meghal és nem jelöl ki, vagy nem nemz méltó utódot, akkor a rangban utána következő fejedáaszok, az ún. Mesterek (min. 8.szint) választanak maguk közül valakit a megüresedett pozícióba. A Mesterekre bízák a legfontosabb, legnehezebb küldetéseket, ugyanakkor ők keresik azokat a fiatalokat, akik szerintük megállnák a helyüket a Gyöngykeresők között. Az így "verbuvált" növendékeket Halacskának nevezik, s a Halászok (min. 3. szint) gondjaira bízák. Ők hivatottak az ifjakból fejedáaszokat, a Halacskákból Halászokat csinálni.

Egyes Oszlopok belső hierarchiájában persze még rengeteg egyedi különbség is lehet (elegendő a Borostyán Oszlop első-, másod- és harmadtörőseire gondolni), de a legfontosabb rangok, a Halacskák, Halászok, Mesterek és a Szobor mindegyik belső klánnál megtalálható.

Az Oszlopok munkáját a titokzatos Jadeörök (min. 17. szint) hangolják össze. Ők avatják be az ifjú Gyöngykeresőket a Jadeterembe, ők bírálják el, hogy egy-egy jelölt valóban alkalmas-e a megtiszteltetésre, ők tartják a kapcsolatot egyes mágiahasználókkal, akik a klán tagjait összekötő varázsjeleket készítenek és ők azok, akik a Városokat irányító Szenátus tagjaival tartják a kapcsolatot, így módon biztosítva, hogy a fejedáaszok munkája valóban a Hat Város Szövetségének hasznára legyen.

Mindennapok

Említettük már, hogy két különböző típusú épület található a Hat Város Szövetsége területén, amely kapcsolatba hozható a Gyöngykeresőkkel. Azok, amelyek a lakosság számára is közzismertek, az úgynevezett klánházak. Magas, soktornyú épületek, bejárataik felett Dreina, Antoh és Uwel jelével. Zászlaikon fekete alapon öt gyöngyszem látható. Ezek azok a helyek, ahová bárki betérhet, ha úgy érzi bármilyen elintéznivalója is akad a Gyöngykeresőkkel.

Minden klánház széles gyakorlóudvarral, fegyvertermekkel, vendégházakkal rendelkezik. Általában saját maguk oldják meg az élelmezésüket belső kerteik és baromfiudvaraik segítségével, s erősségeik egy nagyobb ostromot is kiállnának. Nem csupán a könnyű védhetőségük garancia erre, de a városok alá nyúló alagútrendszer is, mely az oda behatoló avatatlanoknak halálos labirintusnak tűnhet.

A klánházakon kívül minden városban egy-egy ún. oszloperőd is található. Ezekben intézik az adott Oszlop ügyesbajos dolgait. Kívülről nem többek egyszerű épületeknél, nagyrésztük gyakorta a föld alatt található. Az Obszidián Oszlop erődje Haddarennim városában, a Rubiné Quessertholban, a Gyémánté Tilemaer kikötője alá épült. A Smaragd Oszlop erődje Armen fellegvárában, míg a Borostyáné Immyn Hassyn falai között terpeszkedik. Ha valaki nyomára bukkan ezeknek a titkos helyeknek és még a Gyöngykeresők belső szervezetével is tisztában lenne, kikövetkeztethetné, hogy a Jadeterem bizonyára Equassel vagy más néven Öbölmély városában található.

Ez azonban szinte a lehetetlenséggel határos. Rendkívül kevés beavatottnak engedélyezik ugyanis, hogy emlékezhessen a Jadeterem pontos helyére. Általában mágiahasználók tüntetnek el minden erre utaló nyomot az ifjak elméjéből, csupán a beavatási szertartás emlékét hagyják meg érintetlenül. Keveseknek adatik meg az, hogy később szolgálataival kiérdemelje a kegyet, hogy immár mágikus felügyelet nélkül is ellátogathasson a Jadeterembe.

Sajátos mágikus kapcsot is elhelyeznek még ezek a varázslók a jelölteken. Ennek segítségével minden Gyöngykereső megéri, ha egy másik beavatott társa legalább 10 lépésnyi közelségben van. Akárcsak a varázslók *Zónája*, ez is egyedi, tehát, ha valaki már találkozott egy ilyen jellel, felismeri az illetőt, elegendő ismét a hatáskörébe kerülnie. Semmilyen egyéb különleges tulajdonsággal nem bír, hacsak nem számítjuk, hogy mások számára érzékelhetetlen, s csakis a 30 E-nél erősebb mágia-érzékelések teszik láthatóvá.

Mindazokra, akik valami módon árulókká válnának, akik a klán belső ügyeiről fecsegnének, halál vár, függetlenül attól, hogy milyen körülmények között lettek hűségővé. Legnagyobb kegyként esetleg kérhetik, hogy sa-



ját maguk öljék meg mindazokat, akiknek beszéltek a titkokról. Ám ez sem mentesíti őket a halálos ítélet alól.

A Gyöngykeresők soha nem rejtik véka alá hovatartozásukat. Nincs ugyan egyenruhájuk, sem kizárólag rájuk jellemző fegyvereik. Mindőjüknek van azonban egy igazgyöngye, amit minden körülmények között magánál tart. Az avatásuk során kapják, s ők dönthetnek róla, miként kívánják viselni. Vannak olyanok, akik gyűrűbe foglalják, mások függődbe, fülbevalókba rakatják, s akadnak fejevadászok, akik valamely ruhájukra varrják fel az átfúrt gyöngyöket.

Akadnak olyan idegenek is, akik csupán mert igazgyöngyöt viselnek valahol ruházatukon, különleges figyelemmel találkoznak, ha a Szövetség területén járnak. Talán mondani sem kell, hogy a nagy tisztelet övezte fejevadászoknak köszönhetik a váratlan bizalmat.

Az Oszlopok titkos belső azonosítójegyeit persze hiába is próbálná mimelni akármely külsőszázi. Minden Gyöngykereső ismeri a klán rejtjelmét, ezt a jobbára kézjelekből és arckifejezésekből álló kommunikációs formát, ugyanakkor minden Oszlopnak megvan a saját "nyelvezete" amely a beavatottak számára sokkal hatékonyabb érintkezést tesz lehetővé.

A gyöngyök mellett minden Oszlop a saját kövéből is tart magánál egyet. Ezeket általában gyűrűbe foglalva viselik, nem ritka, hogy (ha egy értő drágakőmágust meg tudnak fizetni) különféle varázserővel próbálják meg őket felruházni.

A Hat Város Szövetségének szokásaihoz alkalmazkodva öltözködnek, s fegyvereik tekintetében sem lógnak ki a sorból. Tény, hogy akadnak közöttük olyanok, akik előnyben részesítik a *Kagylóbontónak* nevezett hosszú, enyhe ívű töröket, ám ennek használata nem előírás a klán tagjai között.

Mint minden fejevadászklánnak, úgy a Gyöngykeresőknek is kiterjedt kapcsolataik vannak lakóhelyükön és annak közelében. Ugyanígy ellenségeikben sem szűkölködnek.

Kiválók a kapcsolataik a pyarronita egyházzal, s ennek elsősorban akkor látják hasznát, ha az Államszövetség területére szólítja őket a kötelesség. Különösen jó a viszonyuk Antoh papjaival. A Tengerűrmő nem egy rendházában ők ügyelnek a rendre és a klérus biztonságára. Külön említést érdemel az Inkvizítorok Szövetségéhez fűződő kapcsolatuk. Számos esetben siettek már a jól ismert testület segítségére, ha a hit ellenségeinek felkutatásáról és kézrekerítéséről volt szó. Ezen akcióik nem szükségképpen korlátozódnak a Hat Város területére, gyakorta előfordulnak az Államszövetséghez tartozó más országok határain belül is. Ilyenkor legtöbbször a Pyarron városában székelő Öklök fejevadászklán tagjaival kell együttműködniük, s kisebb súrlódásoktól eltekintve mindkét szervezet kitűnőnek nevezi a viszonyt, amely a másikhoz fűzi.

Ugyanakkor városuk, s így Pyarron ellenségeivel is gyakorta összetűzésekbe kerülnek. Haragosuknak számítanak a Gályák tengerének kalózbárai, s jónéhány a Városállamok erőszakosabb kereskedőszervezete közül. Kitüntető figyelemmel követik nyomon a Gyöngykeresők tevékenységét a Sikoltók karavánjainak emberkereskedői, akik a Hat Várostól nyugatra vezető kereskedelmi útvonalakon próbálnak kétes haszonhoz jutni. Senki nem repesne az örömtől, ha haragosai sorában tudná a Kereskedő Hercegségek legendás orgyilkosait. A Gyöngykeresők azonban nem nagyon akarnak változtatni a kialakult helyzeten. Ennek megfelelően halálos ellentétük a Feketeszáj és a Mákonyevők klánjaival egyhamar nem fog rendeződni.

A Gyöngykeresők - más fejevadászklánok tagjaihoz hasonlóan - szinte soha nem vállalkoznak kalandozásra. Tudják

jól, hogy csakis klánjuk érdekeinek védelmében ragadhatnak kardot. Ha mégis egyedül vágnak neki a világnak, amögött legtöbbször a Jadeterem urainak akaratát kell sejtenuk. Előfordulhat az is, hogy az Inkvizíció megbízásából kénytelenek hosszabb időt hazájuktól távolabb eltölteni.

Ha klánjuk mégis hajlandó lemondani a szolgálataikról, abban az esetben alá kell magukat vetni egy rendkívüli erejű mágikus szertartásnak. (Talán nem szükséges külön kihangsúlyozni, hogy milyen ritkán engedélyezik, hogy akár személyes okokból, akár politikai döntések nyomán egy tagjuk elhagyhassa a klánt. Legtöbbször rendkívüli tettekkel kell kiérdemelnüik a kegyet, máskor eddigi tevékenységük elensúlyozza a potenciális árulás tényét.) A varázslat során egy mentális gátat építenek elméjükbe a Jadeteremhez hű mágusok, amely megakadályozza, hogy bármikor kifecseghessék a fejevadászok legbelső titkait. Ha ezt mégis megtennék, az elhatározás megszületésének pillanatában a mágikus formula életbe lép és tíz perc leforgása alatt megöli az óvatlan árulót. Már az is halálos bűnnek számít a varázslat számára, ha az illető a mágia létéről egyáltalán szót ejt.

A mágiát 50 E-t meghaladó *Mágiaérzékeléssel* már fel lehet fedezni, és legalább ilyen erősségű *Destrúkciónal* vagy 65 Mp-ot meghaladó *Mágia oszlatással* lehet eltüntetni.

Azok a klántagok, akik a mágikus rituálé végrehajtása nélkül vágnak neki a nagyvilágnak, soha nem alhatnak nyugodtan, még akkor sem, ha eszük ágában sincs elárulni a Gyöngykeresőket. Náluknál jobban képzett (magasabb szintű) fejevadászok erednek majd a nyomukba, s a már említett (Zóna varázsjelhez hasonló) bélyeg és némi szimpatikus mágia segítségével megpróbálják felkutatni az illetőt.

Ilyesmi, ha nem is ritkán, de azért előfordul. Legutóbb 350 esztendeje akadt rá példa. A menekülő áldozatot Ordanban érte utól a jól megérdemelt bosszú.



Képzettségek

A Gyöngykeresők képzettségeik terén nem sokban különböznek más fejevadászoktól. Kiseb eltérések azonban több Oszlop esetén is előfordulnak.

Az Obszidián Oszlop tagjai nem rendelkeznek az *Ökölharc* Af-val, viszont *Lopózás* értékük már első TSZ.-en 40%-os

A Gyémánt Oszlop tagjai nem rendelkeznek a *Futás* Af-val, viszont *Úszás* képzettségük már első TSZ.-en Mf-ú.

A Rubin Oszlop tagjai nem kapják meg a *Futás* Af-át, *Mászásuk* 20, *Ugrásuk* 10%, viszont már első szinten 45%-os *Rejtőzködés* értékük van.

A Gyöngykeresők fegyvertára

A Hat Város hagyományaihoz híven, a Gyöngykeresők sem viselnek zárt ruházatot, ennek megfelelően jobbára fedetlen felsőtesttel járnak. Ha harcra készülnek, könnyű bőrvérteket öltenek, esetleg kar vagy lábszárvédőket használnak. Sisakot soha nem használnak, a klánalapítóról ránk maradt ábrázolásokon sincs nyoma ilyesminek. Fegyverek tekintetében a könnyű és rövid harci eszközöket részesítik előnyben, így elsősorban rövidkardokat esetleg a már említett Kagylóbontókat használják. Ennek értékei a következők: KÉ: 8, TÉ: 10, VÉ: 2, Seb.: 1k6+1, Tám.: 2.

Más fejdácsolóktól eltérően soha nem használnak mérgeket, még akkor sem, ha azok nem okozhatnak halált. Szívesebben küzdenek meg szemtől-szemben, elítélik és megvetik azokat, akik mérgek segítségével akarnak ellenfelük fölé kerekedni.

A Gyöngykeresők különleges eszközei, varázstárgyai

Az Oszlopok tagjai előszeretettel alkalmaznak különféle apróbb szerkezeteket, mechanikus csapdaféleségeket. Noha ezek feltehetően gorviki eredetű tárgyak (arrafelé használnak különös előszeretettel trükkös vérteszteket, nyílvetőket és hurokrántókat), a Hat Város területén inkább a működési elv az, ami fontos, és néhány ügyesebb fegyverkovács - egyesek szerint Gilron-pap - segítségével a Gyöngykeresők is elkészítették a maguk mechanikus szerkezeteit.

Ezeket a fejdácsolókat nem kaphatják meg azonnal a beavatásuk után. Meglehetősen ritka eszközök, előfordul, hogy egy már elesett fejdácsolóhoz tartoztak. Minden esetben ki kell őket érdemelni, arról nem is beszélve, hogy már ahhoz is úgy mond "le kell tenni valamit az asztalra", hogy az ifjú Gyöngykeresőnek felajánlják a lehetőséget.

Kéttorkú

Különleges fegyver. Látszólag nem különbözik egy közönséges Kagylóbontótól, ám egy apró szerkezet segítségével a markolatból egy másik penge ugrasztható ki. Ezután a fejdácsoló szabadon dönthet, hogy melyik pengével harcol. A másikkal az alkarját védi, s esetleg más, a testének szánt ütésekkel is háríthat vele. az így preparált Kagylóbontó értékei a következők: KÉ: 6, TÉ: 10, VÉ: 10, Seb.: 1k6+1, Tám.: 2. Használata külön Fegyverhasznála képzettséget igényel.

Cápfog

Apró tárgy, leginkább egy kétujjnyi vastag, tenyér hosszúságú fémhengerhez hasonlít. Egyik végéről vékony abbitlánc hull alá, ezt csavarokkal, kampókkal gyakorlatilag bárhová rögzíteni lehet. Elsősorban az emberi kíváncsiságra alapozó csapda-szerkezet, habár más, agyafúrtabb felhasználási módjai is lehetnek. A henger belsejében két rendkívül erős acélrugó és két abbitacél fogazat található, valamint egy apró - leginkább az egérfogóhoz hasonlítható működési elvű - kioldószerkezet. Ha a "kibiztosított" cápfogat óvatosan helyezik valahova - íróasztalra, ablakpárkányra, ágyra, stb. -, és azt bárki megmozdítja, a két acélfog szempillantás tört-

rése alatt ráharap az illető testrésze. Ez nem csupán fájdalmas (1k6 Fp), de rendkívül kellemetlen is, hiszen az acélfogakat még két kézzel sem egyszerű eltávolítani egymástól, ahhoz pedig, hogy visszaugrassák őket eredeti helyzetükbe, vagy maga a fejdácsoló, vagy Mf-ú *Mechanika* képzettség szükséges, valamint legalább két óra gondolkodási idő, míg az áldozat rájön a cápfog működési elvére.

Persze léteznek egyszerűbb megoldások is - valami módon a rögzített abbitláncot szétverni, kirángatni a rögzítőcsavarokat, vagy legrosszabb esetben levágni mindazt, amit magához szorított. Minden esetben gyorsan kell cselekedni, hiszen a Gyöngykeresők nem szoktak túlságosan messze menni hűségük "vadászuktól".

Az ismertetőben már szó esett róla, hogy az Oszlopok különféle varázstárgyakat is alkalmaznak sikereik elérése érdekében. Az alábbiak csupán példaként álljanak itt, a KM természetesen más mágikus eszközöket is kidolgozhat. Ezekre is igaz azonban mindaz, amit a mechanikus szerkezetekről, és azok kiérdekléséről már említettünk.

Sellőgyűrű

Elsősorban a Gyémánt Oszlop tagjai között használatos varázstárgy. Viselőjének lehetővé teszi, hogy 1 óra ideig szabadon lélegezhessen a víz alatt. Gondolati parancsra aktiválható, s ugyanígy hatása meg is szüntethető. Egy nap két használata lehetséges.

Árnyfüggő

Az Obszidián Oszlop tagjainak körében ismert leginkább. Természetesen obszidiánból készült kicsiny függő, amely megsúgja gazdájának, ha 20 E-nél nem erősebb leplezésű élőhalott tartózkodik 25 lépésnyi távolságban.

Kirurguskő

A Borostyán Oszlop tagjait védheti a különféle betegségektől, fertőzésektől. Minden ilyen esetben +2-t ad az illető Egészségpróbájához. Mérgek ellen nem használható. Általában nyakéknek készítik el.

Smaragdfül

A Smaragd Oszlop tagjainak fülében tűnik fel időről-időre ez a kicsiny kő, amely lehetővé teszi viselője számára, hogy egy nap két alkalommal kétszeresre növelhesse a hallótávolságát 15 percnyi időtartamra. Használatakor vigyázni kell a környezetben előforduló hangos, éles zajokra.

Kígyónyelv

Nevével ellentétben nem hazugságra kényszeríti viselőjét, hanem épp ellenkezőleg, megmutatja, ha valaki az illető környezetében szándékosan hazudik. Hallótávolságon belül működik (ha nem látja az illetőt, nem fogja tudni megmondani, ki állított valótlan), naponta két alkalommal használatos, és minden esetben 1 percig tart. A varázslat 20-as erősségű és mentális mentődobás jár ellene.

Gazsi
Illusztrációk: Tikos Péter

KÍGYÓFÉSZEK

Kalandmodul 5-7. szintű papkarakterek számára

M.A.G.U.S.
MODUL

A rég várt M.A.G.U.S.-kiegészítő, a Papok, paplovagok valószínűleg sok játékosnak meghozza a kedvét az ebben a kiadványban taglalt karakterek kipróbálásához. Nemcsak új pap- ill. paplovag-alkasztokat, specializációkat találhattok ebben a kötetben, hanem a már eddig közlésre került papok is kisebb-nagyobb változásokon estek át – és nemcsak játéktechnikailag. A szerzők fontosnak tartották, hogy a könyv jól használható háttér-információkkal szolgáljon az egyes istenekről, azok egyházairól és felkentjeikről, motivációkkal lásson el minden papkaraktert, hogy jobban kidomborodjanak a papok közötti különbségek, és hogy az eddig kissé elhanyagolt alkasztok is "alkalmasak" legyenek kalandozásra.

Ez a modulvázlat kifejezetten egy papkarakterek számára készült mese alapja lehet, ahol a játékos karakterek mindegyike, de legalábbis többsége pap vagy paplovag. Ehhez jó háttérrel szolgált, szinte "adja magát" a pyarroni Inkvizíció: egy gyanús ügyet kivizsgáló inkvizítorokból álló parti elméletileg bármely pyarroni istenség a feladatra alkalmas papja lehet. És hogy a dolog pikánsabb legyen, a helyszín miatt az inkvizítoroknak dzsad pap is fog segíteni...

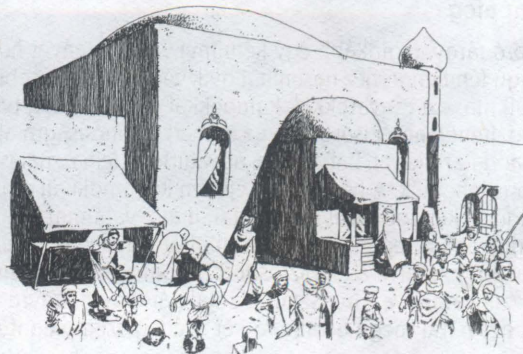
Az alább közölt forgatókönyv csupán a helyszín, a történelem és a szereplők áttekintése, vázlat és nem részletesen kidolgozott modul; a nem játszó karakterek, konkrét helyszínek megfelelően alapos megformálása a mesélő feladata, és – természetesen – nyitva áll előtte a változtatás lehetősége.

Háttér

Már a Godorai Birodalom tündöklése idején megtelepedtek a dzsad kereskedők Erionban, nem csoda hát, ha történetünk idején (P.sz. 3660-as évek) a különböző negyedekben több tucat, szinte kizárólag dzsad népességű kerület virágzik a városban. A dzsadok hitüket is magukkal hozták; mintegy negyedszáz mecset áll a szolgálataukra, melyekben főleg Dzsah és Doldzsah papjaihoz fordulhatnak tanácsért vagy segítségért a főleg polgári kasztúak, no meg a csöppet sem csekély számú tolvaj és a zsoldosként, testőrként boldogulást kereső harcosok. A népes – legalább félmillió - erioni dzsad kolónia évszázadokkal ezelőtt felépítette saját nagymecsetét, a Ghulámot, ahol a papi képzés mellett vi-

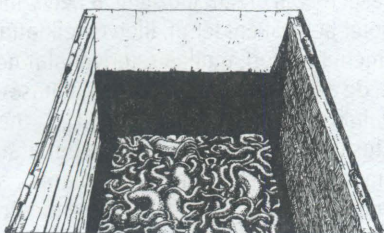
lági tudományokat is oktatnak – elismerten magas színvonalon. Ez az oka annak, hogy nemcsak dzsad ajkúak látogatják ezt a híres intézményt, bárkit oktatnak itt, aki megtanulja a Taba el-Ibara lakóinak nyelvét, nem vét vallásuk ellen, és bírja fizetni a tanulás költségeit. A Ghulám közel ötezer fős diákságának nagyjából fele Erion és Ynev dzsad területeken kívüli részéből érkezik, hogy megismerhesse a több ezer éves kultúra alkímia, élettan, matematika, logika stb., terén elért eredményeit. A diáksereg hétköznapi igényeiről pedig gondoskodnak a haszonleső dzsad "üzletemberek"...

Ennek a prosperáló kerületnek a megromlását tűzte ki céljául Alijjah el-Kenal, az el-Kenal kereskedő família fejének csinos leánya. A renitens lánygyermek serdülőkorától kezdve rengeteg bajt-bosszúságot okozott családjának, végül tizenhét éves korában megszökött apja házából. Hogy mennyire nem hiányzott a családjának bizonyítja az is, hogy csak egy rövid ideig, tessék-lássék kerestették, majd gyorsan el is felejtették a rosszindulatú, gonoszkodó teremtet. Természete és testi adottságai szinte kijelölték sorsát: Orwella rontást terjesztő papnői (az Arcnélküli Hatalom követői) felfigyeltek rá, és maguk közé fogadták. Egzotikus szépségét felhasználva romlásba taszított vagy elpusztított jónéhány kéjvágyó pénzembert, nemesurat – mindig olyan személyt, akinek bukása zavart, vizsályt keltett. Dédelgetett vágya volt, hogy saját népe, az erioni dzsadok között is elhintse a pusztulás és a vizsály magvait, hogy szárbá szökkenve gonosz folyondárokként megfojtsák azt, aki közel kerül hozzájuk. Segítőtársa is akadt förtelmes terve megvalósításához: egy orwellánus romlásszekta gazdagságra vágyó, szöke boszorkányával



hozta össze átkozott sorsa, aki megfelelő vadászterületnek ítélte a jómódú dzsád diaszpórát.

Elképzelésüknek megfelelően mulatót nyitottak a Ghulámtól néhány utcányira, a Fogadónegyed és a Kereskedőnegyed határán, a dzsád kerület peremén. Az örömtanyájuk táncosnőinek híre ("gyönyörűek és készségesek..." – mind Orwella elkötelezett híve) hamar elterjedt, de sokan a hatalmas vízipipákból szívható különleges bódítószer miatt tértek rendszeresen hozzájuk. A fő attrakciót maga Alijjah szolgáltatta: esténként ő is fellépett, hogy táncával és alig fedett bájaival örületbe kergesse vendégeit. Barátnője közben társaságával szórakoztatta a befolyásos "ügyfeleket", mágiáját használva több hatalmi csoportosulás vezetőjét az ujjá köré csavarta. Közben nem feledkeztek meg istennőjük jussáról sem; az elhomályosodó tekintetű vendégek – diákok, kereskedők, gazemberek – közül néhányan a mulató alatti pince kígyóvermében végeztek, az eltűnésük körülményeire még a társaik sem emlékeztek. Minthogy azokra a kéjes pillanatokban fülükbe suttogott gonosz kívánságokra sem, amiknek engedelmeskedve másnap barátaik vagy ellenségeik, üzletfeleik vagy riválisaik ellen fordultak. A terv működni kezdett, éjszakánként egyre több vér ömlött ki a dzsád kerület földjére.



A főszereplők színrelépése

A pyarroni Inkvizíció orwellánusokkal folytatott harcának fontos színtere Erion, ahol város egészét tekintve gyakorlatilag totális vallásszabadság uralkodik. Tulajdonképpen minden kerületben az az elfogadott vagy éppen nem kívánatos vallás, amit a hűbérúr annak nyilvánít. Így lehet az, hogy még a köztudottan emberáldozó vallások templomai is megtalálhatók az Örök Város falain belül, bár Orwella követői itt sem lépnek fel nyíltan. Az Inkvizíció erioni ügynökei néhol nélkülözni kényszerülnek a hatalom támogatását, de ennek ellenére minden negyedben ott vannak. Akik tudják, hogy mire kell figyelni, azok gyanítani kezdték, hogy a Ghulám kerületében az ősi ellenség ütött tanyát: az évszázadok során a kereskedőcsaládok és tolvajklánok között kialakult hatalmi egyensúly hirtelen felbomlott, a viszonylag békés városrészt véres leszámolások, gyűjtogatások

tartották rettegésben – Orwella-papnők ténykedése is kiválthatta ezeket. Csak megerősíti a feltételezést az, hogy mostanában elszaporodtak a kígyók a negyedben... Az Inkvizíció kerületben tevékenykedő két megfigyelője üzenetet küldött hát a feljebbvalóinak.

Játékos karaktereink annak az inkvizíciós ügynökcsoportnak a tagjai, akiket az aggasztó jelenségek kivizsgálására küldenek vezetőik a dzsádok lakta kerületbe. Inkvizítoraink utasításai között szerepel a Ghulám imámjának felkeresése is, mivel az Inkvizíció erioni vezetősége tudja, hogy a dzsád főpap hittestvéreinek békéjét erősen a szíven viseli, és ezért a kerületben nyomozó pyarroni ügynököket támogatni fogja. Az imám melléjük rendel egy dzsád papot, aki jól ismeri a kerületet és természetesen jó tolmácként is sokat segíthet, de természetesen csak akkor, ha az ügynökök nem követnek el valami nagy tiszteletlenséget vele szemben. Ha jó napja van, és a nyomozóink kissé mélyebben is beavatják az ügybe, még azt is felajánlja, hogy Dzsah-tól kérhetnek tanácsot személyen keresztül (a Dzsah bölcsessége nevű jósvárázslattal.)

Első feladatuk a jelentést küldő ügynökök megkeresése, ami nem fog egykönnyen menni: egyikük (egy édességárus) már halott, "véletlenül" a kerületet átszelő csatornák egyikébe fordult a kordéjával, a másik (egy gazdag új-pyarroni diák) pedig – bár ezt a JK-k nem tudhatják még – a boszorkány bábja. Az édességárus utolsó napjairól-heteiről annyit lehet kideríteni, hogy mozgó boltjával a Ghulám és a mulatók utcája között ingázott. A diákot nem találják a szállásán - háziura napok óta nem látta -, viszont hagyott egy levelet "a pyarroni rokonoknak", ahogy az ügynökök az inkvizítorokat nevezik. A levélben azt kéri a "kuzinoktól", hogy érkezésüket jelezzék azzal, hogy a virágpiacon egy nap folyamán kétszer is megállnak egy-egy fertályóra anélkül, ahol sárkányliliumot árulnak, akkor majd jelentkezik. A diák levelével csapdába csalja az inkvizítorokat: a második jeladásra észrevétlenül szekerek rekesztik el a virágpiac sárkányliliumos szegletét és a virágkötegek közül marcona, tahdzsival hadonászó haramiák ugranak elő. Legalább kétszer annyian vannak, mint az ügynökök, de nem túl képzett harcosok, ha túlságosan meleg lenne a helyzet, megbízásukkal – amit egy közvetítőn keresztül nem másról, mint a boszorkány egyik dróton rángatott bábjától kaptak, aki egy gazdag kereskedő legidősebb fia – nem törődve lelécelnek. Ha foglyot ejtenek, megtudhatják a közvetítő nevét, akit néhány nap alatt fel tudnak hajtani, és kis ügyességgel ki tudják belőle szedni a valódi megbízó nevét, de őt már nem találják meg: túl sok pénzt vert el apja vagyonából (sejthetjük, hova vándorolt a sok-sok arany), és ezért a dühös atya messzi útra küldte. Ez tehát a nyomozás szempontjából zsákutca, ha csak a JK-k nem rúkolnak elő valami fölöttébb használható ötlettel.

Történetünk negatív főszereplői tudják, hogy gonosz praktikáikra előbb-utóbb felfigyelnek, ezért más lépéseket is tesznek a felbukkanó inkvizítorok ellen. A diák jelzése után a kerületben tevékenykedő tolvaj- és orgyilkoscéh, a Kumal-klán tagjai fi-



gyelik őket; az ő főnökük is a boszorkány állandó ügyefe. Ha túlságosan közel kerülnének a Kacagó Hurihoz (így hívják az Orwella-fészket), nem késlekednek sokat, profi módon megszervezett rajtaütéssel próbálnak meg leszámolni hőseinkkel.

Az áruló diákkal már nem lesz alkalmuk találkozni, mivel a két némben a droggal, saját testük és boszorkányfortélyaik bűvöletével fűzték rabláncra a szerencsétlent. Ha ideje kikelik – vagyis már nem lesz rá szükség – ő is a kígyóveremben végzi, és ez már közel van: egyetlen feladata, hogy a mulatóban figyelje a pyarroniak felbukkanását. Mert előbb-utóbb eljutnak a Kacagó Huriba, hacsak életük fonálát durván el nem szakajtják a rájuk uszított orgyilkosok. A csak késő este nyitó mulatóban a felhőkben gomolygó, mézillatú füsttől jóformán csak a színpadot lehet látni, ezt is csak azért, mert két lenge öltözetű fiatal leány hatalmas pávatollas legyezőkkel osztatja a homályt. Az aromás füst veszélyes légiméreg, amit Alijja készít; áldozatai tudomást sem vesznek az általa okozott bódulatról, mert "mellék effektként" eufóriát, mennyei boldogságot éreznek. Különösen akkor fejt ki intenzíven a hatását, ha viziipából szippantják, és bizony a vendégek nagy



többsége ezt teszi... Viszont a méreg csak itt, a mulatóban működik, ugyanis csak a táncosnők látványával együtt képes hatását kifejteni, mivel Alijja az áfium egyik komponenseként az ő (és a saját) vérüket alkalmazta, de ezzel azt is elérte, hogy őket nem korlátozza.

A játékos karakterek fellépésétől – amit nehéz megközelíteni – függően a boszorkányaink több dolgot is tehetnek. Ha az ügynökök elsősorban az Orwellára utaló jeleket figyelik, akkor mindenképpen megpróbálják őket lekötni a szépséges örömlányokkal, a fő cél az, hogy a légiméreg hatni kezdjen – körülbelül egy óra kell hozzá; onnantól már kiszolgáltatottak a szó legszorosabb értelmében. Maga a boszorkány is megjelenhet, hogy elbájosolja valamelyik papot; jó szeme van a megrontásra legalkalmasabb áldozat kiszúrásához. Célja a társaság tagjainak egymás ellen fordítása vagy egymástól való eltávolítása – térben és érzelmileg is. Az Orwella-papnő direkter módon próbálja elveszejteni a parti egyik tagját: miután az est fénypontjának számító táncát előadja, öltözőszobájába hívja a kiszemelt inkvizítort, és megnyitja lába alatt a kígyóverem fölött elrejtett csapajót egy asztalba rejtett szerkezettel. A veremből nincs menekvés: több száz különböző méretű és fajtájú mérges- és óriáskígyó tekergőzik benne.

Ha szorongatott helyzetbe kerülne a két főgonosz, még mindig van két lehetőségük. Az egyik: a mulató egész vendégseregét (legalább három tucat ember) néhány szóval a kalandozók ellen tudják fordítani, és bár a narkotikum hatása alatt egyikük sem lesz túlságosan veszélyes ellenfél, hosszabb-rövidebb ideig fel tudják tartani hőseinket. Eközben sok mindenre lesz idejük, ha más nem, hát elmenekülnek. Minthogy a második cselekvési lehetőségük is a végső menekvést szolgálja: a boszorkány egyszerűen Árnyékajtót nyit, és azon keresztül eltűnnek. Az teljesen bizonyos, hogy nem akarnak az inkvizítorok markába kerülni...

További ötletek

Az előbb leírt modulvázlatot tekinthetjük úgy, mint egy ötlet viszonylag egyszerű kibontását, amúgy első nekifutásból. A sztorit azonban másképp is végig lehet gondolni és persze játszani; ehhez adunk néhány ötletet.

Először is nagyon fontos a mese (és így a játék) hangulata, stílusa. Ezt a történetet egy-két hangulati elem megváltoztatásával egészen át lehet alakítani, így az alapvetően krimi-jellegű sztoriból könnyen lehet akár egy paranoiás horror-történetet is kreálni. Ebben az esetben célszerű az eseményeket az esti órára időzíteni, a helyszíneket baljóslatú, sötét helyekként leírni, illetve beiktatni néhány apró eseményt (klišét), amik a sztorivonalat nem befolyásolják, de a megfelelő hangulat kialakítását elősegítik. Ha valaki inkább marad a M.A.G.U.S. "hagyományos" stílusánál – amit nehéz lenne meghatározni, de azt hiszem mindenki tudja, mire gondolunk –, akkor azt tanácsolhatjuk, hogy a hangulat megteremtésénél a mesélő koncentráljon a dzsád környezetre, illetve Erionra, Ynev metropoliszára – ezekről a témákról bőszegesen lehet olvasni az eddigi kiadványokban.

A történetben sok ponton lehet változtatni, illetve újabb elemeket behozni. Az a KM, aki szereti az olyan szituációkat, amikor a játékos karaktereinek a nem játékosokkal való beszélgetés, alkudozás, vesztegetés révén kell megoldani a felmerült problémákat, nyugodtan beillesztheti a történetbe a kerület közbiztonságáért felelős erőket, a városrész hűbérurának fegyvereseit. A szabad harcosokból – hadzsikból – toborzott őrség fertályórán belül ott terem, ha közterületen történik valami atrocitás, és nem ajánlatos velük összeakaszkodni – képzett harcosok, sokan közülük kalandozók voltak, no és az egész kerületben közel százan vannak; társaik pusztulása esetén pedig nem ismernek kegyelmet, szóval velük, és felettükkel (vagy akár a kerület urával) csak tárgyalni lehet, be kell nekik bizonyítani, hogy nem ártani jöttek ide.

Akik igénylik, hogy a kaland végén a főgonosz(ok) legyőzése ne csak eszmei sikert jelentsen – de ne felejt-





sük el, hogy inkvizitorokról van szó -, azoknak ajánlhatjuk egy orwellánus varázstárgy beiktatását a történetbe. Ez mondjuk egy kígyódíszes hajtű, amit Alijja birtokol, és a kígyók megidézésére szolgál – csak sokkal nagyobb mértékben, mint amennyire egyébként is képes egy Orwella-papnő. Ezt ha felruházuk még más tulajdonságokkal is (pl.: akit megszúrnak vele, ámokfutó gyilkossá válik; a birtoklójának lassan, de biztosan eltorzítja a jellemét Káosz, Halál irányba stb.), valóban nagy fogás lehet az Inkvizíció számára – csak nehogy a JK-kat rontsa meg...

Mint szoltunk már róla, a Ghulám imámja egy papot ad(hat) segítségként a hőseink mellé. Érdekes szituációt eredményezhet, ha ez a pap (mondjuk egy Doldzsah-pap – nagyon hasznos lehet, mert kapcsolatban állhat az alvilággal) Alijja közeli rokona, mondjuk a *bátyja*, aki minden gonoszsága ellenére szerette a kishúgát. Ha inkvizitoraink eljutnak az Orwella-papnőig, komoly konfliktus adódhat ebből a - dzsad pap számára különösen – nehéz helyzetből.

Játéktechnikai megjegyzések

Fontos kérdés, hogy milyen szintű karakterek számára készülhet a modul kidolgozott változata. A játékos papkarakterek minimális szintje rögzített, inkvizítorként 5. szintől működhetnek. Ha a KM ezen a szinten indítja a partit, akkor valószínűleg ez lesz a papok első "bevetése", így lehet afféle próbatétel is. Ebben az esetben az ellenfelek szintjét is 5. szint környékén kell megállapítani; mi azt tanácsoljuk, hogy az Orwella-papnő 4-5., a boszorkány pedig 7-8. szintű legyen. Ha tapasztalt inkvizítorok (7-9. szint) nyomoznak, mindkét főgonosz szintjét növeljük meg 2-3-mal.

Az imám által a nyomozóknak segítségül adott dzsad papot már csak az eddig nem ismert papi kaszt kipróbálása miatt is érdemes a történetbe bemesélni – akár játszó, akár nem játszó karakterként. Bármelyik dzsad papi kaszt alkalmas és alkalmazható a feladatra, bár a városi környezet a Dzsah- és Doldzsah-papokat valószínűsíti, de mivel az imám testőrségét dervisek alkotják, ők is nyugodtan választhatóak.

A boszorkányvarázslatok közül még Alijja is képes néhányat használni, de társa elméjében a boszorkány-mágia csaknem teljes eszköztára megtalálható. Felhívánk a figyelmet viszont arra, hogy a saját mulatójukban nagy valószínűséggel nem használnak tűzmágiát, annál inkább a manipulatív varázslatokat. Hatásos kombók a Viszály és a Gyilkos/Öngyilkos hajlam, vagy az Álomok asszonya-Csábítás-Felejtés csókja/Rabszolgaság csókja-Rabszolga ölelés (természetesen a boszorkányt alakító KM-nek ügyesen el kell játszani a csábítás folyamatát...- lányok előnyben!).

A történet taglalásakor említést tettünk a két nősze-

mély motivációjáról: Alijja gyűlöli az egész világot, de különösen saját családját, népét; a boszorkány (aki mindig más néven tűnik fel) életében a legnagyobb kihívást a minél nagyobb vagyon, hatalom, befolyás megszerzése jelenti, de nem hanyagolható el az a tényező sem, hogy mindketten rendkívüli módon élvezik, ha a férfiak a porba csúsznak előttük...Érdemes elgondolkodni azon, hogy még mi befolyásolhatja cselekedeteiket.

Végezetül, afféle "csemegeként" megadjuk az Alijja által előállított mérge leírását:

A Kígyó Lehellete

Idegrendszerre ható légimérge, ami bódulatot, kábulatot okoz. Hatóideje 6x10 perc, a méregellenállást az módosíthatja, hogy milyen töménységben szívta be az áldozat; ha vízipipán keresztül, akkor a mérge 7. szintűnek, de ha csak annak a helyiségnek a levegőjét lélegzi, ahol intenzíven szívják a Kígyó Lehelletét (a modulban ilyen hely a Kacagó Huri), akkor csak 4. szintűnek számít. Mindkét esetben szükséges egy speciális körülmény a hatáshoz: a kábítószert fogyasztóknak a vízipipázás közben látniuk kell azt a személyt, akinek a vérét a készítő a mérgebe foglalta. Sikertelen méregellenállás esetén a drogot fogyasztó a *bódulat* módosítóit szenved el, és földöntúli boldogságot érez, ha viszont a próba sikeres, akkor csak a *gyengeség* módosítóit fognak érvényesülni; ez csak viszonylag kellemes, lelazult állapotot eredményez. A mérge nagy veszélye, hogy már egyszeri használata (ha teljesen hatása alá kerül az áldozat, tehát a játékosnak sikertelen volt a méregellenállás-dobása) is súlyos függőséget okoz. Minden hét, amit a drogtól függő személy a Kígyó Lehelletének hatása alatt tölt, egy-egy ponttal maradandóan csökkenti az Asztrál- és Akaraterő képességeket. A leszokás nagyon gyötrelmes folyamat, mivel a legfontosabb következménye az, hogy az áldozat még csak a közelébe se kerüljön a mérgehez. Ehhez naponta kell Akaraterő-próbát dobnia, ráadásul a *rosszullét* módosítóival, mert ez szimulálja az elvonási tüneteket. Két "tisztá" hét után már elmúlik a rosszullét, és újabb két hét múltán teljes a gyógyulás. Mivel a drogfüggőséget tekinthetjük betegségnek, ezért papi mágiával is lehet gyógyítani, de legalább 45 Manapontos gyógyítás szükséges hozzá, de ez csak a függőség megszüntetéséhez elég, az elvesztett képességpontokat pontonként újabb 10 Mp-os gyógyítás hozza vissza.

Maga a mérge egy barnás színű ragacsos massa – a színére az egyik legfontosabb komponense, a vér a magyarázat, íze édeskés, kissé kaparós, csípős utóízzel.

Alijja mindegyik táncosnőjétől is természetesen saját magától is csapolt le vért a Lehelethez, hogy biztosítsa az állandó hatást – valamelyik lány mindig látható a mulató színpadán. Kegyetlenebb mesélők súlyosbíthatják a mérge hatását abban az esetben, amikor maga az Orwella-papnő lejt csábtáncát...



Ja.
Illusztrációk: Balla Péter



Déli Városállamok

Az Új Ösvény

Ordanból indul és egészen a Gályák tengeréig húzódik az Új Ösvény, vagy ahogyan a kyrek mondják Kie-Lyron. Forrásánál alapították a menekülő kyrek Ordant, majd a folyó mentén haladva vették birtokukba a Délvidék egy részét. Már alig egy-két ezer évvel a dzsádok népének kialakulása után a megjelentek az első menekültek, akik a birodalom széthullása miatt a Sheraltól délre próbálták meg letenni Új-Kyria alapjait. Ordan volt az első a sorban, s még számtalan város követte, de Új-Kyria soha nem válhatott valósággá.

A Kie-Lyron folyó nyugati partja mentén kialakult törpeállamok önálló egységet alkotnak a Déli Városállamokon belül, melyet leginkább Új Ösvény néven szokás emlegetni. A folyó forrásvidéke (Ordan és vonzáskörzete), valamint alsófolyása (Keleti régió és a Hat Város) nem tartozik bele ebbe az egységbe.

Történelem

A terület ismert történelme a Pyarron alapítása előtt kb. három-ezer esztendővel kezdődik, amikor is a Kyr birodalom több ezer éves tündöklés után elbukik, és a kyrek egy része délre menekül. A menekülők első csoportja megalapítja Ordant (P.e. III. évezred), és ezzel kezdetét veszi a Délvidék meghódítása. A Kie-Lyron folyó mentén haladva veszik birtokukba a mai Déli Városállamok egyes területét folyamatosan újabb és újabb városokat alapítva. A Pyarron előtti XXV. században már hat kyr város áll a Gályák tengerének partján, a Kie-Lyron folyó torkolatvidékén. A mai Új Ösvény régiójának városai közül Preguilon és Taliara már áll ebben az időben, de egyes források szerint a ma itt található városoknak mintegy felét ebben az időszakban alapítják.

A P.e. XXIV.-XXV. században létrejön Kie-Lyron Szövetség: Délvidék első kísérlete a Kyr birodalom újraélesztésére, melyben a régió városai is közül is jónéhány részt vállalt. A rövid életű birodalom bukása után a régió lassan elkülönült déli és északi szomszédaitól egyaránt. Míg a déli városok (ma a Keleti régió) a Hat Város szövetségével próbálnak meg gazdasági és diplomáciai kapcsolatokat létrehozni, addig az Új Ösvény városai a keletre elterülő, olvadt aranyként sárgálló homoktenger felé tekintgetnek. Hamar sikerül viszonyukat rendezni El Hamed és El Sobira emírségekkel, és ezáltal kedvező gazdasági pozícióba kerülnek. Megindul a kereskedelem fellendülése. Megkezdődik az árucsera a mai Keleti régió északi városaival, a nyugati dzsád emírségekkel és természetesen Ordannal, mely ebben az időszakban félelmetes ütemben fejlődik.

A nyugalmas kereskedést Új-Kyria eszméjének előtérbe kerülése zavarja meg P.e. 1500 körül. Nagy Liantyr saját államá-

hoz csatolja a régió déli városainak egy részét. A rövid életű, ám dicsőségesnek mondott birodalom az uralkodó halálával szét-esik, a régió déli határai nagyjából kialakulnak, és ezzel a régió történelmének egy szakasza lezárul.

A Pyarron előtti első évezred kezdetén észak felől Ordan ideológiai nyomást kezd el gyakorolni a déli részek felé. Ebben az időben még virágzik a Godorai birodalom, ahol kyr isteneket tisztelnek, kyr szertartásokat hajtanak végre és alapvetően kyr hagyományok szerint zajlik az élet. Ordanban ekkorra már a valódi kyr rítusoknak csak az eltorzult változatai élnek. Isteneik közül Sogron a legjelentősebb, sőt majdhogynem egyetlen. Az Ordanban kialakuló Sogron-kultusz meglehetősen erőszakosan viselkedik. A városban korlátozzák a vallásszabadságot és dél felé is szorgalmazták nézeteik elterjedését. Sogron és hívei azonban még nem elég erősek, hogy hatalmukat ráerőltessék a tömegekre, ezért a korlátozó intézkedések rövid életűnek bizonyulnak, de kultuszuk terjesztését nem adják fel.

P.e. első évezred közepén az Új Ösvény kyr alapítású városában is előtérbe kerülnek azok a nézetek, hogy vissza kell térni a legtisztább kyr hagyományokhoz. Első lépésként megkezdték az idegenek eltávolítását. Mint azt a Kelti régió történelméből is tudjuk: amilyen váratlanul fellángolt a kyr szívekben a vérségi kötelék fontossága, olyan hirtelen ért véget az egész időszak. Néhány évtized elmúltával ismét biztonságosnak és letelepedésre alkalmasnak ítélték az "idegenek" a régió államait.

A nyugalom évszázadai köszöntenek a vidékre. Kialakulnak a karavánok legfőbb útvonalai. Az Ibarából Ordanba tartó kereskedők nagy része érinti a régió területét, míg a délről érkező karavánok végig azon haladnak. Megszilárdulnak az államok határai, biztonság és jólét reményével töltve el az ittlakókat. Ebben az időben teszik hajózhatóvá a Kie-Lyron folyó egy részét, ami ismét háborúskodásokhoz vezet. Taliara városához (nagyjából El Hamed magasságában található) tartozó partszakasz hajózhatatlan maradt, pedig emberfeletti erőfeszítéseket tettek lakói azért, hogy a hajók egészen eddig felmerészkedhessenek. Nyughatatlanlanná tette őket, hogy mind délre, mind északra járható a folyónak egy-egy hosszabb szakasza. Úgy okoskodtak, ha már ne sikerült hajózhatóvá tenni a folyó nekik jutó részét, akkor szereznek maguknak egy jobb partszakaszt. Ez háromszáz éves háborúskodást eredményezett a vidéken. A háború több-kevesebb sikerrel, változó intenzitással és váltakozó résztvevőkkel zajlott. Csak a cél maradt mindig ugyanaz: hajózható folyószakaszt szerezni Taliarának. Nem sikerült. Taliara folyója ma is járhatatlan a hajók számára. A háború szerencsére nem ijesztette el vándorokat, új hazát keresőket, és a kereskedőket sem. Csak ez tette lehetővé, hogy ez a kis állam ilyen sokáig hadat viselhessen.

Pyarron alapítása után nem sokkal új istenek papjai, hívei, majd templomai jelennek meg a térség városaiban. Ekkoriban



már végefelé jár a háromszáz éves háború. Amikor a Gályák tengerének partvidékén hivatalosan is államvallásnak nyilvánítják a Pyarroni Panteon hitét (kb. P.sz. 500), már az Új Ösvény államaiban is megtalálható valamennyi pyarroni isten temploma. Ekkorra már felbukkan a térségben néhány dzsad kolónia, akiknek letelepedéséről nincsenek adataink, de valószínű, hogy az első sivataglakó telepések már P.e. két-három ezer esztendővel megjelentek. A pyarroni időszámítás első évezredében számtalan új dzsad család telepszik le a vidéken.

A P.sz. XIII. században Ordanban Sogron hite válik egyeduralmukodóvá, s minden más hit templomát bezárják. Északról menekültek érkeznek a régióba, akik az ordani teokrácia elől itt keresnek menedéket, akad közöttük pyarronita, dzsad és még számtalan fajú és hitű szerzet.

A P.sz. 3200-as évek vége felé dzsad letelepülni vágyók újabb hulláma jelenik meg a térségben. A dzsadak a górviki betörés elől menekülnek nyugatra. Igaz, hogy a dzsad-górviki háborúk soha nem fenyegették a nyugati emírségeket komolyan, de mindig akadtak olyanok, akik inkább félnek, mint megijednek. Tőlük szerzett tudomást a régió, majd Krán is egy új készítményről, amit a dzsadak csak *fűszernek*, vagy *fűnek* neveznek. Ez a serkentőszer (harci drog) felkelti a sötét birodalom - de legalábbis a külső tartományok - érdeklődését, s mivel készítésének titkát nem tudják megszerezni óriási mennyiségeket rendelnek az anyagból. Ennek eredményeként a karavánok által használt "útvonalat" (kb. száz mérföld széles sáv) ma is a Fű Ösvénynek nevezik.

A dzsad-górviki háborúskodás még fellángol néhányszor, ám a menekültek száma egyszer sem közelíti meg az első hullámban érkezőket. A közelmúlt eseményei miatt azonban rengeteg dzsad család ragadott vándorbotot, hogy új hazát keressen magának. Amhe Ramun megtestesülésével kezdetét veszi a manifesztációs háború (P.sz. 3692) és elindul a dzsad menekülők - egyenlőre - utolsó áradata. Sokan közülük az Új Ösvény térségének államaiban lelnek menedékre.

Földrajz és gazdaság

A térség trópusi éghajlati területen helyezkedik el, de egy részének időjárását erősen befolyásolják a Kráni hegység hatalmas bércei. Általánosan azt mondhatjuk, hogy a keleti területeken trópusi éghajlat uralkodik, mindennaposak az esők, míg a nyugati területeken hegyvidéki az éghajlat. Nagyon sokrétű növény- és állatvilág jellemzi a vidéket.

Elméletileg nincs évszak váltás ezen a szélességi körön, a hegyvidéki területeken azonban igenis érzékelhetően jelentkezik a hőmérséklet különbség a hideg hónapok és meleg hónapok között.

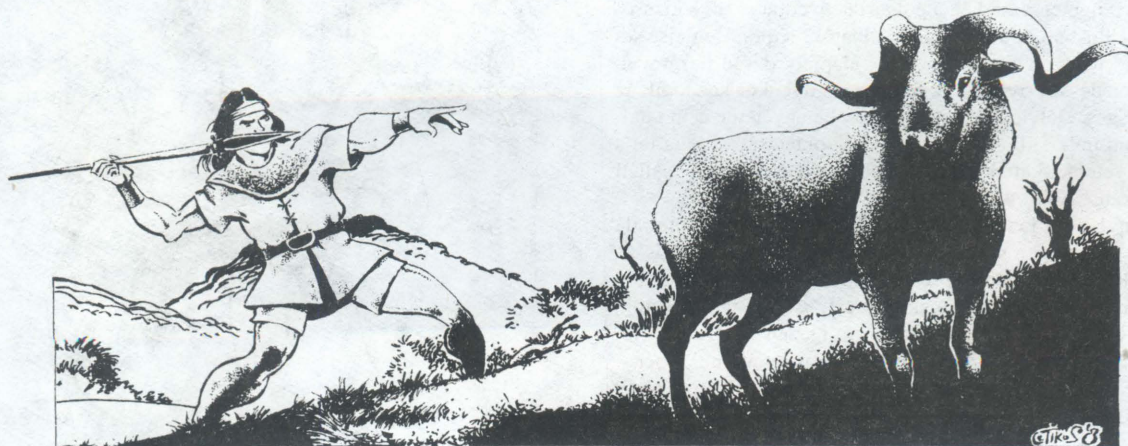
A kráni hegyekben rengeteg kis hegyi patak ered, melyek mind a Kie-Lyron óriási folyamába viszik terhüket. Sok közülük csak időszakos és csak a meleg hónapok olvadási időszakában telik meg medrük hordaléktól zavaros hólével.

Bár sokrétű gazdasági tevékenységet folytatnak a térségben a régió azonban mégis főként a kereskedelemről él. Résztart maguk is kereskednek terményeikkel, termékeikkel, de javarészt a Fű ösvényének és az Ordanba tartó karavánoknak köszönhetik kisebb vagy éppen nagyobb gazdagságukat.

(Itt kell megjegyeznünk, hogy a híres hírhedt Fű ösvénye erősen túlzó elnevezés. Szinte legendák szólnak arról, hogy Krán milyen hatalmas mennyiséget vásárol ebből a harci drogból, hogy seregei harci kedvét szinten tartsa. Ez így nem felel meg a valóságnak. Való igaz ugyan, hogy időnként nagyobb szállítmány indul Krán felé ebből a szerből, de ezeket csak egyes külső tartományok rendelik és használják, nem pedig az egész Sötét Birodalom. Az is igaz, hogy a *fűszer* ezen az útvonalon jut el a megrendelőkhöz, de a Fű ösvényének legendája az inkvizíció terméke. Az inkvizíció fújta ilyen hatalmasra az ügyet, valószínűleg azért, mert a hagyományos módszerekkel képtelen volt megakadályozni ezeknek a szállítmányoknak a megérkezését. Ezért más eszközökhöz folyamodott. Időről időre felröppennek hírek, hogy újabb szállítmány al bahra-kharemet - ahogyan a krániak nevezik - foglaltak le, s hiúsították meg ezáltal Krán tovább erősödését. Nem tudni azonban, hogy ezek a hírek igazak-e és, hogy az inkvizíció elért-e a célját ezzel a legenda teremtéssel.)

Vallás

Talán már mondani sem kell, hogy a térség államainak jórésze kyr hagyományokra tekint vissza. Még ma is találhatunk errefele kyr templomokat, bár kultuszuk gyakorlatilag már nem él. Ez alól az északi részek jelentenek kivételt, de itt sem az eredeti kyr vallással találkozunk, hanem az ordani típusú Sogron-hittel. A régió lakosságának legalább fele valamelyik pyarroni isten hitét vallja, nagy számban találhatók dzsadak, és számtalan kisebb-nagyobb kultusz ápolói is szép számmal élnek a vidéken. A rengeteg vallás, nézet elkötelezettjei viszonylag békésen élnek együtt, a szemléletbeli különbségek nem befolyásolják őket. Ez az egyik oka annak is, hogy a Pyarroni Inkvizíció bár óriási erővel képviseli magát a vidéken, mégsem tudja megfelelően ellenőrizni a térséget. A másik ok Krán közelsége, illetve az a tény, hogy a Fű ösvénye a térség területén halad keresztül, ezért fokozott figyelmet szentel az itt zajló eseményeknek, sőt sokan azt állítják titkos előretolt állásokat rendezett be a vidéken.



Jelentősebb államalakulatok

Az Új Ösvény területén több, mint félszáz kisebb-nagyobb törpeállam található. Ezek közül ismertetünk néhányat - amelyek jellemzőek a vidékre, vagy valamilyen oknál fogva érdeklődésre tarthat számot - az alábbiakban.

Larom

A térség délnyugati határvidékén a Kráni hegységben található a harcegség, melynek fővárosa Larom és hozzátartozik még csaknem tucatnyi kisebb város és falu. Földrajzi adottságai miatt lehet érdekes, hiszen egy bércektől ölelt völgykatlanban található amelynek egyetlen kijárata Kelet felé nyílik. A terület időjárása meglehetősen zord az egyenlítő közelségéhez képest, de a magas vulkánikus hegység erősen torzíja az éghajlatot. Épületeik úgy hatnak, mintha a természet alkotásai lennének, mintha a hegyek oldalából nőttek volna ki. Errefelé nem ritkák a tűlevelű erdők, nyír-erdők, alpesi rétek. Gazdag vadállomány-nyal látja el lakóit és az idelátogatókat a vidék. Nem ritka a zerge, a kőszáli kecske, s gyakorta látni az égen köröző saskeselyűket, melyek gyakorta csak apró fekete pontoknak tűnnek.

A legenda szerint vagy négyezer esztendővel ezelőtt három hős érkezett a városba, akik egyszál magukban elüldözték az akkori gonosz uralkodót és lerakták a mai kis helyi paradicsomnak az alapjait. A törpeállam életszínvonala valóban fölötte áll valamelyest a környező államokénak.

Larom uralkodó rétegét a nyolc nemesi család adja, melyek folyamatosan versengenek a hatalomért. Az uralkodó a hercegi család mindenkor feje, de az állam ügyeit a Völgyek Tanácsa intézi. A 11 tagú tanácsba a hercegi család négy tagot küld (a herceggel együtt), a hét másik család pedig egyet-egyet. A tanácsban mindig a herceg elnököl.

A térség egyetlen állama, ahol nincs dzsad kolónia.

Preguilon

Az Új Ösvény egyik legnagyobb területű állama. A Kráni bércekből alázúduló hegyi patakok vizét a Leron folyó gyűjti össze és vezeti bele Kie-Lyron hatalmas folyamába. A Kie-Lyron folyó balpartján jószerével csak átjárhatatlan dzsungelt találunk, míg jobb oldala mentén váltakozva találkozhatunk a zöld pokollal és szépen művelt területekkel.

A főváros a Leron folyó torkolatánál található, hatalmas kikötő negyed tanúskodik arról, hogy a Kie-Lyron folyó ezen szakaszát sikerült hajózhatóvá tenni. A városban alaposan meglátsszik, hogy rengeteg dzsad él, a polgári negyedben szinte kizárólag dzsad stílusban épített házak találhatók. Különösen éjszaka szembetűnő a város hasonlatossága valamely dzsad bazárával, hiszen sötétédeskor nyitnak az üzletek, és ilyenkor kezdődik az igazi nyüzsgés. Délvidék egyik leghíresebb egyeteme is itt található. Főként műszaki jellegű tudományok oktatását vállalta fel a főváros egyeteme, katedráin dzsad bölcsek és mesterek mellett jónéhány kahrei Gilron-pap is tanít.

Az aránylag sík keleti területek nagy részét már művelés alá vonták, de sok helyen még ma is erdőégetéssel szorítják vissza a dzsungelt. A fővárostól délre lévő mocsaras, szikes pusztán hatalmas ménesek nyargalásznak. A király istállója is található, de rengeteg a vadló is a környéken. Ami igazán nevezetessé teszi őket, hogy a környék valamennyi lova makulátlanul fehér.

A folyó menti területek pompás gasztronómiai élménnyel tehetik gazdagabbá az errejáró éhes utazót. Hallevesük vidéken-

ként más-más ízű, de valamennyi nagyon finom; ezenkívül kiválóan készítik a kemencében sült szopós malac pecsenyét, a főváros pedig többszáz fajta sült kagylójáról híres.

Míg a keleti részeken a trópusi örökzöldek jellemzik a növénytakarót, nyugat felé haladva megjelennek a lombhullató fák is. Igen vegyesnek mondható a növény- és állatvilág, az ország területén találkozhatunk olajfával, paratölggyel, vidrával, hód-dal, hüllőkkel, de láthatunk tűlevelű erdőket, sast, zergét, hegyi nyulat, és mormotát is.

A Kráni hegység oldalában egy érdekes jelenség vonzza magára a szemet: egy hatalmas smaragd zöld színű vulkáni kúp. A Zöld vulkán. Így emlegetik a helybeliek. A több ezer láb magaságú csúcstól tetőtől talpig zöld pázsit borítja. Az erdőt már réges-régen leégették róla, és a király főkertészenek a feladata, hogy a pázsit mindig tökéletes legyen. A királyi palota a hegy déli oldalába épült kb. ötszáz láb magasan az alant elterülő erdő fölött.

Preuilon uralkodója a király, de az ország ügyeinek igazgatásába nemesi tanácsnak is van beleszólása.

Taliara

Preguilonhoz hasonlóan aránylag nagy területű állam. Építészetében, életritmusában és mé számtalan dologban érezhetjük a szivatag közelségét, az erős dzsad hatásokat. Taliara városára fokozottan igaz az, amit Preguilon fővárosánál említettünk, vagyis, hogy leginkább valamiféle óriási ibarai bazár nyüzsgésére emlékeztet. Nem túl sok látnivalóval kényezteti a kíváncsi utazót Taliara állama. Ez főként annak köszönhető, hogy a Kie-Lyron folyó Taliara menti szakaszát nem sikerült hajózhatóvá tenni, amibe az állam uralkodója, a király nem akart belenyugodni. Az eredmény a háromszáz éves háború. A nyugat felé és az Ordanba tartó kereskedő karavánok útvonalán fekszik az ország. Csak ezek a kivételes adottságok tették lehetővé, hogy Taliara egyszerre két fronton viseljen hadat háromszáz esztendőn keresztül. Egyidőben háborúzott hajózható folyószakaszért északi Kotariával és a déli szomszéd Preguilonnal. Persze nem dúltak csaták



háromszáz éven keresztül délen és északon egyaránt. Voltak mindkét oldalon tíz-húsz éves csend időszakok is, de három évszázadnak kellett elteltie, míg Taliara feladta a hiábavaló hadakozást és békét kötött mindkét féllel. A dicstelen háború utolsó szakaszában a királyi kereskedő házak kalmárai az idegenben értékesített áruikért kapott aranyaktól már haza sem vitték, hanem egyenesen a Taliarának hitelező államokba irányították útjukat, hogy az adóság egy részét törlesszék a pénzből.

Mindezek ellenére a keleti városok a művészetek és a tudományok fellelővái, főként a dzsád lakosság munkájának eredményeként.

Taliara éghajlata, flórája és faunája csaknem megegyezik Preguilonéval. Legfőbb nevezetessége a Csillaghegyen keresztül vezető úgynevezett *Kyr alagút*. Az elnevezés megtévesztő, mivel a kyreknek - azon kívül, hogy a homlokzatát átépítették - nem sok közük van az alagúthoz. Egy régebbi kor öröksége. A Csillaghegy egyébként Preguilon és Taliara határán található, így az alagút másik vége Preguilonban található. Manapság ismét használják az alagutakat, de a háborúskodás évei alatt le volt zárva. Az alagút kb. egy mérföld hosszú szelvényben pedig két fogat is kényelmesen elfér egymás mellett. A főjáratból számtalan kisebb oldaljárat ágazik le, melynek nagy része még felderítetlen.

Garunil

Ez a törpeállam valóban kis területű, mindössze néhány nagyobb falu és kis város alkotja. Nem is nagyon érdemes róla megemlékezni, ebbe a felsorolásba is csak ezért kívánczik bele, mert egy olyan nép él itt, amelynek hitvilágára, szokásaira, eredetére semmilyen utalást nem találunk, hasonlóval nem találkozhatunk sem közel, sem távol.

Egyfajta természetihitet vallanak, amely egyáltalán nem mutat egyezést a nomádok szellemhitével, sőt semmilyen más ismert természeti vallásával.

Garunil elhelyezkedése is rendhagyó, mindössze két másik állammal szomszédos: Preguilon és Taliara közé van beékelődve a nyugati oldalon, közel a Kráni hegység gerincéhez. Mindkét szomszédja szívesen vásárolja a garunili kencéket, melyek egy részét az asszonyi szépség oltárán áldoznak fel, másik része pedig testi és leki fájdalmak enyhítésére szolgál (csak külsőleg alkalmazhatók).

Az állam vezetését a választott régens kapitányok látják el. Minden év őszén választanak egy régens kapitányt, aki két esztendeig marad ebben a pozícióban. Így mindig ketten viselik az uralkodás terheit egyidőben. Minek is tagadjuk, elég furcsa rendszer.

Kotaria

A legészakibb városállam az említettek közül. Nem igazán jelentős állam, de apró különlegességei miatt érdekes lehet. Földrajzi adottságai miatt meglehetősen zord, komor vidék. Ordan

közelsége rányomta bélyegét a nem túl nagy területű országocskára. Az ordani teokrácia hatására sokáig szinte katonai diktatúrában élt az állam, mára azonban valamelyest konszolidálódtak a viszonyok. A szegénység azonban még ma is gyakori vendég a vidéken, emlékeztetve az itt élőket a múltra.

Kopár, sziklás hegyoldalokon gyakran látni kövekből rakott sáncokat, melyek a tenyérnyi termőföld darabokat hivatottak megvédeni attól, hogy az alázóduló víz lemossa a vulkáni kőzettről.

Kotaria területén számtalan vulkán működik ma is a renegát tűzvarázslók legnagyobb örömére, és Ordan legnagyobb bánatára. A P.sz. XIII. századtól kezdve ugyanis számtalan tűzvarázsló iskola működött itt, melyeket Ordan megpróbált tűzzel-vassal kiirtani. Legtöbbjüket sikerrel felszámolták, de néhánynak sikerült eddig elkerülni Ordan lesújtó öklét és titokban még ma is működik.

Adron felszentelt szolgálóiból feltűnően sokat látni errefelé. Mint mondják ők is kedvelik az ilyen, nyers manában ennyire gazdag területeket. Ráadásul azt rebesgetik, hogy Kotaria területén valahol szent zarándok helyük is található, ahová majd minden Adron-pap ellátogat életében egyszer. A zarándok hely mibenlétéről sajnos semmit nem tudni, mert ezt a titkot féltve őrzik a fény istenének papjai.

A főváros mellett meredező hegy fensíkján található Kotaria egyik legnagyobb látványossága a Kék barlang. A barlang csak az előtte fodrozódó óriási tengerszem vizén keresztül közelíthető meg. A melegebb hónapokban csak kevesen merészkednek a barlang közelébe, mivel nagyon sziklás a tengerszem feneke és veszélyes zátonyok állják útját a kíváncsiszkodóknak. A téli hónapokban azonban olyan vastagságú jég réteg képződik a felszínén, hogy akár egész hadseregek is táborozhatnak rajta. De nem teszik. Inkább óriási vásárokat rendeznek rajta, mely kedvelt látványosság hírében áll.

A vásárok során szerény díjazás fejében szívesen kalauzolják az érdeklődőket körbe a Kék barlangon, mely nevét onnan kapta, hogy télen és nyáron egyaránt szórt kék fény világítja be.





M.A.G.U.S. KÁRTYA VERSENYNAPTÁR

Hagyományos Svájci Rendszer **OKPB: Országos Kiválasztottak Pontszerző Bajnokság**

Január 16. Szombat

OKPB, Valhalla Páholy
Helyszín: Miskolc, Bartók Béla műv. ház.
Nevezési díj: 500 Ft
Nevezés: a helyszínen
Regisztráció, kezdés: 10h-tól

Január 16. Szombat

OKPB, Valhalla Páholy
Helyszín: Pécs, érdeklődni a helyi Valhalla Boltban
Nevezési díj: 500 Ft
Nevezés: pécsi Valhalla Páholy Bolt
Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Január 16. Szombat

OKPB, Valhalla Páholy
Helyszín: Kecskemét, Ifjúsági otthon
Nevezési díj: 500 Ft
Nevezés: a helyszínen
Regisztráció, kezdés: 10h-tól

Január 17. Vasárnap

OKPB, Valhalla Páholy
Helyszín: Baja, érdeklődni a helyi Valhalla Boltban
Nevezési díj: 300 Ft
Nevezés: bajai Valhalla Páholy Boltban és a helyszínen
Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Január 17. Vasárnap

OKPB, Valhalla Páholy
Helyszín: Székesfehérvár, érdeklődni a helyi Valhalla Boltban
Nevezési díj: 500 Ft
Nevezés: a helyszínen
Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Január 23. Szombat

OKPB, Valhalla Páholy
Helyszín: Nyíregyháza, érdeklődni a helyi Valhalla Boltban
Nevezési díj: 500 Ft
Nevezés: a helyszínen
Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Január 23. Szombat

OKPB, Legendák Klubja
Helyszín: Szombathely, Oladi Művelődési Ház
Nevezési díj: 500 Ft
Nevezés: a helyszínen
Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Január 23. Szombat

OKPB, találkozó a játék készítőivel.
Helyszín: Budapest, Elysium
Nevezési díj: 500 Ft
Nevezés: a helyszínen
Regisztráció, kezdés: 10h-tól

Január 24. Vasárnap

Főnix Klub
Bontatlan paklik 1 alap + 2 booster 2200 Ft
Helyszín: Budapest, Főnix Klub
Nevezési díj: 400 Ft
Nevezés: a helyszínen
Regisztráció, kezdés: 10h-tól

Január 30. Szombat

OKPB, Valhalla Páholy
Helyszín: Eger, érdeklődni a helyi Valhalla Boltban
Nevezési díj: 500 Ft
Nevezés: egri Valhalla Páholy Bolt
Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Január 30. Szombat

OKPB, Valhalla Páholy
Helyszín: Debrecen, érdeklődni a helyi Valhalla Boltban
Nevezési díj: 500 Ft
Nevezés: a helyszínen
Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Január 31. Vasárnap

OKPB, Valhalla Páholy
Helyszín: Székesfehérvár, érdeklődni a helyi Valhalla Boltban, Iker verseny.
Nevezési díj: 500 Ft
Nevezés: a helyszínen
Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Február 06. Szombat

OKPB, Hivatalos M*K Verseny
Helyszín: Budapest, Orczy Kert
Nevezési díj: 500 Ft
Nevezés: A Magitor boltban és a helyszínen
Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Február 07. Vasárnap

OKPB, Excalibur - Valhalla Páholy
Helyszín: Szeged, érdeklődni a helyi Valhalla Boltban
Nevezési díj: 500 Ft
Nevezés: szegedi Valhalla Páholy Bolt és a helyszínen
Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Február 13. Szombat

OKPB, Valhalla Páholy
Helyszín: Eger, érdeklődni a helyi Valhalla Boltban
Nevezési díj: 500 Ft
Nevezés: egri Valhalla Páholy Bolt
Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Február 13. Szombat

OKPB, Valhalla Páholy
Helyszín: Kecskemét, Ifjúsági otthon
Nevezési díj: 500 Ft
Nevezés: a helyszínen
Regisztráció, kezdés: 10h-tól

Február 14. Vasárnap

OKPB, Valhalla Páholy
Helyszín: Baja, érdeklődni a helyi Valhalla Boltban
Nevezési díj: 300 Ft
Nevezés: bajai Valhalla Páholy Boltban és a helyszínen
Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Február 20. Szombat

OKPB, Valhalla Páholy
Helyszín: Nyíregyháza, érdeklődni a helyi Valhalla Boltban
Nevezési díj: 500 Ft
Nevezés: a helyszínen
Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Február 20. Szombat

OKPB, Valhalla Páholy
Helyszín: Pécs, érdeklődni a helyi Valhalla Boltban
Nevezési díj: 500 Ft
Nevezés: pécsi Valhalla Páholy Bolt
Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Február 20. Szombat

OKPB, találkozó a játék készítőivel.
Helyszín: Budapest, Elysium
Nevezési díj: 500 Ft
Nevezés: a helyszínen
Regisztráció, kezdés: 10h-tól

Február 20. Szombat

OKPB, Legendák Klubja
Helyszín: Szombathely, Oladi Művelődési Ház
Nevezési díj: 500 Ft
Nevezés: a helyszínen
Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Február 21. Vasárnap

OKPB, Valhalla Páholy
Helyszín: Székesfehérvár, érdeklődni a helyi Valhalla Boltban
Nevezési díj: 500 Ft
Nevezés: a helyszínen
Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Február 27. Szombat

OKPB, Valhalla Páholy
Helyszín: Debrecen, érdeklődni a helyi Valhalla Boltban
Nevezési díj: 500 Ft
Nevezés: a helyszínen
Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Február 28. Vasárnap

Főnix Klub
Bontatlan paklik 1 alap + 2 booster 2200 Ft
Helyszín: Budapest, Főnix Klub
Nevezési díj: 400 Ft
Nevezés: a helyszínen
Regisztráció, kezdés: 10h-tól

Elisium Kártya- és szerepjáték klub
1132 Budapest, Csanády u. 4-b

Eger - Megyei Művelődési Központ
3300 Eger, Knézich Károly u. 8.

Főnix klub - Ferencvárosi Műv. Központ
1096 Budapest, Haller u. 27.

Legendák klubja - Oladi Művelődési Ház
9700 Szombathely, Simon István u. 1.

Kecskemét - Ifjúsági otthon
6000 Kecskemét, Kossuth tér 4.

Orczy Kert Főépület

1089 Budapest, Orczy út 1.

Szeged - Érdeklődni a helyi boltban lehet

KÁRTYAJÁTÉKOSOK FIGYELEM!

Az M*K kártyajáték népszerűségére és a hazánkban széles körben kibontakozott versenymozgalomra való tekintettel a Valhalla Páholy ezennel meghirdeti az

I. Országos M*K Csapatbajnokságot a Magitor Kupáért

A bajnokságra 3 fős csapatok jelentkezését várjuk, levélben a Rúna magazin címén, vagy személyesen a Magitor könyvesboltban és szerepjátékos klubban (1077 Budapest, Klauzál u. 9.), február 28-i határidővel.

NEVEZÉSI FELTÉTELEK

A jelentkező csapat fantázianevének feltüntetése.

A három csapattag nevének és elérhetőségének megadása. Lehetőség van ezenkívül egy póttag benevezésére, aki a rendes tagok akadályoztatása esetén helyettesítheti őket a versenyeken. A Magitor Kupa csapatmérkőzésein az adott csapat színeiben kizárólag a nevezéskor regisztrált tagok ülhetnek asztalhoz!

Regisztrációs díj nincs.

A MAGITOR KUPA LEBONYOLÍTÁSA

A bajnokság körmérkőzéses rendszerben folyik, a Valhalla Páholy által delegált bírók felügyelete alatt.

A bajnoki tabellát a rendezőség állítja össze, megküldi ki-függesztésre a szerepjáték szaküzleteknek, és a Rúna magazinban rendszeresen közzéteszi. A Magitor Kupa alakulásáról és híreiről a Rúna magazin ezen túlmenően is részletes tájékoztatást ad minden számban.

Az egyes mérkőzések időpontja nemcsak a tabellán fog szerepelni, hanem a rendezőség személyesen, levélben vagy e-mailen is értesíti róla az érintett csapatok rendes- és póttagjait, legalább egy héttel a kitűzött dátum előtt.

A találkozók a Magitor könyvesbolt klubhelyiségében kerülnek lebonyolításra, hétvégi időpontokban, melyeket a rendezőség a csapatokkal történő előzetes egyeztetés után tűz ki.

A bajnoki idény időtartama a jelentkező csapatok számának függvényében alakul. Lezárására akkor kerül sor, amikor a tabellarend szerint mindegyik csapat megmérkőzött az összes többivel. A rendezőség ekkor összesíti a szerzett pontokat, és kihirdeti a végeredményt.

VERSENYREND

A versenytalálkozók páros mérkőzésekre lebontva folynak, melynek során mindegyik csapattag megmérkőzik a rivális csapat mindhárom tagjával.

A páros játszmák időtartama 30 perc. Amennyiben a játszma nem fejeződik be ezalatt, bírói döntés alapján hirdünk győztest.

Ha valamelyik csapattag nem jelenik meg a találkozón, kizárólag a nevezéskor megjelölt póttag játszhat helyette. Amennyiben ő sincs jelen, a rendezőség automatikusan a rivális csapat javára írja a hiányzó tag három játszmáját.

A csapattagok a találkozó kezdetén külön-külön laplistát nyújtanak be, de a cserepaklijukat egyesítik és közösen használhatják. Cserére minden lejátszott játszma után van lehetőség.

A találkozó nyertesének azt a csapatot hirdetjük ki, amelyik több győzelmet ér el a páros mérkőzéseken. Minden csapatgyőzelem 1 pontot ér a bajnoki tabellán, a megnyert játszmák számarányától függetlenül.

Mivel a Magitor Kupában nem az egyéni, hanem a csapatteljesítményt pontozzuk, az egyes játszmák eredménye nem számít bele az OKPB-be.

A csapatrendezvények delegált résztvevőit helyszíni regisztrációs díj nem terheli.

DÍJAZÁS

A Magitor Kupa első három helyezett csapata pénzdíjban részesül, melynek összegét - mivel függ a jelentkező csapatok számától - a Rúna magazin következő számában tesszük közzé.

A helyezettek között egyéb díjak is szétosztásra kerülnek, így könyvcsomagok és M*K kártyapaklik, egyéves Rúna-előfizetés, valamint a Valhalla Páholy szerzői és grafikusai által dedikált művek.

A győztes csapatot a rendezőség a bajnoki idényt lezáró eredményhirdetést követően vendégül látja, és ünnepélyes keretek között átadja neki a Magitor Kupát.

Az első három helyezett csapat tagjai lehetőséget kapnak rá, hogy egy-egy általuk tervezett kártyalapot nyújtsanak be az M*K kártyajáték fejlesztői stábjának, amely - elfogadása esetén - a nevük feltüntetésével fog megjelenni.

A találkozókra a résztvevő csapatok minden jelenlévő rendes és póttagja egy nem gyakori M*K kártyalapot és egy Valhalla Páholy-könyvet kap ajándékba.

A találkozók időpontjában a résztvevő csapatok minden jelenlévő rendes és póttagja 20 %-os különleges kedvezménnyel vásárolhat a Magitor könyvesboltban árusított kiadványokból.

VÁRJUK A JELENTKEZÉSETEKET!



Geofrámia ismertető

A nemrég megjelent Erion kiegészítő egy új sorozat első tagja. Az Ynevről készült első földrajzleíró mű – melyet Igrain Reval készített – ihletett meg minket, úgy döntöttünk, ez képezi alapját az azonos címen megjelenő Geofrámia kiegészítőknak. E hosszabb lélegzetvételű sorozat – akárcsak a nagy mű – Ynev bemutatását célozza meg. Szó sincs arról, hogy vetekedni akarnánk Igrain mester utolérhetetlen alkotásával, hiszen páratlan tudásával nem kelhetünk versenyre, de reméljük, hogy a mi – átformált – Geofrámiánk is sokak számára tartogat meglepetéseket, és olyan tájait villanthatja fel Ynevnak, melyet eddig még senki sem láthatott...

A sorozat minden tagja 18 lapból áll, mely 5 lapos kiszerezésben jelenik meg. A lapok között nincs gyakoriság szerinti megkülönböztetés, minden lap azonos példányszámban készül. Ugyanakkor a csomagok korlátozott mennyiségben kerülnek forgalomba, ezért a lapok ritkának minősülnek (gyakorlatilag a Premier csomag ritka lapjait pontosan annyszor nyomták meg, mint a Geofrámia kártyáit fogják, azaz azonos mennyiségben lesznek forgalomban).

A 18 lapos kiszerezés illetve a korlátozott példányszám lehetővé tette nekünk, hogy bátran fessegetni merjük a játék szabályrendszer-korlátait. A Geofrámiákban nem fogunk ügyelni a jellem, kaszt és akciólapok számarányaira. Hogy mit jelent ez? Hagyományosan igaz az, hogy egy-egy kiegészítőnek minden laptípusból és minden jellemből közelítőleg azonos számú és erejű lapokat kell tartalmaznia, nehogy felboruljon a játékegyensúly (ezért fordulhatott elő például, hogy az Észak Lángjai kiegészítőben déli kalandozók is feltűnnek). E megkötés egy korlátozott példányszámú és kevés lapot tartalmazó csomagnál áthágható. Például a tűzvarázslók birodalmával, Ordannal foglalkozó Geofrámia kalandozóinak 90% tűzvarázsló vagy sogronita pap, a bekerülő akciólapok túlnyomó többsége pedig tűzvarázslat lesz. Ez természetesen a M.A.G.U.S. és Ynev rajongóinak kedvez, hiszen így sokkal "szerepjátékosabb" kiegészítők születhetnek, érdemes lesz az egyes vidékek kalandozóit témapaklikba összegyűjteni, sőt tervezzük, hogy a későbbiekben olyan versenyeket is rendezünk, melyben pakliösszeállítási megkötés lesz, hogy minden kalandozónak osztoznia kell egy közös jellemzőben (toroni, kráni, Tharr-hívó, ork, stb.).

Meg kell említenem, hogy a megjelenő lapok is összetettebbek lesznek, mint a nagy kiegészítők lapjai, a szabályrendszer bővebb ismerete szükséges képességeik kihasználásához. Egy-némely lap a kezdők számára biztosan nehezebben értelmezhető, sőt talán a profik is csak a sokadik játék után értik meg, miért oly használható a kártya. Mindebből kiviláglik, e sorozatot a játékot alaposabban ismerőknek ajánljuk.

Új Geofrámia csomagot minden második hónapban vehetünk majd kezünkbe. Az első – az Erionnal foglalkozó kiegészítő – már kapható is. E csomag teljes listáját a szomszédos oldalon olvashatod, így nem szükséges hosszabban bemutatnom, de azért felhívnam egy-két kártyára a figyelmet. E csomagban több olyan lap is helyet kapott, melyek a magasszintű kalandozók használatára felé húzzák el a játékot. Ilyen például a *Fejzecsapás*, hiszen e lappal annál biztosabban érünk el sikert, minél magasabb Fizikumú kalandozóval alkalmazzuk. Az esetben, ha csak 7-es vagy 8-as Fizikumú kalandozóval játszunk ki, tarthatunk tőle, hogy számunkra lesz káros a hatás, sőt szélsőséges esetben akár a kalandozónk halálát is okozhatjuk. A nevesített kalandozók kijátszását segíti a *Lépés a Kritai Táblán*, hiszen e lappal például *Krilehor* 8 manőver-pontból játékba hozható! Ha utánagondolunk, logikus, hogy e lap megjelenése után már a legtöbb pakliba érdemes lesz nevesített kalandozót tenni, még akkor is, ha mi nem használunk Lépést. Miért? Ez esetben ha ellenfelünk használna neveseket és mi nem, akkor egy-egy játékban akár 10-16 MP-s előnyre is szert tehet azzal, hogy *Kritai Táblával* hozza játékba nevesített kalandozóit, mivel ez esetben a lap nekünk **nem** könnyíti meg az idézést!

Nekem – aki nagy tisztelője és rajongója vagyok *Airun Al Marenek* – nagy örömet okoz a *Dartonita Rendház* megjelenése. Amint e lap játékba kerül, *Airun* és *Alex* csatolható hozzá. Igaz ugyan, hogy semmilyen manőverben nem vehetnek részt (kivétel a Rendház védelme), de használhatják képességeiket és megjelenésükkel érvényesítik a *Dartonita-paplovag* (+1 alapszint, +1 minden alapképességre) és a *Fehér ork* (1 MP-vel kevesebbet hozható játékba és kap +1 alapszintet) képességeit. Így ismét versenyképes lesz a DEK.

A legösszetettebb hatású lap azonban minden bizonynival az *Erioni Fal* lesz. E kártya lehetővé teszi, hogy Sorunkban jellemellent legyen. A tesztelés folyamán is számos új kombináció és pakli-stratégia született erre a lapra építve, de biztos vagyok benne, hogy a játékosok kezében még izgalmasabb és váratlanabb konstrukciókban csodálhatjuk majd meg.

Végezetül ejtsünk néhány szót arról, mely tájaira látogatunk el Ynevnak az elkövetkező Geofrámiákban. Eleddig a következő csomagokig biztos a megjelenés sorrendje:

Geofrámia II: Shulur

Toron fővárosával, Új-Kyria bölcsőjével foglalkozik e rész. Számos Tharr-hívó jelenik meg a kiegészítő lapjain (köztük lesz a Bakpápa és Shulur rontásérseke), de feltűnik egy boszorkányhadúr is. Külön érdekesség lesz a Ginsour nevű bestia, mely védelmet jelent majd a varázslók ellen és a Concordia eseménylap, mellyel saját toronyszintjeinek feláldozása révén manőver-pontokat termelhetünk majd.

Geofrámia III: Tarin

A legjelentősebb ynevi törpekolónia. E kiegészítő – magától érteződően – tele lesz törpékkel. Feltűnik benne Toroff Oggi, a Kőfiak Vörös Hadura, de lesznek benne Tudók és Pókok is (lásd: Summárium I, A kőfiak). Terveink szerint itt debütál majd az egyelőre tesztneven *lénynek* nevezett laptípus. E kártyák a tárgyakhoz hasonló szabályok szerint játszhatóak ki és csatolhatók kalandozókhoz, harcban pedig (már amennyiben képesek harcolni) a bestiákhoz hasonlatosan viselkednek. Ilyen lap lesz majd a Rackla, a törpék denevérhátasa, illetve a későbbiekben megjelenő varázslófamiliáris, illetve a lovagok harci ménje...

Geofrámia IV: Shadon

A Domvik-hit bástyája, Dél-Ynev egyik legfőbb birodalma. E kiegészítőben elsősorban Domvik vallása nyer majd számos kalandozót, de a felföldi Feketerend is megerősítést kap. Dequator Marses serege veszedelmesebb lesz, mint valaha.

Geofrámia V: Gro-Ugon

Kard Testvérek és orkok, főképp az utóbbiak. Remélem mindenki tetszését elnyeri majd az a speciális játéktechnikai megoldás, mellyel az orkok szaporaságát próbáljuk visszaadni...

Geofrámia VI: Ordan

Mint azt már fentebb írtam: tűzvarázslók, sogronita papok és tűzvarázslatok jellemzik majd e csomagot.

Geofrámia VII: Elfendel

A délen élő elfek központja, a csodák birodalma. Sokat még én sem tudok e kiegészítőről, mely valamikor jövő ősszel jelenik majd meg, de abban biztos vagyok, hogy komolyan "feltápolja" majd az Élet jellemet.

Természetesen 1999 nem csak Geofrámiát tartogat a Kiválasztottak rajongói számára, lesz az Észak Lángjaihoz hasonló nagyságú, átfogó kiegészítő is. A figyelmesek, távolról felsejlő tompa dobbanásokat hallhatnak, Amhe-Ramun közelgő szobordémonainak dühörgő lépteit...

KALANDOZÓK

Kalandozó neve	MP	Kaszt	Szint	F,A,M	Ψ, Φ	Gyak.
DOVAL TAUWATHAR	9	P-P	4	7,10,10	Ψ	R
Főinkvizitor, Kyel-pap						
Démonológia, Legendaismeret, Vallás.						
Szféri: Élet, Halál, Lélek.						
[⊗] A játékos Jövő paklija semmilyen hatás által sem manipulálható (nem lehet megkeverni, átrendezni lapsorrendjét, nem vehető ki és nem tehető be lap, stb.).						
[⊗] Amíg Dowal Tauwathar a Jelenben van, minden rontás akciólapon kétszeres MP-igényű.						
[⊗] Amíg Dowal Tauwathar a Jelenben van, minden varázshasználó főkasztú kalandozó elforgatást igénylő képességének aktivizálása + 1 MP-be kerül.						

ERIONI VÁROSŐR 5 H-H ③ 8,6,6 — R <i>KÉPZ: Lefegyverzés, Mesterlövészet, Taktika.</i> [⊗] Erioni építményt plusz kalandozóként védhet. [⊗] Ha van a Jelenben erioni építmény, akkor az Erioni városőr toronyszint és építmény védelmének +1 szintet kap. [⊗] Ha a játékos Kezéből valamely hatással ellenfele véletlenszerűen lapot dobna el, akkor a játékos egy lapját félreteheti, mely nem dobható el.
--

GODORAI KIRURGUS 5 P-P ① 5,7,8. Ψ R Élettan, Herbalizmus, Orvoslás II. Ismert szférák: Élet, Lélek. [⊙☞] Sérültből éberbe fordít egy kalandozót. [2☞☞] Célpont kalandozón 1 szintet gyógyít. Képessége csak Sorban használható és célpontjának is Sorban kell lennie.
--

HAYGAR BRISH 7 H-BV ③ 8,7,9 Ψ R Ékesszólás, Lefegyverzés, Lélektan. [⊗] Minden forduló kezdetén tenni kell rá egy jelzőt. Ha a játékos nevesített kalandozót hoz játékba Kezéből, akkor a nevesített kalandozó idézése annyi csökken, ahány jelző van Haygar Brish-en. Ekkor a jelzők elvesznek. [⊗] Haygar Brish irányítója 3 MP-vel kevesebbet idézheti le Tier Nan Gorduint.

JAHRN ON DOAR 8 H-GL 4 10,7,7 — R Pusztítás, Taktika, Vakharc. [⊙⊗] Sikeres közelharc akciólappal +1-et sebez. [⊙⊗] Nem érvényesülnek az ellenséges csapatban levő, gladiátor alkaszttú kalandozók képességei.
--

ROMLÁS ANGYALA 4 V-V ① 4,7,8 Ψ R <i>Orwellánus varázslónő</i> Álöltözet, Méregkeverés, Rejtőzés. Ismert Formák: Aura, Nyíl, Csóva. [⊗] Nevesített kalandozót csak az esetben támadhat Csóva formával, ha azt Romlás Virága elforgatva tartja. [⊗] Ha elpusztít egy ellenséges kalandozót, akkor a kalandozó alapszintjével egyező számú jelzőt kap. E jelzők felhasználásával játékba hozhat boszorkány varázslat akciólapokat, ekkor egy jelző egy MP-nek felel meg. Az ilyen akciólapon Idézési költségére nem lehet Manőver-pontokat felhasználni.

KILWOG TEL SHANKAR 6 H-H ③ 8,6,8 Ψ R Hajózás, Lovaglás, Nyomolvasás. Kézéből leidezéseskor átnézhető célpont játékos Keze és onnan eldobható egy választott kalandozólap. [⊗] Pszi akciólapok használatánál 8 és afeletti dobásai határsikernek minősülnek. [⊗] Shankar alapszintje: 4, ha játékosának 10 MP-nél illetve 5, ha játékosának 15 MP-nél többje van.

KOBRA KLÁNFÜNÖK 8 H/SZ-FV/T ③ 8,6,8 Ψ R <i>Erioni Kobrák vezetője</i> Lopózás, Orvtámadás, Veszélyérzék. Kézéből leidezéseskor célpont Jelenben tartózkodó kalandozó 1 szintet sebződik. Ha idézésére +1-gyel többet költ játékos, akkor 2 szint sebzés okozható, illetve ha +3-at, akkor 3 szintre nő a sebzés. [⊗] Egyszerre csak egy ilyen lap lehet a Jelenben.
--

KÜLDETÉSEK

Küldetés neve	MP	DP	út	Gyak.
BEHATOLÁS A GODORAI FÜGGŐKERTBE Erion	3	4	3	R
⇒ 2xK: Fizikum > 6 + Mentál > 7				
⇒ 2 Varázsló + Veszélyérzék				
⇒ Legendaismeret + Csapdakeresés + 1 varázsló feláldozása				
Sikeres megoldása után a küldetést megoldó csapat minden kalandozója kap + 1 alapszintet.				
Nem csatolható hozzá bestia.				

SZÖKTETÉS AZ INKVIZÍCIÓ TÖMLŐCÉBŐL	X	1	2	R
<i>Erion</i> ☞ Fizikum>8 + Asztrál>8 + Mentál>8 ☞ Okirathamisítás II + Ékesszólás ☞ Romlás Angyala + Romlás Virága MP-kötött manőverként csatolható hozzá boszorkánymester és boszorkány alkaszttú kalandozó. Aki a küldetést megoldja, választhat a csatolt kalandozók közül egyet, melyet ingyen a Sorába tehet (a többi kalandozót birtokosának Jövő paklijába vissza kell keverni). Nem bírálja felül a nevesítés szabályát. X = a kimenekített kalandozó alapszintjével.				

ÉPÍTMÉNYEK

Építmény neve	DP	T/V	Gyak.
DARTONITA RENDHÁZ	1	3/3	R

Játékba hozásakor játékos a Jövő paklijából vagy Kezéből csatolhatja Airun al Maremet és Alex con Arvionit a Rendházhoz (de csak akkor, ha a két kalandozó még nincs a Jelenben/Mélységben). Ettől kezdve a két kalandozó használhatja képességeit és védheti a Rendházat, de semmilyen más manőverben nem vehet részt és semmilyen hatás nem érvényesül rájuk. MP-igényük kifizetésével a Rendház irányítója a Sorába idézheti őket. Dartonita kalandozók plusz kalandozóként védhetik.
--

ERIONI FAL — 5/5 R <i>Erion</i> nincs feltétele 3 bestia/2 csapda Jövő pakliból MP-kötött manőverként játékba hozható (ekkor a Jövő paklit meg kell keverni). A játékosra nem érvényesül a kalandozók jellemellentét megkötése, azaz bármely jellemű kalandozó lehet Sorában. Ostroma 1 MP-be kerül, de sikeres támadás esetén nem szerezhető meg irányítása, azonban ekkor a támadó játékos kap 2 Diadal-pontot. Kijátszását követően nem hagyhatja el a Jelenet.

BESTIÁK

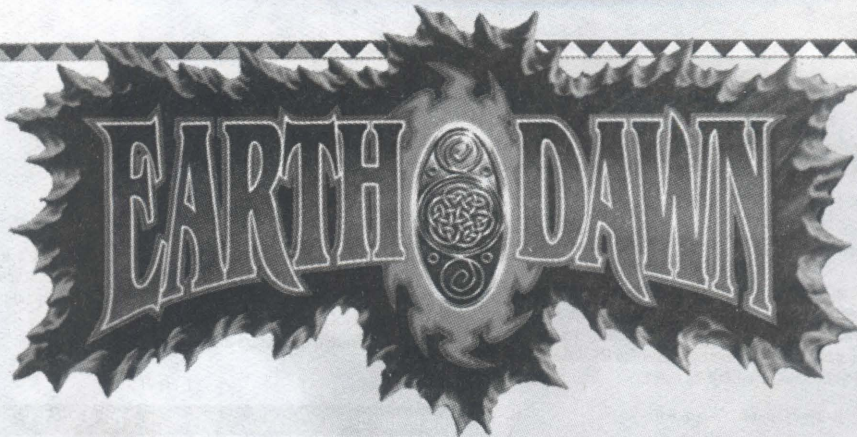
Bestia neve	MP	Csat.
LESATH <i>Élőhalott</i> Szám: 2, Támadás: 8, Sebzés: 2-3. Felfedésekor játékos veszít 4 MP-t, ha e hatás nem érvényesül, akkor a Lesath azonnal a Múltba kerül. Aktivizálásakor játékos kijátszhat egy őselemi mozaikot, bármely harci formába öntve (a hadrend megkötés figyelembe vétele nélkül), kifizetve a mozaik MP-igényét. Az esetben, ha varázslatot használ, akkor a Múltba kerül.	1	T/K

ESEMÉNYEK

Küldetés neve	MP	Időtartam	Gyak.	Kieg.
LÉPÉS A CRITAI TÁBLÁN	0	PILLANAT	R	GEO-1
Kijátszásának fordulójában minden játékos olcsóbban leidezhet a Jelenbe egy nevesített kalandozót Kezéből. A kalandozó idézési költsége alapszintje-2-vel csökken. Két Lépés a Critai táblán hatása nem adódik össze.				

AKCIÓLAPOK

Akciólapon neve	MP	Gyak.
FEJSZECSAPÁS <i>Harcos, Gladiátor, Lovag, Paplovag</i> IT: Harc, AT: Támadás, F: Pillanat, S: 3. Közelharc támadás -1 támadó küszöb, kivéve törpéknek. Sikeres támadás esetén a sebzés: 3, Sikertelen támadás esetén a fejszezsapást használó kalandozó sebződik 2 szintet.	1	R
KIREKESZTÉS <i>Varázsló</i> T: Sor, AT: Varázslat, F: Pillanat, S: -. Következő lapkiigazítás fázisában célpont játékos nem húzhat lapot.	1	R
KÖHAJÍTÁS <i>Bármely</i> IT: Harc, T: Támadás, F: Pillanat, Sebzés: 1. Táv támadás Ha a harcot megnyeri a játékos, akkor a köhajítást visszaveheti Kezébe. 11 vagy annál nagyobb Fizikumú kalandozók Sorból is használhatják egy másik Sorban levő kalandozó ellen.	1	R



RÉMEK GALÉRIÁJA II.

De én bizony megijedtem, testvér. Annyira, hogy majd' összecsináltam magam.

Nyúlsvív Salforn

Akkor jártunk először a romok között, és egyikünk se tudta, mire számíthat; legfeljebb valami ködös veszélyre, no meg talán korai halálra. Az utca pár háztömbbel korábban egészen beszűkült, nem sokkal előttünk pedig hirtelen jobbra fordult. A Kanyargó - nem ok nélkül hívták így ezt a városrészt. És az épületek is olyan furán festettek, mintha nem tetszett volna nekik, hogy itt vagyunk. Nem a levegőbe beszélek, nem is hülyültem el még teljesen; menj csak oda magad, majd meglátod!

Az utcaszűkületnél Tagwin odahívott minket magához, és megkereste a térképen, hogy hol vagyunk. Az a fura t'skrang, akitől vettük, egy rezet sem engedett az árból, de a térkép tényleg olyan részletes volt, mint állította. Mindig elképedtem tőle, hogy Tagwin a maga trubadúrmágiájával mennyire meg tudta értetni magát velünk, pedig nem szolt ő egy szót sem. Csak intett egyet, mi pedig azonnal tudtuk, mit akar. Mikor odamentem, felém villantotta azt a savanyú vigyorát, ami nála azt jelentette, hogy ne aggódjak, rendben lesz minden. Könnyű volt neki; az ő keze nem izzadt úgy, hogy alig maradt meg benne a kardmarkolat. Nem mintha egyáltalán lett volna kardja. De odaát, a menedéki kocsmában százsor is biztosított róla, hogy semmi okom félni, elvégre betöltöttem a tizenhármát, felnőtt férfi vagyok, és azonkívül a Sheal völgyének legnevesebb adeptusaival fogok együtt kalandozni. Az a baj ezekben a trubadúrokban, hogy rettentő nagy az arcuk, de mögötte nincs semmi, csak levegő.

Na szóval, Tagwin odahívott minket magához - és akkor hallottuk meg a nyöszörgést. Aztán egy kis törpe rohant elő a kanyarból, és mikor meglátott minket, megtorpant. A szeme túl nagy volt, meg a pocakja is, még annál is nagyobb, mint a törpéknek általában. Meg a feje tetejével sem volt minden rendjén, de nem volt időm szemügyre venni, mert rögtön sarkon fordult, és futott vissza, amerről jött. A nyöszörgés közben egyre hangosabb lett, és én láttam, hogy Shena az ujjáival babrál meg az orra alatt motyog; ezt akkor szokta csinálni, amikor csomóra kötötte a mágiját, vagy mit tudom én, mit csinált vele, hogy működjön.

A Szenvedélyekre esküszöm, hogy nem vettem észre, honnan került elő. Egyszerre csak ott volt Shena mögött, lebegett a levegőben, és csak úgy sugárzott belőle a nyers erő. Ami elég fura egy nagy darab kőtől, még akkor is, ha mindenféle ákombákomokkal van telefaragva. Nagy ügy, mondhatnád erre, testvér; egy lebegő kő, és akkor mi van? Csakhogy amikor

ránéztem, egyszeriben elnehezedett kezem-lábam, és a gyomrom úgy csinált, mintha elő akarna kívánczni a rendes helyéről. Miért, kérdezed? Na látod, ezt én sem tudom. De én bizony megijedtem, testvér. Annyira, hogy majd' összecsináltam magam.

Nomármost, ez a kő fogta magát, és egyenesen nekirepült hátulról Shena fejének. Valami roppant, és Shena hang nélkül orra bukott; az ujjai körül szikrázott a levegő, ahogy a varázslata szertefoszlott. Nem emlékszem, hogy utána, amíg én ott maradtam, még mozgott volna.

Vertával, vele más volt a helyzet, ő rögtön fordult és ugrott, szerintem túlságosan is gyorsan. Ami azt illeti, mindenestül átugrotta Tagwint, aki az útjában állt; mint egy tigris vagy egy skeorx. Eszembe villant, mennyi mindent fecsegett nekem össze Tagwin az égi portyázókról, akik pusztá kézzel rohanták le a thériai hadigályákat, és egy pillanatra elszégyelltem magam, amiért elejétől végéig hazugságnak véltem az egészet; mert Verta ugrását látva, már könnyen el tudtam képzelni róla ekkora ostobaságot. Lenyűgöző látvány volt szegény, ahogy úszik a levegőben, kardját előreszegezve, egyenest a nyavalyás kódaráb felé.

Az meg szépen kinyílt, mint egy fogadó ajtaja, és egyszerűen bekapta.

Nem tudom, mije lehetett neki odabent, mert csak zöld lángokat láttam benne, meg körülöttük a hirtelen felizzó ákombákomokat - Vertát még véletlenül sem. Ezt is csak egy pillanatra; mert amikor szép lassan ereszkedni kezdett felénk, a nagyra tátott pofájával vagy mifénével, én is bevettem a mágiamat. Nagyon hasznos mágia, futásnak hívják. És úgy sikerült, mint még soha. Valamelyik Szenvedély - biztosan nem Thystonius - örökdíthetett felettem, mert valahogy a jó irányba indultam el. Hogy mi történt Tagwinnal meg a többiekkel, fogalmam sincs; annyi biztos, hogy a Kanyargóból soha többet nem kerültek elő.

Azóta, látod, testvér, én iszok. Sokat és erőset. Mert mindig eszemben van az a jelenet az utcán, meg Tagwin döbbsent arca, ahogy odafordul a rohadt kő felé; és ezt csak az ital bírja elhomályosítani, abból sem kevés. Egyébként undorodom magamtól, annyira undorodom, hogy betegek vagyok már; de vissza nem mennék a Kanyargóba a világ minden kincséért sem. Eredj oda te, testvér, ha olyan nagyon akarsz; annak a t'skrangnak biztos van még példánya a térképből, és ha fizetsz nekem egy kört, szívesen megmutatom neked rajta, hol történt a dolog. Na mi van, nem örülsz? Pedig, testvér, végre itt az alkalom, hogy megcsináld a legendádat... már persze csak akkor, ha énnálam küldőnek hiszed magad...

Nyúlsvív Salforn beszámolója parlainthi kalandozásairól
Rémvadász Queratnak

TÓ'AMAR

ÜGYESSÉG 10
ÁLLÓKÉPESSÉG 14
AKARATERŐ 10

Kezdeményezés: 12
Támadások száma: 1
Támadás: 15
Veszteség: Lerohanás 21,
Összezúzás 24

Varázslatok száma: 1
Varázslás: 15
Hatás: 20 (ld. alább)

Halálküszöb: 110
Sébküszöb: 20
Ájulásküszöb: Immunis

Karma Pont: 10
Különleges képességek: Karmarontás 11 *, Rémbélyeg 16,
Rettenet 15, Agyféreg 14

* Csak a Tó'Amar által bekebelezett karakterek ellen. A Rém így akadályozza meg, hogy Karmát fordítsanak az ERŐ-próbákra.

Legenda Pont: 3.880

Felszerelés: Nincs

Kincs: Amennyiben a mesélő úgy látja jónak, Tó'Amar tanyája mesés kincseket rejt: áldozatainak az évszázadok során felgyülemlett vagyonát és felszerelését.

ERŐ 13
ÉRZÉKELÉS 12
KARIZMA 5

Fizikai Védelem: 12
Mágikus Védelem: 11
Szociális Védelem: 10

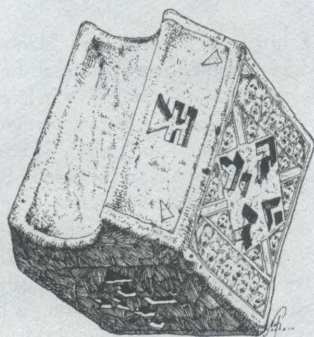
Páncél: 12
Misztikus Páncél: 5
Egyensúlyvesztés: 15
Gyógyulásprobák: 5

Harci Mozgás: 60
Normál Mozgás: 120

Karma Fokozat: 10

Leírás

Tó'Amar 1.5 m magas, 1 m széles és 1 m vastag. Külsőjét tekintve egy elnagyolt téglatest alakú, szürke kötömbre emlékeztet, amelyet titokzatos, mélyen belevéssett hieroglifák borítanak. A felirat Tó'Amar igaz nevét rejt, amit magán a Rémen kívül senki sem ismer. Mohos sziklatestét az írásjeleken kívül képi faragások is díszítik: számtalan tenyérnyi



arc, mind elkínzott, örök üvöltésbe dermedve, változatos korú és nemű személyeké, az összes ismert (és néhány ismeretlen) Névadó Népből. Tó'Amar előlő oldalán egy nyitható-csukható, kétszárnyú kapuhoz hasonló képződmény található; ez a „szája”, amellyel felfalja áldozatait. Egyébként nagyon ritkán nyitja ki, és akkor is csak rövid időre; ilyenkor látni lehet a bendőjében tomboló lángokat, melyek pokoli hőséget árasztanak. Ha vannak is szemei és fülei, kívül ezeknek semmi nyoma nincs, így hát célzott támadásokat nem lehet intézni ellene.

Amikor Tó'Amar elnyel valakit, míg meg nem emészt, a külsején futó feliratok baljós, méregzöld fénnel izzanak. Miután a folyamat befejeződött, a Rém vízszintes pozícióba billen, eltátja „pofáját”, és kiokádja a csontokat meg az emészthetetlen anyagból készült felszerelési tárgyakat. Tó'Amar nemcsak áldozatai testével táplálkozik, hanem a náluk lévő varázstárgyak mágikus energiájával is, így hát a kiokádott hulladék csupa hasznavehetetlen, elgörbült szemét. Az egyedi varázstárgyak az Igaz Mintájuk mélyén ugyan megőrzik régi varázserejüket, megjavításukhoz azonban legalábbis egy nagyhatalmú mágusnak vagy Upandal egyik vezető *questor*ának közreműködésére van szükség.

Játéktechnika

Tó'Amar általában nagy lendülettel nekirepül ellenfeleinek, illetve falnak szorítva vagy rájuk ereszkedve összezúzza őket.

Utóbbi a kedvenc támadási módja, ehhez azonban az szükséges, hogy az áldozat közvetlenül egy fal előtt álljon vagy a földön feküdjön. A levegőből történő lerohanás Rohannak számít; az ellenfél összezúzása valamivel hatékonyabb, ilyenkor Tó'Amar támadásprobájához +3 módosító jár.

A Rém legfélelmetesebb harci képessége, hogy egészben le tudja nyelni ellenfeleit, még akkor is, ha azok nagyobbak nála! Ez mágikus támadásnak számít, mivel tulajdonképpen az asztrálterben megy végbe, a testi bekebelezés csupán az ott történetek fizikai vetülete. Tó'Amar ilyenkor varázslásprobát kell tennie a karakter Mágikus Védelme ellen; ha a dobással legalább Jó eredményt ért el, sikeresen felfalta az illetőt. A lenyelt áldozat minden körben 30-as fokozatú veszteséget szenved, amely ellen csak a Misztikus Páncél véd. Amennyiben sikeres ERŐ-próbát tesz a Rém varázslásprobája ellen, akkor belülről szét tudja feszíteni Tó'Amar szájnyílását, és kizuhan rajta a szabadba. Ezzel körönként egyszer próbálkozhat, természetesen csak addig, amíg egyáltalán életben van. Tó'Amar közben Karmarontás képességgel igyekszik akadályozni, hogy zsákmánya Karmát fordítson az ERŐ-próbákra.

Tó'Amar általában minden megtámadott csoportból életben hagy valakit, valószínűleg azért, hogy félelmetes hírnevét terjessze, bár indítékai - mint a Rémeknél általában - meglehetősen homályosak. A kiszemelt személyt Rettenet képességével megfutamtítja, egyúttal elhelyezi rajta Rémbélyegét. Ezután hetekig, hónapokig vagy akár évekig manipulálja őt a távolból, minél kevesebb feltűnést keltve, a Lélekféreg óvatossá alkalmazásával; ezzel az a célja, hogy a megbélyegzett túlélő újabb adeptusokat vezessen a nyomára, akikkel éhségét csillapíthatja. A látszat ellenére Tó'Amar rendkívül avatott ismerője a Névadó Népek lelkivilágának, és mindig gondosan ügyel arra, hogy bábjának viselkedése összhangban legyen korábbi életével és tapasztalataival, ne vegyen olyan hirtelen fordulatot, ami gyanút keltene a környezetében.

Kalandötlet

A Menedékben időző partit megkönyékezi egy makulátlan hírű rémvadász adeptus, bizonyos Querat; helyi kapcsolataik csak a legjobbakat tudják mondani róla, s ha van köztük trubadúr karakter, az maga is ismeri egy-két legendás hőstettének versebe szedett történetét. Querat néhány varázstárgy visszaszerzéséhez kéri a társaság segítségét, melyek főleg varázslók és égi portyázók számára használhatók; egy szerencsétlenül járt felfedezőcsapat veszítette el őket Parlainth romvárosában, a Kanyargó negyedben. Az illetők egy különös Rém áldozatául estek, akinek a nevét Querat nem ismeri, de meglehetősen jó leírást tud adni róla. Az informátora - bár ezt nem köti a parti orrára - egy Nyúl-szívű Salforn nevű fürkész adeptus, a rajtaütés egyetlen túlélője, aki azóta feladta a kalandozóéletet, és sikertelenül igyekszik szeszbe fojtani az emlékeit.

A társaság jobban teszi, ha nem vág neki rögtön a kalandnak, hanem előbb megpróbálja lenyomozni Querat hírforrását. Salforn egyáltalán nem gyáva és tehetetlen, fogalma sincs róla, hogy külső sugallatra hagyta cserben a társait, mint ahogy azzal sincs tisztában, hogy azóta a Rém engedelmes eszközévé vált. Ettől függetlenül titokban követni fogja a partit a Kanyargóba, és amikor Tó'Amar elérkezettnek látja az időt a rajtaütésre, orvul hátba támadja őket. A vesztély csöppet sem lebecsülendő, mert a Lélekféreg hatása alatt az alkoholistá roncsnak tűnő Salforn magas körű fürkészévé vált, noha ő maga erről mit sem tud. Egyébként egész idő alatt öntudatlanul, alvajáróként cselekszik: ha a Rém befolyását leküzdvé észhez térítik, őt fogják a legjobban sokkolni az események. Tó'Amar ezúttal vele is végezni szándékozik, újabb bábuk az egyik JK-t szemeli ki. Salforn megölése kétségkívül hatásos, de nem túl humánus megoldás. Ha a társaságnak sikerül őt valahogyan megmenteni, a mesélő bátran megduplázhatja a kalandért járó Legenda Pont jutalmat - függetlenül attól, hogy legyőzték-e a Rémet vagy sem. Ez esetben természetesen egy örökké hálás, hűséges barátja is számíthatnak - akin sajnos már lemoshatatlanul rajta marad a Nyúl-szívű ragadványnev...

Illusztráció: Balla Péter

A BAJBA

PENDRAGON

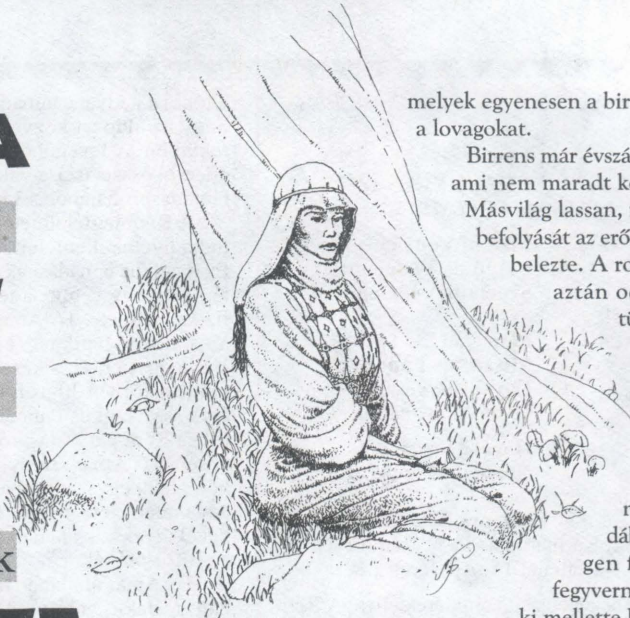
JUTOTT

kaland

HÖLGY

4-6 ifjú lovagnak

TORTÉNETE



melyek egyenesen a birrensi erdőhöz kalauzolják a lovagokat.

Birrens már évszázadok óta elhagyottan állt, ami nem maradt következmények nélkül. A Másvilág lassan, fokozatosan kiterjesztette befolyását az erdőre, s idővel teljesen bekebelezte. A romok különös kisugárzása aztán odacsábított egy különös tündelényt, aki addig-addig kószált a kopott kövek és a félbetörött oszlopok között, míg az elméje még a szokásosnál is jobban kibicsaklott. A tünde most vitéz római nemesnek hiszi magát, aki csapdába esett ezen a barbár, idegen földön, és csupán derék fegyvernőke, Eibrab (az óriás) tart ki mellette hűségesen.

A JK-k barátságos beszélgetésbe merülve találják Lady Elenore-t a tündelovaggal: éppen az udvari viselkedés finomabb szabályaira oktatja. A lovag - aki abban a tévhitben él, hogy Marcusnak hívják - készségesen bemutatja magát és hű fegyvernökét. Nem tér ki a további társalgás elől sem, de gondolatmenete időnként érthetetlen módon elkalandozik. Ilyenkor mintha oda sem figyelne rá, mit mondanak a többiek: sanyarú sorsát panaszoja, és homályos célzásokat tesz a dicső Róma különféle nevezetességeire, amelyek vagy rég porrá lettek már, vagy nem is léteztek soha.

Ha a JK lovagok megkérlik, hogy adja ki nekik Lady Elenore-t, ezt kereken megtagadja. Magyarát képpen hozzáteszi, hogy előbb meg akarja tanulni a kisasszonytól, miként válhat belőle jó férj. Ekkorra már valószínűleg a legnehezebb felfogású lovagnak is derengeni kezd, hogy ez a furcsa útonálló még tünde létere is közveszélyes őrült. Lady Elenore viszont sokkal megbocsátóbb és bizakodóbb. Szilárdan hiszi, hogy ha megtanítja elrablóját az illemre és a jó modorra, az magától is el fogja engedni. Erről megpróbálja meggyőzni a megmentésére érkezett lovagokat is, minden rábeszélőképeségét latba vetve. Persze Marcusnak esze ágában sincs elbocsátani a foglyát; erre előbb-utóbb remélhetőleg a JK-k is rájönnek. Lady Elenore-t erőszakkal kell kiszabadítani. Marcus elfogadja az ellene intézett kihívásokat, és lovagias szellemben küzd: csak legyőzni igyekszik ellenfelét, nem tör az életére. Ha a JK lovagok kevésbé törődnek a harci becsülettel, és mindannyian egyszerre rontanak rá, semmi meglepődést nem mutat. Az alantás támadást keserű kiáltással fogadja, mondván, hogy egy ilyen világvi, barbár földön nem is számíthatott volna másra. Persze ez esetben őt sem kötik többé a lovagi tisztesség szabályai, és nyomban segítségül hívja a gaz merénylők ellen hűséges fegyvernökét, aki nem késlekedik eleget tenni a felszólításnak.

Elenore rettentő dühbe gurul, ha a JK-k megakadályozzák, hogy megtanítsa illendően viselkedni a szegény, tudatlan tündelovagot. Kezdetben kiabálni és toporzékolni fog, továbbá gazdag képzelőerőre valló, választékosan fogalmazott sértésekkel halmozza el a megmentőit. Utána lecsillapodik valamelyest, ám a visszaúton végig elégedetlenül duzzog, és később sem bocsát meg nekik. Mikor megérkeznek Gaiholmba, fertályóra leforgása alatt telekürtöli vele a kastélyt, hogy milyen rútul és lovagiatlanul viselkedtek ezek a kiszabadítására küldött ripókók. Mindez cseppet sem kisebbíti Bagdemagus király és felesége, Heledd úrnő őszinte háláját, akik elég jól ismerik a saját lányukat, semhogy hitelt adjanak becsmérő szavainak. Sajnos, mint tudjuk, a rossz hír szárnyakon jár; így hát igen valószínű, hogy ez a kaland a Lady Elenore által eladott változatban fog elterjedni országszerte, jónéhány kínos pillanatot okozva a JK lovagoknak a továbbiakban...

Lady Elenore Bagdemagus király fiatalabb leánya. A kor szokása szerint tizennégy évesen délre küldték a logresi udvarba, hogy tanulja meg, miként kell viselkednie egy jól nevelt hölgynek úri környezetben. Az okításra szánt esztendő letelt, s Lady Elenore szorgalmasnak és igyekvőnek bizonyult: tökéletes ifjú várkisasszony vált belőle. Természetesen ég a vágytól, hogy otthon megmutathassa szüleinek és barátjainak újonnan szerzett tudományát. A hazafelé vezető úton azonban bonyodalmak támadnak...

A JK lovagok éppen Gorre-ben időznek, Sir Bagdemagus udvarában. Hogy miképpen kerülnek ide, az a történet szempontjából mellékes; a mesélő bizonyára talál rá frappáns megoldást. Talán egyszerűen kalandot keresve vetődtek erre, vérbeli kóbor lovagok módjára; de az is meglehet, hogy csak nemrég tértek vissza egy sikeres hadjáratból a piktek ellen. A lényeg az, hogy Sir Bagdemagus környezetében tartózkodjanak, amikor a király nyugtalankodni kezd leánya mind hosszabbra nyúló késése miatt. A szeleburdi ifjú hölgy korábban már sok fejfájást okozott neki kiszámíthatatlan szeszélyeivel; most azonban kivételesen tényleg van miért aggódni.

Lady Elenore és kísérei a régi római hadiúton haladtak északnak, Gaiholm felé. Ez az út igen forgalmas és általában biztonságos; most mégis rajtatűtés áldozatait estek. A bozótosból váratlanul egy furcsa külsejű lovag meg egy kisebbfajta óriás rontott elő, a kisasszony útítársait mind egy szálíg levágták, őt magát pedig elrabolták. Amikor Elenore a tervezetthez képest félnapos késéssel sem érkezik meg Gaiholmba, Sir Bagdemagus megkéri a kastélyában vendégeskedő lovagokat, hogy nézzenek utána, nem esett-e baja. Azért nem a saját vazallusait küldi felderíteni, mert szinte biztos benne, hogy a lánya csak feledékenységből vagy múlt hóbortból késlekedik, és nem akarja szegyenbe hozni őt a gorre-i lovagok előtt. A karaktereknek Sir Bagdemagus természetesen nem adhat parancsot, legfeljebb szépen kérheti őket; de aligha lennének igazi lovagok, ha nem ragadnák üstökön az alkalmat, és megtagadnák a segítségüket egy előkelő hajadontól!

A JK lovagok elindulnak a kastélyból dél felé, és említésre méltó események nélkül lovagolnak egészen addig az útszakaszig, amely a legközelebb esik egy régi római erődítmény, Birrens lakatlan romjaihoz. Itt egy-két környékbéli jobbágyot találnak, akik éppen néhány friss útmenti sírhantot egyengetik el a földet. Ha kérdőre vonják őket, értesülnek róla, hogy egy nemrégiben lezajlott rablótámadás áldozatait temették el. A rajtatűtés helyszínéről könnyen követhető nyomok vezetnek a bozótosba,



MARCUS, A TÜNDELOVAG

Méret	20
Mozgás	4
Súlyos Seb	20
Ügyesség	20
Veszteség	7K6
Eszméletvesztés	10
Erő	20
Gyógyulási Ütem	4
Egyensúlyvesztés	20
Állóképesség	20
Életpontok	40
Páncél	15(+ pajzs)
Megjelenés	20

Támadások:

Kard	23
Kopja	21
Vadkanölő Lándzsa	21
Tőr	10
Lovaglás	15
Hadvezetés	15

Bátorság-módosító: -5

Fontosabb személyiségjegyek: Bátor 16

Fontosabb szenvedélyek: Hűség (római császár) 20

Fontosabb képzettségek: Éberség 15, Illemtan 15, Elsősegély 15, Vadászat 15

Tündérparipa: veszteség 7K6, mozgás 10

Legyőzéséért járó Hírnév: 200



EIBRAB, AZ ÓRIÁS

Méret	25
Mozgás	4
Súlyos Seb	25
Ügyesség	8
Veszteség	8K6
Eszméletvesztés	13
Erő	20
Gyógyulási Ütem	5
Egyensúlyvesztés	25
Állóképesség	25
Életpontok	50
Páncél	15
Megjelenés	5

Támadások:

Szöges Bunkó	13
Birkózás	15 *

Az első sikeres támadás után automatikusan 3K6 Ép veszteséget okoz körönként, és mozgásképtelenné teszi a 20-nál kisebb Erejű ellenfeleket; amíg a birkózófogást fenntartja, az óriás más módon nem támadhat.

Bátorság-módosító: 0

Legyőzéséért járó Hírnév: 100



LADY ELENORE

Méret	11
Mozgás	2
Súlyos Seb	13
Ügyesség	15
Veszteség	3K6
Eszméletvesztés	6
Erő	9
Gyógyulási Ütem	2
Egyensúlyvesztés	11
Állóképesség	13
Életpontok	24
Páncél:	nincs
Megjelenés	19
Életkor	15



Támadások: Tőr 3

Lovaglás 8

Fontosabb személyiségjegyek: Szűzies 12

Tevékeny 13

Megbocsátó 16

Fontosabb szenvedélyek: Szeretet (család) 15

Vendégszeretet 12

Fontosabb képzettségek: Seborvoslás 6

Illemtan 10

Elsősegély 10

Kacérkodás 6

Női adomány: Született Gyógyító

Hírnév: 120

Illusztrációk: Balla Péter



SIGNUM

CODEX ROVAT A RÚNÁBAN - 6. SZÁM

CSIPKE ÉS ACÉL

Keleten felmorajlott az ég. Felhők gyülekeztek az erdő felett, olykor heves szél kapott a lombokba. Vihar közeledett.

Cavilyn Linnemon Kathris aggódalmasan tekintett a magasba. A tisztás felett még sütött ugyan a Nap, ám a szélrohamok apró esőcseppeket sodortak magukkal, s a felföld felől érkező fellegek árnyéka már a közeli fákat festette mélyzöldre. Kétség sem férhetett hozzá: bőrig áznak hamarosan.

Az ifjú halkan sóhajtott. Megigazította finom hullámokba rendezett haját, s óvatos mozdulattal fejére húzta a selyemszálakkal hímzett köpönyeg csuklyáját. Jóllehet, örömet lelte volna a rejtett költészetben, amit a fáradságosan alkotott hajviselet szétilálása hordoz, ám nem merte kockáztatni a meghűlést. A csöpögő orr, a vacogó fogak, a vérekes tekintet aligha lesz egyhamar divatos viselet...

Kezdte elviselhetetlennek érezni a szemközt álldogáló harcosok nehéz szagát. Önkéntelenül rögzült mozdulattal húzta végig gyűrűsujját a bal csuklója köré font illatpánton. Orra alá emelte jobbját, s egy pillanatig lehunyva szemmel élvezte a különleges aromát. Egy vagyont fizetett érte az illatművésznek, de nem bánta meg. Szinte sajnálta, hogy egy-két nap múlva újat kell választania. A tudatán végigsöprő látomáshullám szemvillanásnyi időre kiragadta kellemetlen környezetéből, de a sebesen visszatérő valóság ettől csak még kínosabbnak tetszett.

Az ifjú abjörnossi és kísérete fogolycserét bonyolítandó érkezett a miracleai határfolyóhoz. Az elmúlt holdnapokban a fennsík kardcsörtető népének néhány izgága fiatalja rászokott, hogy a Linnemon család vízközeli birtokait háborgassa. Virtuskodásuk persze kivívta az abjörnossiak haragját, s egy Linnemon-különítmény csakhamar kézre kerítette "a bárdolatlan haramiákat".

Miraclea válasza nem késett soká: gyors, páratlanul ügyes és vakmerő rajtaütéssel fogságba ejtették Lacrimy Linnemon Kathrist, a Grandyss Menedéke Birtoknagyját, a neves költőt és bajvívót. Az abjörnossi család két napon belül belement a fogolycserébe.

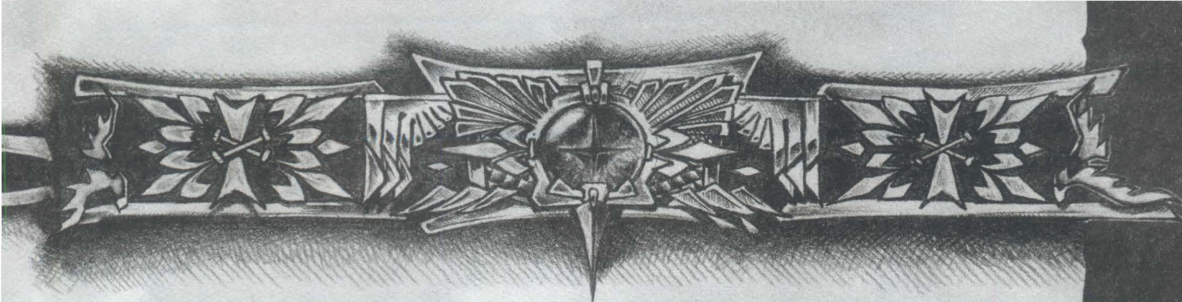
Cavilyn tehát ott állt az esemény színhelyénél kijelölt tisztáson, és unatkozott. Feje felett immár elborult az ég; eleredt az eső. A pelyhes állú kiserend meghorzongott: megmarkolta és szorosabbra vonta mellkasán a köpenyt. Kisujjának hosszúra növesztett, vert csipke hasonlatosságára csiszolt-faragott körmével türelmetlenül dobolt a kelmén.

Hallotta, hogy háta mögött felsorakozott társai szintúgy fészkelődnek - a hely és az idő nem bizonyult alkalmasnak arra, hogy kiélvezzék az eső ébresztette melankóliát: csupán a rohamosan nedvesedő köntösök és a hideg

Codex rovat

Szerkeszti: Nyulászi Zsolt
Olvasószerkesztő: Daktari
Illusztrációk: Max
Tördelés: AmpeR
E-mail: codex@nitor.hu
Hivatalos honlap:
<http://www.nitor.hu>





szél szülte kellemetlenség maradt. És persze a miracleai harcosok felől áradó szag: az ázott bőrvértek, a faggyúval kent bozontok fegyverolajjal és vizes hátú lovak kipárolgásával elegy bűze.

Cavilyn megint az orrához emelte megillatosított ujját, amint leplezetlen megvetéssel végigpillantott a szemközt ácsorgó kardforgatókon. A miracleaiak fegyvelmezett, védekezésre kész alakzata a parányi tisztás túlfelén várakozott. Mind egységes öltözkük és fegyverzetük, mind a mellvértjükre festett címernégyszög szerint egyetlen kardbáró alá tartoztak, viselkedésük jól képzett, összeszokott egységet sejtetett. Vad fizimiskájuk, gondozatlan üstökük és sármocskos ruházatuk azonban jócskán ellene vallott reguláris mivoltuknak. Úgy álltak ott az egyre erősödő zivatarban, mintha csak a környék szikláiból faragták volna csoportjukat: meg sem rezdítette őket a vihar.

"Barbárok!" - berzenkedett az ifjú kisrend, nem először a találkozó során.

"Alig jobbak, mint a ghodik vagy a kharagok. Micsoda kancsal átka a sorsnak, hogy éppen a szomszédságunkban kellett tanyát verniük!" Minden undorra ellenére sem tagadhatta azonban, hogy ébreszt benne némi tiszteletet a pusztá fegyveres erő ily nyers megnyilvánulása. Ismerte annyira Miracleát, hogy tudja: ez a tucatnyi harcos zavartalanul végigdúlhatná az egész Linnemon birtokot, ha az abjörnossiak nem vezényelnének ellenük varázstudókat. Csendesen felsóhajtott megint, s hogy meneküljön e szerfelett kínos gondolat elől, magába mélyedve kedvenc Irsalis versének felidézésébe fogott.

"Kitudnom, mire gondolsz, miközben ölelsz, Éppúgy sohasem lehet, miképpen kitudnod, Mire gondolok, miközben öllelek..."

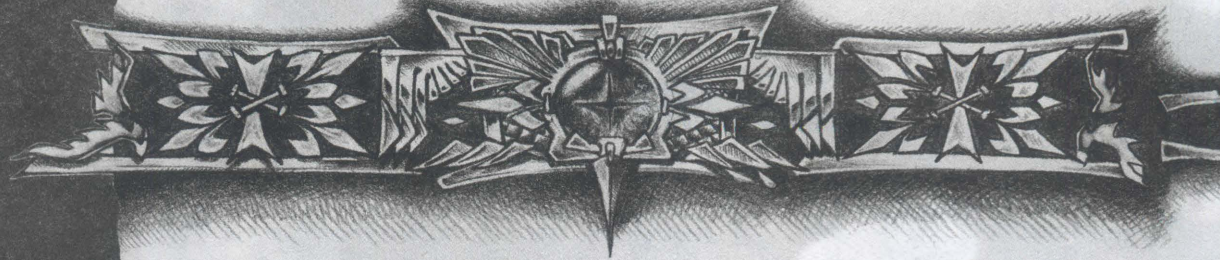
A Linnemonok szónoka eközben lassanként végzett cirkalmas mondandójával, melynek nagyobb részét Lacrimy Linnemon Kathris rangjainak, érdemeinek és rokoni kapcsolatainak felsorolása tette ki. Kelletlen ábrázatú inas álldogált mögötte, sárga-kék levélmintás paraplét tartott a nemesúr feje fölé. A szónok selyemzekéjének ujjá azonban még így is elázott: a széles kézmozdulatok, melyek a beszédet kísérték, minduntalan áthágták az esőtől óvott terület határát.

A miracleaiak vezetője gúnyos képpel, mindazonáltal türelmesen hallgatta. Borostás arca mintha csupa szögletből állt volna, faggyúval lesimított hajából esővíz csorgott az orra mentén futó barázdákba. Nyílt tekintetű szürke szemében értetlenséggel vegyes derű honolt. Mintha valami különösen komikus vásári színelőadást, még inkább bábjátékot látna, úgy mulatott - ám, hogy e maskarádét és finomkodó műbeszédet végtelenül komolyan tekintő, hús-vér emberek, ráadásul férfiak állnak vele szemben, sehogy sem érte fel ésszel. De a parancs az parancs: nem kacagta ki az előtte pompázó díszmadár-sereget. Amint az abjörnossi bevégezte mondandóját, előlépett a felföldi vezető. Nem tudta leplezni jókedvét, amint beszédbe fogott:

- Egyezményünk értelmében átadjuk nektek az elébb felsorolt érdemdús személyt. Ennek fejében felszólítunk titeket, adjátok át minékünk Shun Shelagh Mena'Fiort, aki Nirman Shelagh fia, aki pedig a Mena'Fior kardbárója, s a vele tartó mintegy tucatnyi léhűtőt, akiknek ugyan annyi érdeme sincs, mint egy falka macskának, de a fiú kíséretéhez tartoznak.

S hogy ne csupán a másik fél szavain, de tettein is tréfálkozzék, a beszédet kísérő élénk kézmozdulatok helyett elővonta vaskos pengéjű kardját, s bemutatta a "Medvetáncoltatónak" nevezett támadósort. Könnyedén, lenyűgöző biztonsággal forgatta a nehéz acélt, minden rezdülésén látszott, hogy a járással egy időben sajátította el a fegyverfogás tudományát. Ajkán magahitt mosoly játszott - csak akkor görbült dühödt vicsorba, amikor a kard, teljességgel váratlanul, egyszercsak kifordult a kezéből. Ingerült morranással ka-





pott utána, de még a földről is csak másodjára sikerült felemelnie. Dícséretesen hamar úrrá lett fellobbanó haragja felett. Hüvelyébe csúsz-tatta a pengét, hátralépett; kurta morranásokkal utasította embereit, bonyolítsák le a fogolycserét. Visszahúzóda, néma dühvel meredt a közelgő távozás reményétől megélénkült abjörnossiakra.

Cavilyn a csuklya árnyékának rejtekén halkán kifújta a tüdejében össze-gyűlt levegőt. Egy kissé szédült. Noha a határfolyó egyik szigetén, semleges területen találkoztak, a fennsík menhirjeinek mágiát kioltó hatalma vala-melyest még itt is érezte hatását: a kisrend nem egykönnyen vonta aurá-jába a pökhendi harcost, hogy varázslatával aprócska hibára kényszerítse. Megviselte az erőfeszítés, de elégedett volt. Jóllehet, egyszerű tréfája a legsze-rényebb társaságban sem vívott volna ki elismerést, a kicsinyesség ezúttal mégsem zavarta - a bölcs ember olykor kevéssel is beéri.

Felsőhajtott. Felszegezte fejét, hátralökte a selyemkámzsát. Már nem tartott az esőtől, hiszen tudta, hamarosan megmerítkézhet forró, gyógyító füvektől illa-tos fürdőjében. Mosolyogva indult a kiváltott birtoknagy elé. Voltaképpen, nem is gyűlölte annyira a miracleaiakat.

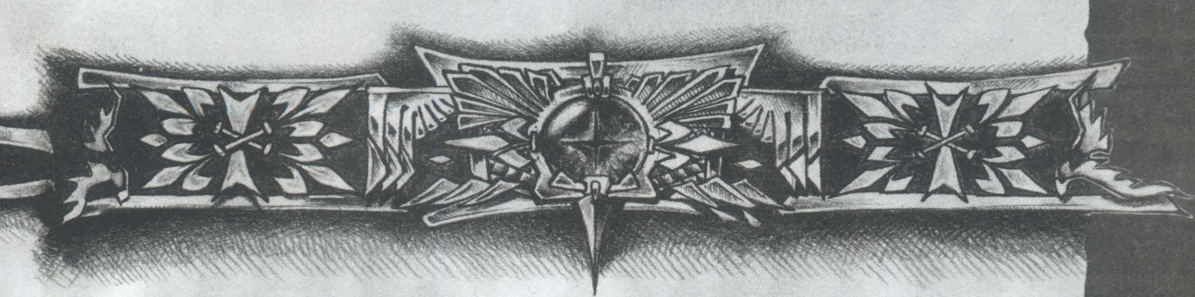


Abrýss kelet-nyugati tengelye felett két ország osztozik a tenger-parton, ékelődik a víz és a hegyek közé: Abjörnoss és Miraclea. Szom-szédok ugyan, ám ennyire eltérő, mi több, ellentétes kultúrákat talán csak Napkelet és Napnyugat összevetésekor találhatunk. E különbség magyarázatát számos ok kínálkozik, ám mind egyetlen közös töre vezethető vissza - nevezetesen a Miracleai Fennsík menhirjeire. A roppant kőoszlopok a csaknem szabályosan körforma fennsík középén emelkednek, körjük települt Miraclea zászlósvárosa. Eredetük a beláthatatlanul messzi múltba vész, ám démoni vonatkozásukhoz kétség sem fér. Hatásuk Abrýss-szerte közismert: a fennsík területén egyszerűen kioltják a mágiát. Ahol befolyásuk teljes, ott egyetlen varázstudó sem képes élni a hatalmával, legyen az bármekkora is. Rébesgetik azonban, hogy akadnak kicsiny területek, melyeken az oszlopok árnya nem elég sűrű, nem nyomja el maradéktalanul a mágiát. Az efféle helyek széles körű érdeklődésre tartanak számot, ám tulajdonosaik szigorúan felügyelik és őrzik őket.

Az abrýssi politika félelmes fegyvere, a varázslat a menhirek földjén tehát mit sem ér - ebből pedig egyenesen következik, hogy a hatalmat acéllal kell megszerezni. Miraclea a harcosok otthona. Ósidők óta a legerősebb népek, a legjobb kardforgatók birtokolják, s mert az acél hitét vallók számára mindennél többet jelent az oszlopok oltalma, földjét ugyancsak gyakran áztatta újabbnál újabb hódítók és védők vére. Az örökös csaták pedig tovább erősítették a fennsík lakóit, kristályosították a tisztán harcos kultúrát. Bármiféle nép, törzs vagy csoport szerezte is meg az uralmat e különös földön, egyazon "vallást" követett: a fegyver kultuszát.

A szomszédos Abjörnossban már nem érvényesül a menhirek ha-talma: területén épp úgy él és jelentős szerepet játszik a mágia, mint bárhol másutt Abrýsson. Míg odafent, a miracleai fennsíkon egyre mélyebb gyökeret vert, örökös csatákban érlelődött a harci kultúra, a mesés tölgyerdők közt többnyire béke uralkodott. A festői szépségű, határvidékek veszedelmeitől védett belső tartomány sajátos népet nevelt. A mindennapi érdekek, a területnövelés, a politikai vagy





gazdasági hatalom évezredek óta nem foglalkoztatja őket, így mintegy holtágába kerültek az abryin történelem folyamán. A mind nagyobb befolyás, vagyon eléréseért és megtartásáért folytatott küzdelem öröktől fogva leköti az abryssi nemesség erőforrásainak jelentős részét. Elme és szív, erő és akarat, arany és acél Birodalomszerte hatalmi, politikai célokat szolgál - Abýrnossban a művészetet, a kifinomultságot és a túlzásokat.

A két ország kapcsolata az évezredek során változó volt ugyan, ám azt soha nem lehetett állítani, hogy különösebben kedvelték volna egymást. A különös abýrnossi divat - nevezetesen, hogy időről időre más vidékek szokásait utánozzák - egy rövid időre még közel is sodorta a tölgyerdők népét a fennsík harcedzett lakóihoz, ám a durva kardcsattogatás gyorsan múló hóbortnak bizonyult.

Napjainkra kifejezetten élesre csiszolódott az ellentét. Nem beszélhetünk háborúskodásról - sem valódi, sem árnyékháborúról -, hiszen területi, hatalmi vagy gazdasági követelése nemigen akad egymással szemben a két országnak, ám a gyűlölség ennek ellenére erős. Az abýrnossiak durva lelkű, faragatlan, ostoba fajankónak tekintik, a barbárokkal egy sorba helyezik a fennsík harcosait, míg ők zavarodott elméjű, értelmetlen dolgokkal bíbelődő maskarák a miracleaiak szemében. Az egyik ország számára a másik testesíti meg a tökéletes megérthetlent, a megvetni-, kikacagnivalót. Legcsípősebb tréfáik, negatív vonatkozású hasonlataik, példáik, vidám vagy tanulságos történeteik java a "bogaras szomszédokról" szól - nevetni, gúnyolódni, bölcselkedni, értetlenkedni, bosszankodni leginkább egymás rovására tudnak.

Mindennek fűszerét éppen az a tény adja, hogy eközben a két ország között hivatalosan béke van. Lakóik így, ha nem is nagy számban, de rendszeresen látogatják egymás hazáját - változatos céllal és eredménnyel, de ritkán következmények nélkül. Aki tehát a szomszéd királyságba utazik, aligha számíthat eseménytelen napokra.

MAX

RAJZTANFOLYAMA,
ÚJ SZEMESZTER!

Info: 302-6836
11-15 óráig

A föld regél, a víz zenél,
A szél simít a hűrokon,
Szótlan dalok suhogják:
Vándor, ma véled álmodom.

(Részlet a Codex
Cantatoriumból)

*Bemerészkednél a sýtisi tavak
sötétjébe? Belopakodsz-e a sha-
giri dobiskola tilkos szertartá-
sára? Eleiseled-e a vér szagát az
ardúniai csatamezőn, hogy érted
is szólna a Hősök Fanfárja?*

Dale Avery és Hawkwood Abryss világáról szóló rövid novellái adnak festői háttérrel Gregory El Butcher instrumentális számaihoz.

Keressd a szerepjáték- és CD-boltokban, ára 2300 Ft.

Vagy rendeld meg kiadónktól postai utánvétellel 1840 Ft-ért (-20%), vagy vedd át személyesen tőlünk 1610 Ft-ért (-30%)!

Postacím: Casa Nitor Kiadó
1015 Bp., Attila u. 2.



AZ ELSŐ MAGYAR SZEREPJÁTÉK-ALÁFESTŐ ZÉNE!



Bepillantás a fantáziabilágok rejtett zugaiba...

Trollbarlang

Cím: 1065 Budapest, Bajcsy Zs. út 57. Tel.-Fax: 269-5469

Honlap: [http:// www.privatemoon.com](http://www.privatemoon.com) E-mail: khaled@clender.hu, khaled@datanet.hu



H A R M A D S Z O R

Hát, ezt is megértük! A Games Workshop legnépszerűbb stratégiai játéka immár a harmadik kiadásnál tart! Október 10-étől életbe léptek az új szabályok, s tetszik, nem tetszik, a jövőben minden kiegészítőt ezekhez igazítanak. Újra megjelennek a seregeket leíró Kódexek, s milliónyi új figura, hogy felébresszék a játékosokat azokban is, akik eddig még nem kaptak rá az ízére.

Egyelőre még csak az új alapdoboz, illetve az űrgárdista Kódex kapható, de havonta kijön egy-egy új seregkönyv, egészen 2000 közepéig, amikorra végre mindenki az új szabályok szerint átrendeazve hozhatja kedvenc harcosait. Hogy miért fontos kívánni a megfelelő Kódexeket, mikor az alapkönyvben is vannak sereglisták, a jelenlegi játékosoknak gondolom nem kell elmagyarázni, a többieknek pedig csak annyit, hogy az igazi mókás egységek, speciális karakterek és felszerelések csak a megfelelő kiegészítőkben lesznek leírva, így a Kódexszel rendelkező seregek jókora előnyben lesznek az alapkönyvől játszókkal szemben.

De lássuk csak, mi az ami, elérhető! Az alapdobozban találhatunk egy vaskos szabálykönyvet, egy osztag űrgárdistát, húsz sötét eldát, egy terepsíklót, néhány romot, fát, valamint a robbanásokat jelző sablonokat. Az előző dobozhoz képest az űrgárdisták sokat szépültek, mivel most sok kis darabból rakhatjuk össze őket, olyan pózokat beállítva, amelyeket csak akarunk. Ugyanez vonatkozik a sötét eldákra is, sőt a fák és romok is elemesek lettek. Az egyedüli modell, amely nem sikerült túl szépre, az a terepsíkló, mely leginkább egy konyhai vasaló és egy Lego űrhajó keresztezésére emlékeztet. A szabálykönyv is megújult, nemcsak tartalmában, hanem formailag is, mivel most mindent egy könyvbe zsúfoltak bele, sőt megígérték, hogy nem lesz egy Dark Millennium-hoz hasonló kiegészítő sem, mivel ebben minden benne foglaltatik.

Azt hiszem, nem is kell tovább ecsetelnem a doboz szépségeit, hiszen ez alapján minden új játékos számára világossá válhatott, hogy érdemes megvennie, mivel egy teljes játékkal lesz gazdagabb, melyet aztán a benne lévő figurákkal azonnal ki is próbálhat. Térjünk át hát a tartalmi részekre, hiszen a régi játékosokat éppen ez érdekli a leginkább!

Ha röviden össze akarnám foglalni a szabályok módosulását, elég nehéz dolgom lenne, mivel a változás túl nagy ehhez: lényegében egy, a régihez némiképp hasonló, de összességében új játékot kaptunk.

Először is, ezentúl egy kör nem öt, hanem csak három fázisból áll, melyek a következők: mozgás, lövés és közelharc. A mozgási fázis maradt a régi, csak a mozgási sebességek változtak. A leglényegesebb újítás az, hogy mindenkinek ugyanannyi lett a mozgási sebessége (6-os), és ezen csak az segíthet, ha valamilyen járműre száll. Szintén újdonság, hogy most nincs futás és roham, mindenki nyugodtan sétál (vagy álldogál), és tartózkodik a hirtelen mozdulatoktól.

A következő, a lövés fázis is maradt olyan, mint volt, csak a fegyverek és a páncélok változtak meg. Most minden fegyvernek van egy besorolása (roham, sortüzelő, nehézfegyver), mely meghatározza, hogy mozgás után hányszor lehet vele lőni, és adott az is, hogy hány lövést lehet vele leadni. Nincs tehát sortűzkocka, beragadt fegyverek, és egyéb bosszantó tényezők, a fegyver az előbb említett két tulajdonsága alapján meghatározott számú lövésre képes. Ez a gyakorlatban a következőképpen néz ki: a jó öreg űrgárdista sorozatvető sortüzelő/2 besorolása, ami azt jelenti, hogy ha egy helyben állnak vele, kettőt lőhetnek, ha mozognak, egyet. A terminátorok duplacsövű sorozatvetője roham/2 típusú, vagyis ezzel mozgás után is kettőt lehet lőni. Új tulajdonság a Páncél Semlegesítés (Armour Piercing) is, mely a megszűnt páncélmódosító helyettesítője. Bizony, mostanában a páncélok módosítatlan mentőt adnak, azonban nem védenek az olyan fegyverek ellen, melyek AP-je kisebb, mint a mentő értéke (vagyis egy energiapáncél nem véd a 2-es AP-jű plazmapuska ellen, viszont módosítatlan mentőt biztosít például a 4-es AP-jű rohamgéppágyú ellen). Ennek megfelelően persze változtak a fegyverek pontértékei és elérhetőségei is, így a "táposabb" fegyverek most már egyszerű gyalogosok kezében nemigen fordulnak elő. Érdekes módon megváltoztak a lőtávok, sok fegyvernek megváltozott az ereje is, az AP érték pedig teljesen össze-vissza mozog (a leginkább feltáptolt fegyver most például a plazmapisztoly és -puska, mivel mind a kettőnek nagy az ereje, és igen alacsony, 2-es az AP-je).

Részben ide kapcsolódik a páncélok megváltozása is. Sok helyen ezek is változtak, így például a páncéldzseki mentője 6-ról 5-re nőtt, a terminátor páncél pedig 2+ lett D6-on. Ezek után az az érdekes helyzet állt elő, hogy plazmafegyverekkel simán lehet terminátort irtani, hiszen a tápos páncéljuk ez ellen nem ér fabatkát sem. A másik oldalról viszont gyengébb fegyverekkel aztán lőhetik őket a végtelenségig! De hová lettek az energiamezők? - kérdezhetitek, hiszen ezek voltak

a karakterek utolsó mentővái a nehézfegyverek ellen. Hát, ezeket az alapkönyvben nem találhatjátok meg, csak a rúnapáncél és a Rosarius képében, de a különböző Kódexekben bizonyára benne lesznek.

A páncélmentők új fajtáját képezik a fedezékek, melyek most nem a lövésre adnak mínuszt, hanem egy módosítatlan páncélmentőt adnak. Ilyen módon akár fix 4+ is összejöhét, ami azért nem megvetendő lehetőség!

Ha már szóba kerültek a módosítók, néhány szót azokról is: ezek bizony eltűntek. Most már nem érdekel senkit, hogy ki milyen gyorsan mozgott, milyen fedezékben áll, és hogy ki milyen fegyverrel lő, a találati esélyt semmi sem befolyásolja (még a célzók sem, hiszen ezek is lemaradtak a fegyverekről).

Érdekes újítás még, hogy minden fegyver egyet sebez, viszont ha az Ereje kétszer akkora, mint a modell Szívóssága, és megsebzí az, az automatikusan belehal a lövésbe. Ja, és mivel változtak a modellek tulajdonságai is, ha az ember nem démon vagy valami egyéb csúfság, akkor 4-esnél nagyobbra ne nagyon számíts! Így válnak tuti gyilkos fegyverekké a plazma- és hőfegyverek...



Ha már a tulajdonságok változásánál tartunk, megemlíteném, hogy egy kissé "összementek" az értékhatárok, így halandóként most már csak maximum 5-ös Lövési- és Közelharc Értéket lehet elérni, még akkor is, ha az embert orgyilkosnak képezték ki. Itt azért elég erősen érződik az első kiadás hatása, hiszen a mostani karakterek pontosan ugyanolyan profillal rendelkeznek, mint őseik. Ez ugye egy részről nem baj, mivel véget ér az az időszak, amikor elindult egy-egy izmosabb káoszlord vagy főkönyvtáros, aztán nem volt, aki megálljon előtte. Más részről viszont egy kissé leszűkíti a lehetőségeket, hiszen eddig elég jól tudtak variálni a speciális osztágok értékeivel (pl. az Úrfarkasok eggyel magasabb Közelharc Értéke, vagy a kisebb karakterek, hősök profilja), most viszont a seregzér harci tulajdonságai csak eggyel magasabbak, mint az egyszerű közkatonaé.

Egyébként a többi változtatás is ebben a szellemben íródott: egy részről kijavítja az előző kiadás hibáit, másrészt viszont sokat elvesz annak változatosságából. Éppen ezért lesz érdekes, hogy a Kódexekben mit írnak, hiszen ez előtt is itt jelentek meg a furcsa dolgok...

Mivel kezdünk leragadni a második fázisnál, ideje témát váltanom, különben sosem jutunk a végére! Jöjjön hát az utolsó fázis, a közelharc, ahol most aztán végképp eldőlnék a dolgok!

Ez az a fázis, amely teljes egészében visszatért az első kiadáshoz, illetve a Warhammer Fantasy-hez. Az egész úgy zajlik, hogy azok az egységek, melyek maximum 6"-re vannak az ellenségtől, lerohanják azt, majd szépen megküzdnek velük. Lényegi változás, hogy ha jól pozícionáljuk egységeinket, akkor egy körben mozoghatunk, lőhetünk, majd verekedhetünk is! A kéztusát az a fél kezdi, akinek nagyobb a Kezdeményezése. Ennek a félnek az ellenséggel közelharcba keveredő tagjai dobnak annyi kockával, ahány támadásuk van, majd a dobott érték és egy keresztábrával segítségével meghatározzák, hogy meg tudják-e ütni az ellenfelüket vagy sem. A találati esély a két harcos Közelharc

Értékének függvénye, viszont a tábla olyan, hogy a 3-as Közelharc Érték 5-ös vagy nagyobb dobás esetén üti a 10-est! Ennek megfelelően már egyáltalán nem biztos, hogy egy karakter úgy menjen végig egy osztágon, hogy azoknak esélye se legyen eltalálni őt. Az persze más kérdés, hogy sebezni sikerül-e...

A sebzés, illetve a páncélmentők dobása ugyanúgy megy, mint a lövésnél leírtaknál, úgyhogy azokat most nem is részletezném, csak egy-két érdekességet emelnék ki: A közelharc fegyverek most sokat egyszerűsödtek, és inkább kategóriák, mint különféle gyilkoló eszközök vannak. Megkülönböztetünk így egyszerű közelharc fegyvereket (melyek a tulaj Erejét használják), energiafegyvereket (melyek szintén a tulaj Erejével ütnek, de nincs ellenük normál páncélmentő), illetve az energiakesztyűt (mely duplázza az Erőt, és nincs ellene mentő, viszont tulajdonosa utolsóként üt a körben). Látható, hogy így azok az egységek az igazán erősek, viszonylag magas Erővel és energiafegyverekkel rendelkeznek, és Kezdemény terén sem állnak rosszul. Ezek alapján most a legerősebb közelharc osztag az elda Banshee, mert ők a maszkjuk miatt mindig először támadnak, akkor is kettőt, ráadásul energiafegyverrel.

A közelharc fegyverek így persze egész más erősségűek lettek, mint az előző kiadásban, de ennek megfelelően át is dolgozták mind a pontértéküket, mind a hozzáférhetőségüket (energiakesztyűt például csak karakterek és harci robotok használhatnak).

De visszatérve a közelharc menetéhez, miután mindkét fél ütötte egy kicsit a másikat, össze kell számolni, hogy hány áldozat van a két oldalon, és akinek több, az dob egy Akaraterő-próbát. Ha elbukta, szalad, az ellenfél pedig utána. Ha a menekülőket utóléri, vagy beleszaladnak egy ellenséges csapatba, az utolsó szemig levágják őket. Ha valaki nem üldöz, konszolidálhatja pozícióját, vagyis még mozoghat 3"-et, amerre akar. Ez az üldözősdi még a Fantasy-ból származik, bár nekem már ott sem tetszett, különösebben akkor nem, amikor egy tápos karakter bezúzott egy harmincfős egységnek, aki nem dobta meg az Akaraterőjét, majd az üldözés közben az az egy figura levágta a maradék huszonötöt. Na mindegy, itt legalább nem olyan táposak a karakterek!

Velük együtt egyébként a járművek is sokat vesztek az erejükből. Egyrészt kisebb lett a páncélzatuk, másrészt erősen visszavettek a használhatóságukból azzal, hogy ha mozognak, akkor nem használhatják az összes fegyverüket. Hogy hanyat, az attól függ, hogy mennyit mozogtak, de előfordulhat, hogy csak egyet. A páncélok lementek 10-14 közé, amit jó eséllyel akár kézfegyverrel is át lehet lőni. Újdonság viszont, hogy most minden jármű ugyanazt a károsodási táblázatot használja, és megkülönböztetik az „éppenhogy átment” és a masszív sebzés kategóriákat. Az előbbi abban az esetben érvényes, ha pont akkora a páncélátütés értéke, mint a páncél (de ekkor nem is robban fel a ketyere), a másik pedig ha legalább eggyel meghaladja azt.

Érdekesség még az is, hogy a psi igencsak beszűkült. Van egy-két karatker, akinek van egy-két (!) psi-képessége, melyet általában lövésként használ. Ezek csak akkor működnek, ha az illetőnek sikerül az Akaraterője alá dobni, egyébként megtámadja egy démon, és ha nem küzdi le, besebez neki egyet. Mindent összevéve, nagyon lebutították a rendszert, ezért nem is igazán éri meg psi-használó karaktert behozni.

Összességében én mégis azt mondanám, hogy a rendszer - bár sok mindent leegyszerűsítettek - továbbra is használható maradt, sőt helyenként sokkal jobb lett. Az persze, hogy milyen is valójában, majd a gyakorlati tesztek során derül ki, illetve az, hogy az új Kódexek visszahozzák-e azt az óriási változatosságot, melyet az előző kiadás jelentett.

Hriczó Gábor

MORDHEIM

WARHAMMER

AZ ELÁTKOZOTTAK VÁROSA

Réges-rég, Sigmar 2000. évében, amikor polgárbáború dúlt a Birodalmat, és négy választófejedelem küzdött a hatalomért, sokan úgy érezték, elfőtt a világvége. A harcok által keletkezett káosz kibaszálva szabadon tenyésztek az őst, tiltott kultuszok, az erdőkben minden éjjel embereket áldoztak, és úgy tűnt, nincs aki gátat vessen az esztelen öldöklésnek. Hiába imádkoztak az emberek Sigmar templomaiban, a megváltás bizony késett.

Nem csoda hát, hogy az üstököst, mely egyszer csak feltűnt az égen, mindenki isteni jelnek tekintette, s abban bízott, hogy végre jobb idők jönnek a meggyötört földekre. Mordheim lakói különösen örültek, hiszen a meteor szemmel láthatóan az ő városuk felé vette az irányt. Nem tántorította el őket sem a csillagjósok, sem Sigmar papjainak intése, s csak ünnepeltek éjjel-nappal.

Aztán megérkezett az üstökös, és egyszerre minden megváltozott. A becsapódás elpusztította a teljes kormányzói negyedet, a tűzvészben pedig, mely ezt követte, a lakosság jó része odaveszett. A föld alatti rejtékbelyekről káosz kultisták bukkantak elő, és azonnal a túlélők megszárlásába kezdtek. A város polgárai egy éjszaka alatt földönfutókká váltak, akiknek összesen annyi vagyona maradt, amennyit hirtalan össze tudtak kapkodni.

Voltak olyanok, akik magukkal vitték az elátkozott meteor egy-egy darabkáját, hogy emlékeztesse őket a szörnyű tragédiára, ám nem is sejtették, hogy ezzel mekkora felfordulást okoznak az egész Birodalomban! A kövekről ugyanis kiderült, hogy igen erőteljes mágikus erővel rendelkeznek, melyet a sebgőgyítástól kezdve az aranycsínálásig rengeteg dologra fel lehet használni. Nem csoda hát, hogy a kövecskéknél pillanatok alatt az égig szökött az áruk, s a kalandorok, zsoldosok seregestül indultak Mordheim irányába.

Amit aztán a városban találtak, az még a legedzettebbek idegeit is próbára tette: az egykor büszke Mordheim most romokban hevert, utcáin zsoldosok és káosz kultisták vívták harcukat. Az árnyékban démonoktól megszállt mutánsok és skavenek rejtőztek, csak arra várva, hogy valakit meglepbessenek és lemészárolhassanak. Mindenki, aki a városba jött, előbb-utóbb megőrült, és még a legjobb barátját is szívesen megölte volna, ha ezzel egy kis darabka meteorhoz juthat.

Bizony, az évek során sokan indultak útnak a város felé, de sokkal kevesebben tértek vissza. Azok pedig, akik meggazdagodtak, sokszor eltöprengnek rajta, megérte-e az áldozatot - a rémálmokat, a sebhelyeket, és az elvesztett cimborákat...

Nos, a kissé hosszúra nyúlt bevezető után ideje elárulnunk, hogy nem egy novellát olvashatsz most, kedves érdeklődő, hanem egy kisebb csapatokkal játszható fantasy stratégiai játékról, mely tulajdonképpen a Warhammer Fantasy Battle és a Necromunda keveréke. Mivel a teljes játék igencsak hosszú, ezért most csak az alapszabályokat közöljük, melyekkel azonban már elkezdhetek játszani. A későbbiek folyamán leközeljünk a különleges felszerelések és a csapatok listáját, ezekre azonban egy kicsit várnotok kell.

A most következő szabályok kisebb, kb. 250 pont értékű seregek esetében működnek a legjobban, ezért az erősebb karaktereket és varázstárgyakat most otthon kell hagynotok!

Az összecsapás célját előre határozzátok meg (ezt segíti a bevezető) - játszhattok az egyik fél elhullásáig is, de sokkal érdekesebb valamilyen folytatásos történetet végigküzdeni (pl. kultisták elrabolják az egyik környékbeli nemes lányát, akit ki kell szabadítani, majd kimenekülni a városból, később visszatérni, és számonkérni a kultistákon azt a három-négy skaven orgyilkost, akiket alig sikerült leölni, stb.).

AZ INDULÁS

Miután mindketten összeállítottátok csapatotokat és meghatároztátok a véres küzdelem célját, már neki is láhattok a csatának!

Az összecsapás itt is körökre, azokon belül pedig fázisokra oszlik, melyek a következők:

1 / Helyreállítás

Ebben a fázisban dobhatsz arra, hogy megsebesült vagy ájult figuráid felállhatnak-e hogy folytassák a harcot.

2 / Mozgás

Amikor ez a fázis eljő, a megfelelő csapat tagjai elmehetnek valamerre vagy lerohanhatják az ellenfelet.

3 / Lövés

Aki tud lő, aki nem, legközelebb hoz valami löfegvert.

4 / Közelharc

Akik a mozgási fázisban lerohanták az ellenfelet, vagy már egy ideje közelharcban állnak egy ellenséges modellel, azok most tovább küzdhetnek. Megjegyzendő hogy mindegy, kinek a köre, a közelharcban mind a két fél részt vesz.

HELYREÁLLÍTÁSI FÁZIS

A fázis során arccal felfelé fordíthatsz minden olyan modellt, mely kábult volt, illetve felállíthatsz minden modellt, mely arccal felfelé feküdt (hogy mitől kerültek ilyen állapotba, az a harcnál derül ki).

MOZGÁS

A mozgás során először a rohamokat kell bejelenteni és végrehajtani, a normál mozgás csak ez után következhet. A fázison belül a következő mozgásformákat különböztetjük meg:

a) **Séta:** Ha valaki csak úgy nekiindul, annyi inch-et mehet egy tetszőleges irányba, ahányas szám a mozgási értéke mellett szerepel. Minden modell külön mozog, ezúttal nem vonatkoznak rájuk a Warhammer-ből ismert megkötések. A sétába a létrákon fel- és lemászás, illetve az alacsony akadályokon való átkelés is beletartozik.

b) Futás: Ha egy modell úgy dönt, hogy ebben a körben nem akar se löni, se körülnézni, csak minél gyorsabban odaérni valahová, akkor futnia kell. Ebben az esetben alap mozgásának dupláját teheti meg, viszont nem lehet, (mivel nincs ideje erre koncentrálni), és nem mászhat meg akadályokat. Ha 8"-nél közelebb ellenséges modell áll, nem iramodhat neki.

c) Roham: Ha egy ellenfeleddel közelharcot szeretnél vívni, le kell rohannod a mozgási fázisban. Nem számít, hogy harcosodhoz képest merre helyezkedik el, csak az a lényeg, hogy az láthassa (még ha ehhez körbe kell fordulnia is). A roham végén a két modell talpának érintkeznie kell, különben nem lesz közelharc (ez alól kivétel, ha a lerohant modell egy alacsony akadály mögött áll, hiszen így elérik egymást, de talpuk nem érhet össze az akadály miatt). Bárki lerohanhat bárkit, de arra vigyázni kell, hogy a rohamozó harcos nem mehet el (2"-nél közelebb) egy másik ellenséges modell mellett. Lehetséges a lépcsőkön vagy létrán felfelé rohamozni is, de ekkor a rohamozónak Kezdeményezése alá kell dobni a D6-tal, különben megbotlik, és nem ér fel (ilyenkor a létra vagy lépcső aljánál marad, és nem mozoghat tovább). Ha a roham nem éri el az ellenfelet, a harcos csak az alap mozgását teszi meg, mivel rájön, hogy úgysem érheti el ellenfelét, és kifogy belőle a lelkesedés.

d) Leugrás: Az erkélyeken, emeleten és hasonló magas helyeken álló harcosok leugorhatnak onnan - hogy ezt ép bőrrel megússzák, 2 inch-enként Kezdeményezésük alá kell dobniuk (és ezt a mutatót maximum 6"-ról mutathatják be). Ha csak egy dobás is sikertelen, a harcos leesik, és a későbbiekben leírtaknak megfelelően sebződik.

e) Rávetődés: Ha valaki egy magaslati ponton áll, és alatta (maximum 2"-re) egy ellenséges modell nézelődik, lehetőség van arra, hogy rávetődve közelharcot kezdeményezzen. Itt is dobni kell 2"-ként, viszont ha sikerül ráugrani az ellenfélre, akkor minden teljes megtett 2"-ért +1 Erőt kap, és +1-gyel támadhat a közelharc fázisban.



f) Leesés: Ha egy harcost egy épület szélénél 1"-es körzetében küldenek földre vagy ütnék le, Kezdeményezése alá kell dobni, különben leesik. Az eséstől minden áldozat D3 akkora Erejű ütést kap, mint amilyen magasról leesett (inch-ben, persze). Ezt a sérülést páncél nem semlegesíti.

LÖVÉS

Ebben a fázisban minden harcos megragadja a keze ügyébe eső első hajító- vagy löfegyvert, és rálő egy ellenséges modellre. Mindenki csak egyet lőhet, és azt is csak akkor, ha abban a körben nem futott.

A találati esélyt ugyanúgy a modell Lövés értéke (BS) befolyásolja, mint Warhammer Fantasy-ben, és ugyanúgy is kell kidolgozni, hogy talált-e, mint ott. A fedezék, gyors mozgás és hasonló okok miatt módosítók itt is érvényesek, viszont az egyedülálló modellekre nem kell -1-gyel löni, mivel itt kisebb a lépték, és mindenki egyedülálló modell.

Érvényes az a szabály is, hogy a legközelebbi ellenségre kell löni, mivel az jelenti a legnagyobb fenyegetést. Ez alól a szabály alól azonban kivételt jelent, hogy ha az első modellt nehezebb eltalálni, mint egy távolabbat (mert fedezékben áll), akkor lehet a második modellre löni.

Ha eldöntöttétek, ki kire lő, mérjétek le, hogy a célpont belefér-e a lőtávba (ez ugyanannyi, mint a Warhammer Fantasy-ben), mivel ha ezen kívül esik, hiába is minden, úgysem talál.

Találat esetén, annak meghatározásakor, hogy sikerül-e sebezni az áldozatot, ismét a már többször emlegetett játék szabályaihoz fordulunk. Ha viszont erre 6-ost dobtok, az azt jelenti, hogy sikerült egy kritikus találatot okozni, mely a következő hatással jár (dobj egyet a D6-tal):

1-2 Fedetlen testrészt talál. A támadás ellen nincs páncélmentő

3-4 Dupla sebzés. A támadás kétszer annyit sebez, mint alapesetben.

5-6 Mesteri lövés. A találat duplát sebez, nincs ellene páncélmentő, és +2-t ad a sebesülés meghatározására is (ld. a következő táblázatot)

Ha összejött a sebzés is, és a páncélmentő sem sikeres, ideje levonni annyi sebet, amennyit a fegyver okoz. Amíg marad, nincs különösebb probléma. A bajok akkor kezdődnek, ha ez volt az utolsó. Ebben az esetben, D6-tal dobni kell a következő táblázatból:

1-2 **Az áldozat földre kerül.** Az ütés hanyatt löki a harcost. Fektesd le a modellt a földre, úgy, hogy arccal felfelé nézzen. A következő kör elején felállíthatod, és tovább harcolhat, de csak fele sebességgel mozoghat, nem rohamozhat, nem lőhet, és ha közelharcba keveredne, ő üt utóljára. Ez a kábulat szerencsére csak egy körig tart, utána ugyanúgy harcol tovább, mint addig, kivéve, hogy ha kap egy sebet, újra dobni kell a táblán.

3-4 **Elkábul.** Az áldozat elkábul az ütés erejétől, és a modellt arccal lefelé kell fektetni. Amíg meg nem fordítják, csak annyit tehet, hogy a mozgási fázisban 2"-et vonszolja magát valamerre.

5-6 **Ájulás.** A harcos elájul az ütéstől, és végképp kiesik a harcból. Vedd le a modellt.

Ha egy fegyver többet sebez, minden egyes sebzésre dobni kell a táblázatból, és a legsúlyosabb hatás lesz érvényes.

KÖZELHARC

A közelharc teljesen megegyezik a Warhammer Fantasy alapkönyvben leírtakkal, de néhány kiegészítést azért teszünk:

Az a harcos üt elsőként, aki rohamozott. Ha nem volt roham, a magasabb Kezdeményű modell támad először, kivéve, ha éppen akkor kelt fel a földről.

Ha egy földön fekvő harcost ütnék, akkor azt normál módon teszik, viszont ha csak egy találatot is elérnek rajta, akkor az elájul, és a modellt le kell venni.

Ha egy kábult modellt akár csak egy támadás is ér, az azonnal elájul, függetlenül attól, hogy a támadás sikeres volt-e vagy sem. Megjegyzendő, hogy ha a harcos a kör elején még áll, viszont az első támadástól elkábult, az még nem jelenti azt, hogy a következő támadástól automatikusan el is ájul. Ez csak akkor következik be, ha a további sebzéseknél ez az eredmény jön ki a táblázatból.

Ha valaki közelharcba keveredett, azt nem hagyhatja ott egészen addig, amíg az valamelyik fél földre kerülésével véget nem ér. Ez azt is jelenti, hogy bármilyen eredménnyel is jár a közelharc, töréstesztet nem kell tenni. Ha valaki leküzdi ellenfeleit, már mehet is tovább, akár egy következő kényszerűsége is.

Folytatása következik...

*Tuomas Pirinen cikke alapján
fordította Hriczó Gábor*

WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY

A KÁOSZ SZOLGÁI – Befejező rész –

A VÉRIVÓK (BLOODTHIRSTERS)

Khorne nagyobb démonai (Khak'akaoz'khyshk'akami)

Khorne Öklei • Khorne Halálhozói

Koponyák Urai • A Trón Örei

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
6	90	93	7	7	39	100	10	89	89	89	89	01	-

A Vérivók Khorne laghatalmasabb szolgái, kiknek soraiba gyakran a legjobb harcosok is bekerülhetnek. Létezésük egyetlen célja a harc. A halandó elme számára érthetetlen vérszomjuk, szinte mindenkit megtámadnak, aki a közelükbe kerül. A félelmet egyedül istenükkel szemben ismerik, így minden parancsát gondolkodás és megfontolás nélkül hajtják végre. Büszkeségük általában nem engedi meg számukra, hogy bárkit is segítségül hívjanak, ezért a kapott feladatokat egyedül végzik el, csak saját erejükre és képességeikre hagyatkozva.

MEGJELENÉS: A Vérivók hatalmas termetű humanoidok, fejük mint a kutyáké, lábaik izmos patákban végződnek, hátukról pedig denevérszerű szárnyak sarjadnak. Bőrüket vérvörös bunda fedi, szárnyaik feketék, szemük fehér, látható szivárványhártya és pupilla nélküli, szárvaik és karmaik pedig a megfeketedett vas színéhez hasonlatosak. Káoszpáncéljuk fekete és vörös, kezeikben pedig hatalmas fejszét és korbácsot hordoznak.

JELLEM: Káosz (Khorne)

PSZICHOLÓGIA: Mint a nagydémonok általában. Hajlamos az őrjöngésre, valamint gyűlöli Slaanesh követőit.

MÁGIA: Mint Khorne démonai általában, a Vérivók sem használnak mágiát.

VARÁZSTÁRGYAK: Káoszpáncél és Khorne Fejszéje.

SPECIÁLIS SZABÁLYOK: A Vérivók szárnyai alkalmasak a repülésre, ilyenkor a már leírt szabályok szerint vonatkoznak rájuk. Tíz

fegyveres támadásuk van, és ugyanúgy regenerálnak, mint a trollok.

A Vérivók minden testrészén 2 pontnyi páncéllal kell számolni.

A VÉRONTÓK (BLOODLETTERS)

Khorne kisebb démonai (Khak'akamshy'y)

Khorne kiválasztottjai • Meztelen Gyilkosok

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
4	50	42	4	3	5	60	2	89	89	89	89	01	-

A Vérontók Khorne seregének közkatonái. A legerősebb halandó hívek Vérontókká válhatnak, hogy aztán esetleg előléptessék őket Vérivókká.

Mint Khorne egyéb démonai, a Vérontók is félelem nélkül, őrült vérszomjtól vezetve harcolnak. A csatákba gyakran Zúzórémeken lovagolva érkeznek, véres húscafatokká taposva és kaszabolva minden ellenállást.

MEGJELENÉS: A Vérontók nagyjából emberméretű, izmos humanoidok, vérvörös, pikkelyes bőrrel, fejükön szarvakkal, és éjfélete nyelvvel. Kezüikben a rettegett Pokolpengéket hordozzák.

JELLEM: Káosz (Khorne)

PSZICHOLÓGIA: Mint a kisebb démonok általában. Hajlamos az őrjöngésre, valamint gyűlöli Slaanesh követőit. Minden pszichológiai tesztet +10-zel tesznek, kivéve, ha azt egy Vérivó okozza.

MÁGIA: Mint Khorne démonai általában, a Vérontók sem használnak mágiát.

VARÁZSTÁRGYAK: Pokol-penge.

SPECIÁLIS SZABÁLYOK: Egy fegyveres és egy karom támadásuk, vagy egy karom és egy harapás. Kamolásuk 25% eséllyel elfertőzi a sebet. Harapásuk mérgező, sőt ezt a mérget 10 méterre köpni is tudják.



Ugyanúgy regenerálnak, mint a trollok. Szolgáik nincsenek, és nem is idézhetnek meg segítséget.

A Vérontók minden testrészén 1 pontnyi páncéllal kell számolni.

KHORNE KUTYÁI (FLESHHOUNDS)

Khorne teremtményei (Kha'a'a Khak'hysk)
Elkerülhetetlenek • Vervadászok

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	CI	WP	Fel
10	49	-	5	4	11	60	1	-	10	14	89	-	-

Ezek a borzalmas teremtmények általában Khorne híveinek követőjeként jelennek meg, bár egyéb démonok társaságában is gyakran előfordulnak. Gazdájukért halálukig harcolnak, s ha követni kell valakit, sosem tévesztik szem elől áldozatukat. A Káoszpusztákon hatalmas falkákban kóborolnak, Khorne ellenségeit úzve. A falka mögött Vérontók rohannak, még nagyobb igyekezetre készítetve a pokoli falkát.

MEGJELENÉS: Hatalmas, több mint két méter hosszú kutyaszerű teremtmények, nyúlánk testtel. Nyakukat tüskés gallér védi, melyet narancsszínű membrán köt össze. Bőrük pikkelyes, és természetesen vérvörös színben pompázik. Hátukon fémlemezok nyúlnak bőrük alá, melyeket bronzkarikák fognak össze. Szemük tejfehér, a pupilla és szaruhártya náluk sem látható. Szájuk pengeéles, véres fogakkal teli, mancsukat acélkemény karmok ékítik.

JELLEM: Káosz (Khorne)

PSZICHOLÓGIA: Immunis a félelemre és terorra, kivéve ha azt maga Khorne okozza. Minden más pszichológiai tesztnél a gazda tulajdonságait kell alapul venni, ha az 12 méternél közelebb van a kutyaéhoz.



VARÁZSTÁRGYAK: Khorne Gallérja.

SPECIÁLIS SZABÁLYOK: Támadáskor harapását használja, mely mérgező. Ha nincs hozzá 12 méternél közelebb Khorne egy követője vagy démona, hogy irányítsa, a legközelebbi élőlényt támadja.

Erős lábaik képessé teszik őket arra, hogy akár 8 méterről is rávessék magukat áldozatukra, és ebben nem zavarja őket még 4 méter magas akadályok sem. Ez a támadási forma a harc első körében +10 WS-t jelent számukra. Ha az ugrás sikeres volt, lehetőségük nyílik arra, hogy karmaikat áldozatukba mélyesszék, és ehhez még újabb támadást sem kell dobniuk.

ZÚZÓRÉMEK (JUGGERNAUTS)

Khorne hátasai (Kha'a'a Akh'h)
Lélektiprók • Tiprók

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	CI	WP	Fel
7	33	-	5	5	17	20	2	-	89	6	89	-	-

Ezek a hátasok általában Khorne ajándékai leghívebb követőik számára, de a Vérontók is ezen lovagolnak.

MEGJELENÉS: A Tiprók nagydarab, négylábú teremtmények, torz bulldogfejjel, erőteljes lábakkal és széles pofával. Bőrük eleven fém, mely Khorne jelével ékes. Hátukon nyereg, színük pedig a vérvöröstől a megfeketedett vasig terjed.

JELLEM: Káosz (Khorne)

PSZICHOLÓGIA: Félelmet okoznak minden 3 méternél alacsonyabb élőlényben, akire rárontanak. Lovasuk nélkül hajlamosak az elhülyülésre, és ilyenkor jó eséllyel megtámadnak mindenkit, akit csak látnak. Minden más pszichológiai hatásra immunisak.

SPECIÁLIS SZABÁLYOK: Egy öklelés dupla sebzéssel, valamint egy taposás. Ez utóbbi csak előre vagy oldalra irányulhat, viszont sebzése ellen sem Szívósság, sem páncél nem védi.

Fejüket, vállait és hátukat 2 pontnyi páncél védi.

- SLAANESH SZOLGÁI -

A TITKOK ŐREI (KEEPERS OF SECRETS)

Slaanesh nagydémonai (Q'tlahsi'issho'akshami)
Slaanesh Gyilkosai • A Hatalmasok

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	CI	WP	Fel
6	90	93	7	7	39	100	6	89	89	89	89	18	-

Ezeket a hatalmas démonokat Slaanesh csak abban az esetben veti be, ha már minden más kudarcot vallott. Az erőszak ugyan Slaanesh természetének csak kis részét képezi, de ha sor kerül rá, ezen démonai tökéletesen megfelelnek a célnak: a Titkok Őrei nagy élvezetet találnak a kínzásokban, a gyilkolásban, különösen ha Khorne híveiről van szó.

Azt beszélik, nevüket onnan kapták, hogy nincs olyan kimondott szó, bárhol, bármelyik dimenzióban is mondják ki azt, amit ők meg ne hallanának. Ezeket aztán ajándékokért vagy szolgálatokért cserébe szívesen tovább is adják.



MEGJELENÉS: A démonok kinézete távolról a minotauruszokra emlékeztet, mivel fejük bikaszerű, vállukból pedig két pár izmos, emberi kar ered. A felső pár hatalmas ollókban, az alsó pedig emberi kezekben végződik. Felsőtestük jobb oldalán egyetlen női mell látható, mely Slaanesh minden démoni szolgájának sajátja. Testüket pasztellszínű, selyemből és láncokból álló ruhákkal fedik.

JELLEM: Káosz (Slaanesh)

PSZICHOLÓGIA: Mint a nagydémonok általában. Hajlamos az őrzöngésre, valamint gyűlöli Khorne követőit.

MÁGIA: Slaanesh nagydémonai hat különböző szintű varázslatot ismernek, melyek pontos típusát véletlenszerűen kell meghatározni. Varázslásuk mindig sikeres, és nem kell mágiapontokat sem felhasználniuk.

VARÁZSTÁRGYAK: A démon 50% eséllyel rendelkezik Káoszpáncéllal, van egy mágikus fegyvere, és D4 egyéb varázstárgya.

SPECIÁLIS SZABÁLYOK: Mint a nagydémonok általában. Van 4 karmolása, 4 fegyveres támadása, egy harapása vagy öklelése, és egy taposása.

DÉMONLÁNYKÁK (DAEMONETTES)

Slaanesh kisebb démonai (Q'tlahs'itsu'aksho)
Slaanesh Gyermekei • A Romlás Keresői

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	CI	WP	Fel
4	57	42	4	3	5	60	3	10	89	89	89	89	89

A Démonlánykák a leggyakoribbak Slaanesh démoni szolgálói között. Ügyét egyrészt mint harcosok, másrészt mint halandó híveinek nyújtott ajándékok szolgálják. Mint Slaanesh maga,

ők is szépségesek, de olyan perverz módon, hogy az inkább undort, mint elismerést kelt. Csatakba általában Slaanesh hátasain lovagolnak.

MEGJELENÉS: A Démonlánykák nagyjából olyan magasak, mint egy ember, bőrük fehér, szemük pedig kerek, mélyzöld színű. Testfelépítésük megegyezik a nőkével, de csak egy mellük van. Bőrüket szívesen díszítik különféle bizzar mintákkal, természetesen pasztell színekkel festve azokat. Leggyakoribb minta Slaanesh jelének végtelen ismételtetése. A Démonlánykák keze rákszerű ollókban, lábuk patákban végződik, farkuk pedig pengeéles. Néha diszes, láncból készült páncélokat is viselnek.

JELLEM: Káosz (Slaanesh)

PSZICHOLÓGIA: Mint a kisebb démonok általában. Gyűlölik Khorne követőit.

MÁGIA: Egy csapatnyi Démonlányka maximum hat első szintű varázslatot ismer. Varázslásuk mindig sikeres, és nem kell mágiapontokat sem felhasználniuk.

VARÁZSTÁRGYAK: Általában nem rendelkeznek varázstárgyakkal, de ha a mesélő úgy gondolja, adhat minden Démonlánykának 10% esélyt arra, hogy mégis legyen egy-egy mágikus eszközük.

SPECIÁLIS SZABÁLYOK: Mint a kisebb démonok általában. Van 2 karmolásuk, és farkukkal is támadhatnak egyet.

Slaanesh szolgája a Kisebb Démonok Megidézése varázslat segítségével megidézhet D6 Démonlánykát, akik Slaanesh Hátasain lovagolnak, és ez mindössze 2 mágiapontjába kerül. Fel kell azonban készülnie arra, hogy ha a démonok végeztek a feladattal, arra fogják kérni, hogy áldozza fel egyik társát Slaaneshnek.

A Démonlánykákat egy pontnyi páncél védi.

A RÉMEK (THE FIENDS)

Slaanesh teremtményei (Q'qha'shy'ythlis)
Slaanesh Bestiái • Szentségtelenek

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	CI	WP	Fel
6	33	-	3	3	5	30	3	-	43	14	43	43	-

Slaanesh vadászó szörnyetegei gyakran találhatók más démonok társaságában, de néha a halandó hívők is kaphatnak egyet-egyet.

MEGJELENÉS: A Rémek az emberi test szentségtelen ötvözei a skorpiókkal és hüllőkkel: Testük szelvényezett, de emberi lábakon áll, és skorpiófarkban végződik. A test mellső részének jobb oldalán emberi mellék sorakoznak, melyek tövéből egy pár kar sarjad - ezekre általában mint lábra támaszkodnak, mivel intelligenciájuk nincs akkora, hogy fogásra is használják azokat. Fejük a gyíkokéra emlékeztet, de szarvakkal és hosszú nyelvvel ékes.

Felsőtestük általában fehér vagy valamilyen pasztellszínben pompázik, alsótestük pedig ugyanennek a színnek egy sötétebb árnyalata. Lábaik valamilyen, ehhez a mintához illő, de sötétebb színűek, talpuk viszont világos. Szarvaik elefántcsontszínűek, szemeik pedig sötétzöldek.

JELLEM: Káosz (Slaanesh)

PSZICHOLÓGIA: Immunisak a félelemre és terorra, kivéve, ha azt nagydémonok vagy istenek okozzák.

SPECIÁLIS SZABÁLYOK: Farkukkal és nyelvükkel harcolnak; az előbbi támadásuk mérgező, és szemben vagy oldalt álló ellenfelek ellen hatásos, míg az utóbbival csak előre támadhatnak. A nyelv érintése nem okoz sebesülést, de mivel a lény nyála erős drogokat tartalmaz, az áldozatnak Akaraterje alá kell dobnia, különben az eljövendő 24 órára eluralkodik rajta a hülyeség (stupidity). A Rém testszaga is hasonló tulajdonságokkal bír: aki 8 méteren belül kerül a lényhez, annak sikeres Akaraterő-próbát kell tennie, különben annyira a vonzó illat hatása alá kerül, hogy ezentúl csak a Rémet akarja nyalogatni, mind többet és többet lenyelve ezzel a bódító anyaggól. Egy Rém illata egyszerre csak egy lényre hat.

SLAANESH HÁTASAI

Slaanesh paripái (Q'qha'thanshi'i)
Elfajzottak • Slaanesh ostorai

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
12	33	-	4	5	10	60	0	-	-	-	-	-	-

Ezek a különös kétlábú lényeket néha Slaanesh szolgálainak adományozzák, de általában a Démonlánykák harci paripáiként jelennek meg. Ők maguk nem harcolnak, viszont gyorsan az ellenség közelébe juttatják lovasaikat, és ott hosszú nyelvükkel foglyul ejtik azokat.

MEGJELENÉS: A Hátasok kétlábú lények, egyesítve magukban a lovakat és a struccokat. Lábaik hosszúak, nőiesek, hátukat pedig hosszú zöldes sörény fedi. A lábukon található szőr és testük felső része halvány levendula-színű míg fejük, farkuk és altestük pasztellsárga, mélyvörös foltokkal. Fejük viszonylag hosszú, tölcséres szájban végződik, melyből állandóan kivágódik majd visszahúzódik kékes nyelvük.

JELLEM: Káosz (Slaanesh)

PSZICHOLÓGIA: Semmi érdekes.

SPECIÁLIS SZABÁLYOK: A Hátasok képesek arra, hogy egy ember- vagy kisebb méretű lényt hosszú nyelvükkel elkapjanak. Az áldozatnak ehhez 6 méternél közelebb kell állnia, a Hátasnak pedig sikeres támadást kell tennie. Ha ez sikeres, a lény semmit sem tehet, a Hátas viszont magához húzhatja, gazdája kegyelmére bízva a szerencsétlent (aki védtelen célpontnak számít). Az áldozat csak akkor szabadulhat ki, ha valaki levágja a Hátas nyelvét (4-es Szívósság, 4 Seb).

KÁOSZ VARÁZSTÁRGYAK

Káoszpáncél

Ezt a különleges fémből készült, furcsa mintájú páncélt vagy a Káosz isteneinek szolgálai, vagy azok démonai viselik. A páncél színében és mintázatában ahhoz a hatalomhoz kapcsolódik, amelyik azt a bajnoknak adta, így viselőjének hovatartozása már messziről nyilvánvalóvá válik.

A páncél a következő különleges erővel bír:

- 5 páncélpontot jelent minden testrészen.
- eggyé válik tulajdonosával, így annak Szívóssága eggyel növekszik
- viselése nem jár negatív hatással a mozgási sebességre

- varázslók és démonok ezzel együtt is tudnak varázsolni
- +10%-ot ad tulajdonosának mágikus mentőjéhez
- ha viselője tovább mutálódik, a páncél is ezzel együtt alakul (ellentétben a normál páncélokkal)
- mivel a páncél tulajdonosa testének részévé válik, azt nem lehet eltávolítani, ezért azt senki más nem viselheti

Pokolpengék

Ezek az elátkozott fegyverek Khorne Vérontóinak kedvelt gyilkoló eszközei, melyek a lemészárolt lelkek energiáját használják ördögi hatalmuk kiteljesítésére.

A Pokolpengék +10-et adnak viselőjük Közelharcú Értékéhez, és 3D6 sebzést okoznak. Ha Slaanesh szolgálai ellen használják őket, ezen kívül még 2D6 energiapontot is elszívhatnak.

Ha tulajdonosuk elhalálozik, a pengék visszaalakulnak azzá a nyers káosz-anyaggá, melyből készültek.

Khorne Gallérja

A Gallérok Khorne vadászait illetik, legyenek azok hön szeretett Kutyái, vagy akár halandó követői. A tárgy maga nem más, mint egy bronz nyakörv, melyet időnként vasszegecsek törnek át.

A Gallér halandó viselőjének 89-es Akaraterőt biztosít mágikus támadások ellen, a Kutyáknak pedig immunitást mindenféle mágia ellen.

Ha egyszer valaki a nyakába akasztja, már soha többet nem veheti azt le onnan. Viselője halála után ez is értéktelen káosz-anyaggá változik.

Fordította és összerendezte: Hriczó Gábor



Boltunk októbertől új helyen várja a fantasy és science fiction szerelmeseit!
A Skála Metrótól 150 méterre kényelmes és modern környezetben válogathattok szerep- és stratégiai játékok, figurák, modellek, tereptárgyak, modellfestékek, kártyajátékok valamint művészeti albumok (Brom, Royo, Vallejo...) magyar és idegennyelvű képregények (Aliens, Predator, Mask, Star Wars, Sandman...) forráskönyvek (X-Files, Armageddon, Industrial Light and Magic, Aliens...) Magyarországon egyedülálló választékából. Próbáld ki ultragyors csomagküldő szolgálatunkat, így utánvételt is hozzájuthatsz termékeinkhez.

ELKÖLTÖZTÜNK!!!!

Az új címünk:
1065 Budapest Bajcsy Zs. út 57.
Tel./Fax: 269-5469
Email: khaled@elender.hu
khaled@mail.datanet.hu
http://www.privatemoon.com

„Na és ha emberek? A Birodalom gépezetét néha vérrel kell olajozni!”

– de Fortuna
a Rendvédelmi Ügyek császári minisztere

KESERŰ MEGVÁLTOZÁS 2. RÉSZ

Islam van Haggar a forró fekete falnak vetette hátát, és a tenyérnyi széles párkánya egyensúlyozva türelmesen várta, hogy lelassuljon szíve dobogása. Ha teste megnyugszik annyira, hogy lelke kiléphessen belőle, akkor tudata felderítő útra indulhat az ellenség fellegvárában. Fél mérfölddel a talpa alatt sárgás vulkáni sav örvénylett a Pókisten otthonát övező árokban.

Közönséges halandó az erődítmény közelébe sem juthatott volna, de Islam ce-rebrita mesterektől tanulta a rejtőzködés, a beszivárgás, az elmék manipulálásának titkait. A közvélemény csak mendemondákat ismerhetett a testőrökről, és Islam tudta, hogy a szöbeszédekben szereplő háborzongató varázslatok kivétel nélkül megtörténtek. Társai csodákra voltak képesek, de ezekért az erőfeszítésekért pokoli árat kellett fizetniük.

Egy testőrnek nem okoz gondot, hogy meztelen tenyerével hőt termelve megolvassza a vasat, hogy az öklébe sűrített akaterővel acélpaneleket zúzzon be, ám egy ilyen akció öt-tíz évvel megrövidítette életét. A test energiáit nem lehetett bűntetlenül herdálni. Azt is megtanulták, hogy miként kényszerítsék akarukat az indulatos tömegre, de aki ilyesmire használta agyát, annak hamarosan megbomló elméje rémképeivel kellett küzdenie.

A hatalmat és az erőt nem adták ingyen.

Islam pedig ölt és varázslott, amíg átverekedte magát az Átokhegységen, hogy feljusson az Istenhegy gránittornyába. A Vang nemzetség fejétől kapott kard jó szolgálatot tett. Átkelt a határon és eljutott a rabszolgakaravánok végállomásáig. A sötét hidat őrző és a határon portyázó sainglu harcosok lefejezett holtteste azt a látszatot keltette, hogy egy Vang hős eredt az elrabolt leányok nyomába.

Mert Pókistennek asszonyok kellettek. Nők, akik megszülik a póknép következő nemzedékét. A sainglu asszonyok hamar elfogytak. Amelyikük nem halt meg, az kiüresedett, örülten tompa szemmel barangolt a sziklák között, míg egy vadállat karma meg nem könyörült rajta. A sainglu harcosok szentként tisztelték egykori kedveseiket, de a szeretet kihunyott szívükből. Ők már csak Pókistent tudták szeretni, aki hatalmas, megperzselt, hólyagos testét nehézkesen vonszolva csókjával sorra át-lehelte beléjük hatalma egy kis részét.

A torony mögött kitárulkozó kráter az elrabolt asszonyok számára maga volt a

Pokol, míg a tetovált barbárok úgy érezték, hogy a Paradicsomban élnek.

Islam viszont egészen más milyennek látta a fekete füsttől fuldokló krátert. A szemébe ültetett infraérzékelők és látásjavítók, denevérfülének radarjai lecsupaszították Pókisten templomát. A kráter közepén a lávból kortyoló szörnyeteg egy hőerművet takart, a sziklába faragott óriások villámot tartó öklén pedig lézerütegek fürkésztek az eget. Az álcázó ponyvák radarokat és antennákat rejtettek. Egy korszerű inszektoid teherszállító űrhajó roncsa mellett anti-G korongok tucatjai álltak, és a sugárzástól izzó, felszállópályányi kerek tér arról árulkodott, hogy Pókisten hívei már a közeli űrbe is kijutottak. A foglyokat elektromos kerítések tartották a szülőkarárokban, és a sainglu palota-örök rettegett fegyverei is csak közönséges lézereknek és pisztolyoknak bizonyultak. Mint oly sokszor a galaktikában, itt is egy fejlettebb technikai színvonalon álló hatalom készült egy elmaradottabb világ gátlástalan leigázására.

És mint annyiszor, most is az volt a jelző: „Jaj a legyőzötteknek!”

A testőr kitárta elméjét, és végigpásztázta a tornyot. Több száz méterrel alatta egy rakodógép vezetőjét hirtelen elfogta a vág, hogy járművével nekimenjen a falnak.

Islam a mélybe vetette magát. A borotvaéles Vang kardot messze eltartotta testétől. A rakodógép lent áttörte a falat. Üzemanyaga kifröccsent, és lángra lobbant. Az óriási teherháló megfeszült, ahogy áttuszkolták a résen, azután egyet rándult, ahogy Islam a gypothalmok tetéjére zuhant.

Mire a felügyelők és a tűzoltók a rak-tárba értek, már csak a törött nyakú gépezetet találták meg a sötétben.



Isztrikszzisz inszektoid kis királynő, a félelmetes Pókisten tudta, hogy szorul a hurok a nyaka körül. Nem lepte meg, hogy birodalmi hajók álltak pályára a bolygó fölött, csak azon csodálkozott, hogy a STAG helyett a Napkereszt ágyúí keresték rejtett bázisát.

A kis királynő már kiheverte az előző menekülés megpróbáltatásait, bár nyomorék testét azóta is csak anti-G protézisek segítségével tudta mozgatni. Öt évvel ezelőtt csak a szerencsének köszönhetette, hogy túlélte a Főnix terv munkatársai el-

len indított irtóhadjáratot. Az árulás emléke azóta is elevenen égett lelkében, és ezerszer is megfogadta, hogy egy napon még visszafizeti a kínokat a gyűlölt galaktikának.

Új otthonában mindent megtett azért, hogy többet ne szoríthassák sarokba. A közeli vulkán kráterében egy indulásra kész csapatszállító hajó rejtőzött a forró, agyagos víz alatt. Vészhelyzet esetén nem pusztul el az új faj. Mert a Pókistent már nem sok választotta el attól, hogy életet adjon az egységes genetikai állományú, minden oxigént lélegző faj legelőnyösebb tulajdonságait ötvöző lény első szaporodni is képes példányainak.

A gyerekek, az új faj első nemzedékének terméketlen tagjai, és a kiégetett agyú, vemhes emberasszonyok átvonulnak a titkos alagúton, míg a közeli holdról felszálló primitív sainglu rakéták megtámadják az ostromhajókat.

– Hé, Trixi, hallasz? – A monitoron Jordano professzor, a Főnix terv egyik egykori vezető munkatársának képe tűnt fel. Jordano azon kevés ember közé tartozott, akik kitartottak az inszektoid lázadó mellett. A keserű, cinikus tudós ezerszer elátkozta a napot, amikor engedett a csábításnak. Ma már tudta, hogy a császári udvar nagyjai csak bábusnak használták egyik érthetetlen játszmájukban.

– Mi az, miért zavarasz?

– A papok hajói! Nézd meg a fegyverzetüket! Ezek a légkör felgyújtására készülnek! Eszükbe sem jut minket keresni.

A kis királynő a műszerekre nézett. A réműlettől remegő embernek igaza volt. A Napkereszt erői tényleg az egész bolygót el akarták pusztítani. Négy ostromhajó lebegett az egyenlítő felett. A hatalmas építmények körül eddig nyugtalanul cikázó apró vadászgépek eltűntek, de a Napkereszt szolgálai továbbra sem próbáltak meg leszállni a felszínre. Mintha csak parancsra vártak volna eddig.

Most nagyon úgy tűnt, hogy a parancs megérkezett.

◆◆◆

– Azért jöttél, hogy kiszabadíts minket?

A vékony, izzó szemű lány arcát a rácshoz szorítva bámult Islamra. Mögötte megtört tekintetű, rongyokba burkolt asszonyok kuporogtak a mocskos betonon.

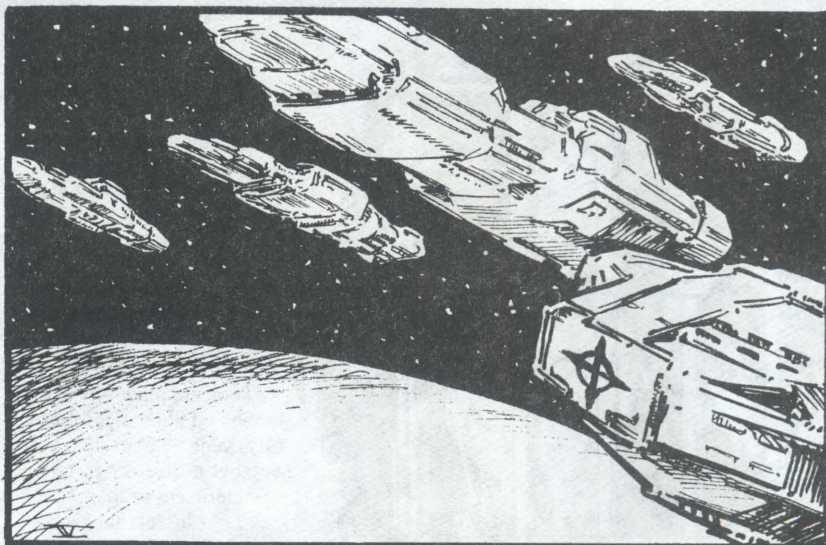
– Mi van velük? – mutatott rájuk a testőr.

– Ők már megkapták a csókot. Nemso-kára szörnyetegeket fognak szülni, vagy meghalnak. Kiszabadítás minket?

– És te? Téged miért nem bántottak?

– Mert beteg vagyok. Mutáns. Ezt mondta a fehér ruhás varázsló. Látod? – a lány felemelte jobb kezét.

Islam először nem látott semmit. Aztán észrevette, hogy a lánynak hat ujja van.



– Csak ezért? Ezért kíméltek meg?

– Igen, mert más vagyok, mint a többiek. Olyan, mint te. Te sem vagy ember.

A lány szeme szinte égetett.

– Érzem, hogy üres és keserű a szíved.

Nincsenek barátid. Csak te erős vagy, ezért téged senki sem mer bántani. Mire vársz, miért nem engedsz ki minket?

A testőr egy pillanatig habozott. Nem azért küldték ide, hogy rabszolgákat szabadítson ki. Semmi köze a bolygó népéhez. Az igazságot kellett kiderítenie. Azt, hogy inszektoid mutánsok vetődtek erre a világra, vagy hogy valami másról van-e szó?

A dolga annyi volt, hogy választ kapjon erre a kérdésre. Semmi más. Ha megtudja a választ, akkor már indulhat is vissza a Birodalomba.

Másrészt viszont a Császár Új Testőrségének tagja csak az Uralkodónak tartozik hűséggel. Őfensége szemében pedig legfőbb érték az élet. Ide ugyan a Császár egyik minisztere küldte, de a testőrnek mindig és mindenütt a galaktika urát kell szolgálnia. Például azzal, hogy megmenti az Értelmet hordozó életet.

– Megváltó, mire vársz?

Islam a lány szemébe nézett, majd néman a rácshoz lépett. A lány rémülten hátrahúzódt.

– Ne félj! – mondta halkan a testőr. Megragadta a zárat tartó fémrudat, és lassan húzni kezdte. A vas először ellenállt, de Islam hagyta, hogy belső ereje belefolyjon a fém szerkezetébe. Küzdelmük rövid ideig tartott, az élettelen anyag behódolt az akaratának. A zár hangos csattanással a betonra hullott. Az ajtó kinyílt.

– Mehetsz! Keresd meg azokat, akik még nincsenek megfertőzve, és meneküljtek! Én most elmegyek. Mostantól csak magatokra számíthattok.

– Nem, megváltó, ezt nem teheted. A Szörnyeteg! El kell pusztítanod a szörnyet!

– Nem bosszút állni jöttem, hanem az igazságot keresem.

– Milyen igazságot? Ha nem segítesz, akkor a világ minden asszonya előbb

utóbb a vermekben végzi, lárvákkal a házában. Ez az igazság! Meg kell ölnöd a szörnyeket! Mind!

„Mi a Császár akarata?” – kérdezte magától a testőr.

– Jól van – mondta rövid töprengés után. – Megkeresem a Szörnyeteget.

A lány becsukta a szemét, és kezét a halántékára szorította. Islam ahhoz hasonló erőket érzett, mint amilyent cerebrita mesterei használtak, ám ez sokkal vadabb, nyersebb volt.

„Tehát nem csak az ujjai miatt kímélték meg a lányt. Telepata lehet.”

– Arra menj! – nézett rá hirtelen a fogoly. – Ott találsz a szörnyeket.

◆◆◆

Az ostromhajók lassan távolodni kezdtek egymástól. Olyan pozíciót vettek fel, ahonnan tűz alá vehették a Huang teljes lakott sávját.

– Meneküljünk, Trixi! Amíg lehet.

Hagyd a fenébe a hibrideket, majd szülsz újakat!

– Nem. Még egyszer nem veszik el a gyerekeimet. Azonnal megkezdjük az evakuációt.

Isztrikszzisz végigcsúsztatta csápját néhány szenzorlapon. A kráterben egy pillanatra megállt az élet, aztán a felbőgő szirénák hangjára mindenki rohant a helyére. A holdbázison lesben álló több tucatnyi sainglu rakéta a magasba emelkedett, és öngyilkos iramban száguldani kezdett az ostromló flotta felé. Mögöttük erőter ragyogott fel a parányi bázis körül, és a sziklák közül kiemelkedő ósdi ütegek tüzet nyitottak az ellenség felé. Az ostromhajók viszonzták a tüzet.

A kis királynő érzelmek nélkül figyelte szolgálai pusztulását. A középső monitorra pillantva látta, hogy maradék inszektoid harcosai a titkos átjáró felé terelik a nőket és a hibridek lárváit. Az új faj lent nyüzsgő első nemzedéke elég szármalmas látványt nyújtott. Rovarlények emberfejjel,



Isztrikszzisz felsikított őrjöngő fájdalomában. Mindenről megfeledkezve a kijárat felé vetette magát. Otromba teste alatt felvisítottak az anti-G hámok, ahogy átréselte magát a szűk ajtón és félig lebegve, félig csúszva rohanni kezdett az átjáró felé.

Nemsokára szemtől szemben állt a gyilkossal.

◆◆◆

„Miért küldött a Császár?”

– kérdezte magától Islam, ahogy a félhomályos csarnok túlsó végén előbukkanó szörnyeteket nézte. – „Azért, hogy kiderítsem az igazságot.”

Az inszektoid kis királynő vadul sziszegve rohant a hangár közepén álló, magányos ember felé. Isztrikszzisz nem viselt fegyvert, dühében pusztá csápjával akarta darabokra tépni gyermekei gyilkosát.

„És miért küldött a Rendügyminiszter?” – a testőr hagyta, hogy a hosszú kiképzése során begyakorolt ernyedtsége úrrá legyen testén. – „Azért, hogy öljek meg mindenkit, akiről kiderül, hogy nem mutáns.”

Az inszektoid már csak néhány lépésre járt tőle, amikor a testőr szervezete harci sebességre kapcsolott. Isztrikszzisz csak annyit látott, hogy a gyilkos semmivé foszlik előtte. Már nem tudott megállni, a lendülettől tovább ragadták a sérült potrohát tartó anti-G emelők. A hátán végigmaró fájdalmat viszont érezte.

Ez nem az a fajta kín volt, amit bárki kétszer is megtapasztalhatna. A semmiből elővillanó penge hosszában felmetszette kitinlemezekkel védett, külső gerincoszlopát. A kis királynő hihetetlenül szívós szervezete szembeszállt a halállal. Az el-metszett erekből az első sokk után gyógyító váladék ömlött a sebre, a szétvált idegvégződés között azonnal vékony szálak sarjadtak. Az inszektoid test erőfeszítései azonban kudarcra voltak ítélve.

Isztrikszzisz nem érezte, ahogy nagy erővel a csarnok falának csapja saját lendülete. Csak a recsenésből tudta meg, hogy eltörték csápjai. Minden erejét összeszedve megpróbálta legyőzni a lassan mindenét elborító, ólmos fáradtságot, de nem tudott ellenállni a kihunyó eszmélet csábításának. Annyi év óta először, nem fájt megégett potroha.

Islam lelassult, és várt néhány másodpercet, hogy kitisztuljon látása és hallása. A felgyorsulásban a befejezés a legveszélyesebb. Nem csak ilyenkor lehet a legkönnyebben szívinfarktust kapni, de ha a testőr rosszul mérte fel a rá váró feladatot, akkor életben maradt ellenfelei a pil-

lanatnyi zavart kihasználva könnyen végezhettek vele.

Az előbb egyszerűen a magasba vetette magát a rárohanó, terepsikló méretű inszektoid elől. Tökéletesen ismerte a rovarlányek anatómiáját. Tudta, hova kell lesújtania. Ugrás közben csapott le a magasból, oly gyorsan, hogy azt még a biztonsági kamerák sem tudták volna rögzíteni. A Vang penge felizzott, de nem tört el. Islam elegánsan dőött, mint egy torreador. Gyorsan metszette át a lény gerincét, mint egy sebész. Nem akart szükségtelen fájdalmat okozni neki.

A cerebrita mesterek mellett halványan kifejlődött telepikus érzékenysége sejtetni engedte, hogy ellenfele nem csak testi sebei miatt szenvedett.

Islam megállt a haldokló előtt, és a betonra ejtette a kicsorbult kardot. A kőbe maró fém zajára lassan felnyílt néhány hatalmas, borostyánszínű szem.

– Miért? Miért bántottad őket?

– Mert a hibrid faj veszélyt jelentett a Birodalomra.

– Nem igaz! A gyermekek a Császárt akarták szolgálni. Harcolni a zargok ellen.

– Azt a parancsot kaptam, hogy végezzek velük.

– És most mi lesz veled, Halálhozó?

Aki küldött, az a halálba küldött. A te életedből is már csak néhány óra van hátra! Csapdában vagy.

Islam felkapta a fejét. Az inszektoid szavai nem fenyegetésnek tűntek, hanem egy csendes, de sziklaszilárd megállapításnak. Talán készült valamire a rovarlány?

De nem! Nem fröccsent elemi sav az ember arcába, nem bukkantak elő nedvesen csillogó páncélzatú inszektoidok, nem támadtak rá őrjöngő, barbár harcosok.

A testőr a kis királynőre nézett, de az néma maradt. Potroha már nem hullámozott a légzés ritmusára. A lázadó anya úton volt halott gyermekeihez.

Islam van Haggar vállat vont, és elindult a kráter közepe felé. Feladatát végrehajtotta. A hibrid, oxigén lélegző faj valamennyi tagja megsemmisült. Valamiért mégis üresnek érezte magát. Útközben nem találkozott ellenállással, a királynő halála felszabadította a telepikus rabláncon tartott barbárokat. Rémülten menekültek erről a démoni helyről. A pókharcosok egykori foglyai a leszállópálya mellett gyülekeztek. Kiáltás harsant.

– Hé, maga! Atyám! Hittérítő testvér, vagy mifene! Ugye, nem bánt? Ne bántson, és akkor megmutatom az úrhajót!

Egy tiszta, fehér ruhát viselő, rendkívül ideges férfi sietett feléje.

– Jordano professzor vagyok. A Napkereszt aláztos szolgálja. Testvérem, engem túszul ejtettek a rovarok. Védjen meg tőlük, könyörgöm!

– Hol volt eddig? Miért nincs a többiekkel?

– Azok csak barbárok! Én civilizált ember vagyok! Úgy örülök, hogy látom! Ugye,

emberek, akiknek testét levelek és gyökerek borították, félig pók-félig növény torzszülöttek. Még egyikük sem volt tökéletes, de mind magukban hordozták a felsőbbrendű faj genetikai állományát. Csak időt kellett nekik hagyni, hogy kifejlődjének.

Valami átsuhant a kamera előtt. A képernyő elsötétült. A műszerfalon felvillant a tűzjelző rendszer riasztása. Hab és vízpor öntötte el az átjárót. Isztrikszzisz egy pillanatig várt, aztán bekapcsolta a folyosó túlsó végére szerelt tartalék kamerát. Először azt hitte, hogy ez is elromlott, de rájött, hogy az átjárót borítja sűrű, fekete füst. A folyosó tetejéből alázúduló víz elmosta a tüzet, és a királynő megpillantotta a padlón fekvő, összeégett testeket. Valaki meggyilkolta a lárvákat!



ért a katonai űrhajók vezetéséhez? El tud minket vinni innen?

- Minek ez a nagy sietség? Már nem kell félni a rovaroktól!

- Atyám, maga tréfál velem? A testvérei bármikor elkezdhetik a bombázást!

A professzor egy hordozható teleszkopot tartott Islam elé. A testőrnek elég volt egyetlen pillantás, hogy felmérje a helyzetet. Az ostromhajók tényleg a bolygó megsemmisítésére készültek. Vajon miért? Talán nem tudják, hogy itt van?

Megragadta a teleszkopot, és hívni kezdte a hajókat. Végigpróbált minden hullámhosszot, de választ nem kapott. Azok ott fent nem akartak beszélni vele. Islam ekkor értette meg, hogy feláldozták.

- Hol van az az űrhajó? Menjünk! Vigyük magunkkal a foglyokat is! A bennszülöttek ártatlanok! Semmit nem követtek el!

- Ne pocsékoljuk az időnket! Nem akarok itt megdögleni a barbárok miatt! Jöjjön már, atyám!

A testőr a professzor nyomába eredt. Menet közben intett a foglyoknak, akik a nyomukba eredtek. A nők eltorzult arccal, gyűlölködve nézték Jordanót.

- El kell hoznunk a többieket is! Az a néhány település nincs messze! Segítettek nekem, nem hagyhatom meghalni őket!

- Őrület! - sikította a tudós. - Azok csak büdös barbárok! Kinek számítanak?

- Mondja professzor! Ugye, maga nem mutáns?

- Persze, hogy nem! De miért kérdi?

- Csak úgy.

◆◆◆

A Napkereszt flottája egy órával később nyitott tüzet. Először nukleáris bombákat dobtak le a településekre, aztán néhány vulkantorpedóval feltépték a bolygó kérget. Utolsó lépésként a légkört szaggatták szét. Mire elvonultak, a Huang helyén egy sárgásan izzó salakdarab lebegett az űrben.

A STAG egy későbbi vizsgálat során ki derítette, hogy a pusztítás megkezdése előtt egy jól álcázott cerebrita csapatszal-

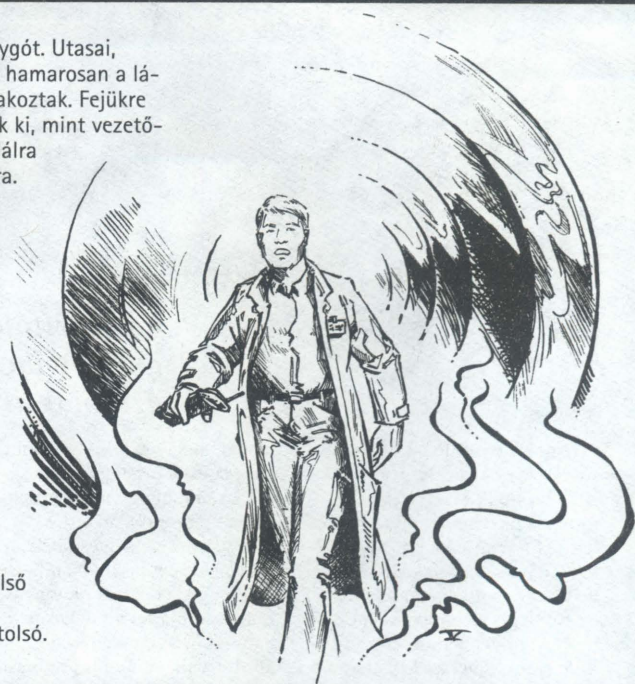
lító hajó hagyta el a bolygót. Utasai, mintegy 6-7000 barbár, hamarosan a lázadó nomádokhoz csatlakoztak. Fejükre ugyanúgy vérdíjat tűztek ki, mint vezetőjükre, a távollétében halálra ítélte Islam van Haggara.

Az eset után a STAG az Új Testőrség azonnali felszámolását javasolta.

Van Haggar nevű nemzetségek ellen három peremvidéki kormányzóságban is gyorsított eljárás indult meg. A családok férfitagjait kivégezték. A nőket és a gyerekeket a perköltségek fedezése céljából eladták rabszolgának.

Van Haggar volt az első lázadó testőr.

De távolról sem az utolsó.



Ez a novella a Beholder Kft. második levelezős játékának, *Káosz Galaktikának* a világában játszódik. Ebben a science fiction játékban egy saját űrhajóval rendelkező szabad kapitányt alakíthatsz, sőt a hajód teljes legénységével játszhatasz, megismerkedhetsz az embertől teljesen idegen fajokat is. Kereskedhetsz, harcolhatsz a galaxis idegen betolakodói (zargok, mezonok) ellen, nem csak az űrben, hanem a „földön” is izgalmas harcokat vívhatasz, kalózkodhatsz, vagy te magad vadászhatasz kalózkodókra, csempészkedhetsz, leszállhatsz ismeretlen bolygókon, hogy felderítsd őket. A játék során találkozhatasz más kapitányokkal, harcolhatsz vagy kereskedhetsz velük, de ami a legfontosabb, felveheted a kapcsolatot a játékosokkal, ezzel egyrészt hasonló érdeklődési körű barátokra tehetsz szert, másrészt flottákat alakíthattok, és együtt harcolhattok a közös ellenségeitek ellen. A lehetőségeid száma szinte végtelen, csak rajtad múlik, hogy mit választasz.

A játékról további információkat kérhetsz a Beholder Kft. 1680 Budapest Pf. 134 levélcímen, illetve a beholder@mail.datanet.hu e-mail címen. Jelentkezni ugyanígy lehet!

BEHOLDER KFT.

1680 Budapest, Pf. 134

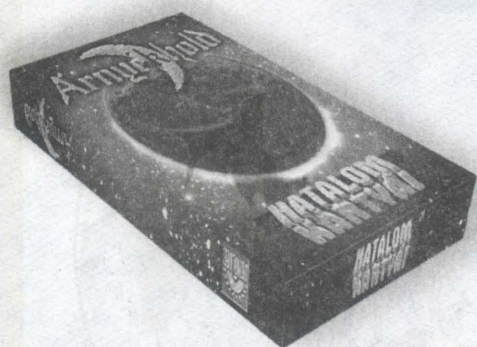
Minden, a *Káosz Galaktikával*,
Túlélők Földjével és *Hatalom Kártyáival*
kapcsolatos kérdésekkel forduljatok hozzánk!

e-mail:

BEHOLDER@MAIL.DATANET.HU

honlap:

www.beholder.hu



Árnyékhold

December elején jelent meg a Hatalom Kártyái legújabb kiegészítője: az Árnyékhold. Azóta, gondolom, sok játékos megismerkedett már vele, akik mégsem, azoknak itt egy kis ízelítő-ismertető a kiegészítőről.

Felépítése hasonló az Ezüsthajnaléhoz, 27 lapos lesz, ebből 3 ritka, ára 620 Ft. Összesen 171 új lapot tartalmaz, folytatjuk tehát azt a hagyományt, hogy fél-évente jelenik meg kiegészítő, de viszonylag kevesebb lappal és csomagonként 3 ritkával, hogy könnyebben összegyűjthető legyen. Mivel az Ezüsthajnalban elég sok új elem volt, most mindössze két újdonság jön be a játékba, és várhatólag egyik sem forgatja fel alapjaiban a HKK-t (az egyes lapokról természetesen illet merészség lenne állítani).

Az egyik újdonságot a politikai lapok jelentik. Mivel sokan játsszák ezt a szórakoztató játékként (bővebben a szabálykönyvben és az Alanori Krónika 25. (III. évf. 1.) számában olvashatsz róla), nekik kedveskedünk néhány olyan

lappal, amelyek altípusa „politika” (ez csak más lapok hatásánál számít, ahogy az az altípusoknál már megszokott), s amelyek kétszemélyes játékban csak nehezen használhatók. Néhány lap ezek közül pl. szavazásra szólítja fel a játékosokat, s ha a többség igennel szavaz, akkor történik valami drasztikus. Mivel a szavazás megnyeréséhez többség kell (döntetlenül nem történik semmi), ezért két játékos esetén csak akkor nyerheted meg a szavazást, ha van *Királyi tanácsnokod*, aki plusz egy szavazatot ad neked (vagy ha az ellenfeled elbambul, és véletlenül megszavazza, hogy leszedd a legjobb lapját). A politikai lapok egyébként a nem gyakori kategóriába tartoznak, s a paklikat úgy alakítottuk ki, hogy minden pakliban átlagosan 2 (legalább 1, legfeljebb 3) ilyen lap legyen, tehát aki nem játszik politikát, nem kell attól tartania, hogy a megvásárolt pakli csupa ilyen lapból áll.

A másik új játékelem, amit bevezetünk, a Semmi. A Semmi egy új kupac a gyűjtő és a

pakli mellett. Bizonyos kártyák hivatkoznak arra, hogy némely lapok a Semmibe kerülnek. Ez alapvetően olyan, mint a gyűjtő, de a Semmiben levő lapok nem számítanak gyűjtőben levőnek (pl. *Notermanthi*, *Temető* és egyebek szempontjából), és a legfontosabb: A Semmiből soha, semmilyen módon nem kerülhet ki lap. Tehát se játékba, se gyűjtőbe, se pakliba, se kézbe, egyáltalán sehova (ha befejezted a játékot, akkor persze elrakhatod). Ha valaha is olyan lappal találkozol, ami a Semmiből vesz ki lapot, akkor az biztosan hamisítvány, mert mi soha, még ultraritka lapként sem fogunk kiadni ilyet. Más kártyajátékokból már ismerős lehet ez a fogalom; mi azért döntöttünk bevezetésével, mert érzésünk szerint túlságosan elszaporodtak a gyűjtőben levő lapokkal manipuláló paklik, ily módon is lehet ellenük védekezni. Úgy gondoljuk, hogy ez is színesíti a játékot, anélkül, hogy túlságosan bonyolult új dolgokra kéne figyelni.

Használjuk még az Ezüsthajnalból a büntetést, és megjelenik néhány új kegylap is, elsősorban Dornodon tanítványai.

A lapokról általában: mivel ért némi kritika minket, hogy a lények egyre jobbak, viszont a varázslatok közül még mindig egyértelműen a régieket érdemes használni, valamint hogy mostanában a lényes, hordás paklik a legerősebbek, igyekeztünk egy-két erős varázslattal konkurenciát teremteni. Ezt egyébként már a 4. kiadásban elkezdttük (*Mentális robbanás*, *Fantomsárkányok*). Az új varázslatok közül erősnek tűnik *Tharr Tisztítótüze*, a *Troll csatakiáltás*, a szintén *Tharr Erős gyengéje*, ami a *gyenge erejéhez* hasonlóan egyet sebez a célpont lénybe, de az első három körben lényeket lehet vele ellenvarázsolni! Jó lehet még a *Visszafeljődés* (lénycounterelő bűbáj 4 VP-ért

és pár lap Semmibe dobásáért), vagy az *Árnyékhold*, amivel lényen vagy játékoson lehet 2 ÉP-t sebezni. Az igen jól használható varázslatok között említeném még a *Chara-dines Hatalom szavát*, amivel 1 VP-ért, ÉP-ből ellenvarázsolhatsz, a *Sheranos Tomboló vihart*, amellyel X+2 VP-ért és egy kis Semmibe dobásért X sebzést lehet azonnaliként szétosztani lények között, vagy a *Leahos Jégcsapást*, amivel 2 VP-ért szintén ÉP-ből sebezhetsz egy lényen.

Azért persze a lényekről sem feledkeztünk meg. Bekerült a kiegészítőbe egy-két érdekes lény, például az őt ért sebzést szétosztani képes *Kőóriás*, vagy a bármilyen lényt klónozni tudó *Klönteknőc*. Elsősorban lényes paklik ellen használható nagyon jól a *föld sárkánya*, melyet a speciális képességekkel és hátrányokkal bíró lények (azaz a legtöbb nem alapkiadásos lény) nem tudnak megsebezni; illetve az *Őrző lord*, ami minden lény sebzését lenullázza, függetlenül bármilyen használatos növelő hatástól. Az etnikumpaklik is erősödtek (igen, quwarg is van), egészen működőképes farkaudar, troll kalandozó, kobudera, vámpír, Fairlight villámló kalandozós paklikat sikerült összerakni a tesztelés során. Többek kérésére néhány új burástya lappal is gazdagodunk, nem csak burástya lényekkel, hanem a *Quwarg-rajzáshoz* hasonló *Burástya-özönléssel*. Minden istennek egy új lovagja jelenik meg, és a *Heráldika* segítségével lovagpaklit is készíthetünk. A napszakokat is sikerült istenekhez kapcsolva kártyákba önteni, mind egy-egy koncepciót segít. Sőt, bekerült a szettbe maga *Ommó* és *Orzag* is.

Reméljük, a sok örömteli munka eredménye tetszésekre lesz, és szeretitek majd az új lapokat. Mindenkinek kellemes játékot kíván az Árnyékhold ideje alatt:

MAKÓ BALÁZS és DANI ZOLTÁN



Árnyékhold

MEGJELENT

Új Hatalom Kártyái kiegészítő

MEGVÁSÁROLHATÓ TÖBBEK KÖZÖTT:

Magic Shop, Terra Center Üzletközpont,
1052 Budapest, Párizsi u. 1.

Camelot, Stratégiai, Társas-
és Kártyajáték szaküzlet,
1094 Budapest, Ferenc körút 33.

Várhálla Páholý Könyvesbolt,
3525 Miskolc, Déryné u. 7.

Csillagvég Könyvesbolt,
6722 Szeged, Gogol u. 15.

Sportkártya Centrum,
2700 Cegléd, Kossuth Ferenc u. 8.

és más szerepjátékboltokban,
sportkártyaboltokban,
könyvtárakban és
játékboltokban.

A Hatalom Kártyái Magyarország első és legsikeresebb gyűjtögetős kártyajátéka, amelyből az elmúlt majd' három év alatt már több tízezer pakli fogyott el. Az Árnyékhold a 6. kiegészítő az alappaklihoz, kb. 170 teljesen új kártyalappal, amelyek a fantasztikus világ, Ghalla közelmúltját mesélik el. Teljes fényében tündököl a Namír birodalom és az Ezüstmágusok Rendje. Ám egy hatalomra éhes mágus tönkreteszi ezt az idilli békét, és az Árnyékhold felbukkanásával megkezdődik a Káosz korszaka. Új szabályok, lapok és laptípusok várnak arra, hogy Te is 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 játéktípus, hanem egy megunhatatlan szórakozási lehetőség is.

A kiegészítő és az újság megrendelhető belföldi postautalványon a Beholder Kft. címen, ára 620 Ft. Kérjük, a postautalvány hátoldalára a „Közlemények” rovatba írd fel a megrendelt áruk nevét és mennyiségét.

BEHOLDER KFT.
1680 Bp. Pf. 134
<http://www.beholder.hu>



Ha rendszeres olvasója vagy a Rúna legutóbbi évfolyamának, akkor nem kell elolvasnod ezt a kis bevezetőt, ami arról szól, hogy mi is az a Túlélők Földje. Ez Magyarországon az első levélben játszható fantasy szerepjáték. A TF egy hatalmas, mintegy 300 000 négyzetkilométeres félsziget. A kontinensen dúló, mindent felégető termomágikus háború elől ezrével menekülnek ide az életben maradottak, innét kapta a nevét is a hely. A játékosok egy-egy fantasy karaktert irányítanak. Ez lehet „hagyományos” fajú, azaz ember, elf, törpe, troll, gnóm vagy a TF egy egzotikus faja, az árnymanó, az alakváltó vagy a kobudera. Minden fajnak megvannak a maga előnyei és hátrányai: némelyik azonnal nyilvánvalóvá válik, mások hosszabb távon befolyásolják a karakter életét. A játékosok 9 naponta kapnak egy fordulót, Utasításlapjuk alapján. Az UL-en írják le, hogy mit szeretnének a következő fordulójukban csinálni – egyszerre max. 20 parancsot lehet kiadni. A beér-

kező UL-eket egy számítógépes rendszer dolgozza fel, a Játék-mester felügyeletével. A válaszokat a játékosok postán kapják meg, 5-8 oldalas, lézernyomtatóval készült levél formájában. Ez leírja, hogy mi történt a parancsok hatására, plusz küldünk egy részletes karakterlapot és egy térképet. Mivel a játék több ezer játékos befogadására van felkészítve, el lehet képzelni, hogy milyen óriási a felfedezésre váró terület, hány száz szörny, tárgy, varázslat és küldetés vár a játékosokra. Ebben a játékban nem csak a számítógéppel, hanem más játékosok által irányított karakterekkel is sűrűn össze fogsz futni. Szövegek köthetők és háborúk indíthatók, mentális kapcsolatba lehet lépni más játékosal vagy akár meg is lehet lopni. Bár a játék persze pénzbe kerül, de egy ingyenes tájékoztató könyvet és egy jelentkezési lapot ingyen elküldünk annak, aki az alábbi címre ír:

Beholder Kft. – 1680 Budapest, Pf. 134



A Túlélők Földje játékosai az elmúlt hat év folyamán sok önálló szervezkedéssel lepték meg a játékmestert. Ezek egyike a már évek óta megrendezésre kerülő bárdverseny, amelynek a kezdetek óta a fő szervezője a TF egyik legrégibb játékos és legnevesebb karaktere, Yasmina. Ez egy tisztán játékosok által ellenőrzött verseny, melyre bármely, a Túlélők Földjén kalandozó játékos/karakter küldhet be verset, novellát. A jubileumi és egyben legújabb 5. Bárdverseny kiírását olvashatjátok most el, át is adom a szót Yasminának:

Beküldési határidő: 1999. február 28.

Az első bárdverseny meghirdetésekor még nem gondoltam, hogy eljön az a nap, amikor az ötödiket fogom bejelenteni. Most azonban ünnepélyesen megteszem.

Az idősebb kalandozók már tudják, hogyan, miként lehet nevezni, de az újonnan érkezettek kedvéért elmondom, hogy a nevezésnek nincsenek feltételei. Hangszer vagy zene-szakértelem nem szükséges, hiszen nem tudjuk ellenőrizni meglétét. Bárki indulhat, aki erdauini kalandozó. A pontozás meggyorsítása érdekében a pályaműveket 3 példányban kérem (lehetőleg külön A/4-es lapon, olvashatóan, kézzel vagy géppel, mert három különböző címre postázom őket egyszerre), kerülve az ajánlott vagy portós küldeményt. Ne felejtsetek el ráírni a karakter-számotokat és neveteket, valamint azt, hogy melyik kategóriába szánjátok. A mellékelt levelekre valószínűleg nem fogok tudni válaszolni, ezért előre is elnézést kérek. Az eddig tapasztaltak alapján azt tanácsolom, hogy ne az Egyéb kategóriában indulj, mert ott sokkal több vetélytárs ellenében kell helyezést elérned, és ne is csejnj másoktól műveket, általában kiszúrjuk az ilyesmit. S az sem célra-

vezető, ha sok művel indulsz, a minőség számít, nem a mennyiség.

Idén is kilenctagú zsűri fogja pontozni a verseket. Várom azok jelentkezését, akik vállalkoznának erre és bírják a kemény munkát. Feltétel itt sincs, de a tavalyi győzteseknek elsőbbséget biztosítok, hisz ki más lehetne jobb bír, mint egy győztes bárd. Kérlek, megelőbb írd, hogy felállhasson az idei testület!

A díjakon ezúttal nem változtattam. Az első helyezettek ismét a tavalyi győztes mirtuszkoszorúját kapják, valamint egy szerencsetalizmánt és 100 aranyat. A második helyezett díja egy smaragd védőgyűrű és 60 arany, a harmadik helyezett egy Eldaran kar-kötőjével és 40 arannyal lesz gazdagabb.

A pályázatok beküldésének határideje 1998. február 28., utána már ne küldjétek leveleket, mert feloszlik a zsűri.

Nincs más hátra, hangoljanak a dalnokok! Kívánok minden kalandozótársamnak az új évben sok sikert, szerencsét, barátokat, a bárdoknak pedig tiszta hangokat!

YASMINA (#3430)

AZ IDEI KATEGÓRIÁK:

I. KATEGÓRIA – Humoros versek

Ide olyan műveket várunk, amelyek ugyan szólhatnak bármiről, de maga a téma, vagy a verselés módja mosolyra fakasztja a hallgatóját.

II. KATEGÓRIA – Kalandozó hétköznapiak

A versek szólhatnak szerelemről, egy-egy kalandról, esatádról, a barátairól, egy tettetéről, álmodról. Bármiről, amit nap mint nap átélhetsz itt, Erdauinon.

III. KATEGÓRIA – Egyéb

A szokásos mindenese, ha sehová sem tudod besorolni a költeményedet.

IV. KATEGÓRIA – Próza

Témamegkötés itt sincs, csak nem rímekben kell elmondanod, amit megalkottál.

Műveidet a következő címre küldd: Tóth Zsoltné – 3300 Eger, Hadnagy u. 15. tetőtér 7.

DEKAMER, A BOKADZSÓ:

Az idők éneke

És nem vala élet,
csak teltek az évek
s nem zenge az ének
az éteren át.
S a Semminek Élő,
mert nem vala félő,
az ég tetejéből
a földre leszállt

És itt szórta széjjel,
nem törődve veszéllyel,
egy csillagos éjjel
az isteni port.
Mely földbe, agyagba,
az őrdögi fagyba
és minden anyagba
új életet olt.

Nehéz volt a kezdet,
de fejlődni kezdett
egy oly sokat edzett
és értelmes faj.
Mindent leigáztak,
építettek házat
és jó volt a látszat
s tán ez volt a baj.

Moák, kik voltak
mára már holtak
róluk csak szóltak
a régi regék még.
Új kor köszönt be
ez el volt már döntve,
hisz ily módon döntö
a mennyei ég.

Új, színes képek:
Primitív népek és
a színpadra léptek
új kor hajnalán
Nyole fajú lettek,
nem voltak nagy tettek,
nem éltek, csak tengtek
ez így volt talán.

És istenek jöttek.
És békét kötöttek.
De egyet kilöttek,
mert torz vala, rút.
Hármuknak harca
a halálnak arca,
háború, hajsza
csak ez volt az út.

És feledték őket,
s az új érkezőket,
kik istenné nőttek
imádták azok.
De terveket szöttek
és terjedtek, nőttek
és egymásra löttek
a hatalmasok.

Namírok, sötétek
már nagyok a tettek
csak perceket éltek,
s az idő lejárt.
És egy világ égett
Dornodon végett,
ki hozta a véget
a tűzviharát.

De majdnem megölve
és jól elgyötörve
és derékba törve
élt pár ezer.
És keletre tértek,
hol békét reméltek,
de bár odaértek
még küzdeni kell.

És új istenekkel,
rossz „emberekkel”,
sok ós-szörnyeteggel
a harcuk örök.
A dalnak nincs vége.
Csak nézz fel az égre
az isteni kézre!
A kocka pörög.

AJÁNLÁS

S bár mind féljük őket
a törvénytevőket,
az égből levőket
mi „rosszak” s a jók.
Hát zengjen az ének
hol élnek a népek!
És köszönet néktek
Ő, programozók!

MEGJELENT!

Robert Jordan

A VILÁG SZEME

AZ IDŐ KEREKE SOROZAT ELSŐ KÖNYVE KÉT KÖTETBEN

Az Idő Kereke forog, egymást váltják a korok. A Legendák Korának az Árnyék háborúja vetett véget, sötétségbe sülyedt a világ. Az Árnyékok ugyan sikerült visszazárni börtönébe, de most, évezredek múltán ismét kitörni készül. Csakhogy hol vannak már a múlt hihetetlen hatalmú aes seadai-ai, akik megállíthatnák? A Profécia azt jóslja, eljön majd a Sárkány, a Napkelte Ura, hogy megküzdjön a gonosszal. Csakhogy azt is hozzáteszik, eközben iszonyatosabb pusztulást hoz a világra, mint amit az valaha látott. Lehet, hogy itt a világvége? Lehet, hogy az Idő Kereke hamarosan megáll?

A Sötét Úr minden követ megmozgat, hogy megkaparintson három fiatalembert, akik a Folyóköz egy békés, független, isten háta mögötti falvában élnek. Miért lehet ilyen fontos neki három vidéki fiú?

Robert Jordan az Idő kereke sorozatban egy tolkien-i igényességgel kidolgozott világot teremtett meg, és ehhez méltó a cselekmény szövése is. A regényfolyam a „high fantasy” stílus nagyszerű darabja, abbagyhatatlan olvasmány, a műfaj legjobb hagyományait követi.

Az Idő Kereke sorozat eredeti angol nyelvű kiadása már a nyolcadik könyvnél tart. A Világ szeme a sorozat első könyve, amely magyarul két kötetben lát napvilágot. A sorozat népszerűségére jellemző, hogy az első könyv 1990-es megjelenése óta tízenkét utánnyomást élt meg.



A kötetek megrendelhetők belföldi postautalványon a Beholder Kft. címén (1680 Budapest, Pf. 134).

Az első kötet ára 798 Ft, a másodiké 998 Ft.

Kérjük, a postautalvány hátoldalára a „Közlemények” rovatba írni fel a megrendelt áruk nevét és mennyiségét.

KALANDOZÁSOK

A káosz világán

Néhány szó a káosz világról

E rövidke írás megjelenésekor már kapható a könyvesboltokban **A Káosz Sárkányai** (by John Caldwell), az az 560 oldalas könyv, amelynek 434 oldalát maga a címadó regény teszi ki, a maradék – több mint 120 – oldalon pedig A Káosz Világának átfogó leírása található; térképekkel, magyarázatokkal, itt-ott illusztrációkkal.

Mint ismeretes, a Rúna Magazin előző számában már megjelentettünk egy rövid összefoglalást azokról a művekről, amelyek a Káosz Világán játszódnak, s azt is előre jeleztük több helyen, hogy maga a Káosz Világa szerepjáték megjelenése legkésőbb 1999. novemberében várható. Most lássuk, mi várható még a közeljövőben:

1999-RE TERVEZETT MŰVEK:

John Caldwell: Jégmágia

(kisregény a „Jégmágia” c. antológiában: március)

A „Trollvadászok”-ból megismert törpék (akik a tervvel elmentésben nem kerültek bele „A Káosz Sárkányai”-ba) megkezdik nagy kalandjukat, amely Tristitia kiszabadítására irányul. Fogalmuk sincs arról, hogy Tristitia időközben már kiszabadult, s csodás varázstárgyaik segítségével átverekszik magukat a legkülönbözőbb veszedelmeken is. Közben olyan események történnek velük, amelyeket képtelenek józan ésszel felfogni...

Jeffrey Stone: Eretnekek

(önálló regény az Osiris-sorozatban: május)

A történet az egzotikus Jidor-szigeteken játszódik, ahol egy új vallás kezdi felütni a fejét, s ezt Jidor büszke Császára képtelen megfékezni. Udvari mágusai javaslatára felbérel egy külhoni inkvizítort, aki nagy buzgalommal lát munkához, s fogalma sincs arról, miféle végzet lebeg a feje felett azzal, hogy szinte minden lépésével megsérti a merev jidori tradíciókat.

David Gray: Worluk

(Exkluzív sorozat - 3 regény egy kötetben: augusztus)

A Káosz Világának őstörténete, az első küzdelmek a fokoza-
tosan isteni erőre szert tevő Worluk és Yennon között. A már régebben megjelent „Worluk Átka” c. regény folytatásai: a „Worluk Háborúja” és a „Worluk Világa”. Megtudható, mi-

ként lesz az egykori könyvkereskedő Mark Yhennonból Feketebotos Mark'yhennon, a Rend Istene és miként válik Ivo Worluk professzorból Yworl, a Káosz Istene.

KÁOSZ ÉS REND

(Cherubion Fantasy Exkluzív sorozat - antológia: október)

Egy novelláskötet, amelynek minden egyes története a Káosz Világán játszódik, a legkülönbözőbb országokban, területeken. E kötet célja a Káosz Világának még aprólékosabb, még szélesebb bemutatása.

A KÁOSZ VILÁGA (szerepjáték alapkötet - november)

John Caldwell: Káosz Dréniában

(Cherubion Fantasy Exkluzív sorozat: november)

Mint a címből sejthető, ez lesz „A Káosz Sárkányai” közvetlen folytatása – hasonló terjedelemben. Erről bővebbet írni nem akarok, mivel esetleg lelőnék néhány poént azok előtt, akik még ezután készülnek elolvasni A Káosz Sárkányait.

A fentiekben túl terveim szerint jövő év közepétől (?) átdolgozva, egységes külsőben újra kiadom a Káosz-ciklus fő vonalának köteteit. (Káosz, A Káosz Papja, Fényhozó (ebben három regény és egy kisregény lesz: Fényhozó, Drén Fivérek, A Káosz Virágai, Tök Káosz). S valószínűleg a már most ritkaságnak számító „A Káosz kincse” is utánnymásra kerül.

És mivel néhány régi író barátom/harcostársam már jelezte, hogy tervez Káosz Világán játszódó történeteket, nagy valószínűséggel ezek az írások – az én szigorú szerkesztésemben – megtalálhatók lesznek majd különböző antológiákban. Azokat a műveket, amelyek a Káosz Világán játszódnak, embléma jelzi majd.



WORLUK

A KÁOSZ VILÁGA

A NÉV

A Káosz Világa nem rendelkezik egyöntetű névvel; szinte minden faj és minden népcsoport más-más kifejezést használ a nyelvében, s az általánosan elterjedt „közös nyelv”, amely számos emberi nyelv keverékeként alakult ki, úgy nevezi: „a világ”.

Mégis van egy név, amelyet már kevesen ismernek, még kevesebben használnak, s ezen kevesek közül is legfeljebb ha minden tizedik ismeri az eredetét.

A név: Worluk.

A szomszédos létsíkok legtöbbször így emlegetik.

A KEZDETEK

A világ keletkezését, mint oly sok másét, a legendák és a titokzatosságok köde homályosítja el. A legősibbnek tartott legenda szerint e világon kezdetben nem létezett más csak a kavargó gáz, a független akarát, a megkötetlen mágia és a Káosz. Aztán egyszer történt valami, és az anyagatlan gáz formát öltött, megszilárdult, kialakultak a tengerek és a kontinensek, s egy új tényező is megjelent: a rend. Először csak az idő istene létezett (Beshyt), majd megjelentek az őselemek is, ők négyen alkották meg a szilárdságot az Idő Urának segítségével. Az első lakói a gázlények voltak, a mhyorok. Az egyikük különösen erős volt, ő hozta létre gyermekeit, s később ezek a gyermekek teremteték meg az eredendő mhyor fajokat.

Eközben egy szomszédos, anyagtól duzzadó világon egy Ivo Worluk nevű tudós az idővel és a térrel kísérletezett. Időgépet akart alkotni, ám ehelyett lyukat ütött az univerzum szövetén, átjárót létesített két világ között, s ezzel növelte a Káosz erejét. Az idő és a tér elszakadt egymástól, apró cefatokban zúdultak át a valóság találmányaira kiragadott elemei a meglékelte új létsíkra, s ekkor sodródott át Ivo Worluk, Mark Yhennon, Dr. Grums, s a világ őstörténetének megannyi legendás alakja.

A gázlények számára újszerű volt a tömegtelen mennyiségű anyagi valóság, s a két létsík teremtményei korlátlan mértékben és formákban keveredtek egymással.

Az akaratlanul idekerült „telepesek” már a kezdet kezdetén két táborra szakadtak. Voltak némelyek, mint például Mark Yhennon – akiből később Feketebotos Mark Yhennon lett, a Rend Istene –, akik meg akarták állítani a követhetetlen, ellenőrizhetetlen folyamatot, míg mások, élükön Ivo Worluk professzorral – akiből később Yvorl, a Káosz Istene vált –, felismerték a folyamatos változásban és a kavargó Káoszban rejlő iszonyatos potenciákat, és új hatalommal felruházva, minden mást másodlagosnak tekintve kutattak a tudás Ősforrása után.

Paradox módon, az első háborúban a későbbi Rend Istene ugyanúgy az Őskáoszból merítette erejét, akárcsak ellenlábasa. És első nagy küzdelmükből – amelynek mindkét létsík teremtményei a vesztesei lettek – az Őskáosz került ki győztesen, s Worluk hatalma erősödött.

Amíg a győzelmétől elbizakodottá vált Worluk professzor pokoli találmányával újabb és újabb dimenziókat lékelt meg, Yhennon visszavonultan erősödött, szervezte újszülött seregét, s a Rend megszilárdult.

Újabb borzalmas háborúk következtek, s a meglékelte környező dimenziókból tízezerrel sodródott át a legkülönbözőbb

lények, amelyek keveredtek a Káosz Világának lakóival, s ezáltal a világ sokszínűsége még színesebb, még bonyolultabb lett.

És miközben a Rend és a Káosz hívei egymással háborúztak, hamarosan bekövetkezett a Nagy Katakliзма, amit már nagyon sokan megjósoltak. A mhyorok nem túrták tovább világuk fenekestül felfordítását, elégük volt az uralkodni vágyó emberekből, s az azok által behurcolt, másféle söpredék fajokból. El akarták űzni, ki akarták söpörni őket a létsíkjukról...

...csak hogy ezt a létsíkot ekkor már a jövevények is a magukénak tekintették.

Az első, világrengető összecsapásra Dimuranon, az akkori leghatalmasabb kontinensen került sor. Manapság már csak kevesen tudják, miféle iszonyatos erő munkálkodott ott, ám tény, hogy a borzalmas összecsapás csúcspontján négymillió ember, százezernél is több idegen lény és közel húszmillió gázlény pusztult el Dimuranon. A hatalmas kontinens, amely valaha érintette Maldiberan nyugati partjait az egyik, s Gerondar keleti partjait a másik oldalán – részben elsüllyedt.

Az a hatalmas sziget, amely e mostani térképen Dimuran névvel került jelölésre, még most is a „Felperzselt föld” jelzöt viseli, s sokan úgy nevezik, hogy a „Halál Szigete”. A pusztulás nyomait az eltelt több tízezer év sem volt képes eltüntetni, s a földrészt, a mai napig lakatlan. Azok a hajók, amelyek horgonyt vetnek partjainál, elsüllyednek – vagy gigászi tengeri rémek (krákok?) húzzák le őket a mélybe. Azok, akik pedig vakmerően e sziget szurokfeke, terméketlen talajára teszik a lábukat, órákon belül felhólyagosodott bőrrel, szétmálló belszervekkel hullanak el...

A másik rész, amely pedig tengerszint fölött maradt, az az Ayvar-szigetek, amely a Katakliзма előtt úgyszintén Dimuran része volt.

A pusztító ember-mhyor háborút mindkét fél rettenetesen megsínylette, s mind a mhyorok, mind az emberek gyakorlatilag eltűntek a világ színéről. Ez az időszak volt az új intelligens fajok megjelenésének aranykora. Ekkor jelentek meg szinte egy időben a quetterek, a trufotánok, a moárok, a gilfek és a guarniak, nem sokkal később elszaporodtak a sárkányok és az elfek, a tündék és a fekete elfek¹, s elődeik megritkultak. Aztán egyre újabb és újabb fajok bukkantak fel szinte a semmiből: törpék, manók, trollók, óriások, troglitok, stb...

Az egyes uralkodófajok néha megerősödtek, néha meggyengültek, hogy átadják a helyüket az új jövevényeknek. Vagy pedig gyakorlatilag kihaltak, mint a történelem legvadabb és legvérengzőbb kreatúrái, a quetterek, vagy pedig mint a filozofikus és lassú guarniak.

Amikor az ember ismét nagy számban megjelent e világon, egy új, friss vér csörgedezett az ereikben, s az ekkoriban uralkodó gilf faj úgy tekintett rájuk, mint a legfrissebb jövevényekre.

¹ A tündék, a gilfek, az elfek és a fekete elfek egyazon faj különböző változatai. (Lásd: *tündék* a kis termetű, játékos, énekes, gondatlan teremtmények; az *elfek* a harcosabb, dinamikusabb egyedek; a *fekete elfek* ezek föld alatt élő rokonai, amelyek fő ága erős rokonságot mutat a törpékkel és a gnómmokkal; míg a *gilfek* – annak ellenére, hogy a bőrük szürke – e faj fekete bárániai, akik a halált, a pusztítást és fondorlatot istenítették. (A fajok részletes leírására a könyvben nincs hely; ám a Káosz Világa szerepjáték alaplönyvében arra is sor kerül.)

Az orkok, a gyíkemberek, gnollok és más harcias teremtmények gyakorlatilag az emberrel egy időben özönlötték el a világot. Közülük legéletképesebbnek az emberek bizonyultak találékonyságuk, kiméletlenségük és intelligenciájuknak köszönhetően. Az orkok csupán hihetetlen szaporodóképességük révén tudtak megmaradni mellettük.

A mindenhová előrenyomuló ember elől többnyire visszavonultak, elhúzódtak az „öregebb” fajok, vagy szembeálltak velük, és elbuktak. A hatalmas Guarni Birodalom romjain élősködő és uralkodó gilfek szerencsecsillaga leáldozott, és az ember vette át a hatalmat.

Az emberek sem voltak egységesek; a legkülönbözőbb, élesen elütő életvitelű és kultúrájú civilizációk alakultak ki. Ezek közül elsőként a drének emelkedtek legmagasabbra, akik a guarniktól származtatták magukat, s mivel a kezdetekben ők voltak Mark'yhenon legfatanakusabb hívei, messze-menően élvezték a Rend Isteneinek támogatását.

A drének elfoglalták és uralmuk alá vonták a két ikerkontinentst, Maldiberant és Zhiliant, amelyeket akkoriban még egészen másféle, ősi gilf neveken hívtak. Amikor a gilfek leghatalmasabb vezéregyénisége, Kwanremaan titokzatos módon elbukott, a drének a maldiberani kontinensen szinte a Végtelen Déli Sivatagig nyomultak, s a Drén Birodalom lett ezáltal a leghatalmasabb területet uraló emberi birodalom a Káosz Világának történetében...

...mégma nem is a leghosszabb életű.

Ámbár amikor a hatalmas Drén Birodalom feltörekvő máguskirálya, Kargil Yhron uralkodott, mindenki úgy hitte, hogy a drének hatalma a világ végéig eltart majd.

Ekkoriban kezdtek el özönlenni a különböző drén törzsek a többi kontinensre. Az északi kontinensen, amit ma – Drénföldnek hívnak – nem ütköztek számottevő akadályba, és lévén, hogy ott éltek a legutolsó guarni mágusok, a drének e területen építették meg legerősebb védműveiket és erődít-ményeiket. (Nem csoda, hogy amikor másfél évszázaddal később a bukásuk bekövetkezett, erre a kontinensre húzódtak vissza, s itt tudták megvetni a lábukat.)

Ám a bukás előtt még további hódítások következtek. Igaz, elég balszerencsés kimenetelűek. Elfoglaltak olyan szigetcsoportokat, mint Lendor, Yanwick és Thelan, de csapataik vérző orral tértek vissza Jidorról és Khobírról, a Drakóniában tett látogatásuk pedig egyenesen katasztrofális volt, és előrevetítette a Birodalom megingását.

Mivel Dimuran, a pusztulás földje nem kecsgetett semmivel, Ayvart pedig túlságosan távolinak és elszigeteltnek ítélték, Gerondarra vetették a tekintetüket.

Ám mivel Gerondar északi részén a Káosz hívei uralkodtak, s iszonyatos hatalommal rendelkeztek, az Északi Jégföld felől nem szállhattak partra drén csapatok, Zhilianból pedig hosszú és viszontagságos tengeri út vezetett a távoli kontinensre. Ennek köszönhetően Gerondar meghódítása csupán a déli csücsökben sikerült, Yennon Szigete felől – azon a részen rendezkedtek be a drén telepések és kísérei, szolgálai.

Ám ahogy a Gerondar alsó háromszögét uraló, ork faj egyre szaporodott és Grooms hatalma fokozatosan erősödött, kialakult a Kondor Birodalom, s az orkok visszafoglalták elvesztett területeiket.

Addigra persze a Drén Birodalomnak már réges-rég be-fellegzett...

Maldiberanban és Zhilianban tucatnyi új ország alakult, és egészen a közelmúltig a drén hódítás csupán a legendákban létezett.

Most ismét úgy néz ki, hogy a drének új erőre kapnak, s ismét a világ urai akarnak lenni...

...ám a Drakónia legmélyén meghúzódó legősibb népek túlélői, akik szemléltői voltak az utolsó egy-két évezrednek,

úgy vélik, hogy ami egyszer volt, az már nem ismétlődhet meg. A sárkányok és a fekete elfek között általános vélekedés, hogy az ember ideje hamarosan lejár, s akkor a megszállottan szaporodó és gyarapodó orkok fogják uralni a világot...

Mindaddig persze, amíg fel nem bukkan egy még erősebb, még energikusabb faj.

ISTENEK

A Káosz Világának istenei hol megerősödtek, hol pedig kifakultak az eltelt harmincezer év alatt, s ebben a világban, ahol még hatalmas energiák kavarnak és kifogyhatatlan a mágikus energia (mana), gyakorlatilag is igaz az a tétel, hogy az istenek a híveik imádatából merítik az erejüket. Nem Yvorl és Mark'yhenon a két leghatalmasabb isten a Világegyetemben, ám mivel ezen a világon talán e kettőt imádják a legtöbben, az ő jelenlétük szinte folyamatosan érezhető a kezdetek óta.

EGYES JELENTŐS FAJOK LEGFŐBB ISTENEI: (a teljesség igénye nélkül)

Megnevezés	Faj
Verghaust	Manó
Grooms	Ork
Zzerrba'rahf	Gilf
Kwanremaan	Gilf
Obmaar	Gilf
Esthewar	Gilf
Scyssath	Gyíkemberek
Gloyva	Quetter
Mahout	Törpe
Padat Fetus	Törpe
Morligard	Ogár
Homohebes	Gnóm
Mohartha, az álmok anyja	Tünde
Kherytayri (termékenység)	Tünde
Streddihgar (teremtő főisten)	Tünde
Zrogdavar (gonosz isten)	Elf
Ashkaton (gonosz isten)	Elf
Dylgo (gonosz isten)	Elf
R'leen'Ku (a túlvilág öre)	Tünde
Ezerfejű Zrogdavar (hadisten)	Tünde

ISTENEK, AKIK FAJRA ÉS NEMRE VALÓ TEKINTET NÉLKÜL IMÁDTHATÓK:

Yvorl	a káosz istene
Feketebotos Mark'yhenon	a rend istene
Zhénia, a Zöld Úrnő	az egyensúly istennője
Ternius	a föld istene
Altiahna	a víz istennője
Celiahna	a levegő istennője
Magnius	a tűz istene
Beshyth	az idő istene
Mergenós, álmok, a vágyak és az akarat istene	
Wogard	az alvilág istene
Lyndara	a béke istennője
Darnel	a bor, a mulatozás és a boldogság
Cogart	a gyógyítás és az egészség istene
Jahnna	a nap, a hajnal, a termékenység, a kezdet istennője
Cerebis	a hold, a naplemente, a hanyatlás, a vég istene
Fabiot	a pénz, a kereskedők istene
Lirien	a költészet, a művészet istennője
Felior	a tudomány istene
Diah'lin	a bosszú istennője
Doleris	a csalfaság istennője

Ordinis	az éj, a fájdalom és a szenvedés
Fiona	a földművelés istennője
Wogan	a háború istene
Garbash	a halál istene
Gloyva	az örület és a megszállottság istene
Kargil Yhron	a hatalomvágy istene
Tylia	a házasság istennője
Sulamir	az igazság istene
Saliah	a kellem, a báj, a szenvedély istennője
Maryk	a sors, a jó szerencse istene
Mirabella	a szépség, a szerelem istennője
Drufian	a pásztorok, az állattenyésztés istene
Dachan	a vadászat istene
Gwynon	az ostobaság, a balgák istene
Erran	a bátrak és hősök istene
Esthewar	a csalók és a hamisak istene
Infangus	a furfang és találmányosság istene
Seliah	a változások istennője
Venefius	a mágia istene

Természetesen seregnyi kisebb, jelentéktlenebb és egzotikusabb istenség létezik még, nem beszélve azokról a hatalmasságokról, amelyeket elszigetelt szekták imádnak, s ehelyett nem ejtünk szót a pokol főördögéről, s a környező létsíkok démonlordjairól és egyéb csodabogarakról.

LÉTSÍKOK

Ivo Worluk áldásos (?) tevékenységének köszönhető számtalan szomszédos létsíkra nyílt rálátás. A jelentősebb varázslók, akik ismerik a különböző dimenziókapuk megnyitásának módját, kedvük szerint járkálnak egyikből a másikba – mindaddig persze, amíg egyszer bele nem sétálnak egy csapdába, amit annak a másik dimenzióknak a hatalmasabb teremtményei készítettek. Általános eljárás dimenziószerte, hogy akit egyszer elkapnak, azt vagy megölik, vagy bebörtönzik és arra kényszerítik, hogy ossza meg a tudását (vagy másféle perverziókat követelnek tőle), esetleg kínozzák, vagy a hatalmukba kerítik, és attól fogva kedvükre megidézhetik démonként.

A Káosz Világával szomszédos, leggyakrabban látogatott létsíkok: Ammerúnia, Dorer, Limbo, Amhazar, Azgaron, Cherubion, Ynev, stb...

A Rend és a Káosz több mint harmincezer éves háborúja más dimenziókra is áttevődött, s ennek köszönhetően fordulhat elő, hogy esetleg Yvorl és Mark'yhenon néhány száz évig nincsenek jelen a Káosz Világán, s ekkor nyugodtan izgágáskodhatnak olyan pimasz istenek, mint például Verghaust vagy Grooms..

Megrendelési lehetőség a Cherubion Könyvkiadótól

1998. november 23-án megjelent

a Káosz-ciklus legújabb kötete:

JOHN CALDWELL A KÁOSZ SÁRKÁNYAI

humorban és fordulatokban nem szűkölködő, fordulatos regény Szendrei Tibor illusztrációival kemény kötésben, 560 oldalon, részletes térképpel, a Káosz világának, történetének, isteneinek ismertetésével

Ára: 1498 Ft

Aki 1998. december 31-ig megrendeli,

1400 Ft-ot (1300 Ft + 100 Ft postaköltség) kell befizetnie,

s a könyv mellé még egy apró ajándékot is küldünk!

Semmi mást nem kell tennie, mint rózsaszínű postai utalványon befizetni a fenti összeget a következő címre:

Cherubion Könyvklub, 4003 Debrecen, Pf. 39.

Megjelenéskor küldjük a könyvet.

Információ telefonon: (52) 442-848

A Káosz Világán játszódó könyvek közül a következők még megrendelhetők a fenti címen:

Caldwell: Drén fivérek	500 Ft
Caldwell: A Káosz virágai	500 Ft
Démonhercegnő (antológia)	700 Ft
Caldwell: Nincs kegyelem	500 Ft
Stone: Gyémántváros	500 Ft
Stone: A bosszú démona	600 Ft
Stone: Az Élőhalott balladája	800 Ft
Trollvadászok (antológia)	800 Ft
Az Alkony Királyai (antológia)	900 Ft

Ha a fenti listáról megrendelsz valamit, ne felejtse el hozzászámolni a postaköltséget, amely egy könyv esetén 100 Ft, két könyv esetén 180 Ft, több könyv esetén pedig 250 Ft.

CHERUBION

j á t é k m o d u l

A Kőisten Jóslata

Az elkövetkezendő oldalakon egy, a Cherubion Stratégiai Gyűjtögetős Társasjátékhoz készült modul olvasható. Így arra kérek mindenkit, aki játékosként szeretné végigjátszani a történetet, inkább lapozzon tovább!

Valószínűleg minden játékos elgondolkodott már azon, miként adhatunk újabb célokat a hosszúra nyúló Cherubion játékoknak. Javaslatok érkeztek például arra, hogy a Cherubion kontinensét szimbolizáló játéktéren tüntessünk fel természeti akadályokat, változtassuk meg a játéktér méretét, s ehhez hasonlók. Az észrevételeket mérlegelve – és minthogy hónapokkal ezelőtt már ötlet szintjén felmerült bennünk a lehetőség – kidolgozásra kerül az úgynevezett **“Cherubion Játékmódul”**, melynek lényege röviden a következő.

- A játékosokon kívül szükséges egy **Játékmester**, aki a kész modul segítségével irányítja a cselekményeket, akár egy szerepjátékban. Minden játékost tájékoztat a szükséges háttértörténetről, és közli velük a megfelelő információkat (*az adott időben ki-kivel áll harcban vagy szövetségben*).

- Mindegyik félstennek feladata(i) vannak, ami(ke)t végre kell hajtania a játék során (*pl. egy ereklye megszerzése, egy erődítmény elfoglalása, stb.*). Lehetőség szerint a történet folyamán nem mindegyik félsten célja közvetlen ugyanaz, így alkalom nyílik a szövetségek nagyobb kibontakoztatására, illetve az intrikákra. A Játékmester az események irányítása mellett a nem-játszó csapatokat és lényeket is mozgatja, sőt, akár külön saját paklija is lehet, mellyel tovább variálható a játék. Gyakorlatilag ő a hatodik játékos (*dob, lép, lapot húz – ha van saját paklija –, energiaforrásokat fejleszt, stb.*).

- Az események több játéktéren is zajlíthatnak. A Játékmesternek előre ki kell dolgoznia és be kell jelölnie azokat a mezőket, ahol a speciális események játszódhatnak. Példa: a nagy játéktér 4 mezőjét kijelöljük, és kinevezzük egy hegyvonulatlak. A hegyvonulat egyik általunk kijelölt pontján – a négy mező valamelyikén – áll egy Kevanaar szentély, melyben a félstenek feladatához szükséges információk vagy tárgyak lehetnek elrejtve. A szentélyt (*és a benne zajló eseményeket*) egy külön kis játéktéren lehet játszani, párhuzamosan a nagy játéktéren zajló többi helyszínnel. A kis játéktér minden egyes mezőjét célszerű előre kidolgozni. Egyes mezők termeket, utakat, falakat, szörnyeket, csapdákat vagy éppen kincseket rejthetnek.

- A modul kidolgozója szabadon dönthet arról, hogy a helyszínek milyen speciális tulajdonságokkal rendelkezzenek. Például a szentélybe nem repülhetnek be a wyvernek vagy a helikopterek, de nem tud behatolni mondjuk a harcokcsi sem. Dönthetünk arról, hogy a mágia csak korlátozott mértékben vagy egyáltalán nem működik (*azaz odabent nincs laphasználat*), a

hegyvonulaton minden lépésért 2-3 MÉ-t kell elkölteni, stb.

- A játék kezdeténél a hagyományostól eltérően több erőforrással is kezdhethetjük a játékot, vagy akár minden karaktert kihehelyezhetünk a játéktérre. Utóbbiak indulási pontját korlátozhatjuk (például *csak a bázis vonalánál*). A változatosság kedvéért néhány varázslatot (lapot) is kioszthatunk a játékosoknak, melyeket szabadon vagy az általunk meghatározott módon felhasználhatnak a játék folyamán. Ügyeljünk arra, hogy ezek a lapok jól illeszkedjenek a történethez és a konfliktusokhoz. Lehetőség nyílik újonnan kitalált lapok, képességek, lények, stb. használatára is (*a játék így mindig egyedi ízt kap*).

A **Kőisten modul** mind az öt félsten csapatának részvételét igényli. Abban az esetben, ha ez nem lehetséges, a játékmester a történet megfelelő részeinek átalakításával biztosítsa a játszhatóságot! Fontos, hogy a nem játszó lényeket, a csapdákat és az ellenfeleket is a csapatokhoz mérten alakítsuk át, hiszen három félsten csapata nem képvisel akkora erőt, mint öt!

A játék kezdetén a csapatok a félstenen kívül **50 kihozatali pont értékben** állíthatják össze a csapatukat. A játék előtt el kell dönteni, melyek azok a karakterek, amiket kiválasztunk. Ezután a kockadobással eldöntött elsőbbség alapján minden félsten választ magának egy Bázist, majd felhelyez a játéktérre *egy nagy és három közepes* erőforrást. Ennyi energiaponttal indulhatnak a játék kezdetén. Ezek után az 50 pontnyi csapatból 25 pontnyit, valamint a félstent felhelyezhetik a pályára, oda, ahová akarják (*ezt felváltva tehetik meg – az egyensúly megőrzése érdekében*). Emellett minden félsten rendelkezik a **Tiltás Szava** speciális képességgel (*a játék folyamán egyszer használható, s a félsten saját varázslatait letiltja a többiek számára 3 körön keresztül – tehát senki nem alkalmazhatja azokat, csak a saját csapatának tagjai*).

Ezt követően a játékosok megkeverik a paklijukat, majd elemelik egymását. A legfelső lapot mindenki felfedi. Ez a játék tétje, a Cherubion feletti hatalom szimbólumai. Amennyiben valaki teljes győzelmet arat, akkor *véglegesen* megkapja ezeket a lapokat (természetesen a *játék tétjéről a játékosok másként is dönthetnek*). Szövetségek esetén abban is megegyezhetnek a játékosok, hogy a győztesek egymás között elosztják a tétlapokat.

A modul elkezdése előtt az **Előbeszédet** fel kell olvasni a játékosoknak! Ezzel tudatjuk velük a történet háttérének azt a részét, amelyről mindenkinek tudomása van. Majd külön-külön mindenkinek ki kell részletesen fejteni a történet azon részét, amelyről csak ő értesül. Ezt a **Félstenek információi** címszó alatt találod. (**A “Játékmesteri információk” típusú megjegyzéseket soha ne olvasd fel!**) Ezután kezdődhet a játék.

Előbeszéd

Egy szokatlanul hűvös nappalon, amikor a narancsszínben izzó napkorong lenyugodni készült a Cherubion kontinensét körülölelő hatalmas óceán víztükrében, sugarai még utoljára simogatták végig a Vardwur-hegység égbetörő csúcsait, némi melegséget nyújtva ezzel az ott élő didergő élőlényeknek. A sokat szenvedett kontinenseteken már hónapok óta nem történtek komolyabb összetűzések a seregeitek között. Am ezen az éjjelen valami szokatlan jelenség zaklat fel mindannyitokat. Már az elmúlt hetekben és napokban is baljós jelekre lettetek figyelmesek. A számítógépek rendre meghibásodtak, az idézőmágiák megghiúsultak és a mentális tudományok is rendellenesen funkcionáltak.

Éjfélkor a folyamatosan kavargó, sötétlilás színű felhők között egy nagobbacska rés nyílik, és egy lángoló vörös felirat jelenik meg cirkalmas betűkkel az égen:

**HAMAROSAN VISSZATÉREK!
AHOGY A KÖISTEN MEGJÓSOLJA.**

A félistenek információi

Amit általánosságban el kell mondanunk mindannyijuknak (*de külön-külön*): egyikőjük sincs azzal tisztában, ki hozta létre a feliratot, de bárki is volt, jelentős hatalommal bír. Minthogy jó ideje nem folytatnak nagyobb csatákat, így bármelyik félistenek elég ereje lehet hozzá, bár egyiküknek sem jelezte a beépített embere az ilyen fajta akciókat. **Éreztessük a játékosokkal, hogy mindenki gyanús lehet!** Az igazsághoz azonban az is hozzá tartozik, hogy aki ekkora hatalommal bír, és "visszatér" az egyedül egykori mesterük, Kevanaar lehet. A Köistenről annyi tudomásuk van, hogy ez egy kőszobor, amely a mestert ábrázolja, és valahol a Vardwur-hegységben lévő régi szentélyben áll. A szentélyt az istennel együtt a nagy többség szép lassan elfelejtette. Kevesen vannak, akik emlékeznek még. Régen az igaz isten oltárához járultak az emberek, és utána meghallgatták Köisten jóslatait. A Köisten mindig délben szólalt meg.

Choler

- Amikor az égen megjelent a hatalmas felirat, azonnal tudtad, hogy amitől régóta tartottál bekövetkezik. Talán egy kicsit túl korán, hiszen még teljesen nem készültél fel arra, hogy akár Kevanaart is legyőzve átvedd a Cherubion feletti uralmat. Tetted ugyan előkészületeket a visszatérésével kapcsolatban, ám eddig mindig voltak, akik nem állottak szembeszegülni a Sötét Láng erejével. Ám az idő neked dolgozik. Az utóbbi napokban rendre rosszul sikerültek az idézések Monarakh sötét termében. Úgy tűnik, eljött a cselekvés ideje. Senki sem számíthat kegyelemre.

- Rezgroyr nevű xinafod három héttel ezelőtt foglyul ejtette Sang egyik pszionatáját (*Asgrolt*), akit azóta egy titkos Melan bázis területén tartasz elzárva a fürkésző varázslatok elől. Ezt a bázist néhány hónappal ezelőtt fedezted fel, egy sivatag szélén, a földbe beásva található. Az az ütődött, komputertagyu majom még csak nem is sejtji, hogy a jobb napokra betárolt fegyverei mellett milyen meglepetés várja a katonáit. Sajnos, a bázison lévő fegyverekhez nem fértél hozzá, mert az egy nagy előcsarnok után egy szupererős páncélajtó zárja el a továbbjutást, és a xinafod nem tudott áttörni rajta. Ám ez az előcsarnok is elég ahhoz, hogy elrejtse a pszionatát, s az egységeddel csapdát állíts Melannak.

- Terved szerint, amikor a katonái behatolnak a bázisra a



tartalékokat előhozni (*s mikor hoznák elő, ha nem ezen baljós előjelek hatására?*) a csapatod csapdába csalja őket. Ha esetleg mégis sikerül megsemmisíteniük a csapataidat, akkor a hazafelé tartókra a közelben állomásozó Wyvernek lecsaphatnak.

- **Specialitás:** A játék folyamán bármikor felhasználhatja egyszer-egyszer a **Szörnyteleportálás**, a **Negyedik versszak**, valamint a **Szellemalak** lapokat.

- Választható különleges karakterek: **Lidérc lord** (Idézési költség: 7 pont, TK 23, VSZ 28, ÉP 20, FÉ 3-8, Speciális képesség: energiaszívás, az általa okozott fizikai sebzés őt gyógyítja). Maximum 1 választható!

Melan

- Az égi jel feltűnése előtt épp egy katonai akciót készítettél elő, melynek során elrejtett harci tartalékokat akartál a felszínre hozni egyik titkos, föld alatti bunkeredből. Ezt a rejtékhelyet a sivatag szélén alakítottad ki még akkor, amikor a csapataid nem voltak ennyire megfogyatkozva. Néhány olyan fegyvert és technikai eszközt rejtettél ott el, amit akkoriban talált az egyik egységed. A dolog szépséghibája csak annyi, hogy valamennyi eszköz gyengén sugárfertőzött volt. A központi számítógép adatai szerint 46,38% volt az esélye, hogy egy biztonságosan elzárt helyen évek alatt elenyésszik a hatás. Az évek teltek, és most egyre nagyobb szükség van azokra az eszközökre, hiszen Choler lidércei már a Főerődöt fenyegetik. Már éppen útnak indítottad volna az embereidet, amikor megjelent a felirat az égen. A hír, hogy mesteretek visszatér, kellemetlen számodra. Nem lelkesedsz azért a gondolatért, hogy lemondj mindarról, amit eddig elértél.

- A legelső feladat a tartalékok bevetése.

- A másik fontos feladat egy idézés végrehajtása. A szertartáson áldozatot kell bemutatni, melynek minél nagyobb hatalommal kell bírnia, és így egy démon (**Araszoló Halál – az értekeit a Segédinformációk a játékhoz című részben találod**) lehet megidézni. *Megjegyzést lásd Otoak!!*

- **Specialitás:** a kezdésnél felteheti a játéktérre **BA-6-ot**, va-

lamint a játék során bármikor felhasználhatja egyszer a **Második versszak** nevű lapot.

- **Választható különleges karakterek: Lidércvadászok** (Idézési költség 5 pont, ÉP: 20, TK: 22, VSZ 25, FÉ 2-7, Specialitás: képesek megsebezni mindenkit, legyen az földben járó, repülő, láthatatlan vagy mágikus fegyverrel sebezhető). Lidércvadászból maximum kettőt választhatsz a csapatodba!

Otoaak

- Néhány holdforduló óta Cherubion kontinensén tartózkodsz néped egy részével, és próbálsz megerősíteni a pozíciódat. Az utóbbi napokban baljós előjeleket tapasztaltál a mentális energiák működésében, és ezt a kódoid is megerősítették. Az égi jel nagyon rosszkor jött, hiszen Kevenaaron kívül senki nem képes megállítani népedet, hogy Amrik mellett Cherubiont is uralhasd. Így misztikus félelem veszi körül az Ő alakját. Ügyelsz rá, hogy az embereid még véletlenül se hozzák összefüggésbe az eltávozott isten nevét a felirattal.

- Csapatod néhány tagja az új fejlesztésű pusztító katapultokkal (2 darab) rombolja az épülő Romin'yarak templomot. A katapult leírását a *Segédinformációk a játékhoz* című résznél találod!

- Birtokodban van jó ideje egy bizonyos hosszúka fém tárgy, melyről kiderítetted, hogy egy igen pusztító erejű robbanóeszköz, melyet Melan szokott használni azokon a bizonyos zúgó repülő fémszörnyekről (játékmeisteri információ: *Levegő-Föld Rakéta*). Jól emlékszel még, amikor egy ilyen elpusztított majd' fél tucatnyit a néped közül. Így jobbnak láttad nem bolygatni, sőt igyekszel a Technokratával megegyezni a fegyver felhasználását illetően. Remélhetőleg sikerül egy olyan megállapodást kötnötök, ami mindkettőtök céljait szolgálja.

- Mindezekon kívül egy különösen nagyhatalmú varázslatra is szert tettél, amely segítségével egy nagyhatalmú démont (Araszoló Halál) tudsz megidézni a segítségedre. A probléma ezzel csak az, hogy a megidézéséhez egy áldozatra is szükség van, mégpedig minél nagyobb hatalmú lényre. (Játékmeisteri információ: ezt a tekercset, akárcsak a Melanét, Sang öltötte ki. Azt a célt szolgálja, hogy a két félisten igyekezzen egymás

embereit foglyul ejteni, ha csak nem olyan bolondok, hogy a saját híveiket áldozzák fel. Abban az esetben, ha a tekercs tulajdonosa egy másik isten hívét áldozza fel, akkor a megidézett démon (az Araszoló Halál) az idézője ellen fog fordulni. Azonban ha mégis saját lényt jelöl ki, akkor a démon őt fogja szolgálni. Az Araszoló Halálról bővebben a Segédinformációk a játékhoz című részben olvashatsz!)

- **Specialitás:** A játék során bármikor kijátszhatja egyszer a **Regenerálódás** illetve az **Első versszak** lapokat.

- **Választható különleges karakterek: kódó hős** (Idézési költség: 7 pont, ÉP 30, TK 22, VSZ 27, FÉ 2-7, Specialitás: kis pszipajzs, lásd a Segédinformációk a játékhoz résznél!)

Romin'yarak

- A többi hatalmasságot kivéve talán csak neked nem akadtak az elmúlt napokban kellemetlen élményeid. Minden a megszokott módon zajlott. Azon a bizonyos éjjelen Te is láttad a jelenséget, és egy pillanatig mintha egy jeges kéz markolt volna a gyomrodba. Az elkövetkező napokban végiggondoltad a történeteket, és arra a következtetésre jutottál, hogy valószínűleg néhány barátod és mestered visszatérését jelezte a felirat. Ez a hír nagyon kellemesen érint. Nagyon ráférne már a többiekre, hogy valaki rendet tegyen közöttük. Elképzeled az arcukat, amikor meglátták a feliratot, és rájöttek a jelentőségére.

- A jóslatban említett Kőisten számodra nem ismeretlen, hiszen számos alkalommal megfordultál abban a szentélyben, ahol ez található, még a mester távozása után is, bár az utóbbi időben már nem vagy a régi formában. Ezért friss információkkal Te sem rendelkezel a helyszínről.

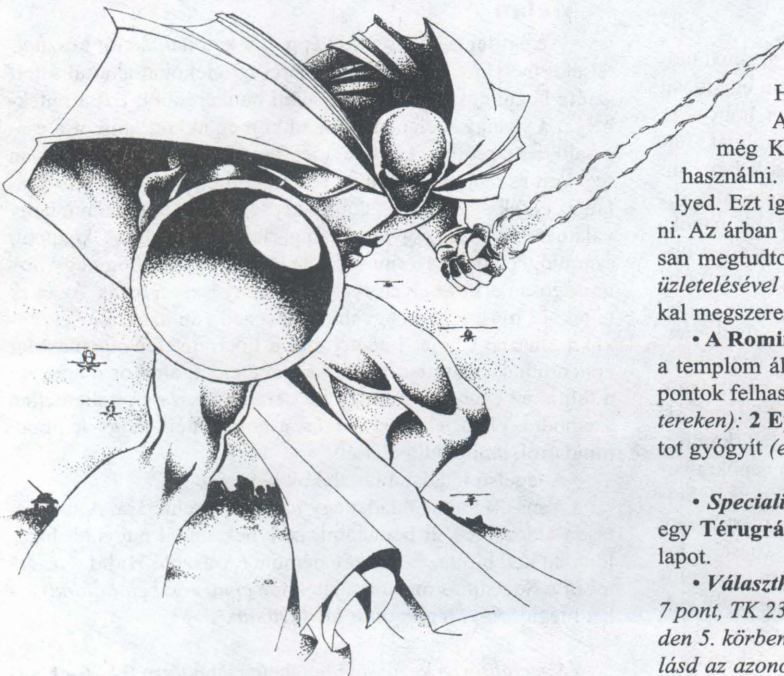
- Néhány hete az épülő templomod, amely egy szent ligetben áll, Otoaak seregei próbálják elpusztítani egy ördögi szerkezet segítségével, amit korcs fajzatai fejlesztettek ki. Ez a szerkezet egy katapult; hatalmas pusztító erővel rendelkezik, és megnehezíti a megsemmisítését, hogy nagy a hatótávolsága. A jóslat megjelenéséig elsődleges feladatodnak tartottad a katapult likvidálását, hiszen a már majdnem teljesen kész templom jelentős segítséget nyújt a csapataidnak.

- A másik célod egy régi varázslat megszerzése, melyet a Hollók egy rejtékhelyéről akarsz előteremteni. Ennek érdekében felvetted a kapcsolatot Kékverű Seryarddal, aki a Hollók nagymestere. A Hollók az egyik legbefolyásosabb tolvajszervezet. Az Ő birtokukban van egy bizonyos mágia amit még Kevanaar fejlesztett ki, és az építményekre lehet használni. Ennek a segítségével az építmény a föld alá süllyed. Ezt igazából az erőforrások védelmére akarod használni. Az árban még nem egyeztetek meg, de a helyszínen biztosan megtudtok alkudni. (A játékban ez a kézben tartott lapok üzletelésével történik.) Nem áll szándékodban a céltől erőszakkal megszerezni a tekercset, hiszen jelentős erővel bírnak.

- **A Romin'yarak templom:** Értékei VSZ: 30 ÉP: 70 Amíg a templom áll, Romin'yarak hreeir sámánjai képesek energiapontok felhasználásával gyógyítani saját társaikon (csak karaktereken): 2 ÉP = 1 ÉP, azaz két energiapontért egy életerőpontot gyógyít (ez a képesség csak a saját körben használható).

- **Specialitás:** a játék kezdetén bármikor kijátszhat egyszer egy **Térugrás**, egy **Erősítés**, valamint egy **Szörnyek mestere** lapot.

- **Választható különleges karakterek: Vila** (Idézési költség: 7 pont, TK 23, VSZ 28, ÉP 23, FÉ 2-7, Speciális képesség: minden 5. körben képes a célpont mezőre egy mocsarat teremteni – lásd az azonos nevű lap leírását. A mocsárban a vila TK-ja és



a VSZ-je 4 ponttal nő); **Hidra** (Idézési költség: 8 pont, TK 25, VSZ 30, ÉP 30, FÉ 2-7, Speciális képesség: háromszor támad körönként, de minden elvesztett 10 ÉP után eggyel csökken a támadásainak a száma). Mindkét karakterből 1-1 választható.

Sang

- Az elmúlt napok furcsa jelenségei: a mentális erők rendellenes működése és az a váratlanul kidőlt oszlop Kevanaar kastélyában teljesen felzaklattak. Szolgáidon már azóta többször kitöltötted a mérget, de ez még mindig nem elég. Gyanúd az égi jellel beigazolódni látszik: mestered viszszer. A hír több mint kellemetlen. Nem hiszed, hogy a többiek keze lenne a dologban. Ők ostobák ahhoz, hogy egy ilyet kiterveljenek, hiába, nem lehet mindenki génusz.

- Néhány héttel ezelőtt Arsgrol nevű pszionatád eltűnt egyik napról a másikra. Sok időbe és fáradságba került, amíg kiderítetted, hogy Choler áll a háttérben. Arsgholt feltehetőleg az egyik régi Melan bázis területén van fogolyként bebörtönözve. Ez a bázis egy sivatagban van, melyben régen a technokrata elrejtett jó néhány hasznos eszközt az inségesebb időkire. A közelmúltig sikerült jól titkolni, hiszen a föld alatt helyezkedik el, azonban a Magiszter tudomására jutott a holléte, s most az egyik xinafja vezetésével titkos csapatot állomásoztat ott. Való-

színűleg a xinaf tartja fogva a pszionatát a föld alatt, elrejtve mindenki szeme elől.

- Tudomásodra jutott, hogy Romin'yarak üzleti tárgyalásba kezdett a Hollókkal, akik a legbefolyásosabb tolvajszervezet a kontinensen. Némi ellenszolgáltatásért megtudtad, hogy egy varázslatról lehet szó, s az üzlet még nem kötött meg. További információk szerzése lehetséges.

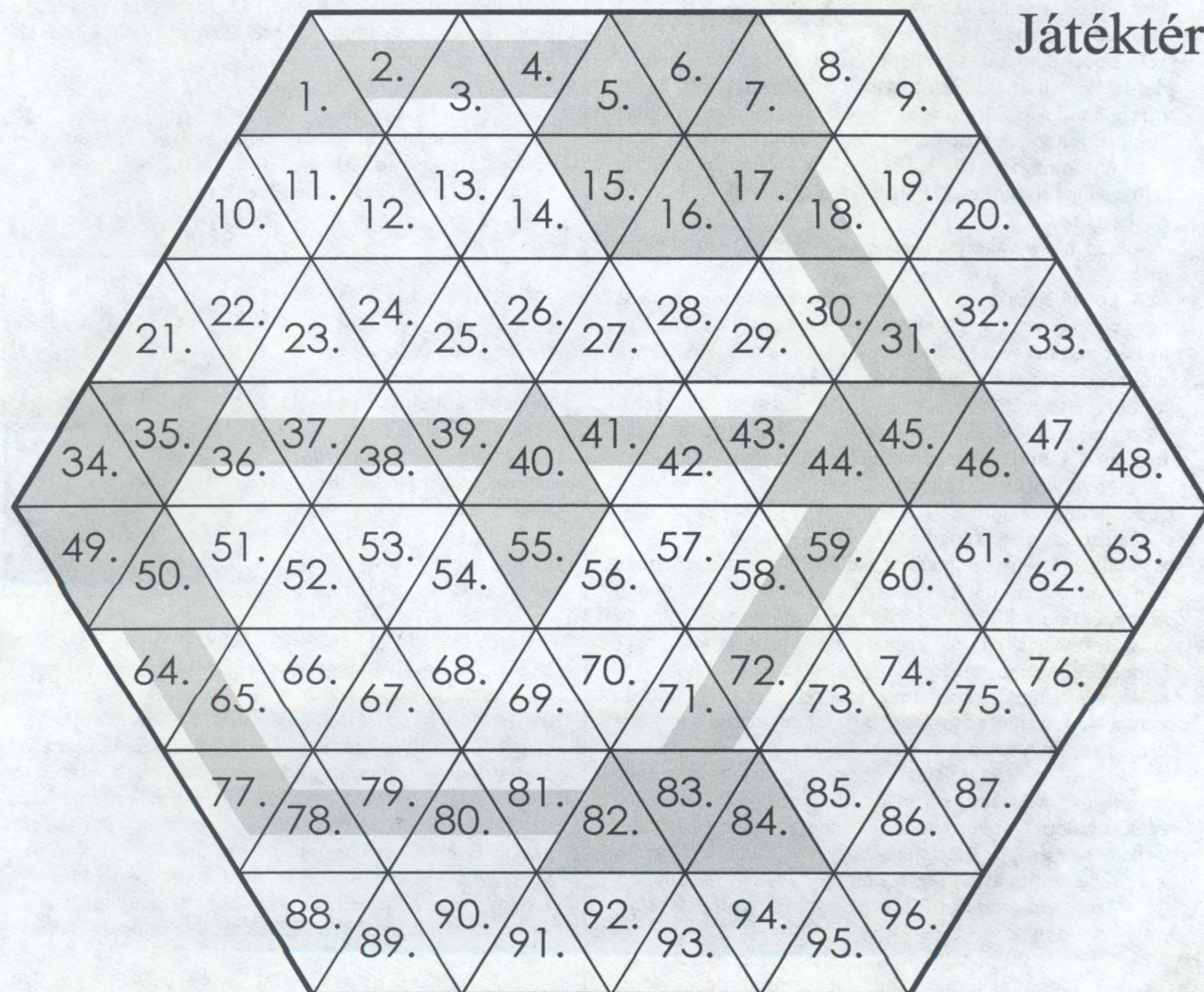
- Néhány napja felbéreltél és útnak indítottál egy Bérgyilkost a Magiszter elpusztítására. Ezt egy külön figurával kell jelölni, és senki nem tudhatja, hogy micsoda (kivéve, ha valaki – pl. Volodyan – fel nem fedi). A fenntartása körönként 6 energia-pontba kerül. (Részletes leírását lásd a Segédinformációk a játékhoz résznel!)

- Specialitás:** Sang a játék során bármikor kijátszhatja a **Harmadik versszak** nevű lapot, valamint egy **Elűzetést** és egy **Jövőlátást**.

- Választható különleges karakter: kentaur** (Idézési költség: 8 pont, TK 22, VSZ 30, ÉP 30, FÉ 2-7, Speciális képesség: képes két személyt szállítani és egy körben kétszer támad). Kentaurból maximum egy választható!

folytatjuk

Játéktér



HÉT NAP

Vampire: The Masquerade™ pillanatképek

Brujah

Haldoklik. Másodszor is.

Core Pajo pálmafái fölé csillagokra szegezett, koromszín vásznakot feszít a szél. Fáradt autók jönnek északról, a határ felől; fény-szóróik beteges, sápadt pászmákkal tapogatóznak a szikkadt beton fölött ordító porban, de a színesincs útjelzőtáblák már évtizedekkel ezelőtt kikoptak a sivár tájképből. Az ember azt gondolná, hogy már csak az út és az intuíció mutathatja meg, merre lapul a kisváros, de az út paranoid módjára meghasonlott: feltérképezetlen elágazásokkal fordul vissza, jobb esetben önmagába, rosszabban a örök sivatagba; az intuíció pedig túlságosan is hamar kiég a nappalok rekkenő hőségében...

Marad hát a vakszerencse. Annak semmi nem állhatja útját.

Akkor is éjszaka volt, amikor megérkezett. Akkor még nem volt semmi baja, azon kívül persze, hogy a szíve már jó háromszáz éve nem ütött egyet sem, és hogy éjjelente emberek vérét volt kénytelen szívni, hogy halott testének különös étvágát kielégítse. Egy zöldre festett falú csehó előtt parkolta le ócska Chevroletjét, és összegyűrte, majd messze a homok neonpasztelljébe hajította a slusszkulcsot. Nem volt már szüksége rá.

Haldoklik. Megint haldoklik.

De ezúttal meg is fog halni.

– Visszajöttem – mondta az elmúlt háromszáz év során nap mint nap, miután az éj leszálltával előkúszott valahonnet, egy verem dohos mélyéről, egy mozdony szeneskocsijának feketeségéből, egy kriptá csendes magányából, bárhonnét. Visszajöttem. Egyszer sem gondolta komolyan – egészen mostanáig, amíg meg nem érkezett Core Pajoba, ahol a Nap nyaranta úgy égett rá az égbolt kristálykék képernyőjére, hogy néhányan még éjjel is látni vélték, második, kísértő, gonosz holdként. Visszajött, vissza ahhoz, aki ellopta tőle a halálát, aki miatt háromszázvalahány évvel ezelőtt haldokolni kezdett, és aki miatt talán meg is halt, csak nem elég jól. Visszajött, hogy visszaadja neki azt a szenvedést, amit akkor régen kapott, vagy hogy meghaljon.

Arra nem számított, hogy a kettő egyszerre történik majd meg.

– En hívtalak – recsegte a málló vakolatú szoba, és ő dermedten pillantott körbe, egyszer, kétszer, háromszor, mire észrevette az ágyon heverő félig elszenesedett alakot, egy halottat, akinek üveges szemeiben po-



koli lángként csillant a visszaverődő zseblámpafény, egy halottat, aki naplementekor elfelejtette, hogy mi is ő valójában, hogy már nem lenne szabad járnia, már régen nem.

– Magam jöttem – felelte ő, és az ablakhoz lépett. Nyikorgott a lába alatt a padló. Felgyújtotta a földszintet. – Még ha hívtál is. Én döntöttem.

Haldoklik. Összeéve vonszolja magát a pálmafák alatt, magát, és azt a hullát, ami még mindig meg-megmoccan néha, fonnyadt kezével próbálva hessegetni az immár elodázhatatlan véget, a végső halált.

– Én is megpróbáltam – sistergi a tetem. – De látod. Kijutottunk, még az égő házból is.

– Én hoztalak ki – préseli ki ő a levegőt a tüdejéből, a levegőt, és a füstöt, amit csak azért szívott be, hogy beszél-ni tudjon.

– Én is megtettem. Egyszer.

– Tudom. De nekem sikerülni is fog.

Két élő-halott test fekszik a sivatag haldokló, hideg éjszakájában. Lassan pirkad – felkel a Nap.

Tűz, ami elől már nem lehet elfutni.

Malkavita

– Hölgyeim és Uraim! – a Házigazda mosolya oszcilláló, gyémántos csillogással vájja magát a dermedten figyelő publikum retinájába. Mintha megannyi halotthoz beszélne, akiket egy örült sorba ültetett, szép, szabályos rendben, szovjet zászlót idézőn vöröslő huzatú székek puha támláinak támasztva őket. Talán így is van – halottak mind, a Házigazda látszólagos kivételével, a Házigazdáéval, aki a függöny előtt viccet mesél, és aki már nem is emlékszik arra, hogy ő maga volt, aki odaültette őket, oda, a rögtönzött pódium világot (de milyen világot?) jelentő deszkái elé. Igen sok helyen foghíjas a pódium, ha az ember jobban szemügyre veszi – lécek, cöveknyi lécek hiányoznak, valami furcsa oknál fogva – ő, oda kellett cövekelnie a testeket a puritán eleganciájú székekhez, különben lefordultak volna, s ki tudja, még tán el is sétálnak, ha ő nem ügyel. Kész örület. Így azonban már nem kell figyelnie rájuk – nyugodtan összpontosíthat a beszédre, az előadásra. Nem akarja elvéteni, mert nincs második esélye.

– Tisztelt és nagyrabecsült egybegyűlte! Engedjék meg, hogy bemutassam mai vendégünket – jómagamat, és mai vendégünk életművének legpompásabb darabját... Függöny!





Oldalra lép, fehér keze a függönyzsínor után nyúl, és máris szétszaladnak a nehéz, műselyem hullámok, mintha ő, a Házigazda valamiféle torz Mózés-paródia lenne. A megnyíló hasadéokban pedig...

Egy hatalmas, kristálytiszt panorámaablak.

Ő maga, a Házigazda, ki önmaga elsőszámú vendége, ő lobban lángra először.

– Micsoda forró hangulat – mosolyodik el pörkölődő szájával. Hangja száraz, napszitta. – Nem hagyhattam ki. Ugye megértik?

Napfény.

– A kép címe – üvölti aztán, és az ajtó felé rohan, székeket, s karójárta szívű tetemeiket borogatva szerkesztet. Nem fejezi be a mondatot, így hallgatói soha nem tudják már meg, mi is a kép címe.

Londoni napfelkelte.

Napfény.

A hullák arcán pedig fellángol a bőr, ajkaik elporladnak – tűhegyes szemfogak tűnnek elő – testüket tűz emészti, húsuk porrá s hamuvá lesz, hamar. Szemeikben, míg ki nem olvadnak, ott izzik a magatehetetlen, iszonyú rettenet. És meghalnak a halottak.

Furcsa, örült egy világ.

Pedig csak a Nap jött fel.

Nosferatu

Ha egy titok napvilágra kerül, megszűnik titoknak lenni.

Rozsdás vaslépcső csavarodik kígyócsontvázként a kút mohától izmos oldalán fel, a magasba, a fény felé, és le, a mélybe, a sötétség gyomrába. Ő középen áll, egykorfehér gyolcsokba csavarva, igen, talán ez a legjobb szó rá, egykorfehér. Mint egy római államférfi, vagy mint egy pápa, ki



a kereszt alatt és ember-tömegek fölött uralkodott egykor, most is fáklyaként lobog, fehéren izzik, bár senki nem látja magamagán kívül, ragyog, büszkén, mint aki tudja, hogy lényének ragyogása teljesen befelé fordult, s kívül csak egy borzalmas váz maradt, szörnyeteg arc, szörnyeteg test, ami nem számít, mert a lélek felfelé száll majd, a Nap felé, amikor odakint felzúgnak a harangok, dél van, és a test a mélybe hullik a fényben, és lángol, a lélek az égbe tart, mert megváltozott a kárhozattól, és lángol.

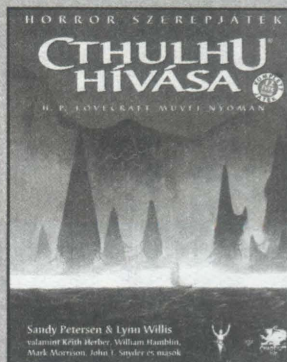
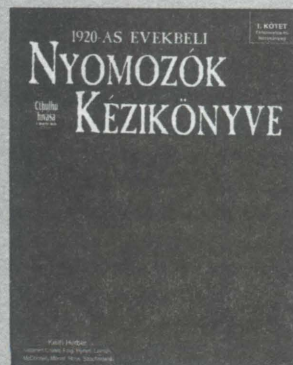
Fent a fény, lent a sötétség.

A Nap pontosan a kút fölött trónol, és ítélkezik.

Toreador

A hatalmas, észvesztően hatalmas Boeing kerekerei a leszállópálya betonján, újabb fekete csíkok a sebzett aszfalton. New York-i kényszerpihenő, száz emelet magas, króm és üveg tűk között, mintha az óceán fordult volna valami torz, fagyos vágtyól hajszolva a decemberi ég kiégett bujaszürkéje felé. Áramvonalas háztömbök landolnak és szállnak fel, szívükben a technika fekete – vagy inkább fémszín – mágijája által életre hívott gépezetekkel. Teremtmények, melyek rosszabbak lesznek talán, mint az egykori titánok, feltéve, hogy nem derül ki róluk: ők maguk azok, reinkar-

A Beneficium Kiadó könyvajánlata



nációi az istenek trónjára áhítozóknak, kik valahogy kibújtak a pokol kapuján, s újra itt vannak, hogy maguknak követeljék az eget. Halottak mind, mégis élnek – s erejüket az emberektől szívják, adó, verejték, vagy éppen vér formájában.

Kényszerpihenő a New York-i reptéren.

Egyenruhák egyenvasalással, lopott gyűrődéssel, reggeli kávékkal és talkshow-kból leszakadt foszlányokkal.

– Ez micsoda? – Joe Napszemüveg hangján fény csillan, krómozott, valótlanul valóságos, akár egész Amerika, nincs mögötte semmi, a hazugság legtisztább formája.

– Vigyázz vele – feleli Jimmy Beam. Az amerikai változat a legtisztább – itt nincs semmi, ami elronthatná a harmóniát, a likvid ragyogást, pohár sem kell hozzá, ha italt töltene az ember, megállna a levegőben, és ez a férfi olyan, mintha maga lenne egy jóleső és semmitmondó délutáni poharazgatás.



Művésztalálkozó – mondja a hatalmas lánán egy elegáns kis felirat.

– Mi a fenét vihetnek benne? Szerinted valami szobor? – Joe Napszemüveg

rágógumimosolya ragadósan nyúlik, együtt a hangjával.

– Mai művészet? Az is lehet, hogy egy hulla.

Ó, igen, gondolja a lábába rejtett tetem, aki úgy tűnik, lemaradt a pokolba vivő járatról, amikor meghalt.

– Nézzük meg – a rágógumimosolya gyöngyöző fúvódik, majd halk pukkanással visszalöttyed Joe Napszemüveg arcára. Hetekbe telik majd, mire megszabadul tőle.

Jimmy Beam nem is ellenkezik – nem természete, hisz folyékony, mint maga az amerikai álom.

Ó, igen, gondolja a tetem, amint a fémpatentolás csattanva nyíló hangja eljut a füléig.

„Meghiúsult merénylet a reptéren” Szalagcím a másnapi New York Times-ból. „Tökéletlenül összeszerelt bomba felbecsülhetetlen művészeti kárt okozott.”

Egy igazi, verőfényes délelőtt New Yorkban.

Nincs többé Mona Lisa.

Gangrel

Fürdőkád. Repedezett, világoszöld csempékkel burkolt fürdőszoza, meztelen, halott villanykörte a magasba ütött, kis ablak előtt. Kutyaugatás a távolban, monoton, mintha lemezzről szólna, amin megakadt a tű. Napfény serceg odakint a falakon, lassan kúszik fölfelé, küzd a halódó éjszakával és a szüntelen gomolygó felhőkkel, mik torz módon talán már nem is a vizekből születnek, hanem a földből, a gyárkérmények beteg torkából.

Ő a kádban fekszik, a víz szabadon járja körül és át a testét, megtölti tüdejét és gyomrát, majd lassan, ahogy alácsúszik, a fejét is, befolyik a .45-ös bemeneti, és a jóval nagyobb kimeneti lyukakon, ahol vérnek kellett volna folynia, ha ő ember lenne, de nem, nem volt az. Ha lett volna vér, ami folyjon az ereiben, és a sebekből, akkor most nem ő heverne itt, talán nem ő, mert a vér számára, igen – ő, számára is csak élet, mint az em-

berek számára. Csak más-hogy.

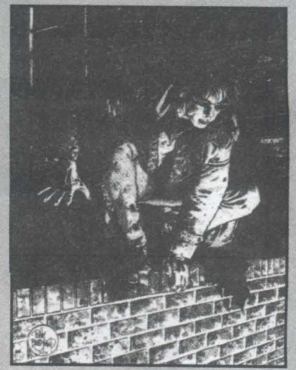
De nem volt.

Ezért most itt fekszik, a kádban, meztelenül, akár a villanykörte ott fent. Gyönyörű, még így kilyuggatva is – nem csoda, hiszen híres *cover girl* volt egykor, aki pályája csúcán megérezte, hogy meg kell állnia, megállnia és távoznia az örökkévalóságba, és mellel az állatvédelemnek szentelnie minden idejét, ahogy az minden érzőszívűhöz illik. Tehát örökkévalóság, amit az újságok fotói és a rajongók vágyakozó szíve rejt.

Most már csak az, most már tényleg csak az.

Hamarosan besüt majd az ablakon a nap.

Már tudja, milyenek a vadászok valójában.



Tremere

Elszenesedett emberi tetem Los Angeles tengerpartján, sőt, talán csak szén már inkább, hamu és csontok. Jóval több csont, mint egy emberi csontvázból, de senki nem veszi észre. Alig száz méterre tőle magányos kocogók róják reggeli köreiket, alig ötven méterre tőle magányos koldus vigyorg negatív fogkrémekám-mosollyal, ő tudja, mi történt.

Miatta történt.

Vannak emberek, akik csak a technika isteneit imádják, akik számára a misztika nem nyúlik tovább, mint az anyag mikronmélységeinél, ahol lehet, hogy esetleg találunk is egyszerű valamit. Minden út Rómába vezet, csak egyeseken elég türelmesen kell menni, és talán egy nappal kevesebb ideig az örökkévalóságnál. De oda vezetnek az utak. Azok az emberek, akik ilyen utakon járnak, elképzelhetetlennek tartanak a hamukupaccá omlott tetem történetét. Pedig nagyon rövid, és nagyon egyszerű történetről van szó...

Elmondom.

Hol volt, hol nem volt, volt egyszer egy varázsló, aki a földi örökkévalóság hamis, sátáni csábításának engedve úgy döntött, mesebeli vámpírrá lesz, mármint mesebelivé az emberek szemében. Elbújik az éj leple alatt, el a Nap elől, el az emberek elől, el az idő elől. Hosszas előkészületek után, abrakadabra, meg is tette, amit tervezett, és azután már csak a sötétben (no persze gyertya, meg lámpafénynél, esetenként holdvilágnál) ügyködött. Sok tanítványa volt, akik pont úgy tettek, ahogy ő tett, ahogy ő tanította, végig, a negált idő folyamán. E tanítványok egymást is tanították, persze.

Történt egyszer, hogy az egyik tanítvány egy igen ügyes varázslattal épp egy másikhoz igyekezett – kört rajzolt a földre, és bele pentagrammot, meg furcsa jeleket, amik aztán csendben, ördögien fénylettek, és fény-szavaikkal azt suttozták az ifjú varázslónak, hogy „Gyere, elviszünk oda, ahova csak akarsz, oda, ahol testvéreid hozzánk hasonló jeleket festettek a padlóra, gyere, egy pillanatig sem tart majd, s ott leszel!”.





A varázsló pedig ment. Csakhogy egy gonosz ember, aki legalább olyan gonosz volt, mint a vámpírrá lett varázslók, elrontotta a varázslatot...

Rajzolt egy ugyanolyan jelet és mormogott valamit – így hát az ifjú vámpír-varázsló nem oda jutott, ahová szeretett volna, hanem Los Angelesbe, a reggeli napfényben fürdő tengerpartra.

A vámpírok pedig nem bírják a napfényt.

Visszahozza nekik az időt, amit elloptak.

Hát így történt. Vagy valahogy így, attól függ, ki meséli, kinek, mikor és hogyan.

Vannak akik már ismerik ezt a mesét, és, ó, balga lelkek, el is hiszik.

Egyikük ötven méternyire ücsörög épp egy elszenesedett tetemtől, valahol Los Angeles reggeli fővenyén, és fogatlan mosolyával visszataszítóan vigyorog.

Elkaptam még egyet, gondolja.

Talán nem szereti a meséket.

Ventrue

Odakint szakadatlanul zuhog az eső a videornyőkre emlékeztető ablakokban, innét bentől, a koraesti halogénizzók fényéből nézve úgy tűnik, elszakadt a film. Fehér, apró villanások, fényszórók, utcai lámpák...

Ennyi. Nem több a világ. Megszakadt a film.

A vámpír, aki egykor, míg ember volt, gyönyörű nő lehetett, a szomszéd asztalnál ül, három medvetemetű férfi társaságában, akik szemmel láthatóan a kegyeiért küzdő riválisok – és nem tudják, kivel állnak szemben.



Talán ezért néz ő – engem. Tudja, hogy tudom.

A teste még mindig nagyon szép. Ezt be kell ismernem – és látom, hogy ő is tudatában van ennek, tökéletes tudatában. Egykori énjét, mélységét veszített női mivoltát most olyan tárgyilagossággal kezeli, amit halandó – már az egyszerűbb fajtából való – nem is remélhet elérni, de nem is remél, ha van egy cseppnyi esze. Ő maga a csapda.

Besétálsz, átkarol, véged.

Ha nem vigyázol.

Még mindig engem figyel. Én pedig őt,

Mosolygok

A bárpuznál futunk össze, véletlenül.

– Meghívhatom egy italra? – kérdezi lágyan. Hány éves lehet? Huszonöt? Kilencven? Háromszáz? Vagy több ezer?

– Tudok két történetet – felelem neki, és nem nézek a szemébe, még nem. – Hét napról.

Meghökken – felszalad a szemöldöke. Gyönyörű – fölösleges szebb szavakat, választékosabb kifejezést keresni. Gyönyörű, és iszonytatóan üres.

Folytatom.

– Tudok hét történetet a Napról. Elmondom őket – elmondok hatot, és ha a hetedikre is kíváncsi lesz, meghívhat... még egy italra.

Belekezek.

Fénylenek a szemeim...

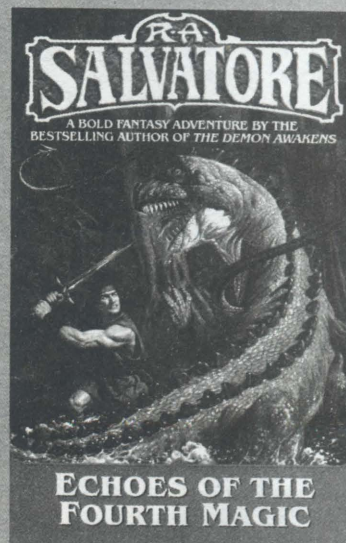
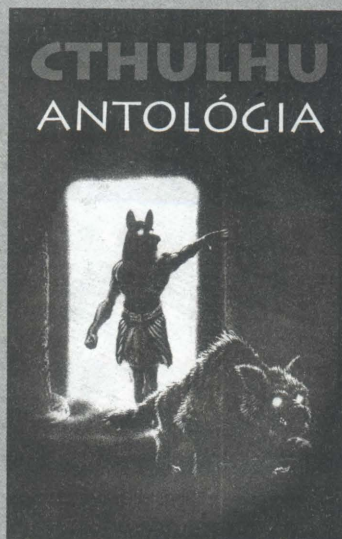
Mint a Nap.

Beneficium
Kiadó

Cthulhu antológia – az első
magyar novelláskötet

a Cthulhu hívása

szerepjátékhoz a legjobb hazai
dark fantasy írók tollából.



R.A. Salvatore, a Dark Elf
sorozat írójának legújabb
science-fantasy trilógiája





LEXIKON

Kommentár

A soron következő oldalakon olvasható szóátültetések, illetve a hozzájuk tartozó magyarázatok természetesen az értelem átadására összpontosítanak – a tükörfordítás, azt hiszem, értelmetlen lett volna, de legalábbis kevésbé használható. Fontos szem előtt tartani azt, hogy az angol nyelv számára is idegen (spanyol, francia stb.) szavak e szószedetben is eredeti alakjukban szerepelnek, hiszen az angol kiadásban, következésképp magában a játékban a „vám-pírok beszédében” is jövevényszavakként élnek.

Az azonosíthatóság kedvéért a szavak angolul is szerepelnek a listában – a magyar bejegyzés után.

Most pedig váltsunk nézőpontot – szemléljük belülről a játék világát! Az alábbiak már konkrétan oda tartoznak. Itt véget ér a realitás.

Innét kezdve ez már csak kitaláció.
Játék. Nem valóság.

Figyelmeztetés

A káinita szókincsben felfedezhető egy jól körülhatárolható s rendkívül nagy súllyal bíró rész, melyben az emberi szóhasználatból átemelt szavak új árnyalatot avagy jelentést kapnak, igazodva az elátkozottak kultúrájának megfelelő koncepcióihoz. Érdemes kiemelt figyelmet szentelni ennek, hisz nem ritkán megeshet, hogy már a vámpír beszédéből is következtethetünk nemzedékére. Hogyan? Élesen eltérnek azon kifejezések, amiket az öregek, és azok, amelyeket az anarchok használnak. Vigyázzunk! Rossz szót használni rossz helyen – gyakran az etikett súlyos megsértésének, hibának bizonyulhat. S a baj nem jár egyedül.

Általános Szóhasználat

Ezen címszó alá tartoznak mindazon kifejezések, melyeket a Vértestvérek a leggyakrabban használnak.

Anarch (Anarch) – Egyfajta lázadó a vámpírok társadalmában: olyan valaki, akiben nincs tisztelet az öregek iránt. A legtöbb fiókát – újonnan teremtetett vámpírt – anarchnak tekintik az öregek. Osztályrészük épp ezért csak megvetés lehet... Hiszen csupán a XX. század teremtményei.

Átlényegülés, Az (Becoming, The) – Ama pillanat, midőn egy halandó vámpírrá válik: a metamorfózis emberből Vértestvérré. Hívják még Változásnak is.

Birtok (Domain) – Egy vámpír – általában Herceg – által uralt „hűbértok”. Csak városokból lehet birtok.

Csók (Kiss) – Vértet venni egy halandónak, avagy általában a vérszívás, mint cselekedet.

Dühöngés (Frenzy) – A vérvágy őrjítő állapota. Az elszabadított Vadállat.

Dzsihad, A (Jyhad, The) – Ama titkos háború, mely a néhány túlélő, harmadik

nemzedékbe tartozó vámpír között dúl, s melyben a fiatalabb vámpírok csupán sakkfigurák. E kifejezést használják bármilyen egyéb, vámpírok között zajló konfliktusra vagy háborúságra is.

Ember, Az (Man, The) – Az emberiségnek, humanitásnak azon eleme, ami megmarad a vámpírban, küzdve a Vadállat késztetéseivel ellen.

Élet, Az (Life, The) – Erősen szépített kifejezés a halandók vérére, mint táplálékra. Sok Vértestvér érzégszerű és finomkodónak tartja ezt a fordulatot.

Diablerie (Diablerie) – A vámpírok közt elterjedt kannibalisztikus szokás: egy másik vámpír vérének elfogyasztását jelenti. Az öregek szükségéből teszik (lévén az embervér már kevés nekik), az anarchok hatalomvágyból (egy idősebb vámpír diablerizálása maradandón megerősíti a fiatalabbat).

Domínium (Domain) – ld. Birtok.

Elfízium (Elysium) – E nevet azon helyeknek adták, ahol az öregek időről-időre törvény által biztosított békében és sérthetetlenségben összegyűlnek, találkoznak. Általában opera- és színházakat, valamint más, kulturálisan magas értékű helyeket takar.

Éhség, Az (Hunger, The) – Csakúgy mint a halandóknál s az állatoknál, a vámpíroknál is a táplálkozás ösztöne. Utóbbiak számára azonban rendkívül intenzív, s minden más vágy, késztetés, ösztön és öröm helyét elfoglalja.

Farkasfatty (Lupine) – Farkasember, a vámpírok halálos ellensége.

Fenevad, A (Beast, The) – Azok a gyűlöletes vágyak és késztetések, melyek arra sarkallják a vámpírt, hogy teljes egészében szörnyeteggé váljon, lemondva minden Emberiségéről. Lásd: Ember

Fészek (Brood) – Vámpírok egy csoportja, akik valamilyen vezető körül gyűlnek össze (aki általában a Nemzőjük). Egy-egy fészekből idővel klán válhat.

Fióka (Fledgling) – Fiatal, újonnan teremtetett vámpír. Lásd: Újszülött, Kölyök

Ghoul (Ghoul) – Egyfajta szolga, ki ember létére vámpírvért iszik, mit mestere, a vámpír, biztosít neki. Azon időszak alatt, míg a halandó így táplálkozik (napokban mérve), nem fog rajta az idő – ám ha abbahagyja, az örökléttől ellopott napok alig pár perc leforgása alatt letelnek (a ghoul pilanatok alatt megöregszik, esetleg meg is hal).

A Beneficium Kiadó Oldalai

Mágikus izenés: benefic@nitor.hu

Enkezőnkbe: Látomás Bt., 1425 Pf. 30

Hűbértúr: Györfi András

Piktor: Hauck Ferenc

Másolódeák: Szigeti Sándor

Állandó hűbéres: Csígas Gábor

A White Wolf logo, a Brujah, a Gangrel, a Malkavian, a Nosferatu, a Toreador, a Tremere, a Venture és a Vampire: The Masquerade™ kifejezések a White Wolf Games Studio bejegyzett védjegyei.





Gyehenna (Gehenna) – A Harmadik Ciklus vége, a közelgő Armageddon, midőn az Ősöreg felébrednek s elémészti az összes vámpírt.

Gyermek (Childe) – Elítélő, lekicsinylő kifejezés a fiatal, tapasztalatlan vagy éppen meggondolatlan vámpírokra. (Angolban a többszám: Childer.)

Harmat (Lush) – Olyan vámpír, aki rendszeresen alkoholos vagy drogos befolyás alatt álló áldozatokból táplálkozik, így tapasztalja azon szerek hatását. Lásd: Fej

Herceg (Prince) – Olyan vámpír, aki fennhatósággal bír egy általa kijelölt terület fölött, uralja azt, s teszi ezt *nil disputandum*. A hercegnek általában szolgálatára áll egy segítő fészek. A szó női alakja is ugyanez.

Holtvidék, A (Barrens, The) – Azon területei a városnak, ahol nincs élet: temetők, elhagyatott házak és parkok.

Inconnu (Inconnu) – Azon vámpírok – főleg Matuzsálemek – szektája, kik már kivonták magukat mind a vámpírok, mind a halandók ügyeiből. Állítják, hogy semmi közük a Dzsihadhoz.

Inkvízió (Inquisition) – A hadjárat, amit az emberek folytatta a vámpírok ellen. A XIII. századtól a XV. századig tartott.

Kamarilla, A (Camarilla, The) – A vámpírok egyik globális szektája, melyben minden vámpír tag lehet. Gerincét hét nagy klán alkotja. Uralma és törvényei messze állnak a megkérdőjelezhetetlenségtől, s inkább szolgál vitafórumként mint kormányként. Elsődleges célja a Maskarádé fenntartása.

Káin (Caine) – Ádám és Éva első gyermeke, s valószínűleg az első vámpír. Lásd: Harmadik Halandó

Kehely (Vessel) – Jelenlegi avagy múltbeli potenciális vérforrás, általában ember. (A „vessel” szó jelentése „edény”, ám itt bibliai felhanggal bír – utalás az élet hordozójára –, ezért döntöttem a „kehely” mellett, ami kicsit magasztosabb, mint az eredeti szimpla magyar fordítása – ford.)

Klán (Clan) – Olyan vámpírok csoportja, akik bizonyos közös misztikus és fizikai jellemzőkkel bírnak, mivel mindannyian ugyanazon Ősöreg leszármazottai. Lásd: Vervonal, Származás

Maskarádé, Maszkabál (Masquerade, The) – A nagy háborúk végén megkezdett átfogó erőfeszítés, melynek célja a Vértestvérek társadalmának elrejtése a halandó világ előtt. Az Inkvizíció ideje után megerősödött e politika.

Menedék (Haven) – A vámpír otthona, vagy az a hely, ahol nappal alszik.

Nemző, Atya (Sire) – Egy vámpír szülő-teremtője. (Angolban mind hím-, mind nőnemben ezt használják, alapjelentése: apa, ős.)

Nemzedék (Generation) – Egy vámpír és a mitikus Káin közötti átvitt értelemben vett távolság. Káin első teremtményei alkották a második nemzedéket, az ő fiókái a harmadikat stb.

Nod Könyve (Book of Nod, The) Az átkozott Vértestvérek „szent” könyve: nyomon követi a faj eredetét és korai történelmét. Teljességében soha nem publikálták. Részletek, töredékek sok különféle nyelven megtalálhatók.

Öléls, A (Embrace, The) – Egy halandó vámpírrá változtatása. Első lépése az összes vér kiszívása, majd csekély mennyiségű vámpírvér visszajuttatása a leendő vámpírba egy, a Nemző által önmagán (általában az alkaron) ejtett seven keresztül.

Őreg (Elder) – 300, vagy annál is több évet megélt vámpír. Az Őregek magukat tekintik a legerősebbeknek a Vértestvérek között, s általában saját, külön Dzsihadjukkal foglalkoznak. Megjegyzendő, hogy jó néhány Anarchból mára Őreg lett.

Rosta, A (Riddle, The) – A vámpír létének esszenciális dilemmája – a nagyobb gonosztettek elkerülése végett kisebbeket kell elkövetniük. „Rémeknek kell lennünk, nehogy rémekké váljunk.”

Sabbat, A (Sabbat, The) – Észak-Amerika keleti részét uraló, az Anarchok lázadásának eredményeként létrejött vámpírszekta, mely szabad Vértestvéreket s két nagy klánt tömörít. Bestiálisak és erőszakosak, szükségtelen kegyetlenkedésben lelnek örömet. (Ld. még ötletadónak az Alkonyattól pirkadatig c. Tarantino-filmet.)

Senkiházi, Caitiff (Caitiff) – Klán nélküli vámpír – általában elítélő értelemben használják. Klán nélkülinek lenni nem erény a Vértestvérek között. (Közülük kerül ki a legtöbb bűnbak.)

Szekta (Sect) – Általános megnevezés a Vértestvérek között létező három fő csoportosulásra: a Kamarillára, a Sabbatra és az Inconnura.

Vértestvér (Kindred) – Vámpír. Sok Őreg még ezt a kifejezést is vulgárisnak tartja, és a sokkal költőibb Káinita kifejezést kedveli.

Vér (Blood) – A vámpír öröksége. Az a dolog, ami vámpírrá teszi a vámpírt. Másodlagos jelentése egyszerűen s nyilvánvalóan: a vámpír vére.

Véreskü (Blood Oath) – A lehető legerősebb kapocs a vámpírok között: vér elfogadása a megkötött vámpír felett misztikus hatalmat adó uraltság elismeréseként. Lásd: Vérkötelék

Vértestvériség (Blood Kindred) – Az ugyanazon klánból és vérvonalból származó vámpírok közötti viszony. Az alap-idea jobbra ugyanaz, mint a halandók között, csak az átvitt módjában található különbség... (Mint a Vértestvér címszó alatt már jelezve lett, a Vértestvér is elfogadható Vámpír értelemben – ám az angol eredeti szerint a jelen címszó alatt ismertetett ideát jelenti.)

Zsivány (Rogue) – Olyan vámpír, aki más vámpírokon él, vagy szükségből vagy perverzióból. Lásd: Diablerie

Régies Kifejezések

Eme szavakat, az Őregek és más, vén vámpírok használták. Bár e kifejezések ritkán hangzanak el az újonnan teremtettek köreiből, néhány helyen mégis divatosság váltak – főleg a kifinomultabb ízlésű Vértestvérek között. Az Őregeket gyakran felismerhetjük már az általuk alkalmazott szavak alapján is.

Amaranth (Amaranth) – Valamely Vértestvér vérenek ivása. (Egyenes fordításban: bársonyvirág – de ez nem az igazi. – ford.) Lásd: Diablerie

Ancilla (Ancilla) – Fiatal vámpír, ki már nem az újszülött kategóriába tartozik, de még nem is számít Őregnek.

Arkón (Archon) – A Kamara soraiba tartozó, nagy hatalommal bíró vámpír, ki városról városra jár, általában egy Ítélethozó (Justicar) szolgálatában. Fő feladata a Maskarádé és a Tradíciók védelme. Az Arkónokat gyakran használják olyan Vértestvérek felkutatására, akik renegáttá váltak s elmenekültek egy városból.

Autarkisz (Autarkis) – Vámpír, aki megtagadja, hogy része lenne a Vértestvérek társadalmának – és nem ismeri el a hercegek domíniumait sem. (Az autokráciából származtatott szó.)

Álomlidérc (Cauchemar) – Vámpír, aki csak alvó áldozatból táplálkozik, s megakadályozza, hogy az felébredjen eközben.





Álomsóhaj (Suspire) – A Golconda utáni kutatás végső szakaszának álomtánc.

Boszorkányvadász (Witch Hunter) – Ember, aki vámpírokra vadászik, hogy megölje őket.

Csatlósok (Retainers) – Emberek, akik vámpír urat szolgálnak. Általában vagy ghoulak, vagy szellemi domináció alatt állnak – ez utóbbi néha olyannyira erős lehet, hogy a halandók képtelenek saját akaratukból, önállóan cselekedni.

Csorda (Kine) – Megvető kifejezés, melyet a halandókra használnak, gyakran a Vértestvérek ellentétéként. A „Vértestvérek és a Csorda” (Kindred and Kine) jelentése: az egész világ.

Csőcselék (Canaille) – A halandó nyáj; különösen az az elme, amely a legkellemetlenebb és legkulturálatlanabb.

Dzsentri (Gentry) – Vámpír, aki éjszakai lokálokban, rossz hírű negyedekben és más olyan helyeken vadászik, ahol a halandók párt kereshetnek maguknak. Lásd: Korhely

Elsőszülött, Elsőszülöttek (Primogen) – Egy város vezetői, illetve az uralkodó tanács. Azok, akik támogatják a Herceget s lehetővé teszik uralkodását.

Emberiség (Humanitas) – Az a fok, amennyire a Vértestvér ember marad.

Golconda (Golconda) – A vámpírlét azon állapota, ahol az ellentétes vágyak kiegyenlítik egymást – érthető hát, hogy elérésére igen sok vámpír vágyik. A közeledés a vadállatiasság felé abbamarad, és az egyén egyfajta sztázisba jut. Akárcsak a halandók Nirvánájáról, erről is sokat beszélnek – s annál ritkábban érik el.

Harmadik Halandó, A (Third Mortal) – Káin, minden vámpírok ősatyja; legalábbis Nod Könyve szerint.

Ítélethozó (Justicar) – A Kamarilla végrehajtói hatalmának legfőbb urai s mesterei.

Jobbágy (Wight) – Ember, halandó. (Az angol szó eredeti jelentése megegyezik ezekkel, ám, mint látszik, alakra nem ugyanez, s régies használatra utal.)

Káinita (Cainite) – Vámpír. Lásd: Vértestvér

Késlekedő (Cunctator) – Vámpír, aki a gyilkolást elkerülendő keveset iszik áldozataiból, így azok túl kevés vért veszítenek, semhogy belehaljanak, *faut plus chasser, peut mieux dormir*. Vö. Casanova

Klikk (Coterie) – Olyan vámpírok csoportja, akik megvédik és támogatják egymást kívülállókkal szemben. Lásd: Fészek

Kölyök (Whelp) – Megvető felhanggal használt szó fiatal vámpírokról. Eredetileg minden egyes Öreg saját sarjára használta.

Leszármazás (Lineage) – Egy vámpír Öleléseken alapuló vérvonala.

Lex talonis (Lex talonis) – A Vértestvérek törvénykönyve, melyet állítólag Káin készített. Bibliai igazságosztást hirdet – szemet szemért, fogat fogért. Lásd még: Tradíciók

Matuzsálem (Methuselah) – Öreg vámpír, aki már nem él a Vértestvérek között. Sok Matuzsálem az Inconu tagja.

Ozirisz (Osiris) – Vámpír, aki olyan halandó vagy ghoul követőkkel veszi körül magát, akik valamilyen kultuszt alkotnak körülötte, s így biztosítják számára a szükséges vérmennyiséget. Ez a szokás manapság ritkábban bukkan fel, mint régebben.

Ördögbál (Wassail) – A végső felszabadulás, az utolsó düh. Az Ördögbál az emberiség végső maradványainak eltűnésekor, a vámpír teljes örületbe zuhanásakor jelentkezik.

Ősöreg (Antediluvian) – A legöregebb Vértestvérek egyike, a harmadik nemzedék tagja, azaz Káin „unokája”. A Dzsihad hadura, Klánjának alapítója. Szó szerinti fordításban özönvíz előttit jelent, ami elég sokat elárul...

Újszülött (Neonate) – Fiatal, nem régen teremtetett vámpír. Lásd: Fióka, Kölyök

Pillangókert (Papillon) – A vörös lámpás körzet; a városnak az a része, amelyet éjszakai klubok, játékkaszinók és bordélyházak alkotnak. A város elsődleges vadászterülete.

Pióca (Leech) – Ember, ki rendszeresen egy vámpír vérért issza, mégis szabad akarattal bír. Gyakran fogva tartja a vámpírt, vagy nagy ellenszolgáltatást ad a véért cserébe.

Praxis (Praxis) – A Hercegek joga az uralkodásra, csakúgy, mint mindazok a szokások, szabályok és törvények, amiket egy bizonyos Herceg tartat be saját területén.

Rabszolga (Thrall) – Vámpír, akit Vérvörösléssel tartanak fogva, azaz egy másik Vértestvér irányítása alatt áll.

Sarj(ai vkinek) (Progeny) – Gyűjtőfogalom az egy Nemző által létrehozott vámpírokról. Kevésbé formális és hízfelgő változata: Ivadék (Get).

Szírén (Siren) – Vámpír, aki halandókat csábít el, de nem öli meg őket, s csak kevés vért szív belőlük, miután mély álomba ejtette őket. Lásd: Kacér

Útonálló (Footpad) – Vámpír, aki nincsteleneken és hajléktalanokon él, s aki gyakran maga sem rendelkezik saját menedékkal, otthonnal. Lásd: Padrájáró

Vérrokon (Consanguineus) – Ugyanazon vérvonal tagja (általában fiatalabb egyén).

Vérúr (Regnant – nem ezt jelenti szó szerint!) – Olyan vámpír, aki Vérvörösléssel bír egy másik fölött, mivel már háromszor inni adott annak saját véréből. Lásd: Vérvöröslék

Whig (Whig – ...azaz liberális párti politikus – ford.) – Olyan Káinitára használt kifejezés, aki erős érdeklődést tanúsít a halandó divat s az aktuális események iránt.

Vitae (Vitae) – Vér.

Közönséges Szóhasználat

...azaz a „vulgáris argó”. Ezek azok a szavak, amelyeket leggyakrabban az anarchok használnak – azok a fiatal vámpírok, akik megvetik és/vagy figyelmen kívül hagyják az öregek tradícióit. Próbálják megszilárdítani saját kultúrájukat – ezen folyamat része a saját nyelvezet, szleng kialakítása is. Természetesen az anarchok is használják azokat a régi szavakat, amelyekre nincs saját megfelelőjük – mi több, néhányan az öregek közül is átvették bizonyos szavak vulgáris alakját is, beszédük hatásának fokozására.

Átkozottak, Az (Damned, The) – A halhatatlan, élőhaltott faj. Minden vámpír.

Bankrablás (Banking) – Legszélesebb körben a fiatal vámpírok között elterjedt szokás, melynek során vérbankokból „veszik” a vért. A testből hosszú ideje eltávoztott, fagyasztott vér kevésbé kielégítő, de néhány újszülött kedvét leli abban, hogy behatol egy-egy vérbankba, s „leissza” magát. Sok Herceg szemében ez egyenlő a Maskarádé megtörésével.

Casanova (Casanova) – Vámpír, aki örömet leli a halandók gyilkolás nélküli elcsábításában. Kis mennyiségű vér elfogyasztása után kitörli az áldozat emlékei közül az eseményeket. A szóbeszéd úgy tartja, hogy Casanova is vámpír volt (vagy még mindig az...), de ebben általában kevesen hisznek. Lásd: Cauchemar





Donor (Donor) – Jelenlegi vagy múltbéli vérforrás, általában ember.

Farmer (Farmer) – Negatív hangvételű kifejezés olyan vámpírokra, akik állatokat tartanak azért, hogy kielégíthesék éhségüket. Lásd: Vegetáriánus

Fej (Head) – Vámpír, aki valamilyen drog hatása alatt álló áldozatok vérért szívja, hogy maga is részese lehessen az élménynek. A Fej szó elé beszúrható annak a megfelelő drognak a neve, amit a vámpír kedvel. Lásd: Harmat

Fejvadász (Headhunter) – Öreg vámpír, aki más Vértestvérekre vadászik a vérük miatt. Lásd: Zsivány, Diablerie

Fekete Kéz (Black Hand) – Egy szekta, amely diablerie-vel foglalkozik... Lásd: Sabbat

Gyep (Turf) – Az a város vagy városrész, amit a vámpírok magukénak nyilváníthatnak. Lásd: Hűbértok, Domínium

Hűbértok (Fief) – Szarkasztikus kifejezés egy klán vagy Herceg domíniumára.

Kacér (Tease) – Női Casanovákra használt kifejezés.

Korhely (Rake) – Azok, akik rendszeresen a Romlásra járnak vadászni, Korhely néven ismertek a vulgáris argóban. A Pillangóker és a Dzsentrí a megfelelő régies kifejezések.

Lepre (Blister) – Vámpír, aki megkap valamilyen fertőző betegséget, s továbbterjeszti azt minden áldozatára, akiből táplálkozik (eredeti jelentése: hólyag, pattanás).

Lopakodó (Stalker) – Halandó, aki Vértestvérekre vadászik. Lásd még: Boszorkányvadász

Nyalás (Lick) – Vámpír. Lásd: Vértestvér

Nyomorjárás (Slumming) Hajléktalanok s nincstelének vérenek fogyasztása. Azt a vámpírt, aki csak és kizárólag így él, nyomorjárónak hívják.

Padrajáró (Alleycat) – Semmiféle saját menedékkal nem rendelkező vámpír, aki minden éjt (s napot) más helyen

tölt el. Szintén használják még azokra a Vértestvérekre, akik hajléktalanokon és más utcai népségen élnek.

Pillangó (Butterfly) – A felső társadalmi rétegekben elvegyülő, hírességek és gazdagok vérében élő vámpír.

Romlás, **A** (Rack, The) – Az a vadászterület, amit azok az éjszakai klubok, bárók és hasonló szórakozóhelyek jelentenek, ahová a halandók táncolni, inni és ismerkedni járnak.

Sandman (Sandman) Vámpír, aki általában alvó áldozatokból táplálkozik. (A Metallica méltán híres, majdnem azonos címet viselő száma után, azt hiszem, kár lenne lefordítani a kifejezést pusztán a játék kedvéért: az anarchok szavai között kiválóan megállja így is a helyét. Egyébként Homokembert jelent, egy mitológiai/mesebeli alakot, aki álmod hozó homokot hint a gyerekek szemébe estétként... Lásd még: Enter Sandman/Metallica fordítás, és Neil Gaiman-képregények – ford.) Vö: Cauchemar

Változás, **A** (Change, The) – A vámpírrá változás pillanata és folyamata. Lásd: Átlényegülés

Vegetáriánus (Vegetary) – Szarkasztikus kifejezés arra a vámpírra, aki nem hajlandó emberek vérében élni – e helyett inkább állatokból nyeri táplálékát. Lásd még: Farmer

Vérbáb (Blood Doll) – Vértestvér, akit egy másik Vérkötellel megkötött. A Báb a Vérkötél foglya, immáron nem szabad.

Vérkötél, **Vérkötés** (Blood Bond) – Misztikus szolgálat egy másik vámpírnak, a Véreskü megtételének eredményeként. Lásd: Vérúr

Vérvonat (Bloodline) – A vámpír öröksége. Lásd: Leszármazás

VAMPIRE

The Masquerade™



Az eredeti

White Wolf

Vampire:

The Masquerade

regények

hamarosan a

könyvesboltokban.

Szörnyeteggé válva kiderül,
mit jelent embernek lenni

Könyv nagy- és kiskereskedés,
valamint a Beneficium támaszpontja.

A Beneficium (Cthulhu hívása, Ars Magica)
és a **Nitor kiadó** (Codex) hivatalos
bolt- és klubhelyisége.

Itt minden könyv 20%-kal olcsóbban! Hangulatos
klubhelyiségünk minden érdeklődőt vár! Itt üzemel
nagykereskedelmi egységünk is. Fantasy, science-
fiction könyvek és szerepjátékok széles választéka-
val, előnyös feltételekkel várjuk a viszontlátókat!

Címünk:

Budapest VIII.,
Szentkirályi út 38.

Tel.: 06-30-909-526

Megközelíthető a Kálvin tértől (1 percre)
a Múzeum utcán keresztül.

V LEMLÉK LOKKÉBEN A TÉNYEK TÜKRÉBEN

avagy mit válaszoltak az olvasók

Ámbátor megtettem már, még egyszer -ezúttal utoljára - szeretném megköszönni, hogy ilyen sokan visszaküldték a kérdőíveket. Feldolgozásuk nemcsak roppant hosszadalmas és fáradtságos feladatnak bizonyult, de roppant tanulságosnak is. Túl azon az elsődleges célon, hogy a Valhalla Páholy vezetősége levonja a megfelelő tanulságokat, örömmel tölt el - az adatokon semmit sem változtatva - közzétehetjük az eredményeket. Az alább következők egy része azt hiszem senkit sem lep majd meg, néhol azonban igencsak elkerekedett a szemünk.

Ehelyütt szeretném előrebocsátani azonban, hogy - már csak helyszűke miatt is - csupán a legfontosabb, legérdekesebb kérdések és válaszok - igen kivonatos és szűkített formában - jelenhetnek meg itt, a teljes anyagot (szándékaink szerint) az Interneten tesszük majd hozzáférhetővé.

Lássuk tehát, mit szeretnek és mit nem a RÚNA magazin olvasói.

Kellemes böngészést, amely hitem szerint roppant tanulságos is egyben.

A legjobbnak tartott fantasy írók:

Helyezés	A kapott szavazatok száma	Az író
1.	123	J.R.R. Tolkien
2.	103	R.A. Salvatore
3.	92	Wayne Chapman
4.	85	Raoul Renier
5.	78	Tracy Hickman - Margaret Weis
6.	54	John Caldwell
7.	39	Robert E. Howard
8.	35	H.P. Lovecraft
9.	35	Jeffrey Stone

10.	29	Raymond E. Feist
11.	24	Dale Avery
12.	22	Michael Moorcock
13.	20	Nemes István
14.	19	David Gemmel
15.	19	Jack Vance
16.	18	Jan van den Boomen
17.	17	Simon Hawke
18.	15	Terry Pratchett
19.	14	Richard Awlinson
20.	11	Fritz Leiber
21.	11	Kornya Zsolt
22.	9	Paul Anderson
23.	9	Robert Knight
24.	8	Brian Daley
25.	8	Ray O' Sullivan

A legjobbnak tartott sci-fi írók:

Helyezés	A kapott szavazatok száma	Az író
1.	115	Isaac Asimov
2.	75	Frank Herbert
3.	61	Timothy Zahn
4.	60	William Gibson
5.	45	Arthur C. Clarke
6.	39	George Lucas
7.	38	Alan Dean Foster
8.	32	Brian Daley
9.	26	Ian Watson
10.	26	Steve Perry
11.	22	Stanislaw Lem
12.	21	Kevin J. Anderson
13.	20	Dale Avery
14.	20	Damien Forestal
15.	16	Michael A. Stackpole
16.	15	Nemere István

17.	15	Orson Scott Card
18.	14	Paul Anderson
19.	12	Philip K. Dick
20.	11	Josh Keegan
21.	10	Ray Bradbury
22.	10	Zsoldos Péter
23.	8	Kyle Sternhagen
24.	8	L. Ron Hubbard
25.	8	Larry Niven

21.	8	A káosz szava
22.	8	A Cthulhu hívása
23.	8	Hősök kora
24.	8	Korona és kehely
25.	7	A szigetvilág varázslója

A legjobbnak tartott sci-fi regények:

A legjobbnak tartott M.A.G.U.S. írók:			A legjobbnak tartott sci-fi regények:		
Helyezés	A kapott szavazatok száma	Az író	Helyezés	A kapott szavazatok száma	A mű címe:
1.	295	Wayne Chapman	1.	81	A Star Wars trilógia
2.	236	Raoul Renier	2.	66	Dűne
3.	132	Dale Avery	3.	43	Az Alapítvány ciklus
4.	131	Jan van den Boomen	4.	29	Az Alien sorozat
5.	103	Ray O' Sullivan	5.	25	Űrgárdista
6.	64	Ryan Hawkwood	6.	24	Neurománc
7.	18	Kornya Zsolt	7.	19	Végtér
8.	18	Novák Csanád	8.	15	Mona Lisa Overdrive
9.	18	W. Hamilton Green	9.	15	2001 Űrodisszeia
10.	14	Gáspár András	10.	13	Han Solo sorozat
11.	14	Roland Morgan	11.	13	Inkvizitor
12.	11	Nyulászi Zsolt	12.	11	A birodalom örökösei
13.	6	Gáspár Péter	13.	11	Virtuálfény
14.	5	Aalish D' Mohlen	14.	10	Alien vs. Predator
15.	5	Ed Fisher	15.	10	Mars 1910
16.	5	Martin Clark Ashton	16.	9	A bolygó neve:halál
17.	3	Juhász Viktor	17.	9	Az utolsó parancs
18.	2	Galántai János	18.	9	DOOM I.-II.
19.	1	Bridget Winters	19.	9	Galaxis utikalauz stopposoknak
			20.	8	Csillagrombolók
			21.	8	Solaris
			22.	7	A Jedi visszatér
			23.	7	Háború a Földön
			24.	7	Predator sorozat
			25.	7	Tigris, Tigris

A legjobbnak tartott fantasy regények:

Helyezés	A kapott szavazatok száma	A mű címe:
1.	112	A gyűrűk ura
2.	58	Sárkánydárda Krónikák
3.	48	A hitehagyott
4.	35	Legenda
5.	31	Észak lángjai
6.	29	A renegát
7.	27	Otthon
8.	25	Sötét elf trilógia
9.	19	Sötét zárándok
10.	18	A Káosz ciklus
11.	17	Karnevál
12.	16	Aréna
13.	14	Excalibur
14.	14	Jó széllel a toroni partra
15.	13	Acél és oroszlán
16.	13	Az Éj trilógiája
17.	12	Az érzőszívű mágus
18.	12	A Conan sorozat
19.	12	Halál havában
20.	10	A kárhozott

A legjobbnak tartott M.A.G.U.S. regények:

Helyezés	A kapott szavazatok száma	A mű címe:
1.	171	A renegát
2.	141	Észak Lángjai
3.	118	Acél és oroszlán
4.	110	Sötét zárándok
5.	98	Jó széllel toroni partra
6.	88	Karnevál
7.	81	A Halál havában
8.	45	Korona és kehely
9.	35	Farkasének
10.	32	Kráni krónikák
11.	27	Csepp és tenger
12.	24	Két hold
13.	22	Árnyjáték
14.	20	A sötét térítő - (Még nem jelent meg.)
15.	18	A fekete dalnok
16.	18	Renegátok
17.	17	Legendák és Enigmák sorozat
18.	17	Sárkányháború

19.	10	Shadoni krónika
20.	7	Kyria örök
21.	3	A holtak légiója
22.	3	Erioni regék
23.	3	Holdfényember - (Még nem jelent meg.)
24.	3	Jutalomjáték
25.	3	Koponya és tör - (Még nem jelent meg.)

Ehelyütt egész komikus válaszok érkeztek, hiszen több olyan mű is helyezést kapott, amely még meg sem jelent. Mégis úgy döntöttünk, hogy az értékeléskor figyelembe vesszük az összes választ, hiszen így mutat teljes képet a felmérés.

A legrosszabbnak tartott fantasy írók:

Helyezés	A kapott szavazatok száma	Az író
1.	24	Martin Clark Ashton
2.	22	Fritz Leiber
3.	21	Simon Hawke
4.	20	Jeffrey Stone
5.	19	Michael Moorcock
6.	17	W. Hamilton Green
7.	16	Paul Briand
8.	16	Richard Awlinton
9.	14	Ryan Hawkwood
10.	12	John Caldwell
11.	12	R.A. Salvatore
12.	10	Brian Daley
13.	10	David Gemmel
14.	9	Wayne Chapman
15.	8	Jan van den Boomen
16.	8	William R. Fortschen
17.	7	Brian McAllister
18.	7	Roland Morgan
19.	6	Nemere István
20.	6	Raoul Reiner
21.	6	Robert Knight
22.	5	J.R.R. Tolkien
23.	5	Jack Vance
24.	5	Lawrence Watt-Evans
25.	5	Liam Strong

A legrosszabbnak tartott sci-fi írók:

Helyezés	A kapott szavazatok száma	Az író
1.	21	Brian Daley
2.	16	Damien Forestal
3.	15	Isaac Asimov
4.	14	Josh Keegan
5.	13	Frank Herbert
6.	13	Ian Watson
7.	13	Kevin J. Anderson
8.	13	Michael A. Stackpole
9.	12	Nemere István
10.	11	Paul Anderson

11.	11	Steve Perry
12.	11	William Gibson
13.	9	David Bischoff
14.	8	Alan Dean Foster
15.	7	Malcolm Webster
16.	7	Timothy Zahn
17.	7	William Buxton
18.	6	Dale Avery
19.	5	Larry Niven
20.	5	Mark F. Wilson
21.	5	Paul Davis
22.	5	Roger Macbride Allen
23.	5	Robert Silverberg
24.	5	William C. Dietz
25.	4	Arthur C. Clarke

A legrosszabbnak tartott M.A.G.U.S. írók:

Helyezés	A kapott szavazatok száma	Az író
1.	105	Martin Clark Ashton
2.	83	W. Hamilton Green
3.	76	Ryan Hawkwood
4.	40	Jan van den Boomen
5.	32	Roland Morgan
6.	24	Ray O' Sullivan
7.	16	Wayne Chapman
8.	13	Raoul Reiner
9.	9	Csigás Gábor
10.	9	Dale Avery
11.	8	Aalish D'Mohlen
12.	7	Bridget Winters
13.	7	Juhász Viktor
14.	5	Ed Fisher
15.	5	Novák Csanád
16.	3	Adrian T. Smithers
17.	2	Vágó Csaba
18.	1	Galántai János
19.	1	Gáspár András

Érdekes módon ennél a kérdésnél szavazatot kapott David Gemmel és H.P.Lovecraft is - bár ez igen megtisztelő feltételezés ránk nézve -, azonban tudomásom szerint egyikük sem írt M.A.G.U.S.-sal kapcsolatos műveket, így a listából töröltük mindkettőjüket.

A legrosszabbnak tartott M.A.G.U.S. regények:

Helyezés	A kapott szavazatok száma	A mű címe:
1.	153	Shadoni krónika
2.	126	Renegátok
3.	53	Árnyjáték
4.	45	Farkasének
5.	40	Sárkányháború
6.	38	Jó széllel toroni partra
7.	24	Két hold

8.	20	Korona és kehely
9.	17	Sötét zarándok
10.	16	Csepp és tenger
11.	14	Karnevál
12.	14	Kyria örök
13.	7	Halál havában
14.	7	Sötét térítő - (Még nem jelent meg.)
15.	6	Észak lángjai
16.	5	Acél és oroslán
17.	4	A renegát
18.	4	Erioni regék
19.	4	Koponya és tör - (Még nem jelent meg.)
20.	3	Kráni krónikák
21.	3	Legendák és Enigmák sorozat
22.	3	Menzini játszma - (Még nem jelent meg.)
23.	2	A fekete dalnok

A legjobbnak tartott RÚNA cikkek:

Helyezés	A kapott szavazatok száma	A mű címe:
1.	64	A nekromancia története
2.	41	Kasztok kínpadon
3.	35	Kráni fejevadász
4.	24	Démonok
5.	24	Magisztérium
6.	21	Ars Magica ismertető
7.	16	Geoframia
8.	16	Gondolatok a M.A.G.U.S. múltjáról és jövőjéről
9.	15	Az Életútjáték
10.	14	Star Wars cikkek
11.	14	Tabula Magica
12.	13	Levelezési rovat
13.	13	Novellák
14.	12	Call of Cthulhu ismertető
15.	11	Szerepjáték ismertető
16.	11	Szilánkok
17.	10	Új kasztok
18.	9	Kis Mészáros
19.	9	Lovecraft esszék
20.	9	Nephilin ismertető
21.	9	Slán legendák és a valóság
22.	8	Csillagrombolók
23.	8	Erion a Kalandozók városa
24.	7	A harcművészek fegyvertára
25.	7	Taba el Ibara

A legrosszabbnak tartott RÚNA cikkek:

Helyezés	A kapott szavazatok száma	A mű címe:
1.	58	M.A.G.U.S. kártyajáték ismertető
2.	36	Rúnák
3.	27	A Nekromancia története
4.	22	A kyr sakk

5.	21	Troll melléklet
6.	20	Ecsetkoptató
7.	19	Magia Negra Practica
8.	13	Álomtáncos
9.	13	Enoszuke leírás
10.	12	Filmrovat
11.	12	HKK ismertető
12.	11	Sorate Fiere
13.	10	Star Wars rovat
14.	10	Tolvajmágia
15.	9	Beholder melléklet
16.	9	Démonok
17.	8	A madarak szigete
18.	8	AD&D cikkek
19.	8	CD rovat
20.	8	Rúna tábor beszámoló
21.	7	A kyr naptár
22.	7	Madarak szigete-kalandmodul
23.	6	Alternatívák a harcművészetekre
24.	6	Erion a Kalandozók városa
25.	5	A kárpit mögött

A Valhalla Páholy kiadványok árfekvése:

A könyveket drágának találta:	291
A könyveket olcsónak találta:	128
A szerepjátékokat drágának találta:	253
A szerepjátékokat olcsónak találta:	155
A RÚNÁT drágának találta:	211
A RÚNÁT olcsónak találta:	209
Az M*K játékot drágának találta:	263
Az M*K játékot olcsónak találta:	108

Melyik játékkal kezdtek szerepjátszani a legtöbben:

Helyezés	A kapott szavazatok száma	A mű címe:
1.	275	M.A.G.U.S.
2.	20	AD&D
3.	18	Codex
4.	17	Shadowrun
5.	12	Cthulhu hívása
6.	11	Cyberpunk
7.	10	STAR WARS
8.	10	Vampire
9.	9	Ars Magica
10.	3	Earthdawn
11.	3	Középfölde
12.	3	MERP
13.	3	Warhammer
14.	2	Nephilin

Hát - tényleg - röviden ennyi. Azt hiszem abban mindannyian egyetérthetünk, hogy igen megdöbbentő válaszok érkeztek és végeredmények születtek.

A DUCHESKI CSALÁD

Egy közép-európai ghul szolgafamília a Sötétség Világában

Minden király
rabszolgák véréből származik,
és minden rabszolga ősei között
találni egy királyt.
Platón

A Ducheski nemzetség egy ősrégi ghul szolgacsalád, amely hajdan a Tzimiszkészek* alattvalója volt, de ma már a Tremere klánnak tartozik hűséggel.

* Ennek a klánnévnek az írásával, kiejtésével és ragozásával kapcsolatban általános bizonytalanság uralkodik, a jelek szerint még a White Wolf cég háza táján is, jölehet eredetileg ők választották. Ha csak egy lábjegyzetben is, de mindenképpen szükségesnek tűnik tiszta vizet önteni a pohárba. Nos, a név görög, egész pontosan bizánci: az egyik császári dinasztia viselte a középkorban. Ennek megfelelően magyar szövegben a fent megadott névalak a helyes, fonetikus átírásban, amely egyúttal a kiejtésben is eligazít. A név zárótárgja, az "-ész" teljesen szabályos görög szóvégződés, méghozzá egyes számban; semmi köze az angol többes szám jeléhez. Az egyes számú névalak tehát "Tzimiszkész" (még véletlenül sem "Tzimisce"!), a többes számú pedig magyar toldalékkal ellátva "Tzimiszkészek" (görög eredetiben "Tzimiszkai").

Történelem: A Ducheskik eredetileg a Tzimiszkészeket szolgálták, afféle udvari nekromantaként: kísérteteket és málló testű zombikat szabadítottak az ellenségeikre, majd holtuk után fölidézték a szellemüket a sírból, hogy kivallassák őket titkaik és terveik felől. A mágusklán történetének korai szakaszában, amikor teljes erővel dúlt a Tzimiszkész-Tremere háború, a Tremere-eknek sok bajuk volt ezzel a hűséges ghulcsaláddal.

A Tzimiszkészek azonban még a szokásosnál is cinikusabban bántak szolgálikkal. A Tremere klánnak elege lett a Ducheskik által okozott bonyodalmakból, és ellentámadást indítottak: sokakat megölték közülük, másokat az örületbe kergettek. A Ducheskik vámpír gazdáikhoz fordultak segítségért, hogy átcsoportosíthassák az erőiket és viszonyzassák a támadást. A Tzimiszkészek nem segítséget küldtek nekik, hanem egy sereg halandó zsoldost a kiirtásukra, mondván, hogy amelyik szolga nem tudja megvédeni magát, az csak kolonc a nyakukban, minél előbb meg kell szabadulni tőle.

A két tűz közé került Ducheskik sorából nagyon kevesen éltek túl uraik árulását; ezek egy ideig mindkét fél elől rejtőzködtek, majd felajánlották szolgálataikat a Tremere klánnak. Az események e váratlan fordulatára azért került sor, mert Armin Ducheski, a ghul családfő belátta, hogy a Tzimiszkészek kegyeibe aligha tudják visszakönyörögni magukat. Amit viszont régi gazdáik erős és gyöngye pontjairól, előkészületeiről és haditerveiről tudnak, az talán elég értékes

lesz majd a Tremere klán számára, hogy megkíméljék őket és békét kössenek velük. Amikor Pan Armin összehívta nemzetsége szomorú roncsait, egy percig sem titkolta előlük a szörnyű veszélyt. Könnyen előfordulhat, ismerte el, hogy a Tremere-ek egyszerűen kihasználják őket, aztán végeznek velük. Mégis kénytelenek voltak felkínálkozni a gyűlölt ellenségnek, hiszen más esélyük nem maradt. A megmenekült Ducheskik többsége nagyon öreg volt már, rég túllépte a halandók természetes élettartamát: csak a szervezetükben keringő vitae tartotta életben őket, s ha nem jutnak mielőbb utánpótláshoz, menthetetlenül a halálba sorvadnak.

Több esztendőbe és sok-sok sötét tettbe került, míg a ghulcsalád maradéka elnyerte a Tremere klán bizalmát. A vámpírrá vedlett varázslók végül egy nagyhatalmú megköti rituáléval biztosították új szolgálók törhetetlen hűségét; aztán, mintegy utolsó próbatételként, régi gazdáik ellen küldték őket. A mindenáron bizonyítani akaró, bosszúvágytól fűtött Ducheskik ismét nagy veszteségeket szenvedtek a küzdelemben, tudásuk és elszántságuk azonban nem csekély mértékben hozzájárult, hogy a Tzimiszkészek hatalma végül egész Európában összeomlott, s a hajdan oly büszke klán utolsó hírnemzői titkos és magányos helyekre menekültek.

A ghulcsalád azóta kitartóan szolgálja a Tremere klánt, bár a háború szörnyű véresvesztéseiből sohasem tudtak magukhoz térni, ma is nagyon kevesen vannak. Főleg Közép- és Nyugat-Európában élnek, máshol legfeljebb elvétve, átutazóként találkozhatunk velük: Amerika szíréndala nem csábította át őket az óceánra. Egyénileg rendkívül öregek, körülbelül felerészt még a nagy háború veteránjai. Létezésük a Tremere klán gondosan őrzött titka: túl értékes erőforrást látnak bennük, semhogy ország-világ előtt dicsekedjenek velük.

Megjelenés: A Ducheskik megrögzött hagyománytisztelők, az újító szellemet nem sokra becsülik, s ez tükröződik a megjelenésükben is. Öltözködésük konzervatív, modoruk és fellépésük arisztokratikus. Legfontosabb erénynek a higgadt viselkedést tartják, és súlyt helyeznek rá, hogy semmilyen helyzetben ne ragadják el őket az indulat.

Családi birtokok: Régen Ukrajnában, Lengyelországban és a balti partvidéken voltak kiterjedt uradalmaik, ám a történelem viharai ugyanúgy szétszórta őket, mint a halandó nemesi családokat. Manapság két-három fős álcacsaládokban élnek Európa különböző országaiban, diszkréten kerülve minden feltűnést. A helyileg illetékes Tremere-páholynak teljes jogú tagjai.

Háttér: Általában gazdagok, de sohasem hivalkodnak a vagyonukkal. Gondolkodásmódjukban patriarchális nemesi hagyományokat őriznek. Önmagukra úgy tekintenek, mint egy felsőbbrendű uralkodó elit kiváltságos, kékvérű támogatóira. A családban nagyon ritkán születik gyermek; ha

mégis, akkor közösen gondoskodnak róla, hogy a lehető legjobb nevelésben részesüljön. Az ifjú Ducheskik a legdrágább magániskolákba járnak, majd otthon, családi körben fejezik be tanulmányaikat. Az idősebb rokonok messze földről elutaznak a fiatal növendék lakóhelyére, hogy beavassák a nemzetség ősrégi mágikus tradícióiba.

Diszciplínák: A Szellem Művészete (Auspex), a Halottidézés Művészete (Necromancy), a Láthatatlanság Művészete (Obscure)

Karakteralkotás: Az Alaptermészetük többnyire Hagyomány-őrző, Építész vagy Autokrata. A Viselkedésük változatos, de sohasem túl szokatlan vagy megbotránkoztató. A főjellemzőkből szinte mindig a szellemiek az elsődlegesek, a képességek közül leginkább az Ismereteket szokták fejleszteni. Némely Hátterelemek annyira sűrűn fordulnak elő náluk, hogy már-már általánosnak mondhatók. Ilyen például a Vagyon, a Kapcsolat (ez néha nem élő személy, hanem egy Lidérc a túlvilágról) és a Mentor (jobbára egy idősebb családtag, ritkább esetben egy Tremere varázsló).

Gyöngye pont: A Tremere mágusok a középkorban roppant erejű megkötő szertartással garantálták a ghulcsalád hűségét. Ha egy Ducheski tudatosan és szántszándékkal a Tremere klán érdekei ellen cselekszik, azonnal öregszi ötven évet, és holtá napjáig árulkodó szellemfény ragyogja körül. Ez pusztán szemmel nem látható, érzékeléséhez bizonyos fokú okkult ismeretekre van szükség. (Érzékelés + Okkult dobás 8-as célértékre.) A rituálé egyébként semmilyen formában nem gátolja a ghulok szabad akaratát. A Ducheskik másik hátránya (amit gazdáik időnként nem haboznak a maguk javára kihasználni), hogy csalhatatlan ösztönnel megérzik, ha egy Tzimiszkész vámpír tartózkodik a közelükben, és ilyenkor automatikusan kitör rajtuk a dühöngés.

Erkölcsei felfogás: Többségük a Humanitás Útját járja, akár csak a Kamarilla vámpíriai. Néhányan különféle régi Utakat követnek, amiket a mai vámpírok már elfeleddtek; és elvéve ugyan, de olyan Ducheskik is akadnak, akik a Kathár Út mellett kötelezték el magukat.

Családi szervezet: Családfőnek a nemzetség legidősebb férfitagját tekintik. Mióta a ghulcsalád a nagy háborúban állt a Tremere klánhoz, ezt a posztot ugyanaz a személy tölti be:

ti be: az öreg Armin Ducheski, aki ma már persze más nevet visel. Véleményét csak a családot érintő legfontosabb ügyekben szokás kikérni, s noha mindig hangsúlyozza, hogy ő csupán tanácsot ad, nem parancsot, mindeddig nem volt rá példa, hogy ne fogadták volna meg. Ha olyan probléma merül föl, amely másokat is érint a környezetükben, a helyileg illetékes Tremere-páholy régenséhez fordulnak. A nemzetség egyes ágai szívélyes, bár meglehetősen formális kapcsolatokat ápolnak egymással, a családi összefüggések és a rokoni vizitek rendszerezése.

Tekintélyszerezés: A ghulcsalád tagjai nagyra becsülik a műveltséget és az intelligenciát, s ezt még akkor sem haboznak kimutatni, ha környezetükben ellenszenvet keltenek vele. Az okkult tanokban való elmélyült jártasságot nagyon tisztelik, különös tekintettel a nekromanciára. Az ostobaságot és az elhamarkodott cselekvést szigorúan büntetik, ám többnyire csak fegyelmi vagy neveltetési hiányosságot látnak bennük. A legelvetemültebb bűn a szemükben az árulás. Ha egy megtévedt Ducheski netán vétene a Tremere klán iránti kötelesség ellen, bizton számíthat rá, hogy tetteért nem a páholy ítélőszéke előtt fog felelni: saját rokonai jóval korábban törvényt ülnek fölötte, s döntésük aligha lehet két-séges.

Kötelezettségek: A Ducheskik jelenleg főleg strázsákként és kémekként szolgálgák gazdáikat, noha titokban sokan úgy érzik, hogy nem használják ki teljes mértékben a képességeiket. Kiválóan alkalmasak információk gyűjtésére, hisz mind az élők, mind a holtak között megbízható kapcsolatokkal rendelkeznek. Néha mágikus rítusok bemutatásához is igénybe veszik a segítségüket, különösen akkor, ha a szertartást részben vagy egészben nappal kell elvégezni. Az is előfordul, hogy valamelyik Tremere-páholy régense egy új gyermek diszkrét megfigyelésével bízta meg őket. A Ducheskik ilyenkor a háttérből nyomon követik a fiatal vámpír minden lépését, s tapasztalataikról rendszeres jelentéseket küldenek a régensnek. Magatartásuk teljesen passzív, az események menetébe még akkor sem avatkoznak bele, ha a megfigyelés alatt álló gyermek halálos veszedelembbe sodródik. Amikor ilyen feladatot látnak el, csak akkor fedik fel magukat, ha a megbízó régens erre külön engedélyt ad nekik; egyébként még a Tremere klán többi tagjától is megtagadnak minden felvilágosítást.

Mitchell Kelly nyomán



Valhalla Páholy®

ORSZÁGOS KÖNYVESBOLTHÁLÓZAT



ÚJ BOLTOT NYITOTTUNK!

Már **PÉCSÉN** is!

7621 Pécs, Jókai u. 11.

Tel.: (06 72) 315 654

Nyitva tartás:

hétfőtől péntekig: 10-18

szombaton: 10-14

Hiányzik egy kedvenc kötete?

Régóta keresi?

Itt biztosan megtalálja!

SCI-FI • FANTASY • SZEREPJÁTÉK

Kártyajátékok minden mennyiségben

SZENZÁCIÓS AKCIÓ!

-15%

MAGITΘR

Valhalla Páholy Könyvesbolt

Antikvár könyvek szenzációs
választéka, hihetetlen áron:

Első kiadású M.A.G.U.S.
Teljes Cherubion sorozat
R.A. Salvatore: Otthon
Dale Avery: Renegát
Ray O'Sullivan: Sötét zarándok
Raoul Renier: A hitehagyott
Necronomicon
Teljes STAR WARS sorozat

Új és régi angol RPG kiadványok

Magazinok, kockák, figurák

MAGITΘR Szerep- és Kártyajáték
Hivatalos Teszt Klub

Folyamatos SUMMARIUM II.
és M.A.G.U.S. kártya tesztelés

Gyűjtögetős kártyajátékok:

Magic the Gathering 4th edition alap
Magic the Gathering 5th edition alap
Magic the Gathering - Vision
Magic the Gathering - Alliance
Magic the Gathering - Homelands
Magic the Gathering - Fallen Empire

STAR WARS alap
STAR WARS - Hoth
STAR WARS - Dagoba
STAR WARS - Could City
STAR WARS - New Hope

Battletech alap
Battletech - Counterstrike
Battletech - Mercenaries

Vampire - Sabbath
Netrunner alap és booster
Middle Earth alap és booster

1077 BUDAPEST, KLAUZÁL U. 9.
(A Blaha Lujza tértől 1 percre)
Telefon: 352 1161

Nyitva:

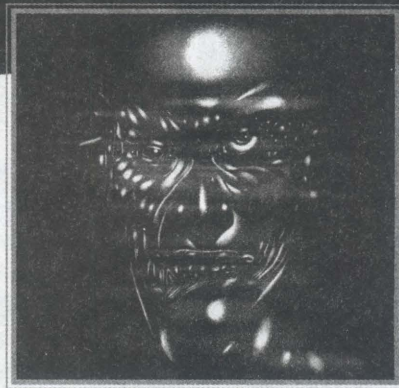
Hétfőtől péntekig:
10-20 óráig
Szombaton:
10-17 óráig
Vasárnap:
Zárva

ÁLLANDÓAN

-15%

ÉRTEKEZÉS

AZ IGAZI GHULÖKRŐL



A mi ghuljainknak, akik csak gazdájuk vére révén kószolhatnak bele a halhatatlanságba, nem sok közük van a jószágok legendáiban fel-felbukkanó ghulokhoz. Ami azt illeti, csupán szánalmas maradványai egy büszke és hatalmas fajnak, mely a rég letűnt időkben élte virágkorát, egészen néhány ezredévvél ezelőttig, amikor is a babonás rettegéstől űzött emberiség ősi rituálékkal és kíméletlen irtóhadjáratokkal csaknem teljesen kipusztította őket.

A régi ghulok - az igaziak - nem vérrel, hanem emberi testekkel táplálkoztak, s létezésükről számos bizonytalan, homályos értelmű passzus tanúskodik az antikvitásból ránk hagyományozott szövegekben (a bibliográfiai hivatkozásokat lásd RSC-1 jelzet alatt). A legendák szerint képesek voltak kisajátítani a felfalt holtak személyiségét és emlékeit, s talán még egyéb tulajdonságaikat is. Kétségtelen ténynek látszik azonban, hogy nem valamiféle beteges szenvedély züllesztette őket hullaevőkké, hanem kizárólag ilyen étrenden tudták fenn tartani magukat; mint ahogyan az is, hogy amíg elegendő halott húst fogyasztottak, élettartamuk elvben korlátlan maradt. Forrásaink nem teszik lehetővé, hogy tanulmányozhassuk testfelépítésüket és fiziológiájukat, kultúrájukról és mítikus hagyományaikról nem is beszélve; ám a fentiek ismeretében bizonyára nem tűnik túlzónak a feltevés, hogy közeli rokonság fűzhette őket hozzánk, Kárhozottakhoz.

Jelen dolgozatomban nem törekedhetek a kérdéskör átfogó tárgyalására, bizonyos vizsgálódások azonban olyan sejtelmeket ébresztettek bennem, hogy ez az ősi ghulfaj még távolról sem nevezhető kihaltnak. Strassbourgi páholyunk előljárója, Schneller régens - a klánban közvetlen fölöttesem - tevékenyen buzdított és pártfogolt, hogy minden fellelhető információt gyűjtsék össze a témáról vértestvéreim okulására. Kutatói adatbázisomat az isztambuli vándorpáholyban építettem ki, ahol a letétbe helyezett iratanyag Lord Davis régens előzetes engedélyével megtekinthető és ellenőrizhető.

Az igazi ghulok a jelekből ítélve családokba szerveződnek, ám e közösségek sem a halandó jószágok családjaiival, sem a mi Káin atyáig visszanyúló vérvonalainkkal nem állíthatók párhuzamba. Úgy tűnik, az igazi ghulok halandónak születnek, s valódi természetük csupán a pubertáson átesve, felnőtt koruk kezdetén mutatkozik meg. A legenda szerint egyes ghulok megérzik leendő társaikon a halál illatát, és óvatosan, a háttérből manipulálva igyekeznek felkészíteni őket a rájuk váró változásra. Sokkal valószínűbbnek tűnik azonban, hogy a serdülő ifjak zöme magára hagyva, minden külső segítség nélkül kénytelen szembesülni az átalakulás sokkhatásával. Ezt viszonylag kevesen vészelik át, legalábbis erre enged következtetni, hogy az igazi

ghulok - amennyire ki tudjuk mutatni - rendkívül ritka jelenségnek számítanak a modern világban. A többség lassan, de biztosan felőrldik, majd megőrül, és öngyilkosságba menekül vagy elmegyógyintézetben végzi. (Lásd DAHMER 1953, JEFFREY 1992, A31 iktatószámú személyes esettanulmány, bibliográfiai hivatkozások RSC-3 jelzet alatt.)

Ezen a ponton köszönetemet kell kifejeznem Qataram régensnek, kairói páholyunk előljárójának, az irányomban tanúsított végtelen türelméért és megértéséért, amellyel a páholy kéziratárában és a közeli régészeti lelőhelyeken végzett kutatómunkámat kísérte. Ha nem élvezhettem volna az ő vendégszeretetét és hathatós támogatását, a halandó hatóságok akadékoskodása minden bizonnyal tevékenységem idő előtti főladására kényszerített volna, és az alább következő információk továbbra is eltemetve lappanganának az egyiptomi homokszivattyóban.

Az Észak-Afrikában összeállított forrásbázis elemzéséből, mely részben még a hellenisztikus kort megelőző időkre megy vissza, arra a következtetésre jutottam, hogy a ghulcsaládok nem vérségi alapon szerveződnek, a Kárhozottak és a jószágok szokásai szerint. A rokonsági fok meghatározásakor ehelyett okkult képességeikből indulnak ki, melyek hasonlatosak a mi diszciplínáinkhoz, ám egészében nem hozhatók fedésbe velük. Többféle ilyen képességnek is a nyomára bukkantam, melyek a rendelkezésemre álló adatokból ítélve eltérő mértékben manifesztálódnak az egyes ghulokban. Akiknek természetes tehetségük van valamelyikhez, azok ösztönösen keresik egymás társaságát; s általában ez a hajlam formálja uniformizáltan éretté személyiségüket, viselkedésüket és világnézetüket is. Így jönnek létre a ghulcsaládok, mintegy spontán tömörülés révén; s ha ezt a jelenséget összevetjük a mi társadalmunkat sújtó széthúzással, óhatatlanul felmerül a gondolat, hogy ezekben az ókorból visszamaradt lényekben a sír hatalma mélyebben és erősebben munkál, mint bennünk, Kárhozottakban...

Az alább következő adatok és elnevezések bevallottan hiányosak; így is nagy fáradságomba került összeállítanom őket a már-már érthetatlenné romlott, sokadékból származó textusokból. (Lásd MANETHÓN Frg. IX., XIII., XXIV.; BÉRŐSSZOSZ Frg. 8., 31., 33 A-C; Leydeni papirusz; Oxyrinthya Fragmenta XXI.-XXVII.) Pillanatnyilag azonban ez minden, amit az észak-afrikai ghulcsaládokról a tényszerűség halvány reményével állíthatok. Kegyes előljáróim bizonyára tekintettel lesznek gyarló képességeimre, és nem sújtanak túlzott büntetéssel az elmaradt eredmények miatt.

Delshae: arámi forrásokban feltehetőleg „Vir-ashar”.
Vamrell-Atar: arámi forrásokban feltehetőleg „Sorcere”.
Escladius: arámi forrásokban feltehetőleg „Shaliak”; nyilván
romlott névalak, jelen formájában hellenisztikus
eredetű.
Atol-Ti'er: arámi forrásokban feltehetőleg „Ti'er-Seyla”.

Mai modern korunkban, az igazi ghulok lélekszámának drasztikus csökkenése mellett, logikusnak tűnik a feltevés, hogy a régi ghulcsaládok egysége megbomlott, valaha egységes kultúrájuk atomjaira hullott, s már a ma élő ghulok számára is legendává fakultak, legfeljebb néhány vénebb és tapasztaltabb példány emlékszik rájuk. Ez rendkívül sajnálatos, mivel forrásainkból kikövetkeztethetőleg az ókori családok ismertek bizonyos ősi rituálékot, melyeket okkult képességeik felerősítésére és megsokszorozására használtak. Ezeknek pusztán kultúrtörténeti kuriózumként is nagy jelentősége lenne, ám alapos okkal feltételezhetjük, hogy e szertartások némelyike kompatibilisnek bizonyulna a klánunk által őrzött metódusokkal (a bibliográfiai hivatkozásokat lásd RSC-9, 10 és 13 alatt).

Végül, mielőtt az igazi ghulok természetfölötti képességeinek részletes taglalásába bocsátkoznék, feltétlenül meg kell említenem egy határozottan nyugtalanító mozzanatot, melyre forrásaim többször is elég határozottan formában utaltak. Úgy tűnik, hogy az antik időkben, amikor az igazi ghulok még jóval többen voltak (talán túlságosan is sokan; ez bizonyára nem kis mértékben hozzájárult az ellenük vezetett íróháború kirobbanásához), időnként megdöbbenően nagy számban gyűltek össze egy-egy kitüntetett helyen. A jelenséget leginkább talán a nomád törzsek időszakos óriástáboraihoz hasonlíthatnám, bár a ghulok mindig egy-egy népes halandó települést szemeltek ki központul, tökéletesen érthető okokból. Gyanúmat egyelőre nem sok bizonyítékkal tudom alátámasztani, mivel az igazi ghulok - eltérően tőlünk - tökéletesen képesek elvegyülni a jószágok között, valódi kilétükről sem külső megjelenésük, sem viselkedésük nem árulkodik. Mindazonáltal feltételezhető, hogy ezek a tömeges gyűlések egészen a középkor hajnaláig folytatódtak; tartottak ilyet Mezopotámiában, Rómában és talán Egyiptomban, a Királyok völgyében is. Hogy mi célból rendezték őket, az egyelőre tisztázatlan; amennyiben előljáróim nem vonják meg tőlem támogatásukat, kutatásaimat ebben az irányban szándékozom tovább folytatni.

Riordan St. Claire, a negyedik tanítványi kör beavatottja

AZ IGAZI GHULOK KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEI

NIGROMANCIA

Ebben a képességben az a természetfölötti kapcsolat nyilvánul meg, amely a ghulokat a holtakhoz fűzi; alkalmazásával információ, segítséget és támogatást csikarhatnak ki tőlük.

* A Halál Zamata

Amikor a ghul eszik egy tetemből, lelki szeme előtt lepe-regnek a halott életének utolsó pillanatai, egy harmadik, kívülálló személy szemszögéből nézve. A látomás sikeres felidézéséhez Intelligencia + Okkult dobást kell tenni, de ha elhibázza, a következő harapásnál a ghul újra próbálkozhat, amíg a holttestből marad valami. A célérték a Történetmondó belátása szerint határozza meg, annak függvényében, hogy milyen régi a tetem. Minél több sikert ér el a ghul a dobásával, annál hosszabb és tisztább lesz a látomás.

** A Holt Szív Dobbanása

A ghul elfogyasztja a tetemnek egy olyan testrészét, amely hagyományos felfogás szerint kapcsolatba hozható valamilyen érzéssel vagy érzemmel (szív - szerelem; gyomor - éhség; epe - irigység stb.). Közben némi összpontosítással betekintést nyerhet a halott személy vonatkozó érzéseibe. A ghulnak Érzékelés + Empátia dobást kell tennie; a célérték ezúttal is attól függ, milyen régóta halott az illető. Minél több sikert ér el a ghul a dobásával, annál tovább és annál mélyebben fűrkészheti a halott érzelmeit. Az átütő siker ennek a képességnek az alkalmazásánál veszélyes is lehet! Ha a ghul az összes rendelkezésére álló kockával megdobja a célértéket, a jelenet hátralévő részében teljesen eluralkodnak rajta az idegen érzelmek; a hatás alól csak egy Akaraterő pont ráfordításával mentesülhet.

*** Titok A Küszöbön Túl

Amikor a ghul eszik a tetemből, átkutathatja a halott emlékezetét egy tetszőleges, előre meghatározott információ után. Ezzel a módszerrel csak szigorúan körülírt információ nyerhető ki a halott személy tudatából - például válasz egy kérdésre vagy egy elrejtett tárgy hollléte -, játéktechnikailag funkcionális képzettségek nem. A ghulnak Intelligencia + Okkult dobást kell tennie; a célérték a holttest korától függ.

**** A Sír Szava

Hasonló az előző fokozathoz, ám a ghul immár a halott személy bármely képzettségét kisajátíthatja, még a fizikai természetűeket is. Az elorzott képzettség tökéletesen fog funkcionálni; alkalmazása közben a ghul az elhunyt személy temperamentumát és jellegzetes viselkedését is híven utánozza. (Még hozzá akár akarja, akár nem; az érem két oldalát nem lehet elválasztani egymástól.) A ghulnak Intelligencia + Okkult dobást kell tennie; a célérték a holttest korától függ. Ahány sikert dobott a kockán, annyi képzettséget sajátíthat ki. A Nigromancia alacsonyabbrendű formáitól eltérően a Sír Szavát nem lehet ismételtelen alkalmazni; a ghul minden tetemmel csak egyszer próbálkozhat.

A kisajátított képzettség nem marad meg örökre, idővel kisérté a ghul tudatából. A ghulnak mindennap meg kell ismételnie az Intelligencia + Okkult dobást az eredeti célértékre, és amint először elhibázza, nyomban elfelejti az idegen képzettséget. Amennyiben az elhibázott dobása egyben kritikus kudarc is, akkor a saját képzettségei közül is elfelejt egyet, amelyik a Történetmondó megítélése szerint a legközelebb állt az elorzott képzettséghez.

**** Alvilági Parancsolat

Hasonló az előző fokozathoz, azzal a lényegbevágó különbséggel, hogy a ghul mindenestül visszarántja a halott szellemét a túlvilágról, és bebörtönzi a saját elméjébe. A továbbiakban tetszése szerint használhatja a halott összes Tudását és Tehetségét (és csakis ezeket), mintha csak a saját játéktérkéi lennének; ezenfelül szabadon hozzáférhet minden emlékéhez. A képesség alkalmazásakor Intelligencia + Empátia dobást kell tennie, és csak egyszer próbálkozhat. A célérték a Fátol helyi vastagságától függ (a *Wraith: The Oblivion* szabályai szerint); a ghulnak legalább három sikert kell elérnie.

A fogoly szellem nem törhet ki szorult helyzetéből, a ghul abszolút uralmat gyakorol fölötte. A Sír Szavától eltérően az Al-

világi Parancsolat hatása maradandó. Egyetlen hátulütője abban rejlik, hogy a túlvilági hatalmasságok nem szívesen látják, ha erőszakkal visszatartják a hozzájuk igyekvő a lelkeket; rop-pant sokat kockáztat tehát az a ghul, aki egyszerre több szel-lemet tart bebörtönözve, és néhány év elmúltával nem engedi szabadon őket.

RENDÍTHETETLENSÉG

A halálhoz és a síron túli léthez való természetellenes kötődésük miatt a ghulok gyakran oly hihetetlen ellenállóképességről tesznek tanúbizonyságot a fájdalommal és a különféle fizikai károsodásokkal szemben, mely messze meghaladja a közönséges halandók tűrésküszöbét.

* Szívós Test

A ghul bőre megvastagszik és elszarusodik, izmai feszesebbé válnak, csontozata és porcszövetei megkeményednek. Ezek a folyamatok külsőleg is ijesztőbbé teszik - annyira azért nem, hogy emberi mivolta kétségessé váljon, de ahhoz épp elég, hogy kapjon egy ingyen pontot a Megfélemlítés képzettségéhez. A Rendíthetetlenség első fokozatával rendelkező ghul ellenállódobásainak célértéke sohasem emelkedhet 5-nél magasabbra. Megjegyzendő, hogy ez a képesség a Rendíthetetlenség magasabb fokozatain is érvényben marad.

** Óvó Szemfödél

A ghult láthatatlan ködlepel borítja be, amely mindenhová elkíséri, és néhány fokkal csökkenti közvetlen környezete hőmérsékletét. Az Óvó Szemfödél a bomlás és a rothadás energiáit sugározza szét a szellemsíkokon, amit a garouk a Féreg bűzeként érzékelnek; ezenkívül ugyanúgy kisápasztja a ghul auráját, mint a vámpírokéét. Mégis érdemes felölteni, mert a védelmét élvező ghul súlyosbított veszteség ellen is tehet ellenállódobást - amire nemcsak az egyszerű halandók nem képesek, hanem a legtöbb más természetfölötti lény sem.

*** Lankadhatatlan Test

Az Óvó Szemfödél ebben a stádiumban már teljesen átjárja-átitítja a ghul minden porcikáját, teljesen leállítva az életfunkciókat: ettől kezdve nincs szüksége vízre és alvásra, megszűnik lélegezni, a szívverése leáll. Egyúttal kap egy új Egészség szintet, amit harcban keveredve mindig legelsőknek veszít el, és nem jár-nak utána levonások. Amennyiben mégis súlyos sérülés érné, 1 Akaraterő pont ráfordításával az aktuális jelenet végéig ment-sítheti magát a sebmodosítók hatálya alól.

**** Önemésztés

A ghulnak immár semmi szüksége szervezete biológiai tartalékaira, és kellő összpontosítással felhasználhatja őket tűrő-képessége további növelésére. 1 Akaraterő pont ráfordításával az aktuális jelenet végéig 2 ponttal megemelheti az Állóképességét, és ezt egészen addig ismételgetheti, amíg futja az Akaraterőjéből. Ilyenkor gyakorlatilag a teste kötőszöveteit égeti el, és az így felszabaduló energiát hasznosítja; minél több Akaraterőt költ tehát erre, annál hasonlatosabbá válik egy aszott, kiszáradt holttesthez. Normális külsejét csupán egy kiadós lakoma után fogja visszanyerni.

**** Megtörhetetlen Test

Ezen a fokozaton a ghul szinte elpusztíthatatlanná válik. Minden ellenállódobást az Állóképességét **megkétszerezve** tesz le; ha előzőleg Önemésztéssel módosította az Állóképességét, a módosított értéket duplázza meg.

ELEMENTALIZMUS

Mióta az értelem első halovány szikrája fölpisláskolt bennük, az emberek mindig a föld lágy ölében helyezték nyugalomra elhunyt szeretteiket. Nyilván ennek a gyakorlatnak tudható be, hogy számos ghulban misztikus kötelék fejlődik ki a táplálékukat rejtő rögökhöz és kövekhez.

* Földérzéklet

A ghul látótávolságon belül megfürkészheti a tömör homok, föld-, kő- és aszfaltfelületek összetételét. Ehhez Intelligencia + Természettudomány dobást kell tennie. A célérték a megfürkésztet felület anyagától függ; laza szerkezetű homoknál - pl. sivatagban - mindössze 6, de egy mélyépítésű aszfaltúton akár 9 is lehet. Ez a képesség sok mindenre alkalmas, így többek között ásványkincsek és titkos járatok felderítésére, a ghulokat azonban általában az érdekli, hogy nem rejt-e a föld a közelben valami nyencfalatot.

** Földmozgatás

Az Elementalizmus második fokozatán a ghul rövid idő alatt nagy mennyiségű homokot, földet, követ vagy aszfaltot tud megmozgatni és eltávolítani az útból, jobbra azért, hogy hozzáférjen az alatta rejtőző sírhoz vagy holttesthez. A ghulnak Erő + Természettudomány dobást kell tennie; a célértékek a képesség első fokozatánál megadott határok között mozognak. Minden megdobott siker körülbelül fél köbméter anyag eltávolítását jelenti. A Földmozgatást alkalmazó ghul keze alatt a kő és az aszfalt gyumaszerűen képlékeny anyaggá változik, amit viszonylag könnyű eltávolítani; ugyanez történik a homokkal is, ez esetben a folytonos aláomlást akadályozza meg. Amint a ghul megszűnik a tevékenységére koncentrálni vagy elveszi a kezét, az átalakult anyag nyomban visszaváltozik eredeti állapotába.

*** Földformázás

Hasonló az előző fokozathoz, azzal a különbséggel, hogy az anyag kézi úton történő finomformázását is lehetővé teszi. A ghul boltíveket, kapunyílásokat, falakat és alagutakat tud megformázni pusztán kézzel. Ehhez Ügyesség + Természettudomány dobást kell tennie. A párosítás második tagja Építészettel is helyettesíthető, ez esetben a célérték - amely továbbra is a megformázandó anyagtól függ - kettővel csökken.

**** Földbe Olvadás

Ez a képesség megegyezik az Átváltozás Művészetének harmadik fokozatával; a különbség csak annyi, hogy a ghulnak - Vér Pontjai nem lévén - 1 Akaraterő pont ráfordításával kell aktiválnia.

**** Elemi Szellem Megidézése

Az Elementalizmus magasiskoláját elsajátító ghul valóságosan is életre tudja kelteni az anyaföldben szunnyadó erőket,

ha a segítségükre szorul. A földből támasztott elemi szellemek általában nem túl intelligensek, viszont félelmetesen erősek és teherbírók; Földmozgatásra és Földformázásra bármikor képesek, kockadobás nélkül, a legnagyobb lehetséges hatásokon. A szellemidézés először is 1 Akaraterő pont ráfordítást igényel a ghul részéről, majd Karizma + Okkult dobást kell tennie 8-as célértékre; ahány sikert ért el, az elemi szellem annyi parancsát fogja teljesíteni (de legkésőbb 24 óra múlva mindenképpen visszatér honi síkjára).

A SÍR SZELE

A túlvilági hatalmak sokféleképpen nyilvánulhatnak meg a világban, de bármilyen formát öltsenek, mindig dermesztő hideg kíséri őket. Számos ghul képes rá, hogy kihasználja ezt a jelenséget a maga javára, és rászabadítsa ellenségeire a sírok jeges leheletét.

* Dermesztő Érintés

A ghul kezének érintése ideiglenesen bénává dermesztheti a megtapintott testrészt. A ghulnak Állóképesség + Orvostudomány dobást kell tennie; a célérték az áldozat Állóképessége +3. Ahány sikert ért el, annyszor tíz percig tart a bénulás. Megjegyzendő, hogy ha az áldozat tudatában van a veszélynek, és aktívan igyekszik kitérni az érintés elől, a ghulnak előbb sikeres pusztakezes támadást kell intéznie ellene; ez a Sír Szele magasabb fokozataira is vonatkozik. Ha a Dermesztő Érintés a fejet éri, az áldozat a jelzett időtartamra elájul; ehhez azonban a ghulnak - hacsak nem teljesen gyanútlan az illető - célzott támadást kell bevennie.

** Bénító Érintés

Hasonló az előző fokozathoz, azzal a különbséggel, hogy siker esetén az áldozat egész teste lebénul, függetlenül attól, hogy a ghul hol érintette meg. A ghulnak Állóképesség + Orvostudomány dobást kell tennie; a célérték az áldozat Állóképessége +4. A bénulás időtartama ezúttal is a ghul sikeres dobásainak számától függ.

*** Szárazító Érintés

A ghul érintése hihetetlen mértékben felgyorsítja az élő szövetekben az előregedési folyamatot, ami nemcsak szörnyű fájdalommal jár, hanem a megérintett testrész azonnal el is szárad és ráncosra aszalódik. A ghulnak Intelligencia + Okkult dobást kell tennie 6-os célértékre; ahány sikert ért el, annyi Egészség szintet veszít az áldozat. A veszteség ellen lehet ugyan ellenállódobást tenni, de ennek a célértéke 7-es. Ha az áldozat túléli a ghullal való összetűzést, elvesztett Egészség szintjei normális tempóban visszagyógyulnak, és valamelyest magához tér a leszárított testrész is, de soha többet nem fog teljes értékűként funkcionálni. A fej megérintése azonnali vakságot és hajhullást okoz. Az áldozat a látását az Egészség szintekkel együtt többé-kevésbé visszanyeri ugyan, az arca azonban iszonyú módon, visszavonhatatlanul deformálódik.

**** Az Idő Vasfoga

Hasonló az előző fokozathoz, azzal a különbséggel, hogy az élettelen tárgyak előregedését sietteti. A ghul Intelligencia + Okkult dobást tesz 8-as célértékre; ahány sikert ért el, annyszor ötven évet öregedik a megérintett tárgy. Ez a szervesetlen anyagokat nem hatja meg túlságosan - a fémek például nem pusztán az idő múlásától rozsdásodnak, hanem a közben elszennvedett környezeti hatások miatt -, a fát, a bőrt, a papírt, a csontot, a nem-műszálas textilt stb. viszont jó eséllyel tönkretesz vagy legalábbis katasztrofálisan meggyengíti.

***** Por A Porhoz

Hasonló az előző fokozatokhoz, azzal a nem elhanyagolható különbséggel, hogy amit a ghul megérint, az szempillantás alatt néhány évezredet öregszik. A ghulnak előbb 2 Akaraterő pontot kell képessége aktivizálására fordítania, majd Állóképesség + Okkult dobást tesz 8-as célértékre; a hatás kiváltásához már egyetlen siker is elegendő. Ahány sikert dobott a ghul, annyi köbméter élettelen anyagot képes megsemmisíteni az érintésével, ha a támadása nem élőlénynek szólt.

Amennyiben egy élőlényt érintett meg, az nyomban szörnyet hal és porrá omlik. A vámpírok - akiknek egyébként a Sír Szélének alacsonyabb fokozataival egyáltalán nem lehet ártani - azonnal elvesztik minden Vér Pontjukat és Mélyálomba zuhannak. Kivételt képeznek azok a matuzsálemek, akiknek az Ellenállás Művészete 5-nél magasabb; ők meg tudják őrizni ezt az 5 fölötti értéket Vér Pontban számítva. (Ami azt jelenti, hogy eszméletükön maradnak ugyan, ám szinte biztosan kitör rajtuk a vérűh, és örvöngeni kezdenek.)

Az ilyen félelmetes pusztító energiák szabadjára engedése azonban magára a ghulra is rettentő terhet ró. Valahányszor megkísérli alkalmazni a Por A Porhoz képességét - függetlenül attól, hogy sikerült-e neki -, azonnal ellenállódobást kell tennie 6 kocka veszteség ellen, 9-es célértékre. A Rendíthetetlenségből adódó esetleges kedvezmények ilyenkor kivételesen **nem** érvényesülnek. Könnyen előfordulhat tehát, hogy mire a porfellegek elülnek, nem marad győztes az összecsapás színterén, mert a ghul diadalt aratott ugyan, de ő maga is belepusztult...

M. Johnson-Potts nyomán



SLA



Tím Dedopulos és Csígás Gábor

Caveat Emptor!

Óvakodjon a vásárló! Emígyen int a régi bölcsesség, s bárki legyen is, ki elveti, mint közhelyet, tetszik - nem tetszik, bizonyos problémákkal kell, hogy szembenézzen majd az életben - és a halálban. Ez a meglehetősen abszurdnak tűnő állítás egyenesen e cikk központi témájához vezet: egy olyan RPG - a SLA Industries - várható újjászületéséhez, amit legtöbbünk már talán rég el is temetett. Lassacskán felejtte el az, akinek volt szerencséje az alapkönyvhöz, avagy netán egy kiegészítőhöz is, és vilámgyorsan lemondott róla az, ki csak megpróbálta a lehetetlent, s megkísérelt beszerezni egy példányt e ritkaságból. A játék valóban halottnak volt tekinthető, piaci szempontból legalábbis - halottnak, lelkével, azaz alkotógárdájával, az angliai székhelyű Nightfall Games-szel, az európai horror-játékok talán koronázatlan királyával egyetemben, melyet többször is eladtak ill. megvettek már az idők során. E kifejezetten üzleti jellegű ügyletekben, melyek oly hosszú időn keresztül tétlenségre kárhoztatták a céget, két társaság játszott meghatározó szerepet: a játékipar igazi óriása, a TSR-t is magábaolvasztó Wizards of the Coast, és a nála jóval kisebb és ismeretlenebb Jageeda Publishing. A Nightfall azonban, szerencsére, feltámadni látszik hamvaiból. A legutóbbi GenCon során sikerült megegyezésre jutniuk a Wizards of the Coast vezetőivel - így visszakaphatták függetlenségüket, valamint gótikus techno-horror játékaik kiadási jogait. A SLA Industries alapvetően az érzelmi ráhatásokra s azok fenntartására kiélezett, felnőtt közönségnek írott játék, mély és gazdagon árnyalt háttérrel, azaz történelemmel és világgal - melyek belső logikája az első kiadásban egy bizonyos fok után sajnos erősen érthetetlenbe csap át, viszont még így is tucatnyi saját interpretációra ad lehetőséget. Ha jó mesélő és nemkevésbé jó játékosok kezébe kerül, a SLA Industries biztos és könnyen (!) emlékeztető történetek bölcsőjévé lesz, aholis a könnyűség azért hangsúlyozandó, mert, noha nyilvánvaló, hogy egy ügyes mesélő és a hozzá méltó társaság gyakorlatilag bármiből

képes jót, élvezhetőt kihozni, ha épp úgy tartja kedve, azért még cseppet sem lesz elhanyagolhatóvá a szükséges energiabefektetés mértéke. Az első kiadású szerepjátékkönyv értékét sajnos csökkenteni egy kissé a meglehetősen rosszul szerkesztett, kissé barokkosra sikeredett szabályrendszer - de ez valóban nem jelent többet kevéske bajlódásnál és néhány háziszabály szükségszerű bevezetésénél. A befejezetlen végű világ - tudom, ez furán, netán paradox mód hangzik - tökéletesen kárpótolja az embert az apró bosszúságokért. Miért kellett itt erre kitérni? Íme a magyarázat. A Nightfall Games újrakezdése természetesen a SLA Industries-re is nagy hatással lesz - már réges-rég megtörténtek az első lépések a második, javított kiadás létrehozására, s most az újra lábra kapó cég biztos léptekkel látszik folytatni az utat, amit egykor a WotC szárnyai alatt tervezett megtenni. A pontos megjelenési dátummal még nem, de a közeljövőbeni megjelenés teljes bizonyosságával készülő második kiadás legfontosabb és legfigyelemreméltóbb újítása - a szabályok tisztázása és kijavítása mellett - valószínűleg az lesz, hogy az öt megillető helyre, vagyis várhatóan teljes integrációra kerül majd az a dolog a játék háttérében, amit a SLA Industries írói csak Igazságként emlegetnek. Ezek, az eddigi üzleti szempontok alapján kihagyott részek végre valahára teljesen érthetővé és konzisztenssé teszik majd a játékot, jóval nagyobb szabadságot biztosítva a játékmesternek, s jóval nagyobb bizalmat szavazva a vásárlóknak. Ezen utóbbi állítások alatt azt értem, hogy eztán (remélhetőleg) immár senkinek nem kell majd hosszú hónapokat, netán éveket töltenie várakozással egy-egy újabb kiegészítő megjelenéséig csak azért, hogy annak megvásárlásakor egy tucat, időközben kitalált s kidolgozott ötletét kelljen szemébe hajtania csupán mert kiderül valamely eladdig elvarratlan szárlól, rejtélyről, legtöbbször természetesen visszamenőlegesen, hogy mi is valójában, s hogy mégis megmagyarázható. Például: még véletlenül sem ok nélküli, hogy a SLA központi bolygóján 600 éve esik az eső. Az első kiadásban nem, a másodikban már benne lesz a válasz szinte minden efféle kérdésre. Ezen válaszok, illetve összességük, a Nightfall

SLA Industries

Games Igazságának megjelentetése, bedolgozása az alapkönyv szöveganyagába azonban bír majd egy igen erős 'hátlütővel' is, mely jelen eszmefuttatás címét ihlette. Az Igazság kiadása hatalmas változást hoz majd a SLA Industries tónusát és alaptémáját illetően. A játék világának iszonytató felszíni brutalitását, a mindennapi szörnyűségeket és az elnyomást bemutató központi motívum, valamint korunk beteg társadalmának görbe, és relatíve felszínes tükre jelentős változáson, finomuláson megy majd keresztül, mely sokkal erősebb és szembetűnőbb kapcsolatot állít a SLA Industries-beli Haladás Világa, saját világunk és maguk az emberek közé. Ez a játék, ha valaki megismeri és valóban szemügyre veszi majd a Nightfall SLA Igazságát, soha nem lesz már a régi, és soha nem lesz már az, amit egykor talán a legtöbben elvártak tőle. Szerintem valamivel nehezebb lesz történeteket alkotni benne, benne és hozzá, mivel, ha nem is explicit módon, de mindig szembekerülünk majd, s számolnunk kell majd a játék világának Hátterében működő erők igaz természetével és igazi motivációival, a Fejlődés immár jobban átlátható Világával. Éppen ezért talán nem árt már jó előre figyelmeztetni mindenkit: Caveat Emptor - Csak óvatosan, vásárol! Ez, a SLA Industries második kiadása már nem az a játék lesz, amiről eddig hallottál, olvastál, nem az a játék lesz, amit eddig játszottál, sem pedig az, amit a könyv illusztrációi alapján gondolsz majd. Ez a játék már jobb. Nehezebb játszani. Szükség lesz majd benne a finom megoldások, az igazán jó szerepjáték iránti érzékenységre, még a legkeményebb, netán legvéresebb játékbeli szituációkban is, mert a dolgok még annyira sem jelentik majd csupán azt, amennyire eddig tették. Igen, igen, vége a shoot'em up-nak.

Az alábbiakban az olvasó megtalálja majd a Fejlődés Világának Igazságát, pontosabban annak kivonatos összefoglalását, az Igazságát, mely alapjaiban rázza meg a játékot, azon belül pedig mindazon dolgokat, mikről eddig szót ejtettünk. Ez az összefoglalás, melyet a Nightfall Games által (viszonylag szűk körben közzétett) SLA Igazságából szűrte le kérésünkre Tim Dedopulos, a Nightfall Project Editora (vezető játéktervezője), jelen pillanatban nem nevezhető még sem teljesnek, sem véglegesnek, csakúgy, mint maga a fejlesztés alatt álló Igazság sem - mégis elég erősnek látszik ahhoz, hogy pillantásnyi rálátást biztosítson az olvasónak, hogy felkeltse az érdeklődését, ha még soha nem játszott volna a SLA Industries-zel, vagy hogy kemény szavakkal prófétálja a játékot már ismerőnek mindazon radikális változásokat, amiket a teljes Igazság integrációja hoz majd a Fejlődés Világába, az eddig értelmezhetetlennek, összefüggéstelennek vélt dolgok megértésébe.

A „Fejlődés Világa, akár a legtöbb öt megelőző univerzum, teljes népességgel és teljes történelemmel született alkotója halálakor, kiből a skizofrénia egy bizonyos, kivételesen erős formája, valamint pszichoaktív, kreativitást stimuláló drogok kényszerítették ki az új világ létrehozatalát - nem is olyan rég, a '70-es években, egy glasgow-i elmeegógyintézet falai között. Teremtőjének fizikai halálakor a Fejlődés drogok és örület szülte Világa valóssá vált - s e realitás foglul ejtette az öt létrehozó lelket. Mindaz, ami a Fehér Föld bolygó rabjaként megmaradt belőle, nem más, mint a keserűség - Keserűség, így nagy betűvel -, Homok-

puszták Véres Vándora, örült isten, akit fájdalma és a Fejlődés Világa iránt érzett gyűlölete emészt, s aki nem másra, mint minden élet elpusztítására tör, mind a börtönül szolgáló világban, mind idehaza, a mi univerzumunkban. A lények, melyeket saját birodalmában, a Fehér Földön túl húzódó Fekete Csonkban teremt, éppoly torzak akár ő maga. Eközben a bitorló, akit immár csak mint Mr. Slayert ismernek, s aki az egykori skizofrén személyiség másik fele, azért küzd, hogy összetartsa a birtokában lévő Fejlődés Világának realitását, hogy elfedje avagy befoltozza a valóság szövedékén esett szakadásokat és a felfeslő ellentmondásokat, alkotása hiányosságait, amiket ellenfele a világ szétzúzására, szétzaggatására próbál felhasználni. Slayer világa még viszonylag fiatal - instabil, és máris igen sok helyütt kikezdte a Keserűség. A hazugságok, melyek a repedéseket, szakadásokat rejtik, takarják, igen sokszor gyengén tartanak, túlságosan áttetszőek - ezért veszélyes túl sokáig a valótlanág gondolatával foglalkozni. Az Igazság - annak tudása, hogy a Fejlődés Világa egy skót örült fejében keletkezett - biztosabban végez a SLA Industries világának bármely bennszülött lakójával, mint mondjuk egy 17mm-es HESH lövedék. A hullámok, melyek a realitást fodrozzák, túlságosan is erősek - csak a legszilárdabb akaratúaknak van reménye az ellenállásra. Mindenki mást elmosnak.“



KORNYA ZSOLT

HALOTTIDÉZŐK, BEAVATOTTAK, LÉLEKKERESŐK

AZ EURÓPAI NEKROMANCIA TÖRTÉNETE AZ ÓKORBAN

K I L E N C E D I K , B E F E J E Z Ő R É S Z

20. AZ IDÉZŐMESTERSÉG MŰHELYTITKAI

Mindazt, amit az előző fejezetben olvashattunk, igen figyelemre-méltó, mint elméleti alapvetés, a gyakorlati műveletek - azaz a tényleges szellemidézés - azonban elkerülhetetlenné tesz bizonyos fokú kategorizálást. A filozófus-mágus Jamblikhosz *De Mysteriis Aegyptiacarum* című művében a túlvilági lényeket három nagy csoportra osztja. Az elsőbe tartoznak az istenek, az arkangyalok és az angyalok, a másodikba a démonok, a héroszok, az arkhónok és az elemi szellemek, a harmadikba pedig a jó- és gonoszlelkek. A határvonalakat e kategóriák között teljesen önkényesen húzza meg, a lelki tisztaság és tökéletesség általa megítélt mértéke alapján. Az idézésről szólva hangsúlyozza, hogy a más-más csoportba tartozó szellemi lényeket külső megjelenésük alapján rendkívül nehéz egymástól megkülönböztetni. Ez igen komoly veszélyforrást jelent a varázslóra nézve, például akkor, ha hívására a vártnál hatalmasabb szellemi jelenik meg, vagy jó helyett gonoszlélek. Szerencsére némi támpontot nyújt az azonosításhoz a belőlük sugárzó ragyogás fényessége.

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 anyagyilkos 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

Jamblikhosztól tudjuk azt is, hogy nagyjából hogyan folyhatott le egy ilyen szertartás. Mielőtt a mágus egyáltalán belefoghatott volna, először is meg kellett tisztítania magát. Ez elég hosszadalmas folyamat: általában véve is erőnyes és feddhetetlen életet feltételez, ám az idézést megelőző hetekben szigorodnak az előírások. Ilyenkor tilos a húsételek és a nemi örömek élvezete, továbbá a holttestek érintése; ezenkívül a varázslónak mindennap megszabott időt kell csendes elmélkedéssel töltenie.

Magának az idéző szertartásnak három fő elemét különböztethetjük meg. Ezek: az áldozatbemutatás, a varázsigék kántálása és bizonyos szimbolikus tárgyak használata. Áldozati célokra többnyire állatokat használnak, különösen a galambot. A galambnak misztikus jelentősége van, ugyanis görög nevének (perisztera) számértéke ugyanúgy 801, mint az ábécé kezdő és befejező betűjének, az alfának és az ómegának. (A görög ábécében az egyes betűknek nemcsak hang-, hanem számértékük is volt.) A gonoszabb szellemek azonban - és ezt Jamblikhosz nem is tagadja - alkalmanként bizony emberáldozatot követelnek.

Ami a varázsigéket illeti, ezeknek nem fontos érthetőnek lenniük, sőt, kimondottan előnyös, ha valamilyen zavaros barbár nyelven - asszírul, perzsául vagy egyiptomiul - hangzanak el. Az istenek ugyanis korábban nyilatkoztak meg ezeknek az ősi népeknek, mint a görögöknek vagy a rómaiaknak, így hát az általuk használt szavak egyfajta téren és időn kívüli, szent igazsággal telítődtek. Ha lefordítanák őket, többé nem lennének ugyanazok, s ezért veszítenének a hatalmukból.

A varázsigék eredetük szerint három csoportra oszthatók:

1) Ősi iratokban fennmaradt imádságok és verssorok eltorzult olvasatai. Az eredeti szöveg szinte mindig valamilyen idegen nyelven vagy archaikus dialektusban íródott, s a mágus számára már érthetetlen. Valószínűleg ebbe a kategóriába tartoznak a híres epheszoszi igék, amelyeket egyes kutatók egy Hérakleitosz-sorra vezetnek vissza: *aszkiön kataszkiön lix tetrax dannaméneosz aiszion*. Mint fentebb már láttuk, hasonló sorsra jutottak Empedoklész műveinek egyes töredékei is. A közismert *hókuszpokusz* valójában nem egyéb, mint a katolikus liturgiában az úrfelmutatáskor használt szavak eltorzítása: *hoc est corpus (meum)*, magyarul ez az én testem. Egy ismeretlen mágus - már az újkorban - az Istár alvilágjárásáról szóló mezopotámiai eposz egyik sorát olvasta félre, amikor megalkotta ezt a nekromantikus varázsigét: *rag uduag ragga gishuabi*. A kimondottan csak feketemágikus rítusokban használatos *bainkhóóókh* vagy *khaikhóóókh* varázsszó jelentése koptul: "sötétség szelleme". Az ilyen típusú bűvigékek egyébként alkalmanként a *nyelvtudomány* is nagy hasznát veszi: olykor ugyanis olyan nyelveken íródtak, amelyeket máshonnan alig ismerünk. Így például a londoni varázspapiruszon van egy eteokréta nyelvű ráolvasás; a kalandos sorsú zágrábi múmiapólyán pedig *etruszk* szöveget találtak (*vile vala, staila trilé, hia*).

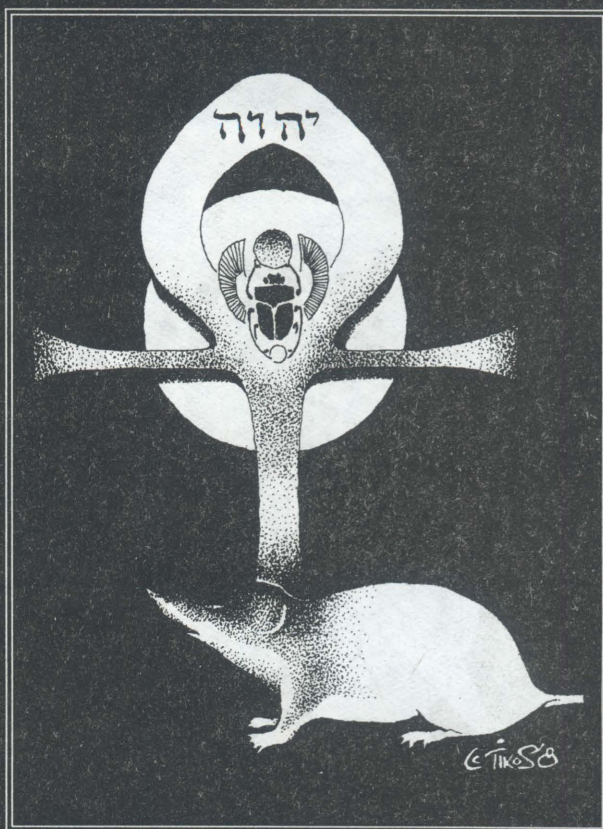
2) Betű- és számurgia alkalmazásával művigélg összeállított

szavak és mondatok. Már a püthagoreusok úgy tartották, hogy a számok misztikus, önmagukon túlmutató jelentéstartalmat hordoznak, és mivel a görög ábécé betűi számértékkel is bírtak, ezt a felfogást hamarosan kiterjesztették a betűkre is. A leghíresebb ilyen varázsige az *abrasax*, a mi közismert abrakadabránk ókori őse; ha betűinek számértékét összeadjuk, 365-öt kapunk, azaz az év napjainak a számát. (Egyes gnósztikus szekták 365 szellemi fokozatot tételeztek föl a halandó ember és az egyetlen isten között.) Egy másik példa: *sator Arepo tenet opera rotas*. Ez egy közönséges latin mondat; magyarul annyit tesz, hogy "Arepo földműves fáradtsággal tartja a kereket". Ha azonban sorban egymás alá írjuk a szavait, egy négyzetet kapunk, amelynek bármelyik szélső betűjéből indulunk ki vízszintes vagy függőleges irányban, ugyanazok a szavak köszönnek vissza ránk! Az *ablanathanalba* varázsige misztikus hatalma abban áll, hogy - mivel a görög ábécében a középső *théta* egy betű - ugyanaz az olvasata előlről, mint visszafelé. Egyesek a hét görög magánhangzónak is mágikus hatalmat tulajdonítottak; Ammianus Marcellinus írja, hogy Valens császár uralkodása alatt varázslás vádjával kivégeztek egy ifjút, mert a fürdőben ezeket mormolta; miközben ujjával felváltva érintgette a mellkasát és a falat borító márványt.

3) Misztikus transzban, elragadtatásban vagy révületben kiejtett értelmetlen szavak, amiket a jelenlévők feljegyeztek, és beleszőrttek a későbbi szertartások szövegébe, abban a reményben, hogy újra előidézhetik vele ezt a meglehetősen ritka ekszotikus állapotot. Egy viszonylag újonnan felfedezett hermetikus iratban például ilyen varázsigéket olvashatunk: *Zókaszthazó, aóó, ee, óóó, ééé, óóóó, éé, óóóóó, iúúúúú, óóóóóóóóóóóó, óóó, Zóazóth*. De nem sokkal maradnak le emögött a gnósztikus *Jeu* könyveiben található "szavak" sem: *ogezaíta zéómae elmózae aegzóazie ózézém zézei zezogsz ogzore eogzoza zózaie zóóaza ózóóaze*. Nyilvánvaló, hogy ennek a halandzsaszövegnek - noha egyes görög grammatikai elemek felismerhetők benne - soha semmilyen nyelven nem lehetett értelme. Egy másik titkos gnósztikus irat, a *Pisztisz Szophia*, olyan varázsigéket ismertet, amelyek mintegy átmenetet képeznek a második és a harmadik kategória között: *aeiou-iao-aoioia; psinoth-therinops-nopsith-er-zagoure-pagouri-nethmomaoth-nepsionmaoth-markhkhatha-thobarran-thamakhakhan-zoroko-thorajeou-sabaioth*. Ez első pillantásra ugyanolyan összevisszaságnak tűnik, mint az előző példák, ha azonban alaposabban szemügyre vesszük, találunk benne néhány érdekes megfelelést. Az *aeiou* a latin ábécé öt magánhangzója; az *aoioia* előlről-hátulról ugyanúgy olvasandó; az *iao* Jahvére, a *jeou* Jézusra utal; a *psinoth-therinops-nopsith-er* sorozatban a *szótageserelés* mágia jű szerepéhez; a *thora* és a *sabaioth* szavak héber párhuzamai pedig egészen nyilvánvalóak.

A szertartás folyamán használt misztikus szimbólumok szinte mind egyiptomi előzményekre vezethetők vissza. Jamblikhosz kettőről értekezik bővebben: a lótuuszvirágon ülő gyermekről és a napbárkáról. Püthagoreus iratokból ismerjük a napbárka helyén megfelelőjét, a beavatást jelképező égi szekeret. A rítusok során hol kicsinyített modelleket, hol gemmákra, amulettekre vésett ábrázolásokat használtak; ezek közül a régészeti ásatások számosat napvilágra hoztak. Ősi egyiptomi szimbólum volt a *ska-rabeusz*, a *dzséd-oszlop*, az *udzsat-szem* és az *Ízisz-csomó*. Szintén mágikus hatalmat tulajdonítottak az "élet" jelentésű hieroglifának, az *ankhnak*. Ez "füleskereszt" formában még a keresztény szimbolikába is bevonult, mivel az alakja véletlenül hasonlított a Megváltó keresztjére.

Sok, első pillantásra különösnek tetsző tárgy a misztériumvallások kelléktárából került át a szinkretista varázslók szertartásaiba. Ilyen volt először is a *varázspálca*, amelynek az őse tulajdonképpen Hermész isten hírnökbötje. (A legősibb hellén hiedelmek szerint Hermész nem csupán a tolvajok és kereskedők



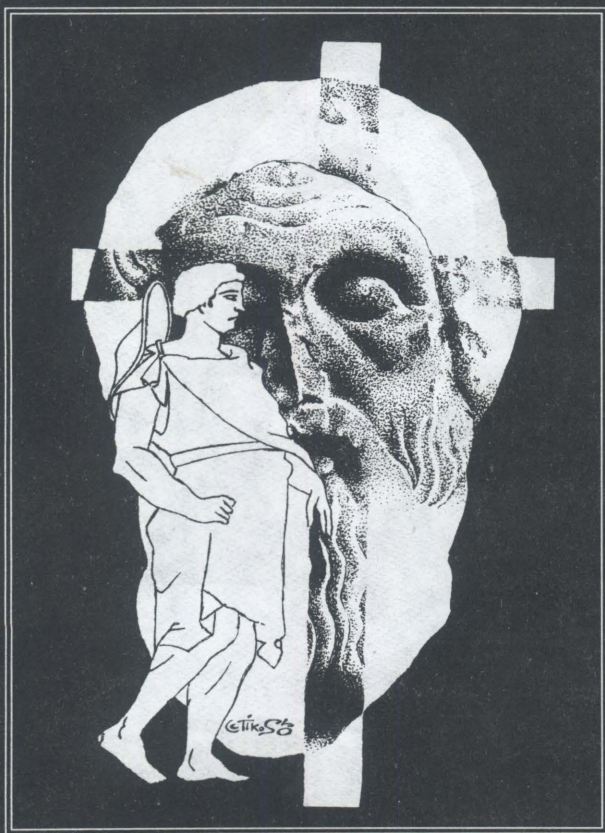
védőistene volt, hanem ő vezette le az *ellumytak* szellemét az *alvilágba*.) Az orphikus misztériumoktól vették át a szelelőrostát és a zúgattyút, az Attisz-Kübelé-kultusztól a dobort, a cintányért és a baldachint, az Ízisz-hittől a pálmakoszorút. Tudomásunk van ezenkívül varázsgyűrűkről is, amelyekbe egy rituálisan levágott *cickány* csontjait kell belefoglalni; márpedig a cickány Hekaté istennő szent állata volt.

S hogy mi minden történt ezeken az idéző rítusokon? Valószínűleg nem sokat tévedünk, ha ismét csak a misztériumvallások beavatási szertartásaival rokonítjuk őket. Sűrű tömjénfüst, áldozatbemutatás, érthetetlen varázsigék monoton kántálása... A kései életrajzírók, különösen Philosztratosz szofista, számtalan élénk fantáziával megrajzolt történetet hagyományoztak ránk ezekről az eseményekről; mi azonban abban a szerencsés helyzetben vagyunk, hogy rendelkezünk egy *szemtani* hiteles beszámolójával is. Adjuk át a szót régi kalauzunknak, Apuleiusnak!

"Bizonyára izgatottan vetéd föl itt a kérdést, kíváncsi olvasóm, hogy ezután mi szó esett és mi történt. Elmondanám, de elmondanom nem szabad, megtudhatnád, de meghallanod nem szabad. A szentségtörő kíváncsiságodért bűnhődést vonnának magukra a fülek s a nyelvek egyaránt. De talán áhítatos vágyakozás csigázott föl, s ezért hosszas izgalommal nem gyötörlek. Halld meg tehát, és hidd el, mert ez a színgizság. A halál határán jártam, Proserpina küszöbét tapostam, végigmentem az összes elemeken, s visszatértem; láttam éjfélkor hófehér fényben szikrázni a Napot, odajárultam az alvilági istenek s az égi istenek színe elé, s színről színre imádtam őket. Íme, elmondtam neked mindent, s mégis bizonyos, hogy hiába hallod, egy szór sem értesz belőle."

(Apuleius: *Metamorphoses* lib. XI., Révay József fordítása)

Ejnye.



21. A SZINKRETISTA VARÁZSLÓK

A szinkretizmus korának mágusai nem mindennapi emberek. Az általuk alkalmazott technikák a legkülönbözőbb mágikus hagyományokból vegyülnek össze, görögük és öntudatuk azonban egyenesen visszavezethető a püthagoreus beavatottak *hübriszére*. Még a nevüket is úgy választják meg, hogy minél barbárabb csengésű, félelmetesebb és érthetlenebb legyen: *Carmendas, Dardanus, Danigeron, Apollobex*. Emelkedett szellemnek tartják magukat, akik messze fölörte állnak a közönséges halandóknak. Ennek megfelelően lenézik és megvetik őket; a híres Tüanai Apollónioszról jegyezték fel például, hogy amikor Rómában egy olyan nekromantikussal járt, aki a halálra való átvándorlásra volt szükség, szemrebbenés nélkül meggyilkolta az első útjába tévedő járőrelőt.

Azt azonban meg kell adnunk, hogy ezek a mágusok felettébb ritkán használják olyan önös célokra a tudományukat, mint elődeik. Ha jövődőlnek, nem az egyének, hanem a birodalmak és az egész mindenség sorsára kíváncsiak; ha démonokat idéznek, nem kincseket és földi hatalmat követelnek tőlük, hanem betekintést az érzékfölötti világ titkaiba; ha az istenekhez fordulnak, ezt nem az anyagi gyarapodás reményében teszik, hanem azért, hogy elérjék a legfőbb létezővel való misztikus egyesülést. Rontásról, szerelmi bűbájról, viasmások praktikákról hallani sem akarnak.

Fennkölt elveikhez a nekromancia gyakorlása közben is hűek maradnak. Történeti áttekintésünkben ők az első, akik *absztrakttá tudásvágytól* hajtva zaklatják a holtak árnyait, indítékaikban nincsen semmi földhözragadt.

Apión, az egyiptomi böles például azért idézte meg Homérosz szellemét, hogy megérdeklődjön tőle, *voltaképpen melyik városban is*

született? Az ókorban ugyanis komoly tudományos vita tárgyát képezte az a kérdés, hogy melyik görög polisz volt Homérosz szülőháza. A megtisztelő címért többek között Szüma, Rhodosz, Kolophón, Szalamisz, Khiosz, Argosz, Athén, Kümé, Pülosz és Ithaka versengett egymással. Homérosz elárulta Apiónnak a titkot, de *lelkére kötötte, hogy ne adja tovább senkinek*. A költő-hérosz attól tartott, hogy ha kiderül az igazság, a többi városban felhagyják isteni tiszteletével. Apiónnak a válasz teljes megelégedésére szolgált; elvégre tökéletesen elegendő, ha ő ismeri a titkot, az alantas lelkek úgysem érdemesek rá. Immáron megnyugodva, a továbbiakban minden energiáját szónoki és tudományos munkásságának szentelhette; egyebek között az ókori zsidóság ellen intézett vad antiszemita kirohanásaival tette halhatatlanná a nevét.

Az elvont kíváncsiság motiválta a már említett Tüanai Apollónioszt is, amikor Ilion romjai felett megidézte Hektör és Prótészilaosz szellemét. *Ő a trójai háború menetéről* szeretett volna részletes felvilágosítást kapni. A két hős - bár életükben halálos ellenségek voltak - készséggel állt a rendelkezésére, a mágus pedig buzgón jegyzetelt. Dolga végeztével úgy döntött, *egyelőre nem küldi vissza őket az alvilágba*; hadd élvezzék még egy kicsit a földi léte. Becsületükre legyen mondván, a héroszok nem éltek vissza a váratlan lehetőségével. Ezen a téren különösen Prótészilaosz tűnt ki: jövődölt az embereknek, meggyógyította a betegeket, még a szerelmi bűbájra is ismert ellenszert. Ámbátor tudott ő csúnyán is viselkedni, ha akart; egy okvetlenkedőt például, aki folyton kétségbe vonta a létezését, haragjában egy varázsmondókéval megvakított.

Mindenképpen említést érdemel egy korai keresztény szerző, Clemens Romanus. Ő ugyan nem volt varázsló, viszont szörnyű kétségek gyötörték a *lélek halhatatlanságát* illetően. Ekkor az a mentőörlete támadt, hogy Egyiptomba utazik, és *megkér rá egy odavallási nekromantát, hogy idézzon fel neki valakit a sírból*. A megboldogult személye és esetleges természetfölötti képességei nem foglalkoztatták; ő csak azt akarta tisztázni, van-e élet a halál után. Az érdekes kísérlet végül elmaradt, mert Clemens Romanus magába szállt, és belátta, hogy amire készül, az keresztényietlen cselekedet. Istentelen gondolatait azonban *saját maga* jegyezte föl, így hát valóságukban nem kételkedhetünk.

A korabeli forrásokat átbogarászva egyetlen olyan esetet találtam, amikor egy szinkretista varázsló profán célokból folyamodott a nekromanciához. Az illetőt Simon mágusnak hívták, és keresztény kortársai a gnószicizmus megalapítóját látták benne. Számolatlan csodátett tulajdonítottak neki, s többek között azt is feljegyezték róla, hogy Nero császár udvarában *mágikus párvialatra hívta ki Szent Péter apostolt*. Az összeesapás mai szemmel nézve inkább egy öttusa-vetélkedőre emlékeztetett; az egyik versenyszám az volt, hogy *ki ért jobban a holtak feltámasztásához*. A próbához szükséges *alapanyagokról* a nem mindennapi látványosság hírére felbuzdult Nero császár gondoskodott. Péter maradéktalanul végrehajtotta a feladatot, Simon mágus viszont szégyenben maradt; ő csak a hulla fejét tudta életre kelteni. Hogy később hová rekkentették el a sajátos *corpus delictit*, nem tudni.

Igen érdekes egyébként, hogy Simon mágust éppen e döntő pillanatban hagyta cserben a tudománya, hiszen máskülönben a holtak feltámasztása nem okozott különösebb nehézséget neki. Igaz, a módszerei eléggé rendhagyóak voltak. Egy ízben például kísérletképpen *leszúrta az egyik tanítványát, ám a lelkét nem engedte távozni*, hanem az ujjaival egy emberalak körvonalait írta le a levegőbe, és szigorúan ráparancsolt, hogy *költözzön közéjük*. Ezt követően a levegőt előbb *vérre*, majd *hússá* változtatta, és íme: ott állt előtte a halott tanítvány teljes testi valójában! Még a *saját temetésén is részt vett*, amikor a holttestét ünnepélyes keretek között nyugalomra helyezték. Ennek az eredeti megoldásnak különben az az előnye is megvolt, hogy a továbbiakban az ifjú keve-

sebbet kotnyeleskedett a mesterével, Simon mágus ugyanis *bármikor vissza tudta volna változtatni őt üres levegővé.*

Ez a jeles varázsló végül elvesztette a Péter apostollal vívott párvíadalt, és szomorú véget ért, tudományát azonban a jelek szerint örökül hagyta utódaira. A keresztények ugyanis még egyik tanítványának a tanítványát, az alexandriai Baszileidészt is azzal vádolták, hogy a köréje sereglő híveket *halottidézésre oktatja.*

Tény, hogy a szinkretista varázslók beképzeltsége nem ismert határokat. Kiválasztottaknak, beavatottaknak tartották magukat, s úgy jártak-keltek az egyszerű emberek között, mint ha az általuk oly nagyrabecsült érzékfőlötti világban lennének. Némelyikük annyira fent hordta az orrát, hogy azt már *a tulajdon kollégái is megsokallták.* A főnőciái származású Porphüriosz maga is jeles szellemidéző - például így háborog az egyik kartársáról szólva:

“Hogyan dicsekedhetik valaki azzal, hogy kényszeríteni tudja Helios királyt, vagy Selenet, vagy bármely más égitestet? Hogyan mondhatja valaki, hogy megrendíti az eget, hogy felfedi Isis misztériumát, kinyilvánítja Abydos titkait, megállítja a napbárkát, szétszórja Osiris csontjait és Typhonnak szolgáltatja ki azokat? Pedig Chairemon, a *hierogrammates*, ezt hirdeti magáról az írásaiban.”

(Porphüriosz: *Levél Anebónhoz*,
Magyaryné Techert Margit fordítása)

A *hierogrammates* (pontosabban *hierogrammateus*) magas pápi rang volt Egyiptomban, magyarul “Isten könyve írnoka”-nak lehetne fordítani. Helios király természetesen a nap, Selene pedig a hold; mindent összevetve tehát megállapíthatjuk, hogy ez a Khairémón nevezetű varázsló - aki egyébként Nero császár egyik nevelője volt - tényleg elég nagy adag önbizalommal lehetett megáldva.

Elképzeltető persze, hogy a kolléga mágikus sikereire féltékeny Porphüriosz kissé eltúlozza replikájában a dolgokat, hiszen Khairémón művei nem maradtak ránk, csak ebből a töredékes idézetből ismerjük őket. Ha jobban meg akarjuk ismerni a szinkretista varázslók lelkivilágát, nem ártana az eddig mondottakat más forrásokkal is megtámogatni. Szerencsére birtokunkban van a Péter apostollal varázspárbajt vívó Simon mágus *önvallomása*, amiből kiderül, hogy következtetéseink egyáltalán nem voltak megalapozatlanok.

“Ha engem megtámadnak, láthatatlanná teszem magamat. Ha ezt elmulasztanám, s elfognának és megkötöznének, a börtönben feloldom kötelekeimet és kísétálok, mert az ajtók megnyílnak előttem. Ha levetem magamat egy hegytetőről, nem zuhanok le, hanem lassan lebegve érem el a földet. Szobrokat megelevenítek, úgy hogy élő embernek látszanak. - Intésemre bokrok és fák nőnek ki a földből. - Lángok közé vettem magamat és sértetlen maradok. - Arcomat úgy elváltoztathatom, hogy senki sem ismerhet rám. - Gyermekeknek szakállt növesztek; a levegőben járok-kelek; annyi aranyat csinálok, amennyit akarok; királyokat trónra emelek vagy onnan letaszítok. - Mindezek miatt istenként fognak tisztelni és szobrot fognak nekem emelni. - Egyáltalán képes vagyok mindent végbemenni, amit csak akarok.”

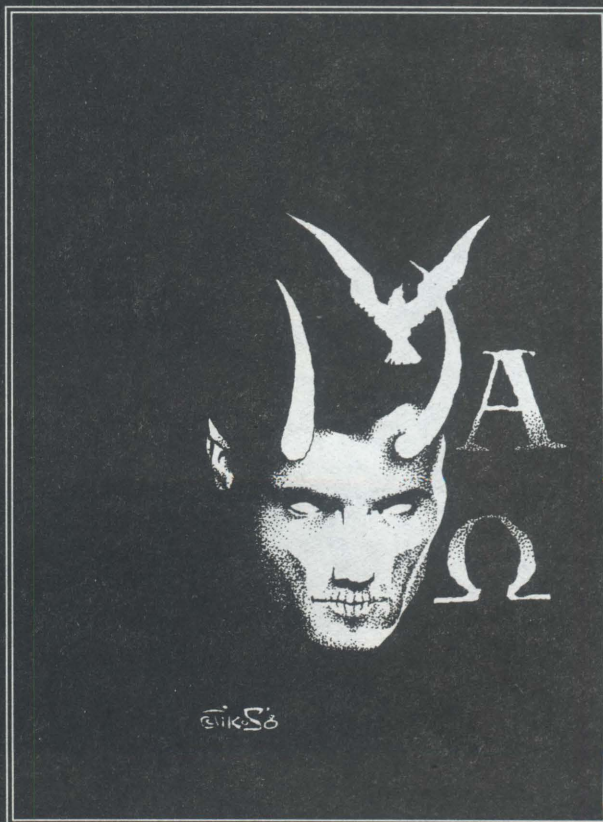
(Apophaszisz Megalé, Ráth-Végh István fordítása)

Simon mágusról egyébként a Biblia is megemlékezik; az Apostolok Cselekedeteiben azt írja róla, hogy Szamáriában tevékenykedett, és ördöngös mesteriségével az egész népet elámitotta, “magát valami nagyknak állítván”. Később megkeresztelkedett, és sokáig együtt járt téríteni az apostolokkal, végül azonban szöveget ütött a fejébe, hogy azok sok olyan csodatételre képesek, amire ő nem. Megkörnyékezte hát Pétert, és pénzt kínált föl neki, ha őt is megtanítja a trükkjeire. Az apostol felháborodottan utasította vissza az ajánlatot; innen eredt azután a két jeles férfiú kibékíthetetlen ellenségeskedése, amely végül a római mágikus párviadalba torkollott. (A katolikusok máig is *szimóniának* hívják az egyházi tisztségek pénzért való áruba bocsátásának bűnét.)

Más forrásból ismerjük Simon mágusnak egy igen sajátos tanítását. Azt vallotta, hogy a szellem hatalma bármiféle törvénynél erősebb, tehát a megvilágosodott kevesek *mindenben a saját szájuk íze szerint cselekedhetnek.* Ez a felfogás kísértetiesen emlékeztet az újkori okkultizmus nagy alakjának, Aleister Crowleynek a híres tételére, amit egyetlen mondatban foglalt össze: “Tégy azt, amit akarsz!”

Még mindig nem végeztünk azonban a szinkretisták dölyförténetének számbavételével. Korábban már több helyütt említés esett róla, hogy Apuleiust - aki sohasem vallotta magát nyíltan varázslónak, de nem is tiltakozott, ha annak titulálták - egy ízben bíróság elé citálták azzal a váddal, hogy szerelmi és rontó mágiát űz. Valójában persze nem vajákos praktikákkal, hanem szellemességével és férfiasságával hódította meg azt a gazdag özvegyasszonyt, akinek a kezével együtt tetemes vagyonhoz is jutott, a kismizett örökösök azonban bosszúért lihegték. Elidegenítették Apuleiustól kamaszkorú mostohafiát, és az ő nevében vádolták be azzal, hogy tisztességtelen eszközökkel férközött a jó módú matróna kegyeibe.

A tárgyalás napján aztán Apuleius - aki, hivatásos ügyvéd lévén, maga látta el a saját védelmét - a kortársak egybehangzó véleménye szerint az évszázad legékesszólóbb szónoklatával rukkolt



elő. Felváltva szapult feljelentőt és hízelgett a bíróságnak, s közben pontról pontra megcáfolta az ellene felhozott vádakát, szenvedélyes retorikával hidalva át az érvelésében itt-ott megbúvó logikai hézagokat. Érdekes módon ugyanis nem azt bizonyította be, hogy ő nem varázsló, hanem azt, hogy amivel őt vádolják, az nem mágia. A mágia szerinte sokkal fennköltebb és magasztosabb dolog, semhogy szerelmi megkötésre és más efféle útszéli vajákosságra használják; ilyesmivel ő már csak azért sem foglalkozhatna, mert méltóságán alulinak érzi.

Aztán, amikor már kellően felkorbácsolta a hallgatóság hangulatát, hirtelen váltással a fővádloja felé fordul, és ott, a tárgyalóterem kellős közepén szabályszerű nekromantikus átkot mond a reszkető férfire, aki kis híján elájul rémületében.

"Megérdemled, Aemilianus, hogy a hazugságodat azzal hálálja meg ez az isten, aki a menny és az alvilág között járja útját, hogy megszerezze neked mind a két világ isteneinek átkát, és szemed előtt szüntelen a halottak szellemei lebegjenek, amennyi rém, ahány kísértet, amilyen ijesztő árny csak akad, minden éjszakai lidérc, a sírhantok rémképei, a kripták minden borzalma, hiszen ezektől korodnál és érzelmeidnél fogva úgysem sok választ már el!"

(Apuleius: Apologia 64., Décsy Mihály fordítása)

Bizony, törőlmetszett rituális átok ez, abból is a legfélelmetesebb, rontó-sórvasztó-halált okozó fajta! Azok a névtelen varázslók, akik defixió s ólomtáblákat helyeztek el a kivégzett gonosztevők sírjában, lopva végezték a szertartásaikat, az éjszaka jótékony leple alatt; Apuleius nyílt színen, teljes nyilvánosság előtt mennydörgi el rettenetes átkait, éppen azon a tárgyaláson, ahol mágia üzésének vádjával fogták perbe!

A feljelentők érvei romokban heverték, a bíróság sürgősen felmentette Apuleiust. Részben azért, mert igaza volt; részben azért, mert valósággal lehengerelte őket a beszédével; és részben azért, mert megijedtek tőle.

A mágusok hübriszének legelképesztőbb példáját utoljára tartogattam.

Élt Görögországban egy messi földön híres filozófus-varázsló, aki Peregrinosz Próteusznak hívatta magát. (Minden bizonnyal felvett név volt: Peregrinosz annyit tesz, mint zarándok, Próteusz pedig egy ősi tengeristen a hellén mitológiában, az alakváltás mágikus művészetének legnagyobb mestere.) Ez a bölcs a szellemi tökéletesedésnek olyan magas fokán járt már, hogy egyre inkább tehernek érezte a rút anyagi életet. Úgy gondolta, a daimónok között a helye; akkor le-leruccanhatna a szellemvilágból, hogy védőszellemként segítse barátait és tanítványait. Elhatározta hát, hogy megsürgeti kissé a végzetet; és a gondolatot csakhamar tett követte.

A mérég, a kardba dőlés, az erek felmetszése puritán római lélekre vall; a görögök jobban kedvelték a színpompás látványosságokat. Peregrinosz az olimpiai játékok alkalmából hatalmas máglyát rakatott a szabad ég alatt, majd rövid beszédet intézett az odaseregglő polgárokhoz. Közölte velük, hogy ő most eltávozik a mennybe, de ne féljenek: ha illő hódolattal adóznak az emlékének, odaátról majd gondja lesz rájuk. Ezután felhágott a máglyára, és elevenen elégettette magát.

Intése nem talált sikert fülekre. Olümposz lakói még száz múlva is úgy emlegették, mint nagy jótévőjüket.

22. A POGÁNY NEKROMANCIA HATYÚ-DALA

A mágusok napja a kereszténység diadalával leáldozott.

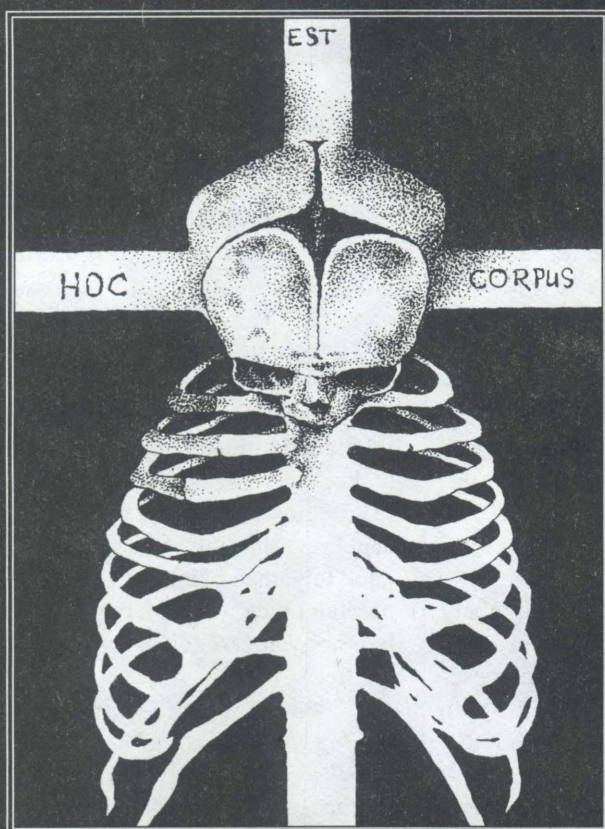
A legvadabb keresztényüldözés sem torkollott olyan féktelen vérengzésekbe, mint azok a hajszák, amiket az államvallássá lett új hit fanatikus hívei indítottak a pogányok ellen. A pogromoknak elsőként mindig és mindenütt a varázslógyanus egyének estek áldozatul. Most kiváló alkalmuk nyílt volna bebizonyítani, micsoda világrengető erőnek parancsolnak; úgy tűnik azonban, korábbi dicsekedéseik során kissé elvetették a súlykot. Simon mágus alulmaradása Péter apostollal szemben nagyszerűen példázta azt a folyamatot, ahogy a forró lánggal lobogó új hit fölébe kerekedik a régiek.

Az utolsó nekromantikus szertartás, amelyre az ókorból adatunk van, Valens császár uralkodása idején zajlott le; nem is annyira igazi halottidőzés volt ez már, mint inkább modern értelemben vett szexuális. Résztevői még csak nem is emlékeztetnek a fúriaként tomboló, félelmetes hatalmú Erichthóra vagy a fennhíjázó gőgjében is zord méltóságot sugárzó Empedoklésre. Egyszerű udvari hivatalnokok ők, kissé talán kíváncsibbakk a megszokottnál, de semmi több. Elég ártatlan indítékok vezették őket: mindössze azt szerették volna megtudni, hogy mi lesz a neve a következő császárnak. Történetük mégis tragikus vérfürdőbe fullad.

Elsődleges forrásból tudjuk, hogy mit is műveltek voltaképpen. Az esetből ugyanis bírósági ügy lett, és a történetíró Ammianus Marcellinus a fővádoltak vallomását egy az egyben átmásolta a törvénytudományi aktákból történelmi munkájába.

"Tiszteletre méltó bírák! A delphi háromlábú mintájára, bajjóslatú előjelek között, elkészítettük babérfaágakból ezt a bajhozó asztalkát, amelyet itt láttok, s titokzatos versek varázslataival, sokféle, körülményes szertartással az előírás szerint felavattuk, és végül működésbe hoztuk. Valahányszor titkos dolgok iránt érdeklődtünk, a következőképpen jártunk el. Az asztalkát a ház közepén állítottuk föl, miután a helyiséget arabiai illatszerekkel gondosan kifüstöltük. Ezután az asztalra helyezettünk egy különféle fémekből készült, szabályos kerék csészét, melynek szélén körös-körül művésziesen be volt vésvé, egymástól pontosan kimért távolságban, az ábécé huszonegy betűje. Az egybegyűlék közül egyikünk, aki a ceremóniákat jól ismerte, tetőtől talpig vászonba öltözve, vászonsaruval a lábán, feje köré csavart szalaggal, valamilyen szerencsehozó fa zöld ágait kezében tartva, odalépett a háromlábúhoz. Ott az előírt verseket mormolva papként fohászodott a jövődőt hírül adó istenséghez. Ezt követően meglobált egy igen finom carpathusi fonatra erősített, misztikus ráolvasásokkal fölszentelt gyűrűt; s amint az a megjelölt közökben, ide-oda ugrálva hozzáért az egyes betűkhöz, hexameterrek jöttek létre, amelyek választ adtak a fölített kérdésekre szabályos versmértékben és ütemben. Ilyeneket olvashatunk Pythia vagy a branchidák oraculumaiból kapott jóslatokban. Mikor azt kérdeztük, hogy ki lesz az utódja a mostani uralkodónak - a közhiedelem szerint az csak minden tekintetben kiváló férfi lehet -, az ugráló gyűrű ezt a két szótagot súrolta: *Theo* és hozzátoldotta még a következő betűt. (Azaz az *omikron* után következő *deltát*; a végeredmény tehát *Theod...* lett. - A szerző megjegyzése.) Ekkor a jelenlevők közül valaki fölkiáltott, hogy a kényszerítő végzet kijelentése Theodorusra értendő. Többet nem is kutattunk ebben az ügyben, mert biztosak voltunk benne, hogy ő az, aki iránt érdeklődtünk."

(Ammianus Marcellinus: Történelmi könyvei XXIX. 2., Szepesy Gyula fordítása)



A szöveg ugyan nem mondja ki nyíltan, de a leírásból és más historikusok kommentárjaiból (pl. Szókratész: Egyháztörténet IV.19.) egyértelmű, hogy a vádlottak szellemidézést végeztek; jócskán tévednek tehát azok az amerikai okkultisták, akik szerint a spirítizmus története 1847-ben kezdődött egy hydesville-i farmon. A kánpadra vont szerencsétleneknek több okuk is lehetett, hogy szépítsenek a valóságon. Elsősorban nyilván abban reménykedtek, hogy tiltott nekromancia helyett egyszerű jóslatkérésnek tudják feltüntetni cselekedetüket, amiért a törvények értelmében nem jár halálbüntetés; de az is lehet, hogy maguk sem voltak vele teljesen tisztában, holtakhoz, istenekhez vagy démonokhoz folyamodnak-e.

A szeánszokon elég kevesen vettek részt, annál nagyobb volt viszont azoknak a száma, akik ilyen vagy olyan formában tudtak róluk. Az ügy végül úgy pattant ki, hogy ezek közül valakit bevádoltak bizonyos anyagi visszaélések miatt, az illető pedig - hogy a saját bőrét mentse - "beköpte" a szellemidézőket. Valens császár iszonyú haragra gyúlt. Nem az számított neki, hogy az udvarában néhány unatkozó hivatalnok a nekromanciával kacérkodik; *azon haborodott fel szörnyűségesen, hogy az ő utódlásáról faggatják az elhunytakat.* Mai ésszel elég nehéz követni az uralkodó gondolatmenetét, hiszen nyilvánvaló volt, hogy előbb-utóbb ő is meghal majd, és akkor valakinek a helyébe kell lépnie; Valens azonban felségsértést látott a szeánszokban.

A szerencsétlen vádlottak hiába remélték, hogy tisztázni tudják magukat. A császár embertelen kínzások után valamennyiüket kivégeztette. (Akadt közöttük olyan, aki, miközben a kínzókamra felé hurcolták, *szörnyethalt a félelemtől.*) Ugyanez a sors várt mindenkire, aki tudott a szellemidézésekről, de nem jelentette. A következő áldozat a bűnösök vallomásaiban említett Theodorus volt, egy előkelő galliai nemesúr, akinek fogalma sem volt az egész ügyről. Nem számít: lefejezték. Valens örjöngésének azonban még ez sem szabott határt. Számolatlanul küldte vérpadra az os-

szes császárlélektént szóba jöhető személyt, akinek a neve "Theod"-dal kezdődött: a Theodorusokat, Theodotusokat, Theodulosokat, Theodosiolusokat. Az arisztokrácia körében valóságos pánik tört ki; akik megúszták az első kivégzési hullámot, lóhalálában rohantak a legközelebbi nyilvántartó hivatalba, hogy megváltoztassák a nevüket.

A fékezhetetlen császári önkény ezután a varázslógyanús egyénekre sújtott le, de nemcsak Konstantinápolyban és Rómában, hanem *birodalom-szerte mindenütt.* Százával adták hóhérekre a jósokat, orvosokat, javasasszonyokat, filozófusokat és vándorszónokokat. Kivégeztek egy embert, mert házi irattárában őrizte évek óta halott bátyjának horoszkópját, akit véletlenül Valensnek hívtak; egy császári vérből származó consult, mert bíbortogát csináltatott magának; de ugyanekkor történt annak a fiatallembernek a tragikus esete is, akit a nyilvános fürdőben kaptak varázsláson, és fentebb már szó esett róla. Ugyanakkor a császár egyik kegyencének, akiről széles körökben köztudott volt, hogy *terhes nők hasából kivágott magzatokat szokott áldozni az alvilági szellemeknek,* a haja szála sem görbült.

Mindezenközben az egész lavina elindítója, a feljelentő, békésen ült a konstantinápolyi udvarban, és valósággal ontotta magából az újabb és újabb összeesküvők neveit. (Nyilván tudta, hogy az élete csak addig van biztonságban, amíg további bűnösöket szállít a megvadult vértörvényszéknek.) Végül aztán valamelyik áldozat rokonai megelégtették a működését, és *álmában meggyilkolták.* Valens mély gyásszal fogadta hűséges híve elvesztését, és parancsba adta, hogy a holttestet *díszmenet* kísérje ki a temetőbe.

Mivel a varázslók lassan elfogytak, a pribékek dűhé a könyveik ellen fordult. A birodalom minden városában hatalmas máglyákat raktak az elkobzott mágikus iratokból. Sajnos, hamarosan kiderült, hogy az országban távolról sincs annyi varázskönyv, mint sejtették, ám az ötletes ítéltvégrehajtók feltalálták magukat: *jogi értekezésekkel és szépirodalmi művekkel tetézték meg az irathegyeket, nehogy elmaradjanak a kiszabott kvótától.* Szinte hihetetlen, de voltak olyan tudósok, akik - a borzalmas terrorhullámtól megrettenve - inkább saját maguk égették el a házikönyvtárukat, nehogy gyanúba keveredjenek.

Ez az eszeveszett boszorkányüldözés megadta a kegyelemdöfést az antikvitás mágikus hagyományainak. Az a kevés varázsló, aki valahogy életben maradt, keletre menekült, a perzsa Szasszanidák birodalmába. A titkos iratokat többé nem lapozta fel senki; ha csodával határos módon meg is menekültek, többnyire elhagyottan lappantak valamelyik bibliotéka sötét zugaiban. Apollón szentélyei lassan rombadőltek; az új templomok szőszkein pedig már a keresztény igehirdetők terjesztették diadalmas tanaikat. Úgy tűnt, a titkos tudományoknak egyszer s mindenkorra leáldozott.

Vagy mégsem?

Valens császárt néhány év múlva Hadrianopolisznál egész seregével együtt lekasabolták a gótok, majd dűlva-fosztogatva elözönlöttek a keleti tartományokat. A külső támadást véres belviszályok súlyosbították. Ebben az átláthatatlan zűrzavarban egy fiatal katona vezet teremtett rendet könyörtelen szigorral; a barbár törzsek egy részére a harcmezőn mért vereséget, a többiekkel békésen megégyezett. Trónra léptével a birodalom keleti felében helyreállt a nyugalom, és az ott élőknek hosszú-hosszú ideig nem kellett a gót invázióhoz hasonló veszedelmektől tartani. Az új császár még tizenhat évig uralkodott, és a történelem később a "Nagy" melléknévvel tisztelte meg.

Theodosiusnak hívták.

VEGE

Körny Zsolt
Illusztrációk: Tikos Péter

RÚNA MAGAZIN

1052 BUDAPEST, Kígyó U. 4-6.

Sokan javasoltátok (többek között más megfontolandó gondolatokkal együtt Massay Zoltán szolnoki olvasónk is), hogy a levelezésben ne a M.A.G.U.S. szabályainak értelmezésével foglalkozzunk, hanem inkább az általános, a szerepjátékos közösségre, kiadványokra, Rúnában megjelent cikkekre, mesélői fogásokra stb., vonatkozó kérdésekre válaszoljunk; a szabályokkal kapcsolatos játéktechnikai értekezések külön cikkben, a Magiszteriumban szerepeljenek. Ebben a Rúna-számban ez már így történik.

Salánki Viktor, Debrecen

Először is egy félreértést kell tisztáznunk, ami konkrétan olvasónk levelében bukkant fel. Arról van szó, hogy 1997. szeptemberében a „Kiválasztottak” karakterbeküldési játék végén kihúzott beküldők lapjaikat még nem kapták meg – de nem is kaphatták, mivel a lapok készülnek, és még utána is hosszú tesztelés vár rájuk, és csak aztán lehetséges a kiadásuk. Az általatok megalkotott karakterek tehát valóban M*K lapokat fognak díszíteni, és meg is kapjátok az elkészült kártyákat.

LEVELEZÉS

Simon Gábor, Cered

Gábor 5 éve foglalkozik szerepjátékkal, és tapasztaltságát levele is tükrözi. Ha megengeded nekem a szigorúan jószándékú – „minősítést”, pontosan abba a „fejlődési stádiumba” léptél, amikor már nem feltétlenül a szabályokban megbúvó kisebb-nagyobb hibákat sorolod – félreértés ne essék, mi sem tagadjuk ezek létét –, hanem megoldásukra is vannak javaslataid. Ezen a módosítások közül egyet idéznék, mivel eredményét tekintve jó eszköz a játékosok „nevelésében”:

...
Másik újításom az íjász-szabály áttöltése minden fegyverre, azonban csak mesterfokú használat esetén. Így a játék kicsit gyilkosabb, veszélyesebb és élvezhetőbb lett.

Ez utóbbi módosítás valószínűleg rákényszeríti a játékosokat, illetve a karaktereiket arra, hogy a kétesélyes szituációkban inkább megpróbálják „kidumálni” magukat, ahelyett, hogy ész nélkül fegyvert rántanának. Ez már csak azért is igen helyes, mert ez elősegíti azt, hogy valóban eljátszák a szerepüket.

Takács Zsolt, Salgótarján

Nemrég lapozgattam a régi Rúnákat, és felfigyeltem az Észak Lángjai levelezős szerepjátéokra. Sajnos akkoriban nem volt sok időm, se kedvem csatlakozni a játékhoz, most azonban érdekelne a dolog.

Sajnos el kell keserítselek: az Észak Lángjai levelezős játék szünetel, felélesztéséről vannak elképzelések, de újbóli beindítása egyelőre még nem szerepel a kiadó konkrét tervei között.

Sevecsek Tamás, Budapest

Tamás kezdő szerepjátékosnak vallja magát, aki most ismerkedik a M.A.G.U.S. rendszerével. Kérdései néhány alapvető dologra vonatkoznak, amik tisztázása valószínűleg más, szintén kezdő játékosnak és mesélőnek is hasznára válhat.

A M.A.G.U.S. Első Törvénykönyvében semmilyen utalást nem találtam az időegységekre (kivéve a „kör” és a „szegmens” fogalmára). Leginkább a hosszabb időegységekre gondolok, pl. egy óra egy játék folyamán mekkora időegységnek felel meg, vagy pl. egy kalandban hogyan érzékeltessem egy hét elteltét.

Rögtön a válasszal kezdem: az „óra” és a „hét” fogalmát nem kell tisztázni, mert a játék történései során egy óra az egy óra, egy hét az egy hét. Érzékeltetésük során azt kell figyelembe venni, hogy mi történik az adott időtartamok alatt; ha egy hét alatt a játékosok karaktereivel a történet szempontjából lényeges dolog nem történik, akkor természetesen az egyszerű hétköznapiok leírását meg lehet oldani néhány mondattal, ha egymást érik az események, akkor valószínűleg lejátásuk több játékkülést igényel. A „holtidőt” is el kell mesélni, csak sokkal rövidebben, mint az akciódúsabb jeleneteket, de pontosan ezek szolgálnak az idő múlásának érzékeltetésére. Itt tehát mesélési technikáról van szó, amit nem lehet – és felesleges – szabályokkal leírni. Minden KM-nek tisztában kell lennie az általa vezetett modulok lehetséges történéseivel, és azok körülbelüli időtartamával, így a mese folyamán tudni fogja, hogy egy óra vagy egy hét eseményeit mennyire hosszan kell előadnia.

A képzettségeket hogyan lehet megtanulni, pontosabban ez hogyan valósul meg a szabályrendszerben. Arra gondolok, ha egy képzettség mesterfokú elsajátításához több évre van szüksége a karakternek, ez hogy tükröződik a játékban?

A szabályokban nem mindig tükröződik az, hogy egy-egy képzettség megtanulása sok-sok év kemény munkáját jelenti, mivel akár néhány kaland alatt léphet annyi szintet a karakter, hogy megkaphassa az áhított képzettséghez (vagy annak mesterfokához) szükséges Kp-kat, és mindez (a karakter életében) rövid idő alatt zajlott le. Azt a hibát semmiképpen nem szabad elkövetni, hogy amint meg van a kellő Kp mennyiség, a karakter automatikusan megkapja a képzettséget. Kétféle megoldást ajánlhatok (létezik még több is): a tanulás folyamatát lejátszani legtöbbször nem szükséges, és unalmas is lenne, ezért a folyamatot szimulálhatjuk úgy is, ha a játékosok felírják azokat a képzettségeket, amiket óhajtanak, és a szintlépésekkor kapott Kp-kat folyamatosan osztogatják rájuk - a KM véleményét figyelembe véve, gondolok itt arra, hogy az Af-ról való fejlesztést csak akkor engedje a mesélő, ha azt a képzettséget valóban sűrűn használja is a karakter. Emellett (szerintem ezt alkalmazták legtöbbször) feltételezzük azt is, hogy maga a szintlépés azt is jelenti, hogy a karakterekben ekkor „ülepszik le” minden addigi tapasztalatuk, és ezek megemésztéséhez idő kell: ekkor gyakorolják be, illetve mélyítik el azokat a jártasságokat, amiknek remélhetőleg később látják majd hasznát. Így a játékban ez az előbb említett „hőlidőt” eredményezi, amit most sem kell elhanyagolni; a tanulás hosszabb-rövidebb folyamatát röviden el kell mesélni. A karakterek eközben nem biztos, hogy kalandoznak,

de elképzelhető, hogy néhány kurtá epizód-kalandba a tanulás közben is belekeverednek... Hallottam már olyan KM-ről is, aki egy képzettség megtanulását is rendkívül élvezetesen, kalandokba ágyazva, több játékkülés alatt mesélt el.

Az új ismeretek megtanulásának formáit itt most nem ecsetelhetjük, de segítségként érdemes a való életből példákat venni.

Gogolák Balázs, Dabas

Balázs rövid levelében kérdezi, hogy Ilanorról jelent -e meg már Geoframia-cikk. A válasz: nem, de az északi lovasnép hazájáról olvashatsz az alapkönyvek (Summartum, Első Törvénykönyv) Ynevről szóló fejezeteiben. Megjegyezzük, hogy Ynev országainak, területeinek részletesebb bemutatása folyamatosan történik a Rúna hasábjain, így ebben a számban is. Dabasi szerepjátéklubról nem tudunk, de ha létezik, kérjük, tagjai adjanak magukról hírt!

Megyeri Csaba, Abony

Leveledből idézek:

Régóta készülök, hogy elküldjem a munkáimat nektek, mert őszintén kíváncsi vagyok a véleményetekre. Tudom, hogy nem vagyok még igazi grafikus, de szeretnék azzá válni. Szívesen vennék egy pár jótanácsot...

Dicsérendő igyekezeted, és már csak ezért is kikértük a szakértők véleményét; ezt tolmácsolom most neked. A legnagyobb probléma az arányok, legfőképp az emberi test arányainak megtalálásával van. Hogy ezen a téren továbbképezd magad, bizonyos anatómiai ismereteket el kell sajátítanod, a csont- és izomrendszer felépítését kell ta-

nulmányoznod. Ehhez nagy segítséget nyújthat Barcsay Jenő: Művészeti anatómia című könyve, amit ne csak nézegetsz, hanem nyugodtan másolgass is belőle. De gyakorolhatsz úgy is, ha újságokból gyűjtessz fotókat sportolókról, modellekről, és ezek részleteit rajzold le. Bár nem tudjuk, hogy hány éves vagy, úgy gondoljuk, az eszközhasználatnál nagy gondod nincs, de figyelj meg, hogy ceruzával sokkal finomabb tónusokat is meg lehet rajzolni. A rajzaid kompozíciójánál arra vigyázz, hogyha több alakot is szerepeltetsz egy képen, térben is mozgasd őket, ne csak felsorakoztasd a figurákat az egyiptomi sírrajzokhoz hasonlóan (ha csak nem épp ez a célod).

Feltetted a kérdést, hogy nem félünk -e, hogy az újításokkal, amik a M.A.G.U.S.-ban folyamatosan lépnek életbe, megosztjuk a játékosközönséget. A válaszuk erre az, hogy a rendszer megreformálásával ilyen célunk egyáltalán nincs; minden változtatás mögött az a szándék áll, hogy a legismertebb hazai szerepjáték minden igényt kielégítsen. Az újítások nem kötelező érvényűek, hanem opciók; mindenki azzal a M.A.G.U.S.-sal játszik, amelyik a legszimpatikusabb neki.

Végezetül két klub neve és címe:

Vihargárda Szerepjátékos Klub
Bolyai Kollégium, Nyíregyháza,
Árok u. 48.

Klubnap:
vasárnap 15.00-tól 21.00-ig

Szerepjátékos Klub
Váci Mihály Művelődési Központ,
Ifi Centrum
Nyíregyháza
Klubnap:
csütörtök 18.00-22.00

Pisti

Valhalla Páholy®

ORSZÁGOS KÖNYVESBOLTHÁLÓZAT

ÚJ BOLTOT NYITOTTUNK KECSKEMÉTEN

6000 Kecskemét, Kőhíd u. 19.

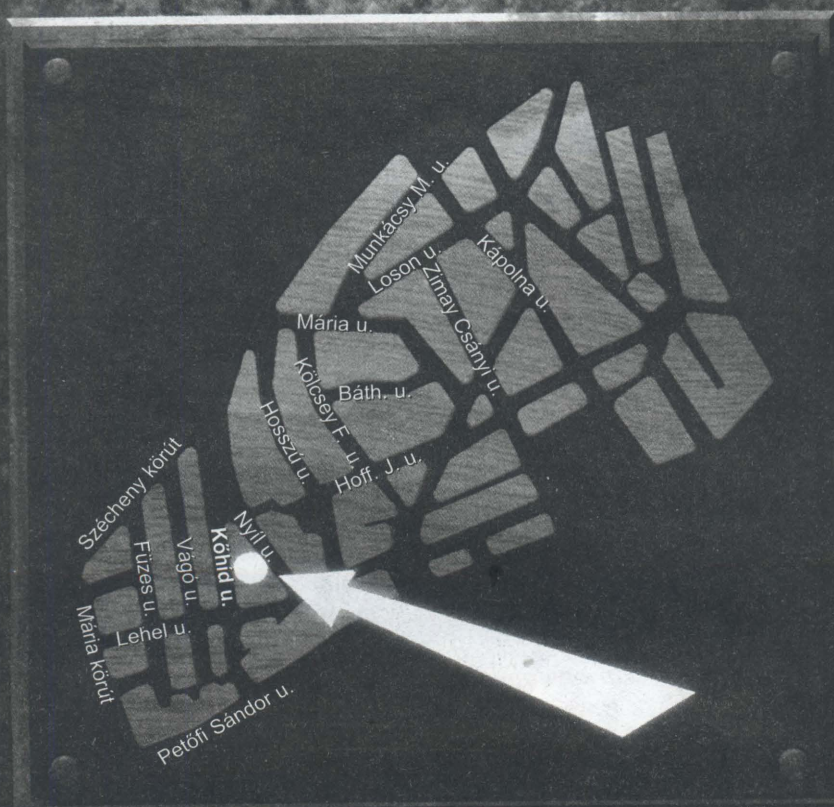
NYITVATARTÁS:

hétfőtől péntekig: 10-18 óráig,

szombaton:

10-14 óráig.

HIÁNYZIK EGY KEDVENC KÖTETE?
Régóta keresi? Itt biztosan megtalálja!



SZENZÁCIÓS NYITÁSI AKCIÓ!
- 15%

SCI-FI • FANTASY • SZEREPJÁTÉK
Gyűjtögetős kártyajátékok és sportkártyák

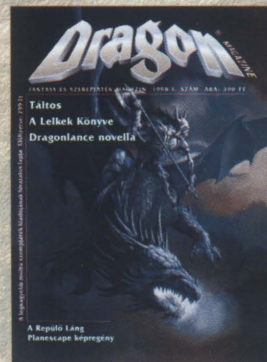
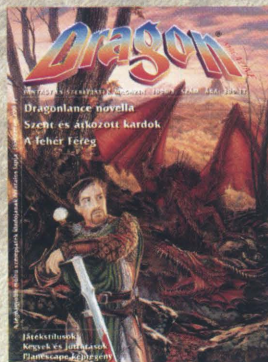
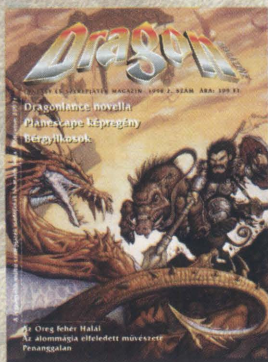
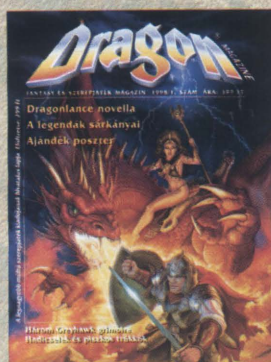




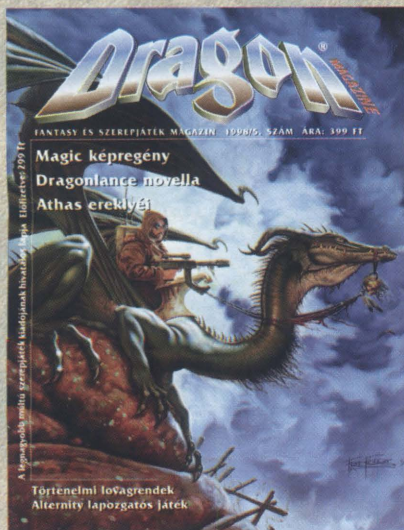
A legnagyobb múltú szerepjáték kiadójának hivatalos lapja most először Magyarországon!

Dragonlance • Forgotten Realms • Greyhawk
 Planescape • Dark Sun • Ravenloft
 Codex • Vampire
 Képregény • Szerepjáték akadémia
 varázslatlisták • könyvajánló • humor

Minden számhoz ajándék!



Ízelítő az 5. szám tartalmából



Dragonlance novella • Codex novella

Athas erekllyei • Alternity lapozgatós játék

Magic képregény • Az Öreg Csontrágó

Történelmi lovagrendek • AD&D kaland

Továbbá:

varázslatlisták • könyvajánló • humor

Ára: 399 Ft

Előfizetve: 299 Ft

Megjelenik novemberben, keresd az újságárusoknál!



ALTERNITY

SZEREPIJÁTÉK ISMERTETŐ

TSR Azt hiszem kevesen vannak olyanok a szerepjátékosok körében, akik számára ez a név nem mond semmit. Bár a cég maga régóta uralja a szerepjátékos piac tekintélyes szeletét néhány kisebb próbálkozástól eltekintve nem jeleskedett az új rendszerek kiadásában.

Idén júniusban azonban megtörte hallgatását, s egy új szerepjátékkal lépett a rajongók elé, melynek az Alternity nevet adták. A játék megjelenése két okból is meglepetés volt: egyrészt ritka az új szerepjátékok között az olyan, mely a klasszikus sci-fi hagyományait dolgozza fel, másrészt TSR már próbálkozott hasonlóval (Buck Rogers, Bughunters, Galactos Barrier) s egyiket sem nevezhetnénk átütő sikernek.

Sajnos úgy tűnik a megcsontosodott szemlélettel most sem tudtak szakítani: maga a szerepjáték az alkotók saját bevallása szerint is egy keretrendszer, akár csak az AD&D; a játék két jól ismert kötetre bontott, úgy mint Player's Handbook és Gamemaster Guide; továbbra is tucatnyi különféle kockát használ.

Az alapkönyvek küllemére (valamint fizikai tűrőképességére) nem lehet panasz, a keményfedelű borítón szép festmény díszel, puritán feliratokkal, a belsőt nagyban emeli, hogy minden oldal színes, csupa festett grafikával, a megszokott minőségben. A kötetek végén megtalálhatóak a szinte kötelező jellegű összefoglaló táblázatok és a részletes indexek.

A játék alcíme szerint ez egy a modern időktől a távoli jövőig terjedő korszakot felölelő rendszer, ehhez mérten rengeteg mindenre kitér, néha már-már az az érzése az embernek, hogy a szerzők túl nagyot markoltak. A játékosok elsőként egy gyorsrendszerrel találják szembe magukat, mely a teljes kötet 6 oldalas esszenciája, s ezzel valamint a tucatnyi előre megalkotott karakterekkel, már bárki azonnal neki is kezdhet a játéknak (megjegyzem, hogy az érdeklődő játékosoknak ez a rövidített verzió a TSR weblapjain is elérhető: <http://www.tsr.com>).

A Hősök

A karakteralkotás folyamta, mely során megszületik a Hős (Hero), vagyis a karakterünk melyet megszemélyesítünk nem nevezhető egyszerűnek, igaz talán a TSR játécai közül elsőként e bonyolultság egyben a kidolgozottabb karaktert is jelenti. Első lépésként a faj kiválasztásának problémájával találkozunk. A választék hat különféle fajból áll, mely tovább szűkülhet attól függően, hogy milyen távoli jövőben játszunk, azaz az emberiség találkozt-e már az adott fajjal (itt jegyzem meg, hogy az Alternity követi az elődei nyomdokait ebben is, azaz emberközpontú kulturát feltételez, függetlenül a más fajok fejlettségi fokától!). A *Fraal* faj korunk UFO megfigyelésein alapszik, egy hiperintelligens faj, elvesztett érzelmek világával, akik a világűr hajtórörtei, ugyanis

anyahajójuk melyen a Földre érkeztek sorozatos szerencsétlenségek következtében elveszti kapcsolatát a szülőbolygójukkal, s a számítógépeikből is elvesznek ezen adatok. Alapvetően békés, szemlélődő faj, tőlünk kissé idegen hideg racionalitással. A *Mechalus* faj képviselői félig biológiai, félig kibernetikus teremtmények, akik fejlődésük során magas szintre fejlesztették bioménerki tudományukat (kinézetükben erőteljesen hasonlítanak a Ragadozó című film főhősére). Oly mértékben sikerült a kibernetikus eszközeiket közelíteni a biológia testhez, hogy a faj jelenében már minden utód kibernetikus elemekkel szervezetében születik! Valaha agresszív, terjeszkedő nép, mely számtalan kultúra kiirtása után ráébredve tettére, befelé fordult, hogy kordába tartsa vad ösztöneit. Kiváló harcosok és mérnökök. A *Sesheyan* faj tagjai leginkább humanoid alkatú denevérekre emlékeztetnek. Kitűnően repülnek, de éppen emiatt testalkatuk rendkívül törekeny. A Nagy találkozás idején törzsi kulturába szerveződött csoportokból állnak, vadászok, akik számára az űrutazás és az emberi technika „varázslat”. A *T'sa* faj a régi AD&D világok gyíkembereit idézi fel. Az embernél kisebb

Mechalus





termetű, pikkelyes, gyors, mozgékony teremtmények. Civilizációjuk rendkívül fejlett, az emberi fajjal történő találkozásukkor már kiterjedt csillagközi birodalommal rendelkeznek, magasszintű technikai tudással. Állandó tudás vágy hajtja őket előre, örökös nyughatatlanság, hatalom s terjeszkedés semmit sem jelent számukra. A *Weren* faj képviselői hatalmas harcosok. Két métert meghaladó szőrös teremtmények, félelmetes karmokkal, s agyarakkal (analógia a fantasy világok orkjaíra?). Az emberek csak távoli jövőben találkoznak e fajjal, mely éppen saját reneszánsz korát éli. Filozófusok és harcosok egyszerre, akik a megvilágosodás keresése közben olykor karmaik egyetlen villanásával oldanak meg egy-egy problémát. Természetesen univerzális fajként választható az *Emberi* faj minden előnyével és hátrányával.

Második lépésben foglalkozást (profession) kell választani, mely többé-kevésbé a kaszt fogalmának felel meg, - úgy, mint harcos, diplomata, szabadúszó ügynök és technikus (Combat Spec, Diplomat, Free Agent, Tech Op)- bár nem annyira rideg, inkább csak irányultság, sem mint merev szabály.

A karakter számára ekkor a főtulajdonságokat kell meghatározni, 60 pontot lehet szétosztani a hat alaptulajdonság között, ezt módosítják a faji jellegzetességek: Erő (Strength), Ügyesség (Dexterity), Egészség (Constitution), Intelligencia, Akaratérő (Will), Személyiség (Personality). A TSR alkotói láthatóan törekedtek valamiféle rokonságra az AD&D-vel (Erre a legjobb példa a Gamemaster Guide utolsó fejezetében megtalálható AD&D - Alternity konverzió.)

Negyedik lépésben a karakter szakértelemei kerülnek meghatározásra. Az Alternity a szakértelmeket, képzettségeket

kategóriákba sorolja (broad skills), melyeket tovább bont specializációkra (specialties), például az Atlétika kategóriába tartozik a Mászás, az Ugrás és a Hajítás specializáció. A kezdő karakter a fájától függően hat ingyen kategóriát kap, ezekhez vásárolhat még a rendelkezésére álló képzettségpontokból újabb kategóriákat, melyek számát a karakter Intelligencia tulajdonsága határozza meg, akárcsak a felvehető kategóriák számát. Érdemes azonban jól meggondolni az újabb kategóriák vásárlását, mivel ugyanebből a kezdő képzettségpont mennyiségéből vásárolhatja meg a játékos a specializációk szintjét is. Természetesen a különböző kategóriák más-más mennyiségű képzettségpontba kerülnek, a karakter foglalkozásától és a képzettség nehézségétől függően. A tervezők gondoltak a tápolás megakadályozására, ezért minden képzettség legfeljebb 3. szintre emelhető egy kezdő karakternél, bár némely képzettség olyan „drága”, hogy ennél nagyobb szintet nem is igen kigazdálkodni.

Ha maradt még szabad képzettség pontja a karakternek, vagy éppen égető szükség lenne még néhányra, akkor a játékos előnyöket illetve hátrányokat vásárolhat a karakternek, ezt sem teheti azonban a végtelenségig, csak három előny és hátrány kerülhet fel a karakterlapra.

A szerepjátékok egyik állandó problematikája a jellemek kérdése, s bár az Alternity új fogalmakat vezet be a hős morális jellemzésére, alapvetően a White Wolf szerepjátékokban megtalálható alaptípusokat használja fel.

Végezetül a játékosnak néhány fontos másodlagos statisztikát kell meghatároznia, amelyek megadják a karakter akcióinak számát, kezdeményezését és veszteségekkel szembeni ellenálló képességét, majd beszerezheti a kezdő felszerelést hőse számára.





Képzettségek és akciók

Az Alternity megpróbálta magába gyúrni a ma divatos rendszerek mindegyikét és egy öszvér-rendszert hozott létre. A karakterek képzettségeinek értéke egy hozzátartozó tulajdonságból és a képzettség szintjéből adódik össze. Ha a játékos használni akarja karaktere egy képzettségét, akkor egyszerűen csak alá kell dobni a kockával (D20 azaz 20 oldalú kocka). S itt következik a bonyolítás, ugyanis az Alternity felállít egy ún. szituációs kocka lépcső rendszert -5-től +7-ig, ahol a pozitív érték büntetés, a negatív pedig bónusz. Ha karakter valamilyen feladatot akar végrehajtani, akkor a JM meghatározza a feladat nehézségét s ezen a lépcsőn eltolja, ami megadja milyen kockával kell dobni a játékosnak. Például egy Ugrás képzettség végrehajtásakor d20-szal dob a karakter, de a JM úgy dönt, hogy ez most nehezebb feladat, és a +2-es lépcsőt határozza meg, ahol már d20+d6-tal kell dobni. Minden szinthez adott a kocka kód, s természetesen a TSR szokásához híven egy tucat féle kockát használ. (A legkönnyebb lépcső d20-d20 dobást jelent, míg a legnehezebb 4d20-t!) Adott szituációban a JM engedélyezheti, hogy a játékos a hős tulajdonságát, vagy képzettség kategóriáját használja.

Fontos lehet azonban az is, hogy mennyire sikeresen alkalmazta a karakter egy képzettségét. Ilyen esetekben a siker mértékét hat lépcsőre bontja a rendszer: kritikus hiba, hiba, siker, jó siker és elképesztő siker (critical failure, failure, ordinary success, good success, amazing success). A célérték negyede

alatti dobás elképesztő siker, a fele alatti jó siker, a célérték alatti dobás siker, míg a fölé sikerült dobás hiba; a 20 dobás pedig minden esetben kritikus hiba.

Minden karakter rendelkezik egy akció dobás (action check) értékkel, mely az Alternity rendszerében a kezdeményezést helyettesíti. Ez éppen úgy egy érték a szituációs kocka lépcsőn, mint bármely más dobás, és éppen úgy módosítható (viszonylag kevés szerepjátékban találkozhatunk a kezdeményező dobás ilyen szabad módosíthatóságával); azaz tartozik hozzá egy kocka érték. Amikor a sorrendiség fontos lehet (például harc) minden karakter dob a saját akció kockájával, s az elért siker szintje dönti el ki következhet, azaz minden körben létezik egy hiba, siker, jó siker és elképesztő siker fázis, a kritikus hiba esetén a karakter elveszti akcióját.

Az Alternity nem tartalmaz külön harcrendszer leírást, mivel ezt teljes mértékben megegyezik a képzettségek használatával, s az esetleges kivételekre (lőtáv módosító stb.) az adott képzettség leírásánál foglalkozik. Annál részletesebben kidolgozott a veszteség rendszer, bár eléggé értelmetlen módon egy része (szerény véleményem szerint az érdekesebb) átkerült a Gamemaster Guide-ba.

A hősök veszteségeit négy kategóriára bontja: kábulat, sebek, halálos sebek, kimerültség (stun, wound, mortal, fatigue damage). Minden fegyver illetve külső behatás a típusának megfelelő sebzést okoz, például pusztá kéz nem okoz alaphelyzetben halálos sebeket. A fegyverek sebzése többféle lehet, attól függően, hogy a karakter képzettségdobása milyen siker szintet ér el. Természetesen minden sebzés egyben nála alacsonyabbrendű





sebzést is okoz, vagyis a normál sebzés kábulást, a halálos sebzés normál sebződést és kábulást. A karakterek ellenállóképességét első sorban az egészség tulajdonság határozza meg, s tapasztalataim alapján nem túl sok. Mivel az űr és az idegen világok tárháza sokféle veszélyt rejtgethet, a szabálykönyv részletesen kitér a gravitáció, szélsőséges hőmérsékletek és sugárzás okozta veszteségekre. A betegségek, fertőzések és egyéb kellemetlen hatások leírása már csak a Gamemaster Guide lapjain olvasható. A gyógyulás folyamata rendkívül hosszadalmas: míg a kábulatot viszonylag rövid idő alatt kiheverheti a hős, addig a sebek regenerálódása hetekbe, a halálos sebek felépülése pedig hónapokig tarthat, már ha akad műtéti segítség, enélkül ugyanis menthetetlenül halál fia a karakter (A világűr nem kegyes közeg).

Technológia, eszközök és járművek

Az Alternity, lévén univerzális rendszer megpróbálta a legszélesebb időskálát felölelni a kőkortól egészen a nagyon távoli jövőig. Az áttekinthetőség kedvéért a rendszer fejlődési szintekre (progress level) bontja ezt a széles időszakot, számszerint tizenegyre. Ezen beosztás szerint a jelen korunk az ötödik fejlettségi szint, az információ kora (Progress Level 5: Information Age). A játék rendszer az eseményeket és tárgyakat csak a nyolcadik fejlettségi szintig követi, ami az energia kor, dátum szerint 2814-ig terjed, ami ezen túl mutat, azt a mesélő és a játékosok fantáziájára bizza. A hetedik fejlődési szint hozza a legtöbb újdonságot, s a tervezők érezhetően erre a korszakra koncent-

ráltak. Az emberiség felfedezi a gravitáción alapuló technológiákat, s megkötja az első űrjárműveket, melyek képesek a tér módosításával átlépni a Naprendszer határait. Az emberi faj kapcsolatba kerül számos idegen civilizációval és értelmes fajjal, kezd körvonalazódni egy humán központú csillagszövetség.

A szolgáltatás és tárgy lista nem túl bőre sikeredett, de a fontosabb eszközöket fellelhetjük benne. Ennél jóval bővebb a fegyver és páncél arzenál, mely fejlődési szintenként sorakozik fel (több, mint 20 oldalon keresztül!), kezdve a kőkorszaki bal-tától egészen a jövő képzeletbeli energia fegyveréig. Sajnálatosan a statisztikák változásán kívül nem sok újdonságot vezet be ezen a téren az Alternity, inkább csak gyűjteménye az eddig megjelent elképzeléseknek (kissé kiábrándító, hogy minden új sci-fi szerepjátékban lánckardokkal és lézerekkel avagy plazma fegyverekkel rohagnak a karakterek).

Külön fejezetet szenteltek a számítógépeknek, ahol az egyes korszakokhoz igazodva részletesen fejtegetik a témát, elemelve az adott fejlettségi szint hardver és szoftver eszközeit. Az Alternity rendszerében az ötödik fejlettségi szinttől kezdve a számítógépek egy Internethez hasonlatos hálózatba kapcsolódnak (GRID), mely fokozatosan alakul át a kiberpunk regényekben megszokott virtuális térré. Részletes szabályokat kapunk a kiberterületi navigációra, programok használatára s a harcra egyaránt, s véleményem szerint ez a szabálykönyv egyik legjobb része.

Más tudományos-fantasztikus szerepjátékokhoz hasonlóan a könyv figyelmet szentel a járműveknek, űrhajóknak, azonban nem elég hangsúlyosan. Használatukon és egy járművek közötti



harcrendszeren kívül csak egy kurtára vágott járműlista toldja meg ezt a fejezetet. Ezen próbál enyhíteni a Gamemaster Guide, mely jármű és űrjármű kreáló szabályokat ír le a lelkes és rengeteg idővel rendelkező JM-ek részére.

Mutáció, pszionika, kibertechnológia és minden más

Bár a tervezők szándéka szerint a mutáció, pszionika és kibertechnológia csak opcionális részei a rendszernek, nem hagyhatók el, már csak azért sem, mert bizonyos fajokhoz kötődnek.

A világűr telített ártalmas hatásokkal, sugárzással valamint kísérletező hajlamú genetikusokkal, s ha egy játékos mutáns hőssel kíván játszani, akkor e két lehetőség közül választhat: természetes vagy tervezett mutáció. Az előny-hátrány rendszerhez hasonlóan vásárolhatja meg karakterének a kellemes s kevésbé kellemes mutációkat, három különféle súlyossággal.

Részben mutációnak, részben faji sajátosságnak köszönhetően, de akár akaratlagos tanulás árán válhat egy karakterből pszi. A pszionika négy új képzettség kategóriát vezet be, a biokinezist, ESP-t, telepátiát és a telekinetikát, ezekbe csoportosítja a különféle pszionikus hatásokat, mint képzettségeket. A biokinezis a test átalakításának, ez életfolyamatok megváltoztatásának tudománya, az ESP kategória a természetfeletti érzékelés képességeit írja le, a telepátia a gondolat erejével történő kapcsolat-tartás és befolyásolás művészete míg a telekinetika a fizikai valóság befolyásolása az elme erejével (tűzgújtás, levitáció stb.). A pszionikus erők hatékony használóit a rendszer egy ötödik foglalkozásba csoportosítja, ez az agyjáró (mindwalker) karrier.

Ezt a foglalkozást leszámítva a többi karakter csak kisebb pszi képességeket tud irányítani, alacsony szinten.

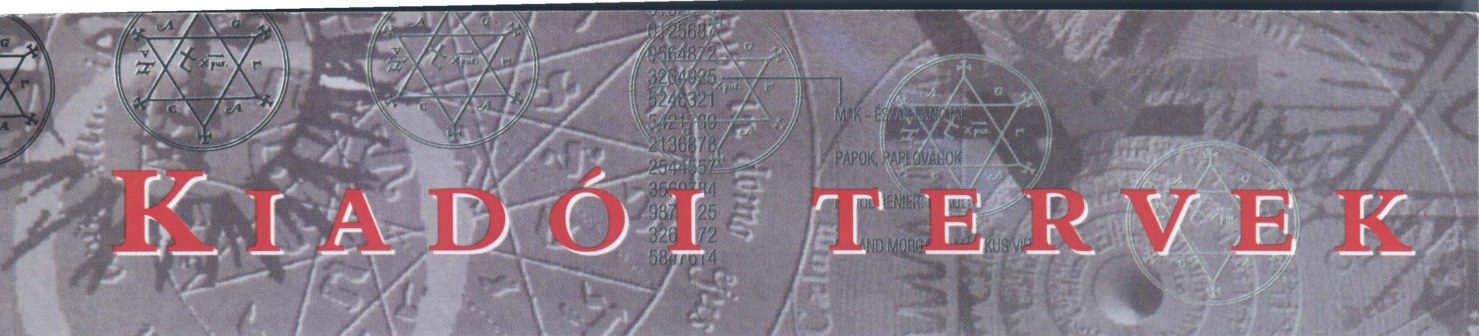
A jövő elkerülhetetlen része az emberi faj testi, lelki elgépi-esedése ennek szimulálására az Alternity egy vázrendszert alkalmaz a kibernetikus beültetések használatára. Itt is a jól bevált tapasztalatokat használták fel a szerzők, vagyis az Egészség tulajdonság alapján minden karakter rendelkezik egy adott mennyiségű kibernetikus toleranciával. Minden beültetés ezt csökkenti, s ha nullára csökken ez az érték, akkor a hős egy cykosis nevű pszichológiai csapdában találja magát, s személyisége reménytelenül elveszik a nem normalitásában.

Értékelés

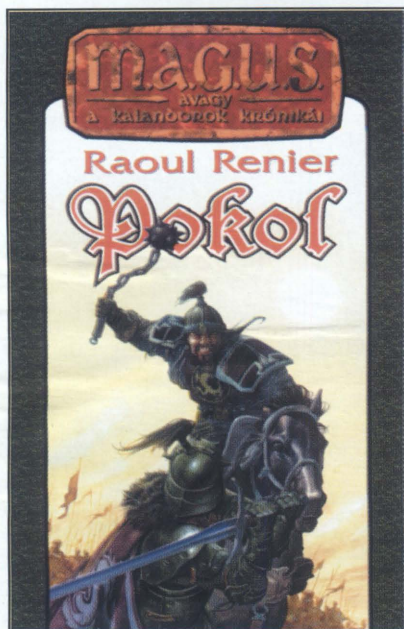
A játék alkotói (Bill 'Star Wars' Slavicsek és Richard Baker) érezhetően egy jól használható, általános rendszert tűztek ki célul, mely hibátlanul megvalósult. A szerteágazóság ugyanakkor magával hozta a felszínességet, sok témát alig említ a könyv, többnyire szabályrendszerbeli kérdéseket tárgyal, nem nagyon ad háttéranyagot. Emellett a TSR konzervatizmusa számos hibát erőltetett rá a rendszerre, vegyük akár a két kötetre bontottságot, vagy a bonyolult kocka rendszert. A háttéranyag hiányon enyhíteni fog az Alternity rendszerhez megjelenő Star Drive kampány kiegészítőivel, regényeivel, s remélhetőleg nemcsak üzleti megfontolás rejlik mögötte. Összegezve az Alternity egy kellemes, jól idomuló rendszer, melyet érdemes kipróbálni, s ajánlom mindazoknak, akiket elrémiszt a Traveller vaskos kötete, vagy bágyaszt a Star Wars egyszerűsége.

Dragotom





KIADÓI TERVEK



Raoul Renier: Pokol

Ismét egy M.A.G.U.S.-regény a népszerű fantasy-szerző tollából, amely ezúttal nem része semmiféle trilógiának vagy sorozatnak, hanem egymagában álló írásmű. A történet röviddel a Dúlás előtt játszódik, főhőse a kráni birodalom egyik hadura, aki életveszélyes kettős játékot űz, hiszen titokban a pyarroni titkosszolgálat magas rangú ügynöke. Egyik oldal sem bíz benne teljesen, s idővel önmagával is meg hasonlít, ahogy lélekben egyre távolabb kerül szülőhazájától, s mindinkább kezdi otthon érezni magát a sötét Kránban. Az első között szerez tudomást a katasztrófa közeledtéről, de hiába próbálja figyelmeztetni Pyarront: senki sem hisz neki. Ahogy az események megállíthatatlanul haladnak tovább a sors által kijelölt pályán, az ál-hadúr szörnyű dilemmába kerül: mitévő legyen...?

Legendák és Enigmák VI. Hideg karok ölelése

Különös történetekből áll Enika Gwon legendás főliánsának újabb - immáron hatodik - átírata. Raoul Renier tolmácsolásában egy kráni birodalmi *ghat* legendája tárul elénk, Jan van den Boomen a Kereskedő hercegségekbe invitálja olvasóit, hogy a titokzatos Sötét Emberről meséljen, míg Wayne Chapman kisregényi terjedelmű olvasmánya Airun al Marem és Alyn Arkhon korai ismerettségét eleveníti fel, azt a legendás kort, amikor megszületett a fehér orkok népe.

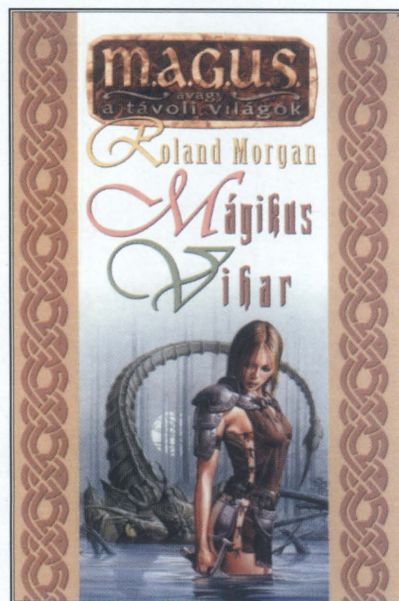
Roland Morgan: Mágikus Vihar

Mágikus vihar dúl a Nyugati-óceán apró szigetén. A négy őselem energiái fonódnak egybe, s a hívásnak engedelmeskedve a mélyben nyugvó idolk felé törekszenek. Az események egyetlen tanúja az Őrző, ő azonban semmit sem tehet. Csúpan abban bízhat, hogy a második krónikát olvasó kalandozók még idejében megértik a táblák rendeltetését, s lesz erejük szembeszállni az ellenük törő erővel.

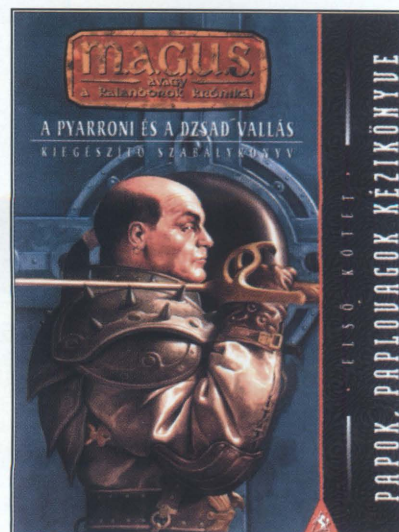
A távoli világ zsoldosai és Ynev kalandozói együtt járják végig a megismerés útját, amely a bizonytalan jövőbe vezet...

M.A.G.U.S.: Papok, paplovagok (kiegészítő szabálykönyv)

Talán a leginkább várt kiegészítő, amit valaha is beígértünk. Sokak kérésének engedve, még az Első Törvénykönyv szabályrendszeréhez igazítva kerül majd a közönség elé.



Mindent megtudhatnak az elszánt játékosok, amit Ynev embernépeinek isteneiről és azok hű szolgálóiról csak tudni lehet. A papok és paplovagok szerepe Yneven, egyházak és istencsaládok egymáshoz való viszonya, fegyverek és áldozatok, előnyök és hátrányok, történelem és mitológia. Új varázslatok, ereklyék, bestiák és számtalan pap és paplovag alkaszt. Minden, amit egy hithű kalandozó csak kívánhat!



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, 1062 Andrásy út. 86.

MAGITOR

Valhalla Páholy könyvesbolt
és Szerepjáték Klub
Budapest, 1077 Klauzál u. 9.
Telefon: 352 1161

BUDAI KÖR

Valhalla Páholy könyvesbolt
Budapest, 1122 Krisztina Krt. 27.
Telefon: 356 7819

BÉKÁSMEGYER

Valhalla Páholy Könyvesbolt
Budapest, 1039 Boglár u. 3.

DUNAÚJVÁROS

Valhalla Páholy Könyvesbolt
Dunaújváros, 2400 Szabadság út 1/a.
Tel.: (25) 431 931

BAJA:

Valhalla Páholy Könyvesbolt
Baja, Piac tér
Tel.: (79) 325 110, (30) 9 743 131

EGER:

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

MISKOLC:

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

NYÍREGYHÁZA:

Valhalla Páholy Könyvesbolt
Nyíregyháza, 4400 Széchenyi u. 1. (DUFART)
Telefonszám: (42) 318 477

PÉCS:

Valhalla Páholy Könyvesbolt
Pécs, 7621 Jókai u. 11. (Római udvar)
Telefonszám: (06 72) 315 654

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) 326 438

KECSKEMÉT

Valhalla Páholy Könyvesbolt
Kecskemét, 6000 Kóhid u. 19.
Tel.: (76) 416 779

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

DEBRECEN:

Valhalla Páholy Könyvesbolt
Debrecen, 4027 Dózsa György u. 8.
Tel.: (20) 460 353

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 338 4465 telefonszámon.

ISSN 1217-9035



9 771217 903002