

Rúna

FANTASY & SF SZEREPIJÁTEK MAGAZIN

IV. ÉVFOLYAM 2. SZÁM

ÁRA: 298 Ft

Új M*K kiegészítő - Észak Lángjai

M.A.G.U.S.: Sogron paplovag

SUMMARIUM II.: Vakhare

M.A.G.U.S. Kalandmodul

Call of Chtulhu - Nyomozótípusok

Babylon Project és MIB ismertetők



MAGITΘR

Valhalla Páholy Könyvesbolt

Antikvár könyvek szenzációs
választéka, hihetetlen áron:

Első kiadású M.A.G.U.S.
Teljes Cherubion sorozat
R.A. Salvatore: Otthon
Dale Avery: Renegát
Ray O'Sullivan: Sötét zarándok
Raoul Renier: A hitehagyott
Necronomicon
Teljes STAR WARS sorozat

Új és régi angol RPG kiadványok

Magazinok, kockák, figurák

MAGITΘR Szerep- és Kártyajáték
Hivatalos Teszt Klub

Folyamatos SUMMARIUM II.
és M.A.G.U.S. kártya tesztelés

Gyűjtögetős kártyajátékok:

Magic the Gathering 4th edition alap
Magic the Gathering 5th edition alap
Magic the Gathering - Vision
Magic the Gathering - Alliance
Magic the Gathering - Homelands
Magic the Gathering - Fallen Empire

STAR WARS alap
STAR WARS - Hoth
STAR WARS - Dagoba
STAR WARS - Could City
STAR WARS - New Hope

Battletech alap
Battletech - Counterstrike
Battletech - Mercenaries

Vampire - Sabbath
Netrunner alap és booster
Middle Earth alap és booster

1 ÉVES

1077 BUDAPEST, KLAUZÁL U. 9.
(A Blaha Lujza tértől 1 percre)
Telefon: 352 1161

Nyitva:

Hétfőtől péntekig:
10-20 óráig
Szombaton:
10-17 óráig
Vasárnap:
Zárva

Szenzációs születéshónap

-15%

ÁPRILIS 30-ig

Áprilisban minden
szombaton
dedikálások,
író -olvasó találkozók
13-17 óráig.

Gáspár András
Raoul Renier
Wayne Chapman
Boros Zoltán
Szikszai Gábor



Főszerkesztő:

Novák Csanád

Irodalmi szerkesztő:

Gáspár „Dada” András

Szerkesztő:

Kornya Zsolt

Massár Mátyás

Laptervezők:

Szikszai Gábor (Sziike)

Dacher Richárd (Ricco)

Földes László (RedFord)

Zölley Imre (Emerico)

Munkatársak:

Gáspár Péter

Galántai János

Galántai Zoltán

Juhász Viktor

Auffenberg Emília (Emi)

Korrektor:

Halmaj Levente (Jőwüd)

Grafikusok:

Szikszai Gábor (Sziike)

Boros Zoltán (Nagyboros)

Szendrei Tibor

Nemes Gábor (Titán)

Tikos Péter

Lapmanager:

Sajtós Gyöngyi

Internet cím:

<http://www.valhalla.hu>

<http://194.149.13.81>

A RÚNA Fantasy & SF szerepjáték magazin megjelenik kéthavonta.

A szerkesztőség címe:

1077 Budapest, Dohány u. 30/A.

Kiadja a Valhalla Kft.

Felelős kiadó: Novák Csanád

ISSN 1217-9035

A RÚNA magazin a Valhalla DTP rendszerén készül.

Levélágitás Timp Kft.

A nyomdai munkálatokat

Komarnói Nyomda Kft. végezte.

Felelős vezető: Meszlényi István

1998. Március

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: 267 3864

A M.A.G.U.S. avagy a Kalandorok Krónikái a Valhalla Investment Kft. bejegyzett védjegye. Az AD&D, a Dragonlance, a Forgotten Realms, a Dark Sun, a Ravenloft a TSR Inc. bejegyzett védjegyei. A STAR WARS a Lucasfilm Ltd. a STAR WARS Role-Playing Game a West End Games bejegyzett védjegye. Az EarthDawn, a Shadowrun a FASA Corp. bejegyzett védjegye. A Cyberpunk 2020 az R. Talsorian, a RIFTS, Palladium Books Kevin Siembieda bejegyzett védjegye. A Magic the Gathering a Wizards of the Coast, Vampire: The Eternal Struggle a White Wolf Inc. bejegyzett védjegye. Az Armageddon a Biborhold Budapest Kft., a Nephilim, a Call of Cthulhu a Pendragon a RuneQuest a CHAOSIUM Inc. bejegyzett védjegyei. A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve bármilyen módon történő újrafelhasználása csak a kiadó írásos engedélyével lehetséges! Meg nem rendelt kéziratokat és képeket nem örzünk meg és nem küldünk vissza!

A címlapon

Keith Parkinson munkája látható

All rights reserved!

TARTALOM

M.A.G.U.S.

Észak Lángjai - új M*K kiegészítő	4
M.A.G.U.S. kártya - Gyakorta ismétlődő kérdések	7
Démoni varázstárgyak	10
Vakharc - a SUMMARIUM II. alapján	12
Új kaszt - Sogron paplovag	16
Kalandmodul - Sivatagi história	18
M.A.G.U.S. kártya versenynaptár	34

CODEX MELLÉKLET

Szignum - a Rúna Codex oldalai 2. rész	30
--	----

TROLL MELLÉKLET

Gorkamorka	35
A Mentor Légio - Warhammer	40

BEHOLDER MELLÉKLET

Káosz Galaktika - levelezős szerepjáték	44
Tűz, Űr, Szabadság - novella	48
Hatalom Kártyái - Tanácsok középhaladóknak	50

EGYEBEK

Világleírás - Az idő kereke - Robert Jordan világa	26
RPG Ismertető - Babylon Project, Men in Black	53
Call of Cthulu - Nyomozótípusok	58
A nekromancia története 5. rész	66
Levelezés	70
Kiadói tervek '98	72
Star Wars - Császári trón	74
Kitekintés - Rövid RPG ismertető	78

Egy legenda újra éled...

Észak Lángjai

A M.A.G.U.S. Kártyajáték új kiegészítője

Húsvét környékén jelenik meg a M.A.G.U.S. - A Kiválasztottak első kiegészítője, az Észak Lángjai. E kiegészítő több, mint 170 új lapból áll (a már megjelent lapok nem lesznek benne), egy csomag pedig 24 lapot tartalmaz majd. Bízunk benne, hogy a játék egyetlen komoly hibájaként felrótt hiányosságot - a szegényes lapválasztékot - orvosolni tudjuk az új kiegészítővel. S hogy mit is találhatsz, ha kibontasz egy csomag Észak Lángjai kiegészítőt?

Természetesen az új lapok tökéletesen illeszkednek az alapsomagban megjelent szabályrendszerhez és tovább színesítik a játékot.

Először is a kalandozókról kell szót ejtenem. Számos új, nevesített kalandozót kap majd a játék. Ezzel egyrészt igyekezzünk kivédeni a nevesítés szabályából adódó zavarokat, hiszen minél több nevesített kalandozóból választhatunk, annál kisebb annak az esélye, hogy ellenfelünk az orrunk előtt kijátsza a kezünkben tartott kalandozót, akít ezek után mi már képtelenek vagyunk használni. Másrészt a legtöbb paklikonceptió alapját egy vagy több nevesített kalandozó jelenti... Nem akarok semmit sem előre elárulni, csak egy-két nevet említek: Eligor (Eren hercege, Vörös Hadúr), Quirin Dan Jeir (Az időmágia dorani nagymestere), Abdul Al-Sahred (Dzsad, a nekromancia nagymestere), Lándzsás Erik (A Vörös Kontinens renegátja), Sittas Seur Dakk és Jakirte Jak Cyr (Toroni Hatalmasok), Shirin wri Kriles (Vörös Hadúr, a Dorcha).

Persze egy jó pakli nem csak nevesített kalandozókat használ, így az Észak Lángjaiban számos nem-nevesített kalandozó is helyett kapott. Az Élet jellem megkapja első fejevadászát, a Via Shen-i fejevadászklánba tartozó Csillagvadászt (akárcsak a Shien-gorr mortel, ő is 6 MP-ért játékba hozható, 4. szintű kalandozó). A Halál toroni és kráni kalandozókkal erősödik, elsősorban harcosokkal és lovagokkal, de akad majd fejevadász és gladiátor éppúgy, mint boszorkánymester. A Káosz szinte minden kasztból kap kalandozókat, míg a Rend elsősorban harcos és pap főkasztú kalandozókkal bővül.

Az eddig kevésbé használható kasztok is – mint a boszorkánymester és a tűzvarázsló – megerősítést nyernek.

Az előbbieket elsősorban a Halál és Káosz, míg az utóbbiak kimondottan a Rend jellemében dominálnak. Úgy gondolom, az elkövetkezendő versenyeken a rontásokkal és átkokkal manipuláló boszorkánymesteri paklik, illetve a mindent felégető sogronita paklik komoly eséllyel szállnak ringbe.

A Halál jellem esetében már szóba hoztam a krániakat és toroniakat. Hadd említsem meg Ynev többi nemzetét is. Számos pyarroni, abasziszi, dorani, tiadlani, erigowi, gorviki kalandozó jelenik meg, de Airun egyháza is erősödik néhány darto-nita kalandozóval. Más lovagrendek, például a Kard Testvérisége és a Feketerendek, szintén új kalandozókat kaptak.

A kalandozók persze önmagukban is kiválóan használhatók, de megfelelő akciólappal csak igazán ütőképesek.



Nos, ezekből sem lesz hiány. Készültek új közel-harci akciólapok, sok boszorkánymesteri és tűz-varázslói akciólap, de a bárdoknak, papoknak és boszorkányoknak is jócskán bővült a fegyvertára. Számos újdonsággal is szolgálunk. Ilyenek pusztakezes kombinációkban használható akciólapok. Ha ilyen akciólapalappal támadva a harcművész egy bizonyos értéknél jobb támadó dobást tesz (ez az érték laponként változó), akkor ismét támadhat, MP-sorrendtől függetlenül.

Az Észak Lángjaiban szerepelnek először Pszi akciólapok. Elsősorban a Slan diszciplínák közül válogattunk, melyeket a harc- és kardművészek használhatják, de készült pár általános, a Pyarroni Metódusba tartozó diszciplína is. Minden Pszi akciólap alkalmazásakor használójának próbado-bást kell tennie, a hatás ereje pedig a dobás értéké-től függ.

Például az Aranyharang szövegezése így szól:

“Slan diszciplína. Mentál-próba. Amíg a lap a Jelenben van, a használója az ellene irányuló közelharc akciólapok okozta sebzésből levonhat: Elvétett próba: 1-et, Sikeres próba: 2-öt, Határsiker: 3-at.”

Azaz a lap használatakor Mentál-próbát kell dobni, amely ha sikeres, akkor 2-vel, ha sikerte-len, akkor 1-gyel csökkenti a használóját célzó, közelharc akciólapok sebzését. Határsikerről akkor beszélhetünk, ha a kalandozó Mentál értékével egyező a dobás, ez esetben a sebzések 3-mal csökkennek.

Új akciólap típusként jelentkeznek a Hatalom-zavak. Ezeket csak Hatalomszavakat használni tudó kalandozók alkalmazhatják (például a Premier kiadás Shien-gorr mortelje). A Hatalom-zavak közös jellemzője, hogy használójuk minden esetben sebződik, ha alkalmazza őket, a sebződés mértéke kártyánként eltérő. Ugyanakkor a Hata-lomszavak lényegesen kevesebb MP-ért képesek ugyanolyan vagy hasonló hatásokat elérni, mint más akciólapok.

Az új küldetések közül kiemelkedik a Vörös, illetve Fekete Zászló megszerzése. Mindkét kül-detés raktározandó, az előbbi birtokosának a Vö-rös, míg az utóbbiának a Fekete Hadurak játékba hozása könnyebbedik meg. De megszerezhetővé válik az Élő Fém, szállítható és elrabolható az Al Bahra-kahrem, meg lehet próbálkozni a Sonioni opál megkaparintásával vagy éppen egy Szökte-téssel a Boszorkánybörtönből...

Egy kiegészítőnél nemcsak az egyes lapok hasz-nálhatósága döntő, fontos az illusztrációs anyag minősége is. Ügyelve erre, az Észak Lángjai grafi-kai világát hazánk legnépszerűbb fantasy-művé-szeinek neve fémjelzi majd.

Massár Mátyás



Versenypaklik

Az alábbiakban az első hivatalos M.A.G.U.S. kártyaverseny győztesének és második helyezettjének paklijait mutatjuk be.

A január 31-én megrendezésre került versenyen több mint százán indultak. A verseny egyenes kieséses volt a legjobb nyolcig, majd pedig svájci rendszerben zajlott tovább. A verseny végeredménye:

1. Kis Borsó Csaba
2. Maróthy Tamás

◉ Kis Borsó Csaba ◉ PAKLIJA

Torony szintek

3 Labirintus

Kalandozók

- 1 *Alyr Arkhon*
- 3 *Ellana-papnő*
- 3 *Dorani varázsló*
- 1 *Aírun Al Maram*
- 3 *Pyarroni adeptus*
- 1 *Tier Nan Gordin*
- 1 *Rosanna de Lamar*
- 3 *Dorani nekromanta*
- 3 *Pyarroni Arany-kőr lovag*

Aktívlapok

- 1 *Tűzvihar*
- 3 *Ólég teremtmése*
- 3 *Óstűz teremtmése*
- 1 *Óstöld teremtmése*
- 1 *Élőhalott megidézése*

Eseménylapok

- 3 *Sora keze*
- 3 *Vérzivatar*
- 3 *Sérkány ébredése*

◉ Összesen: 40 lap. ◉

okozhatott, valamelyik zombiját áldozta egy-egy magas szintű kalandozó elpusztítására (az alacsonyabb szintűeket elintézte a őselemekkel, így az ellenfélnek nem volt választása a Vérzivatar ellen).

Amint az ellenfél elveszítette kalandozóit (legalábbis a veszélyesebbeket), beindult a gőzhenger. A magas szintű kalandozók megostromolták az ellenfél Tornyát, aki képtelen volt megvédeni ellenükben. Az Ellana-papnő segítségével elég volt egy magas szintű kalandozó is, hiszen az egyes ostrom manőverek után az elforgatott kalandozót visszaforgatták, s az újra ostromolni indulhatott. (Így fordulhatott elő például, hogy Rosanna egy

Fordulóban háromszor is ostromolhatott, három toronyszintet pusztítva el!)

Szót kell még ejtenünk a pakli védelmi mechanizmusairól is. Egyes számú védelmet természetesen a Labirintusok jelentették. A paklira legfőbb veszélyt vagy egy hozzá hasonló pakli, vagy egy Halál jellemre építő rohampakli jelenthette. Ez utóbbi ellen kiváló védelmet nyújtott a Labirintus, hiszen a Halál olcsón játékba hozható, magas szintű kalandozói (Kárni birodalmi légios, Shien-gorr mortal...) ritkán dobták meg Mentáljukat.

További védelmet jelentett a Halál ellen az Ellana-papnők alkalmazása. Csaba velük pihenőbe forgathatta az ellenfél kulcsfontosságú kalandozóit.

Egy szó, mint száz, Kis Borsó Csaba remek paklikonceptcióval indult, és ami ennél is fontosabb, megfontoltan játszott végig a versenyen. Gratulálunk győzelméhez.

Tamás paklija egy őselemekkel megerősített rohampakli. Harci fölényt az alacsony idézési költségű, magas fizikumú és szintű kalandozók, valamint a pusztító őselemek biztosították. Ellenfelei az esetek többségében képtelenek voltak bármilyen védelmet kiállítani a pillanatok alatt játékba kerülő légiosok és mortekek ellen, hamar elveszítve a partit.

A Halálra építő rohampaklik jellegzetes hibája, hogy az első néhány Forduló alatt nyerni akarnak, s ezért nem használnak nevesített kalandozókat. Tamás nem követte el ezt a hibát, felkészült rá, ha megakasztják kezdő rohamait (például Labirintussal), akkor se kelljen malmoznia a végjátékban, sőt Alyrral, Krilehorral, a Halál Kilencedik Nagymesterével még ilyenkor is nyerni tudott.

Dakul kánja és Haditervek lapjai mind a plusz manőverpont termelést biztosították. Ilyen célból használta a Manakinyerést is.

Umich támadásával első-sorban a zavaró Ellana-papnőket, Pyarroni adeptusokat, Romlás virágait és Dorani nekromantákat támadta, ellenük használta a Toroni Ködfivért is.

Remekül játszva a verseny folyamán pusztán csak egyszer veszített. Ez alkalommal Csaba jobbnak bizonyult.

◉ MARÓTHY TAMÁS ◉ PAKLIJA

Torony szintek

3 Labirintus

Kalandozók

- 1 *Krilehor*
- 2 *Dakul kán*
- 2 *Alyr Arkhon*
- 3 *Toroni Ködfivér*
- 3 *Shien-gorr mortal*
- 3 *Kárni birodalmi légios*
- 3 *Halál Kilencedik Nagymestere*

Aktívlapok

- 3 *Dűfés*
- 3 *Haláltánc*
- 3 *Kettős vágás*
- 3 *Ólég teremtmése*
- 2 *Óstűz teremtmése*

Eseménylapok

- 3 *Sora keze*
- 3 *Haditervek*
- 3 *Manakinyerés*
- 2 *Umich támadása*

◉ Összesen: 45 lap. ◉

GYAKORATI ISMÉTLŐDŐ KÉRDÉSEK



K: Visszaforgatható-e az Ellana papnővel (0014) a Romlás virágával (0040) pihenő helyzetben tartott kalandozó? Visszaforgatható-e maga a Romlás virága? Továbbá: visszaforgatható-e az Utazás Anvariára (0102) küldetésből visszatérő kalandozó?

V: Az Ellana-papnő nem forgathat vissza olyan kalandozót, akinek visszaforgatása tiltott.

Azaz nem forgathatja vissza a Romlás virágával pihenő helyzetben tartott kalandozót, mert az nem forgatható vissza. Ugyanez igaz az Anvariáról visszatérő kalandozókra – ők sem forgathatók vissza.

Magát a Romlás virágát azonban képes visszaforgatni, hiszen a Romlás virága visszaforgatását semmilyen hatás nem tiltja.

K: Ha a Romlás virágát valamely hatás segítségével visszaforgatom (pl. Ellana papnő képessége), és elforgatok vele még egy kalandozót, majd a következő köröm kalandozó visszaforgatási fázisában a Romlás virágát nem forgatom vissza, akkor mindkét kalandozó elforgatva marad?

V: Nem. A Romlás virágának pihenő helyzetben tartó képessége azonnal semlegesítődik, amint a Romlás virága visszafordul. Azaz az elsőként elforgatott kalandozót irányítója következő kalandozó visszaforgatási fázisában szabadon éberbe forgathatja (a másik kalandozó természetesen marad pihenőben, hiszen rá hat a Romlás virága képessége).

K: A Dorani nekromanta (0030) első képessége minden bestiára hat, vagy csak az élőhalott bestiákra?

V: Csak élőhalott kalandozó és élőhalott bestia képességét tudja semlegesíteni.

K: Alex con Arvioni (0033) és három Dartonita-paplovag (0036) ostromolni indul. Alex képessége, hogy plusz egy dartonita tarthat vele, ha ostromba kezd. Mi történik, ha Alex hazakényszerül? A plusz dartonita marad, vagy ő is hazatér?

V: Marad. Harcba akárhány kalandozónk részt vehet. A szabály úgy szól, hogy legfeljebb három kalandozónkat indíthatjuk ostromolni – ezt bírálja felül Alex képessége. A továbbiakban (azaz a harc folyamán) már nem számít, hogy ő maga ott van-e vagy sem (bár nem tudom mit szól ehhez az a szerencsétlen flótás, aki Alextől kap egy Kaszáló vágást...)

K: A Maida Saluquas nővér (0050) képessége alkalmazható-e úgy, hogy egy éber kalandozót visszaforgatok, de nem forgatok sérültet pihenőbe?

V: Nem. A képesség csak úgy érvényesül, ha egy kalandozót éberből pihenőbe forgatsz és egy általa irányított, sérült kalandozót pihenőbe forgatsz. Mindkét forgatásnak meg kell történnie.

K: Ranagol-paplovag (0062) feláldozhatja-e saját magát, hogy MP-t kapjak?

V: Igen, megteheti.

K: A Falból kicsapó dárdák (0073) képessége minden ostromkor érvényesül-e, vagy csak az első után, és onnan kezdve pusztán a helyet foglalja?

V: Nem. Minden ostromnál érvényesül, függetlenül attól, hogy arccal felfelé forgatva marad.

K: A Tükörűvesztő (0081) használata után felfedve marad? Ha nem, akkor kell-e érte fizetni minden alkalommal, amikor aktivizálok?

V: Igen, a Tükörűvesztő arccal lefelé fordul minden használata után, és

minden felfedésekor ki kell fizetni ahhoz, hogy képessége érvényesüljön.

K: Kalandozás Ediomad belső csarnokaiban (0093) küldetésnél a harmadik feltétel sorban az szerepel: "Kráni varázsló + 1 kalandozó feláldozása". Feláldozhatom-e magát a kráni kalandozót? Ez esetben a Kráni démonlovag egymaga megoldhatná a küldetés...

V: Nem. Szükséges egy kráni varázsló és egy másik kalandozó feláldozása.

K: Hány jelző kerül a Gyógyitalra (0213), ha a Tharr szentély felszámolása (0101) küldetés megoldása után játékba hozom a küldetés nyújtotta lehetőséggel élve (ingyen játékba hozható egy varázstárgy)?

V: A Tharr szentély felszámolásának képessége nem érvényesíthető X-es idézési költségű varázstárgyakra, így a Gyógyitalra sem.

K: Jól értem, hogy a Necrográfia felkutatása (0105) megoldása után Ahyr Ark-hon második képessége már csak 2 MP-be kerül?

V: Bizony, hiszen innen kezdve élőhalott kalandozóid feleannyi MP-ért (felfelé kerekítve) hozhatod játékba, vagy mondok egy még jobbat: az Élőhalott megidézése (0144) ezután X/2-be kerül (plusz kerekítés)!

K: Lángok terme (0109) képessége többször alkalmazható-e, azaz több MP ráfordításával lehet-e 2, 3 vagy még több szintet sebezni?

V: Nem. A Lángok termével okozható sebzés nem növelhető több MP felhasználásával, azaz legfeljebb 1 szintet lehetséges sebezni (a 3 MP kifizetésével).

K: Továbbá minden kalandozóm képes-e Östüz teremtését használni?

V: Nem. Csupán tűzvarázslói varázslat akciólapok használatának képességét nyerik el a toronyszintet védő kalandozók.

K: A Nekromancia csarnokának (0110) képessége érvényesül-e, ha nem kerül sor harcra?

V: Nem. Csak akkor jön létre a szintvesztés, illetve -nyerés, ha van "harc felkészülési fázis".

K: Haditervek (0135) után megkapom-e a 3 MP-t, ha az adott fordulóban bestiák és kalandozók harcára kerül sor az én kalandozóim részvételével?

V: Igen. A bestiák és kalandozók harca nem tekintendő harcnak. A "harc" a kalandozók közötti harcot jelenti, akár hívhatnánk így is.

K: Ha kijátszottam egy Haditerveket és következő fordulókban Sápadt angyal átkát (0134) alkalmaznak ellenem, akkor kapok-e MP-t?

V: A Haditervek nyújtotta plusz MP-eket a Forduló kezdetén kapod meg és nem az MP-nyerés fázisban, így nem befolyásol a Sápadt angyal átka. Azaz megkapod a +3 MP-t, mert az nem az MP-nyerés fázisban jár. A Sápadt angyal átka csak és kizárólag az MP-nyerés fázist tiltja le, azaz ekkor nem kapsz MP-t.

K: Áldás (0140) használható-e akkor, ha nem kerül sor harcra az Ostromnál, de a toronyszint falát csak a segítségével gyűrhetem le?

V: Az Áldás "harc előtt" alkalmazható lap, azaz az nincs harc, akkor nem használható.

K: Csonkolás (0141). Hogy működik, hányat sebez, mit felez és mikor?

V: A Csonkolás sikeres találat esetén három pontot sebez és megfelezi (lefelé kerekítve) a megsebzett



80
OLDALON
CSAK
A M.A.G.U.S. KÁRTYÁJÁTEK
KÁRTYÁRÓLI!

KIVÁLASZTOTTAK

A M.A.G.U.S. KÁRTYAJÁTEK

A RÚNA MAGAZIN M.A.G.U.S. KÁRTYA KÜLÖNSZÁMA

HAT KÜLÖNFÉLE AJÁNDÉKKÁRTYA

BŐVÍTETT, TELJES SZABÁLYKÖNYV

LAPLISTÁK, VERSENYSZABÁLYOK

TIPPEK, TRÜKKÖK, PAKLI ÖTLETEK

MEGJELENIK ÁPRILIS UTOLSÓ HETÉBEN!

kalandozó alapszintjét. Ez annyit jelent, hogy ha egy 6. alapszintű kalandozót sikeresen eltalálnak Csonkolással, akkor először is veszít 3 szintet, de emelett ezentúl 3. alapszintűnek minősül! Tehát nem lehet gyógyítással 3. alapszint fölé növelni szintjét a továbbiakban. A kérdést bonyolíthatja, ha a 6. szintű kalandozó Teljes vérteteket visel, és a támadó dobás a páncél védőküszöb értéke alatt marad. (Ekkor érvényesül a páncél 2-es SFÉ-je.) Ilyenkor a sebzés pusztán 1 (2-t fog fel a Teljes vértet); igen ám, de a szintfelezés továbbra is érvényes, azaz 3. alapszintűre esik vissza a kalandozó.

K: Kalandozó gyógyíthat-e saját magán a Gyógyítás (0142) használatával? Továbbá alkalmazhatom-e Sorból a Gyógyítást éppen harcoló kalandozómra?

V: A válasz mindkét kérdésre: igen. Sorból Gyógyítás azért lehetséges, mert e lap megszakító!

K: Élőhalott megidézésével (0144) lehetséges-e a Múltból visszahozni játékba nevesített kalandozót?

V: Igen, lehetséges. Ha szerepjátékos szemmel vizsgáljuk a kérdést, akkor ezzel lehet vitatkozni, hiszen a Múltba került nevesített kalandozó nem "halt meg" (ekkor a Mélységbe került volna, azaz biztos, hogy kézről dobtuk el). Ennek ellenére a lap szövegezése nem hagy maga után kétséget, lehetséges az ilyen manőver. (Megjegyzem: épp ez teszi igen használhatóvá ezt a lapot.) Ugyanerre a lapra vonatkozik a következő két kérdés is.

K: Az Élőhalott megidézésével csak a saját Múltamból/Mélységemből hozhatók vissza kalandozókat, vagy másokéiból is?

V: Bármely Múltból vagy Mélységből lehetséges visszahozni kalandozót.

K: Lehetséges-e az Élőhalott megidézésével olyan nevesített kalandozót játékba hozni a Múltból, mely már a Jelenben van?

V: Nem. Ez ellentmondana annak a szabálynak, miszerint nevesített kalandozókból egyszerre csak egy lehet a Jelenben. Ez alól egyetlen kivételt a Klónvárázs (0185) jelent, de az a lap a kalandozó "másolatát", klónját hozza létre...

K: Lehetséges-e Klónvárázst alkalmazni olyan kalandozón, melyet az Élőhalott megidézésével hoztak játékba?

V: Igen, lehetséges.

K: Mi történik akkor, ha egy Klón Tier Nan Gorduin meghal, azaz Mélységbe kerülne?

V: Ekkor a Klónvárázs lap a Múltba kerül.

K: Mi történik akkor, ha egy Élőhalott megidézésével játékba hozott Tier Nan Gorduin meghal?

V: Ha a Múltból vetted fel, akkor a Múltba kerül, hiszen az Élőhalott megidézésével játékba hozott kalandozó oda kerül vissza, ahonnan játékba hozták. A Mélységbe pedig Gorduin sose kerül, hiszen minden ilyen esetben azonnal vissza kell keverni a Jövőbe.

K: Az Őselemek módosítói (Ősföld, Őslég és Őstűz) mikor vonódnak le a képletből?

V: A legvégén. Azaz például ha Ősföldet teremtessz Szőnyeg formában, akkor először az adott képlet alapján ki kell számítanod a szükséges MP-t, majd a legvégén kell levonnod a 2 MP-s módosítót. Ha pedig Őselemet harcban, frontemberként használsz, akkor az ebből következő 2X büntető szorzót a képlet legvégén kell alkalmaznod. Lássunk egy példát:

Őstűz teremtésével 4 szintnyi sebzést kívánok létrehozni, méghozzá frontemberként. Az Őstűzet Kitérés formába öntöm. Ekkor a szükséges MP igény képlete: az alap MP 4 (maga a sebzés), ezt kell formázni, ami Kitérés esetén +2 MP-t jelent. Az így kapott 6 MP-t csökkenteni 1-gyel, hogy az Őstűzet Kitérés formában olcsóbb létrehozni. A képlet végén pedig érvényre jut a frontemberi módosító, azaz az Őstűz 4-es sebzéssel, Kitérés formában, frontemberként létrehozva 10 MP-be kerül.

K: Fókuszált fény (0215) használója meddig nem fordul el?

V: Harci körben minden kijátszott akciólappal után az azt használó kalandozó elfordul. Kivételt képeznek az olyan kártyák, melyeken szerepel: "használója nem fordul el". Ilyen a fókuszált fény is. A "használója nem fordul el" pusztán erre a lapra érvényes, azaz amint másik akciólappal használ a kalandozó, elfordul (kivéve természetesen, ha azon a lapon is szerepel, hogy nem fordul el).

KÁRTYASZÖVEG MÓDOSÍTÁSOK

Ősföld teremtése (0150), Őslég teremtése (0151), Őstűz teremtése

(0152): Kard forma esetén a célpont mentődobásra jogosult, melynek felsőküszöbe saját alapszintje.

Célpont levonhatja viselt páncélja SFÉ-jét az Őselem teremtése által okozott sebzésből.

Iszonyat csókja (0162): Időtartama: Speciális, nem Forduló!

Örökkévalóság (0175): Megszakító lap, azaz a lap szövege elől hiányzik a [X]-jel.

SZABÁLYZAT JAVÍTÁSOK, MÓDOSÍTÁSOK:

A 4.2.2. Az MP visszanyerés fázisa. Hiányos a paragrafus, a következő kiegészítéssel teljes: Az esetben, ha egy lap folyamatosan nyújtja a plusz MP-t (például állandó kalandozói képességként) és nincs rajta megadva, hogy mikor kapjuk meg az általa nyújtott MP-eket, akkor az MP-nyerés fázisban kapjuk meg őket. Minden esetben, ha egy lap csak egyszer ad MP-t, illetve egy kalandozói képesség aktivizálással ad MP-t, akkor azt azonnal megkapjuk.

Példák:

- Pyarroni adeptus (0017): Amint aktivizáljuk képességét, megkapjuk a plusz MP-t (Vigyázat: gyors hatással beelőzhető!).
- Arel-pap (0018): Végleges képesség, de szövegezésében is szerepel: azonnal megkapjuk az MP-t, amint távozik a Jelenből.
- Dreina-papnő (0028): Lásd adeptus.
- Ranagol-paplovag (0065): Lásd adeptus.
- Manakinyerés (0125): Amint létrejön a varázslat, azonnal megkapja a játékos az MP-t.
- Haditervek (0135): A lap beszabályozza önmagát. A plusz MP-eket következő fordulónk kezdetén (azaz a Forduló kezdetén) kapjuk meg.

ÚJ SZABÁLYOK:

HADRENDVÁLTÁS HARC KÖZBEN

A hadrendváltás új, harci manőver (akkor alkalmazható, ha a játékoson a cselekvés sora – a hadakozó felek közül neki van több MP-je). Alkalmazása 2 Manőver-pontba kerül.

Hatása: A játékos egy választott kalandozójának pozícióját megváltoztathatja. Azaz frontemberből védett lesz a kalandozó vagy védett sorból frontba kerül.

Természetesen itt is érvényesül a szabály: ha a játékos utolsó frontemberét menekíti vissza védett sorba, akkor az összes védett sorban levő kalandozója frontember lesz!

Figyelem: a képesség nem alkalmazható egyszerre több kalandozóra! 2 MP-ért egy kalandozó harci pozíciója változtatható meg. Ha ezután a manőver után még a játékoson a cselekvés sora, akkor ismét alkalmazhatja a hadrendváltást. Csak így, egymás után ismételt hadrendváltás manőverekkel lehetséges több kalandozó harci pozícióját megváltoztatni.

E manőver csak éber kalandozóra alkalmazható, mely kalandozó a hadrendváltás után is éber marad.

Egy adott kalandozó harci pozícióját a harc folyamán akárhányszor megváltoztathatjuk.

KEZDŐ TORONYSZINTEK KÜLÖNBESÉGE

A játék kezdetén a Jelenbe kitett három toronyszintnek különbözőnek kell lennie. Azaz nem lehetséges egy bizonyos toronyszintből többet alkalmazni. A játék folyamán lehetséges olyan toronyszinttel bővíteni a Tornyt, mely a kezdő három között is szerepelt, erre már nem jelent megkötést e szabály.

KÜLDETÉSEK ADTA DIADAL-PONTOK NÖVELIK A TORONYSZINTEK FALÁT

Bármely játékos által megoldott küldetés adta Diadal-pont mennyiség a küldetés megoldásának fordulójára a Diadal-pont értékével megnöveli a játékos minden toronyszintjének fal értékét. Több megoldott küldetés által adott Diadal-pontok összeadódnak, mind növelik a toronyszintek falát. Ez vonatkozik raktározandó és nem raktározandó küldetésekre egyaránt.

Példa:

Tegyük fel, hogy egy fordulóban sikeresen megoldom az Alidari nő elrablása (0084) – 2 Diadal-pont – és a Szóktetés Gro-Ugon bányáiból (0106) – 3 Diadal-pont – küldetéseket. Ekkor az adott forduló végéig minden toronyszintem fala +5-tel erősebb.

Jóllehet csupán alacsonyabbrendű dé-

Torz, ijesztő tárgy, amely visszataszító küllemével is felhívja magára a figyel-

Az Átokkupa ezen kívül képes az *Istenek italának* az elkészítésére is. Ehhez azonban annak az illetőnek a szívsebből nyert vérére van szüksége, akinek a vérét a legtöbbszor kóstolta. Ez nagy valószínűséggel maga a tu-

Varázstárgyak

lajdonos. Az előző gazda feláldozásával az eddigi véráldozatok ugyanis "törődnek". Éppen ezért a kupa tulajdonosának nagyon kell ügyelnie mindenkire, aki tudomást szerezhet kincséről, és annak tulajdonságáról. Ehez nincs másra szükség csak a *Legendaismeret* képzettség Mf-ra (Summarium szabályai szerint elég a 3. Fok), a *Démonológia* képzettség Af-ra (Summarium szabályai szerint elegendő az 1. Fok) és némi szerencsére (30%). Természetesen mindazok tudomást szerezhetnek a kupa létéről, akik maguk nem bírnak ezen képzettségek egyikével sem, ám valaki beavatja őket a titkába.

LÉKEK TÁVCSÖVE

Ez a tárgy egy két részből álló, rézszínű, kihúzóható távcső, melynek felszínét karmok borítják. A fémkarmok különös módon nem akadályozzák a teleszkóp ki-be mozgását. Tapintásra hideg és nyirkos, noha ennek a külsején nincs semmi látható nyoma. Csakis kihúzott állapotban használható; a távcső ilyenkor mintha halkan sóhajtozna.

Tulajdonosa a távcső segítségével átlát az asztrál és mentálsíkra, s szemrevételezhet 50 lábnyi környeket. Láthatja az anyagi sík itt megjelenő lenyomatát, mások auráját, akárha a Pszi kyr metódusának Asztrál- és Mentálszem diszciplínáját alkalmazná. Ugyanakkor kiválaszthat az ott látottak közül egy asztrál vagy mentállényt, amelynek Intelligenciája ill. Kiegyensúlyozottsága nem haladja meg a *magas* értéket. Ez a teremtmény minden alkalommal annyi óráig fogja őt szolgálni, amennyi a tulajdonos Asztrál ill. Akaraterő értéke. A látcső egy alkalommal 1 óráig lesz aktív, ám csakis az láthat át a belső síkokra, akit gazdájával elfogad. Mindenki másnak 120 E erősségű mentálmágia ellen kell mentődobást tennie, s ha ezt elvétí, menthetetlenül megőrül.

A neki szolgáló teremtményeken keresztül azonban a belső síkok rá is hatással vannak. Minden óra, amit az ő parancsait teljesítő lénnel tölt, eggyel ideiglenesen csökkenti a vonatkozó (Asztrál v. Akaraterő) értékét. Ennek megfelelően egyre hevesebbé, lobbanékonyabbá válik, mind kevésbé lesz képes uralkodni magán. Indulatai, gondolatai, vágyai eluralkodhatnak rajta, s lassan elveszíti a kontrollt saját maga és cselekedetei fölött. Ő maga bármikor megszüntetheti a kapcsolatot, amíg önmaga ura. A második órától azonban képességpróbákat kell tennie - miközben a vonatkozó értéke folyamatosan csökken. Mihelyt elvétí a vonatkozó mentődobást, a KM veszi át a játékos irányítását (illet-

ve a játékos lesz kénytelen a legmélyebben eldugott vágyai, félelmei szerint játszani), és a gondolkodó lény megszűnik létezni. Csakis akkor tér vissza, ha lejár az asztrál- vagy mentállényt hozzákötő idő, vagy a teremtmény elpusztul. Ez utóbbi esetben a vonatkozó értéke maradandóan csökken eggyel.

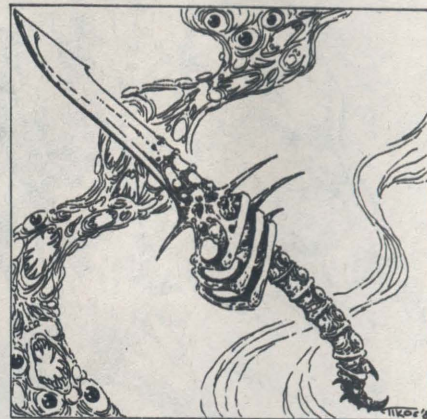
Csigolyakard

Különös hatalommal bír az a démon, akit ebbe kardba börtönöztek. Valószínűleg az árnyak és a démoni álmok síkjáról származik, vagy legalábbis valamiféle kapcsolata van ezen helyekkel. Tevékenysége alapján afféle "toborzótiszt" lehetett, szerencsétlen teremtmény, aki az árnyéksík urainak gyűjt seereget. A kard bilincseben is folytatja ezt a tevékenységét, bár meglehetősen rendhagyó eszközökkel.

A kard rendkívül alkalmazkodóképes és felettebb hatékony varázseszköz. A benne lakó képes ugyanis úgy alakítani, hogy használatához gazdájának ne kelljen vele külön megtanulni harcolni. Ez annyit jelent, hogy bárki, akit a démon elfogad gazdájának, levonások nélkül használhatja, s ha egy adott fegyver forgatásában mesterfokon képzett, ennek a pozitív módosítói is hozzárendelheti a harcértékeihez.

Mindazok, akiket megöl, elveszíti a lehetőséget arra, hogy lelkük visszakérüljön az örök körforgásba. Árnyékból és lázálmból szőtt figurákká válnak, akiket a kard irányít. Noha konkrét befolyással nincs a kard használójára, a szolgálói mégis bármire rávehetik, amit csak a kard akar. Ennek megfelelően beszélhet, cselekedhet a kard akaratára szerint, s ha ez tetszik a démonnak, akkor ő is "kölsönadja" katonáit a gazdájának. Ezek a teremtmények nem bírnak anyagi testtel, így megsebezni sem lehet őket, s elpusztítani is kizárólag a kard megsemmisítésével. Az anyagi síkon csakis szürkület után mutatkozhatnak, alakjuk, tetteik a démon akaratának megfelelően változnak. Ugyanez az oka annak is, hogy ők maguk sem képesek fizikai sebeket okozni senkinek, csupán a lelki terrort, megfélemlítést használhatnak, ha sikerül ellenfeleik álmaiba bekerülni (55 E elleni MME - dinamikus pajzsok nélkül, hiszen alszik az illető).

A kard mágikus fegyvernek számít, harcértékei a következők: KÉ: 20, TÉ: 45, VÉ: 20 sebzés: k10+10. Már 40-es különbség túllütésnek számít, s minden egyes áldozata azonnal csatlakozik az árnyéksereghez. Egy összecsapás - az ellenfelek számától függetlenül - egy



használatnak számít, az egészségpont-csökkentést is ennek megfelelően kell számolni.

Minden áldozattal azonban újabb megpróbáltatások várnak a kard tulajdonosára. Minden esetben Akaraterőpróbát kell tennie és ha elvétí, eggyel csökken az Akaraterője. Ezt a veszteséget természetes úton lehetetlen pótolni, így előbb utóbb mindenképpen a kard bábójává válik az illető. Ha a kard gazdája azt fontolgatja, hogy rövid úton megszabadul tőle, a Csigolyakard valószínűleg az eddig megölt seregével fog folyamatos rémálmokat zúdítani az illetőre - akinek nincs lehetősége ezeknek ellenállni -, hogy ebben megakadályozza. Ezek mindaddig megtálatják, amíg 250 mérföld távolságban van, s azt próbálják elhitetni vele, hogy jobban teszi, ha visszamegy, mert mindenképpen utólérik, és ő lesz az első, aki a seregghez csatlakozhat. (Intelligenciapróba tehető elene, amennyiben sikeres, az illető átláthat a hazugságon.) Ha sikerül megszöknie, akkor is biztos lehet benne, hogy a kard bosszúszomjas árnyékseregekkel keresi élete végéig.

A kard nem követelőző, ám havonta egy áldozat az árnyak álomseregébe a kíváncsi közé tartozik. Ha ez nem teljesül, a fent említett módszerekkel igyekeznek gazdáját erre rávenni. Amennyiben az jól viseli magát, a kard akaratától függően 2k10 árnyékkatonát heti egy alkalommal (ha ennél több áldozatot hoz neki, akkor annyiszor, ahány újabb árnykatona csatlakozott a seregghez) gazdájára rendelkezésére bocsát, akik felett az illető szürkülettől pirkadatig rendelkezik.

A KM figyelmébe: Ezen varázstárgyak mindegyike meglehetősen nagy hatalommal bír, ügyelj arra, hogy alacsony szinten a kalandozók ne nagyon juthassanak hozzá!

Zsolt és Gácsi





SUMMARIUM II

A SZÁMOK

KÖNYVEIBŐL:

A VAKHARC

Sajnos elég sok idő telt már el azóta, hogy kissé elhamarkodottan beharangoztuk olvasóinknak a Számok Könyvei megjelenését, amely a M.A.G.U.S. rendszerének alapjaiban átdolgozott és megújított változatát tartalmazza majd. Nagy adósságunk ez a hazai szerepjátékos közönség felé, méghozzá nemcsak a kiadó, hanem a fejlesztő csoport - s így jómagam - részéről is. Ha most azt mondanánk, hogy a munka továbbra is teljes erőbedobással folyik (sőt, már a végét is látni), azzal vélhetőleg nem tudnánk megnyugtani valamennyi kitartó M.A.G.U.S.-játékost. Ezért döntöttünk úgy, hogy - addig is, míg sikerül lerónunk régi tartozásunkat - a Rúna magazinban előzetest teszünk közzé az elkészült anyagokból. Amennyiben egyesek netán elcsüggedtek volna a hosszas várakozásban, s a SUMMARIUM II.-t amolyan sohanapi fantomkönyvnek vennék - nos, mi őszintén reméljük, hogy cikkünkkel az ő érdeklődésüket is fel tudjuk kelteni.

Az új rendszerű M.A.G.U.S. egyik legrégebben bejelentett újítása a képzettségek ötfokúvá való átdolgozása volt. A SUMMARIUM I.-ben már eszerint adtuk meg a statisztikákat, s mi tagadás, szerepjátékos körökben azóta is parázs vita folyik róla, egészen pontosan hogy is gondoltuk a dolgot. Bízunk benne, hogy a Számok Könyveiből vett példánk segít majd tisztázni ezt a kérdést. Bemutatkozásul - némi fejtegetés után - egy közismert, régi képzettséget választottunk, amely mindig is nagy népszerűségnek örvendett, noha sokan kissé "táposnak" tartották. Új változatával már csak azért is érdemes megismernedni, mert kidolgozása kapcsán szembesültünk a M.A.G.U.S. harcrendszerének néhány kisebb következtetlenségével, s egyúttal ezeket is megkíséreltük orvosolni. Következzék tehát a...

Vakharc

Ynev világán legfeljebb az aqirok között találunk egy-két olyan értelmes fajt, amely szükség esetén látás nélkül is elboldogulna. Más különben nem számít, hogy ember, elf vagy ork:

ha a csatázó fegyveres hirtelen elveszti a szeme világát, nem csupán harc képtelenné, hanem gyakorlatilag magatehetetlené válik. Persze az ilyesmi nem túl gyakran fordul elő - ám ha mégis, általában nincs más hátra, mint fegyvert-pajzsot eldobva térdre hullani, és bízni az ellenség irgalmas szívében. (Avagy esetleg - egy másféle tradíció értelmében - gyors és határozott cselekvéssel megtagadni tőle a végső diadal örömet.)

A harc vakon helyzetmódosítók számszerű értéke: **KÉ -20, TÉ -60, VÉ -70, CÉ -150.** Első pillantásra egyértelmű, hogy ezekkel a levonásokkal nincs különösebb értelme tovább küzdeni: hacsak a karakter harcértékei nem mozognak csillagászati tartományokban, a győzelem - sőt, a tisztességes helytállás - lehetősége szertefoszlik.

A módosítósor négy esetben léphet érvénybe:

1) Ha a karakter fizikailag elveszíti látóképességét. Az ilyesmi ritkán történik egyik pillanatról a másikra, okai általában az élemedett kor és némely fertőző betegségek. A balesetek, a harci sérülések, a hóhér vasa és az ártó szándékú mágia sokkal kevesebb szempár világát oltják ki; a kalandozók mégis jobban teszik, ha inkább ezektől óvakodnak. (Elvégre korántsem minden ilyen sérülés gyógyítható, s a többi is csak roppant áldozatok árán!)

2) Ha a karakter abszolút, totális sötétségben találja magát, ami lényegében a fény tökéletes hiányát jelenti. Ez leginkább a föld gyomrában valósulhat meg, ám ott is csak nagyon mélyen, hisz a legtöbb bányába, alagútba azért leszivárog valami emberi szemmel láthatatlan, szórt derengés - ha máshogy nem, hát a szellőzőaknákon. Szabad ég alatt soha nincs totális sötétség, felszíni épületekben pedig legfeljebb elvétve, egészen rendhagyó esetben. A varázserővel támasztott sötétségnek számos változata létezik, ám ezek közül kizárólag a mozaikmágusoké és egyes démonfajoké számít abszolútnak; ők ugyanis közvetlenül az őselemi síkjáról idézik meg. Közönséges sötétben a karak-





terre nem a harc vakon, hanem a harc sötétségben módosítók vonatkoznak; elég súlyosak azok is (KÉ -15, TÉ -30, VÉ -25, CÉ -70).

3) Előfordulhat, hogy a karakter szemének semmi baja, és a fényviszonyok is megfelelőek, az ellenfél viszont - általában valami mágikus manipuláció következtében - láthatatlan. A karakter ilyenkor elég hátrányos helyzetben van, ám korántsem annyira, mintha teljesen vak volna. Elvégre ő csak az ellenfelét nem látja, önmagát és környezetét igen; s hogy ez mekkora különbség, azt aligha szükséges hangsúlyozni. Ilyenkor tehát őt csupán a harc sötétségben módosítók sújtják (KÉ -15, TÉ -30, VÉ -25, CÉ -70). Megeshet persze, hogy a láthatatlan ellenfél valóban kihasználja a sötétség leplet: ilyenkor bizony a harc vakon levonások lépnek életbe (KÉ -20, TÉ -60, VÉ -70, CÉ -150). Adódnak még további kombinációk is (láthatatlan ellenfél totális sötétségben, sőt, ott is vak karakterrel szemben!), ezeket azonban nincs értelme végigpróbálgatni. A látási viszonyok soha, semmilyen körülmények között nem terhelhetik meg jobban a karakter harcértékeit a harc vakon módosítóknál. (Más típusú helyzetmódosítókkal viszont - pl. harc fekve, harc bénultan, képzetlenségi levonások - természetesen tovább súlyosbíthatók.)

4) A harc sötétségben helyzetmódosítók (KÉ -15, TÉ -30, VÉ -25, CÉ -70) vonatkoznak arra a karakterre is, akinek környezetében a fényviszonyok normálisak ugyan, a látásával azonban valami gond van: a szeme begyulladt, beteg, idegen test vagy vér került bele stb. Sötétben vagy láthatatlan ellenféllel szemben az ilyen karakternél a skála még egy fokozatot ugrik lefelé, és életbe lépnek a harc vakon módosítók (KÉ -20, TÉ -60, VÉ -70, CÉ -150).

Néhány további fontos szabály a látási viszonyok játéktéknikájáról:

1) Hőlátással rendelkező karaktereket mind a harc vakon, mind a harc sötétségben módosítók csak akkor sújtanak, ha közvetlenül a látószervüket éri károsodás. A látási viszonyok megváltozása nekik általában nem jelent hátrányt, még totális sötétségben vagy láthatatlan lényekkel harcolva sem. Az egyetlen igen speciális - kivétel, ha környezetükkel megegyező hőmérsékletű ellenfelekkel (pl. élőhaltakkal vagy gölem-konstrukciókkal) kerülnek szembe.

2) Amíg a karakter akár tartósan, akár ideiglenesen a harc sötétségben módosítók hatálya alá esik, addig az Érzékelés képessége a felére csökken. (Tört számokat mindig lefelé kerekítünk.) Ez természetesen lehetetlenné teszi mindazon képzettségek alkalmazását, amelyek az így kapottnál magasabb Érzékelés-követelményhez vannak kötve. Mihelyt a módosítók érvényüket veszítik, az Érzékelés képesség azonnal fölveszi eredeti értékét.

3) Lényegében ugyanez a szabály vonatkozik arra a karakterre is, akit - tartósan vagy ideiglenesen - a harc vakon módosítók sújtanak. Az egyetlen fontos különbség, hogy az ő Érzékelése ilyenkor a negyedére csökken, lefelé kerekítve.

4) A hajtófegyverek a M.A.G.U.S.-ban kézfegyvernek minősülnek: ha támadnak velük, a kockadobást nem a CÉ, hanem a TÉ alapján kell elvégezni. Ettől függetlenül azonban távolbaható fegyverek, tehát rossz látási viszonyok között kissé bonyolalmasabb velük a harc, mint - természetesen azt - egy tőrrel. Amennyiben a karakter a harc vakon vagy a harc sötétségben levonások hatálya alatt hajtófegyvert használ, az illető módosítósorból sohasem a TÉ-, hanem mindig a CÉ-levonás sújtja! Ebben a speciális esetben tehát a CÉ-levonást a hajtófegyverrel támadó karakter TÉ-jéhez kell hozzárendelni.



5) Minden olyan karakter, aki 5 évnél hosszabb ideig él vakon, ösztönösen kifejleszti magában a Vakharc képzettség első (60 %) vagy másodfokát (40 %). Ez teljesen független kasztjától, specializációjától, az sem számít, ha máskülönben egyáltalán nincsenek harci ismeretei. A szabály elsősorban az NJK-kat érinti. Megeshet persze, hogy egyes játékosok ravaszul beépítenek a karakterük háttértörténetébe néhány vakon töltött esztendőt, amit persze utóbb csodálatos gyógyulás követ. A KM-nek ezt egyszerűen nem szabad elfogadnia. Ha annyira vágyik rá, a karakter megkaphatja az ingyenes Vakharcot - de csak akkor, ha valóban vakon kezdi a játékot.

Kedvezőtlen látási viszonyok között harcolva a legderekbabb bajnokok is csak töredékét tudják nyújtani képességeiknek. Az emberek főleg látás útján tájékozódnak környezetükről; hogy ezt az ősi beidegződésüket áthangolják más, kevésbé fejlett érzékszerveikre, az hihetetlenül sok időt és fáradságot követel tőlük. A legtöbb yvevi harcossal hagyomány vissza is riadt e hálatlannak tetsző feladattól.

A legtöbb - de nem mind. A tiadani Shai-tra-iskolát például egy világtalan Kardművész alapította, vívóstílusuk jellegzetes Vakharcos technikákra épül. Quironeia arénáiban mindig nagy szenzációt jelent a sinhini Balchium-istálló növendékeinek bemutatója, akik zárt, szemrések nélküli fémsisakban lépnek a porondra. Gianagban a Biztosok egyes különítményei, kiket titkos megbízatásaik gyakran szólítanak a földmély fénytelen világába, valóságos mesterei a szűk és sötét helyeken folytatott küzdelemnek. A titokzatos elf harcművészet, a hagyományosan Könnyek Ösvényének fordított Thiras Laithiel beavatottjai az első ütésváltás előtt mindig lehunyják a szemüket; hogy később kinyissák, arra csak a halál bírhatja rá őket, az ellenfélre vagy a sajátuké. Ami pedig a Délvidéket illeti: a Külső-Kránból időnként ki-kirajzó félhumán hordákban rendszeresen akadnak magas fokú képzett Vakharcosok. Hogy ezeket miféle körülmények között toborozták és nevelték, abba talán jobb bele sem gondolni...



1. fok

Képesség-követelmények: Érzékelés 16, Ügyesség 13

Képzettség-követelmények: Mozgásegyeztesítés 4. fok

Ismeretetés: A képzettségnek ezen a fokon a karakter a szemén kívül rutinszerűen használja tájékozódásra a többi érzékszervét is. Ismerős terepen vakon vagy teljes sötétségben is magabiztos gyorsasággal mozog, és úgy-ahogy ismeretlen is elbödögül. Játéktechnikailag ez azt jelenti, hogy ha a harc vakon vagy harc sötétségben módosítók hatálya alá kerül, az Érzékelés értéke nem változik. (Ld. a bevezető szabálymagyarázatot!) Ez a kedvezmény természetesen később, a képzettség magasabb fokain is érvényben marad. Fontos viszont hangsúlyozni, hogy a karakter egyelőre csak tájékozódni tud jobban látás nélkül, harcolni nem. Maguk a módosítók tehát érvényesek, és harci helyzetben maradéktalanul kifejtik rá a hatásukat.

2. fok

Képesség-követelmények: Érzékelés 17, Ügyesség 14

Képzettség-követelmények: Egyensúlyérzék 60 %

Ismeretetés: Az alapfokon képzett karaktert harc közben kevésbé zavarják a rossz látási viszonyok, mint más halandókat - ami nem azt jelenti, hogy lát a sötétben! A legtöbb yvei Vakharcos ebbe a kategóriába sorolható; hisz a további fokemeléshoz egészen rendkívüli adottságok szükségesek. Ezeket lehet ugyan pótolni kitartással és szorgalommal, a legtöbben azonban aránytalanul nagyra érzik az energiabefektetést. Másodfokú Vakharcosoknál a látási viszonyokat tükröző helyzetmódosítók a következő séma szerint változnak:

1) Minden olyan helyzetben, amely egyébként a harc vakon módosítók (KÉ -20, TÉ -60, VÉ -70, CÉ -150) érvénybe lépését követelné, a karaktert csupán a harc sötétségben módosítók sújtják.

2) Minden olyan helyzetben, amely egyébként a harc sötétségben módosítók (KÉ -15, TÉ -30, VÉ -25, CÉ -70) érvénybe lépését követelné, a karaktert csupán egy speciális módosító sor sújtja: KÉ -10, TÉ -25, VÉ -20, CÉ -30. Ez utóbbi számértékét tekintve megegyezik a képzetlenségi módosítókkal, nem mintha technikailag bármi köze volna hozzájuk, csupán a jobb megjegyezhetőség végett.

Alapfokon a Vakharcos még nem annyira ösztönös megérzései szerint tájékozódik, hanem különféle nem-vizuális érzékszervi benyomások - hangok, légáramok, hőmérséklet-különbség, tapintás - alapján. Ahol legalább két ilyen kategóriában jelentős zavarok tapasztalhatók - például lármában és rekkenő hőségben, vagy visszhangos és huzatos terepen -, ott a karakter bizonytalanná válik. Ilyenkor a Vakharccal járó valamennyi kedvezményt elveszíti, és úgy tekintendő, mintha egyáltalán nem ismerné a képzettséget.

3. fok

Képesség-követelmények: Érzékelés 18, Ügyesség 15

Képzettség-követelmények: Veszélyérzék 40 %

Ismeretetés: Rendkívül kevés személy él Yneven, aki ezen a színvonalon üzné a képzettséget. Általában azoknak a harci hagyományoknak a vezető mesterei, amelyek ősidőktől fogva őrzik és örökítik tovább a Vakharc ismeretét. Náluk a helyzetmódosítók az alábbiak szerint alakulnak:

1) Minden olyan helyzetben, amely egyébként a harc vakon módosítók (KÉ -20, TÉ -60, VÉ -70, CÉ -150) érvénybe lépését követelné, a karaktert csupán egy speciális módosító sor sújtja: KÉ -10, TÉ -25, VÉ -20, CÉ -30. Ez utóbbi számértékét te-

kintve megegyezik a képzetlenségi módosítókkal, nem mintha technikailag bármi köze volna hozzájuk, csupán a jobb megjegyezhetőség végett.

2) Minden olyan helyzetben, amely egyébként a harc sötétségben módosítók (KÉ -15, TÉ -30, VÉ -25, CÉ -70) érvénybe lépését követelné, a karakter harcértékei változatlanok maradnak, azaz egyáltalán nem sújtják őket levonások.

Harmadfokon a Vakharcos már inkább ösztönyszerűen, intuitív módon, rejtélyes hatodik érzékétől vezérelve cselekszik. A hagyományos érzékszervi benyomásokat - hangok, légáramok, hőmérséklet-különbség, tapintás - azért ő sem nélkülözheti teljes mértékben. Ahol legalább két ilyen kategóriában jelentős zavarok tapasztalhatók - például lármában és rekkenő hőségben, vagy visszhangos és huzatos terepen -, ott a karakter kissé elbizonytalanodik. Ilyenkor az 1) esetben a harc sötétség módosítók sújtják, a 2) esetben pedig a speciális módosító sor.

4. fok

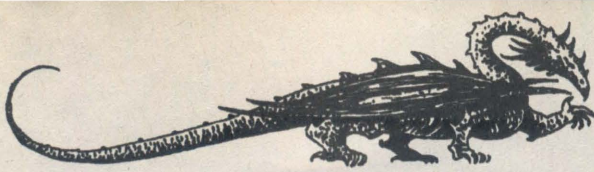
Képesség-követelmények: Érzékelés 19, Ügyesség 16

Képzettség-követelmények: Veszélyérzék 70 %, Pszi alapfok

Ismeretetés: A Vakharc ilyen fokú elsajátítása csak kimagasló, szinte már emberfölötti adottságokkal lehetséges. Természetesen roppant kevesen születnek ilyen szerencsésnek; ők sem mind érdeklődnek éppen a Vakharc iránt; s ha még érdeklődnek is, nem mindig van lehetőségük elsajátítani. Így hát bizvást elmondhatjuk Ynevről, hogy elenyészően kevés mesterfokú Vakharcosnak ad otthont, nemzedékenként talán két-három tucatnak.

Ezen a fokon a karaktert már sohasem sújtják sem a harc vakon, sem a harc sötétségben módosítók, bármilyen rosszak is legyenek a látási viszonyok. Mivel elsősorban hihetetlenül kifinomult titkos ösztöne alapján tájékozódik, a környezeti be-





nyomások legvadabb káosza sem zavarja: fülsiketítő lármában, örvénylő szélölcsek között is higgadt magabiztossággal mozog. Általában ez a Vakharc legmagasabb foka, amit Játékos Karakter elérni remélhet.

A Vakharc képzettség ötödfokát nem azzal a szándékkal fogjuk részletesen bemutatni, hogy JK-k is alkalmazzák; szűk területen élvezett előnyökért cserébe túlságosan behatárolná a cselekvési lehetőségeiket. Ha azonban a KM némi munkát fektet az előkészületekbe, egy ötödfokú Vakharcos nagyszerű föellen-ségévé válhat a kalandozóknak: kellőképpen titokzatos, kellőképpen hatalmas, és - miután felderítették a gyöngye pontjait - kellőképpen sebezhető. Egy ilyen NJK-ra némi fantáziával és ötletgazdagsággal akár több játékkülésen át folytatódó, izgalmas kalandsorozatot is lehet építeni...

5. fok

Képzettség-követelmények: Érzékelés 20, Ügyesség 17

Képzettség-követelmények: Veszélyérzék 100 %, Pszki mesterfok

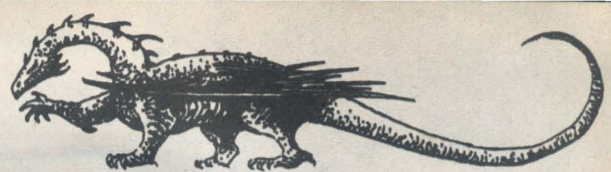
Ismeret: A képzettség ilyen példátlanul magas fokú ismeretének van egy meglehetősen rendhagyó előfeltétele, aminek a JK-k aligha tesznek eleget: a karakternek vakon kell születnie és vaknak maradnia egész életében. A feltüntetett Érzékelés-követelmény tehát úgy értendő, hogy születése pillanatában, vakon és mindenféle külső tapasztalat híján, az Érzékelés képessége nem lehet alacsonyabb 5-nél! (Mivel permanensen a harc vakon módosítók hatálya alatt áll, a karakter Érzékelése csak negyedrészen működik; mielőtt elsajátítja a Vakharc első fokát, tüstént fölveszi teljes értékét. Bővebben ld. fentebb, a szabálymagyarázatokban!) Mondanom sem kell, ilyen gyermek legfeljebb századévente egyszer születik; és persze semmi biztosíték nincs rá, hogy ki is bontakoztatja majd a benne lappan-gó lehetőségeket.

Az 5. fokon képzett Vakharcosra természetesen vonatkoznak a mesterfoknál ismertett szabályok, azaz vakon is ugyanúgy harcol, mintha látna. Neki az örök sötétség a természetes, a fény világát egyáltalán nem ismeri. Nem csoda hát, ha számára a rossz látási viszonyok nemcsak hátrányt nem jelentenek, hanem még előnyt is tud kovácsolni belőlük, legalább is az ehhez nem szokott ellenfelekkel szemben!

1) Ha az 5. fokon képzett Vakharcos olyan ellenféllel vagy ellenfelekkel küzd, akiket - bármiféle okból kifolyólag - a harc sötétségben módosítók sújtanak (KÉ -15, TÉ -30, VÉ -25, CÉ -70), akkor nemcsak hogy nem szenved levonásokat, hanem ugyanezen módosítókat ő is megkapja, csak éppen pozitív előjellel! (Kivétel a CÉ-je, az nem változik.) Harcértékei tehát ebben a speciális helyzetben a következőképpen módosulnak: KÉ +15, TÉ +30, VÉ +25.

2) Ha az 5. fokon képzett Vakharcos olyan ellenféllel vagy ellenfelekkel küzd, akiket - bármiféle okból kifolyólag - a harc vakon módosítók sújtanak (KÉ -20, TÉ -60, VÉ -70, CÉ -150), akkor nemcsak hogy nem szenved levonásokat, hanem ugyanezen módosítókat ő is megkapja, csak éppen pozitív előjellel! (Kivétel a CÉ-je, az nem változik.) Harcértékei tehát ebben a speciális helyzetben a következőképpen módosulnak: KÉ +20, TÉ +60, VÉ +70.

Mint láthatjuk, az ilyen karakterrel szemben még a hivatásos (3. fokon képzett) Vakharcosok is súlyos hátrányba kerülhetnek, hiszen bizonyos körülmények között ők sem mentesülnek a két módosítótor hatálya alól. Abba pedig belegendolni is kész rém-mese, hogy mit művelhet egy vaksötét grottó mélyén rejtőző ötödfokú Vakharcos a meggondolatlanul odamerészkedő



kalandozókkal... (Ne feledjük, hogy - a képzettség-követelményekből adódóan - egyúttal mesterfokú Pszki-alkalmazó is!) A fáklyákat, lámpásokat neki nem nagy feladat a távolból kioltani; ami pedig az utána következő közelharcot illeti, nos hát...

Amennyiben az ötödfokon képzett Vakharcos bármilyen okból kifolyólag látóvá válik (nem „visszanyeri a látását”, hiszen soha életében nem látott!), akkor a hirtelen mindenfelől rázúduló, sosem tapasztalt érzékszervi benyomások áradata 1K6 ynevi (húsznapos) hónapra teljesen magathetetlené nyomorítja. Minden hónapban százalékos dobást kell tennie; ha bármelyik dobás eredménye meghaladja Akaraterejének ötszörösét, megőrül. Amennyiben ép elmével átvészeli a mondott időszakot, el fog boldogulni az újfajta környezetben, de Vakharc képzettsége visszacsúszik 4. fokra. Innen tovább csak akkor fejlesztheti, ha valami szerencsétlen avagy szerencsés (nézőpont kérdése, hogy tekintjük) véletlen folytán ismét maradandó érvénnyel megvakul.

Bármilyen megdöbbenőnek is tűnhet a fentebb olvasottak után, de okunk van feltételezni, hogy a Vakharc által kínált lehetőségek teljes körét még a képzettség ötödfoka sem meríti ki végérvényesen. A vélelmezett hatódfokot csupán egyes krónikák homályos utalásából, illetve többé-kevésbé ingatag elméletekből ismerjük, akik azonban a téma kutatói közül ténylegesen számolnak vele, azok egybehangzólag a tapasztalati mágia egyik alacsonyabbrendű formájának tekintik. Más bölcsek még a létezését is tagadják, és mindenestül a mesék birodalmába számúzik. A tiadlani hagyomány némely niarei harcművész iskolák titokzatos nagymestereinek tulajdonít ilyen hatalmat. Szekugu Okira például a félig mitikus Al-vó Csillagfény iskola alapítójaként ismert; teljes sötétségben állítólag képes volt cseppfolyóssá válni, s ebben az állapotában semmiféle fegyverrel nem lehetett ártani neki.



Szekugu Okira számos példázatot és tanmese hőse, történeti létezése azonban hitelt érdemlően nem igazolható. Ó-toroni források tanúskodnak viszont egy rejtélyes niarei vándor tevékenységéről a P. Sz. V. században, aki Égi Gyermeknek hívatta magát, s arcát díszes-tarka sárkánymaszkkal takarta, szemrések nélkül. Az Égi Gyermek valószínűleg kitaszított lehetett hazájából; mindenesetre elképesztő zűrzavarba buktatta az alig egy évszázada alapított tiadlani hármass királyságot, amikor pusztakezes párviadalban megölte a Dorchat. Külön érdekesség, hogy a nevezetes összecsapás időpontjában az ynevi égboltot éppen teljes napfogyatkozás borította sötétbe.

Az Égi Gyermekről egyébként azt rebesgették, hogy a sötétben minden ütése azonnali halált okoz. Később toroni szolgálatba állt, majd az évszázad végén nyomtalanul eltűnt. Állítólag a daumyri Hatalmasok szólították magukhoz, és hosszú időn keresztül volt a Boszorkánybörtön legfőbb felügyelője. Más, jóval nyugtalanítóbb vélemények szerint mind a mai napig ő tölti be ezt a posztot.

Kornya Zsolt





FŐNIX

A SOGRON-PAPLOVAG AZ ELSŐ TÖRVÉNYKÖNYV SZERINT

*Láng lobban, tűz perzsel,
Szent máglya, égess el!*

*Rőt főnix vijjogva
Szálljon sírhantomra!*

*Forró vér, izzó csont
Hamvából szárnyat bont:*

*Hunyomból támadjon,
Füst-hányván változzon*

*Lelkemből lelkére,
Vörhenyből éjszínre!*

*Szikrázó tűz-testben
Láng-létre ébredtem...*

*Ardae Magnus (?): Főnixlitánia
(A Feketelángok önkéntes máglyahalálához)*

Hajdan, Ó-Kyria fénykorában a Tűzkobrát főként félelmetes, inhumán máguspapok szolgálták, akiket még leginkább a birodalmi Hatalmasokkal lehetett egy polcra helyezni. Paplovagiairól sem ekkor, sem később, a hanyatlás évszázadaiban nincs tudomásunk. Váratlan ynevi felbukkanásuk tehát minden előzményt nélkülöz, és nemcsak meghökkentő, hanem - Sogron homályba vesző múltjához képest - meglehetősen kései is. Ha egyes ködös legendáktól eltekintünk, első hitelt érdemlő adataink a P. sz. II. évezred derekáról valók. Ekkor tűnnek fel először dzsad forrásokban az „üvöltő lángdervisek a füvet nem becsülő hegyekből”, akik „elevenen elhamvasztják magukat abban a balgatat reményben, hogy hamis istenük újjáéleszti őket”. Ezek az utalások azokra a különös paplovagokra vonatkoznak, akik manapság Főnix néven ismeretesek, s nem csupán Sogront szolgálják fanatikus odaadással, hanem egyúttal a tűzvarázslók ordani rendjét is.

Főnixeket kizárólag Ordában képeznek, a legtehetségesebbnek ígérkező Lángőr-növendékekből. Elnevezésük állítólag az ordani tűzmágia alapvetését rejtő varázsfóliánsra, a *Phoenix Triumphatára* utalna, egyesek azonban elképzelhetőnek tartanak egy sokkal baljósabb magyarázatot. Eszerint a Sogron-paplovagokat azért hívják Főnixeknek, mert akik a

leghűségesebben és a legeredményesebben szolgálják urukat, azok idővel elnyerik ama hön áhított kiváltságot, hogy önkéntes máglyahalált halhatnak érte. A Tűzkobra aztán - a tűzvarázslók hathatós segítségével - feltámasztja őket még forró hamvaikból. Az így létrejött előhalott iszonyt nevezik Feketelángnak.

A Feketelángokról nem sokat tudunk, a Főnixek azonban leginkább esztelenségbe hajló bátorságukról közismertek, no meg feltétlen és tántoríthatatlan engedelmességükről a tűzvarázslók iránt. Nem túl gyakori jelenség Yneven, hogy egy istenség felszentelt szolgálói világi mágusoknak vessék alá magukat, jelen esetben azonban kétségkívül így áll a helyzet. Az ordani hierarchiában a Főnixek feladata a lángszentélyek védelme. Ezt nemcsak az államhatárokon belül látják el, hanem a külvilágban is, általában Lángőrökkel karöltve. Úgy tűnik, Ordán főleg azoknak a független Sogron-kegyhelyeknek az oltalmára szokott Főnixeket kirendelni, amelyek a leginkább igyekeznek elhárítani maguktól a kéretlen kapott segítséget.

A Főnixek tökéletesen tudatában vannak hatalmuknak, és nem hiányzik belőlük az önteltség sem, de nem ostobák. Általában tudnak uralkodni indulataikon, és gyakori eset, hogy ők simítják el a lobbanékony Lángőrök által előidézett sűrűlódásokat, amelyek más-különbben szinte bizonyosan vérontásba torkollanak. Hitüket, rendjüket, feljebbvalóikat akár az életük árán is megvédelmezik, a tűzvarázslók parancsait kérdés nélkül végrehajtják. Ez azonban nem azt jelenti, hogy ne tudnának önállóan felmérni valamely krízishelyzetet, vagy felülről kapott utasítások híján a saját kezükbe ragadni állásaikat és viszsza vonulni. Egy egyszerű Lángőr számára ez elképzelhetetlen volna.

A Főnixek harcmódora más, mint a többi paplovagé, a hagyományos nehézfegyveres taktika ugyanis nemigen fér meg a tűzmágia alkalmazásával. A legtöbb Főnix gyalogszerrel

harcol, merev nehézhírték helyett pedig különleges ordani pikkelypáncélt viselnek, amely sogronita mágiával van átitatva és speciális védelmet nyújt nekik. Szent jelképük az érckobra, az eleven láng vagy - végszükségben - az izzó parázs. Istenük kegyelméből nemcsak a Lélek és a Természet szféráiból válogathatják a varázslataikat, hanem a tűzmágiának egy sajátos, egyedi változatából is, amelyet kizárólag Sogron szolgálai ismernek, és amely - merőben szakrális jellegű lévén - nem azonos a tűzvarázslók mágiájával.

A M.A.G.U.S. játérendszerében a Főnixek paplovagnak számítanak. Képességeiket a Paplovag kasztnál leírtak szerint dobják egyetlen kivétellel, hogy *különleges felkészítésben* részesülhetnek Asztrál és/vagy Akaraterő terén.

Harcérék

Harcérték tekintetében a Főnixek sokban különbek a Paplovagoknál. Kiképzésük során harcosokhoz méltó figyelmet kap a fegyverforgatás. KÉ-alapjuk 6, TÉ-alapjuk 20, VÉ-alapjuk 75, CÉ-alapjuk pedig 0.

Ezentúl szintenként (már az 1. szinten is.) 10 Harcérték Módosítót kapnak, amit szétoszthatnak KÉ-jük, TÉ-jük, VÉ-jük és CÉ-jük között, azonban a TÉ és a VÉ növelésére Szintenként 4-4 pontot kötelesek fordítani. A Főnixek Célzóértéküket általában nem fejlesztik, mivel a kiképzések alkalmával nem tanulnak bánni célzó fegyverekkel. A távolabbi célpontokat - ha lehet - mágiával támadják.

Életerő és Fájdalomtűrés

A Főnixek - habár szüntelen gyakorlással igyekeznek megőrizni és fejleszteni Egészségüket - a fegyverforgatás mellett sok más tudományt is elsajátítanak. A fájdalmat, magas önfegyelmüknek hála, könnyen tűrik. Ép-alapjuk 6 (ehhez adódik az Egészség 10 feletti része), Fp alapjuk is 6, amihez (az Állóképesség és az Akaraterő 10 feletti részén túl) Tapasztalati Szintenként k6+4 Fp járul.

Képzettségek

A Főnixeket az Ordani Rend különleges, sokoldalú kiképzésben részesíti. Mágiahasználatra és fegyverforgatásra okítják őket, nemigen marad idejük más - szabadon választott - képzettségek tanulására.

Ezt tükrözi alacsony Kp-alapjuk - mindössze 1, amihez szintenként (már első szinten is) további 5 pontot kapnak.

Első tapasztalati szinten a következő képzettségeket sajátítják el.

Képzettség	Fok/%
3 fegyverhasználat	Af
Hadrend	Af
Pszi	Mf*
Írás/Olvadás	Af
Sebgyógyítás	Af
Vallásismeret (Sogron)	Af
Emberismeret	Af
Hajózás	Af

Úszás	Af
Futás	Af

* Pszijük Mesterfokú, de a kyr Pszi Ostromot nem képesek alkalmazni!

További szinteken a Főnixek újabb képzettségeket kapnak. Az alapfokúak elsajátításához azonban a karakternek vissza kell térnie a Rendhez - addig nem kaphatja meg őket!

Tsz	Képzettség	Fok
2.	Fegyverdobás (lándzsa)	Af
2.	Vakharc	Af
3.	Történelemismeret	Af
4.	Hadrend	Mf
5.	Fegyverhasználat (lángkard)	Mf
6.	Sebgyógyítás	Mf
7.	Vallásismeret (Sogron)	Mf
8.	Vakharc	Mf

Tapasztalati Szint

A Főnixek meglehetősen lassan lépnek tapasztalati szintet, mivel harci tudásuk és hitük gyakorlása - illetve az új ismeretek elsajátítása - sok időt igényel. A Paplovag kaszt Tapasztalati Pont-táblázatát használják.

Különleges képességek

Mint a többi pap vagy paplovag, a Főnixek is imával szerzik Mana-pontjaikat. Minden szinten - már az elsőn is - mindössze 6 Mp-t kapnak. A Kis Arkánium Lélek és Természet szféráit használhatják, illetve a tűzmágia egy speciális egyedi változatából is válogathatnak.

Ezenkívül Sogron biztosít fanatikus paplovagainak különleges képességeket is. 3. tapasztalati szintől naponta egyszer képesek a kezükben tartott egykezes fegyvert vagy saját magukat tűzaurával övezni (lásd Tűzkard és Tűzaura varázslat).

Ez mindössze 1 szegmensnyi összpontosítást és a parancsszó (fohász) kimondását igényli, Mana-pont felhasználást nem. A Tűzkard és a Tűzaura erőssége (E) két szintenként 1E (3. szintől számítva), időtartama pedig szintenként 3 kör. Például egy 5. szintű Főnix a kezében tartott egykezes kardot 15 körig tudja 2E erejű tűzzel övezni, melynek sebzése körönként - a kard sebzésén túl - 2k6 Sp.

A 9. szintet elért Főnix naponta egyszer fohászban (1 kör) kérhet a Tűzkobráról azonnali segítséget. Egy tűzelementál szolgál jelenik meg (lásd Szolga hívása tűzvarázslat, azaz a feltétellel, hogy a paplovag Zónáján belül legalább 1E erősségű tűz égjen), és annyi percig mellette marad, amennyi a Főnix tapasztalati szintje.

A Főnix fegyvertára

A Főnixek fegyvertára nem mutat nagy változatosságot más ordani fegyverforgatókéhoz képest. Az első három fegyver, melyet megtanulnak forgatni: a lángkard, a lángtőr, és a lándzsa. Pajzsot és nehézhírték nem hordanak, csak - ordani szokás szerint - pikkelyvértet. A Rend már első szinten biztosít szá-

mukra egy különleges, Sogron hatalmával átitatott, lángvörös pikkelyvértet, melynek SFÉ-je 3, MGT-je pedig 1. Ez minden használóját erő tűz- vagy hőhatásból képes 1E-t semlegesíteni. Az 5. szintet elért veterán harcosok a Rend elismeréseként újabb vértet kapnak. Ez hasonló a másikhoz - bár szemmel láthatóan sötétebb árnyalatú -, SFÉ-je 4, MGT-je pedig 0. Minden tűz- és hőhatásból, ami használóját éri, 2E-t semlegesít.

Végül lássunk néhányat Sogron paplovagainak saját varázslataiból.

Tűzvirágok

Mana-pont: 4

Erősség: 1

Sebzés: lángnyelvenként k6/3

Időtartam: 10 kör

Varázslás ideje: 5 szegmens

Ezen varázslattal a Főnix képessé válik körönként 1k6 apró lángnyelv teremtésére. Ezek a Főnixtől számított 5 lépés sugarú körön belül jönnek létre, az ő akarata szerint, ám a továbbiakban nem irányíthatja őket. A kis lángnyelvecskék minden gyúlékony anyagot lángra lobbantanak, s a Főnixet leszámítva mindenkinek k6/3 Fp fájdalmat okoznak, ami ellen a páncélok SFÉ-je beszámítható. A kis lángnyelvek abban a pillanatban elenyésznek, mielőtt valamilyen közvetlen érintkezésbe kerülnek.

Időleges tűz

Mana-pont: 13

Erősség: 3

Sebzés: -

Időtartam: 3 kör

Varázslás ideje: 5 szegmens

Ezen varázslat segítségével a Főnix bizonyos súlyhatár alatt bármely nem mágikus tárgyat 3 körre tűzzé változtathat. Jölehet az adott tárgy fényes lángokkal fog lobogni, nem sebez és nem gyűjti meg a gyúlékony anyagokat. Az időtartam lejártá után visszaváltozik eredeti alakjába - addig azonban eredeti funkciója szerint nem használható.

A Főnix szintenként 0.5 kg tömegű tárgyat képes időlegesen tűzzé változtatni.

Fenyegető láng

Mana-pont: 8

Erősség: 1 (4 Mp-ként 1E-vel erősíthető)

Sebzés: 1k6

Időtartam: 5 kör

Varázslás ideje: 1 kör

Megtévesztő varázslat. Hatására hatalmas lángnyelveket, robbanásszerűen terjedő tűzgyűrűket képes a Főnix megidézni. Az így keltett lángok azonban bármekkora legyennek is, csupán 1k6 Fp sebesülést okozhatnak. A varázslat 1 E-s erősítéssel 1 lépés hosszú lehet, s minden újabb E 1 újabb lépésnyi lángnyelvet jelent majd. Magas fokú alkalmazása esetén akár pánikkeltésre, robbanások és tűzvészek imitálására is alkalmas, ám csakis a rendkívül gyúlékony anyagokat képes lángra lobbantani.

Ricco & Gazsi & Zsolt & Pisti

SIVATAGI HISTÓRIA

M.A.G.U.S. kalandmodul 6 - 8. szintű karakterek számára

Az alábbiakban egy rövidebb kalandmodul vázát kínáljuk nektek, amely szervesen kapcsolódik az előző Rúna-számokban megkezdett dzsadtolvaj-ismertetékhöz. Azoknak, akik vállalkoznak az elmesélésre, még bizony csiszolgatni kell majd rajta, ám csakis rajtuk múlik, hogy mit hoznak ki belőle. Ha akarnak, új NJK-kat vagy új helyszíneket is kitalálhatnak hozzá, mi csak azokat írtuk le, amelyek a modul lejátszásához feltétlenül szükségesek. A kalandmoduloknak abba a csoportjába tartozik ugyanis, amikor nem lehet lépésről lépésre előre kidolgozni minden egyes eseményt vagy lehetőséget. Ezekben a játékokban a KM meglehetősen szabad kezét kap, sokszor bizony improvizálnia is kell. Mivel a játék helyszíne egy egész város és csupán a modul kezdete az, ami bizonyos, az ilyen típusú játékoknál nagyobb hangsúlyt helyeznek az alkotók az egyes szereplőkre, illetve a helyszínekre. A NJK-k motivációi adhatják meg a különféle lehetséges történetfonalakat, s maga a játék is aszerint változik, hogy a JK-k kivel, mikor és hol találkoznak. Ennek megfelelően a játék befejezését sem lehet pontosan megjövendölni.

Rugalmasan lehet kezelni a különféle értékeket is. A KM játékosai ismeretében erősítheti avagy gyengítheti az ellenfeleket. Célszerű a varázshasználók esetében előre felkészülni a mágia alkalmazására, tehát összeállítani egy amolyan helyzetektől függő "kedvenc varázslatok listáját". Ugyancsak a KM hatáskörébe utaltuk a Tp-k odaítélését is. Döntse el ő, a játék és játékosai ismeretében, hogy ki mennyire szolgált rá a jutalmazásra.

Az, hogy a KM-nek még számos tennivalója akadhat a modullal, nem jelenti azt, hogy a játékosai az ezután következőket elolvashatják!

Előtörténet

Al Haddab szinte jelentéktelen kis emírség valahol a Taba el-Ibarában. Egy vízzel és datolyapálmákkal gazdag oázisra épült századokkal ezelőtt, s lakói jobbra azt a tényt használták ki, hogy közel-távol ez az egyetlen hely, ahol vízhez juthat az utazó. Fontos kereskedelmi központ lett, hatalmas bazárral, gazdag szerájokkal és hamarosan számos ügyes kézművest, kereskedőt vonzott magához. Emírije viszonylagos bőségben és gazdagságban élt mindaddig, míg a Manifesztációs Háború hullámai át nem csaptak kicsiny birodalma felett.

Al Haddab az elsők között esett el, amikor az amund hordák felbukkantak a sivatagból. Az emír elmenekült, akárcsak a lakosok többsége. Az emírség ma inkább hasonlít valamely kísértetvároshoz, semmint az egykori nyüzsgő településhez. A kik megmaradtak, behódoltak a gögös és büszke amundoknak, s úgy próbálják tengetni az életüket, ahogy csak szűkös lehetőségeikből telik. Vannak, akik fenntartás nélkül behódoltak az idegeneknek, ilyenek a Koplalók nevű tolvajcéh emberei, akik az eddigi másodhegedűs helyéről léptek hirtelen az előtérbe, mivel hasznos szolgálataik jutalmaként - jóllehet lenézik és megvetik őket - az amundoktól számos kiváltságot kaptak: csekély szabadságban intézhetik ügyeiket, éjszaka is járhatnak az utcán (feltéve, hogy nincs az égen a kék hold), viszonylagos védelmet élveznek, ha bármikor és bármiben az idegenek szolgálatára állnak. Így nem kezelik őket rabszolgához hasonlóan.

Elődeik, akik eleddig a városi alvilág urai voltak, a Hajcsárok, az amundok megjelenésével visszaszorultak föld alatti katakombák-erődjük

mélyére, s megpróbálják felvenni a versenyt a megerősödött ellenféllel, aki fölénye biztos tudatában a *grazst* is meghirdette ellenük. Vezetőjük egy dzsenn mestertolvaj - róla csak a legszűkebb környezete tudja, hogy azonos a város emírével, akiről mindenki azt hiszi, hogy a lakosság nagyrészevel együtt elmenekült, amikor az amundok megjelentek. Talán így érthetőbb, hogy a Hajcsárok miért lettek most az emírség szabadságáért folyó küzdelem élharcosai.

Sikerült kideríteniük egy rendkívül fontos amund varázstárgy hollétét, s letehetősebb tolvajuk meg is szerezte a kis nyakéket, amely viselőjét láthatatlanná teszi a fal- és szobordémonok előtt (ankhe-thueeth, ill. khebtueeth - ejtsd: tuesz). Az emír ezt a varázstárgyat a városban tartózkodó pyarroni ügynököknek akarja eljuttatni, így nyerve egy meglehetősen erős szövetséget "szabadságharcához". A tolvajoknak nincs tudomásuk róla, s valószínűleg nem is igazán érdekli őket, mi szükségé lehet egy amundnak olyan varázstárgyra, amely elrejtíti őt a démonok szeme elől. A ma élő amundok már nem is használják, a varázstárgy csupán harci ereklye. Annak idején Refis, a Földanya papjai készítették, de Amhe-Ramun megerősödő hatalmának még ily módon felvértve sem voltak képesek ellenállni.

Sok minden van azonban, amelyről senkinek, vagy csupán nagyon keveseknek van tudomása. A pyarroni ügynökök valójában krániak, s noha érdekeik és céljaik időlegesen megegyeznek az Államszövetség embereivel, a módszer és az ideológia jelentős mértékben különbözik. A tolvaj nem csupán a kiszemelt mágikus tárgyat orozta el, de magához vett egy kis dobozkat is, melynek pontos mibenlétéről nem tudott semmit. Nem tudják, hogy az ellopott nyakéken keresztül Amhe-Ramun papjai időről időre (naponta egyszer) a sivatagi viharokat tudják annak környezetére idézni, s ily módon nem csupán segíthetik annak viselőjét, de akár el is pusztíthatják, ha úgy tartja kedvük. A másik varázstárgy egy kis, festett dobozka, a rajta lévő rajzolatok kísértetiesen emlékeztetnek a faldémonok megidézéséhez szükségesekre. Benne csupán egy marék homok van, ám ha belenyúlunk és kiemelik, akkor a homokszemek köpönyeggé állnak össze, amely 60%-kal megnöveli a Rejtőzés képzettség értékeit és hatalmat ad egy általa kiválasztott faldémon felett. Ám mindazok, akik a köpöny levételekor nem dobnak sikeres Asztrál- és Akaraterőpróbát, elveszítik egy számukra különös fontossággal bíró emléküket, amelyhez viharos érzelmeik kapcsolódnak. A köpöny igazi tulajdonosa (Aheh-heth - NJK - Ahesz-hesz) az egyetlen, aki ezekben az emlékekben azután mint sajátjában vájkálhat. Ha valaki magára ölti, érezni fogja, hogy a köpöny segíti a rejtőzést, ám a faldémonnal kapcsolatos tudáshoz csak akkor juthat, ha a köpönyt viseli és szembe kerül egy ilyen rajzollal.

A Hajcsárok tolvaja értesítette a sikerről mind a "pyarroniakat", mind saját klánját, s mivel tudta, hogy a Koplalók minden lépését figyelhetik, nem merte megkockáztatni, hogy kilépjen az utcára. Ezért egy előkelő karaván-szerájba húzódott vissza, amelynek ismerte néhány titkos kijáratát. A megszerzett tárgyakat persze nem tartotta magánál, hanem elrejtette egy üres szobában. Ám az amundok és a Koplalók hamarabb a nyomára bukkantak, mint szerette volna, s meggyilkolták. Csupán a klán titkos gesztusnyelvén értesíthette megtalálóját (halálában is egy bizonyos módon tartva ujjait), hogy szerzeményét a ház *Rózsakert* nevű szobájában rejtette el. Nem tudhatta, hogy ide azóta már beköltöztek a parti tagjai, akik egy karaván kíséreként jutottak el Al Haddabba.

Immáron három fél keresi az elveszett tár-



gyakat: a Koplalók és az amundok, a Hajcsárok, akiknek a létezése áll vagy bukik rajtuk, és persze Krán ügynökei, kiknek jelenlétéről csupán a volt emír és a hozzá legközelebb állók tudnak.

Ne feledjük, mindhárom fél tökéletesen tisztában van vele, mire képes a nyakék, csupán a kalandozók tapogatóznak a sötétben.

A történet kezdete

Psz. 3693. Délvidék. Nem sok karaván indul azokba a városokba, ahol az amundok vették a kezükbe az irányítást. Vannak olyan települések, amelynek minden lakóját lemészárolták vagy rabszolgasorba vetették, máshol viszont az ellenállók felkoncolása után a behódolóknak adták az embernépek feletti igazgatás jogát. Örökösen szükségük van ugyan rabszolgákra, ám a talpnyalóiknak néha megengedik, hogy ők választhassák ki azokat. Ezeknek a köpönyegforgató városoknak ugyanúgy megvannak a szükségleteik, miként annakelőtte, így hát a helyben maradtak jó pénzt fizetnek a karavánokkal városukba érkező fontos portékákért. Akik pedig hajlandók elkísérni ezeket a karavánokat, szintén vagyonos embernek számítanak, mihelyt az így szerzett fizetéssel visszatérnek a még fel nem dúlt területekre. Sok kalandor és szerencsevadász akad, aki a gyors meggazdagodás reményében minden efféle örülségre kapható. A parti tagjai is közéjük tartoznak (ha nem felel meg a történeteknek, karakterüknek, találj ki valami mást). Nem tudják persze, hogy épp az ő szállásukon, egy kis falifülkében helyezte el zsákmányát a Hajcsárok tolvaja...

Miközben nyugodtan várakoznak, megpróbálják kipihenni a sivatagi út fáradalmait, egyszerre borzasztó láрма hallatszik a szeráj alsóbb, minden számára hozzáférhető szintjéről: a Koplalók emberei ütpótlék rajta a Hajcsárok tolvaján. A Villanás nevű varázstrükkkel vakították el, majd lerohták és rövid, ám igen heves küzdelem után felaprították. Igen csodálkoznak, amikor nem találják nála a keresett tárgyakat.

Mire a játékosok a helyszínre érnek (legyenek igen óvatossak, ne hívják fel magukra a figyelmet feleslegesen - mindenképpen beszélj nekik a rabszolgákról, az amundok határtalan rosszindulatáról és erejéről, az efféle áruló városokról stb.; tisztázd azt is, hogy kinél milyen felszerelési tárgya található, illetőleg hol van a többi), csak néhány halálra rémült Koplalót láthatnak, illetve egy vezetőfelét (Sadin - lásd a NJK-k között), aki roppant nehézkesen magyaráz valamit egy előkelő és félelmetes külsejű amundnak (neb-het kasztú NJK). Az itt-ott elhangzó dzsad szavakból (ha értik) rájöhetnek, hogy az amundok valami rendkívül fontos tárgyat eltűnését sérelmezik. A Hajcsárok tolvaja holtan, lemeztelenítve fekszik a romba dőlts szeráj közepén. Az amund bosszúsnak látszik. Varázsolni kezd... Sosem hallott szavak hagyják el ajkát, szél kavarodik odalent, s panaszos hangon felmordul valami a falban. A varázstárgy segítségével támaszt vihart, hogy kiderítse a hollétét. Eleddig bíztak abban, hogy a Koplalók ügyis megtalálják. Az amundot nem igazán érdekli, mi történik ezután, s míg az emeleten elszabadul a pokol, ő távozik, emberi ebeire bízva, hogy előássák az elrabolt holmit. Az amundok szállására, a régi emíri palotába távozik.

A kis nyakék közvetlen közelében néhány pillanatra a legvadabb sivatagi vihar kezd tombolni. Hatását ugyan némileg csökkentti, hogy egy kis falifülkében van elhelyezve, ám így is gyilkos erejű. Mindazok, akik a közvetlen közelben (a szobában) tartózkodnak, 6k6 Fp veszteséget szenvednek a normális (6k10) sérülés helyett. A kis helység pillanatok alatt megtelik forró homokkal, mely eltöm szemet-száját, s a bentieket csak az menti meg a megfulladástól, hogy a roppant homoktömeg súlya alatt az egész szoba leszakad a szeráj belső udvarára, egy néhány árkádus közepére.

Az odabent tartózkodók az eséstől újabb sérülést a homok miatt nem szenvednek, aki pedig a helyszínre siet, az megpillanthatja a kis nyakékot egy jókora homoktölcsér kellős közepén. A varázs a végére ért, egyelőre nem jelent különösebb veszedelemet. A kalandozók szállása romokban hever, minden betemetett a homok. Ahhoz, hogy a legszükségesebb felszereléseiket kimenthessék, legalább fél óra nyugodt kutakodás szükséges. Ebben az esetben 65% eséllyel megtalálhatják a másik varázstárgyat is. Ha nincs rá idejük, vagy nem fordítanak rá kellő energiát, utóbb a szobában lévő összes holmi a Koplalókhoz kerül, s amit ők ki tudnak következtetni belőlük, az mind a játékosok ellen fordítható. (Természetesen hibás következtetésekre is juthatnak. Ez kizárólag kiinduló ismereteiktől és a föllet tárgyaktól függ.)

Nyugodt kutakodásra természetesen nincs idő, a Koplalók emberei Sadinnal az élen azonnal megjelennek, s gondolkodás nélkül rátámadnak mindenkire, akit a rommá lett árkádor közepén éktelenkedő, óriás homokdűne közelében találnak. Ha a helyzetük válságosra fordulna, Sadin néhány varázstárgyát bevetve menekülni próbál.

Ettől fogva az események előre megjósolhatatlan fordulatokat vehetnek, s csupán a játékosokon múlik, miként cselekednek. A fontosabb irányvonalakat azonban nem árt vázolni.

A szeráj tulajdonosa azonnali távozásra sürgeti a karaktereket, mondván, hogy most már nincs esélyük a Koplalók és az amundok ellen, ő pedig lehetőség szerint szeretne ebből kimaradni, nem akar sem rabszolga lenni, sem halott. Igaza van, fél óra múlva megjelennek a Koplalók megerősített csapatai (15 fő) és velük két amund harcos is. Ők elsősorban a nyakékot akarják, s csak azután a kalandozókat. Ha meglelik a varázstárgyat, sokkal kisebb lelkesedéssel üldözik tovább a partit, de megteszik!

A karaktereknek jól meg kell fontolniuk, hová rejtőzzenek, a város ugyanis tele van a Koplalók besúgóival, s hacsak nem álcázzák magukat szerfölött meggyőzően vagy nem válnak köddé, nagyjából egy óra alatt a nyomukra bukkannak. (Néhány vakmerőbb támadással jól lehet érzékelteni a szorultságukat, esetleges jótevőik is árulóikká válhatnak, stb.)

Ugyanígy hatékonysággal működik a Hajcsárokhoz hű besúgóhálózat is, noha sokkal kevesebb tagja van, így legalább három óra kell nekik, hogy ráleghessen a partira, folyton csak az események nyomában járhatnak. Számukra is fontosak a kalandozók, még akkor is, ha nincs náluk a nyakék. Szövetségeket keresnek az amundok elleni harcban.

Két hely van a városban, ahol a kalandozók viszonylagos biztonságban meghúzhatják magukat. Az egyik a néhai Galradzsa-szentély, melynek papja a segítségükre lehet. Ő a romok között rejtőzik, a Koplalók nem méltatják különösebb figyelemre.

A másik a régi bazár alatt húzódó csatornarendszer, amely a régi időkben egyszerre volt raktárakból álló labirintus és titkos megbeszélések színtere. Itt is megbújhatnak, ám a mindkét klánt rendszeres hírekkel ellátó patkánybárók alattvalói idővel felfedezhetik őket.

Nagyon sok múlik azon, hogy ki talál rájuk először. A KM-nek gondoskodnia kell róla, hogy a játékosok meglehetősen kétségbeesztő és kilátástalan helyzetben érezzék magukat, s rendkívül gyanakvók legyenek mindenkivel szemben. (A már említett túlerő és a galád erkölcsű árulók ebben sokat segíthetnek. Fontos, hogy tisztában legyenek vele: a *legjobb* esetben is rabszolgák lesznek, azoknak a helyzete pedig megfelelőképpen gyalázatos - erre is láthatnak jó példákat bujkálás közben. Mi legyen, ha nem akarnak menekülni? A legkiválóbb lovagot is meg lehet győzni a *pillanatnyi* harc hiábavaló voltáról néhány túltápoltnak *tűnő* NJK felvonultatásával. (Ha mégis inkább a végsőkéig harcolnának, fogad el őket nyugodt szívvel, szenvedjenek el mindenféle megaláztatásokat - de lehetőleg ne öld meg őket. Legyenek utolsó a rabszolgák között, keményen szemmel tartva. Ők lesznek az első, akik szökni akarnak majd, hogy azután segítőköt szerezzé bosszút állhassanak nemcsak magukért, de az egész megcsúfolt emberi fajért.)

A Hajcsárok patkányai is dolgoznak, s előbb-utóbb a menekülők nyomára bukkannak, ha a két hely valamelyikén rejtőznek. Ekkor egy közvetítővel találják beszélni meg velük, a régi katakomba-erőd külső régiójában. (Nyugodtan gyanakodjanak csapdára - nem lesz.) Itt a Hajcsárok vezetőivel találkozhatnak, akik nagy vonalakban beavathatják őket a történetek hátterébe. Két lehetőségük van: vagy együttműködnek az amundok elleni harcban, vagy megölik őket, mint potenciális árulókat. A tolvajok mindenképpen szeretnék hozzájutni a nyakékhoz, mert a pyarroniaknak szánják. A kalandozóknak adott esetben meg kell róla győzniük őket, hogy náluk jobb kezekben van, mint a "pyarroni" szövetségesekben.

A krániakat kizárólag abban az esetben érdeklik a kalandozók, ha náluk van a nyakék, különben nem bújnak elő rejtékhelyükről. Csak akkor lépnek kapcsolatba a Hajcsárokkal, ha akarnak; segítenek az amundok elleni küzdelemben, de csakis a nyakékért cserébe. Ők ugyanis saját terveket fontolgatnak. Tudomásuk van róla, hogy a régi emíri palota egyik udvara különösen alkalmas mágikus szertartások bemutatására: az egész városban egyedül itt van rá lehetőség, hogy minimális energiabefektetéssel kaput nyissanak Krán egy Külső Tartományára, ahonnan jelentősebb segítséget kaphatnának. Ám ennek az az előfeltétele, hogy a kapunyitáshoz szükséges tárgyat - egy ún. vérlándzsát - bejuttassanak az udvarra, s ott véraldozattal működésbe hozzák. Nem a dzsádok és a tolvajok ellen küzdenek, csupán nem válogatnak a módszerekben, ha az amundok elsőpréséről van szó.

Ha nem a kalandozók nem fent említett két hely valamelyikén rejtőztek el, akkor is meghívást kapnak egy találkára, ám ez esetben egy Koplaló fogja magát a rivális klán megbízottjának kiadni, s megkísérli csapdába csalni a partit.

Ezt követően már nem lehet pontosan behatárolni, hogy mi fog történni, ám a fontosabb helyszínek bemutatása minden bizonnyal a KM segítségére lehet az események mind élvezetesebb lebonyolításában.



Helyszínek

Fzen átfogó jellegű leírások alapján bárki elkészítheti az adott helyszín térképét, ha úgy látja jónak. Ha valahol valami nagyobb fontosságú dolog található, az a szövegekben szerepel, egyébként a KM fantáziájára bízunk, ha egyet s mást még el akar helyezni itt-ott. Csak arra kell közben ügyelnie, hogy a játékegyensúly ne boruljon fel, s játékosai ne kerüljenek megoldhatatlan, kilátástalan szituációba.

Al Haddab egyike azoknak a kísértetvárosoknak, amelyeket az amund inváziós erők a villámháború első hónapjai során bekebeleztek. Nem jutott olyan sanyarú sorsra, mint számos társa, de lakóinak nagy része elmenekült; akik maradtak, azok vagy behódoltak, vagy az amúgy is népes rabszolgasereget gyarapították, vagy egyszerűen lemészárolták őket. Kihalt utcák, néptelen sítáborok városa ez, ahol félelemben él mindenki, s ha lakai az utcára merészkedik, az csak rabszolga vagy az amundok talpnyalója lehet. Csupán a déli órákban engedélyeztek kijárást a hódítók, ekkor indulhat mindenki a szükségletei beszerzésére. Ám a legnagyobb hőség idején néha még azok is hűs házaik mélyére húzódnak, akik máskülönben ételre vagy italra szorulnának.

Csak az amundok szolgálói páváskodnak az utcákon, ők intézik a jócskán megcsappant forgalmú bazár ügyeit, ők felügyelnek a rendre, ők büntetik meg, akit az új törvények megszegésén kapnak. A vakító félszerű házak közül eltűntek a kőbor kuták, a koldusok és próféták, egyszerűen mindenki, aki mások alamizsnájából tengette életét. Al Haddab gonosz, kegyetlen, öröm nélkül való várossá lett.

Három központi helyszíne van. Az egyik a régi emíri palota, melyet csúnyán helybenhagytak a hódítók, kiknek semmi sem volt szent, ami az embereknek örömet okozhat. A kertek kiszáradtak, a szobrokat összetörték, a termek díszeit és gazdag bútortárat hatalmas maglyákon elégették, s a saját idegen felszüknek megfelelően rendezkedtek be az épületben. A falakat katonák vigyázzák, a napfényes udvarokon homok borítja a mozaikpadlót, a tűző napon csak a meggyötört rabszolgák vánszorognak.

Az egész palota falakkal körülhatárolt épület-együttes, amelyet belső falak is több részre osztanak. Három nagyobb belső udvara van, pálmákkal és lassan kiszáradó növényzettel. A legkisebb közülük a középső, a régi medenceudvar, ahová csak az épületen keresztül lehet kijutni. Ezt a helyet akarják a krániai felkeresni. Itt volt egykor a rózsakert is, ma szomorú száraz, fülledt luk, minden oldalról a palota épülete, egykor hűvös árkádai veszik körül.

A palotában egy szobordémon és három faldémon található. A szobordémon a rózsakertre nyíló volt háremben áll, itt rendezték be az amundok Amhe-Ramun szentélyét is. A három faldémon szétszórtan festették fel a palota három különböző pontjára (a kalandozók ne találkozzanak egy útvonalon mindegyikkel), de a szobordémontól távol. Ezek egyikét lehet a homokköpönyeggel uralni. A KM döntse el - természetesen előre -, hogy melyik legyen az.

A másik, egykor központi szerepet betöltő hely a bazár. Több egymással kapcsolódó utca együttese, melyeket kupolás tetőkkel fedtek be, s tetek egyetlen összefüggő csarnokká. Manapság sokkal több a bedeszkázott ajtó és ablak, mint a portékáját kínáló kereskedő, a kávéházak tulajdonosai legfeljebb gyötört félelmekről és a pangó üzletről beszélgethetnek egymással. Csupán Napközépkor és a rákövetkező két órában elevenedik meg tetszhalott álmából a bazár, amikor a város maradék lakói az engedélyezett időt kihasználva elzarándokolnak ide élelmiszerért és hírekért. Majd minden üzletből nyílik lejárát az alsó csatornarendszerbe, ám a boltosok között számtalan bizonytalan, félelemtel pletyka kering, ezért mostanság már nem járnak a régi raktárakba, inkább maguk torlaszolják el az arra futó alagutakat.

A csatornarendszer elvileg minden házba bejutást biztosítana a városban, ám egyrészt ezek a járatok jobbára szűkek egy felnőtt embernek - egy ötéves gyerek is csak ügyel-bajjal boldogulna -, másrészt általában vasrúcsokkal vannak ellátva a patkányok miatt. Ennek ellenére persze a tolvajok rengeteg titkos átjárót, rejtékajtot építettek erre-féle, innen lehet eljutni a katakomba-erődbe is. Hogy melyik úton, az természetesen szigorúan titkos, a Kop-lalók sem tudják.

A békeidőkben, amikor még valódi élet volt a városban, a csatornarendszert az oázis vizének segítségével működtették. Most azonban a megfelelő szerkezetek híján (öszvérekkel hajtott vízátemelő), a kanálisok beszáradtak, hihetetlen bűz uralkodik mindenütt. A csatornarendszer egyik kijárata a városon kívülre nyílik, a falaktól mintegy hatszáz lépésre, egy homokos vádi oldalában. Elrozsadt vasrúcs védi a sivatagi állatoktól, ám a túlfogyó kiszáradása óta nemcsak a patkányok, hanem a kígyók és skorpiók is szívesen húzódnak ide a hőség elől.

A város harmadik központi helyszíne az a néhány tó, melynek annak idején a létrejöttét köszönhetette: a régi oázis közepe, néhány pálmaligettel és teveitatóval. Itt számos szeráj található, ám egy kivételével mind lakatlan. Már korántsem jár annyi karaván a városba, hogy munkát adjon többnek is. Az egyetlen működő szerájba, az El Dzsiahba szállásolták el a kalandozókat is.

Az El Dzsiah régi, komor épület. Egyetlen hatalmas kapuja az oázis melletti nagy, napsütötte térre nyílik, odabenn hűs félhomály uralkodik. A szeráj minden ablaka az árkádsorral övezett belső udvarra szolgál. Ide egyetlen ajtó vezet, ugyanabból a tereméből, ahová a nagykapu nyílik. A tereméből lehet feljutni a szállásokra, melyek az emeleten vannak. A földszinten az egyszerű, szegényebb vándorok húzódnak meg közös teremben. Az emeleti szobák aajtaja a folyosóra, ablaka a belső udvarra néz. Tizenöt szoba van, mindegyik négy személy befogadására alkalmas.

Az egyik hely, ahol a kalandozók ideiglenes oltalmat nyerhetnek, Galradza régi szentélye. Ma már nincsenek közös imádságok, mint régen.

A városka lakóinak Amhe-Ramun kell tisztelniük, ám sokan közülük akár életük kockáztatásával is ősi isteneikhez fohászkodnak otthonuk magányában. Az egykori szentélyt felégették a hódítók, kormos, keserű falai azonban még állnak. Itt tengeti életét Galradza volt papja, aki esetleg segíthet a bajbajutaton. A szentély kör alakú, a berendezést összetörték, a pap egy kis melléképületben lakik. A derékalja alatti búvóhelyen - ami éppen az ilyen esetekre készült - akár öt embernek is menedéket adhat. A kicsiny fülkének van összeköttetése a csatornahálózattal, a melléképület árnyékszéke révén, ám ez csak a patkányok számára járható, a karaktereknek szűk, kibontani, kiszélesíteni rendkívül nehéz.

A csatornarendszer egyik - titkos ajtóval rejtett - aknájából nyílik a Hajcsárok katakomba-erődjének a bejárata is. Látszólag nem más, mint egy félig-meddig beszáradt, bűzös gödör egy öt láb mély kút alján, ám ez csak egy 120 E-s illúziót kisugárzó varázsjel hatása. Ez rejti el a falba vert kapaszkodókat is, amelyeken alá lehet ereszkedni. Az erődöt nemzedékekkel ezelőtt vájták a város alatti vízzáró réteg alatt húzódnó homokkőbe a Hajcsárok ősei. Voltaképpen nem egyéb alacsony járatok, jól védhető termek, lépcsők, üregek bonyolult szövevényénél.

A falakon elhelyezett titkos jelek alapján az itt lakók fény nélkül is eltájékozódhatnak. Ugyancsak ismerik a csapdákat meg azokat a járatokat, ahová nem tanácsos belépni. Az előző Rúnában leírt varázsjelek közül nyugodt lélekkel válogathat a KM (Rúna III/4, 16.o), és persze saját találmanzú csapdáit is elhelyezheti. Ám a külterületen túl a katakomba-erőd nem halálcsapda, inkább jól védhető vár. Van itt bőséggel minden, ami a túléléshez szükséges - élelmiszerraktárak, fegyverkamra, gyakorlóterem stb. -, de még egy kisebb könyvtár és egy Doldzsah-szentély is akad, no meg a Kígyóterem, ahol a folyosók mennyezetére aggatott hullókorsókban mérgekgyókat gondoznak. A hullókorsók egyszerű csapdák, aktiválásukkal a magasról lezuhanó cserépedényekből kiszabadulnak az ijedt hullók... (Bestiárium 21. o - Mérgekgyók)

A Hajcsárok hatalmának megingásával felkapaszkodott árulók, a Kop-lalók egy elesett kereskedő roppant magánépületében, az ún. Homokpalotában szállásolták el magukat.

Az amundok talpnyalóinak erődítménye közel sem olyan jól védhető, mint a Hajcsárok generációk során kiépített föld alatti birodalma, erősségét inkább a sok benne nyugsg adja. Többszintes épület, amelyhez hatalmas raktárak, hombárok tartoznak. Saját belső kútja van, s védelmi berendezései hasonlóak a másik tolvajklánéhoz. Az egyetlen különbség, hogy semmi olyasmit nem használhatnak, ami miatt teljesen át kellett volna építeni a házat, így hát igazán bonyolult mechanikus csapdák sincsenek. Van viszont számos különlegesen képzett harci kutájuk, amelyek nem csupán kitűnő szaglással szolgálják őket. (Bestiárium 17.



o - akinek kedve van, ezeket még tápolhatja, de csak egy kicsit) A Homokpalota gazdagon díszített, a város különféle pontjairól összerablott holmikkal ékes tolvajtanya. Nem állna ki egy nagyobb ostromot, ám ilyesmitől nem is kell tartania. A behatolók ettől függetlenül nehéz helyzetben vannak, mivel a tolvajok helyenként még a kőlapokat is recsegő padlódeszkákkal helyettesítették, az utcára nyíló ablakokat, ajtókat pedig - egy kivételével - befalazták.

A modulban szereplő NJK-k, hatalmi csoportok és szörnyek

Azokban az esetekben, amikor nem egy konkrét személyről van szó, a harcértékeknel csupán értékhatárt határoztunk meg. A maximális érték minden NJK-nak legfeljebb kétszer adható meg (amundoknál egyszer). A többi arányosan kell megosztani a tartományban. A különféle fegyverek értékeit ennek megfelelően kell átszámolni. Természetesen más fegyverek is használhatók, ám figyelembe kell venni, hogy adott esetben belül esnek-e az NJK lehetőségein. (Nem juthat akárki dzsenn szabályához vagy marasquorhoz.)

Az esetleges varázstárgyakkal nem minden NJK rendelkezik, csak akiket a KM erre kijelöl. Ne feledjük, hogy máskülönben a parti rengeteg varázstárgyhoz juthatna, mégpedig érdemtelenül. A NJK-kat varázsszerekkel felruházni tehát nem kötelező, kizárólag a karakterek erejének előzetes ismeretéből lehet rá szükség. A sok mágikus tárgyon ne csodálkozzunk, elvégre generációk óta tevékenykedő tolvajklánokról van szó.

Az (Mf) azt jelzi, ha az adott NJK mesterfokon bánik a fegyverrel. A (Mf + mágia) két értéket takar, az egyik a közönséges, a másik a rúnafegyver használata, mindkettőt mesterfokon. A (+ mágia) azt jelenti, hogy a karakter csak alapfokon járta az adott fegyver forgatásában, a második érték rúnafegyver esetében értendő.

Az amundokra és a dzsennekre a Második Törvénykönyben (6-11. o) foglaltak érvényesek, azzal a kivétellel, hogy JK nem kerülhet ki közülük.

Az aktuális Ψ -p-n kívüli pontok a dinamikus pajszsban vannak.

Hajcsárok

A régen nagyhírű és befolyásos szervezet ma már csupán 50 főt számlál, ebből mindössze 3 Rangosat és 12 Számosat. A többiek - persze a vezetők kivételével - ennél mind tapasztalatlanabbak. Elsődleges céljuk Al Haddab megtisztítása az amundoktól, mindenkit el akarnak söpörni, aki ellenük szegül. Fanatikus társaság, kívülálló szemmel nézve már-már örültek. Nincs veszténivalójuk, szövetségeseiket keresnek, és a szabadságukért bármire kaphatók. Rabszolgázadások szervezése ugyanúgy szerepel a terveik között, mint a "gerillaharc". A megszállás óta lelkiismeretfurdalás nélkül használnak gyilkos mérgeket. (A mérget a katakombákban tartott kígyóktól nyerik.) A Belharc képzettség a Második Törvénykönyv 77. oldalán található.

Doldzsahot imádják, jellemük Rend.

Számosak (5-6. szintű tolvajok)

Ép: 7 Fp: 50-60 SFÉ: 1

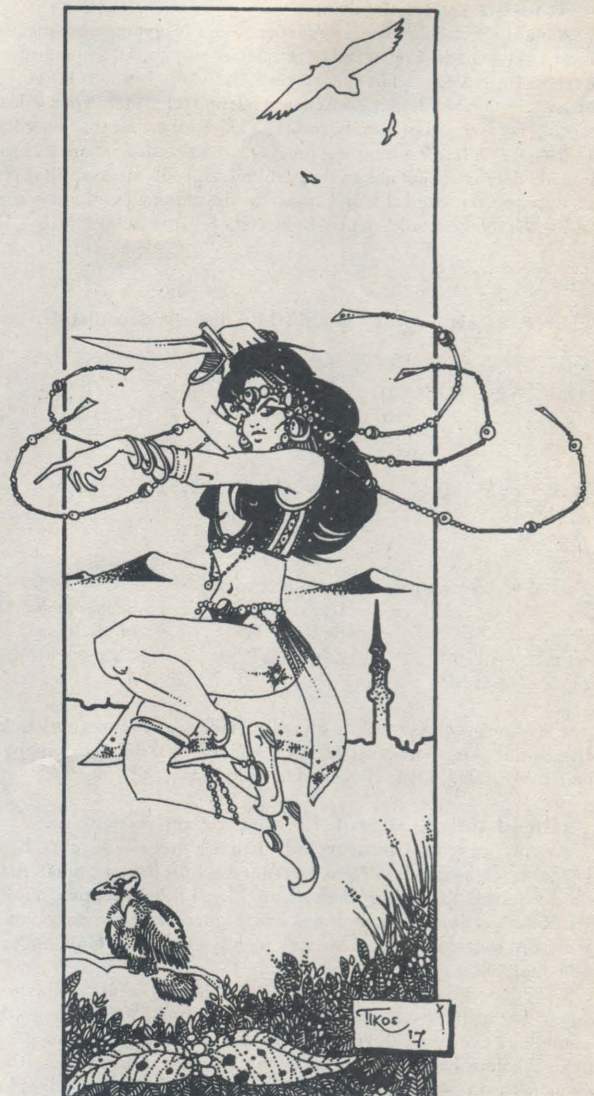
Harcérték	alap	tör	kézi nyílpuska	jatagán	dobótör(Mf)
KÉ	24-28	34-38	27-31	31-35	39-53
TÉ	42-46	50-54	-	56-60	63-67
VÉ	93-100	95-102	-	107-114	105-112
CÉ	21-30	-	35-44	-	-

Max. Ψ p: 0 v. 13 (Af) AME: 4 v. 22
Akt. Ψ p: 0 v. 3 MME: 4 v. 22

Fontosabb képzettségek (az alapkönyvben felsoroltakon kívül):

1 fegyverhasználat Mf	Lopózás 80%	Csapdafelfedezés 75%
Hátbaszúrás Mf	Rejtőzködés 60%	Belharc Mf
Kötélből szabadulás Mf	Zsebmetzés 85%	Írás/Olvásás Af
Kétkézes harc Af	Zárnyítás 75%	

Esetleges mágikus tárgyak (személyenként legfeljebb 1 db): Asztrál- vagy Mentáltámadásoktól védő amulett (max. +5 ME), rúnafegyver (+2, +5, +5, +1Fp)



Rangosak (6-8. szintű tolvajok)

Ép: 7 Fp: 60-75 SFÉ: 2

Harcérték	alap	tör	kézi nyílpuska	jatagán	dobótör(Mf)
KÉ	26-30	36-38	29-33	33-37	41-45
TÉ	46-50	54-58	-	60-64	68-72
VÉ	97-104	99-106	-	111-115	109-116
CÉ	-	37-49	-	-	-

Max. Ψ p: 18 (Mf) AME: 30
Akt. Ψ p: 4 MME: 30
Mp: 0 v. 6 TME: 5

Fontosabb képzettségek (a Számosakén kívül):

Csomózás Mf	Kétkézes harc Mf
Lopózás 95%	Rejtőzés 75%
Zsebmetzés 99%	Zárnyítás 85%
Szájrol olvasás Af	Közös nyelv Af 3

Esetleges mágikus tárgyak (személyenként legfeljebb 2 db - a Számosakénál már említettek kivül): Asztrál- vagy Mentáltámadásoktól védő amulett (max. +10 ME), rúnafegyver (+4, +10, +10, +2 Fp), Rejtőzés köpenye, Repülő szőnyeg, Sárkánylehelet itala (90 Mp)



Ama-dir (10. szintű tolvaj)

A klángróf első embere, az egyetlen, aki a Nagytanácsból megmaradt. Ő irányítja a "hadműveleteket", s minden szempontból a klángróf jobbkezeének számít. Vézna, középkorú férfi, mélykék, hímszett köpönyegben, kopasz fején fezzel. Ránézésre teljesen jelentéktelen alak, ám a valóságban számító, ravasz, gátlástalan. Kizárólag a klángróf bírja a tökéletes bizalmát és hűségét. Vélhetően nem fog megbízni a kalandozóknak, és igyekszik majd akadályozni őket abban, hogy minél nagyobb megbecsülést vívjának ki a dzsenn szemében. Ez alól csakis az amundok elleni harcot közvetlenül segítő cselekedeteik jelentenek kivételt. Jelleme Rend Halál.

Ép: 8 Fp: 85 SFÉ: 3

Harcérték	alap	tör	jatagán (Mf+mágia)	dobótör (Mf)	ostor
KÉ	32	42	44 ill. 50	47	35
TÉ	53	61	77 ill. 92 (+3seb)	74	59
VÉ	105	107	129 ill. 144	117	105
CÉ	17	-	-	-	-

Max. Ψ p: 28 (Mf)
Akt Ψ p: 8
Mp: 15

AME (Amulettel): 53
MME (Amulettel): 53
TME: 5

Fontosabb képzettségek (a Rangosakén kívül):

Esés 70%	Ugrás 65%	Sebgyógyítás Af
Lopózás 105%	Rejtőzés 95%	Herbalizmus Af
Zsebmetszés 110%	Zárnyítás 99%	Csapdafelfedezés 75%
Szájról olvasás Mf		

Mágikus tárgyak: Asztrál- és Mentáltámadásoktól védő amulettek (+10 ME), rúnafegyver -jatagán- (+6, +15, +15, +3 Fp), Rejtőzés köpenye, Látathatlanság itala, Sárkánylehelet itala (120 Mp)

Hin-id-dan klángróf (13. szintű dzsenn mestertolvaj)

Az előzőtt, rejtőzésbe kényszerített emír gondosan ügyel rá, hogy senki ne jöhessen rá valódi kilétére. Egyedül Ama-dir ismeri a titkát. Alacsony, vékony csontú, látszatra gyenge alkatú. Higgadt, magabiztos, rendszerető férfi. Noha sok időt töltött a tolvajok között, gondolkodása nem változott; azaz viszont tökéletesen tisztában van, mennyit várhat el tőlük, hogyan gondolkodnak ők.

Ősi ellenségei iránt olyan gyűlölet fűti, hogy - megfelelő biztosítékok mellett - szinte bárkivel hajlandó szövetséget kötni. Talán ő az egyetlen, aki nemcsak a "pyarroni" ügynökök rejtekhelyét ismeri, hanem azt is tudja, hogy valójában Kránt szolgálják. Szeme előtt kizárólag a CÉL lebeg, ennek eléréseért bármire hajlandó. Ha ehhez mindenkit fel kell áldoznia a környezetében, ám legyen...

Ép: 10 Fp: 103 SFÉ: 4

Harcérték	alap	dzsenn szablya (Mf)	tör (Mf+mágia)	dobótör (Mf)
KÉ	38	52	53 ill. 59	53
TÉ	65	95	83 ill. 98	86
VÉ	116	143	128 ill. 143	128
CÉ	18	-	-	-

Sebzés erőbónusz: +1

Max. Ψ p: 66 (Mf)
Akt Ψ p: 36

AME: 87
MME: 87
TME: 6

Fontosabb képzettségek (Ama-dirén kívül):

Esés 115%	Ugrás 100%	Legendaismeret Af
Lopózás 125%	Rejtőzés 115%	Vakharc Mf
Zsebmetszés 0% (dzsenn)	Zárnyítás 115%	Történelemismeret Mf
Szájról olvasás Mf	Csapdafelfedezés 105%	

Mágikus tárgyak: Rúnafegyver - Hasszran két töre - (+6, +15, +15, +3 Fp) két gyönyörű, díszes tör, melyeket tradicionális törharcban használnak (Ü: 18, Gy: 18, Kétkezes harc Mf, körönként négy támadás),

Teleportáló pálca (Az Utazás pálcájához - M* 287. o - hasonlóan működik, alkalmazóját 50 láb távolságba, egy általa kiválasztott helyre repíti, ám a manaháló sajátosságai miatt mágikus tárgyai nem tartanak vele), Topáz gyűrű (12 E) - parancsszó kimondásával viselőjét és felszerelését 3. fokozatig teszi 60 kg súlyhatárig (Hin-id-dannak ez tökéletes). Naponta egyszer használható 60x10 percig. Amennyiben viselője a súlyhatárt meghaladja, nem aktiválódik, ám csak 1 nap elteltével lehet újra próbálni.

Koplalók

Hirtelen kerültek a csúcsra, s ez meglepszik egész viselkedésükön. Jól lehet nem mindegyiküknek volt kezdetben ínyére az amundok elvtelen kiszolgálása, mára már bátran pöffeszkednek a város minden pontján, s élvezik, hogy mindenkinél különös bánásmódban részesülnek. Úgy hiszik - némi joggal -, hogy most már bármit megengedhetnek maguknak. Éppen ezért rendkívül kegyetlenek és durvák, kedvüket lelik mások megfélemlítésében, s nem utolsósorban tisztában vannak vele, hogy nem engedhetik ki a kezükből a gyeplőt, mert az véres megtorláshoz vezetne. Jelenlegi létszámuk 150-200 fő (ebből 30 Számos és 12 Rangos). Színük a halvány sárga, s míg a Hajcsárok égkek emáméi a kelméi régen eltűntek, Al Haddab utcáiról, az ő színeik mindenütt láthatók. Kitarotán kutatnak régi ellenségeik után, rengeteg besúgót alkalmaznak, jelen vannak a város minden zugában. Ők vigyáznak a rendre, s ők a végrehajtói az amundok parancsainak is. Elvileg Amhe-Ramun hitére tértek, bár többen közülük kételkednek a jövőbeni isten ügyének igazában (jól kell titkolniuk). Gyenge, bénító és kábító mérgeket használnak, hiszen ellenfeleiket nem feltétlenül megölni, inkább megfélemlíteni akarják. Jellemük Káosz Halál.

Számosak (5-6. szintű tolvajok) *Értékeik megegyeznek a Hajcsárok hasonló rangú embereinél leírtakkal.*

Rangosak (6-8. szintű tolvajok) *Értékeik megegyeznek a Hajcsárok hasonló rangú embereinél leírtakkal.*

Sadin (10. szintű tolvaj)

Megalkuvó, sunyi, nagyravágó alak, az előrejutásért bármire képes. Goromba, durva és erőszakos, tolvajtársai rettegnek tőle, klángrófja pedig egyelőre nem látja még benne a közmondásos keblen melengetett kígyót. Alacsony, vékony szemű, kurta szakállú, jókötésű férfi. Korábban Gorvikban volt rabszolga, erre néhány szörnyű heg emlékeztet arcán és testén. Homokszín selyemruháját fekete övvel, emáméval viseli. Csavaros észjárását, boszszúálló alkatát, a karaktereket igyekszik - emberei segítségével - manipulálni és saját céljaira felhasználni. Ha szükséges, akár a halálukat is megrendezi, csak hogy eltüntesse őket az amundok szeme elől. Sadint ugyanis kizárólag az a cél élteti, hogy egyszer ő legyen a Koplalók első embere.

Ép: 8 Fp: 86 SFÉ: 3

Harcérték	alap	tör (Mf+mágia)	dzsenn szablya (Mf)	dobótör (Mf)
KÉ	33	48 ill. 54	47	48
TÉ	57	75 ill. 88 +3 sebzés	87	78
VÉ	108	120 ill. 135	135	120
CÉ	17	-	-	-

Sebzés erőbónusz +1

Max. Ψ p: 39 (Mf)
Akt Ψ p: 9
Mp: 15

AME (Amulettel): 69
MME (Amulettel): 69
TME: 5

Fontosabb képzettségek (a Rangosakén kívül):

Esés 70%	Ugrás 65%	Méregkeverés/seml. Af
Lopózás 105%	Rejtőzés 95%	Ökölharc Mf
Zsebmetszés 110%	Zárnyítás 99%	
Szájról olvasás Mf	Csapdafelfedezés 75%	

Mágikus tárgyak: Asztrál- és Mentáltámadásoktól védő amulettek (+10 ME), rúnafegyver - tör - (+6, +15, +15, +3 Fp), Rejtőzés köpenye, Átváltozás itala (120 Mp - slyom), Sahred töre (Rúna III/1, 5.o), Jápis gyűrű (amíg viseli, Egészségéhez +2 járul - 20 karát - így méreg ellen Egészsége 16)



Reheri klángrof (12. szintű mestertolvaj)

Jó politikai érzékel megáldott, korosodó férfi, aki a múltó évek ellenére is megőrizte fizikai és szellemi kondícióját, így nem fenyegeti az a veszély, hogy gyengesége miatt kelljen megválnia klángrofi címétől. Méltóságteljes megjelenésű, színpadias figura, s noha az amundok lelketlen kiszolgálója és talpnyalója, szeret a város rangban második vezetőjét megillető külsőségek között mutatkozni. Hiú és becsvágyó, az idegenek uralma egy kicsit könnyelművé és magabiztossá tette - különben Sadin aligha férközhetett volna a bizalmába. Ha nem figyel fel erre a kigyóra, az bizonyosan az első kínálkozó alkalommal megszabadul tőle, méghozzá úgy, hogy őt a gyanú árnyéka sem illetheti - talán mondani sem kell, hogy a partit is felhasználhatja bűnbeknak.

Ép: 10 Fp: 102 SFÉ: 3

Harcérték alap dzsenn szablya (Mf) tör (Mf+mágia) tűzj

KÉ	30	44	45 ill. 51	35
TÉ	69	99	87 ill. 102	-
VÉ	110	137	122 ill. 137	-
CÉ	32	-	-	36

Max. Ψ p: 47 (Mf)

Akt Ψ p: 7

Mp: 18

AME (Amulettel): 82

MME (Amulettel): 82

TME: 5

Fontosabb képzettségek (a Rangosakén kívül):

Esés 85%	Ugrás 85%	Méregkeverés/seml. Mf
Lopózás 115%	Rejtőzés 105%	Vakharc Mf
Zsebmetszés 120%	Zárnyitás 109%	Csapdafelfedezés 85%
Szájrol olvasás Mf		

Mágikus tárgyak: Asztrál- és Mentáltámadásoktól védő amulettel (+10 ME), rúnafegyver - tör - (+6, +15, +15, +3 Fp), Tűzj, Repülő szőnyeg, Mászó kesztyű, Holdkő medál 50 karát (Mp) - élőhalottak idézésére (M.A.G.U.S. 292. o. - gyertya nem szükséges hozzá), Jáspi gyűrű, mint Sadinak, így Egészsége 18.

Dzsadok

Debahh (3. szintű pap)

Galradzsa egykori szentélyének papja. Istenében csalódott az amund betöréskor, s hitelenségének büntetése, hogy Galradzsa nem részesíti kegyében azóta. Bűnbánattal és a feldúlt szentély megtisztításával, Galradzsának tetsző cselekedetekkel igyekszik visszanyerni istene bizalmát. Mivel soha nem volt remek fegyverforgató, ha összeütközésbe kerül a karakterekkel, azok valószínűleg felülkerekednek. Jelleme Rend.

Al Amhan (2. szintű harcos)

Ő csak egy példa azokra a NJK-kra, akik megpróbálhatják becsapni a karaktereket, kihasználva szorultságukat, miután látták őket menekülni. Első pillantásra segítőkésznek mutatkozik, még el is rejti a partit, hogy azután riassza a Koplaloikat, vagy rögvest az amundokhoz siessen a jó hírrel. Ha sikerül elaltatnia a karakterek gyanúját, lehetőleg olyan helyen próbálja "elbűjteni" őket, amit jól ismer, s ahonnan talán meg tudja akadályozni a szökésüket is. Esetleg felajánlhatja, hogy bemutatja őket néhány "megbízható dzsad hazafinak", és személyesen vezeti csapdába a partit. Valószínűleg egyedül akarja leartatni a babérokat, de ha a KM úgy látja jónak, segíti is támogattnak, persze csupa hasonszörű fickó. Ha harcra kerülne sor, a JK-k minden bizonnyal legyűrik.

Krániak

Krán zűrzavaros külpolitikai cselszövevényeinek eszköze ez a két fejedelmű. Tökéletes nyelvismeretüket kihasználva jutottak el a városba, s előre eltervezték, miként indítsák útra a megfelelő híreket a megfelelő fülek felé. Így azóta már elég sokan tudják, hogy két *pyarroni* ügynök rejtőzik a városban. Ők ketten mindenkit kihasználva próbálnak az amundok közelébe férközni; ha alakoskodni, hazudozni kell, egy pillanatra sem haboznak. Amennyiben a parti segítségével jutnak célba, azt nagyon szépen köszönik, de ez nem fogja befolyásolni őket a véraldozat kiválasztásánál. Jellemtelen arcú, napégette férfiak; esendőségük, koszos ruháik, folyton reszkető kezük - a megviselt, zaklatott

pyarroniak képe - azonban csak álca. Nem öldökölnék céltalanul, segítőtiket csupán akkor küldik szemrebbenés nélkül a másvilágra, ha hátráltatják, netán akadályozzák őket feladatuk végrehajtásában. Ranagolt imádják, jellemük Rend, Halál. Az egyszerűség kedvéért harcértékeik megegyeznek; a KM, ha úgy tartja kedve, alkothat egy ettől eltérő, önálló NJK-t is.

Tartományi ügynökök (8. szintű fejedelmű)

Ép: 13 Fp: 87 SFÉ: 3

Harcérték alap sequor mara-sequor hajítóbárd (+mágia) tör

KÉ	46	56	53	55 - 59	56
TÉ	89	104	107	99 - 109	97
VÉ	135	153	149	139 - 149	137
CÉ	0	-	-	-	-

Sebzésbónusz: +4 (kaszt) +2 (erő)

Max. Ψ p: 25 (Mf)

Akt Ψ p: 5

AME (tetoválással): 54

MME (tetoválással): 54

TME: 4

Fontosabb képzettségek (az alapkönyvben ismertetetteken kívül): Kétkezes harc Mf, Nyelvismeret Af dzsad 5, közös 5

Mágikus tárgyak: Mindőjükénél 2 hajítóbárd (+4, +10, +10), amelyek, ha elvették a célt, visszatérnek a kezükbe. Neki ügyességpróbát kell tennie (krániak esetében 18), hogy képes-e elkapni. Ha a dobás sikertelen, nemcsak elejti a fegyvert, de az sebesülést is okoz neki, ami ellen nem véd az SFÉ (kéz). A tökéletes harcra tartogatott fegyverek markolatán és a tenyerükön mágikus jelpár van, amelynek segítségével akár 500 láb távolságról a kezükbe tudják teleportálni sequorukat és mara-sequorukat. Mágikus tetoválások adnak +15 -öt az A- és a MME-jükhöz. Ezek tarkójukon található (sérülési esély 2%, hátsó támadásnál 25%), még egy hétig vannak érvényben, utána egy megfelelő tudású boszorkánymester szükséges a feltöltésükhöz. A Rúna 1/5 4-5. o.-án leírtaknak megfelelően - mivel készítésük 25 Mp-t igényelt -, megsérülése esetén mindkét rajz 25 x k6/3 Fp veszteséget okoz.



A vérlándzsa jelenlegi állapotában nem több egy karószerű, vésetekkel díszített fémrúdnál. Csak egy élő ember testébe ütvé "kel életre", és mihelyt az utolsó csepp vérig kiszipolyozta, 3x3 láb méretű kaput nyit Krán egyik Külső Tartományára. Az innen érkező segéderek kidolgozását a KM-re bízuk. A vérlándzsával elég nehézkes lenne bárkit is megölni, tökéletesen elegendő azonban, ha beleszúrják egy friss áldozatba: ekkor is növekedésnek indul, majd a vér mágikus esszenciáját használva működésbe lép. Az így nyitott kapu 15 percig "él", azután összeroskad.

Amundok

Hebet kasztúak (6-8. szintű harcosok)

Ép: 12 Fp: 65-85 SFÉ: 0

Harcérték alap fogastör* - (Mf) meneth - (Mf) (e.: menesz)

KÉ	35-48	48-61	41-54
TÉ	69-84	89-104	83-98
VÉ	114-131	126-143	129-146
CÉ	5	-	-

Sebzésbónusz: +2

* KÉ 8, TÉ 10, VÉ 2, sebzés k6+3

AME: 24, 28 v 32

MME: 24, 28 v 32

Egyes harcosok pajzsokat is használnak, ezek közepesnek minősülnek.



Fontosabb képzettségeik:
 Fegyvertörés Af Öklözés Mf
 Nyomolvasás/elt. Mf Esés 35%
 Ugrás 60%

Neb-het kasztúak (6-8. szintű papok)

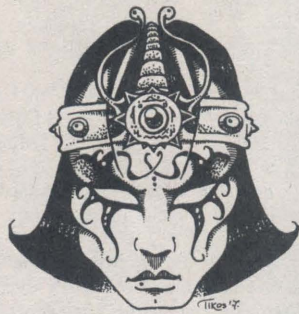
Az amundok papjai, ha csak tehetik, nem harcolnak, hiszen őket a szolgakasztúak (hebet) hivatottak megvédeni. Mágiájuk viszont annál hatékonyabb. A M.A.G.U.S. rendszerében - egyelőre - a Halál szférát uralják, illetve a Lélek szférából azokat a varázslatokat, amelyek közel állnak az amundok gondolkodásához (pl.: A hatalom szava, Parancs, Rettegés). Ezen kívül a MT-ben leírt különleges képességeiket is szívesen alkalmazzák. A Manifesztáció óta az amund papok hatalma jelentősen megnövekedett. Ezt jelzi Mp-ik száma is.

Ép: 10 Fp: 50-64 SFÉ: 0

Harcérték alap

KÉ	15-19
TÉ	57-63
VÉ	97-103
CÉ	5

AME: 30, 35 v 40
 MME: 30, 35 v 40
 Mp: Szint x 12



Keb-neeth (10. szintű harcos)

Kiszámíthatatlan, lobbánékony amund. Igazi megszállottja a szent háborúnak, lángoló szenvedéllyel gyűlöli az embernépeket. Csakis a főpap iránti engedelmességből nem hányatta kardélre az egész várost. A rabszolgákkal mit sem törődik, éss talpnyalói, a Koplalók sem töltik el túlzott lelkesedéssel. Ereje, hite, fanatizmusa félelmetes; ugyanakkor a legkisebb engedelmesség is mérhetetlenül kihozza a sodrából (Asztrál 10). Testét ékszerrel, olajjal, festéssel díszíti. Gyakran látni az utcákon, különösen a kék hold idején.

Ép: 13 Fp: 95 SFÉ: 0

Harcérték alap fogastör*(Mf) meneth(Mf) korbács(Mf)

KÉ	43	55	49	52
TÉ	97	117	111	115
VÉ	139	151	154	139
CÉ	4	-	-	-

Sebzésbónusz: +3

* KÉ 8, TÉ 10, VÉ 2, sebzés k6+3

AME: 40
 MME: 40

Keb-neeth pajzsa is közepesnek minősül, ám csak akkor használja, ha tudatosan készül a harcra.

Fontosabb képzettségeik (a hebet kasztúakén kívül):

Fegyvertörés Mf Birkózás Mf
 Esés 55% Ugrás 70%
 Pusztítás Af (Harcosok, barbárok... 112. o)

Mágikus tárgyak: Az ő meneth-e, noha mágikus harci bónuszai nincsenek, mégis varázstárgynak minősül. A neve Rid-net, vagyis Bőrnýúzó. Minden sebzéséhez k6 Fp veszteség járul. Túllítés esetén pedig +2 Ép-t roncsol. Mágikus fojtókorbácsa, ha a támadó dobás 40-nel meghaladta az ellenfél VÉ-jét, annak nyaka köré tekeredik, s az áldozatnak 4k6 körre van szüksége a kiszabaduláshoz (Kötélékből szabadulás képzettséggel 2k6). Ha a szabadulás várható ideje meghaladja az áldozat Állóképességét, meg fog fulladni, mielőtt sikerülne. Csak akkor szabadulhat hamarabb, ha a fojtókorbács kihull Keb-neeth kezéből, vagy mágikus fegyverrel elvágják. Keb-neeth azonban valószínűleg hamarabb elengedi, semmint bárki elvág-hatná. Jól tudja ugyanis, hogy a fegyver csakis annak engedelmeskedik, aki saját kezűleg itatja meg 30 rabszolgá vérével.



Aheth-heth (12. szintű pap)

A szélsőséges érzelmek vámpírja. Vén amund, akit ugyanúgy fűt a szent háború tüze, mint a többiek, hozzájuk képest azonban megfontoltan, ravaszul viselkedik. Az ő utasításai alapján szervezték meg a városban a rabszolgagazdaságokat, ő az összekötő a Manifesztáció más hadszíntereivel, őt kell elhallgattatni, ha nem akarják, hogy egy esetleges lázongás hírére újabb amund hordák zúduljanak a városra. Érdeklődéssel és némi undorral szemléli az embereket, azzal kísérletezik, hogy szélsőséges helyzetekbe kényszerítve őket, az érzelmeiket tanulmányozza. Kegyetlen és visszataszító kísérletek ezek. A rabszolgákat hitegeti, ellenséges hangulatot szít közöttük, elárulja, becsapja, kínozza őket, csak hogy minél többet megtudjon az emberi lelkivilágról. Barátokat fordít egymás ellen, szerelmeseket kerget őrjöngő féltékenységi és dührohamokba, szövetségeseiket ugraszt egymásnak. Tanulmányait a szent háború későbbi szakaszaiban szeretné kamatoztatni.

Ép: 10 Fp: 88 SFÉ: 0

Harcérték alap

korbács - (Mf+mágia)

KÉ	19	28 ill. 36
TÉ	79	95 ill. 115
VÉ	119	119 ill. 139
CÉ	5	-

AME: 60
 MME: 60
 Mp: 144

Mágikus tárgyak: Az érzelmek korbácsa. Félig az asztrál- félig az anyagi síkon létező fegyver. Fémszálakból szőtt markolatába egy neki szolgáló asztráldémont börtönöztek, aki minden általa megsebzettet az amund kíváncsalmának megfelelő érzésekkel bombáz (75 E). Ugyanakkor a megsebzettek érzelmeit is képes összegyűjteni és gazdájának átsugározni. Éppen ezért mindazok, akik megfogják a korbácsot, asztrálpróbát kötelesek tenni. Ha sikerül, a démon megpróbál szóba elegyedni velük és valamely varázslattal próbára teszi őket, hogy megfelelnek-e gazdájuknak. Ha ellenállnak akkor elfogadja őket, ha nem, akkor fájdalmas búcsút vesznek. Sikertelen asztrálpróba esetén az áldozatok beleőrülnek a rájuk zúduló tömény érzelmi viharba. A többi varázstárgy vélhetően a karaktereknél van. Ha nem szedik fel azokat a homokdűnéből, az amundok visszaviszik főpapuknak. Lehet ismét ellopni!

Szörnyek

Faldémon (an'he-thueeth)

Előfordulás: nagyon ritka
 Megjelenők száma: 1
 Termet: N
 Sebesség: 75
 Támadó Érték: -
 Védő Érték: -
 Célzó Érték: -
 Sebzés: -
 Támadás/kör: -
 Életerő pontok: -
 Fájdalmtűrő pontok: -
 Asztrál ME: 30
 Mentál ME: -
 Méregellenállás: immunis
 Psz: -
 Kiegyensúlyozottság: magas
 Max Tp: 585
 Jellem: -

A faldémonok ezen csoportjába tartozó lények valójában nem a démoni síkokon honosak - holott nevükből erre lehetne következtetni -, hanem az Asztrálsíkon. Ennek megfelelően nem érvényesek rájuk a IV/1-es Rúnában közzétett szabályok sem. Anyagi testük nincs, minden kapcsolatuk a mi világgunkkal az a rajzolat, amely idéző formulának számít, s ide rántja őket. Ezek a rajzok mind-mind különbözőek, s rajzolójuk (neb-het) akarat szerint aktivizálódnak. Léteznek olyan ábrák, amelyeket az amundok is aktivizálnak, akadnak mások, amelyeket a különféle sivatagi állatok ellen hoztak létre. A volt emíri palota rajzolatai akkor kelnek életre, ha élő ember kerül a tőlük számított 2 láb sugarú

körön belülre. Védekezni ellenük a nyakékkal ill. a homokköpönyeggel lehet, de hatásosak lehetnek az Első Törvénykönyvben világot látott papi varázslatok is, amelyek a Belső Síkok lényeiére hatnak. (A létezésükről csakis azok a kalandozók tudhatnak, akik dzsád származásúak és Legendaismeretük Mf-ú, ám ők is csak 30% eséllyel.)

Sokféle asztrállény töltheti be a faldémon szerepét, ennek megfelelően a támadási, védekezési módszereik is meglehetősen eltérőek. A palotában felrajzolt démonok naponta három alkalommal képesek 65 E erősségű érzelmi vihart kelteni 15 láb sugarú körön belül. Kedvelt formáik a félelem, rettegés, önmérsztő bánat, nyomorúság stb. - ám a KM nyugodtan szabadjára engedheti fantáziáját, és kitalálhat hasonló vagy akár egészen más hatásokat is. Fontos, hogy a faldémonok a kivetített érzelmekkel igyekeznek lehetőleg mozgásképtelenné tenni a behatókat - az egyik a sarokba bújva retteg, a másik összeomlik saját nyomorúsága tudatában, a harmadik félőrülten, magatehetetlenül bolyong stb. Ha a varázslat sikeres, időtartama minimum 10 perc. Érdemes a KM-nek megfelelő hangulati elemekkel felkészülni, hogy kellemes meglepetésben részesítse játékosait az érzelmek leírásánál. Elfeledtetnek vélt gyerekkori élményekhez kapcsolódó érzelmek, színek, illatok robbannak fel, kelnek életre ilyenkor a halandók elméjében, mind-mind csupán azért, hogy a megfelelő érzelem minél tökéletesebben kifejtse rájuk a hatását.

Szobordémon (kheb-thueeth)

Előfordulás: nagyon ritka

Megjelenők száma: 1

Termet: N

Sebesség: 55

Támadó Érték: 120

Védő Érték: 135

Célzó Érték: -

Sebzés: 4k10

Támadás/kör: 1

Életerő pontok: 45

Fájdalmtűrés pontok: -

Asztrál ME: immunis

Mentál ME: immunis

Méregellenállás: immunis

Pszí: -

Intelligencia: alacsony

Max Tp: 1675

Jellem: -

Ez a teremtmény is csupán a nevében számít *démonnak*, s a faldémonokhoz hasonlóan nem érvényesek rájuk a IV/1 Rúnában leírtak. Hatalmas, roppant erejű szoboróriások, amelyeket mágia mozgat. Léteznek kisebbek, ember nagyságúak is, ám az emír palotájában lévő meglehetősen nagy - 2,5 láb magas. Testét ékszerek díszítik, arcát, mellkasát, tagjait festett minták és rajzolatok. Meztelen amundot formáz, és meglepően gyorsan mozog, bár ha feldöntik, legalább 3 körbe kerül, amíg feltápáskodik. Harc közben csikorgó, tárnamélyi hangok törnek fel kötestéből, már hallani is szörnyűséges. Irányítani általában Aheth-heth szokta, de szükség esetén bármelyik amund pap megteheti. A főpap legfeljebb 150 lábnyira lehet a szobortól, s ha úgy kívánja, lát a szemével; 25 Mp-ért 30 teljes percig mozgásra tudja bírni. Az alantasabb papok erre legfeljebb 15 láb távolságból, 40 Mp-ért és 10 körig képesek.

A "démon" csak túlléssel sebezhető. Gonoszabb lelkületű KM-ek úgy is határozhatnak, hogy egy mágiával életre keltett kőszobornak kizárólag varázsfegyver okozhat teljes sebzést. A közönséges fegyverek sebzése feleződik, nem beszélve arról, hogy igen hamar elvánszik a kövön.

Ha kék hold fenn jár az égen, az irányítás mana-költsége 5-tel csökken, a kheb-tueeth harcértékéhez +25 járul, Ép-inek száma pedig 50-re nő.

Tamari

Mindkét tolvajklán három tamarival tart kapcsolatot. Kettő közülük a patkánybárókkal érintkezik, míg a harmadik varázshasználó: boszorkánymesteri mágiája alkalmazásához 60 Mp áll rendelkezésére. Ha csak teheti, nem bocsátkozik harcha, ezt a tolvajokra, illetve a patkányokra bízta. Egyebekben megfelel a Bestiárium 201. oldalán leírtaknak.

Patkánybáró

A Hajcsároknak 15, míg a Koplalóknak 22 patkánybáró szolgál; előbbieknél 3, utóbbiaknál 5 patkányidézője van. A patkányidézők együttműködésre is képesek, így szélsőséges esetben az is elképzelhető, hogy a bazar patkányai közül 25k10 álljon a rendelkezésükre. Egyebekben megfelelnek a Bestiárium 181. oldalán leírtaknak.

Patkányok

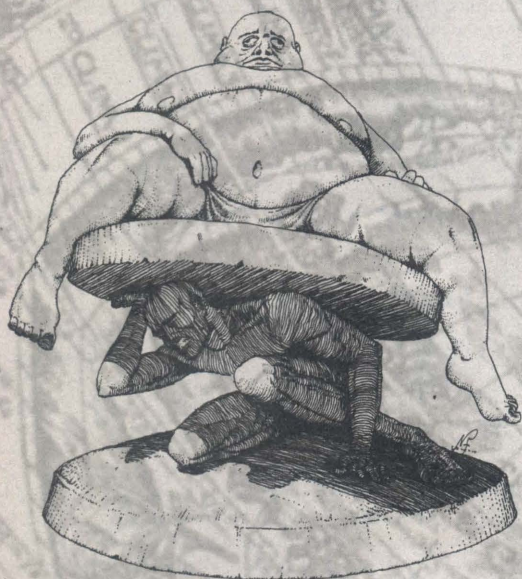
A patkánybárók által fanatizált patkányok sokkal hatékonyabban támadnak: a patkánycsapat által körönlként okozott veszteség a falka aktuális Sp-inek az egyharmada. Szétszaladni csak akkor fognak, ha a falka Sp-inek háromszorosát elveszítik. (Egy 40 patkányból álló csapat tehát körönlként 13 Fp sebzést okoz, és csak 120 Fp elvesztése után széled szét.) Egyebekben megfelelnek a Bestiárium 24. oldalán leírtaknak.

Gazsi



Az idő kereke

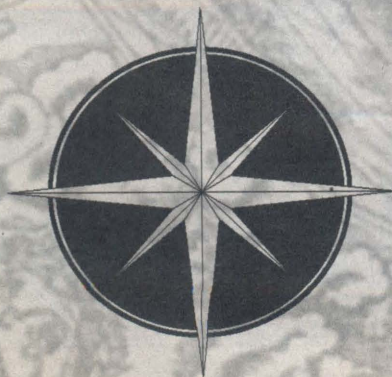
Robert Jordan regényciklusa alapján



A könyvben fellelhető csemegék közül kínálok egyet, példaként a világ hihetetlenül aprólékos kidolgozottságára, a kardvágások és -szúrások neveit:

A kolibricsók
Macskatánc a tetőn
Almaszirmok a szélben
Kinyílik a legyező
Kettéváló selyemkendő
Hold kél a víz felett
Vadkanrohanás
Szél fú a falak felett
Hulló falevél

Szélvihar a hegytetőn
Indák tánca
Kőomlás a hegyoldalban
Hegyi oroszlán
A sas kitarja szárnyát
Három villám
Szél és eső
Szalag a levegőben
A fecske felszáll



Robert Jordan Wheel of Time regényciklusát sokan tartják a valaha írt legjobb fantasy könyvsorozatnak, amivel lehet vitatkozni, azzal a ténnyel viszont nehezen, hogy ez (lesz) a legerjedelmesebb. Eddig hét rész készült el, mindegyik csaknem ezer oldalas kiadásban, és a szerző jóslata szerint lehet, hogy 14 (!) kötetnyi lesz a teljes verzió. Tizennégyezer oldal... Abból a szempontból rendhagyó hát a jelen világleírás, hogy a további folytatásokban még mindenről és mindenkiről kiderülhet az ellenkezője is, kéretik hát nem szentírásnak venni az itt olvasottakat!

Az idők kezdetén, amikor a Teremtő megteremtette a világot, saját ellentettjét, a Sötét Urat erős börtönbe zárta, hogy az ne tudja megérinteni a világot. A Teremtő létrehozta az Idő Kerekét is, ami az idő múlását szabályozza. Az idő kerekének körforgása hozza létre a Min-tázatot, ami meghatározza a világban zajló eseményeket. A kerek minden küllője egy korszakot képvisel, a korszakokban a történelem újra és újra lejátszódik, legfeljebb a szerepeket játsszák más emberek. A kereket a saidin és a saidar hajítja, két mágikus erő, ami mindig egymásnak feszül, egymástól különbözik, de végső soron mindkettő ugyanarra alkalmas. A férfiak - ha megvannak a megfelelő képességeik - a saidinből meríthetnek, ők Egy Hatalomnak nevezik azt, a nők pedig a saidarból, amit ők az Igaz Forrásnak tartanak. Valaha a varázstudó férfiakat és nőket Aes Sedainak nevezték, ők voltak a Min-denek Szolgálói.

Valaha régen, a Legendák Korában az Aes Sedaik egy kis csoportja nagyobb hatalomra vágyott, és hogy az erőből jobban részesedjenek, létrehoztak egy fókusz tárgyat. Ez a tárgy a Sötét Úr számára is elérhető volt, hidat teremtett hát közte és a világ között, és lehetővé tette, hogy megérintse, megtámadja a világot. Így kezdődött az Árnyak Háborúja, egy olyan emberiség számára, ami korábban szinte soha nem használt erőszakot. Most meg kellett tanulniuk harcolni, méghozzá gyorsan.

Tíz év háború és pusztulás után a férfi Aes Sedai vezetője, Lews Therin Telamon kidolgozott egy tervet, hogyan lehetne visszazárni a Sötét Urat börtönébe, tizenhárom férfi és tizenhárom nő Aes Sedai vezetésével. Latra Posai, a nők akkori vezetője azonban ebbe nem egyezett bele, túl veszélyesnek tartotta a tervet, hiszen ha a pecséteket nem pontosan a megfelelő módon helyezik el, nemcsak a terv vall kudarcot, de valamennyien bele is halnak. Lews Therin akkor a nők részvétele nélkül, száztizenhárom férfi segítségével végrehajtotta a tervet.

A győzelem azonban számukra is bukást jelentett: a Sötét Úr érintése megfertőzte a saidint, az Egy Hatalmat, a férfi oldalt, Lews Therin Telamon - akár minden más férfi Aes Sedai - megőrült, és ebbe a világ csaknem belepustult, hegyek omlottak le, népek haltak ki. A rombolásnak csak akkor lett vége, amikor a nők Aes Sedaik megölték vagy ártalmatlanná tették valamennyiüket.

A Legendák Kora óta nem született férfi, aki képes lenne az Egy Hatalmat használni anélkül, hogy rövidebb vagy hosszabb idő után el ne vesztené az eszét. Ha fiúgyermek születik, akiben él a tehetség, az Aes Sedaik (most már csak nők) felkutatják és "megszelídítik" őket, elzárják őket az Egy Hatalom forrásától, hogy meg ne őrülhesse és ne tehessenek kárt másokban.

A regényciklus története sok ezer évvel később játszódik. Bár korok teltek el, a világ még most is féli Lews Therin Telamon nevét, és fél minden férfit, aki az Egy Hatalom használatának képességével születik. Ez a világ primitívebb, mint az egykori civilizáció, az emberek kardokkal harcolnak, a mágikus hatalom nem a világ alapja, bár a női Aes Sedaik politikai hatalma sok országban jelentős. Az évek lassan telnek, de mert a Kerék forog, semmi nem maradhat örökké változatlan. A Sötét Úr börtönének pecsétjei gyengülnek, és hamarosan ismét kinyúlhat a világ felé. Az emberiség számára reményt egyedül a Jós-latok nyújthatnak. Modják, hogy, hogy a legsötétebb órában, amikor az Utolsó Csata szelei járkák a világot, születik egy férfi, hogy harcoljon az árnyak ellen. Az Újjászületett Sárkány megmenti a világot, de közben el is pusztítja azt.

Ebbe a világba születik Rand al'Thor, aki egy farmer fiaként éli békés életét a Két Folyó völgyében, a világ szinte elfeledett szegletében, ahol a szomszédos faluba tett kirándulás is izgalmas útnak számít. Egy nap a falut szörnnyeteg harcosok támadják meg, hogy megöljék Rand-et és két barátját. A falusiak elűzik a támadókat - ebben a faluban addig áluhában tartózkodó Aes Sedai és Őrzője segíti őket. Hogy a falu elkerülje az újabb támadást, hőseink útra kelnek, megtudni, mit akar tőlük a Sötét Úr. Rand fokozatosan rájön, hogy nemcsak az Egy Hatalmat képes használni, de ő az Újjászületett Sárkány, Lews Therin Telamon lelke benne született újra, ő az embereiség megmentője és tönkretevője. Hogy társai, két egykori barátja kicsoda? Azt még nem tudni, annyi biztos azonban, hogy velük kapcsolatban jóslni lehetetlen, életüket nem a Kerék forgása határozza meg. A történet öt követő szála leegyszerűsítve arról szól, hogyan tanulja meg Rand használni képességeit, és hogyan sikerül a világot egyesíteni a Sötét Úr ellen, hogyan harcol a saját örülete ellen, hogyan küzd meg ellenségeivel, mielőtt a Sötét Úr kitörne börtönéből. Fokozatosan kibontakozik, milyen szerepet játszanak társai, s mindazok, akiknek útja velük egyfelé vezet. Fellépnek azonban a könyvben a világot benépesítő emberek, országok, szervezetek, rendek is, mind-mind a maga módján reagálva a változásokra és a fenyegetésre.

Mágikus képességekkel bíró rendek

Aes Sedai

A Legendák Korában ők voltak a világ urai, ők rendelkeztek a legnagyobb hatalommal, ők éltek legtovább, és így ők voltak a legbölcsebbek is. A férfiak vezetője a Tamyrlin rangot viselte, a nők előljáróját Amyrlinnek nevezték. Az utolsó létező Tamyrlin Lews Therin Telamon volt. Népeket teremtettek, szabadon utazhattak bárhová egy pillanat alatt, övék volt a föld.

Az Aes Sedai rendje ma is létezik, magukat az egykori Aes Sedai utódainak tekintik, bár maguk is elismerik, hogy a tudás nagy része elvészett, és újra meg kell találni. A regényciklus elcén fel sem merül bennük, hogy rajtuk kívül létezhetnek más mágikus hatalommal bíró rendek is.

A világon ma körülbelül ezer felavatott Aes Sedai él. Legfőbb feladataik közé tartozik azok felkutatása, akik mágikus tehetséggel születnek, a lányokat elviszik és tanítják, a férfiakat áratalmatlanná teszik. Emellett szeretnék újra fellelni a régi tudást (például nagyon szeretnének rájönni, hogyan lehet a gondolatok között olvasni), valamint jelentős idejüket lekötö a politizálás.

A történet idején nagy gondot jelent számukra, hogy milyen kevés lány születik mágikus tehetséggel, és azok is egyre kevésbé hatalmasak. Hiába járkák ezzel a feladattal megbízott tagjaik a világot, hiába érzik meg, ha közelükben olyan személy tartózkodik, akiben él a mágikus potenciál, egyre kevesebb eredményt tudnak felmutatni. Ha megfelelő tehetségű leányra találnak, annak nincs választása, gyakorlatilag kényszerítik rá, hogy eljőjön a Fehér Toronyba, rendük székházába, tanulni.

A képzés meglehetősen szigorú és nehéz, a rend törvényei ellen vétőket kemény büntetések sújtják. A felvett noviciusoknak csak a töredéke válik felavatott Aes Sedai-vá, hiszen a rendbe véglegesen csak azokat veszik fel, akik képesek erős fizikai vagy szellemi nyomás alatt is használni mágikus képességeiket.

Felavatási esküjük három részből áll:

Hazug szó nem hagyja el az ajkam.

Fegyvert nem készíték, amivel ember mást megölhet.

Hatalmatam nem használok pusztításra, kivéve a Sötétség erői ellen, vagy életem, nővérem élete vagy Őrzőm életének védelmében.

Természetesen az első esküt teszik le először. Az eskütétel szokása meglehetősen új keletű, elsősorban politikai jelentősége van, hogy különféle országok, ahol politikai tanácsadóként vannak jelen, könnyebben elfogadják őket. Esküsznek az igazmondásra, de az emberek már tudják: Az Aes Sedai igazat mond. De vigyázz, az igazságot nem mindig úgy kell érteni, ahogy te gondold...

Mesterei a szavak forgatásának. Nem gonosz szándékkal, a Fehér Torony őszintén hiszi, hogy manipulációi és politikai cselszövései nélkül sokkal több pusztulás és halál lenne a világon.

Mindenki nagy tisztelettel tekint rájuk. Az uralkodókkal egyenrangúak, egyszerű főhajtással üdvözlik a királyokat, akik ezt a megtiszteltetést hasonlóképpen viszonzózzák.

Egymást nővérek szólítják. Életükben jelentős szerepet játszanak az egymás közötti intrikák, a rangsor, az egymás közti viszonyaik. A rendben elfoglalt rangjukat elsősorban mágikus hatalmuk határozza meg, amit természetesen más tényezők is befolyásolhatnak egy kissé: magasabb a rangja annak, aki gyorsabban tanult, kissé megvetik azt, aki eredetileg vadóc (gyakorlatilag autodidakta varázsló) volt. A hierarchiának elvileg csak a mindennapi apróságokban (ülési sorrend, stb) kellene hogy szerepe legyen, de valójában ennél sokkal többet, túlságosan is sokat jelent. Az intrikák már oda vezettek, hogy gyakran ha valamelyikük új mágikus trükköt tanul, azt a többiek előtt titokban tartja, bár természetesen létezik összegyűjtött tudás, amit valamennyi tanulónak megítánnak.

Az Aes Sedaik a renden belül Ajahokba rendeződnek, az Ajahokat a színek segítségével különböztetik meg.

A barna Aes Sedaik nem törődnek a való világgal, elsődleges feladatuknak a kutatást tartják.

A szürkék harmóniát, egyetértést akarnak teremteni, közvetítenek a vitákban.

A zöld Ajah (a korábbi háborúkban Harci Ajahnak is nevezték őket) az Utolsó Csata-ra készül. Az egyetlen, akiknek a tanításai között ott van: szeressétek a férfiakat. (Ez nem szerelemre vonatkozik elsősorban, hanem szeretetre. Egyébként a szerelem nem kizárt, ritkán fordul ugyan elő, de alapíthatnak családot.) Mindig a seregekkel vannak, szinte minden csatában részt vesznek.

A vörös Ajah legfontosabb célja a mágikus képességekkel rendelkező férfiak felkutatása. Számbelileg ők vannak a legtöbbben, vezetőjük az Amyrlinnel egyenrangúnak tartja magát.

A fehér Ajah elsősorban filozófiával és az igazság keresésével foglalkozik, a sárga Ajah gyógyít. (Nem minden Aes Sedai képes gyógyítani. A korabeli szokások alapján aki kéri, azt illik meggyógyítani, bár ez jogilag nem kötelező.)

A kék nővérek világi célokat állítanak maguk elé, igazságot akarnak szolgáltatni. "Ti kékek. Mindig készek vagytok a világot megmenteni, de elveszítitek önmagatokat."

A fekete Ajah a Sötét Urat szolgálja, létüket hivatalosan - és nagy vehemenciával - tagadják. Ahogy azonban a történet előrébb halad a könyvben, egyre többekről derül ki, hogy a feketékhez tartoznak. Kezdeti stratégiájuk szerint apróbb sejtekben dolgoznak a különböző más Ajahokban, majd ahogy a Sötét Úr hatalma nő, egyre inkább összedolgoznak, kirajzolódnak a terveik.

Egy felavatott Aes Sedait is meg lehet fosztani a hatalmától, ugyanúgy, mint a férfiakat, ezt csak kivételesen súlyos büntetésként szabhatják ki - többszáz évente fordul elő egyszer -, és ez ő esetükben nem megszélesíthetnek nevezik, mint a férfiaknál, hanem lecsendesítésnek. Természetesen ehhez jóval több Aes Sedaira van szükség, hiszen ők képzettek, egyébként ahhoz is több Aes Sedai kell, hogy mágikusan leplezzezen, érzékelhetetlenné tegyen egy másik Aes Sedait.

Elméletük szerint manapság a mágiahasználat képessége sokkal gyengébb, hiszen ezen keresztül - mágikusan - 13 Myrddal és 13 Sötét Úr a sötétség oldalára kényszerítheti őket. Természetesen ezt kívülről felé nem terjesztik, hiszen ettől az emberek csak paranoidak lennének és nem bíznának meg az Aes Sedaikban.

Az Aes Sedai rendházban harcosokat is képeznek, hiszen minden Aes Sedainak szüksége van Őrzőre, de az itt képzett harcosok közül nem mind válik azzá. Felavatásuk után az Aes Sedai-k fontos felada-

ta megfelelő Őrzőt keresni, aki engedelmisséget esküszik nekik. Gyakran évekig is eltart, mire a megfelelő személyt megtalálják. A kapcsolat az Aes Sedai és őrzője között mágikus, az Őrző képtelen az Aes Sedai aktív akarata ellen cselekedni, valamint rosszul érzi magát, ha úrnőjétől távol van. Akarata ellenére senki sem tehető Őrzővé, egy Aes Sedai számára ez a nemi erőszakkal ér fel. A kapcsolat kettejük között nem egyoldalú, az Aes Sedai is érzi Őrzője sebeit, évekig tart, mire túlteszi magát halálán. Mindkettő megéri, ha a másik meghal. Az Őrző is erőt merít harcához Úrnőjétől, és gyorsabban is gyógyul. Gyakran még egymás érzéseivel - félelem, aggodalom, düh - is tisztában vannak. Az Őrzők megérzik, hogy ki a sötétség szövetségese. Ritkán mutatják ki érzelmeiket.

Valaha régen léteztek női Őrzők is, ma egyetlen egyről tudnak. (Róla is kevesen.)

Az Aes Sedaiknek mindenütt vannak "szemei és fülei", azaz kémek állnak a szolgálatukban. Főleg nőket bíznak meg kémkedési feladatokkal, de persze nem kizárólag. A legtöbb kém a kékeknek van, a fehéreknek és a sárgáknak szinte soha.

Az Uralkodás Pálcái

Az Uralkodás kilenc pálcáját valaha a leghatalmasabb Aes Sedaik használták, a Tanácsnokok, és ők is csak nagyon ritkán. Egy-egy használat nagyon fontos eseménynek minősült. Nevük alapján úgy tűnik, vagy csak uralkodó (vezető) használhatja, vagy a használat célja uralom. Külsejük hasonló, rövid, vékony fehér botok, a Legendák Korának jeleivel egytől kilencik számoztak.

Ma már csak egyetlen pálcáról tudni, hogy hol van. Az Eskü Pálcáját az Aes Sedai ma is használja, felavatás után erre kell letenni a három esküt. Kell hogy létezzon annak is módja, hogy az esküt megszüntessék, másképpen a fekete Ajah nem tudna beférkőzni a Fehér Toronyba. Lehet, hogy náluk van egy másik pálcá? Vagy ezt tudják másképpen is felhasználni?

Mágikus képességek (tehetségek)

Levegőhöz kötődő varázslatok
 Ördögtűz
 Megkötések és kényszerítő varázslatok
 Föld alapú varázslatok
 Tűzvarázslatok
 Víz alapú varázslatok
 Gyógyítások
 Illúzió és láthatatlanság
 Fény
 Villám
 Kevert varázslatok
 Lélekvarázslatok és védelmek, pajzsok
 Utazás és kapukon átkelés
 Őrző rúnák
 Időjárás befolyásolása

Különös képességek

Jóslás
 Meditáció
 Érzékelések

Aiel varázshasználók

A Legendák Korában az Aes Sedai élőlényeket is képes volt teremteni. Aieleknek a meguk számára teremtett szolgákat hívták. Emberek voltak, de mindnek aranyszőke vagy vörös haja volt, és világos színű szeme. Mágikus képességeik a hangjukban rejtőztek, dalaikkal elérték, hogy gyorsabban nőjön a gabona, de az időjárást is képesek voltak befolyásolni.

Akadtak köztük, akiből Aes Sedai vált. A Levél Útját követték (a Levél Útja elveti az erőszakot, még önvédelemből is, azt tartják, erőszak csak erőszakot szül), arra, hogy még maguk vagy szeretteik védelme érdekében sem nyúljanak fegyverhez. Erre nem tettek esküt, de életmódjukká vált. Hogy a Legendák Korának végén mi történt velük, miért és hogyan nyúltak fegyverhez és lett belőlük az, aki, senki nem tudja. Ma már nem énekelnek, csak harci dalokat és gyászdalokat a férfiak. Elfelejtettek vajon énekelni, vagy önként mondtak le róla? És vajon miért hívják a Vándornépet elveszetteknek? Hiszen a Vándornép az egyetlen, aki ma is a Levél Útját követi, inkább továbbáll, ha erőszak fenyegeti őket, de fegyverhez sosem nyúl. Az Aielek korábbi életmódjából talán csak annyi maradt, hogy karhoz soha nem hajlandók nyúlni, inkább meghalnak, mintsem egyet is megérintsenek. És talán annyi, hogy nőt, ha nem harcos, soha nem ütnek meg. És mégis harcos nép, remekül bánnak a dárddal, lándzsával, bárdal. A harctól sohasem futamodnak meg, rendkívül kitartóak. Harcra úgy hívják ki a másikat, hogy tört dobnak a lábához. A Bölcsek és a kovácsok soha nem hívhatók ki párviadalra.

A tudást tisztelik, szinte mindannyian tudnak olvasni, é soha, semmilyen körülmények között nem pusztítanak el egy könyvet, sőt, nagy becsben tartják, kutatják őket.

Vadászó, pásztorkodó életmódot folytatnak. Térképet sosem használnak, mégis mindig megtalálják az utat. Nincsenek városaik, nem is érzik jól magukat városokban. Hatalmas, kopár pusztában laknak, ahol a víz nagy kincs, soha nem pazarolhatják, még mosdásra sem. Fürdés helyett szaunáznak, a meztelenség náluk nem szégyen. A legnagyobb kötőereje a vízeseknek van számukra, ekkor mindkét eskütevő megitatja a másikat vízzel. A víz a köszönésükben is megjelenik: Vízet és árnyékot kínálunk. Földjükre csak a bárdok, házalók és a Vándornép léphet be szabadon. A bárdokra valamiért nem vonatkoznak a törvények, gyilkosság kivételével mindent megbocsátanak nekik.

Gyűlölik a kémeket, de még az olyan embereket is, akik másnak a dolgaiban vájkálnak. A kémkedés elveik szerint becsstelen dolog. Szeretik a fogadásokat, kedvenc szórakozásuk egymást ugratni. Humoruk egy kívülálló számára gyakran érthetetlen. Érzelmeket ritkán mutatják ki. A hazugságot súlyos bűnnek tartják, akinek hazudsz, annak jóvátétellel tartozol.

A vendégbarátság számukra szent, a vendéglátás még akkor sem utasítható vissza, ha halálos ellenséged hív meg magához. Ha valaki másnak a házába lép, zajt kell csapnia, hogy jelezze, békés szándékkal jött.

Társadalmuk kétféleképpen tagozódik, egyrészt mindenki valamely klánba tartozik, másrészt tartozhat valamely harcos rendbe is. A női harcosok rendje például a Leányok.

Férfi varázstudók

Immár 3000 éve él a Torony törvénye, miszerint minden férfit, aki varázsolni tud, oda kell hozatni és megszelidíteni, megfosztani varázshatalmától. A megszelidítést 12 nővér és az Amyrlin hajtja végre. Akad olyan Aes Sedai, aki ebben soha nem vesz részt, mert úgy véli, hogy a saját mágikus képessége csökken, ha megszelidítésben részt vesz. Az Aes Sedai tudomása szerint férfi varázstudó az utóbbi időben körülbelül öt évente született, korábban gyakrabban, de az évszázadok során számuk egyre csökken. És mégis, Rand seregében a hetedik könyv végére 200 varázsolni tudó férfi harcol.

Férfi varázstudó akadnak a Sötét Úr szövetségesei között is, ők természetesen nem örülnek meg, ettől a Sötét Úr segítségével megkímélik őket.



A klánfőnököknek megadják a tiszteletet, de soha nem viszik túlszába. A klánfőnökök egyenrangúak, és ha valamelyikük meghal, az új főnök megválasztásáig a feleséges vezeti a törzset. Jelmondatuk: "A halál mindenkiért eljön, csak azt választhatjuk meg, mi módon nézünk szembe vele."

Az Aiel pusztában létezik egy város, Rhuidean, de aki járt is ott, mélyen hallgat róla. Ha nem Aiel kérdez a városról, az már önmagában szentségtörés. Aki törzsfő akar lenni, vagy a Bölcsék közé tartozna, annak el kell mennie Rhuideanba. Senki sem dönthet maga, hogy elindul-e, előbb a Bölcséktől kell engedélyt kérnie. Egy férfi egyszer próbálkozhat Rhuideannal, egy nő kétszer. A férfiak nagy része soha nem jön vissza, és aki visszatér, azoknak is egy része megőrül, mert nem képes elviselni azokat az emlékeket, amiket ott megismerhet. Aki Rhuideanba tart, vagy onnan jön vissza, annak senki nem onthatja vérért.

A várost természetellenes köd veszi körül. A település maga nem nagy, az építkezések befejezetlenek, a városban a vörös, fehér és kék színek dominálnak. Széles útjai mentén paloták és tornyok sorakoznak kristályból, üvegből, márványból, mellettük szökőkutak, szobrok.

A főtéren áll egy fa, Avendesora, amelynek ágai alatt békét és megnyugvást találni.

Az Aieleknél ha férfi születik, aki varázsolni tud, azt északra küldik, hogy harcoljon az Árnyék ellen. Onnan még soha senki nem tért vissza. Ha nő születik ilyen képességgel, köteles a Bölcséktől tanulni. A Bölcsék - az Aiel vezető asszonyai - nem mind varázstudók, de varázstudóik többen vannak, mint az Aes Sedai. Rangjuk nem mágikus tehetségük erejétől függ, inkább bölcsességüktől. Tudásuk különbözik az Aes Sedai-tól, mindkét társaság részben mást őrzött meg az ősi tudásból.

A Tengeri Nép varázshasználói

Valahol a távoli tengeren él a Tengeri Nép, az Atha'an Miere, egy titokzatos, magának való társaság. Ismeretlen földekkel kereskednek, senki sem tudja, merre járnak, honnan hozzák a selymet és egyéb luxuscikkeket. Annyi biztos, hogy nem az óceánon túlról, az óceánon nem hajlandók átkelni, mert szerintük a túloldalon csak a Halottak Szigete van.

Soha nem kérenk fizetséget, hogy utasokat szállítsanak a hajóikon, csak az út értékének megfelelő ajándékot. Aes Sedait szinte soha nem vesznek fel hajókira.

Mondásuk: "Az elhaladó hullám soha nem hívható vissza."

A Tengeri Nép szülőit gyanakvással viseltetik az Aes Sedai iránt. Nem szívesen találkoznak velük, bár ennek az oka elsősorban az, hogy egy Aes Sedai megérezheti, hogy néhányan közülük - a Szélkeresők - is képesek varázsolni. A biztonság kedvéért néhány évente elküldenek egy-egy lányt a Fehér Toronyba, inkább, minthogy egy Aes Sedai jöjjön közéjük új tehetségeket keresni.

A Szélkeresők is megérik a másikban a mágikus képességeket. Az időjárásról, annak befolyásolásáról többet tudnak, mint a Fehér Toronyban, más mágiaikkal azonban (pl. tűzalapú varázslatok) nehezen boldogulnak.

A vadócok

Vadócoknak azokat hívják, akik képesek a maguk módján mágikus képességeiket használni, anélkül, hogy erre bárki megtanította volna őket. Minél tehetségesebbek, annál nagyobb szükségük van egy tanítóra, mielőtt véletlenül kárt tesznek valakiben vagy valamiben varázslás közben. Ez érthető, hiszen minél nagyobb a hatalma valakinek, annál fontosabb, hogy megfelelően tudja használni, ismerje a saját korlátait. Tanító nélkül négyből átlagosan egy marad életben. Ha az Aes Sedai korábban nem fedezi fel a tehetségüket, és nem képezi őket, külön tanulás nélkül a 15. életév táján mindenképpen a felszínre törnek a képességek. Vannak, akik úgy megrémülnek a történetektől, hogy gátakat emelnek megukban, és többé nem lesznek képesek használni mágiajukat.

Nymek

A Nymek növényekből létrehozott óriások voltak, akik az Aieleknek segítettek dalaikban. Ahogy az Aiel dalokra táncoltak, hajtások nőttek

lábuk alatt. Hatalmukban állt, hogy a növényeket védjék és egészségüket megőrizték.

Ogierek

Az Ogierek népe a Nymekhez hasonlított, de ők húsból és vérből születtek. A nép nem minden tagja bír mágikus hatalommal, de akik igen, azok a fákat tudják befolyásolni dalaikkal, nem csak a növekedésüket, de tárgyakat is tudnak készíteni fából énekszóval. Tudásuk nekik is csökkent az évszázadok alatt, ma már nincs ogier, aki egy ágy méretű tárgyat el tudna dalolni. Egy hely hangulatára nagyon érzékenyek.

Az embereknel tovább élnek, de kevésbé szabadon mozognak. Valamilyen módon meghatározott területhez vannak kötve, amit steddíngnek hívnak, és ahova a gonosz soha nem léphet be, ami persze csak annyit jelent, hogy a Sötét Úr szolgálja nem juthat be, de egy gonosz szándékú ember már igen. Az Egy Hatalom vagy az Igaz Forrás sem érhető el innen, és egy steddíngbe kaput sem lehet nyitni.

Egy ogier rövid időre elhagyhatja az otthonát, de néhány év után elveszti az életkedvét és meghal. Szólnak legendák ogierekről, akik tíz évig is kibírták a steddíngen kívül, de hazatértük után ők is sokat betegeskedtek. Ha sokat vannak távol otthonuktól, egyre fáradtabbnak és fáradtabbnak érzik magukat. Egy száz évesnél fiatalabb ogier egyébként csak az öregek engedélyével mehet el világot látni.

Az emberekkel nem szívesen elegyednek, de az Aielek mindig is bírtaik voltak. Ha egy embert vendégül látnak, annak meg kell fogadnia, hogy a steddíngben nem harcol. Szavukat mindig betartják, még akkor is ha csellel vették rá őket, hogy valamit megígérjenek. Nagy tudósok, de mivel véleményük szerint a világ soha nem változik sokat, általában a korabeli történelemről, politikáról nem foglalkoznak.

Igaz hatalom

A Sötét Uré az Igaz Hatalom. A Sötét Urat úgy képzelik el, mint a saidart vagy saidant, akinek lelke van. Az Igaz Hatalom bódítóbb érzés, mint az Egy Hatalom, és mind nők, mind férfiak használhatják. Csak az képes felismerni, hogy az Igaz Hatalmat használják, aki maga is azt használja. A Sötét Ur ideig körülbelül harminc embernek adott lehetőséget, hogy az Igaz Hatalmat használja. Vannak dolgok, amit az egyik nem tud, de a másik igen, amit viszont mindkettővel el lehet érni, azt egészen más úton és módon. Aki alkalmazza, használat közben dübörgő zajt hall.

Számtalan országról és nepről lehetne még beszélni: vannak földek, ahol a varázstudókat rabszolgasorban tartják, vannak feudális jellegű országok, de helyhiány miatt egy olyan társaságot választottam, akik minden mágiát elutasítanak, és minden mágiahasználat ellenségüknek tekintenek:

Fény Gyermekei

Ezer tagból álló katonai rend, lovagrend, impozáns látványt nyújtanak fehér és arany ruhájukban, fényes páncéljaikban. Tisztelet és gyűlölet övezi őket, tisztelet a hitükért, gyűlölet kegyetlen eszközeikért. A Fény Gyermekei azt tartják, hogy az Aes Sedai a Teremtő ellen kíván fordulni mágikus eszközeivel. Nem hisznek a Fekete Ajah létezésében, számukra minden Aes Sedai a sötétség szövetségese. De ugyanígy a sötétség szövetségésének tartanak például minden farkast is. Járják a világot, hogy felkutassák a sötétség szövetségeseit, közülük egyesek számára nem bűn elpusztítani a hitetleneket vagy zsákmányt szerezni tőlük. Állásban közvetlenül nem avatkoznak be az egyes országok politikájába. Szerintük az anyák bűneiért öt generációnak kell bünhődni, az apák bűneiért tíz nemzedéknek.

Vezetőjük általában a legöregebbek közül való, minden hirdetett erkölcsi elveik ellenére Főkapitányaik gyakran halnak orgyilkos tőre által.

Esküjük egész életükre a rend mellett kötelezi el őket. Lehet családjuk, gyermekeik, de életük és haláluk a rendé. Főhadiszállásukat az Igazság Dómjának nevezzük, itt ítélik meg az ellenségeik felett. Itt székelnak az inkvizitorai, akiket a Fény Kezének neveznek, itt folynak a kínzások a lenti tömlőcökben. Az igazsághoz hozzátartozik, hogy nem minden tagjuk helyesli az inkvizíciós eszközök alkalmazását.

Dr. Máyer Júlia



SIGNUM

CODEX ROVAT A RÚNÁBAN - 2. SZÁM

RÖVID KALANDÖTLET

*gy végtelen holdnap története...*

Abrýss szigorú tradícióiban máig érvényre jut a mágia: a számok és ciklusok misztikus törvényei. A hold első napja ekként a megújulás ideje.

Ha egy nemesi család elhagyja a Házat, ahová tartozik, azt a hold első napján kell bejelentenie követek útján eddigi Házfőjének. Ettől kezdve egy holdnapon át patrónus nélkül marad, mert új Házához csak a rákövetkező holdnap hajnalán csatlakozhat. Ez idő alatt nem oltalmazza semmilyen hatalom, csak saját katonáival és erőforrásaival védelmezheti magát. A végtelenül hosszúnak tűnő holdnap a házhagyás legkockázatosabb pontja.

A kaland a Carvis Nagyház elhagyó és a Noras Nagyházhoz csatlakozni vágyó *Alvardan* nemesi családról szól. A csapatot (JK-k és NJK-k) a Noras bérel fel és küldi leendő szövetségésének megsegítésére, fenntartva a látszatot, mintha a zsoldot az oltalmazott család fizetné.

A házhagyás hajnalán titokban, egyenként szivárognak be az Alvardanok aquasi palotaerődjébe. Feladatuk a palota és nemesi rangú lakóinak megoltalmazása, a védelem és a véderők megszervezése. Habár az utolsó napon a Noras hadigályái is feltűnnek majd a palota előtti vízen (a tengeren), a Hold felkeltéig katonáik nem szállhatnak partra a földrajzilag Sýtishez, s ekként Carvis felségterülethez tartozó aquasi palota kikötőjében. Amint az új Hold felkelt, az első Noras katona immár az Alvardanok patrónusaként jogosan teheti partra a lábát, s ekkor a Carvis haladéktalanul visszavonul, hogy elkerülje a nyílt összecsapást a másik Nagyházzal.

A feladat tehát adott: tartani a palotát holdkeltétől-holdkeltéig.

Az ellenfél stratégiája a megfélemlítésre, hatalmának kinyilvánítására irányul, arra, hogy megtorolja a sérelmet, bizonyítandó a világnak: *a Carvis Nagyházat senki sem hagyhatja el büntetlenül.* Méltó büntetésként az áruló Alvardan családfő meggyilkolását rendeli el. Először áttételesen, hűbéresein keresztül, kisebb erőkkel igyekszik célját véghezvinni, de a holdnap végének közeledtével – ha eddigi kísérletei kudarcot vallottak – mind komolyabb erőket vet be.

Először Aquas főrendjét bízta meg a végrehajtással, aki a feladatot méltóságán alulnak érezvén egyik kisrendjére hárítja azt. Ha az új megbízott néhány nap múltán sem tud eredményeket felmutatni, immár maga veszi kézbe az ügyet. Ha ő is kudarcot vallana, az utolsó napokban maga a Nagyház küldi el saját, sokkal különbül képzett embereit – akiknek szerencsére már kevés idejük marad a cselekvésre.

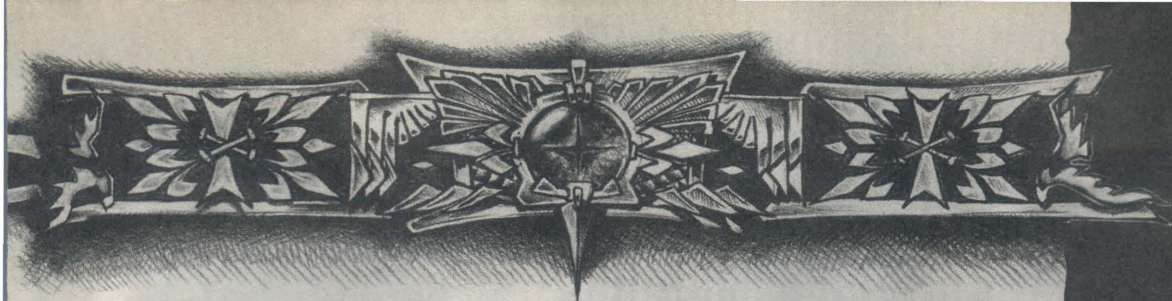
A kaland az árnyháborúk egyik jellegzetes mozzanatát dolgozza fel. Az ellenség mindvégig megmarad az árnyháborús szokásjog keretein belül: kerüli a nyílt, látványos harcot, nem vezényel katonákat a palota falai alá, sokkal inkább mozgósítja beépített kémeit, beveti orgyilkosait, varázstudóit és más, kis feltűnést keltő erőforrásait.

Nyúl

Codex rovat

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





SZABÁLYELEMLÉZÉS

Mit jelent az alapfok?

Azt, amikor a karakter képes (mert megtanulta) maradéktalanul kiaknázni saját Képességeit az adott képzettségben.

Képzettség helyettesítés (zászló)

Szabadon választható, zászlós szabály a képzetlenül dobott képzettség-próbák kezelésére – használatára csak a KM adhat engedélyt. Kimondja, hogy:

Ha a karakter képzetlen egy Képzettségben, akkor is dobhat rá próbát. Képzettség százalékát valamelyik (a legalkalmasabb) Képessége helyettesíti, de a próba nehézsége egy vagy két kategóriával magasabb.

Mit jelent a magasabb kategória?

Azt, hogy az alábbi, ismert táblázaton a KM az eredetinel nagyobb nehézséget nevez meg.

Feladat nehézsége	%
mindennapos	5%
könnyű	10%

Feladat nehézsége

Feladat nehézsége	%
átlagos	15%
nehéz	30%
nagyon nehéz	50%
hősies	75%
közel lehetetlen	90%
emberfeletti	100%

Példa:

A karakter képzetlen a mászásban, mégis szeretne felmászni egy átlagos sziklafalon. A KM engedélyezheti a próbát az alábbiak szerint:

Kiválasztják a feladathoz legjobban illő Képességet (Erőnlét: 13), ennek értékét egy az egyben százaléknak tekintik (13%). A KM egy kategóriával növeli a próba nehézségét, ami a karakter számára így nem átlagosnak (15%), hanem nehéznek (30%) számít. A képzettség-próbát tehát 13%-os képzettséggel, 30%-os nehézség ellen dobja a karakter – vagyis jók az esélyei. Persze a KM, ha úgy érzi realitásabbnak, a személyre szabott feladatot nagyon nehézre (50%) is teheti.

SHIPAO, AZ IJESZTGETŐ

Shagír déli részén, a Fekete Tölgy Kolostorban élt egy fiatal varázslótanonc, akit Shipaónak hívtak. Shipao okos, de vad természetű fiú volt. Szülei azért bízták a nagy tudású mesterek gondjaira, mert ők képtelenek voltak parancsolni neki, s remélték, hogy a kolostorban majd megváltozik. Shipao bele is tanult valamennyire az engedelmességbe és a megregulázott gondolkodásba, mi több, gyakran írt már verseket is, amikkel sokszor még mesterei tetszését is elnyerte. De még itt sem javult meg teljesen. Mivel kiemelkedően okos volt, hamar elsajátított egy-két alapvető formulát a fény bűvölésének tudományából, melyek segítségével folyton-folyvást borsot tört társai orra alá, hiába intették az idősebbek, hogy óvakodjon az ilyesféle meg gondolatlanságoktól.

Történt egyszer, hogy Shipao alkonypírból és árnyakból kicsiny sárkányt formált, majd azt két gyanútlanul sétálgató szerzetesre hajította. A testvérek persze szörnyen megijedtek a ficáncoló sárkánygyík láttán. Egyikük majd' a nyakába kapta a lábait, úgy futott. Shipao persze már dőlt a nevetéstől, s kacagott még akkor is, mikor a másik szerzetes – felfedezvén a turpisságot – bosszúsan eloszlatta a kis illúziólényt. Shipaonak annyira megtetszett a kis sárkány, hogy nekiállt egy művész alaposságával kidolgozni a részleteit. Képzeletének ecsetjével festette mind valóságosabbra, mind élethűbbre az apró lényt, s eme titkon végzett praktikát egészen addig folytatta, míg a sárkány már akkor is megmaradt, ha Shipao egy hétre magára hagyta – ahogyan az nemegyszer meg is történt.

Midőn egy alkalommal Shipao a távoli Zafir-tó partján épült Lélek Fényes Csillaga Kolostorba zárandokolt néhány társával együtt, egy fontos pergamen kölcsönzésének ügyében, néhány fiatalabb szerzetes bemászott Shipao cellájának ablakán. Mind olyanok voltak, akiket Shipao már igen sokszor megrémített gonosz tréfáival, s most azon töprengtek, hogyan vágathnának vissza neki. Remélték, hogy a

Aranyköpések

Gyűjtötte Lesslie, Tom Slayer ésANGES

KM (Gábor): „Rád varázsol. EZ történik veled!” – és rámutat egy lányér rizseshúsra.

KM: „Ez a fickó igazi hős. Van rá százaléka, hogy mindig talpra esik.”

GONOSZ VARÁZSLÓ: „Bemelegyek a kocsmába és Halálvarázslatot olvasok a nyomorultakra.”

KM: (heviesen dobálgat a kockákkal) „Oke, a macska lefordul a kandallópárkányról, a csaposfiú felkapja a fejét. A vendégek ügyet sem vetnek rád.”

JK: „Engem egyáltalán nem zavart, ha levágják a karakterem fejét.”

LOVAG: „... és tartsd meg magadnak azt a rohadt királynényt!”

JK: „Szóljál, ha meghalok valamit!”

KM: (felháborodva) „Húsz centiméter távolságból?”

KM (Nyúl): „Az atyáról mindent elárul, hogy kegyetlenkedés miatt kirúgták az inkvizíciótól...”

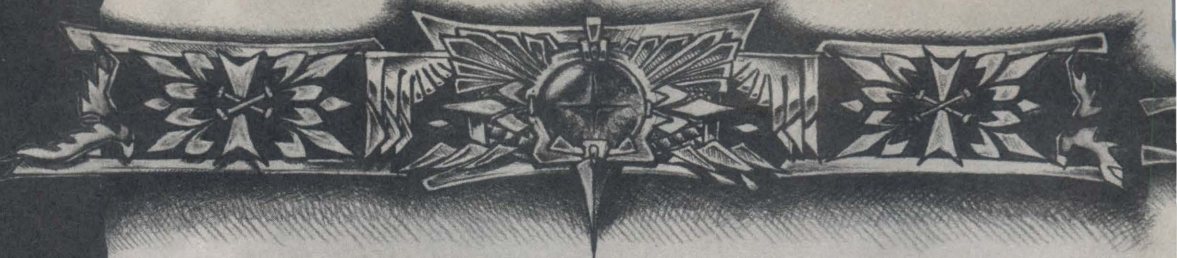
VARÁZSLÓ (Paul): „Vannak ide lent fegyverek?”

KM: „Rövidkardok és szabályok.”

VARÁZSLÓ (nagy beleéléssel): „Oke! Ha rántkörtük az ajtót, tüzeljete!”

KÉT PENGEMŰVÉS (Péter és Juli): „Dolgozzunk össze! Egyszerre ráhentesünk oszt' kész!”





Aranyköpések

Gyűjtötte Lesslie, Tom Slayer és
Anges

JULI: (panaszosan) „Megyek haza, mert ha még egyszer megvágna, a kutya sem fog feleségül venni...”

GÁBOR: „Az a másik kettő, akit nem látok, az mit csinál?”

Férj és feleség a sakkról beszélgetnek:

PÉTER: „Én azt szeretném, hogy királynő legyél, de te mindig csak paraszt vagy!”

NYÚL: „De akkor sem tudunk megjutni kéttucatnyi lovassal!”

ATTILA: „Dehogynem. Csak ők győznek.”

JK1: „Menj fel és törd meg az idéző pentagrammát!”

JK2: „Mi az a pentagramma?”

JK1: „Nem számít! Menj fel, fűd el az összes gyertyát és mosd fel a padlót!”

A Varázsló a háttérből lázít:

JK: „Szerintem vágd le, lovag úram, de ha nem tennéd, dobj mágiacellenállást!”

A disznóólba bezuhant JK:

ZSOLDOS (Gábor): „A disznóól mekkora? Stratégiailag...?”

JK: „Hallottál már olyanról, hogy egy Szent elünt egy csatában és évekkel később máshol jelent meg?”

ZSOLDOS (Attila): „Nem nagy ügy, ilyet már én is csináltam...”

cellában majd rábukkannak valamire, amiből kitalálhatják Shipao valamiféle gyengéjét. Ezek a szerzetes testvérek azonban még soha nem látták Shipao sárkányát – így hát érthető módon halálosan megrémültek, amikor megpillantották a sarokban szuszogó kicsiny, füstölgő orrú, rozsdavörös gyíkot.

– Hiszen ez egy Tainmin sárkány! – kiáltotta egyikük – Ne menjetek oda, embert eszik egy falásra!

No, ez kellett már csak társai rémületéhez! Fejvesztve menekültek ki az ablakon, ahányan csak voltak. A sárkány pedig elgondolkodott.

– Shipao oly jól kitalálta az alakomat, hogy mindenki elhiszi már, valóban létezem – még én magam is. Így hát valóban létezniem kell. Ám belső természetemről semmit sem gondolt ki eddig. Azt hiszem, azért, hogy ne okozzak gondot neki. Ám most végre megtudtam, milyennek kell lennem, hogy mindenki higgyen nekem. Bekapok egy-két embert – és máris tökéletesen igazi leszek. Gondom csak Shipaoval lehet – hisz' ő biztos tudja, hogy csak illúzió vagyok. Ő teremtet. Ezért őt fogom felfalni először, így nem lesz vele több gondom, s mindenki félni fog tőlem, a valódi Tainmintől!

Ezzel elégedetten tovább szundikált.

Shipao hamarosan hazaérkezett. Benyitott a cellájába, örült, hogy végre pihenni térhet a hosszú út után – ám ekkor a sárkány előszökkent az ágy alól, s huss, egyetlen mozdulattal bekapta. Szegény ijesztgetős Shipao! Bárcsak hallgatott volna az idősebbekre, s ne lett volna oly meggondolatlan!

Csigás Gábor

SZELEK VÖLGYE LÁNDZSAISKOLA

A Szelek Völgye Ardúniában, az Apologetától északra húzódó partvidéki dombok közt rejtőzik, egészen közel a szomszédos tartomány, a Catellán Hercegség határához. A történelem hajnalán a dúnok számos kis erősséget emeltek itt partraszállásuk után, ezek közül nem egy – többszörös átépítés után ugyan – ma is áll. A Szelek Völgyét őrző vár hajdan egy tisztavérű dún hadúr birtokába került, az ő leszármazottai lakják ma is (a jelenlegi tulajdonos legalábbis így szereti emlegetni). Ugyanezen források szerint a dún időkre vezethető vissza a helyi lándzsaiskola eredete is.

Annyi kétségtelenül igaz, hogy az itt képzett harcosok a legjobb dún hagyományokhoz méltón forgatják fegyverüket, s nevezett ősohöz hasonlóan, elsősorban a fegyelemben és az alakzatharcban jeleskednek. A birtok és az iskola urai – így a jelenlegi, Mirean Savis báró is – nem csupán saját céljaira nevelnek lándzsásokat: a Szelek Völgye alakzat-harcosai kedveltek szerte az országban, s még a Birodalom szívében is ismertek.

Az a nemesúr, akinek efféle egységre van szüksége, általában saját katonái közül küld Savis báró keze alá egy-egy csapatot, hogy a megfelelő ellenszolgáltatás fejében – egy-három esztendő múltán, attól függően, mennyire voltak alapvetően gyakorlottak – képzett alakzat-harcosokként kapja vissza őket. Magányos legények csak akkor állhatnak a Szelek Völgye lándzsásai közé, ha Sa-

vis gróf saját egységei szenvednek hiányt, esetleg valamely „vendég” csapat foghíjas. Mindazonáltal, ezek a harcosok egymagukban sem lebecsülendő fegyveresek; többet érnek a legtöbb reguláris lándzsavívónál.

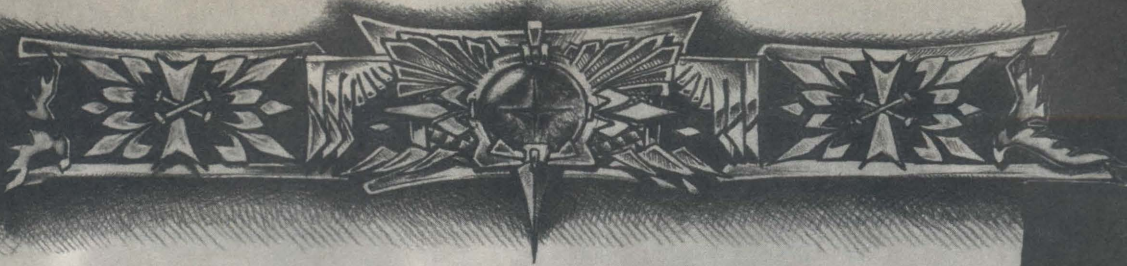
A Szelek Völgye mögött valóban sok-sok esztendő kiforrott tudása áll, úgy a harci-hadászati, mint a kiképzési technikákat illetően. Urai hosszú generációk óta tudatosan törekszenek, hogy iskolájuk fényes hírnevét megőrizze, tradícióikon mindig épp csak annyit módosítva, amennyit a korok változása megkövetel. Ragaszkodnak a hamisítatlan (vagy annak vélt) dún szokásokhoz, foggal-körömmel igyekeznek minél tisztábban tartani az ősi várvonalat – habár az évezredek távolából ez inkább csak mese.

Harcosaik könnyű, fémlapokkal megerősített bőrvértet viselnek (SFÉ: 4, MGT: 3), lándzsáik masszívak, nem túlságosan hosszúak. Hadijelvényük egy korabeli dún gálya stilizált rajza, ezt gyakorta hordják zekéjükön az itt tanult, de más nemes szolgálatában álló lándzsások is, természetesen saját uruk *signuma* mellett.

Az iskolában tanulható képzettségek

Ha a karakter a Szelek Völgye Lándzsaiskolában nevelkedett, csak az alábbi képzettségek közül válogathat. Ha itt fel nem sorolt képzettségek





re is vágyik, azokat a karakter előtörténetében mással kell indokolnia.

Lándzsavívás

Fegyverforgatás (egyenes rövidkard)

Futás Verekedés

Harc alakzatban*

Nyelvismeret (ardún) Írás/olvasás

Vallásismeret (ardún) Úszás

Vallásgyakorlat (ardún)

Hadvezetés (dún rendszerű)

Harcértékek

Az irányzat elsősorban csoportos harcra alapoz, ezért művelője igazi hatékonyságát ilyen jellegű összecsapások során képes megcsillogtatni.

Fegyver és technika	EGO	TÉ	VÉ
rövidkard (4,7,7)	4	13	13
lándzsa (9,3,2)	9	10	9

Mind rövidkarddal, mind lándzsával maximum 40-es TÉ és VÉ érhető el.

Különleges Képességek

A Szelek-Völgye Lándzsaikola különleges adománya a Harc Alakzatban képzettség (a karakter +20% specializációt vásárolhat a TP-iből a lándzsás alakzat-harcra). Ennek legfőbb előnye, hogy a katonák harci tudásukat (TÉ 10-es része) összeadhatják egy közös Kezdeményező Értékben (lásd Harc – KÉ).

Az adomány sikeres használatához legalább három gyalogoskatonára van szükség.

Daktari

A Varázspárbajra nevezett versenyművek beküldési határideje július hónap első napja az Úr 1998. esztendejében

TILTOTT KANTON
Szerpjátékosoknak ...
... újra a CODEX színvonalán

A nagy sikerre való tekintettel a Nifor Kiadó idén nyáron újra megrendezi Codex-táborát.

Mátrafüreden, szerepjátékosok méltó környezetben, a megszokott színvonalú színes programokkal.

Bővebb információ:
06 30 601-846
06 20 540-106

24 éves korúak igényelhetik a helyszínen Szakmai keretben felügyeletet biztosítunk.

júl. 27. – aug. 1.

LEGENDÁK KÖNYVE

VAVYAN FABLE
DALE AVERY
R. HAWKWOOD
...és mások

**HAMAROSAN
MEGJELENIK**

MAX
HÁJZTANFOLYAMOT HIRDET

367-8347 vagy 320-2455
10-14 óráig





M.A.G.U.S. KÁRTYA VERSENYNAPTÁR

MÁRCIUS

Március 29. Vasárnap

Főnix Klub

- ⑤ de. 10 óra
Budapest, Ferencvárosi Művelődési Központ - 1096, Haller u. 27.
Szabályok: A hivatalos versenyszabályoknak megfelelően.
Nevezés: Camelot Szerep és Kártyajátékszakszűzet 1094 Budapest, Ferenc Krt. 33 Tel.: 215 9035
Nevezési díj: 500 Ft.

ÁPRILIS

Április 4. Szombat

- ✓ **Hivatalos M*K bajnokság - III. forduló**
⑤ de. 10 óra (nevezés és regisztráció 9 órától)
Budapest, Orczy Kert - Főépület 1089, Orczy út 1.
Szabályok: A versenypaklinak minimum 40 lapból kell állnia. A versenyzőknek a verseny megkezdése előtt laplistát kell készíteni és leadni a bírói testületnek, melynek a versenypakli teljes és hibátlan leírását kell tartalmaznia. A legjobb 16-ba jutásig hagyományos, minimum 5 fordulós, svájci rendszerben zajlanak a küzdelmek, utána egyenes kieséssel folytatódnak. Egy meccs legfeljebb 40 percig tarthat, ha ez idő alatt nem születetik eredmény, bírói döntés jelöli meg a győztest. Óvás esetén, ha helytálló az óvás - tehát a laplista nem egyezik a versenypaklival -, a hibát vétő játékos elvesztette a mérkőzést, indokolatlan óvás esetén - ha a laplista hibátlan és más szabálytalanság sem történt - az óvó játékost a teljes versenyből kizárják.
Tiltott lapok: Ricco (U0016)
Díjazás: Az első 8 helyezett. (Az első 3 helyezett pénzdíjat és egy-egy ultra-egyedi lapot, a további 5 helyezett egy-egy ultra-egyedi lapot kap.) A díjak pontos összege és meghatározása minden verseny előtt megtekinthető a nevezés helyszínén.
Nevezés: MAGITOR - Valhalla Páholly Könyvesbolt 1077 Budapest, Klauzál u. 9 Tel.: 352 1161
Nevezni csak személyesen lehet.
Nevezési díj: 500 Ft. Minden nevező a verseny helyszínén, a laplista leadásakor egy különleges, sehol másutt meg nem jelenő, egyedi lapot kap ajándékba. (Minden versenyen mást.)

Április 11. Szombat

- PREMIER M*K bajnokság - II. forduló**
⑤ de. 10³⁰ óra (nevezés és regisztráció 9³⁰ órától)
Nyíregyháza, Váci Mihály Városi Művelődési Központ Ifi Centrum - 4400, Szabadság tér 9.
Szabályok: Fixen 60 lapos versenypaklival kell játszani. 5 fordulós SVÁJCI rendszerű verseny, 1 forduló két 40 perces meccsből áll. Ha nincs a játékidő végéig nincs győztes a több Diadal Pontot szerző győz, ilyen esetben minden lerombolt Toronyszint 2 Diadal Pontot ér.
Nevezés: a helyszínén.
Nevezési díj: 500 Ft. Valhalla Könyvklub tagoknak: 400 Ft.

Április 18. Szombat

Pergamen Kupa

- ⑤ de. 11 óra (nevezés a helyszínén és regisztráció 10 órától)
Budapest, Aréna Stratégiai Kártya, Szerepjáték Klub és Bolt - 1055, Stollár Béla u. 18. Tel.: 302 8737
Szabályok: Hagományos SVÁJCI rendszerű verseny.
Nevezés: Az Aréna Klubban - 1055, Stollár Béla u. 18. Tel.: 302 8737 és a MAGITOR - Valhalla Páholly Könyvesboltban - 1077 Budapest, Klauzál u.9 Tel.: 352 1161, vagy a helyszínén.
Nevezni csak személyesen lehet. Maximum 60 induló lehetséges.
Nevezési díj: 300 Ft.

Április 26. Vasárnap

Főnix Klub

- ⑤ de. 10 óra
Budapest, Ferencvárosi Művelődési Központ - 1096, Haller u. 27.
Szabályok: A hivatalos versenyszabályoknak megfelelően.
Nevezés: Camelot Szerep és Kártyajátékszakszűzet 1094 Budapest, Ferenc Krt. 33 Tel.: 215 9035
Nevezési díj: 500 Ft.

Április 26. Vasárnap

Hollótanya

- ⑤ de. 10 órától
Hollótanya Kártya-Szerepjáték-Képregény Bolt és Klub 1077, Rumbach Sebestyén u. 8.
Szabályok: A hivatalos versenyszabályoknak megfelelően.
Nevezés: Hollótanya 1077 Budapest, Rumbach Sebestyén u. 8.
Nevezési díj: 500 Ft.

MÁJUS

Május 2. Szombat

- ✓ **Hivatalos M*K bajnokság - IV. forduló**
⑤ de. 10 óra (nevezés és regisztráció 9 órától)
Budapest, Orczy Kert - Főépület 1089, Orczy út 1.
Szabályok: A versenypaklinak minimum 40 lapból kell állnia. A versenyzőknek a verseny megkezdése előtt laplistát kell készíteni és leadni a bírói testületnek, melynek a versenypakli teljes és hibátlan leírását kell tartalmaznia. A legjobb 16-ba jutásig hagyományos, minimum 5 fordulós, svájci rendszerben zajlanak a küzdelmek, utána egyenes kieséssel folytatódnak. Egy meccs legfeljebb 40 percig tarthat, ha ez idő alatt nem születetik eredmény, bírói döntés jelöli meg a győztest.
Óvás esetén, ha helytálló az óvás - tehát a laplista nem egyezik a versenypaklival -, a hibát vétő játékos elvesztette a mérkőzést, indokolatlan óvás esetén - ha a laplista hibátlan és más szabálytalanság sem történt - az óvó játékost a teljes versenyből kizárják.
Tiltott lapok: Ricco (U0016)
Díjazás: Az első 8 helyezett. (Az első 3 helyezett pénzdíjat és egy-egy ultra-egyedi lapot, a

további 5 helyezett egy-egy ultra-egyedi lapot kap.) A díjak pontos összege és meghatározása minden verseny előtt megtekinthető a nevezés helyszínén.
Nevezés: MAGITOR - Valhalla Páholly Könyvesbolt 1077 Budapest, Klauzál u. 9 Tel.: 352 1161
Nevezni csak személyesen lehet.
Nevezési díj: 500 Ft. Minden nevező a verseny helyszínén, a laplista leadásakor egy különleges, sehol másutt meg nem jelenő, egyedi lapot kap ajándékba. (Minden versenyen mást.)

Május 9. Szombat

Pergamen Kupa

- ⑤ de. 11 óra (nevezés a helyszínén és regisztráció 10 órától)
Budapest, Elisyum kártya- és szerepjáték Klub - 1132, Csanády u. 4/b (Bejárat a Kresz Géza utcából)
Szabályok: Hagományos SVÁJCI rendszerű verseny.
Nevezés: Az Elisyum Klubban - 1132, Csanády u. 4/b és a MAGITOR - Valhalla Páholly Könyvesboltban - 1077 Budapest, Klauzál u. 9. Tel.: 352 1161, vagy a helyszínén.
Nevezni csak személyesen lehet.
Maximum 60 induló lehetséges.
Nevezési díj: 300 Ft.

Május 16. Szombat

PREMIER M*K bajnokság - III. forduló

- ⑤ de. 10³⁰ óra (nevezés és regisztráció 9³⁰ órától)
Nyíregyháza, Váci Mihály Városi Művelődési Központ Ifi Centrum - 4400, Szabadság tér 9.
Szabályok: Fixen 60 lapos versenypaklival kell játszani. 5 fordulós SVÁJCI rendszerű verseny, 1 forduló két 40 perces meccsből áll. Ha nincs a játékidő végéig nincs győztes a több Diadal Pontot szerző győz, ilyen esetben minden lerombolt Toronyszint 2 Diadal Pontot ér.
Nevezés: a helyszínén
Nevezési díj: 500 Ft. Valhalla Könyvklub tagoknak: 400 Ft.

Május 24. Vasárnap

Hollótanya

- ⑤ de. 10 órától
Hollótanya Kártya-Szerepjáték-Képregény Bolt és Klub 1077, Rumbach Sebestyén u. 8.
Szabályok: A hivatalos versenyszabályoknak megfelelően.
Nevezés: Hollótanya 1077 Budapest, Rumbach Sebestyén u. 8.
Nevezési díj: 500 Ft.

Május 31. Vasárnap

Főnix Klub

- ⑤ de. 10 óra
Budapest, Ferencvárosi Művelődési Központ - 1096, Haller u. 27.
Szabályok: A hivatalos versenyszabályoknak megfelelően.
Nevezés: Camelot Szerep és Kártyajátékszakszűzet 1094 Budapest, Ferenc Krt. 33 Tel.: 215 9035
Nevezési díj: 500 Ft.

ÁTUETTÜK A HATALMAT A COMBOSCÉP FELETT IS!!!!

ORKKbarlang

Cím: Budapest 1067 Teréz krt. 13. Tel/Fax: 3-226-026

<http://www.privatemoon.com> E-mail: khaled@elender.hu, khaled@mail.datanet.hu



GORKAMORKA™



A hűvös éjszaka csillagokkal pettyezett fekete lepke borította be a sivatagot. Távol minden lakott területtől, a sivár pusztaság kellős közepén tábortűz pattogott, némileg felmelegítve a körülötte gubbasztó orkok gémberegett tagjait. Néhányan nekiláttak, hogy squigből és a homokban turkáló puhatestűekből levest kotyvasszanak. Nehéz napot tudhattak maguk mögött, de panaszra semmi okuk nem lehetett, mivel a kaja jó volt, a délutáni harc ha lehetett még jobb, a zsákmány pedig egyenesen mesébe illő. Nem messze a tábortűztől hatalmas kő emelkedett a pusztaságból az ég felé. A szikladarab tetején ott ült az öreg Rosszmegek, a regős, kinek történeteit már ezerszer végighallgatták az orkok. Ez persze mit sem változtatott azon a tényen, hogy most is mint mindig jót fognak szórakozni az agg mesemondót körbeülő orkok. Rosszmegek belekezdett mondandójába. Ezúttal egy olyan történettel hozakodott elő, melyet még emlékei szerint eleddig nem mesélt fiainak. A legszebb mesét. Gorkamorka történetét.

„Szóva` az elején minnyájan felütünk a jágányra, hogy eemennyünk a WAAAGH-ba. Peesze bonnant is tunnátok ti mi az. A WAAAGH a legjobb dolog a világon, abova oda szoktak menni a legjobb, legnagyobb legszívósabb, legokosabb ó`kok. MINK! Gondojjatok mán bele! Mentünk át a zegész csillagos égben egy baznagy jágányba, a masina meg fémbő vót, hogy százával is efértünk belül a srá-cokkal.”

Az orkok figyelmesen hallgatták a történetet. Nem mintha először mondta volna el az öreg mesélő, de olyan jó volt hallgatni és maguk előtt látni a több mérföld hosszú tákolmányt, amint méltóságteljesen szeli át a csillagok közti űrt. Az orkok mindenért tudtak lelkesedni. Feltéve ha az kapcsolatban volt a háborúval, melyet WAAAGH-nak neveztek. Fura dolog ez. A WAAAGH egyszerre jelenti a hősiességet, a háborút és a főnök vezéri képességeit, s igen eksztatikus hatással van a zölbőrűekre.

„Nazgrad! Hánycó mondjammá, hogy netúrd Krok-fang orrát miközbe bozzátok pofázok má! Na! Holis vótam a mesébe? Ja! Szóva, mentiünk mink a WAAAGH-ba, oszt eccerre csak... BUMMM! - ebben a pillanatban hatalmas robbanás rázta meg a táborlakók lába és ülepe alatt a talajt. Valamelyik nagyonhülye gretchin a tüzet felszítandó, benzinespalackot dobott a parázsra. - Hátzsbülye! Gaz, Razgob! Vakarjátok le Smudga maradványait a buggyró oszt gyetek vissza bagatni a történetet. No! Szóval, ottartottam hogy BUMM! A verda amin búztunk azúrben ráesett egy bolygóra. Aztán meg PLACCS, telibe kaptuk a sziklákakat és jól széjje zúztuk a talajt. Namega jágány is széjje ment. Pont úgy mint Naggrot buggyja a déután. Mi? Marba jó vót mikor a kocsi fe`szát, meg leesett! Mi? Wa-aagh!!!!”



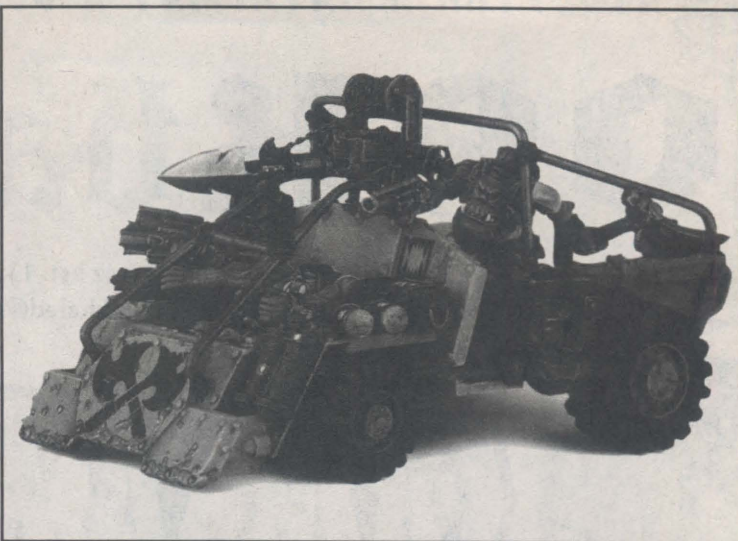
Az orkok hangosan felröhögtek. Nagrot kocsija egy köré futva a levegőbe emelkedett, egy pillanatig úgy tűnt mintha lebegne, majd magával rántva tehetetlen sofőrjét ráesett az ellenséges törzs egy motorosára. Szerencsétlen hiába észlelte a közelgő veszélyt, ripityára tört járművével egyetemben a rázuhanó több mászányi súly alatt. Naggrot járgánya azonban nem állt meg, csinos kis nyomot hagyott a homokban. Mekkora győzelem volt!

„Szóval, mikor lezubantunk a géppel, az pont olyan nyomot bűzott, mint Naggrot veredája. Csak sokkalta nagyobbat. Azé bűzott nagyobbat mer a miénk nagyobb vót mint ami nem a milyenk hanem a Naggroté. Olyan bazinagy vót, hogy robadt nagy má! Na képzejjetek el egy akkora bazinagy valamit ami nagyobb mint a batalmas és még anna is sokka bazinagyabb. Na az vót a milyenk. Értitek? A jágány meg csak csúszott mint squigtakony a gombasörbe, hõhõbõ... jó mi... oszt akkora katlant basított a földbe, hogy na. Recsegett, ropogott mint Gbarkein squigleves után... babababa... aztánmeg feerobantak benne a dógok. Ekkora ütközésmég sobasemnem vót még ó kemlékezet óta. El is neveztük Karambó`nak. Abó meg a gép csúszott azt meg Féknyomnak.”

Ekkor kezdődött az egész. A Nagy Karambolla. Egy hiperúrvihar egyszer csak a bolygó felszínéhez csapta a hajót. Az, hogy a fedélzeten bárki is túlélte a csatanást csak a vak szerencsének köszönhető. Több mérföldes csúszása közben hasított ki a sok száz láb magas kanyont, a Féknyomot.

„A göbzaj olyan marhára bazavágódott mikó leesett hogy szerintem Odgun a roncsstelep göréja egy fogat sem adott vóna érte. Hulladék meg hullá vót mindenütt. Mint ha Mektow összes autóbontóját a sivatagba repítette vóna valami. Jó mi? A sok alkatrész, amit a Mérnörök összeszedtek és amita kis hüje grecsinek kitértak a homokból az eccer mind a bajóba vótak beépítve. Namosmá remélem tuggyátok kábé mekkora vót a göbzaj?”

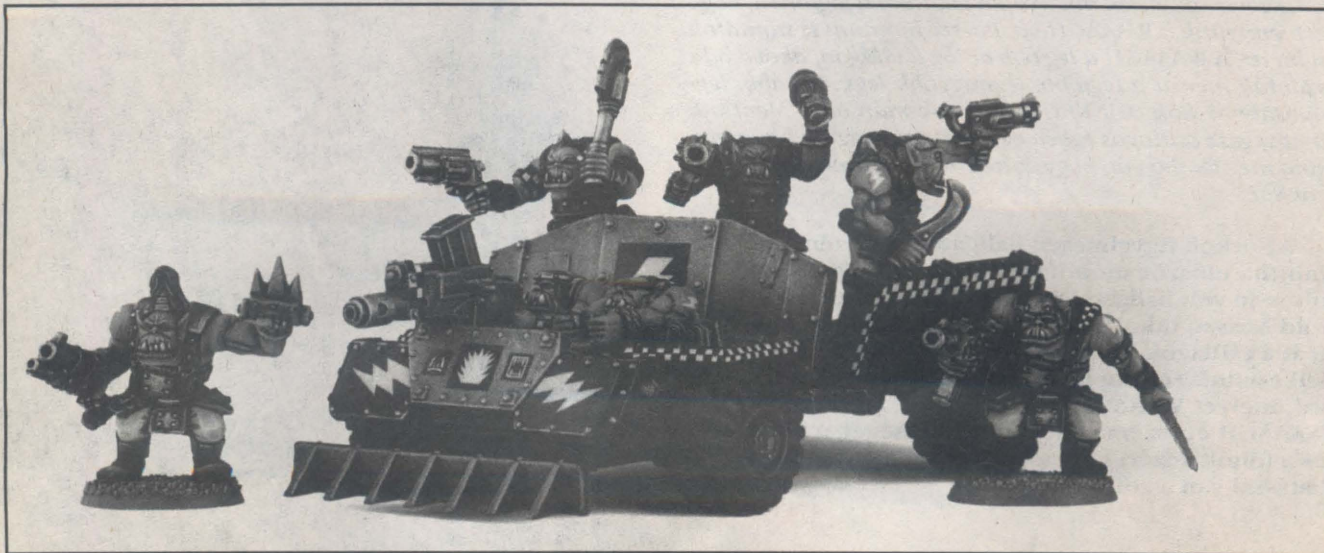
Óriási bizony. A bolygó felé igyekvő járműből a légkörben leszakadt darabkák szétszóródtak az egész



kontinensen. A felrobbant hajtóművekből a levegőbe jutott radioaktív hajtóanyag és a becsapódásnál felszálló por majd tíz évig eltakarta a bolygó napját, és kiirtotta a sivatag megmaradt lakóit. Amit nem tudott elpusztítani, azt megrontotta, eltorzította. Ekkor történ a legváratlanabb dolog. A roncsok között mozgás támadt. Valami kimászott a hulladék alól. Valami zöld. Valami nagy.

„Jó kérdés Nazgrod. Látom sokra viszed még. Okos vagy csak ne turdmán a melleted ülő orrát, vagy aggyá nekem is belőle! Szóval asztkérded micstínátunk utána. Assziszitek hogy mind meghatunk mi? Adebogy! Neeem bát! Tuti ranem! Higgyétek máéeee hogy nem, na! Mer mi tökösek vótunk nem úgy mint azok ott az ellenséges táborba. Hogybogy milyen ellenséges táborba. Hátott a dombmögött. A Zelvtá`sak. Comradz. Tuggyátok má? Akkó jó. Szóva, mink bírtuk a strapát.”

Roszmek elmosolyodott, mikor az orkok együgyű versikét kezdtek el kántálni. „A Zöd az kémény, a Zöd az jó, az összes Ó`knak lenni kívá jó!!! WAAAGH” Távol a kietlen sivatagban magányos, ismeretlen fenévad ordította a homályos holdat...



„Pesze azér vót aki megpusztót a Karabó'-ban. Ez vitat... vitab... kéccségtelen. Azis lehet hogy többszázan megbótak. Nem hiszem, hogy bárki tunná hogy bányan még az okostojás Mérnorkok se a városba, pedig azok jó sokmindenrő tunnak, mer' ők szokják adni a lővős pus-kát meg a többi motyót ami működik. Mindegy. Páran túlétük és itt vagyunk. Meg néhány taknyonc grecsin is megmaradt csak tunnám hogy minek meg hogyan, hiszen azok nem Ó'kok mint mi.”

Roszmek egy követ hajított a sötétbe, ahol snotlingot sejtett. A kis zöld teremtményt valószínűleg a fény és a meleg vonzotta az orkok közelébe. Nagy szerencséjére nem levesként végezte. Szüksös idők jártak... Hát igen. Snotling, Gretchin és Squig mindenütt volt, ahol az Orkok felütötték a fejüket. Nem beszélve a gombákról. A semmiből nőttek elő, a legsvárabb helyeken, a legmostohább környezetben. Sokak szerint a bolygók orkosításának melléktermékeként jönnek létre. A Gretchinek és Snotlingok esete egyértelmű. Az Orkok rabszolgaként kezelik és tartják őket, kihasználva mérhetetlen együgyűségüket.

„Mikó asztán a skacok kikészálódtak a roncsok közül aszonták: Mosmeg hogyfogunk a Waaagh-ba menni? A jágány leesett a sivatagba és nem megy má. A Waaagh meg eefog kezdődni néékülünk. Szóval a Mérnorkok meg néhány Agyas skac kiokoskotta hogy kell összerakni a göp-zit őgy ahogy vót. Na néhány lelkes ficere mint Én is, meg tik itten a tűzné beugrottunk a kocsikba, hogy össze-szeggyük a darabokat, amibő asztán malydan összerak-juk a gépet. Csinátunk egycsomó trükkös motyót, amíve asztán mehetünk harcóni.”

A társaság egy orkként pattant fel a tűz mellől és üvöltöni kezdett: „Harcóni! Harcóni! Harcóni!” Közben a sötét eget bámúlták, ahol a WAAAGH szerintük éppen zajlik. Reménykedtek, hogy az ott harcoló többi ork a csatazajon keresztül is meghallja a kántálást, és örvendeznek.

„Ésa törmelékébő építették az új jágányot. Azmeg egyre nagyobb meg bazinagyabb lett. Körülötte felbúztak egycso-mó kunyhót, meg bótót, meg mindent ami a szórakozás-bo köll. Egyidő múlva egész város lett a roncsokná. Naszó-val mellette. Mer a skacok mindig megkeresték a szerelő-ket és elatták nekik a talált motyeszt és mindig annak atták aki a legtöbb fogat attá érte. A fogakbő meg vettek egycsomó kocsit meg mégtöbb harcost, hogy mégtöbb mo-tyeszt gyűjcsenek amiért fogat kapnak amiből mégtöbb kocsit lehet venni meg skacot... Naszóval értitek nem? Mondom, marba okos terv vót és a végén visszamehet-tünk vóna a Waaagh-ba.”

Újra felhangzott a kántálás. Roszmek ezúttal csend-re intette a fiúkat.

„A roncs egyre bazinagyabb lett asztán meg kövéreb és kövéreb és úgy nézett ki mint a legesleg dagattabb Ó'kok. Mer úgyisvan! Mindenki aszonta aki látta, mer-hogy mindenki tuggya, hogy a legnagyobb Ó'kok maguk az istenk Gork meg a Mork. Az ügyes Mérnork fijúk meg megcsináták hogy emnnyünk a Waaagh-ba. Ekkó valam-lyik hüje aszonta, hogy : Némám ez pontojan mint Gork. Másmeg azt hogy: Ez pontúgy nézki mint a Mork. Nemso-ká mindenki aztat ordította, hogy Gork meg Mork. Aztán

meg egymás fejét keztek verni így ni. - Roszmek egyetlen subintással egyoncsapta a mellette elmélyülten ülepében vájkáló Gretchint. A többiek éktelen röhögésbe kezdtek. - Értitek má? Nemsoká mindenki azt óbégatta hogy Gork! Gork! Gork! Meghogy Mork! Mork! Mork! A város égett, a roncsis, mikor ottan pofozkottak belül. A jágány meg meg-int széjje esett.”

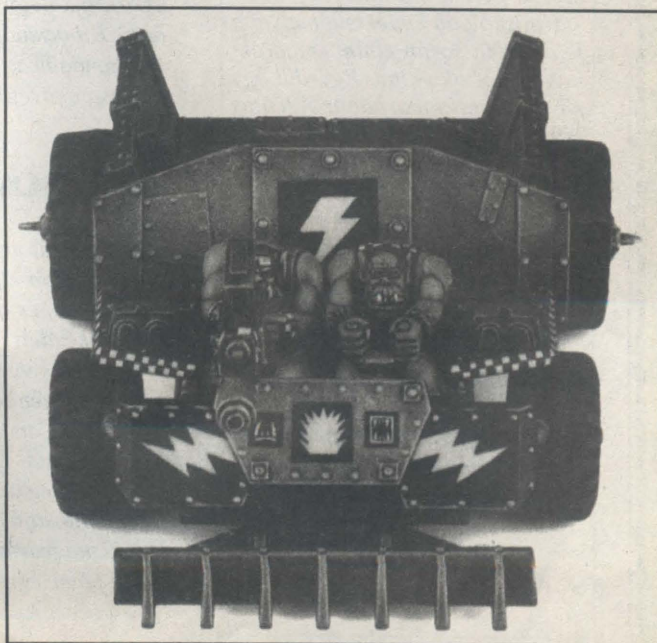
Az orkok elszomorodtak, ahogy a Roszmek törté-nete a vége felé közeledett. Döbbenet hallgatták, hogy festette zöldre a vér az új jármű roncsait. Min-degyikük előtt füst, üszkös parázsló romok képe rém-lett fel...

„Így vót! A hulladékokbő összetákót őj göpzi széjje esett másocó is. Sok szerelő is megpusztulot. Akik meg meg-marattak azok meg még mindig verekedtek hogy Gork vagy Mork, Gork vagy Mork...Ekko valamejik okostojás kiagyaata, hogy a gép minkettőre tökugyanojan ezé le-gyen az a nevehogy GORKAMORKA. Tökmindegy hogy minmegyünk a Waaaghba csak mennyünk mááá... No-meg igyasztán mindkét isten örüni fog és aza tuti.”

A hallgatóság újból felpattant, és fegyvereiket a ma-gasba emelve lövöldözni kezdték a csillagokat. Gork és Mork nevének hallatán határtalan lelkesedés ön-tött el a szívüket. Roszmek ismét csendre intette őket, hogy befejezhesse történetét.

„Több száz évig csinátuk a Gorkamorkát. Sőt az is le-bet, hogy több száz évig!! Bizony! A fenese tuggya mek-számolni. Szerintem a Mérnork fijúk se tuggyák. És még mindig sincsen kész. Keresgéjjük a darabokat a sivatag-ba, mer azokat jól ellebet adni a városba jó sok fogér ami-ből aztán vehetünk... de ezmá tuggyátok ti is. Szóval ha eccer végre összejön az összes darab ami kell akkó kész lessz a Gorkamorka és akkó mehetünk a Waaagh-ba. WA-AAGH, WAAAGH, WAAAGH!!!!!!”

Déenes



Előzetes jelentés Angelis felderítésének első szakaszáról - részletek a hajónaplóból



UTILITATUM ADMINISTRATUM SOLUM
IRNOK: Sadem
LÁTNOK: Tomas
SCHOLA EDIATRIX: Costella
EDO PURIFICATUM: Priatus
EDO DIABOLUS: Fra Vega
EXEMPLARIS: III
TABULA LIBRARIUM: 1P401/43.31/22.72/HA

+++ **Küldő:** *Eternal Vigilance* (az Angelis körül keringve)
++ **Fogadó:** Dolumar IV
+ **Célállomás:** Mars
+++ **Dátum:** 8116344.M35
++ **Telepata:** Astropath-terminus Kabel
+ **Hivatkozás:** AdMech/019123298/GT
++ **Szerző:** Luteus Vox bolygókutató nagymester

Motto:

„A rejtélyek egyszerűen olyan tények,
melyeket még nem értünk.”

Az Impérium északkeleti végében található egy kicsiny kettős csillag, melyet az emberek XCV-103 néven neveznek. A csillag körül keringő, Angelis nevű halott bolygó, és a felszínén található idegen romok felderítésére az Adeptus Mechanikus évszázadokkal ezelőtt expedíciót indított. Erről a vállalkozásról egészen a mai napig senki sem hallott többé. Hiábavaló volt még a legjobb Asztropatak igyekezete is, ők sem jutottak semmilyen eredményre. Mivel a bolygót hamarosan hipertér-viharok tették elérhetetlenné, a keresést be kellett fejezni.

Nincs olyan emlékmű, melyet a felderítőút során eltűnt embereknek állítottak volna. Egyedül egy rövid jelentés maradt az Adeptus könyvtáraiban - egy akta, melynek utolsó bejegyzése a következő:

„Minden kapcsolat megszáadt, jelenlegi helyzetük ismeretlen.”

Imát mondunk azon lelkekért, melyek a semmiben hajóznak, Találjanak békét az elveszettek, nyugodjanak apáink, és nyugodjanak testvéreink, Imát mondunk lelkeikért, mely a semmiben hajózik.

*Ave Navigatus,
Az Elveszett Lelkek Litániája*

• A 8100344.M35-ös bejegyzés:

Alapvizsgálataink szerint az élet lehetősége a vizsgált bolygón 2.76 ezrelék, azonban hajónk szenzorai különös energiamintát regisztráltak. A minta különböző hullámhosszú, egyenetlen impulzusokból áll, és feltételezhető, hogy valamilyen generátor vagy jelzés lehet.

A természetes eredet teljességgel kizárható, s amint azt további vizsgálataink felderítették, egy különös épületegyüttesből származik. További vizsgálatok céljából útnak indítottuk Archeológus csoportunkat, érkezésük négy hónap múlva várható. Kibocsátottuk Venator osztályú szondáinkat, az Indagatorok hamarosan követik őket.

• A 8109344.M35-ös bejegyzés:

A kibocsátott hatvan darab Venator szonda elfoglalta pozícióját a felszínen, és az életjelek vizsgálatába kezdett. A másodlagos atmoszférikus vizsgálatok nitrogénben és oxigénben gazdag légkört mutattak ki, ami a hasonló, D-típusú bolygónál igen ritka jelenség. Remélhetőleg az Indagatorok jelentései pontosítják jelenlegi adatainkat, és magyarázatot adnak a rendkívüli jelenségre. Az életjelek vizs-

density

gálatának elsődleges adatai pontosnak bizonyultak: még a baktériumok, vírusok és más nanoorganizmusok is hiányzanak. Különös módon ezen életformák kihalása mesterséges eredetűnek látszik. A bolygó vízsűrűsége igen alacsony, alig éri el a 1:32-es értéket. A sarki területek vizsgálata még tart, de nem valószínű, hogy ott is meghaladná az 1:18-at.

• A 8112344.M35-ös bejegyzés:

Az Indigatorok jelentései még kiértékelés alatt állnak, de az bizonyos, hogy a háttérsugárzás mértéke elviselhető, így a termonukleáris konfliktus vagy katasztrófa lehetősége minimális. A légköri viszonyok gyorsan váltakoznak: a ciklonok és anti-ciklonok pillanatok alatt kialakulhatnak. Ismét meg kell erősítenünk, hogy ennek a jelenségnek semmiféle természetes magyarázata nem lehetséges.

A vízsűrűség 1:38-ra csökkent, a sarki szondák 1:26-ot jeleznek. A szárazság természetes eredete kizárható. Úgy tűnik, hogy a porviharok rendszeresen ismétlődnek, és ezek felelősek a felszín eróziójáért.

Találtunk néhány kihunyt vulkánt, melyek egy többezer éves hegylánc alaposan megkopott szirt-



jei között rejtőznek. Az eróziós szimuláció minimum 30 méteres köpást jelez, de könnyen lehet, hogy ez meghaladja a 70 métert is.

A bolygó legalább a Technológia Sötét Kora óta halott, de lehet hogy már régebről. Eddig még soha nem találkoztam ilyen bolygóval, ahol ennyire hiányoznának az életjelek, és ennyire ne lenne rá magyarázat.

• A 8115344.M35-ös bejegyzés:

Minden Indigartort az idegen épületek köré koncentrálni megálapítottuk, hogy érkezésünk óta az energiaáramlás intenzívebbé vált, de arra a kérdésre, hogy ennek oka az egyre veszélyesebbé váló felszíni körülmények lennének, avagy fordítva, nem tudunk választ adni. A hullámformák ismeretlen típusúak, növekvő erejük pedig továbbra is rejtély. Rendellenes mintákat és torzított hullámokat is észleltünk, ezek 3-4 mérfölddel a föld alól érkeztek.

A kezdeti becslésekkel szemben az energiahullám forrása az idegen építmények köré koncentrálódik, de csak részben eredeztethető belőlük.

**AZ ETERNAL VIGILANCE
HAJÓNAPLÓJÁNAK TOVÁBBI
RÉSZLETEIT A
TROLLBARLANG HONLAPJÁN
OLVASHATJÁTOK.**

www.privatemoon.com

**HA BEPILLANTÁST AKARSZ
NYERNI FANTÁZIAVILÁGUNK
REJTETT ZUGAIBA,
KAPCSOLÓDJ RÁNK.**

A másodlagos vizsgálatok további 433 helyet találtak, de itt sem a felszíni vizsgálatok, sem a fúrások nem találtak semmilyen építményt.

Vizsgálataink az építményeket illetően szintén kevés eredménnyel jártak. Annyi bizonyos, hogy anyaguk nem a bolygóról származik, de mivel a szondáink nem rendelkeznek a részletes analízishez való felszereléssel, a további vizsgálatok lehetetlenek. Még a pszi-érzékelőink is képtelenek voltak áthatolni az épületeken, így egyedül a leszálló csapattól várhatunk további információkat.

Az életformák teljes hiánya a bolygóról nem magyarázható egyetlen eddig ismert okkal sem: adataink alapján nem történhetett sem nukleáris katasztrófa, sem pedig biológiai fegyverrel elkövetett népirtás. Az eset azonban nem ismeretlen: hasonló bolygókat találtunk már ugyanebben a szektorban, illetve más régiókban is (ld. Naogeddon [EI1], Holda [EI2], Dunen II [EI2], Berien VI [EI3], Doton [EI3] és Evangel [EI4]).

Hűséges szolgálja:

Luteus Vox

**Az 1998-as év
játékszenzációja
már a boltokban!**



GORKAMORKA



WARHAMMER

40,000

A Mentor Légió

Amint Isiah parancsnok belépett a szentélybe, azonnal megpillantotta a gárdistákat, kiknek riktó fehér-zöld páncélja furcsán csillogott az üvegablakokon átszűrődő fényben. Ők ügyet sem vetettek rá, annyira elmerülten beszélgettek.

Isiah előrelépett, mire egyikük felnézett, és elmosolyodott.

„Á, Isiah parancsnok, már vártuk Önt!” - A többiek is befejezték a beszélgetést, és a kapitány felé fordultak. Egyikük szintén szélesen mosolygott, a többiek viszont merev arccal pillantottak a parancsnokra. Isiahnak minden akaraterejére szüksége volt, hogy ne teremtsen le őket tiszteletlen magatartásuk, és nyegle üdvözlésük miatt.

„Korábban érkeztek, mint vártuk” - sziszegte. - „Engem pedig csak most értesítettek.”

„Sebaj, a lényeg hogy itt vagyunk, és hogy azonnal induljunk! Ugye Ön is így gondolja?” - Mivel mindannyian tudták, hogy Isiahnak minél előbb a Golancon van szüksége rájuk, a kérdés eléggé szónoki volt.

„Egy feltöltött sikló várja Önöket a 6A dokkban...”

„Erre nem lesz szükség parancsnok. Van saját járművünk. Csak mondja meg, hol van szükség ránk, a többi majd mi megoldjuk.”

Isiah ebben biztos is volt. Már akkor tudta, amikor a szondák először jelezték az érkező hajót. Rendházának létszáma éppen elég alacsony volt, s ezt még tetézte, hogy őket küldték ki a bolygó titkos fegyverraktárának védelmére, melyet elda kalózok fosztogattak. Eddig 350 emberét veszítette el, és még semmilyen eredményt sem ért el. De ezekkel az új harcosokkal, akiket a Mentor Légió küldött, megfordulhat a háború menete. Az ajánlat, melyet a Mentor rendház adott, valóban visszautasíthatatlan volt: rendelkezésére bocsájtották elitegységük öt tagját, melyekhez fogható harcosokkal

egyetlen más rendház sem rendelkezett, mindössze azért, hogy megtapasztalhassák a valódi harcot.

„Csatlakozzanak a 8. Századhoz Rox Hamusíkján, és irányítsák a frontális támadást a fegyverraktár északi bejárata ellen. Kapnak 115 pihent embert és légi támogatást. Az idegenek védelmüket a síkság déli részén állították fel, ahol elterelő támadást indítottunk. Ezt személyesen fogom irányítani. Kérdés?”

„Köszönjük, parancsnok. Mikor indulhatunk?”

A Mentor Légió viszonylag új rendház. A 26. Alapítás során állították fel, a jelen ezredév közepén, és a 888. számot kapta. Ez eredetileg a Csillagskorprióké volt, de ők egy szerencsétlenség folytán a hipertérben utazva démonok áldozatául estek, génmintájuk pedig olyan hibás elemeket tartalmazott, melyek alapján nem lehetett újraélesztetni a rendházat. Ezen szerencsétlen események után - bár sorsuk ismeretlen - a Császár halottnak nyilvánította a rendházat.

Az Adeptus Mechanicus Biológus Mágusai egy darabig még kísérleteztek a génmintával, de hamarosan be kellett ismerniük kudarcukat. Úgy tűnt, hogy a 888-a számot többé nem tölti be senki, de a Birodalomnak harcosokra volt szüksége, s a 26. Alapítás során létrejött Mentor Légió mégiscsak megkapta azt. A számon kívül az egyenruhát is örökölték, a hibás gének helyett pedig újakat kaptak a Földön tárolt génbankokból.

Az új rendház különlegessége lett, hogy megváltoztatták modus operandijukat, ami óriási tanulási kapacitást biztosít számukra, különösen ami a hadászattal összefüggő dolgokat illeti. A rendház célja, hogy tökéletesítse a tudomány, a harművészet, és a haditechnika vívmányait. Emiatt nem vesznek részt a hadjáratokban, háborúkban, hanem „kölcsonadnak” osztagokat más rendházaknak és a Birodalmi Gárdának.

A megszokott osztagokon kívül gyakran kölcsönadják a rendház bűszkeégeit, az Elit Gárda tagjait is. Ők természetesen sokkal kevesebben vannak, mint az átlagos Mentorok, de erejük, képességeik és harci tudásuk ezt bőven kompenzálja. Más rendházakon és a Birodalmi Gárdán kívül az Administratum is gyakran alkalmazza őket titkos műveletekre.

A rendház nagyjából olyan felépítésű, mint az Ultramarinoké, azonban a gárdisták nagy része a rend kolostorában tölti idejét, s az egyszerű halandók csak a „kölcsonadott” osztagokkal találkozhatnak. Ennek a kolostor-erődnek a elhelyezkedése titkos, csak az Administratum legmagasabb rangú tisztviselői tudják, hol van. Itt képzik a Mentorokat a harc művészetére éppúgy, mint a haditechnikai eszközök használatára - a rendház az új fegyverek tesztelőjeként is működik. Míg a rend nagyobbik része a titkos főhadiszálláson tanul és gyakorol, a harci feladatokat a veteránok hajtják végre.

Az osztagok „kölcsonadása” mögött az az alapelv húzódik meg, hogy a Mentorok így tudhatják meg a legtöbbet a különböző birodalmi haderők harci technikáiról, illetve az ellenséges idegen fajokról. A kölcsönzött osztagok olyan értékes tudással térnek vissza rendjükhöz, ami egyedülálló a birodalmi seregek között. Azon seregek, melyek segítséget kapnak a Mentoroktól, nemcsak egyedülálló har-





ci képességekkel rendelkező harcosokhoz jutnak egy időre, hanem ezen felhalmozott tudás számukra igen hasznos darabjaihoz is. A Mentorok számára ezek a küldetések az információk mellett arra is szolgálnak, hogy elméleti tudásukat a gyakorlatban is kipróbálják. Ennek eredményeképpen a rendház rövid történelme ellenére is a legmegbecsültebbek közé tartozik.

A Mentorok másik fontos feladata az Elit Gárda képzése. Ennek tagjait általában nem is direkt katonai feladatokra vetik be, hanem különféle titkos küldetésekre. Ők az űrgárdisták legjobbjai, akik mindenhol, mindenféle feladat során megállják a helyüket, ezért nem véletlen, hogy az Inkvizíció is őket alkalmazza, ha néhány igazán kemény harcosra van szüksége.

A Mentoroknak mindig legalább 25 taktikai osztaguk vesz részt kiegészítőként más rendházak harcaiban, és 10 elit osztag teljesít valamilyen titkos küldetést. A rend többi része főhadiszállásán rejtőzik, állandóan az „igazi” feladatokra készülve.

A Mentor Légio csak szövetségesként szerepelhet egy birodalmi seregben. Ezen a módon egy osztag hozható be, mely lehet taktikai osztag vagy az Elit Gárda egy egysége.

SEREGLISTA

0-1 TAKTIKAI OSZTAG 370 pont

Profil	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Mentor	4	5	5	4	4	1	5	1	9

Ezek a birodalmi alapelvek szerint szerveznek: tíz fős osztag, mely a csata során két öt fős harci szakaszra oszlik. Ebben az esetben az egyik harci osztag használja a Célzókálót, a másikból pedig egy gárdista nehézfegyverrel támogatja osztagát. Az osztag minden tagja veterán űrgárdista profillal rendelkezik. Őrmester nincs, mivel mindegyik harcos kellően képzett ahhoz, hogy feltalálja magát a harcmezőn.

PÁNCÉL: Energiapáncél

FEGYVEREK: Mentor sorozatvető, kézi sorozatvető, repeszgránát, kés

OPCIÓK: Egy gárdista lecserélheti sorozatvetőjét egy nehézfegyverre

SPECIÁLIS FELSZERELÉS: Célzókáló

0-1 ELIT GÁRDA 410 pont

Profil	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Elit G.	4	6	6	4	4	2	6	2	10

Az Elit Gárdát, mint azt már korábban olvashattatok, elsősorban különleges feladatok végrehajtására alkalmazzák. Csatamezőkön, más űrgárdista rendházak mellett, a következőképpen szokták tudásukat felhasználni: vagy mint igen hatékony osztag tevékenykednek, kihasználva a Célzókáló előnyeit, vagy mint a harci osztagok vezetői. Minden Elit Gárdista az Űrgárdista Hősök profiljával rendelkezik, felszerelésük között pedig megtalálhatóak a rendház arzenáljának speciális darabjai: a Célzókáló, az Időtörzítő, a Torzítómező és a jó öreg Mentor sorozatvető. Az Időtörzítóből és a Torzítómezőből csak egy-egy darab van, ezért meg kell jelölni, hogy melyik modellnél vannak, viszont így arra az osztagra hatnak, melyet a kijelölt karakter vezet.

Mivel a Célzókáló a Mentorok sisakjába van beépítve, nem adható át más osztagnak, hiába vezeti azt az Elit Gárda egy tagja. Természetesen ha egy Elit Mentor vezeti az osztagot, azok az ő Vezetési Értékét használhatják.

PÁNCÉL: Energiapáncél

FEGYVEREK: Mentor sorozatvető, plazmapisztoly, repeszgránát, kés

OPCIÓK: Mindegyik modell felszerelhető plusz közelharci fegyverekkel

SPECIÁLIS FELSZERELÉS: Célzókáló, Időtörzítő, Torzítómező

ÚJ FELSZERELÉSEK

MENTOR SOROZATVETŐ 4 pont

A Mentorok továbbfejlesztették a standard birodalmi sorozatvető lövedékét, nagyobb erejű robbanófejjel ruházva fel azt. Ennek eredményeképpen a lövedék mentődobás-módosítója -2 lesz. A sorozatvető minden más jellemzőjében megegyezik az ismert fegyverrel.

CÉLZÓKÁLÓ 30 pont

A Célzókáló nem különálló speciális felszerelés, hanem az űrgárdista sisak módosításainak és idegrendszeri beültetéseknek a komplex együttese. Lényege, hogy a Hálóval összekötött Mentorok a központi vezérlés révén képessé válnak ugyanabban a pillanatban ugyanarra a pontra tüzelni, sokszorosára növelve a használt fegyver (a sorozatvető) lövedékeinek robbanóerejét.

Mivel a felszerelés még kísérleti stádiumban van, ráadásul az idegrendszer nem minden esetben viseli el a plusz beültetéseket, ezért kizárólag a Mentor Légio használja.

Ahhoz, hogy megfelelően működjön, az osztag lövésben részt vevő tagjainak 2"-re kell állniuk egymástól, és nem szabad mozogniuk a lövés körében, különben a Háló nem tudja szinkronizálni akcióikat. Miután a játékos eldöntötte, hogy



a Hálót használja, ki kell jelölnie egy modellt, aki magára vállalja a célzó szerepét. Ez a modell lő, mindazokkal a módosítókkal, melyek normál lövését is befolyásolják.

A Célzóhálón keresztül részt vevő modelleknek látniuk kell a célpontot, és annak lőtávon belül kell lennie, különben lövésük kárba vész. Ha már egyszer elhatározta, melyik modellek vesznek részt a Célzóhálóban, nem módosíthatod álláspontodat, hiába derül ki, hogy a célpont mégis messze van.

A Célzóháló együttes lövésre adott pluszait a következő táblázat tartalmazza:

Modellek száma	Erő	Sebzés	Mentőmódosító
1	-	-	-
2	+1	-	-1
3	+2	+1	-1
4	+3	+1	-2
5	+4	+2	-2

Például, ha négy Mentor célba lő egy Ork Nagyfőnökre, a lövés ereje 7-es lesz, 2-t sebez, és az orknak -4-gyel kell páncélméntőt dobni, ha nem szeretne elhalálozni. Ha megdobja, felkészülhet a következő lövésre, hiszen a nem mozgó úrgárdisták kétszer lőhetnek egy körben...

IDŐTORZÍTÓ 20 pont

Az Időtorzító szintén olyan technológiai újítás, melyet a Mentor Légio kapott meg kipróbálásra. Külsőjét tekintve a szerkezet egyáltalán nem hívja fel magára a figyelmet, hiszen csak egy kapcsolókkal és rúnákkal ellátott kis dobozról van szó, mely akár a tenyérben is elfér. Hatására azonban mindazok, akik a közelében tartózkodnak, sokkal gyorsabb mozgásra lesznek képesek, mint amire egyébként fizikailag lehetőségük volna.

Az Időtorzító magába szívja a hipertér darabjait, majd ezt az energiát szubatomi szinten átalakítja olyan módon, hogy környezete belső idejét felgyorsítsa. A körön belül levők számára ez úgy jelentkezik, mintha a külső környezet ideje lassult volna le. Ez a jelenség olyannyira megviseli az elmét, hogy még a sokéves gyakorlat sem mentesít a használat utáni zavarodottságtól.

Az Időtorzító elég nagy sugárban működik ahhoz, hogy akár 10 modellre is hatással legyen, feltéve, hogy azok nem állnak messzebb egymástól, mint 1". Használatát a kör elején be kell jelenteni, mivel ez az osztag mozog először (a kényszerű mozgás után, de a rohamok előtt). Ahhoz, hogy a szerkezet hatását meghatározza, a játékosnak dobni kell egy kockával, majd az eredményt össze kell vetnie az alábbi táblázattal:

Kockadobás	Az időtorzítás hatása
1	Nincs látható eredmény (normál mozgás)
2-3	A modellek dupla sebességgel mozoghatnak
4-5	A modellek tripla sebességgel mozoghatnak
6	A modellek négyszeres sebességgel mozoghatnak

A torzítás hatására a modellek a mozgás körében nem lőhetnek a zavarodottság miatt, ha pedig közelharcba kerülnek -1-gyel harcolnak. Mivel a készüléket nagyon megviseli a hipertér energiájának felhasználása, csak két körönként használható. Annak az esélye, hogy az Időtorzítót használó modelleket megszállják a hipertér démonai, fele a teleportálásból adódóan (6-os dobás esetén dobni kell még egyet: ha ez 4-es vagy nagyobb, megszállják a démonok).

Mivel a járművek mozgatása túl nagy energiát igényelne, az Időtorzító csak gyalogos egységek mozgására alkalmas.

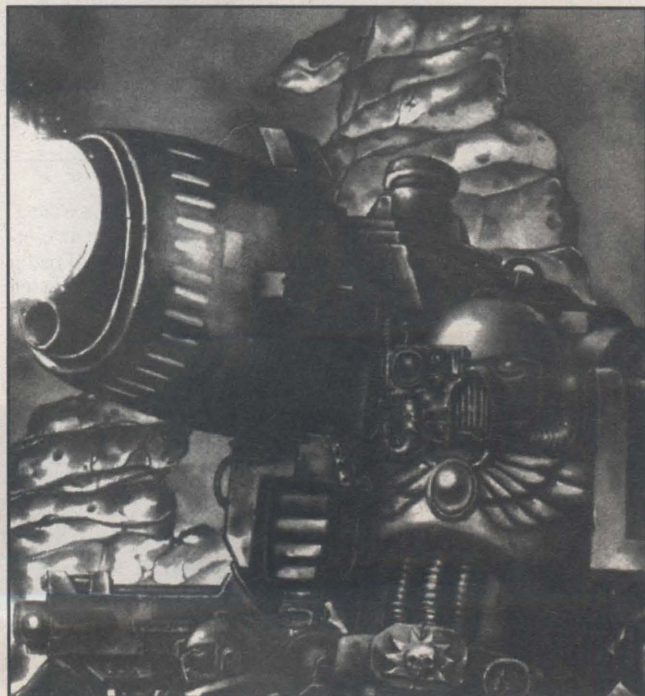
TORZÍTÓMEZŐ 10 pont

A Torzítómező a többi védőmezőhöz hasonló, ám ez az egész osztagra hat. Szerkezete elég bonyolult, ezért csak viszonylag nagy méretben készíthető el, ami azt jelenti, hogy tulajdonosa az Erőmezőhöz (Power Field) hasonlóan megerheltnak számít.

A mező az egység körüli fényt torzítja, így a védett modellekre csak -1-gyel lehet lőni. Közelharcban nem játszik szerepet, hiszen az a mezőn belül történik. A védett modellek rendesen kilátnak a területről.

A Torzítómező egy egész osztagra (10 modell) hat, feltéve, hogy azok maximum 6"-re állnak a szerkezetet kezelő karaktertől.

*Bryan Ansell ötletéből írta Alan Merrett és Paul Cockburn.
A második kiadás szabályai szerint átdolgozta és fordította:
Hriczó Gábor.*



JUJJ TALÁLKOZÓ - VESZPRÉM

1998 ÁPRILIS 3-5.

Ezúton tudatjuk minden kedves szerepjátékoskal, hogy idén (1998-ban), Veszprémben április 3-4-5.-ei dátummal fergeteges szerepjátéktalálkozó és kártyaverseny lesz. Minden érdeklődőt szeretettel várunk, az idei év első, igazi szerepjátéktalálkozásán, amely színvonalas, és gazdag programokkal várja a kezdők és profik széles seregét.

A PROGRAMOKRÓL:

PÉNTEK: Megnyitó; a Coventus Egyesület bemutatkozása és tagtoborzás; karaktergenerálás a versenyekre; M.A.G.U.S. Kártya verseny; Ars Magica bemutató-játék - avagy *Egy tavaszi dominium rejtelméi*; és a nap fénypontja: LIVE Paranoia.

SZOMBAT: Versenyek minden mennyiségben. Fantasy- (a modul lejátszható M.A.G.U.S., Codex, Warhammer és AD&D szerint); Cyber- (a modul lejátszható Cyberpunk 2020 és Mutant Chronicles szerint); LIVE FANTASY; LIVE VAMPIRE; HKK- 7 forduló svájci rendszerű viadal (bontatlan paklikkal); és a csúcs: Quiz Show (mindennüti fantasztikus nyeremények). Ezenkívül: Warhammer Quest és Warhammer Fantasy Battle bemutató a Trollbarlang szervezésében; filmvetítés, és a Coventus Egyesület előadása (várhatóan Changelig performance).

VASÁRNAP: Új Világ bemutató: Nyúl és Nitor kiadó tűzvonalon - vagyis beszélgetés velük, előadások és társalgás - avagy ha még mindig itt vagy, érezd jól magad! Mutant Chronicles bemutató és az érdeklődőknek játék. Végül búcsúzkodás, miegymás...

A LÉNYEG - AVAGY A PISZKOS ANYAGIAK

Belépődíj: napi 500 forint, 3 napra (egyben) 1400 forint. Coventus tagoknak kedvezményesen: (tagsági bemutatása után) 1200 forint (csak 3 napos jegyeket tudunk nekik adni). Ha valaki 250 kilométer vagy annál messzebb lakik: 250 forint kedvezményben részesül.

Szállást tudunk biztosítani. Kollégiumban, négy ágyas szobák állnak rendelkezésre, ehhez azonban legkésőbb március 22.-ig jelentkeznie kell, annak aki igényli. (Ámbár ha neked, jó a földön is, csak hozz hálózást, és nem kell fizetned a szállást). A találkozó ideje alatt lesz: állandóan nyitva tartó büfé, és szerepjátékbolt is...

Gyertek el!!! Ja, és szólj másoknak is!!

A szervezők

Ha szállást akarsz foglaltatni vagy kérdésed van, keresd: Neuburger István
8420, Zirc, Bakonybeli u. 1/A
vagy e-mail: neuburge@ond.vein.hu

Megjegyzés: a versenyeken 4 és 5 fős csapatokkal lehet indulni. Fontos: aki akar LIVE Paranoiat játszani, hozzon piros pólót!!

Odajutásról: a rendezvény a DC-ben lesz - Veszprémi Egyetem NEVIKI épület DC (Diákcentrum) - amely megközelítése 4-es busszal (is) lehetséges.

Megnyitó: Április 3. Péntek 12 óra.

Valhalla az Interneten! A legújabb hírek, a leggyorsabban!

<http://www.valhalla.hu>

Letölthető segédanyagok, új varázslatok, kalandmodulok, régi könyvek, linkek, laplisták, stb...

Valhalla Páholy®

SCI-FI, FANTASY, ÉS SZEREPJÁTÉK
KÖNYVESBOLT



MAGIC THE GATHERING

Chronicles	600 Ft
Weatherlight	450 Ft
Tempest booster	500 Ft
Portal booster	500 Ft

RAGE

Starter	800 Ft
Booster	200 Ft
Wyrms, Umbra, Legacy	300 Ft

STAR WARS LIMITED !!!

Starter	2800 Ft
Booster	800 Ft
Hoth	400 Ft

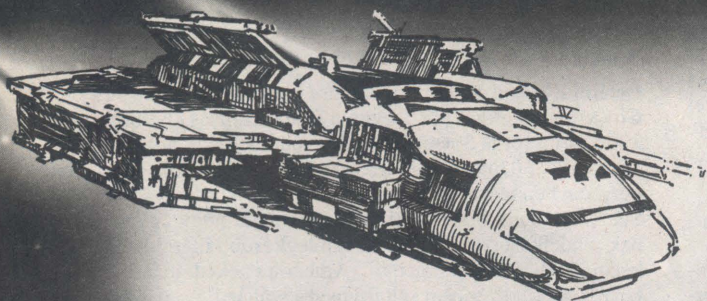
EGYÉB

Over Power: Starter	1700 Ft
(Marvel Fantasy Card Game)	
Guardians: Dagger Isle	300 Ft
The X Files: Booster	300 Ft

A meghirdetett árakat csak postai megrendelés esetén tudjuk biztosítani !!!

Cím: 3525 Miskolc, Déryné u. 7. Tel: 06-46-411-528 (11-17h-ig)

Olvasóink nagy tetszéssel fogadták a *Rúna* magazin előző számában szereplő M.A.-G.U.S.-cikket a démonokról. Mi magunk - utólag - már kevésbé voltunk elégedettek a prezentálással, ugyanis sajnálatos módon elfelejtettünk feltüntetni egy igen fontos adatot: a szerző nevét. Ezennel pótoljuk hát a fájdalmas mulasztást, egyúttal szeretnénk elnézést kérni a *Rúna* legújabb külső munkatársától: Szabó Pétertől, a démoni tudományok szerepjátékos meseterétől...



A Rúna olvasói ezúttal egy science fiction levelezős szerepjátékkal, a Káosz Galaktikával ismerkedhetnek meg.

KÁOSZ GALAKTIKA

Egy levelezős szerepjáték a science fiction rajongóinak

Talán nem mindenki tudja, hogy mit is takar az a fogalom, hogy levelezős szerepjáték, így röviden összefoglalom. A hagyományos szerepjátékkal szemben nem szóban, hanem úgynevezett utasításlapon írod le, hogy mit szeretnél a karaktereddel csinálni, ezt levelezőlapként postára adod, majd válaszképpen egy majdnem regényszintű leírást kapsz arról, hogy mi történt veled, főbb oldalas, lézernyomtatóval készített levélben. Ezen kívül részletes térképeket kapsz a bejárt területekről és a labirintusokról. Sokkal több lehetőség van, mint egy lapozgatós könyv vagy egy átlagos számítógépes játék esetén. Egyszerre akár több ezer játékos játszhatja az országot minden tájáról. Ahhoz, hogy játszhasz, nem kell időpontot egyeztetned: bármikor játszhasz, bárhol, a játék nem fog elmaradni, mert valaki nem ér rá. A postásra pedig majdnem olyan öröm lesz várni, mint amikor ajándékot kapsz. A játék szabályait nagyon könnyű megtanulni, ugyanis fokozatosan ismerkedhetsz meg velük.

A Káosz Galaktika a Beholder Kft. második levelezős szerepjátéka, amely a távoli jövőben játszódik. Ebben a science fiction játékból egy saját űrhajóval rendelkező szabad kapitányt alakíthatsz, sőt a hajód teljes legénységével játszhasz, megismerkedhetsz az embertől teljesen idegen fajokat is. Kereskedhetsz, harcolhatsz a galaxis idegen betolakodói (zargok, mezonok) ellen, nem csak az űrben, hanem a „földön” is izgalmas harcokat vívhat, kalózkodhatsz, vagy te magad vadászhatod kalózkodókra, csempészkedhetsz, leszállhatsz ismeretlen bolygókon, hogy felderítsd őket. A játék során találkozhatod más kapitányokkal,

harcolhatsz vagy kereskedhetsz velük, de ami a legfontosabb, felveheted a kapcsolatot a játékosokkal, ezzel egyrészt hasonló érdeklődési körű barátokra tehetsz szert, másrészt flottákat alakíthatsz, és együtt harcolhatsz a közös ellenségek ellen. A lehetőségeid száma szinte végtelen, csak rajtad múlik, hogy mit választasz. Amennyiben érdekel a játék, ismerkedjünk meg vele kicsit részletesebben is, először nézzük röviden a választható fajokat!

Az ún. Egyezmény óta minden faj ural egy-egy galaktikus szektort, az itt található bolygókat ők irányítják. Ezek a szektorok féltve őrzik a függetlenségüket, és idegen fajú egyedet csak nagyon különleges esetben engednek be a területükre. Részben tehát a bizalmatlanságnak is, nem csak a fajok biológiai felépítésében mutatkozó hatalmas különbségeknek köszönhető, hogy napjainkban szinte egyetlen űrhajó sincs, melynek legénysége nem homogén fajú.

Inszektoid: Az inszektoidok mintegy 140-160 cm magas, kitines vázú, óriási, hangya és szöcske keresztezésére emlékeztető rovarszerű lények. Szervezetük szénalapú, oxigént használnak, melyeket légcsövek szállítanak a test minden pontjához. Szigorúan szervezett társadalomban élnek, melynek élén a királynő áll. Az inszektoid egyének érdeke teljesen alá van rendelve a közösség érdekének. A fegyelmezett, félelmet nem ismerő inszektoidok morálja különösen magas, és jól tűrik a fájdalmat. Hiányzik azonban a döntésképeség, önmagukban nagyon elhanyagoltak, kivéve néhány renegát, űrben kóborló inszektoid kapitányt. Mivel intelligenciájuk alacsonyabb

az emberi átlagnál, kevés köztük a tudós, és azok sem a legkiválóbbak.

Karnoplantusz: A karnoplantuszok 210-230 cm magasak, testfelépítésük óriási hűsevő növényre emlékeztet, vékony, indaszerű karokkal, rövid, vastag, gyökérszerű lábakkal. Szervezetük szénalapú, fotoszintézisükhöz széndioxid és megfelelő fény szükséges. Főként rovarokkal táplálkoznak. E kétféle intelligens növények gyorsan regenerálódnak, levágott indáik újra kinőnek. Szemük nincs, de 360 fokos bőrlátásuk segítségével jobban látnak minden élőlényről. Hallásuk gyenge, de szaglásuk kiváló. Nem érzik azonban jól a zárt helyeken, sokkal inkább szeretnek a szabadban tevékenykedni.

Xeno: A xenók vasos, fémes testű lények, magasságuk 150-160 cm. Leginkább robot-ragadozókra emlékeztetnek, a testüket védő természetes lemezpáncélok mellett nincs szükségük mesterséges páncélra. Szülőbolygójuk nagyon hideg, felszínét oxigéntengerek borítják. A xenók hidrogént lélegeznek be, testük fémet bont le. Különleges erejük és a mostoha körülmények, amelyek közt felnőnek, kegyetlen harcosokká teszi őket. Intelligenciájuk a többi értelmes fajénál alacsonyabb, és különlegesen érzékenyek a melegre. Emiatt űrhajóik a napokat messze el szokták kerülni. Más fajokkal való érintkezés esetén speciális, belülről hűtött űrruhát használnak.

Űrcápa: Az űrcápák, ezek a 200-250 cm hosszú halak kopoltyúval lélegeznek. Emiatt űrhajóik belső tere vízzel van feltöltve, és ha a külvilágba merészkednek, akkor olyan űrruhát öltenek, amely folyamatosan nedvesen tartja testüket. Ezenkívül

vül egy úgynevezett járókát is használnak, amely lehetővé teszi, hogy a szárazföldön mozogjanak. Ultrahanggal kommunikálnak, és fejlett telekinézis képességük messzemenően pótolja azt a hiányt, amelyet csökevényes végtagjaik jelentenek. Az űrcápák népe ravasz, hatalomvágyó, demokratikusnak mondott társadalmukban kíméletlen harc folyik az egyén előremenetelért, abszolút mértékben a pénz diktál. Kérmeik a legkiválóbbak a galaxisban. Fejlett technológiájukkal egyetlen ok miatt nem hódították meg a galaxist: vízhez kötöttségük miatt.

Cerebrita: A cerebriták népe humanoid felépítésű, ammónium szerkezetű, ammóniát lélegző faj. Mindössze 120-140 cm magasak, fizikailag nagyon fejletlenek, viszont hatalmas fejük igencsak komoly agyterfogatot sejtet. A cerebriták az ismert univerzum mentéit, nemcsak telepátikusan képesek kommunikálni, hanem közvetíteni és fogadni tudnak érzelmeket, gondolatokat más, nem telepátikus fajoktól. Ez hatékonyan segíti őket a kereskedelem és a szerencsejátékok terén. Érzelmviláguk gazdag, fejlett széperzéssel rendelkeznek. A cerebriták ősi faja már nem becsüli a technológiát olyan nagyra, mint más értelmes fajok.

Triciplita: A triciplita két és fél méter magas, hármasszimmetriára alapuló lények. Három szemük van, három kezük, három lábuk stb. Egyneműek, önmegtermékenyítéssel szaporodnak. Szervezetük szilícium felépítésű, kéngőzt lélegeznek be. Parányi, meleg éghajlatú bolygójukon a legapróbb élőlények közé tartoznak ezek a technikai mindentudók. Bár ennek a fia-

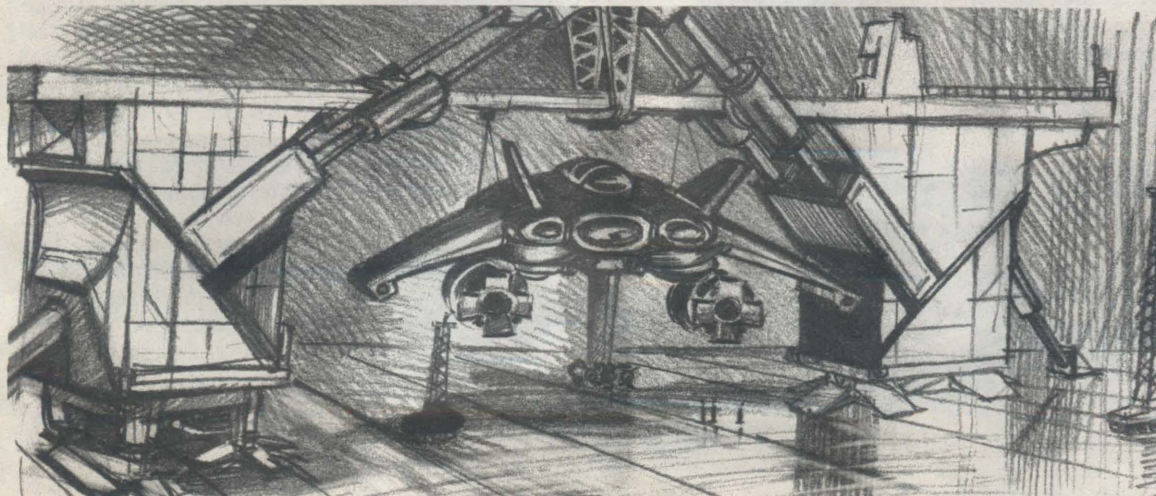
tal népnek igencsak fejletlen a társadalma, a műveltsége és a filozófiája, nagyon gyorsan tanulnak. Átvették a régi fajok technológiáját, elsajátították, és még tovább is fejlesztették azt. Mostanra már ők a gépek vitathatatlan mesterei, ezenkívül azonban nem sok dologhoz értenek. Ők építik a galaxis legtöbb űrhajóját, és sajnos tőlük kerül ki a legtöbb új fegyver is.

Ember: A korábbi jóslatok egyikének sem lett igaz: az emberi faj nem vált a galaxis urává, de nem is tudta háttérbe szorítani a többi intelligens faj. Az összes ismert uralkodó faj valamiben messze felülmúlja az embert, de szinte kivétel nélkül mindegyik alatta is marad valami olyasmiben, ami a felsőbbrendűség elnyeréséhez létfontosságú lenne. Manapság már az ember is csak egy a hét fő faj közül, és minden fajnak vannak barátai és ellenségei is az emberek között.

A fajok után ismerkedjünk meg egy kicsit a galaktika történelmével! A játék távoli múltjában, a 21. században az emberiség kilépett az űrbe, és megkezdte a Naprendszer és más csillagrendszerek bolygóinak kolonizálását. Az első értelmes faj, amellyel az emberiség kapcsolatot teremtett, a cerebriták voltak. A cerebriták ősi kultúrával rendelkeztek, s cserébe a mérhetetlen mennyiségű tudásért, amelyet a földi tudósoknak átadtak, az emberiség fejlett, bár űrhadviselésben még járatlan hadseregének segítségét kérték az univerzum meghódítására induló űrcápák elleni harcban. A kalandvágyból vagy a felfedezés és az izgalom kedvéért harcoló, tapasztalatlan földi katonák eldöntötték a háború sorsát a szerencsét-

len xeno rabszolgákat harcoltató űrcápák ellenében: a béke megkötetett, az űrcápák hatalma és befolyása a töredékére csökkent. Az emberiség, felhasználva a kapott tudást, felnőtt a többi értelmes fajhoz, amelyeket szintén a cerebriták tanítottak, és hozzájuk hasonlóan, bizonyos tekintetben az emberiség is túlszárnyalta mesterét. A több mint ezer évig békében élő Galaktikus Birodalom hihetetlen fejlődésnek indult. A fajok összefogásából olyan technikai csodák láttak napvilágot, amelyenről korábban senki sem mert álmodni. A gyorsan szaporodó népesség egyre-másra tette lakhatóvá a galaxis bolygóit, és lassan a teljes Tejútrendszer feltérképezetté vált.

A Birodalom tehát virágzott, nem volt semmi, ami nyugalmát háborgatta volna. A hosszú békének volt azonban egy kellemetlen következménye: a császári udvarnak nem akadt fontosabb dolga, mint az acsarkodás és az egymás ellen való intrikálás, állandósult a harc a gazdasági hatalomért. A politikát gyakorlatilag a gazdasági vállalatok, klánok irányították, ha a profit növekedését idézte elő, akár bolygók teljes lakosságát is áttelepítették más szektorba a Birodalom érdekeire hivatkozva. Nemcsak a Birodalom, de a korrupció is virágzott... A főnemesek elhagyták a peremszektorokat, hiszen nem akartak lemaradni a koncról, ám ez maga után vonta a külső területek elértéktelenedését. A főurak helyét pillanatok alatt átvették a kétes múltú kiskirályok és erős hátországot építettek ki maguknak a csillagközi kalózok. Immár senki sem volt biztonságban, hacsak nem vásárolta meg



életét kemény fontokért vagy nem védte erős testőrséggel. S gyakran még akkor sem... Maga a császár, aki a hagyományokhoz híven a cerebriták közül került ki, undorodva fordult el marakodó nemeseitől, de nem tett semmit. Ősi iratokat tanulmányozott, belemélyedt a filozófiai és teológiai problémákba – a múltba menekült, mert a jelen gondjait képtelen volt megoldani.

Ekkor jelentek meg a Birodalomban a zargok. Ezek a tökéletesen idegen felépítésű, agresszív lények egy másik galaxisból érkeztek, jöttük valódi indítékait senki sem ismeri. A zargok megdöbbentő csúcstechnológiájával szemben a Birodalom haderejének kevés esélye lett volna. Valószínűleg azonban még gyerekcipőben járt az intergalaktikus hiperhajtóművek fejlesztése, ezért nem voltak képesek komoly flottákat átdobni. A kisszámú zarg egységgel pedig sikerült valahogy elbánni – már ha sikerült jelentékeny túlerőt felvonultatni ellenük. A zargok eleinte főként a tricipliták által lakott bolygórendszerek közelében bukkantak fel, ezért a tricipliták gazdasági és morális ereje kezdett felőrlődni. A zargok nemegyszer vetettek be olyan fegyvert, amely teljes bolygókat tett lakatlanná. Eközben a jólétben élő Birodalom többi részében egyre inkább erősödött a minden addigit felülmúló túltermelési válság, és feléledtek a régi ellentétek. A tricipliták hiába kértek segítséget, a zargokat mindenki a tricipliták különbejáratú problémájának tekintette. Amikor Trolg AA, a Triciplita Bolygósövetség Elnöke elrendelte kétszáz rendszer evakuálását, pánik tört ki a belső bolygórendszerekben. Az érvényben levő törvények szerint letelepedési joggal rendel-

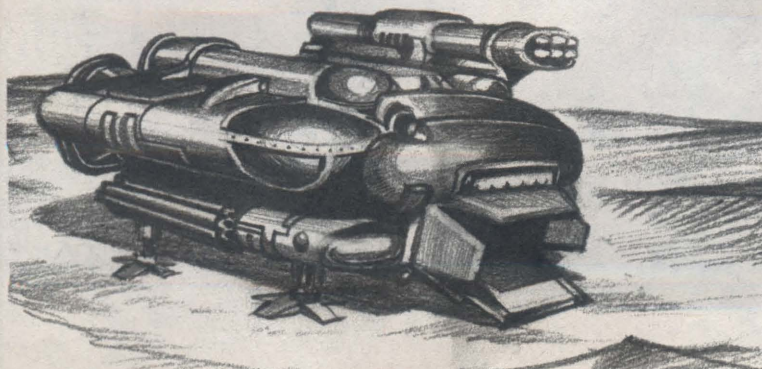
kező százmilliárdok csak nyűgöt jelentettek a belső világoknak. A triciplitákat azal vádolták, hogy elhagyták „örposztjukat”, és ezáltal elárulták a Birodalmat. A zargok akadálytalanul özönlhettek be, és kisebb bázisokat létesítettek a galaxis peremén. Egy különösen militarista felfogású úrcápa vezető, Harrk Trax szétlővette a bolygója körül keringő, letelepedési engedélyre váró triciplita szállítóhajót és kétmillió civil halálát okozta. Ezzel megkezdődött a Galaktikus Birodalom hanyatlása: a külső rendszerekben egymás után törtek ki a helyi háborúk.

Fokozta a káoszt, hogy felbukkantak az óriási méretű mezon csatahajók, amelyek minden bizonnyal a zargokat üldözve jutottak el ebbe a galaxisba. A mezonok – mint kiderült – a zargok ősellenségei, és ha lehet, még harciasabbak és fejlettebbek, mint a zargok. Hamar felfigyeltek a gazdag, és a zargoknál sokkal gyengébb lények által lakott bolygókra, és hamarosan ők is beszálltak a fosztogatásba. Döbbenetes volt az erőfeszítés, amellyel III. Heolh, az akkori cerebrita császár, a széthulló, hajdan virágzó Birodalmat próbálta megmenteni. A főurak tiltakozása ellenére összegyűjtötte a Birodalom teljes haderejét és ő maga indult felszabadítani világok százait. Hihetetlen sebességgel kerültek elő a rég porosodó katonai fejlesztési feljegyzések, a haditechnika sosem látott fejlődésnek indult. Ám nem pusztán a tudományak köszönhető a viszonylag gyors eredmény: a heroikus küzdelem hatalmas véráldozattal járt, milliók pusztultak el, bolygók semmisültek meg a zargok visszavonulási útján, sőt maga a császár is áldozatul esett a harcoknak. A győze-

lem ráadásul nem is volt teljes: a külső szektorokból nem voltak képesek kiűzni sem a zargokat sem a mezonokat, bár fő bázisaikat megsemmisítették.

A külső és a belső területek közti ellentéteket fokozta az előbbiek gazdasági elmaradottsága, s az is hogy IV. Heolh, III. Heolh fia a visszatérő flotta maradvékával lezárta a Birodalom szívéét, a rengeteg csillagból álló belső magot, és nem törődött sem a peremszektorok jólétével sem biztonságával. Egy idő után a külső részekre elkezdtek visszaszivárogni az idegen hódítók, de többé nem indítottak frontális támadást, gerillaakcióik célja mostanáig titok maradt. A Birodalom alig törődik velük, csak akkor kezdeményez katonai offenzívát ellenük, ha netán beljebb akarnának hatolni, ha veszélyesen megközelítenék a Birodalom központját. Így aztán ezeken a vidékeken Birodalom uralma is csak viszonylagos lehetett: a szektoroknak persze megvoltak a kijelölt kormányzói, ám előfordult, hogy hatalmuk nem terjedt tovább a palotájuk falánál. A megengült Birodalomnak nem is lett volna ereje ahhoz, hogy a peremvidéket tökéletesen irányítsa, a legtöbbszór megelégedett azzal, ha az adók pontosan befolytak. Ide nem jutnak el a belső szektor féltve őrzött tudományos és technikai vívmányai, sem a császári talpnyalók között közkedvelt luxuscikkek. Itt senki sem szeret élni, azok maradtak itt, akiknek nem volt lehetőségük, hogy beljebb kerüljenek. Sokan menekültek ide olyanok is, akiket valamiért nem szívesen láttak a belső világokban. Ezek legtöbbször szegényes bűnözők, akik az igazságszolgáltatás elől bújtak el egy-egy külső csillag valamelyik bolygóján. Itt csendben meghúzzhatják magukat, és mivel biztosra vehető, hogy sosem lesznek képesek visszatérni a belső galaxisok valamelyikére, általában békén hagyják őket. Nem kevés azonban azoknak a száma sem, akik a meggazdagodás, a katonai ranglétrán történő gyors előrelépés reményében vállalkoztak arra, hogy ezen a veszélyes vidéken éljenek.

Es ezzel elérkeztünk napjainkhoz, a Káosz Galaktikához. A faji ellentétek – bár nem tűntek el – elviselhető szintre csökkentek. Természetesen még mindig van hét szektor, amelyek mindegyikét egy-egy faj sajátjének tekinti, és más faj képviselője oda be nem teheti a lábát, de a legtöbb szektorban a fajok szabadon kereskedhetnek, találkozhatnak egymással. A játék elején a karaktered a válasz-



tott fajod által benépesített szektorban kezdi kapitányi pályafutását egy navigátor, egy pilóta és egy űrhajó társaságában. Természetesen a hajódat is magad választod, így kezdhetsz nagy és nehézkes bárkával, ha elsősorban kereskedni akarsz, indulhatsz kicsi és gyors vadász-hajóval, ha főleg harcolni szeretnél, és választhatod a kettő közötti átmenetet képező hajótípust, ha több mindent is ki akarsz próbálni. A játék során fokozatosan egyre jobban felszerelheted a hajódat, új legénységi tagokat vehetsz fel, sőt ha lesz elég pénzed, jobb vagy más típusú űrhajót is vehetsz. Az ehhez szükséges pénzt megkeresheted kereskedelemmel, kalózkodással, csempészéssel, a kikutatott kisebb hajóroncsokban található tárgyak árából, vagy összejöhethet az elfoglalt illetve lelőtt kalózókért, valamint az elpusztított idegen űrhajókért kapott fejpénzből. A bolygókon sok fajta épület vár arra, hogy meglátogasd őket. Egyesekben harci vagy kereskedői küldetéseket kaphatsz, melyekkel nagy haszonra tehetsz szert, mások fontos szolgáltatásokat nyújtanak, míg vannak olyanok melyek inkább a szórakozást szolgálják. Amennyiben végleg meguntad a külső szektorokat, elindulhatsz felfedezni a galaktika belsőbb részeit, ahol egyre nehezebb kihívások, és a fejlettebb technika egyre izgalmasabb vívmányai várnak rád.

A játék két éve indult, így azok a játékosok, akik a legelején kezdtek, most a második szektorgyűri felfedezésénél tartanak. Nem kell azonban megijedned, hogy nem indultál el az elején, nem maradtál le semmiről! A játékot most is el-

kezdheted, sőt az időközbeni programfejlesztéseknek köszönhetően egy most induló játékosnak sokkal több lehetősége van már a játék elején is, mint egy évvel ezelőtt. Ezek között a fejlesztések között vannak új parancsok, új típusú küldetések, teljesen új kalandok, rengeteg új tárgy, új szakértelmek, valamint olyan egzotikus tárgyak, melyek felhasználási lehetősége egyelőre homályos (talán az ősi

rendszerekben, blokád alá vettek, sőt el is pusztítottak egyes bolygókat. A szabad kapitányok meglepő egyetértéssel, és közös erővel küzdöttek elpusztították bázisokat, evakuálták a szerencsétlen menekülteket a blokád alá vett bolygókról, illetve a blokádok egy részét felszámolták, jelenleg a maradék bolygók felszabadítása folyik. Közben a Napkereszt Egyháza megkezdte az elpusztított bolygók újrakolonizálást, amiben sok szabad kapitány is részt vesz. A nagyhatalmú klánok érdeklődését is felkeltették a szabad kapitányok, így lehető-

séged nyílik arra, hogy csatlakozz valamelyikhez. Ha pedig már csatlakoztál egy klánhoz, ott új küldetéseket és feladatokat kaphatsz. A játékosok is létrehozhatnak szövetségeket, klánokat, amelyek a játék újabb színfoltjai lettek, sőt ezek a szövetségek már saját bázisokat építenek maguknak. A kezdő játékosok új küldetessorozatot kaphatnak, melyek

során egyrészt fokozatosan ismerkedhetnek meg a játékkal, másrészt kereseti lehetőséget biztosítanak. Rendszeres, félévenként megrendezett eseményé nőtte ki magát a Légiparádé, mely során összemérheted hajód harci képességét más játékosok hajóival, háromfős flották küzdhetnek meg egymással, és részt vehetsz egy, az űrhajóvezetéssel kapcsolatos, ügyességi versenyen is. Hát röviden ennyit a ma Káosz Galaktikájáról.

A következő oldalakon egy rövid novellát olvashatsz, ami bemutatja neked a Káosz Galaktika világát, és akár a te karaktered is kezddhette így a kapitányi pályafutását.

Ne, habozz hát kapitány, kalandra fel, vár az űr végtelenje!



titkok ismerői a legendás Archeodronokban meg tudják adni a választ erre a kérdésre). A 20. fordulótól lehetőség van flották alakítására más játékosok által irányított űrhajókkal, hogy közösen vegyék fel a harcot az ellenség ellen. Időközben lezajlott egy több mint három hónapig tartó, főleg kereskedelmi verseny is, melyen a játékosok nagy része részt vett, és ahol az ügyesek és szorgalmasak hatalmas nyereményeket kaptak. Az idegen hódítók sem maradtak tételek, a zargok inváziós bázisokat létesítettek a külső

Amennyiben felkeltettük érdeklődésedet, írd egy levelet a Beholder Kft. - 1680 Bp. Pf. 134 címre. Minden érdeklődőnek ingyenes szabálykönyvet küldünk.



TÜZ, ŰR, SZABADSÁG

„Aki dudás akar lenni, pokolra kell annak menni.”

A riadó felhangzása után fél perccel már a csillagkikötő deres vasbetonján csattogott a csizmánk.

— A rohadt életbe! — dühöngött mellettem rohanó szobatársam, a kapitányi Akadémia legszorgalmasabb végzősének tartott Vanglui Chang kadét. — Csak egy hetet kellett volna várniuk. Oda a vizsgám. Szemét, piszok zargok!

Egyetértettem vele. Zihálva szedtem a levegőt, és a fagy ellenére is ömlött rólam a víz. Az Akadémia kikötőjében csak a vészvilágítás működött, de a magasból lesugárzó, ezerszínű, villogó fény másodpercekre mindent nappali világosságba borított. Még működtek a bolygót védő planetáris pajzsok, így a támadók sugáryalábjai nem jutottak el a felszínre. Az égi pajzsok viládozó északi fény, a viharosan hevíülő légrétegek moraja páni félelemmel töltötte el a közeli nagyváros sívár, alul rothadó, felül burjánzó betonkupaiba zsúfolt emberek és a rovarlányok, az inszektoidok millióit. A Birodalom nem tehetett, és nem is akart bármit is tenni értük.

Még ma meg fognak halni. A zarg támadások elöl csak a gazdagokat szokták kimenteni. A császári bürokraták ezt egyfajta természetes kiváltságosnak tekintették.

A halálra ítélt nincstelenek voltak a Peremvidék csillagrendszereiért folyó sakkjátszma parasztjai. A fekete játékos, a galaktikán túli semmiből érkezett lélektelen agresszor pedig most éppen arra készült, hogy mattot adjon nekünk ezen a sakktáblán.

A Napkereszt Egyházának prédikátorai mindent megtettek azért, hogy az űrkadétkok, a leendő kapitányok, pilóták, navigátorok tudják: mi a fehér játékos oldalán állunk. Mi vagyunk a jók.

Bárcsak arról is meg tudtak volna győzni, hogy én személy szerint nem a bármikor feláldozható parasztok közé tartozom.

Iszonyú csattanás, majd egy rettenetes erejű elektromos kisülés. Egy pillanatra láttam a szemem elé kapott tenyerem csontjait. Átégték a planetáris pajzsok. Már csak a vadászrajok védtek Bemivorre Alfát. A kikötő körül szerencsére azonnal felragyogott a birodalmi hivatalokat óvó erőter.

Ittrikszí őrmester a B. szektor felé vezetett minket. Hat lábával az óriási, megperzselődött kítinpáncélú inszektoid sokkal gyorsabban mozgott, mint mi.

A hátunk mögött dübörgés, majd a plazmahajtóművek vonítása hangzott fel. Az A szektorból egymás után emelkedtek a magasba a Hunterek és a Héjak. Az Akadémia tanárai vezették az ellentámadás első hullámát.

— Hé! — csattant fel mögöttem Albani kadét. — Elvitték az összes harci gépet! Elmentek a tanárok! Ki lesz a kapitányunk?

A város felől szederjes lilás fény ragyogott fel. Az erőter szűrőként működött, de még így is elvakultam. Megrendült alattunk a föld. A betonon repedések jelentek meg. Elestem, valaki rám zuhant.

— Nukleáris felitálat! — gondoltam. — A Kormányzó megspórolhatja a város evakuálását.

A lökeshullám elsodorta a civil kikötő berendezéseit. Ott kint nem volt erőfal. Gyufaszálként törte ketté a karcsú antiG tornyokat, széné égette a hangárokat, az új katedrális, a zarándokszállást és az örömházak útvesztőjét. Az Akadémia pajzsai kitarítottak. A birodalmi erőműveket és a kormányzó biunkert húsz kilométer mélyen, a bolygó kérgében alakították ki. A lentiek csak egy vulkántorpedóval kapcsolhatnák ki.

Feltápáskodtam. A végzős kadétkok sorokba rendeződtek, és várták az utasításokat.

— Gratulálok! — Ittrikszí őrmester két lábra ágaskodott. Középső csápjában egy zsákot tartott. — Közlöm önökkel, kadét urak, hogy valamennyien sikeresen letették a kapitányi vizsgát...

— Dehát még nem is vizsgáztunk! — hallatszott Vanglui Chang döbbsen hangja.

— Pofa be! — förmedt rá a többszörös évismetlő Albani. — Ha az őrmester azt mondja, hogy kapitányok vagyunk, akkor azok is vagyunk.

— Igen! — cirpogta az inszektoid, nem törődve a közbeszólásokkal. — És ez még nem minden!

Felmutatta a zsákot.

— Ráadásul a Kormányzó Úr Öföméltósága végtelen nagylelkűségében egy-egy hajóval ajándékozta meg önöket. Itt van a szerződés egyik fele. A másik felét akkor kapják meg, ha épségben eljutottak a Tara rendszerébe. *Ha eljutnak.* Ha még nem vették volna észre, a háború hozzánk is elért. A zargok éppen ostromzár alá vesznek minket.

Döbbsenben tárogattam. Mohó Sahradin kormányzó hajókat ad a kadétkoknak? Hihetetlen! Ugyanakkor valami szédült boldogság is elfogott.

Hajóm van!

Ez még a legmerészebb álmaimnál is szebb volt.

— Ezeket a roncsokat? — Vanglui, egy dúsgazdag kerekedő nemzetség legifjabb sarja kétségbeesetten mutatott a mögöttünk sorakozó kiszuperált teknőkre.

— Jó kis hajók ezek! Ráadásul nincs más. Vagy beszáll, és áttöri az ostromzárát, vagy itt marad, és megdöglik! Érthető voltam?

— Igen, uram! — vágtuk rá kórusban.

— De kiből áll a személyzet?

— Ott jönnek az emberek! A kitöltött munkaszervezőket a hajó Agyában találják.

A kikötő túloldala felől kék zubbonyos, kétségbeesett arcú alakok rohantak felénk.

— Elsőéves navigátorok! Félig képzett pilóták! — kiáltott fel döbbsen valaki.

Egy perccel később a hajón voltam.

Két perc múlva új pilótám és a navigátorom is becsatlakoztak.

— Üdvözlöm önöket az *Örült Ló* fedélzetén — szólalt meg recsege az Agy. — Érezte otthon magát Van Dark kapitány. Jason pilóta, Dolores navigátor, kezdjék meg a...

A kikötő katapultjai minden figyelmeztetés nélkül a magasba vágta bennünket. Egy kiselejtezett Scorpion Sting fedélzetén száguldottunk a birodalmi erőket szétverő zarg flotta lézérágyú felé.

Kiléptünk a légkörből — jelentette Dolores. A lány vacogott, pedig pokoli hőség volt a fedélzetén.

— Hmmmfgh — válaszoltam. Nyelvem csontszáraz szájpaddalomra tapadt. A gyomrom egyetlen görcsölő csomónak tűnt. Azt hittem, hogy a szívem kétségbeesett dobogását még a zargok is hallják. Ugyanakkor tudtam, nem szabad félelmet mutatni. Ha engem elfog a pánik, mit lesz a többiekkel?

— Jó — nyögtem ki nagy nehezem. Ha ennél többet mondok, biztos észreveszik, hogy remeg a hangom.

— Nem működik a mélységi radar! — visított fel új navigátorom. — Vakok vagyunk! Meg fogunk halni!

A kapitányi panelomra meredtem. A műszerek fele nem működött. A másik felük meg lehetetlen értékeket mutatott. Egy részükről nem is tudtam, hogy mi célt szolgálnak. Az előző tulajdonos alaposan megbütykölte a hajót.

— Ne félj kislány! — rikoltott fel vidáman pilótám, Jason. — Szétvágjuk a tetves zargokat! Csak figyelj!

Döbbsen néztem rá, de ő nem is törődött velem. Csillogó szemmel bámulta a két Liliput Beam lézergyű monitorát. A repüléssel nem is törődött, csak lőtt, ahogy bírta.

Előre, jobbra éles fény villant fel. Jason eltalált egy zarg Pusztítót.

— Dögölj meg te szemét! — a pilóta újra lőtt. Ezúttal egy AZO Felderítő robbant darabokra.

Úgy döntöttem, hogy majd később szokatom le a trágár beszédre. Amíg szétlő minden közeledő zargot, addig hadd beszéljen, ahogy jölesik neki. Majd én elvezetem a *Lovat*.

A közeli teret mutató radar kialudt, a működő műszerek viszont kezdtek normális adatokat adni. Hajtómű teljesítménye — rendben. Robot segédpilóta — rendben. Pajzsok — hoppá, pajzsunk nincs.

Közben átsöpörtünk az ostromzárat alkotó inváziós flotta első hálóján. A messzeségben akkora hajókat láttam, mintha birodalmi rombolókat küldtek volna ide. Furcsa alakjuk, tövises felépítményeik viszont egyértelművé tették, hogy ők is zargok. Alighanem ők rombolták le az orbitális erődoteket. Az óriások szerencsére nem törődtek nyomorúságos csapatunkkal. Túlságosan lekötötte őket a felszín bombázása. Hatalmas ágyútornyaikból jeges kék sugarak vágódtak ki, majd karcsú torpedók százai indultak a sugárnyalábok nyomába. Biztos voltam benne, hogy valamennyit egyszerű, de roppant hatékony nukleáris fejjel szerelték fel. A zargok nem éppen a kifinomult technikájukról híresek, viszont kitartóak, pontosak, mint a gépezetek, és nem ismerik azt a szót, hogy visszavonulás.

Közeledtünk a második ostromháléhoz. AZO Tombolók, AZO Rettentők, AZO Piócák és Metal Giantek tűntek fel teleszkopomon. Igyekeztem nem odafigyelni arra, amit pilótám mondott. Dolores közben hisztérikusan sirt. Szerencsére az út ezen szakaszán a navigátorra nem volt szükség.

Fehér ragyogás vett minket körbe. Amilyen gyorsan csak tudtam, oldalra rántottam a térkormányt. A hidon valósággal izzani kezdett a levegő, de kikerültünk a sugárnyalábból.

— Szép volt, főnök! — kiáltotta Jason.

Nem maradt kétségem. Mefisztói dialektusban beszélt a fickó. Felnyögtem. Szóval egy bigott fanatikust tettem be mellém. Nem maradt időm sajnálni magamat, mert már jött is a következő ellenfél. Rakéták tucatjai közeledtek felénk. Egy jó pajzsral nem izgultam volna, de így...

Ekkor jöttem rá, hogy nem is izgulok.

A fékezőrakéták gombjára csaptam, és ugyanekkor levettem a plazmahajtómű teljesítményét. A kísérő hajók elrohantak mellettünk. Nem volt egy hősi húzás, de pajzs nélkül nem akartam vezetni az alakzatót. Egy testes Mercator Alpha került elénk. A kereske-

dőbárka nem sokáig bírta. Az első zarg rakéta letépte a pajzsát, a második felépte a páncélzatát, a harmadik pedig tenyérnyi darabokra szakította.

Az *Örült Lónál* jóval gyorsabb Cyclon Unariók, ezek a fürge, mozgékony kis ragadozók ekkor előtek meg minket. Hárman voltak. Azonnal felférhették, hogy nincs esélyük a rakéták ellen, mert egy villámgyors manőverrel a Piócák felé vették az irányt. Számításuk részben bevált. A zarg rakéták primitív agyát elvakította a Piócák hajtóművének lángolása. Elszárguldtak a menekülő Cyclonok mellett, és belerobbantak saját hajóikba. A szemem sarkából még láttam, hogy a lángoló pokolból egy hatalmas hajótest emelkedik ki lassan. A következő másodpercben egy Metal Giant ágyúinak sortüze zúdult a Cyclonokra.

Még csak törmelék sem maradt belőlük.

Nem igazán tudtam a csata eseményeit követni, mert kapitányi panelem műszerei újra felmondták a szolgálatot. Egy hatalmasat vágtam a műszerfalra, mire a lámpák nagy része kialudt, és keskeny füstcsík kezdett szívárogni a borítás alól.

— Pajzsok felhúzza — szólalt meg az Agy hangja.

Már éppen fel akartam lélegezni, amikor döbbenet láttam, hogy az összes kísérő hajó elhúzott mellettünk. Pajzsunk tehát volt, de az ehhez szükséges energiát az öntevékeny Agy a hajtóművektől vette el. Most mitévő legyek?

Egy pillantást vettem a képernyőre. A birodalmi erők maradéka fejvesztve menekült. Amíg mi lekötöttük a támadók vadászait, addig a Kormányzó magánflottája kimentette a helyi nobiletis tagjait. Mi meg itt rekedtünk. Zargok előttünk, mögöttünk, alattunk, felettünk. Be voltunk kerítve. Az idegenek pedig nem ejtenek foglyokat.

Igaz, a roncsokat se fosztják ki. Nincs semmi, amit a mi cuccainkból fel tudnának használni. A roncsokat...

— Agy — adtam ki a parancsot —, kapcsolj ki a pajzsot! Fékezőrakétákat bekapcsolni, hatóművet teljes erőre állítani! Jason, tüzel szüntess!

— De főnök, így még kinyírhatok vagy kettőt!

Dolores sokkal hamarabb kapcsolt.

— Halottnak teteljük magunkat!

Némán bólintottam. Kikapcsoltam az összes belső rendszert. Pillantásom megakadt a teherzsilip kapcsolóján. Megnyomtam a piros gombot. A hajó megrázódott, ahogy a vákuum a kinyíló ajtón keresztül kiszippantotta a rakományt. Jól sejtetem, fémhulladékkal volt megpakolva a beolvasztásra váró hajó.

Kikapcsoltam a hajtóművet és a fékrendszert. A rövid túráztatás elég volt ahhoz, hogy vörösen izzon a hajó alsó része. A körülöttünk örvénylő szemét egy része is felforrósodott.

Kapitányi panelemen már csak a passzív radar

működött. Lélegzet-visszafojtva vettem rá egy pillantást. Egyetlen zarg hajó közeledett. Egy Metal Giant! A többi támadó már a leszálláshoz készülődött. A bolygó esését.

A félelmetes óriás szinte sűrölt minket, de nem törődött a ronccsal. Meggyőzően szerepeltünk.

Oké, tudom, harcolhattunk volna. De akkor már egyikünk sem élne. A halál pedig nagyon rossz üzlet. Nem vigasztal az, hogy valahol ott őrzik a klónomat, aki majd ott folytatja, ahol én abbahagytam. Valahogy ragaszkodom ehhez az első testemhez. Lehet, hogy nem a legszebb, de nekem nagyon is megfelel.

Igy volt ezzel Jason és Dolores is. Tizenhét órát ültünk némán és mozdulatlanul a sodródó hajóban, míg a *Ló* eljutott a belső hold mögé. Tizenhét idegőrlő óra sok minden átgondolására elég. Ekkor szépen bekapcsoltuk a reaktorokat, és elszellettünk a külső bolygók felé. Alig egy nappal később Jason végrehajthatta élete első önálló hiperugrását, és kisvártatva parkolópályára állhattunk Tara központi csillagkikötője fölé.

Egy kocsimában estünk túl a formáságokon. Két emberem aláírta a szerződést, és letette az esküt. Bárhová, bármikor követni fognak. Nekem két idősebb kapitány volt a tanúm, amikor viszonzásul meg esküdtem arra, hogy akár életem árán is megvédem beosztottjaimat.

Persze tudtam, hogy ettől még nem vagyok igazi kapitány.

Nem volt nehéz egy olyan kereskedőt találni, aki ránk bízta az áruját. Gyorsan híre ment annak, hogy nekünk sikerült áttörnünk a bermivorrei vesztegzáron. Nemsokára úton voltunk, hogy teljesíthessem első kereskedelmi megbízásomat. A portyázó zargokra sem kellett sokáig várni.

Megint kiszáradt a szám, és ismét úgy éreztem, hogy majd kiugrik a szívem. Azt is tudtam viszont, hogy soha sem leszek igazi kapitány, igazi férfi, ha elfutok az összecsapás elől. Nem lehet mindig trükközni. Egyszer eljön a pillanat, amikor oda kell csapni.

Ezúttal az ellenség csak egy kicsivel volt erősebb, mint mi.

— Támadás a középső hajó ellen! — mondtam.

Nem remegett a hangom. Mint ahogy azóta sem, soha többé.





Hatalom Kártyái

Az előző Rúnában megismerkedhettetek a Hatalom Kártyái Kártyajáték (röviden HKK) alapszabályaival, most elsősorban azok számára adok tanácsokat, akik elolvasták az előző cikket, és tisztában vannak a játék szabályaival. Az ilyen játékosok nagyjából ott tartanak a HKK terén, hogy vettek pár paklit, és ki szeretnék próbálni. Hogyan is tegyék ezt meg?

Keress megfelelő játékszótársat!

Először lehetőleg olyan játékoskal ülj le játszani, aki már ismeri valamennyire a játékot. Egyrészt tőle könnyebben leszed el a játék fortélyait, másrészt ő esetleg válaszolni tud a játék közben felmerülő kérdéseidre. Vigyázz azonban arra, hogy semmiképpen ne cserélj vele – a cserélésről később még bővebben írok –, és ne egy gyilkos versenypaklijával játssz. Inkább vedd rá arra, hogy valami barátságosabb, kezdőbb paklit rakjon össze! Persze, ha nincs olyan ismerősöd, aki már tapasztaltabb játékos, nyugodtan ülj le a kezdő barátoddal, és

mindketten kövessétek az itt leírt tanácsokat!

Rakd össze az első paklidat!

Miután van ellenfeled, ideje paklit csinálnod! Valószínűleg korlátozott a lapkészleted, és még nem nagyon ismered a lapokat, ezért először alaposan nézd végig, olvasd el őket! A nagyon speciális kártyákat, amelyek csak bizonyos helyzetekben használhatóak, nyugodtan rakd félre! Ilyenek például a csak egyes színek ellen használható lapok (A jószág ereje, Pusztító végzet stb.). Ne rakj bele olyan lapokat, amelyeknek kijátszási feltétele van (pl. Borzalmas varkaudar, Ragyás burástya stb.)! Ezeket a lapokat csak akkor érdemes használni, ha az egész pakli olyan lapokra épül, amelyek teljesíthetik a kijátszási feltételt, például a Borzalmas varkaudarnál varkaudarpakli, a Ragyás burástyánál burástyapakli, azonban pár csomag kártyából még nem

tudsz ilyen paklikat összerakni. Vannak olyan lapok, melyeknek nincs kijátszási feltétele, de igazán csak akkor hatékonyak, ha megfelelő lapkörnyezetben használod őket. Ilyenek például az oltárok és a templomok, amiket csak akkor érdemes használni, ha az adott színből kerül ki a lényeidnek legalább az egyharmada. Ilyen Borax király, akit csak sok kalandozó mellé érdemes berakni; a Sötét halál, ami remek lényleszdő, de kell hozzá egypár Leah lény is; vagy a Grok-képződmény, amit sok repülő lényvel érdemes használni. Az első paklidba ne rakj 40-nél több lapot, így várhatóan két-három játék alatt mindegyik előjön legalább egyszer, mindegyiket ki tudod próbálni. A négyszín-korlátot nem fontos betartani, főleg ha kevés lapod van. A pakli fele mindenképpen legyen lény, mivel kezdetben csak ezekkel tudsz nyerni. Később, ha már több lapod lesz, gyakorlottabb játékos leszel, összerakhatsz

olyan paklikat, amelyek nem lényekkel, hanem más lapokkal (varázslatokkal, tárgyakkal) ölik meg az ellenfelet. Addig azonban maradni kell a lényeknél, de az sem mindegy, hogy milyen lényeket raksz a pakliba. Fontos a lények idézési költsége, ami szerint három kategóriába lehet őket sorolni: kis lények (4 vagy kevesebb varázspont), közepes lények (5-6 esetleg 7 varázspont) és a nagy lények (7 va-

rázspont felett). Figyelni kell a lények kiválogatásánál az egyes kategóriák közötti arányra! A kis lények alkotják a gyors haderőt, a játék első szakaszában fontosak, mert mire egy nagy lényt lehozol, addigra az ellenfél kis lényei már megölnek. Ezért lényeidnek a fele legyen kis lény, a maradék lények kétharmada a közepes lény, a nagyokból csak egy-kettőt rakj be! Ezek a nagy lények ugyanis csak a játék befejező szakaszában játszanak szerepet. A lényeid idézési költségének átlaga semmiképpen ne legyen ötnél-hatnál nagyobb, mert akkor sok lapodat nem tudod használni, mivel körönként átlagban csak 5 varázspontot kapsz, így a felhúzott kártyáid nagy része használhatatlanul ott fog állni a kezdedben. A lényleszdő lapokat, főleg a varázslatokat (pl. Tisztító tűz, A gyenge ereje, Jégcsóva, Járvány, Örök kábulat) mindenképpen tedd be a pakliba! Az egyéb varázslatokból csak négy-ötöt rakj bele, ezeket folyamatosan cserélgetheted, így mindegyiket ki tudod majd próbálni. Célszerű az ellenvarázslatok (Ellenvarázslat, Agybénítás, Manacsapda) közül berakni párat, ezek szinte mindig jól jönnek. Nyugodtan rakj bele épületeket is (ne sokat, csak egyet-kettőt), ha betartottad a fele-lény szabályt, akkor lesz hozzá elég építőd. Ugyanígy használhatsz egy-két tárgyat is, mivel az ellenfél megölt lényiből ugyanis lesz elég szörnykomponens



a kirakásukhoz. Tárgyaknál azonban figyelj arra, hogy olyan tárgyat, amelyet lényre kell rakni, csak akkor rakj bele, ha a lényeidnek legalább a fele képes használni őket (azaz vagy kalandozó, vagy KP-elni tudó szörny). A tárgyra és épületekre vonatkozó megálapítások a profi környezetben már nem szükségszerűen igazak, mivel ott sok lény nélküli paklival lehet találkozni, így a tárgyakhoz neked kell berakni a komponenstermelést is, gyakran pedig te sem fogsz elég lényvel játszani ahhoz, hogy épületeket használj. Ki-maradtak még a szintlépések és a szakértelmek. A szakértelmek között erősen válogass, mivel a legtöbb szintén csak akkor jó ha bizonyos lapokkal használod őket (pl. *Taumaturgia - Tűzgolyóval*, *Tisztítóűzzel*, *A mester jutalmával* stb., *Psziszakéritelem* - sok mentális varázslattal, *Csapdakészítés* - sok csapdával). Ezek már a koncepció paklik (ld. később) felé mutatnak, és az összerakásukhoz egy-két csomag paklinál nagyobb gyűjtemény kell. A szintlépéseket is csak akkor használod, ha a lényeidnek legalább a fele kalandozó. Na, ezzel nagyjából el is készült az első paklid.

Hogyan tovább?

Miután már játszottál pár játékot az első pakliddal, nyugodtan csereberéld benne a lapokat, próbáld ki az eddig még

nem használt kártyáidat! Játsszatsz, és játssz is, más ellenfelek ellen, hogy minél több fajta lappal és paklival találkozz! Azonban ha tetszik a játék, és tovább akarsz fejlődni benne, előbb-utóbb eljutsz arra a pontra, hogy bővíteni kell a gyűjteményedet, mivel kevesnek találsz az egy-két csomagnyi kártyát, nem igazán tudsz belőle úgynevezett kombós vagy koncepció paklikat összeállítani. Kombósnak nevezzük az olyan paklikat, amelyekben a két-három kulcs lap, amikkel megnyerjük a játékot, egyenként esetleg nem túl erős, viszont együtt olyan hatékonyak, hogy behozhatatlan előnyre teszel szert. Ilyen kombók például a *Nekrofün medál*–*A tudás hatalma*, *A mágia létsíkja*–*A kockázat ára*–*sebző varázslatok* stb.

Koncepció pakliknak az olyan paklikat nevezzük, amelyek nagyrészt egy meghatározott elv alapján kiválasztott lapok alkotják, pl. varkardapakli, quwargpakli, búfájpakli stb. Szóval ha ilyeneket szeretnél összerakni, akkor ahhoz bővíteni kell a gyűjteményedet. Ebben az első lépés mindenképpen az legyen, hogy újabb paklikat vásárolsz, cserélni csak akkor kezdj el, ha már eldöntötted, hogy a közeljövőben nem veszel több paklit!

Hogyan cserélj?

Mint azt már két helyen is említettem, ne kezdj el az elején cserélni! Ha rögtön elkezded a cserélést, akkor semmiképpen nem tudod elkerülni, hogy egy tapasztalt játékos ki ne fozszon (kártyaszargonban „lecapázzon”), az értékes lapjaidért cserébe csupa gyenge, értéktelen lapokat

nagyon keresel egy-két lapot, és azért minden árat megadsz. Csak akkor menj bele egy üzletbe, ha úgy érzed, nem jársz rosszul, nem számít ha az alkudozás után mégsem jön össze egy csere sem! (A cserélés titkairól bővebben olvashat az, akinek meg van az Alanori Krónika harmadik száma.)



adva. Először ismerd meg úgy a lapokat, hogy sokat játszol velük, majd tájékozódj a lapok értékéről (akár tapasztaltabb játékostól érdeklődve, akár az Alanori Krónika árlistái alapján)! A HKK-ban a lapoknak háromfajta gyakorisága van: gyakori lapok (ezekből pár csomag megvásárlása esetén meglesz a kívánt mennyiség), nem gyakori lapok és ritka lapok (ezek az igazán értékesek). Egy alapsomagban 3 ritka, 11 nem gyakori és 31 gyakori lap van. Célszerű a vásárolni kívánt lapmennyiséget megvenni a cserélés előtt, mivel így esetleg nem kell néhány gyakori, de a játékban jól használható lapért értékes ritka lapot adnod. Ha már tisztában vagy a lapok értékével, akkor lehet cserélni, de lehetőleg kerülj el a „híres” cserélőket („cápákat”)! Úgy sem érdemes cserélni, hogy

Végezetül...

Miután megszerezted a kellő lapmennyiséget, nekiállhatsz újabb paklikat összeállítani. Az estlegesen hiányzó egy-két kártyát menet közben is be tudod cserélni. Érdemes sokféle paklit és lapot kipróbálni, így lassan kialakul benned egy értékelés minden lapról, illetve pakliról. Keresd egy klubot is a lakóhelyed környékén, mivel ott más kártyással is találkozatsz, így több ellenfél ellen játszatsz, változatosabb a játék, nőnek a cserélési lehetőségek stb. Mindezek után már nyugodtan profi játékosnak nevezheted magadat, a nagy lebőgés veszélye nélkül elindulhatsz a HKK versenyeken, és legfőképpen neked íródnak majd a következő Rúna HKK-s oldalai, ennek a cikksorozatnak a folytatása. Addig is jó játékot!



Tanácsok középhaladóknak

Új boltot nyitottunk!

várja Önt a
Valhalla Páholy® Könyvesbolt egyedülálló választéka!

Már Dunaújvárosban is!
Dunaújváros, 2400 Szabadság út 1/a.

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

Kártyajátékok minden mennyiségben!

A Valhalla Páholy, Galaktika, Cherubion, Phoenix, Édesvíz és még számtalan kiadó köteteinek teljes választéka. Az újak hamarabb, mint másutt, a régiek csak itt - és mindez együtt egy helyen.

És ez még nem minden!

Antikvár könyvek, magazinok szerepjátékok, fanzinok, és a klubélet legfrissebb hírei.

SCI-FI - FANTASY - SZEREPJÁTÉK

Új helyre költöztünk!

A Valhalla Páholy® Könyvesbolt

Nyíregyházán a
Nyíregyháza, 4400 Széchenyi u. 1.

Telefonszám: (06 42) 310 809

címen várja Önt!

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

Kártyajátékok minden mennyiségben!

A Valhalla Páholy, Galaktika, Cherubion, Phoenix, Édesvíz és még számtalan kiadó köteteinek teljes választéka. Az újak hamarabb, mint másutt, a régiek csak itt - és mindez együtt egy helyen.

És ez még nem minden!

Antikvár könyvek, magazinok szerepjátékok, fanzinok, és a klubélet legfrissebb hírei.

SCI-FI - FANTASY - SZEREPJÁTÉK

SIKERFILM, SF, SZEREPJÁTÉK...

Külföldi kombinációk

BAB
COM

A múltkoriban a *Rúna* néhány olvasója felpanaszolta nekem, hogy a külföldi szerepjátékok terén kissé konzervatívak vagyunk. Ismeretünkben csupa régi, bejáratott rendszert veszünk elő, a hobbi veteránjait, és cikkeket, kiegészítő szabályokat is csak ezekhez publikálunk. Miért nem foglalkozunk néha az újdonságokkal? - kérdezték tőlem. Miért nem próbálunk meg kitékinteni a külföldi piacra, friss és naprakész információkkal szolgálni a vásárlóknak?

Nos, erre sok mindent válaszolhatnék - például azt, hogy ami az angolszász nyelvű szerepjátékosok számára réginek számít, az nálunk Magyarországon nem feltétlenül esik ugyanebbe a kategóriába. Vagy hogy ha egy rendszer hosszú időn át aktívan jelen van a piacon, az mindenképpen egyfajta minőségre utal, érdemes tehát

beszélni róla. Vagy hogy személy szerint én nem annyira vagyok elragadtatva a legújabb RPG-k némelyikétől, a kedvenceim inkább a régi motorosok közül valók, és jobban szeretek róluk cikkezni. Végeredményben azonban be kellett látnom, hogy a kritikában van némi igazság, úgyhogy az alább következő ismertető kissé rendhagyó lesz. Ezúttal két olyan rendszert fogunk röviden bemutatni, amelyik nemrégiben debütált csupán a piacon - ráadásul a "műfajuk" sem a hagyományos fantasy, hanem a szerepjátékok világában sokkal szerényebben reprezentált SF. (Nem ígérem azonban, hogy a *Rúna* későbbi számaiban nem térek vissza majd a hagyományos vonalvezetéshez, hisz akad még néhány kedvencem - *Amber*, *Castle Falkenstein* stb. -, amelyre mindeddig nem tudtam sort keríteni.)

THE BABYLON PROJECT

A szerepjátékok nemzetközi piacán - amely elsősorban még mindig az angolszász nyelvű területeket jelenti - mostanában nem éppen rózsás a helyzet. A gyűjtögetős kártyajátékok járványszerű elharapózása hatalmas csapást mért a hobbi: a fiatalabb korosztályba tartozó vásárlók zömét elhódította, a szervezett klubéletet pedig gyakorlatilag megszüntette. A földindulás következményeként tömegesen mentek tönkre az RPG-kiadók, főleg persze a kis- és a középkategóriából, de a krízist olyan nagy nevek is megsínylették, mint a FASA vagy a White Wolf. A nagy kártyaláz azóta már alábbhagyott valamelyest, ám a gyűjtögetős kártyajátékok dominanciája vitathatatlan. Ez többek között azon is lemérhető, hogy az elmúlt években - néhány szűk körben elterjedt kultuszjáték kivételével - gyakorlatilag minden ismertebb RPG-t adaptáltak kártyára, míg az ellenkezőjére alig-alig van példa.

Új termékkel betörni a beszűkült piacra a jelenlegi helyzetben hajmeresztően kockázatos vállalkozás. Akik mégis megpróbálkoznak vele, általában valami kerülő megoldáshoz folyamodnak. Az egyik ilyen módszer, hogy népszerű, sikeres filmeket vagy filmsorozatokat ültetnek át szerepjátékokra. Így egyrészt biztos vásárlóbázisra alapozhatnak, másrészt új piacot szereznek, hiszen olyanok is szép számmal meg fogják venni a kiadványaikat, akik korábban nem foglalkoztak szerepjátékkal. Az érem másik oldala, hogy a kiadónak együtt kell működnie a jogtulajdonossal, akivel - enyhén szólva - nincs egy súlycsoportban. A jogtulajdonos általában fenntartja magának a teljes körű ellenőrzés jogát, nyomdába csak az kerülhet, amihez a beleegyezését adta. A tapasztalat

azt mutatja, hogy ezen a ponton szokott elmergesedni a két fél viszonya, amihez olykor anyagi jellegű nézeteltérések is járulnak. Hogy ez hosszú távon hová vezet, azt lemérhetjük *Star Wars*, *Star Trek* és *Aliens* RPG-k szomorú sorsán.

A sikerfilmek "szerepjátékosítása" tehát sok nehézséggel jár, de biztos piaccal kecsegteti a kiadókat - persze csak azokat, akik be tudnak ruházni némi tőkét, vagyis legalább a középkategóriába tartoznak. Ilyen például a Chameleon Eclectic, amely nem túl ismert név hazánkban, noha kiadott már néhány érdekes játékot. Ez a cég a *Babylon 5* című SF-tévéfilmsorozatot szemelte ki magának, amely Amerikában igen nagy népszerűségnek örvend, bár rajongótábora nem mérhető a *Star Trek*éhez. (Magyarországon tudomásom szerint a TV3 közvetíti.) A csigalassúsággal folyó tárgyalások eredményeképpen tavaly végre napvilágot látott a filmsorozaton alapuló szerepjáték alapkönyve, *The Babylon Project* címmel.

A Chameleon Eclecticnek nem titkolt célja, hogy ezzel az RPG-vel betöltsen a SF-szerepjátékok terén mutatkozó űrt, és a "nagyok" közé emelkedjen. Az ambíciós elképzelésekhez igazodik a könyv kivitelezése is, amelyben mind a 196 oldalt színesben nyomták. Sajnos, ez nem feltétlenül tett jót az összehatásnak, a szöveget kísérő képek ugyanis - egy-két kivételtől eltekintve - meglehetősen idétlenek, ami fekete-fehérben talán nem lenne ennyire szembeszökő. Persze a lehangulatosabb és legkézenfekvőbb megoldás az lett volna, ha az illusztrációs anyagot magukból a filmekből válogatják össze; úgy

tűnik azonban, hogy a szerződésük ezt nem engedélyezi. (Valószínűleg hasonló okokból maradtak ki a könyvből a sorozat főszereplői is, amit sokan kifogásoltak.)

A *Babylon Project* világa józan és realisztikus, mentes az űroperás túlzásaitól, és nem jellemző rá a sarkított gonosz-jó ellentét sem. (Erről a témáról szólva előrebocsátom, hogy a filmsorozatot nem ismerem, egyetlen epizódot sem láttam belőle; információim forrása kizárólag a szabálykönyv.) A XXIII. század derekán járunk; az emberiség már évszázadok óta járja a világűr, ám a helyét csak most kezdi megtalálni benne. Kezdetben "kistestvérnek" számított, akit a bölcsőbb, idősebb fajok jóindulatúan istápolnak, segítik a fejlődésben, megtanítták a csillagközi űrutazás titkaira. Később rájött, hogy a kérértlen pártfogók nem is annyira bölcses és önzetlenség, s nem szokásuk ok nélkül jótékonykodni; ekkor a saját lábára állt, és megmutatta nekik, hogy önállóan is egész jól elbodogul. Aztán kicsit fejébe szállt a dicsőség, és abba a tévhitbe esett, hogy a világűr csendőré kell alakítania, aki törvényeket hoz, ráncba szedi a rosszakat és gondot visel a gyengékre - még akkor is, ha kézzel-lábbal tiltakoznak ellene. Buzgalmának végül az vetett véget, hogy találkozott valakivel, aki valóban bölcsőbb és idősebb volt nála - ráadásul erősebb is. Alapos lecke volt, de kijózanodott tőle, s azóta illúziók nélkül igyekszik beilleszkedni a csillagjáró fajok közösségébe - nem a legkisebbként, de nem is a legnagyobbként.

Az én tetszésemet rendkívül megnyerte ez a sablonmentes történelemábrázolás, mint ahogy a *Babylon Project* egész háttérvilága is. Sikeresen elkerüli az SF-környezet legnagyobb buktatóját: grandiózusnak tud mutatkozni anélkül, hogy megalomán túlzásokba esne. Maga a *Babylon* - a sorozat és a játék névadója - például egy monumentális űrállomás, amely emberi kezdeményezésre létesül, mint a fajok közötti béke és összefogás szimbóluma. Ehhez képest az építése kapcsán annyi rosszululat és alantas szenvedély szabadul el, hogy végül katonai parancsnokság alá kell rendelni, és kiábrándult megálmodója részt sem vesz az avatási diszünnpélyen.

Tovább színesítik a játék hangulatát a különféle idegen fajok, akikről a szabálykönyvben bőszes információt találunk. Ezek az idegenek szinte mind humanoidok, az emberektől hajviselétük és arcmaszkjuk különbözteti meg őket; ezt azonban a tévéfilmek alacsony költségvetése okozza, amiből nem nagyon telik speciális effektusokra. A különbségek elsősorban a kultúra, a gondolkodásmód, a társadalmi berendezkedés terén jelentkeznek. A *Babylon Project*ben az idegenek nem üres farsangi jelmezek, nem az emberiség függelékei és nem untig ismert sablonok; természetesen a "gonosz" és "jó" kategóriákba sem lehet beskatulyázni őket. Minden fajnak megvan a saját értékrendje, világnézete, szokásrendszere; ezen belül persze léteznek egyéni árnyalatok, de aki kirívóan eltérő, azt a közösség deviánsnak tekinti. Az igényes szerepjáték számára az teremt remek lehetőséget, hogy a különböző faji normák nem esnek egybe - sőt, olykor szöges ellentétben állnak egymással. Egy ember még a gondolatától is elborzadna, hogy meggye a saját édesanyját; egy pak'ma'ra súlyos lelkiismereti válságba esne, ha megakadályozná ebben.

Az értelmes fajok többsége csupán egy-két bolygó, esetleg néhány rendszer fölött gyakorol fennhatóságot; akadnak azonban olyanok - köztük az emberiség -, akik a csillagközi terjeszkedés útjára léptek, s kisebb-nagyobb űrbirodalmakat építettek ki. Ezek a fajok alakítják a galaktikus politikát, s a többiektől egyebek mellett az is megkülönbözteti őket, hogy soraikból játékos karakterek kerülhetnek ki.

A kentaurok vének, ravaszak és dekadensek, az intrika nagymesterei. Annak idején ők fedezték fel a Földet, és sokáig tetszelegtek az atyai pártfogó szerepében, a csillagközi hajtómű titkát is nekik köszönheti az emberiség. Hanyatló fajnak számítanak, nagymúltú birodalmuk már csak árnyéka hajdani önmagának; alábecsülni azonban ma sem tanácsos őket. Halálos ellenségeik a *narnok*, akiket évszázadokon át rabszolgaságban tartottak, míg az egész faj fel nem lázadt ellenük. Büszke és agresszív nép lévén, a *narnok* nem elégedtek meg a szabadsággal, hanem bosszúháborút hirdettek rabtartók ellen, melynek során éppoly vaskézzel igázzák le az útjukba kerülő bolygókat, mint egykor a kentaurok őket. A *minbari* civilizáció ősrégi, legalább ezer évvel vénebb a többiekénél. Maga a faj zárkózott és passzív, sosem törekedett terjeszkedésre, erőszak helyett inkább elmélkedésre hajlamos. Ebből sokan vontak le téves következtetést, amit később át kellett értékelniük, mikor a minbarik egy kínos félreértésből kifolyólag kis híján kiirtották az emberiséget. A *vorlonokról* csak annyit tudni, hogy valaha ők voltak a minbarik tanítói, ami már önmagában is elég ijesztő. Bővebb értesüléseket nem lehet beszerezni róluk, mert még sohasem fordult elő, hogy valaki visszatért volna a felségterületükről.

Noha részletekbe menően tárgyalja az idegen fajokat, a szabálykönyv mégis inkább azt javasolja, hogy a játékosok ember karaktert dolgozzanak ki. Ez nemcsak azért ajánlott, mert - értelemszerűen - ezt tudják majd a legjobban kijátszani. Valamennyi értelmes faj közül az emberek fejtik ki a legélénkebb és legsokrétűbb tevékenységet az űrben, mivel fiatalok, kíváncsiak és alkalmazkodóképesek. Tulajdonképpen ők a galaxis "kommunikációs specialistái"; hamar túleszik magukat a kulturális korlátokon, így hát nem esik annyira nehezükre a más fajokkal való érintkezés. Embereket egy társaságba invitálni minbarikkal például nem a legszerencsésebb ötlet, de legfeljebb a hangulat válik tőle fágyossá; ugyanez *narnok* és kentaurok esetében óhatatlanul vérontáshoz vezet.

A *Babylon Project*ben a karaktereket a *főjellemezők*, a *képzettségek* és az *egyedi vonások* összessége határozza meg. *Főjellemezőből* általában tizenkettő van: négy fizikai, négy mentális és négy kulturális. Ezek 1-től 9-ig terjedő értéket vehetnek föl; alapértékük a választott fajtól függ. Minden fajnak megvan a maga erőssége: a kentaurok például gyors észjárású manipulátorok, a minbarik pedig intelligensek és jó megfigyelők. A faji alapértékeket bizonyos korlátok között módosítani lehet, de az összegük nem változhat: ahány pontot a játékos hozzáad valamelyik főjellemezőjéhez, ugyanannyival kell csökkentenie egy másikat.

Elvétve előfordulhat, hogy a karakternek van egy tizenharmadik főjellemezője is: a Pszionika. Az ilyen személy DNS-e egy rendkívül ritka génkombinációt tartalmaz, amely a telepatikus potenciált kódolja. Ez a rendszer egyik érzékeny pontja, a telepatia ugyanis a tapasztalatok szerint olyan képesség, amely kiváltképpen alkalmas a játékegyensúly felborítására. A *Babylon Project* tervezői tisztában voltak ezzel, és félelmetes sánccal bástyázták körül a használatát. Eszerint az emberlakta űrben élő telepáták egy mamutszervezetbe tömörülnek, ami elméletben a védelmüket, gyakorlatilag azonban inkább az ellenőrzésüket szolgálja. A szervezet közvetlen kormányfelügyelet alatt áll, ami egyrészt garantálja a tagok biztonságát (ha például tömeghisztéria törne ki az "agyfűrkész mutánsok" ellen), másrészt lehetővé teszi, hogy hírszerző ügynökként alkalmazzák őket. Amelyik telepata nem óhajt csatlakozni, azt élete

végéig olyan drogok fogyasztására kötelezik, amelyek elnyomják pszionikus képességeit. A szervezet elit telepatai különféle juttatásokért cserébe vállalják, hogy felkutatják és levadászzák lázadó testvéreiket.

Nohát, ez első látásra elég erősnek tűnik - de ha jobban belegondolunk, valóban a leghumánusabb módszer, amellyel egy társadalom integrálni tudná a telepatakat. (A két másik alternatíva a genocídium, illetve a gondolatolvasók hatalomátvétele lenne.) Hasonló szervezetek léteznek a minbari és a kentauri telepatak számára, az előbbi valamivel enyhébb, az utóbbi lényegesen durvább rendszabályokkal. A nam génállományban a kritikus kombináció nem létezik.

A főjellemzők után a *képzettségek* meghatározása következik, mégpedig oly módon, hogy a karakter életét három szakaszra bontják, és a játékos minden szakaszhoz kiválasztja az akkor megtanult képzettségeket. Ez a megoldás nem a legszerencsésebb: félúton van a listás és a pályafutásos módszer között, és ötvözi a kettő hátrányait, az előnyök nélkül. A listás módszerhez képest időigényes, a pályafutásos módszer kombinációs lehetőségeit pedig nem használja ki. (Például nem lehet idősebb korban, de több tapasztalattal indítani a karaktert.)

Miután meghatároztuk a képzettségeket, a karakterváz lényegében készen áll, csupán a végső simítások vannak hátra: az *egyedi vonások* kiválasztása. Ilyesmit más rendszerekben nem találunk, ezért egyes recenziók vadonatúj játéktechnikai elemként üdvözölték - ez azonban tévedés. Az egyedi vonások tulajdonképpen megfelelnek a jól ismert előny-hátrány szisztémának, azzal a különbséggel, hogy nem választják szét a kettőt: minden egyedi vonásnak van előnyös és hátrányos oldala. A megoldás - éppen az egyszerűsége miatt - elegánsan eredeti, ráadásul magában hordja bírálatát: vannak előnyei és hátrányai.

Néhány egyedi vonás szemlátomást féloldalasra sikerült. Én például csak hátrányt látok abban, ha valaki Vak. A könyv szerint ezt az ellensúlyozza, hogy sajnálják érte (!); javasolja továbbá, hogy a mesélő adjon Szerencse Pont-jutalmat, ha a játékos jól kijátssza a vakaságot (!). Ellentétes előjelű a Kétkeszesség, amely közismert harci "turbó", különösen löfegyverekkel. Ennek a hátulütője az volna, hogy a karakter időnként összecseréli a bal kezét a jobbal, ezenkívül nehézségei vannak az olvasással...

Más esetekben viszont az előny-hátrány egyesítés telitalálatnak bizonyult. Egy szövetséges mindig kapóra jön, csak arról nem szabad megfeledkezni, hogy ő is így gondolkodik, és a szövetségnek két oldala van. Üldözési mániában szenvedni kínos, de megvan az az előnye, hogy az embert ritkán érik meglepetések.

Az egyedi vonások nagy szolgálatot tehetnek a mesélőnek is, mivel segítségükkel az általa kívánt irányba terelheti a cselekményt, vagy kimotozhatja a holtpontról, ha megfenekelett. A legaravaszabb változatokat érdemes eleve beletervezni a kalandba. Ilyen például a Látens Telepátia, amelyről csak a *játékos* tud, a *karakter*e nem. A képesség észrevétlenül lappang az agyában, míg valami váratlan stresszhelyzet el nem szabadítja; a további fejlemények érdekesnek ígérkeznek... Rendkívül jó mesélői eszközök még a fajszerzők egyedi vonások. Vették volna kihasználatlanul hagyni egy nam Bosszúesőt vagy egy kentauri Prófétaelket - nem is beszélve azokról a kentaurikról, akik megálmodják a halálukat...

A játékos már csak a fentiek miatt is okosan teszi, ha az egyedi vonások kiválasztása előtt konzultál a KM-

mel; van azonban egy másik oka is, talán még nyomósabb. Ehhez előljáróban annyit kell tudni, hogy a *Babylon Project*-ben a mesélő két különböző fajta ponttal jutalmazhatja a karaktereket. Az egyik a szokványos Tapasztalat Pont, amely az ügyes problémamegoldásért jár, és elsősorban a képzettségek fejlesztésére szolgál. A másik a Szerencse Pont, amely a hangulatos szerepjátékért adható, és felhasználásával a karakter ép bőrrel megúszhat olyan helyzeteket, amelyek a szabályok értelmében az életét fenyegetnék.

A két ponttípus között alapvető különbség van. A Tapasztalat Pontok befektetésével a karakter maradóan megemelheti a képzettségei számértékét, vagy akár új képzettségeket is vásárolhat. A Szerencse Pontok hatása sohasem maradandó, mindig csak pillanatnyi. Ha például a karakter elégedetlen valamelyik próbadozása eredményével, egy Szerencse Pontért növelheti; vagy nagyon rövid ideig alapfokon használhat egy olyan képzettséget, amellyel egyébként nem rendelkezik; vagy ájultan bár, de életben maradhat, amikor a kockadobás szerint halálos sebet kellett volna kapnia. Mint láthatjuk, a Szerencse Pont elsősorban arra való, hogy kihúzza a karaktert a lekvárból.

A ravasz játéktechnikai csavar abban rejlik, hogy a mesélő *kizárólag* azért adhat Szerencse Pontot, ha a játékos ötletesen és hangulatosan kijátssza a karakter egyedi vonásait. Még egyszer hangsúlyozom: *csakis ezért* és semmi másért. Idegenek ezreinek lemeszárásával, titkos ereklyék felkutatásával, káprázatos kincsek összeharcsolásával nem lehet Szerencse Pontot nyerni, legfeljebb - jó esetben - Tapasztalat Pontot. Márpedig Szerencse Pont nélkül igencsak megcsappan a karakter várható élettartama. Ez a finom húzás tehát gyakorlatilag egyfajta szelekciós folyamatot indít el a karakterek között, amelyben - a hagyományos felállással ellentétben - nem a "táposnak" és a "számbűvészeknek" lesz nagyobb esélye az életben maradásra, hanem a jó szerepjátékosnak. Az ötlet nem teljesen eredeti - a *Vampire: The Masquerade*-ben a vámpírok hasonló módon nyelik vissza az elhasznált Akaraterőt -, ebben a kiforrott formában azonban itt találkoztam vele először, és be kell valljam, lenyűgözött az agyafúrtságával.

Ami a szabályrendszer további részét illeti, abban nem találunk semmi egetrengetően újat, de kiváló botlásokat sem: masszív, megbízható szisztéma, melynek alapját a próbadozások képezik. Próbadozást igényel minden olyan cselekedetsor, amelynek a kimenetele bizonytalan. Ilyenkor a KM megad egy célértéket, amely egyenesen arányos a feladat nehézségi fokával. A karakter egy főjellemzőt és egy képzettséget használ a próbadozáshoz - persze nem egészen mindegy, hogy melyiket. Ezeknek az összegéhez hozzáadja egy kombinált kockadobás eredményét, s ha az így kapott szám eléri vagy meghaladja a célértéket, a próbadozás sikerült. Ennyiben foglalható össze a szabályrendszer magja, amit természetesen további részletek is színesítenek: kritikus siker és kudarc, ellenható cselekvések, késleltetett akciók stb.

Kétségtelen, hogy mindez nem hat az újdonság erejével; ugyanakkor a szisztéma egyszerű és áttekinthető, könnyen alkalmazni lehet jóformán bármely szituációra. Sajnos, a harcrendszerhez érve kedvező benyomásom pillanatok alatt szertefoszlott. Kissé megütközve láttam, hogy a Chameleon Eclectic nem dolgozott ki új harci szabályokat a *Babylon Project*-hez, hanem a vonatkozó részeket szinte egy az egyben átemelték régebbi szerepjátékukból, a *Millennium's End*-ből. Nem mint-

ha ez a harcrendszer különösebben rosszul sikerült volna - csak éppen a két RPG hangulata és felfogása gyökeresen eltér egymástól. A *Millennium's End* lényegében egy közel-kortárs környezetbe helyezett, kőkeményen realiztikus, kevés fantáziaelemet tartalmazó kommandósjáték, a régi *Twilight 2000*-iskolából, amit egyes újságírók (alaptalanul) militánsnak és rasszistának bélyegeztek. Legalábbis furcsálltam hát, hogy most ebből a könyvből köszönt vissza rám.

Azt a kifogást semmiképpen sem lehet felhozni a harcrendszer ellen, hogy ne lenne elég realiztikus: túlságosan is az. Ha ugyanis valakit a valós életben megszórtnak egy Uziból, az nagyon rosszul fogja érezni magát - és ezek a szabályok pontosan ezt tükrözik. Nomármost, én távolról sem vagyok híve annak a fajta hangulatromboló bárgyúságnak, amikor - teszem azt - a troll utcai számurájt már páncélöklökkel is hiába lövi az ember, de azért talán a másik végletbe sem kellene beleesnünk. Miután átrágtam magam a szövegen, gyanakodni kezdtem, és papíron lefuttattam néhány gyors példaharcot. Nos, pusztá kézzel még csak rendben lettek volna a dolgok, tűzharcban viszont nagyjából úgy állt a helyzet, hogy amelyik fél elnyerte a kezdeményezést, az pilanatok alatt szitává lőtte a másikat. Kétségtelen, hogy a valóságban ez valahogy így történne, én mégsem tudok megbarátkozni a gondolattal, hogy a JK-k élete folyton egy kockadobáson múljon. (Legalább kiderült, miért kapnak induláskor olyan sok Szerencse Pontot!)

A fenti buktatókat még csak el lehetne kerülni azzal az egyszerű fogással, hogy a KM harc nélküli kalandokat mesél (a *Babylon Project* világa ragyogóan alkalmas erre), azon viszont már bajos segíteni, hogy a harci és sebesülési szabályok áttekinthetetlenül bonyolultak. Hexás testtérkép minden egyes lövéshez? Kétszer huszonöt rubrikás táblázat a sebek súlyosságának elbírálásához? És persze az utóhatások táblázata a 110. oldalon, színes diagramokkal, jelzőkkel, keresztthivatkozásokkal?... A szerepjátékos tapasztalat azt mutatja, hogy akciójelenetek esetében a hangulat megteremtéséhez sokkal fontosabb a gyors, pergő előadás, mint az aprólékos realizmus. Persze az SF-szerepjátékosok mindig is híresek voltak róla, hogy szeretnek elmerülni a szabályok tengerében, de ezt a könyvet már nem a *Traveller*-nemzedék fogja megvásárolni; és akárhonnan nézzük, az említett fejezetek bizony élesen kirírnak a környezetből.

Továbbra is a harcnál maradvá elérkeztünk a *Babylon Project* Achilles-sarkához, ahhoz a zavarbaejtő mulasztáshoz, amely már-már nevetségesnek hatna, ha nem korbácsolt volna fel olyan dühödt indulatokat különféle fanzinokban és az Interneten. A szabálykönyv sok helyütt méltatja elismerően a földi űrfegyvernem elitjét, a Starfury vadászpilótákat, akik a kolonizációs peremviszályoktól a minbari háborúig jóformán minden jelentős ütközetben kitüntették magukat. Az olvasó már alig várja, hogy megismerkedhessen ezekkel a hősökkel és nevezetes harci gépekkel - miután azonban mind a 196 oldalt tűvé tette, kénytelen rájönni, hogy űrhajókról, űrutazásról és űrcsatákról az egész műben nincs semmi konkrét játékinformáció. Egy SF-RPG esetében ez azért legalábbis furcsa....

(A másik gyakran fölpanaszolt hiányosság ugyan csupán áttételesen kapcsolódik a játékhoz, de azért zárójelben megemlíteném, hogy a szabálykönyvhöz nem mellékeltek függeléket, a tartalomjegyzék pedig kész nevetség. Ez egyáltalán nem szórszálhasogatás részemről, mint talán első hallásra tűnhet. Képzelnünk csak el egy játékra készülő mesélőt, akinek a jegyzete-

ihöz ötpercenként ki kell keresnie mindenféle apró, elszórt információkat...)

Az alapkönyv egyébként szemlélatomást inkább a filmsorozat rajongóinak szól, mint a tapasztalt szerepjátékosoknak; persze az USA-ban a két kategória között elég nagy az átfedés. Mindenesetre a szerzők óvatossan, lépésről lépésre igyekeznek bevezetni az új érdeklődőket a hobbi világába, ezért munkájuk - láthatuk - kimondottan játékosközpontú, a mesélőknek kevesebb anyagot kínál. Ez a kevés viszont első osztályú.

A *Babylon Project*ben sokkal kevesebb a színpadias, űroperaszerű elem, mint a *Star Wars*ban, így hát kevésbé alkalmas pár órás villámkalandok vagy gyilkos iramú üldözések hátterének. A fegyveres összecsúzások veszélyfoka között óriási a különbség: ami a *Star Wars*ban kedélyes csetepaté csupán, az itt vérfürdővé fajulhat. Ezért a *Babylon Project* egészen más játéktípus stílust igényel: lassan kibontakozó, szövevényes intrikákat, a színpadok mögött lappangó összeesküvéket, kémkedést, bizalmatlanságot, fokozott paranoiát. A 2.1. fejezet tanácsokkal szolgál a mesélőknek, hogyan teremtsék meg ezt az atmoszférát. A hangsúly a cselekmény megtervezésén van: epikus kalandfüzerek kialakítására kell törekedni, amelyek sok-sok játékleülésen viszik tovább ugyanazokat a szájakat, és nem hullanak szét összefüggéstelen epizódokká. A kezdő KM-ek számára tanulságos olvasmány, bár a tapasztaltabbak kevesebb újdonságot fognak benne találni.

Az elméletet a könyv végén található példakaland ülteti át a gyakorlatba, véleményem szerint tökéletesen. Sajnos, az SF-játékok néha hajlamosak amolyan "mélyűri vadkacsalövészetté" fajulni; jelen esetben ez a lehetőség fel sem merül. (És nem az űrhajókra vonatkozó szabályok kínos hiánya miatt...) A karakterek alaposan meg fognak izzadni, mire átvágják magukat a körülöttük burjánzó intrikák dzsungelén; ha nincsenek részen, még az is előfordulhat, hogy lecsukják őket szabotázsért és hazaárulásért. A kerek kis történetben lényegében négyen mozgatják a szájakat: egy befolyásos politikus, egy titkos szervezet, a parti és egy pitiáner bűnöző, akit paranoiássá és leleményessé tesz a fejére kitűzött vérdíj. A kedvencem az az epizód, amikor ezek négyen merő véletlenségből, kölcsönösen összekuszálják egymás terveit, és persze a végén senki sem érti, hogy mi történt és miért...

Záró összefoglalásként csak azt mondhatom el a *Babylon Project*ről, hogy szélsőségesen eltérő benyomásaim vannak róla. Egyes elemeit rendkívül eredetinek és magával ragadónak találtam, másoktól viszont nem annyira voltam elragadtatva. Sajnos, ilyen esetekben az a tapasztalatom, hogy a későbbi kiadványoknál nem kiegyenlítődéss, hanem leromlás várható - amit őszintén sajnálnék, mert ez a könyv helyenként nagyon tetszett. Semmiképpen nem tartom viszont valószínűnek, hogy a kiadó a *Babylon Project*tel valóban feltörne a "nagyok" közé. Ehhez egyrészt nem elég kiegyensúlyozott a rendszer; másrészt túl szűk fókuszú a téma; harmadrészt ez - a *Star Wars*on kívül - még egyetlen filmről adaptált szerepjátéknak sem sikerült. (Mint említettem, nem nézem a *Babylon 5* sorozatot, de azt azért kétem, hogy a *Star Wars*szal vetekedne.) Ami a *Babylon Project*et illeti, legszívesebben egy második kiadásban látnám viszont, kevesebb cicomával, jobb képekkel, több egyedi vonással, új harcrendszerrel és mindenekelőtt *űrhajókkal*. Erre azonban valószínűleg várom kell még kicsit; a közeljövőben legfeljebb a *Babylon 5* gyűjtögetős kártyajáték megjelenésére számíthatok...

A *Men in Black* szatirikus felhangokban bővelkedő SF-film, amit vígjátéknak azért nem neveznek, ahhoz túl sok benne a vér meg az erőszak. Az USA-ban igazi bombaként robbant, és tavaly bemutatták a hazai mozikban is, ahol szintén nagy sikert aratott, annak ellenére, hogy a forgalmazók - igen intelligensen - a *Sötét zsaruk* címet adták neki. Tudni való, hogy "men in black" egyszerűen "fekete ruhás embereket" jelent, ám ezt a kifejezést az amerikai ufológusok szakszökevényként használják. Állítólag ugyanis egyes UFO-észleléseket követően tetőtől talpig feketébe öltözött, napszemüveges, diplomatatáskás urak szoktak megjelenni a helyszínen, természetesen fekete autókkal. (Hölgyekről sosem esett szó, ez a film újítása.) Ezek az urak roppant mogorvák, általában csak egyikük beszél, ő is valami érthetetlen, idegen akcentussal. Durván kifaggatja az esemény szemtanúit, hogy egész pontosan mit, hol és meddig láttak, közben igyekszik összezavarni őket. Mjuttán mindenkivel végezt, elejt néhány fenyegető megjegyzést, hogy jobb lesz, ha befogadják a szájukat, meg hogy nem volt itt semmilyen UFO, és ő sem járt erre az embereivel. Ezután testületileg kocsiba ülnek, és elhajtanak.

A titokzatos úr fenyegetőzése nem lehet túl meggyőző, mert ezekről a "fekete ruhás emberekről" hatalmas komputerizált adatbázisok léteznek Amerikában, és magukat komoly tudósok állítólag személyek kutatják a kilétüket. (Szeretném hangsúlyozni, hogy ez még nem a film, nem a szerepjáték: ez a tényleges valóság!) A kutatók mindeddig nem jutottak konkrét eredményre, és pillanatnyilag - ha leszámítunk néhány örült fantasztát, a maguk egyéni rögeszméivel - két nagy táborra oszlanak. Az egyik tábor szerint a "fekete ruhás emberek" úgy-ahogy álcázott ufonauták, akik rá akarnak ijeszteni a tanúkra, nehogy jelentsék valahol az UFO-t; mivel azonban az emberi társadalom működéséről csupán felületes és tökéletlen elképzeléseik vannak, tevékenységük nem elég hatásos. A másik tábor ezzel szemben meggyőződéssel vallja, hogy a "fekete ruhás emberek" egy titkos kormányhivatal ügynökei, akik suba alatt régóta foglalkoznak már az UFO-jelenséggel, ám eredményeiket nem hajlandók nyilvánosságra hozni. Hogy pontosan mi ennek az ügynökségnek a célja, azzal kapcsolatban a táboron belül is eltérnek a vélemények. Jelenleg a következő három álláspont a legátogatottabb: 1) az ügynökség el akarja kenni az egész UFO-ügyet, mert félnek a földönkívüliektől; 2) az ügynökség - és/vagy a kormány - szövetekezni akar a földönkívüliekkel az amerikai nép ellen; 3) az ügynökség az amerikai népet védi a földönkívüliektől.

Nem győzőm ismétetni, hogy még mindig nem tartunk a filmnél: az USA-ban egy sereg polgár sziklaszilárdan hisz a fenti ökörségek valamelyikében. Az alkotó fantázia szerepe ott kezdődött, amikor a Columbia Picturesnél elhatározták, hogy megfilmesítik a 3) számú alvéleményt, még egyet csavarintva rajta. Az újabb változat az volt, hogy az idegen lények már régóta itt vannak közöttünk, a Földön. Különléle álrühákat viselnek, és nincsenek túl sokan, hiszen főleg turistaútra vagy szabadságra jönnek (elvéve akad egy-két szökésben lévő bűnöző). Kirándulóhelyként azonban a Föld nem túl népszerű, mivel a galaxis magasabbrendű népei az emberi gondolkodást fertőző betegségnek tekintik.

Az USA-kormány már diplomáciai kapcsolatba lépett néhány földönkívüli nagyhatalommal, és valóban létezik egy minden törvény fölött álló, szigorúan titkos ügynökség, ahol a tagok még a személyiségükről is lemondanak, és csak a nevük kezdőbetűjén szólítják egymást. Ők a "fekete ruhás emberek" (avagy "sötét zsaruk"), akik a földiek és az idegenek törekény viszonyát felügyelik. Vagyis: 1) vigyáznak, hogy az amerikai nép ne értesüljön az idegenek jelenlétéről; 2) megvédik az amerikai népet az elbitangolt idegenektől; 3) néha 3) az idegeneket is megvédik, ha netán az amerikai népből bitangolna el valaki.

Nem folytatom, mert feltételezem, hogy a *Rüna* olvasóinak többsége látta a filmet, vagy legalábbis ismeri a történetét. Jőmagam rendkívül élveztem és szellemesnek tartottam - ami nem jelenti, hogy ugyan-ez a véleményem az RPG-adaptációjáról is. Nem magával az ötlettel van bajom, csak az nem tetszik, *ahogyan* végül megcsinálták.

Mivel a *Men in Black* lényegesen nagyobb falat volt egy SF-tévé-sorozatnál, itt már nem rúghattak labdába a Chameleonhoz hason-

ló, középről felfelé törekvő cégek. A filmjogokat az szerepjáték-üzlet-ág "óriásainak" egyike, a West End Games pályázta meg. Persze egy RPG-kiadó sohasem lehet "óriás" a Columbiához képest; a West End azonban a többiekénél kedvezőbb pozícióból tárgyalhatott vele, hiszen otthonosan mozgott a filmpiacon, hosszú éveken keresztül birtokolta például a *Star Wars* RPG-jogait. Végül sokkal előnyösebb feltételekkel szerezte meg a *Men in Black*-et, mint a Chameleon a *Babylon 5*-öt; elég egy pillantást vetni a két kiadványra, hogy ezt láthassuk. A Columbia nem íratta ki magát vastag betűkkel a címlapra, megelégedett egy szerény sorral az impresszum alján; és a *MI6* nyugodtan válogathatta az illusztrációit a film képanyagából. A könyv egyébként tetszetős kivitelű: az egyes fejezetek dossziéknak vannak álcázva, és az oldalakon csak úgy nyüzsögnek a legkülönfélébb áldokumentumok - fényképek, jegyzetlapok, memók, pecsétek. Hangulathű megoldás, bár nyilván rengeteg babramunka volt vele.

A *MI6*-en azonnal észre lehet venni, hogy nem régi szerepjátékosoknak írták, hanem a film vonzerejét kihasználva igyekeznek vele újakat toborozni. Helyenként az RPG-szakkifejezések körülményes magyarázatai utalnak erre, helyenként a zanzásított szabályösszefoglalók, a kiadvány elején pedig a szólókaland, amelynek formátuma a hazai olvasók számára leginkább a "lapozgató könyvekből" lehet ismerős. Sietve megjegyezném, hogy ezt egyáltalán nem elítélőleg mondom, csupán megállapítom, hogy a West End ezt a kiadványát nem az RPG-k hagyományos vásárlóközönségének szánta, hanem új irányba próbált nyitni vele. Éppen ezért viszont attól tartok, hogy a tapasztalt szerepjátékosok - bármilyen nagy rajongói is a filmnek - a *MI6*-nek nem sok hasznát látják. Számukra a szabályértelmezések unalmasak, a mesélői tanácsok szájrágóságok lesznek, a játékba beépített "mankók" pedig - mint a kaland elején a kötelező eligazítás, vagy a végén a jelentési nyomtatvány kitöltése - nemhogy segítenék, hanem egyenesen akadályozzák őket.

Mivel a szabálymechanizmus a West End alaprendszerének egyik variánsa, senki számára nem lesz ismeretlen, aki valaha is játszott *Star Wars*-t. A két játék között csupán a főjellemezők és a jártasságok összetételében van némi különbség, továbbá a *MI6* Test Pontokat használ a *Star Wars* sebmutatói helyett. (Ami azt illeti, a jártasságok leírása egy az egyben a *Star Wars* alapkönyvből lett átmásolva.) A hatodik fejezetben szerepel még ezenkívül három ún. "forgatókönyvi szabály", amelyet a kisérsőszöveg szerint kimondottan ehhez a játékhoz dolgoztak ki. A valóságban ezek közül kettő nem egyéb, mint a *Star Wars* üldözési, illetve harci szisztémája; a harmadik tényleg eredeti, de egyike a legnagyobb ostobaságoknak, amiket RPG-ben valaha olvastam. (Ki tud több kockával dobni 15 másodperc alatt????)

A filmben felbukkanó idegeneket és felszerelési tárgyakat a *MI6* roppant lelkiismeretesen lajstromba szedte és ellátta játéktechnikai adatokkal. Immár nem titok például, hogy egészen pontosan mekkorákat szokott hátrafelé repülni, aki Tücsökkel lövöldözik; és fény derült arra is, hogy az emberiség annak a kutynak köszönheti a CD-ROM áldásait, akit K ügynök olyan csúnyán brutalizált New York utcáin. A film képanyagán túlmutató információk ezzel szemben szinte teljesen hiányoznak.

Talán a legnagyobb probléma a *MI6*-bel, hogy - a film nyomdokain járva - folyton megpróbál humoros lenni. Nyilván ezt a célt szolgálta volna például az a két idegen, akiket a szerzők - szokásuktól eltérően - nem a filmből vettek át, hanem maguk találtak ki: a csokoládézabáló svájci óriásrak, akinek az ollója vajként vágja az acéllemezt, illetve a gonosz postás, aki a postaládákon keresztül bonyolítja intergalaktikus fegyvercsempész üzletét. A földönkívülieket egyébként is szeretik minél egzotikusabb fényben feltüntetni. Nyilván hallhatták valahol, hogy az ember szénalapú életforma, és ezen felbuzdulva az idegenek bemutatásánál felvonultatták az egész periódusos rendszert, egyéb tudományos elnevezésekkel súlyosbítva. Így például arról az idegenről, akit a film első nagyjelenetében látványosan lepuffantanak, a *MI6*-ból megtudhatjuk, hogy számárium alapú életforma a Béta osztályból, rendszertani besorolása szerint bipedális kétlélű kerdőző.

Összességképpen ezt a szerepjátékot senkinek nem tudnám ajánlani.

Kornya Zsolt



CALL OF CTHULHU

Tippek és tanácsok karakterek kidolgozásához

NYOMOZÓTÍPUSOK

Egy *Call of Cthulhu*-kalandra készülve egészen más alapelvek szerint kell összeválogatni a karaktereket, mint egy hagyományos fantasy-RPG kalandozótársaságát. A játék stílusa, felépítése, a cselekmény alakulása, a problémamegoldás módszerei mind-mind gyökeresen eltérnek a megszokottól. Nem egyszerűen arról van itt szó, hogy a *Call of Cthulhu* modern környezetben játszódik; a különbséget - mint azt előző cikkemben már részletesen kifejtettem - az alapkoncepció szintjén kell keresni. A tradicionális fantasy-RPG-kben a karakterek egytől egyig potenciális hősök, akik az események középpontjában állnak; a *Call of Cthulhu*-ban viszont jelentéktelen, szinte mellékes alakok, akik az egész univerzumot átívelő titkoknak legfeljebb a felszíni rétegét kapargathatják meg. Gyakorlatilag kizárt, hogy a kaland folyamán befolyásos, nagyhatalmú személyiségekké váljanak; várható élettartamuk riasztóan rövid; a társadalom oldaláról sem elismerésre, sem megértésre nem tarthatnak számot. Ez nyilván egészen más hozzáállást igényel mind a játékosok, mind a mesélő részéről.

Első *Call of Cthulhu*-karakterük kidolgozásánál sokan hajlamosak abba a hibába esni, hogy nem hangolják össze elképzeléseiket a többi játékoséval. Ezt a mesélőnek semmilyen körülmények között nem szabad hagyania, mivel a későbbiekben végzetesnek bizonyulhat! A legtöbb RPG-ben komoly szerephez jut a csapatmunka, a *Call of Cthulhu*-ban pedig nem lehet eléggé hangsúlyozni a fontosságát. Az egyes nyomozóknak önmagukban semmi esélyük nincs a Cthulhu-mitosz hatalma ellen; ha azonban összehangolják a tevékenységüket, és igyekeznek kiegészíteni egymást, talán egy töredékszázalékkal eredményesebbek lehetnek. Éppen ezért szinte elengedhetetlen, hogy a játékosok szorosan együttműködjenek karaktereik kialakítása közben. Biztos sikerrecept persze nem létezik; a leggondosabban megtervezett és kidolgozott társaságra is elkerülhetetlenül csúf halál és örület vár. A legtöbb, amiben reménykedhetnek, hogy néhány kisebb részgyőzelem után idejében visszavonulnak, és tapasztalataikat írott formában vagy szájhagyomány útján átörökíthetik a nyomozók következő nemzedékére. Hogy ez mennyire ritka és ragyogó teljesítmény, arról talán akkor alkothatunk igazán képet magunknak, ha belegondolunk, hogy az eredeti Lovecraft-művekben szereplő számtalan "nyomozó-karakter" körül alig ketten-hárman voltak képesek rá. (A legkitűnőbb példa Dr. Marinus Bicknell Willet a *Charles Dexter Ward* esetében.)

Az alábbiakban egy olyan összeállítást fogok bemutatni, amely - személyes tapasztalataim alapján - meglehetősen jól beválik a *Call of Cthulhu*-kalandok túlnyomó részében. Ez természetesen csak egy példa a sok közül; elképzelhetőek egészen másfajta társaságok is. Mégis javaslom a játékosoknak, hogy próbálják meg az alábbiakban vázolt alapelvek szerint összeválogatni a karaktereiket; ez a csapat adekvát módon fel tudja vállalni a hivatalos Chaosium-kalandokban előforduló általánosabb kihívásokat, és a siker esélyével szállhat szembe a Cthulhu-mitosz veszedelmeivel. A karakterek persze - legyenek bármilyen alaposan kidolgozva - semmiképpen sem pótolhatják a játékosok egyéni kezdeményező-készségét és ötletességét, de megfelelő keretet szolgáltathatnak ennek kibontakoztatásához.

A továbbiakban hat nyomozótípus általános leírása következik, mindegyik egy-egy konkrét példával illusztrálva. Ez nem szükségképpen feltételezi hat játékos részvételét; a *Call of Cthulhu*-ban bevált gyakorlat, hogy egy játékos több karaktert irányít. Az alapkönyvben és az *Investigators' Companion*-ban részletezett hivatásokat a feltüntetett példánál nem használtam, mivel erőteljesen emlékeztetnek a hagyományosabb játékok "karakter kasztjaira", és nagyon behatárolják a játékosok választási lehetőségeit. A példaszemélyiségek a *Call of Cthulhu* szabványos NJK-formátumában vannak megadva, tehát csak a fontosabb, kiemelkedő képzettségeket tüntettem fel; ha valaki játszani szeretne ezekkel a karakterekkel, a többi képzettség alapértékét bármely kitöltetlen karakterlapon megtalálja. A *Call of Cthulhu* RPG alapkönyve három korszakra nézve szolgál részletes szabályokkal. Az általános leírásban kitérek a kérdéses nyomozótípus különböző megjelenési formáira az egyes korszakokban, a példakarakter azonban mindig az 1920-as évek Amerikájában honos, mivel - a lovecrafti hagyományokkal összhangban - a játéknak ez a leginkább szokványos helyszíne. A karakterek kisebb módosításokkal adaptálhatók a másik két korszakra is.

Az egyes nyomozótípusok természetesen kiegyensúlyozottak, nemcsak előnyeik, hanem hátrányaik is vannak - a *Call of Cthulhu* igazán nem az a szerepjáték, amelyik támogatná a "tápos" karaktereket. A legszörnyűbb esemény, ami egy nyomozóval történhet, nem a halál, hanem a totális téboly. Ennek a veszélynek minden nyomozótípus ki van téve. Ha végérvényesen és visszavonhatatlanul megőrülnek, a titkok veszi át fölöttük az irányítást,

ez azonban nem jelenti azt, hogy végleg eltűnnek a játékból, sőt! A legérdekesebb és legveszélyesebb ellenfelek általában azok az egykori nyomozók, akiknek az elméje örök sötétbe borult a Cthulhu-mítosz rettenetes igazsága miatt. Hogy bemutassam, milyen szörnyű átalakulásokhoz vezethet ez a folyamat, minden típushoz mellékeltem egy ilyen példakaraktert is. Ezeket a személyiségeket - a "normál" példakarakterekkel ellentétben - nem magam dolgoztam ki. Mindannyian az eredeti Lovcraft-novellák vagy a "klasszikus" *Call of Cthulhu*-kalandok szereplői; az érdeklődő olvasók a megfelelő forrásokban utánanézhetnek személyes hátterüknek és élettörténetüknek.

1. A MÁGNÁS

A *Call of Cthulhu*-kalandokban a nyomozók gyakran indulnak hosszú, fáradtságos és bizonytalan kimenetelű utazásokra, egzotikus és veszelmes helyszíneken. Mások ritka könyveket és régiségeket vásárolnak, ami szintén nem olcsó mulatság. A kórházi és elmeegógyintézeti ápolás tetemes költségekkel jár, akárcsak az esetleges óvadékok letétele helyezése a bíróságokon. Ugyanakkor a karakterek a játék kezdetén általában kénytelenek feladni az állásukat, mivel a Cthulhu-mítosz kutatása nem hagy számukra elegendő időt foglalkozásuk hivatásszerű üzéséhez. Gyakran szerződéses alapon dolgozó okkult magánnyomozónak állnak, ez azonban kiszolgáltatja őket a megbízók szeszélyeinek. A gazdag és befolyásos NJK alkalmazó sokszor visszaköszönő elem a *Call of Cthulhu*-ban, ebben a személyben azonban sohasem szabad feltétel nélkül megbízni, mert a helyzet ritkán olyan egyszerű, mint első pillantásra tűnik! Ebben a játékban - ellentétben a legtöbb hagyományos RPG-vel - a gazdagodás és a pénzgyűjtés nem szerepel a nyomozók elsődleges céljai között. A világ realitását azonban figyelembe kell venni: a fentebb felsorolt tevékenységeknek komoly költségvonzatai vannak. Ha a nyomozók folyton finansziális nehézségekkel küszködnek, sokkal könnyebben manipulálhatóak, ezért célszerű anyagilag függetlenné tenni őket. Ennek az a legjobb módja, ha valamelyik játékos magára vállalja a mágnes szerepét.

A mágnes dúsgazdag pénzember, aki - talán valamilyen személyes indítékból kifolyólag - aktívan érdeklődik az okkult jelenségek iránt. Elsősorban az a szerepe, hogy megbízható anyagi hátteret biztosítson a nyomozóknak, de nagy segítséget jelenthetnek kiterjedt társadalmi kapcsolatai is a felső tízezer körében. A mágnes ritkán zaklatják a hatóságok (talán az adóhivatal kivételével), és magas társadalmi pozíciója jóvoltából számos területen kimondatlan előjogokat élvez. Műveltsége valószínűleg kiterjedt, de felszínes; képzettségei elsősorban szociális és üzleti jellegűek. A politikai élet fontosabb szereplőivel vannak ugyan kapcsolatai, de ő maga sohasem lép a közélet színpadára. A játék kezdetén a mágnes buzgón és lelkesen veti magát a kalandokba, a többi nyomozónak azonban minden tőle telhetőt el kell követnie, hogy távol tartsa az igazán veszelmes helyzetektől: ez a karakter elég hamar összeroppan, ugyanakkor nagyon nehezen pótolható, s esetleges halála vagy megtehetővé válása komoly bonyodalmakhoz vezethet, amikor barátai, üzlettársai és a hatóságok kíváncsiszkodni kezdenek. Elsősorban a háttérnyomozás szakaszában jut komoly szerephez. A kalandok tetőpontján, a mítoszlényekkel való tényleges konfrontálódásnál nem sok hasznát veszik a többiek - talán tanácsosabb, ha ilyenkor egyáltalán nincs is jelen. Kétes akciókban soha nem vesz részt, noha anyagilag támogathatja őket. (Elvégre nem bolond kompromittálni magát - az ilyesmi a jassz és a kalandor dolga.) A mágnes bizonyára szeretne elmélyedni a mítosz rejtelmeiben - legalábbis amíg betekintést nem nyert az igazi borzalmakba -, ez azonban a fenti okoknál fogva nem túl jó ötlet: a többi nyomozó jobban teszi, ha nem halmozza el őt ősi kéziratokkal és titkos varázslatokkal. Hiba lenne azonban arra a következtetésre jutni, hogy a mágnes naiv és könnyen befolyásolható. Az elit társaságban és az üzleti világban roppantul keményen és kegyetlenül tud viselkedni. Ezek a zárt társadalmi körök belülről általában sokkal romlottabbak, mint első pillantásra tűnik. A mágnes - éppen magas pozíciója miatt - labilis alkat, és könnyen megrontható.

A századfordulón a mágnes gazdag brit arisztokrata lehet; a húszas években amerikai iparbáró; napjainkban japán zaibatsu, arab olajsejk

vagy európai médiacézár. Erősen javasolt, hogy a játékosok egy kampány során csak egy mágnes karaktert dolgozhassanak ki - így nagyon fognak vigyázni, nehogy elveszítsék. És még egy utolsó jótanács: a mágnes sose mulassza el az ügyvédjénél letétbe helyezni minden részletre kiterjedő végrendeletét!

ANDREW S. HAYMAKER, hajógyáros és pénzember

ERŐ 13 ÁLLÓKÉPESSÉG 12
MÉRET 14 INTELLIGENCIA 15
KISUGÁRZÁS 11 ÜGYESSÉG 12
MEGJELENÉS 16 LELKIERŐ 55
MŰVELTSÉG 22 ÉLETPONTOK: 13
ÉLETKOR: 55 év

KÉPZETTSÉGEK: Hitelképesség 95 %;
Könyvelés 90 %; Meggyőzés 75 %; Alkudozás 85 %; Pszichológia 60 %; Jog 70 %; Könyvtári ismeretek 45 %; Antropológia 20 %; Archeológia 10 %; Csillagászat 10 %; Természetismeret 25 %; Történelem 30 %; Okkult 15 %; Fényképezés 25 %; Francia 20 %; Autóvezetés 40 %



EDWARD CHANDLER, a New World Incorporated elnök-vezérigazgatója

ERŐ 14 ÁLLÓKÉPESSÉG 14
MÉRET 13 INTELLIGENCIA 20
KISUGÁRZÁS 150 ÜGYESSÉG 16
MEGJELENÉS 20 LELKIERŐ 0
MŰVELTSÉG 22 ÉLETPONTOK: 14
ÉLETKOR: 42 év

KÉPZETTSÉGEK: Angol, Német, Latin, Arab, Kínai, Óegyiptomi, Ógörög, Francia, Római 75-95 %; Könyvelés 90 %; Antropológia 65 %; Archeológia 85 %; Csillagászat 60 %; Természetismeret 50 %; Kémia 55 %; Cthulhu-mítosz 65 %; Geológia 50 %; Történelem 95 %; Jog 65 %; Könyvtári ismeretek 95 %; Okkult 75 %; Pszichológia 95 %; Meggyőzés 90 %; Alkudozás 95 %; Léghajó vezetése 75 %; Szélmármosság 75 %; Művészet (éneklés) 75 %; Hitelképesség 100 %

VARÁZSLATOK: A Nagobbik Könyv összes varázslata + A Fenevad Megidézése

HÁTTÉR: Edward Chandler széleskörű politikai befolyással bíró nagytőkés, a tudományok bőkezű támogatója, híres emberbarát, számos jótékony célú alapítvány pénzelője. Ezenkívül Nophru-Ka óegyiptomi főpap egyenesági leszármazottja és modern megtestesülése, a húszas évek leg-hatalmasabb fekete mágusa, és a Fenevad Testvérsége néven ismert okkult társaság vezetője, amelynek célja Nyarlathotep egyik rettenetes és pusztító erejű megnyilvánulásának - Abu Holnak, az Arctalan Szfínxnek - a megidézése. Chandler a legféltrejutottabb halandó ellenfél, akivel a nyomozóknak dolguk lehet. Forrás: *The Fungi from Yuggoth* (Gombák a Yuggothról), klasszikus *Call of Cthulhu*-kaland.



2. AZ ORVOS

A nyomozók számos veszedelemmel néznek szembe a kalandok során: gyakran teszik kockára testi és lelki épségüket. Az egyes kalandok befejezését követően a túlélők szinte mindig kórházi vagy elmeegógyintézeti kezelésre szorulnak, és ez bizony gyakran előfordul a kaland közben is. A lőtt vagy szúrt sebek gyógyítása viszonylag egyszerű feladat, bármelyik NJK szakember elvégezheti; sajnos azonban a mítoszlények által okozott fizikai károsodások ennél jobbára sokkal bonyolultabbak. A különféle mérgezések, ezoterikus betegségek és különös mutációk a legtöbb kórházban - korszaktól függetlenül - megdöbbenést és borzadályt váltanak ki. A szerencsétlen ápolottakat könnyen karanténba zárhatják, vagy jószándékú operációkat végezhetnek rajtuk, amik az NJK orvosok tudatlanságából kifolyólag tragédiához vezethetnek. Még ennél is súlyosabb a helyzet, ha a nyomozó elmeegógyintézetbe kerül. A hagyományos szanatóriumok nincsenek felkészülve a mítosz által kiváltott elmebajok kezelésére, és általában csak rontanak a páciens állapotán. Különösen igaz ez a régebbi korszakokban, ahol a nemegyszer durva és brutális bánásmód akár a nyomozó halálát is eredményezheti. Ráadásul az ápolás alatt álló karakter könnyen kificsékelt néhány borzalmas titkot az orvosainak, ami beláthatatlan bonyodalmakhoz - egyes esetekben az egész társaság letartóztatásához - vezethet.

Ezeket a veszélyforrásokat sohasem szabad lebecsülni; egy ötletes és a Cthulhu-mítosz atmoszférájához híven kegyetlen titkoknak két kaland közben az összes nyomozót kiiktathatja a segítségükkel. A legjobb módszer az elkerülésükre, ha a társaságban helyet kap egy orvos karakter is. Erre a szerepre tanácsos egy idősebb, tekintélyes és jó módú személyt választani; a legjobb talán az, ha az illető egy többé-kevésbé önálló és független intézmény igazgatója vagy - régebbi korszakokban - tulajdonosa. Így szükség esetén kiaknázzhatja a társaság érdekében az irányítása alatt álló kórház vagy szanatórium erőforrásait is. Ezen a módon biztosítva lesz a testileg-lelkileg sérült nyomozók gondos és megértő gyógykezelése.

Maga az orvos a szakmáján kívül járatos az elméleti és alkalmazott pszichológiában is, és - ellentétben a tudóssal - társasági ember. Kiterjedt klientúrájából fakadóan széleskörű társadalmi kapcsolatokkal rendelkezik, amelyek időről időre nagy hasznot hajthatnak a csapatnak. Nem teljesen idegen tőle az élet félhomályos oldala; adott esetben akár alvilági ismeretsegei is lehetnek. Az erőszak azonban nem az ő területe: csak a legzüllöttebb orvosok vetemednek a hippokratészi eskü megszegésére, de koruk és fizikai adottságaik miatt általában ők sem túl sikeresen.

Az orvos másodlagos szerepe a társaságban a természettudósé. Tanulmányai során számos olyan tudományágba kóstolt bele, amely közvetve vagy közvetlenül kapcsolatos a medicinával. Más területeken esetleg hob-

biből képezte magát. Mivel elsősorban a természettudományokra fogékony, módszeresebb és ugyanakkor merevebb elme a humaniorákban képzett tudósnál. Ez szilárd védőpajzsot biztosít neki a Cthulhu-mítosz szörnyűséges igazságai ellen.

Az orvos hivatásából adódóan erős idegzetű ember. A józan észbe és a racionalitásba vetett hite átsegíti a borzalmas élményeken; a Cthulhu-mítosz mágiáját valószínűleg egyfajta alkalmazott tudományágként fogja fel. A tudós után ő a legalkalmasabb a tiltott varázslatok elsajátítására; a tudóstól eltérően azonban az ő lelkiereje nem szilárd jelleméből, hanem saját képességeibe vetett megingathatatlan hitéből fakad. Ha ezt a hitet valami kikezdi, az orvos szédítő iramban indul meg lefelé a degenerálódás spiráljában. Ami ilyenkor még veszélyesebbé teszi őt, az a szakma kimondatlan véd- és dacszövetsége: az orvosok rendkívül ritkán marasztalják el valamelyik társukat, általában vonakodnak elismerni az örültségét, és folyton bizonytalanul körvonalazott "műhibákra" hivatkoznak. Az orvosból lett szociopata tömeggyilkosok a nyomozók legféltettebb ellenfelei közé tartoznak; elítélésükhöz megtámadhatatlan bizonyítékok szükségesek.

A századelőn az orvos nem ritkán idealista filantróp vagy autodidakta gentleman, a húszas években pedig általános igényű polihisztor. Napjainkban az ismeretek annyira kiszélesedtek, hogy az orvosoknak általában specializálódniuk kell valamely szakterületen. Talán a legfontosabb említésre méltó körülmény, hogy társadalmi szinten elismert pszichiáterek csak a kilencvenes években léteznek; a korábbi két korszakban általában amolyan sarlatánfélének tekintették őket. Az orvosok mindig részletes feljegyzéseket és kórlapokat vezetnek a pácienseikről; célszerű, ha ezt teszik a játékosok is.

DR. ARCHIBALD W. GUTHRIE, sebész főorvos a Mayo Klinikán

ERŐ 8	ÁLLÓKÉPESSÉG 13
MÉRET 9	INTELLIGENCIA 17
KISUGÁRZÁS 15	ÜGYESSÉG 12
MEGJELENÉS 9	LELKIERŐ 75
MŰVELTSÉG 25	ÉLETPONTOK: 11
ÉLETKOR: 58 év	

KÉPZETTSÉGEK: Orvostudomány 95 %; Elsősegély 90 %; Pszichológia 85 %; Pszichoanalízis 60 %; Gyógyszerészet 65 %; Biológia 80 %; Természettudomány 30 %; Latin 20 %; Német 30 %; Kémia 50 %; Fizika 40 %; Geológia 10 %; Csillagászat 10 %; Könyvtári Ismeretek 75 %; Hitelképesség 70 %



DR. HERBERT WEST, megszállott kísérletező

ERŐ 11	ÁLLÓKÉPESSÉG 13
MÉRET 9	INTELLIGENCIA 18
KISUGÁRZÁS 18	ÜGYESSÉG 15
MEGJELENÉS 12	LELKIERŐ 10
MŰVELTSÉG 23	ÉLETPONTOK: 12
ÉLETKOR: 30 év	

KÉPZETTSÉGEK: Alkudozás 75 %; Kémia 65 %; Hitelképesség 40 %; Kiterés 55 %; Elektronika 55 %; Szélmósság 50 %; Elsősegély 65 %; Rejtőzés 40 %; Könyvtári ismeretek 60 %; Hallgatóság 5 %; Mechanika 45 %; Orvostudomány 79 %; Gyógyszerészet 60 %; Fényképezés 20 %; Lopakodás 39 %; Fürkészés 70 %; Nyomolvasás 18 %





HÁTTÉR: A zseniális Dr. West hosszasan kísérletezett a halottak elektromos úton történő újjáélesztésével. Megszállottságában odáig süllyedt, hogy embereket gyilkolt. Végül - élete utolsó órájában - visszatért hozzá a sírból kísérleteinek néhány részikére... Forrás: H. P. Lovecraft: *Reanimator* (Az újraélesztő) c. novellasorozata.

3. A TUDÓS

A Cthulhu-mítosz ősi rejtélyei évezredek óta lappanganak ezen a világon; aki fényt akar deríteni rájuk, annak alapos szakértelemmel és rendíthetetlen vasakarattal kell rendelkeznie. A titkos föliánsok mit sem érnek, ha nincs valaki a társaságban, aki le tudja fordítani őket; az antik rommezőkön rejtőző leletek igazi jelentőségét csak az avatott szem ismeri fel; a mítosz-kultúrák borzalmas mágiája hatalmas fegyver ugyan, ám csupán a legállhatatosabb lelkű felfedezők képesek az örület veszélye nélkül forgatni. Ezek a feladatok mind-mind a tudósra várnak.

A Cthulhu-mítosz természetéből következik, hogy a tudósnak inkább humán területen érdemes képeznie magát: különösen az élő és holt nyelvek a fontosak. Elméleti ismeretein kívül igen lényeges szakmai berkekben élvezett hírneve is; számos értékes kapcsolatot biztosíthat a nyomozók számára. Mivel a tudósnak elég sok mindenhez kell magas fokon értenie, célszerű egy idősebb karaktert kidolgozni, aki a játék kezdetén több százalékponttal gazdálkodhat. A tudós kulcsszereplő a társaságban: egyszerű kutató, elemző, harcos és krónikás. A kaland valamennyi fázisában fontos feladatai vannak, és a többiek általában őt tekintik a vezetőjüknek. A háttérnyomozás folyamán a könyvtárakban és a múzeumokban találjuk; az előkészületi szakaszban ő állítja össze egységes egészzé a szétszórtnak információszilánkokat; a tetőpontra rettenetes varázsigékkel az ajkán száll szembe a mítosz szörnyetegeivel; a vész elcsitultával ő foglalja írásba a társaság tapasztalait az utánuk jövőknek. Szilárd erkölcsi meggyőződésével és rendíthetetlen józanságával egész idő alatt támaszul szolgál a többieknek. De a tudós nem amolyan Indiana Jones-féle *pulp*-figura; az erőszak és a bűn nem az ő világa, az egyetemek falain kívül idegen környezetben mozog, s könnyű prédát jelent a dörzsölt szélhámosoknak és tőzsdehiénáknak. Ilyen helyzetekben a többieknek kell őt segíteniük, ha nem akarnak elveszíteni egy értékes bajtársat. Ugyanakkor a tudóst érdemes mindig szemmel tartani (erre a feladatra talán az orvos a legalkalmasabb): idővel még az ő sziklaszilárd lelkiereje is meginoghat, s ha ez megtörténik, a megbízható társból könnyen félelmetes ellenfél válhat. Ne feledjük, hogy a mítosz-istenségek szolgálói közül nem kevesen ígéretes tudósként kezdték a pályafutásukat!

A tudós alakja igényli talán a legkevesebb differenciálást a történelmi korszakok viszonylatában. A századelő történészei és akadémikusai nem sokban különböztek napjaink hasonló személyiségeitől. Talán csak azt érdemes megemlíteni, hogy minél távolabb megyünk vissza az időben, annál függetlenebbek és befolyásosabbak a tudósok, viszont annál megbízhatatlanabbak az ismereteik. Régebben összehasonlíthatatlanul kisebb anyagi erőforrásokat igényelt a tudományos kutatás, és a jó szakemberek is sokkal kevesebben voltak, ezért nem függtek annyira az intézmények és alapítványok kegyeitől; az alkalmazott módszerek viszont (például a régészet terén) igen sok kívánnivalót hagytak maguk után. A tudósoknak azonban minden korban van egy közös vonása (és ezt célszerű a játékosnak is megszívnie): mindig precíz és részletes jegyzeteket készítenek a kutatásaikról.

DR. REGINALD SHREWSBURY,

a klasszika-filológia tanszékvezető professzora a Yale Egyetemen

ERŐ 6	ÁLLÓKÉPESSÉG 7
MÉRET 11	INTELLIGENCIA 18
KISUGÁRZÁS 17	ÜGYESSÉG 10
MEGJELENÉS 9	LELKIERŐ 85
MŰVELTSÉG 25	ÉLETPONTOK: 9
ÉLETKOR: 67 év	

KÉPZETTSÉGEK: Történelem 80 %; Antropológia 80%; Archeológia 75 %; Latin 85 %; Ögörög 80 %; Szanszkrit 30 %; Német 60 %; Olasz 60 %; Francia 50 %; Okkult 15 %; Könyvtári Ismeretek 80 %; Hitelképesség 40 %



JOSEPH CURWEN,

középkori alkimista és fekete mágus

ERŐ 12	ÁLLÓKÉPESSÉG 14
MÉRET 10	INTELLIGENCIA 19
KISUGÁRZÁS 20	ÜGYESSÉG 14
MEGJELENÉS 11	LELKIERŐ 0
MŰVELTSÉG 21	ÉLETPONTOK: 11
ÉLETKOR: ismeretlen, jelenlegi testében 26 év	

KÉPZETTSÉGEK: Könyvelés 15 %; Antropológia 30 %; Alkímia 40 %; Asztrológia (nem Csillagászati!) 55 %; Alkudozás 80 %; Kémia 10 %; Álcázás 60 %; Hitelképesség (jelenlegi személyazonosságában) 70 %; Cthulhu-mítosz 29 %; Szélhámosság 65 %; Ögörög 45 %; Héber 48 %; Rejtőzés 45 %; Történelem 65 %; Latin 58 %; Könyvtárhasználat 55 %; Okkult 50 %; Meggyőzés 45 %; Gyógyszerészet 20 %; Pszichológia 70 %; Lopakodás 35 %; Kínzás 75 %; Tör 35 %; Kovás pisztoly 70 %

VARÁZSLATOK: Festmény Elvarázsolása, Utazás A Túloldalra, Föltámasztás, Életerzés, Ra Hangja, Voor Jel

HÁTTÉR: Joseph Curwent a XVIII. század végén New Englandben megölték a felháborodott polgárok, ő azonban egy évszázadokon átívelő varázslat segítségével rávette kezei leszármazottját, az ifjú idealista Charles Dexter Wardot, hogy feltámassza őt. Curwen később meggyilkolta Wardot, és felöltötte a személyazonosságát. Forrás: H. P. Lovecraft: *The Case of Charles Dexter Ward* (Charles Dexter Ward esete).



4. A HATÓSÁGI EMBER

Kalandjaik során a nyomozók előbb-utóbb elkerülhetetlenül összeütközésbe kerülnek a törvénnyel. Gyakran előfordul például, hogy titokzatos gyilkosságoknak lesznek a szemtanúi; ilyen esetben a terepet csak hatósági személyek kutathatják át, és a tárgyi bizonyítékok összegyűjtéséhez is csak nekik van joguk. Ha a nyomozók dilettáns műkedvelőként beavatkoznak a rendőrség munkájába, azt egyetlen felügyelő vagy vizsgálóbíró sem veszi jó néven. Még súlyosabb a helyzet, ha a nyomozóknak céljaik érdekében illegális eszközökhöz kell folyamodniuk. A magánlakásértés, az illetéktelen behatolás, az engedély nélküli fegyvertartás, a garázdaság mind-mind komoly büntetést vonhat maga után. Ilyesmikkel a hagyományos fantasy-szerepjátékok karaktereinek nemigen kell törődniük, a *Call of Cthulhu*-ban azonban a játékosok jobban teszik, ha nem feledkeznek meg a hatóságokról. A leghajmeresztőbb eset persze az, ha a nyomozók emberéletet oltanak ki. A rendőrség ritkán fogad el olyan kifogásokat, hogy az áldozat gonosz fekete mágus vagy eszelős Cthulhu-imádó volt. A nyomozók még jogos önvédelem esetében is hosszas bírósági procedúrára és a saját kellemetlen kotnyeleskedésére számíthatnak. Ha nem tudnak enyhítő körülményeket felmutatni, bizony könnyen előfordulhat, hogy gyilkosságért elítélik és kivégzik őket!

Ezeket a nehézségeket a legjobban úgy lehet kiküszöbölni, ha valame-lyik nyomozó maga is hatósági személy, és jogosultan jár el ilyen esetekben. Első pillantásra az tűnik a legkézenfekvőbbnek, ha az illető rendőrfelügyelő, magánnyomozó vagy szövetségi ügynök. Ez a megoldás azonban több hátránnyal jár, mint előnnyel. A rendőrök ugyan bizonyos ügyekben szabadabban intézkedhetnek, viszont sokkal több előírás köti meg a kezüket, mint a civilekét. Először is egy felügyelő nem rendelkezik a saját idejével; azt kell csinálnia, amire utasítást kap. A felettes szervek bármikor elvehetik tőle az éppen aktuálisnak ítélt ügyet - és az East End-i titkos Cthulhu-kultusz után nyomozó rendőrtiszt már is kapja magát, hogy egy közönséges tolvajt kell lecsukatnia. Másrészt a hivatását komolyan vevő felügyelő aligha működne együtt olyan kétes, de nélkülözhetetlen elemekkel, mint a jassz vagy a kalandor. Végül pedig azt sem szabad számításra kívül hagyni, hogy a karakternek roppant szigorú szabályokhoz kell igazodnia. A nyomozók gyakran olyan szálakon indulnak el, amelyek illegális cselekmények elkövetésére buzdítják őket, viszont nem adnak rá elegendő törvényes alapot. Egy félig elégett levél-törredék, amely szerint "Nyarlathotep kelyhé" a Charing Cross 12. szám alá szállították, még nem jogosítja fel a rendőrtisztet házkutatás elrendelésére - hacsak persze a szóban forgó kehely nem valami értékes, ellopott műtárgy.

A fenti megfontolások miatt hatósági embernek célszerű egy olyan személyt választani, aki valamilyen oknál fogva fölötté áll a törvénynek. A rendelkezések betűje persze őrá is vonatkozik, személyes tekintélye, kiterjedt kapcsolata vagy múltbéli érdemei miatt azonban a hivatalos szervek hajlamosak szemet hunyni kisebb kihágásai fölött. Ez persze nem jelenti azt, hogy az illetőnek mindent szabad - a leghíresebb sztárügyvédet is börtönbe csukják, ha a nyílt utcán, fényes nappal lövöldözni kezd. Ám az ilyen személyt a hatóságok mindig kellő tapintattal kezelik, kezdetben csupa jót feltételeznek róla, és hajlamosak kölcsönösen együttműködni vele.

A hatósági ember felbecsülhetetlen segítséget jelent a társaságnak a háttérnyomozás szakaszában. Ő az, akinek láttára megnyílnak bizonyos ajtók, hozzáférhetővé válnak a zárolt dossziék, és bőbeszédűek lesznek a mogorva hivatalnokok. Ugyanakkor harci helyzetekben is hasznát lehet venni, mivel feltehetőleg van némi tapasztalata az alkalmazott erőszak terén; ebből a szempontból a rangsorban közvetlenül a kalandor után következik. Az is előfordulhat, hogy belekontárkodik a Cthulhu-mítosz mágiájába, itt azonban örökké műkedvelő amatőr marad. Műveltsége elég mélyreható, de szűk fókuszú; a legtöbb ősi szöveggel valószínűleg nem tud mit kezdeni. Régebben bizonyára acélidegei voltak ugyan, az évek folyamán azonban lelkierejét jócskán megtépázták a különféle megrázó élmények és tapasztalatok. Igazán jó mágus ezért sohasem lesz belőle; ha túl sokat foglalkozik a mítosz titkaival, valószínűleg beleőrül. Márpedig a megrontott hatósági ember pokollá teheti a nyomozók életét - kiterjedt befo-

lyása érinthetetlené teszi, ugyanakkor a törvény egész gépezetét a társaság ellen fordíthatja. Ezért - akárcsak a tudóst - célszerű feltűnés nélkül, folyamatosan szemmel tartani.

A hatósági ember hivatása a történelmi korszakok függvényében változik. A századelőn elismert független szakértő, akinek a rendőrség gyakran kikéri a véleményét, noha hivatalosan nem tartozik a testületbe: híres magánnyomozó (á la Sherlock Holmes), kőrboncnok vagy magas rangú garmati katonatiszt. A húszas években rettenthetetlen államügyész vagy nyugalmazott rendőrtanácsos. Napjainkban ünnevelt sztárügyvéd, esetleg a különleges fegyverek és harcmódok neves specialistája. Mindenképpen független és önfejű alkat, büszke a sikereire, és kicsit talán sznob is; valamennyi nyomozótípus közül ő van a legkevésbé kiszolgáltatva a mágus befolyásának. Az íráshoz általában lusta, de valamelyik csodálója vagy bizalmasa rendszerez naplót vezet a kalandjairól, a későbbi publikálás reményében.

EVERARD WOODCOMBE, nyugalmazott chicagói rendőrfőtanácsos

ERŐ 11	ÁLLÓKÉPESSÉG 14
MÉRET 13	INTELLIGENCIA 15
KISUGÁRZÁS 13	ÜGYESSÉG 15
MEGJELENÉS 13	LELKIERŐ 65
MŰVELTSÉG 19	ÉLETPONTOK: 14
ÉLETKOR: 51 év	

KÉPZETTSÉGEK: Könyvtári Ismeretek 35 %; Hitelképeség 80 %; Jog 85 %; Pszichológia 65 %; Fürkészés 75 %; Meggyőzés 65 %; Autóvezetés 50 %; Könyvelés 40 %; Elsősegély 55 %; Revolver 80 %; Ökölvívás 75 %; Birkózás 45 %; Kitérés 60 %



OBED MARSH, hajóskapitány és rabszolgakereskedő

ERŐ 18	ÁLLÓKÉPESSÉG 16
MÉRET 19	INTELLIGENCIA 10
KISUGÁRZÁS 14	ÜGYESSÉG 15
MEGJELENÉS 5	LELKIERŐ 0
MŰVELTSÉG 9	ÉLETPONTOK: 18
ÉLETKOR: 67 év (a teljes átalakulás időpontjában)	

KÉPZETTSÉGEK: Könyvelés 15 %; Antropológia 20 %; Archeológia 5 %; Csillagászat 27 %; Mászás 78 %; Hitelképeség 65 %; Cthulhu-mítosz 19 %; Kitérés 50 %; Meggyőzés 70 %; Szélhámoság 85 %; Hallgatózás 45 %; Természetismeret 75 %; Navigáció 60 %; Kanaka (nyelv) 25 %; Vitorlás hajó 80 %; Pszichológia 65 %; Fürkészés 70 %; űszás 99 %; Keréklakatos puska 60 %; Kötélbontó vas 85 %; Ökölvívás 50 %; Birkózás 80 %

VARÁZSLATOK: Mélységalakó Hívása

HÁTTÉR: Obed Marsh kapitány gazdagságot és jólétet hozott szülővárosának, az Innsmouth nevű nyomorúságos sárfészeknek. Sajnos ezt úgy érte el, hogy biztos halálba küldött rabszolgákat cserélt a mélységalakókkal a tengerfenékről felhozott aranyra. Marsh kapitány az elszigetelt városka zsarnokává nőtte ki magát; elüldözte a hatóságokat, és új törvényeket hozott. Végül Innsmouth minden lakója a mélységalakók áldozatául esett, maga Marsh is, aki kételtű, pikkelyes szörnyeteggé változott. A húszas években a városkában már csak a mélységalakók kevert vérű ivadécai éltek. Forrás: H. P. Lovecraft: *Shadow over Innsmouth* (Árnyék Innsmouth felett).





5. A JASSZ

Mint fentebb már szó esett róla, a nyomozók a Cthulhu-mítosszal vívott küzdelem során gyakran kénytelenek törvénytelen módszerekhez folyamodni. Ezek az illegális tevékenységek a közlekedési kihágásoktól kezdve az információszerzést szolgáló betöréseken át egészen a kultistákkal való tűzharcig terjedhetnek. Mivel a nyomozók nagy része becsületes, törvénytisztelő állampolgár, ilyen téren aligha rendelkeznek különösebb tapasztalatokkal. Ezért van szükségük a jassz szolgálataira.

A jassz az összes nyomozó közül a legkétesebb figura. Alvilági alak, bűnöző, a törvény és a jog ellensége. Lopásokból és betörésekből tartja el magát, káros szenvedélyek rabja, és végső esetben nem riad vissza a gyilkosságtól sem. Az emberéletet nem sokba veszi - a magáét sem. Ha felszínen nézzük, az életmódjában van egyfajta Robin Hood-szerű romantika, ezt azonban csak az idealista álmodozók látják így. A jassz világa nagyon is kemény és kegyetlen, nem széplelkűeknek való. Közönséges körülmények között ez a karakter és a többi nyomozó ellenségei lennének - még a kalandornak sincs gyomra elviselni a jassz elvtelenségét és aljasságait. Ami mégis egymás oldalára állítja őket, az a Cthulhu-mítosz határtalan borzalma, amely az egész emberiséget fenyegeti, szenteket és gazfickókat egyaránt. A jassz kezdetben csak öns érdekéből vagy kényszerűségből csatlakozik a társasághoz (talán a mágus bőkezűen megfizette, vagy a hatósági ember megzsarolta), később azonban, a mítosszal való első közvetlen szembesülést követően, megváltoznak az indítékai. Megérti, hogy a titkos igazságok ugyanolyan veszélyt jelentenek az ő ismerőseire és barátaira is, mint az általa olyannyira gyűlölt és megvetett "tisztességes polgárookra"; felfedezi a közös ellenséget. Mivel saját környezetében, a félhomályos alvilágban éppúgy nem hisz neki senki, mint elfogadottabb életvitelű társainak a magasabb körökben, kénytelen-kelletlen csatlakozik a többi nyomozóhoz, és rendelkezésükre bocsátja képességeit. Ez azonban távolról sem jelenti azt, hogy egyszerűen teljesen megbízhatóvá válna; a jassz továbbra is a leggyengébb láncszem a társaságban, gyakran esik kisértésbe, hogy anyagi vagy egyéb előnyökért cserébe elárulja a társait. Azok mégis kénytelenek eltérni a viselkedését, mert rá vannak szorulva a szolgálataira.

Ha a nyomozóknak törvény által tiltott felszerelési tárgyakra van szükségük (például színes bőrű rabszolgamunkásokra a száazelőn, szeszes italokra a húszas évek Amerikájában, nagy kaliberű fegyverekre napjainkban, vagy hamis okmányokra akármikor), a jassz az, aki be tudja szerezni őket. Ő a "piszkos munka" felelőse: ő végzi el a betöréseket, ő némtja el félreeső síkatorokban a társaság nyomait kutató Cthulhu-hívőket. Őt kül-

dik az utcára információkat gyűjteni; alvilági kapcsolatai felbecsülhetetlen értékűek lehetnek. Ő gondoskodik biztos bűvőhelyekről és kétes jellemű szövetségesekről. A háttérnyomozás fázisában és a kalandok között a jassz szolgálatait egy komoly társaság nem nélkülözheti.

Sokkal kevésbé bölcs dolog ellenben beavatni ezt a karaktert a titkos tudományokba, vagy szemtől szemben való konfrontálódásra kényszeríteni a mítoszlényekkel. A jassz - a többi nyomozótól eltérően - műveletlen ember, a régebbi korszakokban nem ritkán analfabéta. Nehéz gyermekkorát küzdelmes felnőttévé követték; mindenképpen ért valamit a harchoz, de csak amúgy utcai stílusban, csatornapatkány módjára. A jassz szereti megjátszani a kemény fiút, de a szíve mélyén gyáva. Sohasem lesz belőle hős, és gyenge jelleme miatt valamennyi nyomozó közül ő a leghajlamosabb az örületre. Titokban retteg a mítosz iszonyatától; ezért is menekült olyan emberek közé, akikről tudja, hogy erősebbek és elszántabbak nála.

Ha a jassz végül összeroppan a száznjú események súlya alatt, ritkán válik belőle olyan emlékezetes ellenfél, mint egy tudósból vagy mágusból. Módszerei továbbra is direktek és brutálisak maradnak: hatásosak ugyan, de könnyen előreláthatók. Ha azonban egy kivételesen ravasz örlt jassznak sikerül felverekednie magát valamilyen komolyabb bűnbanda főnöki posztjára, alaposan megkeserítheti egykori társai életét.

A múlt század végén a jassz East End-i vagány: rakodómunkás vagy viharos múltú matrózlegény. A húszas években amerikai gengszter vagy párizsi apacs. Napjainkban valamelyik szélsőséges terrorista csoport tagja. Minden morális esendősége dacára egyvalami a jassz javára szól: tud titkot tartani. A szervezett bűnözés világában a vérebe ivódott a hallgatás törvénye. Jegyzeteket és beszámolókat sohasem ír: régen megtanulta, hogy ne hagyjon nyomokat maga után.

JIMMY DeFALCO,

gengszter és szeszcsempész

ERŐ 16	ÁLLÓKÉPESSÉG 15
MÉRET 11	INTELLIGENCIA 12
KISUGÁRZÁS 9	ÜGYESSÉG 17
MEGJELENÉS 6	LELKIERŐ 45
MŰVELTSÉG 14	ÉLETPONTOK: 13
ÉLETKOR: 38 év	

KÉPZETTSÉGEK: Lakatos 75 %; Lopakodás 65 %; Rejtőzés 55 %; Mászás 55 %; Ug-rás 50 %; Fűrkészés 70 %; Géppisztoly 60 %; Ökölvívás 75 %; Kés 80 %; Autóvezetés 50 %



DAVID SMYTHE,

londoni tőzsdecápa és tolvajfejedelem

ERŐ 11	ÁLLÓKÉPESSÉG 14
MÉRET 12	INTELLIGENCIA 17
KISUGÁRZÁS 22	ÜGYESSÉG 15
MEGJELENÉS 16	LELKIERŐ 0
MŰVELTSÉG 16	ÉLETPONTOK: 13
ÉLETKOR: 51 év (látszólag 29)	

KÉPZETTSÉGEK: Könyvelés 40 %; Csillagászat 22 %; Hitelképesség 68 %; Cthulhu-mítosz 23 %; Meggyőzés 62 %; Ögörög 90 %; Történelem 40 %; Latin 36 %; Jog 20 %; Könyvtári ismeretek 53 %; Okkult 60 %; Lopakodás 25 %; Fűrkészés 61 %; Tolvajnyelv 90 %, Revolver 75 %

VARÁZSLATOK: A Nagobbik Könyv összes varázslata + Eltűnés és Dulcarnon Ébresztése



HÁTTÉR: Az 1890-es évek londoni alvilágának koronázatlan királya, gazdag és kifogástalan modorú úriember. Prominens tagja egy laza szervezetszerű varázslószövetségnek, amely az ősidők Agancsos Istenének, a termékenység hímp princípiumát megtestesítő Dulcarnonnak a felébresztését tűzte ki célul. Forrás: Smythe visszatérő szereplő a viktoriánus korban játszódó Cthulhu-kalandokban, amíg szét nem tépi egy Tindalos-kutya. Lásd: *Dark Designs* (Sötét ármányok) kalandkönyv.

6. A KALANDOR

A kalandor a tettek embere a társaságban. Világlátott, sokat tapasztalt, viszontagságokban edzett férfiú; szükség esetén nem riad ugyan vissza a kemény eszközöktől, de - a jasszal ellentétben - igazi gentleman, társasági ember, és szigorú elvek szerint él. A szalonok ünnepelt hőse ő, és a csapat vezetője az úttalan vadonban vagy más egzotikus helyszíneken. Ha a nyomozók kénytelenek erőszakhoz folyamodni - például önvédelemből, vagy hogy megakadályozzák valami kimondhatatlan szörnyűség bekövetkeztét -, a kalandor áll a helyzet magaslatán. A tudóstól és a hatósági embertől eltérően ő az egész világban otthonosan mozog; valószínűleg híres személyiség, gyakran szerepel a sajtóban, és mindenütt ismerősökre bukkan. Barátságos, jókedélyű alkat, de kicsit talán beképzelt, és nem mentes a különféle előítéletektől. Műveltsége meglehetősen sekélyes, bár szeret dicsekedni vele; gyakorlati téren azonban valóban első osztályú szakértő. Mindenképpen karizmatikus alak, gyakran lesz belőle szűk közösségek központi figurája.

A kalandor hasznos lehet a háttérnyomozás folyamán is, igazán azonban az utazások közben és a kaland tetőfokán válik nélkülözhetetlenné. Szükségképpen jó szervező, és sűrűn megfordul a többi nyomozó számára egzotikusnak tűnő helyszíneken. Ugyanakkor kemény szívű ember; kulcsfigurája a mítosz hiveivel vagy a rettenetes túlvilági szörnyekkel való leszámolásnak. Az átélt viszontagságok alaposan megacélozták az idegeit, szemrebbenés nélkül képes szembenézni a legkülönösebb borzalmakkal is. Ennek ellenére a kalandorból csak a legritkább esetben válik varázsló! Ez a karakter nem merül el a Cthulhu-mítosz rejtelseiben, nem olvas titkos könyveket, és nem használ mágiát. Természetétől eleve távol áll az ilyesmi, és nem rendelkezik a kellő alapismeretekkel sem. A kalandor szilárd lelkiereje azt a célt szolgálja, hogy mindig legyen valaki a társaságban, aki válsághelyzetbe kerülve nem veszti el a fejét, és képes higgadtan

cselekedni. A tudós ugyan valószínűleg alkalmas erre, ő azonban nem elég gyakorlatias és hidegvérű, s gyakran erkölcsi megfontolásból sem vállal bizonyos teendőket. Így a munka oroslánrésze a harcokban edződött kalandorra marad.

Minden nyomozótípus közül talán a kalandort a legnehezebb megrontani. Józan esze, erős akarata és egészséges kedélye általában felvértezi őt a csábítások ellen. Nem kísérti meg sem a titkos tudás, sem a hatalom, sem a pénz és a gazdagság; egyedüli gyengéje a hírnév, no meg talán a sebesség. A kalandor mindig hű marad az elveihez, és ha minden kötél szakad, inkább utolsó lehetélig harcol, semhogy feladja őket. Kizárólag akkor áll a mítosz-hatalmak oldalára, ha azoknak a céljai valamilyen perverz módon egybeesnek az övéivel, de még ebben az esetben sem hajlandó megtanulni förtelmes mágiájukat. Következésképpen még a legromlottabb kalandor sem teljesen örült, és mindig van esély rá, hogy a kritikus pillanatban belátja hibáját, és a mítosz ellen fordul.

A századelőn a kalandor vakmerő felfedező és kutató, nem ritkán arisztokrata háttérrel. A húszas években veterán idegenlégiós, világháborús hős, esetleg repülőtiszt. Napjainkban ritkaságnak számít az igazi kalandor: talán a hivatásos hegymászók és kaszkadőrök között találni egyet-kettőt, vagy - elvétve - a profi zsoldoscsapatokban. A kalandor általában részletes útinaplót vezet az élményeiről; ha nincs elég írói vénája, mindig akad egy vállalkozó kedvű zsurnaliszta, aki elvégzi helyette a munkát. A kalandorok könyv alakban publikált életrajzai biztos bestsellernek számítanak, és később gyakran meg is filmesítik őket.

REX T. GREENLEY, oroslánvadász és Afrika-kutató

ERŐ 14	ÁLLÓKÉPESSÉG 18
MÉRET 17	INTELLIGENCIA 10
KISUGÁRZÁS 16	ÜGYESSÉG 15
MEGJELENÉS 17	LELKIERŐ 80
MŰVELTSÉG 17	ÉLETPONTOK: 18
ÉLETKOR: 41 év	

KÉPZETTSÉGEK: Hitelképesség 50 %; Alkudozás 50 %; Fürkészés 75 %; Nyomolvasás 70 %; Lopakodás 60 %; Természetismeret 60 %; Lovaglás 35 %; Elsősegély 50 %; Kitérés 40 %; űszás 35 %; Autóvezetés 30 %; Mechanika 25 %; Navigálás 15 %; Szuahéli 10 %; Puska 85 %; Ökölvívás 75 %



ROBERT JATIK, környezetvédő és tőkepenzes

ERŐ 11	ÁLLÓKÉPESSÉG 17
MÉRET 13	INTELLIGENCIA 13
KISUGÁRZÁS 18	ÜGYESSÉG 12
MEGJELENÉS 13	LELKIERŐ 30
MŰVELTSÉG 18	ÉLETPONTOK: 15
ÉLETKOR: 60 év	

KÉPZETTSÉGEK: Könyvelés 10 %; Antropológia 25 %; Alkudozás 60 %; Természetismeret 85 %; Komputer 2 %; Cthulhu-mítosz 12 %; Meggyőzés 40 %; Szélmármosság 35 %; Történelem 15 %; Könyvtári Ismeretek 30 %; Hallgatóság 35 %; Okkult 10 %; Gyógyszerészet 15 %; Helikopter 20 %; Pszichológia 40 %; Lopakodás 30 %; Fürkészés 50 %; űszás 35 %; Célbadobás 35 %; Blöffölés 70 %



HÁTTÉR: Robert Jatik a XX. század harmincas éveiben született. A mája fiatal korában elrúgosodott, és az orvosok már lemondtak róla, ő azonban minden vagyonát feladva elvonult a Sziklás-hegység ősvadonába. Tizenöt évet töltött ebben a környezetben, és makkegészségesen tért vissza. Ezután megalapította a környezetszennyezés ellen küzdő *Full Wilderness*-alapítványt, amely idővel az egyik leggazdagabb és legbefolyásosabb ilyen szervezet lett. Jatik célja újra megteremteni ember és természet között a harmóniát, és kiiktatni a civilizációs ártalmakat. Erre meglehetősen drasztikus módszert talált ki: világméretű tömegkatasztrófákkal meg kell tizedelni az emberiséget, majd a túlélőket a technológia minden átkos segítségével előre elkészített rezervátumokba terelni. Az új emberiséget a felélesztett Nagy Őregek kormányozná, néhány nagyrabecsült és örökéletűvé tett közvetítő segítségével, akik közül a legrangosabbat természetesen Mr. Robert Jatiknak fogják hívni. Forrás: a kilencvenes években játszódó klasszikus *Call of Cthulhu*-kampány, az *At Your Door* (A küszöbön).

A fentebb felsoroltakon kívül még két nyomozótípus szokott több-kevesebb rendszerességgel előfordulni a *Call of Cthulhu*-kalandokban: az újságíró és a művész. A társaság összeválogatása természetesen játékról játékra változik, jómagam mégsem tartom igazán nélkülözhetetlennek ezt a két típust, sőt úgy vélem, több a hátrányuk, mint az előnyük. Az újságíró kétségtelenül hatalmas hasznot hajthat a háttérnyomozás során, és segíthet az előkészületi fázisba is, van azonban egy roppant negatív jellemzője: a titoktartás számára természetellenes dolog. Egy igazán jól kijátszott újságíró nem tudna ellenállni a kísértésnek, hogy a társasággal átélt kalandok egy részét megpróbálja valamilyen formában publikálni, és ez katasztrófa-hoz vezethet. Először is könnyen köznevetség tárgyává teheti tekintélyes társait, akiknek Hitelessége alaposan meg fogja szenvedni ezt a tréfát. Abban az esetben, ha elég okos ennek a csapdának az elkerüléséhez - például regény formájában adja közre az élményeit, vagy szándékosan kifigurázva egy pletykálatban -, még mindig felhívja vele a mítoszlények szolgáinak a figyelmét, és egy világméretű hajtóvadászatra egyetlen nyomozótársaság sincsen kellőképpen felkészülve.

A művész ugyan impozáns karakter, de teljességgel haszontalan. Legfeljebb néhány megbízhatatlan kapcsolattal tud szolgálni a társaságnak a bohémvilágban, vagy esetleg a hamisítók és műkincsrablók között, amire a mágns és a jassz sokkal alkalmasabb. Lovecraft írásaiban ugyan elég gyakran szerepelnek művészek, de kizárólag egyetlen funkcióval: kapcsolatba kerülnek a mítosz hatalmával, amely aztán szédületes iramban megrontja vagy elemészteti őket. Mivel a művészek Kisugárzásának (következésképpen Lelkieréjének is) szükségképpen magasnak kell lennie, ez csak abban az esetben lehetséges, ha bámulatraméltó mohósággal habzsolják az idegrendszerüket tépázó sátáni élményeket, egyre újabb és újabb tapasztalatokat hajszolva. (Igen szép példáját láthatjuk ennek *A kutyra* című elbeszélésben, amely magyarul is megjelent a Valhalla Páholy *Cthulhu hívása* c. novellaválogatásában.) Ha a társaságnak egy cseppnyi józan esze van, nem tűnnek meg maguk között olyan időzített bombákat, mint a dekadens St. John, vagy a minden embertől kiváltó Richard Upton Pickman.

Még egyszer szeretném hangsúlyozni, hogy a nyomozótípusok megadásával nem valamiféle karakter kasztokat, hanem személyiségmintákat igyekeztem bemutatni. Természetesen több más nyomozótípus is elképzelhető, és ha valamelyik olvasóm úgy érzi, hogy kidolgozott egy különösen érdekes változatot, örömmel fogadom tanácsait a *Rúna* szerkesztőségének címen.

Kornya Zsolt



KORNYA ZSOLT

HALOTTIDÉZŐK, BEAVATOTTAK, LÉLEKKERESŐK

AZ EURÓPAI NEKROMANCIA TÖRTÉNETE AZ ÓKORBAN

ÖTÖDIK RÉSZ

12. HALOTTI ÁRNYAK A NÍLUS MENTÉN

Az antik ember számára Egyiptom mindig is a titkok földje volt. Ez az ország az írott görög történelem hajnalán már évezredek múlta tekinthetett vissza; szentnek tartott hagyományainak az odavetődő látogatók áhítatos tisztelettel adóztak. Mind a hellének, mind a rómaiak az ősi bölcsesség forrását látták Egyiptomban. Ez ugyan nem akadályozta meg őket abban, hogy időről időre elfoglalják és feldúlják, arra azonban gondosan ügyeltek, nehogy magukra vonják ősrégi isteneinek haragját. Az egyetlen hódító, aki ilyesmire vetemedett, a perzsa Kambüszész volt, ez az epileptikus, kegyetlenségben tobzódó zsarnok. Ő meggyalázta a fáraók sírjait, s egyik dűhrohamában saját kezűleg szúrta le a szent Apisz-bikát. Később, amikor leesett a lováról, a kardjával véletlenül ugyanott sebezte fel magát, ahol annak idején a bikát döfte meg. A seb elüszkösödött, és Kambüszész utód nélkül halt meg; trónja bitorló kezére jutott. A későbbi korok hódítói intő jelnek tekintették ezt a baljós eseményt.

Egyiptomot még a Biblia is úgy tünteti fel, mint a varázslók és beavatottak földjét. A nevezetes tíz csapás története vol-

taképpen nem egyéb, mint beszámoló egy *mágikus párviadal*ról, amely egyrészt Mózes és Áron, másrészt a fáraó két máguspapja (kései keresztény hagyomány szerint Iannész és Mambrész) között folyt. A Biblia népszerű kivonatolásaiban kevéssé hangsúlyozzák azt az elemet, hogy az *egyiptomiak egy darabig lépést tartottak ellenfeleikkel, és ugyanolyan szerencsétlenségeket idéztek a zsidókra, amilyenekkel az úr sújtotta az ő népüket*.

Tudjuk emellett, hogy ez a kultúra milyen kiemelt jelentőséget tulajdonított a halottkultusznak és a túlvilági életnek. Bátran mondhatjuk, hogy jobban törődtek a lélekkel halta után, mint amikor még az eleven testben honolt; ezen a téren legfeljebb a régi etruszkok vetekedhettek velük. Éppen ők ne értettek volna a nekromanciához?

Értettek bizony.

A későegyiptomi széppróza egyik remekéből, a *Szetna-regényből* ismerjük a két hatalmas mágus, Nanoferkaptah és Szetna történetét, amely voltaképpen nem egyéb, mint a titkos, embernek soha nem szánt tudás megszerzésének allegóriája. Ezt a tudást egy misztikus iratban, Thot isten szent könyvében foglalták össze. Nanoferkaptah, a nagy varázsló elhatározza, hogy megszerzi magának a könyvet. Temérdek viszontagságon esik keresztül, mire erőfeszítéseit végre siker koronázza. A messi rejtekhelyhez egy viaszból meglevevített varázsbárkán jut el; kalauz gyanánt holtak szellemeit használja; a könyvet őrző démonokat párviadalban bírja le. Diadalmasan indul vissza a szent irattal, Thot isten haragja azonban kegyetlenül lesújt rá, és elpusztítja egész családjával együtt. Am a varázserője most sem hagyja eszerben egészen: a síron túlról is sikerül maga mellé idéznie feleségének és gyermekének a lelkét, hogy ne legyenek különválasztva az örökkévalóság végezetéig. Ez a cselekedete roppant mágikus hatalomra vall; példa nélkül álló eset, hogy egy *halott* üzzön nekromantikus praktikákat!

Jónéhány nemzedékkel később egy másik mágus, Szetna határozta el magát a könyv megszerzésére. (Nanoferkaptahhal ellentétben egyébként erről a varázslóról kiderítették, hogy történelmi személy volt, II. Ramszesz fáraó fia, memphiszi főpap. Valójában Chaemuaszetnek hívták.) Csak annyit tud róla, hogy Nanoferkaptah mellé temették el; a sír holléte azonban már feledésbe merült. Szetnát nem riasztják el a nehézségek: életre kelti a halott mágus egyik kortársának, egy előkelő egyiptomi nemesnek a *múmiáját*, és tőle érdeklődik meg az utat. A múmia eligazítása alapján aztán, a keselyűk és a varjak rőptét követve, meg is érkezik a céljához.

Szetna további megpróbáltatások után végül kézre keríti Thot szent könyvét, a sírablással azonban haragra gerjeszti maga ellen Nanoferkaptah szellemét. A két varázsló - az élő és a holt - élénk színekkel ecsetelt mágikus párviadala váltakozó sikerrel folyik: kezdetben úgy tűnik, Szetna kerekedik felül, végül azonban alulmarad. Hogy kiengesztelje Nanoferkaptahot,

TARTALOM

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

a könyvet visszaviszi oda, ahol találta, és búvigéivel örökre lepecsételi a sírbolt fedelét.

Szetnának és fiának, Sziszirének, aki még apját is túlszárnyalta a bűbájosság terén, számos további kalandban volt része - többek között alászálltak az alvilágba -, ezek azonban minket már nem érdekelnek. A fenti elbeszélésben számunkra a legfontosabb elem az, hogy a nekromancia *nem képezi részét a Thot könyvében összefoglalt tiltott tudásnak*, hiszen halottidézéshez mind Nanoferkaptah, mind Szetna éppen a szent irat megszerzése érdekében folyamodtak. Ebből az következik hogy a későkori Egyiptomban a nekromanciát illetően ugyanaz a felfogás uralkodott, mint az antik Hellaszban: elég sötét dolognak tartották ugyan, de nem tilalmasnak, és nem üldözték különösképpen a művelőit. A regény sem Nanoferkaptahot, sem Szetnát nem úgy állítja be, mintha fekete mágusok lennének; ellenkezőleg, tulajdonképpen mindketten elég rokonszenves alakok.

Hogy a régi egyiptomiak nem ítélték összeegyeztethetetlennek a nekromantik tudományát az isteni törvényekkel, azt az is mutatja, hogy *besorolták közéjük az egyik fáraójukat is*. Az ily módon megtisztelt illető II. Nekhet-Hor-Heb - görögös nevén Nektaneosz - volt, az ország utolsó egyiptomi származású uralkodója. Lázadás juttatta hatalomra, és véres harcot kellett vívnia vetélytársaival. Végül ő maradt felül, de az egyeduralmat csak néhány évig élvezhette, mert a végórát elő perzsa birodalom még egyszer utoljára összeszedte magát, és újra bekebelezte sok bajt okozó tartományát. Nektaneosz a kinszeivel Etiópiába menekült, és eltűnt a történelemből.

Népe emlékezetéből viszont nem. Hogy valóban uralkodásra termett ember volt-e vagy sem, azt ma már aligha lehet megállapítani; az egyszerű emberek ajkán azonban hamarosan mesészerű nimbusz szövődött az utolsó nemzeti király alakja köré. Azt rebesgették róla, hogy Makedóniába került, és ő lett II. Philipposz udvari csillagjosa. Ebbeli minőségében egy ízben rútul becsapta Olümpiasz királynét is: azt jövendőlte neki, hogy *egy isten fogja felkeresni a hitvesi ágyban*. Az asszony ebben, érthető módon, kételkedett. Nektaneosz azonban viaszmasos mágiával álmodt küldött rá, amelyben Olümpiasz megbizonyosodhatott róla, hogy Ammon isten valóban kitüntetett figyelmet tanúsít iránta. Így hát nem is tiltakozott, amikor a száműzött fáraó másnap este *Ammon képében* besétált a hálószobájába, és a magáévá tette.

Eszerint a történet szerint *Nektaneosz lett volna a világ-hódító Nagy Sándor apja*.

A hálás egyiptomiak, akik felszabadítóként üdvözölték állítólagos fiát, nem fedkeztek meg az apáról sem. Szobrokat állítottak a tiszteletére, áldozatokat mutattak neki, isteneket megillető hódolatban részesítették. A Ptolemaioszok korában kultusza a legnépszerűbbek közé tartozott. Azt mesélték róla, hogy *megtalálta Thot szent könyvét*, értett az állatok és a madarak nyelvében, támadó hajóhadakat süllyesztett el az általa kavart viharban, s bölcsességét többek között *a rég elhalt fáraókkal való társalkodásból* merítette.

Amit pedig mindehhez a történettudomány tesz hozzá: II. Nekhet-Hor-Heb rövid országglásának idejéből legalább két (de az is lehet, hogy négy) fontos varázsszöveg-gyűjtemény maradt ránk; és kétségtelen tény, hogy uralkodása alatt Thot isten kultusza soha nem látott mértékben felvirágzott...

13. AZ EGYIPTOMI PAPOK TITKOS TUDOMÁNYA

Azt tehát tudjuk már, hogy a nekromancia nem volt ismeretlen a későegyiptomi kor számára, s minden bizonnyal akadnak tényleges gyakorlói is, akiknek működését a közvélemény különösebben nem kárhóztatta. De vajon milyenek lehettek

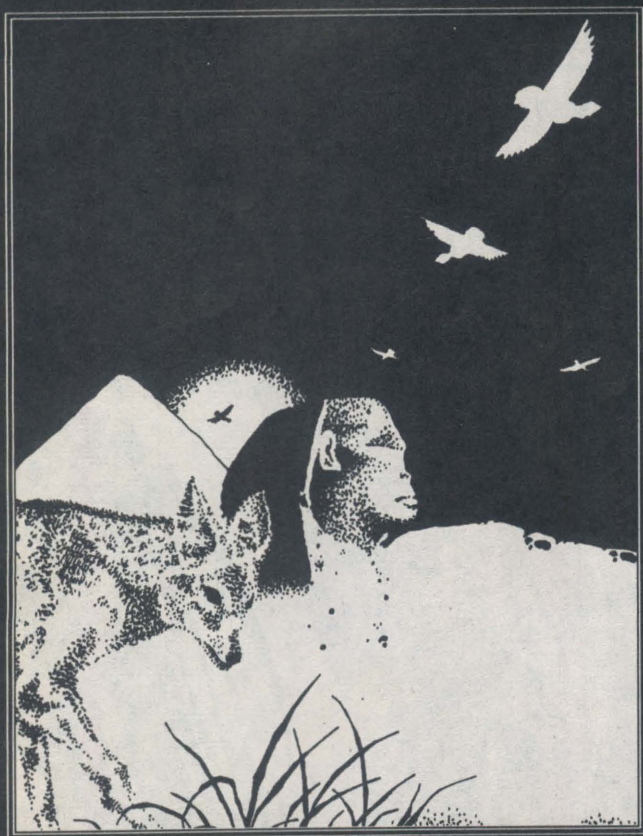


azok a szertartások, melyeknek során ezek a varázslók szólásra bírták a holtakat? Szerencsénkre az antik szerzők több beszámolót is hagytak hátra róluk. Az alább következő részlet például egy *szerelmi regényből* való. Helyszín: egy halottakkal teleszórt csatamező. Időpont: éjszaka. Főszereplő: egy egyiptomi öregasszony. Mellékszereplő: az öregasszony harcban elcseszt fia.

"Mikor az öregasszony úgy vélte, hogy már senki sem látja, és zavartalanul munkához foghat, először is gödört vájt a földbe, mindkét oldalon máglyát gyújtott, s közöttük terítette ki fia holttestét. A keze ügyében álló háromlábú bronzüstből egymás után három agyagedényt emelt ki: az elsőből mézet, a másodikból tejet, a harmadikból bort öntött a gödörbe, aztán búzalisztból készült, ember alakúra font kalácsot vett elő, megkoszorúzta babérlevéllel meg köménnyel, és a gödör fenekére hajította. Utoljára kardot ragadott a kezébe. Elkezdte eszelősen suhogtatni a fegyvert, mindenféle barbár és idegen hangzású szavakkal könyörgött a Holdhoz, majd hirtelen felmetszette a karját, s a kiömlő vért babérágba törölve meghintette a két máglyát. Más, hasonlóképpen titokzatos ténykedései után fia holttestére hajolt. Valamiféle varázsigéket mormolt a fülébe, s bűvös erejű ráolvasásaival végül életre keltette, sőt arra is kényszerítette, hogy feltápáskodjon."

(Héliodórosz: *Aithiopia* VI. 14., Szepessy Tibor fordítása)

Joggal hökkenhetünk meg a leírás olvastán, hiszen sokkal jobban illene valamelyik korábbi fejezetünkbe, amely a thesszáliai nekromanciával foglalkozik. A halottidéző itt is női személy, s a szertartás elemei is kísérteties hasonlóságot mutatnak: a gödör, a máglya, a rituális ital-, étel- és véráldozat. A leggya-



núsabb vonás azonban az, hogy az öregasszony az invokációban a holdhoz fohászkodik. Az egyiptomi mitológiában a hold korántsem kötődik annyira a holtakhoz és a túlvilághoz, mint a görögöknél.

Alighanem jogos a feltételezés, hogy ez a forrásunk valós nekromantikus hagyományt tükröz ugyan, de nem egyiptomit, hanem thesszáliait. A szerzőről nem sokat tudunk - szír származású volt, és a Kr. u. III. század vége felé élt -, de a regényből inkább olvasottságára és műveltségére lehet következtetni, semmint világlátottságára. Márpedig az egyiptomi nekromancia korántsem terjedt el annyira a római császárságban, mint a thesszáliai.

Elképzelhető lenne hát, hogy Héliodórosz főleg az irodalmi előképeket és az általános babonákat követte a szertartás leírásában?

Igy is marad azonban néhány motívum, amit elég nehéz megmagyarázni. Feltűnő például, hogy az egyiptomi öregasszony semmiféle állatot nem áldoz föl, sem feketét, sem egyéb színűt - márpedig ez a thesszáliai nekromancia elmaradhatatlan tartozéka. Úgyszintén nyoma sincs a boszorkányok kellék-tárából való különféle undokságoknak - hullapornak, kígyóbőrnek, kutyaesontoknak stb. A figyelmes olvasónak az is szemet szűrhet, hogy a rítus részletei gyanúsan egybevágnak azzal a kevéssel, amit a Theanór által Lüsizs sírjánál elvégzett szertartásról tudunk. (Égő- és tejáldozat, valamint a növényi lombok fontos szerepe.) Nos, érdemes megemlíteni, hogy az *Aithiopia* valósággal át van itatva püthagoreus misztikával, és legtöbb fejezetéből szinte sugárzik Apollón mély tisztelete. Az íróról némelyek egyenesen azt feltételezik, hogy az isten papja volt. Könnyen elképzelhető tehát, hogy Héliodórosz egy püthagoreus halottidéző szertartás leírásába vegyített thesszáliai elemeket. Igaz, később egyértelműen kárhoztatja az öregasszony praktikáit - csak hogy annak éppen az volt a célja, hogy *testi valójában* élessze újra a fiát, s ezzel tény-

leg szörnyű bűnt követett el a püthagoreus lélekvándorláshit szerint.

Akár így, akár úgy, az egyiptomi nekromantikus rítusokhoz ennek a forrásunknak az elemzésével nemigen jutunk közelebb. Egyiptomban a halottidézés valószínűleg inkább úgy folyhatott le, ahogyan azt régi ismerősünknel, a mágia nagy tudoránál, Apuleiusnál olvashatjuk. Az alábbi jelenetben a nekromanta egy frissen felravatalozott tetemtől érdeklődik halála okai felől.

“Erre aztán megint az öreg vette fel a szót:

- Bízunk az igazság kiderítését isteni bölcsességre. Van itt egy Zatchlas nevű fő-fő egyiptomi varázsló, akivel, busás fizetség fejében, már előbb egyezséget kötöttem, hogy kis időre visszahozza ennek szellemét az alvilágból, holttestét megeleveníti s feltámasztja halottaiból.

Ezzel a szóval egy vászonköpenybe burkolt, pálmaszandálos, kopaszra nyírt fejű ifjút vezetett a gyülekezet elé. Aztán hosszasan esőkolgatta kezeit, átkulesolta térdeit, és így beszélt:

- Az égi csillagokra, az alvilági szellemekre, a természet elemeire, az éjszakai némaságra, a koptus szentélyekre, a Nílus áradásaira, Memphis titkaira, Isis esörgettyűire; könyörülj, főpap, könyörülj rajta! Add kevés időre meglátnia a napvilágot, örökre lezárult szemébe önts tünékeny ragyogást. Hiszen mi nem ellenkezünk, nem akarjuk elvonni a földtől, ami az övé, csak a bosszúállás vigaszául könyörögjünk neki az élet egy rövidke pillanatát.

A varázslót meg is nyerte így.

Valami kis varázsfüvet rakott a halott szájára és mellére, aztán keletnek fordult, magába mélyedve imádkozott az életet adó fölséges naphoz, s az ünnepélyes jelenet külsőségeivel a közönség hangulatát fokról fokra izgatta a nagy csoda felé...



Befurakodtam a tömegbe, éppen a ravatal mögött felálltam egy emelkedett kötömbre, és vizsga szemmel figyeltem a történéseket: íme már hullámosan emelkedik a melle, már ruganyosan ver az ütőere, már végigömlik a testen az élet; most fölemelkedik a holttest, és az ifjú megszólal:

- Már ittam a Lethe vízből, már a Styx hullámain úsztam, mért hoztok vissza, könyörgök, e pillanatnyi élet hajszába? Hagyd abba, kérlek, hagyd abba, és bocsáss vissza pihenőre.

Alig hangzottak el a halott szavai, a varázsló már kissé indulatosabban rászólt:

- Miért nem mondasz el mindent a népnek, miért nem fedd fel halálad titkait? Vagy azt hiszed, nincs módomban ráolvasásaimmal a fúriákat idéznem s fáradt testedet meggyötörnöm?

Felveszi a szót a ravatalon fekvő, és fájdalmas sóhajtással így beszél a néphez:

- Fiatal feleségem gaz mesterkedése ítélte a méregpohárra s emésztett el: így kellett átengednem meleg ágyamat szeretőjének."

(Apuleius: *Metamorphoses* lib. II., Révay József fordítása)

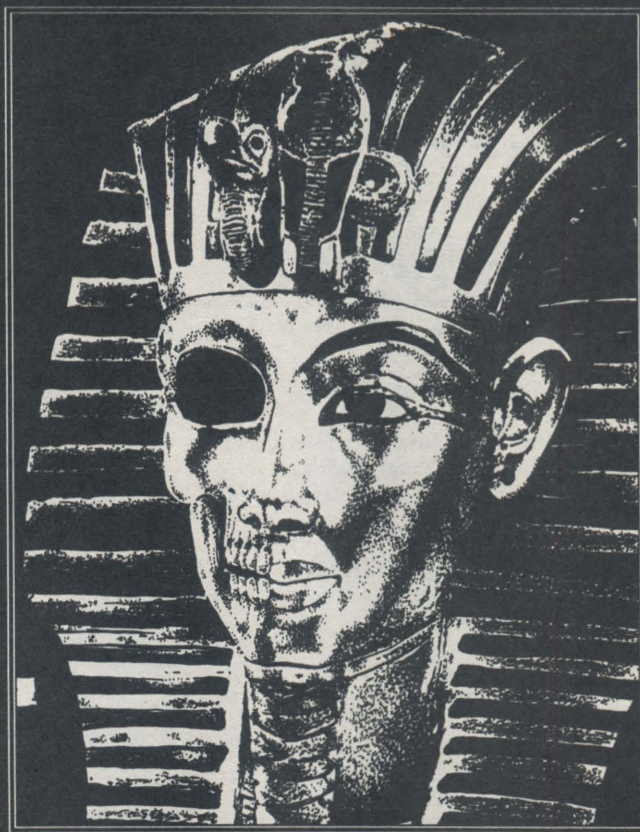
Mint láthatjuk, az ókor detektívjeinek igazán pofonegyszerű módszerek álltak a rendelkezésükre, nem kellett ujjlenyomatokkal, alibikkel és más efféle haszontalanságokkal vacakolniuk. A nekromanciának ez az igen gyakorlatias alkalmazási módja jelentékenyen lerövidítette a nyomozás folyamatát.

A tréfát félretéve, nézzük meg, hogy milyen következtetéseket vonhatunk le a fenti szövegből! A legelső, ami a szemünkbe tűnik, a leírás szokatlan frissessége és elevensége. A nekromanta itt nem arctalan öregasszony, hanem vázsonköpönyes, pálmaszandálos fiatalember, megjelenésében nincs semmi félelmetes. Igen érdekes, hogy kopaszágáról is szó esik; az antik időkben a papok csak Egyiptomban borotválták a fejüket, sehol másutt, és ez a tény korántsem volt köztudomású. Az öreg túlzottan patetikus, cikornyás szónoklata mögül a szerző mintha gúnyosan ránk kacshintana; maga a varázsló egyáltalán nem használ nagy szavakat. A szertartás mentes a háborzongató részletektől, mégis drámai feszültséget teremt, nem utolsósorban azért, mert a nekromanta ért hozzá, hogyan csigázza föl a tömeg feszültségét. Invokációjával nem az alvilági istenekhez, hanem a naphoz fordul, ahogy azt az egyiptomiak óidők óta minden rítus alkalmával tették.

(Még az sem kizárt különben, hogy valami ügyes fortély jóvoltából a tetem valóban mondott pár szót. Egy ilyen eselfogást Hippolütosz keresztény egyházatya ismertet a pogány hiedelmek ellen írott művében: a szélhámosok úgy szólaltattak meg egy koponyát, hogy álcázott darunyelöcsővet vezettek bele, és az egyikük annak a túlsó végébe beszélt.)

Az embernek óhatatlanul az a benyomása támad, hogy a szerző itt személyes benyomásokra támaszkodik. Ne feledjük, hogy az idézett szöveget az az Apuleius írta, aki Afrikában született, élete során bejárta a fél római birodalmat, és egy ízben őt magát is bevádolták azzal, hogy mágikus praktikákat folytat! (Merészségére egyébként jellemző, hogy a tárgyalóteremben csak magát a konkrét vádat tagadta, azt egy árva szóval sem vitatta, hogy ő varázsló - de erről később még bővebben lesz szó.)

Föltételezhetjük tehát, hogy a beszámoló - Héliodóroszéval ellentétben - hitelesen tükrözi az egyiptomi nekromantikus gyakorlatot. (A latin kifejezések ne zavarjanak minket - az antik szerzők a legkorábbi idők óta lelkesen azonosították a saját isteneiket más népekéivel.) Mint láthatjuk, ez több lényeges ponton is különbözik a thesszáliaitól és az alig ismert



püthagoreustól. Először is teljes egészében elmarad az áldozatbemutatás. Az anyagi segédeszközök, bár fontosak ugyan, de szintén háttérbe szorulnak. Az egész szertartás központi eleme az invokáció: a segítségül hívott istenséghez való hosszas és átszellemült könyörgés. Ez a fajta halottidézés tehát sokkal meditatívabb jellegű, mint a korábban megismert módszerek.

Egy másik lényeges különbség, hogy a thesszáliai nekromanciában - mint láthattuk - a holtak testi meglevevítése a legnehezebb feladatok közé tartozott. Az egyiptomi hagyomány viszont, úgy tűnik, elsősorban ezt a fajta halottidézést ismeri. A tetemre - vagy a múmiára - szüksége van Szetnának, Héliodórosz névtelen öregasszonyának és Zatchlasnak egyaránt. Így is fogalmazhatunk, hogy a holttest az elsődleges kellék. Elképzelhető, hogy Egyiptomban éppen fordítva állt a dolog, mint Thesszáliában; az itteni nekromanták a testetlen árnyak megidézését tartották keményebb diónak. Ez egyébként logikusan következik abból, hogy a görögök hite szerint a halál után a lélek teljesen elszakad anyagi burkától, az egyiptomiaknak viszont az volt a meggyőződésük, hogy legalább az egyik alkotórésze a közelében marad.

Érdemes megjegyezni azt is, hogy Egyiptomban a szellemek nem tudnak jósolni. Az életükben történt dolgokról készséggel adnak felvilágosítást, és - mint még látni fogjuk - ezenkívül is sok egyébre alkalmasak, de a jövődő fátylát nem lebbentik fel előttük az istenek. Ez persze nem azt jelenti, hogy az eltávozott egyiptomi lelkek butábbak lennének a görögöknél; csak éppen errefelé az embereknek más elképzelésük volt a túlvilágról, mint Hellaszban, és nem hittek abban, hogy a halál élménye valamiféle kozmikus megvilágosodással járna együtt.

Valószínű tehát, hogy ha egy görög és egy egyiptomi nekromanta véletlenül találkozott, mind az elmélet, mind a módszertan terén súlyos szakmai nézeteltéréseket kellett tisztáznuk.

RÚNA MAGAZIN

1077 BUDAPEST, DOHÁNY U. 30/a

Duics Szabolcs, Nagyatád

Igen rövid, lényegretörő levelében csak az öt leginkább foglalkoztató kérdések kaptak helyet. Lássuk hát ezeket először:

1. Csak a harcművész tud Ép-t sebezni ököllel, aki ököllel-lábbal harcol, vagy még a kardművész is?

A kardművész is képes Ép sebzésre, ha az Öklözés képzettséget ismeri akár alap-, akár mesterfokon. De így is mindenféleképpen túlütés szükséges hozzá. Ilyen módon egyébként bármely más kaszt karakterei okozhatnak Ép sebzést.

2. Ha egy boszorkánymester élőholtat kíván teremteni, azt csak emberből teheti, vagy más lényből is, pl.: gyíklényből?

Igen, más lényből is teremthet élőhaltottat a boszorkánymester, de más varázshasználó is, aki képes élőholt teremtesre. Gyakorlatilag bármilyen lény holtteste alkalmas arra, hogy élőholt váljék belőle.

De kívánczik még, hogy egy élőhaltot milyen képességeket birtokolhat. Ha értelemmel is felruházzák, akkor némi korlátozott intelligenciára tesz szert, még ha életében nem is rendelkezett vele. Tudattal felruházás esetén a logikus gondolkodás képességének birtokába juthat, mely lehetővé teszi, hogy akár parancsokat is adhasson társainak. Amennyiben személyiséggel ruházzák fel az élőhaltat, akkor a beleplántált lélek és az élőhalt test korlátaitól függ, hogy milyen képességek birtokába jut, pl.: ha egy kutya testébe egy varázsló lelkét idézik, akkor az élőhalt nem lesz képes a mágiahasználatra, hiszen az arckoponyája nem teszi lehetővé, hogy szavakat ejtsen ki, a végtagjai pedig nem alkalmasak a különböző varázss-

formulák levegőbe rajzolására, de pszit használhat.

3. Nem lehetne a mérgek összetevőit leírni vagy körülbelül behatárolni, s ha a KM kreál egy mérget akkor a fantáziájára bízható-e annak összetétele?

Nem és igen. Bővebben: sajnos mérgek és más hasonló képsztímenyek - összetétele titkos. Készítők, kitalálók felve őrzik a receptúrákat. Ha azonban új mérgek kreálására adná valaki a fejét, annak összetételét természetesen az illető alkotó fantáziájára bízuk.

4. Lehet-e egy akaratátvitel bélyeget a csontba karcolni oly módon, hogy a lapockánál felvágják az izmokat a csontig, oda bekarcolják és bekötik a sebet?

A "műtét" technikai kivitelezése kissé macerás ugyan, de megoldható. A probléma a procedura hatékonyságában rejlik, értem ezalatt azt, hogy a bélyeg ideig-óráig - pontosabban szólva néhány óráig - lesz használható, hiszen az élő szervezet regenerálódó képessége miatt a felsértett csontthártyán keresztül a csontba karcolt rajzolat megszakad (begyógyul). Javaslom inkább a bélyeg valamilyen nehezen észrevehető hámsfelületre történő tetoválását (pl.: szájpaddlás). Bár ez szörnyen tápos megoldás, ezért ellenjavallt!!!

5. A boszorkánymester által készített italokból lehet-e egyszerre többet használni, pl.: Sárkánykirály lehellete és Sebezhetetlenség itala kombinálva, vagy lehet-e egyszerre több italt meginni?

Sajnos elkeserítő választ kell adnom, mivel sem egyféle italból több adagot - bárki készítse is -, sem többféle italt egyszerre nem lehet használni.

Kiss Gergely, Budapest

A már igen régen megjelent Második Törvénykönyv nagy izgalomba hozott. Pontosabban egy benne leírt új faj, a khál. Azóta több könyv is megjelent, de egyikben sem találtam még csak megjegyzést sem róluk. A Summarium Fajok könyvét is többször átolvastam, de semmi. Sőt, még egy kicsit meg is haragudtam, ugyanis az aquirokról több oldalt írtatok (szerintem teljesen feleslegesen, mert aqirral játszani).

1. Lehetetlen (pl.: K100-on 05-öt kell dobni elsőre)

2. Unalmas (korecs nyelvvel is pár kör alatt elintézi az ellenfelet)

3. Szerintem még Mogorva Cheinek is megpróbáltatást jelent egy ilyen "szörnyűség" legyűrése)

Itt megszakítanám néhány röpke megjegyzés erejéig a levelet. Nem osztom a véleményedet abban, hogy főleg legyen mindaz ami az aquirokról megjelent, részint mivel Ynevezhez szervesen hozzátartozik ez a faj is, és sokban színesíti a világot, ha nem is játszó karakterekként, de NJK-ként mindenféleképpen. Részint pedig azért, mert tervben van egy - elsősorban felnőtt szerepjátékosok számára készülő - Krán kiegészítő megjelenítése.

De visszatérve az eredeti témához, még Ynev leírásában sem említették meg Khagot. A Démonikus Óbirodalmon belül csak egy távoli szerzetesrendet említettek meg. Szeretnék legalább a Rúnában olvasni róluk, s ezzel gondolom nem csak én vagyok így.

A khálokkal kapcsolatban el kell keserítenek, mivel egyáltalán nem tervezzük ennek a fajnak és kasztjainak a teljes körű leírását. Az ok a következő: a khálok sajnos nem váltották be a hozzájuk fűzött reményeinket, nem sikerült ezt a fajt szervesen beépíteni a M.A.G.U.S. világába. Ez azonban nem jelenti azt, hogy fel kellene hagynod (hagynotok) az általa oly annyira kedvelt faj szerepeltetésével, hiszen rengetegszer leírtuk már, hogy alaktájak saját képzetekre Ynevet, s ha jól sejtem a Te Yneveden számtalan khál fog kalandozni. Ha érzel magadban ambíciót készítsd el magadnak és társaidnak Khag leírását, dolgozz ki újabb kasztokat a khálok számára. Ehhez sok sikert és jó szórakozást kívánok!

Bodrogi Péter, Budapest

Két fő támadkörben osztotta meg velünk kritikáit, ezekből szemezgetnénk, lévén maga a levél meglehetősen hosszú.

A RÚNA nagyon tetszik, gyönyörűek a címlapképek, jók a novellák, a játékmertétek, de... A M.A.G.U.S. részek az utóbbi időben, hogy is mondjam, soványak és kevesen vannak. Több M.A.G.U.S.-t, elvégre nem az AD&D vagy a Televideo hivatalos lapja vagytok!

Remélem, hogy elnyeri tetszésedet a folyamatosan bővülő „saját” anyag - dsadok, Geoframia, stb. - ez reményeink szerint így lesz a jövőben is, ugyanakkor nem szabad megfeledkezni azokról sem, akik más szerepjátékokhoz (is) vonzódnak. Reményeink szerint - miként ez a Troll, a Beholder és a Codex oldalakból már kiderülhetett - lapunk nem csak a „mágusosok” tetszését vívja majd ki.

Ami szerény véleményem szerint az ideális Rúna lenne, az valahogy így néz ki: Az I/10 szám (132 oldal) terjedelme + a II/4-es szám papírja + a színes oldalon nem hirde-

LEVELEZÉS

tés, nem M* kártya (mely cikkek amúgy sem túl színesek, na persze a lapokat leszámítva), hanem M* szerepjáték!

Talán már te is unod folyamatos hivatkozásainkat a papírára. Sajnos ezen semmilyen mágiával nem lehet változtatni. Mi is jobban szeretnénk egy ilyen minőségű - terjedelmű - lapot, de ez még kevesebbeknek lenne megfizethető. Egyébiránt pedig azon vagyunk, hogy a szerepjáték is „színesebb legyen”.

Hogy ne csak jót mondjak: csak egyetlen, bár annál furcsább dologba akadt a tekintetem a minap. A III/1-es Rúnában a Shadowrun ismertetés utolsó oldalán a „médák” szó boncolgatásánál a könyv fordítói (Nádori Gergely és Serfle Szabolcs) „igen barbár” dolgot követnek el a szó használatával. Ám egy számmal később, a Cyberpunk ismertetés karakterszerepekkel foglalkozó részében „ti” is elkövetitek azt a hibát, melyet két hónapja kritizáltatok. Ugyanis a fenti kifejezés ebben a cikkben is szerepel. (Ez a részletekről egy kis következtelenségre vall.) Az már más lapra tartozik, hogy a cikkeket illik aláírni, vagy valami!

Az általa említett Cyberpunk ismertetésben a szerepjátékban szereplő fordítás (akár hibás, akár nem) köszön vissza csupán. Ettől függetlenül Kornya Zsolt általa is említett fettegetése változatlanul helytálló. Ha pedig utánanézel, azt is megtalálod, ki írta az általa nehezményezett cikket.

A további felvetéseidre egyelőre nem tervezük posztér, óriáspostér, évkönyv megjelentetését, habár mi örülnénk neki a legjobban, ha ez sikerülne. Jó ötlet viszont a kész NPC-k összegyűjtése, talán érdemes elgondolkoznunk rajta. A modulgyűjtemény készül, ha minden összejön április környékén várható - ne nevessetek! A Rúná-előfizetéssel kapcsolatos kérdéseidre megtalálod a választ a januári számban.

Néhány válasz a M.A.G.U.S.-t illető kérdések közül a legérdekesebbekre:

- Aquir mondhat-e hatalomszót akarat ellenére, azaz „elszólhatja-e” magát? - Nem.

- Egy aquir hatalomszó elhangzása esetén esély van az egyidőben létrejövő varázslatok szertefoszlására. Csak az nem lett tisztázva, hogy milyen távolságig érvényesek az itt leírt százalékok. - A hallótávolságon belül.

- Tervezték-e leírást, kiegészítőt a másik két kontinensről, és ha igen, mikor? Azt se bántam, ha legalább a Rúna oldalain megismerhetném őket. - Egyelőre nem ter-

vezünk ilyen kiadványt vagy cikket. Yney is éppen elegendő feladatot ad nekünk.

- Folytatjátok-e az NJK-kal foglalkozó cikksorozatot? - Nem. Miután az általa említett kalandozókról (Airun, Tier) más forrásokból is sok minden megtudható, nem hiszszük, hogy a pontos leírásuk bármi újat is elmondhatna róluk - leszámítva, hogy többben ahhoz mérnék szerepjátékos-tudásukat, hogy hány Gordunt öltek már meg egy kör alatt.

Sokan sérelmezték azt a Rúna-cikket, amelyben a dzsád tolvajok által alkalmazható varázstrükkökről esett szó. Volt aki a többi tolvajnak is hasonló turpisságokat szeretett volna szerezni, mondván, hogy az ibaraiak immár behozhatatlan előnyre tettek szert velük szemben, míg mások éppen amiatt háborogtak, hogy milyen jogon kaphattak egyáltalán a bokrugró tolvajok ilyesféle hatalmat.

A dolog megett olyan dolgok húzódnak meg, amelyek csakis a Summárium megjelenésekor válnak majd teljességgel világossá. A régi szabályrendszerben érvényes Mágiahasználat képzettség ugyanis értelmét veszti majd - milyen apropóból tanítanának meg bárkinek is mozaikmágiát a tudásukra feltétlenül örökös varázslók - s helyébe olyan képzettség kerül, amely lehetővé teszi különféle ősi tradíciók letéteményeseinek, hogy ők maguk is alkalmazhassanak mágiát. A saját évszázadokon át csiszolt varázshatalmukat. Ez is csak a kivételes tehetségeknek adatik majd csak meg - mint arra már láthattunk példát a tolvajoknál - így nem fenyeget az a veszély, hogy mindenféle varázshasználók lépik majd el Ynevet. Arról már ne is beszéljünk, hogy ők ugyanolyan feltétlenséggel őrzik ezt a tudást, s nem engednek bepillantást a kíváncsiaknak. Ez a képzettség így minden más specializációnak - a varázshasználóknak is - tiltott tudás lesz.

Ennek megfelelően minden (alapvetően nem varázshasználó) kasznál lesz majd egy olyan specializáció, amelyik saját varázslatokkal rendelkezik majd. Természetesen csakis a legkiválóbbak. Véleményünk szerint ez még akkor is színesíti a játékot, ha a legkövetkezősebb „tápellenesek” is csupán a NJK-k esetében használják. Ha valaki ennek ellenére úgy dönt, hogy az ő Ynevén ilyenek elő nem fordulhatnak, ám tiltsa be a használatukat teljes lelki nyugalommal - ha a játékosai is beleegyeznek.

A játékegyensúly nem fog megbomlani, s azok a specializációk, akik ily módon jutottak mágikus hatalomhoz - amely valós erejében semmiképpen nem versenyezhet a varázshasználók által uralt mágiákkal - nem uralkodhatnak el a játékon. Azok a KM-ek, akik ezt mégis így érzik, saját maguk tegyék róla, hogy ne így legyen!

(Csupán zárójelben jegyzem meg, hogy az alapkönyvben is voltak már utalások er-

re a fajta mágiára - Ikrék -, mégsem emelte fel senki ellene a hangját.)

Szintén sokan sérelmezték a listát, melyen azok a nyertesek szerepeltek, akik kedvenc játékos karaktereiket küldték be, hogy kalandozó-kártyalapok készülhessenek belőlük. Mindenkit megnyugtathatok, akik attól félnek, hogy esetleg olyan értékek vagy tulajdonságok fognak napvilágot látni, amelyek mind Ynevvel, mind a kártyajátékkal összeegyeztethetetlenek. Fenttartjuk a jogot arra, hogy a M.A.G.U.S.-tól idegen, esetleg hamis adatokat, jellemzőket oly módon változtassuk meg, hogy azok beilleszthetők legyenek a játékba.

Végezetül két új klubcím:

Tyssön Örökösei szerepjáték klub

Szemere Pál Művelődési Ház
2119 Pécel, Maglódi út 12
Klubfoglalkozás: kéthetente, szombat 9-18 óráig
Klubvezetők: ifj. Makk Sándor, Pécel, Pesti út 133
és ifj. Végh István, Pécel, Szőlőhegy u. 45.
Tel.: 06/28/ 452-236

Kóbor Lelkek szerepjáték klub

Gárdonyi Géza Művelődési Ház
8000, Székesfehérvár, Sóstó
Klubfoglalkozás: megállapodás szerint
RPG.: M.A.G.U.S., Cyberpunk, Codex
+ megállapodás szerint
Kártya: HKK, Kiválasztottak
Klubvezetők: ifj. Bialkó László, Székesfehérvár, Rádió út 26/a
Tel.: 06/22/ 311-915
és Völent Balázs, Székesfehérvár, Rádió út 13/b
Tel.: 06/22/ 338-766

Líthas!
El Tamíl és Gazsi

Figyelem!

Olykor az Internet ördögeinek tréfálkozásai folytán a Valhalla name-servere felmondja a szolgáltatást, s ilyenkor a www.valhalla.hu cím nem elérhető.

Ha ez bekövetkezik, érdemes a közvetlen IP címmel próbálkozni, az majd minden esetben eredményre vezet.

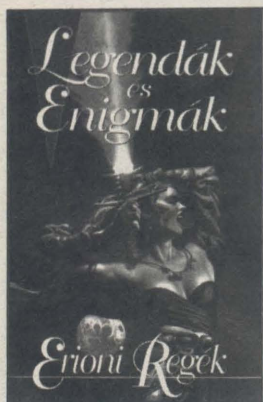
Tehát vagy:

<http://www.valhalla.hu>

vagy

<http://194.149.13.81>

KIADÓI TERVEK



Legendák és Enigmák IV. - Erioni regék

A kalandok kontinensének leghatalmasabb városa, Godora és a világ lüktető szíve tárul fel előttünk e kötet lapjain. A gyűjtemény - melynek eredetijét egy névtelen tollnok rózsa pergamenre Torozon tavernájának falai közt - nem szépít a valón, s Enika Gwon példáját követve az erioni hétköznapiak magasságaiba és mélységeibe egyaránt bepilantást enged.

Jan van den Boomen jóvoltából egy gorviki család túlélésért vívott küzdelmének részeseivé válunk, Juhász Viktor bűnről és bűnhődésről, Novák Csanád egy felhajtó tévedéséről mesél, a M.A.G.U.S. univerzum legújabb szerzője pedig a két véget, egy megkeseredett s egy ifjú kalandozónó szemével láttatja az évezredes kódzsungel csodáit és rejtelmait.

David Drake: A tör

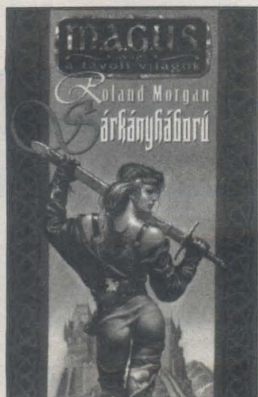
A Tolvajvilág ciklus egyik legsikeresebb regénye, a RÚNA magazin (IV/1) számában megjelent Démoni vér c. novella folytatásaként, Shamlor hil Samt további kalandjait meséli el. A cirdoni harcosnak ezúttal is Menedék egyik elfelejtett, gonosz istenségével Dyareelával kell szembenéznie, ám a tét ezúttal jóval nagyobb...

Howard Phillips Lovecraft: Holdárnyékban

Kiadónk immár másodízben jelentkezik a horror és a dark fantasy nagy klasszikusának válogatott írásaival. Első Lovecraft-novelláskötetünk, a Chtulhu hívása, megjelenése után röviddel keresett hiánycikké vált a könyvpiacon. A folytatással leginkább a háttorzongató természetfölötti történetek rajongóinak szeretnénk kedveskedni, de számot tarthat a szerepjátékos közönség érdeklődésére is, hiszen a népszerű Call of Cthulhu szerepjáték Lovecraft művein alapul. A válogatás gerincét a szerző talán leghíresebb kisregénye, az Árnyék Innsmouth fölött adja; akárcsak a kötetben szereplő többi írás, ez is most jelenik meg először magyar nyelven.

Roland Morgan: Sárkányháború

Az ynevi kalandozók ijesztő híresztelések nyomában érkeznek az északi part egy apró szigetére, ahol kemény ellenfelekre, egy elhagyott kolostorra és néhány különös pergamentekercsre lelnek. A meglevenedő krónika egy messzi kontinens mindennapjait tárja eléjük olyan élességgel, mintha gyémántlencsén át szemlélnénk: megismerik hőseit és szörnyetegeit, beava-



tást nyernek titkaiba, s saját bőrükön érzik a fenyegetést, melyet egy ősi bálvány ébredése, az újból fellángoló Sárkányháború jelent...

Raoul Renier: Pokol

Ismét egy M.A.G.U.S.-regény a népszerű fantasy-szerző tollából, amely ezúttal nem része semmiféle trilógiának vagy sorozatnak, hanem egymagában álló írásmű. A történet röviddel a Dúlás előtt játszódik, főhőse a kráni birodalom egyik hadura, aki életveszélyes kettős játékot űz, hiszen titokban a pyarroni titkosszolgálat magas rangú ügynöke. Egyik oldal sem bízik benne teljesen, s idővel önmagával is meghasonlik, ahogy lélekben egyre távolabb kerül szülőhazájától, s mindinkább kezdi otthon érezni magát a sötét Kránban. Az elsők között szerez tudomást a katasztrófa közeledtéről, de hiába próbálja figyelmeztetni Pyarront: senki nem hisz neki. Ahogy az események megállíthatatlanul haladnak tovább a sors által kijelölt pályán, az ál-hadúr szörnyű dilemmába kerül: mitévő legyen?...

Nigel D. Findley: A Sötétség gyermekei

A viszályok dúlta Démoni Sík lényei közül csak a legravasabbak, a legkíméletlenebbek reménykedhetnek a túlélésben, s mikor egy számkivetett szörnyeteg faja ősi törvényeit semmibe véve úgy dönt, az Anyagi Síkok egyikére teszi át székhelyét, a rettegés ideje köszönt a világ lakóira is. A démon gyilkos viszályt szít, hogy hatalmát kárhozott lelkek sokaságával növelje meg - és tervét nem kereshet más, mint a nő, akit emberi testet öltve párjául választott...



M.A.G.U.S.: Kalandmodul gyűjtemény I. - Ynevi kóborlások

Egy tucatnyi kalandmodult foglaltunk e helyütt egy kötetbe. A válogatásban az újonnan született modulok mellett helyet kaptak az eddigi kalandmodulbajnokságok legjobb és máig is érvényes darbjai is. Ynev legkülönbözőbb vidékeire kalauzolnak minket a lejátszható történetek: Shadon vizeitől kezdve, Gorvikon és a Taba el-Ibarán át Toronig és Tarin határvidékére juthatunk általuk. Nemcsak a pontos történetvázlat, de számtalan kidolgozott NJK, térképek, új bestiák, varázslatok és varázstárgyak, veszedelmesebbnél veszedelmesebb mérgek és áfiumok segítik a Kalandmesterek munkáját, akik számos olyan helyzetbe vezethetik játékosait, ahová eddig játékosainak nem lehetett bejárása. S emellett Toronról ki-sebbfajta kiegészítőt is találhatnak a sötét birodalom szerelmesei. A kalandok között egyaránt akad olyan, amely gyorsan végigjátszható, s vannak amelyek több játéklésre elegendő szórakozást nyújtanak; található itt alacsony tapasztalati szintűek számára készült modul, de némelyik még a félisteni hatalommal bíró karakterek számára is csak éppen túlélhető

MEGNYÍLT A VÁROS SZÍVÉBEN!

GAME CENTER

1052 Budapest, Párizsi u. 1., TERRA CENTER Üzletközpont
Nyitvatartás: hétfőtől péntekig: 10-18 óráig, szombaton: 10-14 óráig.
Telefon: 266 0211, 266 0212, 266 0213, Minden számhoz a 131-es mellék.

JÁTÉKOK ÓRIÁSI VÁLASZTÉKÁVAL VÁRUNK!

AZ ORSZÁG LEGNAGYOBB KÁRTYASZAKÜZLETE!

Amerikai sportkártyák
széles választéka!



HKK Alapcsomag: 710 Ft

HKK Létsíkok: 520 Ft

HKK Isteni Szövetség: 530 Ft

Magic: Stronghold
640 Ft

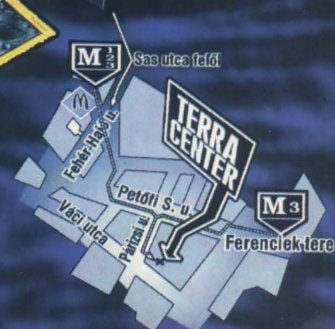
M.A.G.U.S. Alapcsomag:
850 Ft

PC CD-ROM játékok

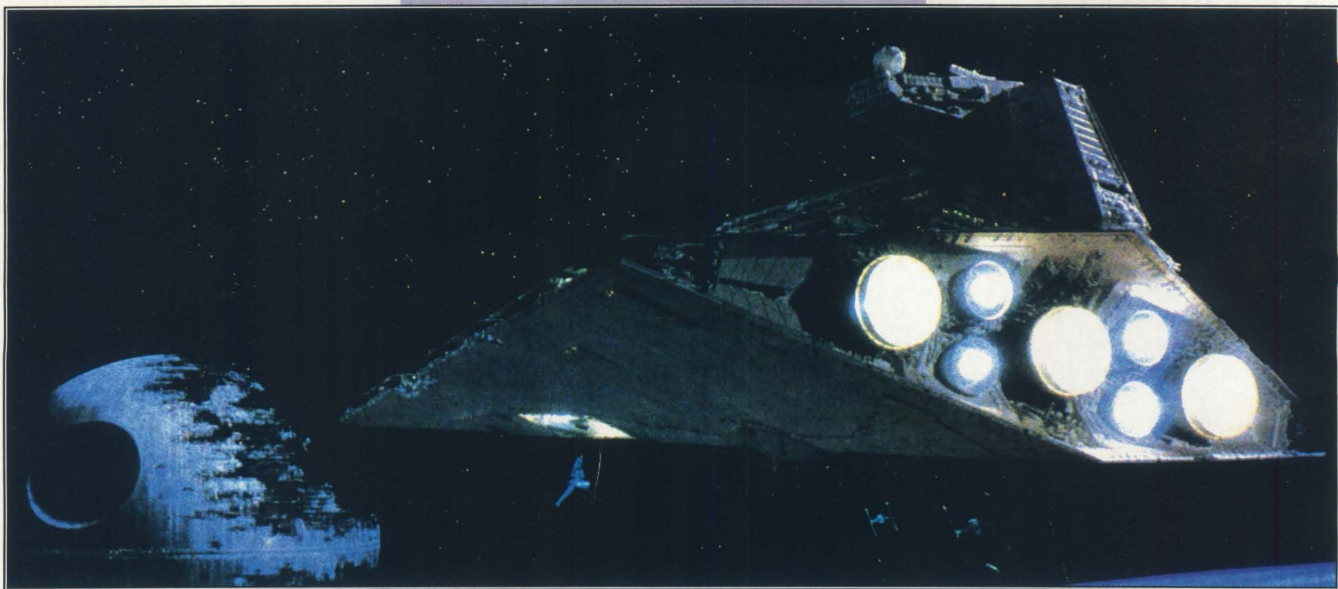
Csomagküldést utánvétellel
vállalunk!

cyber-t@elender.hu

Laponkénti
adás - vétel!



A BIRODALOM TITKAI



Ezúttal a Birodalom legbelső magánügyeibe fogunk betekintést nyerni. Jóllehet galaxis-szerte mindenki él valamilyen kép a sötét hatalomról - még azokban a távoli zugokban is, ahová soha nem ért el a keze -, arról azonban a legtöbben alig-alig tudnak, hogy milyen előzményei és következményei voltak bukásának. Most - miközben egy pillantást vethetünk a háttérben történetekre is - a Birodalom két, mindenki számára ismerős jelképével fogunk bővebben foglalkozni.

Az első Halálcsillagról már bővebben olvashattatok a *Rúna* II/3-as számában; itt az ideje, hogy fellebbentsük a fátylat a második titkairól is. Meglátjátok, megéri a fáradságot egy gyors összehasonlítás! Leleplező cikkünk második részében pedig egy rettegett alakot ismerhetünk meg közelebről... olyan közelről, mint még soha korábban. Vigyázzatok, a Sötét Oldal kegyetlen...

Az Erő legyen Veletek!

Dark Péter

A CSÁSZÁRI TRÓN

A MÁSODIK HALÁLCSILLAG

Az első Halálcsillag harcállomás és új, összetettebb felépítésű testvére között tetemes különbségek voltak. A második Halálcsillag nagyobb volt, ütőképesebb, jobban védett és mozgékonyabb. Talán a legfontosabb különbség azonban egy aprócska hőelvezető akna kiiktatása volt, amely egyenesen a reaktormagba vezetett. Ez a szinte észrevehetetlen konstrukciós hiba nyújtott annak idején egy a millióhoz esélyt a Felkelő Szövetségnek az első Halálcsillag megsemmisítésére - amit ők ragyogóan ki is használtak. A második Halálcsillaggal ennek nem volt szabad megtörténnie.

Mindkét projektet Bevel Lemelisk vezette, a galaxis-szerte híres építész, a Birodalom számos bonyolult őrállomásának tervezője. A Halálcsillag ötlete eredetileg Tarkon nagymofftól származott, aki messzetekintő lángész volt ugyan, a mérnöki tudományokhoz viszont szinte semmit nem értett. Lemelisk a keze alá rendelt építészek és mérnökök valóságos seregével valóra váltotta Tarkin álmait.

A Halálcsillag tervezet egyike volt a Birodalom legféltettebb titkainak. Még a birodalmi szenátus sem tudott az építéséről. A projekt finanszírozására a Császár titokban és törvénytelenesen egyéb forrásokból csoportosított át hatalmas összegeket, elsősorban az űrkutatás és a közmunkák területéről. Az első Halálcsillagot csaknem teljesen fegyencmunkával építették. Senki sem tudja pontosan, hány szerencsétlen rab pusztult el közben.

Az első Halálcsillag elpusztítását követően Lemelisk, az életét féltve, bujkálni kezdett. Mikor a birodalmi elhárítás ügynökei a nyomára bukkantak távoli rejtékhelyén, a Hefi bolygón, azt hitte, ütött az utolsó órája. Alaposan meglepődött, amikor kiderült, hogy a Császár nem a vérére szomjazik.

A Császár azt kívánta tőle, hogy tervezzen egy új, még hatalmasabb Halálcsillag harcállomást, ezúttal valóban sebezhető pont nélkül. Lemelisket teljesen megdöbbentette sorsának e szerencsés fordulata; haladéktalanul munkához látott. Elhatározta, hogy másodszor nem fog csalódást okozni a Császárnak.

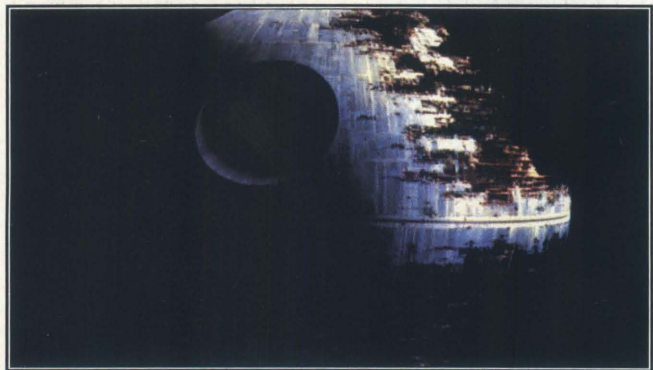
A hőkivezető nyílás problémájának megoldása viszonylag egyszerű volt. Lemelisk egyetlen nagy akna helyett milliányi milliméteres átmérőjű hőelosztó furatot tervezett. Ezek a "hajszálerek" ugyanazt a célt szolgálták, mint az akna: a reaktormag közeléből a harcállomás felszínére vezették a fegyülemlett hőt. Ám a furatok olyan kicsik voltak, hogy a legjobban becélzott lövés sem találhatta el őket. Abban a teljesen valószínűtlen esetben, ha ez mégis bekövetkezne, tompítómezők állták útját minden intenzívebb energia-impulzusnak, mielőtt elérhette volna a központi reaktort.

A probléma megoldása után Lemelisk nekilátott tovább tökéletesíteni a Halálcsillag legfőbb fegyverét - ahogy ő nevezte, a "szuperlézert". A lézer tűzereje megfelelőnek tűnt, a célzórendszeren és a tűzgyorsaságon azonban volt még mit javítani. Lemelisk sikerrel oldotta meg a feladatát. A halálos lézersugarat most gyorsabban és finomabban lehetett irányítani, akár mozgó célpontra - például ellenséges csatahajókra - is tüzet lehetett nyitni vele. Lemelisk ezenkívül lényegesen nagyobbra tervezte az új állomást, hogy legyen benne hely a továbbfejlesztett szuperlézer és a kibővített hajtóműrendszer energiaellátásáról gondoskodó nagyobb generátoroknak.

Ami a kicsiny, fürge vadászgépekkel intézett támadásokat illeti, Lemelisk számos légharóító üteget tervezett az állomásra, melyek szükség esetén áthatolhatatlan zárótűzzel fogadhatják a rohamra indulókat. Ha ehhez hozzászámítjuk a Halálcsillagon állomásozó TIE vadászok megdöbbentő sokaságát, azonnal nyilvánvalóvá válik, hogy az új harcállomás minden nehézség nélkül vissza tudja verni a támadó gépeket.

Lemelisk úgy vélte, a második Halálcsillagot semmi sem képes elpusztítani. Mikor az új műszaki tervet bemutatta a Császárnak, Lemelisk vakmerően kijelentette, hogy ezt a művet csak úgy lehet megsemmisíteni, ha összeszerelés közben éri támadás: miután befejezték, legyőzhetetlen lesz.

A Császár a jelek szerint hitt neki. Mon Mothma és a Szövetség parancsnoki kara szintén. Tudomásunk szerint ez állt a háttérben a dicsőséges endori ütközetnek, amely a Halálcsillag, a Császár és az Új Rend végső bukásához vezetett.



A HALÁLCSILLAG

Jármű: Szabvány mélyűri harcállomás

Típus: Mobil mélyűri harcállomás

Lépték: Halálcsillag

Hossz: 160 km (átmérő)

Jártasság: Harcállomás: Halálcsillag

Legénység: 485.560 fő + 152.276 tűzér; vázlegénység 127.850 fő + 15 tűzér

Legénység jártassága: asztrogáció 5K+1, harcállomás 6K, csatahajó fegyverzet 5K, fedélzeti fegyver 4K+2

Utaslétszám: 1.295.950 (katonák), 127.570 (rohamosztályosok), 75.860 (karbantartó és kiszolgáló személyzet), 334.432 (tartalék pilóták és legénység)

Rakterület: Több mint egymillió kilotonna

Készletek: 3 év

Ár: Kereskedelmi forgalomba nem kerül

Hipermeghajtás szorzó: x3

Tartalék hiperhajtómű: x20

Fedélzeti számítógép: Van

Űr: 2

Hajóburok: 18K

Pajzsok: 3K

Szenzorok:

Passzív: 350/1K

Fürkész: 1.500/2K

Kereső: 7.500/3K

Fókusz: 60/4K+2

Fegyverzet:

Szuperlézer:

Tűzív: elülső

Kezelőszemélyzet: 168 fő, vázszemélyzet 48 + 10 fő

Lépték: Halálcsillag

Jártasság: csatahajó fegyverzet: szuperlézer

Páncélzat: 12K (csatahajó lépték)

Tűzvezérlés: 1K

Lőtávolság űrben: 1-20/40/100

Veszteség: 2K-tól 16K-ig*

15.000 turbólézer üteg

Tűzív: torony**

Kezelőszemélyzet: 3 fő

Lépték: vadászgép

Jártasság: fedélzeti fegyver

Páncélzat: 3K (csatahajó lépték)

Tűzvezérlés: 1K

Lőtávolság űrben: 1-5/10/15

Veszteség: 5K

15.000 nehéz turbólézer

Tűzív: torony**

Kezelőszemélyzet: 4 fő

Lépték: vadászgép

Jártasság: fedélzeti fegyver

Páncélzat: 4K (csatahajó lépték)

Tűzvezérlés: 1K

Lőtávolság űrben: 1-7/15/30

Veszteség: 7K

7.500 lézérágyú

Tűzív: torony**

Kezelőszemélyzet: 3 fő

Lépték: csatahajó

Jártasság: csatahajó fegyverzet

Páncélzat: 4K (csatahajó lépték)

Tűzvezérlés: 1K

Lőtávolság űrben: 1-5/10/15

Veszteség: 7K

5.000 ionágyú

Tűzív: torony**

Kezelőszemélyzet: 4 fő

Lépték: csatahajó

Jártasság: csatahajó fegyverzet

Páncélzat: 4K (csatahajó lépték)

Tűzvezérlés: 1K

Lőtávolság űrben: 1-3/7/10

Veszteség: 4K

768 vonósugár

Tűzív: torony**

Kezelőszemélyzet: 6 fő

Lépték: csatahajó

Jártasság: csatahajó fegyverzet

Páncélzat: 5K (csatahajó lépték)



Tűzvezérlés: 3K
Létárválság űrben: 1-5/10/25
Veszteség: 5K

- * A második Halálcsillag erőművei óránként 2K veszteségkapacitást generálnak, maximum 16K veszteségig. A Halálcsillag szuperlézere csak akkor tud tüzelni, ha teljesen fel van töltve. A tartalék energiatelpek azonban bármikor a szuperlézer rendelkezésére tudnak bocsátani napi 48K energiát, a generátorok túlterhelése nélkül.
- ** A Halálcsillagot roppant méretei miatt 24 különböző zónára tagoljuk; a fegyverzet egyenlő arányban oszlik meg a zónák között. A támadó hajóra kizárólag az adott zónában felállított fegyverek tüze irányulhat; gyakran csak jóval kevesebb fegyverállás tűzét lehet egy-egy adott célpontra összpontosítani.

AZ UDVAR

Birodalmi témájú kutatásokat folytatni nem tartozik a legkönnyebb és legbiztonságosabb feladatok közé, különösen ha magas rangú főtisztnek személyes hátterére irányulnak. Ha az ember tisztességgel el akarja végezni feladatát, alaposan elő kell készíteni hozzá a terepet - zárolt adatállományokba behatolni, birodalmi tisztakat megsemmisíteni és más hasonló.

Szerencsére a Palpatine császár halálát követő káosz és a Szövetség nagyszerű hírszerző hálózata roppantul megkönnyítette az információk összegyűjtését. Palpatine halála után a Birodalom szinte azonnal bomlásnak indult. A parancsnoki hálózat darabjaira hullott: az admirálisok, tábornokok, ellentengernagyok és császári tanácsadók valamennyien möhön kaptak a hatalom után, az alacsonyabb rangú tisztéknek pedig dönteniük kellett, melyik birodalmi frakcióhoz csatlakozzanak. A szabványos biztonsági eljárásokat szinte mindenütt sutba vágták. A nyílt ellenségeskedés kitörésére nem sokat kellett várni, s a folyamatos belviszály lehetővé tette a Birodalomhoz képest létszámban és felszereltségben messze elmaradó Felkelő Szövetségnek - amely időközben Új Köztársaságnak keresztelte át magát -, hogy rövid idő alatt figyelemreméltó eredményeket érjen el.

A nagy zűrzavarban olyan információkhoz is hozzáférhetett az ember, amiket korábban a lehetetlenséggel lett volna határos megszerezni. Hogy kézzelfoghatóbban érzékeltessem a Palpatine halála után támadt kavarodást, pár sorban vázolnám, hogyan sikerült bejutnom a halowani birodalmi adattárolóba. A Fakir szektort kormányzó moff különleges megbízottjának adtam ki magam. A halowani biztonsági tisztet persze gyanakodtak - igazolókönyvemet, melyet szövetségi ügynökök szereztek a Birodalomtól, régés-rég lejárt, és egyébként sem jogosított volna fel, hogy hozzáférhessek az általam kért adatokhoz. A tisztet mégsem mertek fellépni ellenem: a fakiri Lorin moff kíméletlen, törető személyiség hírében állt, és nagyon úgy festett, hogy képes lesz megtartani régi hatalmát és befolyását. A biztonsági szolgálat vonakodva bár, de úgy fogadott, mint valami királyi követet. Mindent megkaptam tőlük, amire szükségem volt.

Bőséges információkat sikerült szereznem a Császár tanácsadói köréről (többek között egy sor holomemót egymás közötti üzenetváltásaikról, melyek egyszerre voltak ijesztőek és szórakoztatóak), s ez sokat segített nekem, hogy tiszta képet alkothassak a néhai Császár környezetében uralkodó örületes paranoiáról. Bár magáról a Császárról igen kevés konkrétumot tudtam kideríteni, néhány futó pillanatra betekintést nyertem kormányzási stílusába. Hálásak lehetünk, hogy ez a rosszindulatú szörnyeteg örökre eltűnt drága galaxisunkból...

A CSÁSZÁR

A Régi Köztársaság holtteteméből egy Palpatine nevű ember birodalmat hasított ki magának. Szinte ijesztő, milyen könnyen sikerült neki.

Hatalmas volt az Erő sötét oldalán, és a sors veszedelmes, agyafúrt elmével áldotta meg. A Jediket elpusztították, a Szenátust feloszlatták, és Palpatine szinte egyik napról a másikra a galaxis által valaha látott legnagyobb Birodalom vitathatatlan tekintélyű uralkodója lett.

A Császár tudta, hogy semmi sem fenyegetheti komolyan az uralmát - régi ellenfele, Mon Mothma okos és befolyásos volt ugyan, a Felkelő Szövetség pedig egyre gyarapodott, ám az Erő segítségével nélkül nem jelenthettek számára veszélyt. Bizonyos szempontból nézve a felkelés hasznos bűnbaknak bizonyult, ürügyet adott rá, hogy folytassa a Régi Köztársaság jogrendjének aláaknázását és megrogtatását - persze csak "míg a szükségállapot tart". Nemsokára eljön az az idő, amikor nem lesz szüksége többé a Szövetségre - akkor majd gondja lesz rá. A galaxisban minden terv szerint folyik: az Új Rend megállíthatatlanul terjeszkedett.

Am ekkor a Császár új áramlatot érzékelt az Erő örökkön mozgásban lévő energifolyamában. Apró, alig érezhető hullámfodorként kezdődött, ám ijesztően hamar zúgó örvénnyé terebélyesedett. Később megtudta, hogy nevet is kapcsolhat hozzá: Luke Skywalker. Vader nagyúr is megérezte a zavart, belőle azonban hiányzott a Császár nagyrálatása. Mihelyt az új hatalom ismeretessé vált előtte, a Császár azonnal nekilátott a megrogtatásának.

Ravaszul és alattomosan munkálta ki tervét, a rá olyannyira jellemző módszerekkel. A Császár ármányai messzebbre nyúltak előre az időben, mint bárki hitte volna, mert döbbenetes jóstehetiséggel rendelkezett. Talán csak azért nem pusztította el Obi-van Kenobit a többi Jedivel együtt, mert előre látta, hogy az öregember valamikor a távoli jövőben a szárnyai alá fogja venni az ifjú Luke-ot. Obi-van egyszer már kudarcot vallott, megteremtette Vadert, a Császár leghatalmasabb szolgáját. Palpatine talán arra számított, hogy ezúttal is elbukik majd, s egy még használhatóbb eszközt ad az ő kezébe.

Nincs kizárva, hogy az sem maradt homályban előtte, milyen szerepe lesz a fiúnak az első Halálcsillag elpusztításában. Talán tudta, hogy ha Luke sikerrel jár, újonnan lelt hatalmában bízva előbb-utóbb tragikus hibát vét, és megpróbálja rávenni apját, hogy a saját erődjé szívében szálljon szembe a Császárral. A Császár minden bizonnyal kész volt feláldozni a Halálcsillagot, ha cserébe megkaphatja az utolsó Jedit.

Mindez persze merő spekuláció, hiszen senki - még Vader sem - tudta igazán, milyen gondolatok rajzanak a Császár agyának sötét bugyraiban. Az azonban nyilvánvaló, hogy a Császárt nem érte meglepetésként, amikor Vader nagyúrnak nem sikerült átcsábítania fiát az Erő sötét oldalára - sőt, számított erre a fejleményre.

Az ifjú Luke a dühön és a félelmen át megízlelte a sötét oldal hatalmát. Kétségek felhőzték gondolatait, és nem tudhatta, túlélne-e még egy összecsapást az apjával. Abban azonban bizonyos volt, hogy az apjában pislákol még valahol a jószág szikrája; eltökéltelte magát, hogy mindent kockára tesz, de megpróbálja felszítani. A Császár úgy számított, a fiú ebben a "tévhitben" fog belesétálni a neki állított csapdába. Mihelyt Luke a hatalmába kerül, a Császár azonnal elpusztítja barátait és szeretteit. Aztán kényszeríteni fogja, hogy ölje meg az apját. Luke az övé lesz, és a galaxisban kihuny az utolsó reménysugár is.

Jószérvel minden a Császár tervei szerint alakult. Luke eljött, a Szövetség támadásba lendült. A felkelőket az Endoron elfogták a birodalmi rohamosztagosok; nem sikerült kiiktatniuk a pajzsokat. A Császár flottája a kitűzött idő előtt működőképesen tett Halálcsillaggal megtámadgatva rajtaütött az ellenségein, és tizedelni kezdte a felkelő hajókat. Az ifjú Skywalker pontosan olyan helyzetbe jutott, ahogy a Császár várta - alulmaradt, reményét veszítette, s kész volt lesújtani apját, hogy elfoglalja helyét a Császár oldalán.

Am ekkor hirtelen minden szertehullott. A kezdeti borzalmas veszteségek után a felkelő flotta keményen állta a harcot a birodalmiakkal, még egy Mamut osztályú csillagrombolót is sikerült megsemmisíteniük. Mi több, odalenn a holdon a lázadó söpredék valahogy mégis kiiktatta a Halálcsillag pajzsait, szörnyű koc-



káztatnak téve ki a harcállomást. Ámde még ezek a problémák sem voltak megoldhatatlanok: ha a fiatal Skywalkert maga mellé állítja, nyert ügye lesz.

Csakhogya fiú rejtett tartalékokat mozgósított magában, szembeállt a Császár rettenetes hatalmával, és ellenállt próbálkozásainak, hogy átcsábítsa az Erő sötét oldalára. A tejfölösszájú kölyke hihetetlen módon erősebbnek bizonyult nála! Túrhetetlen!

A felbőszült Császár elhatározta, hogy megöli az ifjú Jedít. Itt azonban újfent kudarcot vallott. A fiúnak a jelek szerint igaza volt: a jószág utolsó szikrája mégsem hunyt ki teljesen Darth Vaderben. És amikor látta, hogy a Császár nyíltan fia pusztulására tör, az alvó parázs hirtelen lángra lobbant.

A Fekete Lovag megmentette a fia életét, ám közben elpusztította a Császárt és önmagát is.



A CSÁSZÁR

Típus: Jedi-mester

ÜGYESSÉG 2K+1

Kitérés 7K

TUDÁS 4K+1

Idegen fajok ismerete 10K, bürokrácia: Birodalom 12K, kultúra 9K, megfélemlítés 13K, nyelvismeret 8K, jogtudomány: Birodalom 6K, hadtörténelem 10K+2, bolygórendszerek ismerete 7K, tudós: archaikus könyvtárrendszerek 8K, tudós: ősi technológia 7K, tudós: klónozó rendszerek 7K+2, tudós: Sötét Oldal-tanok 11K, tudós: Jedi-tanok 12+1, tudós: fénykardok története 12K, taktika: űrflották 10K, taktika: szárazföldi haderő 5K, akaratérő 12K+1

MECHANIKA 2K

ÉRZÉKELÉS 4K+1

Alkudozás 10K, parancsnoklás 10K, parancsnoklás: birodalmi csapatok 12K+1, szélhámosság 8K, rejtőzés 5K+2, adatgyűjtés 7K, meggyőzés 11K, meggyőzés: szónoklat 13K+2, fűrkészés 7K

ERŐ 3K

Kitartás 6K

TECHNOLÓGIA 2K

Fénykard javítás 8K

KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK

Erő jártasságok: kontroll 13K, észlelés 15K, változtatás 14K
Erő alkalmazások (az alább felsoroltak csak a Császár által bizonyosan ismert alkalmazások; ezeken kívül még számos továbbival is rendelkezhetett):

Kontroll: energia semlegesítése, gyógyulás gyorsítása, összpontosítás*, fájdalomtűrés, méregtelenítés**, főjellemző

emelés**, hibernációs transz, ősharag****, sérülés csökkentése, eszméletmegőrzés, szívós test, rövid távú memóriagerjesztés**
Észlelés: harcérzék**, veszélyérzék**, asztrogációs ösztön**, élettérzékelés, élettészlelés, érzékszerv élesítés, receptív telepátia, Erő-érzékelés

Változtatás: ártó szellem, telekinézis

Kontroll-észlelés: távolbalátás**, fénykardvívás, projektív telepátia

Kontroll-változtatás: mások gyógyulásának gyorsítása, mások fájdalmának elfojtása, Sötét Oldal hatalma***, Erő-villám**, kínokozás**, mások eszméletre térítése, Erő-átvitel

Kontroll-észlelés-változtatás: tudatbefolyásolás, tudatirányítás**, hasonmás****, életerőcsapolás****, koordinációs harmónia**, telekinetikus halál**, életátvitel***

Észlelés-változtatás: homályzóna**

Erő-érzékeny karakter

Erő Pontok: 35

Sötét Oldal Pontok: 43

Karakter Pontok: 60

Mozgás: 10

* Lásd alább

** Lásd: Sötét erők ébredése forráskönyv

*** Lásd: Galaxis kalauz 9: Töredékek a peremvidékről

**** Lásd: Sötét Birodalom forráskönyv

ÚJ ERŐ-ALKALMAZÁS

KONTROLL: Összpontosítás

Nehézségi fok: Könnyű, ha a Jedi nyugodtan, békésen átadja magát az Erőnek; Nehéz, ha a Jedi harag, félelem vagy más negatív érzések töltik el; Nagyon nehéz, ha a Jedi a mondott negatív érzések közvetlen hatása alatt cselekszik.

Hatás: Ezzel az alkalmazással a Jedi minden negatív gondolatot száműz elméjéből, s átadja magát az Erő lassú áramlatának, mely egész világegyetemet - benne az ő testét is - betölti hullámzásával. Közben valamely megoldásra váró feladatra koncentrálni. Ha Kontroll-dobása sikerrel jár, a Jedi az adott körben +4K-t adhat egyetlen akció dobáskódjához.

A Jedi az adott körben kizárólag két dolgot csinálhat: előbb összpontosít, majd egy jártasságát használja egy akcióra. Ha bármi mást csinál, elveszíti a bonuszt: nem használhat más jártasságot (ugyanazt sem még egyszer!), nem térhet ki támadások elől, nem is haríthatja őket stb.

Ezt az Erő-alkalmazást kivételesen nem tilos Erő Pontokkal és Karakter Pontokkal kombinálni. Az alkalmazás csak egyetlen kör erejéig fejti ki hatását, és nem fenntartható.

PÉLDA: Luke a Halálcsillag árkában repül. Ben buzdítására megszabadítja elméjét a negatív gondolatoktól, és érzi, ahogy az Erő átjárja őt. Az Erőt használva arra a feladatra összpontosít, hogy belőjön egy protontorpedót a védtelenül hagyott hővezető aknába. Mivel megtisztította a tudatát, a Kontroll-dobás nehézségi foka Könnyű.

Luke játékosak kijelenti, hogy Luke ezenkívül még egy Erő Pontot is fölhasznál, mert még ebben a körben el akarja végezni a feladatot. Luke fedélzeti fegyver jártassága 6K. Ebből 1K-t elveszít, mivel az adott körben több dolgot is csinál (az Erő használata külön akciónak minősül), így fedélzeti fegyver jártassága 5K-ra csökken. Mivel a Kontroll-dobása sikerül, ehhez megkapja a +4K bonuszt. Ugyanakkor viszont felhasznál egy Erő Pontot is, ez megduplázza a dobáskódját, amely így 18K-ra nő!

Ha Luke bármi mást csinált volna az adott körben - például kilő egy másik protontorpedót, előkapja a sugárpisztolyát vagy megpróbál kitérni az ellenséges lövések elől -, nem járt volna neki bonusz!

Kornya Zsolt



KITEKINTÉS

ISMERTETŐK A NAGYVILÁGBÓL

AGE OF EMPIRE A Role-Playing Game of Mad Victorian Fantasy

Kultúrtörténetünk egyes szakaszai valósággal vonzzák a szerepjátékokat. A XIX. század vége, a viktoriánus időszak a jelek szerint ezek közé tartozik. Persze nem a maga történeti valóságában, hanem ahogy Verne és Stevenson, Bram Stoker és Conan Doyle regényeiből ismerjük: a romantikus kalandok világaként, amelyben Sherlock Holmes és Drakula gróf egyaránt otthon érzi magát.

Ez az egzotikus környezet szolgál háttér gyanánt az Epitaph Studios szerepjátékának, az *Age of Empire*-nek. A gyakorlatilag egyszemélyes kiadó bevalótlan nem a nagyközönséget célozta meg vele, hanem szűk körű kultuszjátéknak szánta. (Érdekes jelmondatuk van: "A saját sűrűnket assuk...") A könyv szerény, ám hangulathű kivitelben készült, az illusztrációkat korabeli forrásokból válogatták. (És ahol mégsem, ott az ember azt kívánja, bár tették volna!)

A játék szabályrendszere minimalista, kevés számolgatást és kockadobálást igényel, ennek megfelelően gyors és gördülékeny. Egyszerűsége dacára elegánsan kezel számos olyan kérdést, amit más RPG-k rutinszerűen a KM belátására bízna (pl. kritikus találat, seblovakció). Néhány jellegzetesen háttérfüggő problémával - fantasztikus találmányok, spiritizmus, delejezés - külön részfejezetben foglalkozik. Nagyon jól sikerült a mágiarendszere, amely szabadon kombinálható elemekből épül fel, s szinte korlátlan lehetőségeket kínál az adeptus

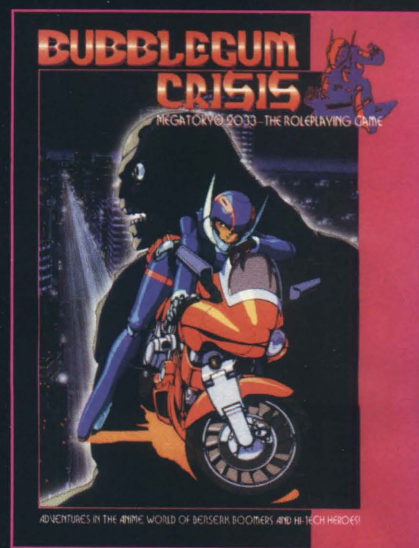
számára. Ezzel szemben a karakteralkotás folyamata korántsem ilyen rugalmas, tulajdonképpen - a könyv állítása ellenére - bűjtatott kasztrendszerrel használ, nem túl eredeti hivatásokkal (orvos, katona, tudós stb.). Nem nyerte meg tetszésemet a szemléletmód sebtében összezsúpolott bestiárium sem, hiába vették bele a földönkívülieket és a buckamanókat (!). A kiadvány többi része - játékevezetési tanácsok, különféle információk a viktoriánus világról, két példakaland - színvonalát tekintve kielégítő, de nem kiemelkedő.

Összességében nézve az *Age of Empire* nem tett rám rossz benyomást, csak azt nem értettem, mi vele a kiadó célja? A rendszer ugyanis semmivel sem kínál többet más - nagyobb és tetszetősebb - viktoriánus RPG-knél, amilyen a *Cthulhu by Gaslight* vagy a *Castle Falkenstein*. A szerző szerint a játékot "örült beütése" különbözteti meg a többitől. Ezt őszintén szólva nem nagyon vettem észre - és ha észrevettem volna, valószínűleg nem örülnék neki. Mindenesetre úgy tűnik, az *Age of Empire* olyan ponton próbál betörni a piacra, ahol már erősebb riválisok állnak, így - számos pozitívuma ellenére - nem jósolok nagy jövőt neki.

BUBBLEGUM CRISIS

A *Rúna* egyik korábbi számában említettük már, milyen ambiciózus vállalkozásba kezdett a R. Talsorian Games, a *Cyberpunk 2020* kiadója. Részben a saját játékaikra, részben a *Champions* című superhős-RPG-re támaszkodva kidolgoztak egy általános szabályrendszert, amely egymásra épülő modulokból áll, így hát tetszés szerint bővíthető vagy szűkíthető, és gyakorlatilag bármely környezetre alkalmazni lehet. A rendszer a *Fuzion* elnevezést kapta, alapváltozata nyomdakész formátumban, ingyen letölthető az Internetről. A Talsorian Games a tervek szerint rendszeresen jelentkezik majd olyan kiadványokkal, amelyek különféle speciális háttérvilágokra adaptálják a *Fuzion* szabályait, ám nem pusztán forráskönyvek, hanem önállóan is játszható RPG-k. Az első ilyen kiadványok egyike a *Bubblegum Crisis*.

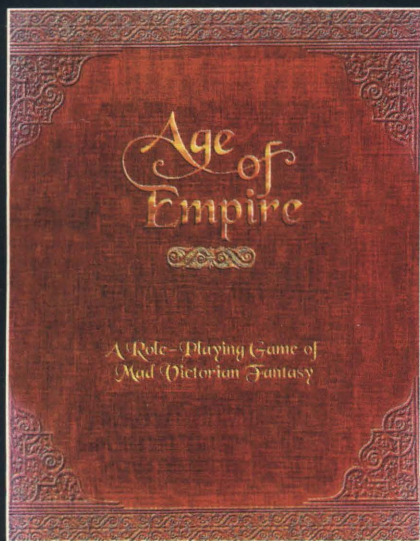
A játék Európában elég súlyos hendikeppel indul a címe miatt, ami "Rágógumi világ"-ot jelent. Az USA-ban viszont biztos vásárlótáborra számíthat, a *Bubblegum Crisis* ugyanis eredetileg egy anime-sorozat, amely arrafelé igen nagy népszerűségnek örvend. Aki esetleg nem tudná: az anime japán találmány, mozgalmas eseményű videorajzfilm, ahol minden hősnak levestestányér nagyságú szeme és tinédzser testalkata van. Témavilága a gyermekmeseitől a kemény pornóig terjed, ezen be-



lül a *Bubblegum Crisis* a közepesen súlyos kategóriába tartozik.

Az időpont 2033, a helyszín - természetesen - MegaTokió, a hangulat határozottan kiberpunk jellegű. Az ügyeleles főgonosz a Genom mamuteég, amely "mesterséges személyeket" gyárt különféle célokra, egyébként pedig világalomra tör. Az emberek ugyan nem operáltatják tele magukat krómmal (megpróbálták: ártott az egészségüknek), kiberpszichók viszont vannak, mert a Genom androidjainak időnként bekattan az agyuk. Az anime-elem ott jelentkezik, hogy ilyenkor testpáncélokba és robotvázkba bújít commandók vadásszák le őket. A legsikeresebb ilyen csapat a Knight Sabers, a Genom esküdt ellensége, amit - igazi anime-szellemben - négy ifjú hölgy alkot, a legidősebb közülük 23 éves. Mivel alapvetően mégiscsak egy kiberpunk világban vagyunk, ezek a kedves lánykák rendszeresen vállálnak zsoldosmunkát, jó kapcsolatban állnak a kábítószerezempész tongokkal és időnként megölik a barátaikat.

A könyv nagy részét a sorozat szereplőinek bemutatása tölti ki: az utolsó epizodizstáról is részletes játékinformációkat kapunk. Megismerkedhetünk továbbá számos csodapáncéllal: ezek közül egyesek szexis, magassarkú kivitelben készülnek, külön kihangsúlyozva a kebelbőséget. A Genom androidjai között is akadnak igen tetszetős példányok, többségükre azonban inkább az ellenkezője jellemző. A komolyabb harci modellek tüzeje felér egy tankéval; mások képesek szervetlen anyagokat in-



tegrálni a környezetükből, vagy éppenséggel beleolvadni a számítógépes hálózatba.

Attól tartok, a kemény kiberpunk hívei kis-nevetségesnek fogják találni a *Bubblegum Crisist*, noha valóban jól játszható, a *Fuzion*-szabályok minimális módosítással illeszkednek a háttérbe. A játék elsősorban a manga- és anime-rajongók érdeklődésére tarthat számot, így hát nem sok babért jósolok neki az európai piacokon. Sajnálatos, hogy a Talsorian Games új irányvonala távolodni látszik régi vásárlókörzőségétől, és olyan témák felé fordul - manga-anime, szuperhősök, óriásrobotok -, melyek inkább a tengerentúlon népszerűek, ott is főleg az ifjabb korosztályok körében.

EPIPHANY

The Legends of Hyperborea

Greg Porter neve nem cseng ismeretlenül az RPG-üzletágban: veterán játéktérvező, aki nem a nagy kiadóknak dolgozik, hanem saját maga publikálja az ötleteit. Cége, a Blacksburg Tactical Research Center, sohasem aratott látványos sikereket, viszont évek óta stabilan őrzi helyzetét a piacon, ami a hasonló kisvállalkozásokról általában nem mondható el. A BTRC-nek köszönhetjük például az emlékeztető *Macho Women with Guns* RPG-t; legnagyobb dobása az időutazás kényes témájára építő *Timelords* volt. Porter a tervezők "kemény" iskolájába tartozik, akik ragaszkodnak a realizmushoz és sok szabállyal dolgoznak. Ezt a felfogást egyesek összetévesztik a kreativitás és az újító szellem hiányával; hogy mekkorát tévednek, arra ékes bizonyíték a BTRC legújabb rendszere.

Hogy az *Epiphany* nem pályázik különösebb piaci babérokra, azt szerény kivitelezésén kívül igen barátságos árfejképe is mutatja. A szerző nem kommersz játékot írt, hanem vájtftűlűeknek szánt csemeget, és ezt tudatosan vállalja. A könyv szövegezése száraz és tömény, sűrűn meghintve szakkifejezésekkel: az avatatlan olvasó egy kukkot sem ért belőle, és még a régi, gyakorlott szerepjátékosokat is próbára teszi. Erdemes azonban nekigyürkőzni, mert a koncepció lenyűgözően eredeti. Porter megalkotott egy dobókocka nélkül működő

rendszert, amely teljesen kiküszöböli a szerepjátékból a matematikát: még a karaktereknek sincsenek számszerűsített értékei. A szabálymechanizmus annyira absztrakt, hogy elmagyarázni és megérteni egyaránt nehéz. Utána viszont szinte nevetségesen könnyű a használata, és bármilyen tevékenységre alkalmazható - szemléltető példaként a szerző mindjárt ki is épít a segítségével egy komplex és teljesen eredeti mágiarendszert.

Az *Epiphany* az ókor hajnalán játszódik, a helyszín megválasztásánál pedig egy régi irodalmi fikciót hív segítségül. Eszerint a Föld belseje üreges, középpontjában egy "kis nap" lebeg, melynek fénye a sarkoknál nyíló két átjárón a felszínre is kisugárzik, s a felhőzetről visszaverődő napsütés lakhatóvá teszi a környező vidéket. Így alakulhatott ki az Északi-sark körül, Hyperborea jéggel övezett kontinensén a három ősi birodalom, amelynek homályos emlékét az emberiség a késő századokban is őrizni fogja: Atlantisz, Mu és Lemuria. A hyperboreai civilizáció egyaránt ismeri a mágiát és a modern technológia egyes elemeit, kultúrája leginkább a reneszánszra emlékeztet. Ebből az eredeti és érdekesnek ígérkező háttérvilágból a szabálykönyv csak néhány jelet villant fel. Bővebb kidolgozásához bármely érdeklődő szerepjátékos hozzájárulhat. Porter erre a célra honlapot tart fenn az Interneten.

Melegen ajánlom ezt a kiadványt minden olyan szerepjátékosnak, aki nemcsak unaloműzésből játszadozgat, hanem komolyabban érdeklődik a hobbi iránt. Az *Epiphany*-ból sohasem lesz népszerű divatjáték, ám egyedülálló újításai igazi frissítőként hatnak a sok untig ismételt sablonmegoldás között.

OF GODS AND MEN

Hiába tarolta végig az RPG-piacot a kártyatornádó, nem tudta elvenni tőle a konok próbálkozók kedvét, hogy megmutassák a közönségnek, mi mindent csináltak volna jobban, mint Gary Gygax helyében - azaz házilag kidolgozott fantasy-szerepjátékokat adjanak ki. Az ilyeneket általában fenntartásokkal olvasom, mert tapasztalataim szerint a szerzők között sok a humortalan fanatikus. Jeffrey Konkolt, az *Of Gods and Men* íróját viszont tüstént a szívembe zártam, amikor láttam, hogy volt bátorsága bestiáriumban espadába ejteni a félelmetes vörpál rabbit a Gyalog-galopp e. filmből...

Az *Of Gods and Men* hagyományos fantasy-RPG, tiszteletet parancsoló terjedelemben (320 oldal), ám szerfőlött kiábrándító külsővel. Színhelye egy névtelen fantasy-világ, ahol - végre-valahára! - nem élnek sem elfek, sem törpék, csak emberek. Konkolt igen helyesen úgy véli, hogy a változatosság egyazon fajon belül is jelentkezik, ezért mindjárt öt civilizációra osztja őket. A felföldi nomádok álmokat olvasnak és szellemekkel barátkoznak; Pythea agyonszervezett birodalmát sötét és precíz bürokraták kormányozzák; Nilbrae lakói dekadens szektákba tömörülve gyilkolják egymást; Thailos szigetén egy kétféle rassz zord katonakultúrája virágzik; a Külvidéken véres anarchia tombol a banditakirályok között. Minden régióra más-más képzettségek jellemzők: démonidézést Nilbraeben oktatnak, csapatpáncélt Pytheában viselnek stb. Mivel a



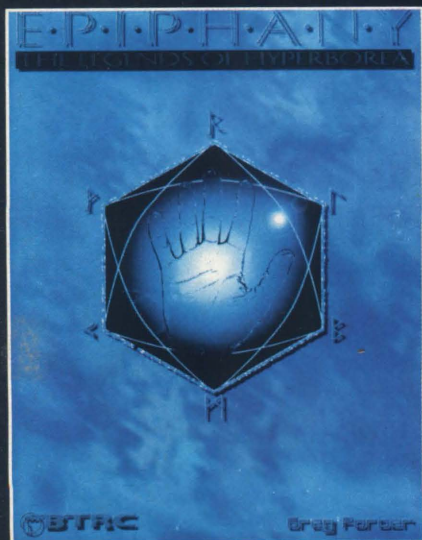
rendszer teljesen képzettségközpontú, korántsem mindegy, hogy a karakter hol született.

A háttérvilág fő sajátossága, hogy nincsenek istenei: valamikor az ősidőkben kiirtották egymást. Légüres térbe került egyházaik hamarosan utánuk pusztultak, s az emberek azóta úgy boldogulnak, ahogy tudnak. A Felföldön szellemeket imádnak, Nilbraeben démonokat, Thailoson polipszerű víziszörnyeket; Pythea megpróbál tudomást sem venni a kínos ügyről, a külvidékiek pedig praktikus ateisták. Amde nemrég világszerte különös dolgok történtek egyes halandókkal: olyan természetfölötti erők urává váltak, melyek hatalmasabbak minden földi mágjánál. Egyelőre senki sem tudja mire vélni az eseményt, legkevésbé ők maguk.

Mindez meglehetősen fontos a JK-k számára, ugyanis valamennyien érintettek. Az *Of Gods and Men*hez 54 Isteni Hatalom kártyát mellékeltek, felvágható kartonra nyomva; induláskor minden játékos húz hármat. A kártya kijátszásával működésbe hozzák a rajta szereplő képességet; ilyenkor igen durva dolgok történhetnek, akár magával a karakterrel is. Minél erősebb a lap hatása, annál nagyobb az esély, hogy kijátszás után elvész. A szabálykönyv öt különböző magyarázattal szolgál a jelenségre, valamilyen módon mind az istenek visszatérésével kapcsolatos; a KM saját belátása szerint dönt, melyik érvényes az ő játékában. Maga Konkolt egy Highlander-típusú megoldást javasol, "csak egy maradhat" alapon, ahol a legyőzöttek hatalma megölőjükre száll, az utolsó túlélő pedig egy új pantheon főistenévé magasztosul. Szerintem ez nem túl jó gondolat, a karakterek rögtön legyilkolnák egymást a kártyáikért; célszerűbb valami más alternatívát választani.

Ha az *Of Gods and Men* fenn bír maradni, elsősorban ennek az ötletnek köszönheti. Hogy jól megszerkesztett, hangulatos játék, az ma már nem elég: ez az egyetlen olyan újítás, amellyel talán betörhet a piacra. Csúpan az a gond vele, hogy tipikusan "egylövetű" módszer, amely vonzóvá tud tenni egy hosszú kámpánymodult, de egy teljes RPG-t nem: az egyföldi krízis előbb-utóbb csak véget ér valahogy, és az utána induló karaktereknek már nem lehet kártyákat osztani...

Kornya Zsolt



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 Színeyi Merse Pál u. 1

MAGITOR

Valhalla Páholy könyvesbolt
és Szerepjáték Klub
Budapest, 1077 Klauzál u. 9.
Telefon: 352 1161

DUNAÚJVÁROS

Valhalla Páholy Könyvesbolt
Dunaújváros, 2400 Szabadság út 1/a.

BAJA:

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

DEBRECEN:

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

MISKOLC:

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

PÉCS:

Valhalla Páholy Könyvesbolt
Pécs, 7621 Jókai u. 11. (Római udvar)
Telefonszám: (06 72) 315 654

NYÍREGYHÁZA:

Valhalla Páholy Könyvesbolt
Nyíregyháza, 4400 Széchenyi u. 1.
(DUFART)
Telefonszám: (06 42) 310 809

SOPRON:

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

GYŐR:

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

EGER:

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

SZÉKESFEHÉRVÁR:

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

FIGYELEM! ÚJ BOLT VAGY A CÍM MEGVÁLTOZOTT!

Az ország legnagyobb *fantasztikus* könyvesbolt hálózata
egységes nyitvatartással várja az érdeklődőket.

Nyitvatartás:

Hétfőtől-péntekig: 10-18 óráig

Szombaton: 10-13 óráig

Vasárnap: zárva

Ha valamiben segíthetünk, hívja a legközelebbi boltot,
vagy a hálózat központját a 267-3864 telefonszámon.

ISSN 1217-9035



9 771217 903002