

RÚNA

FANTASY & SF SZEREPIJÁTEK MAGAZIN

III. ÉVFOLYAM 1. SZÁM ÁRA: 298 Ft

SUMMARIUM MAGYARÁZAT

VARÁZSLÓI VARÁZSTÁRGYAK

ÚJ PSZI DISZCIPLÍNÁK

AD&D KALANDMODUL

VAMPIRE KÁRTYAJÁTEK

SHADOWRUN ISMERTETÉS





SUMMARIUM

A Számok Könyvei

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



Főszerkesztő:

Novák Csanád

Irodalmi szerkesztő:

Gáspár „Dada” András

Szerkesztő:

Kornya Zsolt

Laptervezők:

Vigh Szabolcs (Babó)

Odegnál Róbert (RóbiEwing)

Dacher Richárd (Ricco)

Földes László (RedFord)

Munkatársak:

dr. Máyer Júlia

Galántai János

Kovács Adrián (Kovi)

Korrektor:

Halmi Levente (Jőwüd)

Grafikusok:

Szicszai Gábor (SziKe)

Boros Zoltán (Nagyboros)

Vigh Szabolcs (Babó)

Odegnál Róbert (RóbiEwing)

Szendrei Tibor

Nemes Gábor (TITÁN)

Lapmanager:

dr. Novák „Kuli” Zoltán

A RÚNA Fantasy & SF szerepjáték magazin megjelenik kéthavonta.

A szerkesztőség címe:

1077 Budapest, Dohány u. 30/A.

Kiadja a Valhalla Kft.

Felelős kiadó: Novák Csanád

ISSN 1217-9035

A RÚNA magazin a Valhalla DTP rendszerén készül.

Levélálgatás Timp Kft.

A nyomdai munkálatokat

Komarnói Nyomda Kft. végezte.

Felelős vezető: Meszlényi István

1997. február

Ára: 298 Ft

Előfizethető a szerkesztőség címén.

Kapható a hírlapárusoknál, valamint a Silverland és a Valhalla Páholy® szerepjáték szaküzletekben.

Terjeszti a HIRKER és az NHRT.

Hirdetésfelvétel:

Valhalla Holding Marketing

Tel/fax: 351 6685

A M.A.G.U.S. avagy a Kalandorok Krónikái a Valhalla Investment Kft. bejegyzett védjegye. Az AD&D, a Dragonlance, a Forgotten Realms, a Dark Sun, a Ravenloft a TSR Inc. bejegyzett védjegyei. A STAR WARS a Lucasfilm Ltd. a STAR WARS Role-Playing Game a West End Games bejegyzett védjegye. Az EarthDawn, a Shadowrun a FASA Corp. bejegyzett védjegye. A Cyberpunk 2020 az R. Talsorian, a RIFTS, Palladium Books Kevin Siembieda bejegyzett védjegye. A Magic the Gathering a Wizards of the Coast, Vampire: The Eternal Struggle a White Wolf Inc. bejegyzett védjegye. A MITOSZ az IMPERIUM kiadó, az Armageddon a Biborhold Budapest Kft., a Nephilim a 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 örökönk meg és nem küldünk vissza!

A címlapon Peter Andrew Jones festménye látható

All rights reserved!

TARTALOM

M.A.G.U.S.

Varázslói varázstárgyak	4
Életút játék	9
Új pszi diszciplínák	12
Toroni sásfészek	16
Ami a M.A.G.U.S.-ból kimaradt	20

HÁLÓZAT

A Hálózat, mint szerepjáték	22
-----------------------------	----

AD&D

A Fáraó átka - Kalandmodul	30
----------------------------	----

NOVELLÁK

Toroni éj	44
Zivatarok hava	47

EGYEBEK

ABYSS - könyvelőzetes	7
TSR a hálózaton	25
Multiple User Dungeon	26
Kreatív Anakronisták	28
Karnevál - könyvelőzetes	42
Shadowrun - ismertetés	52
Vampire, a kártyajáték - ismertetés	58
Valhalla Páholy® könyvajánlat	60
FELHÍVÁS	63

VARÁZSLÓI VARÁZSTÁRGYAK

Varázslói mágikával készíthető varázstárgyak

Jelmágia

Yneven a varázslói varázstárgyak tekintélyes része jelmágia segítségével készül. Az eljárás egyszerű: a tárgyon el kell helyezni a mágikus aura varázsjelet, majd ebbe befoglalni a hatást adó rúnát vagy rúnákat. A rúnák maguk fejtik ki a kívánt mágikus hatást, a varázsjel pedig felruhazza vele az adott tárgyat.

Az első probléma ott jelentkezik, milyen módon is rögzíti a rajzolatot a varázsló a varázstárgyon. Ez létfontosságú, hiszen ha a rajzolat megtörik vagy megsérül, többé nem fejt ki hatását. Márpedig a legtöbb mágikus tárgy felhasználása közben komoly esély nyílik a sérülésre - gondoljunk csak a rúnakardokra.

A jelek és rúnák felírására több mód is kínálkozik. Az alábbiakban lássunk néhány módszert a jelmágikus rajzolatok elkészítésére, a legegyszerűbb, hevenyészett varázskörtől az összetett rúnáig.

A leggyorsabb, de kétségkívül legsérülékenyebb módja a jelmágikus rajzolatok elkészítésének, ha a varázsló krétával rajzolja fel a varázskört. Amennyiben még erre sincs mód, akkor például lisztet vagy valami hasonló port szór el. Végső esetben megteszi egy hegyesebb fadarab is, amellyel a földbe karcolhatja a motívumot. Ezek mind gyors, hevenyészett megoldások; a rajzolatok nagyon sérülékenyek, csak nyugodt körülmények között használhatóak, esőben, viharban nem. Annak esélye, hogy valami megsérül, óránként 10%-kal növekszik, azaz a felrajzolástól számított első óra végén 10%, a második óra végén 20% és így tovább. Ezt a módszert csak akkor alkalmazza varázsló, ha nagyon megszorul, és rövid idő alatt kell mondjuk egy védőkört rajzolni.

A következő lépcsőfok a különböző rajzeszközök - írószén, tinta - használata. Ugyan jóval hatékonyabb rajzolatokat eredményeznek, hátránya azért ezeknek is akad. Az efféle eszközök ugyanis érzékenyek a felületre, amire írnak velük. Nehéz lenne például elképzelni, hogy valaki tintával és lúdtollal rajzol idézőkört egy barlang padlatán. Ugyanígy érzékenyek a megtörésre is, hiszen egyetlen karcolás megszakítja a vonalat. Emiatt egyes varázslók előszeretettel használják fel átalakítás varázsjelek készítésére, csak azt hajlamosak esetenként elfelejteni, hogy a jel nem csak akkor sérülhet meg, amikor arra szükség van.

A köznapi tinta lényegesen jobb és fejlettebb változata az alkimisták tintája. Előállításához rendelkezni kell az Alkimia képzettség mesterfokával, valamint egy jó felszerelt laboratóriummal. A tinta elkészítése így is hosszadalmas és összetett procedura, több órát és több aranyat

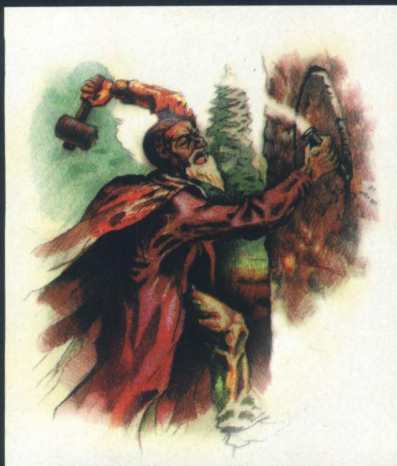
vesz igénybe. Egy uncia elkészítéséhez hozzávetőleg egy arany értékű alapanyag kell. Ez az ár azonban csak ott igaz, ahol ezek a különlegességek könnyen hozzáférhetőek, különben a többszörösére is rúghat. Persze a varázsló maga is megkísérelheti beszerezni az összetevőket, de fel kell készülnie, hogy nem lesz könnyű dolga. Először is, a növényi alkotórészek felismeréséhez és megfelelő kinyeréséhez mesterfokú herbalizmusra van szüksége. Ezenkívül a szóba jöhető növények általában nem egy évszakban és nem egy éghajlaton élnek. Hasonló a helyzet az állati összetevőkkel is.

Egy uncia tinta 10 jel vagy bélyeg elkészítésére elegendő. Meglehetősen időtálló, megtapad szinte minden felületen, és a mélyébe szívárogha sokáig letörölhetetlenül ottmarad. Sem víz, sem alkohol, sem egyéb oldószer nem oldja, ilyen módon eltávolítani nem lehet. Megfogja a követ, fémeket, csontot éppúgy, mint az emberi bőrt. Ez utóbbin egyfajta tetoválásként működik, bár nem annyira maradandó, hiszen az ember bőre állandóan változik. Emberbőrön egy évig marad ép a rajzolat. Megtörni csak nehéz munkával lehet - ha élőlényen van, ez pontos találatot (-50 TÉ) és legalább 3 Sp sebzést jelent.

A legidőtállóbb rúnamágikus rajzolatok természetesen a vésetek, ugyanakkor ezek elkészítése a legnehezebb. Mivel a rajzolatokat a varázslónak magának kell megalkotnia - hiszen eközben tölti fel Manával -, csak ő végezheti a vésést. Ehhez legalább alapfokon jártasnak kell lennie az adott szakmában (kőfaragás, fafaragás, ötvösség, stb.) Ezzel az eljárással készülnek például a rúnakardok is. Itt további nehézséget jelent, hogy a rúnákat a készítés folyamata alatt célszerű a kardon elhelyezni, ez pedig hozzáértő kovács - például Gilron papja - közreműködését kívánja meg. Az így készített kard azután nemcsak mágikus, de szinte törhetetlen is lesz. A pengébe kovácsolt rúnákat gyakorlatilag semmi módon nem lehet megszakítani, így a kardforgatónak nem kell attól félnie, hogy fegyvere elveszti mágikus tulajdonságait. Az egyéb, nem fém varázstárgyak alkimista tintával, ritkábban varrással, hímzéssel készülnek. A rajzolatokat mindig jól védett, gyakran rejtett helyeken alkalmazzák. Köpenynél vagy egyéb ruhaneműnél például két réteg szövet közé kerülnek, így a tárgyról első ránézésre nemigen állapítható meg mágikus mivolta. A közös ezekben a holmokban, hogy komoly sérülésük, szét tépésük esetén elveszítik mágikus tulajdonságaikat.

A varázstárgyak kereskedelméről

A varázstárgyak ritkán cserélnek gazdát, hiszen alkotójukkal többé-kevésbé szimpatikus viszonyban vannak. Ez egyben magyarázata annak is, hogy a legtöbb „közkezen forgó” mágikus tárgy letűnt idők rég elporladt varázslóitól származik. Mivel a varázslók nem egyszer



rűen csak eszközt látnak a mágiában, de a világ megismerésének útját is, sokkalta filozofikusabb alkatok a többi varázshasználónál, így kisebb az esély, hogy pénzért, rendelésre készítsenek varázstárgyat - bár akad erre is példa. Ekkor azonban inkább az elvi meggyőződés, egy eszme iránti odaadás vezérli a tettet. Így lehet például, hogy Pyarron seregei sohasem maradnak mágikus támogatás híján, hiszen a lar-dori iskola feltételek nélkül kitart mellettük. Természetesen a varázslók így is elfogadnak pénzt szolgálataikért cserébe, arra azonban, hogy egy varázsló meggyőződése vagy akár csak kedve ellenére, pénzért varázstárggyal támogasson valakit, nem sok példa akadt Ynev hosszú történelme során.

Hogy egy adott mágikus tárgy mennyibe is kerül, azt rengeteg tényező befolyásolja. A M.A.G.U.S.-ban leírt értékek szigorúan az előállítási költségre vonatkoznak, ennyiért szinte soha nem cserélnek gazdát a varázstárgyak. Valós áruk - ha egyáltalán talál a karakter olyat, aki hajlandó neki eladni - csak attól függ, mennyit nem ártall érte elkérni az eladó. Ez egyébként ritka eset, „varázstárgyboltok” nem léteznek, még Erionban sem! A szorgalmasan kereső karakter igazi ritkaságra bukkanhat egy-egy bazár vagy régiségkereskedés mélyén, de ennek esélye elenyésző. Ilyen esetekben gyakran a kereskedő maga sincs teljesen tisztában a tárgy valódi értékével, így a karakter jóval áron alul juthat hozzá (feltéve, hogy tudja, mit is vesz). Annál gyakoribb azonban az ellenkezője, amikor hasznavehetetlen, netán félig-meddig működő „varázstárgyat” próbálnak minden hájjal megkent kufárok a gyanútlan áldozatra sózni. Főleg olyankor kísérleteznek ilyesmivel, ha a vevő láthatóan tapasztalatlan, s nem sok köze lehet a mágiához. Ilyenkor azután tucattájjal kerülnek elő a legkülönbözőbb amulettek, varázsfegyverek, védőköpenyek, s ki tudja, miféle limlomok. A zömük többnyire semmiféle mágiával nem rendelkezik. Néhányat még egy felületes vizsgálat is mágikusnak tarthat; csak használatkor derül ki, hogy a belőle áradó mágia nem több pusztá auránál, a tárgynak valódi hatalma nincs.

Lord Gamor csatabárdjai

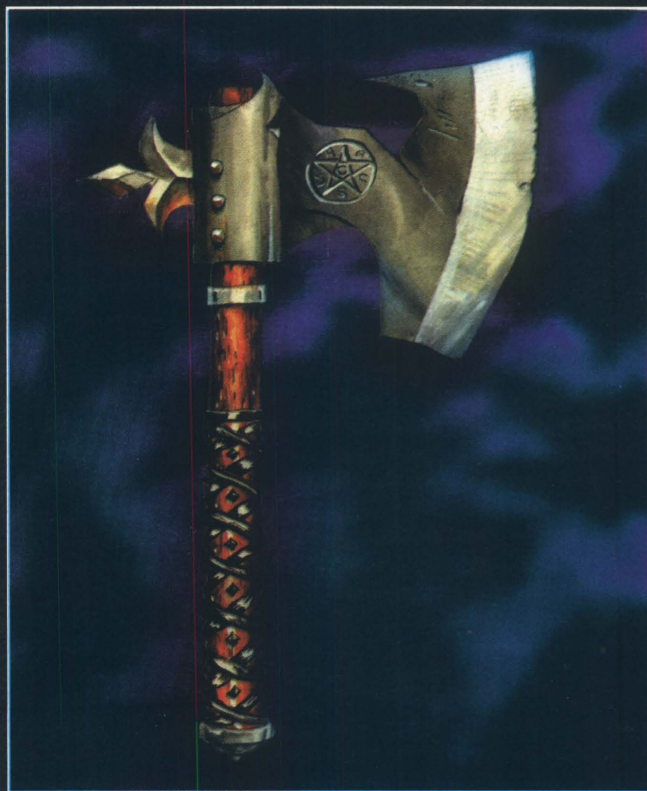
Mp: 73

Lord Gamor a Kard Testvériségének egyik kiemelkedő jelentőségű nagymestere volt, valamikor a Hetedkor derekán, a kilencedik Zászlóháború táján. Tőle származott az elvetemült ötlet, hogy Gro-Ugon orkjait nemcsak egyszerű csűrheként, de szervezett sereggé kellene az ellenségre vezényelni. Sokáig próbálkozott a kivitelezéssel, de Orwella torzszülött kreatúrái mindig is a Káosz hívei voltak, és maradtak mind a mai napig.

A legjobb ork bajnokokat lettek volna hivatottak szolgálni azok a csatabárdok is, amelyeket külön az ő óhajára készített a Testvériség

varázslója. Azonfelül, hogy mágikus töltésüknek köszönhetően forogatójuk könnyebben harcol, harc közben 80E erősségű gyűlölet mozaik is érvényesül rá, aminek eredményeképpen mindig aktuális ellenfelét gyűlöli. Értelemszerűen ekkor a harc gyűlölettel módosító érvényesek, annak minden megkötésével együtt (azaz nem harcolhat az ellenfél foglyul ejtéséért, ha teheti, nem vonul vissza stb.) Továbbá, ha a karakter dühödten harcol, nem valószínű, hogy megakarna szabadulni fegyverétől, még ha a játékos úgy is gondolja! Ha játékos karakter forgatja a csatabárdot, a fenti erősség ellen Asztrális Mágiaellenállást dobhat. Amennyiben elvétí, korántsem bizonyos, hogy ráébred, dühöngését a fegyver okozta. Ezt eldöntendő, sikeres Asztrálpróbat kell tennie - csak ekkor döbben rá, hogy nem saját akaratából, hanem mágia hatása alatt cselekedett. A fegyver értékei ettől eltekintve a következőképp alakulnak: KÉ +2, TÉ +5, VÉ +5, sebzés +1.

A bárdok nem éppen díszes kivitelűek, avatatlan szem akár még ócskaságnak is vélheti őket, ám a fegyverekhez vagy a fegyverkovácsoláshoz értők a nemesacél fejről tüstént láthatják, hogy nem akármi-lyen holmival állnak szemben. Használatához nem szükséges parancsszó.



Sahred tőre

Mp: 98

Bár a fegyver Abdul al-Sahred, a híres dzsad nekromanta nevét viseli, valójában nem az ő műve, sőt, az elsőt még csak nem is dzsádok

alkották. Az első ilyen jellegű fegyver Abaszisban tűnt fel, ahol egy nekromanciával foglalkozó varázsló készítette, és nevezte el a nagy előd után. Leírásai nyomán több efféle tör is készült, a nekromancia és a varázstárgyak alapos ismerői azóta is Sahred töreként emlegetik őket. Az elv egyszerű. A nekromanta megidéz egy kísértetet, amit Sahred a *Necrografiában* életerővel táplálkozó élőholtként ír le, majd a fegyverre írt rúnák segítségével bebörtönzi, és a pengéhez köti a lelket. A kísértet torz lelke nem képes szabadulni a törből, életerő utáni csillapíthatatlan vágya azonban megmarad. Valahányszor élő testbe mártja pengéjét a fegyver forgatója, a kísértet elvon az áldozat életerejéből. Ez az életerőszívás mindenben megegyezik az élőholt eredeti képességével (lásd M.A.G.U.S. 395. old., illetve Bestiárium 75. old.). A rabolt illetve begyűjtött életerőt a fegyverforgató nem képes saját javára fordítani. Ahhoz, hogy az életerőszívás valóban bekövetkezzék, a tör használójának túl kell ütnie áldozatát, fognia azonban nem szükséges a fegyvert, azaz a tör dobásánál is érvényesül a mágia.

Pontos leírást nemigen adhatunk erről a holmiról, hiszen több ember, egymástól függetlenül készített effélét. Általánosságban elmondható, hogy tradicionálisan tör (az esetek 80%-ában), és gyakran ezüst díszíti a keresztvasát. Parancsszót nem igényel.

Sogron pallosa

Mp: 69

Íme egy rendhagyó holmi, mivel nem varázslók, hanem olyan tűzvarázslók készítették, akik járatosak voltak a rúnamágia rejtelmeiben. Pontosan senki sem tudná megmondani, hány ilyen kard is készült, de az bizonyos, hogy legalább öt tucat. Ezek elsődlegesen Ordan Lángőreit szolgálták. Nevükkel ellentétben nem mindegyik pallos, a hosszúkardtól a kétkezes kardig minden változat előfordul. A kardok nem sokkal az ordani hatalomátvétel után készültek. Azóta a tűzvarázslók rendje számára számtalan Lángőr hajtott végre sikeres küldetést - és bizony akadtak olyanok is, akiket nem kísért útjukon szerencse. Így aztán, bár a régi idők krónikái még több, mint félszáz ilyen kardról tesznek említést, jelenleg Ordanban mindössze két tucatot tartanak számon. Több tűzvarázsló kísérletezett már hasonló kardok készítésével azóta, több-kevesebb sikerrel. A letűnt idők tudása foghíjasan maradt fenn, a magas fokú, speciális irányultságú rúnamágia maradéktalan újraélesztésében nemigen segíthet senki a tűzvarázslóknak.

A fegyverek hatalma naponta háromszor érvényesülhet: alkalmanként 12 körig (2 perc) 4E erősségű lángaurát von a penge köré, +4k6 Sp-vel növelve a sebzést. A kard parancsszóra borul lángba, ugyanezzel a parancssal idő előtt meg is szüntethető az aura. Szakértő szemek könnyen felismerhetik Sogron pallosát: markolatuk spirálisan tekeredő kobraát ábrázol, aminek feje és kiterjesztett gallérja adja a markolatgombot. A gyógyó szeme apró, tűzvörös rubin - pusztán csak ékeség. A mágikus hatalmat adó rúnák a kobracuklya hátoldalát díszít, túlbujánzó mintázatban bújnak meg.

Aki Sogron vallásában vagy Ordan történelmében, illetve legendáiban legalább alapszinten jártas, 75% eséllyel ismer fel egy ilyen kardot, és 25% esélye van rá, hogy a varázsszót is tudja. Ha a fentiek közül esetleg több képzettséggel is bír, akkor minden plusz képzettség +5% módosítót jelent, az egyes képzettségek mesterfoka ezenfelül újabb +5% módosítót ad (így a maximális esély 100%, illetve 50%).

A varázstárgyak eredetéről

Felmerülhet ezután a jogos gondolat: ha varázslók leginkább csak saját maguk számára készítenek mágikus hatalmú tárgyakat, honnan kerül Ynevre a rengeteg rúnakard és a többi holmi, ami egy magasabb szintű kalandozócsapatnál megtalálható. Nos, a kérdést nehéz megválaszolni, ugyanis a legtöbb KM különbözőképpen értelmezi a „sok” fogalmát, főleg, ha mágikus tárgyról van szó. Való igaz, számos efféle dolog maradt meg az óidőkből - főleg az Ötöd- és Hatodikorból (ne feledjük, Ynev erősen mágiacentrikus világ). Manapság is készítenek azonban mágikus tárgyakat szép számmal. Elég, ha a nemrégiben véget ért Zászlóháborúra gondolunk. Doran varázslói és mágusai az igaz ügy érdekében kitettek magukért, és bizony nem egy hőst láttak el varázstárgyakkal. Szükség is volt rá, hiszen a Fekete Hadurak seregében is szolgál jó néhány varázstudó. Ezek a fegyverek és tárgyak persze javarészt a veteránoknál maradtak, de a zavaros háborús időkben néhány mindig elvész. Hogy ezek sorsa mi lett, arról csak találgatni lehet.

Most pedig lássunk néhány, rúnamágiával készített varázstárgyat:

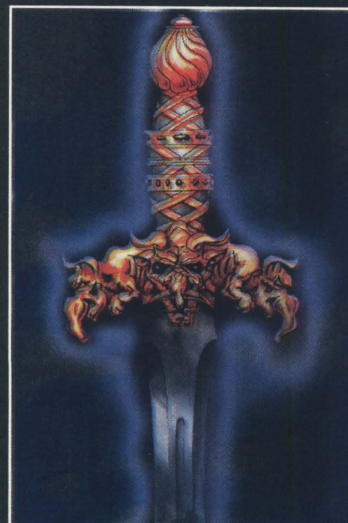
Orgyilkos tör

Mp: 93

Igen ritka és különleges fegyver, eredetét homály fedi. Ebből is több készült, vélhetően nem egyazon kéz alkotta őket, de az ynevi történelem során jó, ha öt-hat darab felbukkant. A törön különleges rúna díszesleg, amely leginkább a mozgásirányítás mozaikhoz hasonlít. Készítője valószínűleg hosszasan tanulmányozta az orgyilkosok tudományát, majd tapasztalatait néhány mágikus jelbe foglalta.

A tör tehát tökéletes gyilkos fegyver lehet bárki kezében. Mindössze ki kell mondania a parancsszót - ekkor a keresztvas rúnái átveszik az irányítást a mozgásközpontja fölött, s ettől kezdve a tör irányítja forgatója kezét. Az irányítás mindössze egyetlen körig tart, ám ez épp elég egy tökéletes szúráshoz.

Feltéve, hogy adottak az egyéb körülmények (pl. meglepetés), a tör használójának első támadása úgy sebez, mintha az illető mesterfokon lenne jártas a Hátbaszúrás képzettségben. Egy nap legfeljebb háromszor használható, és a hátbaszúrás-hoz teljesülnie kell a többi szükséges feltételnek is, azaz nyílt harcban, szemtől szemben még ezzel a pengével sem lehet valakit orvul hátbaszúrni. Akár sikeres volt a támadás, akár nem, leadása után a tör átlagos fegyverként működik tovább - bár mágikus, harcérték-módosítói nincsenek.



Kövi & Kuvik
Illusztrációk: Vigh Szabolcs



ELŐZETES

W. HAMILTON GREEN

ABYSS

REGÉNYÉBŐL

A Wayne Chapman és Ed Fisher műveiben már felbukkant Hálózat, a „Mindenható titkosszolgálat” hosszú történetének újabb fejezete tárul fel W. Hamilton Green regényében, mely a 20-as évek Amerikájában, a szesztilalom és a gazdasági válság idején játszódik. Különlegessége, hogy mindkét hadviselő fél sötét titkaiba betekintést nyújt, és teljes pompájában tárja elénk a valóságon túli világot, melynek lakói sajátos törvényeknek engedelmeskednek, és hol a Hálózat, hol a Mester szolgálatában kamatoztatják transzcendens képességeiket. A krízis, melynek közeledtét ezúttal csak apró jelek tudatják a beavatottakkal, egy jövőbelátással megáldott - vagy megvert - férfi körül bontakozik ki, megoldásában azonban fontos szerephez jut egy magio-mechanikus gépezet, egy ír pengeművész és az a félvér rendőrnemző is, akinek az alább következő részletben tucatnyi orgyilkossal gyűlik meg a baja...

Ajánljuk mindazoknak, akik tetszését elnyerték a Két hold evilági fejezetei, akik jelenleg az Egyesült Államokban időznek a Profundis hőseivel, és nem riadnak vissza az eshetőségtől, hogy Mr. Green alapjaiban forgatja fel valóságról alkotott képüket.

Rendill a Concorde Square sarkán szállt ki. Innét még jó fél órát kellett hazáig gyalogolnia, és miközben figyelte az éj sötét vizeibe tengerallattjáróként alámerülő láncaltapas fényeit, hirtelen olyan érzése támadt, hogy lesnek rá itt a kivilágítatlan és elhagyott környéken. Talán mégis be kellett volna vitetnie magát a belvárosba, aztán végig a fényárban úszó, éjszaka is népes utcákon - de elkésett, a központ huszonnégy órán át nyitvatartó pékségeivel és kávézóival akár másik bolygón is lehetett volna.

Mindenki szerez magának egy-két halálos ellenséget halála előtt, gondolta, és óvatosan végigsimította a csipőjéhez szíjazott lapos, ötlövetű Monier-t, de arra már nem jutott ideje, hogy felpattintsa a tokot.

- Vigyázz! - súgta egy hang a közvetlenül a füle mellett, és ő nem is annyira a figyelmeztetést követve, mint inkább megbőbbenésében, oldalra vetődött. Soha nem tudta meg, hogy ki vagy mi figyelmeztette, noha később legalább arról volt némi elképzelése, hogy miért. Az az időpont azonban még messze volt a számára, amikor ráér majd az okokon töprengeni - egyelőre az elkövetkező néhány percet kellett túlélnie.

Zuhantában átfordult, hogy a karjaival tompítsa az esés erejét, közben felborított egy majdnem teljesen üres kukát, arra a helyre pedig, ahol az előbb állt, becsapódott egy robbanógolyó: tűzvirág nyílt az éjszakában. Mire a lövés hangja is odaért, a félvér már felpattant, de még így is alig tudott kitérni a feléje dobott kés elől. A következő pillanatban felfedezte a szemközti, egyemeletes ház lapos tetején az orvlövész sziluettjét, a másik támadót azonban sehol sem látta.

Tehát legalább ketten vannak...

A fegyveres közben ismét célzott, és ismét alig hibázta el a cikcakkban feléje futó Rendillt, aki remélte, hogy a ház tövében védve lesz a dum-

dum golyóktól. A levegő sípólva áramlott a tüdejébe, a lövések szilánkokra zúzták az éjszaka csendjét, egy kutya vonítani kezdett a közelben. Rendill minden erejét megfeszítve rohant. Sötétség vette körül, sötétség, éjszaka, zűrzavar. A torkolattűz villanásánál feléje vetődő árnyékot vett észre, egy másik lövés kitépett egy darabot a bal vállából, de ő csak egy pillanatra ingott meg. *Csapda, csapdába csaltak,* kalapálta a füleiben a vér, *csapda, és most nem menekülhetsz.* Egy újabb golyó súrolta a karját, és hallotta, hogy a háta mögött szárazon és szaggatottan felugat egy gépfegyver, és már meg is pillantotta maga előtt a ház bezárt kapuját.

Nem is lassítva vetődött neki, és sebesült vállába olyan borzalmas fájdalom nyilallt, hogy azt hitte, elájul, és akkor a bérgyilkosoknak elég lesz odasétálnia földön fekvő testéhez, hogy agyonlője, *akár egy üregi nyulat.* A vére végig fog folyni a tér kockakövein, a fegyveres férfiak pedig beszállnak a mellékutcákban járó motorral várakozó, lopott autókba, hogy egy illegális italmérésben, a Whiskys hordók között ünnepeljék meg győzelmüket.

- Ennek így kellett lennie - mondják majd, miközben rendelnek még egy kört -, annak a főregnek esélye sem volt ellenünk. - És összeröhögnek mind, szeszől bűzlő szájú, nagy, mosdatlan testű, fehér férfiak. Örülnek majd, hogyne örülnének, hogy ismét ők bizonyultak jobbnak - igazán érdemes rendesen megfizetni őket, mert mindig tiszta munkát végeznek.

Nem!

A kapu deszkája szilánkokra hasadt, és Rendill egészséges vállán átfordulva már bent is volt a ház előterében. Csak az éjszakai világítás fényei pislákolnak: poros levelű futónövények cserepei a kovácsoltvas tartókban, a földön kikopott, valaha sötétvörös szőnyeg, a falakon olcsó olajnyomatok. Az, amire a zuhanástól elkábultan először esett a pillantása, egy szörnyeteget ábrázolt pikkelyes, páncélszerű bőrrel és iszonyú agyarakkal. A szemében olyan szomorúság lobogott, mint aki maga is tudja, hogy halhatatlan lelke idegen az egyszerre undorító és rémisztő testben. *„Ki tudja - kérdezte a kép felirata -, nem éppen Ő fog-e megváltani szenvedései révén Téged is? Mert nem az a fontos, hogy milyennek látszik, hanem az, hogy kicsoda.”* De Rendillnek nem volt ideje ezen az olcsó bölcsességen elmélkedni, mert az emeletről a földszintre vezető lépcső tetején már meg is jelent az orvlövész egy különleges célzóberendezéssel felszerelt Michelson-ismétlőpuskával. A fegyver súlyos tölgyfatusa a sok használatból egészen megfeketedett, a csőszáj feketén ásitott Rendill felé, aki még soha nem vette nagyobb hasznát a rendőrkiskolában kiállt szenvedéseknek, mint most. Pedig nehezen bírta elképzelni, miféle haszna származhat az egészségből. Hiszen úgyis aktatologatással fogja leélni az életét: nem, egyszerűen nem engedhetik meg neki, hogy előrébb lépjen...!

Természetesen előre tudta, hogy nem lesz könnyű élete a kiképzőbázison, de ilyen fokú megaláztatásra mégsem számított: az oktatáson senki nem ült melléje, ha végigment az indiánháborúkban hősi halált halt rendőrök elmosódott fényképeivel díszített folyosón, akkor a többiek tüntetően elfordították a fejüket, és valami kibírhatatlan bűzről

morogtak, az étkezésnél mintegy véletlenül kiveték a kezéből a tányért, és a parancsnok kaján vigyorral az arcán megfenyítette a rendetlenségéért, és a szabadkezes közelharcban rednszeresen sokkal idősebb, bikaerős, híres verekedőkkel rakták össze. *Majd csak megtörik*, gondolták az oktatók, és igazság szerint nem volt az egész iskolában egyetlen ember sem, aki esélyt adott volna a *bűdös rézbőrű vakarcsnak*. Éjszakánként órákon át bámulta a hálóterem ablakából a hold kísérteties fényétől megvilágított, köves felsivatagi tájat, miközben a többiek hetvenkedve számoltak be egymásnak legújabb hódításaikról. Ő pedig nagyon szeretett volna ott ülni közöttük, de ezt magának sem vallotta be soha, és a maga módján készült a bosszúra ellenük.

Aztán eljött a nap, amikor felhasadt szájjal, de diadalmasan állt a nála hatvan fonttal nehezebb, évekkal idősebb fehér fiú mozdulatlan teste fölött, és mosolyogva tűrte, mikor a harcoltatók letépérték és rugdosni kezdték, mert - úgymond - meg nem engedett módszerekhez folyamodott egy olyan küzdelemben, ahol az iskola szabályzata szerint a késhasználót kivéve mindent szabad. Addig mosolygott összeszorított fogakkal, amíg el nem ájult, és mosolyogva viselte a példátlanul kemény büntetést is. Attól kezdve állandóan mosolygott: magányosabb volt, mint valaha, és kezdett veszett híre lenni - és még mielőtt elhagyta volna a kiképzőiskolát, a padlóra küldte legbrutálisabb kiképzőtáncárát is, és bár rendőri pályafutása kezdetén, járőrözés közben nem egyszer találkozott nálánál jobb utcai verekedőkkel, akik már le is fejték, mire felemelte volna a kezét, önmagánál technikásabbat egyet sem ismert.

Az ő tudásával és tapasztalataival szemben a lépcsőn lefelé robogó, fegyverében és legalább százötven fontos súlyfölnyében bízó fehér férfinak egyszerűen nem volt esélye. Rendill fájó vállát nem kímélve, félfordulattal beugrott a puskacső alá, és maga felé rántotta azt, miközben minden erejét beadta egy félkörös mozdulatba, és az orvlövész döbbenten vette észre, hogy a teste a levegőbe emelkedett. Rendill nem hagyott neki időt a gondolkozásra: mielőtt még földet érhetett volna, a Michelson tusával szétcsapta a fejét, és a fickó lelke olyan mélységekbe hullott alá, melyek létét korlátozott tudatával felfogni is képtelen volt.

Kik ezek? Hányan vannak? Miért támadtak meg, és honnét tudták, hogy éppen itt fogok kiszállni a teherautóból?

És mindent meg is tudott, mire odakint felhangzott a rohanó lábak dobogása, és az újabb támadók a kapuhoz értek. Elég volt megérintenie a halottat, hogy egy felrobbanó Világmindenség káoszában találja magát: a bérnyilkossal együtt élte át a halál másodperceit, amikor a valóságot öszetartó acélkapocsnál is szilárdabb rendezőelvek semmivé omlottak, és vele együtt kezdett zuhanni az Abyss, a Fekete Mélység felé. Nem filmszerűen, hanem vad összevisszaságon kavargtak legfontosabb, legújabb, vagy éppen esetlegesen megmaradt emlékei: mindegyikük felvillant, hogy aztán lobbanva nyujon ki, és még pernye sem maradjon utána. Rendill még soha nem élt át ilyesmit, és most megrémült, hogy túlságosan el fognak távolodni attól a valóságtól, ahol felfegyverzett emberek falkája vadászik rá - túlságosan eltávolodnak, mielőtt ő megtalálná a választ a kérdéseire, és üres kézzel kell visszatérnie. Vagy egyáltalán nem is lesz már lehetősége visszatérni.

De szerencséje volt - soha nem tudta meg, hogy milyen nagy szerencséje.

- Akkor ma este, Tom, a megbeszélt helyen - mondta egy hang a háta mögött. És egyszerre azonos volt a nagydarab orvlövész: látta maga előtt az érdes téglafalat, és hallotta a kattanást: a biztonsági zár páncélozott nyelve a helyére ugrott, ő pedig néhány lépés után kint találta magát az utcán. Reggel volt, már felkelt a nap, és a Tomnak szólított nagydarab férfi nem tudta, hogy többet nem fog napfelkeltét látni. Ugyanígy nem tudhatta azt sem, hogy amint egy Rendill nevű félvér indián rábukkan erre az emlékképre, úgy fog tovább kutatni a múltjában, mintha csak lexikont lapozgatna címszótól címszóig, míg meg nem találja az őt érdeklő leírást. Egy szobát, ahová pászmákban vetült be a kora reggeli nap, és ahol a mahagóni íróasztal mögött ülő férfi székében hátradőlve éppen rágyújtott egy vastag Alexandria-szivarra.

- Nos, Tommy - mondta lassan, idegenes akcentussal görgetve a szavakat -, azt hiszem, minden világos. Odamész az embereiddel a

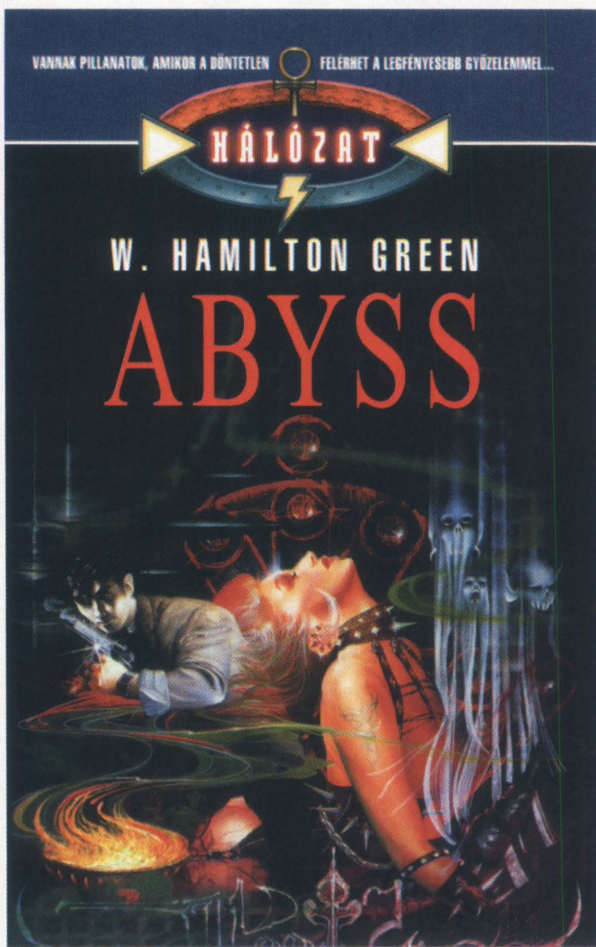
Concorde Square-re - a többi már nem a te dolgod. Neked csak vármód kell, és az a félvér fattyú egyenesen a karjaitokba szalad majd. Tudod, elég baj neki, hogy az anyja összeadta magát valami mocskos rézbőrűvel - verte le a szürke hamut a szivarja végéről egy szemmel láthatóan arany hamutartóba -, ráadásul most még szimatol is. Igen, szimatol. Utánunk és a Mester minden híve után, és sejtelve sincs, milyen viperafészekbe kotort. Ha kiderülne, hogy az a minden lében kanál Johnson... de ez nem tartozik ide. Tedd a dolgot, és mi is tesszük a magunkét!

- De miért olyan biztos, hogy ott fognak megállni? - A Tom nevű alak már többször dolgozott együtt ezekkel a furcsa fickókkal, akik állandóan valami Mestert emlegettek. Talán valami szektához tartoznak? De akkor mire vélje a módszereiket? Vágyakozva pillantott a sarokban álló köpöcsésze felé. *Nem, túlságosan messze van, ezzel itt nem szórakozhat az ember. Tán valami varázslót tartanak ezek, aki megjósolja, mi következik? Szó, ami szó, rendszerint bejönnek a tippjei.* Valahogy mégsem tudott igazán bízni bennük, de hát a pénz beszél, és ő már jócskán költött is az előlegből. belőle. Nehézkesen az egyik lábáról a másikra helyezte a testsúlyát, és arra gondolt, hogy biztos, ami biztos, beugraszítja a Ragyás Pete-et is, mert az nagyon ért a gépfegyverekhez... és Rendill máris egy újabb gondolati csomóponton

találta magát, hogy elindulhasson egy újabb emlék felé - hacsak ásitó üresség nem várja a gondolatmenet végén, mert Tom tudata máris atomjaira hullott, és darabjai egymástól függetlenül, saját pályájukon hullottak alá a semmibe.

Rendill az utolsó pillanatban döbbsen rá, micsoda veszély fenyegeti. Érezte a mélység vonzását, puha, parttalan sötétség vette körül, és nem tudta, hogy merre kellene visszafelé indulnia. Vakon tapogatózott további emlékfoszlányok után, de a földi lét valószínűtlen álomnak tűnt csupán, fülében pedig mintha suttogás visszhangzott volna: *Ideje felébredni vagy tovább álmodni egy másik álmot, a halált.*

(Részlet W. Hamilton Green: *Abyss* c. regényéből)



ÉLETÚT-JÁTÉK

*Gyilkos árny vagy, magányos végzet.
Nincs mit veszíts, így hivalkodol.
Szánlak, halandó.*

(Arval d'Incarra)

A szerepjáték igazán nagyvonalú szórakoztató: bár alighanem mindenki mást és mást keres benne, egyetlen játékost sem hagy elégedetlenül. A számos világ, kor és szabályrendszer között előbb-utóbb mindenki megelheti a szívéhez legközelebb állót, s beletemetkezhet kedve szerint.

Csak hogy nem elég a legtetszetősebb típust kiválasztani - rengeteg múlik a *stíluson* is.

Játszani sokféleképpen lehet. Hogy ki miképpen teszi, úgy vélem, teljességgel magánügy; beleszólása nemigen lehet senkinek, ilyképpen nekünk sem. Célunk nem is valamiféle fölényeskedő kinyilatkoztatás, pusztán a számtalan útból szeretnénk a teljesség igénye nélkül megvilágítani egyet; azt, amelyen mi többnyire járunk.

Ez pedig az életút-játék.

Hogy mit is rejt a kifejezés, alighanem mindenki tudja, a rend kedvéért mégis álljon itt egy rövidke meghatározás: olyan játéksorozat, mely végigköveti a karakter életét ifjúkorától visszavonulásáig, ne adják az istenek, haláláig.

Szerepjátékos körökben sajnálatosan elterjedt a divatfik ruházkodásához hasonlatos gyakorlat - sokan úgy cserélgetik, váltogatják karaktereiket, mint az aranyifjak legújabb szereléseiket (elnézést minden kivételtől!). Nyílt klubokban, ideiglenesen összeverődött csapatokban (lásd Rúna-tábor) nem is igen megy másként, és rendjén valónak tekinthető - a Magányos Farkas végre partit talál magának, megérdekli a KM-től, nagyjából milyen tapasztalati szintű karakterre lenne szüksége, kasztot választ, lapot tölt, azután hajrá! Ha netán tíz percmásfél óra múlva a karakter visszaadná lelkét az isteneknek, hát ki dob egy újabbat - ha a kifürkészhetetlen Sors úgy hozza, egy-egy alkalommal akár hármát-négyet is. Nem ritkán előfordul, hogy előregyártott lapokkal érkezik, s orvul lenyilazott karakterét még el sem földelték, az újabb már ott lapul a környező bokrok között.

Természetesen, lehet játszani így is, és ha valakinek ez jelenti a *szerrepjáték* örömét, a világ minden kincséért se kezdjen másba - hiszen nem győzzük elégszer hangsúlyozni, *játékról* van szó, melynek elsődleges és legfontosabb célja a szórakozás, kedvtelés. Mindössze azt szeretnénk, ha egy másik irányzat is utat találna a szerepjátékosok felé, és növekedne azok tábora, akik efféle játszanak - hiszen nyilván másris vannak ilyenek, tán nem is elenyésző számban.

A valódi életút-játékot azoknak ajánlom, akik nem csupán a harcokat, a vagdalkozást, a TÉ-VÉ-Tp növelést tartják lényegesnek, hanem magát a *világot* is, és lényüknek azt a részét, mely abban a közegben *létezik*. Hiszen, ha belegondolunk, egy-egy jó játék alkalmával elhagyjuk Földünket, megszabadulunk minden koloncától, és belépünk egy másik világba; a mesékébe, az álmokéba vagy rémálmokéba - ki ahová vágyik. Ám mindenképpen oda, ahová csak a lélek, a képzelet repíthet, videofilm, számítógépes játék soha.

Az életút történet nem pusztá társasjáték - egyfajta állapot. (Ha akad olyan elvetemült pszichológus, aki olvassa a lapunkat, az most nyilván diadalmasan felkiált: Hohó, hát ez kész tudathasadás! Nos, elvileg éppen lehetne az is, de aki komolyan így véli, az semmit nem ért.)

Amikor játszani kezdünk, átlépünk egy kapun - csak hogy, aki a másik oldalon megérkezik, már (többnyire) nem azonos önnön valónkkal. Mégis, legkedvesebb karaktereink jobbra valós lényünk lenyomatai, másik világbeli megfelelői; napfényes vagy árnyékos oldalunk felerősített képviselői *odaát*. Olyan alakok, akikkel általában szívesen azonosulnánk, ha valamiképpen módunkban állna. Különösen igaz ez az „egykaraktes” játékosokra, de az élettörténetet játszóknak legnagyobb részére is.

Vannak persze olyanok, akik tökéletes átéléssel képesek bármiféle karakter bőrébe bújni, és éppen ezt élvezik: a rengeteg, minduntalan cserélhető személyiséget, a „színészi” játék izgalmát. Ha valóban jól csinálják, a magukén túl mind a KM, mind a társak igaz öröme és szórakozására szolgálhatnak.

Az élettörténet szépsége ezzel szemben (jóllehet, itt is pontosan olyan fontos a következetes szerepjátás) az állandóságban, a világ életszerűségében, „valódiságában” rejlik. Ha hosszú ideig játszol egyazon karakterrel, ha egy testben lakik veled, ha párhuzamosan létezik melletted - és egy jó KM a környező világot is szakértelemmel festi és irányítja -, a játék sokkal nagyobb élményt jelenthet, mint a szokásos „epizódalandok”.

S hogy mindez miért jó? Hadd ne magyarázzam. Ez a cikk Nektek szól, akik pontosan tudjátok, mekkora kincs az a *másik* birodalom, s nem azoknak, akik valamiféle félbolond holdkórosoknak tartanak minket. Számukra csak annyit: vajon van értelme úgy olvasni egy igazán jó könyvet, hogy az ember nem feledkezik bele, nem merül el a világában? Miként minden szerepjáték minden típusánál, jelen esetünkben is rengeteg múlik a kalandmesteren. Hiszen az, hogy valaki életút-játékot kíván játszani, önmagában még korántsem biztosíték a sikerre. Mire kell hát figyelni az élettörténetek mesélése során?

Mint már említettem, az életút legnagyobb ajándéka a világ hitelessége - a kapun túli létsík nem csupán „játészóter” lesz, hanem egy idő után a második otthonod. Ebből pedig egyértelműen következik, mi is a KM legfontosabb (és legnehezebb) feladata: ezt az otthont kell megformálnia.

Ahhoz, hogy sikerrel járjon, mindenképpen ki kell választania egy területet, egy szűkebb környéket a hatalmas világban, melyet elsőbben is *saját* otthonává formáz. Ha rápillantotok Ynev térképére, számos fehér foltot találotok, bármilyen bátran megalkothatjátok saját „mikrovilágotokat”, természetesen lehetőleg úgy, hogy illeszkedjék a nagy egészbe. Országot, városállamot, várost, völgyet, szigetet vagy hegyet - ami szívetekhez és kapacitásotokhoz leginkább közel áll. Ám, ha valaki nem kíván nulláról indulni, választhatja bármelyik leírt területet is, Pyarrontól Erigowig. Gyűjtsön össze róla minden adatot, ami eddig megjelent, érdeklődjön, ha kell, a többi pedig egészítse ki kedve szerint - hiszen ahány szerepjátékos mesél Ynev világában, annyiféle Ynev létezik párhuzamos sikként.

Miután megvan a megfelelő terület, bizony kemény munka következik - be kell népesíteni, ki kell dolgozni, ha nem is a legutolsó apró részletig (sőt, ez inkább kerülendő; kikapukat hagyni mindig érdekes), de igen alaposan. Ha városról van szó, hasznos dolog a térkép - legalább a főbb utakkal és épületekkel. (Felhívom a figyelmet egyes hangulatos, középkori eredetű földi városkák kész térképeire!) A településeknek történelme van, környezete, lakói, szokásai, ünnepei, stb. - ezeket bizony célszerű előre többé-kevésbé kidolgozni. Ha már elkészült a hely váza, következnek a személyek. Nem csupán a legfőbb vezetőséget kell név, kor, külső és személyiség szerint megalkotni, hanem néhány egyszerűbb, de nevezetesebb alakot is - papok, kocsmárosok, nagykalmárok, hírneves művészek-bajnokok-kurtizánok-javasemberek; ki-ki ízlése szerint. Ne feledjük, ezek nem egyetlen kalandban szereplő, kardélre hányható NJK-k, hanem a karakterekhez hasonló lakók!

Egyszóval, ha igen vázlatosan is, de alkotni kell egy élő, reálisnak ható környezetet. (Segítséget nyújthat, ha a választott területre emlékeztető földi hely leírását - útikönyv, történelmi írás, stb. - veszed alapul.) Hangsúlyozom, a munka igen kemény, heteket, egy-két hónapot könnyedén igénybe vehet, s ami igazán érdekessé teszi, lényegében soha nem fejeződik be. Tulajdonképpen egyfajta alapozás; érdemes jól megcsinálni, mert hosszú évekre készül, s minden játékalkalom gyarapítja, színesíti a „felépítményt“.

Amikor körvonalazódott a „mikrovilág“, jöhetnek a játékosok. Ezzel pedig máris elérkeztünk egy újabb nehézséghez, nevezetesen a KM és a parti egymásra találásának kérdéséhez. Az életút-játék sikerének ugyanis lényeges pontja a mesélő és a játékosok, valamint a játékosok egymás közötti harmóniája. Olyan társaságnak kell tehát összejönnie, ahol a KM azt nyújtja, amit a csapat tagjai várnak tőle, a játékosok pedig olyképpen játszanak, hogy mesélőjük szívesen mesél nekik; emellett pedig hasznos, ha a karakterek is becsülik, (netán) kedvelik egymást. Azt hiszem, sokan próbálták már, így tehát tudják: alkalmasint nem könnyű ezt mind összehozni. Viszont igazán megéri a fáradságot.

Optimális esetet feltételezve, készen áll a helyszínünk, és féltucat jóbarátunk rágja a fülünket a meséért - nosza.

- *A Famanó fogadóban ültök együtt az asztal körül. Régóta ismeritek egymást, jóbarátok vagytok.*

Nem. Nem ismerik egymást régóta, és nem jóbarátok. Mi több, nem is ülnek a Famanóban, nem hogy együtt, de még egyedül sem - hacsak nem teleportálnak a játékasztaltól egyenesen oda.

Egy új karakter lelkének azonnali halála kétféle lehet: egyrészt, ha mindjárt magas osztállyal indul, másrészt, ha egyszerűen „belepottyan“ valamiféle közegbe, valahonnan a fellegek közül. Vegyük a fáradtságot, és minden egyes karakterrel ülünk le játszani *kettesben*, legalább két-három alkalommal, de az sem baj, ha netán többre sikerül.

Ne felejtsük el, a legkritikább esetben születik valaki „első tapasztalati szintű tolvajnak“ - valamiképpen azzá lesz. Beszéljük hát meg az adott játékosal, miféle elképzelései vannak a karakteréről, azután alkos-

sunk neki előtörténetet. Talán nevetségesen hangzik, de szót kell ejteni a gyerekkorról, ha csak röviden, egy-egy momentumot kiragadva is, hiszen pontosan tudjuk, milyen meghatározó lehet ez az időszak. A család (vagy éppen a hiánya), a kapcsolatok, a viszonylatok, testvérek és nagybácsik, barátok és rosszakarók, első szerelmek, első pofonok, és ki tudja még, mi minden - gondoljunk csak saját életünkre. Soha ne feledjük el: az életút-játék karaktere *létezik* abban a másik világban, pontosan ugyanúgy, mint mi ebben! Óriási élményt jelenthet, ha egy karakternek *kapcsolatai* vannak, s nem csupán barátságos vagy ellenséges NJK-k ödöngének körülötte (netán csak az Elátkozott Vi-

dék vagy más roppant népszerű hely káoszhörcsőgei). Éppen ezért fontos az előtörténetet valóban lejátszani, s nem csupán felolvasni a játékosnak.

Szereplőnk tehát cseperedik (meglehetősen sebesen, hiszen túl sok időt valóban nem kell fecsérelni a gyermek évekre), sorsa alakul, erre-arra fordul, mígnem azután többé-kevésbé egyenes irányt vesz, és valahol, valamiféle körülmények között tanul - első tapasztalati szintű karakterré lesz.

Figyelem! Mindezek ugyan első sorban azt a célt szolgálják, hogy a karakternek szilárd *helye* legyen a világban, ugyanakkor mérhetetlenül sok, később kihasználható lehetőséget rejtnek magukban. A figyelmes KM már ekkor elhelyezhet olyan momentumokat, személyeket, eseményeket, csapdákat, amiket utóbb (valós időben akár hónapok múltával) hasznosíthat. Roppant hatásos tud lenni. Eközben természetesen szem előtt kell tartanunk, hogy miről szól a fő kaland, amit az egész partinak kívánunk mesélni, hiszen minden egyes karaktert ebbe az irányba kell terelnünk. Így már nem okozhat gondot a csapat összehozása sem - érdemes



azonban ezt is több részletben megoldani, pl. két-két, valamiképpen már egymásba botlott játékosnak mesélni, s csak azután a teljes partinak.

A fő kaland értelemszerűen a „mikrovilágon“ belül bonyolódik - ha jól alkottad meg, igen sok lehetőséget rejt magában, ám jól ismert, biztos háttéréből később bármilyen messze elkeveredhetnek kalandozóid. Egy-egy távolabbi értelmezett kaland vagy feladat valós időben hónapokig, akár egy évig is eltarthat.

Ami nagyon fontos: éljen a karakterek körül a világ (példáknál maradva, a város). Legyenek személyes ismerőseik, barátaik, ellenségeik, ismerjék a jelentősebb épületeket, tudják, merre kanyarodnak az utcák, hol főzik a legjobb sört, hol a legolcsóbb a sültcsirke, kihez kell menni információért, kit lehet lefizetni, kit kell megpofozni érte - hosszú oldalakon át sorolhatnám. Csak ismételnem tudom önmagam: mindenki gondoljon a saját életére, a saját városára, kapcsolataira.

Szeressék meg a világukat, legyen az otthonuk. Apró horgonyok száza kössék őket hozzá, miként minden valós embert; létezzenek a kerekei között, s ne csupán csellengjenek valami kiagyalt kaland vérműző szörnycélt gyakran.

Ha minden úgy sikerül, ahogy eltervezted, játékosaid számára *fontossá* válik közvetlen környezetük, s annak lakói - nem csak szeretni fogják, de féltetni, óvni is. Ügyeit sajátjuknak tekintik majd: nem kell őket holmi titokzatos megbízókkal és beígért javakkal kalandba kergetni, szívesen mennek maguktól is; mozgatórugójuk többé már nem pusztán önnön vagyonuk gyarapítása lesz, hanem a *meggyőződés*. Lehetnek közöttük olyanok, akik a város szülöttei, de olyanok is, akik messze földről vetődtek oda; a származás ebből a szempontból mellékes. Kaphatnak helyet a helyi szervezetekben, haladhatnak előre a ranglétrán, magasabb szinten már saját embereiket irányíthatják - tartozhatnak valahová, célokat tűzhetnek maguk elé, valós személyiségként létezhetnek. S minél régebben játszik a játékos, egyre bonyolultabbá válik a minta az adott karakter életének szövetség; hónapok, évek játéka alatt valóságos falikárpitok születnek a foghíjas szűnyogháló helyett.

Ha letesz egy könyvet szobája asztalára, az a legközelebbi játék során is ott lesz; ha pofon üt egy nemesifjút, az hónapokkal később is gyűlölni fogja; ha megállja a helyét egy szervezetben belül, tagjaira egész életében számíthat; s ha komolyan hibázik, annak árnya soha nem hagyja el.

Ezek a karakterek, akik már-már *valódi* élettörténettel rendelkeznek, alkalmasint sokkal többet jelenthetnek a világ egyik sarkából a másikba (többnyire logikátlanul) futkosó alakoknál, akik egymás után pottyannak a semmiben lógó kalandokba, s fekete köpenybe burkolózó, titokzatos Megbízók tucatjainak szerzik meg a legalább annyira titokzatos Ereklék vagy Mágikus Limlomok tucatjait. (Tp, kincs, varázscumó, gyerünk tovább! Vagy ahogy a halhatatlanná lett mondás szól: kinyit-megöl-treasure-next.)

Az élettörténet során bizony előfordul, hogy két megoldandó feladat között némi idő telik el, a karakternek azonban ilyenkor is élnie kell - akármilyen meglepő is, megfelelő környezetben ez az időszak is szórakoztatóan lejátszható. Tagadom, hogy a szerepjáték állandó és nélkülözhetetlen eleme lenne a térdig érő vér, a gusztustalanabbnál gusztustalanabb szörnyek, a pszichopata varázstudók és más egyéb förmedvények. *Nem* (!) ez a szerepjáték lényege, még ha számtalan momentum utal is erre (sajnos).

Az én „birodalmamban“ a karakterek az uralkodó különleges emberei - amolyan FBI-elit. Történetükről regények készülhetnek, olyan színessé lett az életük, a környezetük. Ezer dolog érdekli, köti őket; az éppen aktuálisan futó kalandon kívül - vagy azok között -, utánpótlást nevelnek, csapják a szelet vagy udvaroltatnak maguknak, tudásukat fejlesztik, gyakorlópályákon izzadnak vagy könyvtárakat bújnak, a fő kalandtól teljesen független rejtélyek után kajtatnak, ápolják kapcsolataikat, netán csak ülnek a Teaházban, és jól érzik magukat. (Nemrégiben csaknem két órán át tartott - és mindenkit elszórakoztatott! - egy efféle „felesleges“ esemény, amikor is egy heves természetű JK féltékenységi rohamában kissé berúgott, és elbarikádozta magát a város legelőkelőbb éttermében. Igazi élmény volt kicsalogatni.)

Az életút tehát folyamatos vonal, nem csupán kalandfilmsorozat.

Meglehet, írással talán kissé sokat markoltam, s keveset fogtam - a helyszűke jelentette korlátokat azonban nem hághattam át. Egyetlen dologról szeretnék még szólni a sok (kényszerűségből) kimaradó rovására, ez pedig a karakter halála.

Ha a választott karakter igazán közel áll a játékos szívéhez, ha már évek óta játszik vele, gonddal szövi története selymét, bizony sokkal körültekintőbben óvja, mint egy „epizód-karaktert“. Az élettörténet valós időben hosszú évekre nyúlhat - ebből sejthető, hogy ezek a karakterek viszonylag lassan lépnek szintet, elért eredményeiket nem kapják ingyen. (Ennek megfelelően általában jóval „normáli-

sabban“ is viselkednek, minden KM őszinte öröme.) A TSZ-eket sokkal célszerűbb valódi tapasztalatok alapján számolni (tehát azt vizsgálva, mennyit „épült“, mennyivel lett több az adott karakter a játék bonyodalmai során), semmint kismillió veréb, kóbor eb és koldus - vagy akár városőr - lemeszárásával gyűjtögetett Tp segítségével. Fejlődni, magasabb szintre lépni még a fantasy-világokban sem könnyű! Így, ha reálisan gondolkodunk, egy valós idejű év alatt 2-4 TSZ-nél többet nemigen léphetnek a karakterek! Nem csalás, nem ámitás: az ősidőkben indított, mára csaknem félistenné lett karaktereket leszámítva (lásd Chei, Sonor, stb., ők viszont már nem „aktívak“), bizony 7.-8. osztályúnál erősebb karakter nemigen van a társaságunkban, pedig több éve játszunk velük. (A teljes igazsághoz persze az is hozzátartozik, hogy olykor mi is szívesen indítunk „epizód-szereplőket“, hiszen a változatoság valóban gyönyörködtet.)

Egy életút-szereplő halála komolyan megviselheti a játékost, a mesélőnek tehát alaposan mérlegelnie kell, hol van az a határ, amelyen túl már nem engedi megmen-

teni a halálos veszedelemben keveredett karaktert. Ugyanakkor az sem volna helyes, ha a játékosok bizonyosak lehetnének benne: bármit tesznek is, második énjüket nem fenyegeti veszély, a KM semmiképpen nem pusztítja el őket.

Általános érvényű szabály nincs, minden KM-nek ki kell alakítania a saját egyensúlyát. Irányvonalként csak annyit: fontos karakter soha ne haljon bele „ostoba“ dolgokba (leesik a tetőről, 00-val agyonüti egy felháborodott hentes, agyonharapja féltucat harciéb, stb.), ám ha a KM minden figyelmeztetése ellenére oktanul a vesztébe rohan, vagy halála különösen hősi, másoknak hasznos lehet, bizony számoljon a veszteség lehetőségével.

Valahogy úgy érzem most magam, mint aki a tengert egy pohár sós víz képében igyekszik bemutatni.

Aki azonban a pohár alapján mégis kíváncsi lett az óceánra, annak azt javaslom, vesse magát bátran a hullámok közé.



Daktari

Illusztráció: Szendrei Tibor

Az alábbiakban következzenek néhány új Pszi-diszciplína leírása.

Kivétel nélkül a Pyarroni módszerhez tartoznak, néhányuknál a megnyilvánuló hatás attól is függ, hogy az alkalmazó alapfokon vagy mesterszinten jár-e a Psziben. Természetesen a Kyr metódus használói is elsajátíthatják őket, ám bár egyikre-másikra nemigen szorulnak rá. Noha elméletben Slanek is megtanulhatják e diszciplínákat, erre szintúgy nem sok példa akad.

Fontos megemlíteni, hogy az alább leírt tanok nem feltétlenül kerülnek a játékos karakter birtokába. A kevésbé ismertek közül valók, melyeket a Pszi képzettséget tanulók nem sajátítanak el automatikusan (ez alól csak a tudatnyitás kivétel). Ahhoz, hogy a karakter ezeket is megtanulja, először is olyan mestert kell találnia, aki ismeri e diszciplínákat, és hajlandó átadni tudását. A KM szabadon dönthet, milyen feltételhez köti: lehet egy küldetés jutalma, lehet nehéz megpróbáltatások során megszerzett ősi fölírást tartalma, de megadhatja egyszerűen csak összegyűlt Kp-ért cserébe is (Af: 2, Mf: 4).

Tiszta elme

Ψ pont: lásd a leírást

ME: -

Meditáció ideje: amíg a litánia tart

Időtartam: amíg a litánia tart

Mindannyian tudjuk, milyen nehéz is tökéletesen kiüríteni az emberi elmét: megtisztítani minden gondolatföslánytól, s átengedni a semminek. Azok, akik számára a meditáció mindennapos gyakorlat, persze könnyen elérik, hiszen ez az átlényegülés, a transz, vagy egyszerűen csak a maradéktalan pihenés első, legfontosabb lépése. Varázslók, Slanek éppen ezért nemigen folyamodnak ehhez a Pszi-trükkhöz; semmi szükségük rá, s bizony, tán még az értékét is kétségbe vonják. Ám a többi ember számára ugyancsak hasznos tudomány.

Felejtjük most el mindazt a magasztos eredményt, melyhez a tiszta elmen át vezet az út, s nézzük, milyen gyakorlati hasznot jelenthet ez a diszciplína az átlagos Pszi-használónak.

Pszí diszciplínák



A varázslatok egy része az emberek elméjében örvénylő gondolatok között fejt ki hatását - ha az áldozat tudata üres, a mágia nyilvánvalóan nem képes utat találni a gondolataihoz. Ezt a tényt használták ki e diszciplína megalkotói. Az elv rendkívül egyszerű: az alkalmazó semmi másra nem koncentrál, csak egy rövidke litániára (nem azonos a papok varázstudományával!), amit folyamatosan ismételtet. Nem kell persze valójában megformálnia a szavakat, azoknak pusztán az elméjében kell megjelenniük. A litánián kívül minden egyebet száműz tudata legeldugottabb zugába. Minél erősebb a koncentráció, annál hatékonyabb az elmét kitöltő litánia, annál nehezebb az alkalmazó mentáltestét befolyásolni. A szüntelenül zsolozsmázott szöveg bármi lehet, a hatás szempontjából ez nem bír jelentőséggel. Általában valami rövidke mondat, amihez az alkalmazó kötődik. Ilyen lehet például: „Domvik, irgalmazz!” vagy „Üres tudatom!”.

A játérendszer szempontjából minél erősebb a koncentráció - minél több Pszi-pontot használ fel az alkalmazó -, annál hatékonyabb a védelem. 1 Pszi-pont +5 módosítót ad a Mentál ME-hez, 2 Pszi-pont +10-et és így tovább. Ezek az értékek körönként értendők, azaz, ha valaki egy percig (6 kör)

+30-cal akarja növelni mentális védelmét, az 6x6, azaz 36 Pszi-pontba kerül. Fontos megemlíteni, hogy a diszciplína hátránya a folyamatos koncentráció, így emellett semmi más, koncentrációt igénylő cselekedet nem végezhető. Nem lehet közben sem varázsolni, sem egyéb diszciplínát használni - dinamikus pajzsot sem. Lehet viszont harcolni, menekülni, lovagolni, stb., amennyiben ez az alkalmazónak megszokott („automatikus”) cselekedete.

Tudatnyitás

Ψ pont: 1

ME: mentál

Meditáció ideje: 2 szegmens

Időtartam: 1 szegmens

E diszciplína segítségével az alkalmazó képes megnyitni a tudatát valaki felé és befogadni (értelmezni) annak kivételését az Asztrál- illetve Mentálsíkon. Akik járatosak az elme hatalmának felhasználásában, hajlamosak ezt az érzést látványként leírni, noha nem az -

ám így jellemezhető a legkönnyebben. A diszciplína segítségével az alkalmazó képet alkothat a kiszemelt célpont Asztrál- és Mentáltestéről, annak védettségéről és felépítéséről. Segítségével egyértelműen meghatározható, ha valaki nincs jelen valamelyik síkon, vagy lelke valamely része fejletlen (például az állatok Mentálteste). Megállapítható továbbá, hogy az illető elméjét védik-e különböző pajzsok a mágikus behatások ellen. Azt azonban, hogy a pajzsok statikusak avagy dinamikusak, képtelenség elkülöníteni, ahogyan erősségük is rejtve marad. A hatásnak az áldozat nem képes ellenszolgáltatni.

Mesterfokon a diszciplína már többet enged látni a kiszemelt célpontból - fény derül elméjének felkészültségére is, azaz megállapítható, képes-e a Pszi használatára vagy sem. Ez azonban csak akkor derül ki, ha az áldozat elvételi Mentál ME-jét. A pajzsok minőségéről valamint a Pszi-alkalmazás szintjéről Mesterfokon sem szerez tudomást az alkalmazó.

Tulajdonképpen e diszciplína fejlettebb változata a Kyr metódus Aura érzékelése.

Érzéketlenség

Ψ pont: 1/1 kör

ME: -

Meditáció ideje: 5 szegmens

Időtartam: lásd a leírást

A tan hasonló alapokon nyugszik, mint a fájdalomcsillapítás, alkalmazása azonban lényegesen eltérő. Az érzéketlenség diszciplína segítségével is a test fájdalomérzete szüntethető meg - ám ebben az esetben már előzetesen, tehát az alkalmazó a következőkben elszenvedett fájdalmat nem fogja érezni. Így minden megkötés nélkül harcolhat, nem zavarják a sajgó sebek. Ez persze nem jelenti azt, hogy nem veszít Fp-iből; a veszteséget ellenben nem észleli, s 0 Fp eléréskor nem ájul el. Ekkor már az Ép-iből veszít, ha megsebesül. Az Ép-vesztésből adódó levonások és módosítók csak 50%-ban hatnak a karakterre, azaz csak 2 Ép eléréskor kell Állóképesség-próbát tennie, hogy elájul-e. Ha eléri a 0 Ép-t, holtan bukik fel (a morális szabály persze itt is véd). A diszciplína nagy hátulütője, hogy az alkalmazó nem érzi, meddig bírja még, azaz nem tudja megmondani, mikor lenne tanácsos menekülnie. Ez a játékban úgy oldható meg, ha ilyenkor a KM vezeti a karakter Fp és Ép veszteségeit, a játékosnak pedig csak annyit mond el, hogy elalált-e vagy sem. A diszciplína alkalmazásához folyamatos, enyhe koncentráció szükséges, de emellett a karakter képes varázsolni, sőt más diszciplínákat is alkalmazhat. Ha úgy dönt, menekül és megszünteti a koncentrációt, ez egy teljes körét veszi igénybe. Ha ennél gyorsabban szűnik meg a diszciplína hatása, az alkalmazó egyetlen hullámban éli át a fájdalmat, amit eddig nem érzett. Ilyenkor köteles Állóképesség-próbát tenni, amit ha elvét, elájul, akármennyi Fp-je maradt is. Siker esetén átvészelte a sokkot. Természetesen, ha közben elfogytak az Fp-i, mindenképpen elájul.

Kitartás

Ψ pont: 1/1 óra

ME: -

Meditáció ideje: 6 kör

Időtartam: lásd a leírást

A metódus az alkalmazó kitartását, tűrőképességét nyújthatja meg. Rövid, egyperces meditáció után képes lesz órákat futni meg-

állás, pihenés híján, vagy ébren maradhat a fáradtság legkisebb jele nélkül. Bármiféle eselekvést annyi órán át folytathat, ahány Pszi-pontot a diszciplína létrehozásába fektet. Ez minden órán egy Pszi-pontjába kerül, tehát összesen annyi ideig képes fenntartani az állapotot, ahány Pszi-pontja van. A folyamat során nincs mód a Pszi-pontok visszanyerésére. Ettől eltekintve az alkalmazó bármit tehet: harcolhat, futhat, de akár varázsolhat, vagy egyéb diszciplínát is használhat. A metódusra értelemszerűen csak akkor van szükség, amikor a természetes tartalékok már kimerültek. Ha tehát egy vándor hosszú útra tér, csak akkor folyamodik Pszi-erejéhez, amikor a rövid pihenők már nem képesek felfrissíteni.

Ne feledkezzünk azonban meg az érem másik oldaláról: a kitarítás nem helyettesíti a pihenést, csak mozgósítja a szervezet tartalékait, és elodázza az alvás szükségességét. Amint vége szakad a diszciplínának, az alkalmazót ólmos fáradtság keríti hatalmába. 1k6 percen belül elalszik, s nem ébred fel annyi órán át, amennyit a diszciplína hatása alatt töltött. Ez az álmom olyan mély, hogy a karaktert semmiféle módszerrel nem lehet fölébreszteni, még Pszivel sem. Alvás után frissen és kipihenten ébred; ha legalább nyolc órát aludt, Pszi-pontjai teljesen visszatértek, akárcsak a természetes alvásnál.



Energiafelszabadítás

Ψ pont: 8

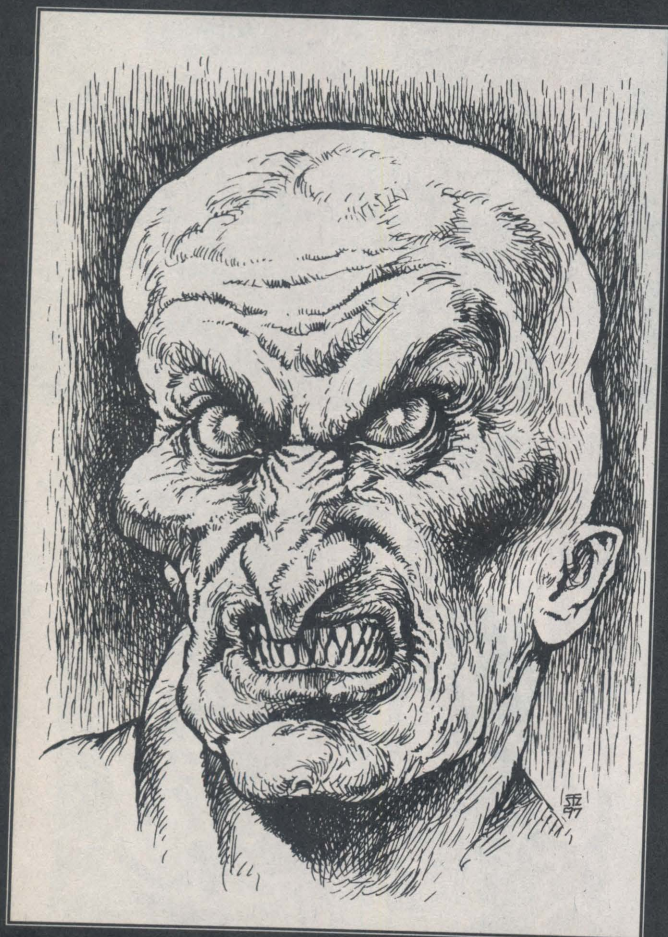
ME: -

Meditáció ideje: 1 szegmens

Időtartam: 1 szegmens

E kevesek által ismert diszciplína átmenetet képez a Pszi-roham és a Képességjavítás között. Lényege, hogy egy igen rövid meditációs formula - általában az alkalmazó által előre kondicionált kulcszó - egyetlen lökeshullámban felszabadítja a rejtett energiatartalékokat. (Ez leginkább az alkalmazó erejének hirtelen megnövekedéséből észlelhető.) A hatás csak egy pillanatig tart, amilyen gyorsan jött, el is múlik. A rövidke idő azonban gyakran elegendő egy előre eltervezett manőverhez. Ez sok minden lehet, például egy hatalmas ugrás, egy ajtót bezúzó rúgás vagy akár támadás. Fegyvertelen manőverek esetében az alkalmazó hozzávetőleg a megszokott kétháromszorosát képes teljesíteni, azaz aki eddig két métert tudott ug-

rani, most jó öt métert ugrik. Támadásnál a karakter TÉ-je +10-zel, sebzése +2-vel nő. Ez természetesen csak a közelharc fegyverekre érvényes. A diszciplína hatása sokszorozható, azaz 16 Pszi-pont befektetésével a megfelelő harcértékek kétszeres mértékben nőnek. Az ugrás és az egyéb manőverek nem nőnek ily látványosan, ezeket nem is lehet számokban kifejezni. Hogy az efféle esetekben hány Pszi-pontra van szükség, azt a feladat nehézségét ismerve a KM-nek kell eldönteni.



Megfélemlítés

Ψ pont: 12
ME: mentális
Meditáció ideje: 2 szegmens
Időtartam: 1 kör

A metódus leginkább a gyenge akaratúak ellen hasznos. Az alkalmazó a rövid meditációs formula felidézése után áldozata szemébe néz, közben pedig elméjével az övének feszül. Ezzel gyakorlatilag szavak nélkül érezteti vele saját akaratának súlyát. Az ellenfél a hatással szemben Mentális Mágiaellenállásra jogosult, mégpedig a kettőjük Akaratereje közti különbségnek megfelelő módosítóval. Értelemszerűen, ha az áldozat tulajdonsága kisebb, a módosító negatív. Sikeres ellenállás esetén az áldozattal semmi sem történik, sikertelenségénél azonban kisebbfajta kétségbeesés lesz úrrá rajta. NJK-k Bátorsága 1k6-tal csökken, és tartani fognak a karaktertől. Harcban az áldozat arra a körre automatikusan elveszti a kezdeményezést.

Bár az egykörös időtartam lejártá után a diszciplínának nincs közvetlen hatása, emléke megmarad. Az áldozat nem szívesen bocsátkozik harcba az alkalmazóval, sőt ha csak teheti, kerüli. Hasznos ez a diszciplína akkor is, ha egy fogolyból kell fontos információt kihúzni.

A hatás 1 Pszi-pontért 1 E-vel erősíthető.

Kitérés

Ψ pont: 6
ME: -
Meditáció ideje: 2 szegmens
Időtartam: 1 kör

A Slanek összpontosításához hasonló eljárás, mellyel a feljűk lött vagy hajtott fegyverek elől képesek kitérni. A diszciplína alkalmazásával bárki koncentrálhat olyképpen, hogy legyen esélye a kitérésre. Akár közelharcban is megteheti, ekkor VÉ-jéhez +60 módosítót adhat. Alkalmazása azonban inkább a célzófegyverekkel szemben szokásos. Aki ezt a diszciplínát használja, ugyanúgy megkapja arra a körre a +50 VÉ módosítót, akár a harcművész. A diszciplína hátránya, hogy folyamatos koncentrációt igényel, így sem varázsolni, sem egyéb diszciplínát használni, de még harcolni sem lehet. Aki tehát kitérésre összpontosít, az nem támadhat, nem adhat le célzott lövést, sőt még védekező harcot sem folytathat!

Lélegzet visszatartása

Ψ pont: 7 + 3/kör
ME: -
Meditáció ideje: 1 kör
Időtartam: lásd a leírást

Alapesetben ha egy karakter vissza akarja tartani a lélegzetét, annyi körig teheti, amennyi az Állóképessége. Ezzel a diszciplínával az időtartam megnövelhető. Minden egyes levegővétel nélküli kör 3 Ψ pontot igényel az alap 7 Ψ ponton túl. A karakter, mielőtt használná a diszciplínát, el kell döntse, hány körre akarja visszatartani a lélegzetét. Az időtartam ugyan meghosszabbítható, de ez már 5 Ψ pontot jelent körönként. Használható víz alatti hosszabb tartózkodásra vagy mérges gázzal megtelt helységekből. Természetesen nem hatásos kontakt mérgekkel vagy bőrön keresztül is felszívódó mérgekkel szemben, ezek ugyanúgy kifejtik hatásukat. Hátránya a diszciplínának, hogy ha erős fizikai hatás éri az alkalmazót a *Lélegzet visszatartása* azonnal megszűnik. Ezután levegőt kell vennie, különben 1 körön belül elájul, Fp-je 0-ra csökken. Ha ezután sem lélegezhet, 1 percen belül megfullad.

Vágy kioltása

Ψ-pont: 25
ME: asztrális
Meditáció ideje: 5 kör
Időtartam: lásd a leírást

Ősi eredetű, vegyes megítélésű metódus, melyet a felvilágosultatlanabb államokban csak férfiaknak tanítanak. Mondják, kezdetben az asketikus elmélyülés eszköze volt, utóbb vált a kalandozók

fegyvertárának részévé. Az asztrális támadások legveszedelmesebbikének semlegesítésére szolgál: képessé teszi a karaktert arra, hogy megszabaduljon a testi-lelki vonzódás okozta hátrányoktól.

Ahhoz, hogy a karakter alkalmazhassa a diszciplínát, mindenek előtt tisztában kell lennie azzal, hogy gondolatait és cselekedeteit a vágy motiválja. A felismerésig magának kell eljutnia, társai azonban - ha vannak - természetesen segíthetik ebben. A vonzalom elfojtása egyszeri cselekedet, hatása addig tart, amíg valamely benyomás - pl. a vágyat felkorbácsoló személy újbóli megpillantása - tápot nem ad neki.

Alapfokú alkalmazás esetén az asztrális ME-vel számolni nem kell, ha azonban egy mesterfokú Pszi-alkalmazó máson óhajtja használni tudományát, az illető asztrális ME-re jogosult.

Kaméleon

Ψ-pont: 12

ME: -

Meditáció ideje: 3 kör

Időtartam: lásd a leírást (max. az alkalmazó TSZ-je)

Ez a sajátágos diszciplína a Slan út Érzékelhetetlenség nevű diszciplínájával rokon, noha hatékonyság tekintetében nem veheti fel a versenyt amazzal. Általánosan elterjedt nézet szerint a pyarronhű államok titkosügynökei számára dolgozták ki a lelki gyakorlatok mesterei, ám jó ezer éve már, hogy egyes - nagytudású - kalandozók is használják.

A diszciplína alkalmazója, amennyiben teljes nyugalomba, mozdulatlanságba dermed, érzékelhetetlenné válik ellenfelei számára. (FIGYELEM! A gyakorlat csupán a látószerveket befolyásolja, a zaj- és szagingereknek nem szab gátat!) A karakter - alkalmazási foktól függetlenül - csak magára használhatja a diszciplínát, melynek időtartamát körönként plusz 2 Ψ-pont ráfordításával saját TSZ-ének megfelelő számú körig növelheti.

Felejtés (Emlék eltörlése)

Ψ-pont: 5

ME: Mentál

Meditáció ideje: 3 kör

Időtartam: végleges vagy lásd a leírásban

A diszciplína alkalmazója képes bármilyen emléket semmissé tenni. Mindaz az esemény, szöveg vagy helyszín, melyet valamilyen okból nem kíván többé felidézni, megszűnik a számára. Lehet ez valami kellemetlen történet vagy bármi, ami hátrányos, áruló, terhelő lehet rá nézve, amennyiben tudomása van róla. A saját maga számára kijelölt emlékeket 3 körig tartó koncentrációval tudja törölni. Nem képes arra, hogy később az ilyen módon törölt emlékeket újra felidézze, de hagyhat nyomokat, ami alapján olyan támpontokhoz juthat melyek segítségére lehetnek az emlék újbóli felidezéséhez. Ezek lehetnek önmagának készített feljegyzések, vagy utalások, amelyek alapján találkozhat olyanokkal, akik jelen voltak a feledésre ítélt események megtörténtekeor.

Ha olyan emléket kíván megsemmisíteni, amelyet előtte az *Emlékfelidezés* diszciplína segítségével erősített meg, abban az esetben mind a meditáció ideje, mind Ψp-i igénye a duplájára nő.

Mesterfokú alkalmazás esetén, ha az áldozat beleegyezik az emlékek semmissé tételébe, a fenti szabályok vonatkoznak rá is, avval a különbséggel, hogy a törlendő tényeket ő maga határozza meg, s nem képes nyomokat hagyni az újbóli felidezéshez. Ha az illető nem egyezik bele a feledésbe, nemcsak mentődobásra jogosult, de a diszciplína hatása sem lesz végleges. Az alkalmazó, nem képes meghatározni a törlendő emlékeket, valamiképpen áldozata eszébe kell juttatnia, amit vele elfeledtetni kíván. Nem ritka, hogy ezzel a módszerrel nem ér célt, és más dolgokat tüntet el, mint amit akart.

Ha valaki mesterfokon használja a diszciplínát, az időtartam annyszor 10 perc lesz, amennyi az alkalmazó szintje. Utána az emlékek fokozatosan térnek vissza. Ilyen módon lehetetlen Képzettségeket törölni az áldozat memóriájából.



Egyensúly

Ψ pont: 10

ME: mentál

Meditáció ideje: 1 kör

Időtartam: 3 kör

Az egyensúlyérzék időleges növelésére szolgáló eljárás. Nemesak olyan esetekben jöhet jól, amikor különleges feladatot kell végrehajtani - például kötélranc -, de bizonyos harci helyzetekben is. A karakter kötélranc képzettségéhez a diszciplína +30 módosítót ad, és ugyanennyit minden más, egyensúlyt igénylő manőverhez. Enyhíti a szédülés és émelygés hatásait is, akár méregtől, akár betegségtől, akár mágiától származnak. Az ilyen jellegű negatív módosítókat az alkalmazó felezheti.

Kovács & Gázi & Ricco & Dada
Illusztráció: Szendrei Tibor

Salnarr

A Toroni Sasfészek

WOC 13

Az Északi Pengefal



éres ütközetek tucatjaira emlékezhetnének a Pidera hegláncának széllel, esővel koptatott szikláit, ha az örök némaságra kárhóztatott kövek szólhatnának az emberek nyelvén. Itt húzódik a határ a magát a kyr örökség letéteményesének tartó Toroni Birodalom és a pyarroni szellemiséget követő Északi Szövetség között. Toron két ellenséges birodalommal határos észak felől, Tiadlannal és a Dwyll Unióval. Mindennaposak a határvillongások, de a vidék leginkább azokat a csatákat sínyli meg, melyek a Zászlóháborúk idején, a Fekete és Vörös Hadurak seregei közt zajlanak.

A sűrű, számos helyen szinte áthatolhatatlan erdőségekkel borított hegyekben már Kyria virágkorában is álltak várak, erősségek, de ezek nem a határok védelmét szolgálták, csupán nemesi családok kastélyai voltak. A Kyria bukását követő káosz évszázadai alatt mindez megváltozott. Az egykori tartomány minden eszközzel igyekezett megvédeni határait, így a néhány viszonylagos épségben maradt várat megerősítették, és több kisebb erősséget is emeltek. Bár a természet nyújtotta fal már önmagában is erős védelmet jelentett - hisz kényelmetlen átkelésel kellett szembenéznie mindazon seregeknek, melyek a heglánc hágoín szándékoztak Toronba jutni -, a várak tovább erősítették ezt.

A tiadlani határ védelme már komolyabb erődök építését kívánta, mert itt a sík terep sokkal jobb támadási feltételekkel kecsegtet.

A három határ szegletében épült Salnarr, a később csak Toroni Sasfészek néven ismert erősség. Alapjait még kyrek emelték, de az erőd mostani kiépítése már toroni mesterek munkáját dicséri.

A vár tagja annak az erődítményláncnak, mely több száz év alatt, fokozatosan épült fel az északi határon. A lánc neve Északi Pengefal, mely a várak külseje után kapta ezt az elnevezést. Bár a várak valóban láncban - nagyjából 20 mérföldenként - helyezkednek el, fal nem köti össze őket. A Pengefal név onnan ered, hogy a várak falának tetején a bejutást megnehezítők, acélból kovácsolt, agyarszerű pengék merednek kifelé.

A várakból rablóhadjáratok, fosztogató portyák és kisebb rajtaütések tökéletes összehangoltsággal indíthatók mind az Unió, mind Tiadlan felé. Fontos lépés volt a Pszi-hálózat megteremtése a határ mentén. Ez nem más, mint egy jól megszervezett, állandó szolgálat. Minden várban legalább két, különleges képésben részesült Pszi-használó teljesít szolgálatot a nap minden órájában. Szerepük egyrészt

a várak közötti üzenetek gyors közvetítése, másrészt a határ megfigyelése. Képesek érzékelni a vár közelében járó személyek auráit, ha azok sokan vannak, avagy jelentős hatalmat képviselnek. Ilyenkor tudatuk teljesen nyitott, az asztrális és mentális sík legapróbb rezdülései is felkeltik figyelmüket. Ha különlegeset tapasztalnak, mentális erejüket a megfelelő fókuszra irányítva képesek kifürkészni a közeledő hatalmát, esetleg szándékait, gondolatait is. Nem könnyű észrevétlenül átsiklani ezen a védőhálón, de az elme kellő palástolásával megkísérelhető. Azt, hogy a várak Pszi-mesterei milyen eséllyel vesznek észre a határon átlépőket vagy annak közelében járókat, több körülmény határozza meg. Ezek egyike a keresett személy távolsága, a legfontosabb azonban az aura erőssége. Ez több tényezőtől függ, nevezetesen a szellemi képességek nagyságától, a Pszi-pajzsok állapotától és a Tapasztalati Szinttől. Az alábbi felsorolás alapján egy számot kapunk, mely meghatározza az aura erősségét. Az egyes pontokból származó értékeket összeadva kaphatjuk meg az eredményt:

- Intelligencia 10 feletti része szorozva hárommal
- Akaraterő 10 feletti része szorozva hárommal
- Asztrál 10 feletti része szorozva hárommal
- A Dinamikus Pajzsokban tárolt Pszi-pontok mennyisége
- A Statikus Pajzsokban tárolt Pszi-pontok mennyisége
- A Tapasztalati Szint szorozva öttel

Az így kapott szám egyenlő a felfedezés esélyével a várfal tövében vagy a váron belül. Fontos még, hogy hányan próbálnak egyszerre a vár közelében elhaladni. Minden újabb személy +5 pontot eredményez, így alacsony képességű, kis tudású személyek is felfedezhetők, de csupán akkor, ha sokan vannak egyszerre - például egy kisebb csapat. Megjegyzendő, hogy ha a személyek egymástól több mint 50 méterre eltávolodnak, nem kezelhetők csapatként, így a módosító sem vonatkozik rájuk. A harmadik fontos tényező, a távolság módosító hatása a következőképp érvényesül: minden egyes kilométer -5 módosítót jelent az aurából kiszámolt értékre.

A felfedezés tényleges esélyét tehát úgy kapjuk meg, ha az aura erősségéből kivonjuk a távolságnál szereplő módosítót. A Pszi-mester minden órában egyszer próbálkozhat újra felfedezni az idegent. Így például egy 3 főből álló, 3. szintű embervadász különítményt kiemelkedő értékekkel és lebontott Pszi-pajzsokkal, 3 km-re a vártól a következő eséllyel fedeznek fel: Képességekből (legyen mindegyik 15) $5 \times 3 \times 3 = 45$, plusz a 3. TSz (még 15), továbbá hárman vannak, tehát $5 \times 2 = 10$, a távolság miatt -15 (elégé komplikáltra sikeredett, elis-

nerem) a végeredmény tehát 55%. A Pszi-mester minden egyes észztvevőre külön dobhat felfedezési százalékot, méghozzá minden órában újra.

A fenti példából is látszik, hogy az észrevétlenül maradás egyik legfontosabb eleme a Pszi-pajzsok lebontása. Ezek a koncentrált mentális és asztrális energiák ugyanis szinte vonzzák a figyelő tekintetet. Jó szolgálatot tehet a csapat szétválása is, továbbá ha csak a határon akar átkelni valaki, érdemes a két vár távolságának felénél próbálkoznia, hiszen itt lesz a legkisebb a felfedezés esélye. Természetesen a legbiztosabb védelmet a különféle mentális jelenlétet palástoló, észlelhetetlenséget nyújtó varázslatok jelentik.

Toron azonban nem bízott mindent a Pszi-használókra. A várakat összekötő és a határhoz futó utak mentén is több kisebb őrtornyot találunk, mely 10-15 fős váltott őrség számára épült. Emellett a jól bevált határvadász őrzáratok is fontos szerephez jutnak a nem kívánatos jelenlét mielőbbi felfedezésében.

Az erősségek nem csak a Pszi-mesterek tevékenysége révén kapcsolódnak egységbe. Sokszor együtt gyakorlatoznak, s versenyeket is rendeznek katonáiknak. Ezek legtöbbször első vérig, lefegyverzésig, ritkán harcképtelenségig folyó párbajok, melyeket a várak katonái egymás ellen vívnak. Ez segít egy csapatát kovácsolni az erődök legénységét, és unaloműzőnek sem utolsó békeidőben. Az egymáshoz közel fekvő várak kapitányai is jól ismerik egymást, így még tökéletesebben működhetnek együtt.

Salnarr, a sziklaerőd



Sasfészek építésekor azt a célt tűzték ki maguk elé a mérnökök, hogy olyan vár szülessen, melyből szemmel tartható mindkét ellenséges birodalom határa, ellenőrizhetők a Toronba lépők, továbbá központjául szolgálhat egy portyázó csapatnak, de háború esetén kisebb seregeknek is. Természetesen

megpróbáltak minden forrást kiaknázni, éppúgy felhasználták a természet kínálta lehetőségeket, mint a mechanikát és a mágiát.

A Sasfészeket messziről szemlélve több különös felfedezést tehet a várépítésben jártas idegen. A várban csak sarokbástyának megfelelő őrtornyok vannak, hiányzik a lakótorony. A falak alsó és felső várra osztják az erődöt, de lejjebb még egy ostromtörő védvonal található, így a Sasfészek lakóit három fal védi a támadóktól. Salnarr egyik különlegessége, hogy - a kyr építész terveit folytatva - a belsővár falainak alapját nem a hegycsúcsra építették rá, hanem abból faragták ki, s erre kerültek a gránitkockák, melyek a bástyák felső részét alkotják.

A legkülső fal, mely 5 méteres magasságával a másik kettőhöz képest alacsony, 200 méterre fut a második faltól. Ez a vár első védvonala, építésekor igyekeztek úgy eljárni, hogy a viszonylag nagy belső távolsággal és a falak közötti üres térrel könnyen biztosítsa a mögötte mozgó csapatok gyorsaságát, ugyanakkor eleste esetén ne nyújtasson jól védhető vonalat a támadóknak. A két fal közötti nagy távolság lehetővé teszi kőhajítók alkalmazását is, így az ostromló csapat nehéz harci gépei megfelelő ellensúlyú tüzérővel találhatják szemben magukat.

A második fal magassága már 10 méter körüli, ennek sarkain már dárdavetőkkal és 4-4, shadoni páncéltörő nagyságú nyilpuskával ellátott őrbástyák is állnak. Ezekkel a fegyverekkel viszonylagosan biztos fedezékből lehet végigpásztázni az ostromló csapatokat, a tornyokat pedig úgy helyezték el, hogy a körülötte futó udvar szinte minden pontja jól belátható legyen, legalább a csuklós állványon elhelyezett nehéz nyilpuskákkal.

A harmadik, legbelső fal 12 méter magasra nyúlik, alapja a sziklából faragott, a ráépítés csiszolt gránitkockákból készült. Már több

száz éve változatlan formában áll, mert ellenfél még nem jutott át a második falon ezalatt az idő alatt. Itt is jelen vannak a pengék, melyekről a várak a Pengefal nevet kapták, és sarokbástyákat is találunk. A tornyokban - hasonlóan a második falhoz - számszerűk és nehéz dárdavetőket kaptak helyet, a bástyák fedezékéből íjászok ritkíthatják a támadók sorait.

A vár belső része alig egy-két épületet rejt, ezek is kisebb fontosságúak, ideiglenes raktárak, istállók. A Sasfészek szíve a föld alatti kazamatarendszer, melyet nem veszélyeztetnek az ostromgépek, és különböző támadó mágiákkal is sokkal nehezebben pusztítható el, mint egy büszke, magas lakótorony. Persze építése is sokkal hosszabb tervezést igénylő munka, hiszen elsődleges fontosságú a védhetőség mellett a kényelmes, kellemes „várbelső” megteremtése is. A tervezők mindent elkövettek a két, egymást nem kizáró, de nehezen egyeztethető szempont kielégítésére. A folyosórendszert jól kiépített szellőzőrendszer és a természetes fényt több terembe bejuttató tükörrendszer jellemzi. Egyik legkülönösebb azonban mégis a föld alatti kert, melyről a kazamaták ismertetésekor részletesebben esik szó.

Természetesen a vár mágikus védelméről is gondoskodtak alkotói. Minden várfal alatt védő és kirekesztő varázskörök találhatók, melyek démonok, élőholtak és mágia ellen védik a várban tartózkodókat. A körök közül minden típus megtalálható mindegyik fal alatt, a varázslatoktól védők erőssége kivétel nélkül 20E. A köröket úgy készítették el, hogy legyen egy fallal vagy kővel nem fedett, de titkos rekesz mögé rejtett rész, ahol a körhöz hozzá lehet férni. Így az előreláthatólag eleső várfal elhagyása előtt az egyik boszorkánymester irányításával - hiszen csak ők, no meg a várkapitány ismerik ezeket a helyeket - megtörik a kört, hogy a későbbiekben már alkalmazhassanak mágiát a támadókra. Megjegyzendő, hogy a védőkörök sok varázslói mágia ellen védenek ugyan, de a boszorkánymesteri mágia egyes csoportjai ellen nem nyújtanak védelmet, így az átkok és rontások, továbbá villám és méregmágia ellen sem, de még a nekromancia egyes varázslatai is gyengülés nélkül hatolnak át rajtuk.

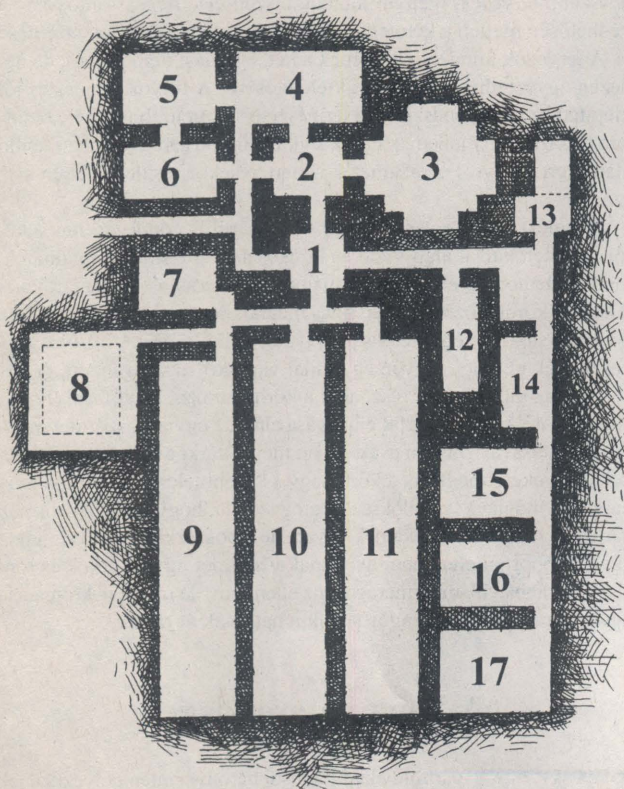
A kazamatarendszer



vár föld alatti folyosói három szinten helyezkednek el, de a vár lakóinak többsége csak két szint létezéséről tud. A harmadik - legalsó - szint a boszorkánymestereké és Pszi-alkalmazóké, ide csak ők és a várkapitány léphetnek be. Az első szint inkább a dolgozó mesteremberek szintje, a második pedig szállásokat és az egyik kutat találjuk. Az egyes teremekről - inkább csak vázlatosan - a következőket érdemes tudnunk:

1. Centrum. Ebbe a terembe jutunk a várból lefelé kanyargó lépcsőn. A teremben állandóan két ór teljesít szolgálatot, a fényt fáklyák biztosítják.
2. Átjáró. Inkább csak termeket összekötő funkcióval bír, akárcsak egy hall. Itt legtöbbször rövid eligazításokat tartanak a várkatonaság egyes osztagainak, mivel hely van bőven, akár 150 katonára is elfér a teremben.
3. Kert. A kert a vár büszkesége, a kiváló mérnökök munkájának évszázadok óta létező bizonyítéka. Igazán hasznos célt nem szolgál, bár minden bizonnyal segíti az elmélyülést keresőket. A kazamaták tervezésével megbízott mérnök igazi kihívásnak tekintette a kert létesítését, a saját ötlete volt, melyet elfogadtatott a vár akkori urával is. A napfényt tükrök vezetik be a mennyezeten át, természetes, nappali világosságot kölcsönözve a teremnek. Az öntő-

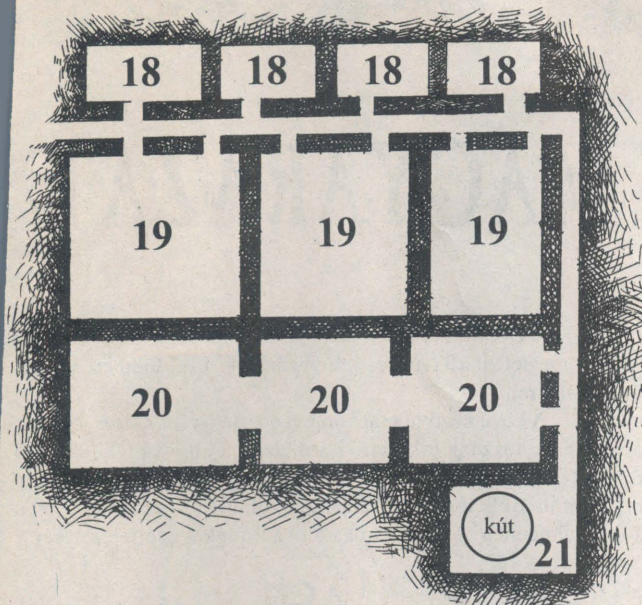
zést a kútból vezetéken felvezetett vízzel, a szellőzést folyosókkal biztosította a mérnök. A kertben zajlanak a várral kapcsolatos fontos megbeszélések, így ez egyben a tanácsterem is. Másik - már kevesek által ismert - feladata a boszorkánymesterek keverékeihez, főzeteihez használatos növények állandó biztosítása. A szabályosan nyírt cserjék, édes illatú virágok között ártalmatlan külsejű, de annál veszedelmesebb hatalmú növények is nőnek, melyeket a várban élő boszorkánymesterek „gondoznak” és gyűjtenek be. A kertet egyébként állandóan őr vigyázza, és csak a tiszték, Pszi-használók és boszorkánymesterek léphetnek be ajtaján.



4. Étkező. Hatalmas asztalos és körülötte székek - ez a látvány fogadja a belépőket. Itt folyik a katonák összes étkezése, ennek keretében a konyhában elkészített ételek kerülnek az asztalra.
5. Konyha. Több nagy tűzhely, rengeteg lábos, fazék és kondér, sürgés-forgás a nap minden órájában. A vár szakácsai mindenki számára az öt megillető mennyiségű és minőségű ételről gondoskodnak. A nagyobb edényekben a várszemélyzet és katonaság, a kisebb tűzhelyeknél a tiszték és mágiahasználók, valamint a nemes vendégek lényegesen ízletesebb ételei készülnek.
6. Raktár. A konyhával egybe nyíló raktár csak ideiglenes tárolóhelyiség, a nagy raktárakból ide csak a közvetlen felhasználás előtt kerülnek át az élelmiszerek és italok. Innen könnyen elérhetőek a konyha számára, meggyorsítva ezzel a szakácsok munkáját.
7. Számvivő. Ebben a teremben tartják nyilván a vár összes fontos készletét ételből, italból, fegyverekből. A várkapitány alárendeltje, a számvivő dolgozik itt, az ő feladata a vár állandó készleteinek biztosítása, a megfelelő vásárlások lebonyolítása.
8. Műhely. A kazamaták egyik legkülönösebb helyisége. Nem más, mint egy hatalmas föld alatti műhely, specialitását az óriási lift

adja. A terem közepe egyenesen a *külvilágba emelhető*, így a különböző harci gépek, eszközök javítása ostrom alatt is zavartalan lehet. Akár egy kőhajító gépet is le lehet eresztetni a föld alá, hogy ott a szükséges javításokat elvégezhessék.

9. Raktár. Itt a vár élelmiszerkészletét őrzik, zsákok és hordók, ládák láthatóak mindenütt.
10. Raktár. Hasonló a 9. helyiséghez, de bor, sör és pálinka tölti meg a teremben álló hordókat.
11. Raktár. Ebben a hatalmas teremben gondos rendben tárolt szerzők, fegyverek vannak. A bejáratot őr vigyázza, így fegyverhez csak várkatona juthat. A fal egyik oldalán a szerszámok, másikon különböző vérték és kardok, pajzsok láthatók. A legáltalánosabban használt fegyverekből hatalmas készletek vannak itt, hosszú- és rövidkardok, pajzsok, bőrvérték, dárdák, alabárdok, csatabárdok és íjak akadnak bőven.
12. Fürdő. Bár minden nagyobb szálláson vannak levásztott fürdőreszek, a többség, ha alkalma nyílik rá, inkább ezt használja. A nap esti óráiban itt állandóan ég a tűz, hatalmas kondérokban forralják a vizet a majdhogynem medence méretű dézsákba. A fürdőt elvileg csak várkatónák és tiszték használhatják, de sokszor a várnép tagjai számára is engedélyezik a belépést.
13. Fegyverraktár. Ebben a kisebb helyiségben a tiszték fegyvereit őrzik. Lángingek, jobb minőségű kardok és számszeríjak, díszesebb fegyverek találhatóak itt. Az ajtó mindig be van zárva, a zár meglehetősen összetett (zárnítás -20). A szoba különlegessége, hogy falán hátul titkosajtó nyílik. Ennek is kulcsa van, kinyitására szintén 20% negatív módosító jár. Az ajtó egy lifthez vezet, mely a harmadik szintre, a boszorkánymesterek szállására vezet. Kulcsa ide csak a boszorkánymestereknek, Pszi-mestereknek és a várkapitánynak van.
14. Rakodóterem. A mögötte elhelyezkedő mesteremberek szállításait könnyíti meg ez a kiszélesített folyosószakasz, mely ideiglenes raktárként is használható.
15. Kovácsműhely. Itt dolgozik a vár fegyverkovácsa, feladata a fegyverek karbantartása és újak készítése. Az egyéb felmerülő, ilyen jellegű teendőket is neki kell ellátnia, mint lovak patkolása, záruk javítása.
16. Szabó. A várkatonaság egyenruháinak rendbentartása, egyéb, szakmájával kapcsolatos teendőknek elvégzése a feladata.
17. Borbély. A vár egészségügyi központja. Itt a borotválástól a sebek és betegségek kezeléséig minden egy kézben összpontosul. A borbély emellett járatos a gyógyfűvek használatában is, igaz, csak nagyon elemi szinten.
18. Tiszték szobái. A négy teremben lakik a várkapitány és két helyettese, továbbá az összes többi vártsz. Egyszerűen, de kényelmesen berendezett helyiségek, de csak a kapitánynak van saját szobája.
19. Várkatonaság hálótermei. Oszlopokkal megerősített, hatalmas méretű termék. A sarokban levásztott fürdővel rendelkeznek, mérsékelt tiszták. Minden katona saját ágygal és ládával rendelkezik, négy ágyra jut egy asztal és két szék.



20. Várszemélyzet szobái. Ebből békeidőben csak az egyik foglalt, a másik kettőt a környéken dülő csatározások idején a menekülőknek nyitják ki. Ostrom alatt az egész környék lakosságát - bár igen szűkösen - be tudja fogadni.

21. Közkút. Mélyre fúrt kút, hiszen hegytetőn ritkán akad természetes víz. Innen történik az egész kazamatarendszer vízellátása, vízvezetékeken keresztül. Minden fontosabb terembe vezeték vezet, de innen is lehet vizet venni. A csövek felvezetnek a földfelszínre is, de ezeket le lehet zárni, hogy fentről ne lehessen megmérgezni a kutat.

22. Lift. Ez a terem a III. szint bejárata. Ide hoz le a lift az I. szint 13. szobájából.

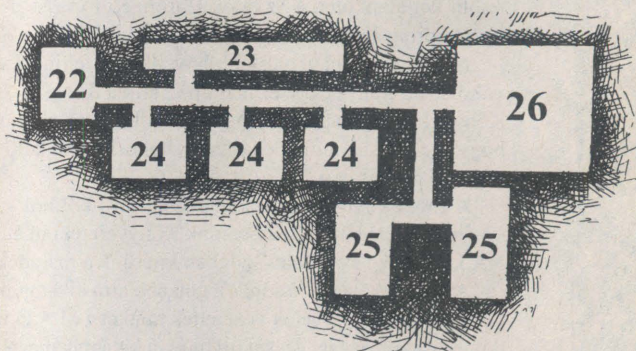
23. Raktár. A boszorkánymesterek használják ezt a kombinált labort és raktárt. Olyan kísérleteket végeznek itt, melyeket dolgozószobájukban nem tudnak vagy nem akarnak végrehajtani (mérgező, bűdös). A terem sok polccal és egy kopott asztallal rendelkezik, továbbá a szokásos laborfelszerelésekkel - üvegcsék, lombikok, tűzhely.

24. Boszorkánymesterek dolgozószobái. Ezek a szobák egyben hálósobaként is működnek, ez korlátozza a kísérletek végrehajtását. Egyébként szépen berendezett, noha kissé zsúfolt mindhárom. Kötetek sorakoznak a polcokon, de szárított és friss növények és egyéb porok ugyanúgy találhatók itt. Az egyik szobában egy 4., a másikban egy 7., a harmadikban pedig vezetőjük, egy 11. Tapasztalati Szintű boszorkánymester él.

25. Pszi-mesterek szobái. A már leírt Pszi-mesterek hálósobái. Berendezésükben nincs semmi különös, lakói minden bizonnyal szeretik a kényelmet, mert mindkettő nagy ágyakkal és párnázott bútorokkal berendezett.

26. Mágia terme. Ez a terem a közepén található, nagyhatalmú mágikus tárgyról kapta nevét. Itt áll a vár egyik legfontosabb védelmi eszköze, a Vihar Szeme. Ezzel a tárggyal szabályozni lehet az időjárást a vár 3 mérföldes körzetében. A legvadabb vi-

harok is megidézhetők vele, minden manaráfordítás nélkül. Csak boszorkánymester használhatja az arany tripodon álló, csecsemőfej nagyságú ónixgömböt, legfeljebb naponta háromszor. A gömb, ha egy vagy két boszorkánymester használja, sajnálatos módon a várat is a befolyásolt zóna részeként értelmezi, két akarat ereje ugyanis kevés a vár területének a mágia alóli kirekesztéséhez - így a viharok itt is létrejönnek. Azonban ha egyszerre hárman használják a Vihar Szemét, együttes akaratukkal kivonhatják a vár területét a tárgy befolyási zónájából, így itt minden változatlan marad. Ezzel az eszközzel hatalmas veszteségek okozhatók a támadó ellenségnek, hiszen a készletek elázhatnak, az esőáztatta úton nem lehet szekerekkel közlekedni, a tornádó erejű szél lesöpörheti a felállított tábor a föld színéről. A gömb még egy dologra alkalmas, a boszorkánymesteri átkok hatótávolságát (nem területét) tízszeresére növeli. Ez annyit jelent, hogy a varázslatot nem csak helyben, hanem 200 méteres távolságban is létre lehet hozni. Szintén nagyon veszedelmes képesség, bár csak két varázslat hatósugarát növeli meg, a Démoni birtokét és az Enyészet posványáét. Ezzel az ellenfél táborában szörnyű veszteségek okozhatók, hiszen a Démoni birtok gyorsan és nagy területen fejt ki hatását, megbolygatva az ostromlók nyugalmát.



Ennyi lenne hát a Toroni Sasfészek leírása, a váré, mely oly sok évszázad óta áll ellen az ostromlók támadásának. De hogy kerülhet mindez egy játékba?

Most leírunk néhány kalandötletet, ahogy a vár szerves részét képezheti egy kalandnak.

- A kalandozóknak ki kell szabadítaniuk néhány fontos foglyot, akiket a határ mellett toroni katonák fogtak el. Minden bizonnyal a várba vitték őket, így be kell jutniuk, és ki is kell jönniük onnan - élve.

- Az Északi Szövetség ostromra készül, de a vár védelmét meg kell gyengíteni. Ezért el kell pusztítani a Vihar Szemét, esetleg a várat védő mágikus köröket is.

- Támadás előkészítéséhez be kell jutni a várba, és információkat szerezni a vár védelméről, készülségi állapotáról.

- Meg kell ölni a vár egyik tisztjét, esetleg a boszorkánymesterek vagy Pszi-használók egyikét. Ennek oka személyes bosszútól a „túl-sokat-tud” -on keresztül egészen a „mert-Doran-így-akarja” indok lehet.

- El kell rabolni valakit (pl. tiszt, Pszi-mester) vagy valamit (pl. a Vihar Szeme) a várból.

- Át kell jutni a toroni határon, de felfedezik őket, és a várba kerülnek fogolyként, innen kell kiszabadulni.

- Nagyobb csapat akar viszonylag észrevétlenül bejutni Toronba - ki kell iktatni a várban lévő Pszi-mestereket, akik észlelhetnék őket.

Rövid felsorolásnak legyen elég ennyi, még számos ötlettel beépíthető lehet a vár egy kalandba. de ennek kitalálását már a Kalandmesterre bízuk.

Kovi

SUMMARIUM MAGYARÁZAT

A M.A.G.U.S. negyedik, átdolgozott kiadásának első kötete, a SUMMARIUM megjelent, és gyanítom - vagy legalábbis remélem - hogy sokaknak kellemes meglepetést okozott. E kötet, mely a Teremtés Könyvei címet viseli, terjedelmében épp akkora, ha nem nagyobb, mint a M.A.G.U.S. első alapkönyve, a játék alapszabályairól azonban csak kevés szó esik benne. Ennek miértjeiről már számot adtunk az ott napvilágot látott előszóban, s pár rövid mondattal azt is vázoltuk, mire számíthatnak a M.A.G.U.S. játékosok, ha kezükbe kerül a további két alapkötet, a Számok Három Könyve és a Törvények Három Könyve is.

Nem árt azonban, ha alább bővebben kifejtjük a várható változások irányát. így érthetőbbé válik a Teremtés Három Könyvének témaválasztása, s nem utolsó szempont az sem, hogy kielégítsük a minden szerepjátékosban bújáló egészséges kíváncsiságot.

A most következő cikk - terjedelmi okokból - csak a következő alapkönyvet, a Számok Könyveit tekinti át, a RÚNA következő számában azonban kitérünk a maradékra is.

Az alább következő sorok leginkább arra hivatottak, hogy bemutassák, miféle célok vezéreltek minket a M.A.G.U.S. átdolgozásakor, s hogy ezeket mi módon kívántuk megvalósítani. Azt, hogy ez mennyiben sikerült, persze a jövő kérdése, és a játékosok dönthetik majd el - ezúton szeretném hozzájuk továbbítani kérésünket, hogy küldjék el a RÚNA magazinnak kritikai észrevételeiket, javaslataikat vagy éppen ötleteiket.

A M.A.G.U.S. nem titkoltn emberközpontú világon, emberközpontú játéknak indult, ahol a nem emberi fajok mellékszerepekre kárhoztattak. Ehhez mérten foglalkozott velük az alapkönyv is. Az eltelt évek alatt kiderült azonban, hogy sokan - a játékosok jelentős hányada - igényelték volna, hogy a humanoid fajok több odafigyelést, részletesebb kidolgozottságot, aprólékosabb játéktechnikát kapjanak.

Célként tűztük tehát magunk elé, hogy Ynev emberközpontúságának megőrzése mellett a többi humanoid faj szerepét pontosan meghatározzuk, s ezzel a világot színesebbé tegyük. Az volt az óhajunk, hogy a fajok ne csak a "nagy, büdös és erős", a "kicsi, szakállas és erős", meg a "vékony, szép és jól ló" frázisok megtestesüléseként jelenjenek meg a játékban.

Az okokról, törpékről, elfekről hosszú, kisregénynyi tanulmány született. E fejezetek a fajok minden aspektusát átfogják: történelmüket, cselekedeteiket, szokásaikat, teremtésmítoszukat, hazájukat, gondolkodásmódjukat, világlátásukat, stb. Minden fajnak külön, fajspecifikus kasztokat dolgoztunk ki, alkalmasint ehhez tartozó mágiával és harcművészettel. Ezzel szemben, az emberek számára kidolgozott kasztok felvételét erősen korlátoztuk, nehezítettük.

A előbb felvázolt változtatások alapja - és nagyobb része - megjelent a Teremtés Könyveiben, ki-ki eldöntheti, milyen sikerrel.

A következő fő csapásirányt a kasztok rendszere jelentette. A hozzánk érkezett visszajelzések alapján a különböző kasztok egymáshoz viszonyított erőegyensúlya szorult a legdrámaibb módosításra, úgy gondoltuk azonban, ezen túlmenően bővítjük is a kasztokkal foglalkozó fejezeteket.

A CÉL

A kasztok differenciálása, sokrétűbbé tétele, egyensúlyuk megteremtése, és a szerepjáték hangsúlyozása. Egyes, különösen mostohának számító kasztok leírásának bővítése. Szerepük megtalálása Yneven, és a M.A.G.U.S.-ban.

A MEGVALÓSÍTÁS

Harcos: A *Harcosokból* átemeltük a jól sikerült leírásokat, iskolákat.

Lovag: A kasztról bővebb leírást adunk, a lovagság szerepét hangsúlyozzuk Yneven. A lovagi eszmények megfogalmazása mellett megalkottuk a lovagok becsületkódexét. Helyet kapott néhány nagyobb, jelentősebb lovagrend teljes leírása - történelmük, híresebb nagymestereik, legnagyobb cselekedeteik, működésük, szervezeti felépítésük.

Tolvaj: Hosszú ismertetést adunk a tolvajokról, és a nagyobb tolvajklánokról, valamint megteremtettük a tolvajok alkasztjait (besurranó tolvaj, rabló, csaló, stb).

Bárd: Fő feladat a kaszt visszafogása volt. Bővebben kifejtettük a bárdok szerepét Yneven, s leírásra került a legnagyobb bárd-szervezetek működése és felépítése (Az ilanori bárdok, stb). Külön rész foglalkozik a bárd hagyományokkal is.

Pap: Erősítettük a kaszt fontosságát. A papi mágia támogatását új, jobban kidolgozott varázslatok segítségével oldottuk meg. Az Arel-papot korlátoztuk, és új papi és paplovagi kasztokat alkottunk. Közreadjuk az összes egyház működésének, szervezetének rövid ismertetését, a játék szempontjából legfontosabbak pedig bővebb kifejtésre kerültek.

Harcművész: A kasztot racionalizáltuk, különböző harcművészeti iskolák alkottunk és a stílusukon keresztül differenciáltuk a harc- és kardművészeket. A fejezet tartalmazza a harcművész iskolák és rendek szervezeti és működési leírását, valamint pontos becsületkódexüket is. Hosszú és bő kifejtésre került a Dorchához fűződő viszonyuk. Mindezeket túl a Slan psi használatát egyértelműbbé tettük.

Boszorkány: Megfogalmaztuk a boszorkányszekta céljait, szerepüket Yneven. Leírásra került néhány fontosabb boszorkányszekta működése, rituáléi és szervezeti felépítése.

Tűzvarázsló: A Második törvénykönyv idevágó részeinek átgondolása és beillesztése mellett új tűzvarázslatokat dolgoztunk ki.

Varázsló: A kasztot differenciáltuk. Leírtuk a varázslók élet-szemléletét, viszonyukat a mágikus művészetekhez. Kidolgoztuk a különböző varázslóiskolákat, ismertettük a kalandozó varázsló gondolkodásmódját, a legjelentősebb varázslórendek működését, szervezeti felépítését. Megszületett a varázslók etikája, saját értékrendjük és belső törvényeik.

A mágiarendszer kaszton belüli korlátozásai:

- A varázsló nem tanul meg automatikusan meg minden varázslatmozaikot.
- Minden varázsló választ magának elsődleges érdeklődési területet. (Pl. mentálmágia, anyagi mágia, stb.). Az elsődleges iskola legtöbb mozaikját ismeri. Vannak azonban az egyes iskoláknak ellentétes iskolái, amely mozaikjainak megtanulása sokkal nehezebb feladat a varázsló számára. (Pl. egy mentálmágus csak nehezebben, alacsonyabb hatékonysággal tudja elsajátítani és használni az asztrálmágiát.)
- A varázsló csak megfelelő Mana-pont birtoklásával tud elsajátítani egy-egy mozaikot. A mozaik rendszerben hierarchikus sorrendet állítunk fel: az egyes mozaikok nehézségük alapján követik egymást. Ahhoz, hogy egy nehéz mozaikot elsajátíthasson egy varázsló, ismernie kell az összes - nehézségben alatta elhelyezkedő - mozaikot. Ráadásul van egy ún. kritikus határ a mozaikok nehézségeiben.
- A kritikus határt meghaladó mozaikok használata gond nélkül csak a mozaikot használó iskola varázslóinak sikerülhet, azt minden más iskola varázslói csak több Mana-pont feláldozása árán használhatják, s még így is előfordulhat, hogy a varázslat félresikerül.

A KASZTOK ÉS A KÉPZETTSÉGEK

Minden kaszt négy-öt képzettségcsomagból választhat. Az egyes képzettségcsomagok meghatározzák, hogy mik a karakter elsődleges képzettségei (hivatása), mik a másodlagos képzettségei (érdeklődési köre), és mik az ellentétes képzettségei. Ezek neveltetése és érdeklődése, valamint képzése folyamán annyira távol állnak a karaktertől, hogy elsajátításukra nem alkalmas.

Efféle ellentétes képzettség viszonylag kevés van. Az egyes képzettségcsoporthoz tartozó képzettségek felcserélhetők, de csak TP és KP árán, és csak lépésenként. Tehát egy másodlagos (az érdeklődési körbe tartozó) képzettségből lehet elsődleges képzettség, de egy ellentétes képzettségből előbb másodlagos képzettséget kell csinálni ahhoz, hogy egy következő lépéssel elsődleges képzettség váljon belőle. Minden kasztnál meghatároztuk, mennyi lehet az elsődleges képzettségeinek a maximuma. Ezentúl nem az első szinten megadott képzettségekkel differenciálunk - tehát hogy a fejed, bárd nagyon sokat kap első szinten, a harcművész meg alig -, hanem az elsődleges képzettségek maximumával.

A RÚNÁban további képzettségcsomagok kerülnek megjelentetésre.

Bővítésre és átdolgozásra került a képzettségrendszer is. Sokan hiányolták a a középfokot, mi azonban így gondoltuk, a problémák nem oldódnak meg egyetlen fok közbeiktatásával.

Célul a képzettségek differenciálását, az egyes karakterek képzettségekkel történő színesítését tűztük magunk elé. A képzettségek értékét megnöveltük: igenis számítsanak sokat, ha valaki egy képzettség komoly mestere, és legyen nagy szám, ha valaki valamilyen ritka, nehéz képzettséghez ért.

A képzettségeknek megszűnt az AF és az MF. Minden képzettségnek öt különböző foka van, 1-5-ig. Az 1. fok az éppen ismertséget jelenti. A 2. fok felel meg az eddigi alapfoknak. A 4. fok az eddigi mesterfok, míg az 5. fok az abszolút tudás: mester a mesterek között. Bizonyos keretek között lehet még hatodik, hetedik, stb. fok is. Ezt elérni azonban nagyon nehéz - sok KP, TP és meghatározott TSZ is szükséges hozzá. A képzettségeket kibővítettük a másutt megjelent képzettségek közül azokkal, amelyek beváltak, és néhány teljesen újjal. Minden képzettségnek pontosabb leírást adtunk, méghozzá minden szintjéről (1-5). Pontosítottuk, mely képzettségek milyen tanulást igényelnek: hol, mennyit, kitől. Pl.: 1. fokot meg lehet tanulni olyasvalakitől, akinek az adott képzettségből legalább 2. foka van. Bizonyos képzettségeket lehet kaland közben is tanulni, némelyeket nem, vagy csak fokozott KP ráfordítással.

A TAPASZTALÁS

A tapasztalati pontok ezentúl nemcsak szintlépésre használhatók. TP-t át lehet váltani HM-re, KP-re és Pszi-pontra és Mana-pontra is. Kaszttól függően más és más az átváltási arány. Fontos: TP-t csak akkor lehet átváltani bármire, ha egyébként megvan belőle a szintlépéshez elegendő. A TP-ből csinált KP csak az egyes, már meglévő képzettségek magasabb szintre emelésére jó, újak tanulására nem.

Remélem, az eddigiekből is kiviláglott, hogy a SUMMARIUM második kötete - a hamarosan következő harmadikkal együtt - NEM a már létező, és sokak által kedvelt rendszer "kizsigerelésével", az időközben publikált kiegészítések aljas indokból elkövetett avultatásával egyenértékű. Munka közben arra törekedtünk, hogy a meglévő rendszert emeljük magasabb szintre, és hogy kiküszöböljük azokat a bosszantó kétértelműségeket, melyek a játékosok és KM-ek közti konfliktusok fő forrásaként szolgáltak. A meglévő karakterek és kiegészítők könnyen adaptálhatók az új szabályokhoz, és nem változott Ynev, a kalandok helyszíne sem. Az maradt, ami volt, amit mindannyiunknak - jó ötvenezer játékosnak és kalandmesternek - immár negyedik éve jelent: egy varázsos hely túl az időn és a képzeleten.

Novák Csanád



SZEREPJÁTÉK A MÁGIKUS APÁLY FÖLDJÉN

Hányszor gondoltunk már arra egy könyvet olvasva, vagy egy film láttán, hogy ez az a világ, ez az a hely, ahová mindig is vágytunk? Hogy mindig is ilyennek képzeljük a helyet, ahol élni szeretnénk? Még a kevésbé vállalkozó kedvűek is, - akik ha egy életet nem is, de néhány percet áldoznának a csodára - vágyhatnak arra, hogy legalább megmerítkezzenek a hívogató atmoszférában. Meglehet, hogy egy pillanattal azelőtt, hogy olvasni kezdtünk, vagy beültünk a filmvászon elé, még csak körvonalaiiban sem sejlett fel előttünk mindaz, amit egy ilyen képzeletbeli helytől elvárunk, ám mihelyt egy kicsit is elmerülünk az előttünk kibontakozó világ csodáiban, rögvést nyilvánvalóvá válik, hogy varázsszelencét nyitottunk ki.

Ha a filmekbe és a könyvekbe nem is tudjuk tökéletesen becsempészni magunkat, a szerepjátékok legalábbis lehetőséget nyújtanak arra, hogy titkos vágyainkat meglevelelhessük, hogy olyan világokon kalandozzunk, melyek egyébként ily mélységekben soha nem tárulnának fel előttünk. Számítatlan ilyen univerzum létezhet.

Vannak világok, melyek éppen a mindennapoktól való különbözőségükkel vonják magukra a figyelmünket, megint mások éppen azáltal válnak vonzóvá, hogy saját, jól ismert környezetünkre ismerünk benne. A mindennapok világára ugyan, de a jól ismert részletek *mögött* időről időre felbukkannak olyan misztikus, talányos részletek, melyek nyugtalansággal, vagy éppen bizonyossággal tölthetnek el bennünket céljainkat illetően.

A Hálózat-regényekből megismert világ is ez utóbbiak közé tartozik. A köznapi történelem árnyékában olyan erők munkálnak, melyekről az avatatlan halandóknak fogalmuk sincs. Csupán tudattalan báboz egy olyan játszmában, melynek nemhogy céljáról, de játékmestereiről sem tudhatnak semmit. Sötét és félelmetes világ ez, ugyanakkor tisztán körvonalazott és érthető. Érthető mindazoknak, akik a függöny mögé nézhetnek, akik láthatják az idők kezdete óta egymásnak feszülő, egymást éltető erők harcat. Azoknak, akik részt vesznek ezen ősi erők végenincs játszmájában nem titok, hogy minden fontos történelmi esemény *mögött* szervezetük keze nyomát kell keresni, hogy az elveszett vagy feledésre ítélt tudást hordozó könyvek, föliánsok léteznek, hogy a mágia nem valami elvont,

cél nélküli álbölcselet, hanem kézzel tapintható, sorsformáló valóság.

A Hálózat világának történelme eonokkal ezelőtt kezdődött. A Földön - még az első mágikus dagály idején - nemcsak az embernek nevezett faj bírt intelligenciával, hanem számtalan más, azóta kiveszett vagy az ismeretlenség homályába rejtőzött nép is. Atlantisz máguspapjai, akárcsak Ámon-Ré felavatottjai a Hálózat keretein belül tevékenykedtek, hogy azután átadják helyüket és tudásukat egy technokrata civilizáció gyermekeinek.

Mi is azok közé tartozunk, akinek fantáziáját felébresztette ez a

ismerős-ismeretlen birodalom, s úgy gondoltuk akadnak talán mások is, akik társainkkul szegődnének egy közös játékban. Ezért határoztuk el, hogy szereplői akarunk lenni a Hálózat világának, s felépítünk egy ízig-vérig modern szerepjátékot, melynek eszmei hátterét a Wayne Chapman, Ed Fisher és W. Hamilton Green megálmodta, bonyolultságában és összefüggéseiben lebilincselő világ adja.

Modern szerepjátékot mondtam, de nem feltétlenül elitista játékot. Tervünk az, hogy egyszerű, mindenki által játszható rendszert adjunk ki a kezünk közül, amely azonban - szándékaink szerint - a lassan felnövő szerepjátékosgeneráció, tehát elsősorban a felnőtt korosztály számára készül.

Tudjuk, hogy mekkora fába vágtuk a fejszénket, hiszen az RPG piac bővülésével és korszerűsödésével számos olyan rendszer látott már napvilágot, amely hasonló célokat tűzött ki maga elé, s több kevesebb sikerrel meg is valósította azt. Éppen ezért roppant nehéz, ha nem lehetetlen olyan - játéktechnikailag is új - ötletekkel előállni, amelyekkel valamely másik cég játékkészítői, már ne kíséreltek volna. Tu-

dásunkhoz mérten mégis megkíséreljük elkerülni azokat a megoldásokat, amelyek valahonnan visszaköszönhetnének ránk. Ám vannak olyan területek, mint például a képzettségek vagy a képességek rendszere, a fáradsággal, kimerüléssel jelentkező hátrányok, melyek - ha követni akarjuk kitűzött céljainkat - óhatatlanul is hasonlítani fognak más rendszerekhez. Mivel a játékkészítési folyamat tesztelése újabb és újabb hibák, kiskapuk felderítéséhez vezet, egyelőre főlegesen is lenne precíz játéktechnikai leírást adni mindarról, ami





BÁCS MINERÁL

**A Jövő
szolgálatában...**

6000 KECSKEMÉT, ISTVÁN KIRÁLY KRT. 24.
TELEFON: 76/481-454 TELEFON/FAX: 76/481-505

Azok az AD&D szerepjátékosok, akik hozzáférnek a hálózatokhoz, egyes helyeken, ahol eddig bőséges szerepjátékanyag volt, most csak üres könyvtárakat találnak. Az FTP (File Transfer Protocol) állománytovábbító rendszerrel ellátott gépekről eltűnt az összes AD&D anyag.

Ezek a helyek eddig a játékosok és a mesélők összegyűjtött jegyzeteit tartalmazták: új szörnyeket, történeteket, varázstárgyakat, varázslatokat, kitéket, új kasztokat, házilag kipróbált szabályokat, programokat - bárki szabadon keresgélhetett bennük, közkincsé tehetette saját kalandjait, és válogathatott a többiek által készített anyagokban.

Ez nemigen tetszett a TSR-nak, így aztán tett is ellene.

Levelet küldött a rendszerek fenntartóinak és különböző szerepjátékokkal foglalkozó fórumoknak, amelyben megtiltotta, hogy gépeiken a továbbiakban a TSR által használt kifejezéseket tartalmazó AD&D anyagokat tároljanak.

"Tudomására hozom, hogy bármilyen, engedély nélkül létrehozott anyag a TSR szerzői jogait sérti. Ilyen többek között minden program, net.book, modul, tábla, történet, vagy szabálymódosítás, amely tartalmaz saját tulajdonunkban levő elemeket, úgymint karaktereket, tájleírásokat, világneveket, közsímet varázstárgyakat, varázslatokat, a játérendszer definícióit - mint például ARMOR CLASS, HIT DICE, stb. A TSR nem adott engedélyt ilyen anyagok hálózaton való közzétételére.

A TSR, Inc. nevében arra kérem, hogy vizsgálja felül a hálózati gépeket, és távolítsa el róla minden olyan anyagot, ami a TSR szerzői jogait sérti."

Arra hivatkoztak, hogy magánszemélyek által (értsd játékos vagy mesélő) készített anyagok ingyenes vagy éppenséggel nem ingyenes közzététele a TSR szerzői jogainak megsértése, s ha nem tesznek ellene lépéseket, akkor e jogokat egy idő után bárki elbitorolhatja. A levélíró két lehetőséget látott.

Az első szerint a játékos ne használja a TSR kiadványaiban található kifejezéseket ("átalánosítsa" a leírakat, pl. AC:3 helyett szerepeljen az, hogy lemezpáncélt visel),

míg a második szerint a TSR által meghatározott formában tegye közzé az anyagait. A levélíró a második megoldást tartotta kívánatosabbnak, mivel az szerinte megfelelően védi a szerzői jogokat, de szabad teret hagy az alkotó képzeletű játékosok számára is. Ígéret szerint tervbe vették egy gép kialakítását, ahova bárki feltöltheti saját programjait, kalandjait, történeteit, amit szeretne megosztani a többiekkel.

Ez lett a FTP.MPGN.COM, ahova mindenki a TSR feltételei szerint és engedélyével betöltheti a készített anyagokat. A feltétel mindössze annyi, hogy egy fejléccel kell az állomány tetejére illeszteni, amely szerint:

"Ez az állomány a TSR szerzői jogok által védett anyagaiból idéz, vagy azon alapszik. Az állományt a TSR engedélye alapján a MPGNet teszi elérhetővé. Az állomány csak személyes használatra szolgál, és nem terjeszthető, kivéve az MPGNet-en, és a TSR-on keresztül."

Ez szépen hangzik, de a valóság sajnos az, hogy a FTP.MPGN.COM a legutóbbi időben a szűkös erőforrásokra hivatkozva 10 fő belépését teszi lehetővé. (Volt ez már 6 fő is...) Ha azt vesszük, hogy ez lenne a világon a nem amerikai lakosok számára elérhető egyetlen ilyen típusú hely, nem tűnik túl soknak, különösen, ha összehasonlítjuk a pár hónappal korábbi AD&D anyagokat tartalmazó gépek listájával. A 10 fő egyenesen neveltséges. Ámbár úgy néz ki, most már mégiscsak elég lesz, mivel a programozók és egyéb szerzők valószínűleg ezek után nem az FTP-t fogják használni elkészült anyagaik terjesztésére.

Az állásfoglalás eléggé felkavarta a kedélyeket a hálózatot használó szerepjátékosok között (főleg Amerikáról van szó). Egy részük nem fogadta el, hogy a TSR fejlécét munkái elejére kitegye, mások számára hirtelen elapadt az eddigi biztos ötletforrás; sokan más szerepjátékokkal kezdtek el foglalkozni, vagy egyszerűen nem vásárolnak semmit a TSR kínálatából, megmaradnak annál, ami már a birtokukban van.

A vihar heteken át dúlt, ám a csendes többség valószínűleg kíváncsian várja, mi lesz a folytatás.

A szerzők egy része elfogadta a TSR feltételeit, mások anyagait törölték. Ami megmaradt, az természetesen megtekinthető, viszont rengeteg munka és ötlet veszett kárba, mivel egyes rendszergazdák egyszerűen megsemmisítették a kérdéses könyvtárakat, megijedvén a TSR levelétől. Ezek maradványai esetleg még magánkézben megtalálhatóak, csak kitarotán kell kérdezősködni utánuk.

Még nem lehet tudni, mennyire volt elhamarkodott a TSR részéről ez a lépés - a hálózatot használók drótrjai messzire elérnek, véleményüket nyilvánvalóan saját játékosaik és ismerőseik között is terjeszteni fogják. Úgy fest, a TSR egyre fiatalabb korosztályokat vesz célba termékeivel - az ő megnyerésük érdekében megtesz mindent, míg egyes csoportokat (a hálózatot használókat) háttérbe szorítja. A TSR egyes világainak (GREYHAWK, D&D) megszűnése után az adott világban játszóknak többnyire a hálózatra szorultak vissza, és innen szerezték további ötleteiket. E lehetőség megszűnésével arra kényszerülnének, hogy új, a TSR által piacra dobott kiadványokat vásároljanak az új világokról (feltéve, ha továbbra is AD&D-vel akarnak foglalkozni), vagy pedig saját maguk fejlesztik tovább már meglévő anyagaikat. Ezzel könnyen megmagyarázható, miért tértek át sokan egyéb szerepjátékokra, vagy miért nem vásárolnak a TSR kiadványaiból (ebben ugyan az utóbbi időben kiadott kiadványok minősége is szerepet játszik).

Még nem látszik eldöntöttnek, milyen hosszú távú stratégiát választ a TSR. A régi játékosok megtartása több-kevesebb, új termék vásárlására „kényszerítő” eszköz felhasználásával, vagy az egyre újabb korosztályok megnyerése az AD&D szerepjáték számára?

A legújabb fejlemények szerint a TSR létrehozta saját területét az AOL (American On Line) rendszerben is, de ezt szintén csak Amerikából lehet elérni. A legutóbbi fejlemények szerint esetleg megalkotnák valahol a FTP.MPGN.COM gépen található anyagok másolatát is, de ez még csak terv...



Multiple User Dungeon

Ma már hazánkban is egyre többen férhetnek hozzá különböző számítógépes hálózatokhoz. Ez rengeteg új lehetőséget teremt a szerepjátékok kedvelőinek is. Számos levelezős játék létezik (természetesen elektronikus levélben) s persze olyan is, mely több játékos egyidejű részvételével játszható. Ezek közül szeretnék kiemelni és részletesebben ismertetni egyet: a MUD-ot.

Hogy mi is a MUD? A MUD betűszó a *Multiple User Dungeon* (többfelhasználós kaland) vagy a *Multiple User Dialog* (többfelhasználós párbeszéd) rövidítése. Ez egy számítógépes program, ahová be lehet jelentkezni, s máris kezdődhet a felfedezőút!

Mindenki egy számítógépes személyiséget/karaktert hoz létre, és irányítja a cselekedeteit. Lehet barangolni, beszélgetni mások karaktereivel, rejtvényeket megoldani, szörnyek által lakott területeken kalandozni, sőt néhol saját szobát és saját tárgyakat létrehozni. A MUD-oknak két főbb csoportja van. Az egyik a többnyire társas együttlétet szimuláló, kevésbé harcorientált Tiny és Teeny MUD család, ahol a játékosok összegyűlnek, találkoznak a barátaikkal, beszélgetnek, viccelődnek, adomáznak. A másik nagy csoport a szerepjátékokon és harcon alapuló MUD-ok társasága. Ide tartozik az LPMUD családban található összes MUD, ezek közül is kiemelkedik a DIKUMUD. Itt a játékosok többnyire csoportokba verődve ölik a szörnyeket, és gyűjtik a tapasztalati pontokat.

Ezenkívül még rengeteg MUD-típus létezik; MOO-k, UnterMUD-ok. Minden típusnak megvan a saját egyéni stílusa, a játékosok szabadon választhatják ki a nekik megfelelőt. A fent említett csoportok ugyanis inkább csak tájékoztató jellegűek, mivel nincs sehol előírva, hogy egy TinyMUD nem lehet például harcorientált. Ez csak a programozótól függ. Így minden alaptípusnak megvannak a maga variációi.

Egy dolog azonban közös bennük: a MUD-ok nyelve az angol - megfelelő lehetőség tehát nyelvtudásunk fejlesztésére is. Az AD&D szerepjátékokra leginkább a DIKUMUD hasonlít. Bár nem azokat a szabályokat használja, ám kifejezései minden játékos előtt ismerősek lesznek; akinek akadt már dolga az AD&D-vel, az ott-hon fogja érezni magát.

A DIKUMUD alap kódjait 1990-ben írták meg Koppenhágában (innen származik az elnevezése: *Datalogisk Institut ved Københavns Universitet*, vagyis DIKU), azóta sokfelé elterjedt a világban. A DIKU maga végeredményében kompromisszum két szélsőség, a tiszta harc és a teljes társasági élet között.

A MUD-ok sok számítógépen futnak, szerte a világon. Ezek lehetnek magánszemélyek számítógépei vagy egyetemen található gépek. A játékhoz két dolog szükséges:

1. Hozzáférés a Telnethez
2. A MUD internet címe

A Telnet leegyszerűsítve olyan, mint a telefon: az ember „feltárcsázza” a megfelelő számot, és bejelentkezik arra a gépre, ahol a MUD található. Ha sikerült bejelentkezni (a gép megy), akkor először

létre kell hozni egy karaktert. Általában a négy alaptípus (harcos, pap, tolvaj, mágus) választható, de van, ahol az alosztályok is. Előfordul, hogy nem csupán embereket lehet indítani, ekkor a karakternek több osztálya is lehet. A karakter kialakításához szükséges információk általában rendelkezésre állnak.

Amikor a karakter elkészült, célszerű megismerkedni a MUD parancsaival. A legfontosabb parancsok így kezdődnek:

1. HELP: általános parancslistát ad.
2. INFO: rövid ismertető az adott MUD-ról.
3. COMMANDS: az összes parancs kilistázása az adott MUD-ban. (Nincs mindenhol.)
4. HELP <kulcsszó>: az adott kulcsszóról ad részletes leírást.
5. NEWS: a legújabb változásokról, fejlesztésekről tudósít.

A parancsok áttanulmányozása után lassan elkezdhetjük körbejárni, felfedezni a játékot. Ha netán további információkra van szükségünk, megkérdezhetjük a többi játékost is. Próbáljunk egy Wizardot (egy fejlesztő - halhatatlan), vagy magasabb szintű karaktereket megkérdezni. Ne legyünk túl türelmetlenek, lehet, hogy az illető elfoglalt, ki akar lépni, esetleg éppen egy csata kellős közepén van. A szemtelenség sem ajánlatos, ugyanis vannak olyan MUD-ok, ahol a játékosok megölése (PK, *player killing*) engedélyezett. Ezt a harcorientált MUD-ban többnyire elég komolyan veszik, de van ilyen lehetőség. Ilyen kivételes eset lehet például, amikor egy játékos tolvajkarakter ellop valamit valamely karaktertársától, s tetteire fény derül. (Ez igen könnyen előfordulhat, ugyanis az eseményeket naplórögzíti, és ebben a MUD gazdája bármit vissza tudnak keresni.)

A nem harcorientált MUD-okban a PK egyszerűen annak a jele, hogy valakit zavar az adott játéktípus.

Mindenképpen célszerű ételt és italt venni a játékos számára, valamint gyakorolni az éles kalandok előtt. Erre megfelelő helyek állnak minden karakterosztály rendelkezésére - itt hasznos a PRAC(tice) parancs. Néhol zárt területeket hoznak létre kezdők számára, ahová csak bizonyos szint alatt lehet bejutni. Itt természetesen csak olyan alacsony szintű szörnyek kószálnak, melyekkel a karakter (remélhetőleg) képes elbánni.

A karakter harcalképességét három fő érték jelzi:

- *Hit points*: annak mértéke, mennyi sebzést/ütést képes elviselni az adott karakter. Ha valakit eltalálnak, ebből az értékből veszít. A karakter általában -11 pontnál halott, és 0 pont esetén eszméletlen. Ekkor nem tud csinálni semmit, legfeljebb reménykedhet, hogy valaki felgyógyítja, mielőtt meghal.

- *Mana*: az az energiamennyiség, ami a varázslatokhoz a karakter rendelkezésére áll. Minden varázslat adott mennyiségű mana-pontba kerül.

- *Movement points (mozgáspontok)*: megmutatják, mennyit képes menni/futni a karakter. Bizonyos cselekvések és képességek használata csökkentheti a mozgáspontok számát.

Ha a karakter nem éhezik, nem szomjazik, akkor az elvesztett pon-

tok természetesen adott időn belül regenerálódnak. Ezt az időt a zsargon TIC-nek nevezi, ideje körülbelül 65-75 másodperc. A regenerálódás mértéke függ a TIC ideje alatt végrehajtott cselekvéstől (alvás során több pont regenerálódik, mint mondjuk ácsorgás közben).

Ha eleget gyakoroltunk, és legyőztük első szörnyeinket, elkezdhetünk pénzt gyűjteni a felszerelésünkre, valamint tapasztalati pontokat a szintlépéshez. Célszerű tapasztaltabb karakterekhez csatlakozni, mivel csoportosan megnő a túlélési esély, együtt komolyabb kihívások is leküzdhetők.

Hasznos megfelelő gyakorisággal elmenteni a karaktert - ha netalán rendszerösszeomlás következne be, akkor is megmaradjon a felszerelés. A játékban sajnos nagy szerepet kap a jel terjedésének sebessége a hálózaton. Ez néha megfelelően rövid, de a hálózat terhelésétől függően akadozhat is. Saját tapasztalatom szerint ez a legnagyobb probléma. Nagyon kellemetlen ugyanis, ha mondjuk egy csata közben 1-2 perc kiesik, nem látjuk az eseményeket, s csak találgatni tudunk a végkifejletet illetően. Az ilyen szünet neve LAG.

A kapott adatmennyiség csökkentésére vannak bizonyos parancsok, használatukat mindenkinek ajánlom. Ilyen a BRIEF, ami azt eredményezi, hogy nem kapjuk meg az adott hely leírását (minden lépéskor 4-6 sorral kevesebb adatnak kell átjutni a hálózaton), a COMPACT, mely a sorokat tömörítve küldi el, vagy néhol a TOGGLE, amivel a beszélgetésre, gratulációkra fenntartott csatornákat tilthatjuk le.

Végül néhány jótanács:

- Ne kiabáljunk fölöslegesen. A *kiáltás* parancssal közölteket mindenki megkapja, aki a rendszerben van, a világ bármelyik részén legyen is. Ez sokakat fog bosszantani a vonalak zsúfoltsága miatt. A LAG kiáltás is fölösleges. Úgyis mindenki megérzi.
- Ne szemeteljünk. A szörnyektől elvett dolgokat adjuk oda az újoncoknak, vagy ha nem kellene, áldozzuk fel. A szanaszét heverő szemét csak a gép erőforrásait terheli (memória, tárterület).
- Mielőtt megtámadunk valakit, adjuk ki előtte a CONsider <név> parancsot. Ha a gép afelől érdeklődik, hogy megőrültünk-e, akkor inkább keressünk másik, könnyebb ellenfelet.
- Vigyázzunk az agresszív szörnyekre, akik automatikusan megtámadnak, ha belépünk a területükre.
- A CON értékünk minden halál után (10 szint fölött) eggyel csökken; CON 3 karakter már nem tud visszalépni a játékba (CON dead). Ilyenkor elvész az összes pénz és felszerelés is.

Búcsúzóul egy-két cím:

130.237.234.3 4000	AlexMUD
130.237.234.17 8000	StackMUD
130.237.234.17 4241	Valhalla
xbye.nada.kth.se 4000	EliteMUD

Sok sikert!

Wery, the Immortal of ALEXMUD



Kreatív Anakronisták Társasága

Élő szerepjáték - Nagyon komolyan

Az SCA (*Society for Creative Anachronism*), a Kreatív Anakronisták Társasága a középkort kutatja és teremti újra huszadik századi világunkban.

Deklarált célja az európai középkor, a középkori kézművesség, tudományok, művészet, tradíciók, irodalom, stb. újraélesztése. Európai középkor alatt a nyugat-európai középkort értik, annak is 1600-ig terjedő időszakát. Tanulmányozzák és utánozzák a harművészetet, öltözködést, kalligráfiát, főzést, táncokat, üvegfestést, fémmegmunkálást, de bármi mást is, amivel valaha is foglalkoztak a középkorban.

Tagjaik megjelenésükben korhűek, és ehhez nem elég jelmezükölcsönzökből megszerezni a megfelelő öltözeteket, a tagok általában maguk tervezik és készítik (készítetik) el ruháikat. Elkészítik a páncéljukat, pajzsukat, fegyvereiket, megtanulják, milyen érzés, ha valaki karddal támad rájuk. Sört főznek (és meg is kóstolják!), középkori vacsorákat főznek.

Természetesen nem a valódi középkort teremtik meg, hanem egy kissé idealizált középkort, amilyennek a középkornak lennie kellett volna. Nincsenek parasztok és járványok, van viszont csatornázás és autók. Télen nem csak sózott disznóhúst és lepényt esznek, és a páncélok elkészítésében sem csak műtbéli szerszámokat használhatnak. A középkori kultúra azon elemeit válogatják ki, ami érdekli és vonzza őket.

A társaságot 1966-ban alapították sci-fi és fantasy rajongók Kaliforniában. Ma már több mint 20.000 fizető tagjuk van szerte a világon, az Egyesült Államokban, Kanadában, Angliában, Németországban, Svédországban, Finnországban, Olaszországban, Új Zélandon, Ausztráliában, Izlandon, Írországon, Hollandiában és Spanyolországban. Hogy ki csatlakozik hozzájuk? Bárki: diákok, programozók, fizikusok, tanárok, történelemszak, titkárnők, bárki.

A találkozásokon való részvétel egyetlen követelménye, hogy az 1600-as évek előtti divat szerinti ruhában jelenjenek meg a vendégek. Ehhez természetesen segítséget nyújtanak, a legtöbb csoportnak van új tagok, látogatók számára kölcsönözhető jelmeze.

A taggá válás önmagában csak azt jelenti, hogy megkapják a tagsági igazolványt és a rendszeresen megjelenő SCA folyóiratot megküldik a tagoknak. Az igazi SCA tagok azonban nem az igazolványról ismerik fel egymást. Minden bizonnyal az anakronisták közé tartozol, ha:

- Véd meg, kiáltod, amikor előhúrod a golyóstollat a zsebedből...
- Egy középkori várbán a fűgönyöket és ágyterítőket nézegeted, remek jelmez készülné belőlük...
- Ruhaüzletről ruhaüzletre jársz, és nem te unatkozol, hanem a barátodd...
- Egy vár fényképét látva már tervezgeted is, hogyan ostromolnád meg...
- Egy szerepjátékot aszerint ítélsz meg, hogy hogyan szabályozza mindazt, amit az anakronista találkozásokon meg tudtok csinálni a harcban...
- Százsor is megnézed a Rómeó és Júliát - a kosztümökért...
- Hétfő reggel a legérdekesebb kék foltokkal jelensz meg...
- Micsoda pazarlás - mondd minden rattan bútor láttán...
- Szórakozottan "Nagy jó uram" megszólítással kezded az üzleti levelet...
- Frizurádat választott szerepedhez igazítod (a hosszú szakáll még hagyján, de miért kell befonnod?)...
- A pulóvered alá láncinget veszel (hozzá kell szoknod), és csörögsz miközben lépsz...
- Gyermekeid fogalmazást ír élete legboldogabb pillanatáról, amikor is apukája az ő kendőjét tűzte magára a lovagi tornán, leszúrt két embert, de a harmadik lovag sajnos őt ölte meg. A tanítónő rémülten telefonál...

- Kritizáld a kalandfilmeket, hiszen minden bolond láthatja, hogy nincsenek kardcsapásnyi távolságra egymástól az ellenfelek...
- Szívesen felhasználnád a páncéldhoz a rozsdamentes tálcát, amin a desszertet szolgálják fel...
- Olyan agresszív vagy - szólnak, és nő létedre ezt bóknak tartod...
- Egy gyönyörű lány ül a rattan széken, és te a széket nézed...

MODERN KÖZÉPKORBAN ÉLÜNK

Az SCA felépítése is feudális jellegű. 13 királyságra oszlik, élükön a király és a királynő (akik a fegyverük erejével uralkodnak), a trónörökös herceg és hercegnő, valamint a Nagytanács, akik a királyság mindennapos ügyeit intézik. A feudális hűbéri elv - miszerint minden nemes szolgálattal és hűséggel tartozik az urának, aki cserében védelmezi őt - a meghatározója a társaság rendszerének, bár nem olyan mereven, mint a középkorban.

A király, a királyság feje, lovagi tomán nyeri el a koronát, és nevezheti meg királynőjét. Ha nő a győztes, királynő lesz, és ő választja ki a királyt.

A királyt (királynőt) kötik az SCA és a királyság törvényei, de még így is jelentős hatalommal bírnak, meghatározhatják a királyság politikáját, befolyásolják életét. Persze lehet, hogy néhány hónap múlva más nyeri el a korona viselésének a jogát, és az új királynak más elképzelései lehetnek a királyság életéről...

HARC

Az SCA-beli harc kialakításában azt vették alapul, ami akkor történt, ha két lovag a földre került (kivetették egymást a nyeregből), és csépelni kezdték egymást. Az SCA harci stílusa leginkább a gyalogos középkori lovagi tornára hasonlít.

A küzdelem kétféle lehet: egyéni és csoportos, ám mindkét esetben szigorú szabályok kötik a küzdőfeleket.

A legelső szabály: egyben legfontosabb, hogy minden lovag számára elsődleges a becsülete. És a becsület azt diktálja, hogy elismerjék az olyan csapásokat, amelyek a való életben megölnék vagy megsebeznek.

A második fontos szabály: hogy a harcos bízik az ellenfele szavában. Ha az ellenfél azt mondja, hogy a csapás nem volt elég erős ahhoz, hogy sebezzen, akkor ez az igazság. Mivel mindenképpen el akarják kerülni, hogy bárki megsérüljön, valódi páncélt használnak (bőrből, fémből, stb) és rattan kardokat. (Ismerjük a rattan bútorokat.)

Természetesen nem csak egy darab bambusszal vívunk, abból valódinak látszó kardot gyártanak, markolattal, kosárral. A páncélok elkészítése már bonyolultabb, hiszen hetekig is eltarthat páncélkészítőt készíteni. A páncélnak vannak a harcban kötelezően viselendő elemei: sisak, nyakvédő, valamint védeni kell a könyököt, térdet, veséket, ágyékot, kezeket is. A legtöbb SCA harcos mellvértet, kar és lábvédőket, de még páncélozott cipőt is visel.

Mielőtt bárkinek is megengedik, hogy részt vegyen egy csatában, egy marsallnak kell betanítania. Az oktatás célja, hogy biztosítsák - már amennyire lehet -, hogy a kezdő harcos sem saját magára, sem másokra nem jelent veszélyt. Általában hónapokig tart, mire valaki a küzdőterre léphet. A hónapok alatt azt is megtanulja, hogy hogyan ismerje fel a sikeres találatot, hiszen a csatában általában a harcos mondja meg, hogy a kapott csapás elég erős-e hogy sebesülést okozzon. Ha a találat a lábat vagy kezét éri, azt többé nem használhatják, ha a fejet vagy mellkast, a harcos a földre zuhan és "meghal".

Az oktatás végén minden harcosnak a marsallók tanácsa előtt kell bizonyítania, hogy alkalmas a küzdelemre. Ha úgy döntenek, hogy igen, (ez persze nem azt jelenti, hogy "jó" harcos, csak azt, hogy valószínűleg sem magát sem az ellenfelét nem sebzí meg ténylegesen), akkor felhatalmazzák a lovagi tornákon való részvételre.

KARAKTEREK ÉS NEVEK - AVAGY KIT LEHET JÁTSZANI

Minden SCA tag nevet választ magának, és a társaságban ezen a néven fogják ismerni. A név lehet hétköznapi, mint John of Wardcliff, de olyan egzotikus is, mint Oisín Dubh mac Lochlainn. A legtöbb ember kiválaszt egy időszakot (az 1600 előtti középkorból) és egy országot (Nyugat-Európa, vagy egy olyan középkorban létezett ország, amely bizonyíthatóan kereskedett NY-Euval és még tanulmányozható is), és kiválaszt egy személyt, akiről persze igyekszik minél többet megtudni, hiszen korhűen kell öltözködni, viselkednie. Mások kidolgoznak egy saját személyiséget, aki a fenti keretek között elhelyezhető, kitalálják nevét, lakhelyét, cselekedeteit és ruháikat az elképzelt személyiséghez igazítják, sőt, úgy viselkednek a találkozón, mintha azok az emberek lennének. Vannak, akik csak egy nevet választanak, és élik középkor-szerű életüket a találkozókra.

A 13 királyság közül számunka a legérdekesebb Drachenwald lehet, ide tartozik Európa. Minden királyságnak, de minden valóban létező városnak is saját középkori (középkor) neve van, Toronto például Eoforwic, Boston pedig Carolingia.

Ha a tagoknak segítségre van szükségük a nevük és címerük kiválasztásában, a College of Arms a rendelkezésükre áll. Ez a szervezet segíti a tagok kutatómunkáját, hogy nevük, ruhájuk, eszközeik megfeleljenek a kiválasztott korszaknak, gondoskodik róla, hogy minden név egyedi legyen, valamint regisztrálja a neveket.

RANGOK ÉS KITÜNTETÉSEK

Az SCA-beli rangok és kitüntetések rendszere meglehetősen bonyolult. Jelentősen különbözik a valódi középkortól, de mint sok minden más az SCA-ban, ez sem előre kidolgozott, megtervezett rendszer, hanem magától alakult ki. Rendszeres viták folynak arról, hogy hogyan lehetne fejleszteni. A rangok nem öröklhetők, csak kiérdemelhethetők, minden új tag alacsonyabb rangú nemesként kezd.

A főrangúak két csoportra oszthatók, a királyi főnemességre és az adományozott főnemességre. Királyi főnemese az, aki legalább

egyszer már uralkodtak egy királyságban. Aki legalább egyszer trónörökös volt, az vikomti ragot kap, aki király (királynő) volt, abból gróf (grófnő) lesz. Aki már kétszer viselte a koronát, azt főhercegnek szölik.

Az adományozott nemesek azok, akik kemény munkájukért, erőfeszítéseikért jutalmat érdemelnek. A rangokat a király/királynő adományozza, a rend tagjainak ajánlására. Három nemesi rend létezik, a követelmények mindháromban azonosak:

- becsület és udvariasság
- jártasság a középkori udvar etikettjében (pl. csak az szolgálhat egy uralkodóhoz, akit a herald bejelent és beszédre szólít, 10 lábnaál közelebb senki nem léphet az uralkodóhoz annak engedélye nélkül, stb.)
- elkötelezettség a társaság és eszményei iránt.

A legősibb rend a **Lovagrend**. Tagjai Lovagok, a legjobb harcosok, akik már többször bizonyították ügyességüket, és akik a lovagiasság, bátorság és becsület megtestesítői. Sokan a középkori világ központi figuráinak tartják őket.

A második legidősebb a **Babér rendje**, művészek és mesterek nyerhetnek ide tagságot, jutalmul a középkori mesterségek kutatásáért, művészi alkotómunkáért vagy oktatómunkájukért.

A **Pelikán rendjébe** azok tartozhatnak, akik a Kreatív Anakronisták Társaságáért dolgoztak. Általában ők végzik a tényleges ügyintézését egy királyság életének (egy királyság általában legalább 3000 embert jelent!) Jelképek a pelikán, a középkorban az önzetlenség jelképe, aki a szóbeszéd szerint a saját mellkasát hasítja fel, hogy a kicsinyeinek enni adjon.

A MODERN KÖZÉPKOR ESEMÉNYEI

Az SCA tagjai életének legérdekesebb részei a találkozók, amikor a tagok magukra öltik középkori ruhájukat, találkoznak egymással, középkori lakomát fogyasztanak, beszélgetnek, - egyszóval jól érzik magukat. Az USA-ban minden hétfőgőn több ilyen találkozó is van, egy részük egyben lovagi torna is, kiállításokkal, vetélekdéssel, bőséges lakomákkal, udvari fogadásokkal, táncmulatsággal, beletanulhatnak középkori mesterségekbe, a bajvívás tudományába, a művészetekbe.

Az európai eseménynaplárban is találhatunk néhány érdekes találkozót januárra és februárra: koronázást hollandiában, Szent Mátyás viadalt Nürnbergben, Téli Játékokat Svédországban, Valentin Napj Öldöklést Kaiserslautenben, tavaszi Királyi Tornát Angliában.

ANAKRONISTÁK. LEENDŐ ANAKRONISTÁK FIGYELEM!

Örömmel tudatjuk minden érdeklődővel: azokkal akiknek régi vágyuk és azokkal, akiknek csak most tetszett meg, hogy hamarosan hazánkban is lehetőség nyílik a Modern Középkorban élni, hasonló törvények szerint, mint a fentebbi ismertetés ezt bemutatta.

E célból megalakítottuk a

Múltbanjárók Egyesületét

Tagjaink közé várjuk mindazokat, akik elég bátrak ahhoz, hogy engedjenek a csábításnak, s havonta legalább egy alkalommal úgy merészelnék élni, miként mindig is szerettek volna: a középkor nemes és nagyszerű törvényei szerint.

Jelentkezéseket - kizárólag levélben - az alábbi címen várunk:

MÚLTBANJÁRÓK EGYESÜLETE

1077 Budapest, Dohány u. 30/A.

Kérjük leendő tagjaink türelmét, mert a tagságot igazoló oklevelet, az Egyesület alapszabályát és az egyéb követelményeket, törvényeket, valamint a legközelebbi rendezvények időpontját és helyét tartalmazó postacsomagot leg hamarabb két hét, leg később egy hónap elteltével kaphatják csak kézhez.



A fáraó

AD&D kaland 14-18. szintű
karakterek számára

Az alábbi kaland a Magyar Fantasy Egyesület támogatásával 1991-ben napvilágot látott Nagy Piramis modul alapján készült. Akkor csak igen kis példányszámban jelent meg, így még mindig sokak számára érdekes lehet. Azóta a kaland némileg megváltozott; amit most a kezében tartasz, kedves olvasó, egy átdolgozott, „felturbózott”, kiadás.

A kaland maga az ősi Egyiptom földjén játszódik, és sok szerep jut benne a mitológiának. Természetesen a mitológiai utalások, kapcsolódások az eredeti, történelmileg hű egyiptomi vallást követik. A kaland maga is részben történelmileg megalapozott tényekre épül, részben viszont a fantázia szüleménye, az AD&D rendszeréhez igazítva. Mindazonáltal hasznos, ha a mesélő a kaland elmesélése előtt tájékozódik valamelyest Egyiptom legendáit és mítoszait illetően. Ez nem kötelező vagy elengedhetetlen, azonban így jóval színesebb, érdekesebb képet festhet a környezetről.

Modulunk leginkább a Róma dicsősége (Glory of Rome), illetve a Hősök kora (Age of Heroes) kiegészítőhöz alkalmazható, hiszen ezek is a földön játszódnak, a történelmi ókor idejében. A többi, hasonlóan történelmi jellegű kiegészítővel is játszható, azonban ezek idő- és térbeli távolsága miatt adódhatnak problémák. Természetesen, ha mesélőként nem a történelmi földet használsz világodul - és ez a gyakoribb -, akkor sincs gond, hiszen valószínűleg akad nálad is olyan fehér folt, ahol a sivatag mélyén egy elfeledett kultúra maradványai között, a piramis mélyén felütötte fejét a gonosz. Persze, ez esetben a mitológiai utalásokat, hely- és személyneveket is megfelelően meg kell változtatnod.

Általános észrevételek a piramisokról

A kaland során a karakterek egy piramis belsejébe jutnak. Mivel a piramis belső tere szinte mindenütt azonos jellemzőket mutat, ezeket nem részletezem később a helyszínek leírásánál, általánosságban most írom le.

Folyosói sötétek, sehol nincsenek kivilágítva. Természetesen a karakterek világozhatnak maguknak, de ehhez eszközről nekik kell gondoskodniuk. A piramis meglehetősen vén, kora egy-két ezer évre tehető, de a termék és a járatok ennek ellenére meglepően tiszták. A környező sivatag mindenhová befurakodó, finom homokja nem talált utat a siremlék belsejébe. Az egész építmény hatalmas kötbökből áll, melyeket értő kezek csiszoltak simára. A munka olyan pontos, hogy a kövek találkozása alig észrevehető. Bár nincs az egyes tömbök között semmiféle kötőanyag, az épület mégis tökéletesen stabil.

Az odabenn rejlő titkosajtók mind azonos elven működnek. A falakat alkotó kövekhez hasonlóan, ezek is gondos megmunkálás után kerültek helyükre. Lényegében mind egy-egy olyan kötbö,

amely képes elmozdulni, ha valaki működésbe hozza az évezredek nyitóméchanizmust. Az ajtó kinyitása minden esetben egy kisebb kőlap benyomásával történik. A kőlap és az ajtó elhelyezkedése semmiféle összefüggésben nem áll egymással. Titkos ajtót keresni a piramisban csak egy módon lehet: - ha végigtapogatják a falakat, a nyitókőveket kutatva. Ebben az esetben sikerük biztos, hiszen előbb vagy utóbb rálelnek a keresett lapra. Más módszerrel azonban nem lehetséges az ajtók megtalálása - kivéve persze a mágiát -, hiszen az ajtókat semmi sem különbözteti meg a falakat alkotó többi kőtől, még súlyuk, vastagságuk sem. Éppen ezért még törpék sem képesek hagyományos módon felfedezni őket.

A piramisban számtalan rejtekaajtó is található. Ezeket lényegesen egyszerűbb felderíteni. A rejtekaajtó ugyanis nem más, mint egy nagy gondal festett papirusz, amit az ajtónyílásba feszítettek ki. Valódi mestermunka; oly tökéletes, hogy messziről, ránézésre közönséges kőlapnak tűnik - közelről megvizsgálva azonban hamar kiderül, hogy csak álfalról van szó. Mivel ezek a paravánok gyengék, bármilyen erősebb ütés, fizikai vagy mágikus támadás átszakítja őket, felfedve a mögöttük rejlő termet vagy folyosót. Szerepük nem is az ellenállás - igazi hatékonyságukat annak köszönhetik, hogy amíg valaki nem gyanakszik rájuk, addig teljes észrevétlenségben maradnak.

Némelyütt ládákra lelhetnek a kutakodók. Nem hagyományos faladák ezek, hanem a szarkofágokhoz hasonlatos, nehéz kőalkalmazások. Egyetlen márványtömbből faragták őket, tetejük szintűgy kőből készült. A fedlap maga is meglehetősen nehéz, elmozdításához különleges Erőpróba kell. A próbálkozó karakternek Erő tulajdonsága fele alá kell dobnia a d20-on, hogy sikerrel járjon. Ha többen próbálkoznak, a legerősebb karakter Ereje számít, aki minden segítő után +2 módosítót kap. A szarkofágok ugyanilyen módon nyithatóak. Természetesen, egy karakter egy adott ládával illetve szarkofággal csak egyszer próbálkozhat.

A folyosók hozzátétőleg két és fél méter magasak és ugyanilyen szélesek. A nagy piramis magassága 150m, oldalainak hossza 235m, míg a kis piramisok magassága 38m, alapjuk 60m.

Előzmények

Karmon városa a Nílustól nem messze, a sivatag peremén fekszik. Hozzávetőleg kétezer évvel ezelőtt alapította a koptok népe. A történelem során a várost többször elfoglalták, lerombolták, visszafoglalták, leigázták és felgyújtották. A koptok majdnem teljesen kihaltak, csak nagyon kevesen maradtak, akik még ismerik az ősi hieroglifák titkait (a lakosság 01%-a). A várost most nagyrészt arabok lakják, de megtalálhatunk itt görögöket és rómaiakat is. A koptok bár-





kit megtanítanak a hieroglifák titkaira - megfelelő ellenszolgáltatás fejében. Amennyiben egy karakter alaposan meg akarja tanulni: ősi nyelvnek számít, nemfegyveres képzettségként tanulhatja, 1 pontért.

A várostól háromnapos járóföldre, a sivatag mélyén áll Notankhthoth fáraó piramisa. Karmon legendák szerint egy ízben rablóbanda támadta meg a piramist, hogy kifosszák és elrabolják a fáraóval temetett mesés kincseket. Egyikük sem tért vissza élve, a fáraó atka mindjüket elpusztította. Azóta a karmoniak közül senki sem mer a piramis közelébe menni.

A városban már napok óta rettegés uralkodik, mert éjjelente néhányan titokzatos körülmények között eltűntek az utcákról. Többen esküsznek rá, hogy az éj leple alatt különös, fekete csuklyás-köpenyes alakok róják a város útjait. Aki úgy határozott, hogy szembeszáll velük, annak mind nyoma veszett. Az emberek félnek az idegenektől, a karakterekkel sem szívesen elegyednek szóba, gyanakszanak, tán a fekete csuklyásokhoz tartoznak. Nem könnyű őket meggyőzni, ám ha sikerül, valamivel közvetlenebbek lesznek. Éjszakánként mindenki bezárkózik a házába, napnyugtakor zár a kocsmá is.

Notankhthoth fáraó már életében is Thoth isten főpapja volt, ezenfelül hatalmas mágus. Halála után lelke nem költözött át a más-világra, az élők között folytatta a mágikus tanok kutatását. Évszázadokon át tanulmányozta az ősi varázsigéket, s most elérkezettnek látta az időt, hogy hadsereget gyűjtsön maga köré élőhalott szolgálóiból, és leigazza az élők világát. Elküldte hát kísértetsatlósait, hogy hozzanak neki emberi holttesteket, akiket később zombiként keltett életre. Zombiseregét azután Karmon városa ellen küldte, hogy romlást és pusztulást hozzanak az élőkre.

Az éjszakánként feltűnő fekete csuklyás alakok a fáraó élőhalott szolgálói. Messziről ugyan nem látszik rajtuk, hogy már nem élnek, mert hosszú köpenyűk és az arcukba húzott csuklya szinte mindent eltakar belőlük, de ha bármilyen élővel találkoznak, azt azonnal, gon-

dolkodás nélkül megtámadják. A zombik a fáraó beégetett jelét viselik homlokukon. Ha a játékosok legyőznek egyet, és alaposan megvizsgálják, felfedezhetik a szimbólumot. Annak esélye, hogy a karakterek a városban zombikkal fussanak össze, nappal 04% (nagyon ritka), éjjel 65% (gyakori). Egyszerre 4-40 zombival találkozhatnak.

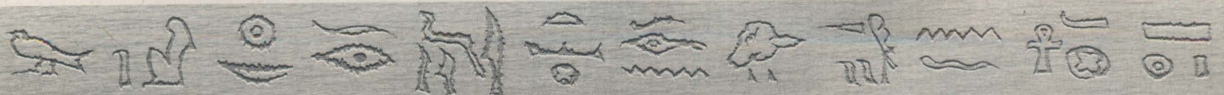
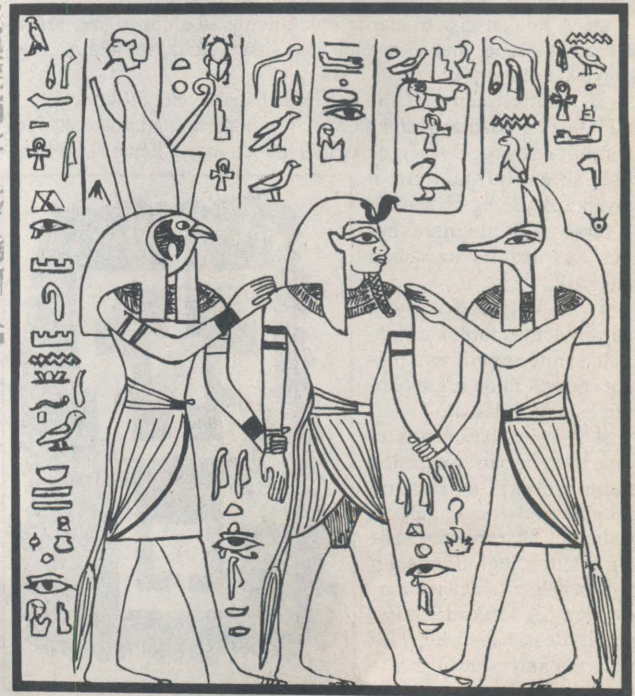
A fáraó piramisa a sivatag mélyén áll, 65 mérföldnyire a legközelebbi emberlaktól - Karmontól. A nagy piramis lábánál három kisebb piramis lapul - ezek a fáraó közvetlen hozzátartozóinak, alárendeltjeinek síremlékei. Itt nyugszik hadvezére, főpapjai, feleségei, ágyasai, a piramis tervezői és más fontos emberek.

A kisebb piramisoktól délre Thoth isten romba dőlő szentélye található. A falmaradványok alig egy méter magasak, a valaha volt padlót vastagon borítja a sivatag homokja, de itt-ott még olvashatók töredékek az egykoron díszes hieroglifákból. Több helyen szerepel Thoth isten szimbóluma (az ibiszmadar) és a fáraó neve. A templomtól délre egy szfinx magasodik, arccal a sivatag felé. Ha bárki a látóterébe kerül, a szobor messzezenő hangon megszólal: „Ne háborgasd Notankhthoth fáraó nyugalmát!“. A jelenség mágia eredménye, mely megközelítően a varázsszáj varázslatnak megfelelően működik, de a szöveg elhangzása után sem szűnik meg a hatás. Ahányszor új személy lép a Szfinx látómezejébe, elismétli a mondatot, egy embernek azonban csak egyszer. A Szfinx ezenfelül mágikus őrszem is: amint megszólal, a fáraó telepátikusan értesül a betolakodók közeledtéről, így fel tud készülni méltó fogadásukra.

A kisebb piramisok

Három egyforma kis piramis áll a nagy tövében. Ezek - mint azt már korábban olvashattuk - a fáraó főhivatalnokainak és hozzátartozóinak nyughelyei. Belülről mind a három azonos felépítésű. A termekben a díszítések különböznek, attól függően, hogy ki fekszik a szarkofágban. A kisebb piramisokban eltemetett emberek közül egy sem vált élőholtá, itt senkivel nem találkozhatnak a karakterek.

A C jelű piramis egyvalamiben különbözik a többitől. Délre néző falában sötét lyuk tátong. Itt volt valaha a titkosajtó, ami a belső tér-



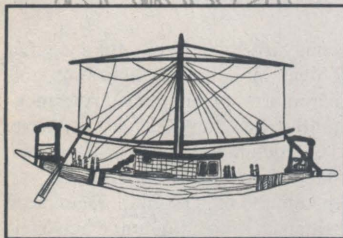
be vezet, de ezt valaki vagy valakik felnyitották. A belsejében ennek megfelelően vastagon áll a sivatag pora. Többfelé koromnyomok látszanak, mintha fel akarták volna gyújtani.

Több évszázaddal ezelőtt egy rablóbanda a fejébe vette, hogy megszerzi a fáraó régen elfeledett kincsét. Nagy nehezen meg is találták az egyik kisebb piramis bejáratát. Bejutottak, kifosztották. Ez felkeltette a fáraó figyelmét, és éktelen haragra gerjesztette. Varázshatalma segítségével elpusztította a betolakodókat - innen származik a karmoni legenda is. Azóta senki sem zavarta Notankhthoth fáraó nyugalma.

Az egyes termek megegyeznek, csak a falakat díszítő hieroglifák különböznek a kisebb piramisokban. Következzék a termek leírása, az esetenkénti különbségek feltüntetésével.

1. Tágas halotti terem, amelyben egyetlen szarkofág fekszik. A tetejét díszes faragás mozdítani, ha azonban valaki mágiát próbál észlelni, sikerrel jár. A trón mágikus, aki beleül, azt elteleportálja a nagy piramis legfelső (I.) szintjére. A teleport visszafelé nem működik, azaz aki egyszer odakerült, ezen az úton már nem távozhat. A trónusnak fizikai vagy mágikus módon ártani lehetetlen.

C. Ezt a piramist fosztották ki a rablók. Nyomai mindenütt látszanak. A szarkofág fedele leemelve, a szarkofág maga kifosztva. A dúlás ellenére is jól kivethető a falon a festmény, ami egy hajót ábrázol. A körülötte található feliratok elárulják, hogy ez a Naphajó; halála után ezen kellett volna utaznia a fáraó lelkének a Napba, hogy ott Ra istennel találkozzék. A felirat tanúsága szerint sem a hajó, sem legénysége nem evilági.



2. Hatalmas temetkezési csarnok, benne 9 szarkofág sorakozik. A szarkofágokban a fáraó főhivatalnokainak teste van eltemetve.

3. Raktárhelyiség. A falak mentén hombárok és amforák sorakoznak, tele gabonával, borral és mindenféle egyéb élelmiszerekkel. Minden élelem

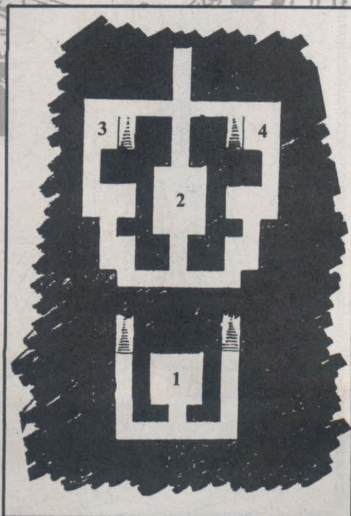
már réges-rég megromlott, megszáradt, ehetetlen.

A. A falakat díszítő hieroglifák különböző áldozati szertartásokat mutatnak be, melyeken ételt-italt áldoznak az isteneknek, hogy kegyeiket elnyerjék.

B. A falfestmények itt a fáraó családjának életét örökítik meg. A különböző ábrázolásokon különböző hozzátartozók láthatók, némi hieroglifaszöveggel kísérve. Az időrendben utolsó kép a fáraó temetését ábrázolja, mellette a következő szöveg olvasható: "a fáraó az őt megillető helyen, a piramis szívében nyugszik."

C. A helyiség nagyon megsínylette a rablók rongálását, szinte semmi sem maradt épen. A falon is csak korom és piszok látható.

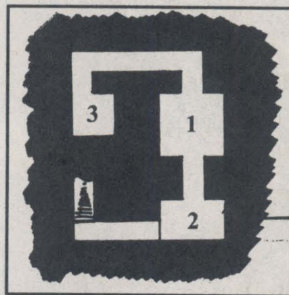
4. A 3.-hoz hasonlós terem, itt azonban nincsenek élelmiszerek; a falakon különböző ősi legendák olvashatóak. A rengeteg szöveg közül a legkülönösebb ragadja meg a karakterek fantáziáját: „A krokodil szíve gonosz, de ne hagyd, hogy leterítsen a helyes útról!”



A nagy piramis

A nagy piramisba két úton is be lehet jutni. Vagy az oldalában elrejtett titkosajton keresztül, vagy a középső kisebb piramisban található mágikus trónon át. Bár elvileg két lehetőség van, a karakterek nem találhatják meg a titkos bejáratot, csak a teleportáló trón segítségével juthatnak be! Ez azért lényeges, mert ezen az úton nem fordulhatnak vissza, így kénytelenek lesznek megtalálni a kijáratot.

I.



1. A mágikus trón a középső kisebb piramisból (B/1.) a nagy piramis legfelső szintjének közepén található, hasonló trónba teleportálja a beleülőt. Ez egy díszes, tágas terem közepén helyezkedik el. A falon a díszítések - hieroglifák és domborművek - a fáraó életének dicsőséges pillanatait örökítik meg. A trónus pontosan délnek néz, vele szemközt és mögötte található a terem két kijárat. A márványtrónus pontos má-

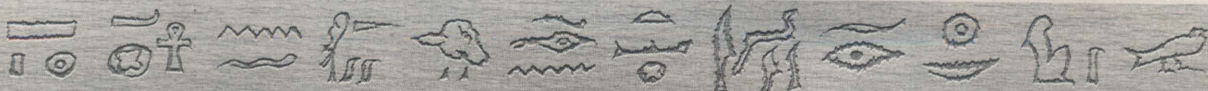
sa a kis piramisban található. Ellenáll mindenféle behatásnak, mágiát sugároz, használni azonban semmire sem lehet.

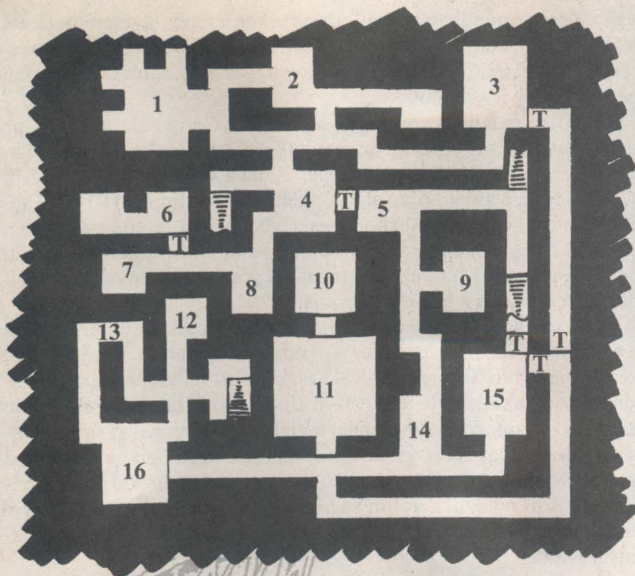
2. Nagyobb szoba, a fal mentén öt álló szarkofág helyezkedik el, egy közülük épp a rejtett kijárat előtt, eltakarva azt. A szarkofágokban emberi csontvázak várakoznak. Amint valaki belép a helyiségbe, a csontvázak szemében gonosz, vörös fény gyúl és lassú, kimért mozdulatokkal a betolakodóra támadnak. A csontvázak inkább csak elrettentésül szolgálnak, igazi kalandozókra nem jelentenek komoly veszélyt. Ha egy pap sikeresen elűzi őket, visszalépnek sírjukba és mozdulatlanul dermednek, szemük parázsló fénye kihuny. Ha azonban ilyenkor megtámadják őket, ismét életre kelnek és harcolnak - ám másodszer már nem próbálkoznak a pap.

3. Kis kamra, teljesen üres. Egyetlen funkciója, hogy az óvatlan betolakodókat a folyosó kanyarulatában elrejtett csapdába csalja. Annak esélye, hogy valaki tudatlanságában rálepp, 80%. Természetesen, ha a karakterek valamilyen módon képesek észlelni a csapdákat, akkor kikerülhetnek. A kőlap megnyílik a ráleppő súlya alatt, a karakter a mélybe zuhan. Sikeres ügyességpróba (Ügyesség-érték fele alá) esetén az utolsó pillanatban elkapta a verem szélét, így megmenekült a zuhanástól. Miután az áldozat eltűnt, a csapda teteje újra összezárul. Aki leesett, elveszt 3-18 Hp-t az esés miatt, és a második szinten találja magát, egy szűk kis cellában (II./6).

II.

1. Hatalmas csarnok. A bejáratall szemben, félkörívben kis köfűlkék sorakoznak, szám szerint négy darab, a tekintetet azonban a terem közepén álló jókora szobor vonja magára. Apepnek a Kígyók Urának életnagyságú szobra. Tekergőző kígyót ábrázol, kobraszerű fejét jó háromméteres magasságban tartja, de teljes testhossza ennek többszöröse lehet. A mögötte látható fűlkék hozzávetőleg két méter mélyen nyúlnak be a falba, mindegyik mélyén kis kőasztalka áll. Az asztalkákon gömbök fénylenek, anyaguk messziről nem megállapítható. Felettük egy-egy kődarab áll ki a falból, nyilvánvalóan arra való, hogy benyomva valamilyen szerkezetet hozzanak működésbe. Az egyes fűlkék fölött festett képek láthatóak: krokodil, szkarabeusz, kígyó és macska.





Ha egy karakter belép valamelyik fülkébe, vagy bármelyik gömböt távolról megmozdítja, a terem bejárata hirtelen bezárul. Ez minden bizonnyal meglepi a kalandozókat, hiszen amikor beléptek, nem láttak ajtót, a folyosó akadálytalanul torkolt a terembe. Valóban nem ajtó csukódik - a terem kőfala zárul össze, mégpedig olyan meglepő sebességgel, hogy a bennredekteknek idejük sem marad a cselekvésre.

A macskával megjelölt fülkében található gömb a pozitív anyagi síkról származik. Aki hozzáér, kellemesen melegnek találja. Ha megelőzően életerő-szívásnak esett áldozatul, azt tapasztalja, hogy sokkal jobban érzi magát, elszívott életenergiáit visszanyeri, elvesztett szintjei visszatérnek. A fülkében található kőlap benyomásának hatására a terem kijárata ismét szabaddá válik, a kövek visszahúzódnak eredeti helyükre.

Az összes többi fülkében a fénylő gömbök üvegből készültek, és örök fény (Folyamatos fényvarázs) varázslat van rajtuk.

Ha valaki a kígyóval jelzett fülkébe lép vagy az ott található gömböt távolról megmozdítja, az ajtó bezáródása után apró lyukak nyílnak a falon, és a terembe 5-50 tűzkígyó csusszan. A fülkében található kőlapot benyomva semmi sem történik.

A szkarabeuszalatti fülkébe lépve vagy, az ott található gömböt távolról megmozdítva, az ajtó bezáródása után Apep szobra életre kel, és elpusztít minden élőt a teremben. A falban található kőlap itt sem jó semmire.

A krokodillal jelzett fülkébe lépve a fentiekkel megegyező módon bezáródik az ajtó, azonban ez esetben a fülke bejáratánál rács zuhan le, csapdába ejtve a bennredekettet. Ez még önmagában nem is lenne gond, de a fülke mennyezete lassan ereszkedni kezd. Ha a bent lévő karakter vagy karakterek nem jutnak ki 10 kör alatt, menthetetlenül ottpusztulnak. A kőlap itt is hasznavehetetlen.

2. Agmonhefron főpap halotti szobája. Oldalt díszes szarkofág fekszik, a sarokban pedig hatalmas kőszobor áll. Egyetlen, háromméteres bazalttömbből faragták ki. A megmunkálás meglehetősen elnagyolt, de azért jól kivehető a fej, a karok és a két láb. Ezt a szobát mágikus rúnák (Védőrúna) őrzik. Ha bárki belép, a rúna hatására a szobor megelevenedik (Szikla Megelevenítése), és a betolakodóra támad. Természetesen, aki ismeri a rúna varázsszavát, az beléphet anélkül, hogy a gólem életre kelne. A kulcsszó Agmonhefron.

A falat körben a néhai főpapot dicsőítő feliratok és ábrák díszítik. Alaposabb vizsgálódás után figyelmeztetésre bukkannak a ka-

rakterek: „óvakodj a vakság poklától, mert ha a szélördög életre kel, nem kegyelmez senkinek!”

3. Thoth isten szentélye (szimbóluma ibiszmadár). A bejáratall szemben jó két méter magas, ember testű, ibiszmadár fejű szobor áll. Fából faragták, de mindenütt színes festés díszíti. A szobor előtt és mellett mindenfelé arany és ezüst kegytárgyak, szobrocskák hevernek.

Thoth szobra előtt, a főhelyen, ezüst füstölőtégelyben tömjén ég. Ez a füstölő mágikus, Thothnak, a tudás és bölcsesség istenének hatalma itatja át. Bárki, aki belelegzi a füstöt, kellemesnek találja, de mentődobást kell tennie méreg ellen, -2 módosítóval. Ha a mentődobás sikerrel járt, az áldozatot erős fejfájás gyöttri 2-20 körön át, minden tevékenységére -1 módosító jár. Ha azonban a mentődobás sikertelen, az illető intelligenciája megnő 1-2-vel, a fent leírt erős fejfájás gyöttri, ám 30% esélye van rá, hogy a hatásba beleőrül.

A füst valódi hatásáról a karakterek nem tudnak, ezért ne áruul el a játékosoknak sem! Akár sikerül a mentődobásuk, akár nem, a kalandozók csupán a fejfájást érzik. Az intelligencia növekedését csak fokozatosan észlelik.

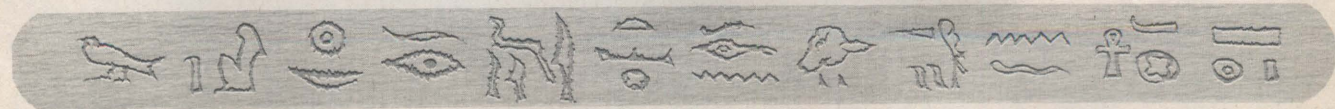
4. Tágas szoba, melynek egyetlen berendezési tárgya egy faragott kőemlék, amely a tetején tálat formázva kiszélesedik. A tálnban szürkés-piszkos víz kavarg. Ez egy mágikus jósmedence (Tükröző tavacska), amelyben a hozzáértő szemlélő megpillanthat távoli tájakat vagy személyeket. A medence minden tekintetben úgy működik, mint a hasonló nevű varázslat, és kizárólag papok képesek használni. Bárki más tekint bele, nem lát mást szürke kavargásnál.

5. Díszesen festett ceremóniacsarnok. A terem üres, de falát gazdagon borítják a hieroglifák. Mindenféle szertartások leírása olvasható itt, többek között Apepnek, a Kígyók Urának bemutatandó áldozatok. A szövegben egy figyelmeztetés is olvasható: „A kígyó szíve álnok, óvakodj tőle!”

6. Szűk kis cella, ide jut, aki a legfelső szinten (1/3.) belezuhan a csapdába. A szoba koromsötét, szűk és igen barátságtalan. Egyetlen kiút nyílik innen, egy szomszédos cellába, ám ezt is rács zárja el. A lezuhan áldozatnak alig jut ideje feltápáskodni, a rács félrecsúszik és a szomszédos kamrából egy hatalmas krokodil közelít. Alaposabban szemügyre véve - feltéve, ha van megfelelő fényforrás - megállapítható, hogy az állat már nem él, zombi szörnyként keltette életre a gonosz mágia. Amíg élőlényt érez a közelében, addig támad rá, megpróbálván elpusztítani. Ha netán többen kerültek ide, a krokodil képes köröngként kettőt támadni - egyet a harapásával, egyet a farkával -, de természetesen csak két különböző ellenfél ellen. A cellából egy titkos kijárat vezet ki.

7. Kisebb szoba, a földön mindenféle edények hevernek szét-szórva, némelyikük törött. A falat sűrűn borítják a hieroglifák. Valamiféle számvetést jegyezhettek ide fel, de az egyik sarokban ősi figyelmeztetés olvasható: „Ne zavarj a szkarabeuszhelyét, mert a Kígyók Ura lesújt rád!”

8. Látszólag üres szoba, pusztá kőfalakkal, ám ha valaki közelebből meg akarja vizsgálni, kellemetlen élményben lesz része. A bejáratall átéllenes falon ugyanis távolról nem látható kötüskék (Kötővis) vannak, ami önmagában még nem lenne veszélyes, de a falon vonzás varázslat működik (Vonzás), amittől magához ránt mindent és mindenkit, aki három méternél közelebb kerül. Az áldozatba 1-3 tüske fűrődik. Minden egyes tüskének támadást kell dobni, mintha THAC0-juk 11 lenne. Sikeres találat esetén az áldozat elveszt 2-5 Hp-t. Akit egyszer a fal odavonzott, csak különleges Erőpróbával szabadulhat: ereje negyede alá kell dobni. Ha távolról segítik (pl. kötéllel), minden egyes segítő után +3 módosítót kap a próbához. Sikertelen kísérlet esetén a karakter újra próbálkozhat, de minden egyes kudarcnál újra elszenvedni a tüskék sebzését.



9. Tágas szoba, az egyetlen berendezési tárgy a bejáratnál pontosan szemközt elhelyezkedő kőláda. A bejárat kőköcsa kiképzése olyan, hogy ha valaki rálép, egy csapdát hoz működésbe. A láda fölött a falban kis lyukak nyílnak, ahonnan 3-3 nyílvező röppen a két szemközt sarokba és a bejárat felé. A nyílak THAC0-ja 5, sebzésük 1-4 Hp, a rajtuk lévő mérge pedig halált vagy lassulást (Slow) okoz, ez utóbbit 2-8 fordulón át. A ládában a medúza botja található.

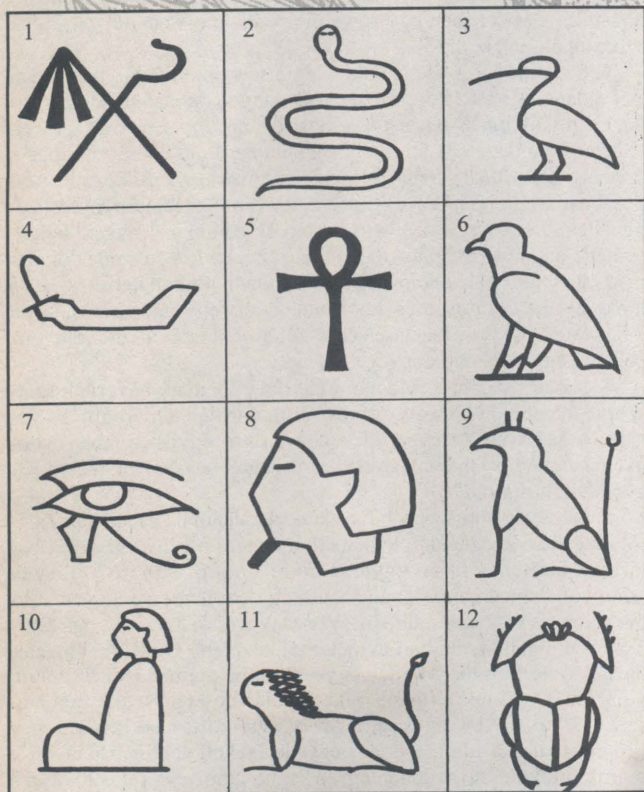
10. A fáraó kriptája. Ez a belső temetkezési csarnok, a piramis szíve, ahová az uralkodót eredetileg eltemették. Itt áll gyönyörű domborművekkel ékített fehérmárvány szarkofágja, melyben sorban, egymásba foglalva helyezkedik el a fa-, a bronz-, az ezüst és az aranyzarkofág. Maga a kőszarkofág több tonnát nyom, elmozdítani teljesen lehetetlen.

Az élőholt fáraó általában nem itt tartózkodik, de ha menekülni kényszerül, biztosan ide tér vissza. Ha a hazahívó szót (Mentsvár Szózat) alkalmazza, az is ebbe a terembe teleportálja.

A termet titkosajtó választja el a fáraó halotti csarnokától. Ha a márvány szarkofágból kiemelik a többi, azt tapasztalják a karakterek, hogy az alja nem márvány, hanem a terem padlózata. Még annak is különös, hiszen tizenkét kőlapra osztották, amelyeken egy-egy hieroglifa olvasható. A kőlapokat megfelelő sorrendben benyomva, működésbe lép egy ősi, rejtett mechanizmus. A helyes kombináció értelmében a szarkofág alja lassan félrecsúszik, és egy titkos lépcsőt tesz szabaddá. Ha rossz lapokkal



A fáraó neve



A fáraó szarkofágja alatti kőlapok a rajtuk látható hieroglifákkal

vagy rossz sorrendben próbálkoznak a karakterek, a terem bejárata lezárul, és a mennyezeten található apró lyukakból homok ömlik a terembe. A kalandozóknak 20 körük van cselekedni, mielőtt teljesen betemetné őket a homok.

A kőlapok helyes sorrendjét a fáraó neve adja: az oroszlán, az uralkodás jelképe, az ankh az élet jelképe, valamint az ibiszmádár, a bölcsesség és Thoth isten jelképe. Tehát a helyes sorrend 11-5-3. A titkos lépcső a szarkofág alatt a piramis alsó szintjére (III./23.) vezet. Fontos, hogy akármekkora veszélyben van a fáraó, csak eddig, a szarkofágig menekül, az alsó szintre semmi körülmények között nem megy, mivel ott van az a mágikus gömb, ami anyagi teste elpusztulása esetén a lelkét befogadja.

11. A fáraó halotti csarnoka. Itt kutatja a mágikus tudományokat a néhai uralkodó. Eredetileg ez a csarnok szolgált arra, hogy a halott kényelmét a túlvilágon is szolgáló eszközöket felhalmozzák, így aztán tele van mindenféle tárggyal és kincsel. Ide hozatta halála előtt a fáraó az összes misztikus tannal foglalkozó irományt. A falak mentén körben polcok sorakoznak, rajtuk mindenféle, mágikus kutatáshoz szükséges eszköz és anyag. A fáraó varázslatait tartalmazó papirusztekercsek is itt rejtőznek. Balra a sarokban nagy halomba összehordva állnak a temetkezési kegytárgyak, kincsek és ékszerek, összesen mintegy 15 000 arany értékben.

A terem maga hatalmas, futva is 3 körig tart, mire valaki az egyik végéből a másikba ér. A titkos bejáratnál nagyjából szemben, kicsit jobbra terpeszkedik a fáraó asztala - egyetlen márványtömbből kifaragott díszes kőasztal. E mögött áll az élőholt uralkodó, amikor a karakterek belépnek. A szfinxnek hála, szinte biztos, hogy értesült a betolakodók érkezéséről, így felkészülten várja őket. A terem eredetileg sötét, mivel az élőholt fáraó a sötétben is kitűnően lát. A játékosok fáklyája nem világítja be az egész hatalmas teret, ezért korántsem bizonyos, hogy elsőre észreveszik a rájuk várakozó fáraót! Az örök fény (Folyamatos Fényvarázs) varázslat az egész termet megvilágítja.

A fáraó eszközeiről és taktikáiról bővebben a függelékben szólnunk.

12. Kisebb szoba, a bejáratnál szemközt a falon egy vízköpő van. Első ránézésre közönséges víz csordogál belőle, valójában azonban ez a kút mágikus. Közelebbről megvizsgálva látszik, hogy a kút vize nem tiszta, enyhén sárgás, zavaros. Ez az italok kútja, amiből minden pillanatban más és más folyadék folyik. Ezt azonban kívülről semmiféle eszközzel nem lehet megállapítani, csak akkor, ha valaki kipróbálja. Ha valaki iszik a kútból, az alábbi táblázat segítségével meghatározható, éppen miféle folyadékhoz jut. Ne árurol el, mi az, csak írd körül az ízet és a hatását! Valószínű, hogy a bort felismeri a karakter, de a szenteltvizet a közönséges víztől már nem tudja az íze alapján megkülönböztetni.

d10	folyadék
1	víz
2	szentelt víz
3	sav
4	mérge
5	olaj
6	gyógyital
7	bor
8	tiszta szesz
9	ecet
0	altató

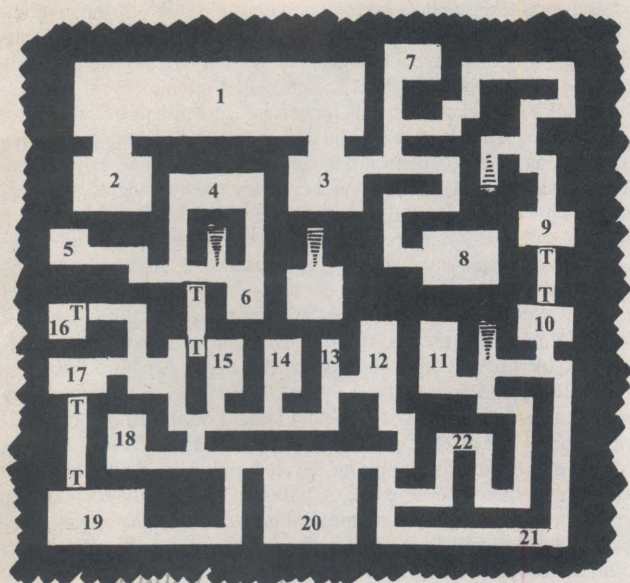
Az egyes folyadékok részletes leírása

Szentelt víz - íze, mint a sima vize, de az élőholtakra természetesen hatással van.

Sav - kellemetlen, maró, savanyú íz. Aki iszik belőle, elveszt 1-6 Hp-t, és Karizmája egy teljes hónapon át 1-2-vel csökken a rossz, rekedt hang miatt.







2. Tágas raktárhelyiség, amely láthatóan könyvtárként szolgál. Mivel az egyiptomiak még nem ismerték a könyvet mai formájában, számukra a könyvtár hosszabb-rövidebb papirusztekercek gyűjteménye. Itt is ilyenek sorakoznak a falak mentén álló polcokon. Legtöbbjük történeteket és legendákat őriz, de jócskán vannak itt tudományos és vallási témájú iratok is. A karakterek számára azonban minden kétséget kizáróan a mágikus tekercekkel telelakott pole a legérdekesebb. A fáraó azon tekerceit tartja itt, melyek kevésbé fontosak a számára.

Varázslói tekercek (a rajtuk található varázslatok 10. szintű varázsló hatalmának felelnek meg)

Varázslóvédék	Magic Missile
Mágia érzékelése	Detect Magic
Védelem a Jóktól	Protection from Good
Tűzes kezek	Burning Hands
Gondolatolvasás	ESP
Sziklát iszappra	Rock to Mud
Vizdúsítás	Airy Water

Papi tekercek (ezek 18. szintű pap hatalmának felelnek meg)

Jó érzékelése	Detect Good
Áldás	Bless
Könnyű sebek gyógyítása	Cure Light Wounds
Menedék	Sanctuary
Védelem a Pozitív Síktól*	-
Betegség okozás	Cause Disease
Holtak megelevenítése	Animate Dead
Súlyos sebek gyógyítása	Cure Serious Wounds
Válságos sebek gyógyítása x2	Cure Critical Wounds
Varázslat immunitás	Spell Immunity
Időtlenység*	-
Keményfa*	-
Balzsam*	-

* Ezek a varázslatok különlegesek, és elsősorban az egyiptomi mondatkő papjai használják. Bővebben a VII. Rúnában olvashatsz róluk.

3. Tágas szoba, a közepén egy méter magas vas háromláb áll, rajta vakító fényű gömb látható. A gömbről ránézésre képtelenség eldönteni, milyen anyagból van, fénye pedig olyan erős, akár a napfény. Közelebről megvizsgálva kiderül, hogy anyagtalan, belseje kellemesen meleg.

Ez egy Napszimbólum, mágikus fényforrás, aminek hatása a papi Napsugár varázslatnak felel meg. A Napszimbólum feladata, hogy fényével őrizze a Naphajó csarnokának bejáratát. Ettől a bent lévő kísértetek képtelenek kijönni. Ha a Napszimbólum fényét tükörrel vetíti valaki a hajóra, akkor is csak szürkület lesz odabent, mivel a hajó olyan szoros kapcsolatban áll a Negatív Anyagi Síkkal, hogy még ilyen erős támadás sem tudja elpusztítani.

A vas háromlábát a padlóba rögzítették, de különleges Erőpróbaival (Bend Bars) elmozdítható. A fénygömb azonban teljesen független az állványtól, azt semmilyen módszerrel nem lehet elmozdítani.

4. Hosszúkas terem, melyben 16 zombi várja a betolakodókat. Megjelenésük pontosan ugyanolyan, mint a városban látott fekete csuklyás-köpenyes alakoké. Természetesen minden élőzt azonnal, gondolkodás nélkül el akarnak pusztítani.

5. A folyosó némi kanyargás után egy kis szobába torkollik. A folyosót sárkányórszem (Wyvern Strážsja) varázslat védi. A varázslat csak egyszer működik, ha valaki áldozatul esett, semmivé foszlik. A szobában különféle mágikus természetű segédeszközök találhatók. Főleg varázslatokhoz szükséges anyagi komponensek sorakoznak a legkülönbözőbb tárolókban, de megtalálhatóak itt egyéb dolgok is, mint például könyvek - értekezések az alkimiáról, asztronómiáról és hasonló dolgokról. Közülük némelyik mágikus. Ha valaki ezeket a könyveket végigolvassa és áttanulmányozza, szert tehet az adott nemfegyveres képzettségre (proficiency) anélkül, hogy külön pontot kellene rá áldoznia. A könyv egy olvasás után elveszti hatalmát, értelmetlen, zagyva szöveg lesz benne. A tanulás egy teljes hónap elmélyülést igényel, közben kalandozni képtelenség.

Található itt ezenfelül egy igen érdekes könyv is - a Halottaskönyv. Ez a halottakkal és a lelkekkel foglalkozik. Részletesen tárgyalja a lélek útját. Megtudható belőle többek között, hogy az egyiptomiak hite szerint a gonosz lelkeknek több-kevesebb közülük van a Negatív Anyagi Síkhoz. Azok a lelkek, akik nagyon gonoszak és ez a kapcsolat a negatív energiákkal erős, haláluk után kísértékként bolyonghatnak tovább. Említést tesz még az írás Anubiszról, a Holtak Óréről. Részletesen taglalja, milyen lényeges az isten szemében a becsület és a szentség. Sem ő, sem papjai nem hagynák, hogy megszenteltelenítsék templomát.

6. Diszes terem. Üres, bár falait színes hieroglifák borítják. Mindenféle ősi legendák és babonák olvashatóak itt, de mind közül a legérdekesebb ez: „Basziet megvéd a kígyóktól!”

A hieroglifák között elrejtve egy barna kígyópecsét (Szépia Kígyópecsét) is található. Ha valaki ránéz, a pecsét életre kel, és kis barna kígyó formájában megtámadja az illetőt. A kígyó marása bénaságot okoz, amit csak varázslattal lehet feloldani. Sikeres mentődobás mágia ellen azt jelenti, hogy a kígyó célt tévesztett. A kígyó - függetlenül attól, hogy talált-e vagy sem - csak egyszer támad.

7. Kisebb szoba, odabent mágikus sötétség (Sötétség Varázs) uralkodik, ezért a karakterek az orruk hegyéig sem látnak. Fáklya vagy infralátás hasznavehetetlen. Még a megszokott fényteremtő varázslatok sem működnek úgy, mint az várható lenne. Az egyetlen, ami képes elűzni ezt a sötétséget, a közeli teremben (III./3.) található Napszimbólum fénye. Mivel ez normális esetben nem világít ideig, tükörrel kell a szobába vetíteni.

A helyiségben három árny (Shadow) rejtőzik, arra várva, hogy egy gyanútlan élőlény belépjen a sötétbe, és lecsaphasson rá. A beövakodóra a három árny egyszerre támad, és addig nem hagyják el, míg meg nem ölik. Ezután, ha van még valaki a teremben, azt fogják támadni, de őt is hárman egyszerre. Ha a Napszimbólum fénye a szobába vetül, a sötétség szertefoszlik, az árnyak pedig elveszítik



nek 1-10 Hp-t. Ezenkívül nem harcolnak tovább, amíg valaki meg nem támadja őket. Minden egyéb tekintetben úgy viselkednek, mint ha egy pap elűzte volna őket. Ha a Napszimbólum fénye közvetlenül az árnyra esik, akkor a fenti sebzésen kívül még 8-48 Hp-t veszít, mintha csak napsugár varázslat érte volna. Ehhez legalább még egy tükör kell, mivel az árnyak a bejáratról távoli sarokba húzódnak.

8. A fáraó látnoki terme. A terem közepén egy kis köemelvénnyel jösgömb áll (Crystall ball). Sem az emelvény, sem a gömb nem mozgatható. A bejáratnál szemközti falon két hatalmas nyílás látható, akár két nagy ablak. Az ablakokon napfény süt be a terembe (feltéve, hogy nappal van). Az ablakokon kitekintve, a karakterek a sivatagot látják. Rövid vizsgálódás után rájönnek, hogy éppen a Szfinx szemein keresztül néznek ki.

Noha valóban azt látják, amit a Szfinx, ez csupán illúzió, egy különleges távolbalátó varázslat. Bár látszólag semmiféle akadály nincs az ablakban, ha a karakterek ki akarnának mászni, láthatatlan falba ütköznek. Mindent látnak és hallanak, ami a Szfinx előtt történik, beavatkozni azonban nem tudnak.

9. Nagyobb üres szoba, tele szerteszét heverő emberi csontvázakkal. Az egész szobát az enyészet büze lengi be. A bejáratot láthatatlan mágikus rúnák (Védőrúna) őrzik, mely rothasztás* varázslattal sújt mindenkit, aki belép, és mágia elleni mentődobását elvét. A rúnát hatástalanító varázsszó: Szet. A szobában a csontokon kívül semmi nem található.

10. Teljesen jellegtelen és üres szoba, az azonban rögtön feltűnik a karaktereknek, hogy a padlót vastag porréteg borítja. Ezt a szobát is rúna védi, ami egy szélördögöt (Porördög) idéz meg. A rúnát hatástalanító kulcsszó, az ég istenének, Shunak neve.

Ha bárki belép, kisebb forgószélzet szabadít el, ami felkavarja és szétfújja a port. A por mágikus - a vakság pora -, akinek a szemébe kerül, megvakul tőle. Sikeres mentődobás varázslat ellen csökkenti a hatást: a por csak erősen marja az áldozat szemét, ezért 1-4 órán át -2-vel harcol. Aki azonnal becsukja a szemét, +4-es módosítóval dobhatja a mentődobását. A vakság gyógyítása varázslat semlegesíti a hatást.

11. Ozirisz isten szentélye. A bejáratnál szemközti falnál három méter magas, izmos férfit formázó szobor áll, fején fehér korona. A szobor előtt arany és ezüst kegytárgyak, szobrocskák sorakoznak. A szobor körül négy gyertya ég. Ezek a gyertyák mágikusak - az elmélyülés gyertyái (Candles of Invocation). Hatalmuk és jótékony hatásuk minden vallás papjára kiterjed, és nem égnék le soha. Egyetlen hátrányuk, hogy kizárólag olyan helyen használhatóak, amit előzőleg Ozirisznek szenteltek föl.

12. Anubisz isten szentélye. A bejáratnál szemben fekete sakálféjű, izmos férfit ábrázoló szobor áll. Ebben a teremben is értékes kegytárgyak találhatóak mindenfelé. A falon olvasható hieroglifák Anubiszt, a Holtak Örét dicsőítik. Anubisz mindenki másnál jobban gyűlöli a tolvajokat, ezért ha valaki megszenteltségelleni szentélyét vagy netán ellopna valamit, nagyon valószínű, hogy kihívja maga ellen az isten haragját (60%). Ez esetben Anubisz életre kelti szobrát, vagy maga jön elpusztítani a betolakodókat (5%).

13. A karakterek azt tapasztalják, hogy a folyosó itt enyhén emelkedik, majd hirtelen véget ér. A zsákutca végétől néhány méterre csapdát helyeztek el. Ha valaki nem tud róla, 70% esélye van rá, hogy rálép a csapdát működtető kölapra. Ekkor a falon látható apró lyukakból égő olaj ömlik ki, éppen a fal előtt állókra. Aki a kövön illetve a közelében állt, elveszít 2-12 Hp-t. Az olaj ezután a lejtős folyosón lefelé kezd folyni. Ha a karakterek futásnak erednek, az olaj nem éri utol őket, ám ha tétovázna, a magasra csapó lángoktól körülötte 1-6 Hp-t sebződnek. Az olaj elől az egész folyosót, de nem folyik be sem Anubisz szentélyébe (III./12.), sem a szomszédos terembe (III./14.); a köztük lévő átjárót azonban 1-6 órán át járhatatlanná teszi.

14. Tágas, üres terem, a falat hieroglifák díszítik. A bejáratot mágikus rúnák (Védőrúna) védik. Mindenki, aki belép és elvét mentődobását mágia ellen, zavarodott (Zűrzavar) lesz 20 körön át.

Az áldozat reakcióját az alábbi táblázat alapján minden körben meg kell határozni.

1-2	Normálisan viselkedik
3-5	Céltalanul bolyongani kezd
6-7	Zavarodottan áll
8-0	Megtámadja a legközelebb álló élőlényt

A védőrúnát hatástalanító varázsszó: Thoth.

A falon látható hieroglifák egy legendát örökítenek meg, amely Gebnek, a föld istenének egykori főpapjáról szól, akinek olyan hatalmas mágikus hatalma volt, hogy életre tudta kelteni a pusztá sziklát.

15. Kisebb raktárhelyiség, telezsúfolva a fáraó ágyasainak holmijaival. Van itt mindenféle ékszer, féldrága- és drágakövek, kelmék, ruhák, dísz tárgyak. Az egyik polcon szepítőszerek és eszközök: fűsűk, kis ezüsttűkrök, illatos olajok, balzsamok, parfümök, hajtűk, megfogók. Az itt található ékszerek nem olyan értékesek, mint a piramisban máshol fellelhető kegytárgyak; mind a fáraó ágyasainak készültek és rájuk, úgy látszik, nem fordítottak túl sok gondot. A ruhák és szepítőszerek nagy része teljesen hasznavehetetlen, az idők során tönkrement.

16. Szűk, sötét cella, látszólag minden kijárat nélkül. Ide jutott az, aki a középső szinten beleesett a veremcsapdába (II./13.).

17. Kisebb kamra, a bejáratánál veremcsapda. Ha valaki óvatlanul lép be, 80% esélye van, hogy arra a bizonyos kőköckőre lép, ami aztán megnyílik alatta. Különleges Ügyességpróba (Ügyesség fele alá) sikerül időben elkapni a verem szélét. Miután az áldozat eltűnt, a csapda teteje újból becsukódik. A karakter az esésétől elveszít 3-18 Hp-t. A veremből nincs kijárat, csupán a csapdaajtó, amit viszont csak felülről lehet kinyitni.

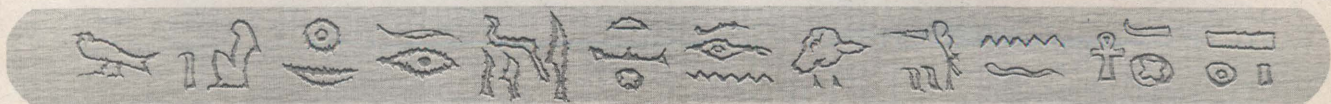
A kamrában szépen faragott kőláda áll, amelyben egy ezüstösen csillogó, gyönyörű köpeny fekszik. Ez az előholtaktól védő köpeny.

A köpenyt nemcsak a csapda védi, de a szomszédos helyiségben őrködő kísértet (Spectre) is. A kísértet minden betolakodót azonnal megtámad, a köpeny kamráját mindenáron megpróbálja megvédelmezni. Ha a karakterek netán a 19-es teremből, a titkos átjárón keresztül lépnek a kamrába, a szellem akkor is fölfigyel rájuk, és ott támadja meg őket.

18. Nagyobb temetkezési csarnok, a fal mellett három szarkofág áll, amelyekben a fáraó ágyasainak múmiája fekszik. Amint valaki hozzáér az egyik szarkofághoz, a múmiák életre kelnek, s megpróbálják elpusztítani a betolakodót. Ha egy pap sikeresen elűzi őket, visszafekszenek szarkofágukba, és nem mozdulnak. Ha ezek után valaki rájuk támadna, újból felkelnek, ám ekkor már nem lehet elűzni őket.

19. Óriási méretű csarnok, közepén gazdagon terített asztallal. Az asztalon mindenféle friss és étvágygerjesztő étel, ital sorakozik: ambrózia, manna, nektár. Aki eszik a lakomából, kigyógyul mindenféle betegségéből (Betegség Gyógyítás), visszanyer 1-4+4 Hp-t, valamint 12 órán át áldás (Áldás) lesz rajta. Szintén 12 órán át nem hat rá semmilyen félelem, mérge, pánik vagy reményvesztettség. A lakoma egyébként hatásában megegyezik a Hősök Lakomája nevű varázslattal.

20. Gigantikus terem, tele terrakottaszobrokkal. A szobrok igen sokfélék - szolgálók, írnokok, rabszolgák és katonák. Összesen több, mint száz van belőlük. Amint valaki megközelíti a szobrokat, 18 katonára életre kel és a betolakodókra ront. Harc közben nem ismernek félelmet vagy fájdalmat - teljes megsemmisülésig harcolnak.





21. Ezen a folyosószakaszon skarabeusok tömege borítja a mennyezetet. Hacsak külön nem jelzik, hogy a fejük fölött is vizsgálódnak, a karakterek nem veszik észre a rovarokat, csak amikor már alájuk értek. Ekkor ugyanis a bogarak rájuk potyognak, ellepik és csípni kezdik őket. Az áldozatok 2 Hp-t veszítenek körönként, ha csak azzal foglalkoznak, hogy a kellemetlen kínzóktól megszabaduljanak. Ily módon 1-10 kör alatt lerázhatják magukról őket. Ha bármi más tesznek, körönként 1-4+2 Hp-t veszítenek és megszabadulásuk korántsem biztos. A bogarak a sűrű füsttől, tömjéntől, tűztől, stb. egy kör leforgása alatt elmenekülnek.

22. A folyosó közepén csapdát állítottak. Aki nem tud róla, annak 70% esélye van, hogy rálép arra a kőlapra, ami a vermet fedí. A csapda megnyílik, a karakter a mélybe zuhan. Különleges Ügyességpróbatával (Ügyesség fele alá) sikerül időben elkapnia a verem szélét. Miután az áldozat eltűnt, a csapda teteje újból becsukódik. A karakter az eséstől elveszít 3-18 Hp-t. A veremből nincs kijárat, csupán a csapóajtó, amit viszont csak felülről lehet kinyitni.

23. Tágas terem a fáraó kriptája (II./10.) alatt. A terem közepén súlyos márványemelvény áll, amelyen faragott oroszlán terpeszkedik. Az oroszlán alatt az emelvény kővébe egy különös gömböt véstek, ami belülről üreges. A gömb héját különleges, áttört mintákkal díszített kőcsipke adja. Halvány, kékes fénnel dereng. Ha a fáraó teste elpusztul, lelke ide kerül. Ahogy az a balzsamozószentélyben is olvasható volt, a fáraó lelkét itt védik a túlvilág erői. Amint valaki belép, a márványoroszlán megelevenedik és a betolakodóra támad. Az hiába hátrál vissza, az oroszlán addig nem nyugszik, míg az idegen el nem pusztul.

Aki megérinti a gömböt, életerőszívásnak (Életerő Elszívás) esik áldozatul, mentődobást sem tehet. A gömböt a Negatív Anyagi Síkról származó anyag burkolja, ami közönséges fizikai vagy mágikus behatásokra érzéketlen. Egyetlen módon lehet elpusztítani - és vele a fáraó lelkét -, ha valaki a Pozitív Anyagi Síkról származó anyagot juttat oda, mint például a felsőbb szinten (II./1.) talált golyót. Az ellentétes anyagok kioltják egymást, a gömb megszűnik létezni, s a fáraó lelke, immáron védtelenül, megtér az istenekhez.

A gömb nem csupán tárolja a fáraó lelkét: az elhunyt uralkodó tökéletesen tisztában van környezetével. Számára a gömb lélekbitörítés (Uralom) varázslatként működik. Amint valaki egy méternél jobban megközelíti a gömböt, a fáraó lelke megpróbálja megszállni. Az áldozat mágia elleni mentődobással védekezhet. Ha sikeres, nem történik semmi, de ha elvétí, a fáraó lelke beköltözik a testébe, ugyanakkor a karakter lelkét a gömbbe kényszeríti. Ha ilyenkor pusztítja el valaki a gömböt, akkor a benne lévő lélek semmivé válik, az-

az a karakter lelke. Teste a fáraó lelkével együtt átkerül a DM irányítása alá!

A megszállt test segítségével a fáraó képes lesz használni annak összes fizikai tulajdonságát (Erő, Egészség, Ügyesség, THAC0, stb.), de megmaradnak saját szellemi és mágikus képességei. Ha a megszállt testet elpusztítják, a két lélek újra helyet cserél, a fáraó pedig mást próbál megszállni. Fontos, hogy a lélekbitörítés semmilyen látható jellel nem jár - a fáraónak pedig megvan a magához való esze, hogy addig ne fedje föl valós kilétét, amíg nem biztos tökéletes fölényében!

Miután a karakterek sikeresen elpusztították a fáraó lelkét, a megsemmisült gömb alatt egy benyomható kőlapot fedeznek fel. Ha lenyomják, az egész márványtömb arrébb csúszik, felfedve ezzel egy titkos lejáratot. A lejárát hamarosan vízszintesbe fordul, majd egyenesen a piramis széléhez vezet, ahol egy titkosajtóba torkollik. Az ajtót működtető szerkezet csak belülről látható és kezelhető, éppen ezért a karakterek könnyűszerrel kijuthatnak, de be nem tudtak volna jönni.

Notankhthoth fáraó

Lich, 18. szintű pap, 6. szintű varázsló

Intelligencia: Szuper-génusz (20)

Bölcsesség: 19

Jellem: kaotikus gonosz

Védettségi szint (AC): 0

Sebesség: 12"

Életerő (HD): 11d8 (71 Hp)

THAC0: 10

Támadások száma: 1

Sebzés: 1-10+bénítás + fegyver szerint

Különleges támadás/védelem: lásd lent

Mágiaellenállás: nincs

Morál: fanatikus (18)

Tp érték: 8000

Magas Intelligenciájából és bölcsességéből adódóan immunis az 1-2. szintű illúzió (Illúziómágia) típusú varázslatokra, a félelemkötés, Kisebbségi, parancs, barátság, hipnózis varázslatokra.

Mínthogy élőholt, immunis a mérgekre, valamint az Álomvarázsrá, Bűbájr, Gyöngítő sugára Átváltoztatásra, Hideg, Örület, Halálvarázs és Elektromosság alapú varázslatokra. Csak mágikus fegyver sebzí.

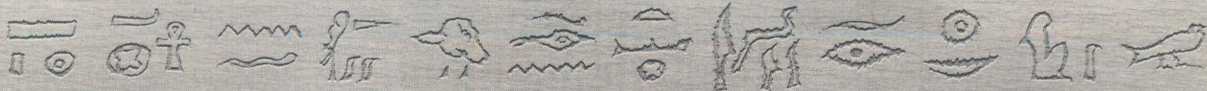
5. szint alatt mindenki felelmet kelt 5-20 körig, mentődobás mágia ellen megvéd tőle.

Érintése bénultságot okoz azoknak, akik mérge elleni mentődobásukat elvétik. Ez a bénultság mágikus, kizárólag mágia-
val lehet megszüntetni.

A fáraó életében készített varázstárgyait holtában is használja. Ezek: a védelem fejdísz (hatásában hasonló a Brooch of Shieldinghez), a varázslás gyűrűje (Ring of Wizardry), fagypálca (Wand of Frost), obszidián háta (Figurine of Wondrous Power - Obsidian Steed), a sebzés korbáca.

A fáraó mentődobásai:

Méreg	4
Kővéválás	7
Varázspálca	8
Sárkányláng	8
Varázslat	9



Varázslatai:

A varázslói varázslatok esetében az összeset felsoroltuk, amely a varázskönyvében megtalálható, azonban azok, amelyeket nem memorizált, zárójelben vannak. A papi varázslatoknál csak azokat tüntettük fel, amelyekért aznap imádkozott.

varázslat szintje	1 2 3
varázslói varázslatok száma	8 4 4
1.	
Hideg kéz	Chill Touch
Tűzes kéz	Burning Hands
Varázslővedékx2	Magic Missile
Védelem a Jóktól	(Protection from Good)
Sokkoló kéz	Shocking Grasp
Mágia érzékelése	(Detect Magic)
Álomvarázs	Sleep
Önmegváltoztatás	Change Self
Kisebb bűbáj	Charm Person
Pajzsvarázs	(Shield)

2.	
Melf savas nyila	Melf's Acid Arrow
Gondolatolvasás	ESP
Szellemkéz	Spectral Hand
Bűzfelhő	Stinking Cloud

3.	
A vámpír keze x2	Vampiric Touch
Lassítóvarázs	Slow
Sugallat	Suggestion
Lidércalak	(Wraithform)
Kisebb mozdulatlanságvarázs	(Hold Person)

varázslat szintje	1 2 3 4 5 6 7
papi varázslatok száma	11 10 9 10 6 4 2

1.	
Átok	Curse
Parancsvarázs x2	Command
Könnyű sebek okozása x2	Cause Light Wounds
Jó érzékelése	Detect Good
Mágia érzékelése	Detect Magic
Sötétségvarázs	Darkness
Védelem a Jóktól	Protection from Good
Félelemokozás	Cause Fear
Menedék	Sanctuary

2.	
Porördög	Dust Devil
Fémhevítővarázs	Heat Metal
Kisebb Mozdulatlanságvarázs x3	Hold Person
Csendvarázs 15'	Silence, 15'
Visszavonulás x2	Withdraw
Védelem a Pozitív Síktól	-
Kérges bőr	Barkskin

3.	
Holtak Megelevenítése	Animate Dead
Folyamatos fényvarázs	Continual Darkness
Vakság okozása	Cause Blindness

Betegség okozása	Cause Disease
Mágikus Ellenvarázs x2	Dispel Magic
Védelem a tűztől	Protection from Fire
Átokszórás	Bestow Curse
Kőbeolvasás	Meld into Stone

4.	
Félelem palástja	Cloak of Fear
Súlyos sebek okozása x2	Cause Serious Wounds
Szabad mozgás	Free Action
Méreg x2	Poison
Védelem a Jóktól, 10'	Protection from Good, 10'
Varázslat immunitás x2	Spell Immunity
Nyelvek tudója	Tongues

5.	
Válságos sebek okozása	Cause Critical Wounds
Kilobbanó életláng x2	Slay Living
Tisztánlátás	True Seeing
Lángoszlop	Flame Strike
Küldetés	Quest

6.	
Ártó szellem	Harm
Menstvár szózat	Word of Recall
Pengefal	Blade Barrier
Tárgy megelevenítése	Animate Object

7.	
Szentségtelen szózat	Unholy Word
Araszoló halál	Creeping Doom

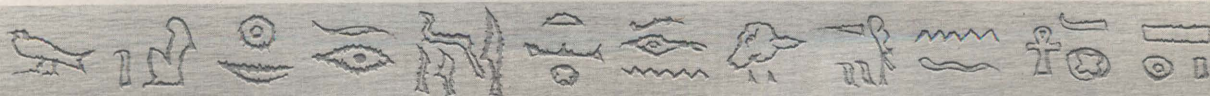
A fáraó elsősorban varázslatai segítségével védi meg magát, közelharcba csak a legvégső esetben bonyolódik. Erre tartogatja azon varázslatait, amelyek hatótávja érintés, mivel ezeket mágikus korbácsa segítségével is képes ellenfeleire varázsolni. Dermesztő, bénultságot okozó érintése szintén hat a korbácson keresztül.

Elsőbb is, mielőtt a karakterek belépnének a termébe, Nyelvek varázslatot mond magára, aminek segítségével megérti a karakterek beszédét, és azok is az övét. Ez a beszédet igénylő varázslatok (parancs, sugallat) miatt fontos. Ezután magára varázsolja a védelem a tűztől, valamint a védelem a varázslatoktól varázslatok (hogy melyik varázslatra lesz immunis, azt a DM dönti el). Majd alkalmazza a védelem a Jóktól, 10' valamint a szabad mozgás varázslatot.

Amint a karakterek belépnek, a fáraó lecsap rájuk, nem hagyva időt a gondolkodásra. Ha csak teheti, kihasználja a meglepetés előnyét. A DM kedve szerint használhatja a fáraó varázslatait a kalandozók megtizedeléséhez, azt azonban szem előtt kell tartania, hogy a fáraó pontosan ismeri saját varázslatainak hatékonyságát és hátulütőit. Minden körülmények között a legbiztonságosabban igyekszik kiirtani ellenfeleit.

Az alábbiakban egy javasolt taktika olvasható; ha a DM akarja, ragaszkodik hozzá, ha kívánja, elveti.

A fáraó először pengefalat varázsol, hogy a betolakodókat távol tartsa, aztán rögtön csendet teremt, ezzel megakadályozva ellenfelei varázshasználatát. A sorrend felcserélhető. Ha megakadályozná, fagypálcájához folyamodik. Amennyiben sikerrel jár, tűzcsapással és élet pusztításával próbálkozik. Ha a karakterek mégis közel kerülnének, az obszidián hátast rájuk uszítja, majd a sebzés korbácsát használja, de minden egyes támadásához egy varázslatot is alkalmaz. Elsőként az araszoló halállal próbálkozik, hiszen ezek a rovarok közvetlen körülötte jelennek meg, azonban rá, mint nem élőre nincsenek hatással. Ha ez is kudarcot vallana valamilyen, a korbácson





Wayne Chapman K a r n e v á l

Részlet a hamarosan megjelenő regényből

A vadász, aki a látogatókkal és a helybéliekkel együtt figyelte a díszlobogók kibomlását Domvik nagytemplomának tornyán, látszólag ugyanolyan volt, mint bárki más: posztóföveget és aszisz kelméből varrt ujjast viselt, két kezét fázósan rejtette bő köpenyének ráncai közé. A neki jutott feladatot csak úgy végezhetné eredményesen, ha farkas helyett báránynak látszott, s igazi valójában csak áldozatainak, az utolsó előtti pillanatban mutatkozott meg. Még így sem volt könnyű dolga - nem a bárányság miatt, akik közt csak elvétve akadt képzett fegyverforgató, hanem azért, amit a halál sosem változó rítusai, a görcsbe ránduló, majd végképp elernyedő izmok, az elhomályosuló szemek láttán érzett. Nem lelte örömét a vadászatban, és mert nagymúltú, szellemi értékeire sokat adó nép fia volt, tudta, hogy minden tettével magából is legyilkol valamit; keveset ahhoz, hogy végül alulmaradjon a küzdelemben, de eleget ahhoz, hogy maradék józansága szélbe szórt homokként enyhessen el. A gyakorlatiasságot, az érett megfontolást már most sem sorolhatta erényei közé: amit művelt, az örökölt és szerzett képességek, a századok során felhalmozott tapasztalatok diadala volt, a végeredmény pedig mind a világtól, mind saját valójától megundorította. Áhítózott a nyugalomra, a bizonyosságra, hogy vezeklésének cónjai után megpihenhet a Teremtő árnyékában. Jó ideje ez a vágy éltette, és visszaretentette attól, hogy maga ellen fordítsa a fegyvert: övéi arra tanították, hogy a Teremtő akaratát ezen a módon kijátszani képtelenség, hogy annak, aki ilyesmire vetemedik, a világtól és a hazatérés lehetőségétől egyaránt búcsúznia kell. Noha a vadász számtalanszor megszegte népe törvényeit, a hagyományokat változatlanul tiszteletben tartotta; érezte, lelkét csak ez a ragaszkodás vezetheti át a világok közt süvöltő Fürgetegen. Századok óta várt valakire, aki a formák ismeretében megszabadítja a létezés

kínjaitól, de mert népe számára taszító és gyűlöletes volt mindaz, ami őt idevonzotta, úgy sejtette, a várakozás - s vele a vadászat - még nagyon sokáig tarthat.

Ezen az estén - mint majd' minden este - együtt mozgott prédáival, közéjük vegyülve nézte a katedrális zászlódíszes homlokzatát. A köcsipkéken, a vízköpőkön máig látszottak az egy évtizede tombolt tűzvész nyomai. A belső teret természetesen rég rendbehozták, a vadász azonban azon kevesek közé tartozott, akik tudták, hogy újrászentelni sosem sikerült: a Shadonból kért papokat az idevezető úton támadások érték, az utolsó hárommal Narvan hercegi ispotályában végzett valami nyavalya. A vadász megvetéssel gondolt arra a helybéli férfira, akire vezetőjük halála óráján a bíbornoki méltóságot ruházta - hatalom és befolyás nélküli báb volt, méltatlan még arra is, hogy egy ködös reggelen átvágott torokkal találják. A szertartásban, amit a tisztelendők temetése előtt celebrált, csak egy beavatott ismerhette volna fel a szemfényvesztést, ám ilyenek közel-távol nem akadtak; az egyszerű lelkek megnyugodva fohászkodhattak tovább az Egyetlenhez, a vadász pedig szokott alaposságával némitotta el az évente-kétévente idevetődő misszionáriusokat. Többet tudott annál, hogy a szárazföldi kapunál vagy a kikötőben lessen rájuk: a Maszkok Ünnepeinek előestéje esztendőről esztendőre a templomtéren találta, és mosolygott, ha a bámszkdók sorában földbarna csuhás, imába feledkezett alakra lelt. Domvik szolgáit úgy vonzotta a katedrális, mint bogarat a lámpafény - még szállásuk felé menet is az élmény hatása alatt álltak, és értetlenül, ellenállásra képtelenül fogadták a halált. Hogy végzetük ne keltessen gyanút, városszerte megszaporodtak a gyilkosságok, melyeket a hatóságok éppúgy a narvani alvilág számlájára írtak, mint az év más szakaszaiban történt bűneseteket.

Narvani alvilág természetesen rég nem létezett, utolsó hírmondója, egy sánta vén bolond a tűzvész esztendejében pusztult el a vadász kezétől. Olyan hitvány volt, hogy tüstént a vízbe került; maradványai jól megfértek a csontokkal és a kövekkel az észak-déli főcsatorna fenekén. Narvan biztonságos város volt, mintaváros. Lakóinak volt alkalma kitapasztalni, milyen szabályok szerint arat falai közt a halál, és mihelyt a nap leszállt, sietve hazaindultak, hogy zárt ajtók és ablakok mögött, saját bálványaikhoz fohászkodva várják ki a reggelt. A vadász a nyomukba szegődött, meg-megfogódzott beszélgetéseik peremében, és beleolvadt a sötétbe, ha nagynéha felé pillantottak: határozott cél nélkül, ragadozóként kóborolt az általa uralt területen, remélve, hogy ösztöne - vagy a köpenye alatt rejtőző fegyver - a megfelelő irányba vezeti.

Tudta, hogy a fegyver a maga módján figyel, ellenőrzi őt. Az alku része volt ez is, akár a bizonyosság, hogy a városőrök mindig másfelé néznek, és nem húznak hasznát esetleges hibáiból: a fegyver vele marad, és szavak nélkül, éteri sugallatokkal vezeti a célíg, melyet elpusztít, hogy tovább élhessen. Mikor az alkut kötötte, a vadász még ragaszkodott az élethez, és úgy rettegett üldözőitől, hogy vita nélkül elfogadott volna bármilyen feltételt; pihenésre, menedékre vágyott, és nem törődött a következményekkel. Az évtizedek során persze változott a véleménye, egy alkalommal a fegyvert is elhajtotta, ám a penge a rákövetkező éjjelen visszakerült a küszöbére, és amint kézbe vette, olyan fájdalmat érzett, hogy órákig vonaglott magatehetetlenül festék- és patikaszagú műhelye padlóján. Megbízói hajnalban keresték fel, valahogy talpra állították, aztán komoran figyelmeztették, hogy nyugat felé hetente indul postahajó, s hogy azok, akiket illet, egy hónapon belül értesülhetnek ittlétéről. Bámult rájuk, gyűlölte őket, de nem mert ellentmondani nekik: biztosra vette, hogy övéi keze közt ennél is mostohább sors várna rá.

A fegyver most ismét "beszélni" kezdett. A vadász a hallottakhoz igazította léptei ritmusát: kísérteties búcsút intett a hazafelé igyekvő polgároknak, és a kikötő felé indult a régi városfal mentén, melyet itt-ott embermagasságig borított a foltokban burjánzó moh. A fal és a sikátor köveihez képest ő sem számított többnek percnyi létű ázalagnál, a neki jutott századok kavicsként hulltak volna Cranta múltjának kútjába; ahogy osont, hallani vélte a csobbanások távoli visszhangjait, és elmosolyodott, mert tudta, hogy a vizen szétfutó hullámgűrűk - akár a rémtettek emlékei - az idők teljességében nyom nélkül enyésznek el.

Nem futott, nem sietett, bár a fegyver erre ösztöklélte: rég megtanulta örömet lelni az apró engedetlenségekkel járó fájdalomban, mely második szívként lüktetett a homloka mögött. Valaha az ellensége volt, mostanság mindent átláthatóbbá, világosabbá... gyönyörűbbé tett. Hatása alatt gyönyörűnek látta a mohos falakat, az emeleti párkányokon guguló vízköpőket, a rég elporladt királyok reliefszeit, melyek az oszlopokat díszítették - talán még saját magát is gyönyörűnek látta volna, ha veszi a fáradságot, hogy ellenőrizze. Abban, amit napközben látott, kevés öröme telt. Mind gyakrabban küzdött a késztetéssel, hogy fejétől nyakig felhasítsa a tükröből rámeredő arcot, de mert mindvégig érezte, hogy *ettől* a maszktól csak az élete árán szabadulhat, újra meg újra visszafogta a kezét. Maradtak az éjszakák és az áloltözetek. A bizonyosság, hogy a fájdalom és a sötétség gyönyörűvé teszi, s hogy míg *ezt* a fegyvert forgatja, nem egyedül felelős az általa okozott szenvedésért.

Már a város keleti részében, az Arknumoy család birodalmának ha-

tárán járt. Az Arknumoyok borkereskedőknek vallották magukat, de nyílt titoknak számított, hogy vagyonukat és bárói címüket az angolnáknak köszönhetik: a sikamlós dögök minden fontjáért ugyanennyi ezüsttel fizettek nekik Abaszisz és a környező városállamok ingyencei. Narvanban emberemlékezet óta suttogtak titkos telephelyekről is, ahol fegyveresek őrzete mellett halálos mérgű mocsári fajok növekszenek, a hercegi család azonban hiába kutatott szavahihehető tanúk, kóbor toroni alkimisták és hasonló fantomok után, a szőlőindákkal ékes Arknumoy-címer pedig mind több lakó- és raktárépületen tűnt fel a város legősi, kikötővel szomszédos negyedében. A vadászt, aki majd' mindent tudott a helyi hatalmasságok viszáljáról, megmosolyogtatták a híresztelések. Gyanította, hogy az elkövetkezőekben gyakran kell majd ezt az utat megtennie, s hogy idővel - mihelyt fegyvere úgy akarja - eljut a nevezetes telephelyekig is. Egy szikrányit sem foglalkoztatta a titkuk: ismerte Lathan Arknumoyt, rég megtanulta, miféle meglepetésekre számíthat tőle. Igazában minden narvani családfőt ismert. Számon tartotta nagy- és kisszerű tetteiket, sikereiket és kudarcaikat, tisztában volt törekvéseikkel és félelmeikkel, hogy ha a pillanat elérkezik, hatékonyan tolmácsolhassa nekik megbízói üzenetét.

Megtorpant, mikor neszt hallott egy közeli kapualyból: hajlott hátú koldus osztozkodott valami maradékon a környék macskáival. Nem fordult a vadász felé, aki fintorgott, ahogy elsuhan onnét; fájdalomla mind követelőzőbbé, világa mind gyönyörűbbé vált, megértette vele, hogy egészen közel jár már már kijelölt prédájához. Megkerült egy sarkot, s mikor a vízben álló lábazatú raktárépületek túlfeléről emberi hangokat hallott, megszaporoztta lépteit. Ráélt a dokkokhoz vezető meredek lépcsőre, és lefelé indult.

Az Arknumoy-birodalom indigószin árnyékba merült körülötte, a parti házak teteje, a szárazra vont csónakok gerince alkonyvörösben égett. A fájdalom fokozódott, ahogy megpillantotta a beszélgetőket. Egy férfi és egy nő. Szorosan egymás mellett haladtak, olykor meg-megálltak és összenevettek valami semmiségen; a vadász biztosra vette, hogy nagyon fiatalok, és nem túl rég élvezik egymás társaságát: mozdulataik bizonytalanok, gesztusaik félbemaradók voltak, mint ha nem tudnák, mire számíthatnak viszonzásul. A férfi a városi gárda bíbor ujjasát viselte, a nő vadvirágcsokrot tartott a bal kezében. Mindket-

ten a főcsatorna torkolatánál horgonyzó, magas építésű szkögg felé néztek. Az esti szél a vadászig sodorta a nő illatának foszlányait. Nyilvánvalóvá vált, hogy polgárcsaládból származik, s hogy a maga módján készült az alkalomra: a tisztálkodáshoz dzsaz balzsamot használt, melyhez csak a hercegné kíséretében juthatott hozzá. Csinos volt, és a vadász - aki egyenesen gyönyörűnek látta - hirtelen megundorodott mindattól, amit tenni készült. Haragudott a férfira, akivel nem volt semmi dolga; haragudott rá, amiért ilyen helyre hozta a lányt. Nyilván a környéket akarta megmutatni neki, ahol felnőtt, ahol kölyökkorában fakardot forgatott, és ahonnan sosem mert száz mérföldnél jobban eltávolodni - ha megteszi, elkerülhette volna *ezt* a legértelmetlenebb halált mind közül.

Támadásba lendült, és a kétélű penge egyetlen csapásával átmettette a fiatalember torkát. A lány nem sikoltott, csak a virágcsokrot ejtette el, ahogy az élettelen test meggingott és a földre zuhant; néhány szírom felrebbent, és éji rovarként szállongott-körözött a szélben. A vadász, akinek homloka szinte izzott a fájdalomtól, oldalt lépett, és a lány felé fordult. Észrevette, hogy vácog, s mert továbbra is gyönyörűnek látta, védelmezőn terítette be köpenye szárnyaival.

- Ne félj - suttogtá, ahogy szabad kezével eltakarta a szemét. - Sosem hibázom el.



JAN VAN DEM BOOMEN TORONI ÉJ

Shulur mélyen alatta izzott, mint egy hatalmas táborni üszkös maradványa. A puha, csöndes éjszakában zsarátnokként parázslottak a császár város mélysárga fényei egész a láthatárig, ahol hajók lámpaszikrái hunyorogtak a Quiron-tenger kőbe börtönzött partján. Egyik-másik fényt felismerte. Egy mérföldnyire tőle Tharr főtemploma körül villództak a lángok - a másik irányban, amerre a nap kel majd, épp a szétszóró fények hiánya tűnt föl. Óriásira tárt, éjszínű torok a városóriás testén: a Császári Belsőváros fekete parkjai.

Sötét volt az ég is. Csak néhány bátoratlan csillag hunyorgott, rendeződött a régi istenek hatalommal bíró alakzataiba a mélyfekete, felhőcafatok között: a lenti táborniüzek égi ellenpontjai.

Corvyr, Morgena Hollója; Sedator Querras, Az Égen Kúszó, Sogron Lángja és a Sagarr Tridat, Tharr Pörölye. Korcs kyr éjjelek őrei. Más senki. Se higanyszín, se vérrozsda derengés a házfalakon. Éj közép. És az alak, ahogy mászik felfelé, az ősi csillagképek irányába. Ujjai és puha bőrszizmája alatt a sós víztől páras falak, a túlbujánzó kődíszek, sárkányok, mantikorok, köszörnyek mohos pofái. Álluk alatt a reufecskék málló fészkei, vak szemükből madárszorból mázolt könnyek folynak.

Az alak hősín haját szorosan összefogta a tarkóján, testhez simuló ruházata nagy, fekete pókhöz tette hasonlatossá. Halálosmarású fegyvere - a legjobb abbitból kovácsolt pugoss - vékony bőrrökkel combjára szíjazva mozgott vele. Szemében a Kékcillag, Tharr Pörölyének éke. Fülében a Kőszobában elhangzottak vertek visszhangot. A Spamagitor sutgó, rekedt hangja a sárga gyertyaláng mögül...

- ...mert te vagy a legjobb, Cynthar.

Bólintott. Nem megerősítés volt ez, csak beleegyezés. Nem számított, hogy valóban ő a legjobb. Akkor és ott már nem. Valóban Spamagitor lehetett volna bárhol, ha akar, talán csak a Mortor Imperalisokat leszámítva. De nem akart. Vyrn után nem. Sehol. Mert a legjobb ő volt. Úgyhogy csak bólintott. Rendben. Értettem. Elfogadom. Ahogy Ő akarja. Ilho-mantari kőből vésett, vaskos alakja elégedetten gubbasztott a sziklaboltban, a ragadós, tintaszín árnyékok között. A halott kyr istenek és az elporladt birodalom árnyékában.

- A Hármak éjjelén. Neked csak őt kell elintézned. És persze az őreit.

Újabb bólintás. Gyertyaláng a szürke szemeken. A Spamagitor kiterítette előtte a Thirniall Ház palotájának fakósárga térképét.

Az ablak még négyemhernyi magasságban volt fölötte. Senki nem gondolhatta, hogy ezt a falat meg lehet mászni. A kődíszek mind alatta maradtak, talpa az utolsó oroszlán mohos fején nyugodott. Senki nem gondolta volna, hogy képes rá, kivéve Vyrnt.

Vyrn.

Húsz év alatt semmi sem ütötte meg jobban a kolostorerődben, mint az a hír. Csontnál is mélyebben. Két szó:

- Vyrn halott. - A pugomagitor mondta meg. Púpos árnyék az ajtóban. Sárga szemeiben közöny. - Sajnálom - hazudta. Azzal elment, Cynthar pedig a legnagyobb üresség közepén találta magát. Vyrn több volt, mint társ vagy mentor tizenöt éven át. Két nappal azelőtt még nevetve fordult meg az ajtóban. A pugoss megvillant a combtokjában.

- Visszajövök. Vigyázz magadra!

- Vigyázok - sutogta Cynthar, és belépett az ablakmélyedésbe. A háta mögött vérszín fénnel kelt fel a vörös hold.

Nem tudhatjuk, mondta volna Vyrn, és Cynthar is óvatosan látott munkához a törrel. Igaza volt: a kis tűk, hajsza huján bár, de elkerülték. Most ezen volt a hangsúly. Az ólombilincsbe szorított üvegdarabok ártatlan szemekként verték vissza a holdfényt. Senki nem gondolta volna, hogy ezen az ablakon be lehet jutni. Talán csak Vyrn. De akkor...

Hirtelen vetette magát előre, s amint a padlóra ért, átfordult a vállán. Tőre az ablaknál maradt. Hiba. Gyorsan a pugoss után nyúlt.

A másik is Iker volt, de a butább fajtából való. Elvétett támadása után megfordult, és feléje indult. Hibát követett el. Ha mozdulatlan marad, még Cynthar sem látta volna meg mágiából szőtt álcáján keresztül. De megmozdult. Vörösen fénylett, ahol a hold rásütött, a lassan libegő ablakszárny fátyolos derengés a mellkasán. Gesztenyeszín árnyékok a testén. Zavaró volt. Mintha átlátszó lett volna. De nem volt láthatatlan. Cynthar bízott benne, hogy a fickó karját nemcsak a barna árnyékok hálózák be. Szóval először a kezét.

A vágás talált, a kötések feloldódtak. A tetoválások vakító fényárban, de kísérteties csöndben hasadtak szét. A beléjük zárt, most felszabaduló energia kékre változtatta a kis szobát, éles, fekete árnyékok villantak a tárgyak és a két férfi mögött. A villanások cafatokká szedték a madója kezét, de hangjuk nem volt. Cynthar pedig nem engedte, hogy a másik felordíthasson. Az Iker a padlóra rogyott. Ami a karjából megmaradt, még mindig szikrázott.

Cynthar is aktiválta egyik tetoválását. A jobb fülétől egy tenyérnyi-re volt a tarkóján, a sötétben kísértetiesen világító copf alatt. Érezte, ahogy a mágia körülöleli. Most már látta is, nem csak gondolta: a halott fejedvadás kardjának éle kékesen csillogott. Méreg.

A térkép óriási, fonnyadt levélként zörgött a Spamagitor keze alatt. A papírost vékony fekete vonalak hálózta be, ujjai magabiztosan követették a folyosókból, termekből álló pókhálót.

- Ez a híd köti össze a két tornyot, de csak a külsőn lehet feljutni. Vagy negyven öl magasan van. Bent majd megtalálsz a módját, hogy átjuss a másik toronyba. - Felnézett. - De a legegyszerűbb a hídon át. - Fakó zöld szeme volt. Egy rég kapott vágás heges pereme természetellenes ránc, keresztben az arcán. Valamikor nagy szerencséje volt.

A hídon át, gondolta Cynthar. Ott halt meg Sinteh. Körül nézett. Kis lépcső, valahova a sötétbe. Az Iker onnan jöhetett. Óvatosan elindult arrafele. Még érezte a másik izzadságát a levegőben.

A Hármak éjele. Valahol a mélyben, a palota kőhideg gyomrában Tharnak szólt az áldozat.

Akit ő akar, a másik toronyban van. A hídon túl.

Ma csak ő jött, de tudta, hajnalban már itt lesznek mások is, hogy befejezzék, amit elkezdett. Hogy itt is Ikrek vannak, nem bizonyít semmit. Ezt a Tanács sem fogja figyelembe venni.

A folyosókat, termeket ismerte mind. A pókháló pici, fekete szálai ott feszültek elméjében. S ha ez nem lett volna elég, még mindig emlékezett az aszott vénember leckéjére. Sinteh emlékeire. Jobbra, aztán újra le. A falakon köindák, kopott kőcsipkék. Még Calowynről. Nem ér-

dekelték. Számára nem voltak többek, mint a hajók orrdíszzei. Nem tartoztak azok közé, akik a hajukat festik, s mázsás ruhadarabokban gubbasztanak naphosszat, vagy véget nem érő orgiákban vonaglanak palotáik mélyén, mert a régi, de mára már elferdült dicsőség így kívánja.

Leengedte a zsinórt. Kis súly fityegett a végén. Elsőre rátekeredett a vaskos lakomaszékek egyikének a lábára. Egy szürke kigyófej fölött állapodott meg. A zsinór vékony volt, erős és éles. Háromszor is körülharkolta kesztyűs kezén, mielőtt húzni kezdte. Halk csattanással állt meg Cynthartól mintegy méternyire. A falból elővágódó három penge szinte felnyársalta a széket. Aztán nem mozdultak, nem bírták visszahúzódní a falba. Kékek voltak, szinte világitottak. Méreg.

Cynthar leguggolt előttük. A pengék remegtek, de a vaskos székekkel nem bírtak.

Nem mintha nem lett volna nála méreg, de minden boszorkánymesternek meg kell adni, ami az övé. Felszabadította eddig nyugvó mágikus energiáit. Bal tenyerét óvatosan húzta végig a pengéken. Érezte, ahogy a gyilkos anyag átszivárog belé. Csak remegett egy kicsit, mintha elzibbadt volna a keze. A méreg ott lapult a markában, mágiával béklýóba kötve, bevetésre készen. Párszor összeszorította öklét, majd átlépett a bilincsbe vert széken, és átsétált az áldozati termen.

Vyrn nem sokkal ezután szólalt meg.

- Cynthar?

Mindig tudta, hogyan lopózhat át elméje védelmén. Megvolt rá a módszerük. Ismerték egymást.

- Csak te lehetsz az. Már egy éve tudom, hogy téged fognak küldeni.

Cynthar megállt. Ha számított is rá egy ideje - az ablak óta -, most mégis megrendült. Erre nem lehet igazán felkészülni. Minden erő kiszaladt a lábából. - Csak te jöhettél. Azon a falon más nem juthatott fel.

- Elfelejtetted a Mortor Imperialisokat, Vyrn! - Cynthar nem tudta leplezni magát. Az asztrálsíkon vihar ordított körülötte. Próbált belekapaszkodni valamibe, hogy el ne sodorja. - Kár érted...

- Démonvér, Cynthar! Muszáj volt mennem!

- Két éve cserben hagytál, Vyrn. - Észre sem vette, hogy hangosan beszél.

- Gyűlölsz?

- Az istenekre, Vyrn, nagyon nehéz volt! - A vihar lassan csillapodott.

- Rám volt szükségük, fiú. Értsd meg!

- De nem a Thirniall Háznak. Coriolinék akarták, hogy téged válasszanak.

- Tudom.

- Ilho-mantari! Az egész házban ott vagy, Vyrn! Térkép se kéne, hogy megtaláljalak.

- De azért beléd égették, ugye?

- Belém.

Szinte látta Diorca Coriolint, ahogy két évvel ezelőtt a Spamagitor előtt áll: gusztustalan óriáspajor selyembe és bársonyba gubózva. A vörös-ezüst dreggis redőli között nem látni idegesen matató, kövér kezét. Nyálcsöppek a duzzadt száján, ahogy beszél. Halkan, bizalmasan.

- Emlékezz, Primessor!

- Nem kell, hogy emlékeztess, Dominior.

- Tudjuk... - ravasz csillanás a sárgára színeződött szemekben. *Angyalkönný.* - ...hogy a Thirniall Háznak új primorra lesz szüksége. - Rövid levegővétel. A Spamagitor hallgat. Orrán, arcán a heg megmoccan.

- Pénzünk van bőséggel - folytatja a pajor. - Azt szeretném, hogy tényleg a legjobbat kapják. A Spamagitor összevonja a szemöldökét. - A legjobbat, akinek van egy... - diszkrét mosoly - tanítványa, aki legalább olyan jó, mint ő.

Nagyjából ekkor kerülhetett elő az a súlyosan csengő zacskó. És akadt ilyen tanítvány. Cynthar számára Vyrn eltűnt. Meghalt.

- Ilho-mantari átkát kértem rád két nappal ezelőtt, Vyrn.

- Gondoltam. Meg kell öljelek, Cynthar. Ha nem tenném, nem lennék Iker. És meg tudlak még lelni, ha kell...

Cynthar eltolta az összes mentális reteszt, és sokáig állt a sötét csöndben. Vyrn kaparászott még egy darabig, aztán eltávozott.

Találomra szúrt be az oszlop mögé, magasan a boltív irányába - Vyrnt ismerve nem tehetett mást. Szerencséje volt. Az Ikernek meg kellett mozdulnia. Ha Vyrn nem értesítette, akkor a halálba küldte, bár így

is ez volt az egyetlen használható hely az egész folyosón. A másik lehuppant a földre, és rögtön hátravetődött. Megint az a zavaró érzés, mintha átlátszó lenne. Egy jégből - vagy inkább vízből - gyúrt alak a folyosó sápadt fényében. Valahonnan a mélyből, kőfalak és bronzajtók mögül tompán sírt fel a Hármak éjének áldozati kórusa:

- *Tharr, áldott a Te neved...*

Ez az orrgyilkos jobb volt, mint a másik. A Thirniall Ház megengethette magának, hogy ügyes embereket tartson. Háromszor is összemérték a fegyvereket, mielőtt Cynthar torkon szúrta. Egyet csavart a pugosson, aztán visszahúzta. Ellenfeléről leolvadt a mágia, ahogy hanyatt zuhant. Kigyóalakú tetoválás a balfül mögött. Zantan klán.

...*meg tudlak még lelni, ha kell...*

Talán, Vyrn. Talán.

Két éve történt ez is, mint annyi más. Tíz-tizenöt nappal Vyrn eltűnése után, de még a Varjak havában. A holttestet nem számítva tízen voltak Ilho-mantari kápolnijában, meg a Venomagitor és egy töpörödött, fekete alak. Tudhatott valamit, ha Tharr még nem emésztette el. Tudott. Kránra, de még mennyire!

A tudata olyan volt, akár egy kéz. Kinyúlt mindannyiuk felé, befolyt a koponyájukba.

- Még nektek is van tanulnivalótok - hallotta Cynthar a Venomagitor hangját. Akkor már valami hideg kékségben úszott, azután zajokat hallott. Messziről jöttek ezek a hangok. Túlságosan messziről. A töpörödött csinálta az egészet. Ebben biztos volt. Egy gyerek rohant el mellette, de túlon túl áttetsző volt ahhoz, hogy kivehesse. És azok a zajok... Hörögés és suttogás, téli tüzekben dohogó kürtök. Villanás. Egy nő? Haj vagy pókháló az arcán. Sötét folyosó és rohanás. Ezek a rohadat huho-gók! Lebegő fáklafény.

- Sintehe emlékeit látjátok. - A Venomagitor hangját alig hallotta. - Három napja halt meg a Thirniall-palotában.

Csattanás.

Végimentek a palotán. Ezúttal alulról. Most, két év elteltével értet csak meg Cynthar, hogyan juthattak be. Beengedték őket. Hogy fedezzék Vyrn eltűnését. A halálát. Ő volt a primor. A másik kettő egyszerű, nem is túl tapasztalt corron. Ahogy elnézte, Sintehe ráadásul a szabadságáért ment oda. Marhaság. Az Ikrektől nem lehet megszabadulni.

...*az elől rohanó árnyat ismerte. Ezer közül is felismerte volna. Homályos fáklafényen ugranak keresztül. A falak szinte rájuk dőlnek. Egy ablakból a kék hold fénye esik a lábukra. Csönd és hideg. Nagyon hideg. Tovább!*

Az elől futó hirtelen eltűnik. Lezuhan valahova. A híd. A túloldalon mint vaskos fekete tuskó, az Ő tornya.

Sintehe áll. Liheg. Valaki hang nélkül szól hozzá a híd alól. Engedelmeskedik. Valami van a falon. Egy cserép? Leveri. Rohanást indul valaki a túloldatról. Kéken villan a holdfény a rövidkardon, ahogy a híd közepére ér. Szellemkezek nyúlnak át a képeken, hideg szívrórg minden testrészebe. Cynthar legszívesebben abbahagyná, eltűnne ezekből a halott emlékekből, de az összeaszott valami nem hagyja.

A hídon átfutó alak mögött valami mozdul. A híd alól lendül a futó mögé. A pugoss átjárja a Sintehe felé rohanó katona testét, mire az a zajt meghallaná a háta mögött.

A holdfény Vyrn mosolygó arcán, ahogy lerázza a vért a keskeny pengéről. Int Sintehe-nek, hogy menjen. Sintehe megy. A híd közepéig. Aztán a fény. Aztán a sötétség.

Cynthar sóhajta rázta le magáról a nyirkos emléket. Megizzadt. A méreg még ott bizsergett a kezében. Az Őrnek. A Nemesi Ház Őrnek. Vyrn mosolygó arca a higanyszín fényben. Int, hogy menjen.

- Megyek.

A hídon a fény most vörös volt. Cynthar remélte, hogy nem Vyrnt találja alatta. Legalábbis nem azt, amelyik két éve eltűnt. A vaskos, komor tuskó-torony a helyén volt. Cynthar közelebb óvakodott. Amilyen közel a fény engedte. Vyrn, ha igazán figyel, már észrevehette. Még egy lépés. Azután lehunyta a szemét. Kimarkolt egy kicsit a mágikus szövédékből, és hangokat formált belőle. Óvatos, lopakodó neszeket. Majdnem észlelhetetlen, csak egy kis hibát ejt. Egy csosszanás. És a hangok átsétáltak a hídon. Cynthar ott maradt.

Az árnyék nagyjából akkor lendült át a korláton, amikor gondolta. Ruganyosan mozgott, mint a Császári Vadaspark párdúcai. De nem úgy, mint egy negyvenéves ember. Ruganyosan, csendesen... és zavarodottan. A háta védtelen.

- Két éve vagy halott. Sajnálom.

Csak egy döfésre volt szükség.

Nem tévedett: a test már nem Vyrné. Fiatal, sötét hajú, majdhogynem gyerek. Cynthar kezei a nyaka felé tapogatoztak. Ott volt a lánc, s rajta a függő. Jól gondolta. A rajzolat - amiről a Magitor azt mondta, bilincsbe veri a halál után a lelket - gonosz pókként terpeszkedett a függő hideg kövén. Cynthar a hid korlátjára tette, rácsapott a pugoss markolatával.

Reccsenés. Felnézett az égre. A Corvyr és a Sagarr Tridat visszahunyorgott.

- Ilho-mantari, segítség... - kezdte a litániát. - Hogy szállhasson szabadon és messze, hogy égi útját Rossz ne reksse, Nyugalmat és Áldást kérek néked, Vyrn!

Kifújta a levegőt. Nem Vyrn teste volt, úgyhogy nem pecsételte le vérrel szemét, száját és a fülét. De a gyűrűt megismerte. Vastag aranygyűrű volt, a vörös fényben sötétnek tűnő lapokkal. Vyrn utolsó ajándéka. Elmosolyodott.

- A Csendet Vigyázó ügyeljen rád is, Vyrn - mondta, és átment a hídon. Vyrn gyűrűjét a másik mellé húzta. Nem akarta egyszerre használni a kettőt. Nem lett volna értelme. Nem érzett fájdalmat vagy veszteséget. Két éve túl volt rajta. Iker volt. Helyre billentette a mérleget. Ott a folyosón még habozott. Most ismét az Őrre összpontosított. Felhő kúszott át az égen, eltakarta a holdat. A Fáklya, Ilho-mantari csillaga - Sogron másik csillagképének vezérfénye - előbújt égi rejteke mögül.

Már csak egy kisebb csapda volt a lépcsőn, ott, ahová - Cynthar jól gondolta - Vyrn tette volna. Ami keveset értett a shuluri palotákhoz, az alapján úgy gondolta, ezt a tornyot később, talán egy másik helyett építették. A központi csigalépcsőn haladt fölfelé. Az egész kísértetiesen emlékeztetett arra - nem tehetett róla, majd minden csigalépcsőről ez a nevelés dolog jutott az eszébe - mintha egy sárkány megkövült nyakában kapaszkodna egyre feljebb, és érezte: mind közelebb jut a gigászi hulló sziklába vajt garatjához.

Kiterjesztett érzékeivel végigtapogatta az összes szintet, de csak fölülről érzékelt valamilyen bizonytalan jelentetet. A pókhálóhoz hasonlóan az Őr képét is bármikor felidézhetette magában. Hajlamos volt minden embert valamelyik állathoz hasonlítani. A Spamagitor róka. Vyrn aszisz agár - az Őr pedig valami nagyra nőtt rovar. Vékony kezek. A mélyen és távol ülő szemek szinte nem is látszanak a szűnyegszívókához hasonló orr árnyékában. Akaratosan csücsörít a száj. Nem szép, de legalább összetéveszthetetlen.

Hangtalanul suhant a kopott, nyirkos lépcsőkön. Fáklyák nem voltak, ám a rézsín éjszaka időről időre beköszönt a vékony kémlelőréseken. Nem számolta, hány ilyen fénysávon haladt keresztül, mire felért a terembe. Két keskeny ablak mögül az alvó Shulur leheletét hozta a szél. Szemben vele vastag tölgyajtó, vasalása akár egy gladiátor karja.

Vyrn gyűrűjét áthúzta a másik kezére. Gyorsnak kell lennie. Nem tudhatta, hol lesz az Őr. Nem szabad idő hagynia neki. A mérge megbízsergett a kezében. Kis összpontosítás, egy rövid üzenet a gyűrűnek. Aztán átlépett a falon.

Ami először eszébe jutott, a Magitor kőkuckójának keserű szaga volt.

Sötétség honolt itt is, mint a kinti teremben, de egy zöld lángú mécses valami bágyadt derengést festett maga körül a falakra és egy mindenféle kacattal teleszórt asztalra.

Az Őr félíg háttal neki, egy, az előzőekhez képest hatalmas, zárt ablak előtt. Tökéletes, de nem maradhatott tovább ebben a formában. Kis mozdulat: a gyűrű még a levegőben volt, amikor a légiesség megszűnt. Nem volt szabad idő hagynia neki bármifajta mágiára. A gyűrű elpörgött egy fekete repülő szék ülőkéje mellett. Anyagiasságtól lábait már félúton repítették előre Cynthart. A pugosshoz nem nyúlt.

Halk pendülés, ahogy Vyrn ajándéka a szabálytalan alakú, csiszolt gránitdarabokból összerótt padlóra koccant. Az Őr megfordult. Az angalkönnytől sárgult szemekben a zöld fényre sötét árnyék vetült.

Cynthar mellbe taszította. Az első varázslat elszerződött energiái tornádóként kavarták mellette a levegőt. Fa és üveg reccsenése. Keresztülrobbantak az ablakon. A nyüzítő ólomkeretből kirepültek a beléfgólt üvegdarabok, ablakkeret sikoltva adta meg magát. A boszorkánymester csipője megakadt a párkányban, de a föltötte elrepülő Iker erősen kapaszkodott barna köpenyébe, szürke hajába, és kirántotta az éjszakába. Most ő volt alul. Zuhantak, bele az óriási, hunyorgó táború maradványába. Nagyon magasról.

Ez volt a legveszélyesebb pontja Cynthar tervének. Sívítva rohant el mellettük a levegő, a fekete torony sós párától virágzó falai. A külső torony magasságába értek, tekintetük egymásba kapcsolódott. Megsűrűsödtek körülöttük a manaháló energiái. Zuhantak.

Cynthar elengedte a tenyerébe zárt halált. A másik meghökkenve bámult rá, szájából nyálcsöppek folytak. Cynthar a nyakában lógó függő felé kapott, és talpával eltaszította magát a fekete föltt mosódott faltól. A boszorkánymester feje megbicsaklott, ahogy letépték nyakából a láncot. Méregtől rángó testéből rémült vinnyogás tört fel. Cyntharnak rá sem kellett néznie az ékszerre, tudta ilyen volt Vyrn nyakában is. Elengedte az Őrt. Csak bízhattott benne, hogy a torony tövéig nem gyűri le a mérget.

Erkélyek suhantak el mellette ahogy a park jegenyéinek magasságába ért. Saját gyűrűjére összpontosított, és valamivel a park bokrai felett siklott el. Szárnjai majdnem kiszakadtak a megerőltetéstől. Háta mögött szálamas nyikkanással csapódott a földre a boszorkánymester teste. Néhány letört gally és levél érkezett utána.

Cynthar ismét az óriási város felett járt. Tenger felől jövő sós szél siklott szárnyai alatt. Ébredő sirálytársai az öböl árbocerdejéből rikoltottak. Még utoljára Vyrnre gondolt, és a megsemmisítendő függőre. Majd a Magitor. Magasabba szállt. Valahol a Vadasparkon túl, a horizonton, ahol szürke felhők hasaltak a fekete vizekre, az új nap ígérete halványlott.

Morgena Hollóját és Tharr porolyát most felhők takarták, de a rézsín hold mellett ott tündökölt a Fáklya. Mélyen lent, az ősi város kazamatáiban és a nyirkos sikátorokban városi farkasok és dögevők gyülekeztek mérgezett fegyvereikkel a Thirniall Ház palotája és parkjai körül, hogy befejezzék, amit az Iker elkezdett. Coriolin hiénák.

A Hármak éjszakája a végéhez közeledett, de a város felett szárnyaló fáradt, fehérszárnyú madarak mindez nem érdekelte. Felsandított a Fáklyára, és fészke felé vette az irányt. A kórusok tompa morajként zúgtak az ősi istenek ébredő városa alatt.

Tharr, áldott a Te neved.



A ZWARTK

Parva

Lágyan kotyogott a víz a bárka alján, ahogy az újra keresztbe fordult a folyó közepén. A farácsos ablakon beáramló arany fénypázsma végigsímitott a félelf arcán. Dirgall elfintorodott. Kicsit balra fordult, láncai - rozsdás fémmarkok - megcsörrentek. Kárörvendő fémrecsegés, egy másik béklyó felelt rá a félhomályból.

- Fáj a fény, Korcs?

Borizú, karcos hang.

- Nem vagyok Korcs, már mondtam, fickó. Félvér vagyok. - A megláncolt hangjából, szorult helyzete ellenére, valami vidámságféle csendült ki.

- Majd' egy napja csorgunk - morogta a másik. - Azt mondtad, ismered a folyót, és nemsokára a hódvárhoz érünk.

- Csak ne várd annyira, hogy odaérjünk, északi! Ott a mi hidfőállásaink vannak, és azokat igazi Korcs mágia védi. Ha egy magadfajtát meglátnak ott, nem kezeskedhetem az életedért.

- El se várnám, szőke! - köpte a szót a másik. - A mi orkjaink is megtekergették a tököd, amikor a kezük közé kerültél. - A beszélő nagydarab, fekete férfi volt. Kormos, vérzsiros bőrvértjén fekete vaszögek meredeztek, csomós szakállában ezüstös bogok. Fekete szemei nyugodtan csillogtak bozontos szemöldöke alatt, fehér fogai tompán fénylettek kiszáradt szájában.

A hajó magányosan pörgött a lusta futású folyó színén, megpörkölődött tatjáról kötélmaradványok csüngtek a vízbe. A fekete ork börtönhajók egyike volt, zömök bárka, néhány karmos evezővel. Mohos kormánylapátja hasznavehetetlenül koppant ide-oda az égett taton. A szakállas férfi nem hazudott. Már jó egy napja, hogy egy rajtaütés során a Fekete Herceg Vasfog törzshöz tartozó ork segédsapatai kénytelenek voltak veszteségként rágoncolni. Megpuffadt, döglött csibor a kényelmes, nyári folyón.

- Hát, én nem lennék olyan büszke a helyedben azokra az orkokra - vigyorgott a szőke félvér. - Tán nem ők láncoltak ide?

- Mondtam már, hogy félreértés volt. Nem ismertek fel! - csattant a rekedt hang. - Lelkesek, de eszük, az nincs. Én meg rosszul beszélem a kwart dialektust.

- Aha - biccentett a félvér. Mosolyában még volt más is, de nem szólt. Hosszú időre csend borult a hajóra. A szemközti ablak rácsai mögött bókóló fák ezerféle zöldben pompázó koronái csorogtak el. A partokat dús aljnövényzet, széles levelű bokrok, és páfrányszőnyeg borította. Néhol halott fák fehérre szikkadt csontvázai áztak beletörődőn a langyos vízben, méregzöld borostyánuhájuk rég lerohadt róluk.

- A mocskos életbe! - Csörögtek a láncok. - Hogy nincs itt egy csepp víz se, amit megihatnék! Csak érnénk partot!

- Ha nem rúgód fel azt a cserépköcsöget, amikor lehoztak, most lenne ivóvizünk - közölte higgadtan a félelf. - Partot pedig ne érjünk, mert itt aztán rekedtre ordíbalhatnánk magunkat, legfeljebb néhány árnykutyát tudnánk magunkhoz édesgetni.

- Pofa be, szőke! Te és a hozzád hasonlók miatt vagyunk itt!

- Micsoda? - csattant az egykor oly csengő hang. A halvány ibolyaszín szemek szinte felizzottak a dohszagú félhomályban. - Hát ki

a Fekete Herceg talpnyalója? Talán bizony én? Ki borította lángra az északi végeket? Ki prédálja fel a mezőket, tarolja le a legelőket? A polbini urak gyalázzák meg az asszonyokat, mészárolják le a gyerekeket valami ködös örült parancsaira?

- Fogd be a pofád! - Most nyugodt volt a rekedt hang gazdája. - Nem tudod, mit beszélsz. Nem hibáztatlak, nem értheted meg. Válotzás kell, és mi elhozzuk azt. Nincsenek megváltók, nincsenek bűnösök. Csak az északi szél. A tiszta északi szél. Felkavarja a szemetet is, ez igaz - bosszúsán megcsörrentek az ork vasláncok -, de utána tisztaság lesz. Tökéletes tisztaság. Világ születik velünk. Új világ. Elsöpörjük a régi mocskot. A királyok rosszul csinálták, az ő művük ez az átok a földeken. A Törés. A Sárbírodalmak, a Halott Puszták, az Átoktörzsek, a Keserű Szél. Az összes mocskok. De Herceg bölcs. A módszereit elítélheted, de nem láthatod a célt.

- Célt? Milyen célt, te állat? Lemészárolni mindenkit, aki szembe száll? Aki meg akarja védeni az otthonát, a barmait, a családját? Felégetni mindent és mindenkit, ez a célotok?

- A cél a Birodalom. Nem az elporladt gork dicsőség, nem is a királyok káosza. Az erős kéz. A Hercegé. - Furcsán csillogott valami a penészes félhomályban, tán az erős, fehér fogak. Mosoly?

- És te ebben hiszel? - mormolta a félvér. - Ilyen vérgőzös célokban? Gyönyörű.

- Az - válaszolt rövid hallgatás után a másik. Aztán: - Az Elrothadt Istenekre! Hát nincs itt egy csepp víz sem? Már köpni se tudnék. Micsoda örülsz! Szomjan döglenni egy folyó közepén.

Dirgall nem szólt semmit. Az alkonyt figyelte. A lágyan simogató, vöröses fénypázsma, a mélyülő árnyakat. A langyos szellőt, ahogy körbetapogatja a börtönhajót alaktalan, puha tenyerével, a rácsokon túl vérarannyá váló erdőt. Nyár volt. S nyár volt akkor is...

- Mennyi hód él itt, apa?

Gyerekhang. Olyan öt éves forma. Szőke haja hullámokban simogatta vállát, nyakát.

- Rengeteg. Talán több ezer. Jut élelem mindnek.

Az apa mosolyog. A gyerek biztosan tudja, nem kell odanéznie. A lemenő nap vörös árnyékokat vet a tetovált arcon. Korcs tetoválások, amik neki, félvérnek soha nem lehetnek. Apa. Firnhall, a Magányos, aki hat évvel ezelőtt elbájolta azt a szőke lányt a gázlónál. Anyát.

Az erdő véraranya a koranyári alkonyban, hátuk mögött fekete romokként emelkedik a hódvár századok alatt összehordott gátja, magasra tornyozva a vizet az aranytükrű tóban.

- Rengeten itt a hal - mondja apa újabb tarquát emelve ki a többi mellé. Dirgall emlékszik a kék, édeskés füstre, ahogy sülték. A vár fekete ormán egy hód őrsziluettje oson el. Kecses ezüsthalak ugrálnak ki a milliószám keringő lámpásbogarak után, csillogó, piros íveket húzva maguk után a vízcseppekből. Halkan ropog a tűz. Apa valahová a messzeségbe réved, arcán már nem látszanak az ibolyaszín félholdak és ívek, vonásai felolvadnak az éjszakában, csak a szemében csillog a parázs fénye. Onga és Arapa fenn tündököl az égen, a vérarany alkonyi színek ezüstbe fordulnak, óriás halak pik-

kelyes háta vág barázdát a tó minden másnál fényesebbre csiszolt tükrén.

Az óriás halak...

- Mi volt ez?

Halk, súrlódó hang remegtette meg a börtönhajót. Valami alulról végignyalta a moszatos deszkákat. Sötét volt, a rácsos ablakok fénylő homályfoltok a fekete falon.

- Nem tudom - felelte Dirgall. - Talán egy hal. - Nyelve reszelte a szájpaddását.

- Neeem! Ez nem hal - suttogetta az északi. - Ekkora halak nincsenek.

A félvér elmosolyodott. Aztán összegyűrődött az arca a fájdalomtól, ahogy a vaskélyök belemartak a csuklójába.

A hajó még egyszer megrándult. Dirgall jól hallotta a szakállas fickó bilincscsörgéssel kevert szitkozódását a sarokból, aztán megállt. Csönd. Csak a folyó jól ismert locsogása odakintről.

- Szép kis hal - nyögte a szakállas. - Ez már a hódvár, szőke? Készüljek a halálra?

A félvér megcsóválta fejét.

- Nem fogsz meghalni, Urgon, vagy mi a neved. - Láncscörgés. - A Korcsok nem gyilkosok. Ez az egyik. A másik, hogy ez még nem a hódvár. Ez egy rohadt homokpad. Vagy szikla. Mit tudom én. A tó bejáratánál van egy pár. A hódvár és a Korcs-tornyok innen még jó két mérföldre vannak. Ha derekasan ordibálunk, talán meghallják.

- Ordíts csak, ha akarsz, te hülye! Nekem nem sürgős - morogta Urgon.

Dirgall jó fél óra múlva hagyta csak abba.

Akkor már úgysem lehetett semmit hallani a mennydörgéstől.

- Talán meghallották - roskadt vissza az ablak mellől.

- Úgy lenne igazságos, hogy amit eltoltatok, hozzátok is rendbe - morogta Urgon.

- Mit toltunk mi el, északi?

- Ezt az egész mocskos hajó-ügyet. Én még előbb-utóbb kimagyaráztam volna magamat, amikor jött az a rajtaütés. Tisztán láttam a Háromvárosok vörös oroszlánjait. Valamelyik nagyokos varázslatok robbantotta le a csónakunkat a mólóról...

Dirgall nem felelt. Másan járt az esze. Urgon érveiben nem volt hiba - ő is látta a zászlókat. Másvalami nem illett a történetbe. Egy szó. Urgon. Honnan tudja a nevét, ha be sem mutatkozott? Ez nem is vallana rá.

- ...nem mintha sok jót várnék a Korcsoktól... - Az északi férfi hangja valahonnan messziről jött. - Ugyanolyan gyilkosok ők is, mint mások.

- Ezt ne merd mondani, Urgon! - csattant fel a félvér. Villám világította meg, éles kék fény csillant elkínzott arcán, izzadt fűrtjein. - Ők nem gyilkosok.

- Nem Urgon a nevem, rohadék! - üvöltött az északi. A villám utófényében kidagadtak az erek a nyakán, mint pórázra kötött, tajtékzó kutya, úgy rángatta a láncait. Aztán jött a mennydörgés, és elnyomta a szavait.

- Ez közel volt - jegyezte meg Dirgall. A szakállas halkan zihált. Visszaült a helyére, és nem mozdult. - És ne nevezd a Korcsokat gyilkosoknak! Ha hozzádférnék, ezt beléd is verném.

Mosolygós zihálás volt a válasz.

- Ha hozzádférnék, nem élnéd túl. Ne kívánd ezt. A Korcsok pedig ugyanúgy gyilkosnak, ha féltik a szaros kis életüket vagy a büvös erdeiket, mint mások.

- Talán te nem?

- De, én is. - Nyál híján alig érthetőek voltak a szavai. - Mindenki. A háború mindenki-ből állatot csinál. De meg kell különböztetni szükséges és szükségtelen háborút. A Birodalom kell. Érted? Nem. Nem értheted. Soha nem is fogod megérteni. - Fáradt láncscörgéssel legyintett. - Az orkok törzsi háborúinak viszont semmi értelme. A Herceg rendet, biztonságot és jólétet fog hozni északra. Birodalmat.

- Te magad sem hiszel abban, amit mondasz. Csak a gyilkosságaidat takargatod valami felsőbb akarat tervezivel.

Újabb villám világította meg őket egy pillanatra. Az északi nem mosolygott.

- A Herceg tudja, mit csinál. És az eszközei is megvannak hozzá. Varázslói életet leheltek a Fekete Állatokba.

Dirgall elsápadt. A sötétben halvány foltta vált az arca.

- Az nem lehet... - nyögte. - az Állatokat elpusztították. És Konaghot is, más pedig nem tud olyan istentelen masinákat építeni!

- A Herceg mesterei tudnak. A renegát törpék Khudból. Ők őrizték az utolsó Állatokat a Törés után. És most újra élnek. Vashal vannak, mégis mozognak. Nem mágia mozatja őket, de mintha élnének. Szavamra, lenyűgözőek.

- Te... láttad őket? - nyögte a félvér.



- Igen. Khud környékén. Illetve csak egyet, de az is elég volt. Nagyobbak, mint ez a hajó. Mint öt ilyen hajó. És a gyomrukban rengetegen elférnek. Karjaik, mint ezer sarló. Ordításuk, mint a sárkányok robaja. - Az északi önelégülten, büszkén beszélt. Dirgall csak ült, nem szólt egy szót sem. Az északi most először került fölébe, s beszédéből kihallatszott, hogy ezt tudja is.

- Óriásiak, szavamra. És a renegátok képesek irányítani őket.
- Mitől mozognak, ha nem a mágiától? - A félelf szinte suttogott.
- Ismered a rakit?

Dirgall bólintott. Anyjának is volt. Kicsiny réz főzőedény, amiben halat szokott párolni. Tarquát. Az alsó részében víz forrt, ez párolta meg a fűszeres halat. Gőz.

- Félelmetesek. Minden eresztékükön fehér gőzt okádnak, sikoltanak és szuszognak. Ezt mondd el nyugodtan a Korcsoknak! Lesz okuk félni. Újra élnek a Fekete Állatok! - Az északi diadalmasan vigyorgott. A hajót újabb mennyedörgés rázta meg.

Aztán eleredt az eső.

Hajnalodott.

Elégedetten ültek mindketten a penészszagú hajó nedves gyomrában. Az eső habosra paskolta a víztükröt a lassan derengő fényben. A foglyok a repedéseken beszivárgó csöppelkel oltották szomjukat. Nyakuk elgémberedett, tagjaikat megtörték a vasbílincsek, mire elég vizet bírtak magukba csepegtetni. Az ég már messze morgott tőlük, inkább tűnt egy nagymacska dorombolásának, mint égháborúnak. Az eső halkán dobogott a vizes gerendákon, surrogott a bágyadt levegőben. A víz fölött beteg köd gőzölgött, ahogy lassan szitálássá halkult a zivatar. A nyúlos, fehér pára bebodorodott a rácsos ablakokon, összenyálazta a deszkákat, felerősítette a csipős hűgyszagot.

Dirgall azóta sem tudta rendesen visszagyűrni az ingét, összehúzni félig nyitott szarvasbőr nadrágját, amit végső kínjában kopott csizmasarkával s ujjhegyeivel piszkált szét. Szégyellősen odakapott, de a béklyók ráharaptak a kezére. Felszisszent.

- Ne zavartasd magad - röhögött a szakállas -, engem nem érdekel. A Korcsaid meg majd tiszta gyolcsba raknak, mint egy csecszopót.

- Ne gúnyolódj! Te sem biztos, hogy kibírod, amíg eleveznek ideig.

- Már ha meghallották a kiáltásaidat - röhögött tovább a másik. - Amíg nem esett az eső, bizonyisten pazarlásnak éreztem volna, de hát nagy úr a szükség...

- Ha nem tudsz értelmes dolgokat mondani, Urgon, inkább hallgass!

- Mondtam már, hogy nem Urgon a nevem! - horkant fel a szakállas. - Ha annyira érdekel, Gidain RoMattnak hívnak.

- Rendben, Gidain - mondta csendesén a félelf. Aztán hosszan hallgatott. A madarak teli torokból trilláztak, a kelő nap lassan átvilágította a hideg párát. - Az orkok mondhatták - morfondírozott. - Igen...

Nagy test dübben a hajó fedélzetén. Porrá száradt moszat és a szűjáratok salakja hullik a szőke hajra. Ordibálás fentről, láncsörögés és az orkok félreismerhetetlen, keserű szaga. Röhögés, emberi szitkozódás, ahogy a rácsos csapóajtó felemelkedik. Barna por hullik a bőrcsizmás lábokról. Száraz koppanás: a sáros létra zuhan a szalmatőrekkkel felszórt deszkákra. Földszínű, vasszőgekkel kivert csizma jön le, egy vas kard csorba éle verődik neki. Ez a keserű szag... Elnyomja a folyó zöld illatait, az iszap, a nád, a taknyos békalencse kipárolgását.

Nagydarab ork. Szeme sárga borostyán a sötétben, agyaráin az elmaradhatatlan, élesre fent vasalás. Fekete árnyék a lejárát felett. Megbotlik? Aztán a hatalmas csattanás, ahogy a megláncolt férfi lezuhan a létrán. Orrából messzire fröccsen a vér, a recsegő deszkák vé-

gigkarmolják szakállas arcát. Ordítva rángatja a láncokat egy darabig, veszett kutyaként küzd, amíg a szőkéhez hasonlóan erős vasszőgekkel a falhoz béklyózzák. A víz édes illata, ahogy a cserépkoró szétroppan a falon. Fönről röhögés.

- Itt rohadsz meg, Urgon!

Szárazon csattan a rács. A falhoz láncolt férfi üvölt, ezüstbogas szakállában vércsöppek remegnek.

Dirgall elmosolyodott.

- Kíváncsi vagyok, kinek ártottál, Gidain.

- Micsoda? - hördült fel a szakállas. - Miről beszélsz?

A félelf diadalmasan mosolygott.

- Tudod, egy kicsit én is beszélem a kwart dialektust. Csak az ordítózásodtól alig hallottam valamit. Hazudtál nekem, Gidain?

- Miről? - vakkantott kedvetlenül a másik.

- A célról. A Birodalomról meg többről.

- Nem. - Megláncolt tigris morgása a sötétből.

- Kétlem. Egyszerűen meg vagy ijedve, és engem is magaddal akarsz húzni, belőlem akarsz valami kis erőt meríteni. Amikor a Vassfogúak ledobtak és leláncoltak, azt mondták: „Itt rohadsz meg, Urgon!” Az pedig, ha emlékezetem nem csal, annyit tesz: áruló. Erre nagyon sok kifejezésük van, de esküszöm ez a legjobb.

A köpés a füle a mellett csattant. Vigyorogva kapta félre a fejét.

- Mondom, hogy félreértés volt! - üvöltötte Gidain. Újra eleredt az orra vére.

Sárga villám lobbant a távolban. Feketére vált a szakállán végigcsorgó vörös csik. Kisvártatva elért hozzájuk a moraj is.

- Félreértettek, te rohadék! Nem érted?

Ekkor mozdult meg újra a hajó.

- Mi ez? Mi történik? - Gidain ide-oda rebbent a láncok megszába szűk térben.

- Nem tudom. Újból elkapott minket a sodrás. Valami leemelte a hajót a szikláról.

- Sodrás? Azt mondtad, ez egy tó - morogta a szakállas.

- Akkor is sodor bennünket valami... - Dirgall megpróbált kinézni az egyik ablakon. Álmos szürke volt kint minden, de gyorsan világosodott. Elúszó, bókáló fák és bokrok, sötét felhőcsíkok a derengő égen, és ahogy fordult a hajó, mást is látott: ragyogó sárga lángokat a távolban.

- Rohadékok! Felgyújtottátok a hódvárat, ti mocskok! - Gidain felé rugott, de bílincsei elrántották. - Lemészároljátok a Korcsokat! Gyilkos férgek!

- Nyugodj meg, te barom! - A szakállas csendben gömtyedt a hozzá közelebb levő ablaknál. - Gondolkozz! Emlékszel az utolsó villámra? Nem villám volt. Robbanás. Korcs mágia. Ti röpítettétek a levegőbe az egészet.

- Meg vagy örülve, áruló? A tündérek nem lennének képesek ártatlan áldozatok lemészárlására. Ők a vadon fiai. Nemes lelkek, nem ártnak senkinek; nem lennének képesek megölni több száz hódot, embereket... de még tán orkokat sem!

- Akkor majd jól nézz körül, ha odaértünk, fafejű - válaszolt Gidain. - A Herceg szolgálai közül itt senkinek nincs olyan hatalma, hogy egycsapásra elpusztítsa azt a gátat, ha tényleg akkora, ahogy mondtad. A kiszabaduló víz emelt le minket arról a koloncról. Most megint folyó lett a tó. Gyors, hegyi folyó. Ezt csakis valami erős, pusztító mágia okozhatta. Egyszerű gyújtogatás nem tud ilyen kárt okozni, ezek a nyomorult ork segédcapatok pedig képtelenek effélére. Bár elismerem, mindent megtennének, hogy sikerüljön. Ezek ti voltatok.

- Lehetetlen... - nyögte a félelf - ...ez...ez lehetetlen!

- Te is tudod, hogy igaz, szőke. Háború van. Ez politika. Senkit sem érdekel egy halom szarrá marcangolt állat. Az orkok megtámad-

ták a Korcs-tornyokat, ők pedig rájuk robbantották az egészet, és gyáván elszeleltek. Ennyi történt, aranyzívű álmodozóm!

- Nem lehet... -nyögte sokadszorra Dirgall, arcán könnyecseppek gördültek végig.

Az északinak igaza volt. A tűz már elaludt, mire odáig csorogtak, csak kormos ágak, üszkös fadarabok lebegtek a fekete vizen. Korom hullott a levegőből. Fapörcök, megégett gallyak mindenütt, a víz fölött fekete, maró füst lebegett. A vízben szertépett testek heverték: hódok, rőfpatkányok és orkok, csillogó belek, robbanás szaggatta testrészek, füstös, zsíros vér mindenfelé.

Parányi lángok sercegetek a hódvár és a Korcs-tonyok maradványain, a széttört fakupacokon heverő testeken. Mintha a halál csak tíz percet kapott volna, hogy minden fontos dolgát elvégezze.

- Vasfogú orkok -
dünnyögte Gidain. - Szarrá égették őket. Szép, mi?

Dirgall már visszafordult a rácsoktól.

- Nézd csak, nézzed! Tündérek - folytatta lemondóan a szakállas. Nem volt elégedettség a hangjában, csupán tisztázta a tényeket. - Láttál valahol Korcs hullákat, szőke?

Dirgall megrázta nedves arcát. Lerogyott a mocskos szalmára.

-Nem - szottyantotta. - Az orkokon kívül csak három ogárt.

- Ja - biccentette a szakállas. A rácsok csíkokat rajzoltak koszos arcára. - Még érdemes megnézned ezt is - próbált kimutatni az ablakon.

A félvér felgörnyedt, megpróbált kinézni. Két irdatlan, mocskos csizmát látott. Már átcsorogtak az üszkők között, kissé felgyorsult a börtönhajó mozgása. A két láb egy óriáshoz tartozott, a lábába égetett bélyegek alapján Dirgall úgy vélte, valamelyik északi fajhoz tartozhat. Véres, szétszakadt hátából halak marcangoltak ökölnyi darabokat. A víz vörösen habzott a környéken, a hulla elkékült arca jó méterrel a víz alatt himbálózott, narancsszínű haja-szakálla hínárként lebegett körül.

- Ügyes csapda - biccentett elismerően Gidain. - A víz most messzire viszi a lófarkas hadijelvényeket.

- Hát olyan messze éppen nem - mondta Dirgall. - Nem túl messzire... - Visszaült a nedves szalmára. Még sápadtabb volt, mint eddig. Most szokatlanul gyorsan mentek.

- Miért? Talán véget ér a folyó? Beleömlik a tengerbe?

- Ha úgy vesszük, véget ér. Valamivel délebbre elérjük a Sárkánytorkot.

- Az meg mi? - kérdezte nyugtalanul a szakállas. Homlokán hegyvölgyekké gyűrődtek a koszos ráncok.

- Az? - kérdezte a félvér. Furcsa félmosoly játszott az arcán. - Közel-távol a legnagyobb vizesés.

Mindkét csuklójukból dőlt a vér a hiábavaló ráncigálástól. Zihálva néztek egymásra.

- Te mocsk! Miattad patkolok el, az már biztos - hörögte Gidain. Fehéren villogtak szemei a véres arcban. Szakállja, erős szálú haja csapzottan lógott, orra végén izzadságscepp himbálózott. Mint valami megláncolt démon.

- Talán az én hibám, hogy idekerültél, áruló? Azokat még az orkok is megvetik - acsargott a félvér.

- Ne ártsd magad olyan dolgokba, amikhez nem érsz fel, te fattyú - ordította az északi. Fáradt nyál csorgott szakállára, s mivel látta, hogy célba talált, folytatta: - Mit tudsz te rólam? Mit tudsz erről az egész átkozott háborúról? Vak vagy, és az is maradsz! Mindenki vak! Ha nem pusztítjátok el azt az átkozott gátat, életben maradunk. Foglalkozz inkább azzal az útszéli anyáddal, meg...

- Ha meg akarsz bántani, korábban kelj fel, áruló - köpte a félf. - Ordítózással nem megyünk semmire. Nekem is lenne egy-két ötlet az őseiddel kapcsolatban, de attól még nem szabadulunk ki innen. Gondolkozz!

Nem csorogtak sokkal gyorsabban, de ők is érezték, hogy ez már más folyó. Lendületesebb hullámok csapdosták a pörgő hajó oldalát, a fák hol erről, hol arról az oldalról köszöntek be.

- Gondolkozz! Miről? Ezt már elvesztük, Korcs. Innen nem jutunk ki élve. Imádkozz, ha van kihez!

- Nem! Nem vesztetünk el! Nekem még dolgom van ezen a rohadék földön! Nem akarok meghalni! Még nem csináltam semmit... semmit. Fiatal vagyok! - A félvér szája remegni kezdett.

Gidain csendben figyelte. Csöpögő orrát megpróbálta vállába törölni. Megköszörülte a torkát.

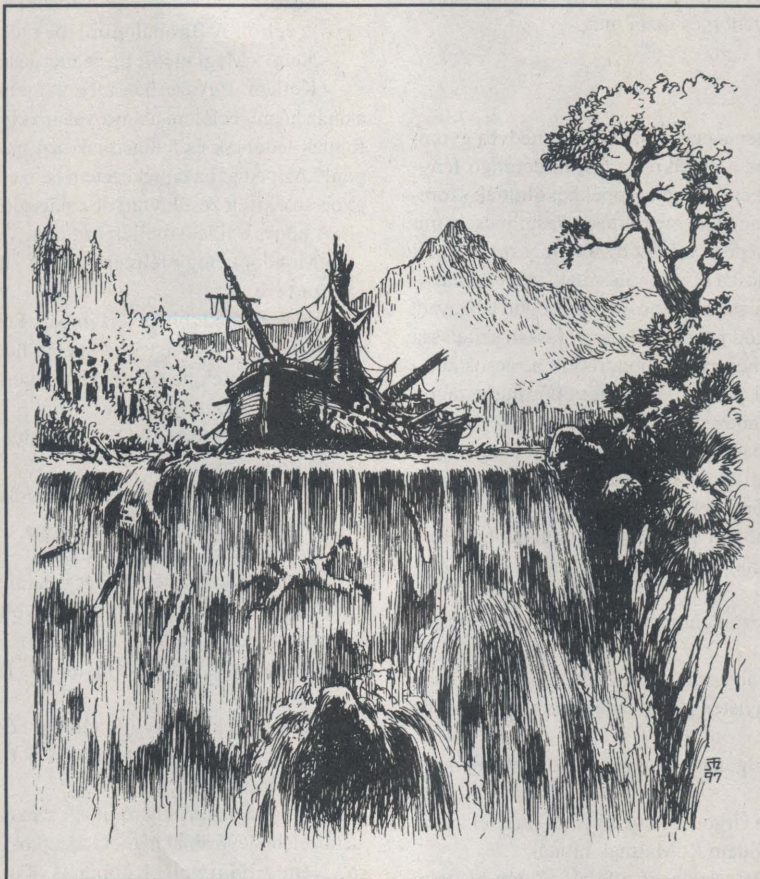
- Félsz? - Hangjában együttérzés csendült.

- Igen! - ordította a másik. - Félek! Nem lehet mindenki hős!

- Hős? - Gidain furcsán felnevetett. - Vannak hősök? Szerinted vannak? Hülye vagy. Azt hiszed, nekik nem remeg a lábuk, amikor kiomló belek között harcolnak? Csak szerencsés pillanataik vannak, amiktől mások szemében hősképpé válnak. Erkölcsei hősképpé vagy háborús hősképpé, mindegy. Jó helyen vannak, jó időben. Vonzzák egymást. Biztos, hogy vannak ilyen emberek. De hősképpé mindig mások teszik őket. A többiek meg elhiszik ezt. Lehet, hogy vannak olyanok, akik nem félnek. Halálmegvető kétségbeesésben harcolnak. Úgy lehet elég, nekik az, ha mások félnek tőlük.

- És te...? - Suttogás.

- Én? Hogy félek-e? Félek a haláltól, igen. Rettegek tőle, mert nem tudom, mi van utána. Beletörödni lehet, félvállról venni nem: És gyűlölöm a hőseidet. Tudod miért? A saját félelmemet gyűlölöm bennük. - Az északi nevetett. - Mondom, imádkozz, ha van kihez, és bízz benne, hogy legközelebb több szerencséd lesz!



- Ha lesz legközelebb.
- Nem vagy képes nyugodtan meghalni?
- Te nyugodt vagy? Nincs elszámolnivalód az istennel?
Gidain kivillantotta fogait.
- Kinek nincs, félvér? Őltem, mert ölnöm kellett, raboltam, mert nem halhattam éhen, rúgtam, mert más belémrúgott, de a lelkiismeretem tiszta. Te nem öltél meg senkit?

- De. Én is gyilkos vagyok... - nyögte Dirgall. - De ez csak a mérleg egyik serpenyője. Te! Raktál te valaha bármit is a másikba?

- Ki-ki csak azt, mi istennek kedves - vigyorgott az északi.

- Mi lehet a te isteneidnek kedves, áruló?

- A fölösleges vérontás semmiképp - rándult meg a szakállas arc.

- De ezt mások másképp ítélik meg. Én bízom Korton hatalmában. Ő tudja, hogy jót cselekedtem, és nem űz a Sópusztákra. Az én mérlegem rendben van. Nem az én hibám volt az az értelmetlen támadás...
- Fáradtan szólt, inkább magához, mint Dirgallhoz.

- Miről beszélsz? - zihált a félelf. - Miféle fölösleges vérontásról?

- Az árulásomról, szőke. Arról, hogy miért vagyok ebben az átkozott koporsóban. Tudtam, hogy erősek vagytok. Hogy most nem győzhetünk. Én elleneztem azt a rohadt támadást. Nem akartam, hogy odavesszenek ezek a lelkes barmok. Erre kikiáltottak árulónak, és ide zártak. A marhák. Eddig a hősük voltam... - fanyar félmosoly - ...most meg az urgonjuk vagyok.

- Nem értem... - Valami megvillant Dirgallban. - Milyen támadásról beszélsz?

- A hódvár elleniről, szerencsétlen! Arról az elfuserált támadásról a Korcstormyok ellen, te állat!

Dirgall feje nagyot koppant a deszkán. Úgy érezte, minden vér kiszalad a testéből.

- Hát veled mi lesz, szőke? Megvan a leltár?

- Nekem nem lesz második lehetőségem - sutogta Dirgall. - Elhien csak egyszer ítélt.

Az a vörös éjszaka... Két sápadt folt az égen, ahogy Onga és Arapa, a két Istenhold figyel. És a recsegő hús és csont hátborzongató hangja. Vér a pengén, vér mindenütt a havon. Vörös permet az arcokon, a kétségbeesetten cséplő kardokon. Dirgall izzad. Fáj a karja. Nagyon fáj, ezer belső tüske marja, marcangolja. Vörös gőz száll a testekből, a feketévé sötétedő foltokból, a hóról. Még sokan vannak, de már alig védekeznek. Elöl fennen lobog a Háromvárosok lobogója. A manók szemében csillog a két vérvörös hold.

Nem tudták. Nem mondta senki. Azokban a rongyokban nem is lehetett látni. Derékig csurom vér mindenki, de csak lendülnek a karok, és lesújtanak a jó raygai pengék. Újra és újra. Sempah másnap jön. Nem néz a szemembe, valahogy görnyedt. Görnyedtebb, mint máskor. Por a hajában és a tompafényű páncélon. Kezei erőtlően csüggnek mellette, hangja krákogó suttogás:

- Nők voltak, Dirgall. - Mennydörgés. - Mind egy szálig. Alig értettek a fegyverekhez...

- Á, az elf bálványok! - Gidain fáradtan mosolyodott el, feje a nedves deszkákon koppant, ahogy megdőccent a hajó egy fekete sziklán. Tompa korgás a fenékdesházról, aztán csend. Csak az egyre gyorsabban csapkodó hullámok csatazaja. - De embervér is van benned, szőke. Nyugtasd ezzel magad! Nem hiszem, hogy téged is a hosszúéletűek mértéke szerint ítélnék meg.

- Te már beletörődtél? Nekem nem elég néhány óra... vagy perc, hogy elszámoljak magammal. Megtagadjak mindent, amiben eddig hittem, vagy hinni akartam. Máshogy nézzem az eddigi életemet... az életet.

- A halál furcsa egy fickó, szőke. A közelsége, ha már ott ül az ágyadon, sok mindent megváltoztat. Mindent. Ha meglátod, hiszel neki. Elvárásol. Nem egy haldokló mellett virrasztottam. És igen: én már beletörődtem. Megadtam magam. Talán jobb is így.

- Nem! - sziklák csattannak így egymáshoz. - Kell lennie megoldásnak! - A vasfogak ismét belemartak a véres csuklóba. - Én nem törődöm bele! Bánom is én, hogy te mit csinálsz - én nem fogok így meghalni! Nekem nem ezt szánta a sors! - Dirgall eszeveszetten rángatta a rozsdás láncokat. - Harcban fogok meghalni! Azt elfogadom. De engem nem ölhet így magához az a ráncos kurva!

Reccsenés, aztán az elkínzott üvöltés. Gidain elfordította a fejét. A félelf törött csuklója ernyedten lógott a béklyóból. Dirgall a penészes deszkákhoz verte a fejét kinjában.

Az északi férfi másra figyelt. Tompa morgás a távolból. Már nem tudják elnyomni a hullámok csobaja sem. A sárkányok moroghathatnak így.

Minden érzékük megélesedett. Érezték a hánykolódó hajó reccsenéseit, eresztékeiből áradó víz-, penész- és dohszagot, a szűk neszezését, a kormánylapát tehetetlen csapongásait, a rohanó folyó pörgő vízcsepp-milliárdjainak surrogását, a fák zöld suhogását, a szél körmeinek kaparásztát, a felhők, kék ég, nyári nap izzadt szagát.

A sárkány ott ordított mellettük. Ide-oda csörögtek fájdalmas kiáltásokat hallatva, ahogy a megerősödött, rohanó habok rángatták a börtönhajót. Fehér tajték vágott be az ablakon, félremosva a mocskos szalmatöredéket, a cserépdarabokat a feketére rothadt pallókról. Hatalmas reccsenéssel felvágódott a csapóajtó. A foglyok tehetetlenül néztek egymásra. Rácsos fényfoltok mászkáltak a falakon, ahogy a pörgő hajót mindig más feléről nyalta végig a nap.

Újra és újra szikláknak ütköztek, az elkínzott hajó kegyelemért szűkülve recsegett, de a bömbölő folyó nem hallotta meg. Vízpara borított mindent. Aztán hirtelen kisimult a folyó futása. Fák rohanak vissza, zöld lombjukat szél rázta. A sárkány ott tombolt, bömbölt mellettük folyamatos, fülsiketítő zihálással. Gidain kirázta szeméből vizes haját. A félelf megfáradt tekintetét kereste, az ibolyakék, nyugodt pillantást a keskeny arcon, de csak remegő fekete réseket látott, csapzott szőke hinárhajat. A fák s a bokrok fallá mosódtak.

Megbillent a fáradt, fekete hajó. Gidain az egyik oldalon az azúrkék eget látta bevillanni a fénykoronás nappal, a másik oldalon habzó, fehérarajos tajték zubogott.

Gyönyörű, gondolta utoljára.

A sárkány torkaszakadtából ordított. Csak egy pillanat volt. Egy örökkévaló pillanat. Egymást nézik a rázkodó, féloldalas hajóban. A folyó behabzik az ablakon. A vérszíros vértű férfi láncot markoló, piszkos keze. Mosolyogni próbál.

Még találkozunk, olvasta le a szájáról Dirgall.

Billen a padló, feszülnek a láncok.

- ...a pokolban! - köpte a szőke.

A kormos ork börtönhajó átbukott a vizesésen. Parányi üszök a fehéren ordító óriás sárkány torkában, a Zivatarok havában, a Süllyedő Földeken.

Arkhar megpendítette az utolsó akkordot.

- Ez is elég szomorú volt - jegyezte meg halkan egy pattanásos képű fiú. Szúnyogok és éjjeli lepkék köröztek a halvány mécszláng körül.

- Nem biztos - mondta talányosan az öreg bárd. - A halálunkat nem kiérdemeljük, hanem kapjuk. Még a bölcsőnkben. De felkészülhetünk rá.

Megemelte a hideg kőkorsót, magasra tartva tiszta forrásvizet csorgatott fakupájába a nyári melegben gyöngyöző falú edényből.

Mintha egy kis csónak, egy parányi bárka is a poharába került volna, valami felszikrázott a fénysugáron.



SHADOWRUN

AHOL MÚLT ÉS JÖVŐ EGYBEOLYAD

Úgy látszik, a hazai szerepjáték-élet magához tért végre hosszan tartó tetszhalálából, s a nagy téli hideg nemhogy gátolta volna ebben, még élénkebbé is tette. A tavalyi évben bizony nem túlzottan voltak elkényeztetve a magyar vásárlók, alighanem meglepődtek hát, amikor karácsony környékén ezúttal a bőség zavarával szembesültek, több kiadó is versenybe szállt a kegyeikért. Hosszú, olykor már-már termékletlennek rémlő várakozás állt a hátuk mögött; ám az a lelkesedés, amellyel a régóta hiányolt - és rég beharangozott - kiadványokat fogadták, mégis arra vallott, hogy a szerepjáték immáron kedvelt szórakozásukká vált, ragaszkodnak hozzá inségesebb időkben is. Megnyugtató ez a látvány a szakember számára is; szinte úgy érzi magát, mint azon a két évvel ezelőtti nyáron, amikor még nem tornyosultak ilyen fenyegető viharfellegek a könyvpiac fölé. Az akkoriban alakult klubok és amatőr társaságok közül országsszerte számosan működnek ma is, s időről időre még rendezvények tartására, szervezésére is marad energiájuk. Nem utolsósorban nekik, az ő támogatásuknak köszönhetjük, hogy le tudtuk rázni magunkról a fáradtságot, a tétlenséget. És abban, hogy a szerepjáték ilyen erősen meggyökerezett nálunk, más kiadóknak, más rendszereknek is részüik volt. Örömmel vállaltam tehát az ismét megjelenő Rúnában egy régi adósság lerovását: annak a külföldről adaptált RPG-nek a kritikai ismertetését, amely az utóbbi években kiterjedt rajongótáborot hódított meg magának, s lassacskán egészen tekintélyes kiadványcsalád szökkent szárba körültette.

Bizonyára mindenki kitalálta már, hogy a FASA Corporation méltán világhírű rendszerének, a *Shadowrun*nak a magyar nyelvű kiadásáról van szó, amit a Biberhold üzletcsoport egyik tagjának, a Beholder Bt.-nek köszönhetünk. A terjedelmes és nem éppen olcsó szabálykönyv publikálását széleskörű alapozómunka előzte meg, amely hosszú időn át rányomta bélyegét a Biberhold-csoport üzletpolitikájára. A talajt elsősorban a *Holdtölte* magazin igyekezett előkészíteni különféle *Shadowrun*-anyagok közreadásával, melyek között kiemelt helyet foglal el a 2053. évi Áryéknmagyarország folytatólagos leírása. (A Beholder Bt. szándékai szerint egyébként ebből az anyagból hamarosan hivatalos kiegészítő szabálykönyv lesz, amely angol nyelven is megjelenik.) A másik vonal a *Shadowrun*-regények kiadása volt, Robert N. Charette *Hatalom Titkai*-trilógiájával kezdve; ezek a művek az ún. „games-literature” keretein belül maradnak, tehát nemigen képviselnek irodalmi minőséget, a maguk kategóriájában azonban elég színvonalas alkotások, messze felülmúlják például a TSR által publikált AD&D-könyveket. Jómagam nem rajongok ugyan különösebben értük, de a hasonló TSR-kiadványokkal ellentétben legalább emészthetőnek tartom őket. Ezek a céltudatos erőfeszítések meghozták az eredményt: a *Shadowrun*, amit három-négy éve néhány szűk körű baráti társaságon kívül még senki nem ismert Magyarországon, rövid idő alatt a második hely-

re lépett elő az angol nyelvű kiadványokból játszott RPG-k körében, közvetlenül az AD&D mögé.

Sietve szeretném leszögezni, hogy ezt igen öröndetes fejleménynek tartom; a *Shadowrun* ugyanis kimondottan a modern szerepjátékok közé tartozik, az eredeti változat megjelenése 1989 augusztusában fenekestül felforgatta az egész nyugati RPG-piacot, és túlzás nélkül állítható, hogy forradalmi változásokhoz vezetett. A különféle rendszereket ugyanis egészen addig be lehetett skatulyázni „műfaji” alapokon: jól elhatárolható képviselői voltak a klasszikus fantasynek (AD&D, *RuneQuest*), a hardcore SF-nek (*MegaTraveller*), a történelmi fantasynek (*Pendragon*), a cyberpunknak (*Cyberpunk 2013*, a későbbi *Cyberpunk 2020* első, dobozos kiadása), a paródiajátékoknak (*Paranoia*), a low fantasynek (*Warhammer*), a horror-nak (*Call of Cthulhu*), és így tovább. A *Shadowrun* azonban felborította ezeket a kereteket: egyszerűen sehová sem lehetett besorolni, valósággal kétségbeesésbe kergette a *Dragon* magazin konzervatív szellemű recenzenseit. Végül jobb híján rásütötték a „cyberpunk” bélyegét, kiváltva ezzel a *Cyberpunk 2013* szerzőjének, Mike Pondsmithnak a heves tiltakozását. Pondsmith fellépése teljesen jogos volt, a *Shadowrun*ban ugyanis az első olyan alternatív szerepjátékot tisztelhetjük, amely felülemelkedik az RPG-k őskorában felállított merev kategóriákon, és a különböző irányzatok hangulati elemeinek vegyítésével teljesen egyedi, minden mástól különböző atmoszférát hoz létre.

Mivel a *Shadowrun* háttérvilágát vélhetőleg sokan ismerik már olvasóim közül, ezúttal a szokásosnál rövidebb terjedelemben foglalkozok a témával. A játék jövőfelfogása szerint a földi civilizáció 2010 és 2053 között gyökeresen átalakul; ezt a folyamatot egyes teoretikusok Ébredésnek nevezik, és összefüggésbe hozzák a maja világnaptárral, amely szerint 2011. december 24-e egy új korszak beköszöntét jelzi az emberiség történetében. Az Ébredés többfázisú folyamat: ide tartozik a szuperhatalmak korlátozott nukleáris konfliktusa, majd összeomlása; az egész Földet végigpusztító gyilkos járvány, a VITAS dühöngése; az a megmagyarázhatatlan mutációs hullám, amelynek eredményeképpen a *homo sapiens* öt különálló fajra bomlik szét; a világméretű számítógépes hálózat és a virtuális valóságban működő operációs rendszerek kialakulása; a mammutcégek hatalomra jutása és a glóbusz térképének teljes átrendeződése. Mindez azonban eltörpül a legjelentősebb változáshoz képest: ugyanis az új korszak kezdetével visszatér a Földre a mágia, és megjelennek a legendákból ismert szörnyetek és meselények. Még a *homo sapiens* négy új alfaja is közéjük tartozik, hiszen a köznyelv törpöknek, tündéknek, orkoknak és trolloknak nevezi el őket.

A *Shadowrun* világa tehát - ha mindenáron kategóriákban akarunk gondolkodni - a cyberpunk és a fantasy különös keveréke, ahol alakváltó sárkányok ülnek a nagyvállalatok igazgatótanácsaiban, a nagyhatalmú mágusok mágneslemezeken őrzik a varázslataikat, törp kon-

zolcowboyok kóborolnak a számítógépes hálózatok anguláris útvesztőiben, és a céges nindzsák életveszélyes kibernetikus implantokkal felszerelve indulnak bevetésre a konkurens konszernek ellen. A koncepció első pillantásra igencsak mehökkentőnek tűnik, a *Shadowrun* elsőprő sikere azonban azt tanúsítja, hogy nem kevés vonzerőt gyakorol a vásárlóközönség azon rétegére, amelyik belefáradt már az unalomig ismételtetett sztereotípiákba, és szeretne végre kipróbálni valami újat, valami soha nem látottat. Hozzá kell tennem, hogy a FASA stábjában briliáns módon oldotta meg a két élesen elütő irányzat vegyítését; a mitológiai szörnyeket precíz tudományos szaknyelven ismertetik, a sámánokat vezérlő totemeket gondosan beillesztik a modern nagyvárosok környezetébe, ugyanakkor pedig gyakran célozgatnak azokra az ősi és misztikus igazságokra, amelyek a XXI. század könyörtelen valóságának mélyén húzódnak meg. A *Shadowrun* például ismeri a bansheeket, vámpirokat és vendigókat; ezek eredetileg közönséges tündék, emberek és orkok voltak, akik balszerencsájukra megfertőződtek az úgynevezett Humán-Metahumán Vámpirikus Vírussal (HMHVV). A metroplexumok utcáit járó sámánok hívó szavára jelentkező szellemek taxik és antik autók kékében jelennek meg, a szántóföldeken pedig kertész nadrágot vagy cowboykalapot viselő emberkékként. A mágia tehát erősen „modernizált” jelenség ebben a játékban; nem szabad azonban megfeledkezni róla, hogy a beavatottak kezében sokkal ősibb és hatalmasabb energiáknak parancsol, mint a technológia. Csak zárójelben jegyzem meg, hogy a FASA fejlesztőinek bevalótt céljuk a *Shadowrun* világát összekapcsolni másik sikeres RPG-rendszerükkel, az *Earthdawn*-nal; márpedig ha ezt az elgondolást valóra váltják, már-már kozmikus méretű távlatokat nyitnak meg a játékosok előtt.

Erről azonban egyelőre nincs szó; a *Shadowrun*-játékok zöme lényegesen szűkebb keretek között zajlik. Ebben a rendszerben a karakterek a fogyasztói társadalom számkivetettjei, a céges felhőkarcolók árnyékában élő fenegyerekek; a XXI. század tolvajnyelvén *árnyvadászoknak* nevezik magukat, és a világot uraló mammutvállalatok csak azért tűrik meg őket a felségterületükön, hogy legyen kivel elvégeztetni a piszkos munkát, ha a szabad verseny törvényes eszközei nem lennének elegendők a konkurencia letörésére. Az árnyvadászok egytől egyig törvényen kívüliek, a modern kor félresikerült Robin Hoodjai; gyűlölik az óriáscégeket, mivel azok a kíméletlen társadalmi rendet jelképezik az anarchia farkastörvényeivel szemben, mégsem létezhetnének nélkülük, hiszen tőlük függ a megélhetésük. Ez a megoldás kétségkívül festőien romantikus, jómagam azonban a *Shadowrun* egyik legnagyobb hibáját látom benne. A szabályok szerint ugyanis - egyéni szakképzettségétől függetlenül - minden karakter árnyvadászként indul, ami erőteljesen beszűkíti a játékos választási lehetőségeit. Akár akarja, akár nem, a karaktere a társadalom peremén

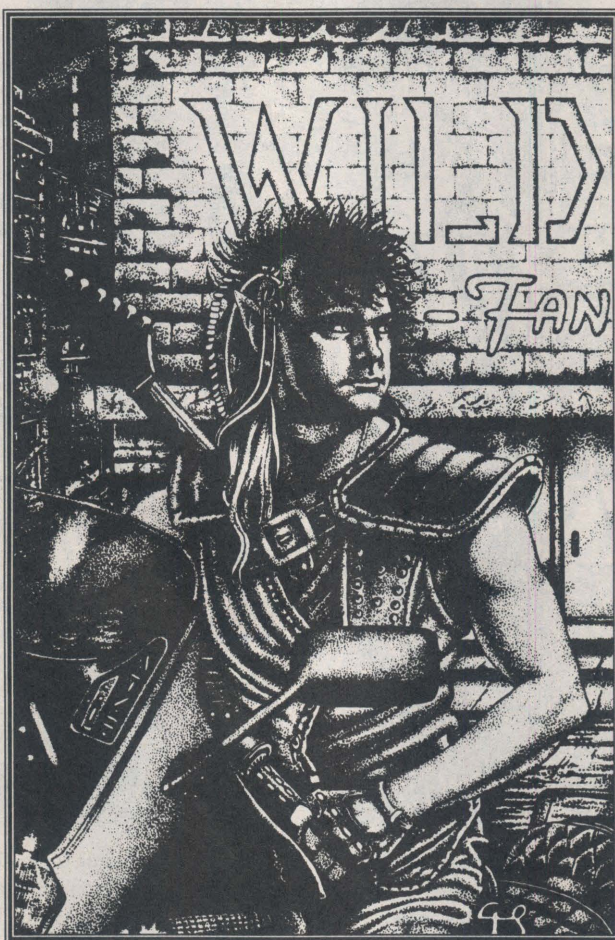
tengődő bűnöző lesz, és ezen az állapoton az sem változtat, hogy az árnyvadászokat mind a regényekben, mind a különféle kiegészítő anyagokban mértéktelenül túlheroizálják. Ismét belebotlunk abba a „tisztá” cyberpunk rendszerekből áttentett ellentétpárba, miszerint a mamutvállalatok *per definitionem* gonoszak és embertelenek, a hősök elsődleges feladata pedig az, hogy felvegyék velük a harcot. Ezen a hozzáálláson nem ártana némileg finomítani; és az is elég elszomorító, hogy ha valaki netán egy zsaruvá vagy egy céglegénnyé szeretne játszani, akkor más RPG-t kell keresnie magának.

A játékos tehát nem befolyásolhatja a karaktere társadalmi státusát, ha azonban ettől a koncepcionális bakitól eltekintünk, meglehetősen széles mozgástérnek örvend. A *Shadowrun* nem ismeri a kasztok fogalmát; a játékos a saját elképzeléseinek megfelelően alakíthatja a karaktere képességeit, természetesen bizonyos megkötésekkel. A karakter kidolgozása egy viszonylag bonyolult, ám mesteri módon ki-

egyensúlyozott allokációs szisztémán alapszik, amelynek a lényege az, hogy a játékosnak fontossági sorrendbe kell állítania a fajt, a mágiát, a tulajdonságokat, a szakértelmeket és az erőforrásokat. Minél magasabb prioritást rendel az egyes kategóriákhoz, annál több mindenre lesz képes a vonatkozó területen a karaktere. Ha például a tulajdonságokat (a főjellemzőket) ítéli a legfontosabbnak, akkor 30 pontot oszt hat szét rájuk; ha ellenben az utolsó helyre rangsorolja őket, akkor csak 15-öt. Hogy mennyire fog érteni a misztikus művészetekhez, az attól függ, hogy hányadik helyre sorolja be a mágiát; a „faj” kategóriának csak a metahumán (törp, tünde, ork, troll) karaktereknél van jelentősége, nekik ugyanis ehhez kell a legmagasabb prioritást rendelniük. Ez ahhoz vezet, hogy a metahumán karaktereknek kevesebb a lehetőségük a többi kategóriában, ami természetadta különleges képességeik ellensúlyozására szolgál. Tapasztalataim szerint érdemes kiemelt fontosságot tulajdonítani az „erőforrások” kategóriának; ez esetben a karakter dúsgazdag lesz, márpedig a *Shadowrun* világában pénzért szinte mindent meg lehet kapni. Nem feltétlenül hátrány, ha egy

vagyonos személy nem sok mindenhez ért: még a játék kezdete előtt behuzaloztathatja magát kiberverrel, vásárolhat képességprogramokat, beszerezhet egy félelmetesen felturbózott kiberdeket, telepíthet a csontjaira tápkádákban előnevelt izomzatot stb. Az „erőforrások” kategóriát a mágusoknak, sámánoknak és adeptusoknak sem szabad elhanyagolniuk; minél előbbre rangsorolják, annál több erőpontért vásárolhatnak varázslatokat, a pénzen pedig különféle fókuszokat és mágikus segédanyagokat vehetnek.

A szabálykönyv ugyan egyszerűnek nevezi a karakteralkotás folyamatát, valójában azonban elég hosszadalmas: sok fejszámolást, jegyzetelést és lapozgatást igényel, ráadásul elengedhetetlen hozzá a játékméchanizmus alapos ismerete. Az *elszántabb* játékosokat persze ez nem riasztja vissza; akiknek nincs türelme az ilyesmihez, azok



használhatják a mellékelt *archetipusokat*. Az archetipusok előre kidolgozott példakarakterek; a könyvben színes, illusztrált melléklapokon kerülnek bemutatásra, és összesen tizenhat van belőlük, a bandatagtól a zsoldosig. A kimunkálásuk alaposságára nem lehet panasz, szerintem azonban nem túl jó ötlet karakternek használni őket: aki nem tud rászánni egy-két órát, hogy kibontakoztassa a *Shadowrun* karakteralkotó szisztémájában rejlő széleskörű lehetőségeket, annak nem is érdemes ezzel az RPG-vel játszani. Bármennyire is furcsán hangzik, de a fontossági szintekkel való zsonglörködés, a kínálkozó előnyök és hátrányok gondos mérlegelése, az életmód és a szociális környezet tudatos megválasztása kimondottan szorosabbra fűzi a kapcsolatot a játékos és karaktere között, és mélységet kölcsönöz a szemünk láttára formálódó személyiségnek. A *Shadowrun* egyik legprogresszívebb vonása, hogy teljesen kiküszöböli a véletlen szerepét a karakteralkotásban, és ez akkor is dicséretes, ha lényegesen több terhet ró a játékosra; elvège előbb-utóbb valamennyien eljutunk arra a szintre, hogy inkább mi magunk szeretnénk dönteni a dobókocka szeszélye helyett.

A *Shadowrun*ban a legtöbb karakter fel van szerelve valamilyen kibernetikus implanttal, vagy rendelkezik némi varázserővel. (Persze itt is vannak kivételek - lásd például a Nyomozó archetípust, amely elsősorban széleskörű társadalmi kapcsolataira épít.) Ezen a téren természetesen megszorításokat kell bevezetni, ha el akarjuk kerülni az alapból sem igazán gyenge karakterek „túltápolását”. A szabályok értelmében minden kiberver csökkenti a karakter Esszenciáját - ez a tulajdonság 6-ról indul, és minél alacsonyabb az értéke, annál labilisabbá válik az illető idegállapota. Ha a karakter az utolsó tizedpontosnyi Esszenciáját elveszíti, megszűnik emberi lénynek lenni, és a játékosnak le kell mondania róla. Ráadásul az Esszenciával egyenes arányban csökken a Mágia értéke is; ez a szabály megakadályozza, hogy a játékban harci implantokkal teleültetett sámánok szaladgáljanak. (Varázsolni ugyan alacsony Mágia-értékkel is lehet - a siker szempontjából a Varázslás szakértelem az irányadó -, viszont életveszélyes, mert a karakter könnyen belehalhat. Aprócska, de zavaró hiba, hogy ugyanez a korlátozás nem vonatkozik az Idézés szakértelemre. Egy idéző adeptsus tehát - akinek ebben merül ki teljes mágikus tudománya - elméletileg teleoperálhatja magát mindenféle kibernetikus nyalánksággal, a varázssereje egy jótányit sem fog megcsappanni tőle.)

A *Shadowrun* játékméchanizmusa teljesen más alapokon nyugszik, mint a hagyományosabb szerepjátékoké. Mivel egy ennyire sokszínű környezetben jóval több szimulációs helyzet adódik, mint mondjuk a klasszikus AD&D-ben, a FASA stábjának teljesen új módszereket kellett kidolgoznia: a más rendszerekben használt szabályok a *Shadowrun* az érthetlenségig bonyolulttá tették volna. A feladat

nem volt könnyű, a fejlesztők azonban fényesen megoldották (olyannyira, hogy a később tekintélyes karriert befutó Storyteller-RPG-k is tőlük kölcsönözték a játékméchanizmus alapjait). A szisztéma lényegében véve abból áll, hogy egy előre meghatározott számértéket kell megdobni változó számú dobókockával; minél több kockán kapjuk meg a kívánt eredményt, annál átütőbb a siker. Ez a módszer lehetővé tette, hogy a *Shadowrun* lemondjon az egzotikus alakú dobókockák használatáról, és kizárólag a jó öreg 6-lapúra építse a szabálymechanizmusát, ami rendkívül kimélőleg hatott a vásárlók pénztárcájára. Tovább bővíti a lehetőségeket, hogy a karakterek képességeik függvényében - meghatározott számú tartalék kocká-

val rendelkeznek, amit az adott helyzetben bizonyos megkötésekkel átcsoportosíthatnak a dobásaikra. Mindez egy olyan rugalmas és átlátható szisztémát eredményezett, ami az RPG-k addigi történetében példa nélkül állt. Az elegánsan egyszerű alapokra aztán egy helyenként meglehetősen bonyolult felépítmény került, ami néha bizony összezavarta a játékosokat. A FASA azonban nyitott volt a kritikákra, és három éves tapasztalatgyűjtés után piacra dobta a *Shadowrun* második kiadását, amelyben a lehetőségek határain belül tovább tökéletesítette a rendszert (többek között veszedelmesebbé tette a fegyveres harcot, és leszámolt a híreshírdet „cascade skill“-ekkel). A magyar fordítás alapjául ez a második, javított és átdolgozott kiadás szolgált.

Az egész játékméchanizmus ismertetése természetesen jelen keretek között nem lehet a célom, mégis azt hiszem, hogy érdemes néhány szóban kitérni a *Shadowrun* mágiarendszerére. A szabálykönyv kiemelt figyelmet szentel ennek a témának, csaknem ötven oldalon keresztül foglalkozik vele. A FASA szakemberei nem cse-

kély energiát fektettek a „modern mágia” alapos kidolgozásába. A voltaképpen szabálymechanizmus nem szolgál újdonságokkal, hiszen csupán a fentebb vázolt általános szisztéma egyik variánsa; a legfőbb korlátozó tényező, hogy a különféle varázslatok alkalmazása kimeríti a mágust, szélsőséges esetben akár a halálát is okozhatja. Valósággal lenyűgöző viszont, hogy milyen aprólékos gonddal tárgyalják a szerzők a mágia elméleti alapjait. A szabálykönyv szerint a mágiának kétféle tradíciója létezik: a sámáni és a hermetikus. A kettő között az a különbség, hogy a sámán intuitív módon varázsol, és egy misztikus totem pártfogását élvezi, ezzel szemben a hermetikus mágus fő fegyvere a logika és az előző nemzedékek által összegyűjtött tapasztalat. Vannak ezenkívül olyan karakterek, akik - akár a sámáni, akár a hermetikus tradíciót követik - a mágia lehetséges megnyilvánulási formái közül csak egyetlenegynek a titkait sajátították el; ők az adeptsusok. Külön csoportba tartoznak az ún. fizikai adeptsusok, akik lényegében véve természetfölötti képességekkel rendelkező harcművészeknek felelnek meg.



A *Shadowrun* mágiarendszere összefüggő logikai egészet alkot, a magyarázatok szinte minden részterületre kiterjednek, a rituális varázslatok alkalmazásától kezdve az asztrális utazáson keresztül egészen a mágikus fókuszok és fétisek használatáig. Számomra különösen tetszetős vonása, hogy részletesen kifejti az összefüggéseket, és a szövegből nemcsak azt tudhatjuk meg, hogy mi történik, amikor a karakter varázsol, hanem azt is, hogy *miért* éppen így működik a mágiája. A *Shadowrun* megjelenéséig egyetlen más nevesebb szerepjátékban sem próbálkoztak meg a fejlesztők a mágiarendszer elméleti alapvetésével; megelégedtek azzal, hogy nyakon zuhintották a gyanútlan olvasót egy garmadárra való egzotikus varázslattal. Ebben az RPG-

ben viszont a miértekre és hogyanokra is választ kapunk, s ha a játékosnak sikerül átrágnia magát a témát tárgyaló fejezeten (ami kétségtelenül nem tartozik az egyszerűbb feladatok közé), tökéletesen tisztában lesz vele, hogy miféle módszereket használ a karaktere a mágikus energiák manipulálására. Számos ínycsiklandó titokra azonban a szövegben csak utalás történik, bővebb magyarázatra nem kerül sor; remélem tehát, hogy a Beholder Bt. kiadói tervezetében előkelő helyen szerepel a *Grimoire* (Varázslatok könyve) c. kiegészítő. (Legalább nem sokáig fognak hiányozni az árnyvadászok ellenfelei közül a toxikus sámánok és a rovatotemek követői sem.)

Valamennyi fentebb felsorolt pozitívuma ellenére a *Shadowrun* nem teljesen mentes a hibáktól. Engem például kissé zavar, hogy a rendszer túlságosan harcközpontú - a személyiségfejlődésről és a mélyebb szerepjátékról az alapkönyvben nem sok szó esik. Nagyszerű példa erre a máskülönben igen színvonalasra sikeredett „Mágia” c. fejezet: a felsorolt varázslatok szinte kivétel nélkül agresszív célokat szolgálnak. Ha a mesélő híján van a szükséges erélynek és beleélő készségnek, a játék könnyen vége-hossza nincs meszárlássá degenerálódhat. (Ez persze minden RPG-vel előfordulhat, de azért nem ártott volna kissé bővebben foglalkozni a szerepjáték kevésbé vérengző formáival.) Külön tápot adhat az ilyen irányú elfajulásnak, hogy az induló karakterek igen erősek, különösen a 12. fejezetben bemutatott átlagos NJK-khoz képest. Azt sem tartom szerencsésnek, hogy a szabálykönyv nyelvezete hihetetlenül száraz, gyakorlatilag szintiszta szakszöveg; kétségtelen, hogy így sokkal több információt lehetett bezsúfolni a két borítólapp közé, de az is biztos, hogy ezeket az információkat jóval nehezebb megemészteni, mintha szellősebb elrendezésben prezentálták volna őket. Már-már mazochistának nevezhető az az olvasó, aki együltő helyében képes átrágni magát egyszerre két-három fejezeten. (Ez vonatkozik a *Plus ça change* címet viselő, bevezetésül szolgáló novellaszerűsége is.) Az elszánt vállalkozóknak csak egyvalamit tudok mondani vigasztalásul: a kitartás ebben az esetben garantáltan el fogja nyerni a jutalmát.

Eddigi észrevételeim magára a *Shadowrun*-RPG-re vonatkoztak; itt az ideje, hogy ejtsék néhány szót a hazai kiadásáról is.

Nem titok, hogy a Biboehold csoporton belül több embernek szívügye, régóta dédelgetett álma volt a *Shadowrun* magyar nyelvű kiadása. Természetes tehát, hogy igyekeztek igényes munkával az olvasókörzség elé állni, és ezúttal ez sikerült is nekik.

A *Shadowrun* 300 oldalas alapkönyve kemény kötésben került az üzletek polcaira, térképmelléklettel és két színes belső ívvel, 1750 forintért. A Beholder Bt. megpróbálta az árat a vásárlók türekszücsöbe alá szorítani, ezért elég rossz minőségű papírt használt, és az angol eredetben található színes belső mellékletek közül csak kettőt tartott meg: az egyik az archetípusokat, a másik a gyakoribb szörnyeket mutatja be. Ez kétségkívül hátrányosan hatott a kiadvány külalakjára, viszont mintegy 500 forinttal olcsóbbá tette, úgyhogy a magam részéről meg tudom bocsátani. Annak pedig kimondottan örülök, hogy a Beholder Bt. ragaszkodott a kemény fedélhez, a tisztességes, strapabíró kötéshez, és inkább a papíron spórolt, de nem nyúlt a megtakarítás durvább eszközeihez. Egyes német kiadóknak ugyanis az a szokása, hogy megcsontkítják az általuk publikált szerepjátékokat, és néha egész fejezeteket hagynak ki belőle - ez a manőver tette például játszhatatlanná a *Call of Cthulhu* német nyelvű verzióját.

A címlapért és a belső illusztrációért természetesen a FASA Corporationt illeti a dicséret - régi jó szokásuk szerint valóságos sztárparádét vonlattattak fel: Larry Elmore, Jeff Laubenstein, Tim Bradstreet, Janet Aulisio -, figyelemre méltó azonban, hogy a Beholder Bt. munkatársai még arra is vették a fáradságot, hogy a képeken szereplő angol nyelvű feliratokat gondosan átjavítsák magyarra, lehetőleg a kompozíció megtörése nélkül (27., 38., 104. old.). Az is kellemes meglepetésként ért, hogy az első színes mellékletben magyar ábécé szerinti sorrendbe rendezték az archetípusokat. Ami a szövegminőséget illeti: a sajtóhibáktól hemzsező *Shadowrun*-regények után kissé félve vettem a kezembe a szabálykönyvet, de üdvösen csalódtam. A korrektorra nem lehet panasz, a kiadványban ritkák az elütések, a betűhibák. A kötetet lezáró tárgymutató pedig egyenesen bővebb és pontosabb, mint az eredeti angol nyelvű változat! (Ez különösen egy ilyen összetett felépítésű, száraz nyelvezetű kiadványnál fontos, mivel jelentősen segíti a tájékozódást.) Összességében véve tehát ezen a téren a Beholder Bt. munkatársai remek munkát végeztek.

A fordítás terén már nem ennyire egyértelmű a helyzet, noha komolyabb értelemzavaró hibákat itt sem találtam. Serflek Szabolcs és Nádori Gergely - a két fordító - a *Shadowrun* RPG régi ismerői, tehát átlátták a szabályrendszer egészét, és nem követtek el bántó következtetlenségeket, munkájuk azonban nem mentes minden hibától.



tól. Igaz, ezek nem annyira szakmai, mint inkább általános jellegűek. Hogy rögtön a legidegesítőbbel kezdjem: a Beholder Bt. valamennyi eddigi kiadványában (könyvcímeket is beleértve) nagyvonalúan elsiklott a magyar nyelvtan egyik eléggé alapvető szabálya fölött, miszerint a felszólító mondatok végére felkiáltójelet kellene tenni. Ezen illene változtatni, mert amikor három-négy ilyen mondat sorakozik egymás alatt, mind kövér betűkkel szedve (130. oldal), az már vizuálisan is bántóan hat az olvasóra. Ugyancsak csúnyán szúrta a szememet az egyik alcím a 283. oldalon: *Szórakozási lehetőségek és a médiák*. Ennek a mostanság roppant divatos szónak az egyes számú alakja „médiu”, a többes számú pedig vagy „médiu”, vagy „médiák”. „Médiák” alakban leírni viszont igen barbár dolog, körülbelül azzal egyenértékű, mintha a „harmónia” szót a következőképpen tennénk többes számba: „harmóniák”. Rejtély volt továbbá számomra, hogy miért emlegeti a szöveg több ízben is az „amerindiánokat”. Ezt a kifejezést az angolok azért találták ki, mert az ő nyelvük nem tesz különbséget az „indián” és az „indiai” szavak között, a miénk azonban szerencsére igen, és nem látom be, hogy a Beholder Bt.-nek miért kellene vitába szállnia Cooper és Karl May első magyar fordítóival.

Egy másik neuralgikus pont az idegen nyelvű szakkifejezések következetes magyarítása. Ezzel kapcsolatban több ízben is éles kritikák érték már a Bíborhold csoport különböző fordítóit, ezeket azonban nem feltétlenül érzem megalapozottnak. Kilenc-tíz évvel ezelőtt, amikor a szerepjáték először kezdett hódítani Magyarországon, a klubokban és a baráti társaságokban - jobb híján - angol nyelvű anyagokból játszottak, többnyire AD&D-t. Ennek az lett a következménye, hogy a rajongók körében kialakult egy mindenki más számára érthetetlen játékszargon, valami szörnyűséges pidgin-angol-magyar dialektus, amin művelt ember megszólalni is szégyell. A *Bíborhold* magazinnak jelentős szerepe volt ennek a borzalomnak a felszámolásában, és nem látom be, hogy ezért miért kellene elmarasztalni őket. Az igazat megvallva, nekem még ma is szimpatikusabb a *tünde*, mint az *elf*, és a *manó*, mint a *goblin*; következésképpen igenis örülök neki, hogy a szabálykönyvet megvásárló magyar *Shadowrun*-játékosok a jövőben nem „linkelt fegyverrel dobják meg az iniciatívát”, és nem „szkillszoftokat dugdosnak a headzsekbe”. Más kérdés, hogy a nyelvújító kedvet is fékezní kell olykor, mert nem mindig biztos, hogy megfelelő módon magyarítottunk. A „dekás” (decker) és a „rígó” (rigger) véleményem szerint határesetnek számít; az angol szó meghagyásánál mindenképpen jobb, de talán lehetett volna találobb kifejezéseket keresni. A „szaszakacs” fonetikusán átírt szóalakban viszont kimondottan idétlenül hat, nem is beszélve szerencsétlen orkokról és trollokról, akik az eredetiben belevaló, vagány jassnyelven beszélnek, magyarra viszont vadparaszt dialektusban lettek lefordítva. (És nehogy valaki azzal kezdjen el érvelni, hogy a kiálló alsó fogsoruk miatt torzult el a beszédük! Ez esetben ugyanis legfeljebb raccsolnának.)

Utoljára hagytam a legkínosabb tételt: a felemás-, illetve félrefor-



dításokat. Értelmezavarót szerencsére csak egyet találtam közöttük: egy varázslat előbb *erőtűske* (131.-132. old.) majd *energiatűske* (155. oldal) néven szerepel - a fordítóknak itt az angol „force” szóval gyűlt meg a bajuk. A többi baki nem túl zavaró, mivel - érdekes módon - nem a szakszöveges részekben találtam őket, de azért szerintem nem mindegy, hogy valaki „a metroplexumban sétál” vagy „a metroplexumot járja” (első színes melléklet, Utcai Sámán archetípus); hogy „boldogít”, vagy „boldoggá tesz” (212. old.); „énekel” vagy „vall” (219. old.); „megőrül” vagy „megharagszik” (220. old.). Úgy látszik, Serflek Szabolcsnak rossz napja volt, amikor a tizenkettedik fejezetet fordította.

Ha összességében akarjuk értékelni a Beholder Bt. régóta várt kiadványát, igen kedvező kép tárul elénk. A Bíborhold üzletcsoport ezúttal nem fogott mellé a publikálásra szánt külföldi szerepjáték kiválasztásával, mint annak idején a Középfölde RPG-vel tette; a

Shadowrun nem avitt ízű, táblázatorgiakkal telezsúfolt rendszer a hobbi őskorából, hanem a modern

RPG-k egyik legsikeresebb reprezentánsa, igen korszerű és teljesen eredeti szabály-

mechanizmussal. Háttérét nem egy ha-

lott író hírnevének meglehetősen szemérmetlen kizsákmányolása

alkotja, hanem egy önálló fej-

lesztésű, kellemesen egzotikus világkép, amely mentes min-

den logikai buktatótól. A sza-

bályok végletekig száraz megfogalmazása helyenként

ugyan nehéz feladat elé ál-

lítja az olvasót, ám a gyakori példabemutatók segíte-

nek neki az eligazodásban, és az elegánsan egységes szisz-

téma az összes lehetséges szimulációs helyzetet hézagmentesen

lefedi, a tűzharcotól és az autós üldözésektől kezdve a mágia és a

deckelésen keresztül egészen a szociális interakcióig. Amennyiben a mesélő

lankadatlanul ügyel rá, hogy a játék ne torzuljon vérszomjas pszichopata öldöklő dagonyá-

zásává (ami elé a szabályok sajnos nem igazán emelnek

gátat), az RPG izgalmas és cselekményes kalandokat tesz lehetővé, bár néhol fájdalmasan hiányzik belőle a lélekábrázolás, a mélyebb

értelemben vett szerepjáték. A magyar kiadás szakmai színvonala csaknem kifogástalan, a játékmegmechanizmushoz szorosabban nem

kötődő fejezetekben azonban igen csúnya nyelvi bakik fordulnak elő, amiket célszerűbb lenne mielőbb (az esetleges utánnyomásban) orvo-

solni. Valamennyi fent említett hibája ellenére a *Shadowrun* magyar változatban is a legalaposabban kidolgozott rendszerek közé tarto-

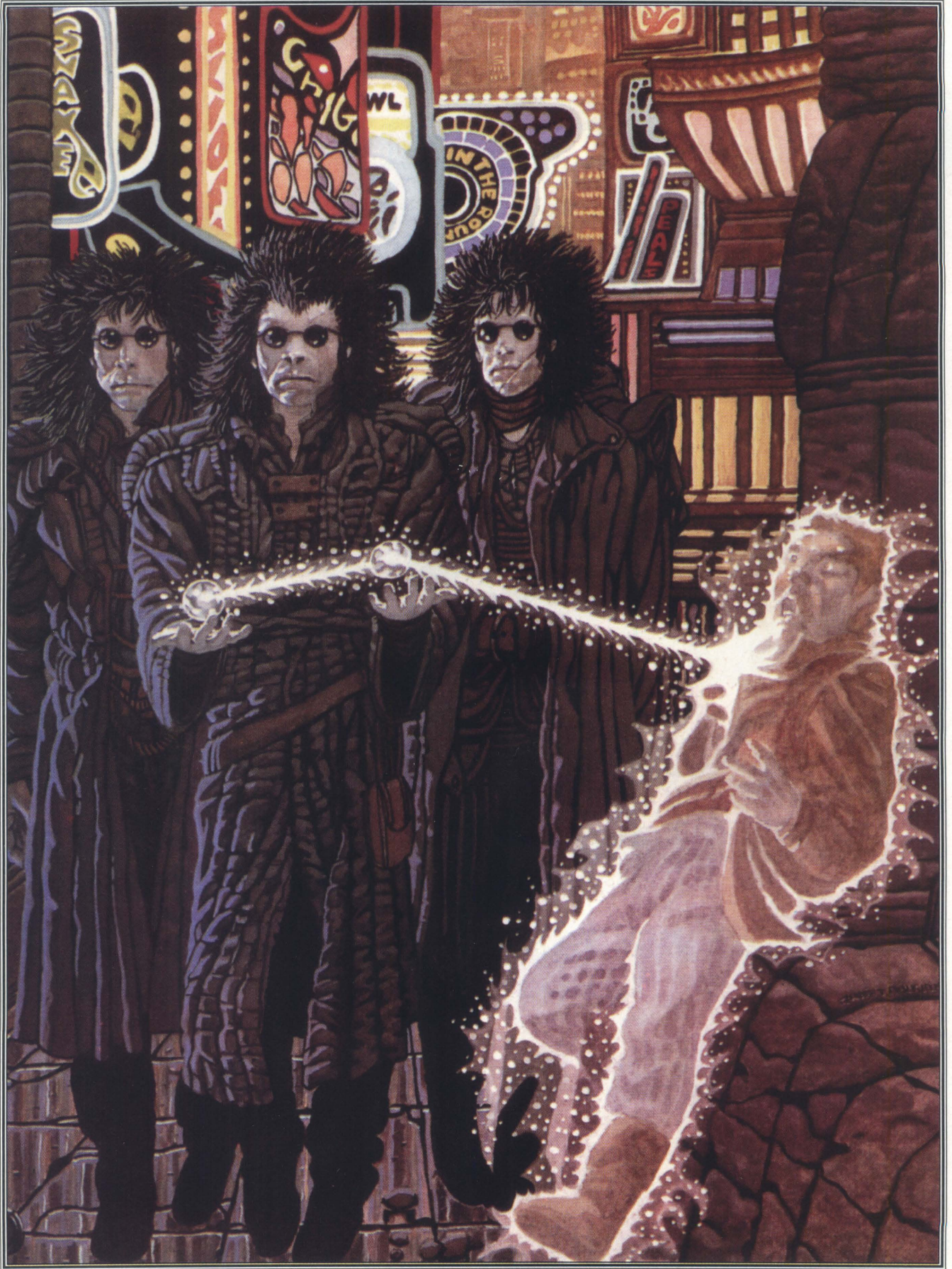
zik, a maga nemében úttörő jelentőségű, és mindenkinek melegen tudom ajánlani a megvásárlását.

Cikkemet az immár hagyományossá váló számszerű értékeléssel zárom, amely a *White Wolf* magazin elbírálási rendszerén alapszik; az „osztályzatok” 1 és 5 között mozognak.

Külső megjelenés: 3 (Silány papír.)
Alapötlet: 5 (Szuper!)

Bonyolultság: 4 (Igényel némi elmélyedést.)
Játszhatóság: 5 (Erre nem lehet alacsonyabb pontszámot adni.)
Érték: 5 (Alapmű.)

Koryna Zsolt





VAMPIRE

THE ETERNAL STRUGGLE

VÁMPÍR: AZ ÖRÖK KÜZDELEM

KÁRTYAJÁTÉK ISMERTETŐ

A sokak által a szerepjátékok kiteljesedésének titulált - talán nem is ok nélkül - Storyteller pentalógia napjaink legnépszerűbb RPG sorozata. A Vampire: The Masquerade; a Werewolf: The Apocalypse; a Mage: The Ascension - a legnépszerűbb -; a Wraith: The Oblivion és a Changeling: The Dreaming életre hívták a szerepjátékokban a gótikus-punk stílusát.

Mark Rein Hagen végletekig kifinomult játékrendszerét méltán nevezik a Role Playing Games quintesszenciájának. Az általa teremtet világ hangulata egyszerre borzongató és magával ragadó. A játék rendszere és a vele egybefonódó világ megbonthatatlan egységet alkotnak, talán éppen ebben rejlik a titok, ami kívívta az osztatlan elismerést. Nem csoda hát, hogy hamarosan megjelent a gótikus-punk hangulatát idéző kártyajáték is. Először a Jyhad, majd a már kiforrot Vampire: The Eternal Struggle.

A WhiteWolf Inc., a kártyajáték licenszét a nem kevésbé ismert Wizard of The Coast-ra ruházta, akik a hagyományt megtartva nem csorbították sem a kártyajáték tekintélyét, sem játszhatóságát. A hetvenhat lapos alapsomagot hamarosan követték a kiegészítők, először természetesen a *Booster Pack*, ami tizenhárom lapot tartalmaz. A tizenöt lapot számláló *Dark Sovereigns* után nem váratott magára sokat a következő csomag, az *Ancient Hearts* (tizenkét lap) sem, majd teljesen új színfoltot hozva, megérkezett a *Sabbat* - ez sorrendben a legutolsó - kiegészítő, már huszonnyolc lappal.

A játékot játszó két vagy több játékos ösöreg vámpírokat személyesít meg, akiket mindenki csak Matuzsálemnek nevez. A Matuzsálemek olyan hatalom birtokosai, hogy



a fiatalabb generációk legendaként tekintenek rájuk. Ezek a fiatal vámpírok úgy hiszik, saját céljaikért, hatalmukért küzdenek, nem is sejtve, hogy csak bábjai, gyalogjai egy, a Matuzsálemek között dúló ősi háborúnak.

A játékosok - a Matuzsálemek - közvetlenül nem nyilvánulnak meg, csupán a hatalmukban tartott vámpírokkal, akiket *minion*-oknak neveznek, törnek egymás ellen. A küzdelem olykor nyílt összecsapásban tetőzik,

máskor alattomos intrikák, politikai cselszövések leple alatt dül.

A cél: a rivális Matuzsálem hatalmának, befolyásának felszámolása, amit a játékban az úgynevezett *Vérszámláló* (Blood Counter) szimbolizál. Amikor a játékos *Vérbankja* (Blood Pool) kiürül, kiesik a játékból, legyőzője pedig *Győzelem Pontot* szerez. A játék győztese az, aki végül a legtöbb *Győzelem Pontot* szerezte.

Minden Matuzsálem harminc *Vérrel* (Vérponttal) kezdi a játékot. A Vér szimbolikus - a hatalom jelképe, a Vérbank kiürülése nem a Matuzsálem halálát jelenti, hanem befolyásának elvesztését, a veresétség lehet *minion* elvesztése, terület, különleges hatalommal bíró hely, stb.. elpusztulása. A játék fontos eleme az *Előny számláló* (Edge Counter), aki birtokolja, előnyt élvez a többi Matuzsálemmel szemben.

A játékos baloldali szomszédja az ő *Ragadozója* (Predator), míg a tőle jobbra ülő a *Prédája* (Prey). A Matuzsálem *minionjai* révén *véreztet* (Bleed) a Prédáját, és próbálja - szintén csak a *minionok* révén - meggátolni, hogy Ragadozója őt véreztesse. Amikor a játékos kifizet valamit a Vérbankjából, vagy sikeresen véreztetik, az elvesztett Vérpontjait a közös Vérbankba dobja (Blood Bank). Természetesen annak is megvan a maga

módja, hogy ne csak veszítsen, hanem a közös Vérbankból vissza is szerezhessen Vérpontot.

A játék menete a következő fázisokból áll:

Első a **Visszaforgatás fázis** (Untap phase), ezt követi a **Mester fázis** (Master phase), amikor is maga a Matuzsálem cselekszik, hatalmába kerít egy helyet, vagy életre hív egy miniont, esetleg más egyebet cselekszik. **Minion fázisnak** (Minion phase) hívjuk a harmadik lépést. Ekkor a kontroll alatt tartott vámpírok cselekszenek. A minion vadászik, vérezteti a Matuzsálem prédáját, fegyverre tesz szert, stb.. A cselekvő vámpírt az akció után el kell fordítani, ezzel jelezve, hogy a visszaforgatásig - tehát a következő kör elejéig - már cselekvőképtelen.

Ezt követi a **Befolyásolási fázis** (Influence phase), amikor a játékos a Vérbankjából Vért helyezhet valame-lyik, még nem aktív minionjára; végezetül pedig eldobhat egy lapot (Burn) a kezében tartott kártyák közül, és helyette újat vehet a Húzó paklijából.

A játékos két Húzópaklival rendelkezik az egyik a Kriptá (Crypt), a másik a Könyvtár (Library). A Kriptában fekszenek a nem aktív vámpírok, a Könyvtárban pedig minden egyéb más lap. Minden minion bizonyos vérkapacitással rendelkezik, ami jelképezi erejét, illetőleg mutatja azt is, hogy a Matuzsálemnek hány Vérpontot kell áldoznia az illető vámpír létrehívásához saját vérbankjából.

A minionok különféle diszciplínák felett rendelkeznek - mester vagy alapfokon -, amik meghatározzák, hogy mit és miként cselekedhetnek, de egyben rangjukat is jelzi.

A kártyajáték hátterét a *Vampire: The Masquerade* világa szolgál, így aztán természetes, hogy a minionok klánokba tömörülnek. Ilyen klánok többek között a Malkavianok, a Gangrellek, Ventrük és még tovább sorolhatnánk őket. A játék különlegessége, hogy a tizenkét nagy klán (kevés kivétellel) egy Kamarillának nevezett szövetségbe tömörül.

A Kamarillának sajátos belső kódexe van, s a minionok szavazati joggal bírnak a szervezetben belül. Persze más súllyal esnek a latba a különféle rangok birtokosai, az Elsőszülöttek (Primogen), a Belső kör tagjai (Inner Circle), a Bírák (Justicar), vagy a Kamarilla különleges jogokat bíró tagjai: a felkent Archonok, akik afféle ítéletvégrehajtók.

A politika kusza és szövevényes dolog a gótikus-punk világában. A politikát pedig a szavazás rendszere jeleníti meg a játékban. A játékosok - bizonyos akció-lapok segítségével - szavazásra készíthetik a többi játékost, akik dönthetnek a felvetés mellett, vagy éppen ellene is. Néha egy szavazás megfordíthat már biztosnak látszó győzelmet,



vagy felemelhet egy már térdére kényszerített Matuzsálemet.

Az utolsó kiegészítő megjelenésével megjelent egy másik szervezet is a Sabbat. A Kamarilla tagoknak nincs beleszólásuk a Sabbat döntéseibe, szavazásaiba és viszont. A Sabbatot klánjaikat elhagyott, törvénytől kivül helyezett minionok alkotják - a hatalmat püspökök (Bisoph), Érsekek (Archbishop), Bíborosok (Cardinal) gyakorolják.

Melyik az erősebb? Nehéz lenne megmondani. A Kamarilla nagy, kissé nehézkes és bürokratikus. Ráadásul vannak a Kamarillán kívül eső klánok (akik nem tagjai a Sabbatnak sem), és közöttük is akad olyan hatalommal rendelkező vámpír (minion), akinek a szavára még a Kamarillának is fejet kell hajtania. A vele szemben álló Sabbat kisebb, kevesebb hatalommal bíró, ám gördülékenyebb szerveződés.

Az örök küzdelem tovább dül. Vajon a Matuzsálemek is csak bábok egy nagyobb hatalom játszójában? Ki tudja? Aki úgy érzi, hogy ki kell vennie részét az Örök Küzdelemből, nem fog csalódni. A *Vampire: The Eternal Struggle* játék itthon

is egyre nagyobb táborra tesz szert, aki mélyrehatóbb ismeretekre vágyik, megtalálja a gótikus-punk, és a Vampire kártyajáték elkötelezettjeit a szerepjáték klubokban.

Végezetül álljon itt egy rövid szöszedet - a teljesség igénye nélkül, inkább csak ízelítőül - a játék terminusaiból.

Amaranth: Egy kriptában heverő, tehetetlen vámpír elpusztítása, nevezik Diablerizációnak is. A Kamarilla tagok között főbenjáró bűn.

Antediluvian: Ősi vámpírok, két generációval fiatalabbak, mint Káin. A Kamarilla nagy klánjainak többségét ők alapították.

Archon: Nagyhatalmú vámpír, aki a világot járja városról városra, egy Bíró (Justicar) szolgálatában.

Blood Hunt: Vervadászat. Büntetés azok számára, akik megszegik a Maszkarádé ősi tradícióját, elpusztítva egy kriptában alvó tehetetlen vámpírt.

Cain: Káin, az első vámpír.

Cunctator: Olyan vámpír, aki csak felszínesen sebzí a prédáját.

Kindred: Egy a Kamarillához tartozó vámpír.

Justicar: Bíró. Olyan vámpír, aki ítélkezik, és büntet azok felett, akik megtörik a tradíciót.

Tradíció: A Kindrednek ősi törvénykönyve. A Maszkarádé alapszabálya.

Jó Vadászatot:
Huang Ti

A VALHALLA PÁHOLY RÉGEBBEN MEGJELENT, MÉG RENDELHETŐ KÖTETEI

Brian Daley:	Coramonde harcosai (F)
Brian Daley:	Csillagrombolók (SF)
Brian Daley:	Tron (SF)
Damien Forestal:	Doom - Tisztító tűz (SF)
David Brin:	Csillagdagály (SF)
David Gemmel:	Legenda (F)
Ed Fisher:	Profundis (CF)
Frank Herbert:	Dűne eretnekei (SF)
Frank Herbert:	Dűne istencsászára (SF)
Frank Herbert:	Dűne káptalanház (SF)
Fritz Leiber:	Kardok a Halál ellen (F)
Ian Watson:	Űrgárdista (SF)
Jan van den Boomen:	Jó széllel toroni partra (MF)
Josh Keegan:	Anthico (SF)
Josh Keegan:	Neonbiblia (SF)
Josh Keegan:	Zap City (SF)
Kevin J. Anderson:	Mos Eisley mesék (SF)
Larry Niven:	Gyűrűvilág (SF)
Leslie L. Lastex:	A dérfarkas bosszúja (P)
Martin Caidin:	Indiana Jones és az égi kalózok (K)
Martin Clark Ashton:	Excalibur (F)
Michael A. Stackpole:	Mutáns Krónikák (SF)
Michael Moorcock:	Az igazgyöngy erődje (F)
Murray B. Lyndon:	Csillaghullás (SF)
Paul Briand:	Fanfár a harcosokért (F)
Paul Briand:	Fanfár a legyőzöttekért (F)
R.A. Salvatore:	Ezüsterek (F)
Richard Awlinson:	Árnyasvölgy (F)
Richard Awlinson:	Tantras (F)
Richard Awlinson:	Vízmélyvára (F)
Robert Silverberg:	Űvegtorony (SF)
Roger MacBride Allen:	Koréliei rajtaütés (SF)
Roger MacBride Allen:	Leszámolás a középpontban (SF)
Ryan Hawkwood:	Árnyjáték (MF)
Simon Hawke:	Nomád (F)
William Buxton:	Baldur vére (SF)
William Dietz:	Testőr (SF)
William Gibson:	Mona Lisa Overdrive (SF)
William Gibson:	Számláló nullára (SF)
William Gibson:	Virtuálfény (SF)
William R. Fortschen:	Aréna (F)

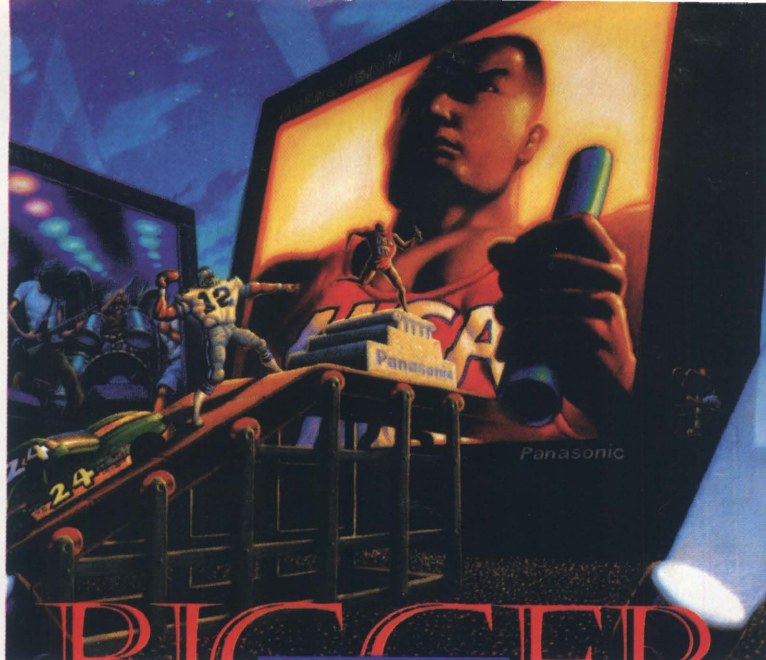
A VALHALLA PÁHOLY TERVBEN VETT KIADVÁNYAI 1997 ELSŐ FÉLÉVÉBEN

Antológia:	Legendák és Enigmák 2. (MF)
W. Hamilton Green:	Abyss (CF)
Wayne Chapman:	Karnevál (MF)
Kiegészítő:	Summarium II. - A számok könyvei
Raoul Renier:	A kárhozott (DF)
Antológia:	Legendák és Enigmák 3. (MF)
W. Hamilton Green:	Renegátok (MF)
Ed Fisher:	Profundis 2. (CF)
M.A.G.U.S.:	Summarium III. - A törvények könyvei
Raoul Renier:	Koponya és tör (MF)
Ray O'Sullivan:	Sötét térítő (MF)
K.W. Jeter:	Szárnyas fejedelmek 2. (KSF)

F=fantasy, SF= sci-fi, MF= M.A.G.U.S. fantasy, DF=dark fantasy,
KSF= klasszikus sci-fi, CF= cyber fantasy, P=paródia

LORRYMAGE CAN TURN EVERY SEAT AT YOUR EVENT INTO THE BEST SEAT IN THE HOUSE. THAT'S BECAUSE WE OFFER THE WORLD'S LARGEST SUPPLY OF OUTDOOR VIDEO SCREENS. INCLUDING THE BIGGEST OUTDOOR SYSTEM AVAILABLE. FOR BIGGER SCREAMS AND BIGGER TICKET SALES THAN YOU'VE EVER EXPERIENCED.

LORRYMAGE IS ALSO THE ONLY TELEMEDIA COMPANY THAT PROVIDES SUMMER OLYMPICS ALREADY KNOW: BOTH OUTDOOR SCREENS AND VIDEO WALLS. FOR HUGE, BRIGHT, LIFELIKE PICTURES. ALL USING THE LATEST TECHNOLOGY. AND THAT'S JUST THE BEGINNING.



BIGGER

NOBODY DOES IT
LORRYMAGE®

WORLDWIDE OFFICES AND A MASSIVE INVENTORY (INCLUDING JUMBOTRON® AND DIAMOND VISION® SCREENS) ALLOW US TO DESIGN VIRTUALLY ANY SYSTEM. FOR ALMOST ANY SIZE EVENT. ANYWHERE IN THE WORLD. ANY TIME YOU NEED US.

WHAT'S MORE, WITH THE ADDITION OF OUR FIVE NEW PANASONIC ASTROVISION® SCREENS, YOU CAN SEE WHAT ORGANIZERS OF THE 1996 SUMMER OLYMPICS ALREADY KNOW: YOU CAN'T STAGE THE BIGGEST EVENT WITHOUT THE BIGGEST PICTURES. CALL LORRYMAGE

AND WE'LL SHOW YOUR AUDIENCE WHAT THEY'VE BEEN MISSING.

THE ONE TO WATCH

LORRYMAGE HUNGARY KFT. • OFFICE: BUDAPEST, VI., DÓZSA GYÖRGY ÚT 84/B. IV. FL. ROOM 30.
TEL/FAX: (36-1) 322-8890 TEL.: (36-1) 351-0690/431, 432 EXT. • POSTAL ADDRESS: H-1537 BUDAPEST 114 P.O. BOX 404



ARM KFT.

SZÍNTISZTA

1052 BUDAPEST, VÁCI UTCA 8. I. EMELET.
TELEFON/FAX: 137-2620

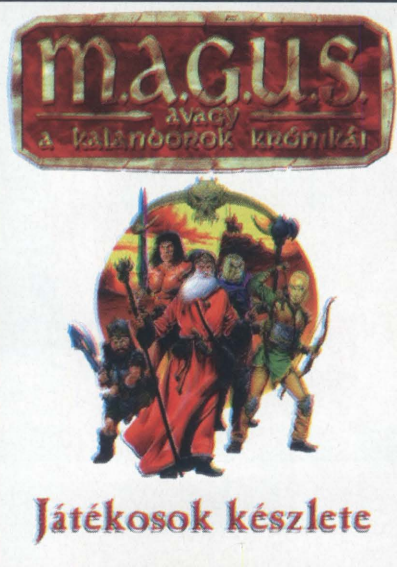
SZÁMÍTÁSTECHNIKA





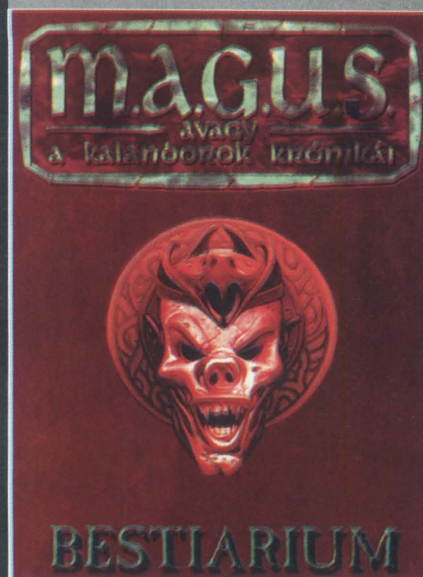
M.A.G.U.S. SUMMARIUM® A TEREMTÉS KÖNYVEI

A SUMMARIUM® Magyarország legnépszerűbb fantasy szerepjátékának legújabb, átdolgozott kiadása. A Teremtés Három Könyve részletekig menő aprólékossággal mutatja be Ynevet, az orkok, törpék és elfek népét, valamint az Aquirok elfeledett, sötét titkait.



M.A.G.U.S. avagy a Kalandorok Krónikái® JÁTEKOSOK KÉSZLETE

Régen várt kiegészítő, mely nemcsak tizenegy négyoldalas karakterlapot tartalmaz, hanem a M.A.G.U.S.® első kiadásának rendszere szerinti karakteralkotás legfontosabb szabályainak gyűjteményét is.



M.A.G.U.S. avagy a Kalandorok Krónikái® BESTIARIUM

A M.A.G.U.S.® mindmáig legnépszerűbb kiegészítőjének második kiadása másfél tucat új kreatúrával, pontosított értékekkel, átdolgozott tapasztalati pontrendszerrel - ám a jól bevált, meghittén vérfagyasztó hangulattal csábít új utakra játékost és kalandmestert.

MÁR MEGJELENTÉK - MÉG KAPHATÓAK!

Keresse a Valhalla Páholy® Boltokban és más szerepjáték szaküzletekben!

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

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

ELSŐ DÍJ:

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

MÁSODIK DÍJ:

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

HARMADIK DÍJ:

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

A BEKÜLDÉS FELTÉTELEI:

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

"KALANDMODUL BAJNOKSÁG"



Hiányzik egy kedvenc kötete? Régóta keresi? Nálunk biztosan megtalálja!

SCI-FI • FANTASY • SZEREPJÁTÉK

A Valhalla Páholy Könyvesbolt

hálózata az egész országban a rendelkezésére áll!

BUDAPEST:

Valhalla Páholy központi bolt és
nagykereskedelmi egység
Budapest, 1063 Szinyei Merse Pál u. 1

SOPRON:

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

BAJA:

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

GYŐR:

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

DEBRECEN:

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

EGER:

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

MISKOLC:

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

SZÉKESFEHÉRVÁR

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

FIGYELEM! 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 351-6685
telefonszámon.

ISSN 1217-9035



9 771217 903002